

360 LIVE

4 SEITEN BLUTDUSCHE
GEARS OF WAR: JUDGMENT
PROTOKOLL EINES KRIEGSVERBRECHERS: DAS
JÜNGSTE GERICHT IST ERST DER ANFANG!



D'AMONEN AL DANTE
DEVIL MAY CRY
Action-Offenbarung im Test:
Das bekehrt jeden Zweifler!

METAL GEAR SOLID 5?
PHANTOM PAIN
Führt Kojima die Fans an der
Nase herum? 3-Seiten-Analyse!

HIMMLISCH!
BIOSHOCK INFINITE
IRRER SHOOTER-TRIP ÜBER DEN WOLKEN!
ANFANG KOMPLETT GESPIELT! 5 SEITEN!



BRANDAKTUELL

Omerta: City of Gangsters - Strategiegeheimtipp im Test!
Deadpool - Mutanten klatschen bis der Spandex platzt!
Borderlands 2: Sir Hammerlock's Big Game Hunt - Test!
AUSSERDEM Lightning Returns: FF 13, Iron Sky,
Dark Souls 2, Zeno Clash 2, Anarchy Reigns,
Defiance, Sniper: Ghost Warrior 2, Under Defeat HD
Spiele des Jahres 2012: Große Preisverleihung!

4-Seiten-Report
**EINE FRAGE
DER BALANCE**
Der schmale
Schwierigkeitsgrad



6 SEITEN ATEMNOT

METRO LAST LIGHT

Schockt, fordert, begeistert: Endzeit-
Odyssee durch Moskaus U-Bahn!

Plus Poster
und Interview!

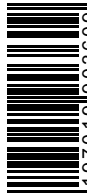
THE CAVE

Der XBLA-Hit des Monkey-
Island-Machers im Test!



THE WALKING DEAD

Survival Instinct: Was taugt
der neue Zombie-Shooter?



„BESSER ALS GOD OF WAR,
BAYONETTA UND NINJA GAIDEN“

- M! GAMES

„STYLISH, SCHICK, SPASSIG“

- PLAY3

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

- GAMEPRO

BEKÄMPFT EURE DÄMONEN.

DMC

Devil May Cry™

JETZT ERHÄTLICH



www.youtube.com/CAPCOMGermany



www.facebook.com/CAPCOMGermany



www.twitter.com/CAPCOM_Germany



PS3

PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

ERHÄLTICH AB DEM 25. JANUAR



CAPCOM®

Willkommen bei 360 Live!



Am 3. Januar 2013 habe ich es getan. Ein Klick auf die Vorbesteller-Schaltfläche, ein paar Textfelder ausgefüllt und los war ich sie, die knapp 90 Euro,

die Hersteller Ouya für seine gleichnamige Open-Source-Konsole inklusive Versand nach Deutschland verlangt. Ob der auf Android-Betriebssystem laufende Quader wie angegeben im April 2013 in der Post liegt? Meine Zockerdaumen würde ich dafür nicht ins Feuer legen. Nichtsdestotrotz bin ich mehr als optimistisch, dass das Team rund um Projektleiterin Julie Uhrman,

»Hypemotor ist vielmehr der Mach-doch-was-du-willst-Ansatz.«

Design-Ikone Yves Béhar und Ex-Xbox-Hardware-Visionär Ed Fries ein phänomenales Produkt an den Start karren. Eines, das die Konsolen-Landschaft nachhaltig umkrempeln könnte! Schon die Geldsammel-Aktion auf Kickstarter.com brach alle Rekorde: Die erste Million hatte man nach knapp acht Stunden beisammen. Am Ende des Fundraising-Marathons waren es 8,59 Millionen US-Dollar. Und Ouya hat Wort gehalten! Bereits Ende Dezember wurden hunderte Devkits an Entwickler weltweit verschickt. Inhalt: ziemlich genau das, was Käufer bei Verkaufsstart erwartet. Ein pfiffig designtes, extrem handliches Gerät, nicht größer als der Zauberwürfel des ungarischen Bauingenieurs Rubik. Darin verbaut: Ein Tegra-3 Vierkern-Prozessor, ein Gigabyte RAM sowie acht Gigabyte Flashspeicher, ein HDMI-Ausgang plus Anschlüsse für Netzwerk- und USB-Kabel. Nicht zu vergessen der jeder Konsole beiliegende Bluetooth-Controller mit neuartigem Touchpad an der Stirnseite.

Dass der Wunderkubus aktuell Schlagzeilen sammelt wie die Real-Life-Let's-play-Parodien von Y-Titty Youtube-Abonnenten, liegt jedoch sicher nicht an der schnuckeligen, höchst portablen Hardware. Hypemotor ist vielmehr der Mach-doch-

was-du-willst-Ansatz. Denn jede Ouya-Konsole kann als Entwickler-Konsole verwendet werden – das »Software Development Kit« liegt kostenlos bei. Besser noch: Hacken ist ausdrücklich erwünscht – ohne, dass dadurch die Garantie erlischt! Die Erfinder gehen sogar noch einen Schritt weiter und erlauben das Modifizieren der Hardware. Zu diesem Zweck liegt eine ausführliche Dokumentation der Leiterplatten bei – Wolke Sieben für Tüftler und Spieleautoren! Aber auch den Ottonormal-Kunden schmiert man abseits von namhaften Studios, die bereits ihre Unterstützung zusicherten, gehörig Honig um den Mund. Insbesondere der Free-to-Play-Ansatz macht neugierig. Jeder Entwickler entscheidet frei Schnauze, wie er seine Ausgaben wieder reinholt. Werbung, Ingame-Einkäufe, zeitlich begrenzte Testversionen – solange wenigstens ein Spielabschnitt kostenlos ausprobiert werden kann, gibt Ouya grünes Licht. Und so wundert's mich nicht, dass viele das System schon jetzt als das Youtube der Entwicklerszene preisen. Endlich können auch winzige Teams mit bizarren Kreativvisionen, aber nur minimalem Budget auf einer TV-Konsole erfolgreich sein. Das bringt auf lange Sicht mehr Innovation, die dann hoffentlich auch auf die ganz Großen abfärbt. Ouya-Topseller, die wenig später auch auf XBLA für Furore sorgen – absolut denkbar! Aber auch ein generelles Umdenken in Sachen Preisgestaltung könnte die Folge sein. Hinzu kommt: Was wäre, wenn Ouya bereits ein Jahr später eine wesentlich leistungsstärkere Hardware auf den Markt bringt? Plus: Ist das hier womöglich der längst überfällige Kickstart in Sachen Cloud-Gaming?

Ja, ich freue mich. Auf die erste der hoffentlich drei neuen Konsolen, die wir 2013 erleben werden. Aber auch auf die Reaktionen der großen Drei. Und deine Meinung? Hat Ouya das Zeug zum Kreativ-Anführer? Oder ist es schon jetzt eine Totgeburt? Schreib es mir an soenke@360-live.de

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE KICKSTART-AUSGABE

Willkommen im Jahr 2013! Gut gerutscht? Beide Zockerhände noch voll funktionsfähig? Sehr gut, denn auch in diesem Frühjahr geht so richtig die Post ab! Bevor Microsoft früher als wir alle denken die nächste Xbox ankündigt wird, lassen die Entwickler noch mal die Korken für die 360 knallen:

»Bioshock Infinite«, »Metro: Last Light«, »DMC«, »Gears of War: Judgment«, »Sniper: Ghost Warrior 2« – wir haben sie alle! Aber auch die Reportage »Eine Frage der Balance« möchte ich hiermit jedem ans Herz legen; ebenso den Download unserer kostenlosen ePub-Ausgaben für unterwegs auf www.360-live.de!

**FRÜHJAHRSGRANATEN AB S. 14,
TESTS AB S. 48,
REPORTAGE AB S. 64**

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

METRO: LAST LIGHT

In den U-Bahn-Tunneln lauert der Tod. Wenn er nicht gerade von blutrünstigen Mutanten überbracht wird, sorgen Banditen, Kommunisten oder die Nazis des Vierten Reichs schon dafür. Neben jeder Menge Blei erwartet dich im Edel-Shooter »Metro: Last Light« aber auch eine Grusel-Atmosphäre der Extraklasse, die »Resident Evil« und Co. das Fürchten lehrt. Wird das hier die neue Referenz für Horror-Freunde? 360 Live zurrt die Gasmaske fest und stürmt die Moskauer Metro.



360 LIVE
AUSGABE FEBRUAR 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	47 TESTS	68 COMMUNITY
 Metro: Last Light	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



ANFANG KOMPLETT GESPIELT!

22 BIOSHOCK INFINITE

Rassisten, Ruderboote und Risse in der Zeit:
Gesellschaftskritischer Shooter über den Wolken



APPELL EINES GEÄCHTETEN

28 GEARS OF WAR JUDGMENT

Kilo-Squad auf Abwegen: Kettensägen-
Wahnsinn wie du ihn noch nie erlebt hast!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Ron Gilbert
- 06 Zeno Clash 2
- 08 Neue Windows Phone Games
- 08 God Mode
- 08 Warhammer
- 09 Edge of Twilight
- 09 Lightning Returns: Final Fantasy 13
- 10 Harte Aussichten: Dark Souls 2
- 10 Aus der Redaktion
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Metro: Last Light
- 22 Bioshock Infinite
- 27 The Walking Dead: Survival Instinct
- 28 Gears of War: Judgment
- 32 Metal Gear Rising: Revengeance
- 34 Sniper: Ghost Warrior 2
- 36 Defiance
- 38 The Phantom Pain
- 46 Deadpool

TEST

- 48 DMC Devil May Cry
- 52 Xbox Live Indie Games
- 53 Under Defeat HD: Deluxe Edition
- 54 Anarchy Reigns
- 56 Omerta: City of Gangsters
- 58 Iron Sky: Invasion
- 59 Wächter von Mittel Erde
- 60 The Cave
- 62 Reaktionsrallye
- 62 My Body Coach 3
- 62 Kinect Party



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News, Gewinnspiele und ein Forum findest du auf unserer Webseite.
Die Adresse: www.360-live.de

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Spartipps, Zubehör, Termine

Forum, News und mehr

- 62** Black Knight Sword
- 63** Borderlands 2 – Sir Hammerlock's Big Game Hunt
- 72** Sonic the Fighters
- 72** Fighting Vipers
- 72** Virtua Fighter 2
- 72** Red Bull Crashed Ice Kinect

POSTER

- 41** Metro: Last Light
- 42** Metro: Last Light

REPORTAGE

- 64** Eine Frage der Balance

COMMUNITY

- 68** Interview mit Kittykat von Vivacious Ladies
- 69** E-Sport-Kolumne
- 69** DLC-Check
- 70** Spiele des Jahres 2012 – die Gewinner
- 72** Live Arcade Total
- 73** Gamerscore – Hitman: Absolution
- 74** Lesertest: Mark of the Ninja
- 75** Nachgefasst bei Far Cry 3
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Nokia Lumia 820 im Test
- 79** Spartipps; Special-Edition-Check
- 80** Zubehörtests
- 81** Spieletermine

SERVICE

- 45** Aboseite
- 47** Impressum
- 82** Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY PLUS POSTER



14 METRO: LAST LIGHT

Schockiert, fordert, begeistert: Endzeit-Odyssee durch die Moskauer U-Bahn!

TOPSPIELE

27 The Walking Dead: Survival Instinct

- 10** Dark Souls 2
- 32** Metal Gear Rising Revengeance
- 34** Sniper: Ghost Warrior 2

38 The Phantom Pain

- 36** Defiance
- 46** Deadpool
- 52** Xbox Live Indie Games

48 DMC Devil May Cry

- 53** Under Defeat HD: Deluxe Edition
- 54** Anarchy Reigns
- 56** Omerta: City of Gangsters

60 The Cave

- 59** Wächter von Mittelerde
- 63** Borderlands 2 – Sir Hammerlock's Big Game Hunt

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	OLDSCHOOL-BALLEREI	FINAL FANTASY	HARTE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Ron Gilbert über Monkey Island 3 und Co.	God Mode	Lightning Returns	Dark Souls 2	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Ron Gilbert

Mit »Monkey Island« und »Maniac Mansion« hat Ron Gilbert der Videospielwelt vor über 20 Jahren das Lachen und Rätseln beigebracht. Nun bringt er mit seinem Rätsel-Jump-and-Run »The Cave« die Spieler erneut zum Grübeln – Test siehe Seite 60. 360 Live hat mit dem legendären Entwickler über die Zukunft, Vergangenheit und das wahre »Monkey Island 3« geplaudert.

Ron Gilbert spielt gerne mal den Mürrischen. Nicht umsonst gab er sich selbst schon vor vielen Jahren den Spitznamen »Grumpy Gamer« und schockt gleich mit dem ersten Satz während unseres Gesprächs: »The Cave ist das letzte Game, das ihr von mir sehen werdet. Punkt, um, aus!«, sagt der 48-jährige mit ernsthaftem Unterton – nur, um dann gleich wieder zu beschwichtigen. »Nein, nur Spaß«, meint der Amerikaner mit einem Schmunzeln auf den Lippen. »Ich habe noch viele Ideen. The Cave war eine, die sich schon vor 25 Jahren festgesetzt hatte. Gleich neben jeder Menge totem Blödsinn.« Blödsinn, der sich jedoch nach einem großartigen Spiel anhört. »Ja, ich hab da diesen einen Einfall: Eine Gruppe von zehn bis 15 Leuten ist in einer abgeschlossenen Umgebung – vielleicht einem Kreuzfahrtschiff oder auf einer Urlaubsinsel. Der Spieler entscheidet, einen der 15 umzubringen«, erzählt Ron Gilbert mit leuchtenden Augen. »Das wäre der erste Teil des Spiels.« Der zweite Part solle sich darum drehen, nicht erwischt zu werden. »Ein Detektiv ermittelt, und du musst ihn auf eine falsche Fährte führen«, enthüllt der Spielepionier. »Der Kniff daran: Wie schwierig es ist, hängt davon ab, wen du tötest und wie. Tötest du den Koch, kannst du leicht davonkommen. Denn du hast eigentlich kein Motiv: Warum zum Teufel würde jemand den Koch auf einem Kreuzfahrtschiff um die Ecke bringen wollen?! Tötest du deine reiche Ehefrau, die sich gerade von dir scheiden lässt, wird man dir schneller auf die Schliche kommen.« Könnte das also Rons nächstes Game sein? »Vielleicht, vielleicht. Ich habe viele komische Einfälle«, bekennt er nur zu gerne. »Ich möchte gerne ein Abenteuerspiel machen, das man

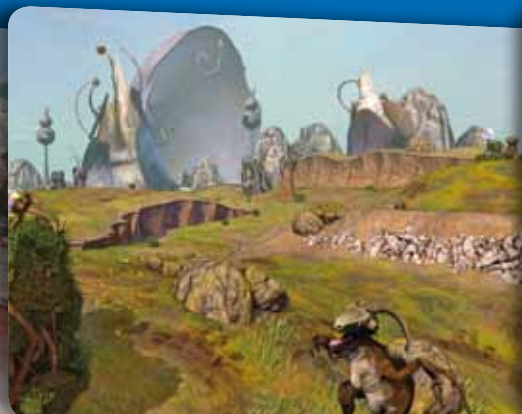
rückwärts spielt.« Ähnlich Christopher Nolans Film »Memento« – nur eben zum Spielen? »Ja, so in der Art, du beginnst mit dem Ende und musst quasi alle Rätsel ‚zurücklösen‘.«

Doch trotz all der großen Ideen, die Ron hegt, hängt sein Herz immer noch an seinem bekanntesten Werk: »Was ich sehr gerne machen, was ich wirklich lieben würde, wäre das wahre Monkey Island 3. Ich nenne es Monkey Island 3a«, erklärt der Abenteuer-Entwickler, der von der Fortführung der Serie nach Teil Zwei ausgeschlossen war. »Ich habe auch die Webadresse monkeyisland3a.com registriert. Nur für den Fall der Fälle.« Dabei ist es nicht unbedingt so, dass Ron hassen würde, was ohne seine Regie mit der »Monkey Island«-Saga geschah. »Ich will es so weitererzählen, wie es wirklich sein sollte«, führt er aus. Doch müsste Ron hierfür die Markenrechte erhalten, die nun bei Disney liegen. »Ich habe immer noch Hoffnung, dass es irgendwann passiert. Vielleicht könnte man deren Unterschrift fälschen oder sie überlisten«, plant er. »Bis es soweit ist, werde ich neue und andersartige Dinge machen. Mir eben andere Sachen überlegen.« Wie wär's etwa mit einem Game, bei dem man einen dreiköpfigen Affen spielt? »Wieso nicht. Drei-Spieler-Koop, jeder steuert einen anderen Kopf? Man lässt sie unterschiedliche Dinge sagen und tun. Geniale Idee!« Aber woran arbeitet er nun wirklich nach »The Cave«? Das mag er noch nicht verraten. Nur, dass er immer arbeite – an irgendwas. »Ich mache keinen Urlaub. Ich arbeite immer... weil ich das mag«, verrät er. Und? Das Schlechteste ist das nicht, wie »The Cave« beweist.



BIO

Name | Ron Gilbert
Firma | Double Fine Productions
Position | Kreativ-Leiter
Arbeitet gerade an | The Cave / Geheim
Schon gewusst? | Schon Gilberts vorletztes Game, »Death Spank«, basierte auf einer eigentlich recht alten Idee: Bei dem Studio Cavedog werkelte er an dem nie vollendeten Rollenspiel »Good & Evil«, dessen Welt er dann – leicht verändert – in »Death Spank« zum Leben erweckte.



»Drei-Spieler-Koop, jeder steuert einen anderen Kopf? Man lässt sie unterschiedliche Dinge sagen und tun. Geniale Idee!«

Ron Gilbert, Double Fine Productions



ZENO CLASH 2

Mit »Zeno Clash« hat das kleine chilenische Studio ACE Team 2009 eine verquere Xbox-Live-Arcade-Perle geschaffen. Darin wird der Spieler als Stammeskrieger Gath von seinen Brüdern durch eine vollkommen absurde, aber optisch bezaubernde Spielwelt namens Zenozoik gejagt. Denn Gath soll das göttliche Hermaphroditen-Vogelwesen Vater-Mutter getötet haben, welches das Volk der Stadt Halstedom verehrt. Immer wieder muss sich Gath auf seiner Reise mit bloßen Fäusten, Äxten und merkwürdigen Schusswaffen gegen Tier-Mensch-Mischwesen, riesige Dinosaurier, aber eben auch seine Artgenossen verteidigen. »Zeno Clash 2« soll an die Story und das

Konzept des Vorgängers anschließen und erneut in die bizarre Welt entführen, die dem Fiebertraum eines Salvador Dalí oder Hieronymus Bosch entfallen sein könnte. Erste Einblicke zeigen gigantische Eierschalenkonstrukte, die sich am Horizont in den Himmel schieben, verschlungene Pflanzen, die Seifenblasen pusten und Echsenkreaturen, die in Front einer einsamen Wüstenstadt tänzelnd durch die Gegend hoppelnd. Dazu Kämpfe mit Hand und Knochenkeule gegen Elefantenmenschen und beleibte Kerls mit Katzenkopfhut. Erscheinen soll der Nachfolger zum Download-Geheimtipp diesmal über Hersteller Atlus. Und zwar schon Anfang 2013!

klein- GEDRUCKT

ASSASSIN'S CREED BRASILIEN?

✖ Das nächste große »Assassin's Creed« könnte in Südamerika spielen. Zumindest wird diese Möglichkeit erwogen, verrät Bertrand Chaverot, Chef von Ubisoft Brasilien. Ein Assassine, der durch Chile, Kolumbien und Brasilien stiehlt? Durchaus vorstellbar – hatte doch schon »Assassin's Creed 3« einige Missionen, die in südlichen Gefilden angesiedelt sind. Das nächste Attentäter-Game soll schon dieses Jahr erscheinen, aber wohl eher eine Auskopplung im Stile von »Assassin's Creed: Brotherhood« werden.

DUC 2K13

✖ Bei Deutschlands größtem Beat-'em-Up-Wettkampf fliegen am 26. und 27. Januar 2013 die virtuellen Fäuste für reale Preise. Gleich in sieben Kategorien können sich Anhänger in Stuttgart kloppen: Mit »Super Street Fighter 4: Arcade Edition«, »Ultimate Marvel vs Capcom 3«, »Tekken Tag Tournament 2«, »The King of Fighters 13«, »Guilty Gear XX Accent Core« und »Dead or Alive 5« ist fast alles vertreten, was Rang und Feuerball hat. Hadoken! Teilnahmeanforderungen und mehr ab sofort unter duc.neutrons.de

BANE WIRD SAM

✖ Es ist bestätigt! Tom Hardy, bekannt als Bane aus »Dark Knight Rises«, wird im kommenden »Splinter Cell«-Film Agent Sam Fisher mimen. Das Drehbuch ist noch bei »The International«-Autor Eric Singer in der Mache. In die Kinos kommen könnte der Streifen Ende 2013 oder Anfang 2014.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



DAS NÄCHSTE HALO...

...könnte schon 2013 kommen, das hat 343 Industries angedeutet. Die Arbeiten seien schon im Gange.

ALAN WAKE...

...Macher Remedy will 2013 sein nächstes Projekt enthüllen: wahrscheinlich »Alan Wake 2«!

METAL GEAR...

...Erfinder Kojima würde gerne »Star Trek«-Regisseur und »Lost«-Erfinder JJ Abrams an einem »Metal Gear«-Film beteiligt sehen.

WINDOWS PHONE GAMES

DREDD VS. ZOMBIES

gratis (24 MB)

Mit dem Titel dieses Shooters ist eigentlich schon alles gesagt: Film- und Comicheld Judge Dredd muss mit allerlei Schießprügeln verhindern, dass Mega-City One von Zombies überrannt wird. Die Iso-Perspektive, in der Dredd durch schlauchige, eintönige Gänge marschiert, funktioniert gut und ist übersichtlich, die Steuerung mit virtuellem Analogstick dagegen gewöhnungsbedürftig. Dank launigem Story-, Arena- und Psi-Modus sowie guter Grafik ein durchaus unterhaltsamer, wenn auch anspruchsloser Zombie-Schlächter.



PAPER DASH

gratis (10 MB)

Eine Hommage an den C64-Klassiker »Paper Boy« ist »Paper Dash«, das auch gleich das bewährte Spielprinzip beim Alten belässt: Auf einem Fahrrad gilt es, Zeitungen im Vorbeifahren in Briefkästen zu befördern, gleichzeitig Hindernissen wie Pylonen, Ölpfützen und Bällen auszuweichen und wertvolle Sodaflaschen und Power-Ups einzusammeln. Warum? Natürlich um sein Taschengeld aufzubessern! Nach und nach werden die insgesamt 45 Levels freigeschaltet - fordernd und wahrlich eine tolle Neuschöpfung des Originals.



THE PATH OF KARA

0,99 Euro (135 MB)

Puzzle-Games haben keine Story? Von wegen: Dieser »3 gewinnt«-Puzzler mischt gekonnt ein Fantasy-Abenteuer um die junge Schamanin Kara mit süchtig machenden Kombinationsrätseln. Während es bei den Denkspielen darum geht, drei oder mehr gleiche Symbole via Fingerwisch miteinander zu verbinden, wird im Hintergrund die Story um ein Land gestrickt, das vom Bösen heimgesucht wird. Erinnert an »Puzzle Quest«, bezaubert aber viel mehr durch schönen Soundtrack und handgezeichnete Grafik. Geheimtipp!



✕ GÖTTER UNTER SICH



GOD MODE

Langjährige Gamer kennen den »God Mode« wahrscheinlich noch. Als PC-Cheat in eine Kommandozeile eingegeben, machte er den Held in Ego-Shootern wie »Doom« und »Quake« unverwundbar und bewahrte ihn so vor dem »Game Over«. Auf Konsole hingegen soll »God Mode« alsbald zum Synonym für schnelle, harte und coole Shooter-Kost werden. Denn eben das ist der Name eines Third-Person-Mehrspieler-Games, das als Zusammenarbeit des bekannten Japano-Rollenspiel-Herstellers Atlus mit den Studios Old School Games und Saber Interactive entsteht. Erste Eindrücke? Schnell, wirr und überdreht geht's da zur Sache: Clowns mit Heiligenschein, Zombie-Cowboys und Soldaten fegen im Vier-Spieler-Koop durch verschiedenste Arenen und Level. Feuern mit Raketenwerfern, Sturm- und Maschinengewehren auf Skelette, Dämonen und anderes garstiges Getier, sammeln Erfahrungspunkte und prügeln hin und wieder mit göttlichen Hämmern auf höllische Heerscharen ein. Dazwischen: gigantische Bosse wie fette Zyklopen mit riesigen Keulen oder auch Hochhaus-gleiche Mutantenwesen, die sich wutschnaubend in die Spielwelt

beugen. Das wirre Szenario wird von seinen Schöpfern lapidar und schnell erklärt: Die Spieler sind allesamt einstige Gottheiten, die nun als Sterbliche im Höllenfeuer zur Freude von Unterweltherrscher Hades um ihre Seele kämpfen. So viel zum Plot. Diese groteske Kombination erinnert in ihrer Geschwindigkeit und Leichtigkeit tatsächlich an ehrwürdige PC-Mehrspieler- und Shooter-Ikonen der 90er Jahre – und macht entsprechend Lust, Hand anzulegen. Und das wird wohl auch schon alsbald möglich sein. Erscheinen soll »God Mode« nämlich schon im Frühjahr 2013 via Xbox Live für einen Preis um die 10 Euro.

»...die Spieler sind allesamt einstige Gottheiten, die nun als Sterbliche im Höllenfeuer zur Freude von Unterweltherrscher Hades um ihre Seele kämpfen.«

✕ THE CREATIVE ASSEMBLY

WARHAMMER!

Bald werden Menschen und Orks auf gigantischen Schlachtfeldern aufeinanderprallen. Blut wird spritzen, Gliedmaßen werden fallen und Kampfschreie ertönen. Hintergrund: Die zu Sega gehörenden Strategie-spiel-Experten von Creative Assembly haben sich die Lizenz für das brachiale Table-Top-Game »Warhammer« gesichert. Wer jetzt allerdings sofort einen Space Marine in Servo-Rüstung mit Bolter-Gewehr vor Augen hat, wird enttäuscht. Die Macher der erfolgreichen PC-Strategiereihe »Total War« – aber auch des Sci-Fi-Flops »Stormrise« – wollen und können sich derzeit nur dem klassischen »Warhammer« mit Fantasy-Kulisse annehmen. Also Schwert statt Gewehr, Flammzauber statt Granatwerfer und Trebuchets statt Kampfpanzer. Denn die Videospiel-Rechte für die so erfolgreiche Zukunftsauskopplung namens »40.000« hat »Warhammer«-Erfinder Games Workshop weiterhin an den mittlerweile insolventen Hersteller THQ vergeben, der 2011 den Third-Person-Shooter »Warhammer: Space Marine« veröffentlichte. Wann nun die erste Fantasy-Schlacht der »Total War«-Schmiede erscheint? Bis dato noch unklar. Allerdings soll Creative Assembly schon länger an dem Projekt arbeiten, weshalb ein Erscheinen noch vor Ende 2013 möglich scheint – auch auf Konsole.



✕ LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY 13



WELTUNTERGANG 2013

Ist es nicht toll: Wir alle haben den vermeintlichen Weltuntergang am 21. Dezember 2012 überlebt! Doch nun folgt schon der nächste. Bereits im März dieses Jahres wird die Welt im dritten und letzten Teil der Fantasy-Saga »Final Fantasy 13« untergehen. Ähnlich wie einst im Nintendo-64-Hit »The Legend of Zelda: Majora's Mask« bleiben dem Spieler von Spielstart an 13 virtuelle Tage bis zur Apokalypse – das entspricht rund zwei bis vier echten Spieltagen. Anders als gedacht gilt es jedoch nicht, das Ende der Menschheit mit Protagonistin Lightning zu verhindern. Stattdessen geht nach 13 Tagen nicht nur die alte Welt unter, sondern eine Neue wird aus der Taufe gehoben. Und die Lady mit den pinken Haaren ist im Auftrag des Gottes Bhunivelze unterwegs, möglichst viele Seelen von allen vier Kontinenten des Reichs zu retten, um sie in die neue Welt zu transferieren. Ja, das klingt so japanisch abgehoben, wie es sich für ein »Final Fantasy« gehört. Doch auch sonst strotzt »Lightning Returns« bislang vor guten Neuigkeiten. Die nervigen Quicktime-Reaktionstests aus den Vorgängerspielen sollen

etwa der Vergangenheit angehören; zudem gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten wie der schrulligen Verkäuferin Chocolina und Charakteren aus den ersten beiden Teilen der Trilogie – selbst wenn diese nun nicht mehr aktiv spielbar sein werden. Auch die Chocobo-Reitvögel sind wieder mit an Bord und lassen sich selbstredend als geflügelte Fortbewegungsmittel nutzen. Wie viel Spielwert hinter der außerordentlich ansehnlichen Fassade schlummert, davon konnte sich 360 Live auf einem ersten Anspiel-Event in Paris, kurz nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe, selbst ein Bild machen. Die ausführliche Vorschau dazu findest du im nächsten Heft!

» Die nervigen Quicktime-Reaktionstests sollen der Vergangenheit angehören. «



✕ EDGE OF TWILIGHT

SOMMER IM ZWIELICHT

Mit Freude erwartet, dann totgesagt und letztlich nahezu vergessen: das Actionabenteuer »Edge of Twilight« kann auf eine ähnlich holprige Geschichte wie »Duke Nukem Forever« zurückblicken. Bereits 2008 war das Spiel um den Kopfgeldjäger Night Lex angekündigt, der sich durch eine Welt gezeichnet von Dampfmaschinen und Magie schlägt. Eine Welt, die einst einem Paradies glich, dessen Himmel sich jedoch alsbald verfinsterten – denn ein Unheil bedrohte die Lande. Wie auch den Entwickler Fuzzyeyes, der nach der Enthüllung von »Edge of Twilight« ins Trudeln geriet. 2012 wurde das Game auf Eis gelegt und ward nicht mehr gesehen. Jetzt, wie aus dem Nichts, soll es laut Pressemeldung im Sommer 2013 erscheinen. Denn wie durch ein Wunder – und die Partnerschaft mit dem japanischen Studio JDJC – scheint der taiwanesisch-japanische Entwickler unter dem Namen Fuzzyeyes Entertainment wiederauferstanden. Bereits seit 2011, heißt es, habe man im Geheimen wieder die Arbeit aufgenommen und das Projekt überarbeitet. So soll »Edge of Twilight« kein alleinstehendes Game mehr sein, sondern nun vielmehr als Dachmarke für eine ganze Reihe von Spielen um das komplexe Steampunk-Universum aufgezogen werden. Vor der Konsolenfassung wird mit »Edge of Twilight: Horizon« etwa ein Ableger für Apples iPhone und iPad erscheinen.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Laut »Dark Souls«-Entwicklungsleiter Hidetaka Miyazaki könnte im Artikel rechts auf dieser Seite statt »Dark Souls 2« gut und gerne auch »Dark Ring 2« stehen. Denn »Dark Ring« war als ursprünglicher Titel für den Nachfolger von »Demon's Souls« im Gespräch. Bis, ja, bis die Japaner entdeckten, dass dies in englischsprachigen Ländern auch die Bezeichnung für den Anus ist.

✖ **Zahl:** 4,5 Millionen! So oft hat sich das Indie-Ich-bau-eine-Welt-Game »Minecraft« auf Xbox Live Arcade verkauft. Darüber hinaus ist's hinter »Black Ops 2« und »Halo 4« derweil der am meisten via Xbox Live gespielte Titel.

✖ **Zitat:** »Wenn man nichts mehr zu erzählen hat, dann sollte man das Kapitel einfach abschließen«, sagt »Bioshock Infinite«-Schöpfer Ken Levine darüber, dass sich sein neuestes Werk von der Unterwasserstadt verabschiedet.

Aus der Redaktion

✖ Wo fangen wir an? Erst einmal: Danke an alle Teilnehmer unseres Adventskalender-Gewinnspiels auf Facebook! Danke für die vielen Lacher. Großartig, welch kreative Antworten unsere Fragen bei euch hervorlockten. Ansonsten heißt's hier bei uns: Kaum zurück im Büro, geht's schon wieder auf zu den nächsten Events. Lara Croft ruft nach London, Sam Fisher lädt nach Paris. Und ... aber wir wollen nicht zu viel von dem verraten. Freut euch aber schon mal auf die kommende Ausgabe. Was sonst so passiert? Das lest ihr wie immer auf www.360-live.de und www.facebook.com/360livemagazin

WAS UNS BEWEGT

✖ Na, alle gut ins neue Jahr gerutscht? Sehr schön, die Redaktion nämlich ebenso. Auch wenn der üppige Weihnachtsschmaus immer noch etwas schwer im Magen beziehungsweise auf den Hüften liegt, der Urlaub dann doch etwas schneller vorüberging als gedacht und der gigantische Berg an ungelesenen E-Mails immer noch nicht gänzlich besiegt ist. Dennoch: Wir freuen uns auf ein weiteres Jahr voller spannender Games, interessanter Herausforderungen und hoffentlich einer neuen Konsole. Die Domain www.720-live.de haben wir uns jedenfalls schon mal gesichert.

360 LIVE
HARTE
AUSSICHTEN



DARK SOULS 2

From Softwares »Dark Souls« und der Playstation-3-exklusive Vorgänger »Demon's Souls« sind zweifelsohne zwei der schwierigsten Rollenspiele aller Zeiten. Ohne langwierige Einleitung oder Tutorial-Missionen werfen dich die beiden Duster-Dungeon-Erfahrungen in die dunklen Lande von Boletaria und Lordran. Lassen dich alleine im Kampf mit schier übermächtigen Gegnern: Feuer speienden Drachen, riesigen Dämonen und Horden noch viel teuflischerer Kreaturen. Doch gerade dank dieser für heutige Spiele ungewohnten Herausforderung und der durchgängig fesselnden Atmosphäre hat die Serie eine beachtliche Gefolgschaft aufbauen können. Mit »Dark Souls 2« – so würde man zunächst annehmen – will der japanische Entwickler dieser Linie treu bleiben. Nur bedingt, wie nun bekannt wurde. Denn zwei entscheidende Faktoren sollen sich ändern. Zum einen ersetzt das Studio den bisherigen federführenden Gamedesigner Hidetaka Miyazaki durch ein Duo bestehend aus Tomohiro Shibuya und Yui Tanimura. Sie sollen »Dark Souls 2« in neue Richtungen lenken. Zum anderen soll der dritte Teil für unerfahrene Spieler zugänglicher werden. Ob das mit einem Abfall des gefürchteten, aber reizvollen Schwierigkeitsgrades einhergeht? Abwarten. Fakt ist: Die beiden ersten Teile schaffen es durch ihren schnörkellosen Ansatz, eine mitreißende Stimmung zwischen Einsamkeit und

Abenteuerdrang aufzubauen. Ein echtes Alleinstellungsmerkmal eben, das zum Beispiel durch zu ausführliche Hilfestellungen schnell seinen Reiz verlieren könnte. Das fürs ungeübte Auge auffälligste Merkmal hier ist jedoch ein anderes: die Spielgrafik, die sich nicht vor den vorgefertigten Sequenzen aus dem ersten Trailervideo zu verstecken braucht. Ein riesiger Schritt im Vergleich zur guten, aber selten beeindruckenden Optik der beiden Vorgängerspiele, die immer wieder mit Detailarmut und vereinzelt Einbrüchen der Bildwiederholrate zu kämpfen hatten. Das Reich Lordran hat unterdes ausgedient. Auch die neuen Schauplätze sollen einer ähnlichen Grundstimmung unterliegen, wie das Königreich aus Teil Zwei, doch der Ort des Abenteuers soll ein anderer sein. Und da schon alleine der Name des dunklen Fleckens ein genauer Hinweis auf die bisher verschwiegene Geschichte von »Dark Souls 2« sein soll, will From Software bisher keine weiteren Informationen preisgeben. Dafür versichern die Japaner, wie viel ihnen am Projekt »Dark Souls 2« gelegen ist. Zwei Mal so viele Mitarbeiter werkeln bereits seit November 2011 am Nachfolger und haben angeblich bereits rund ein Viertel des Spiels fertiggestellt. Ob »Dark Souls 2« noch 2013 kommt oder doch ins Jahr 2014 rutscht, ist indes ungewiss. Eines steht jedoch schon jetzt fest: Auch der dritte Serienteil wird die Spielerschaft spalten.



2 9 . J A N U A R

CALL OF DUTY BLACK OPS II REVOLUTION

ZUERST AUF XBOX 360

HYDRO

DOWNHILL

[DIE RISE

GRIND

MIRAGE

EXKLUSIV PEACEKEEPER SMG



XBOX
LIVE

treyarch

ACTIVISION

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS und die stilisierte römische Ziffer II sind Markenzeichen von Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.
KEINE INGAME-SCREENSHOTS CALL OF DUTY®: BLACK OPS II SPIEL BENÖTIGT

XBOX 360.

Jump in.

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 10.12.2012

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

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

Wie ungerecht! Amerikaner haben die Chance, »GTA 5« im offiziellen Rockstar-Webshop vorzubestellen und dafür ein exklusives T-Shirt des im Spiel zelebrierten Mysteriums um »KIFFLOM« abzugreifen.

Einschätzung | sehr gut



TOMB RAIDER

2 Hersteller | Square Enix

39%

Tendenz
↑



Für »Hardcore«-Fans: die unglaublich schlechte Softporno-Parodie »Womb Raider« von 2003. Hauptdarstellerin Lauren Hays schlüpft in die Rolle von Cara Loft.
Einschätzung | sehr gut

ALIENS COLONIAL MARINES

3 Hersteller | Sega

26%

Tendenz
↑



Kratzstimme Lance Henriksen übernimmt in »Colonial Marines« erneut die Rolle des Androiden Bishop, den er bereits in den Filmen »Aliens« und »Alien 3« verkörperte.
Einschätzung | sehr gut

- 4 **Gears of War: Judgment**
26% Einschätzung | sehr gut
- 5 **Watch Dogs**
26% Einschätzung | sehr gut
- 6 **Bioshock Infinite**
22% Einschätzung | sehr gut
- 7 **Crysis 3**
17% Einschätzung | sehr gut
- 8 **Dragon Age 3: Inquisition**
17% Einschätzung | sehr gut
- 9 **Splinter Cell: Blacklist**
13% Einschätzung | sehr gut
- 10 **Star Wars 1313**
13% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Dezember 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Assassin's Creed 3	Ubisoft
2	Halo 4	Microsoft
3	FIFA 13	Electronic Arts
4	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
5	Far Cry 3	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Dezember 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
2	Halo 4	Microsoft
3	Assassin's Creed 3	Ubisoft
4	Just Dance 4	Ubisoft
5	Madden NFL 13	Electronic Arts

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops 2	Square Enix
2	Saint's Row The Third Full Package	Spike/Chunsoft
3	Cave Shooting Collection	Cave
4	DMC Devil May Cry (Vorbesteller)	Capcom
5	Halo 4	Microsoft

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

HALO 4

1 Hersteller | Microsoft

Greg Bear schrieb in der »Blutsväter«-Trilogie schon vor »Halo 4« über die düstere Alienrasse. In Deutschland sind bisher die beiden ersten Romane als Hardcover im Panini Verlag erschienen.

360-Wertung | 8.3



FAR CRY 3

2 Hersteller | Ubisoft

27%

Tendenz
↑



Pilze sammeln? Die Psilocybin-haltigen Zauberstengel aus »Far Cry 3« gibt's auch in der Realität. Und nein: 360 Live verrät dir nicht, wo du sie kaufen kannst.
360-Wertung | 8.5

FIFA 13

3 Hersteller | Electronic Arts

24%

Tendenz
↑



Im Gegensatz zu Schiedsrichter Wolfgang Stark zeigen die 360-Live-Fans »FIFA 13« nicht zu Unrecht die rote Karte. Ob Dortmunds Schmelzer Xbox 360 zockt?
360-Wertung | 8.7

- 4 **Assassin's Creed 3**
20% Wertung | 8.9
- 5 **Call of Duty: Black Ops 2**
20% Wertung | 8.5
- 6 **Borderlands 2**
17% Wertung | 9.1
- 7 **Battlefield 3**
10% Wertung | 9.0
- 8 **Gears of War 3**
10% Wertung | 9.4
- 9 **Hitman: Absolution**
10% Wertung | 8.7
- 10 **Forza Horizon**
7% Wertung | 8.9

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

LEGO DER HERR DER RINGE

1 Hersteller | WB Games

Leserwertung
9.8
360-Live-Wertung
8.4

Vinman81: »Für mich mit Abstand das beste Lego-Spiel. Sprechende Charaktere, Original-Filmmusik und, und, und. So was macht wirklich Spaß. Ich gebe 9.8!«



FAR CRY 3

2 Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
9.2
360-Live-Wertung
8.5



Monstermandi65: »Ubisoft hat aus dem Experiment Far Cry 2 Gott sei Dank seine Lehren gezogen und mit Far Cry 3 einen absoluten Hammer präsentiert!«

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

3 Hersteller | Activision

Leserwertung
8.0
360-Live-Wertung
8.5



Psyconix: »Die Einzelspieler-Kampagne strotzt wieder vor jeder Menge Krach-Bumm, doch so langsam geht der Serie die Innovation aus. Für mich eine 8.0.«

4 Micky Epic: Die Macht der 2

Hersteller | Disney Interactive

Leser-Wertung | 7.7
360-Live-Wertung | 7.8

Gamezone008: »Schönes Nostalgie-Jump-and-Run. Nur manchmal nervt der Wozum-Geier-soll-ich-hin?-Effekt.«

5 Toejam & Earl

Hersteller | Sega

Leser-Wertung | 6.8
360-Live-Wertung | 6.9

DerSpieler187: »Heute werden ja viele Helden aus der Versenkung zurückgeholt... Toejam und Earl wären mal lieber dort geblieben.«

✕ DEIN VOTING

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



Jetzt reinklicken
und voten
www.360-live.de

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

BIOSHOCK INFINITE

1 Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Potenzial
9.0

Psyconix: »Nach Rapture vielleicht die nächste große Spielwelt, die mir auch noch viele Jahre nach dem Spiel in Erinnerung bleiben wird. Wird hoffentlich eine 9.5.«



GEARS OF WAR JUDGMENT

2 Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Santy8san: »Bei Judgment sehe ich 'ne 9.0. Das Spiel wird bestimmt nicht schlechter werden, sondern eher besser...«

TOMB RAIDER

3 Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
8.5



SrG oO CRoK Oo: »Freu mich sehr auf ein neues, härteres und intensiveres Tomb Raider im Survival-Stil. Wird sicher eine 8.5.«

4 Dragon Age 3: Inquisition

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.0

Heckinator: »Ich hoffe, dass Bioware aus den Fehlern des zweiten Ablegers gelernt hat. Falls ja, wird's so geil wie das Graue-Wächter-Epos!«

5 Landwirtschafts-Simulator 2013

Hersteller | 505 Games

Leser-Potenzial | 0.0
360-Live-Potenzial | 7.5

Monstermandi65: »Wat soll das denn??? Ist das etwa Bauer sucht Sau? 0 von 10!!!«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

ALLES SCHNEEFLÖCKCHEN... Was wünschst du dir zu Weihnachten?

Ganz viel Geld.	50%
Alles zusammen!	23%
Ich brauche nur Weltfrieden.	17%
Noch mehr Videospiele.	10%
Ich will eine Wii U.	0%

ALLES DOWNLOAD... Was hältst du vom Prinzip »Season Pass«?

Grundsätzlich gut. Hole ich mir, aber nur bei wenigen Spielen.	48%
Ich hasse Download-Inhalte, also hasse ich auch diese Pässe.	26%
Was für Pässe? Sind wir hier bei einer Grenzkontrolle?	16%
Finde ich toll. So kann man wenigstens etwas sparen.	10%

ALLES GANGSTER... Freust du dich schon auf »GTA 5«?

Aber natürlich! Wer freut sich da denn nicht drauf?	76%
Absolut nicht! Die Serie ist total überbewertet.	15%
Hmm, mal schauen, ob das was wird...	6%
GTA? Hat das was mit »Gran Turismo« für Playstation zu tun?	3%

Erhältlich | März 2013 | Status | 80% komplett

Wir schreiben das Jahr 2034. Unter den Ruinen des postapokalyptischen Moskaus, in den U-Bahn-Schächten der Metro, werden die kläglichen Überreste der Menschheit von einer tödlichen Gefahr bedroht – von außerhalb wie von innerhalb. Mutanten durchstreifen die Katakomben unter der verstrahlten Erdoberfläche, deren Luft nach dem Atomkrieg an manchen Stellen noch immer so heiß ist, dass sie das Blut in den Adern zum Kochen bringt. Der Himmel ist vergiftet, die Außenwelt nach wie vor unbewohnbar. Doch auch in den dunklen und endlosen Tunneln der Metro regt es sich. Die bevölkerten Stationen führen einen brutalen Bürgerkrieg um die Vorherrschaft in der U-Bahn, der die letzten Menschen schneller ausrotten könnte, als die Mutantenplage von der Oberfläche. Kommunisten, Banditen und die Nazis des Vierten Reichs löschen erbarmungslos Leben aus, statt es zu erhalten. Mittendrin: Artjom, der Held des Ego-Shooter-Überraschungshits »Metro 2033«. Mittlerweile selbst zum Ranger aufgestiegen, kann er die Ereignisse seines letzten Abenteuers nicht aus seinem Kopf verbannen. Den Moment, in dem er die Schwarzen – fühlende, menschenähnliche, aber mutierte Wesen, mit denen nur er allein kommunizieren konnte – mit einem Raketen Schlag restlos vom Angesicht der Erde brannte. Schuldgefühle plagten Artjom. Zwar hat er seine Familie, seine Freunde und sein Zuhause, die

Metro, geschützt. Doch hat er nicht gleichzeitig auch etwas verloren...?

LICHT AUS!

In »Metro: Last Light«, der direkten Fortsetzung des Erstlingswerkes, hat er Zeit, das herauszufinden. Denn direkt zu Spielbeginn erfährt Artjom, dass an der Oberfläche angeblich ein Überlebender der Schwarzen gesichtet wurde. Sofort macht sich der junge Ranger mit der mentalen Begabung auf die Suche nach dem Wesen, wird aber schon bald unfreiwillig in die Irrungen und Wirrungen des herrschenden Bürgerkriegs verwickelt. Ähnlich wie im Vorgänger »2033« treibt es Artjom dabei durch zahlreiche Stationen der Metro – angefangen von den kommunistischen Bahnhofen Komsomolskaja, Krasnoselskaja und der Lenin-Bibliothek bis hin zu den gefürchteten Außenposten des Vierten Reichs, wie der Tverskaja und der Schwarzen Station. »Last Light« schwankt dabei gekonnt zwischen beeindruckenden, geskripteten Gänsehaut-Momenten, subtilen Horror-Einlagen und rasanten Schießereien, ohne das eine für das andere zu vernachlässigen. Bevor es allerdings in die verlassenen Tunnel und Gänge geht, darf sich 360 Live in einer fortgeschrittenen Vorschauversion des Spiels an Artjom und die Eigenheiten der Metro herantasten. Spielbar ist bislang zwar nur die technisch überragende PC-Fassung, diese allerdings mit Xbox-

Und außerdem?

■ Die Entwickler verzichten zu Verkaufsstart auf einen Multiplayer-Modus, schließen aber nicht aus, dass dieser eventuell per Patch nachgereicht wird – glauben wir allerdings auch erst, wenn's wirklich passiert ■ Kommt als normale und limitierte First Edition mit extra hartem Ranger-Modus, zusätzlichen Militärpatronen und einem speziellen Waffenpaket mit modifiziertem russischem Sturmgewehr und leichtem MG RPK ■ Im Vorfeld veröffentlichte Hersteller THQ eine dreiteilige Kurzfilmreihe zu »Metro: Last Light«, die unmittelbar an den Live-Action-Trailer »Enter the Metro« anknüpft. Zu sehen sind die Geschichten von drei Überlebenden mit den Titeln »Der Kommandant«, »Der Priester« und »Das Model« auf Youtube ■ Wird wie das Vorgängerspiel wieder stereoskopisches 3D unterstützen



**PLUS INTERVIEW:
DER ENTWICKLER
PACKT AUS!**

METRO LAST LIGHT

Stalin würde sich im Grabe umdrehen, wenn er wüsste, was aus den einst so prächtigen Bahnhöfen seiner geliebten Metro geworden ist. Der sozialistische Klassizismus brachte unterirdische Paläste für das Volk hervor – doch nunmehr sind Stuck, Pomp und Marmor kaum mehr als aschgraue, zerstörte Bruchstücke einer lang vergessenen Vergangenheit. Und die Metro nur noch eines: eine klaustrophobische Dystopie, die tausende Menschen nun ihr Zuhause nennen.

kurz&knapp

Hersteller | THQ

Entwickler |

4A Games

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

Xbox Live | nein

kurz gesagt

Artjom durchkämmt erneut die atmosphärisch dichte und herrlich erdrückende Moskauer Metro.

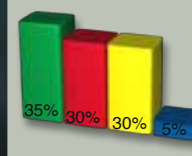
das ist drin

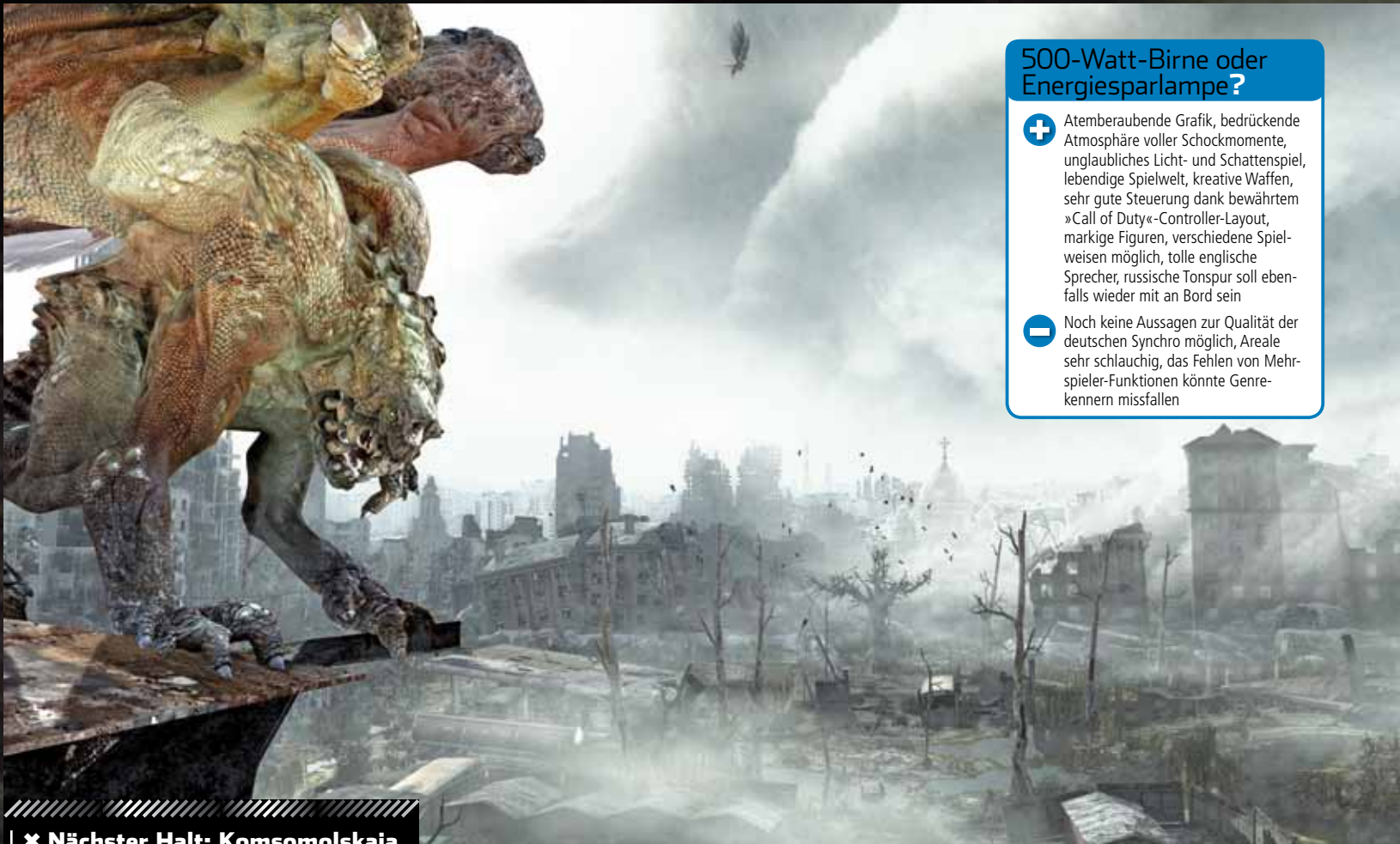
● Anarchie

● Nazis

● Mutanten

● Licht am Ende des Tunnels?





500-Watt-Birne oder Energiesparlampe?

- +** Atemberaubende Grafik, bedrückende Atmosphäre voller Schockmomente, unglaubliches Licht- und Schattenspiel, lebendige Spielwelt, kreative Waffen, sehr gute Steuerung dank bewährtem »Call of Duty«-Controller-Layout, markige Figuren, verschiedene Spielweisen möglich, tolle englische Sprecher, russische Tonspur soll ebenfalls wieder mit an Bord sein
- Noch keine Aussagen zur Qualität der deutschen Synchro möglich, Areale sehr schlauchig, das Fehlen von Mehrspieler-Funktionen könnte Genre-kennern missfallen

✗ Nächster Halt: Komsomolskaja

DIE ECHTE MOSKAUER METRO

Wie viel Wahrheit steckt eigentlich hinter der Idee, im Falle eines apokalyptischen Atomkrieges tatsächlich sein Überleben in der Moskauer Metro zu sichern? Jede Menge! Denn sie gehört zu den U-Bahnsystemen mit den tiefsten Tunneln und Bahnhofen der Welt. Das Streckennetz mit seinen 305,5 Kilometern Länge und den 186 Bahnhofstationen wurde seit den ersten Bauprojekten im Jahr 1935 so angelegt, dass es im Notfall auch als Luftschutzbunker dienen könnte. Im Kalten Krieg wurden einzelne Stationen mit hermetisch verschließbaren Toren ausgestattet, damit sie im Falle eines Atomangriffes als Schutzräume genutzt werden können. Auch im Zweiten Weltkrieg wurde die Metro zweckmäßig umfunktioniert. Seit 1941 dienten mehrere Bahnhöfe der Metro als Basen und Stützpunkte für Soldaten und Regierungsangestellte. Einige Abteilungen der Roten Armee wurden etwa in der Station Kirowskaja ausquartiert. Als die Deutschen begannen, Moskau zu bombardieren, galt die Metro als sicherster Ort bei Luftangriffen. Hier fanden nicht nur Tausende Menschen Schutz, man begann auch damit, Betten aufzustellen, Züge zur medizinischen Versorgung einzusetzen, Trinkwasser und Nahrung zu verteilen und errichtete sporadische Bibliotheken und Kinos. Knapp eine halbe Million Moskauer flüchteten täglich in die Metro.



Controller und der Versicherung seitens des Herstellers, dass auch die Konsolenportierung grafisch und technisch kaum Abstriche hinnehmen müssen wird.

Das Spiel beginnt in Artjoms dürrtlig ausgestatteter Baracke, wo sich der Held gerade mühselig von seinem Feldbett und den schmutzigen, vergilbten Laken erhebt. Kurz lässt er den Blick durch den winzigen Raum schweifen, der nur von einer Petroleumlampe auf dem Schreibtisch und einem Halogenstrahler an der Decke erleuchtet wird. Braun und Grau sind die vorherrschenden Farben. Die Wände – Provisorien aus dünnem Wellblech – sind mit Tüchern und Decken verhängen, Staub schwebt in deutlich sichtbaren Partikeln in der abgestandenen Luft. Hier und da wurde die kleine, private Kammer mit persönlichen Dingen ausgestattet, die den Eindruck eines trostlosen, kargen Lazaretts jedoch nur mäßig übertrüben. An seinem Schreibtisch angelangt, greift Artjom zur bekannten Ranger-Ausstattung, ohne die er niemals unterwegs ist: sein Journal, ein Kompass, ein Feuerzeug aus einer modifizierten 12,7-mm-Patrone, eine Stirnlampe und seine lebenswichtige Armbanduhr. Als er seine bescheidene Behausung verlässt, tritt er direkt in einen engen Flur. Durch milchige, dicke Glasscheiben erhascht er im Vorbeigehen einen Blick auf die restlichen Bewohner: Angehende Ranger placken sich bei Liegestützen ab; hinter einem Vorhang spielen ein paar alte Männer Karten; und an anderer Stelle fließt der Alkohol in bester russischer Manier und unter lauten »Sa sdorowje«-Rufen in Strömen – natürlich keine klare, feine Spirituose wie damals, sondern trüber »Shroom

Wodka«, destilliert aus überall wachsenden Pilzen. Kinder spielen mit alten Dosen und aus Schrott gebastelten Dreirädern, während Erwachsene sie mit Jongliereinlagen bespaßen oder Schattenfiguren schneiden. Ein paar Meter weiter stehen ein paar Hausschweine eingepfercht in rostigen Metallverschlägen, säugen ihre Ferkel und freuen sich über Küchenabfälle, während ein Typ, der offensichtlich zu viel Shroom Wodka hatte, lallend und torkelnd neben ihnen zu Boden geht. Erstaunlich, wie sehr sich das Leben den dunklen Metrotunneln angepasst hat! Hier kann man sich gut und gerne länger umschauen und entdeckt immer wieder ein feines Detail und lauscht toll vertonten Gesprächen in diesen lebendigen Oasen der Unterwelt.

FEUER FREI!

Die Steuerung Artjoms aus der Ego-Perspektive bereitet schon mal keine Probleme. Zeit, sich am örtlichen Schießstand ein bisschen auf die Gefahren in den Tunneln vorzubereiten. Kurios vor allem die Waffenauswahl, die nicht mehr allzu viel mit den Standard-Bleispuckern der heutigen Zeit zu tun hat. Erfindungsreich, wie die Russen so sind, haben sie sich nach der Atomkatastrophe eigene Kugelpusten aus verstreuten Einzelteilen gezmimt. Herausgekommen ist beispielsweise die doppelläufige Schrotflinte »Duplet«, die zwar miserable Eigenschaften bei Streuung, Magazingröße und beim Nachladen aufweist, dafür aber den größten Schaden mit nur einem einzigen Schuss anrichten kann – wenn man sich nach dem Abfeuern überhaupt noch auf den Füßen befindet. Oder die »Helsing«: ein Multi-Schuss

»Wahnsinn, hat hier jemand die Grafik der Next-Gen-Konsolen angeknipst?!«



Pneumatik-Luftgewehr, geschustert aus Metallschrott und ausgedienten Revolvern, das Bolzen verschießt und regelmäßig manuell wieder »aufgepumpt« werden muss. Der Clou: Auch, wenn diese Waffen vornehmlich der unerschöpflichen Fantasie der Entwickler entspringen, sind sie doch so exakt bis ins Detail ausgearbeitet, dass sie tatsächlich funktionieren würden, wenn man sie nachbaut – abgefahren!

Auch ihre Handhabung ist vorbildlich. Wer schon einmal einen komfortablen Ego-Shooter wie die der »Call of Duty«-Reihe gespielt hat, findet sich sofort zurecht: Zielen mit der LT-, Abdrücken mit der RT-Taste, Nachladen via X-Taste. Auf neumodischen Schnickschnack wie eine automatische Zielerfassung verzichtet »Last Light« bewusst – gezielt wird entweder aus dem Handgelenk oder über Kimme und Korn. So pustet Artjom schnell ein paar wenig furchteinflößende Pappmutanten am Schießstand über den Haufen – öde! Jetzt wünscht man sich was Richtiges vor die Flinte!

U-BAHN-HORROR

Kaum aber schließen sich die massiven Eisentore hinter Artjom und sperren das heimelige Licht der sicheren Station hinter ihm aus, möchte man seinen Wunsch noch mal überdenken. Vor dem eigenen Auge erstreckt sich pure Dunkelheit, so endlos und kalt wie ein alles verschlingender Abgrund. Die Gänge und Schächte, die die einzelnen Bahnhöfe der Metro miteinander verbinden, sind Niemandsland. Rostige Rohre ziehen sich an der niedrigen Decke entlang, modrige Ranken und Flechten wuchern an den halb zerfallenen, halb eingestürzten Tunnelwänden. Die Menschen haben hier und da einsam flackernde Glühbirnen angebracht oder kleine Lämpchen auf-



Besonders stolz sind die ukrainischen Entwickler auf ihre Lichteffekte. Zu Recht: Sie zaubern zahlreiche, wahrlich spektakuläre Staunmomente und beängstigende Schattenspiele.



Feuer ist ein probates Mittel gegen Mutanten aller Art. Es brennt nicht nur Nester und Netze nieder, sondern breitet sich auch physikalisch korrekt aus.

✕ Wir lieben Technologie!

IM GESPRÄCH MIT JON BLOCH

Jon Bloch ist Projektmanager beim ukrainischen Studio 4A Games und betreut »Last Light« in den letzten, hektischen Monaten vor der Veröffentlichung. Für 360 Live hat er sich trotzdem die Zeit genommen, in einem kurzen Gespräch Rede und Antwort zu stehen – und gibt sogar Tipps, falls die Apokalypse wirklich mal überraschend vor der Tür steht...

360 Live: »Metro: Last Light« folgt einer eigenen Story, anstatt Dmitry Glukhovskys Roman-Fortsetzung »Metro 2034« als Vorlage zu wählen. Warum?

Jon Bloch (JB): Das Buch »Metro 2034« was zwar beliebt, aber in einer Art und Weise geschrieben, die sich schlecht in ein Videospiel umsetzen lässt – das findet auch Glukhovsky selbst. Daher haben wir uns mit ihm zusammengesetzt und eine eigene Geschichte geschrieben, die die Abenteuer von Artjom, dem Protagonisten aus »Metro 2033«, fortsetzt.

360 Live: 4A Games hat für die »Metro«-Games eine komplett neue Engine auf die Beine gestellt. Warum wurde nicht stattdessen zum Beispiel die »Unreal Engine« oder »Cry Engine 3« genutzt?

JB: Wir lieben Technologie. Unsere Entwickler gehören zu den besten der Welt. Wenn man seine eigene Engine baut, kann man selbst sicherstellen, dass sie so funktioniert, wie sie funktionieren soll und daraus Vorteile ziehen. »Unreal Engine« und »Cry Engine« sind gute Technologien, doch wir wollten die volle Kontrolle über unser Produkt. Natürlich ist das auch mit Risiken und vor allem viel Zeit verbunden. Manchmal dauert es Jahre, bevor man überhaupt damit anfangen kann, am eigentlichen Game zu basteln. Aber wir können damit tun, was wir wollen und wie wir es wollen. Es ist eine Herausforderung, aber das ist es uns wert, um am Ende das bestmögliche Produkt zu entwickeln.

360 Live: Ist die 4A Engine auch bereit für die kommende Konsolengeneration?

JB: Unsere Engine wurde von Grund auf als eine Multiplattform-Engine entwickelt. Sie nutzt bereits einige der besten Hardware- und Software-Technologien am PC, die es derzeit gibt. Wenn also die kommende Konsolengeneration nicht gerade eine überragende, neue Technologie entwickelt, die die Welt noch nie zuvor gesehen hat, sind wir darauf vorbereitet.

360 Live: Was macht für Sie osteuropäisches Game-Design aus?

JB: Wir haben hier viele sehr talentierte, leidenschaftliche Individuen, die es lieben, einzigartige Games zu machen, die nicht dem immer gleichen Ich-auch- und Standard-Gussform-Schema entsprechen, wie es heute viele Titel auf dem Markt tun. Osteuropa ist anders, ein einzigartiger Ort mit sehr alten, stark verwurzelten Traditionen und Kulturen. Wo ein Spiel bei uns entsteht, hat direkten Einfluss auf seine Art und Weise... und das finde ich großartig!

360 Live: Wofür steht eigentlich das 4A in 4A Games?

JB: Das hat zwei Bedeutungen. Zum einen steht es für hohe Qualität. Unsere Spiele sind eben nicht nur »AAA«, sondern »AAAA«. Die zweite, versteckte Bedeutung spielt auf die Vornamen unserer vier Gründungsmitglieder an: Andriy (Prof), Andriy (Rainbow), Alexandr (Oles) und Alex.

360 Live: Zu guter Letzt, was sind Ihre Überlebens Tipps, wenn es wirklich zur Apokalypse kommt?

JB: Auf alle Fälle einen Generator mit jeder Menge Benzin dabei haben, außerdem ein Fernsehgerät und Exemplare von »Metro 2033« und »Metro: Last Light«, um perfekt vorbereitet zu sein.



Der Alltag in der Metro ist hart, da darf auch ein bisschen Entspannung nicht fehlen. Das »kulturelle Bühnenangebot« der Station Bolschoi Theater gefällt wohl vor allem der männlichen Bevölkerung...

✖ Warum hast du eigentlich 'ne Maske auf?

UND WIE SCHIESST ES SICH DAMIT?

Was genau sind das eigentlich für Masken, die sich Artjom und die Ranger in »Metro: Last Light« über den Kopf ziehen müssen, sobald sie die Oberfläche betreten? Mit hundertprozentiger Sicherheit lässt sich das nicht sagen, da die genaue Modellbezeichnung im Spiel nie genannt wird. Jedoch handelt es sich bei Artjoms Gasmaske mit hoher Wahrscheinlichkeit um ein russisches PPM-88-Modell mit aufsteckbaren Aktivkohlefiltern – vermutlich gefüllt mit Holzkohle, die Giftgas absorbiert. PPM steht dabei für »Panoramic Industrial Gas-Mask«. Da die Filter sehr schnell verschmutzen und dann keinen ausreichenden Schutz mehr bieten, müssen sie regelmäßig gewechselt werden. Zwar findet Artjom im Spiel mehr als fünf verschiedene Typen von Gasmasken, das einzige Modell, das er aber selbst benutzt, ist eine Vollglasmaske mit einem dickwandigen Schutzglas, welches in einem Maskenkörper aus Gummi eingefasst ist. Etwa auf Mundhöhe befindet sich das Anschlussstück der Maske, an das die Filterkartuschen angesteckt werden. Durch die recht großzügige Rundum-Verglasung ist gewährleistet, dass der Träger ein weitestgehend offenes Sichtfeld auf seine Umgebung hat. Der Nachteil: Bilden sich zu viele Risse im Glas, wird die Maske undicht und damit unbrauchbar. Kleinere Bruchstellen bedeuten noch nicht gleich das sofortige Ableben, verkürzen jedoch die Lebensdauer der Filter.

gestellt, um die tiefschwarze Finsternis ein wenig zu erhellen. Doch die Lichtquellen werfen nur umso bedrohlicher wirkende Schatten. Wahnsinn, hat hier jemand die Grafik der Next-Gen-Konsolen angeknipt?! Das Gebotene geht dir allein schon durch seine fantastischen Bilder so sehr in Mark und Bein, dass du am liebsten keinen Schritt vor oder zurück machen würdest. Dazu gesellt sich ein unglaublich dichter Soundtrack, der vor allem mit seinen 5.1-Effekten ordentlich an den Nerven zehrt. Leises Rascheln aus uneinsichtigen Ecken. Das da klingt wie ein Knabbern. Woher kommt dieses leise Fiepen? Beinahe bleibt einem das Herz stehen, wenn Artjom mit seinen schweren Stiefeln in eine Pfütze tappt und dabei die Stille zerreißt. Unruhige Blicke wandern beim Voranschreiten über die Schulter. Kein Wunder, dass die »Metro«-Reihe in manchen Kreisen als Survival-Horror gehandelt wird. Sie beherrscht das, was »Resident Evil«, »Silent Hill« und Konsorten mittlerweile fast verlernt haben: Angst schüren, ohne dass wirklich viel passiert. Weniger klaustrophobisch, aber nicht minder unheimlich sind die Areale der Oberfläche, an die sich Artjom in »Last Light« häufiger wagen muss. Natürlich niemals ohne seine Gasmaske und stets mit ein paar frischen Filtern im Gepäck, sonst zersetzt die toxische Luft nur allzu bald sein Bronchialsystem. Wichtigstes Hilfsmittel bei Artjoms Ausflügen unter freiem Himmel ist seine Armbanduhr: Sie zeigt an, wie lang der Filter in seiner Gasmaske noch funktionstüchtig ist und wann er schleunigst gewechselt werden muss – im Normalfall hält keine Kartusche länger als fünf Minuten.



Patronen dienen wie schon im Vorgänger nicht nur als Munition, sondern auch als Zahlungsmittel für Waffen, Medikamente und Nahrung in der Metro.





An der verstrahlten Oberfläche lässt sich jetzt hin und wieder sogar mal die Sonne blicken. Doch nur, um Sekunden später von einem beeindruckenden Wolkenbruch wieder versenkt zu werden.

TAUWETTER

War die Erde in »Metro 2033« durch den nuklearen Winter noch größtenteils schnee- und eisbedeckt, hat sich die Landschaft mittlerweile in ein sumpfiges, braun-grünes Ödland verwandelt. Baumstümpfe ragen kahl und abgebrannt in den wolkenverhangenen Himmel, ein Boeing-Passagierflugzeug-Wrack schmiegt sich in den Bauch eines verfallenen Gebäudes, Nebelschwaden hängen dicht über dem Boden. Hält Artjom das Gesicht gegen Himmel, schlagen schnell kleine Regentropfen an das Visier seiner Maske, der Ranger atmet hörbar schwer unter dem Atemschutz aus muffigem Gummi, während in seinen Ohren der Wind heult. Schmutz und Staub wischt Artjom mit einer schnellen Handbewegung von seinem Sichtfenster, um ungetrübten Blick auf alle Schrecklichkeiten der Oberfläche zu erhaschen. Es sind solche Kleinigkeiten, die beeindrucken und Stimmung erzeugen.

Kriechen in den engen Tunneln der Metro vorrangig kleinere Mutanten wie die mauwurfartigen Nosalis umher, sollte man hier draußen stets ein Auge gegen Himmel und eines in die verfallenen Ruinen gerichtet haben. Von oben droht Gefahr durch die

geflügelten Vichukha-Dämonen, deren Schrei klingt wie das kehlige Brüllen eines Tigers; in den Häuserschluchten lauern dagegen Mutanten wie die Wächter und die Lurker, die bevorzugt in Gruppen jagen und ahnungslosen Reisenden mit ihren scharfen, schleimigen Klauen direkt ins Gesicht springen. Das probateste Mittel gegen sie ist aber immer noch eine gut platzierte Ladung Munition zwischen die Augen – oder die Flucht. Ganz im Gegensatz zu menschlichen Widersachern wie den Nazis des Vierten Reichs und den Kommunisten. Waren die in »2033« noch regelrechte Patronenschlucker, die selbst mit zwei Ladungen Schrot im Kopf noch aufrecht stehen konnten, fühlen sich Feuergefechte in »Last Light« deutlich realistischer an. Deckungen, Wände und die gesamte Umgebung gehen unter Beschuss ähnlich spektakulär wie in »Battlefield 3« zu Bruch, Feuer breitet sich physikalisch korrekt aus und auch das Schleichen gestaltet sich nunmehr deutlich geschmeidiger und dadurch motivierender. Freilich kann Artjom in einem Camp der Reich-Soldaten, das es zu durchqueren gilt, einfach jeden Faschisten durchlöchern, aufschlitzen, ihm das Genick brechen oder dessen Augäpfel mit Wurfmessern aufspießen. Er muss es aber nicht...

WIE DIE ECHTE APOKALYPSE

Ungleich herausfordernder und auch lohnenswerter ist der Heimlichtuer-Ansatz, denn so stößt Artjom hin und wieder auch auf versteckte Munitionskisten oder andere wertvolle Gegenstände. Wichtig dafür: Dunkelheit. Zu diesem Zweck kann Artjom Lichtquellen wahlweise ausschließen – möglichst mit einer schallgedämpften Waffe, um keine Aufmerksamkeit zu erregen – oder er nähert sich der Funzel und bläst sie entweder aus oder dreht die Glühbirne schnell und behände aus ihrer Fassung. Mit ganz viel Glück erreicht der junge Ranger auch einen Sicherungskasten, wo er gleich die komplette Stromversorgung eines Ortes lahmlegen kann. Bei solchen Tarn-Einsätzen hilft Artjom erneut seine

Armbanduhr: Ein blaues Licht auf dem Display zeigt an, dass er nicht gut getarnt ist und gesehen werden kann. Doch die Metro-Bewohner sind nicht auf den Kopf gefallen. Wird irgendwo eine Kerze ausgeblasen, kommt bald jemand anmarschiert, um das Lichtlein wieder zu entzünden; und eine Hauptsicherung bleibt erst recht nicht lange ausgeknipst. Manche Patrouillen haben sich zudem eine Grubenlampe auf ihre Helme geschraubt und fungieren so als intelligente, wandelnde Suchscheinwerfer. Sie kann Artjom aber wunderbar lautlos aus dem Weg räumen – etwa mit dem Schaft seines Messers von hinten ausknocken oder ihnen ein Wurfmesser in den Nacken schleudern. Das alles spielt sich nicht nur unglaublich flüssig, sondern ist auch absolut makellos animiert. Lob an 4A Games' hauseigenes Motion-Capturing-Studio! Einzig an der bislang noch etwas verhärtet wirkenden Mimik dürfen die Ukrainer noch schleifen.

Doch wie schon der »Metro«-Erstling wird auch »Last Light« bei Veröffentlichung im März 2013 zu den schönsten Games zählen, die die mittlerweile doch recht angestaubte Konsolengeneration zu bieten hat. Sollten die Entwickler Wort halten und tatsächlich ähnlich viel Power und Wow-Effekte aus der Xbox 360 herauskitzeln, wie sie es am PC im Moment schaffen, könnte der Edel-Shooter Spieler in aller Welt die neuen Konsolen zumindest rund zehn Spielstunden lang nochmal vergessen lassen.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Überragende Optik, brillante Atmosphäre und eine Story, für die Dmitry Glukhovsky persönlich den HITPOTENZIAL Ukrainern auf die Schulter klopfen darf.

8.5 von 10

TOMB RAIDER™

A SURVIVOR IS BORN

Erlebe die mitreißende Geschichte, wie aus der jungen, unerfahrenen Lara Croft eine starke Überlebenskämpferin wird.



Ein filmreifes Abenteuer



Kämpfe, um zu überleben



Stell dich der Gefahr



5. MÄRZ 2013

STANDARD VERSION, SURVIVAL EDITION UND COLLECTOR'S EDITION ERHÄLTlich.

ALLE AKTIONEN UND VIELE VORBESTELLERBONI AUF

WWW.TOMBRAIDER.DE



Beispiel Aktion



PC | DVD ROM



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



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, 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. "PS3", "Playstation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

SQUARE ENIX

**CRYSTAL
DYNAMICS**

Erhältlich | 26. März 2013 | Status | 90% komplett

BIOSHOCK INFINITE

Hoch droben in den Wolken schwebt ein Utopia. Ein Paradies, vogelfrei und wunderschön. Gehalten von atemberaubender Technologie, aber durchsetzt von sinisternen Geheimnissen, finsternen Vorurteilen, ignoranter Abscheu und engstirnigem Rassismus. 360 Live hat mehr als nur einen Schritt in diese Welt gewagt...

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Irrational Games

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

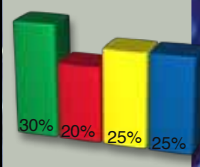
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Fortsetzung der »Bioshock«-Reihe – mit Wolken- statt Unterwasser-Stadt.

das ist drin

- Rassisten
- Wolken
- Waffen
- Wahnsinn



Und außerdem?

■ Irrational Games hat bis jetzt fast viereinhalb Jahre an »Bioshock Infinite« gearbeitet ■ Was das »Infinite« – also »unendlich« – im Titel des Spiels bedeutet, bleibt noch unter Verschluss ■ Ursprünglich sollte »Bioshock Infinite« deutlich düsterer werden ■ Erfolge? Klar, wird's geben. Sie halten sich jedoch noch hinter einer dichten Wolkendecke versteckt

Laputa oder Mallorca?

- ⊕ Fantastische Story, intelligente Denkansätze, Reflexion von historischen und zeitgenössischen Gesellschaftsproblemen, wunderhübsche Grafik, optisch sehr abwechslungsreiche Areale, clevere KI, Elizabeth ist einfach toll
- ⊖ Zu Anfang recht linear, keine Hacking- oder nennenswerten Rätelemente mehr, stellenweise magere Texturen

Déjà-vu. Jeder hat schon davon gehört. Oder vielleicht sogar selbst eines erfahren. Dieses schemenhafte und flüchtige Gefühl, etwas schon einmal erlebt zu haben. Viele Wissenschaftler sehen die Ursache für dieses sonderbare Phänomen in simplen Gedächtnisstörungen, Dysfunktionen im Temporallappen oder verdrängten Erinnerungen. Andere hingegen glauben, in Déjà-vus Überschneidungen von Zeitlinien und Dimensionen zu erkennen: Einzelne temporale Erlebnisfetzen eines anderen Ich durchbrechen die fragilen Schranken von Raum und Zeit. Gleich einem verirrtten Projektil schwirren sie verloren umher, fänden ihren Besitzer auf der anderen Seite, verschmelzen mit seinem Wahrnehmungsapparat und würden so für den Bruchteil einer Sekunde für ihn erlebbar. Genau dieses Gefühl lässt sich auf »Bioshock Infinite« übertragen. Es gleicht einem Déjà-vu; einer Reminiszenz an Bekanntes aber dennoch Fremdes. Einem Schatten der eigenen Vergangenheit, der dann jedoch verfliegt und Platz für das ganz und gar Eigene macht...

L'IDOLÂTRENT, C'EST LA LIBERTÉ

Erst vor wenigen Momenten hatte ein kleines Ruderboot den Pinkerton-Agenten Booker DeWitt inmitten eines Sturms an einem Leuchtturm irgendwo vor der Küste des US-Bundesstaats Maine abgesetzt. Ein Gebäude, wie man es an den Steilküsten von Montauk Point und Bass Harbor sehen kann: Weiß und rund ragt es den Wellen trotzend gen Himmel. Eine dicke Holztür führt hinein. »Hallo, jemand hier?«, fragt Booker mit fester Stimme in den nur von Gaslampenschein erhellten Innenraum. Doch keine Reaktion. Dafür begrüßt den Spieler eine metallene Wasserschale auf einem Sockel, über welcher der Spruch »Von deinen Sünden will ich dich reinwaschen« geschrieben steht. Noch einmal ertönt Bookers nach Gesellschaft fragende Stimme – erneut keine Reaktion. Nun gut, dann eben uneingeladen eine Wendeltreppe in eine Art Büro empor marschiert: Karten mit roten Linien, Kalenderblätter und Tabellen sind an Wände gepinnt. Einige mit Bezeichnungen wie »Überflug-Schema Columbia« beschriftet. Dazu ein weiteres, mit »Von Sodom werde ich dich befreien« überschriebenes Waschbecken – und der tote, blutüberströmte Körper des Leuchtturmwärters. Um seinen Hals eine Nachricht von Bookers Auftraggebern: »Bring uns das Mädchen und deine Schuld sei vergessen!« Moment mal, welche Schuld? Wo hat sich der Agent der Pinkerton-Detektei da nur hineingeritten?



Der mechanisierte Patriot: Das Abbild von George Washington wirkt mit seinem Porzellangesicht geradezu furchteinflößend emotionslos...

Heftiges Date. Wenn Elizabeth Booker das erste Mal begegnet, gibt's keine herzliche Umarmung, sondern fast »Die Prinzipien der Quantenmechanik« an den Schädel.



Wer in »Bioshock Infinite« die Konfrontation vermeiden will, der kann das stellenweise tun, indem er einfach kein Aufsehen erregt. Klaut man aus einer Ladenkasse, bleibt das schließlich nicht unbemerkt.



Fragen, die sich erst viel später im Spiel klären sollen. Neben dem Toten liegen ein paar Silver-Eagle-Münzen auf dem Tisch, die der Verblichene selbst wohl kaum mehr brauchen wird. Die eingesackt, geht's nun an die Spitze des Leuchtturms, wo mit einem simplen Glockenspiel ein mysteriöser Mechanismus in Kraft gesetzt wird: ein Morse-gleiches Leuchtfeuer. Kaum entfacht, ertönt aus den Wolken ein dumpfes Dröhnen wie von tausend Posaunen. Ein Stuhl fährt aus dem Inneren des Turms. Zögernd setzt sich DeWitt sofort hinein, um kurz darauf schreiend in den Himmel katapultiert zu werden...

Gewitterwolken entladen sich, Blitze fauchen an seinen Augen vorbei, ein gleißendes Licht. Der Wind pfeift in den Ohren. Dann gibt die Kamera die Sicht auf Unglaubliches frei: So wie sich einst vor »Bioshock«-Held Jack in den Tiefen des Meeres die Unterwasserstadt Rapture erhob, schiebt sich nun Columbia ins Blickfeld. Gigantische Herrenhäuser, weite Straßenzüge, grüne Parks und prunkvolle Statuen errichtet auf schwebenden Plattformen, getragen von riesigen Luftkissen und feuernden Gasbrennern. Déjà-vu! Es scheint, als wäre ein neuenglisches Dorf in den Himmel gefahren. Dazwischen silbern glänzende Zeppeline, filigrane Schienennetze, welche die stets umhertingelnden Stadtteile zeitweise verbinden und Wolkenfetzen, die

sich wie eine flauschige Decke über das ein oder andere Gebäude legen – hier also versteckt sich irgendwo die Zielperson, das Mädchen Elizabeth, das er befreien und unverletzt nach New York bringen soll. Eine wunderschöne Szenerie, die man für Stunden betrachten könnte. Doch dann... wird alles schwarz.

FRAGILIS PRAETERITUM

In einer Art Kirche kommt Booker wieder zu sich; die Beschleunigungskräfte und die dünne Höhenluft haben den harten Kerl ausgeknockt. Langsam wird er durch die katedralengleichen Hallen geführt, in deren wassergefüllten und

✖ Mehrspieler?

DU SPIELST ALLEINE!

Einst war für »Bioshock Infinite« ein Mehrspieler-Part geplant. Doch Ende 2012 gab Entwickler Irrational Games bekannt, dass dieser endgültig gestrichen sei. Grund? Zeit- und Ressourcenmangel, wie das Team zugibt. Stattdessen wollte man sich nun vollends auf eine großartige Einzelspieler-Erfahrung konzentrieren. Dennoch, so Ken Levine, seien die Mehrspieler-Experimente nicht umsonst gewesen. Einige der durchaus interessanten Ideen hätten ihren Weg in die Kampagne geschafft. Welche und wie? Das wollte man noch nicht verraten.

✕ Gears und Vigors

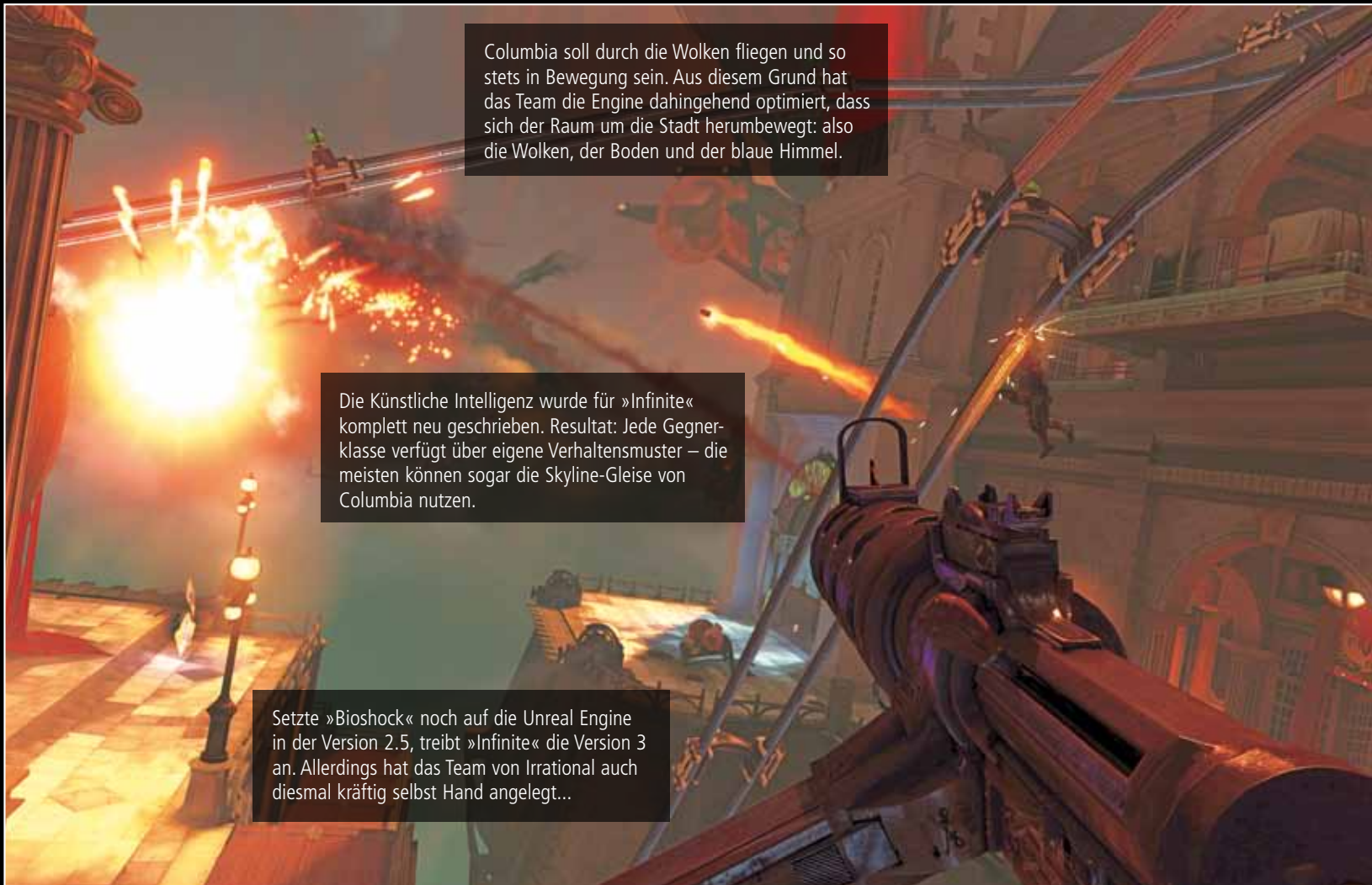
ALLES ALT, ALLES NEU?

Wer »Bioshock« und »Bioshock 2« gespielt hat, der wird sich in »Infinite« recht schnell zu rechtfinden. Viele der bekannten Elemente der Reihe sind durchaus wieder vorhanden – wenn auch teils in etwas veränderter oder neu benannter Form. So ersetzen die sogenannten »Gears« die »Tonika«. Das sind Gerätschaften, wie etwa das »Shock Jacket«, das bei Treffern einem Gegner mit einer 50-Prozent-Chance einen Elektroschock verpasst. Ein weiteres Gear ist der Skyline-Reloader, der nichts anderes tut, als die Waffe ohne Zutun des Nutzers beim Auf- oder Abspringen von den Skyline-Gleisen nachzuladen. Und die »Vigors«? Sie sind die neuen Plasmide, also die übermenschlichen Fähigkeiten, die Booker mit seiner linken Hand kontrolliert. »Devil's Kiss« zum Beispiel schleudert Flammenkugeln umher, »Bucking Bronco« hebt die Schwerkraft auf und lässt Gegner hilflos in der Luft schweben, »Shock Jockey« ist eine Blitzattacke und »Murder of Crows« schickt eine Schar Krähen gegen den Gegnerpack. Neu: Jede der Fähigkeiten lässt sich auch als Falle einsetzen. Etwa in Form eines Krähen-nestes oder einer Elektrofalle – zum Platzieren einfach die LT-Taste länger gedrückt halten. Wie schon im Original brauchen die Spezialkräfte natürlich Treibstoff. War der in »Bioshock« noch EVE, ist es in »Infinite« das sogenannte »Salt«, das mal als Trunk, mal als merkwürdiger Staub aus »Salt«-Spendern herausgepustet wird.

von Kerzenschein erhellten Gängen Priester in weißen Gewändern umherlaufen. Wie's scheint, beten die Gläubigen jedoch nicht zu einem Gott, sondern ihrem »Propheten, der uns in das neue Eden leitete«. Erst nach seiner Taufe darf Booker selbst in dieses neue Paradies, eben Columbia, treten. Tatsächlich lässt einen die erste Dreiviertelstunde an ein überirdisches Utopia glauben: Kinder spielen in blühenden Gärten, Kolibris schwirren umher, Passanten flanieren durch die pittoresken Straßen, Hotdog-Verkäufer gehen ihrem Tagwerk nach und mechanische Pferde ziehen schwere Wagen. In Geschäften wie »Houdini's Maßanzüge« kann der Held nach »Bioshock«-Manier Geld aus der Kasse stibitzen und in einem kleinen Filmautomat ein kurzes Video über den Gründer und Propheten Zachary Hale Comstock betrachten. Wer seinem Entdeckerdrang nachgeht, der findet Voxophone – das Gegenstück zu den Tonbandgeräten aus »Bioshock« – und kann damit den Audiotagebüchern der Bewohner lauschen, um Wissenswertes über die Geschichte und Hintergründe von Columbia zu erfahren. Bei der gerade stattfindenden Messe »Columbia Raffle & Fair« ziehen Ballonwagen umher, während die Band The Bee Sharps den Song »God Only Knows« zum Besten gibt. Aussteller auf fein geschmückten Bühnen präsentieren Exoskelette und neueste Vigors – jene »magischen« Fähigkeiten, die in

»Bioshock« noch Plasmide genannt wurden. All das wirkt so lebendig und detailverliebt; hell, freundlich, kunterbunt und trotz des überzeichneten Stils extrem authentisch.

Aber alsbald auch schockierend: An einer Losbude zieht der Spieler einen Baseball aus einem Weidenkorb. Die Nummer 77 ist darauf geschrieben. Die Siegernummer, wie ein Ansager auf der Bühne jauchzend kundtut. Daher darf nun auch der Spieler den Ball werfen: auf eine Afroamerikanerin und einen Iren, die auf die Bühne geschleift werden. Was zum..? Spätestens jetzt bröckelt die Alles-Gut-Fassade. Columbia ist weder ein Paradies, noch ein Utopia, sondern der Hort eines Volkes von religiös-fantastischen Rassisten. Kurz darauf überschlagen sich die Ereignisse. »Er trägt das Zeichen des falschen Hirten«, schallt es plötzlich aus dem Publikum. Zeichen? Falscher Hirte? Wie bitte? Aber tatsächlich: Booker trägt die Buchstaben »AD« als Narbe auf dem rechten Handrücken. Darüber nachdenken? Erstmal nicht drin. Stattdessen muss er sich vehement gegen anrückende Polizisten in dunkelblauen Uniformen verteidigen. Einem von ihnen nimmt der Privatermittler einen Skyhook ab – jenes Hakengerät, mit dem man sich auf den fast allgegenwärtigen Schienengleisen einhaken kann. Per Y-Taste wird derweil zugeschlagen. Der erste Polizist kassiert eine üble Tracht Prügel, dem zweiten versenkt



Columbia soll durch die Wolken fliegen und so stets in Bewegung sein. Aus diesem Grund hat das Team die Engine dahingehend optimiert, dass sich der Raum um die Stadt herum bewegt: also die Wolken, der Boden und der blaue Himmel.

Die Künstliche Intelligenz wurde für »Infinite« komplett neu geschrieben. Resultat: Jede Gegnerklasse verfügt über eigene Verhaltensmuster – die meisten können sogar die Skyline-Gleise von Columbia nutzen.

Setzte »Bioshock« noch auf die Unreal Engine in der Version 2.5, treibt »Infinite« die Version 3 an. Allerdings hat das Team von Irrational auch diesmal kräftig selbst Hand angelegt...

✖ Zeitreisende...

... BESUCHER

Während der Handlung von »Bioshock Infinite« trifft der Spieler immer wieder auf ein mysteriöses Pärchen. Der Mann und die Frau Mitte 40 sind es, die ihn zu Beginn zum Leuchtturm schippern. Sie sind es, die ihm ein magnetisches Schild geben, das ihn im Kampf schützt. Sie sind es, die Elizabeth eine Halskette schenken – wobei Booker für sie aus einer Kette mit einem Vogel und einer mit einem Käfig wählen darf. Spannend: Nutzt man die in Columbia regelmäßig auffindbaren Teleskope, erspäht man das rätselhafte Duo gerne mal in der Ferne auf einem Balkon, von dem aus sie Bookers und Elizabeths Tun scheinbar mit Argusaugen beobachten. Nur, wer sind die beiden? Wieso sind sie von alldem sie umgebenden Chaos scheinbar unbeeindruckt und zudem geschützt? Wie schaffen sie's immer wieder, Booker aufzuspüren und ungehindert durch Columbia zu reisen? Sind es Zeit- oder Dimensionsreise? Vielleicht auch Booker und Elizabeth selbst – nur aus einer Parallelwelt? Dazu schweigen die Macher noch. Aber: »Es ist interessant, wer sie sind«, verspricht uns Designer Ken Levine. »Es wird viele überraschen, hoffe ich jedenfalls.«

Booker den Skyhook in den Hals. Er gurgelt. Blut spritzt. Ziemlich heftiger Abgang!

Wenig später findet sich die erste Pistole. Besser noch: Mit einer zuvor von einem Händler erhaltenen Vigor-Fähigkeit namens »Possession« lassen sich nun bereits Automatikgeschütze zeitweise unter Kontrolle bringen, die sodann ihren Erbauer unter Beschuss nehmen. Ebenfalls schnell Teil des eigenen Fähigkeitenbaums: Nach dem Kampf gegen einen in einer Messingrüstung gekleideten Türsteherschnitt darf DeWitt das »Feuerbälle schleudern«-Vigor »Devil's Kiss« nach Belieben einsetzen.

Recht linear geht's so erst mal, die Grundzüge des Kampfes erlernend, durch erste Bereiche der Stadt, die stets Überraschungen und neue befremdliche Begegnungen bereithält. Das Hauptquartier der Rassenschutz-Vereinigung Amadeus Patria Nostra Defendere zum Beispiel wirkt wie eine absurde Gegenwelt: dunkel-düstere Barockräume mit einem riesigen Buffet, das von tausenden Fliegen befallen ist; dazu ein Bild, das den Sklavenbefreier Abraham Lincoln als Teufel mit flammenden Hörnern zeigt. Die fanatischen

Welches Vigor man nutzt, das sieht man an Bookers Händen: »Bucking Bronco« lässt etwa die Haut aufreißen, »Devil's Kiss« brennt sie bis auf die Knochen nieder und lässt Flammen schlagen.



Ordensanhänger selbst sind in blaue Ku-Klux-Klan-Kutten gehüllt. Ihr in Schwarz gekleideter Anführer trägt einen Sarg auf dem Rücken – zumindest bis der Spieler ihn in einem wunderschönen Gewächshaus niederstreckt, um an sein Vigor zu kommen. »Murder of Crows« nennt sich das, schmückt die Hand mit Federn und langen Nägeln und lässt bei Aktivierung einen Schwarm kreischender Krähen auf umherstehende Widersacher los. All dieses Bizarre, die Dynamik, die intelligenten Gegner, die offenen Areale – ja, das fühlt sich verdammt nach »Bioshock« an. Aber was ist nun eigentlich mit Elizabeth..?

DIE SCHÖNE IM TURM

Tatsächlich dauert es einige Zeit, bis die junge Dame in Bookers Leben tritt. Denn der Widerstand von Columbia gegen den Eindringling ist heftig: Sogar der selbsternannte Prophet Comstock stellt sich Booker persönlich von einem Zeppelin aus entgegen. »Geh dahin zurück, wo du herkommst«, fordert der Bartträger, der »Gott in jedem seiner Tumore« spüren will. Doch der Protagonist ist hartnäckig und entkommt dank einer rasanten Fahrt über die Skyline Comstocks Bomben-werfendem Ungetüm...

Ein aufgeweckter Botenjunge bringt dem von all dem Aberwitz und Gefechten sichtlich verwirrten Agenten eine Nachricht seiner Auftrag-

geber, in der Elizabeths Aufenthaltsort benannt wird: Monument Island. Eine schwebende Insel samt einer riesigen Statue der Columbia – die Frauenfigur, die all die Stärke des uramerikanischen Gedankens symbolisiert. Schon bei der Ankunft auf dem Eiland fragt man sich: Was zum Henker ist hier wieder los? Alles abgesperrt. Schilder im Inneren warnen vor einer gefährlichen »Spezies«. Seltsame Gerätschaften und Blitze speiende Maschinen stehen umher. Der Weg in Elizabeths Gemächer im Kopf der Columbia ist besser gesichert als Fort Knox; und wohl gleichzeitig ein Labor, das mit einseitigen Spiegeln ausgestattet ist, durch das Booker beobachten kann, wie Elizabeth vor einem von ihr gemalten Gemälde des Eiffelturms einen pulsierenden Raum-Zeit-Spalt aufreißt und urplötzlich in Paris neben einem Kino steht, das die Premiere von »Le Retour du Jedi« anpreist. Mehrere Minuten beobachtet man ihr Treiben und Tun, lernt sie kennen, bevor man ihr Auge in Auge gegenübertritt – oder besser: ihr entgegen fällt. Sie ist zunächst völlig perplex und droht, den Eindringling vor Furcht mit einem Buch über Quantenphysik zu vermöbeln. »Bist du wirklich echt?«, lautet ihre erste Frage, bevor Sekunden später eine atemlose Flucht beginnt. Denn Elizabeths Beschützer, der Songbird, ist von Bookers Rettungsaktion gar nicht angetan: Die riesige, vogelähnliche Kreatur bricht mit dem Kopf durch die Wände des gigantischen Statuenhauses. Kreischt, faucht und schlägt seine Klauen durch die Blechverkleidungen und zentimeterdicken Stahltüren. Rennen, Springen, dann ein Sturz ins Nichts – einfach wahnsinnig inszeniert! Doch ist die Belohnung für die Flucht lohnenswert: Die schon immer in Gefangenschaft lebende Elizabeth das erste Mal in Freiheit zu erleben ist einfach herzerweichend. Wie ein Kind springt sie umher, tanzt zur Musik einer Band, betrachtet Surfbretter, als wären es Wunderwerke aus einer anderen Welt. In einem Kasino spielt sie fasziniert an einem Spielautomaten und mit größtem Interesse beobachtet sie andere Menschen bei ihren Tätigkeiten. Sie wirkt energiegeladent, fasziniert, voller Lebenslust – und wenn sie einen mit ihren großen Augen anschaut fast schon menschlich und nahbar. Fantastisch, was die Entwickler von Irrational Games hier geschaffen haben! Vor allem: Nicht



✕ Elizabeth im Wandel

DIESES MÄDCHEN...

Seit seiner Ankündigung im August 2010 hat sich »Bioshock Infinite« in Facetten weiterentwickelt. So trägt Gegenspieler Comstock nun einen Vollbart. Auch spielt Religion eine nun größere Rolle in der wirren Welt von Columbia. Aber vor allem hat sich eines geändert: Elizabeth. Insbesondere optisch hat sich die junge Dame mittlerweile mehrfach gewandelt. Im ersten Trailer wirkt sie im Gegensatz zu ihrem aktuellen Ich älter und ihr Gesicht deutlich kantiger. Bei ihrem ersten Auftritt im Spiel war sie optisch stark verjüngt worden: tiefschwarze Haare, rundes Gesicht, enges Halsband und finstere Äuglein. »Goth Elizabeth« nennen sie einige Fans. Doch blieb diese Elizabeth-Version nicht lange bestehen. Offensichtlich wirkte sie zu düster und finster. Bereits im Dezember 2011 blickte die Lady schon wieder freundlicher drein: schulterlange Haare, größere Augen und ein Kostüm in Weiß und Blau schmückten sie. Seitdem hat sich Bookers Weggefährtin nur noch marginal angepasst. Zuletzt als Entwickler Irrational Games die junge Russin Anna Moleva als offizielles Elizabeth-Model engagierte, nachdem sie im Internet mit ihren Fotos in Elizabeth-Aufzug für Aufregung und Lobpreisungen sorgte. An Augen, Nase und Mund wurde dann noch etwas gefeilt. Jetzt, so die Entwickler, sei Elizabeth perfekt.



Architektonisch ist Columbia ebenfalls absolut faszinierend: Vielfach sind die Gebäude im Kolonialstil gehalten. Aber auch Renaissance- und klassische Barockhäuser zieren das Stadtbild.

nur in diesen Szenen wächst dem Spieler die schwarzhaarige Begleiterin ans Herz. Auch im Kampf ist sie eine große Hilfe. Sie sammelt selbstständig Geld, das sie einem dann mit einem Schnippen zuwirft, knackt Schlösser, versorgt Booker zum richtigen Zeitpunkt mit Verbandskästen und Munition. Und nicht zuletzt kann sie ihrem Erretter mit ihren Dimensions-Riss-Fähigkeiten – deren Hintergrund noch vollkommen schleierhaft und mysteriös erscheint – zur Seite stehen. Schimmert im Kampf irgendwo eine halbdurchsichtige, flackernde Silhouette eines Geschützes, einer Deckung oder einer Munitionskiste, kann Elizabeth es per Druck auf die X-Taste »in unsere Dimension herüberholen«. Dabei ist das mehr als nur ein spielerischer Gag, sondern tatsächlich nützlich und manchmal auch unabdingbar. Etwa beim Kampf gegen den gepanzerten Zwei-Meter-Mechanik-Kerl Handyman, dem man mit durch die Dimensionsrisse herübergeholt Ölputzen zu schaffen macht. Oder auch einfach eine Kiste mit Verbandsmaterial, das DeWitt im Gefecht mit einem mechanischen und mit Gatling-Kanonen ausgerüsteten George Washington das Leben rettet. Ansonsten bleibt Elizabeth aber unaufdringlich im Hintergrund und kann alleine für ihr Überleben sorgen. Ein weiterer Grund, warum man ihre Gesellschaft von Minute zu Minute mehr schätzt.

FRAGEN

Neben all diesen spielerischen Highlights fasziniert – typisch »Bioshock« eben – der narrative Ansatz, die Atmosphäre, die historischen wie auch die philosophischen Referenzen. Der Name des selbsternannten Propheten Zachery Comstock ist etwa dem Vater der sogenannten Comstock-Gesetze entliehen. Anthony Comstock, der sich bis zu seinem Ableben im Jahre 1962 dem Kampf gegen die Obszönität verschrieben hatte. Plakate in Columbia werben mit Slogans wie »Verschone Columbia mit deiner Spreu!« für Rassenreinheit, wie es einst die NSDAP im Dritten Reich tat. Und auch die offene Kritik am blinden und fantastischen Glauben neokonservativer und patriotischer Bewegungen wie der US-amerikanischen Tea Party, lässt sich in »Infinite« nicht übersehen. Hier wird reflektiert, philosophiert und der Spieler zum Nachdenken und Nachforschen aufgefordert. Wie tief und intellektuell all diese Facetten ausgeprägt

sein werden – und ob sie dem Original zu Ehre gereichen? Lässt sich noch nicht vollends sagen. Feststellen lässt sich jedoch, dass »Bioshock Infinite« in Sachen Charaktere ein weiter Sprung nach vorne gelinkt. War Jack in »Bioshock« ein stummer und flacher Held, sind Booker und Elizabeth fast schon ein Faszinosum. Wer oder was ist Elizabeth eigentlich nun? Was hat es mit ihren Kräften auf sich? Was hat Booker verbrochen, dass man ihn auf diese lebensgefährliche Mission schickt? Wieso dudeln in Columbia Lieder von Bands wie Tears for Fears und den Beach Boys, die es zeitlich noch gar nicht geben dürfte? Könnte dieses mit Elizabeth' Kräften zu tun haben? Wer ist dieses mysteriöse Pärchen, das beiden hin und wieder mit passiven Mitteln zur Seite steht? Man möchte mehr wissen!

Kurzum: Nach knapp drei Stunden Anspielesitzung hat »Bioshock Infinite« so ziemlich jeden Zweifel ausgeräumt, es könnte weniger großartig werden als das legendäre Original. Columbia ist eine ebenso faszinierende wie einsaugende Welt wie einst Rapture. Seine Charaktere sind einzigartig und begeistern mit Wahnsinn, Irrsinn und Intellekt. Und Elizabeth? Die Furcht, sie könnte dem Spieler schlicht und ergreifend auf den Geist gehen? Hat sich in das komplette Gegenteil verkehrt. Nur wenige Wermutstropfen trüben den hervorragenden Wein, der hier heranreift: etwa, dass die Rohr-Verlege-Hacking-Spielchen komplett gestrichen wurden. Dass der Spieler bisher kaum mit Knobeleyen gefordert wird und die Konsolenversion gegenüber der PC-Fassung einige Abstriche in Sachen Grafik hinnehmen muss. Doch das ist Meckern auf hohem Niveau: Denn mit dem, was »Bioshock Infinite« aktuell präsentiert, ist es schon jetzt eines der herausragendsten Spiele 2013 und hoffentlich ein ähnlicher Leuchtturm der spielerischen Intellektualität, wie einst »Bioshock«. Ein Déjà-vu eben.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Ein »Bioshock« durch und durch. Und trotzdem anders. Wird intelligent, fordernd und wunderschön!
HITPOTENZIAL

9.0 von 10

Erhältlich | 29. März 2013 | Status | 90% komplett



Infiziert oder therapiert?

- + Ambitionierter spielerischer Ansatz, stimmungsvolles Setting, gibt der TV-Serie erzählerisch mehr Futter
- Technisch eher mittelmäßig, muss sich in Sachen Ideenreichtum und Langzeitspielmotivation erst noch beweisen



THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Hör auf deine Instinkte!

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

Terminal Reality

Genre | Ego-Shooter/
Survival Horror

Spieler | 1

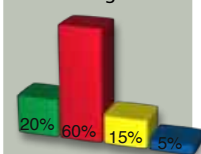
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Auf der TV-Serie basierender Shooter. Nicht zu verwechseln mit dem Telltale-Adventure!

das ist drin

- Zombies
- noch mehr Zombies
- Überlebende
- Hoffnung



Mit »Survival Instinct« erscheint bereits im März der erste Ego-Shooter zur beliebten TV-Serie rund um die Lieblinge der TV- und Gamesbranche: Zombies. Im Fokus des als Vorgeschiede aufgezogenen Plots steht der Überlebenskampf von Daryl Dixon. Zeiträumen des Games: die Phase zwischen dem Ausbruch der Prototen-Epidemie bis zum Erwachen des Protagonisten der Fernsehserie, Rick Grimes, aus dessen Koma.

So viel vorweg: Auch im Spiel sehen die Walker genannten Zombies in allen Geräusch- oder Lichtquellen potenzielle Opfer und setzen sich sofort in die jeweilige Richtung in Bewegung – wildes Um-sich-Schießen ist demnach keine gute Idee. In präsentiertem Level soll Daryl innerhalb der Straßen einer Kleinstadt im US-Bundesstaat Georgia sechs Feuerwerkskisten für seinen großen Bruder Merle ausfindig machen. Ausgerüstet mit einem Jagdmesser, einigen Glasflaschen und einer Pumpaction-Schrotflinte sichtet Daryl in den vielen Gassen des verschlafenen Örtchens schon bald die Objekte der Begierde – und die Armstümpfe der ersten Walker. Die gehen natürlich sofort auf Flirtdistanz mit dem Einzelkämpfer, haben jedoch nach einem zackigen Quick-

time-Reaktionstest Daryls Jagdmesser zentimetertief im Kleinhirn stecken. Ziemlich heftig! Im ersten Stock eines Wohnhauses enthaupet Daryl zwei weitere Hackfressen mit einer Feueraxt, die laut Entwickler – die Jungs hinter »Ghostbusters« von 2009 – im fertigen Spiel allerdings erst sehr viel später verfügbar sein wird. Von dort kommt der Jungspund schließlich auf ein Vordach, unter dem die Straßen vor Schlurfgesossen nur so wimmeln. Problem: Wie ungesehen auf die andere Seite gelangen? Die Lösung ist das Dach eines schräg parkenden Schulbusses. Die ungewöhnliche Brücke überquert, kann der Held sein Inventar um die letzte Knallkörperkiste ergänzen. Mission fast geschafft!

Auf dem angrenzenden Friedhof werden die herumlungenden Hirnschlürfer von einer weit geworfenen Leuchtfackel abgelenkt, die drei Gammelfleisch-Türsteher am Ausgang dagegen lässig von Daryls Schrotspender aus dem Weg geräumt. Jetzt schnell noch rein in die Kirche, wo Merle sich wieder per Funk meldet und neue Anweisungen gibt. Daraufhin platziert Daryl seine Knisterkisten an den dafür vorgesehenen Markierungen, klettert den Turm empor und zieht volle Pulle am Glockenseil – absoluter Terror in Zombies Ohr! Sofort stürmen sämtliche Untote der

Gemeinde das Gotteshaus, dessen heilige Hallen kurz darauf per Fernzünder in reinstes Fegefeuer verwandelt werden. Tja, das war's dann wohl, ihr Lackaffen! Zeit, weiterzuziehen...

Erster Eindruck nach leider nur 15 Minuten Live-Gameplay: Spielerisch nicht uninteressant, bietet »Survival Instinct« allerdings optisch nur wenig Reize. Die meisten Kreaturen ähneln sich stark, insgesamt wirkt die Umgebung schlecht ausgeleuchtet und fad texturiert. Fans der TV-Serie sollten es trotzdem im Auge behalten – hat mit deutlichem Technik-Tuning immer noch ein hohes Infektionspotential!

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Könnte für Fans interessant werden. Bis jetzt aber mit Sicherheit noch kein HITPOTENZIAL Vorzeige-Shooter.

7.0 von 10

Erhältlich | 22. März 2013 Status | 85% komplett

GEARS OF WAR: JUDGMENT

Rund 15 Jahre vor den Ereignissen in »Gears of War« steht Planet Sera in Flammen. Eine koordinierte Attacke der Locust am Emergence Day hat unzählige Opfer gefordert, große Städte in urbane Leichenschauhäuser verwandelt. In diesen desolaten Zeiten stehen die »Judgment«-Helden Damon Baird und sein Kilo Squad vor dem Militärgericht. Der Vorwurf: Diebstahl von Waffentechnologie. 360 Live hat Bairs blutige Aussage gegenüber Ankläger Colonel Ezra Loomis aufgenommen. Im Folgenden liest du Bairs Geschichte.

kurz&knapp

Hersteller |

Microsoft

Entwickler | People

Can Fly / Epic Games

Genre | Action

Spieler | 1 - 10

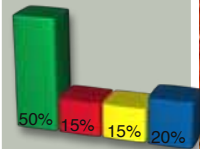
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das erste Mal mit Locust: traditionelle »Gears«-Action am Anfang vom Ende.

das ist drin

- Apokalypse
- Teamplay
- Kettensägenschweineerei
- Helden-geschichten



**BLUTGERICHT
AUF
SERA!**



× Boom, Baby!

WARUM COLE DER BESSERE HAUPTCHARAKTER WÄRE

Ja, Baird ist schon ein lustiger Bub, doch wieso nicht Cole als Hauptfigur? Mag sein, dass Augustus Cole alias Coletrain ein Über-Ego besitzt, aber wer mag es ihm verdenken? Der ehemalige Thrashball-Spieler lehnte kategorisch jede Beförderung in den Rängen der KOR-Armee ab, da ein Rang keinen Einfluss darauf hat, wie viele Locust man tötet. Trotz seines zielsicheren Humors und der Angewohnheit, jeden Satz mit einem »Baby«-Ausruf zu beenden, hat Cole auch eine ernste Seite und schreibt seiner toten Mutter Nacht für Nacht Briefe, in denen er alles festhält, was er ihr im Leben nie sagen konnte. »Gears«-Spieler verdanken dem sportlichen Scherzkeks außerdem unzählige unvergessene Momente. Wer könnte etwa seine Lautsprecher-Ansprache an die Locust-Queen vergessen, in der er penibel darlegt, wie sehr das Delta Squad der Königin in den Arsch treten wird? Vielleicht fasst sich Epic ja ein Herz und rückt den Guten in einem der kommenden »Gears«-Abenteuer in den Mittelpunkt.



Seite an Seite, Lancer an Lancer: Im Team tötet das Kilo Squad am besten.

Colonel Loomis, jeder in Halvo Bay wird sterben. Was wollen Sie als Nächstes tun, die angreifenden Locust einfach zu Tode quatschen? Wobei, das könnte sogar klappen, so viel Zeit verplappern wir in diesem Anhörungssaal. Wissen Sie, was da draußen abgeht? Oder sitzen Sie doch nur den ganzen Tag in ihrem Büro und kämmen Ihren adretten Schnauzbart, während diese Viecher ein Homo-Sapiens-Barbecue veranstalten? Sie haben ja keine Ahnung, womit Sie's zu tun haben. 30 Tage ist es jetzt her, dass diese Biester aus dem Nichts auftauchten und seitdem mehr Arschtritte verteilen als in jedem Domina-Studio. Seltsam, dass wir sie nicht bemerkt haben, diese unterirdischen Anlagen, in denen sich die Locust versteckt hielten, bevor sie am Emergence-Day koordiniert zuschlugen. Wer weiß, vielleicht hätten wir diese Maulwurfslöcher aus der Hölle mit Flammenwerfern ausräuchern können, aber gut, hinterher ist man ja immer schlauer. Haben Sie mal einen gesehen, Colonel? Der Anblick würde Ihren Bart zum Zittern

bringen. Reptilienartige Biester, mehr Muskeln als mein Kumpel Cole hier und größeren Appetit auf Menschenfleisch als jeder Kannibale. Ach ja, und vergessen Sie nicht, dass unser geliebtes Städtchen Halvo Bay in letzter Zeit immer mehr Pull-Faktoren für Touristen verliert. Oder wie anziehend wirken auf Sie bitte in Trümmern liegende Prunkfassaden, ein Meer aus Rauchsäulen und abgeschlachtete Bürger in den grauen Straßenzügen? Und Kultur? Kultur am Arsch, Colonel. Wenn Sie und ihre Frau mal wieder einen Ausflug ins Museum von Halvo Bay machen wollen, nehmen Sie lieber einen Haufen muskelbepackter Soldaten mit Gnasher-Schrotflinten mit. Obwohl, nicht mal die werden ihnen helfen. Spitzen Sie die Ohren, Chef, ich werde Ihnen jedes blutige Detail berichten...

IM MUSEUM ZEIGEN SIE TOTE MENSCHEN...

Wir saßen in der Tinte, und zwar bis zu den Schulterpanzerungen unserer Rüstungen. Ich und mein sagenumwobenes Kettensägen-Trio vom Kilo Squad. Vor kurzer Zeit noch in den Schützengräben, jetzt in Handschellen vor Ihnen auf der Anklagebank. Der schwarze Muskelberg August Cole hier dürften Ihnen ja bekannt sein, wenn sie Thrashball-Fan sind. Eine wahre Naturgewalt, Bandana-Liebhaber und Verteidigerstar der Cougars, bevor am E-Day die Locust-Scheiße überquoll und er kurzerhand den Truppen der Koalition der ordentlichen Regierungen beitrug. Aber hey, in Wahrheit interessieren Sie sich doch mehr für die Brustpanzerplatten meines Mädchens Sofia Hendrik als für meinen Kumpel Coletrain.

Aber nicht zu lang starren, immerhin hat sie eine militärische Ausbildung in der Onyx Guard Academy hier in Halvo Bay genossen, bis die Locust den Ausbildungsalltag so unhöflich unterbrachen. Dann wäre da noch Garron Paduk, der grimmig dreinblickende Kerl mit der wirklich hübschen Narbe auf seiner rechten Wange. Hat auch allen Grund, so fies zu schauen, denn immerhin wurde sein Heimatland Gorasnaya von den Invasoren einfach mal von der Karte gefegt. Und vergessen wir nicht meine Wenigkeit, das hübscheste Mitglied dieses tapferen Schlags von Soldaten: Damon Baird, Ingenieur, Locust-Zersäger und Frauenversteher in einer Person.

Da waren wir also, die Straßen Halvo Bays vom Qualm noch eine Spur finsterner als der Blick, mit dem sie mich mustern, Colonel. Drohnen und Kriecher streuten durch die Straßen, zerschossen KOR-Soldaten um uns herum zu mundgerechten Happen für den kleinen Locust-Hunger zwischendurch. An jeder Ecke fanden sich Zeugnisse der nicht lang zurückliegenden Invasion, säumten stehen gelassene Gepäckstücke Flüchtiger die Umgebung, starteten frisch Verstorbene mit leerem Blick in den Flammenhimmel über Halvo Bay. Zwischen den Ruinen des »Museum of Military Glory« gingen wir wie waschechte »Gears« in Deckung, wechselten zwischen den Kugelfängern hin und her, schossen blind über den Deckungsrand oder ließen per Zielen über Kimme und Korn Monsterschädel zerplatzen. Wer schon mal auf einer militärischen Operation mit uns war, wird sich auch bei unseren Abenteuern kurz nach dem E-Day direkt heimisch fühlen. Um Welle für Welle der

Und außerdem?

- Entwickler People Can Fly hält Mehrspieler-Duelle mit Fünfer-Teams ideal für »Gears« ■ Im kompetitiven Mehrspieler-Modus »Overrun« balgst du dich rundenweise in Teams um Generatoren, wobei du abwechselnd in die Haut von menschlichen Soldaten sowie Locust-Bestien schlüpfst
- Bei der Ausbalancierung der Waffen richtet People Can Fly den Blick hauptsächlich auf den Mehrspieler-Modus
- Deutsche Fassung mit USK-18-Siegel und komplett ungeschnitten ■ Die Weiber stehen auf Baird – meint zumindest Baird

✖ Spiel mit mir

IMMER UND IMMER WIEDER!

Hand aufs Kettensäger-Herz: So wirklichen Wiederspielwert haben die bisherigen »Gears«-Kampagnen nicht. Klar, man kann die ganze Blutorgie erneut auf einem höheren Schwierigkeitsgrad angehen, aber darüber hinaus? Die neuen Entwickler People Can Fly haben sich dieses Mankos angenommen. Damit Spieler die Story von »Judgment« immer und immer wieder angehen, bedienen sich die polnischen Gameschöpfer dreier Kernmechaniken. Eine davon sind die »Declassified«-Missionen, die durch Aufsammeln von purpurroten Zeichen aktiviert werden. Diese Spezialeinsätze modifizieren den folgenden Kampagnenkampf leicht. Mal sieht sich das Kilo Squad plötzlich einem Haufen Scharfschützen auf erhöhten Positionen gegenüber, mal wird die Waffenauswahl der Haudegens auf eine bestimmte Kombination limitiert, etwa Hammerburst und abgesägte Schrotflinte. Motivierend zudem, dass »Declassified«-Einsätze dem Spieler zusätzliche Story-Elemente preisgeben. Das Aufklauben der blutroten Zeichen sorgt nämlich auch dafür, dass die Aussagen von Baird und seinem Team vor dem Militärgericht plötzlich anders ausfallen und neue Informationen über die Charaktere und die Welt parat haben. Darüber hinaus hat People Can Fly mit dem »Smart Spawn«-System ein dynamisches Platzieren der Gegner in der Welt verbaut. Triffst du also eine Horde berittener Bloodmounts in den Straßen von Halvo Bay und du gehst drauf, kann es sein, dass du an derselben Stelle beim nächsten Durchlauf plötzlich einer Bande Wretches begegnest. Diese flexible Variable funktioniert also ähnlich wie der A.I.-Director aus »Left 4 Dead«. Zudem werden die Einsätze nun bewertet – eigentlich etwas, das man eher aus Style-Schnitzern wie »DMC Devil May Cry« kennt. Stilvolle Tötungen durch Kopfschuss oder Exekutionen wirken sich positiv auf das abschließende Urteil deiner Mission aus. 360 Live ist zuversichtlich, dass dieser Mix dem Story-Modus gut tun wird und viele Spieler lang an den Controller fesseln könnte. Schön zudem, dass Epic Charakter-Freischaltungen über sämtliche Spielmodi hinweg verspricht. Bei so viel Motivation können wir das finale Veröffentlichungsurteil am 22. März 2013 kaum noch abwarten!



Emergence Day oder Emergency Room?

- ⊕ Direktes und kompromissloses »Gears«-Gameplay, sinnige Detailänderungen der Shooter-Mechanik, Kampagne mit hohem Wiederspielwert und zu viert kooperativ spielbar, düsterer Stil fängt »Gears«-Essenz großartig ein, Cole ist mit dabei ...
- ⊖ .. wenngleich nicht als Hauptprotagonist, angestaubtes Grafikgerüst, noch zu wenig neue Gegnerarten enthüllt



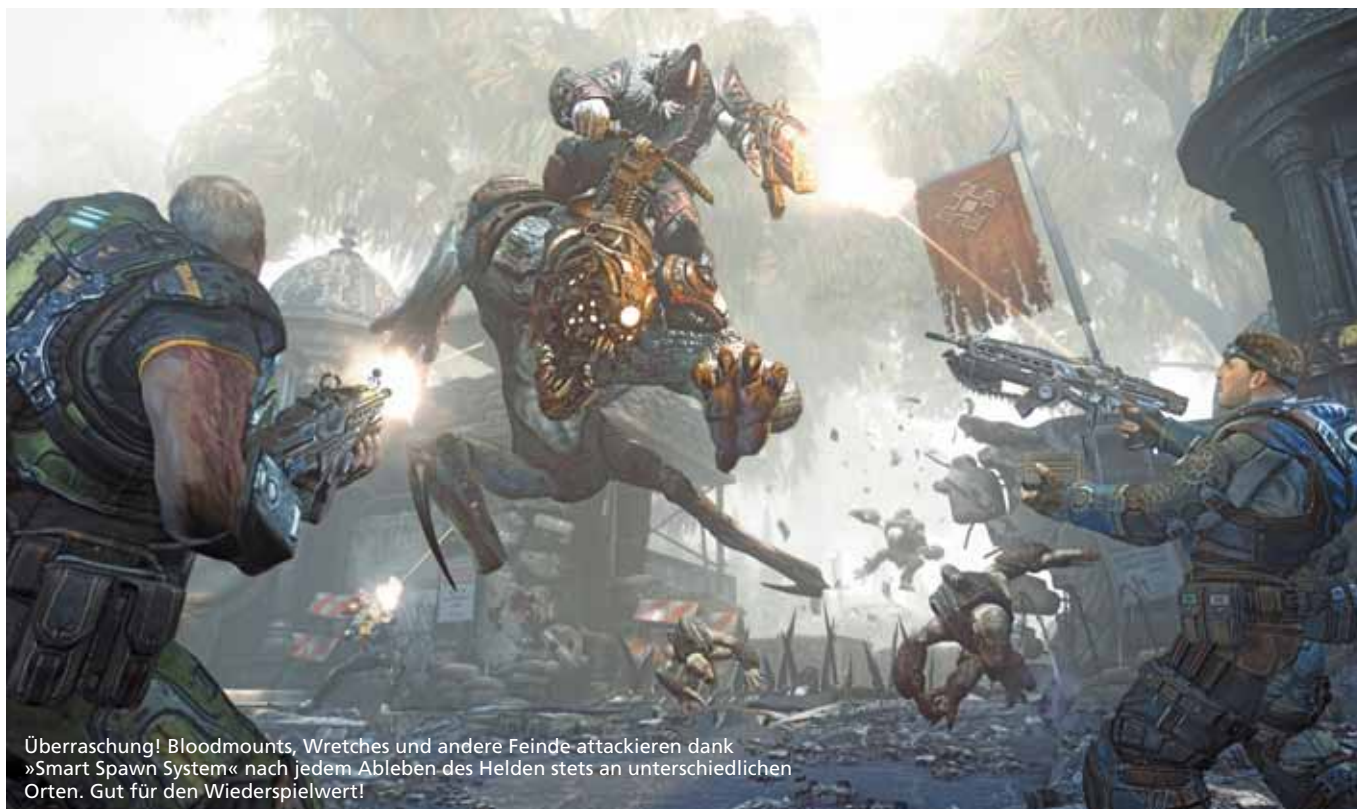
Horde zurückzuschlagen, verteidigten ich und meine Anhänger hier uns mancherorts mit stationären Geschützen. Solche Verteidigungsszenarien erlebten wir immer wieder, hielten uns Feindpack mit allen möglichen Geschützturmvarianten vom muskelbepackten Hals. Flammenwerfergeschütze für die feurige Würze, Shotgun-Streuefeuer oder das altbewährte stationäre MG spielten für uns den fünften, sechsten und siebten Mann. Allerdings mussten wir die mobilen Dinger auch manuell nachladen. Macht nichts, dafür sähen sie mehr Tod als die Geschlechtskrankheiten, die mein Kumpel Cole sich in seiner Thrashball-Zeit von Cougar-Groupies eingefangen hat.

EINE VERDAMMTE FREAK-SHOW

Wenn Sie sich die Zeit nähmen, ihre Nase aus den Büchern über militärische Strategien zu nehmen, wüssten Sie, dass unser Gegner noch verkommener aussieht als manch ein Aufriss von Cole. Das ge-

wöhnliche Fußvolk wie Drohnen und Kriecher puste ich ja noch locker mit dem Lancer-Gewehr um und flirte nebenbei mit Rotschopf Sofia. Anders sieht das aus, wenn dann noch diese widerlichen Ticker ins Spiel kommen, die unser Kilo Squad immer wieder beinahe hochgejagt hätten mit ihrer Tendenz zum explosiven Ableben. Und diese riesigen Grinder mit Automatikgeschütz, gegen die Coles Mama fast wie ein Topmodel aussieht: einfach ekelhaft! Und hey, Colonel, wenn Sie dachten, dass schon Ihre Schwiegermutter eine fiese Tarantel ist, gehen Sie doch mal auf Tuchfühlung mit diesen Corpsern. Das letzte Mal, dass ich so viele Beine auf einmal gesehen habe, war in einem Stripclub. Gut, Ihre militärischen Berater werden diese Monsterarten bereits kennen und archiviert haben. Doch ich schwöre Ihnen bei der Jungfräulichkeit meiner süßen Schützenschwester Sofia hier: Wir haben Unterweltpack gesehen, auf die nie zuvor ein »Gears«-Veteran sein waffenstarrendes Auge





Überraschung! Bloodmounts, Wretches und andere Feinde attackieren dank »Smart Spawn System« nach jedem Ableben des Helden stets an unterschiedlichen Orten. Gut für den Wiederspielwert!

warf. Diese abartigen Freaks – ich und Cole nennen sie wegen ihrer miesen Laune immer nur Rager – tragen nichts als ein paar Ketten, Fesseln und einen furchtbar kurzen Lendenschurz. Haben die Fetischtypen zu viele Kugeln gefressen, werden sie richtig angepisst. Dann werden ihre Gliedmaßen massiger, sprießen rote Stacheln aus ihrer Haut und ihre Augen leuchten so glühend, dass nicht mal tollwütige Eichhörnchen ein Sturduell gegen sie gewinnen würden. Jagen Ihnen eine scheiß Angst ein, Colonel! Und dieser Kriecher, der auf dem Rücken eines enormen Monsters reitet und unter den Feindschergen so eine Art Obermacker-Position einzunehmen scheint? Über den ist noch kaum etwas bekannt, aber ich gehe jede Wette ein, dass dieser sogenannte »Karn« den Gears das Leben zur puren Folterhölle machen wird.

Zum jetzigen Zeitpunkt kann ich Ihnen nur eins sagen: Wir haben Jagd auf Karn gemacht. Nach dem Beginn unserer Metzelkampagne verließen wir das

Museum und machten uns auf die Suche nach diesem Professor. Von dem Eierkopf brauchten wir die Startcodes für eine Rakete – fragen sie nicht, warum. Karn ist ein zähes Biest und wir benötigten Feuerkraft. Wie auch immer, aus den verwinkelten innerstädtischen Gassen machten wir uns auf in den schickeren Teil von Halvo Bay. Dorthin, wo die Leute mit Silberlöffeln im Arsch geboren werden und mit Champagner die Toilette spülen. Während unserer blutigen Streifzüge wechselten Innen- mit Außenareale, doch eins fanden wir überall: das beklemmende Gefühl einer Katastrophe riesigen Ausmaßes. Ich und meine drei Fans hier mussten unsere kooperativen Aktionen gut abstimmen. Meine Wenigkeit hat die Bande durch die Hölle und zurück geschliffen, und nun kommen Sie daher und wollen unsere Ärsche drankriegen? Sie haben doch keine Ahnung. Ich habe Hunderte dieser Maden einer spontanen Lobotomie unterzogen. Ich habe Sera brennen sehen! Ich will nicht arrogant klingen – okay, eigentlich schon –, aber wir sind eure letzte Hoffnung. Die Menschheit stirbt, mit »Gears« sind euer Spenderorgan. Euer letzter, wir Muskeln gepackter Strohalm. Oder, wie mein Kumpel Cole sagen würde: Wir sind eine Naturgewalt, Baby! Das war meine Aussage, und jetzt nehmen Sie mir diese gottverdammten Schellen ab und lassen Sie uns Locust schlachten!

VERURTEILT

Alles, was Epic bislang zu »Judgment« enthüllt hat, stimmt 360 Live optimistisch. Deshalb, weil Entwickler People Can Fly unfassbar engagiert ist, die Essenz des ersten Teils einzufangen. Die »Bulletstorm«-Macher betreiben Feintuning der Mechanik und entschlacken die Serie von unnötigem Tand wie langwierigen Zwischensequenzen. Logisch aber auch, dass sowohl im Gameplay-Bereich als auch auf Ebene der Inszenierung keine Wagnisse eingegangen werden. Der dreckig-düstere »Gears«-Look bleibt erhalten, nach wie vor auf Basis der mittlerweile angestaubten »Unreal Engine 3«. Folglich sieht »Judgment« gut

aus, kann dennoch grafisch nicht mit dem jüngst erschienenen »Halo 4« mithalten. Was unser Ketten-säger-Herz hingegen anschmeißt: das Bestreben der Entwickler, den Wiederspielwert durch dynamisches Spawn-System und »Declassified«-Missionen zu erhöhen – mehr dazu im großen Kasten. Neue Figuren, die ähnliches Kultpotenzial wie die aus den Vorgängern bekannten Cole oder Baird aufweisen, verstecken sich in »Judgment« bislang noch wie Locust-Getier in ihren Erdlöchern. Die Erzählstruktur von »Gears« ordnet den spielbaren Actionsequenzen eine Rahmenhandlung über, in welcher sich das Kilo Squad vor einem Militärgericht verantworten muss. Als rhetorisches Mittel zwar verpönt, bietet die Rückschau dennoch das Potenzial für eine packende Wendung. Den Fokus legt People Can Fly aber ohnehin weniger auf die Story und vielmehr auf die brillante Shooter-Mechanik. Das Deckungssystem bleibt unangetastet – wieso auch eine bewährte Formel umkrempeln? Durch den neuen Waffenwechsel auf Y-Taste und unmittelbaren Granatenwurf spielt sich »Judgment« allerdings noch eine Ecke direkter. Und in Sachen Mehrspieler-Modus? Bleibt zum Glück alles bei den bekannten Fünf-gegen-Fünf-Gefechten, unter anderem in den Modi Overrun, Free for All und natürlich der kooperativen Variante Horde. Also polier schon mal dein Lancer und sehne den 22. März herbei, wenn »Judgment« die Menschheitsdämmerung einläutet!

Nils Osowski



360 LIVE sagt...

So beginnt der Blutsturz: Nicht nur Leatherface wird dieses Kettensägenmassaker lieben!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 21. Februar 2013 Status | 70% komplett

**DIE ERSTEN
DREI KAPITEL
GESPIELT**

kurz&knapp

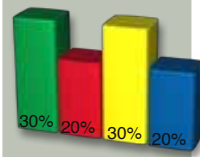
Hersteller | Konami
Entwickler | Platinum Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Flotte Schwertkampf-Action im »Bayonetta«-Stil, aber im »Metal Gear«-Universum.

das ist drin

- Fette Bossgegner
- Klingenmodus
- Kombos
- Lose Körperteile



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Scharfes Actionspektakel oder stumpfes Gemetzel?

Raiden hatte einen schwierigen Start in die »Metal Gear Solid«-Reihe. Als er im zweiten Teil »Sons of Liberty« als blonder Jüngling plötzlich die Hauptrolle spielen sollte, waren viele Fans alles andere als von den Socken. Raiden wirkte wie ein androgyner Emo-Pop-Jünger und als Nachfolger für den kampferfahrenen Solid Snake einfach denkbar ungeeignet. In »Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots« dagegen mutierte Raiden plötzlich zum Super-Cyborg. Also dem kompletten Gegenstück zu seinem ersten Auftritt. »Metal Gear Rising: Revengeance« spielt vier Jahre nach dem letzten Schleichabenteuer und sieht Raiden weiterhin als den nach Gerechtigkeit suchenden Helden. Obwohl Hideo Kojima seine Finger größtenteils aus dem Ableger herausgehalten hat, ist seine Handschrift besonders bei den ausufernden Zwischensequenzen weiterhin spürbar. Raiden und auch die Schurken von Desperado Enterprises hören sich gerne reden. Über Krieg, Geld, Gewalt, die Freiheit des Geistes ... oh, und natürlich über Kindersoldaten. Ja, auch »Rising« spart nicht an Pathos und Ausflügen in wilde Gedanken-spielchen.

Der Rest des Spiels allerdings wirkt eher wie »Bayonetta«, die sich an Halloween ein »Metal Gear«-Kostüm übergestreift hat. Für den eigentlichen Spielablauf zeichnen nämlich Platinum Games verantwortlich und die hauen bekanntlich gerne mal kräftig

drauf. Das zeigt sich bereits in den ersten drei Kapiteln von »Metal Gear Rising: Revengeance«. Kaum im Spiel, legt sich Raiden mit einem Metal Gear an. Nachdem er Raketen ausweicht, einen Energiestrahl überspringt und sogar den Prankenhieb des gigantischen Roboters abblockt, hebt ihn Raiden auf und wirbelt das Biest durch die Luft. Das Monstrum scheint geschlagen – denkt man. Bis der Kampf auf einem Häuserdach dann plötzlich in eine zweite Runde geht, in der Raiden zum Abschluss wieselflink über Geschosse hinwegtänzelt und die Titanbestie mit seiner Elektro-Klinge in zwei Hälften säbelt. Das klingt spektakulär? Ist aber wirklich erst der Anfang. »Rising« jagt Raiden von einer atemberaubenden Schlacht in die nächste. Die Kampfroboter tauchen dabei in verschiedenen Größen und Formen auf. Mal

Wie geschnitten Brot oder Reste von gestern?

- + Toll präsentierte Bosskämpfe mit dynamischem Soundtrack, gelungene und sehr direkte Steuerung, blutiger, aber sinnvoll erklärter Klingenmodus, einfaches Kombosystem, Upgrade-Funktionen und zusätzliche Waffen
- Wackelige Kameraführung, arg sensible Steuerung beim Bedienen der Sekundärwaffen, Schlichelemente passen bisher nicht zum Rest des Spiels, Dialoge manchmal mit etwas viel Pathos



Erst ein Türsteher, dann ein Panzer: Dieser Metal Gear versperst Raiden zunächst starr den Weg, verwandelt sich dann aber in eine waschechte Kampfmaschine mit schwerem Geschütz.



✖ Edelmetall, Hexen und Science-Fiction

DIE MACHER IM FOKUS

Platinum Games aus dem japanischen Osaka sind noch ein sehr junges Entwicklerstudio. Erst 2006 unter dem Namen Seeds gegründet, bestand die Crew damals größtenteils aus ehemaligen Mitarbeitern von Capcoms Clover Studios, dem Team hinter »Viewtiful Joe« und »Okami«. 2007 fusionierte Seeds schließlich mit ODD Inc. und änderte seinen Namen in Platinum Games. Seitdem ist das Entwicklerteam mit Titeln wie »Vanquish« und »Bayonetta« auf der Erfolgsspur. Für 2013 stehen neben »Metal Gear Rising: Revengeance« auch Spiele wie »Bayonetta 2« – bisher exklusiv für Wii U – oder das in dieser Ausgabe getestete »Anarchy Reigns« auf dem Plan.



✖ Raidens Kampf gegen Mistral

VIELE ARME, WENIG ZÄRTLICHKEIT

1 Mistral ist die zweite (große) Endgegnerin im Spiel – nach dem Roboterhund LQ-84i. Sie ist französisch-algerischer Abstammung und ebenfalls als Kindersoldatin aufgewachsen. Eigentlich ähnelt sie Raiden sogar ziemlich, kämpft eben nur auf der falschen Seite.

2 Im Kampf verbindet sie die Arme kleiner Drohnen zu einem Kampfstab, genannt »L'Étranger«. Die Reichweite dieser Waffe ist beträchtlich. Wenn Raiden sich nicht in acht nimmt, ist er schnell einen Kopf kürzer.

3 Während der Schlacht wechseln Raiden und Mistral gleich mehrfach den Standort. Starten die beiden zunächst auf dem Dach einer Raffinerie, kloppen sie sich alsbald auf schmalen Rohren und später inmitten der brennenden Anlage. Spektakulär!



als kleiner Walker, Gekko genannt. Mal als »Transformers«-ähnlicher Panzer, der erst den Weg versperrt und später mit dem Artilleriegeschütz ein ganzes Treibstofflager in ein tobendes Flammenmeer verwandelt.

Diese Maschinen sind aber nur Zwischengegner. Die eigentlichen Bosse sind Desperados Spezialeinheiten wie Mistral – siehe Kasten – oder Monsoon. Letzterer entkommt Raidens Katana, indem er sich kurzerhand selbst zerteilt. Allen Endgegnern gemein ist ein knackiger Schwierigkeitsgrad. Die Kämpfe sind ausgesprochen schnell. Nur mit flotten Reaktionen gelingen Blocks und Konter. Mistral etwa rollt plötzlich als messerscharfes Rad durch die Arena. Und der Roboter-Hund LQ-84i greift aus der Luft mit einer Kettensäge an. Das Erkennen von Angriffs- und

Abwehrmöglichkeiten ist hier besonders wichtig, da ansonsten binnen weniger Momente ein Neustart droht. Jedes »Game Over« kostet wiederum Punkte im Gesamturteil nach jedem Kapitel. Abhängig von Faktoren wie der Zeit, den benötigten Neustarts und auch der vorgeführten Kombos gibt es eine Note von S bis D. Vor allem für Highscore-Jäger motivierend!

Alle anderen freuen sich stattdessen darüber, dass sie nicht nur ein Urteil, sondern auch KP – eine Ingame-Währung – erhalten. Mit diesen stockt Raiden sein Repertoire auf und erweitert seine Move-Auswahl. Ferner verbessern KP Raidens Kampfeigenschaften. Im »Anpassen«-Bildschirm stehen unter anderem Upgrades für die Bereiche Lebensenergie, Rüstung oder auch für die Waffen parat. Denn der Blondschof hantiert nicht nur mit der HF-Klinge, sondern staubt nach jedem größeren Bosskampf deren Kriegswerkzeuge ab. Von Mistral etwa erobert er den »L'Étranger«-Kampfstab und verfügt so über einige neue schwere Attacken.

Wie wichtig der bereits mehrfach in 360 Live vorgestellte Klingenmodus im Spielverlauf ist, zeigt sich in der umfangreichen Preview-Fassung erstmals bei der Suche nach Extras. Bestimmte Soldaten verstecken Informationen über Ausrüstungsgegenstände und Aktionen in ihrer linken Hand. Nur wenn Raiden

ihnen das Körperteil sauber abtrennt, bleiben diese Daten unbeschädigt und können vom Doktor zu nützlichen Hilfsmitteln verarbeitet werden. Abgefahren, aber sinnvoll erklärt!

Wer zwischen all den Kämpfen ein wenig den Bezug zum alten »Metal Gear Solid« vermisst, für den halten Platinum Games einige nette Anspielungen bereit. In Mexiko – dem zweiten Kapitel im Spiel – schleicht Raiden als Mariachi verkleidet durch Abwasserkanäle, auf der Suche nach entführten Kindern. Als er in einen allzu gut bewachten Tunnel vorstößt, sieht er nur noch eine Lösung: einen Pappkarton. Er legt sich drunter und krabbelt gut getarnt an den Cyborg-Wachen vorbei. Ein bisschen Spaß muss eben auch sein!

Olaf Bleich

Und außerdem?

■ In versteckten Kisten lagern nicht nur Hilfsmittel, sondern auch geheime VR-Missionen ■ Immer wieder versteckte Anspielungen auf frühere »Metal Gear Solid«-Teile ■ Alternative Missionen und versteckte Extras durchbrechen die Monotonie der ansonsten sehr schlauchigen Levels ■ Vorbesteller-Gadgets wie Raidens Commando-Rüstung werden auch als Download-Inhalt veröffentlicht ■ Reines Einzelspieler-Vergnügen

360 LIVE sagt...

Knackiges Actionfest mit scharfer Klinge: Herausfordernd und krachend inszeniert. Kein klassisches HITPOTENZIAL »Metal Gear«, aber dafür eine geballte Ladung Adrenalin!

8.0 von 10

Erhältlich | 15. März 2013 Status | 80% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

CI Games

Entwickler |

CI Games

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Teil Zwei wartet mit vielen Verbesserungen auf, liefert streng genommen aber kaum echte Neuerungen.

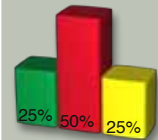
das ist drin

● Lautlos-Kills

● Atmosphäre

● Alarmierte Gegner

● Abgetrennte Gliedmaßen



SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Der Tod lauert im Grünen...

Spätestens seit der Blutdruck steigernden Schleichmission aus »Call of Duty 4: Modern Warfare« im ukrainischen Städtchen Prypjat genießen Distanzkämpfer im Ghillie-Anzug ein hohes Ansehen bei der Spielerschaft. »Sniper: Ghost Warrior« hat eben diese Personengruppe im Jahr 2010 in einem eigenen Ego-Shooter thematisiert und war damit kommerziell überraschend erfolgreich. Mehr als eine Millionen Exemplare wanderten über die Ladentische. Mit Teil Zwei legt das aufstrebende Team von City Interactive nun die nächste Kugel in den Lauf: Komplett neues Storygerüst, aufgebohrter

Grafikmotor und eine in vielerlei Hinsicht überarbeitete Spielmechanik sollen den nächsten Volltreffer garantieren. Wie es um das Projekt bestellt ist, zeigte der Warschauer Entwickler Mitte Dezember bei einem Besuch in der Redaktion anhand einer spielbaren Vorabfassung.

Das Probespiel der in drei Akte unterteilten Kampagne startet im letzten der fünf Spielabschnitte von Akt Eins. Inmitten des philippinischen Dschungels soll Protagonist Cole Anderson einen gefährlichen Terrorpaten ausfindig machen und liquidieren. Doch wurde sein Spotter Diaz in einer vorangegangenen Mission von Feindmilizen gefangen genommen, weshalb sich Adlerauge Anderson nun alleine einen Weg von einem Strandhaus über eine Seilbahn bis hin zum stark bewachten Stützpunkt des Warlords freikämpfen muss.

Bei der ersten Konfrontation platziert sich der Sniper auf einem Bergkamm mit Blick auf eine Bucht, wo besagtes Strandhaus steht. Der perfekte Zeitpunkt für die Entwickler, erstmals die Unterschiede der Schwierigkeitsstufen zu veranschaulichen. Wer die Herausforderung auf »Lässig« angeht, erspät beim

Blick durchs Zielfernrohr einen kleinen roten Kreis, der den tatsächlichen Projektil-Eintrittspunkt am Ziel anzeigt. Die Abweichungen resultieren aus dem physikalisch korrekt simulierten Kugelabfall sowie dem Verziehen durch Windeinwirkung. Auf »Medium« taucht eben dieser rote Kreis erst nach etwa vier Sekunden auf. Auf »Professional«, der härtesten Schwierigkeitsstufe, dagegen überhaupt nicht. Dort muss der Spieler die Flugbahn anhand der am oberen Bildschirmrand stets eingeblendeten Daten wie Windstärke und -richtung sowie der Distanz zum Ziel errechnen. Weitere, in der Realität eine Rolle spielende Werte wie Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Höhenlage werden dabei allerdings vernachlässigt – das wäre selbst für den hohen Schwierigkeitsgrad zu kompliziert, begründen die Macher diese Entscheidung. Dennoch: Selbst wenn der Schütze die exakte Flugbahn seiner Geschosse kalkulieren kann, sollte er die Situation zuvor genau ausloten, um optimal zuzuschlagen. Mit dem Fernglas kann Anderson dazu auf den niederen beiden Schwierigkeitsgraden seine Gegner markieren – komfortabel insbesondere beim Auskundschaften

Voll ins Schwarze oder voll daneben?



Im englischen O-Ton bereits sehr stimmungsvoll aufgrund von regem Funkverkehr, soll komplett eingedeutscht werden, adäquate Simulation vieler Scharfschützenaspekte



Wirkt grafisch noch etwas bieder, reizt die Engine nicht voll aus

Und außerdem?

■ Inklusive Mehrspieler-Komplex ■ Erscheint auch als Steelbook-Sonder-Edition, die zusätzlich den Soundtrack, eine Scharfschützen-Dokumentation in Buchform sowie exklusive Download-Inhalte enthält ■ Alle vier Spielmodi aus der Kampagne: Eroberung, Totale Vernichtung, Belagerung und Überfall ■ Details zu Erfolgen und Pläne für Download-Erweiterungen noch ungewiss

ihrer Laufrouuten. Außerdem ist essenziell zu wissen, wer wen sieht, damit nicht vorzeitig Alarm ausgelöst wird. Am besten fängt man mit dem Gegner auf höchster Position, sprich demjenigen mit der meisten Übersicht an. Anvisieren, per Klick auf den linken Analogstick die Luft anhalten, um das Visier zusätzlich zu stabilisieren und nun mit viel Gefühl langsam den rechten Schultertasten-Trigger und damit den Abzug durchziehen. Boom! Das Opfer ist auf der Stelle tot und niemand bekommt dank des schallgedämpften Laufs von Andersons Remington MSR etwas mit. Auch interessant: Bis auf den härtesten Schwierigkeitsgrad wird beim Luftanhalten die Zeit für einen kurzen Augenblick stark verlangsamt.

Dummerweise verfehlt schließlich doch ein Schuss sein Ziel und saust nur knapp am Schädel eines Gegners vorbei. Der alarmiert daraufhin sofort seine Compadres. Die Meute stürmt den Hang empor – so viel zum Thema »sicheres Versteck«. Da »Ghost Warrior 2« allerdings nicht auf Kämpfe über kurze Distanzen ausgelegt ist und Anderson nur eine Pistole mit Schalldämpfer sowie ein Jagdmesser für Meuchelmorde besitzt, ist ein zackiger Positionswechsel unabdingbar. Bewährte Taktik: Dem Suchtrupp ein kleines Stück entgegenrennen und sich dann hinter einem Felsbrocken in die großblättrige Dschungelflora kauern. Den Rest erledigt der Tarnanzug – und die Thermaloptik: Ein wie ein Nachtsichtgerät aufgebautes Visier zeigt Anderson durch die üppige Vegetation versteckte Gegner anhand ihrer Wärmesignatur. Nützlich, denn die KI hat im Vergleich zum ersten Teil ordentlich zugelegt: So agieren die Widersacher nicht mehr komplett hirnerbrannt und eröffnen sofort das Feuer, wenn sie einen entdecken. Sind mehr als zwei von ihnen übrig, kommen sie vielmehr und suchen dich gezielt. Ansonsten ziehen sie den Kopf ein und verstecken sich. Das bringt gehörig Spannung rein, da es nicht mehr einfach nur darum geht, versteckt zu bleiben, bis man erwischt wurde, sondern der Spieler selbst bei aktiviertem Alarm noch reale Chancen hat, davonzukommen. So wie hier, wo es Anderson schließlich gelingt, Diaz zu befreien – dumm nur, dass der Terror-Drahtzieher dabei entkommt...

Insgesamt überzeugt das gezeigte Material vor allem aufgrund der prima eingefangenen Atmosphäre. Funksprüche, Blätterrascheln, Geräuschkulisse – das hier saugt dich voll rein. In Sachen Grafik haben Titel wie »Far Cry 3« oder »Halo 4« allerdings weiterhin deutlich die Nase vorn. Es sei denn, die Jungs aus Warschau drehen noch mal kräftig an der Texturschraube. Ansonsten: Vielversprechend!

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Optisch noch nicht voll ins Schwarze. Dafür bereits jetzt ein echtes Atmosphärenbrett. Wird noch für HITPOTENZIAL Wirbel im Genre sorgen!

7.5 von 10

✕ Im Fadenkreuz

ALLES BLEIBT DRAN

Während einer Präsentation im Frühjahr 2012 in Prag war »Sniper: Ghost Warrior 2« noch relativ harter Stoff: Die Projektile der Hecken-schützen durchschlugen die Körper der Feinde nicht nur, sie rissen teilweise auch ganz Gliedmaßen mit ab. Darüber hinaus wurde das Abtrennen der Beine und Arme sehr detailliert dargestellt – sprudelnde Blutfontänen inklusive. Besonders heftig ging's zur Sache, wenn man auf Granaten in Gegnerreichweite feuerte. Beim jüngsten Probespiel dagegen fehlten derlei makabere Darstellungsformen komplett – feindliche Soldaten sind relativ unspektakulär abgetreten. Begründung seitens City Interactive: Man wolle nicht, dass Leute das Game nur aufgrund der dargebotenen Brutalität spielen, sondern vielmehr, weil sie eine realitätsnahe Scharfschützen-Erfahrung suchen. Genau das wiederum beißt sich laut Entwickleraussage mit ausufernden Gore-Effekten, die ohnehin als eher übertrieben einzustufen waren. Dennoch: eine konsequente Entscheidung, die Respekt verdient.



Hochspannung: Im vom Bürgerkrieg zerrütteten Sarajevo ist Schleichen und eine passive Spielweise Pflicht.



Erhältlich | April 2013 Status | 80% komplett

Und außerdem?

■ Reines Online-Gameplay ■ Gleichnamige TV-Serie beginnt ab April und damit zwei Wochen vor Spielstart auf dem Pay-TV-Sender Syfy ■ Ob Monatsgebühren verlangt werden, bleibt noch geheim. Denkbar allerdings, dass Abonnenten von Syfy im Gegensatz zu allen anderen kostenlos spielen dürfen ■ Fünf Regionen, die zu einer Spielwelt verschmelzen



kurz&knapp

Hersteller | Trion

Worlds

Entwickler | Trion

Worlds

Genre | Online-Shooter

Spieler | 1 - unklar

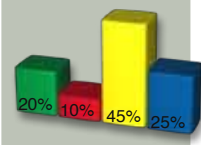
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Erster eng mit einer zeitgleich laufenden TV-Produktion verbundener Online-Shooter.

das ist drin

- Aliens treten
- Spieler treffen
- Welt erkunden
- TV-Serie anschauen



DEFIANCE

Mal was Neues: Videospiel verschmilzt mit TV-Serie

Mit grollendem Lärm schießt ein hausgroßer Kokon aus dem Boden. Vier insektenartige Beine fahren aus dem blutroten Gebilde, krallen sich ins Erdreich. Dann plötzlich: Eier so riesig wie Abrissbirnen fallen aus dem mit Stacheln übersäten Alien-Etwas, öffnen sich; heraus kriechen spinnenartige Monster mit Mäulern, doppelt so groß wie Menschen. Deren Absicht: Die Erde in ihre Gewalt zu bringen – mal wieder. Doch daraus wird nichts: Söldner im Auftrag des Waffenkonzerns Von Bach Industries rücken an, beharken die Bestien mit Laserkanonen, Raketenwerfern und Schnellfeuerwaffen. Erst einige wenige, dann mehr als eine Hundertschaft Erdenkrieger versuchen dem Käferaufstand Einhalt zu gebieten. Der Clou: Jeder Soldat wird tatsächlich von einem Menschen gesteuert. Denn »Defiance« ist der erste reinrassige Online-Shooter auf Xbox 360, der nicht nur mit einer riesigen Spielwelt aufwartet, sondern auch tausende Spieler gleichzeitig verbindet. Und noch etwas ist einzigartig: Analog zum Game strahlt der US-Sender »Syfy« die gleichnamige, eigenproduzierte TV-Serie mit Grant Bowler und Julie Benz in der Hauptbesetzung aus. Spiel und Show gehen dabei Hand in Hand und sollen sich gegenseitig beeinflussen – sogar in beide Richtungen. Das klingt doch nach einem viel-

versprechenden Konzept, für das 360 Live Anfang Dezember gerne nach London reist, um erstmals Spieleindrücke zu sammeln. Und in der Tat hat die Mehrspielerorgie Potenzial...

Zurück auf dem Schlachtfeld fährt aus der Spitze des vermeintlichen Megakokons der Alienführer in Gestalt einer Riesenschabe, der das Gefährt allem Anschein nach steuert. Na, dann Feuer frei, solange er noch auf dem Präsentierteller sitzt. Mechaniker, Überlebenskünstler, Gesetzloser und Soldat feuern, was die Magazine hergeben – und nutzen taktisch geschickt die klassenbedingte Spezialfähigkeit. Der Mechaniker etwa verwirrt seine Gegner mit einem Spiegelbild, der Gesetzlose bewegt sich kurzzeitig schneller und teilt mehr Schaden bei Nahkampfattacken aus. Der Überlebenskünstler? Macht sich temporär unsichtbar. Blicke noch der Soldat, der in der Lage ist, die Feuerkraft seiner Waffen zu erhöhen und gleichzeitig den Rückstoß zu verringern. Insgesamt sieben Parameter sorgen neben individualisiertem Aussehen für spürbare Klassenunterschiede. Das ändert jedoch nichts an der Hauptaufgabe jedes Recken: Ballern, bis die Krabbler in Fetzen fliegen.

Dem minutenlangen Dauerfeuer hält das Biest nicht lange stand und explodiert in tausende schleimige Einzelteile. Der Trupp zerstreut sich, jeder

Fast schon klassisch: Ein Fähigkeitenbaum für 93 Eigenschaften wie mehr Ausdauer und weniger Waffenrückstoß. Die dafür nötigen Punkte gibt's bei Levelaufstieg durch Sammeln von Erfahrungspunkten.



✕ Alle gegen einen

SPÜRE MEINEN SCHROT!

Kaum ein Online-Game kommt ohne aus: Ein sogenannter PvP-Modus, bei dem sich Spieler gegenseitig vor die Flinte laufen, gehört inzwischen zum guten Ton. In »Defiance« wechselt man komfortabel per Tastendruck in Team-Deathmatch- und Domination-Varianten und kann sich in den sogenannten »Shadow Wars« zusätzliche Erfahrungspunkte zum Verbessern der Charakter-Fähigkeiten verdienen. Das Problem: Leider fehlt auch ein wenig der Mut zu Neuem. Dagegen spannend: der Koop-Modus, bei dem sich bis zu vier Krieger aufmachen, beispielsweise eine Mine von bösem Alien-Gesocks zu befreien. Im Mineninneren wartet abschließend ein Bosskampf mit der Motherlode – ein bildschirmfüllender Kampfroboter. Im Gegensatz zu den meisten anderen Feinden bedarf es hierfür sogar Taktik. Denn erst wenn gelb leuchtende Knotenpunkte zerstört sind und das Ungetüm mit der Puppenmaske kurzzeitig in die Knie geht, ist es verwundbar. Das schreit nach motivierendem Teamwork!



Feuerwerksparade oder Alieninvasion?

- + Innovatives Konzept, riesige Spielwelt, mehrere tausend Spieler pro Region möglich, Spieler-gegen-Monster- und Spieler-gegen-Spieler-Modus greifen nahtlos ineinander, kaum Ladepausen
- Figuren und Kulissen bislang wenig detailliert, Kriegsnebel erlaubt maximale Sicht von etwa 30 bis 40 Metern, Kantenglättung fehlt, bei den Modi wenig Innovation, TV-Serie läuft wohl nur auf dem Pay-TV-Kanal Syfy



Strahlender Sonnenschein war gestern. Heute ist Sturm und Regen angesagt – das dynamische Wetter macht's möglich.

Soldat materialisiert einen Quad per Druck auf die Oben-Taste und fährt seiner Wege. Und nun? Das bleibt jedem selbst überlassen. Ein Tipper auf die Back-Taste zeigt eine mehrere Quadratkilometer große Karte von San Franciscos hügeligem Umland, das mit unzähligen Minen, Häfen und weiteren Lokalitäten zum Erkunden einlädt. Eine Nebenmission absolvieren oder doch lieber dem Storyfaden folgen? Du entscheidest! Der Hauptplot ist dabei stets eng mit den Ereignissen der TV-Serie verwoben. Denen zufolge leben Menschen und Außerirdische bereits in 35 Jahren friedlich zusammen. Allerdings gibt's wie immer ein paar Störenfriede, die ihren Heimatplaneten zum Teufel gejagt haben und nun meinen, die Erde unterjochen zu können. Während das

Game in und um das kalifornische Küstenjuwel San Francisco spielt, nimmt sich die Serie St. Louis an. Plan der Macher: Trotz lokaler Differenzen sollen sich Geschehnisse in einem Medium auf das andere auswirken. So nimmt zum Beispiel der Ausgang eines Krieges im Spiel Einfluss auf den weiteren Plotverlauf in der Serie. Da die erste Staffel allerdings schon abgedreht ist, dürfte das für diese vorerst flach fallen und nur geplante Ereignisse stattfinden. Immerhin: Handlungslücken sollen virtuell gefüllt werden. Gleichzeitig versprechen die Produzenten, dass ein Produkt auch ohne das andere funktioniert – gut so.

Streng genommen ginge es auch ganz ohne Story, um ausreichend unterhalten zu werden. Schon in der gigantischen Welt herumstreunen, beschäftigt wochenlang. Hinzu kommt, dass die meisten durchschlagenden Wummen, Waffenmodifikationen und lukrativen Aufträge sowieso abseits des Hauptstrangs zu finden sind. Ach ja, Bares heißt hier übrigens Scrip und wird fürs Erledigen von Quests ausgeschüttet. Der Verkauf von gesammelten Gegenständen spült allerdings deutlich mehr Kohle in die Kriegskasse.

Noch ausbaufähig: Die gespielten Einsätze beschränken sich auf klassische »gehe dahin, besorge jenes und ballere nebenbei alles um«-Missionen. Das langweilt schnell. Ebenso die Tatsache, dass Gegnerhorden wie aus dem Nichts auftauchen und mit Erbsenhirn-KI aufwarten. Ganz zu schweigen von der überschaubaren Typenvielfalt, die meist bestehend aus gelber Infanterie und roten Rieseninsekten. Größter Kritikpunkt: die Technik. Schwach aufgelöste Texturen, aufploppende Objekte, dichter Nebel und fehlende Kantenglättung erscheinen alles andere als zeitgemäß. Da muss Entwickler Trion auf Konsole noch mal den Nachbrenner zünden. Dann aber steht einem umwerfenden Online-Debüt nichts mehr im Wege.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Ein wahrlich einmaliges Konzept, das konsequent umgesetzt und mit mehr Feinschliff durchaus
HITPOTENZIAL Hitpotenzial besitzt.

7.0 von 10



Erhältlich | unklar Status | nicht einschätzbar

**ANALYSE:
DAS NEUE
KOJIMA-PROJEKT?**

kurz&knapp

Hersteller |

noch unklar

Entwickler |

Moby Dick Studio

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

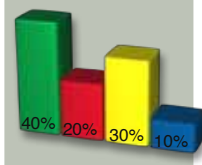
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein Action-Game mit Trugbildcharakter, das wohl in Wirklichkeit der fünfte Teil der »Metal Gear Solid«-Serie ist.

das ist drin

- Verwirrspiel
- Halluzinationen
- Brennende Einhörner
- Fliegende Wale



THE PHANTOM PAIN

Er führt uns tief in den Hasenbau...

Mit milder Mine beugt sich ein Arzt mit Rundbrille über den Körper auf der Bahre. Er spricht mit Bedacht und sanfter Stimme, trotzdem hallen die Worte »Autounfall«, »Koma« und »einige Zeit« wie Hammerschläge. Irritiert schwenkt der eigene Blick umher. Und dann: Statt des linken Armes gleitet eine sterile und leblose Unterarmprothese mit Hakenhand ins Bild. Was zum Teufel ist hier los? Was ist passiert? Wer... bin ich? Vereinzelte Blütenblätter scheinen abrupt aus dem Nichts auf die bare Brust des unbekannten Patienten herabzugleiten – nur, um dann im Nichts zu verschwinden. Noch immer von der psychedelischen Situation gefangen, beginnt nun ein wahrer Strudel aus konfusen Wirrnissen den Zuschauer einzusaugen: Ein anderer Patient kommt an die eigene Bahre. Sein Gesicht vollkommen in weiße Bandagen gewickelt, fordert er mit fester Stimme auf, ihm zu folgen: »Auf die Füße, Soldat. Das ist nicht der richtige Ort zum Ausruhen!« Doch kann sich der Held in hellblauer Krankenhauschale kaum auf seinen durch das lange Koma und Muskelschwund geschwächten Beinen halten. Er stolpert, hält sich hilflos an Medizinbesteckwagen fest, rutscht ab, kriecht, kracht gegen die aschfahlen Hospitalwände, stürzt – als urplötzlich die Realität komplett aus den Fugen gerät. Ein Helikopter schwirrt an das Gebäude heran. Sein gleißender Scheinwerfer-

strahl bricht durch die Fenster. Soldaten stürmen mit Gewehren im Anschlag durch Türen, erschießen wahllos Patienten. Blut spritzt. Tote Körper klatschen auf den Boden. Gemeinsam mit dem bandagierten Unbekannten geht's unter einem Krankenbett in Deckung. Wände, Decken und Türen bersten in hellen Flammenwolken. Feuer breitet sich aus und fegt wie ein Tornado durch die Hallen. Ein Einhorn mit gleißenden Schwingen und einem schemenhaften Reiter auf dem Rücken erscheint aus dem Nichts und galoppiert schnaubend durch die Gänge. Flucht! Rennen ist angesagt! Mit letzter Kraft stürzt der Held die finalen Meter auf den Ausgang des Gebäudes zu. Bricht um Luft ringend durch die Glastür des Klinikums. Ein riesiger, brennender Wal wuchtet sich währenddessen hinter einem Berg hervor, wälzt sich durch den Himmel und verschlingt mit seinem gigantischen Maul einen Helikopter...

METAL GEAR, BIST DU'S?

Verwirrend, irritierend und auch ziemlich verstörend: Das ist der erste Eindruck von »The Phantom Pain«, dem Debüt-Action-Game des bis dato vollkommen unbekannten Entwicklers Moby Dick Studio aus Stockholm, Schweden. Doch wäre das Gezeigte nicht schon geistesgestört und absonderlich genug, scheint dieses Videospiel irgendwie nicht wie das, was



Ein Einhorn mit flammenden Pegasus-Flügeln, ein Arzt mit Nickelbrille und ein amputierter Arm. All das wirkt wie ein Fiebertraum oder ein Drogentrip. Kann das tatsächlich ein »Metal Gear Solid« sein?



Was hat diese Hakenhand zu bedeuten? Wurde Big Boss tatsächlich der Unterarm abgenommen? Und wenn ja: Wieso fehlt dieser in »Metal Gear Solid: Ground Zeroes« nicht?



es vorzugeben versucht. Denn in dem auf den Video Game Awards 2012 des TV-Senders Spike enthüllten Trailer häufen sich Anzeichen und Hinweise, dass »The Phantom Pain« ein trojanisches Pferd ist. Eines, das der Kult-Designer und »Metal Gear«-Erfinder Hideo Kojima entwarf und in Wahrheit nicht weniger darstellt als »Metal Gear Solid 5«! Das beginnt damit, dass der namenlose, armlose Held dem Heroen Big Boss – auch bekannt als Naked Snake – aus der »Metal Gear«-Reihe bis aufs Haar gleicht. Selbst die im »Metal Gear Solid: Ground Zeroes«-Trailer unter seinem rechten Auge erkennbare Narbe ist auch in »The Phantom Pain« eindeutig zu sehen. Weiter ist bei Minute 2,25 der Videosequenz zum Moby-Dick-Game kurzzeitig ein Mann in einem flammenden Durchgang zu erspähen, der mit seinen charakteristischen Beinen und muskulösen Armen ohne Zweifel als Yevgeny Borisovitch Volgin zu identifizieren ist – jener Colonel des russischen Militärgesamtdienstes

»Doch wäre das Gezeigte nicht schon geistesgestört und absonderlich genug, scheint dieses Videospiel irgendwie nicht wie das, was es vorzugeben versucht.«

GRU, der Big Boss einst in Tselinoyarsk... aber das wäre schon zu viel verraten. Der Arzt zu Beginn des Trailers hingegen erinnert an den tschechischen Doktor Kio Marv, der langjährigen Fans aus dem MSX-Spiel »Metal Gear 2: Solid Snake« bekannt sein sollte. Die erwähnten Blütenblätter, die nur Sekundenbruchteile später Fata-Morgana-artig beim fassungslosen Betrachten der Prothese herniederrieseln: Sind es nicht die gleichen, die beim epischen Endkampf von »Metal Gear Solid 3: Snake Eater« im von Milchstern-Blumen übersäten Rokovoj Bereg umherwehen? Natürlich – schon das deutet eine Fortsetzung der »Solid«-Serie an!

Ein noch eindeutigeres Indiz sind jedoch die schwer bewaffneten Soldaten, die das Krankenhaus stürmen. Sie sind in die gleichen Uniformen gehüllt, welche auch die ominösen XOF-Truppen aus dem als Prequel für Teil Fünf angekündigten »Metal Gear Solid:

Ground Zeroes« tragen. Und ... Moment! Könnte es sich bei dem bandagierten Retter des vermeintlichen Big Boss' eventuell um den brandvernarbten Kerl handeln, der ebenfalls in »Ground Zeroes« auftaucht? Das würde auch im augenscheinlichen Wortspiel von »The Phantom Pain« und dem Motto von »Ground Zeroes« Sinn machen, das da lautet: »Two phantoms were born«. Zwei Phantome: Big Boss und sein gesichtsloser Kompagnon. Doch auch sonst hält der Trailer des mutmaßlichen Kojima-Games einiges für »Metal Gear«-Kenner mit Adleraugen bereit: So schwebt kurzzeitig eine Marionette ins Bild, die durchaus zu den Geistverwirrern Psycho Mantis oder The Sorrow gehören könnte. Das wäre eine gute Erklärung für all das psycho-sinistere Schauspiel, das sich hier bietet. In einem Aufzug scheint überdies kurzzeitig die durch ihren prägnanten Poncho gut erkennbare Silhouette der jungen Cipher-Agentin Paz

Phantom oder Schattenspiel?

- +** Hübsche Grafik mit tollen Lichteffekten, interessante Charaktere, mysteriöse Grundstimmung, bisher Gezeigtes präsentiert irrsinnige Ideen und einprägsame Szenen, wohl das neue Game von Hideo Kojima
- Vollkommen unklare Story, könnte für Einsteiger des »Metal Gear«-Universums verwirrend und undurchsichtig sein

Und außerdem?

- Würde uns nicht wundern, wenn Kojima Productions die Finger mit im Spiel hat
- Im Logo von Moby Dick Studio versteckt sich die Küstenlinie Schwedens
- David Hayter, der englische Sprecher von Snake und Big Boss, hat angedeutet, am Spiel beteiligt zu sein
- Erscheint zumindest laut Website von Moby Dick Studio noch für Xbox 360 und Playstation 3
- Wer für »The Phantom Pain« gerüstet sein will, sollte »Metal Gear Solid 4« auf Playstation 3 gespielt haben
- Erfolge? Noch so unklar wie der Hersteller

✕ Guck mal...

...DA STEHT EIN FUCHS!

Nicht nur alle Figuren und Andeutungen im Trailer selbst weisen darauf hin, dass es sich bei »The Phantom Pain« um ein neues »Metal Gear« handelt. Auch und nicht zuletzt wie der Trailer all dies präsentiert, scheint ein Beweis. Denn offensichtlich handelt es sich beim antreibenden Grafikmotor um die von Kojima Productions entwickelte »Fox Engine«, die auch die ersten optischen Einblicke in »Metal Gear Solid: Ground Zeroes« zu einem Spektakel stilisiert. Genau diese Gemeinsamkeiten mit Letzterem sind in der Videosequenz von »The Phantom Pain« kaum zu übersehen: Blendeffekte und simulierte Linsenreflexionen von Feuer, Lampen und Neonröhren sind sehr ähnlich. Markante Glanzeffekte auf Metall und vor allem Leder und Latexbestandteilen von Kampfanzügen stimmen ebenfalls überein. Genau wie die Eigenheiten der Engine bei besonders weicher Darstellung von Schatten und im Gegenzug sehr scharfkantiger, Silhouetten-artiger Reflexion von Licht auf menschlichen Körpern. Aber vor allem der Bart von Big Boss in »Ground Zeroes« und seinem namenlosen Doppelgänger in »The Phantom Pain« lassen kaum Zweifel daran, dass hinter beiden eine einzige Grafikmaschinerie und damit das gleiche Meisterhirn steckt.



Dünne Beinchen, stolpernder Schritt. Ob Big Boss oder nicht. Tatsächlich scheint der mysteriöse Patient lange im Koma gelegen zu haben.



Ortega Andrade aus dem PSP-Game »Metal Gear Solid: Peace Walker« zu schweben. Und das Gesicht eines Soldaten, der ohne Reue Patienten abmetzelt, würde mit der glatten Haut und den messerscharfen Augen durchaus zu Katana-Schwinger Raiden oder dem sowjetischen Major Ivan Raidenowitch Raikov passen. Eine Karte, die kurzzeitig an einer Wand ins Bild schwenkt: Zeigt sie nicht das ostafrikanische Sansibar? Ein Landstrich, den Big Boss nur zu gut kennen sollte?

SNAAAAAAAAAAAKE?!

Damit den Spekulationen und Gerüchten nicht genug. Auch das Stockholmer Studio, das angeblich hinter »The Phantom Pain« steht, ist umgeben von Geheimnisse und Spekulationen. Wieso hat noch

auffällige Kleinigkeiten, die sich mittlerweile in Internetforen, Blogs und auf Twitter finden lassen: etwa, dass sich an und in die im »The Phantom Pain«-Logo hervorstechenden Linien und Leerräume exakt das Wort »Metal Gear Solid 5« einpasst. Oder, dass Kojima vor Monaten über eine Motion-Capture-Szene mit einem Autounfall twitterte, die einer kurzen Rückblende im Trailer recht nahe kommt. Zusammengefasst ergeben all diese kleinen Versatzstücke ein Mosaik, das hinter »The Phantom Pain« tatsächlich recht klar ein »Metal Gear Solid 5« – oder zumindest eine Auskopplung der »Metal Gear«-Reihe erkennen lässt. Damit wäre es das erste Game aus dem Hauptgang von »Metal Gear Solid«, das ohne Nachzug zur Playstation-Fassung angekündigt und veröffentlicht wird.

» Der gewisse Joakim Mogren ist, obwohl er jahrelang für ein amerikanisches Games-Studio gearbeitet habe, niemandem ein Begriff. «

nie jemand was von Moby Dick Studio gehört? Wieso wurden die zugehörige Webseite und Internetadresse erst zwei Wochen vor Enthüllung des Games registriert? Offensichtlich handelt es sich dabei allein um einen Taschenspielertrick Kojimas. Das Studio: bloße Fassade. »Ich glaube, das ist alles Fake«, sagt uns ein Mitarbeiter eines bekannten Stockholmer Entwicklers. »Wenn sich hier irgendwo fähige Entwickler zusammenrotten, dann kriegt man das normalerweise mit – denn hier kennt man sich untereinander, wie in einem Dorf.« Auch der Gründer von Moby Dick Studio scheint ein Gespenst. Der gewisse Joakim Mogren ist, obwohl er jahrelang für ein amerikanisches Games-Studio gearbeitet habe, niemandem ein Begriff. Doch schüttelt man die Buchstaben seines Vornamens, ergibt sich der Name »Kojima«. In seinem Nachnamen verbirgt sich hingegen das Wort »Ogre« – der Titel eines Projektes, an dem Hideo Kojima neben »Ground Zeroes« arbeitet, wie er selbst mehrmals bestätigte. Ein klarer Beweis? Natürlich nicht. Ebenso wie andere mehr oder minder

Bloß: Wenn dem so ist, wozu das Trickspiel? Will Kojima seine Fans »trollen«, wie es im Netz heißt? Will er in Erfahrung bringen, ob sie einen Ansatz für »Metal Gear Solid«, wie er in »The Phantom Pain« zu sehen ist, gutheißen? Oder ist »The Phantom Pain« vielleicht ein riesiger Scherz oder nur ein Vorgeschmack auf das, was tatsächlich noch kommt? Die Antwort weiß bislang wohl nur Hideo Kojima allein.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Die merkwürdigste Videospielankündigung seit langem: und damit schon jetzt eines der derzeit HITPOTENZIAL faszinierendsten Projekte!

? von 10









METRO

LAST LIGHT



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« von Rising Star Games das dickste Actionbrett unter den Vertikal-Shootern dazu. Wenn Myriaden von engmaschigen Projektilsalven den Bildschirm fluten, retten dich hier nur Geschick, akkurates Timing und genretypische Spezialattacken. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den fantastisch choreografierten Kugelhagel mit den vielen Extras »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



360-LIVE-
8.4
WERTUNG!



✳ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet zwölf Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von zwölf. 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 »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« als Abo-Prämie 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.

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.

Erhältlich | 1. Halbjahr 2013 | Status | 90% komplett

Ausgeflippt oder unspektakulär?

- + Kampfsystem wirkt absolut flüssig und sehr facettenreich, konsequente Fortführung des Marvel-Universums, Skript vom Originalautor, geniales Witze-Dauerfeuer...
- ...was davon in die deutsche Fassung transferiert werden kann, bleibt abzuwarten, Pläne zu Lokalisation noch unklar



DEADPOOL

Chimichangas bis zum Umfallen!

kurz&knapp

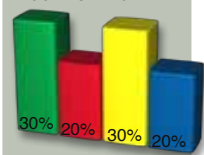
Hersteller | Activision
Entwickler | High Moon Studios
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Psychopatische Marvel-Ikone haut in ihrem ersten eigenen Videospiel ordentlich auf den Putz.

das ist drin

- Irre Kombos
- Neckische Sprüche
- Gegner verböbeln
- Ulkiger Schweinkram



Hobbysöldner und Spandex-Träger Deadpool quasselt nicht nur so schnell, wie er mit seinen Akimbo-Schießern feuert. Tatsächlich ist er auch genauso durchgeknallt und extrovertiert wie seine Nahkampfkünste. Während einer Performance aus Breakdance-Moves, übertriebenen Salti und körperbetonten Angeberposen verwandelt er in der Regel jedwedes Gegnerpack zu fein geschnittenen Speckstreifen. Nichts ist diesem Clown heilig und verdient es nicht, durch den Kakao gezogen zu werden – wer die Marvel-Comics kennt, weiß Bescheid.

Während der Präsentation einer brandneuen Version in London sorgen Deadpools quirliges Auftreten und seine überzogen-freche Art jetzt einmal mehr für Furore. Schauplatz seines ersten Third-Person-Actionspiels ist die fiktive Insel Genosha vor der Ostküste Afrikas. Dort hat sich Antagonist Mister Sinister eingenistet, um an wehrlosen Mutanten miese Experimente durchzuführen. Klar, dass Wade Winston Wilson – so Deadpools bürgerlicher Name – nicht lange fackelt, diesen Söldnerjob anzunehmen.

Das Kampfsystem scheint schnell in Fleisch und Blut überzugehen. In der vorgespielten

Demo wütet der Protagonist mit vielen abwechslungsreichen Kombos und unfassbarer Leichtigkeit durch den Untergrund der sonst völlig zerstörten Insel. Im Nahkampf benutzt er dabei bevorzugt je zwei Kurzscherer, Sais oder gar Vorschlaghämmer; auf Distanz dagegen komplementär Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen oder abgesägte Schrotflinten. Und als kleines Zuckerl für das Großaufgebot an Wachpersonal führt er Tellerminen, Schock- wie auch Splittergranaten mit sich. Explosiver Auftritt!

Doch Deadpool hat noch mehr auf dem Kasten. Als einziger Marvel-Charakter weiß er, dass er sich innerhalb eines Comics – oder in diesem Fall eben in einem Videospiel – befindet. Immer wieder wird er dich deshalb auch direkt anquatschen, sich über die Dummheit der anderen Typen im Spiel auslassen oder dich einfach nur auslachen. Bei über 4.000 Dialogzeilen aus der Feder von Originalautor Daniel Way wundert es kaum, dass die Labertasche selbst in Kämpfen quasi ununterbrochen am Plappern ist und vor der Kamera permanent abgeht, wie ein schizophrener Hofnarr auf einer Überdosis Amphetamin. Schön außerdem, dass Deadpools schräger Humor die Macher zu allerlei Schabernack in Sachen Spieldesign

anstiftet. So zeigt die Demo einen 2D-artigen Spielabschnitt, an dessen Ende ein Miniboss den Donkey Kong mimt und mit Fässern um sich wirft – gelungene Hommage! An anderer Stelle kriegt das leidige Thema Quicktime-Reaktionstests sein Fett weg. Das mit Abstand krasseste Gameplay-Element sind jedoch Deadpools Halluzinationen: So erscheint ihm inmitten eines Gefängnisses plötzlich ein Nachtclub, in dem eine Überraschungsparty für ihn veranstaltet wird und überall halbnackte Bräute mit riesigen Brüsten tanzen – einfach irre! Wenn nun auch noch Abwechslung und Langzeitmotivation ähnlich lang anhalten, wie die Gag-Beschallung, kommt dieser Antiheld auch virtuell ganz groß raus!

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Der spezielle Humor macht das hier extrem reizvoll, aber auch spielerisch tischen die HITPOTENZIAL »Transformers«-Macher viel Kreatives auf.

8.0 von 10

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

Olaf Bleich, 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: vertreibsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

Print/ ONLINE

Martina Strack,

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

E-Mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München
E-Mail: 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: »Metro: Last Light« von THQ
Bildmotive von www.pixels.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«,
aktuelle Wii-U-Titel
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Destiny«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Fallout« (PC),
»The Cave«
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Aliens: Colonial Marines«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Retro City Rampage«,
»Hotline Miami« (Mac)
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Grand Theft Auto 5«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »DMC Devil May Cry«,
»Omerta: City of Gangsters«
FREUT SICH AUF | »Lightning Returns:
Final Fantasy 13«, »Dragon Age 3: Inquisition«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Hotline Miami« (PC),
»Fallout: Brotherhood of Steel« (Xbox)
FREUT SICH AUF | »Remember Me«,
»Fuse«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »DMC Devil May Cry«,
»Under Defeat HD«
FREUT SICH AUF | »Tomb Raider«,
»Metal Gear Solid: Ground Zeroes«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Devil May Cry HD
Collection«, »DMC Devil May Cry«
FREUT SICH AUF | »Tomb Raider«,
»Zwei«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Zumba Fitness Core«,
»Iron Sky: Invasion«
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Metro: Last Light«

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 | 15. Januar 2013



Teufelskerl oder Engels Gesicht?

- +** Packender Spielfluss, fantastische Präsentation, angenehme Lernkurve, hoher Wiederspielwert dank zahlreicher freischaltbarer Modi, Highscore-System motiviert zu Verbesserung, abgedrehte und grandios inszenierte Bosskämpfe, fetziger Soundtrack von Comichrist und Noisia, komplett eingedeutscht...
- ...wenngleich die Sprecher manchmal etwas lustlos wirken, gelegentlich aufploppende Texturen, zu Beginn eine Minute lange Ladepause

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Ninja Theory

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

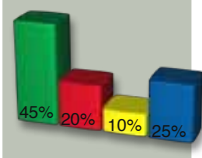
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Fulminante Vorgeschichte der bekannten Hack-and-Slay-Reihe mit furioser Präsentation und mitreißendem Gameplay.

das ist drin

- Bombastaction
- Bosse
- Bestienschleim
- Beleidigungen



DMC DEVIL MAY CRY

Wenn Engel weinen und Dämonen bangen. Nephilim Dante ist erwacht, sein Schwert gewetzt und der Wille gefasst: Öffnet die Pforten der Hölle und lasset das derzeit beste Hack 'n' Slay auf Xbox 360 anrollen...

In der gleißenden Sonne wirkt sein graues Haar wie weiße Asche. Seine leeren Augen wandern langsam über den Horizont, mustern die zerfallene Ruine, an der eben noch Limbo City stand. Doch dies ist nicht der Anfang vom Ende. Vielmehr das Ende vom Anfang. Der Grundstein für eine neue Welt ist geschaffen. Dafür haben sie Jahre gekämpft. Dafür hat er gekämpft: Dante. Ein junger Mann, gerade mal Anfang 20 und schon jetzt die wohl bedeutsamste Person in dieser Epoche. Er ist es, der die Dämonen auf unsere Erde geholt hat, um sie nacheinander und Stück für Stück in kleine Scheiben zu schneiden. Er allein vermag es, die Welt ins Licht zu führen und die Dinge ins Reine zu bringen. Eine große Bürde, die da auf Dantes Schultern lastet. Aber er fühlt sich bereit, die Herausforderung anzunehmen und die Menschen vor dem Bösen zu beschützen.

Damit steht Dante heute da, wo er sich selbst noch vor ein paar Tagen am wenigsten gesehen hätte. Hier, am Anfang des Spiels. Dort, wo ihn viele Fans der bereits vier Teile umfassenden »Devil May Cry«-Reihe ebenso wenig erwartet hätten. Selten musste

Capcom so viel Kritik einstecken, wie seit der Ankündigung von »DMC« vor knapp einem Jahr. Vor allem Dantes neues Aussehen sowie die Auslagerung der Entwicklung von Japan in den Westen hin zum britischen Studio Ninja Theory standen im Fadenkreuz der Anhänger. Skepsis machte sich breit: Können die »Enslaved: Odyssey to the West«-Macher das hohe Niveau der Reihe fortführen? Hat der japanische Traditionshersteller mit dem Studiowechsel wirklich die richtige Entscheidung getroffen? Nach unzähligen Höllentrips und Durchspielrunden kann 360 Live guten Gewissens bestätigen: Verdammt, ja! »DMC Devil May Cry« ist der bislang beste Neustart einer Spielserie seit Jahren und dem wegweisenden Debüt auf Playstation 2 mindestens ebenbürtig. Bedenken und Argwohn? Verbrennen innerhalb kürzester Zeit wie mordende Schwerverbrecher im Fegefeuer.

ALLES BEIM NEUEN

Ja, Dante ist anders. Noch ist er der gut aussehende Halbstarke, der Frauen öfter nackt als angezogen und das Label von Whiskey-Flaschen bevorzugt von innen





Kostenlos als nachträglicher Download:
Der »Bloody Palace«-Modus, bei dem Dante in 100
Schnitten gegen unzählige Horden und fünf Bossgegner
für Ruhm in Online-Punktetabellen kämpft.



✕ Gewinnspiel

BADESPASS UND COMBICHRIST

Manch einer würde sagen: »Liberate tutame ex inferis!« Aber da die meisten wohl gerade kein in Menschenhaut eingebundenes Buch zur Dämonenbeschwörung zur Hand haben, lassen wir den Teufel eben anders tanzen. Nämlich vor Freude: Es gibt wieder mal was zu gewinnen. Zusammen mit Capcom verlosen wir T-Shirts mit dem Spiellogo, Soundtrack-CDs mit Tracks von Combichrist und Noisia sowie Badetücher und Download-Codes für die Erweiterung »Vergil's Downfall«. Absolutes Highlight vor allem für Leser der vorherigen Ausgabe: ein Flaschenöffner in Form des allseits beliebten »Virility«-Sukubus-Würmchens. Interesse geweckt? Dann mach mit und stell dich folgender Herausforderung: Da die Preise von und für »Devil May Cry«-Fans sind, möchten wir ein Foto von dir, das deine Passion zur Serie zeigt. Schicke die Ablichtung bis zum 19. Februar 2013 zusammen mit deiner Adresse an redaktion@360-live.de. Die Barauszahlung der Preise, der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von Airmotion Games, Capcom und Virility Softdrinks Inc. sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Viel Glück!



Der Lieblingsabschnitt der Redaktion: ein Level gleich einem spielbaren Equalizer, der Songs von Combichrist shuffelt.



Kopf in der Schlinge? Dantes »Dämonenrieb« hilft. LS und RS gleichzeitig drücken wenn der violette Balken voll ist, schon sind Angriffe stärker und die Lebensenergie kuriert sich von selbst.

als von außen sieht. Kurz gesagt: Er führt das typische Leben eines Anfang-20-Jährigen. Doch all das ändert sich schlagartig. Jetzt. In dem Moment, als sie an der Tür seines Wohnwagens klopft – und er ihr aufmacht: Kat. Verdammt jung und ebenso hübsch. Im Gegensatz zu Dante aber angezogen und wesentlich vernünftiger, wie sich bereits nach einem kurzen Gespräch herausstellt. Doch was meint sie damit, er müsse »vor den Dämonen verschwinden, die ihn vernichten wollen«? Die Antwort kommt schneller als Dante beim ersten Geschlechtsakt nach einer sexfreien Woche. Augenblicklich kraxelt in der Ferne ein hausgroßes, koboldgleiches Wesen ein Riesenrad empor. Kat ihrerseits verblasst in geisterhafter Transparenz, während die Umgebung sich plötzlich radikal zu verändern beginnt. Der Himmel färbt sich blutrot, Häuser ziehen sich auseinander, der Boden reißt auf. Böse Mächte haben Dante in eine Parallelwelt gezogen: den Limbo. Aber wieso? Zeit zum Nachdenken bleibt kaum, denn der Dämon, Format Muldenkipper, wirft einen tonnenschweren Gesteinsbrocken auf das ungleiche Duo. In letzter Sekunde kann sich Dante rettend zur Seite werfen, nach Hose, Hemd, Mantel und Schwert greifen und sich aus dem demolierten Wohnwagen schwingen. Kat dagegen bleibt unverseht, da die eine Dimension nicht auf die andere

einwirken kann. Eine klar getrennte Linie wie die zwischen Himmel und Hölle.

Für Dante indes beginnt ein Kampf um Leben und Tod. Schwarze Flecken breiten sich radial auf dem Boden aus – heraus kriechen menschenähnliche, widerlich verstümmelte Wesen, die dem Playboy mit schnittigen Säbeln an den schneidigen Playboy wollen. Der jedoch weiß sich zu wehren: mit seiner meterlangen Klinge namens Rebellion, die er als Geschenk von seinem Vater erhalten hat. Dank der intuitiven Steuerung verfallen Held und Spieler sofort in einen Rausch der Zerstörung: Y-Taste für schnelle, leichte und A-Taste für langsame, schwere Angriffe. Die X-Taste lässt seine heißblütigen Ladies, die beiden Halbautomatik-Pistolen Ebony & Ivory sprechen. Per Analog-Stick sprintet Dante aus der Verfolgerperspektive los, hechtet per Tipper auf RB- oder LB-Schultertaste hakenschlagend zur Seite und springt durch Druck auf die A-Taste meterhoch in die Luft. Tipp, tipp, hack: Gleich einer fauchenden Stichsäge drischt der Jungspund unermüdlich auf seine Peiniger ein. Gegner um Gegner fällt, während der Kombozähler rasant ansteigt. Treffer und Ausweichmanöver geben Punkte und klassifizieren so jeden Kombolauf mit englischen Schulnoten von Note D bis SSS. Was auf dem Blatt recht nüchtern klingt, erweist sich in der

✖ Drei Augen sehen mehr

FENSTER IN EINE NEUE WELT

Der Limbo: eine Parallelwelt der unseren, die von Dämonen dominiert wird. Während Held Dante wie zwischen Bürgersteig und Straße fast beliebig hin- und herwechseln kann, ist dies für uns Menschen nicht möglich. Es sei denn, du lädst dir »The Eye of Dante« herunter, eine kostenlose App für iOS- und Android-Geräte, die deine Realität nach dem Prinzip »augmented reality« erweitert. Heißt: Die Anwendung scannt mit der Kamera im Gerät die Umgebung und »offenbart« die Sichtweise des Limbos. Stoppschilder, Werbeplakate und viele andere Alltagsgegenstände zeigen durch die App so ihr wahres Gesicht. Witzig, aber leider bislang nur in englischer Sprache erhältlich. Der praktische Nutzen? Fürs Scannen gibt's Geheimcodes, die sich im Optionsmenü der Vollversion von »DMC Devil May Cry« eingeben lassen und rote Seelenpunkte verteilen. Diese stehen anschließend Dante zur freien Verfügung. An Engelsstatuen kann er sie dann zum Kauf von Heilsternen und anderen Gegenständen verwenden. Teuflich gute Idee!



Dantes letzte Errungenschaft: die Kablooeey, eine Schusswaffe, die Feuerpfeile loskatapultiert, die dann manuell gezündet explodieren. Der Hit bei Kombokönigen!

» Bedenken und Argwohn? Verbrennen innerhalb kürzester Zeit wie mordende Schwerverbrecher im Fegefeuer. «

Praxis als außerordentlich motivierendes Element, Kombos möglichst abwechslungsreich und fehlerfrei zu gestalten. Mehr als einmal erwischt man sich beim Fluchen, wenn Dante unachtsam einen Treffer einstecken muss und daraufhin eine Kombo-Top-Bewertung einbüßt. Denn: Die Teilwertungen beeinflussen das Ergebnis am Levelende. Je nach Leistung gibt's eine online hochladbare Punktzahl und neue Fähigkeitspunkte. An herumstehenden Engelsstatuen lassen sich damit nach und nach über 40 neue Waffentechniken und gefährlichere Angriffe erlernen.

Zudem inhaliert Dante mit jedem Kill rote Seelenpunkte. Mit diesen kann er nützliche Gegenstände wie Energie-spendende Heilsterne und goldene Kugeln zur sofortigen Wiederbelebung erwerben. Um die Balance zu wahren, erhöht sich der Preis des Gegenstands mit jedem Kauf – kontinuierlich. Zwar liegen derlei Extras auch in den Kulissen herum, das aber recht selten und dazu meist pfiffig versteckt. Wer also stets gut ausgerüstet sein will, sollte abseits der regulären Pfade schauen. Nebst praktischen Hilfsutensilien verstecken sich dort aber auch 21 geheime Pforten und die zum Öffnen benötigten Gold-, Elfenbein- und sonstige Schlüssel. Den Zugang geknackt? Dann freu dich auf bedingt anspruchsvolle Sonderaufgaben, die sich in »Töte Gegner X innerhalb von Zeit Y« und »Erreiche das Ziel Z innerhalb von Zeitvorgabe Y« unterteilen. Als Belohnung winken Kreuzsplitter, von denen vier Stück Dantes Lebensbalken um jeweils zehn Prozent verlängern – »The Legend of Zelda« lässt grüßen. Wie gesagt, all das geschieht eher selten. Wahrscheinlicher ist es, dass Monster grüne Seelen fallen lassen und diese Dantes geschundenen Lebensbalken ein kleines Stück aufpeppen. Trotzdem ins Graß gebissen? Zahlreiche, fair verteilte Rücksetzpunkte ersparen dir lange Laufwege.

In einem unendlichen Blutkreislauf pflügt sich Dante so zu Spielbeginn durch ganze Heerscharen von Höllenwesen, bis sich schließlich die schwarzfleckigen Absperrungen auflösen. Weiter geht's durch die schlauchigen Gänge des Jahrmarktes, vorbei an Kirmesbuden und Schaustellern. Wer hofft, zwischendurch mal eine Atempause einlegen zu können, wird schnell eines Besseren belehrt. Einfach irre, wie

»DMC« dich ständig vorwärtspeitscht! Im Limbo legen sich beispielsweise ständig weiße Schriftzüge über die Kulisse und verlangen – leider auf Englisch – nach Dantes Tod und Niedergang. Damit nicht genug: Der Boden zerspringt in tausend Stücke, Wände explodieren eindrucksvoll in ihre Einzelteile, Karussells spielen verrückt und sich wandelnde Level ändern den vorgegebenen Pfad. Terraforming, oder diesem Fall besser gesagt »Infernoforming« vom Feinsten. Oder auch »visueller Orgasmus« würde das Gebotene sehr gut umreißen.

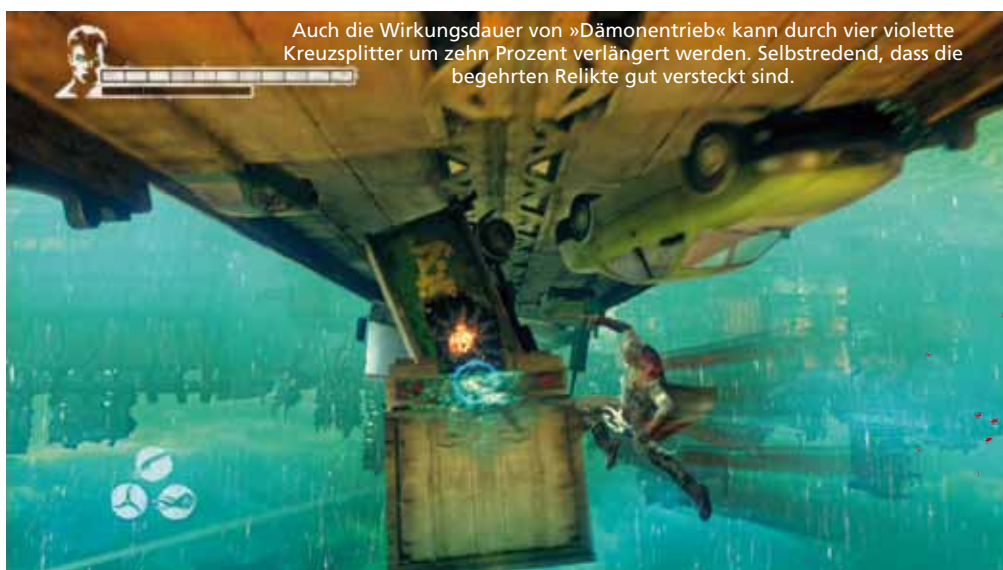
Am Ende des ersten Abschnitts hat Dante sie dann endlich erreicht, die Riesen-Hackfresse, die nach seinem Leben trachtet. »Nephilim« nennt ihn der Gigantobold. Gemeint ist eine Kreuzung aus Engel und Dämon. Ist diese seltene Abstammung der Grund für Dantes kriegerisches Talent? Und viel wichtiger: Wer will Dante warum tot sehen? Fragen, für deren Antworten die Zeit fehlt, denn der nächste Gesteinbrocken jagt bereits in Richtung seines Kopfes. Instinktiv hechtet Mister Dämonenschreck zur Seite, zückt sein Schwert und kontert. Draufhalten, ausweichen, draufhalten – obwohl zu diesem Zeitpunkt noch ziemlich unerfahren, erledigt Dante den ersten Bossfight schneller als so manchen Wodka-Bull bei seinen nächtlichen Kneipenstreifzügen. Zeit für Erklärungen...

DAS ZWEITE GESICHT

Ein Nephilim ist er also. Halb Engel, halb Dämon. Kein Mensch. Doch was will das Teufelspack von

Und außerdem?

- 48 Erfolge, etwa fürs Abmurksen von 1.000 Gegnern
- Hunderte Konzeptzeichnungen durch kämpferische Leistung freischaltbar
- Online-Bestenliste
- Sieben Schwierigkeitsgrade, davon vier mittels Durchspielen freischaltbar: »Sohn des Sparda« etwa ist eine Art »Neues Spiel+« mit schwierigeren Gegnern, aber Mitnahme der Fähigkeiten aus dem vorherigen Spiel
- Für Vorbesteller kostenlos, für alle anderen kostenpflichtig: der Download-Inhalt »Vergil's Downfall« mit vielen neuen Spielstunden und Vergil als spielbarer Figur. Kostet 720 Microsoft Points respektive etwa neun Euro. Wer's kostenlos möchte, versucht sein Glück im Kasten »Gewinnspiel«



Dante? Kat weiß es ebenso wenig. Blicke noch ihr Boss und Anführer einer Geheimorganisation, die sich »Der Orden« nennt. Der Gesuchte ist für Kenner der »Devil May Cry«-Reihe ein alter Bekannter, für Dante sogar ein Bruder: Vergil. Und Tatsache! Scheinbar läutet er den Tag der Veränderung ein. Den Tag, an dem Dämonen dem Ende geweiht sind und die Menschen wieder in Frieden leben können. Vorausgesetzt, Dante hilft dem Orden mit seinem Waffengeschick. Und davon braucht es eine Menge, um den dunklen Fürsten und den Mörder der Mutter beider Brüder niederzustoßen – Mundus. Bis es zum finalen Showdown kommt, graben die Macher mit vorgerenderten Videos tief in Dantes Vergangenheit und erzählen gekonnt, wie trügerische Machenschaften, tückischer Verrat und mehr aus dem einstigen Milchbubi eine wilde Kampfmaschine formen.

Als Nephilim kann Dante sowohl auf himmlische als auch infernalische Fähigkeiten zurückgreifen, ein Element, das Ninja Theory brillant im Spiel umsetzt. Heißt: Sobald eine Schultertaste gehalten wird, ändert sich die Waffenform. LT für die Mächte der Engel, RT für die der Dämonen – kinderleicht. Zwei Waffen auf jeder Seite sowie drei Schusswaffen eignen sich Dante so im Spielverlauf an. In der Praxis fühlt sich das dann etwa so an: Flächendeckend betäubt Dante umherstehendes Unterweltgesocks zunächst mittels Triblades. Es folgt ein kräftiger Schlag mit der Arbitr-Axt in den Boden, was den Feind in die Luft wuchtet. Jetzt sofort hinterher und die Sense gezückt, die er dem Opfer mindestens gefühlte hundert Mal durch den Körper zieht. Millisekunden später, noch bevor der Malträtierte wieder die Erde erreicht, verwandelt Dante seine Fäuste in glühende Lava-hände. Kurz durch Halten der B-Taste aufladen und dann poltert sie auch schon los, die fleischgewordene Dampfwalze. Amen – der Nächste bitte!

Keine Frage, das Gameplay wirkt wie aus einem Guss. Schon bald gerät man in eine Art Blutausch,

will Gegnerwelle um Gegnerwelle abfrühstücken. Fliegende Babys mit Schildern, gepanzerte Dämonen mit Kettensägen, selbst schwere Kaliber wie über-große Stachelschweine und pfeilschnelle Höllen-Ninjas sind mit ein wenig Geschick und gutem Timing flott erledigt. So richtig knackig wird's erst ab etwa Kapitel elf von insgesamt 20, wenn Hexen und andere Biester sich die Ehre geben, die in der Regel den Einsatz einer bestimmten Waffe voraussetzen.

Grandios aber auch die Arbeit der Leveldesigner, die Dante zum Beispiel durch in sich zerfallende Hafenanlagen, zwielichtige, mal eben Kopf stehende TV-Sendestationen und groteske Fantasiedimensionen wie einen real gewordenen Equalizer führen. Dazu ständige dynamische Veränderungen, dass einem sprichwörtlich die Spucke wegbleibt. Ebenfalls herausragende Arbeit leistet die »Unreal Engine 3.5« bei den Figuren. Uneingeschränktes Highlight: die sechs Duelle gegen Bosse vom Typ »kreativ genial« bis »brillant widerlich«. Und spätestens wenn dann noch »Get your Body Beat« und »Sent to Destroy« der finnischen Industrial-Rockband Combichrist sowie Elektro-Breaks vom holländischen Trio Noisia aus dem Lautsprecher dröhnen, ist die rund acht bis zehn Stunden umfassende Inszenierung perfekt. Oder um's kurz zu sagen: »DMC« bläst dich weg! Nicht weniger, eher mehr.

Echte Mängel? Sind beim Neustart von »Devil May Cry« seltener als sündenfreie Priester. Erwähnen könnte man etwa die etwa einminütige Ladepause zu Spielbeginn, gelegentlich aufploppende Texturen und die teilweise etwas lustlosen deutschen Synchronsprecher. Ach ja, und die praktisch kaum vorhandenen Puzzles. In Anbetracht der Wow-Momente des restlichen Spiels sind das jedoch Tropfen auf einen glühend heißen Lavastein, der auch dein Hack-and-Slay-Herz schon nach Minuten zum Kochen bringen wird. Ein echter Genre-Meilenstein eben!

Moritz Wanke



Zweite Meinung

Jan Heinrich: Wahnsinn, der neue Dante hat ein paar echte Designhämmer im Gepäck! Zwar fehlen mir spielerisch die wirklich frischen Ideen, den vorläufigen Platz auf dem Schnitzelthron hat sich der Satansbraten trotzdem redlich verdient. Ich gebe 8.5

DMC Devil May Cry

GRAFIK

Fantastische Präsentation, nur selten sichtbarer Grafikaufbau

9

SOUND

Solide Eindeutigkeit, überzeugender Soundtrack

8

STEUERUNG

Braucht Eingewöhnung, funktioniert dann aber vorzüglich

9

Allen Unkenrufen zum Trotz: »DMC« rockt! Frech, todschick und rasant inszeniert – so geht Hack 'n' Slay heute!

9.1 von 10

ZOMBIE STRIPPERS ATE MY BRAINS

Stangenfieber

kurz&knapp

Hersteller | Strange Games **Entwickler** | Strange Games **Preis** | 80 Microsoft Points
Genre | Shooter **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein
USK | nicht geprüft **Erhältlich** | 15. Dez. 2012

Eigentlich solltest du auf dieser Seite den Test zu »Painkiller: Hell & Damnation« finden. Durch eine kurzfristige Verschiebung des Spiels präsentieren wir dir nun stattdessen zwei aktuelle und zwei ältere Xbox-Indie-Games. Den Anfang macht ein schräger Mix aus Gewalt und Fleischschau. Dean ist Sicherheitskraft auf einer Stripper-Messe. Nur doof, dass dort eine Zombieseuche ausbricht und die leicht bekleideten Mädels nun nicht mehr an strammen Stangen tanzen, sondern an seinem Stammhirn lutschen wollen. Mit Schrotflinte und Desert Eagle lässt er die Gierhälse heute aber nur heißes Blei schlucken – wahlweise aus Ego- oder Schulterperspektive. Die karge Grafik schwankt zwischen ertragbar und Augenbluten mit einer Prise Bildrateneinbruch. Die Steuerung ist so träge wie ein Vibrator mit leeren Batterien und die Story lässt selbst den C-Film »Zombie Strippers!« mit Ex-Porno-Sternchen Jenna Jameson und Freddy-Krueger-Darsteller Robert Englund wie Hochkultur aussehen. Und gerade deshalb rockt dieser Shooter ungemein.

Markus Würstle



Wertung

Virtueller Ein-Euro-
Orgasmus für Trash-
Freunde!

1.1 von 10

8BITSRETROZ-SURVIVALS

Mein Leben!

kurz&knapp

Hersteller | Gamesbrothers **Entwickler** | Gamesbrothers **Preis** | 80 Microsoft Points
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja
USK | nicht geprüft **Erhältlich** | 19. Dez. 2012

Mit Unmengen an Retro-Charme zaubern die beiden spanischen Brüder Rafael und Javier Ramirez ein breites Grinsen aufs Gesicht eines jeden Fans klassischer Ego-Shooter-Kost. Riesengroße 8-Bit-Sprites, spritzendes Pixel-Blut und die grundlegende Spielmechanik könnten genauso gut aus der goldenen Zeit der »Schießspiele« stammen – als Videospieler noch wussten, was »iddqd« und »idkfa« bedeuten und Raven Software für andere Projekte bekannt war, als für den Mehrspieler-Part von »Modern Warfare 3«. Und doch schaffen es die Gamesbrothers auch die Generation »Call of Duty« mit einer gewieften Gameplay-Mischung anzulocken. Denn gefangen in zerbombten Häusern und der Kanalisation, gilt es, Welle um Welle von heranstürmenden Zombies mit Pistole und Maschinengewehr niederzumähen. Jedoch leider nur allein. Manch einer mag leichte Soundaussetzer beim Waffenkauf, fehlende Koop-Modi und mangelnde Abwechslung beklagen. Die liebevolle Grafik und die Online-Rangliste motivieren jedoch und können wieder Boden gutmachen.

Markus Würstle



Wertung

90-Jahre-Flashback
zum Schleuderpreis!
Ladenswert!

7.5 von 10

SUPER AMAZING WAGON ADVENTURE

Retro-Perle voraus!

kurz&knapp

Hersteller | sparsevector **Entwickler** | sparsevector **Preis** | 80 Microsoft Points
Genre | Shoot 'em Up **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein
USK | nicht geprüft **Erhältlich** | 6. Juni 2012

In gekrümmtes Bild wie bei alten Röhrenfernsehern, Pixel-Optik wie aus Commodore-64-Zeiten: In diesem Sidescroller-Shoot-'em-Up gondelst du mit einem Planwagen durch allerlei Wildwest-Landstriche. Der zufällig generierte Spielablauf hält dabei selbst beim zigsten Spieldurchgang noch Überraschungen parat – inklusive Abstechern ins Weltall und Einhornattacken. Englische Bildschirmtexthe informieren tagebuchartig über die Verfassung deiner Crew und die vielen Überlebensszenarios. Manchmal erkrankt etwa einer der Reisenden, an speziellen Wegpunkten wird wieder Halt gemacht, um mit einem der Pioniere Nebenaufgaben zu erledigen. Dann wechselt das Steuerungsschema zum Twin-Stick-Shooter, während du etwa Heilkräuter oder Bewaffnung sammelst und dich gleichzeitig mit deinem Schießbeisen vor heranstürmenden Wildtieren rettest. Erst wenn alle drei Abenteurer ins Gras gebissen haben, nimmt diese urkomische Pilgerfahrt ein Ende. Nicht nur dank des genialen Chiptune-Soundtracks ein rundum gelungener Retrostiefel für zwischen-

Jan Heinrich



Wertung

Der wohl schrägste
Wildwest-Ausritt seit
es Videospiele gibt!

8.9 von 10

CASTLEMINER Z

Schatzsucher im Höhlenloch

kurz&knapp

Hersteller | Digital DNA Games **Entwickler** | Digital DNA Games **Preis** | 80 Microsoft Points
Genre | Actionabenteuer **Spieler** | 1 - 8
Xbox Live | ja **USK** | nicht geprüft
Erhältlich | 9. Nov. 2011

Nachdem unsere Leserschaft »Minecraft« zum besten Download-Titel 2012 gekürt hat, soll dieses spaßige Machwerk – wenn auch schon etwas älter – ebenfalls nicht unerwähnt bleiben. Als quasi Düstervariante von besagter Klötzchenbau-Rollenspiel-Mixtur steht hier pures Überleben im Fokus. Bis zu acht Online-Verbündete »craften« hierbei mit ihren Xbox-Live-Avataren allerlei Gewehrtypen und erschaffen Unterschlüpfe, um sich damit den ständig anrückenden Zombie-Horden zu erwehren. Auch der Tag-Nacht-Zyklus ist von Bedeutung: Die dunkle Brut kommt nur nach Sonnenuntergang aus ihren Gräbern gekrochen, während tagsüber verschiedene Drachen als Bossgegner fungieren. Zur Krönung dürfen die Gejagten schließlich über ein selbst errichtetes Portal die Hölle betreten, wo dann der Teufel persönlich mit seinen Legionen auf sie wartet. Für kleines Geld liefert »Castleminer Z« außergewöhnlich aufpolierten Spielspaß mit perfektem Netzcode und sollte daher jedem »Minecraft«-Jünger einen Blick wert sein.

Jan Heinrich



Wertung

Koop-Kracher für
Baumeister mit
Waffenschein.

8.0 von 10

Erhältlich | 25. Januar 2013

Flügel oder Geflügel?

- + Sinnvoll aufpolierte HD-Fassung, alle Patches und Download-Inhalte sowie Soundtrack-CD mit im Paket, kurze Ladepausen
- Störende Bildrateneinbrüche, für Nicht-Punktejäger wenig Wieder-spielwert, bis auf eine Handvoll Artworks und den Freies-Spiel-Modus kaum Freischaltbares, nur geringe Unterschiede zwischen den Flugzeugen, Zwei-Spieler-Modus nur offline



UNDER DEFEAT HD: DELUXE EDITION

Dreamcast,
erhebe dich!

kurz&knapp

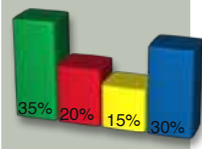
Hersteller | Rising Star
Entwickler | G.rev
Preis | ab 35 Euro
Genre | Shoot'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Aufpolierte Neu-fassung des mittler-weiße sieben Jahre alten Dreamcast-Klassikers.

das ist drin

- Ballern
- Fluchen
- Zähneknirschen
- Neustart



Ein Meer aus Flammen. Ein Platzregen aus Projektilen. Eine Flutwelle aus Tränen. Ja, »Under Defeat HD« bringt dich zum Heulen! Dieser Vertikal-Shooter wird dich fluchen lassen, dich an den Rand der Verzweiflung treiben. Und doch wirst du die Ballerorgie lieben, dich fest in ihr Gameplay-Gerüst verbeißen und nicht eher aufgeben, bis dein Punkterekord zusammen mit deinem Namen in der Online-Rangliste weit, weit oben steht. Denn der mittlerweile sieben Jahre alte Shooter hat über die Zeit kaum an Faszination eingebüßt. Im Gegenteil: Selbst Besitzer der Originalfassung vom Sega-Dreamcast blicken neidisch zur überarbeiteten Version.

EINER STEIGT AUF...

Spielerisch hat sich auf den ersten Blick wenig getan. In einem von vier Helikoptern wird zahlreiche Szenarien flattern; dabei Hunderte Panzer, Flugzeuge und andere Militärvehikel auslöschen – das kennt man bereits aus Klassikern wie »Raiden Fighters«, »1942« und eben dem Spielhallenoriginal von 2005. Großes Lob vorweg: Die Frischzellenkur bietet dank 16:9-Darstellung ein im Genre seltenes, aber dafür umso lieber gesehenes Merkmal. Die überarbeiteten und auf Full-HD getrimmten 3D-Modelle der Fahrzeuge gefallen. Die grandios animierten Hintergründe – trotz chronischem Fokus auf Grün- und Brauntöne – ebenso: Brücken stürzen ein, Gebäude zerbersten, Armeen rücken vor – ständige Ablenkung ist hier vor-

programmiert. Nur die zahlreichen Bildraten-einbrüche bei heftigen Schusswechseln nerven. Für Nostalgiker gibt's dasselbe Schauspiel im klassischen Arcade-Modus mit klaustrophobisch-kleinem Bildausschnitt und der Möglichkeit, das Bild um 90 Grad zu drehen. Besitzer von Bildschirmen mit Pivot-Funktion werden's lieben!

Für beide Modi allerdings gleich: der extrem hohe Schwierigkeitsgrad auf dem Niveau von »Ikuruga« und Konsorten. Selbst auf der niedrigsten der drei Stufen kriegen Profis schweißnasse Hände. Sich durch die zehn Abschnitte mit maximal fünf Leben und zwei Continues dazu vonövrieren, braucht viele Stunden Übung. Manöver duellen gegen Kreuzschiffe, Bomber und weitere Bildschirm-füllende Bosse ganz zu schweigen. Ebenso fordernd: die Steuerungsoption, bei der sich der Heli per linkem Analogstick jedes Mal um 45 Grad in die jeweilige Richtung mitdreht. Im Gegensatz dazu fühlt sich die neue Variante mit dem rechten Analogstick zur Festlegung der Feuerrichtung schon fast wie Schummeln an. Aber egal. Denn sobald der Punkte-zähler mal wieder die nächste Schall-mauer durchbricht, schnellen auch Selbst-wert- und Glücksgefühl rasant empor.

...100.000 GEHEN ZU BODEN

Abschließend seien noch die zahlreichen Extras der hierzulande ausschließlich als »Deluxe Edition« verfügbaren Fassung erwähnt: Alle Patches der japanischen Version sowie die kostenpflichtigen Extra-Modi und

-Helikopter schlummern auf der Disk. Zusätzlich rundet die beiliegende Soundtrack-CD inklusive exklusiven Artworks das Paket ab. Für Shmuppers: ein echter Kauf Tipp. Für alle anderen: ein harter und auf Dauer wenig abwechslungsreicher Ballerbrocken.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Wow - diesem Genre-Klassiker ist dank des vergrößerten Spielfelds sowie der neuen Twinstick-Steuerung ein brillantes Update widerfahren. Trotz fehlender Online-Modi verbeige ich als alter Shmup-Fanboy gerne eine 8.2

Under Defeat HD: Deluxe Edition

GRAFIK

Nicht ganz zeitgemäß, insgesamt aber stilsicher

6

SOUND

Passender Soundtrack, jedoch wenig Weggust-Effekte

6

STEUERUNG

Je nach Einstellung, gewöhnungs-bedürftig bis zugänglich

7

Knallharte Shmup-Kost aus Fern-ost: Wer ein gutes Gebiss besitzt und häufiges Zähneknirschen verträgt, bekommt graziösen Ballerspaß.

7.8 von 10

kurz&knapp

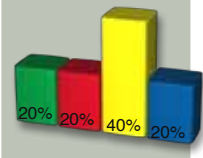
Hersteller | Sega
Entwickler | Platinum Games
Preis | ab 30 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Hochenergetisches
 Mehrspieler-
 Gemetzel mit
 furios inszenierter
 Kampagne.

das ist drin

- Schlagabtausch
- Klingentanz
- Krawalltrups
- Endzeitstimmung



Erhältlich | 11. Januar 2013



ANARCHY REIGNS

Design-Overkill mit Krawall-Garantie!

Neben »Street Fighter«, »Tekken«, »Dead Or Alive« und »Soul Calibur« koexistiert im nahen Umfeld dieser weltweit bekannten Marken eine ganz spezielle Spielgattung: die sogenannten Multiplayer-Brawler, sprich Mehrspieler-Massenschlägereien. Wer den beiden »Power Stone«-Teilen für Segas Dreamcast, Nintendos »Super Smash Brothers«-Reihe oder »Playstation All-Stars: Battle Royale« für Playstation 3 eine Chance gegeben hat, weiß, was gemeint ist. Jetzt holt Sega zum Rundumschlag aus und will das Subgenre mit frischen Ideen ordentlich aufmischen. Die »Bayonetta«- und »Vanquish«-Entwickler von Platinum Games liefern zu diesem Zweck ein fulminantes Actiongewitter aus klassischer Third-Person-Ansicht, das schräges Figurendesign mit einer Vielzahl von Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der Spielumgebungen kombiniert – und sich lobenswerterweise auch explizit an Solo-Spieler richtet.

In dutzenden, meist in mehrere Teilbereiche gegliederten Arenen treten bis zu 16 Spieler mit je einem von über 15 aufmüffigen Charakteren an, um in brachialen Online-Keilereien den Haudrauf-Champion zu ermitteln. Die Rahmenhandlung um einen Haufen vergorener Kopfgeldjäger mit Cyber-Implantaten im Konflikt mit völlig überzüchteten und gleichermaßen hirnverkrusteten Gesetzeshütern ist in der nahen Zukunft angesiedelt. Kurz zuvor haben die Supermächte dieser Welt ihr gesamtes Kontingent an atomaren, chemischen und biologischen Kampfmitteln verpulvert und damit die Erdoberfläche in ein lebensfeindliches Schlachtfeld verwandelt. Die Raufbolde der »Anarchy Reigns«-Riege stört all das wenig – mit ihren schweren Eisenbeschlägen und gewieften Kampftalenten gleichen sie sowieso eher Übermenschen oder gar Halbgöttern, die es mit ganzen

Armeen locker im Alleingang aufnehmen. Egal ob nun der metallene Koloss Big Bull, Schweinebacke Edgar Onkie, der Gundam-Blechkrieger Garuda oder die sexy Asia-Drillinge Fei, Ai und Rin Rin – sie alle können unter Zuhilfenahme eines standardisierten Steuerungslayouts ordentlich austeilen. Je eine Taste für schnelle und harte Attacks, Springen und eine zum Greifen. Das Blocken, die Zielaufschaltung sowie der Einsatz von Nahkampfwaffen werden über die Schultertasten koordiniert. An Armen und Beinen angebrachte Plasmaklingen, ausfahrbare Kettensägen, von kinetischer Energie betriebene Schlagringe oder elektrisierende Tesla-Handschuhe sind dabei nur ein paar Beispiele für die außergewöhnlichen Totschläger, die den individuellen Kampfstil der jeweiligen Charaktere maßgeblich beeinflussen. Zudem können einige Attacks aufgeladen werden, um mehr Schaden anzurichten. Ein jederzeit verfügbarer Rundumschlag verschafft dagegen bei allzu aufdringlichem Gegnaraufgebot flächendeckende Abhilfe. Im Schlachtgetümmel stehen außerdem Versorgungskisten, optional ausrüstbare Granaten und Schusswaffen, etwa Scharfschützengewehre, sowie eine Vielzahl weiterer Gegenstände zur Verfügung. Alternativ wuchtet man einfach ein umherstehendes Fahrzeug in die Luft und knallt es dem Feind volle

Und außerdem?

- Nur der Text auf der Verpackung ist deutsch. Bildschirmtexte und Sprache wahlweise Englisch oder Japanisch
- Insgesamt 50 Erfolge können in der Solo-Kampagne – ein Durchgang dauert etwa sechs Stunden – abgestaubt werden
- USK-Version entspricht der ungekürzten Originalfassung
- Erstauflage enthält einen Download-Code für nette Extras, mehr dazu im Kasten



Der Anführer des Sondereinsatztrupps Strike One, Nikolai Dmitri Dulygini, besitzt dank seines Tesla-Fäustlings enorme Durchschlagskraft.



Fünf der Charaktere, darunter auch Protagonist Jack Cayman, dürften einige noch aus einem indizierten Wii-Schnitzler – ebenfalls von Platinum Games – kennen.



✖ Kampfpreis

MIT VOLLER SCHLAGKRAFT!

War die japanische Importfassung bisher aufgrund des starken Yens und strikten Einfuhrbeschränkungen nur relativ kostspielig zu haben, bringt Sega »Anarchy Reigns« nun zum absolut fairen Sparpreis von rund 30 Euro auf den hiesigen Markt. Außerdem enthält die Erstauflage Download-Codes für zahlreiche Extras: Bayonetta als Zusatzcharakter – Fans des verhexten Actionbretts von 2010 wird's freuen – sowie zwei exklusive Mehrspieler-Modi. In »Dogfight« bekämpfen sich drei, jeweils an gekaperten Kampfhelikoptern hängende Haudegen in schwindelerregender Höhe mit den Bordgeschützen und Raketenbatterien ihrer Drehflügler. Eine Eins-a-Adrenalinspritze! Im Modus »Mad Survival« geht's dagegen darum, kooperativ Wellen von Nichtspielercharakteren aufzureiben, wobei vor allem der Highscore-Zähler für ordentlich Langzeitmotivation sorgt.

Schnitte vor den Latz. Die Einzelspieler-Kampagne gliedert sich in zwei separat spielbare Handlungsstränge. Zum einen der in der Rolle von Kopfgeldjäger-Veteran Jack Cayman – dem Bad Guy. Zum anderen der Plot aus der Sicht von Jacks Gegenspieler Leo Victorion. Ohne zu viel vorwegzunehmen: Hier stimmt quasi alles! Ausladende Zwischensequenzen in Spielgrafik, die mitreißende Handlung, brachiale Schlachten an Bord von gekaperten Vehikeln und etliche irrwitzig inszenierte Bosskämpfe gegen Riesentintenfische, Verwandlungs-Mechas und dergleichen pumpen dir das Dopamin im Sekundentakt durch die Hirnwindungen.

Auch das Voice-Acting, sprich die Leistung der Originalsprecher, ist in der englischen wie japanischen

Tonspur absolut phänomenal und bringt zusammen mit dem pulsierenden Soundtrack die ohnehin schon bis zum Erblinden aufpolierte Präsentation erst recht zum Glühen!

Was die Online-Duelle betrifft, lässt Platinum Games ebenfalls kaum Wünsche offen und liefert mit sehr unterschiedlichen Modi vom »Cage Match« genannten Zwei-Spieler-Versus bis zum »Death Match« für vier oder »Battle Royal« für bis zu 16 Teilnehmer perfekte Unterhaltung. Vom überschaubaren Handgemenge bis hin zum totalen Chaos ist also alles an Bord. Und wenn dann auch noch Zufallsereignisse wie Flugzeugabstürze und Mutanten-Invasionen einsetzen, kocht die Action komplett über. Abgeschmeckt wird das Multiplayer-Fünf-Sterne-Menü mit weiteren abgefahreneren Modi, wie etwa der American-Football-Abwandlung »Dead Ball«.

Unterm Strich liefert Platinum Games also genug Abwechslung, um der im Kern dennoch immer gleichen Spielmechanik genügend Langzeitmotivation einzupumpen. Wichtig: Eine Einarbeitungszeit von zwei bis drei Stunden einplanen. Danach aber hängst du voll am Spielspaß-Haken und erlebst Non-Stop-Action im Bombast-Format!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Derbe Charaktere, schräge Story, geschmeidige Steuerung – Haudrauf-Kenner haben hier dran absolut nix auszusetzen. Trotzdem: Mir persönlich wird das grundsätzlich stets gleiche Gameplay zu schnell langweilig. Ich gebe 7,9

Anarchy Reigns

GRAFIK

Brutales Effektfeuerwerk mit schnittiger Action und stilvoller Präsentation

8

SOUND

Genialer Soundtrack, tolle Original-Sprecher

8

STEUERUNG

Lässig erlernt, konfigurierbar und mit hohem Fun-Faktor

8

Spielspaß zum Zähnefletschen! Die volle Action-Breitseite für Handkanten- und Haudrauf-Enthusiasten.

8.5 von 10

Dampfhämmer oder Schreckschraube?



Hervorragendes Charakterdesign, tolle Ideen, bombastische Zwischensequenzen in Spielgrafik, stetige Abwechslung durch Bossgegner und Zufallsereignisse, tolle englische Sprecher, günstiger Preis



Keine deutschen Texte, kein Offline-Mehrspieler auf geteiltem Bildschirm

kurz&knapp

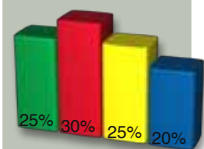
Hersteller | Kalypso
Entwickler |
 Haemimont Games
Preis | ab 45 Euro
Genre | Strategie
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Feine Gangster-Ballade für Strategen und Denker, leider mit kleinen Technikmacken.

das ist drin

- Schmuggel
- Bandenkrieg
- Korruption
- Erpressung



Erhältlich | 31. Januar 2013



**EXKLUSIV
FÜR
XBOX 360!**

Der Pate oder Harlem NYC?

- ⊕ Spannendes Setting, Story wird gut erzählt, anspruchsvolle Kämpfe, abwechslungsreiche Aufträge, Charaktere zum Aufleveln mit eigenen Talenten, Freies Spiel und Multiplayer-Modi, stilvolle Jazz-Musik...
- ⊖ ...die aber wie eine alte Schallplatte hin und wieder Schluckauf bekommt; gleiches passiert bei den Dialogen, Areale sehr klein und im Aufbau ähnlich, gelegentliche Einbrüche der Bildrate, etwas unübersichtliches Wirtschaftssystem



Wer gerade keine Lust auf aktives Kämpfen hat, sucht nur die Teilnehmer aus und wählt dann den automatischen Kampf.

OMERTA CITY OF GANGSTERS

Aus kleinen Fischen werden auch mal Haie

Der amerikanische Traum hat viele Menschen in die Neue Welt gelockt. So auch einen Typen, den alle nur als den »Boss« kennen: ein sizilianischer Jüngling, der mit gerade mal fünf Dollar im Städtchen Atlantic City strandet. Schnell lernt er vor allem eines: Bei Erfolg geht es nicht um harte Arbeit. Hier kann nur derjenige aufsteigen, der den Menschen das verschaffen kann, was sie brauchen, wenn sie es brauchen. Und im Amerika der 20er Jahre brauchen die Leute vor allem Alkohol, der per Prohibition eigentlich streng verboten ist... So werfen der Boss und seine neu gewonnenen Freunde Freddie Tannino und Vincento »Squigs« Rizzo ihre gesamten Ersparnisse zusammen, um ein kleines Alkoholgeschäft zum Laufen zu bringen – der Beginn einer großen Verbrecherkarriere.

Zweifelsohne: Die bulgarischen Entwickler der Strategie- und Aufbauspielreihe »Tropico«, Haemimont Games, sind abgekommen von Sonne, Strand und Kuba-Flair. Dabei ist das Spielprinzip dem seines Inselvorgängers gar nicht so unähnlich. In der Kampagne geht es durch 20 Stadtteile von Atlantic City, in denen ein Gangster tut, was ein Gangster zu tun hat: Illegale Brauereien und Flüsterkneipen betreiben, Politiker und Deputys bestechen, Informanten aushorchen und sich verfeindete Banden und die Polizei vom Hals halten. Ziel ist ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Einnahmen und Ausgaben, die Wahrung des eigenen Rufs zwischen beliebt und gefürchtet, sowie ein steter Fluss an den drei Haupt-Ressourcen Bier, Schnaps und Schusswaffen. All das erfolgt handlich und gut steuerbar über eine Iso-Ansicht des eingeschränkten

Stadtteils und diverse Menüs, mit denen beispielsweise Jobs, Bandenmitglieder und der Ausbau verschiedener Gebäude verwaltet werden. Klingt überladen, lässt sich jedoch nach kurzer Einarbeitung erstaunlich übersichtlich koordinieren. Mit dieser eher oberflächlichen Aufbau- und Wirtschaftskomponente allein würde »Omerta« jedoch relativ schnell die Puste ausgehen. Deshalb werfen die Macher gleich noch einen seichten Rollenspielaspekt in den Mafia-Schmelztiegel und schüren ihn zusätzlich mit anspruchsvoll-taktischen, rundenbasierten Kämpfen an. Letztere zählen zu den Highlights des Games, obgleich sie nicht gänzlich frei von Wehwechen sind – dazu später mehr. Werden der Boss und seine Schergen mal wieder beim Plündern eines Lagerhauses erwischt oder legen sie sich mit dem Ku-Klux-Klan an, schaltet das Spiel in einen separaten Kampfbildschirm. Hier koordiniert der Spieler die Aktionen seiner Ganoven, die abwechselnd mit dem Feind agieren. Da jeder unterschiedlich viele Bewegungspunkte hat und mit verschiedenen Waffen auch andere Spezialangriffe ausführt, gehört eine gute Portion

Und außerdem?

- 50 Erfolge, von denen nur vier im Laufe der Kampagne automatisch freigeschaltet werden. Viele andere sind vor allem auch eine Frage des Spielglücks; etwa »Ein Schuss, ein Treffer«, wenn man einen Gegner mit voller Lebensenergie mit nur einem Schuss liquidiert
- Freies Spiel im Sandkasten-Modus mit vier unterschiedlichen Szenarien
- Je zwei Versus- und Koop-Modi für zwei Spieler, die nur online gespielt werden können



× So war das damals...

DIE PROHIBITION

In den USA war es von 1919 bis 1933 per Gesetz verboten, Alkohol herzustellen, zu verkaufen und zu transportieren. Dadurch wollte man vor allem die Kriminalität senken – das Gegenteil war der Fall. Allein zwischen 1920 und 1921 stieg sie um fast 24 Prozent – auch, weil sich die illegale Produktion und Verbreitung von Spirituosen nun stärker ausbreitete. Da Alkohol nicht mehr öffentlich ausgeschenkt werden durfte, entstanden vermehrt »Flüsterkneipen«: illegale Bars, in denen Bier und Hochprozentiges angeboten wurde. Von anfangs 5.000 soll ihre Zahl sprunghaft auf über 30.000 angestiegen sein. Flüsterkneipen wurden meist von organisierten Verbrecherbanden betrieben.



× Wie Bonnie und Clyde

DIE MULTIPLAYER-MODI

1 Die Multiplayer-Modi sind mehr eine nette Dreingabe denn ein echtes Kaufargument. Je zwei Modi existieren für den Koop- wie für den Versus-Part für insgesamt zwei Spieler online. Alle vier beschränken sich dabei auf die rundenbasierten Taktik-Kämpfe und lassen den Wirtschafts- und Handelsteil außen vor.

2 Die Versus-Modi sind alte Bekannte im Rundenstrategie-Gewand: »Gang War« entpuppt sich als klassisches Deathmatch, in dem sich zwei rivalisierende Banden bis zum letzten Mann beharren. »Get the Money« ist dagegen artverwandt mit Flaggenklau: Wer die Beute einsackt und sicher in sein Bandenlager bringt, gewinnt.

3 Erfrischender sind die Koop-Modi »Bank Heist« und »Jailbreak«. In Ersterem geht es darum, kooperativ ein Geldinstitut auszurauben und dann mit der Beute zu entkommen; in »Jailbreak« muss man gemeinsam aus einem Gefängnis ausbrechen, bevor die vorgegebene Zeit abgelaufen ist.

Taktik und Planung zum Sieg. Wer zu weit läuft, riskiert beispielsweise, direkt ins offene Feuer zu rennen oder hat am Ende nicht mehr genügend Bewegungspunkte übrig, um sich hinter einer Kiste zu verschansen. Auch die Angriffspunkte wollen wohl verteilt sein – eine präzise Gewehrssalve kostet deutlich mehr als unkoordiniertes Umherballern, richtet am Ende aber womöglich mehr Schaden an. Schön: Nicht immer geht es nur darum, alle Widersacher in einem Gebiet auszurauchern. Abwechslung bringen etwa Befreiungsmissionen mit anschließender Flucht oder das gezielte Ausschalten eines bewachten Zeugen. Ärgerlich nur, dass ab und zu unnötige Fehler für Frust sorgen – etwa, wenn ein Unterveltler in einer Wand feststeckt und nicht anvisiert und damit auch nicht eliminiert werden kann.

Wer seine Feuergefechte siegreich abschließt, erhält Erfahrungspunkte, die bei den insgesamt 15 Gangstern, die dem Boss im Laufe der Kampagne zur Verfügung stehen, zum Levelaufstieg führen. So erlernen sie neue Talente, bringen Rivalen mit Präzisionsschüssen in Bedrängnis oder dürfen pro Kampfrunde öfter agieren. Echt unterhaltsam, sich so sein ganz persönliches Team zusammenzustellen –

wenn auch nicht ganz so tiefgründig wie etwa in 2K Games' Strategiehit »Xcom: Enemy Unknown«.

Unverständlich indes, wieso Haemimont Games, die ja nun schon redlich Erfahrung im Genre gesammelt haben, sich bei »Omerta« teilweise herbe Techniksnitzer erlauben. Allen voran bei der eigentlich herrlich stimmungsvollen Jazz-Musik und der deutschen Tonspur, die von Soundaussetzern, ungewollten Wiederholungen bei Dialogen und Überlagerungen selbiger geplagt wird. Auch grafisch wäre deutlich mehr drin gewesen: Die 20 Karten unterscheiden sich optisch nur minimal und wirken zudem deutlich liebloser als die Inselareale eines »Tropico 4«. Ganz zu schweigen von den teils heftigen Bildrateneinbrüchen und insgesamt etwas zu langen Ladezeiten.

Ohne diese Macken hätte es »Omerta« dank seiner Abwechslung, dem gelungenen Genre-Mix und den handgezeichneten Story-Sequenzen im Noir-Stil problemlos zum Kauf Tipp geschafft. So reicht es leider nur für den Geheimtipp und einen guten Rat: Wer eine Gangsterballade mit Köpfchen und ungewöhnlichem Genre sucht, sollte dieses Angebot trotz Einschränkungen nicht ablehnen.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ich mag das atmosphärische Setting. Dank zahlreicher Sound- und Grafikschnitzer bleibe ich dann aber doch lieber bei »Xcom: Enemy Unknown«. Für ein paar Stündchen vergnüglichen Alkoholschmuggel reicht's aber allemal. Ich gebe 7.4

Omerta: City of Gangsters

GRAFIK

Stimmungsvoll, aber eher durchschnittlich und etwas platt

6

SOUND

Gute Sprecher, tolle Musik – aber Soundaussetzer

7

STEUERUNG

Insgesamt gut an den Xbox-Controller angepasst

7

Unschöne Technikmacken kosten Punkte – davon abgesehen aber ein echter Ganoven-Geheimtipp.

7.6 von 10

Erhältlich | 31. Januar 2013



Sprungtor oder Gaskammer?

- +** Bissiger Weltuntergangshumor, gelungenes Checkpoint-System, Originalschauspieler in den Zwischensequenzen, für zehn Euro Aufpreis auch als »Götterdämmerungs-Edition« inklusive Film
- Gute Sprachausgabe, die allerdings nur im O-Ton mit Untertiteln vorliegt, fummelige Steuerung, grobe Balancing-Probleme, nur ein Schwierigkeitsgrad

IRON SKY: INVASION

Weltraum-Nazis auf Abfangkurs...

kurz&knapp

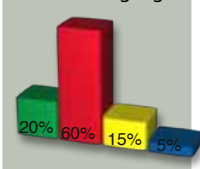
Hersteller | Topware Interactive
Entwickler | Reality Pump
Preis | ab 50 Euro
Genre | Arcade-Flugsimulation
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Weltraum-Shooter mit kompakter Spielmechanik und fehlender Cockpitansicht.

das ist drin

- Nazis
- Flugscheiben
- Alliierte
- Weltuntergang



Nachdem das mit dem Maya-Kalender jetzt doch nicht derart katastrophale Auswirkungen hatte, wie viele befürchteten, bleibt nur noch eine Gefahr: Nazis vom Mond, die im Jahre 2018 die Weltherrschaft an sich reißen wollen. Das Spiel zur im Frühjahr 2012 erschienenen Sci-Fi-Satire »Iron Sky« liefert dabei überschaubare Weltraum-Schlachtszenarien und untermalt die Action in den Zwischensequenzen mit eigens fürs Spiel erstelltem Filmmaterial. Story: Noch immer hat das Reichsflugscheibenkatapult – eine riesige Nazifestung auf dem Mond – genug Munition in seinen Hangars, um der Abfangflotte der Alliierten ein paar schaurige Albträume zu bereiten. Jetzt liegt's an dir als US-Kampfpilot, dem braunen Mob und seinen komischen Fluggerätschaften Einhalt zu gebieten...

RAUMPATROUILLE SWASTIKA

Das Spielprinzip dieses außerirdischen Konflikts ist nicht wirklich komplex – dafür aber auch relativ eingängig. Mit einem kleinen Jagdgleiter stellst du dich den NS-Fanboys und ihren flinken Untertassen der Walkyre-Klasse, aber auch gewaltigen Weltraum-Zeppeleinen mit Asteroiden im Schlepptau oder tonnenschweren Raumkreuzern vom Typ Brünnhilde. Per Steuerkreuz lässt sich die Zielerfassung auf beliebige Schiffe und dort sogar auf bestimmte Module wie Antriebe oder Bordgeschütze

fixieren. Die eigene Bewaffnung umfasst ein Lasergeschütz, Zielschraketen sowie Täuschkörper und freilich ein Schildsystem zur Abwehr. Etwas mager! Lediglich den Energiehaushalt zu regeln, birgt einen gewissen Anspruch: Die vier Energietanks für Schiffs- und Schildenergie, Waffenpower und Geschwindigkeitsschub können jeweils von Hand umverteilt werden, um entsprechenden Bedarf zu decken. Doch Vorsicht: Da zum Beispiel mehr Waffenkraft nur aus Schildenergie gewonnen werden kann, geht mehr Saft für einen Frontalangriff logischerweise mit dem Risiko eines schnellen Ablebens einher.

HOUSTON, WIR HABEN EIN PROBLEM!

Zumindest anfangs motivierend: Sobald man Adolfs Jüngern das Blech unterm Hintern wegballert, hinterlassen ihre Wracks Schrottklumpen, die wiederum auf diversen Raumstationen in Schiffs-Upgrades umgemünzt werden können. So weit, so gut. Leider schwankt der Schwierigkeitsgrad an vielen Stellen der sich über etwa acht Stunden erstreckenden, in sechs Akte unterteilten Kampagne. Aber auch das Handwerkliche wirkt oft unausgegoren. Liegt's an der unübersichtlichen Third-Person-Ansicht? Den winzigen Radaranzeigen in den oberen Bildschirmecken? Oder doch an der oft zickigen Steuerung? Tatsächlich will durch die vielen kleinen Patzer im Spieldesign einfach kein richtiges Raumfahrer-Feeling auf-

kommen. Dies ist nicht zuletzt der fehlenden Cockpit-Ansicht geschuldet, die Genrekenner schmerzlich vermissen werden. Was bleibt, ist ein Sci-Fi-Actiontitel mit bizarrer Story, der Kennern des Films zwar vielerorts ein Schmunzeln entlocken, spielerisch aber leider nur wenige Stunden fesseln kann.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich bin ein großer Fan des Films. Umso bedauerlicher ist's, dass »Invasion« weder sonderlich witzig kommt, noch visuell und spielerisch überzeugt. Dass die Entwickler es könnten, haben sie mit »Two Worlds 2« bewiesen. Ich gebe 5.0!

Iron Sky: Invasion

GRAFIK

Absolut unspektakulär, Filme dagegen in guter Qualität

5

SOUND

Klasse Tonspur und treffende Effektkulisse

8

STEUERUNG

In Ordnung, aber nicht wirklich griffig

7

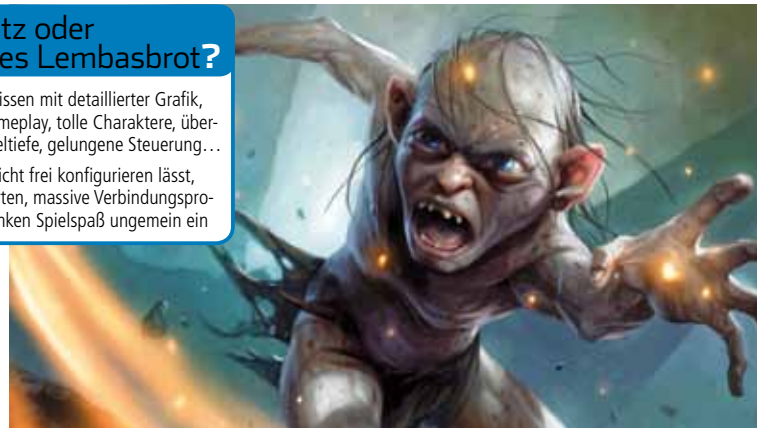
Schade um die zugkräftige Lizenz. Für einen kleinen Ausleih-Abstecher ins All taugt's aber allemal.

5.6 von 10

Erhältlich | 5. Dezember 2012

Mein Schatz oder
schimmliges Lembasbrot?

- + Hübsche Kulissen mit detaillierter Grafik, flüssiges Gameplay, tolle Charaktere, überragende Spieltiefe, gelungene Steuerung...
- ...die sich nicht frei konfigurieren lässt, nur zwei Karten, massive Verbindungsprobleme schränken Spielspaß ungemein ein



WÄCHTER VON MITTELERDE

Elf Helden, elf
Bösewichte

kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Monolith

Preis | 1.200

Microsoft Points

Genre | Echtzeit-
strategie

Spieler | 1 - 10

Xbox Live | ja

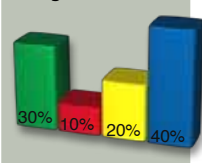
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Hervorragende
Mehrspieler-Strategie-Action-Mixtur
im »Herr der
Ringe«-Universum.

das ist drin

- Taktieren
- Ausrüsten
- Angreifen
- Ärgern



MOBA! Nein, das Akronym steht nicht für Mittelerde, Orks, Bilbo und Aragorn. Es ist die mittlerweile geläufige Abkürzung für ein immer beliebter werdendes Subgenre: »Multiplayer Online Battle Arena«. »Wächter von Mittelerde« ist der erste relativ klassische Vertreter auf der Xbox 360. Eine Mischung aus Echtzeitstrategie- und Action-Spiel, ähnlich den bekannten PC-Vorbildern »Defense of the Ancients« und »League of Legends«, in der sich bis zu zehn Online-Kämpfer in einer abgesteckten Arena beharken.

WELCHER RECKE DARF'S DENN SEIN?

Vor Spielbeginn wählt jeder Teilnehmer einen von 22 mehr oder minder bekannten »Herr der Ringe«-Haudegen. Galadriel, Arathorn, Gollum, Mozgog... selbst Gandalf der Graue und Tolkien-Oberbösewicht Sauron geben sich gegenseitig auf die Rüste. Auf zwei unterschiedlichen Karten – eine mit drei Wegen und eine mit nur einem – versuchen Spieler, den gegnerischen Turm am anderen Ende der Arena einzureißen. Zuvor muss man allerdings kleinere Abwehrtürme und KI-Soldaten beseitigen, welche die Routen verteidigen. Das spielt sich extrem taktisch und führt zu erbitterten Stellungskämpfen – top!

Tötungen belohnt das Spiel mit Erfahrungspunkten, die den eigenen Charakter von Level eins bis 14 aufsteigen lassen und automatisch Werte wie Gesundheit, Angriffskraft und dergleichen aufpöppeln. Hut ab:

Alle Figuren spielen sich stark unterschiedlich und sind im Hinblick auf ihre Talente äußerst zufriedenstellend ausbalanciert. Mit Grundangriffen belagert man Gegner und Türme. Darüber hinaus stehen jedem Helden vier unterschiedliche Charakterfertigkeiten – beispielsweise Zaubersprüche – zur Verfügung, um sich im Duell mit KI-Gesocks und den bis zu fünf menschlichen Gegnern einen Vorteil zu verschaffen. Elben-Bogenschilder Legolas etwa verursacht mit seinen Standard-Fernkampfangriffen hohen Schaden, während Hobbit Hildifons sich vorwiegend auf seine Feuerfallen verlässt.

QUAL DER WAHL

Vor einer Partie lassen sich zusätzlich Reliquien, Edelsteine, Tränke und Sonderfähigkeiten ausrüsten, die zum Beispiel den Schaden von Zaubersprüchen erhöhen oder die Lebenspunktregeneration beschleunigen. Hunderte daraus resultierende Kombinationsmöglichkeiten verleihen der Charakteranpassung und der Strategiefindung eine enorme Tiefe. Hohes Spieltempo und eine sinnige Controller-Steuerung leisten ebenfalls ihren Beitrag zum hervorragenden Spielgefühl. Letzteres wird zusätzlich von der stets flüssigen, zu großen Teilen sehr ansehnlich bunten Grafik unterstützt.

Weniger gut: Die Steuerung lässt sich nicht individualisieren. Hinzu kommt die flache, enorm lange Lernkurve – für Neulinge trotz ausführlichem Trainingsmodus eine echte Hürde. Größter Frustrationsursacher bleiben

gleichwohl regelmäßige Verbindungsprobleme: Dauerruckeln, Mitspieler werden einfach aus dem Match geworfen, Partien brechen mittendrin ab und die Spielsuche kann bis zu 20 Minuten dauern – pfui! Und das trotz guter Internetverbindung und installiertem Patch. Hier muss Monolith nachbessern. Dann klappt's sogar mit dem Kauf-tipp.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Toll, dass auch weniger bekannte Figuren hier einen Auftritt feiern – etwa Bilbos Onkel Hildifons Tuk. Aber wie soll man gebührend in die Ringwelt eintauchen, wenn einen Verbindungsabbrüche immer wieder zurückholen? Ich gebe 6.2

Wächter von Mittelerde

GRAFIK

Detailliert, bunt,
stets flüssig

8

SOUND

Dauer-Kampfkulisse,
sonst unauffällig

7

STEUERUNG

Eingängig, sinnig, leider
nicht frei belegbar

7

Ausbalanciert, spannend,
fordernd. Ein tolles Spiel,
wären da nicht die
massiven Verbindungs-
probleme.

6.3 von 10



kurz&knapp

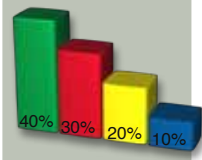
Hersteller | Sega
Entwickler | Double
 Fine Productions
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre | Jump'n'Run/
 Abenteuer
Spieler | 1 - 3
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Das neue Spiel
 von »Monkey
 Island«-Erfinder
 Ron Gilbert.

das ist drin

- Springen
- Ziehen
- Am Kopf kratzen
- Böses tun



Erhältlich | 23. Januar 2013



Bananasplit oder Affenkacke?

- ⊕ Toller Mix aus Rätselspiel und Jump-and-Run, drollige Charaktere, jeder Held mit speziellem Spielabschnitt, toller Humor, hoher Wiederspielwert, hübsche Grafik, possierliche Animationen, netter Koop-Modus
- ⊖ Steuerung könnte exakter sein, keine deutschen Stimmen, nur deutsche Texte, einige kleinere Grafikfehler, etwas abruptes Ende, nicht gänzlich durchdachter Koop-Part



Was ist schon der Tod von Millionen von Menschen, wenn man sich nur etwas länger in der Höhle herumtreiben kann...

THE CAVE

Ich frage mich wirklich, ob man aus dieser Geschichte etwas lernen kann...

Magst du Höhlen? Also diese riesigen Dinger aus Fels, in die man hineinlatschen kann. Dunkel, unheimlich, Fledermäuse. Du weißt schon. Als Kind fantasierte man sich Schätze, Piraten und Drachen dort hinein. Oder betrachtete sie gar als Tore in eine geheime Welt. In »The Cave« wird diese kindliche Fantasie auf die Spitze getrieben. Denn in diesem Abenteuerspiel fungiert eine Höhle als in sich geschlossene Spielwelt; und sie ist ... lebendig und ziemlich unüberhörbar. Wobei: Abenteuer? Eher ein Mix aus 2D-Jump-and-Run und Rätselgame. Aber von vorne. Oder ... äh ... oben.

Alles beginnt auf einer düsteren Waldlichtung. Hier warten sieben Charaktere: der Mönch, der Abenteurer, der Hinterwälder, die Wissenschaftlerin, der Ritter, eine Zeitreisende und ein kindlich-finsteres Zwillingpaar – so gesehen sind's eigentlich acht Leuten. Allesamt wollen sie in die Höhle geführt werden, um dort ihren innigsten Wunsch erfüllt zu bekommen. Eben jenes nämlich soll diese Höhle möglich machen – abseits davon, dass sie auch sprechen kann: »Ja, ja, ich bin eine sprechende Höhle. Aber lass dich nicht von meiner tiefen und unheimlichen Stimme verunsichern.« Wie ein Märchenonkel kommentiert sie jeden wichtigen oder unwichtigen Schritt des Spielers. Etwa wenn er sich aus den sieben Heroen drei selektiert, die er schlussendlich in die Höhle begleitet. Was folgt, ist schnell erklärt: Mit dem Steuerkreuz wechselt man zwischen den Figuren hin und her, um sie dann wie in einem typischen Jump 'n' Run durch die

Welt zu lotsen. Springen, rennen, Rätsel lösen – darum geht's!

Was jedoch so fasziniert, ist die Art, wie alles inszeniert ist. Wie raffiniert und intelligent die Aktionen der einzelnen Charaktere und auch ihre besonderen Fähigkeiten aufeinander abgestimmt werden müssen. So hat sich im Innersten der Höhle eine Monsterjägerin der – nun ja – Monsterjagd verschrieben. Obendrein bewacht sie in ihrem Feldlager einen total wichtigen Hotdog-Automaten. Sie von dem weg zu locken, dürfte eingefleischten Abenteuern ein Leichtes sein: Man stibitzt der guten Frau ihren Kassettenrekorder, dessen leere Batterie man mit Strom aus einem Zitteraalbecken auflädt. Anschließend trägt beispielsweise die Wissenschaftlerin den Rekorder vor eine Monsterhöhle. In der hält der gefräßige Bewohner – wie es scheint eine überfressene Version von Spyro dem Drachen – gerade sein Mittagsschläfchen. Jetzt zum Ritter wechseln und mit diesem einen Käfig unter Zuhilfenahme von Schaltern und Aufzügen umherbugsieren, damit der dem armen Ungeheuer auf den Schwanz fällt.

Und außerdem?

- 27 skurrile Erfolge. Etwa für das Ermorden von einer Million Menschen
- Einige teils versteckte, teils offensichtliche Anspielungen auf die legendären Spiele des Entwicklers Ron Gilbert
- Im Abschnitt der Zeitreisenden verhinderte in der Testversion ein unschöner Fehler unser Weiterkommen
- Ursprünglich sollte statt des Mönchs ein Mafioso als Charakter auftreten
- Verzichtet bewusst auf Rätselhilfen



✖ Super... ...KRÄFTE

Jeder der Charaktere in »The Cave« verfügt über eine spezielle Kraft, die via Y-Taste aktiviert wird. Ein Schutzengel macht den Ritter unverwundbar, die Zwillinge können ein Geisterabbild ihres Selbst erstellen und der Hillbilly kann unter Wasser gar ewig die Luft anhalten. Meist sind die Fähigkeiten notwendig, um in die speziell einem Charakter vorbehaltenen Höhlenabschnitte zu kommen. Doch bieten sie auch hier und da alternative Lösungswege für die Puzzles: So teleportiert sich die Zeitreisende einfach durch eine Tür, statt einen Schlüssel zu suchen oder einen Schalter zuzulegen.



✖ Koop mit Schmerz und Herz

99 FLASCHEN VON RUM

1 Wer mag, der kann »The Cave« auch zu dritt mit Freunden an einer Konsole spielen. Das macht durchaus Spaß und spart bei einigen Puzzles etwas Zeit. Störend: Leider zickt die Steuerung gerne mal und entzieht einem Spieler schlicht die Kontrolle, wenn sein Charakter aus dem Sichtfeld rennt.

2 Daher sind beim gemeinsamen Spielen Kommunikation und Koordination angesagt. Aber vor allem für alte Abenteuerhasen, die noch Sätze wie »Hey! Probiert mal: Kaugummi, benutzen mit Brecheisen!« kennen, sollte das kein Problem sein.

3 Sowieso sei aber empfohlen: »The Cave« am besten einmal alleine und einmal mit mindestens einem Kumpel spielen. Und das stets mit anderen Charakteren. Denn tatsächlich will man jedes der besonderen Areale der verschiedenen Charaktere gesehen haben.

Die Folge? Ein markerschütterndes »Waaaaaaaah!«, das auf Kassette aufgenommen die Monsterjägerin schon bald aus ihrem Camp scheucht. Bingo!

Doch es geht auch komplizierter. Etwa in dem Abschnitt, den nur die Zeitreisende betreten kann. Hier steht eine Zeitmaschine herum, die in die prähistorische Vergangenheit, die Gegenwart und Zukunft führt. Also ab ins Dino-Zeitalter, damit kurz darauf in der Gegenwart ein Brunnen erscheint, dessen »antiker Eimer« später in der Zukunft benötigt wird. Echte Hirnbrecher! Jedoch stets logisch designt und mit Grübeln und Probieren lösbar.

Überhaupt ist in »The Cave« so ziemlich alles möglich. Ja, es passen sogar ganze Atomraketenbunker, Schlösser, Inseln und Herrenhäuser in die verworrenen Gesteinsformationen. »Du hast keine Ahnung, was ich für Schwierigkeiten mit der Baubehörde hierfür hatte. Ich sage nur: wandernde Wandschränke«, kommentiert die Höhle letztere Kulisse. Wie alle übrigen Schauplätze ist sie mit feinen Details geschmückt. Während im Vordergrund etwa ein Schloss mit Prinzessin – die viel lieber Elektromechanikerin geworden wäre – in die Höhle ragt, flattern im Hintergrund Fledermäuse um Tropfsteine herum. Das alles präsentiert Entwickler Double Fine

in einem knuffigen Knet-Scheren-Gummi-Schnitt-Diorama-Draufsicht-Look. Besser noch: Kennern älterer Spiele von »The Cave«-Macher Ron Gilbert wird die eine oder andere Retro-Referenz ein breites Grinsen entlocken: etwa Chuck die Pflanze, die neben dem Bett der Zwillinge steht oder das Skelett eines bärtigen Piraten. Und auch sonst ist »The Cave« herrlich anzuschauen. Wie sich der Ritter verwirrt umsieht, sobald die Höhle sein Tun kommentiert; oder wie der Hinterwäldler mit verliebtem Blick einen Pappaufsteller einer langbeinigen Schönheit anschmachtet – zu komisch und erst der Anfang, was den herrlich trockenen und nicht selten tiefschwarzen Humor angeht. Wenn aus einem offengelassenen Drachenkäfig das »Das schlimmste. Erste Date. Aller Zeiten.« folgt; wenn der Vater der Zwillinge seinen Kindern vorschlägt, einen »von diesen neuen Motorenwagen statt einem Pony« zu kaufen, würden nur diese »schrecklichen Scheunenbrände« ein Ende finden; wenn ein Affe als Steuerungssystem in eine Rakete gelotst wird – in all diesen Momenten bleibt garantiert kein Auge trocken. Damit ist »The Cave« sicher kein neues »Monkey Island«, wohl aber eine der besten Überraschungen zum Jahresstart!

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Gilberts nächstes Meisterstück ist putzig und gleichsam verdammt durchdacht. Eine Höhle mit derart viel schrägem Zeugs vollzustopfen, verlangt schon Mut. Doch das Resultat überzeugt. Ich bin von den Socken und gebe 8,6

The Cave

GRAFIK

Hübsche Spielwelt, feine Animationen, schicke Hintergründe

8

SOUND

Geniale Erzählerstimme, unaufdringliche Musik

8

STEUERUNG

Nicht immer exakt, aber funktioniert

8

Einfach verdammt charmant. Wer Abenteuer und Rätsel mag, muss das hier in seine Download-Liste packen!

8.5 von 10

MY BODY COACH 3 COMPLETE COACHING

Alles für die guten Vorsätze...

kurz&knapp

Hersteller | Bigben Interactive **Entwickler** | Kylon Entertainment **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Fitness **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 19. Okt. 2012

Gemäß dem Untertitel dieses virtuellen Fitness-Trainers wird nicht nur ein Sportprogramm angeboten, sondern auch ein passender Ernährungsplan. Wie in allen guten Fitness-Games steht dafür zunächst die Körperanalyse an. Schön: Neben Standardangaben wie Alter, Größe und Gewicht werden hier auch körperliche Verfassung und Stresslevel berücksichtigt. Ausgehend davon schlägt einem das Spiel einen von vier Trainingsplänen vor. Zum Beispiel das »Stahlharter Körper für den Winter«-Programm mit drei Sitzungen à 30 Minuten pro Woche – stramm! Zusätzlich wartet im Menüpunkt »Ernährung« ein Speiseplan für eben diesen Zeitraum. So weit, so ausgereift und gut der Theorie. Schade bloß, dass der Kinect-Sensor den Spieler bei den Fitness- und Entspannungsübungen immer wieder aus den Augen verliert. Vor allem in kleineren Räumen und wenn man sich für Sit-ups und Co. auf den Boden legt. Auch der Speiseplan funktioniert nur auf dem Papier gut, denn Rezepte für Papaya-Slush, provenzalische Tomaten und gedünstetes Inkakorn gibt es nicht.

Sabine Schischka



Wertung

Prinzipiell guter Fitness-Trainer, der aber an Details und Technik scheitert.

6.3 von 10

KINECT PARTY

Zappeln bis der Arzt kommt

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Double Fine Productions **Preis** | 800 Microsoft Points
Genre | Minispiel-Sammlung **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | nein **USK** | ab 6 Jahren
Erhältlich | 17. Dezember 2012

Vor einem Jahr erschien die Kinect-Überraschung »Happy Action Theater«, jetzt schiebt Tim Schafer's Spaßschmiede Double Fine den Nachfolger in die Download-Pipeline – mit 18 neuen Minigames, für die sich nicht nur Kinder begeistern. Erneut können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten, um mit Körper-einsatz Schmetterlinge zu fangen, im virtuellen Sand nach Schätzen zu buddeln oder mit herabfallenden Bauklötzen gewaltige Burgen zu bauen – nur um sie gleich darauf im Godzilla-Stil wieder einzuebauen.

Besonders cool: Anstatt nur die Spieler ins Kamerabild einzubinden, spendiert Kinect den Akteuren vor der Linse auch gleich das passende Outfit. Mal als Drache, mal als »Minecraft«-Figur mit passender Spitzhacke oder gleich als abstraktes Klötzchenwesen. Ein Punktesystem gibt es übrigens ebenso wenig wie Tutorials, Spielmenüs oder ein Game Over – es zählt der pure Spaß am Unsinn. Und wer das Vorgängerspiel hat, kann dessen 18 Beschäftigungen gleich mit integrieren. Kinect-Liebhaber kommen an dieser Sammlung also kaum vorbei.

Reinhard Fischer



Wertung

Wie ein frisch pürrierter Bananen-Shake zum Frühstück: Muntert auf – Jung und Alt gleichermaßen.

8.0 von 10

REAKTIONSRALLYE

Kinect Sports 2 in Häppchen

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Rare
Preis | 240 Microsoft Points **Genre** | Party
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | nein
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 25. Dezember 2012

Bisher gab es in der »Kinect Sports Gems«-Serie lediglich drei Sportarten: Skifahren, Basketball und die Dart-Variante »Pfeile gegen Zombies«. Jetzt legt Microsoft noch Golf, American Football und ein Tennismatch mit dem kruden Namen »Reaktionsrallye« drauf. Jedes dieser Minispielchen kostet preiswerte 240 Microsoft Points und ermöglicht es dir, dich mit dem eigenen Avatar in der entsprechenden Sportart abzustampeln.

Die Kinect-Steuerung geht prinzipiell in Ordnung und auch die Mini-Herausforderungen sind ganz nett, aber unterm Strich reißt das eben keinen Iso-Drink aus dem Regal. Allenfalls das Tennismatch gegen einen menschlichen Mitspieler kann über einige Runden begeistern, danach ist die Luft raus. Auch Optik und Sound kommen nicht über die Standards hinaus. Im Rahmen von »Kinect Sports 2« brauchbar, als modifizierte Einzelauskopplung trotz Sparpreis irgendwie fehlt am Platz.

Reinhard Fischer



Wertung

Tennis für Arme. Besser 30 Euro zur Seite legen und beide »Kinect Sports« Vollpreisspiele gebraucht kaufen.

5.7 von 10

BLACK KNIGHT SWORD

Ritter befreit Prinzessin – und stirbt tausend Tode

kurz&knapp

Hersteller | Digital Reality **Entwickler** | Grasshopper Manufacture **Preis** | 800 Microsoft Points
Genre | Geschicklichkeit **Spieler** | 1
Xbox Live | nein **USK** | ab 16 Jahren
Erhältlich | 12. Dezember 2012

Die Virtuosen von Grasshopper Manufacture haben in letzter Zeit schon so manch skurriles, aber immer höchst unterhaltsames Spielkonstrukt aus dem Hut gezaubert. Mit diesem nicht weniger ulkigen Abenteuer eines schwarzen Ritters versuchen die Nipponjungs nun, den Staub von alten Spielperlen wie den ersten »Castlevania«-Teilen oder auch dem knüppelharten Klassiker »Ghost 'n Goblins« abzuklopfen. Deren 2D-Sidescroller-Mechanik wird hierbei mit knackiger HD-Grafik, Scherenschnitt-Ästhetik und bittersüßem Schwarzhumor gekonnt neu interpretiert. Was zunächst wie ein Kasperletheater für Erwachsene anmutet, lässt die Sinne durch abrupte Kulissenwechsel und allerlei Anspielungen an Kindheits-erinnerungen schon bald im Staccato Luftsprünge vollziehen. Auch die komplette Eindeutigkeit gefällt. Leider ist der fünf Kapitel umfassende Trip nach nur wenigen Stunden vorbei. Hinzu kommt der fast schon zum Fürchten hohe Schwierigkeitsgrad und spielerisch wenig wirklich Neues. Trotzdem ausproberenswert!

Jan Heinrich



Wertung

Bockscher, aber extrem schnittig in Sachen visueller Darbietung. Kunstliebhaber zücken diese Klinge allemal!

7.4 von 10



Erhältlich | 15. Januar 2013



Vorschlag- oder Gummihammer?

- + Hübsche und abwechslungsreiche Umgebungen, jede Menge »Borderlands«-Charme, frische Gegnertypen, Claptrap, Umfang ist angemessen...
- ...trotzdem hätte 360 Live sich noch mehr gewünscht, wer etwas komplett Neuartiges erwartet wird enttäuscht

BORDERLANDS 2

SIR HAMMERLOCK'S BIG GAME HUNT

Wilde und Weihnachtspullis

kurz & knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Gearbox Interactive

Preis | 800 Microsoft Points

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

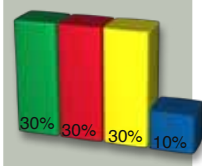
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Lohnenswerte Download-Erweiterung im typischen »Borderlands«-Stil.

das ist drin

- Kräftig lachen
- Waffen horten
- Gegner umholzen
- Orte erkunden



Nach was riecht ein metaphorischer Weihnachtspullover der Depression? Ganz klar: nach Plätzchen und Tränen! Im Fall der dritten »Borderlands 2«-Download-Erweiterung mit dem Titel »Sir Hammerlock's Big Game Hunt« sind das allerdings eindeutig Tränen der Freude. Denn wie schon mit den beiden vorangegangenen Inhalten serviert Entwickler Gearbox Serienfans erneut frische Umgebungen, schräge Missionen, abgefahrene Charaktere und den allseits beliebten Humor der Serie. Am bekannten Gameplay zwischen befriedigender Baller-Action, schwer zu kurierender Waffensammel-Zwangserkrankung und zugänglichem Charakterverbesserung ändert sich natürlich nichts; ebenso wenig am distinktiven Look und der hervorragenden deutschen Synchron.

LECKER WIE PLÄTZCHEN?

Begibst du dich zu Beginn noch auf eine Expedition mit dem bereits aus dem Hauptspiel bekannten, urbritisch angehauchten Jagdaristokraten Sir Hammerlock, geht alles schnell südwärts, als sich ein neuer Antagonist in die Sache einmischt. Auftritt: Professor Nakayama, seines Zeichens »extremst-super-tödliches Oberbösewicht-Genie extraordinär« und glühender Handsome-Jack-Fanboy. Nach dem Tode des Hauptspiel-Bösewichts hat Ersterer unter Tränen geschworen, Jack wiederzubringen und den Verantwortlichen – das bist du! – zur Rechenschaft zu ziehen.

Während der rote Storyfaden weitergesponnen wird, kannst du rund ein Dutzend Zusatzmissionen erfüllen, unter anderem für den deutschen Dokumentarfilmer-Prototypen Dietmar von Heinrichzimmerschneitt. Außerdem könnte es sein, dass du ganz zufällig auch auf ein bekanntes, kleines Roboter-Plappermaul-Energiebündel triffst. Nebenbei bereist du einen komplett neuen Kontinent, der dich mit Sumpf-Landschaften, Fabrikanlagen, abgestürzten Raumschiffen und einfallsreichen, bisher ungesesehenen Gegnertypen konfrontiert. Wilde, die mit Speer, Langschilden und bunten Gesichtsmasken wie bekloppt auf dich zurasen; gefährliche Hexenmeister, die ihre Kompagnons im Level steigen lassen, heilen und dich mit verheerenden Wirbelwind- und Elementarattacken beharken; Drifter, ekelhaft-spinnenähnliche Kreaturen auf meterhohen, dünnen Stelzen, ähnlich den Tallboys aus »Dishonored«; Scaylions, Skorpionwesen, die unter Umständen ungefähr 3.000 mal so groß sind, wie ihre Erdverwandten; dazu noch neue zahlreiche Zwischengegner, der mächtige Zusatzboss Voracidous und vieles mehr – für Abwechslung ist gesorgt. Um dich zwischen den unterschiedlichen Umgebungen hin- und herzubewegen, steht derweil ein mit Korrosions- und Schock-Projektilen – oder einem Flammenwerfer – bewaffnetes Sumpfboot bereit. Charmant!

TRAURIG WIE TRÄNEN?

Einen Grund, dicke Krokodilstränen zu

vergießen, gibt dir die neue Download-Safari nicht. Im Gegenteil: Für rund zehn Euro erhalten gründliche Abenteurer mindestens zehn Stunden Ballerspaß, spannende neue Waffen und Schätze, neue Kostüme für jeden Charakter und vieles mehr. Pflicht-Download! Nicht nur für Kenner!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Sir Hammerlock hat mir schon im Original viel Freude bereitet; vor allem bei der Unterstützung seiner zoologischen Untersuchungen der Tierwelt von Pandora. Und jetzt gibt es noch mehr Fauna zum Abknall-... äh, Erforschen! Top. Ich gebe 8,5

BL 2: Sir Hammerlock's BGH

GRAFIK

Gelungener Grafikstil, hübsche Texturen

8

SOUND

Treibender Soundtrack, tolle Synchronisation

9

STEUERUNG

Flüssig und voll auf die Zwölf

9

Fantastischer Download-Inhalt mit ausgewogenem Preis-Leistungs-Verhältnis. Kaufen! Jetzt!

8.8 von 10

Zu
einfach
oder zu schwie-
rig? Zu kurz oder zu
lang? Wie entwickelt man
Spiele für jeden Geschmack und zu
des Zockerniveau? 360 Live hat je-
gehakt und stellt die Methoden vor, mit denen
die Macher dich bei Laune halten.





EINE FRAGE DER BALANCE

**»DER SPIELER WILL NEUE
ERFAHRUNGEN MACHEN,
SONST LANGWEILT ER
SICH. IST EIN TITEL SO
ANSPRUCHSVOLL,
DASS ER IHN AM
WEITERKOMMEN
HINDERT UND IHM
DAMIT SOLCH NEUE
ERFAHRUNGEN VER-
WEHRT, DANN
VERLIERT
DER SPIELER
DIE LUST.«**
Dene Carter,
Lionhead Studios

Wenn dich turmhohe Bosse chancenlos im mächtig selbst erscheinendsten Gegner-Geschmeiß über-strapazieren, dann hat jemand vor allem deine Nerven umgekehrt ist's aber ebenso wenig erbaulich, wenn du trotz grober Genre-Inkompetenz selbst den größten Grobian quasi im Vorbeigehen und bei gemütlichem Vesper-Verzehr von der Platte putzt. Wo ist er also, der »Goldene Schnitt«? Anders als die alten Ägypter sucht 360 Live ihn weder in den ster- ausbalancierte Spielekost vergöttert. Die Lösung liegt in weit weniger himmlischen und ausladenden Gefilden derjenigen Schöpfer, die dir einige der ver- gnüglichensten, aber auch nervigsten Stunden deines Dialog mit den Kreativgöttern deutlich einfacher als das Stoßgebet an höhere Sphären, von dem du dir spielerischen Beistand in größter Endgegner- und Lebensenergie-Not versprichst.

Aber wie einst Zeus und Konsorten auf dem Berg Olymp, so sind sich auch die hohen Herren der Schaltern der virtuellen Macht nicht immer einig, wenn es um Gedeih und Verderb von Pixel- beziehungsweise Spielervolk geht. Ein Problem, das heute aktueller erscheint denn je. Bis vor wenigen Jahren war das Hobby »Videospiel« vor allem den Mattscheibe lebten und das Spiel zur Religion der Ungläubigen in die 3D-Kathedralen und Polygon- paläste. Oder weniger klerikal: Das unbedarfte, neue Zockervolk – angelockt durch Wii-U-»Wow«- und Full-HD-Aha – versaut gestandenen Spielern den ganzen Spaß!

Zumindest sehen das manche Entwickler so, darunter auch softe Prominenzen wie David Perry – ehemaliger Chef von »Earthworm Jim«-Studio Shiny Entertainment. Dessen Argumentation: Weil die Welt der Videospiele längst nicht mehr nur stahlharte Profis und in den Feuern des virtuellen Hades gestählte Reaktionshalbgötter anlockt, sehen sich kreative Teams rund um den Globus mit der kolossalen Aufgabe konfrontiert, Spiele für jedermann zu schmieden. Und »für jedermann«, das heißt im Zweifelsfall eben: auch für Einsteiger. Schließlich will man die ebenso mühsam wie teuer gewonnenen Neukunden nicht wieder vergraulen. »Ich weiß nicht, was passiert

ist, aber irgendwie verwandeln wir uns in eine Bande von Schwuchtelern«, frotzelt Perry. Und weiter: »Vielleicht bin ich ja nostalgisch. Oder aber wie viele andere auch einfach nur genervt, wenn ich in einem Design-Meeting sitze und mundtot gemacht werde. Da höre ich dann Kommentare wie »Welche Tür müssen sie finden?« und »Okay, dann lasst uns den Türknopf mit einem Glanzeffekt hervorheben.« Worauf David anspielt, das ist die zunehmende Tendenz, Spieler bei der Hand zu nehmen und durch mehr oder weniger dezente Hinweise sicher ans Ende zu geleiten. Stimmt: Beinharte Knocheinlagen oder klassische »Äh, und jetzt?«-Stellen findet man immer seltener.

DURCHSPIELEN IST OUT

Anfang des neuen Jahrtausends erfährt Sony durch eine firmeninterne Untersuchung, was man bis dato zwar immer schon befürchtet, aber niemals Schwarz auf Weiß bestätigt bekommen hat: Gerade mal 20 Prozent aller verkauften Titel werden durchgespielt. Der überwältigende Rest landet wieder im Regal, nur die Hälfte der mühsam vom Level-Designer erschaffenen Welten zu Gesicht bekommt. Zur Erinnerung: Anfang und Mitte der 90er ist es vor allem der PC, der mit unmenschlich schweren Spielen konfrontiert, die bereits ob ihrer schieren Größe verängstigt zum nächsten, hoffentlich »seichteren« Spiel greifen lassen. Klar: Schon zu dieser Zeit gibt niemand gerne zu, wenn er bei gelobten Highlights wie »Ultima Underworld« oder »System Shock« die Waffen strecken muss. Abgesehen von chronischen Masochisten und denjenigen, die quadratmeterweise selbst gezeichnete Karten an die Lösungshilfen-Onkels der Fachmagazine schicken, gibt es in dieser Ara nur wenige, die derartige Monumentalprojekte abschließen und nicht wegen Suizidgefahr therapiert werden.

Anders dagegen bei den 8-Bit- und 16-Bit-Konsolen wie dem NES und Super NES von Nintendo.

Erfahrene Spieler jam-
mern: selbst der höchste
Schwierigkeitsgrad
»Veteran« bei »Call of
Duty: Black Ops 2« ist
vielen zu einfach.





Hier machen Fernost-Größen wie Shigeru Miyamoto mit den »Super Mario«- und »Zelda«-Serien oder Hironobu Sakaguchi mit der »Final Fantasy«-Serie westlichen Spielentwicklern vor, was es bedeutet, mit schlafwandlerischer Sicherheit den schmalen Grat zwischen Frustration und Motivation zu beschreiten. Nun haben die japanischen Kollegen von Warren Spector – »Wing Commander«, später auch »Deus Ex« und »Mickey Epic« – und Richard Garriot – »Ultima« und »Lineage« – das Rad zwar nicht neu erfunden. Aber im Land des Lächelns hat man längst erkannt, was im Westen vor lauter Experimentierfreudigkeit in Vergessenheit geriet: Games sollen unterhalten.

Für viele Spieler ist diese Erkenntnis nichts Neues – bei so manchem Entwickler indes ist sie erst kürzlich angekommen. Man will sich zwar herausgefordert, aber nicht überfahren fühlen. Und mal ganz im Ernst: Auch wenn David Perry sowie einige seiner Kollegen einen Rückgang an richtig kniffligen Titeln beklagen – willst du sie denn wirklich wiederhaben, die Sorte

EXTRA VIELE EXTRALEBEN

Ebenfalls eine beliebte Methode, um die Spreu vom Weizen zu trennen, aber gleichermaßen zu bedienen, ist die Verteilung von massig Extras abseits des Lösungswegs. Wie das funktioniert, das verrät Jonathan Smith, Kreativ-Direktor bei Traveller's Tales – die kürzlich »Lego Star Wars« veröffentlicht haben. Je geübter und neugieriger ein Spieler ist, desto mehr Herausforderungen hält das Bauklötzch-Universum für ihn bereit. Außerdem arbeite man schon seit »Lego Star Wars« immer wieder hart daran, quasi einen Überschuss an Inhalten zu produzieren. So müsse man diejenigen Spieler, die ungewöhnlich schnell vorankommen, nicht gewaltsam behindern, sondern könne sich vielmehr darauf verlassen, dass ihr Forscherdrang für ausreichend Beschäftigung sorgt.

Einen ganz ähnlichen Ansatz verfolgt Bethesda bei der fünften »The Elder Scrolls«-Inkarnation »Skyrim«. Anders als auf der unüberschaubar großen Insel dem Geschmack des Spielers, wie er die Welt retten will, Gelüstet es ihn nach Abenteuer im großen Stil? Möchte man von der dunkelsten Höhle bis zum höchsten Hügel jeden virtuellen Quadratmeter abgrasen, plündern und von Monstern befreien? Oder will er lieber schnurstracks ins Ziel marschieren und allein den Plot-Hinweisen folgen?

Leider hat die spielerische Freiheit auch ihre Tücken, zumal die amerikanischen Rollenspiel-Profis in Sachen Schwierigkeitsgrad so sehr auf Nummer sicher gehen, dass sie dem Spieler gleich noch einen intelligenten, unsichtbaren Beobachter ans Bein binden. Der sorgt unter anderem dafür, dass sich zu einem gewissen Punkt möglichst präzise an der Erfahrung des eigenen Kampfeinsatzes orientieren bis zu einem gewissen Alter Egos präzisieren. Mit anderen Worten: Ganz gleich wie sehr man auch im Gegner ansteigt, das Niederstrecken von mythischem Beziehungspack fällt in gewissem Maße oft gleich leicht beziehungsweise schwer. Zumindest, solange man das Abenteuer auf die »normale« Weise beschreitet.

Spiel, bei der du auch nach Stunden noch wie der sprichwörtliche Ochse vorm Berg stehst? Und ganz so einfach macht man es dir dann ja doch nicht. Auf Playstation 3 und Xbox 360 ist derzeit vor allem der harte Zockerkern unterwegs. Sicher, auch der kommt hin und wieder Zuwachs, aber wer sich unabhängig von seiner Erfahrung mit Titeln wie »Halo 4«, »Dishonored: Die Maske des Zorns« oder »Assassin's Creed 3« beschäftigt, der möchte sich auch verhängig von einer flexiblen Herausforderung zu erfüllen, ist besser. Eine Möglichkeit der Entwickler, den Wunsch nach einer flexiblen Herausforderung zu erfüllen, ist der altbekannte Schwierigkeitsgrad: Titel wie »Call of Duty: Black Ops 2« oder »Far Cry 3«, bei denen sich »normales« und »hartes« Spiel kaum voneinander unterscheiden, zeigen zwar, dass nicht jeder Entwickler grundsätzlich vielen Kunden recht zu machen. Im Idealfall garantiert »Einfach« selbst dem ungeübten Abenteurer ein sicheres Geleit bis zum Ziel, während sich weiter oben die Profis über widerstandsfähigere, zähere, aber vor allem intelligenteren Gegner freuen.

Aber das ist ein komplett anderes Thema... Schade, dass Bethesda »Skyrim« durch diesen Kunstgriff genau das entzieht, was die Möglichkeit, den Helden zum Rollenspiel macht: die Möglichkeit, den Helden ohne Tricks zum übermächtigen Recken auszubilden. Mark Cerny, Design-Berater bei Sony, befürwortet derartige automatische Schwierigkeits-Anpasser zwar, bevorzugt dabei aber die weniger aufdringliche Variante: »Wenn ich als Spieler zum Beispiel ein fünfmal gestorben bin, dann begehe ich mutwillig Selbstmord. Wenig befriedigend! Darum halte ich dezent, unaufdringliches Auto-Tuning für die beste Lösung, etwa indem das Programm versteht, dass ein bestimmter Schütze besondere Probleme mit sich schnell bewegenden Zielen hat. Exzessives Spieltesten als Bestandteil des Design-Prozesses ist natürlich ebenfalls wichtig«, erklärt der Design-Jongleur hinter Serien wie »Uncharted« und »Resistance«.

REGEL DAS DOCH SELBST

Aber was bei einem Genre funktioniert, das muss längst nicht für alle gelten: Weil besonders Rollenspiele beziehungsweise Abenteuerspiele zahllose Stilelemente und Einflüsse bergen, lässt sich der Schwierigkeitsgrad nur sehr schwer ausbalancieren. Was für den einen das leichteste Puzzle seines Lebens ist, entpuppt sich für den anderen als kaum zu meistern Situation. Und je stärker sich dann auch noch die einzelnen Charaktere oder Klassen voneinander unterscheiden, desto kniffliger wird's. Davon weiß »Mass Effect«-Designer Casey Hudson ein Lied zu singen: »Ich bin mir nicht sicher, ob unsere bisherigen Spiele überhaupt zu leicht oder zu schwer gewesen sind, aber ganz sicher gibt es Charakter- und Gruppenkonfigurationen, die bestimmte Situationen besonders hart beziehungsweise simpel machen. Ein Beispiel hierfür ist der Mass-Effect-Endkampf, der sich für manche Figuren als sehr anspruchsvoll erweist, während andere überhaupt keine Probleme damit haben. Solche Situationen noch besser ausbalancieren, das würde aber bedeuten, die Freiheiten des Spielers zu beschneiden, was Charakterauswahl und -entwicklung angeht.«

»Regler«, mit deren Hilfe sie einzelne Aspekte der Spielerfahrung regulieren, darunter Kampfschwierigkeit und Unterstützung wie Zielhilfen oder das Verhalten der KI-Kollegen. Der Haken dabei: Wer sich die meiste Zeit tapfer auf »Hart« durchkämpft



Den Erfolg »Gefechtsabzeichen« er-spielt sich nur, wer »Mass Effect« auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Hardcore« durchzockt. Und dafür gibt's gerade mal 25 Gamerpunkte.

und dann ein einziges, nerviges Gefecht unter »Leicht« bestreitet, der verdirbt es sich schon mit der guten Xbox-360-Erfolgfee und wird weit weniger reich belohnt, als erhofft.

Drachen in »Skyrim« mit nur einem Pfeilschuss erledigen? Möglich. Das Level-System austrickst.

Zusammen mit seinem PlayStation-3-Soulus ist »Dark Souls« eines der härtesten Rollenspiele überhaupt.

DESIGN-PHILOSOPHIEN IM KONFLIKT

360 Live ist in die heiligen Stätten der Spieleentwicklung gepilgert, hat ihre Design-Propheten befragt und die gesammelten Weisheiten in zwei Schulen der Spielebalance gebündelt.

DAS FLOW-ERLEBNIS
Die Propheten dieser Schule, unter ihnen der weise Ernest Adams, glauben an die Schriften des berühmten Psychologen Mihály Csikszentmihály. Der gebürtige Ungar, geboren 1934 im kroatischen Fiume, unterrichtete an den Universitäten von Claremont, Chicago und Lake Forest, wo er vor allem seine Erkenntnisse auf dem Gebiet der Glücks-, Kreativitäts- und »Wohlfühl«-Forschung vermittelte. Er prägte den Begriff vom »Flow-Erleben«, also eines kontinuierlich angenehmen Vorankommens, das nur dann gewährleistet ist, wenn Anspruch und Komplexität eines Unterfangens behutsam gesteuert werden. Ein plötzlicher Anstieg hat häufig Unwohlsein und Angstzustände, ein radikaler Abfall des Niveaus wiederum Langeweile und Ermüdung zur Folge. Ganz klar: Auf actionbetonte Spiele und Rasereien lässt sich das Gebot vom großen Fluss« perfekt anwenden, bei Rollen- und Abenteuerspielen jedoch wird's schwierig.



SYMPHONIE DER ABWECHSLUNG

Aber zum Glück geht es bei der schwierigen Meisterschaft in der Balance-Disziplin nicht allein um Fragen wie hart oder leicht. Viel mehr beschäftigt das gelungene Wechselspiel zwischen diesen beiden Alternativen. Design-Virtuosen wie Shigeru Miyamoto von Nintendo konfrontieren ihre Fans mit scheinbar unmenschlich schweren, aber nie unfairen Level-Spaziergängen, um sie kurz darauf bei einem gemütlichen Drama, Spannungsaufbau und emotionalen Momenten muss er beherrschen, der »Videospiel-Regisseur«.

»Ich denke, es geht um Höhen und Tiefen«, sinniert Dene Carter von den Lionhead Studios. »Super Mario World für das Super Nintendo hat einige Abschnitte, die sind hart wie ein Brett – unmittelbar gefolgt von reinen Spaß-Levels, bei denen wir geradezu mit Extraleben beworfen werden. Der Spieler will neue Erfahrungen machen, sonst langweilt er sich. Ist ein Titel so anspruchsvoll, dass er ihn am Weiterkommen hindert und ihm damit solche neue Erfahrungen verwehrt, dann verliert er die Lust. Umgekehrt darf ein Spiel aber auch nicht so einfach sein, dass man alles in gerade mal einer Stunde gesehen hat.«

Hat er damit allerdings Recht, wenn man sich beispielsweise die große Fanbasis von »Dark Souls«, einem der fraglos schwersten Rollenspiele aller Zeiten

anschaut? Man darf nicht vergessen: Auch die Welt um einen herum verändert sich. Für viele wird sie mit jedem Tag anspruchsvoller, härter, hektischer. Wem es so ergeht, der will sich beim abendlichen Zock meist entspannen. Wer sich dagegen im Berufs- oder Schulalltag unterfordert fühlt, der sucht im Spiel nicht selten nach dem sonst fehlenden Kick.

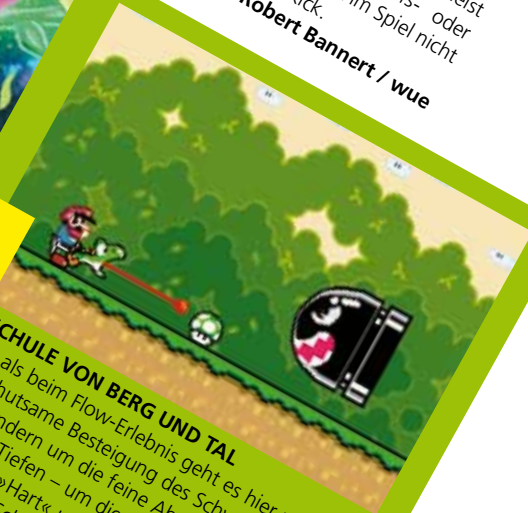
Robert Bannert / wue

Mark Cerny, Sony-Designberater für Serien wie »Resistance« und »Uncharted«, hält das Schwierigkeitsgrades für gut.

VS

DIE SCHULE VON BERG UND TAL

Anders als beim Flow-Erlebnis geht es hier um keine behutsame Besteigung des Schwierigkeitsberges, sondern um die Balance zwischen Höhen und Tiefen – um die Balance zwischen Faktoren wie »Hart« und »Leicht«, »Kurz« und »Lang« oder »Schnell« und »Langsam«. Speziell japanische Design-Promis wie Mario-Vater Miyamoto gelten als Meister des »Berg und Tal«-Dojos. Auf besonders harte Passagen folgen abschnittsweise Entspannungs-Levels, lange Ausdauerkurze Intermezzi. Besonders bei auf Erforschung oder sierenden Konzepten – also zum Beispiel bei Rollenspielen – ist ein balancegeprüftes Händchen wichtig, weil man bei diesen Genres Tem-po und Art der Herausforderung selbst bestimmt, der unsichtbare »Level-Leithammel« einen also nicht ständig unter Kontrolle hat. Der anspruchsvollste »Berg« dieser Schule ist und bleibt der Bosskampf – sowohl für den Gipfelstürmer als auch für denjenigen, der ihn aufgeschichtet hat.



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	E-SPORT-KOLUMNE	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, Interview	Halo 4	Halo 4, Battlefield 3, The Elder Scrolls 5: Skyrim	Sonic the Fighters, Fighting Vipers, Virtua Fighter 2, Red Bull Crashed Ice Kinect	Lesertest: Mark of the Ninja	Hitman: Absolution

✕ Versus

VERRÜCKTER SAMSTAG

Am Samstag, den 15. Dezember, fand bereits zum achten Mal die beliebte »Versus goes crazy«-Veranstaltung der CSL statt. Über den gesamten Tag hinweg konnten Consoles-Spieler durch fleißiges Zocken doppelte Erfahrungspunkte für das haus-eigene Matchmaking-System der Liga einheimsen. Unter anderem

»Admin vs User.«

in Titeln wie »Far Cry 3«, »Halo: Reach« und »Full House Poker«, die sonst nicht für »Versus« aktiviert sind. Wie der Name bereits andeutet, war es zusätzlich möglich, in »Admin vs User« Matches gegen zehn bekannte Ligen-Admins anzutreten. Außerdem verlor die CSL unter allen Teilnehmern erneut Preise im Wert von über 700 Euro, darunter Premium-Accounts und Steelseries-Headsets. Auch eine der beliebten Auszeichnungen fürs CSL-Spieler-Profil konnte man abstauben. Termine für neue »Versus goes Crazy«-Tage, alle Ladders und sonstige Sonderveranstaltungen findest du wie gewohnt in aller Ausführlichkeit auf unten genannter Webseite.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

DIE SUMME SEINER TEILE

Ein Videospiel ist nur dann richtig gut, wenn sich alle Einzelkomponenten problemlos ergänzen und zu einem großen Ganzen verschmelzen. Klar, gerne ist man dazu bereit, bei fesselnder Story und gelungener Atmosphäre einige Gameplay-Dürrn zu durchstehen oder über den ein oder anderen Übersetzungsfehler hinwegzusehen. Aber was, wenn die Steuerung einem altersschwachen Gehbehinderten am verrosteten Billig-Rollator ähnelt? Hättest du dich in »Far Cry 3« dem drogeninduzierten Wahnsinn gestellt? Wärest du mit Corvo in »Dishonored: Die Maske des Zorns« auf Rachefeldzug gegangen? Hättest du dich mit Agent 47 durch »Hitman: Absolution« gemeuchelt?

DU MACHST ALLES KAPUTT!

Wenn also nur eine der grundlegenden Variablen eines Spiels stark abfällt, dann wird aus der potenziell spannenden Flucht in die Alternativrealität ein gerade mal mittelmäßiger Zeitvertreib. Zuletzt ging es unter anderem dem Online-Strategiespiel »Wächter von Mittelerte« so. Das Gameplay ist schnell, die taktischen Möglichkeiten sind tiefgründig, die Steuerung gibt sich durchdacht. Dennoch: Die total vermurkste Online-Komponente macht den scheinbar sicheren Kauf Tipp zu einem wenig begeisternden Titel, den viele niemals anrühren werden. Fehlt es an der Qualität von zwei oder noch mehr Spielkomponenten, dann ist das Scheitern als Unterhaltungsprodukt nahezu unvermeidlich. Wer will schon durch schäbige 08/15-Welten geistern und sich dabei noch von Musik des Kalibers Justin Bieber beschallen lassen? Eben! Als krasse Ausnahme fällt mir hingegen auf Anhieb nur ein einziger Titel ein: »Deadly Premonition« – ein spielgewordener C-Film, der an den meisten Stellen derart dilettantisch umgesetzt ist, dass man als Trash-Liebhaber vor Freude fast schon gewillt ist, Regenbögen zu essen und Schmetterlinge zu pupsen. Absoluter Geheimtipp!

FUBAR!

So einen Status können Massen an Schaufelware und lieblos dahin geklatschter Softwaremüll allerdings nicht für sich beanspruchen. Doch schon alleine durch genügend Feinschliff bei den Grundlagen könnte man als Entwickler der drohenden Unterdurchschnittlichkeit entgegenwirken. Denn genau das ist es, was den meisten gescheiterten Projekten fehlt – siehe beispielsweise »Naughty Bear – Panic in Paradise«. Wohnte ich in den Vereinigten Staaten, könnte ich wahrscheinlich sogar einige Studios für die grob fahrlässige Nichtbeachtung ihrer Sorgfaltspflicht anklagen – und damit ordentlich abkassieren. Aber das will ich ja eigentlich gar nicht. Ich will nur ein bisschen mehr Gewissenhaftigkeit im Umgang mit der Software und dadurch bessere Spiele. Mehr nicht...



BIO

Name | Markus Würstle

Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und findet verpasste Chancen schade.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

KittyCat von den Vivacious Ladies



Name | Samantha Jessica Illig Alter | 22

Wohnort | Lübeck

Webseite | www.vivacious-ladies.eu

360 Live: Du bist Anführerin beim ersten deutschen Konsolen-Clan, der nur aus Mädels besteht? Erzähl doch mal...

Samantha: Die Vivacious Ladies, kurz ViVA, habe ich gemeinsam mit zwei ehemaligen Freundinnen am 31. Mai 2010 gegründet. Vorher haben wir als Frauenteam in einem anderen Clan gespielt. Als sich das Team vom Clan ablöste, bot es sich an, einen eigenen Clan auf die Beine zu stellen. Mittlerweile besteht ViVA aus etwa 30 Ladies. Außerdem haben wir einen tollen Partnerclan, das Team NeXtGen, und Sponsoren wie SANYO eneloop und Gamerdress, die uns tatkräftig unterstützen.

360 Live: Woher der ungewöhnliche Clan-Name?

Samantha: Wir wollten einen Namen, der sowohl feminin klingt, als auch seriös genug ist, um unser Projekt richtig zu präsentieren. Lebhaft sind wir allemal und das englische Wort dafür hat einen tollen Klang und ist nicht alltäglich. Wir wollten aus der Masse herausstechen und ich denke, das haben wir nicht nur mit dem Namen geschafft.

360 Live: Auf welche Spiele konzentriert ihr euch?

Samantha: Meine Mädels lieben »Call of Duty«. Die meisten spielen einfach immer den aktuellen Titel der Reihe. Wir haben mehrere aktive Teams, die sich in der CSL gegen die vorwiegend männlichen Spieler behaupten. Dabei steht natürlich immer der Spaß an erster Stelle. Vereinzelt knüpfen wir uns auch andere Spiele vor. Nur leider bekommen wir bei »Halo«, »FIFA« und Co. aktuell nicht genügend Spielerinnen für feste Teams zusammen. Im Arcade-Bereich gehen die Erfolge meist auf das Konto einzelner Ladies.

360 Live: Müsst ihr oft mit Vorurteilen kämpfen?

Samantha: Die Reaktionen fallen sehr unterschiedlich aus. Wenn wir als geschlossenes Team in eine Lobby kommen, werden wir beschimpft, beleidigt, bejubelt, ausgefragt, vergöttert, mit Heiratsanträgen und Komplimenten überschüttet oder ausgelacht. Ich habe alle Reaktionen schon mehrfach erlebt. Sobald wir uns als gute Spielerinnen entpuppen, überwiegen leider häufig die Beleidigungen. Wer als Frau zockt, muss fett und hässlich sein und keinerlei soziale Kontakte haben... So was hören wir täglich in den abenteuerlichsten Varianten. Aber wir haben Spaß daran, diejenigen dann im Spiel vorzuführen und sie hinterher auf unsere Facebook-Seite mit hübschen Bildern von uns hinzuweisen.

360 Live: Was hältst du vom Begriff »Zockerweibchen«?

Samantha: So etwas als beleidigend aufzufassen, ist mir viel zu anstrengend und wäre in meinen Augen völlig übertrieben. Untereinander geben wir »Zockerweibchen« uns viel bössere Namen, einfach zum Spaß. Natürlich wollen wir ernst genommen werden, aber einen Sonderstatus werden wir eh immer haben und solche belächelnden Begriffe belächeln wir einfach zurück.

✖ Aktuelle Download-Inhalte im Check



HALO 4 CRIMSON MAP PACK

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Microsoft

Im ersten Download-Inhalt zum Shooter-Epos »Halo 4« tummeln sich insgesamt drei neue Mehrspieler-Karten für Online-Krieger. »Wreckage« ist zwischen düsteren Trümmern abgestürzter Raumschiffe angesiedelt, »Shatter« in einem großen UNSC-Minengebiet. Auf beiden Karten beharken sich bis zu 16 Spartans. Im etwas kleineren Industriegebiet von »Harvest« geht's nur zu zwölf zur Sache. Alle drei Maps wurden gut ausbalanciert und bieten so die perfekte Arena für zukünftige Bleiduelle. Zusätzlich locken acht neue Erfolge im Wert von 250 Gamerpoints.



THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM DRAGONBORN

Preis | 1.600 Microsoft Points
Hersteller | Bethesda

In »Dragonborn« verlässt du die Provinz Himmelsrand und begibst dich nach Solstheim, ein unabhängiges Eiland im Nordwesten Vvardenfells. Dort triffst du unter anderem auf Skaal-Insulaner und die Dunkelelfen von Rabenfels; lernst neue Schreie und Zauber, mit denen du beispielsweise sogar auf die innere Stärke eines mächtigen Drachen zurückgreifen kannst. Oder zähmst die geflügelten Fantasy-Kreaturen, um dich dann auf deren Rücken in die Lüfte zu erheben. Episch! Die Hauptquest ist nach fünf bis sieben Stunden durch. Wer die Gegenden erkundet, hängt aber leicht doppelt so lang am Drachen.



BATTLEFIELD 3 AFTERMATH

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Electronic Arts

Bei »Aftermath« steht der Häuserkampf im Mittelpunkt. Alle vier enthaltenen Mehrspieler-Karten – etwa »Epizentrum« und »Markaz-Markt« – befinden sich im von Erdbeben heimgesuchten Teheran. Zwischen tonnenweise Geröll und Schutt bekriegen sich Spieler mit drei neuen Fahrzeugen und erstmals auch einer lautlosen Armbrust. Neben fünf Erfolgen für 120 Gamerpoints erwartet Langzeit-Infanteristen ein ganz besonderes Schmankerl: die Spielvariante »Plünderer«. In diesem Eroberungsmodus gilt es – nur mit einer Pistole bewaffnet –, erst nach stärkeren Waffen in der Umgebung zu suchen. Nervenaufreibend!

✖ E-Sport-Kolumne

HALO 4 – HOLPRIGER START IN EINE NEUE ÄRA

Hier findest du ab sofort jeden Monat eine Kolumne von deutschen Konsolen-E-Sportlern und 360-Live-Lesern.



BIO

Name | Philipp Praet
Alter | 23
Wohnort | Weinheim
Beruf | Student
Webseite | www.uprising-esports.de

Der Master Chief ist zurück! Mit einem extra für ihn gegründeten Entwicklerstudio im Rücken kämpft Microsofts Ikone seit Anfang November 2012 wieder gegen Grunts, Eliten – und allerlei Startschwierigkeiten. Ein fehlendes Ranking System, verbuggte Killcams, eine insbesondere auf Distanz viel zu schwache Battle Rifle und bis vor Kurzem fehlende offizielle Settings der MLG – einer renommierten US-Liga – rufen nur zwei Monate nach Veröffentlichung zahlreiche Kritiker aus der E-Sport-Szene auf den Plan. Zugegeben: Die Erwartungen der »Halo«-Community waren unfassbar hoch. Nach Bungies »Halo: Reach«-Debakel herrschte mehr als eine »Kann ja nur besser werden«-Stimmung. Es war viel mehr eine »Dieses Spiel wird der beste Halo-Teil aller Zeiten!«-Stimmung und entsprechend groß war die Ernüchterung, als dieser Anspruch an einigen Stellen nicht erfüllt wurde.

Was bei all den Beschwerden leider oftmals vergessen wird: »Halo 4« ist trotz der zugegebenermaßen berechtigten Kritikpunkte ein richtig guter Shooter geworden! Das Handling der Waffen ist erstklassig, die Stabilität bei Online-Matches fast immer einwandfrei und die neuen Perks bereichern das Spiel um neue taktische Möglichkeiten. 343 Industries hat »Halo 4« technisch einwandfrei umgesetzt und so den Grundstein für eine neue, große »Halo«-Ära gelegt. Damit diese Ära endlich anbrechen kann müssen aber noch Schönheitskorrekturen durchgeführt werden.

Wichtigster Partner bei diesem Vorhaben ist die Major League Gaming, die Anfang 2013 mit dem ersten offiziellen Regelwerk eine klare Richtung vorgegeben hat. Den Konflikt zwischen der zu schwachen Battle Rifle und der umstrittenen DMR haben die Amerikaner rigoros gelöst: Es wird wie in »Halo 2« und »Halo 3« mit der Battle Rifle gestartet. Ein ziemlicher Schlag für alle Fans der in »Halo: Reach« eingeführten DMR. Dennoch wurde diese Lösung vom Großteil der Community gut aufgenommen und die Wiederauferstehung der BR eher gefeiert als verteufelt. Das offizielle Kartenkontingent umfasst neben einigen unbeliebten Standardkarten auch zwei neue Forge-Karten, die »Halo 4« als E-Sport-Titel weiter aufwerten. Die abgeschwächten Perks sind ebenfalls gut in das Spielgeschehen implementiert, da die insgesamt drei erlaubten Perks erst im Laufe eines Matches verfügbar werden. Das kommt dem ursprünglichen »Halo«-Spielgefühl bereits wesentlich näher als »Halo: Reach«.

Das Ruleset der MLG wird bereits am 16. und 17. Februar in Amsterdam zum Einsatz kommen. Bei der Reflex GT Winter 2013 werden die besten »Halo 4«-Teams Europas erstmals gegeneinander antreten und die Saison offiziell eröffnen. Spätestens dann werden wir wissen, ob »Halo 4« an Teil Zwei und Drei anknüpfen kann – oder ob es wie »Halo: Reach« in der Bedeutungslosigkeit verschwindet.

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: BLACK OPS »3ON3 S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Team Desco	1129	11
2	Team.N7//RoxxGames	1102	4
3	Team.3N	1093	4

* Auswertung erfolgte am 14.12.2012

BATTLEFIELD 3 »4ON4 SQUAD RUSH LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	SoH eSports.	1382	35
2	Legion of Glory	1302	37
3	CoH eSport	1103	19

360 LIVE MULTIPLAYER-EVENT

Auf vielfachen Wunsch der Community kündigen wir Mehrspieler-Events mit der Redaktion ab sofort nicht nur auf Facebook und im Forum, sondern auch an dieser Stelle im Heft an. Als nächstes steht wieder »Halo 4« im Kalender. Los geht's am Mittwoch den 20. Februar 2013. Uhrzeit: 21 bis 23 Uhr. Wer mitspielen will, schickt eine Freundschaftsanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag laden wir euch dann in die Session ein. Happy fragging!

SPIELE DES JAHRES 2012

In Ausgabe 01/13 riefen wir dazu auf, bei uns im Webforum über die Spiele des Jahres 2012 in über einem Dutzend Kategorien abzustimmen. Viele Leser haben mitgemacht und ihre Stimme abgegeben. Hier die glorreichen Gewinner!

SPIEL DES JAHRES 2012

ASSASSIN'S CREED 3

Hersteller | Ubisoft **USK** | ab 18 Jahren

Anzahl Stimmen | 34%

Platz 2 | Far Cry 3 (28%), Halo 4 (28%)

Wer hätte das gedacht: Mit 34 Prozent der Leserstimmen stürmt Ubisofts Meuchelmörder auf den Spiel-des-Jahres-Thron. Herzlichen Glückwunsch!



BESTER EGO-SHOOTER

FAR CRY 3

Hersteller | Ubisoft **USK** | ab 18 Jahren

Anzahl Stimmen | 31%

Platz 2 und 3 | Halo 4 (30%), Borderlands 2 (22%)

Die Überraschung schlechthin: »Far Cry 3« schlägt den vermeintlichen Community-Liebling »Halo 4«. »Black Ops 2«? Landet weit abgeschlagen auf Rang Vier.



BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL

MINECRAFT

Hersteller | Mojang **USK** | ab 6 Jahren

Anzahl Stimmen | 21% Platz 2 und 3 | Trials

Evolution (21%), The Walking Dead (19%)

Auch hier ein ganz knappes Rennen: Mit nur einer Stimme Unterschied holt »Minecraft« Gold. Ubisofts »Trials« und Telltales Zombiegame dicht dahinter.



BESTES ACTIONABENTEUER

ASSASSIN'S CREED 3

Hersteller | Ubisoft **USK** | ab 18 Jahren

Anzahl Stimmen | 51% Platz 2 und 3 | Dishonored:

Die Maske des Zorns (20%), Darksiders 2 (13%)

Und wieder trifft Connors Tomahawk voll ins Schwarze. Auch in dieser Rubrik liegt Ubisoft Freiheitskämpfer weit vorn. Keine Chance für Corvo und Tod.



BESTES ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3

Hersteller | Electronic Arts **USK** | ab 16 Jahren

Anzahl Stimmen | 43%

Platz 2 und 3 | The Witcher 2: Assassins of Kings (30%), Kingdoms of Amalur: Reckoning (15%)

Bioware bleibt Lesers Liebling – zumindest, wenn's um Rollenspiele geht. Ein funkelnder Silberpokal geht an »The Witcher 2«. Gut gemacht, CD Projekt!



BESTES COMMUNITY GAME

HALO 4

Hersteller | Microsoft **USK** | ab 18 Jahren

Anzahl Stimmen | 28% Platz 2 und 3 | Call of

Duty: Black Ops 2 (16%), Borderlands 2 (15%)

Zwar nicht Ego-Shooter des Jahres, dafür aber Favorit in Sachen Multiplayer-Spaß. Nicht zuletzt dank »Spartan Ops«-Modus und toller Serveranbindung.



BESTES ACTIONSPIEL

HITMAN: ABSOLUTION

Hersteller | Square Enix **USK** | ab 18 Jahren

Anzahl Stimmen | 44%

Platz 2 und 3 | Max Payne 3 (22%), Resident Evil 6 (7%)

Mit 44 Prozent der Stimmen ist Agent 47 klar ganz oben auf dem Treppchen der besten Actionspiele. Kein Wunder, dass Fans bereits einen Nachfolger fordern.



BESTES RENNPIEL

FORZA HORIZON

Hersteller | Microsoft **USK** | ab 6 Jahren

Anzahl Stimmen | 74% Platz 2 und 3 | F1 2012

(12%), Need for Speed: Most Wanted (7%)

Offene Welt, toller Sound und Rennspaß satt überzeugen knapp zwei Drittel der teilnehmenden 360-Live-Community. Schampusdusche für »Horizon«!



BESTES SPORTSPIEL

FIFA 13

Hersteller | Electronic Arts **USK** | ab 0 Jahren

Anzahl Stimmen | 52%

Platz 2 und 3 | Madden NFL 13 (11%), SSX (10%)

Treffer, versenkt! Über die Hälfte der 360-Live-Leser favorisiert »FIFA 13« als bestes Sportspiel. Nicht mal in den Top 5: »PES 2013«. Schade.



WEITERE MEDAILLENGEWINNER

Als bestes Kinect-Spiel konnte sich »Steel Battalion«: Heavy Armor« von Capcom durchsetzen. Die Strategiekrone geht 2012 an »Xcom: Enemy Unknown« von 2K Games. Beste Flugsimulation ist »Birds of Steel« von Konami, bestes Kids- und Family-Game »Lego Der Herr der Ringe« von WB Games. Der Beat-'em-Up-Champion? Tecmo Koeis »Dead or Alive 5«. Dagegen laut Community überhaupt nicht zu empfehlen und damit Spielgurke des Jahres: »MIB: Alien Crisis« von Activision.

*Wer von den Teilnehmern bei unserer Verlosung abgesahnt hast, erfährst du im Forum auf www.360-live.de

✕ Wir haben gebacken!

DIE GROSSE 360 LIVE WEIHNACHTSKNETEREI 2012



Mitte Dezember letzten Jahres hat 360 Live zum ersten Mal zur großen Weihnachtskneterei im Forum aufgerufen. Worum es geht? Natürlich darum, dass sich die Redaktion für dich zum Affen macht! Mit einer Wagenladung bester Essknete – ja, die kann man wirklich essen und sie schmeckt wie Mübteigplätzchen! – und bewaffnet mit vielen bunten Ausstechern und

Formen, haben wir uns an ein Experiment gewagt: Die Leser befehlen, wir kneten!

Zahlreiche Vorschläge gingen bei uns ein, was wir kneten – und anschließend backen – sollten. Aus den vielen Ideen wählten wir am Ende die aus, die uns am coolsten – und mit eingeschränkten motorischen Fähigkeiten am machbarsten – erschienen. So entstanden in knapp vier Stunden Knet- und Backzeit

unter anderem ein Big Daddy, eine Portal-Gun, ein NES-Controller, ein Creeper, ein Harvey-Hase, einige Angry Birds und viele weitere, mehr oder weniger gut erkennbare Videospielfiguren. Eine Auswahl der besten Bilder findest du auf dieser Seite. Deine Favoriten? Komm ins Forum auf www.360-live.de und küre deine beiden Knet-Champions. Die Wahl läuft noch bis zum 19. Februar 2013.



LIVE ARCADE TOTAL

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

FIGHTING VIPERS

Preis | 400 Microsoft Points **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 6

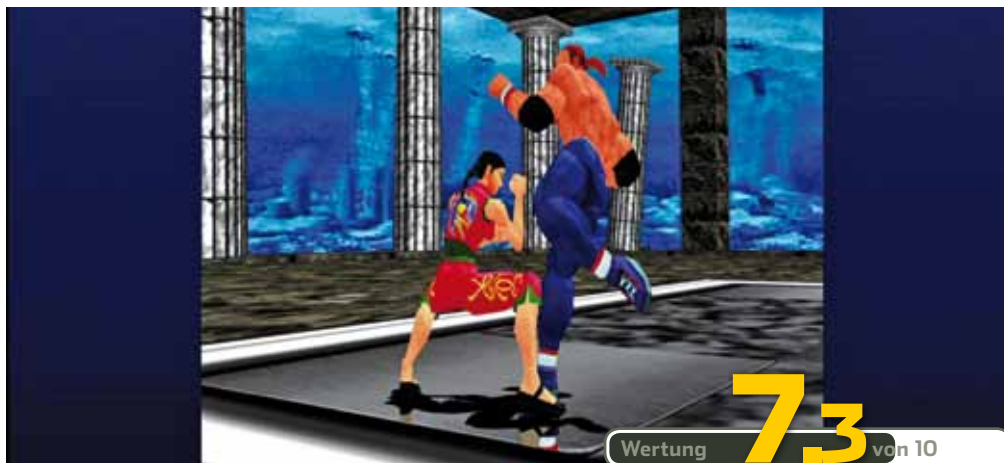
Alle drei auf dieser Seite getesteten Download-Neuaufgaben sind Prügelspiele und stammen aus der Feder des japanischen Entwicklungsstudios AM2. Den Anfang macht »Fighting Vipers« aus dem Jahr 1995. Das Arcade-Konzept nebst Story ist identisch: Neun Charaktere, die allesamt Rüstungen tragen, treten in Armstone City zum Energiebalken-Leerkloppen an. Dabei lässt sich die Schutzkleidung nach und nach vom Körper dreschen. Das sorgt für mehr Schaden. Und wenn Fausthieb und Tritte mal nicht ausreichen, können einige Figuren auch Schwert oder Gitarre zücken, um ihre Gegner ohne Umwege aus dem Ring zu prügeln. Die Präsentation ist zwar nicht mehr ganz taufrisch, im Zweispieler-Duell ist das Game trotzdem immer noch sein Geld wert, zumal es auch hier einen erweiterten Modus für sechs Spieler nacheinander gibt. Klassik-Liebhaber greifen aber besser zum Faustkampf-Urgestein »Virtua Fighter 2«, während Rennigel-Fans beim Knuddel-Prügler »Sonic the Fighters« besser aufgehoben sind.



VIRTUA FIGHTER 2

Preis | 400 Microsoft Points **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 6

Anno 1994 war diese 3D-Prügelei das Münzgrab einer jeden Spielhalle. Jetzt gibt's das Ganze als Original-Retro-Version. Und das heißt: zehn verschiedene Kämpfer mit eigener Story, die sich in ebenso vielen Arenen die Grütze aus der Birne hauen. Das heißt aber auch: eine etwas in die Jahre gekommene Optik, die zwar sauber animiert ist, aber noch nie etwas von Kantenglättung, 16:9-Format oder anderem Grafik-Schnick-Schnack gehört hat. Einzige Neuerung: Mittlerweile dürfen bis zu sechs Online-Spieler nacheinander ihre Kräfte messen und die Ergebnisse können weltweit verglichen werden. Gleich geblieben ist die famose Steuerung, mit der sich immer noch atemberaubende Moves absolvieren lassen – viel Training und ein gutes Gedächtnis vorausgesetzt, denn pro Charakter gibt es immerhin rund zwei Dutzend Angriffe. Wer sich an den kantigen Recken und der englischen Sprache nicht weiter stört, bekommt hier für kleines Geld ein anspruchsvolles Beat 'em Up, das Retroherzen höher schlagen lässt.



TEST

SONIC THE FIGHTERS

Preis | 400 Microsoft Points **Hersteller** | Sega

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1 - 6

Speed-Igel Sonic als Prügelheld? Wer das auf Gamecube oder Playstation 2 verpasst hat, erhält jetzt noch eine Chance: Der fiese Doktor Robotnik hat den Death Egg II, eine Art Todesstern Light, gebaut und bedroht damit die Sonic-Welt. Der schlaue Tails hat zwar schon eine Abfangrakete auf der Rampe, doch die bietet nur einen Sitzplatz und muss zudem mit acht Chaos-Emeralds gefüttert werden. Um den mutigen Piloten auszulösen, wird ein Turnier abgehalten, bei dem acht der bekanntesten Sonic-Figuren zum Kampf antreten. Danach warten noch drei harte Bossgegner auf ihre Abreibung. Schlagen, treten, blocken – das klappt alles ähnlich gut wie in der Automatenfassung von 1996. Neu ist ein Online-Modus für bis zu sechs Spieler, die sich nacheinander nach Strich und Faden die putzige Polygonfresse polieren. Leider ist die 3D-Grafik von damals nahezu gleich geblieben. Für die paar Microsoft Points geht die Retro-Schlacht trotzdem noch in Ordnung.



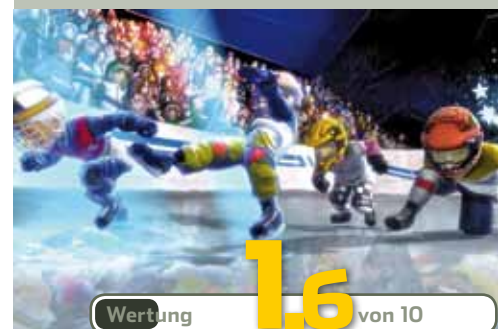
RED BULL CRASHED ICE KINECT

Preis | 400 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

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

Bereits seit mehreren Jahren sponsert Energy-Drink-Hersteller Red Bull erfolgreich Extrem- und Trendsportler: Skateboarder, BMXer, Cross-Fahrer, alles mit dabei. Selbst Stratosphärenspringer Felix Baumgartner sportelt unter dem Namen der österreichischen Flügelverleiher. Schade, dass das Kinect-Game »Red Bull Crashed Ice Kinect« dem heimischen Adrenalinjunkie rein gar nichts zu bieten hat. In rasantem Tempo Eiskanäle auf Schlittschuhen hinunterschlittern? Klingt gut. Ist in der Umsetzung aber gähnend langweilig und fehlerbehaftet. Sehr sogar. Dein Avatar schlüpft in passende Schutzkleidung und schon kann es losgehen? Theoretisch ja, wenn die Kinect-Erkennung denn mal funktioniert. Die gerade mal fünf enthaltenen Strecken sind flott bezwungen – durch hastiges Armgewackel und lachhaftes Rumgehoppel. Dann doch besser ein Quadpack Red Bull im Schnellverfahren einflößen und mit Pulsrasen Baumgartners Sprung auf Youtube Revue passieren lassen.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! HITMAN: ABSOLUTION

KILLERPUNKTE



Um die insgesamt 20 versteckten Erfolge von »Hitman: Absolution« musst du dir keine Sorgen machen. Sie sind alle storybasiert und schalten sich automatisch im Laufe der Handlung frei, wie zum Beispiel »Das ist keine Kunst«. Hast du die Kampagne auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad abgeschlossen, wandern bereits 240 Gamerpunkte auf das Konto des glatzköpfigen Killers. Auch für viele grundlegende Aktionen lässt der Meister-

meuchler gerne Punkte springen. Aber Vorsicht: Seltenerweise lassen sich diese Erfolge erst ab dem zweiten Level freischalten. Wer zum Beispiel Messer, Schere, Schraubenschlüssel oder einen anderen scharfen Gegenstand als Wurf-Waffe missbraucht, macht »Alles aus dem Handgelenk« und ist um 50 Punkte reicher. Wer sich als »Sandmann« betätigt und eine Person ruhigstellt, bekommt 20 Gamerpoints obendrauf. Und wer nach dem Motto

»Hoppla« seinen ersten Unfall-Kill ausführt, erhält ebenso viele Zähler gutgeschrieben. Für »Unter Verschluss« und das Verstecken einer Leiche gibt's erneut 20 Punkte. »Eins mit den Schatten« werden und sich lange genug dem Sichtfeld der Feinde entziehen ist ebenso ziemlich einfach und wird mit 20 Zählern belohnt. Wer dann auch noch »Schadensbegrenzung« betreibt und mindestens zwei aufmerksame Gegner erledigt, ohne dass diese Alarm schlagen, bekommt noch einmal die gleiche Punktzahl gutgeschrieben. Weit langwieriger gestaltet sich bei gewöhnlichem Vorgehen »Der Schakal«. Für abermals 20 Gamerpoints muss Agent 47 genauso viele Kopfschüsse mit einem Scharfschützengewehr verteilen, wie sein Name andeutet. Um die Aufgabe im Schnellverfahren abzuwickeln, empfiehlt es sich, bis zum letzten Level mit dem Erfolg zu warten. Hier startet man nämlich mit einem geeigneten Gewehr. Damit dann einfach gezielt so viele Gegner wie möglich per Headshot ausknipsen und den letzten Speicherpunkt via Menü neu starten. Da der Zähler dabei nicht zurückgesetzt wird, ist auch dieser Erfolg relativ schnell ergattert. Nervigster Erfolg: »Wissen ist Macht«. Für 30 Gamerpunkte gilt es, alle versteckten Beweise aufzusammeln. Genau damit kommst du nicht weiter? Im Forum auf www.360-live.de kannst du mitdiskutieren und dir von anderen Erfolgs-Profis helfen lassen.

TAUSENDKILLA

Als »Tausendsassa« – und damit 30 Punkte reicher – kann sich nur bezeichnen, wer Missionen mit allen 20 Spezialwertungen abschließt. Doch die Spielbeschreibungen dazu sind sehr vage, was die Sache gehörig erschwert. Hier die Liste, was zu tun ist. Bankräuber: drei Mal Menschen als »Schild« nutzen, ohne diese zu töten ■ Barmann: fünf Tötungen mit Glasflaschen ■ Berserker: fünf Kills mit der Axt ■ Bestatter: fünf Leichen verstecken ■ Brutus: Töte mit einem Messer fünf Gegner aus dem Hinterhalt ■ Champion: fünf Nahkampf-Kills mit den Fäusten ■ Dynamit-Harry: fünf Morde mit ferngezündetem Sprengstoff ■ Dynastiekrieger: neun Tötungen mit dem Katana ■ Glaskanone: drei Schrotflinten-Kills, ohne selbst getroffen zu werden ■ Maestro: fünf Kopfschüsse mit dem Scharfschützengewehr in Folge ■ Nadelpumper: Erledige mit der Spritze fünf Gegner aus dem Hinterhalt ■ Revolverheld: 15 Tötungen mit dem Revolver ■ Klaviermann: Töte mit der Klavierseite fünf Gegner aus dem

Hinterhalt ■ Panzer: 20 Mal Schaden nehmen, ohne zu sterben ■ Pechvogel: Töte zwei Gegner durch einen »Unfallkill« ■ Sandmann: drei Gegner ruhigstellen ■ Sensenmann: acht Menschen mit der Zielfeuer-Funktion töten ■ Spion: Eliminiere mit der Silberballer-Pistole drei Gegner aus dem Hinterhalt ■ Werfer: Töte mit geworfenen Waffen fünf Gegner aus dem Hinterhalt ■ Wiking: fünf Tötungen mit einer stumpfen Waffe



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 46
Anzahl der Online-Erfolge: 6
Anzahl geheimer Erfolge: 20
Zeitfaktor: mind. 25 Stunden
Schwierigkeit: 6 von 10

Die langwierigste Aufgabe im Spiel ist »Großmeister«. Als solcher darf sich nur bezeichnen, wer insgesamt 100 zusätzliche Herausforderungen abschließt – beispielsweise eine komplette Mission lang unentdeckt bleiben oder alle Verkleidungen aufsammeln. Dafür gibt's als Belohnung 150 Gamerpunkte.

AUFTRAG AUSGEFÜHRT

Insgesamt sechs Erfolge kann man nur im Online-»Aufträge«-Modus erspielen. Für den Abschluss der beiden Tutorial-Abschnitte gibt's ausreichend »Blutgeld« und zweimal 20 Gamerpoints. Spielst du einen Auftrag eines Freundes und bewertest diesen anschließend auch noch gut, dann wandern zusätzliche 40 Punkte auf das Killer-Konto. Das einmalige Erstellen eines eigenen Auftrags erzeugt »Wett-

bewerbssstimmung« und bringt erneut 20 Zähler. Die letzten 20 dauern dahingegen etwas länger: »Endlich ausgesorgt« hast du nämlich erst, wenn du dir eine Million Dollar verdienst. Dazu bestenfalls eine Mission mit so vielen Bonuszielen wie möglich abschließen. Und dann direkt einen neuen Auftrag annehmen, denn wiederholte Missionen bringen dir nur wenig Verdienst ein.



LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

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

UNSER LESERTESTER

Name | Mark Gelenkirch **Wohnort** | Bonn
Name im Forum | SrG oO CRoK Oo

Kurz-Bio | Altenpfleger Mark hat bei seiner Frau und seinen zwei Kindern einen ganz besonderen Status inne: Alle denken, er sei verrückt, weil er sich so sehr fürs Gaming interessiert. Besonders neuartige, frische Arcade-Games haben es ihm angetan, weshalb er davon auch knapp 70 auf seiner Festplatte bunkert. Das könnte für einige tatsächlich verrückt klingen...



✕ Aktion Lesertest

MARK OF THE NINJA

Aus der Dunkelheit droht Gefahr

Als Fan von japanisch angehauchten Games bin ich schon durch den Titel allein auf das Spiel aufmerksam geworden. So liefern die »Shank«-Macher einen – für mich – Überraschungshit, den man nicht verpassen sollte. Unabhängig davon, dass mein Name im Spieltitel verewigt ist.

Man befindet sich in einem Gebäudekomplex und hat einen Auftrag: Den Meister des Ninja-Clans befreien. Und das natürlich am besten ungesehen und lautlos. Das Ganze findet in 2D statt und besticht schon allein durch die sehr detaillierte Comicgrafik. Nun schleicht man also los: Einfach über die Straße laufen? Nein, das ist zu auffällig. Stattdessen geht man doch lieber ins örtliche Kanalisations- und Lüftungssystem. Denkbar einfach ist es, den Ninja zu steuern. Laufen mit dem linken Stick, angreifen mit der X-Taste, Aktionen mit dem A-Button und der Y-Knopf ist für Wurfaffen da: lautlose Pfeile, genannt Kunais. Ich schleiche nun durchs Lüftungssystem und sehe nichts, außer meinen Ninja und die Konturen der Lüftung. Da scheint ein Ausgang zu sein. Ich schiebe also mit der A-Taste den Deckel vorsichtig nach oben und sehe zwei Wachen. Diese sind mit Gewehren und Taschenlampen bestückt. Was mache ich nun? Kurz die Lage der Wachen checken, den richtigen Moment abwarten, los geht's: Deckel hoch, mit einem Kunai die Lampe zerstören. Die Wachen sind verwirrt. Schnell den Haken benutzen und hoch unter die Decke. Puh, das war knapp, aber ich wurde nicht entdeckt. Soll ich die Wachen nun doch ausschalten oder einfach durch den Schacht

in der Decke weiter? Zeugen sollte man beseitigen... Nun kann ich den Raum in Ruhe in Augenschein nehmen. Eine Statue ist groß genug, um mich dahinter verstecken zu können und ein Gong am linken Ende des Raums könnte ebenfalls nützlich sein. Nur kurz abwarten, ab geht's: Kunai gegen den Gong, Wachen abgelenkt, schnell runter, die erste Wache ausschalten, zurück hinter die Statue. Die zweite Wache weiß nicht, was passiert ist und geht in Alarmbereitschaft. Kaum an der Statue vorbeigegangen, findet sie jedoch ebenfalls ihr Ende durch mein Schwert.

So ein wunderbares Spielerlebnis hat man, wenn man »Mark of the Ninja« spielt. Es packt einen wirklich sehr. Die Atmosphäre kann Konkurrenz durch »Splinter Cell« oder »Metal Gear« ohne Probleme standhalten. Die Steuerung ist perfekt. Im weiteren Verlauf des Spiels kann man Zusätze wie Rauchbomben kaufen, denn schwerere Aufgaben stehen noch bevor. Der Gegner lässt nicht nach und ihm fällt immer mehr ein: Von Hunden, die einen besser hören und auch noch riechen können, bis hin zu Laserfallen ist alles vertreten, was man aus dem Reich der Ninja so kennt.

Die musikalische Untermalung passt perfekt zur jeweiligen Situation und lässt einen oft zusammenzucken. Man hat mit einfachen Stilelementen ein tolles Spiel hervorgezaubert und im Gegensatz zum ballerlastigen »Shank« ein klasse Schleich-Game noch dazu. Der Preis von 1.200 Microsoft Points sollte keinesfalls abschrecken. Falls doch, spiel vorher die Demo.

Mark Gelenkirch/ sab

Leserwertung

Für mich ein Anwärter auf das Arcade-Game des Jahres 2012. Pflichtkauf für alle Schleichfans und solche, die es werden wollen.

9.5 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 11/2012: 8.7





FAR CRY 3

✖ Nachgefasst

Ubisofts Ego-Shooter »Far Cry 3« schickt dich auf die Insel: grenzenlose Freiheit in offener Spielwelt, durchschlagende Waffen, irre Menschenhändler und eine ganze Menge hirnverschwurbelnde Substanzen. 360 Live hat den Inselurlaub schon gebucht – und die Community aus dem 360-Live-Forum?

Seit dem 22. März 2011 ist »Far Cry 3« schon in aller Munde der Forenmitglieder. Und seit eben dieser Zeit sind die Erwartungen an den Shooter hoch. »Wenn sie im dritten Teil wirklich alle Mängel [des Vorgängers] beseitigen, könnte das sogar ein Kassenschlager werden«, merkt Zamamee als einer der Ersten an und ergänzt später: »Einer meiner Most-Wanted-Titel 2012!« Auch für Psyconix ist »Far Cry 3« schon vor der Veröffentlichung quasi ein Pflichtkauf: »Der Herbst wird mal wieder teuer.« Und wie es scheint, haben auch die Vorschauen aus der 360 Live die Stimmung bei den Lesern nochmal angeheizt. So schreibt Monstermandi65: »Wow!! Spätestens nach der Vorschau in der neuesten 360-Live-Ausgabe kann ich den Release gar nicht mehr abwarten! Klingt verdammt gut, was da alles in dem Game abgeht!« Aber wie entwickeln sich die Meinungen, nachdem die ersten Spieler die Disk in ihr Laufwerk werfen konnten? Kann »Far Cry 3« ihrem Erwartungsdruck standhalten? Kurz gesagt: ja, aber mit Abstrichen – vor allem bei der Technik. Zamamee gehört zu den frühen Vögeln und berichtet als Erster von seinem Inselerlebnis: »Das Insel-Feeling kommt sehr gut rüber und es ist sehr lebendig auf der Insel. Überall laufen Tiere rum, Vegetation ist auch sehr

schön. Allerdings merkt man doch schnell die technischen Macken. Die Framerate ist spürbar niedrig und es ist auf Dauer einfach nur anstrengend fürs Auge.« Gamezone008 ärgert es vor allem, dass seine Konsole hin und wieder beim Spielen abstürzt: »Ist echt ein sehr gutes Open-World-Game, aber die Freezes nerven schon ziemlich...« pgr sl findet einen anderen Kritikpunkt, den allerdings niemand so wirklich mit ihm zu teilen scheint: »Also die Synchro ist ja mal echt grausig...« *pa Ynis* kontert: »Ist das dein Ernst? Selten ist ein Spiel in Deutschland so gut synchronisiert worden.« Ollimann hingegen hat seine größte Schlappe im Spiel an anderer Stelle gefunden: »Das Ende... what da actual fuck!?! Geniales Spiel mit einem leider umso beschisseneren Ende...« Bis dahin ist CerVas bislang noch nicht vorgedrungen und daher auch rundum zufrieden. Nicht einmal die technischen Schwächen scheinen ihn wirklich zu stören: »Ich bin froh darüber, mir dieses Spiel geleistet zu haben! Sicher, auch ich habe mir vorher die ganzen Videos angesehen, wo auf einem PC mit maximaler Leistung gespielt wurde. Dagegen ist die Xbox-Version alles andere als vergleichbar! Aber: Sie sieht immer noch voll und ganz in Ordnung aus! Man gewöhnt sich sehr schnell an die Grafik und wenn

man dann mal an diversen Wasserstellen oder am Strand steht, im Wald das Licht durch die Bäume glitzern sieht, kommt man auch darüber hinweg!« Regelrecht in den Inselbann gezogen wurde Microphone: »Das Spiel bockt tierisch und man kann so viel machen, das ist unglaublich. Und es braucht sich auch nicht hinter Borderlands 2 verstecken. Ich kann nur eine Kaufempfehlung aussprechen. Habe es mir heute geholt und erstmal vier Stunden am Stück gezockt, weil ich einfach nicht aufhören konnte.« Ähnlich sieht es x charly manson: »Ebenfalls heute gekauft. Ich kann nur so viel sagen: HOLLA DIE WALDFEE!!! Die Sprachausgabe ist komplett Deutsch und die Synchro ist super! Die Grafik: Aaaaaalter!!! Der Spielaufbau? GTA lässt grüßen. Ich bin grad mordsgeflasht von dem Game. Von mir bekommt's eine absolute Kaufempfehlung!« Unterm Strich bleibt also ein durchweg positiver Eindruck von »Far Cry 3«, der nur bei einigen von ein paar kleinen Macken getrübt wird. gR doktoroetker scheint die Lobhudelei im Forum jedenfalls überzeugt zu haben, denn »wenn ich endlich mal wieder mehr Zeit habe, werde ich definitiv den virtuellen Inselurlaub buchen!«

Ist die Redaktion schon reif für die Insel? Oder halten sie sich lieber fern von Menschenhändlern und Magic Mushrooms? Hier sind fünf Meinungen zu Sommer, Sonne, Strand und... Snuff-Filmen?!

Sönke Siemens

Mein Games-Fiesling 2012? Logisch: Vaas! Definitiv eine Persönlichkeit, der ich in persona nicht begegnen möchte. Im Spiel kann man ihm jedoch gar nicht oft genug über den Weg laufen, so unvergesslich sind seine Psychospielechen.

Markus Würstle

Vom Aussterben bedrohte Riesenschildkröten mit einer Machete abschlagen und ihnen den Panzer vom Leib fleischern? Ist das hier Deodatos kannibalistischer Holocaust zum Mitspielen? Dann noch schnell ein paar Leichen fleddern und ihnen pornografische Bilder von Zwergen mit Ständern abknüpfen. Das Spiel ist spaßig, aber die aufgesetzte Pseudo-Provokation hätte es nicht gebraucht.

Nils Osowski

Inseln finde ich toll, Psychopathen sowieso. »Far Cry 3« erzeugt ein tolles Eiland-Flair und die Schießereien rocken. Nur niedliche Tiere jage ich nicht – ob meine tierliebe Freundin am Ende einen positiven Einfluss ausgeübt hat?

Jan Heinrich

Die beiden Inseln sind einfach genial ausgearbeitet und auch die atmosphärische Musikuntermalung passt wie der Pfeil in die Hirschbrust. Für mich das perfekte Notfall-Kit für vernebelte Wintertage!

Sabine Schischka

Für mich ist »Far Cry 3« eine zweischneidige Kokosnuss-Machete: geniale offene Welt, viel zu entdecken, wunderschöne Optik, klasse Sprecher. Und dann kriegt Ubisoft die Story nicht vernünftig auf die Reihe, verhunzt das Balancing und hat Macken am Technikergüst. Da reicht's für mich leider nicht zum Shooter des Jahres 2012.



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

360_{LIVE}

LESERPOST



Mehr Zeit für die Community – das ist nur einer unserer guten Vorsätze fürs neue Jahr. Aus diesem Grund haben wir uns auch gleich ein Ziel gesetzt: Die ein Mal im Monat stattfindende Mehrspieler-Runde »Redaktion vs. Leser« ein bisschen prominenter bewerben, damit noch mehr Leute teilnehmen und die Session anheizen. Daher findest du die Ankündigung für die nächste Sitzung nun immer einen knappen Monat vor Veranstaltungsstart auf der Community-Einstiegsseite im Heft.

BLEIFUSS

Hallo, ich habe seit circa sechs Monaten eine Xbox 360. Genausolange lese ich auch euer Magazin. Dazu kann ich nur sagen, dass ihr die Tests echt gut schreibt! Jetzt würde ich von euch gerne wissen, ob ihr ein Rennspiel kennt, das so wie eine Rallye Dakar aufgebaut ist: offene Welt, Treibstoff muss an bestimmten Punkten abgeholt werden, und so weiter. Würde mich freuen, wenn diese kurze Frage in eurer Leserpost zu finden sein würde!

Kevin Grosse, per Mail

Sönke: Bei Rennspielen mit offener Welt fällt mir spontan nur »Fuel« ein – wobei es damals bei

uns mit nur 4.6 Punkten nicht gerade glorreich abgeschnitten hat. Mehr Rallye-Spaß liefert das ebenfalls schon ältere »Baja: Edge of Control«, das sich auf das Baja-1000-Offroad-Rennen auf der gleichnamigen, niederkalifornischen Halbinsel bei Mexiko spezialisiert hat. Das sahnte bei uns immerhin eine 7.1-Wertung ab. Eine offene Rennspiel-Welt mit Offroad-Vehikeln – aber ohne großartigen Rallye-Aspekt – bietet außerdem noch »Test Drive Unlimited 2«, das mit 8.2 punktete.

NICHT MITGEDACHT

Ich gehöre zu den wenigen Leuten, die ihre Xbox 360 an einen Projektor gehängt haben und damit über zwei Meter HD-Bild präsentiert bekommen. Das ist auch alles furchtbar toll, aber Dinge wie Kinect fallen dann einfach weg. Alleine schon, weil die Konsole natürlich hinter mir steht. Jetzt gibt es schon wieder massig Gerüchte über Kinect 2 in der nächsten Xbox mit noch genauerer Erkennung, und so weiter. Denkt denn in Redmond keiner an die armen Beamer-Besitzer? Wie sollen die denn von den tollen Features profitieren?

Andreas Peter, per Mail

Sönke: Das ist tatsächlich ein Problem, an das Microsoft sicherlich nicht – oder nur unzureichend – gedacht hat. Es gibt allerdings Mittel und Wege, um Kinect und Beamer doch noch harmonisch zusammenzuführen. Erste Möglichkeit: ein längeres HDMI-Kabel, sodass du Sensorleiste und Konsole vor dich positionieren kannst, während der Beamer weiterhin hinter deinem Rücken werkelt. Wenn dir das zu viel Kabelsalat ist, gibt's auch Wireless-HDMI über zwei Funkempfänger – diese Lösung ist mit Preisen ab 150 Euro aber nicht jedermanns Geschmack.

Allerdings entsteht nun ein zweites Problem: Steht der Sensor vor dir und der Beamer wirft fröhlich seinen Lichtkegel Richtung Leinwand, leidet die Kinect-Erkennung darunter. Auch sind die meist recht dunklen Lichtverhältnisse im Beamer-Raum nicht unbedingt optimal für Kinect. Ein Branchenkollege, der sich mit dem Thema befasst hat, rät in

✖ ACHTUNG! ACHTUNG!
FANBOY DES MONATS

Endlich wieder da, endlich eine neue Ausgabe! Ich muss gestehen, dass ich sowohl das Forum hier als auch die vergangenen Ausgaben nur noch überflogen habe, da ich gerade im Berufsstart bin und in noch jungen Jahren 1.000 andere Dinge erledigt werden müssen. Aber es hat sich nichts geändert; viel mehr sehe ich, dass sich einiges gebessert hat. Auch das Magazin hat noch alles, was mich damals begeisterte und bietet jetzt noch mehr interessante Aspekte. Habe mir gerade diese Ausgabe jetzt mal ganz genau angesehen und muss sagen: Top wie eh und je. Auch wenn ich es immer noch schade finde, dass Richard nicht mehr mit an Bord ist. Aber alle anderen leisten nach wie vor tolle Arbeit. Ein kleines Dankeschön hierfür mal wieder. Veranlasst, mir das Magazin etwas genauer auszusehen, haben mich die Titelstory und die Neugier. Ich wollte einfach sehen, was aus meinem Lieblingsmagazin und der Community geworden ist. Zum Heft: Wie immer tolles Cover, klasse Poster, tolle Illustrationen und spitzen Layout! Also macht weiter so, ich bin nach Jahren der Abstinenz wieder im Sattel!

DarkWater, aus dem Forum

Markus: Yeehaw, Cowboy! Was soll ich da anderes sagen als: Vielen Dank für die Blumen und willkommen zurück! Wir hoffen natürlich, dich auch in Zukunft weiter begeistern und im Sattel halten zu können. Wie wär's zur Einstimmung mit einem Multiplayer-Match gegen die Redaktion? Das letzte war jedenfalls sehr unterhaltsam – wie du auch im Screenshot auf dieser Seite siehst. Kritik, Anregungen und Verbesserungsvorschläge sind uns übrigens immer wichtig – per Mail, auf Facebook oder im Forum auf www.360-live.de!



✖ KONTAKT



E-MAIL

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



INTERNET

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



BRIEF

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

✖ TOPTHEMA

ILLEGAL?

Ich habe aus Versehen ein beschlagnahmtes Videospiel über Amazon verkauft. Ich wusste zwar, dass es die Uncut-Version war, habe aber im Nachhinein (nach dem Verkauf und Versand) erst im Internet festgestellt, dass das Spiel beschlagnahmt ist. Bei dem Titel wäre ich nie drauf gekommen und nur durch Zufall bin ich im Internet drauf gestoßen. Könnt ihr mir sagen, wie ich mich verhalten soll? Sollte ich den Käufer vielleicht kontaktieren und darüber informieren? Ich danke euch für eine Antwort, da ich momentan echt leicht nervös bin... Name unbekannt, per Mail

Moritz: Ruhig Blut, werter Leser! Bist du sicher, dass das Spiel beschlagnahmt ist? Oder ist es vielleicht »nur«

indiziert? In letzterem Falle ist der Verkauf erlaubt, aber nur an volljährige Käufer – eine Alterskontrolle ist Pflicht – und »unter der Ladentheke«, also ohne öffentliche Werbung. Hast du tatsächlich ein beschlagnahmtes Spiel verkauft, hast du dich strafbar gemacht. Denn für beschlagnahmte Spiele gilt in Deutschland nach Paragraph 131 Strafgesetzbuch ein absolutes Vertriebsverbot. Wer gegen dieses Gesetz verstößt, muss mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder einer Geldbuße rechnen. Der Käufer hingegen ist erstmal aus dem Schneider und muss nicht zwingend informiert werden. Der reine Besitz eines beschlagnahmten Titels ist nicht strafbar. Bei ihm wie bei dir auch gilt allerdings: Unwissenheit schützt vor Strafe nicht. Vielleicht kannst du versuchen, den Verkauf in Absprache mit dem Käufer rückgängig zu machen? Andernfalls raten wir dir: Hol dir im Zweifel Rat von einem Anwalt des Vertrauens. Mehr kannst du aktuell nicht tun.

seinem Blog: Den Raum mit Beamer am besten extra für Kinect einrichten; also Deckenmontage, ein kurzer Abstand zwischen Beamer und Leinwand, um den Lichtkegel zu verkleinern und Tageslicht.

SCHREIBFEHLER

Mir ist in eurer Ausgabe 01/2013 auf Seite 23, »GTA 5«, rechter Block, zweite Zeile von oben aufgefallen, dass ihr Schießereien schreiben wolltet. Tatsächlich steht da aber Scheißereien. Das war sicher keine Absicht. Wollte euch auch nur freundlich darauf hinweisen.

Simone Dorias, per Mail

Jan: Jaja, natürlich. Absolut keine Absicht! Wobei man allerdings sagen muss, dass es dem Text einen durchaus amüsanten Unterton verleiht. Trotzdem dürften Schießereien wohl deutlich häufiger in »GTA 5« vertreten sein, als Scheißereien. Und bei Letzteren hilft Ratiopharm.

MIES VERKABELT

Ich hoffe, ihr könnt uns Spielern und Lesern eurer Zeitschrift mehr Verhör verschaffen, als wir vereinzelt bekommen und uns somit bei einem größeren Problem helfen. Ich weiß nicht, inwieweit euch die Problematik mit IPv4- und IPv6-Adressen geläufig ist; aber Fakt ist, dass Xbox-User, die eine IPv6-Adresse haben, überhaupt nicht mit Xbox Live in Kontakt treten können, da die Xbox dies einfach nicht unterstützt. Dieses Problem tritt aber nur auf, wenn man Kunde bei Unitymedia ist, beziehungsweise einen Kabelprovider hat. Wieder andere User, wie ich, bekommen aber trotz IPv4-Adresse und allen Einstellungen im Router keine Verbindung beziehungsweise keine störungsfreie Kommunikation mit Live-Servern zustande. Xbox USA arbeitet derzeit an einer Lösung, Unitymedia leider nicht. Ich bin vor kurzem erst auf eine Premium-100-Leitung umgestiegen, seitdem kann ich erst nach viel Hin und Her online spielen – mal eine halbe Stunde, mal zwei Stunden ohne Störung. Unitymedia gibt mir leider keine Infos bezüglich Gerüchten, dass man sich die IPv4-Adresse mit anderen teilt und die Verbindung im Rechenzentrum wieder »genated« wird – was ja für alle Online-Spieler schlecht ist. Auf der einen Seite würde dies aber meine Beobachtung

bekräftigen, dass mein Anschluss trotz optimaler Einstellung fast immer zu NAT-Problemen hat. Jetzt wäre die Bitte an euch, sich doch des Problems anzunehmen und vielleicht darüber zu berichten. Denn hier besteht Handlungsbedarf.

Christian Ulrich, per Mail

Markus: Handlungsbedarf besteht nicht erst seit Kurzem. Genau genommen existieren die Probleme zwischen Xbox Live und Unitymedia schon seit 2008! Und seitdem hat sich daran wenig bis gar nichts geändert. Die aktuellsten Schwierigkeiten – behauptet zumindest Unitymedia – lagen angeblich daran, dass Neukunden direkt auf IPv6 umgestellt werden sollten, weil IPv4-Adressen immer knapper würden. Fälschlicherweise erwischte es dabei auch einige Bestandskunden, die statt IPv4 nun plötzlich mit IPv6 da standen – was Xbox Live eben nicht unterstützt. Ferner wurden einige IPv4-Pakete via Tunneling und NAT über ein IPv6-Netzwerk gesendet, was dazu führen kann, dass der Xbox-Live-Service über die betroffenen Anschlüsse ganz oder zeitweise nicht erreichbar ist. Welche Ursache aber wirklich hinter den Problemen steckt, ist schleierhaft. Seitens Unitymedia heißt es, Microsoft müsse nachbessern und seinen Dienst IPv6-fähig machen. Microsoft kontert, dass das Problem beim Provider liege. Solange die Fronten so verhärtet sind, ist eine baldige Besserung nicht in Sicht – und auch Unitymedia weigert sich deswegen standhaft, ein richtiges Dual-Stack zu betreiben. Laut Aussagen beider Pressesprecher von Microsoft und Unitymedia arbeite man jedoch fieberhaft daran, die Einschränkungen zu beheben. Bis das passiert, können Unitymedia-Kunden nur abwarten – oder als Konsequenz und Zeichen ihrer Verärgerung gleich die Reißleine ziehen und zu einem anderen Anbieter wechseln. Das Problem gibt es derzeit nämlich nur bei Unitymedia...

✖ SPRUCH DES MONATS

» Sarkasmus.....Die Fähigkeit Idioten zu beleidigen, ohne dass sie es bemerken. «

Yoshimi

✖ LASS ES RAUS!

KINDERSPIELE!

Ich muss mal was loswerden, was mich tierisch aufregt. Es geht ums Thema Meinungsforschung. Wen befragen die Entwickler bei solchen Umfragen eigentlich? Klar, wenn sie einen Zwölfjährigen fragen, ob ihm die Comicgrafik von »Overstrike« gefällt, sagt er natürlich sie wär ihm zu kindisch. Daraus resultiert ein Spiel namens »Fuse«, das er gar nicht spielen darf! Welcher ernsthafte Gamer hat denn Lust, die immer gleichen anspruchs- und seelenlosen Ego-Shooter zu spielen? Aber die werden ja nicht gefragt. So sind inzwischen die Server der Multiplayer-Shooter voll mit Kindern. Was bringt der ganze Jugendschutzwahn in Deutschland wenn 80 Prozent aller »Black Ops 2«-Spieler minderjährig sind? Super Titel wie »Darksiders 2« hingegen, die wirklich anspruchsvoll sind und auch mal etwas Gehirnaktivität erfordern, wird es wohl bald nicht mehr geben, weil sie sich

nicht gut genug verkaufen. Das ist traurig.

Real Meller, via Facebook

Nils: So geht es leider vielen Spielen, die es eigentlich anders verdient hätten. »Enslaved« zum Beispiel, das trotz toller Story und Spitzen-Gameplay gnadenlos untergegangen ist. Klatsch einen großen Namen drauf und mach's wie die letzten paar Jahre und die Leute werden dein Spiel kaufen. Wage etwas Neues und Einzigartiges und die Leute bleiben skeptisch und dein Spiel im Regal liegen. Traurig, wie du selbst sagst. Nicht immer hat all das aber wirklich etwas mit Meinungsforschung zu tun. Auch wenn du im Fall von »Overstrike« und »Fuse« Recht hast: Hier wurde angeblich die »Fokusgruppe« befragt und das Spiel ihren Ansichten und den daraus resultierenden Verkaufsprognosen angepasst. Das Ergebnis von Meinungsforschung ist aber auch sowas wie der Koop-Modus von »Dead Space 3«. Wen Visceral Games da gefragt haben? Wohl die gleichen Mütter, die sie damals schon zu Werbezwecken mit dem ersten »Dead Space« konfrontiert und um ihre Meinung gebeten haben...

✖ SCHNIPSEL

Vielen Dank nochmal für den coolen Rucksack und den Comic vom »Assassin's Creed«-Facebook-Adventskalender! Beides hat sich bereits perfekt in meine Sammlung integriert und sie harmonisch erweitert! Habe mich tierisch gefreut, dass mein Reim euch überzeugt hat! Aber am meisten hat mich die Reaktion der anderen Mitleser beeindruckt. Statt Neid und blöden Sprüchen haben viele nette Glückwünsche gepostet. Das sollte man wirklich mal erwähnen! Da sieht man, wie toll die Community rund um die 360 Live einfach ist!

Fabiola Günzl, per Mail

Mit deinem Reim hast du verdient gewonnen – und erfreulicherweise sehen das auch die anderen Adventskalender-Teilnehmer so. In diesem Sinne: Viel Spaß mit deinen neuen Errungenschaften!

Hi, mein Name ist Sebastian und ich würde gern wissen, ob ihr mir eventuell Adressen geben könnt, wo ich mich als Spieletester bewerben kann? Bin begeisterter Xbox-Fan und zocke neben meiner Arbeit sehr gerne, um mich nach einem stressigen Tag zu entspannen. Würde mir auf jeden Fall sehr gut gefallen, privat als Spieletester zu fungieren! Hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen.

Sebastian Becker, per Mail

Spieletester ist man in aller Regel nicht privat und nebenbei. Das ist ein Vollzeit-Job, der nicht abends zu Hause auf dem Sofa stattfindet, sondern von morgens bis abends im Büro eines Entwicklers. Wenn du wirklich Interesse am Beruf des Spieletesters hast, kann ich dir wärmstens unsere Reportage »Dein Weg in die Spieleindustrie« empfehlen – nachzulesen in Ausgabe 02/2012 von 360 Live.

Ich würde mich wirklich sehr freuen, wenn es eine extra Rubrik nur für Windows Phones geben würde! Die gehören für mich einfach mittlerweile zur Xbox dazu! Wäre echt ganz große Klasse, wenn ihr sowas einbringt ins Heft.

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

Eine kleine Rubrik für Windows-Phone-Games findest du ja bereits im Aktuellteil. Ob wir den in Zukunft ausweiten, wird auch ein bisschen davon abhängen, wie stark Windows Phone 8 noch mit der Xbox 360 gekoppelt wird. Wir bleiben auf jeden Fall dran.

In eurem Test zu »Lego: Der Herr der Ringe« kritisiert ihr, dass Gandalfs deutsche Stimme nicht die Stimme aus dem Film ist. Der deutsche Sprecher, Achim Höppner, ist aber leider schon tot, demzufolge war das ein etwas blöder Kritikpunkt.

Ricardo Helms, via Facebook

Eigentlich nicht, da die restlichen Stimmen ja auch »nur« Zitate aus den Filmen sind. Die wären auch bei einem bereits verstorbenen Sprecher kein Problem gewesen. Die Textpassagen existieren ja bereits und müssten nicht neu eingesprochen werden...

Wie weit sind bei euch eigentlich die Planungen fortgeschritten zu einer neuen, zur kommenden Xbox passenden, Zeitschrift? Kommt da überhaupt was oder bleibt alles beim Alten? Ich denke mal, mit einer neuen Zeitschrift wird dann wohl auch ein neues Forum kommen?

Monstermandi65, aus dem Forum

Sobald Microsoft in puncto neue Xbox ein bisschen mehr Infos preisgibt, werden wir aktiv. Bislang bereiten wir uns auf die kommende Konsolengeneration zumindest so weit vor, wie wir können. Zum Beispiel haben wir sicherheitshalber schon mal eine neue Domain reserviert: www.720-live.de. Man kann ja nie wissen. Das bisherige Forum wird aber auf jeden Fall erhalten bleiben und wahrscheinlich um Rubriken zur neuen Xbox ergänzt.

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

360_{LIVE}
FEBRUAR 2013

KAUFBERATER



78 NOKIA

Lumia 820

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Empfehlungen der Redaktion

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**



NOKIA LUMIA 820

Das mobile Betriebssystem Windows Phone 7 gab den Startschuss für Xbox-Live-Arcade-Games auf dem Smartphone. Mittlerweile ist sein Nachfolger, Windows Phone 8, auf dem Markt. Unter anderem auf den beiden Nokia-Geräten Lumia 820 und Lumia 920. Ersteres hat 360 Live mal genauer unter die Lupe genommen...

Hersteller | Nokia **Gerätetyp** | Smartphone **Betriebssystem** | Windows Phone 8 **Oberfläche** | Live-Kacheln
Verfügbare Apps | über 120.000 **Preis** | ab 450 Euro ohne Vertrag **Erhältlich** | bereits im Handel

Nokias Lumia 920 und 820 gehören zur gleichen Smartphone-Familie. Während das 920 als absolute High-End-Maschine angepriesen wird, gilt das 820 als »kleiner Bruder« für den schmalen Geldbeutel. Dabei ist in beiden Mobilgeräten die nahezu gleiche Hardware verbaut – die Unterschiede werden erst im Detail deutlich.

Optisch macht das Lumia 820 einen hochwertigen Eindruck. Der Monoblock wirkt mit seinem glänzenden Kunststoffgehäuse in sieben verschiedenen Farben zunächst wie ein Unibody. Der Grund: Es gibt keinen Öffnungsschlitz. Will man die Gehäuserückseite öffnen, um beispielsweise eine Micro-SIM-Karte einzusetzen, muss man mit mindestens einem gespaltenen Daumnagel rechnen. Denn den schiebt man unter das Case an der oberen rechten Ecke, tut dann das gleiche auf der anderen Seite

und flippt den Deckel anschließend nach hinten – autsch! Auch beim Display wäre es besser gegangen: Das Lumia 820 kommt mit seinen 480 x 800 Pixeln nur auf 217 ppi Pixeldichte. Das fällt vor allem bei feinen Schriftzügen – etwa auf Webseiten – auf und macht diese zuweilen matschig und nicht immer optimal lesbar. Pluspunkte sammelt das Gerät indes beim Kontrast und den Farben: Die sind dank Clear-Black-AMOLED-Technik herrlich satt und stark, was vor allem Spielen zugutekommt.

Die Vorzüge der Hardware machen sich besonders in der Performance bemerkbar: Selbst bei längeren Spiel- oder Surf-Sitzungen und vielen gleichzeitig laufenden Anwendungen enttäuschen keine Verzögerungen oder Ruckler – eine stabile Datenverbindung vorausgesetzt. Außerhalb eines WLAN-Netzwerkes sorgt die neue Hochgeschwindigkeits-Mobilfunktechnik LTE dafür. Auch der Multitouch-Screen reagiert flott und präzise – obgleich kleine Hände wegen seiner Größe Probleme mit der Ein-Daumen-Bedienung bekommen könnten. Überlange Zocker-Sessions sind mit dem Lumia 820 leider nicht möglich – im Dauerbetrieb will es nach knapp sechs Stunden zurück ans Stromnetz.

Für Xbox-Spieler hat das Smartphone noch ein paar Asse im Ärmel. Allen voran: Smartglass, das unter dem Microsoft-Betriebssystem nach unseren Erfahrungen noch zuverlässiger funktioniert, als unter Android und iOS. Die Software verbindet sich mit deiner Xbox 360 und verwandelt das Gerät dann in

✕ Nokia Lumia 820

DATENBLATT

Prozessor:	Snapdragon S4, 1,5 Gigahertz Dual-Core
Größe:	68,5 x 123,8 x 9,9 Millimeter (Breite x Höhe x Tiefe)
Gewicht:	160 Gramm
Bildschirm:	4,3 Zoll Clear-Black-AMOLED-Touchscreen (10,9 Zentimeter Bild diagonal), Auflösung 480x800 Pixel
Akkulaufzeit im Praxistest:	ca. 6 Stunden bei Dauerbelastung
Arbeitsspeicher:	1 Gigabyte
Speicher:	8 Gigabyte intern, via Micro-SD-Speicherkarte um zusätzlich maximal 64 Gigabyte aufrüstbar
Kamera:	Vorder- und Rückseitenkamera, Auflösung: 8 Megapixel, HD-Videoaufnahme in 1080p bei 30 Bildern pro Sekunde
Sound:	Mono-Lautsprecher, Stereo-Kopfhörer-Ausgang: 3,5-Millimeter-Klinke
Netzwerk:	WLAN nach IEEE 802.11 a/b/g/n-Standard, 4G LTE, Bluetooth 3.0, NFC
Tasten:	Lautstärke, An-/Aus-Schalter, Kamera
Besonderheiten:	Navigationssoftware »Nokia Karten«, »Nokia Navigation«, »Nokia City-Kompass« und »Nokia Bus & Bahn«; Musik-Streaming »Nokia Musik« und »Nokia Mix Radio«

einen ergänzenden Bildschirm. Beispielsweise lassen sich so Filme auf der Konsole mit dem Handy steuern. Cool!

Standardmäßig sind natürlich auch andere Gamer-Komfortfunktionen wieder mit an Bord. Zu denen zählt die Xbox-Live-App, über die man Erfolge abrufen, Freundeslisten verwalten und Nachrichten empfangen und verschicken kann. Vereinzelte XBLA-Titel sind zudem auch als Smartphone-Game zu Preisen zwischen zwei und acht Euro erhältlich und schalten zwischen 50 und 200 Gamerscore frei.

Alles in allem ist das Lumia 820 ein gutes Mittelklasse-Smartphone mit spannenden, vorinstallierten Navigations- und Musik-Apps von Nokia, dessen Besitzer insgesamt nur kleinere Abstriche hinnehmen müssen. Allerdings gibt es für den Preis von 450 Euro auch noch bessere Smartphones – nur eben mit anderem Betriebssystem – auf dem Markt.

Sabine Schischka

Wertung **8.0**



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SABINE SCHISCHKA

MAX PAYNE 3

Genre | Action **Hersteller** | Rockstar Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 27 Euro, amazon.de

Das dritte Abenteuer des gefallenen Cops Max Payne hat zwar so seine Ecken und Kanten, ist aber dennoch eine gelungen brutale Kugelsymphonie für Erwachsene. Aber Vorsicht: Dieses Spiel verharmlöst die Wirkung von Alkohol und Schmerzmitteln – vor allem in Kombination!

Wertung **8.6**

MORITZ WANKE

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Genre | Action **Hersteller** | Lucasarts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 20 Euro, amazon.de

Disneys Kauf von Lucasfilm war für viele ein Schock. Ebenfalls schockierend: die dunklen Mächte von Antiheld Starkiller – allerdings schockierend gut. Aus der Verfolgersicht Sturmtruppen elektroschocken und die Lichtschwerter herumwirbeln gefällt. Nur die Spieldauer von etwa drei Stunden setzt bedingt unter Strom.

Wertung **8.2**

MARKUS WÜRSTLE

FORZA HORIZON

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 30 Euro, amazon.de

Microsofts Exklusivraserei ist ohne Zweifel eines der schönsten, abwechslungsreichsten und ganz einfach coolsten Rennspiele der letzten Jahre. Bei basslastiger Sounduntermalung über Landstraßen und Feldwege brettern oder mit 350 Sachen und mehr die Autobahn unsicher machen, fetzt einfach!

Wertung **8.9**

MICHAEL FÖRTSCH

DARKSIDERS 2

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | THQ
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 31 Euro, happygamer.de

War »Darksiders« seinerzeit noch ein Überraschungstipp, hat »Darksiders 2« die Erwartungen geschürt – und nicht enttäuscht. Insbesondere, da der Tod in seiner Heavy-Metal-Aufmachung einen der absonderlichsten Helden überhaupt darstellt. Eine wunderschöne Welt und Bosse Marke XXXL tun ihr übriges!

Wertung **8.7**

JAN HEINRICH

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 28 Euro, Amazon.de

Trotz des recht einfachen Schwierigkeitsgrades kann das hier dank spannendem Universum, kunterbunter Grafik und abwechslungsreichen Kämpfen über dutzende Stunden unterhalten und wird vor allem »Zelda«-Fans der alten Schule begeistern. Eine Perle, die sich Genre-Kenner zu diesem Preis nicht entgehen lassen sollten.

Wertung **8.5**

NILS OSOWSKI

UFC UNDISPUTED 3

Genre | Sport **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 26 Euro, Amazon.de

Wer gern leicht bekleideten, tätowierten Menschen dabei zusieht, wie sie sich gegenseitig bewusstlos schlagen, fährt entweder nachts U-Bahn oder kauft das hier. Spaß beiseite: Freunde simulationslastiger Prügeleien steigen bedenkenlos in den Ring und erfreuen sich an der Einszenierung und dem Umfang.

Wertung **8.5**

SPECIAL EDITION

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL OVERKILL EDITION

Tag der Toten mal anders

Genre | Koop-Action **Hersteller** | Electronic Arts
USK | noch unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 2 **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 28. März 2013

Am 28. März müssen die maskierten Ausputzer der »Army of Two« wieder ran. Noch hat das neue Haudrauf-Duo keine USK-Freigabe, dafür aber eine Sonderedition exklusiv für Vorbesteller: die Overkill Edition. Neben einer bisher vom Hersteller nicht näher umrissenen Zusatzmission, genannt »Overkillers Contract«, machen vor allem die Download-Ergänzungen Lust, mexikanischen Drogenbossen mal kräftig die Leviten zu lesen.

Das TAH-9 Pack beinhaltet die gleichnamige Waffe, die einzige vollautomatische Pistole im Spiel. Begleitend dazu gibt's eine schicke Kampfanzugkombination bestehend aus tarnfarbenem Polymer-Outfit und Maske. Wer gern eine unverkennbare Schneise der Verwüstung hinterlässt und bevorzugt auf kurze Distanz kämpft, der freut sich derweil über das ebenfalls enthaltene Overkill Pack. Neben der treffend betitelten, Double-D-Shotgun mit zwei Läufen und zwölf Schuss pro Magazin, gewährt es dir Zugriff auf das namensgebende, grell-orange leuchtende Overkill-Outfit. So viel ist sicher: Auf jedem Faschingsball wäre das hier der Hingucker! Du bist eher der Tex-Mex-Typ? Dann ist das Tag-der-Toten-Pack wahrscheinlich genau deins. Inhalt: die »Día de los Muertos«-AK-47 mit makaberer Totenkopf-Verzierung, das feurige Fuego-Outfit sowie drei individuelle »Tag der Toten«-Masken. Von Letztgenannten dürfte vor allem die mit den blutroten Augen schnell ihre Anhänger finden. Das alles gibt's für Frühentschlossene zum Preis des normalen Spiels. Fazit: nette Dreingaben, jedoch auch nicht viel mehr. Ob »Devil's Cartel« den Erwartungen der Koop-Fans gerecht wird, erfährst du derweil im übernächsten Heft, wo wir den Antiterror-Spezialisten Alpha und Bravo in der Testversion ganz genau auf die Hämoglobin-ver-schmierten Finger schauen.

Sönke Siemens

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

EAR FORCE TANGO

Hersteller	Turtle Beach	Typ	Surround-Headset
Preis	ab 300 Euro		
Erhältlich	bereits im Handel		

Mit dem aktuellen »Ear Force Tango«-5.1-Surround-Sound-Headset will Turtle Beach seinen guten Ruf bei Profispielern festigen. Mit Erfolg!

EIN TRAUM IN ORANGE

Rein äußerlich unterscheiden sich Basisstation und Headset kaum von bisherigen Topmodellen wie dem »PX5« und dem »XP 500«. Das ansprechend simple Design ist nahezu identisch. Orange Akzente dienen als Blickfang und ein Logo des Ego-Shooters »Call of Duty: Black Ops 2« prangt auf den Seiten der beiden Komponenten. Mit angenehmem Anpassdruck und lederverkleideten Ohrpolstern aus Formgedächtnispolymer schmiegt sich das »Tango« perfekt an so ziemlich jeden Spielerkopf an. Aber auch die inneren Werte überzeugen. Dank Bluetooth-Adapter ist der Hörgenuss an der Xbox 360 komplett kabelfrei. Die Basisstation überträgt das Audiosignal im Dual-Band bei 2,4 und 5 Gigahertz rauschfrei. Unschön: Der Adapter funktioniert nur am Standard-Controller. Wer das Headset beispielsweise mit dem brandneuen Razer »Sabertooth« verbinden will, muss das dafür benötigte Kabel nachkaufen. Jedoch dabei: ein bis zu acht Stunden durchhaltender Lithium-Polymer-Akku, den man dank mitgeliefertem, fünf Meter langem USB-Kabel auch beim Spielen betanken kann. Schlecht: Leider lässt sich der Akku nicht tauschen, was früher oder später dank Leistungsverlust erforderlich sein wird. Da hilft nur der Garantiefall oder der Daueranschluss ans Ladekabel. Die Soundqualität ist derweil über alle Zweifel erhaben und überzeugt je nach Einstellung mit druckvollen Bässen und klaren Höhen. Bis zu neun Voreinstellungen lassen sich abspeichern und via PC anpassen. Der gelungene Raumklang zum Orten von Feindpack begeistert ebenso. Den stolzen Preis ist das »Tango« wert – vorausgesetzt der eigene Sparstrumpf macht da noch mit.



Hervorragendes High-End-Headset. Wären die Akku- und Chatkabel-Lösung besser, hätte es sogar eine 9.0 verdient.

8.5

GAME CAPTURE HD

Hersteller	Elgato	Typ	Externe Videoaufnahme-
Karte Preis	ab 150 Euro		
Erhältlich	bereits im Handel		

Bei den Anbietern externer Capture-Lösungen herrscht reger Zulauf. Die Elgato »Game Capture HD« schleift Audio- und Videosignal ohne Verzögerung und mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde an das Fernsehgerät durch und zeichnet 720p-Aufnahmen mit ebenso vielen Frames auf. Auch 1080p-Full-HD-Aufzeichnungen sind möglich – allerdings nur bei bis zu 30 Bildern.

NICHT OHNE MEINEN PC

Um das Signal aufzeichnen zu können, ist jedoch eine Verbindung zum PC oder Mac notwendig. Diese erfolgt bequem über das mitgelieferte, rund zwei Meter lange USB-2.0-Kabel. Zwar fehlt die Möglichkeit, eine Festplatte direkt zu verbauen oder einen USB-Stick als Speicherlösung zu verwenden, dafür bietet die kürzlich erschienene Software mit der Versionsnummer 1.2 allerhand Komfortfunktionen. So lassen sich – teils nach dem Kauf entsprechender Adapter – nicht mehr nur Xbox-360- und Playstation-3-Spiele aufzeichnen. Auch Wii-U-, Ipad- und viele Retro-Konsolen-Aufnahmen sind kein Problem. Zusätzlich kann man Aufgenommenes direkt live ins Internet streamen oder auf seinen Youtube-Account hochladen. Einfache Videobearbeitung ist mit dem Programm ebenfalls möglich. Hingegen unschön: Die Software liegt nicht direkt bei, sondern muss zuerst ihren Weg aus dem Internet auf die heimische Festplatte finden. Ferner kann man diese nur auf moderneren Betriebssystemen wie »Windows 7«, »Mac OS X 10.7« und aufwärts verwenden. Schade zudem, dass nur ein HDMI-Kabel beiliegt. Das zweite, zur Verbindung von Konsole zu TV, muss der Käufer selbst aufbringen. Das alles sind jedoch Kleinigkeiten, denn die Elgato-Lösung ist ratzfatz angeschlossen, die Software ist leicht bedienbar und die aufgezeichneten Videos qualitativ hochwertig.



Sehr gute Capture-Lösung, der es an manchen Stellen am Feintuning mangelt.

8.5

SABERTOOTH

Hersteller	Razer	Typ	Controller
Preis	79,99 Euro		
Erhältlich	3. Januar 2013		

Mit dem »Sabertooth« drängt Hardware-Profi Razer erneut auf den Controller-Markt. Schon die Verpackung des hochpreisigen Steuergeräts gefällt, kommt der »Sabertooth« doch in einer praktischen Schutztasche daher. Darin lassen sich sowohl der Controller selbst, als auch das abnehmbare Drei-Meter-Kabel sowie zusätzliche Kleinkomponenten sicher für den Transport verstauen.

SCHARF WIE EIN SÄBELZAHN?

Das auffälligste Merkmal sind gleichwohl die insgesamt sechs programmierbaren Zusatztasten. Zwei davon oben neben den Schultertasten. Die anderen vier werden über zwei Schaltwippen an der Rückseite des Geräts bedient – mit den sonst nicht verwendeten Mittelfingern. Das ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert nach einer Weile aber ziemlich gut. Sollten sich die Wippen lockern, kann man sie mit dem beigelegten Torx-Schraubenzieher nachjustieren oder je nach Geschmack auch komplett entfernen. Programmiert werden die Tasten direkt am Controller, wobei ein grün leuchtendes OLED-Display auf der Unterseite Übersicht über den Vorgang verschafft. Gleichzeitig kann man zwei unterschiedliche Tastenbelegungen abspeichern. Vorsicht: Dauerfeuer ist nicht möglich. Unverständlich: Warum wurde das Hauptargument für den Vorgängercontroller »Onza Tournament Edition« wegrationalisiert? Dort kann man über zwei Einstellräder regulieren, wie viel Widerstand die Steuerknüppel geben sollen. Stattdessen lässt sich die Sensitivität der Analogsticks einstellen. Das funktioniert ebenfalls, gestaltet sich aber weit weniger komfortabel und nützlich. Außerdem gewöhnungsbedürftig: das mit rund 200 Gramm sehr leichte Gewicht. Kein spielentscheidender Aspekt, allerdings fühlt sich das Produkt so weniger wertig an. Die beigelegten Gummischützer für mehr Griffigkeit und zum Schutz der Sticks gefallen wiederum.



Sehr guter Controller mit nur wenigen Schwächen. Aber warum zum Geier wurden die Stick-Widerstände außen vor gelassen?

8.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Hersteller **WB Games** Genre **Actionabenteuer**



Iron Man, Thor, Spider-Man, Wolverine, die X-Men und der grüne Griesgram Hulk! Im Herbst 2013 werden diese und über 94 andere bekannte Marvel-Comic-Helden mit »Lego Marvel Super Heroes« endlich ihren Weg in die Lego-Klötzchen-Welt finden. Ebenso wie vor ihnen schon Batman, Frodo, Indiana Jones und Co. Wie stets bei den »Lego«-Games lässt das Ergebnis auf viel humorvolle, mit Rätseln angereicherte Koop-Action hoffen. Hauptbösewichte: Loki und Galactus, die mal wieder nach Weltherrschaft und Macht streben. Erstes Preview im nächsten Heft!

EARTH DEFENSE FORCE 2025

Hersteller **D3 Publisher** Genre **Action**



Wer auf schonungslose Action steht und sich auch gerne mal mit seinen Kumpels im Koop-Modus als Kammerjäger betätigt, dem sollte die Trash-Serie »Earth Defense Force« sehr wohl ein Begriff sein. Das japanische, Namco Bandai zugehörige Gaming-Label D3 Publisher gab jüngst bekannt, dass man den offiziellen vierten Teil der Ungeziefer-aus-dem-All-Vernichter auf jeden Fall 2013 nach Europa bringen möchte. Ein festes Datum bleiben uns die Nipponburschen allerdings schuldig.

HOMEFRONT 2

Hersteller **THQ** Genre **Ego-Shooter**



Was machen eigentlich die fiesen Nordkoreaner und ihr virtueller Weltübernahme-Versuch? Jetzt hat THQ auch noch Insolvenz angemeldet und wird derzeit von Fremdunternehmen restauriert. Jason Rubin, aktueller Präsident von THQ, versicherte aber jüngst per Twitter, dass die Fortsetzung zu »Homefront« auch weiterhin bei Crytek in Arbeit bleibe. Auch der nächste »Saints Row«-Ableger befindet sich demnach weiterhin in Entwicklung.

TERMIN	TITEL
11. Jan.	Anarchy Reigns
15. Jan.	DMC Devil May Cry
25. Jan.	Under Defeat HD: Deluxe Edition
31. Jan.	Omerta: City of Gangsters
Jan.	Iron Sky: Invasion
1. Feb.	Fist of the Northstar: Ken's Rage 2
8. Feb.	Dead Space 3
12. Feb.	Aliens: Colonial Marines
21. Feb.	Crysis 3
21. Feb.	Metal Gear Rising: Revengeance
Feb.	History: Legends Of War 2
5. März	Tomb Raider
15. März	Sniper: Ghost Warrior 2
19. März	Gears of War: Judgment
26. März	Bioshock Infinite
28. März	Arcania: The Complete Tale
28. März	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
29. März	The Walking Dead: Survival Instinct
März	Army of Two: The Devil's Cartel
März	Fuse
März	Landwirtschafts-Simulator 2013
März	Metro Last Light
März	Raven's Cry
März	Splinter Cell: Blacklist
5. Apr.	Painkiller: Hell & Damnation
26. Apr.	Dead Island: Riptide
26. Apr.	Star Trek
2013	Battlefield 4 (Arbeitstitel)
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Cyberpunk 2077
2013	Dark Souls 2
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
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 2025
2013	Fable Next
2013	Furious 4
2013	Grand Theft Auto 5
2013	GRID 2
2013	Homefront 2
2013	Injustice: Götter unter uns
2013	Lego Marvel Super Heroes
2013	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2013	Lost Planet 3
2013	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)

KINECT

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



Eher mit Skepsis nahm die 360-Live-Redaktion die Ankündigung eines Mehrspieler-Modus für das Anfang März erscheinende »Tomb Raider« auf. Passt das wirklich zum Thema? Nun soll ein spezielles Mehrspieler-Event offene Fragen klären - alle Infos dazu in der nächsten Ausgabe!

Anzeige

iPhoneBlog.de
by Alexander Olma

360 LIVE NEU AB DEM 20. FEBRUAR! IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

Crysis 3

24 Jahre nach Teil Zwei eröffnet Überkrieger Prophet erneut die Jagdsaison auf die Schergen der C.E.L.L. Corporation. New York City wurde in der Zwischenzeit von seinen Besatzern zu einem riesigen Biotop umgewandelt und alle zivilen Überbleibsel aus der Stadt vertrieben. Mit »Crysis 3« will Crytek das technisch Machbare auf Konsole einmal mehr neu definieren. Ein Vorhaben, das bisher gezeigte Spielabschnitte eindrucksvoll untermauern. Doch was kommt spielerisch dabei rum? Stimmen Atmosphäre, Langzeitmotivation und wie zündet der Mehrspieler-Part? Granatenstarker Test!

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY 13

Auch wenn die Maya mit ihrer Prognose komplett falsch lagen – in der »Final Fantasy«-Reihe ist das Untergangsthema noch lange nicht passé: In diesem schillernen Universum bleiben nun nur noch 13 Tage bis zum Ende der Welt. Im Trilogie-Abschluss »Lightning Returns« muss Heldin Lightning zum vorerst letzten Mal zu den Waffen greifen, um wenigstens ein paar Seelen zu retten. 360 Live macht sich derweil auf nach Paris, um sich in einem Anspielerevent selbst ein Bild vom Ende der Saga zu machen: Finden Lightning und Co. ein würdiges Finale? Fantastische Vorschau!

DEAD SPACE 3

Schon oft hat der Raumschiff-Ingenieur Isaac Clarke dem Tod in seine entstellte Fratze gespuht. Doch das neue Konzept bricht nun mit alten Gewohnheiten und beamt den Protagonisten fernab von verlassenem Raumstationen auf einen relativ hellen Eisplaneten. Aber auch die frische Koop-Spielmechanik mit dem neuen Gefährten Sergeant John Carver bringt viel Veränderung mit sich. Wie gut lassen sich all diese Veränderungen mit den alten Stärken kombinieren? Kickt dich das hier genauso intensiv wie die Vorgänger? Test!

PLUS!

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Genug gepennt, Schattenkrieger! Ubisoft schickt seinen Tarnspezialisten Sam Fisher auf einen erneuten Feldzug gegen globale Drahtzieher terroristischer Gräueltaten. Wirkte die E3-Demo auf viele Serienfans ungewohnt actionreich, muss eine Preview-Veranstaltung in Paris nun beweisen, dass es auch anders geht. Schleicht Sam noch so effektiv wie eh und je? Welcher Hightech-Gadgets darf er sich diesmal bedienen? Und vor allem: Was hat es mit dem Blacklist-Countdown auf sich? Erstes ausführliches Preview!

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Wer sich in naher Zukunft ein Küchenmesser zulegen möchte, kann hiermit seine Mohrrüben-Zerkleinerungskünste problemlos auch virtuell trainieren. Cyber-Ninja Raiden bekommt mit »Revengeance« erstmals sein erstes eigenes Videospiel. Feindliche Cyborgs zerhackt er darin wie Speckwürfel – durchaus ein zielgruppenaffines Konzept, wie auch die Vorschau in diesem Heft belegt. Doch gelingt den »Vanquish«-Machern fernab von bombastischen Bossfights wirklich das Kunststück der abendfüllenden Unterhaltung? Test!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... GTA 5, ALIENS: COLONIAL MARINES, BIOSHOCK INFINITE, TOMB RAIDER, SOUTH PARK, GEARS OF WAR: JUDGMENT, SACRED 3, STAR TREK, FUSE, ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL, LOST PLANET 3, INJUSTICE, DEFIANCE, REMEMBER ME, ZWEI UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 20. FEBRUAR 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 45

FARCRY 3



WAHNSINNIGE WELT
Entfliehe der Insel



WAHNSINNIGE BEWOHNER
Triff verrückte Warlords



WAHNSINNIGE ACTION
Bekämpfe den Irrsinn



STELL DICH DEINEM WAHNSINN!

JETZT ERHÄLTlich!



Exklusiv bei
amazon.de

(auch für XBOX360 und PS3)



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

www.farcrygame.com



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry created by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

VISCERAL
GAMES



100%
UNCUT

DEAD SPACE™ 3

STELL DICH DEM GRAUEN
AB 07. FEBRUAR 2013 IM HANDEL

BETTER WITH
KINECT
SENSOR

XBOX
LIVE.

WWW.DEADSPACE.COM



XBOX 360.

Jump in.

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Visceral Games and Dead Space are trademarks of Electronic Arts 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 the property of their respective owners.