

360 LIVE

Exklusiv-Report
**INDIE-SZENE
HAUTNAH**

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST!

CRYSIS 3

ALIENS MEUCHELN, DÄMME SPRENGEN:
DSCHUNGELPRÜFUNG EXTREM!

PREVIEW PLUS POSTER!

SPLINTER CELL BLACKLIST

Schleich-Therapie erfolgreich:
Opa Sam kann's immer noch!

ALIENS COLONIAL MARINES

Test: Säureschäden in
der M10-Rüstung!

ERSTE FAKTEN!

THE WITCHER 3

Offene Welt, irre Grafik, Xbox 720!

KEN LEVINES MEISTERWERK

BIOSHOCK INFINITE

INTELLIGENT, TIEFSINNIG, WUNDERSCHÖN:
REALITÄT UND FIKTION VERSCHWIMMEN!



KATANA-SCHARF!

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Klingentanz der Bayonetta-Macher im
5-Seiten-Test! Kann Snake jetzt einpacken?

DEAD SPACE 3

Amputierte Solo-Kampagne,
rasanter Koop-Modus. Test!



CYBERPUNK 2077

Braindances und Strapsenrobos:
Sci-Fi-Hit vom Witcher-Studio!



Plus Poster!

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

www.360-live.de

BRANDAKTUELL

GTA 5 - Hype-Barometer und Terminupdate!
Tomb Raider - Lara ist nicht mehr solo!
Lightning Returns: FF 13 - Info-Armageddon!

THERE ARE **SOLDIERS**
AND THEN THERE ARE

SNIPER

15.03.2013



BONUS CONTENT

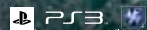
- ★ BONUS-SCHARFSCHÜTZENGWEHR
- ★ EXKLUSIVER MEHRSPIELER-CHARAKTER

Offizielle Partner:

iivama



XBOX 360 XBOX LIVE



PC DVD ROM



CRYENGINE 3

Autodesk Scaleform



SNIPER 2
GHOST WARRIOR

SniperGhostWarrior2.com

Sniper: Ghost Warrior 2 © 2013 City Interactive S.A., all rights reserved. Published and developed by City Interactive S.A. is a trademark of City Interactive S.A. Portions of this software are included under license © 2004-2013 Crytek GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. ©2013 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks, of NVIDIA Corporation. Copyright © 1997-2013 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA. CI GAMES is a brand of City Interactive S.A.

DIE TESTFLUT-IM-FRÜHJAHR-AUSGABE

Kurz bevor die fünfte Jahrszeit die komplette Redaktion lahmlegte, schoben wir unzählige Überstunden, um gleich vier Hochkaräter nach allen Regeln der Kunst in die Mangel zu nehmen: »Crysis 3«, »Metal Gear Rising: Revengeance«, »Dead Space 3« und »Aliens: Colonial Marines« – Tests zu den potenziellen Hits findest du ab S. 46. Aber auch für die Vorschau-Seiten ließen sich viele Hersteller tief in die Karten schauen, allen voran Ubisoft und CD Projekt. Außerdem: Deutschlands Xbox-Indie-Szene auf die Finger geschaut!

**VORSCHAUKRÄCHER AB S. 16,
REPORTAGE AB S. 66**

Willkommen bei 360 Live!



Der Termin ist greifbar nah: Wenn Branchen-Insider nicht irren, wird Microsoft bis Ende März erste Details zur nächsten Xbox bekanntgeben. Wie zu erwarten hat die rapide ansteigende Zahl der Gerüchte in der Redaktion für hitzige Diskussionen gesorgt...



Sönke: Irre! Ich kann's kaum erwarten, das neue Kinect in Aktion zu erleben. Wie man hört, soll der überarbeitete Sensor ja in der Lage sein, bis zu vier Personen gleichzeitig zu erkennen. Doch nicht nur das: Ob jemand steht oder sitzt, spielt nun auch keine Rolle mehr. Hinzu kommt, dass sogar Bewegungen einzelner Finger erkannt werden sollen.

Michael: Super, noch mehr Hampelen! Klingt nach diesen Möglichkeiten, die zum Start exzessiv und maximal spaßreduzierend in fünf Spielen genutzt werden, um anschließend wieder zu verschwinden. Oder auch rhythmisch – gleich einer Wanderniere – immer wieder aus ihrer dunklen Höhle kriechen und Spieler von großen AAA-Titeln anflehen, ihren möglichst sinnentleerten Einsatz zu akzeptieren. Und mal ehrlich: Sich mit Siri zu unterhalten, ist schon verstörend genug. Wie wenig leibhaftige Gesprächspartner muss ein Mensch haben, um Gefallen daran zu finden, seine Konsole zuzutexten?

» Wo ist das Besondere, das nur die neue Xbox kann? «

Sönke: Kinect 2.0 ist ja nicht das einzige Alleinstellungsmerkmal. Insbesondere die derzeit kolportierten Spezifikationen lassen Hardware-Enthusiasten das Wasser im Mund zusammenlaufen. Von acht Gigabyte RAM, Abspielfähigkeiten für 50-GB-Blu-Rays, einer Radeon HD 8770 als Grafikprozessor und einer Rechenleistung um die 1,23 Teraflops ist da vielerorts die Rede. Zum Vergleich: Die Xbox 360 kommt auf gerade mal 0,25 Teraflops.

Michael: Wasser im Mund? Eher nicht. Mit diesen Specs wäre die Xbox endlich auf dem Stand des heute im mittleren bis höheren PC-Preissegment alltäglich Möglichen. Dieses Set-up ist größtenteils eins, das man sich ohne Weiteres selbst zusammenbasteln könnte. Auch sonst klingen die Daten objektiv betrachtet wenig aufregend. Wo ist das Besondere, das nur die Xbox kann? Ich seh's bisher nicht. Für mich sieht's bisher aus wie ein flotter PC. Aber mal abwarten, bis die Eckdaten tatsächlich offiziell sind.

Sönke: Du darfst nicht vergessen, dass es unterm Strich um die gesamte Erfahrung geht. Und da hat Microsoft noch einige Asse im Ärmel. Auf der Consumer Electronics Show präsentierten die Redmonder beispielsweise »Illumiroom«, eine Technik, die das Anzeigefeld des Fernsehers mit Hilfe eines Beamers auf die Wände im Raum erweitert. Schüsse fliegen also tatsächlich an dir vorbei – fast so wie beim 180-Grad-Kino.

Michael: Ja, ich gestehe, dass »Illumiroom« recht beeindruckend aussieht. Aber nutzt das jemand? Ich erinnere mich noch an einen vergangenen Hype. Wie hieß der noch? Ach, genau, 3D! Das mit den lustigen Pol-Brillen, die aber bei vielen letztlich nur für Kopfschmerzen und Übelkeit sorgen. Und wo ist dieses 3D nun? Viele Kinos bieten wieder Vorstellungen ohne an, weil viele Zuschauer den Hokusfokus einfach nicht wollen. Und ebenso wird's mit »Illumiroom« sein: anschalten, ein paar Stunden cool finden, dann abschalten, weil's nervt.

Sönke: Ich seh' schon, der Kritiker in dir will erst noch mit harten Fakten überzeugt werden. Kann ich nachvollziehen. Trotzdem freue ich mich unglaublich auf die neue Generation. Und darüber, dass Leser mir bereits berichten, dass sie vierstellige Beträge zurückgelegt haben, um für den Tag X gerüstet zu sein. Du zählst auch dazu? Dann komm ins Forum und klink dich ein in unsere Diskussion.

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

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

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Er ist schnell, er ist gnadenlos und verdammt sauer: In »Metal Gear Rising: Revengeance« nimmt Überkrieger Raiden Rache an denen, die ihm in seiner Vergangenheit Leid zugefügt haben. Resultat: epische Bosskämpfe, irrsinnige Inszenierung und jede Menge ölverschmiertes Cyborg-Sushi. Aber ist hier wirklich alles Gold was glänzt? Rasiermesser-scharfer Test! Plus Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE MÄRZ 13

DAS STECKT DRIN

46 COVERSTORY	06 AKTUELL	16 VORSCHAU	46 TESTS	70 COMMUNITY
 Metal Gear Rising: Revengeance	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



BRANDHEISSES PREVIEW!

16 SPLINTER CELL BLACKLIST

Vergiss Al-Qaida, jetzt kommen die Engineers: Runde Sechs für Weltenretter Sam Fisher!



ERSTER TEST! 4 SEITEN!

52 CRYISIS 3

Cyber-Bögen, Nano-Anzüge, Alien-Wummen: Dschungelprüfung made in Germany!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Hidetaka »Swery65« Suehiro
- 07 Mars: War Logs
- 07 Killing Day
- 10 Neue Windows Phone Games
- 10 Zwangspause für Medal of Honor und Prince of Persia
- 10 Storm
- 11 The Witcher 3: Wilde Jagd
- 12 Wusstest du schon, dass...
- 12 Traurige Rückschau: THQ am Ende
- 14 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 16 Splinter Cell: Blacklist
- 21 Bioshock Infinite
- 24 Resident Evil: Revelations
- 25 Injustice: Götter unter uns
- 26 Tomb Raider
- 28 Lightning Returns: Final Fantasy 13
- 30 Cyberpunk 2077
- 33 Killer is Dead
- 34 Remember Me
- 36 Army of Two: The Devil's Cartel
- 38 Disney Infinity vs. Skylanders: Swap Force
- 40 Fuse

TEST

- 46 Metal Gear Rising: Revengeance
- 51 Fist of the North Star: Ken's Rage 2
- 52 Crysis 3
- 56 Dead Space 3
- 60 Aliens: Colonial Marines



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

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

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Spartipps, Zubehör,
TermineForum, News
und mehr

- 64 Call of Duty: Black Ops 2 – Revolution
- 65 Special Forces: Team X
- 65 Power Rangers: Super Samurai
- 72 Serious Sam Double D XXL
- 72 Skulls of the Shogun

POSTER

- 41 Splinter Cell: Blacklist
- 42 Metal Gear Rising: Revengeance

REPORTAGE

- 66 Indie-Szene hautnah

COMMUNITY

- 70 Interview mit Sangr3al von d3z
- 70 Meckerecke
- 71 E-Sport-Kolumne
- 71 Da Ultimate Crushing 2k13
- 72 Live Arcade Total
- 73 Gamerscore – DMC Devil May Cry
- 74 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75 Vorgefasst bei GTA 5
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Lovefilm für Xbox 360
- 79 Spartipps; Special-Edition-Check
- 80 Zubehörtests
- 81 Spieltermine

SERVICE

- 13 Aboseite
- 45 Impressum
- 82 Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY PLUS POSTER

46 METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

Schrägstes und zugleich rasantestes Metal Gear
aller Zeiten. Aber auch so gut wie die bisherigen?



TOPSPIELE

21 Bioshock Infinite

- 11 The Witcher 3: Wilde Jagd
- 24 Resident Evil: Revelations
- 26 Tomb Raider
- 28 Lightning Returns: FF 13

30 Cyberpunk 2077

- 34 Remember Me
- 36 Army of Two: The Devil's Cartel

56 Dead Space 3

- 38 Disney Infinity vs. Skylanders: Swap Force
- 40 Fuse
- 46 MGR: Revengeance

60 Aliens: Colonial Marines

- 51 Fist of the North Star
- Ken's Rage 2
- 52 Crysis 3
- 64 Call of Duty Black Ops 2 – Revolution

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

➔	DER HEISSE STUHL Hidetaka Suehiro über Deadly Premonition	PAUSE! Prince of Persia, Medal of Honor	RESIDENT EVIL Zeit für einen Neustart?	TRAURIGE RÜCKSCHAU THQ: Was war, was bleibt	DIE BESTEN GAMES? Mitmach-Charts
---	---	---	--	--	-------------------------------------

× DER HEISSE STUHL Hidetaka »Swery65« Suehiro

»Deadly Premonition«: Gerüchten zufolge ist derzeit ein Nachfolger zum Kultgame von 2010 in der Mache. Zeit also, Mastermind Hidetaka »Swery65« Suehiro zu treffen und mit dem exzentrischen Japaner über FBI-Agent York, »Lethal Weapon« und heißes Bohnenwasser zu sprechen.

Hätte Spielemacher Hidetaka Suehiro gerade drei Worte zur Verfügung, um sein Kultspiel »Deadly Premonition« zu beschreiben, dann wären es »Kaffee, Liebe und Erlebnis.« Eine gekonnte Zusammenfassung, dreht sich in dem Offene-Welt-Survival-Horror-Drama von 2010 doch eigentlich alles genau um diese drei Dinge. »Deadly Premonition« ist an vielen Stellen so schlecht, dass es schon kurz nach seinem Erscheinen eine ansehnliche Anhängerschaft aus B-Movie- und Trash-Fans um sich scharte. Trotzdem ist es ein Produkt der Liebe, das durch seine bizarren Charaktere, eine mitreißende Story und irre Ideen ein einzigartiges Spielerlebnis vermittelt – und im Test in Ausgabe 01/11 zu Recht einen Geheimtipp einsackte. Und das Thema Kaffee? Scheint sich sowieso wie ein brauner Faden durch das Leben von Swery65 und Protagonist und FBI-Agent Francis »York« Morgan zu ziehen. So kam dem Japaner die Idee für die famose Szene, in der Francis die Buchstaben »F K« in einer Tasse besagten Heißgetränks ausmacht, spät nachts. Dann nämlich, als er mit seinem Co-Autoren Kenji Goda in einem Kaffeehaus saß, über Story-Einzelheiten sinnierte und sein eigenes Bohnenwasser umrührte. Kettenraucher, so wie der FBI-Agent im Spiel, ist Suehiro hingegen nicht. Seine bevorzugte Droge sind Filme und TV-Serien. Die von David Lynch zum Beispiel, dessen Serie »Twin Peaks« eindeutig ihre Spuren in »Deadly Premonition« hinterlassen hat. Von Kameraeinstellungen, über Szenarien, bis hin zur generellen Atmosphäre erkennen Zelluloid-Freunde immer wieder die Handschrift des US-amerikanischen Regisseurs. Den Film, den Swery65

am häufigsten in seinem Leben gesehen hat, ist jedoch Richard Donners 80er-Jahre-Actionmeisterwerk »Lethal Weapon«. Suehiro erzählt dazu: »Eines Abends habe ich einen unglaublich langweiligen Film gesehen, von dem ich sehr enttäuscht war. Ich konnte nicht einschlafen und zufällig lief danach Lethal Weapon. Seither schaue ich mir den Film immer dann an, wenn der Streifen davor total langweilig war.« Doch eigentlich ist Swery65 nach München gekommen, um unserem Schwestermagazin PS3M den noch PS3-exklusiven »Director's Cut« von »Deadly Premonition« zu präsentieren. Warum die Neuauflage nur für Playstation 3 und nicht für Xbox 360 erscheint, bleibt bis dato unklar – das sei eine rein geschäftliche Entscheidung, mit der er nichts zu tun hat, versichert der Japaner. Trotzdem konnte sich 360 Live natürlich die Frage nach einem richtigen zweiten Teil zum Kultspiel nicht verkneifen. Denn der Spielemacher aus dem weit entfernten Osaka hatte noch Anfang Januar seinen Fans via Blogbeitrag versprochen, dass sie für 2013 »überraschende und erstaunliche Neuigkeiten« erwarten dürfen. Vor Ort in der Redaktion gibt sich Suehiro jedoch erneut mysteriös: »Sorry, ich kann nichts dazu sagen, aber ich bin mir sicher, dass ich euch allen früher oder später in diesem Jahr mehr erzählen kann«, versichert Swery65. Genügend Ideen für »Deadly Premonition 2« hätte er mit Sicherheit allemal. Wusstest du zum Beispiel, dass FBI-Agent York die Stadt Greenvale ursprünglich auch per Drahtesel hätte erkunden sollen? Mit Sicherheit ein köstlicher Anblick, den 360 Live hoffentlich schon zur E3 2013 erleben darf.



BIO

Name | Hidetaka »Swery65« Suehiro
Firma | Produzent
Position | Kreativ-Leiter
Arbeitet gerade an | Deadly Premonition Director's Cut (PS3) / Geheim
Schon gewusst? | Suehiro kann sich anscheinend nicht für ein Lieblingsgenre entscheiden. Seit 1997 arbeitete er an Beat-em-Ups, Jump'n'Runs, Survival-Horror-, Schleich-Action- und Rollenspielen sowie einer Flugsimulation mit.



» Lethal Weapon schaue ich mir immer dann an, wenn der Streifen davor total langweilig war. «

Hidetaka »Swery65« Suehiro, Access Games



MARS: WAR LOGS

Die Apokalypse ist also doch kein rein irdisches Phänomen. Das beweist zumindest das Download-Action-Rollenspiel »Mars: War Logs«. Vor über einem Jahrhundert hat eine nahezu biblische Katastrophe den roten Planeten ins Chaos gestürzt. Mutierte Monster kämpfen seither mit zwei Megakonzerne um die Vorherrschaft in der heruntergekommenen Einöde. Inmitten dieser düsteren Welt im Cyberpunkstil findet sich Roy Temperance zwischen den Fronten der Kriegsparteien wieder. Er ist ein Technomancer, einer jener Menschen, die von den anderen als Halbgott angesehen werden. Er kann sich beispielsweise die Macht der Elektrizität zu eigen machen, um

sie dann für Energieschilde zu nutzen oder tödliche Entladungen gegen Feindespack zu schicken. Als Kriegsgefangener in ein Lager eingewiesen, muss Roy versuchen, seinen Peinigern zu entkommen. Dazu stehen ihm drei Talentbäume zur Verfügung, auf die er Spezialfähigkeiten und Boni verteilt. Je nach Gusto konzentriert du dich dabei entweder auf Schleich- und Überlebensfähigkeiten, deine Kampfkunst oder auf Technomancer-Talente, die du auf unterschiedliche Weise in den Echtzeitkämpfen einsetzen kannst. All das hat wiederum Einfluss auf die Umwelt. Wer beispielsweise aggressiv vorgeht und bereits besiegte Gegner tötet, wird schnell einen entsprechenden Ruf genießen und sehr viel öfter auf gewaltbereite Wachen treffen. Erscheinen soll das Marsabenteuer schon im März, voraussichtlich zu einem Preis von rund 15 Euro.

klein- GEDRUCKT

BURNOUT PARADISE 2?

✖ Plant Criterion Games »Burnout Paradise 2«? Auf diesen Gedanken kommt man zweifellos, nachdem Kreativ-Chef Alex Ward via Twitter fragte, was sich die Fans für solch ein Game denn wünschten. Schade nur, dass er die Frage auch gleich wieder relativierte und die Vorfreude der Fans zerstreute. Ein »Burnout Paradise 2« sei unwahrscheinlich, meinte er. Dennoch: »Burnout« sei trotz der Arbeit an der »Need for Speed«-Marke nicht tot. »Burnout kommt immer wieder. Irgendwie.«

KILLING DAY

✖ 2005 hatte Ubisoft den Ego-Shooter »Killing Day« angekündigt, der damals mit beeindruckenden Lichtreflexionen, transparentem Rauch und famosen Partikeleffekten für Aufsehen sorgte. Dann wurde das Projekt aus unbekannten Gründen fallen gelassen. Nun hat Ubisoft die Rechte am Namen erneuert, was Gerüchte schürt, dass die Entwicklung wieder angegangen wird – wahrscheinlich für die neuen Konsolen.

CALL OF DUTY 10

✖ Hersteller Activision hat am 8. Februar den zehnten Teil der »Call of Duty«-Reihe angekündigt. Der soll, wie schon seine Vorgänger, im Herbst bis Ende des Jahres erscheinen. Mehr mag Activision derzeit nicht verraten. Auch welches Studio diesmal dahinter steht: noch geheim. Spekulationen zufolge könnten diesmal Sledgehammer Games oder Neversoft an der Reihe sein, da Infinity Ward an einem Next-Gen-»Call of Duty« werkelt.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



GTA 5...

...kommt nicht mehr im Frühjahr, sondern erst am 17. September 2013, wie Rockstar Games Ende Januar bekanntgab.

FLASHBACK...

...der Amiga- und Mega-Drive-Klassiker soll mit dem Untertitel »Origins« als HD-Remake für XBLA erscheinen.

RAYMAN LEGENDS...

...von der Wii U soll im September 2013 auch für die Xbox 360 erscheinen.

VON DEN MACHERN DES HÖCHSTBEWERTETEN FIRST PERSON SHOOTERS ALLER ZEITEN*

✕ EIN ZOMBIE HING IN DER DOWNLOADSCHLANGE

STATE OF DECAY

Mal angenommen, du wachst auf und deine Nachbarschaft hat sich über Nacht in eine von Zombies infizierte Endzeithölle verwandelt. Du hast keine Ahnung, was passiert ist. Kein Internet, kein Fest- und Mobilfunknetz, kein Rundfunk, keine Tageszeitung. Du weißt nicht mal, ob deine Familie und Freunde noch am Leben sind. Das Einzige, was du sicher weißt: Die Toten sind auferstanden und sie sehen dich als wandelnde Frischfleischquelle. Was würdest du tun?

Im Xbox-Live-Arcade-Spiel »State of Decay« ist genau das passiert. Du bist komplett auf dich allein gestellt. Ab sofort gilt es herauszufinden, wie zum Teufel du überleben kannst. Wie umgehst du die verwesenden Kannibalen? Wie tötest du sie? Gibt es andere Überlebende? Wenn ja, sind sie dir freundlich gesonnen? Vielleicht sind sie sogar die weitaus größere Gefahr, als dein gammelter Ex-Nachbar. Und was

ist mit Nahrung, Getränken, Medizin? Aus der Schulterperspektive erkundest du eine große, frei begehbare Welt mitten in den USA. Zwischen sommerlichen Mischwäldern, staubigen Feldwegen und typisch amerikanischen Holzhaus-Siedlungen tummeln sich Hundertschaften von Schlurfgenossen. Wenn die mal zu aufdringlich werden? Zermatscht du ihnen mit Axt, Brecheisen und sonstigem Gerät die modrigen Schädel. Danach am besten eines der verlassenen Fahrzeuge am Wegesrand schnappen und die Gegend erkunden oder in einem der zahlreichen, komplett begehbaren Häuser nach Vorräten suchen. Gegenstände finden sich dabei am ehesten an den Stellen, an denen man sie auch vermuten würde. Deine beste Chance, Schusswaffen aufzutreiben? Natürlich das örtliche Polizeigebäude.

Hat man sich dazu entschlossen, später mit anderen Überlebenden zusammenzuarbeiten, kann man

entweder direkt die Kontrolle über sie erlangen oder die neuen Freunde automatisch auf Streifzüge und Missionen schicken. Dabei solltest du besonders auf deren unterschiedliche Fähigkeiten achten. Manche Figuren sind die geborenen Sammler, andere besonders effiziente Jäger. Hat man zusammen eine geeignete Basis gesichert und bezogen, lassen sich mit den entsprechenden Ressourcen die ersten Strukturen einer neuen, wieder geordneten Zivilisation errichten. Provisorische Werkstätten zimmern, Nahrungsmittel anbauen – zu tun gibt's in »State of Decay« mehr als genug.

Um die richtige Endzeit-Stimmung zu transportieren, werkelt Entwickler Undead Labs natürlich auch an der passenden Geräuschkulisse. So stammt der Soundtrack der Xbox-Live-Apokalypse von Komponist Jesper Kyd, der zum Beispiel zu großen Teilen für die wundervollen Musiklandschaften der »Borderlands«-, »Assassin's Creed«- und »Hitman«-Serien verantwortlich zeichnet. 360 Live hat zumindest schon angeknabbert und freut sich wie ein Untoter auf ein Kilo Mett. Noch im Frühjahr 2013 soll das Spiel als XBLA-Game erscheinen.

» 360 Live freut sich wie ein Untoter auf ein Kilo Mett. «



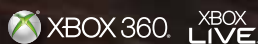
**JETZT VORBESTELLEN
UND KOSTENLOS IN-GAME
BELOHNUNGEN ERHALTEN!**

**"HIMMLISCH!"
PS3M/360 LIVE**

**100%
UNCUT**

BIOSHOCK INFINITE

AB 26. MÄRZ IM HANDEL
BIOSHOCKINFINITE.COM



*Based on metacritic average rankings across available platforms. © 2002-2013, Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, BioShock Infinite: Industrial Revolution, Irrational Games, 2K Games and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, 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. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

WINDOWS PHONE GAMES

PICNIC WARS

2,99 Euro (67 MB)

Ein Kampf, so alt wie die Welt: Obst gegen Gemüse. In diesem Strategie-Game ergreifst du Partei für süße Früchtchen oder knackiges Gemüse und versuchst, mittels Katapulten die Festung des jeweils anderen Heeres zu durchbrechen und Aubergine, Tomate, Erdbeere und Co. zu Mus zu verarbeiten. Funktioniert ähnlich wie »Angry Birds«, nur aus Iso-Sicht – und ist ähnlich Spaßig. Die 64 Levels unterhalten dabei relativ lang, auch wenn der Sound von kreischenden Lebensmitteln irgendwo zwischen witzig und nervtötend rangiert.



PIGS CAN'T FLY

gratis (13 MB)

Stimmt, Schweine können nicht fliegen. Aber sie können davon träumen, zu fliegen. Das tut die Rampensau in diesem »Tiny Wings«-Klon und stürzt sich mit angeklebten Flügeln und Fliegerbrille aus 2D-Sidescrolling-Sicht Abhänge hinunter. So sammelt sie Schwung, um anschließend Hügel zu erklimmen und sich von dort in den Sternenhimmel zu erheben. Zwischen durch werden Sterne eingesammelt, um Upgrades wie Tempeschübe freizuschalten und noch weiter zu flattern. Simple Steuerung, kurze Levels, fesselndes Spielprinzip.



PENGUIN AIRBORNE

gratis (11 MB)

Wer sagt, dass Pinguine nicht in die Luft gehören? In diesem Geschicklichkeits-Minispiel beweisen sie sich sogar als furchtlose Fallschirmspringer! Es gilt, im richtigen Moment abzuspringen, im freien Fall Sterne einzusammeln, Hindernissen auszuweichen und spät genug die Reißleine zu ziehen, um nicht als Letzter auf dem Boden anzukommen. Denn der wird vom befehlshabenden Pinguin general gnadenlos ausgebombt – nur die besten schaffen es, selbst zum General zu werden. Perfekt für zwischendurch!



✖ MEDAL OF HONOR UND PRINCE OF PERSIA



ZWANGSPAUSE

Der Fanatismus der Hersteller in Sachen Fortsetzungen ist allgemein bekannt – und wird mittlerweile stark kritisiert. Jährliche Sequels zu »Call of Duty« oder »Need for Speed« entlocken daher manchen Spielern nur noch ein Gähnen. Jetzt hingegen werden einige Serien vorübergehend in den Ruhestand geschickt. Die »Medal of Honor«-Reihe etwa hat Electronic Arts erst Ende Januar aus dem aktiven Dienst genommen. Grund: Der letzte Teil, »Warfighter«, fand bei den Fans wenig Anklang und wurde von Kritikern mit schlechten Wertungen abgestraft. Vor allem finanziell hat sich die Produktion nicht gelohnt: Während der Vorgänger mehr als 1,3 Millionen Mal über die Ladentische ging, wurden von »Warfighter« gerade mal 600.000 Exemplare verkauft. »Medal of Honor war offensichtlich ein Rohrkrepiere«, gab EA-Manager Peter Moore in einer Telefonkonferenz bekannt. Dennoch will man die Action-Jünger nicht ohne Nachschub lassen und jährlich mindestens einen großen Shooter veröffentlichen.

Bei Ubisoft hingegen soll der blaublütige »Prince of Persia« nach 24 Jahren erstmal eine Auszeit nehmen. Allerdings, so sagte Yannis Mallat, Chef von Ubisofts Studio in Montreal, »wir haben das gleiche auch von anderen Serien gesagt.« Wie lange das Aus andauere, hinge davon ab, ob sich neue Ideen finden, die den Prinzen angemessen wiederbeleben könnten. Ein im letzten Jahr aufgetauchter Screenshot eines vermeintlichen Serien-Neustarts hat sich derweil als ein Projekt namens »Osiris« entpuppt, das im Ägypten während der Zeit der biblischen Plagen angesiedelt sein sollte. Jedoch, so teilte Ubisoft leider mit, werde »dieses Projekt nicht weiter vorangetrieben.« Dennoch sollen »Prince of Persia«-Fans nicht allzu lange darben. »Wir finden etwas, das sie in Zukunft unterhalten wird«, verspricht Mallat gegenüber IGN. Tatsächlich bräuchten auch Serien manchmal eine Pause, Zeit zum Durchatmen und Ausruhen. Bleibt die Frage: Welche große Spielereihe sollte deiner Meinung nach mal Urlaub nehmen? Sag's uns auf Facebook oder per Mail an redaktion@360-live.de



»» Medal of Honor war offensichtlich ein Rohrkrepiere. ««

✖ NEUER SHOOTER VON STARBREEZE

STORM

Das Studio hinter dem Ego-Shooter »Syndicate« hat still und leise ein neues Game angekündigt: »Storm« soll das neue Action-Spiel des Entwicklers Starbreeze aus dem schwedischen Upsala heißen. Viel mehr ist derzeit nicht bekannt, außer, dass es sich um einen Koop-Ego-Shooter handelt, der in einer finsternen Science-Fiction-Welt angesiedelt sei. »Es ist unsere Zukunft«, heißt es kurz und knapp auf einer Projektseite der offiziellen Starbreeze-Website. Sonderlich mehr mochten die Schweden auch auf Anfrage nicht verraten. Lediglich, dass »Storm« mit hoher Wahrscheinlichkeit für die kommenden Konsolen komme, lässt sich mutmaßen. Ansonsten heißt es: »Erst, wenn wir mehr zu zeigen und zu sagen haben, werden wir mehr zeigen und sagen.«

Das 100 Mann starke Studio hat sich einst mit atmosphärischen Actionspielen zu den »Riddick«-Filmen wie »Assault on Dark Athena« seine Sporen verdient – zuletzt jedoch mit der simpel gestrickten Ego-Shooter-Umsetzung der PC-Ikone »Syndicate« einen echten Flop abgeliefert. Derzeit arbeitet das Studio außerdem weiterhin an dem biblisch inspirierten Download-Game »Brothers: A Tale of Two Sons«, das in den kommenden Wochen erscheinen wird.



✖ HEXER AUS DEM SACK

THE WITCHER 3 WILDE JAGD



Am 5. Februar ward es offiziell: Das polnische Entwicklerstudio CD Projekt RED schickt seinen Hexer in die dritte Runde. »The Witcher 3: Wilde Jagd« soll damit auch das letzte Kapitel in der fantastischen Saga um den Hexer Geralt von Riva werden - und eines, das nochmals neue Wege geht. »Wir haben entschieden, den nächsten Schritt zu tun«, erzählt Studioleiter Adam Badowski. »Das Erzählen von fesselnden Geschichten in Rollenspielen haben wir bereits gemeistert - das ist eine unserer größten Stärken. Auf der anderen Seite haben wir in den bisherigen Witcher-Spielen etwas vermisst: Die unglaubliche Freiheit und Größe von Offenen Spielwelten wie in Skyrim.« Also machen sich die Warschauer daran, Hexer Geralt in eine offene Fantasywelt zu verpflanzen, die um 20 Prozent größer sein soll, als die von »Skyrim«. Durchquert man sie auf dem Rücken eines Pferdes, brauche man rund 30 bis 40 Minuten dafür. Trotz der riesigen Spielwelt will man vor allem die Qualität und Abwechslung der bekannten »Witcher«-

Quests beibehalten »inklusive aller Cinematics, beeindruckenden Momente und Geschehnisse«, verrät Spieldirektor Konrad Tomaskiewicz. Eine besonders große Rolle sollen zahlreiche Entscheidungsmomente spielen, die den Storyverlauf beeinflussen und stark verändern. Abseits davon wird sich Geralt diesmal aus freien Stücken auf Monsterjagd begeben, dunkle Höhlen und Ruinen erkunden, Dörfer von wilden Bestien befreien und wie immer am Ränkespiel der Könige und Herrscher des Landes teilhaben. Anders als in den linearen ersten Spielen entsteht so eine ganz eigene Geschichte rund um den weißhaarigen Mutanten, der im dritten Teil nach seiner lang verflochtenen Liebe Yennefer sucht und sich mit der Geisterhorde der »Wilden Jagd« anlegt. Erscheinen soll »The Witcher 3« 2014 auf PC und auf »eben den Konsolenplattformen, die im kommenden Jahr am leistungsstärksten sind«. Ein mehr als eindeutiger Hinweis auf ein Release für die neue Xbox.

✖ CHINAS VIDEOSPIELKONSOLEN-VERBOT

NEUER MARKT IM OSTEN?

Bereits seit dem Jahr 2000 ist in China der Verkauf von Videospielkonsolen per Beschluss des Kultusministeriums verboten. Grund war seinerzeit die vermeintliche Gefahr, »die körperliche und mentale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen«. Doch mehren sich derzeit die Anzeichen, dass die Volksrepublik das Handelsverbot nach 13 Jahren wieder aufheben könnte. Zuletzt hatte ein Sprecher des Kultusministeriums verkündet, dass Umfragen bezüglich des einstigen Beschlusses im Staatsapparat durchgeführt würden und schon mit anderen Ministerien diskutiert werde. Sollte das Verbot aufgehoben werden, würde sich für die großen Konsolenhersteller Microsoft, Sony und Nintendo ein gänzlich neuer Markt auftun. Auch der chinesische Computerhersteller Lenovo hofft auf eine Änderung der Gesetzeslage, hat er doch von einem Tochterunternehmen bereits eine Videospielkonsole speziell für den chinesischen Kunden konzipieren lassen: nämlich iSec - ehemals Ebox -, eine Konsole, die ähnlich Kinect auf Bewegungssteuerung mittels Kamera und Tiefensensor setzt. Laut Lenovo gäbe es alleine mit den »120 Millionen städtische Haushalten in China« einen gigantischen Markt für die interaktive Unterhaltung, der sofort über die entsprechende Kaufkraft für deren Erwerb verfüge. Marktforscher glauben sogar an fast 1,3 Milliarden neue Gamer, die sich über kurz oder lang der internationalen Spielergemeinschaft anschließen könnten.



» Sollte das Verbot aufgehoben werden, würde sich für Microsoft, Sony und Nintendo ein gänzlich neuer Markt auftun. «

FAKTEN, ZAHLEN, ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Ende Januar wurden die vom »Deus Ex«-Erfinder Warren Spector gegründeten Junction Point Studios von Eignerfirma Disney geschlossen. Grund waren wohl die schlechten Verkaufszahlen des letzten Projektes: »Micky Epic: Die Macht der 2«. Spector selbst äußerte sich auf seiner Facebook-Seite: er sei traurig, blicke jedoch auch optimistisch in die Zukunft. Was ihn jetzt erwarte, wisse er aber selbst noch nicht.

✖ **Zahl:** In circa 90 Tagen soll »Battlefield 4« enthüllt werden. Das sagte Frank Gibeau, Chef der Sparte EA Labels bei Electronic Arts am 31. Januar 2013. Bedeutet: am 1. Mai dürfte der neue Ableger der erfolgreichen Kriegs-Shooter-Reihe der Weltöffentlichkeit vorgestellt werden.

✖ **Zitat:** »Ich gucke CNN, lese etwas auf Reddit, geh mit meinem Hund raus, trinke Kaffee und hänge herum«, beschreibt »Gears of War«-Erfinder Cliff Bleszinski seine aktuellen Beschäftigungen nach seinem Ausstieg bei Epic Games.

Wusstest du schon, dass...

✖ ... der einstige Bioware-Gründer Greg Zeschuk jetzt eine Internet-Serie über Bier moderiert? Bereits Ende letzten Jahres haben Greg Zeschuk und Bioware-Mitbegründer Ray Muzyka, beide promovierte Doktoren, das Studio verlassen. Der Grund: Sie hat nach rund zwei Jahrzehnten einfach die Lust und Passion verlassen. Die lägen jetzt eben nicht mehr im Bereich der Videospiele. Wie Zeschuk sagte, wollte er nun seiner neuen Leidenschaft fröhnen: dem Bier. In der von ihm mit aufgezogenen und finanzierten Webserie auf www.thebeerdiaries.tv reist der langhaarige Bartträger durch die Welt, besucht Brauereien, spricht mit Braumeistern und ... trinkt jede Menge Gerstensaft. »Wir wollen das Bier und das Bierbrauen feiern und erforschen«, erklärt Zeschuk. Und als Münchner Redaktion können wir nur sagen: Ein Hoch auf die Jungs! Bis dato gibt's zwei Folgen der »Beer Diaries« sowie einen Bierführer auf der offiziellen Website. Na dann: Prost!



Normalerweise liest du an dieser Stelle die »Heißen Aussichten«. Doch diesmal machen wir eine Ausnahme. Wegen eines Trauerfalls in der Familie, wenn man so will: Im Januar ist Publisher THQ von uns gegangen. Schulden hatten den einst viertgrößten Hersteller von Videospielen aufgefressen, der nach langem Siechtum im Dezember Insolvenz anmeldete. Die Folge: Ein US-Gericht ordnete den Teilverkauf des Firmeneigentums an, wodurch die über 100 Millionen US-Dollar an Forderungen von Gläubigern getilgt werden sollten. Und tatsächlich ist am 23. Januar in einer fast 22-stündigen Marathonauktion die Konkursmasse veräußert worden. So übernahm alleine der deutsche Hersteller Koch Media für 5,9 Millionen US-Dollar die Rechte am Untergrund-Shooter »Metro« – dessen nächster Teil namens »Last Light« derzeit noch keinen konkreten Erscheinungstermin hat. Das »Saints Row«-Studio Volition ließ sich Koch noch mal 22,3 Millionen Euro kosten – das dort derzeit in Entwicklung befindliche »Saints Row 4« soll wohl schon im August 2013 erscheinen. Das kanadische Entwicklungsstudio THQ Montreal schnappte sich Ubisoft für günstige 2,5 Millionen US-Dollar, samt den beiden bisher unangekündigten Geheimprojekten »1666« und »Underdog«. Ebenso bei Ubisoft landete das »South Park«-Game »Der Stab der Wahrheit«, für das knapp 3,3 Millionen US-Dollar flossen. Ein anderes mysteriöses Projekt, bekannt als »Evolve« oder »Metamorphosis«, übernahm Take Two für fast elf Millionen US-Dollar. Dabei handelt es sich um einen Koop-Shooter, der beim »Left 4 Dead«-Mitentwickler Turtle Rock entsteht. Eigentlich wollte das Studio das Game

selbst erwerben, konnte jedoch nur 250.000 US-Dollar bieten. Besser gelang das Crytek, das für 544.000 US-Dollar die »Homefront«-Marke einsackte, für die bei Crytek UK der zweite Teil entsteht. Das gelobte Studio Relic Entertainment, bekannt für die PC-Strategiereihen »Dawn of War« und »Company of Heroes«, kommt dagegen bei Sega unter: Preis 26.6 Millionen US-Dollar. Weitere Marken fanden bisher keine Käufer oder könnten in einer »Resteauction« unter den Hammer kommen. So wollte keiner die »Darksiders«-Reihe wie auch das dahinter stehende Studio Vigil Games retten. Doch konnten viele der begabten Vigil-Entwickler recht schnell beim neuen USA-Ableger des deutschen Studios Crytek in Austin, Texas unterkommen. Was hingegen aus den Mitarbeitern der kleinen Abteilungen wie etwa THQ Wireless, Play THQ oder den zuletzt wenig erfolgreichen Spielmarken wie »Red Faction«, »Juiced«, »Destroy All Humans!« und »de Blob« wird, ist unsicher. Ziemlich klar hingegen ist für den zuletzt tätigen THQ-Chef Jason Rubin die Ursache für das Scheitern des Herstellers: »Ein Meer von schlechten Entscheidungen«. Damit gemeint sind Flops wie »U Draw« auf PS3 und 360, die schlechte Produktion von eigentlich ambitionierten Games wie »Homefront« und das Aufgreifen von überteuerten Lizenzen wie »WWE«. Doch gehörte THQ damit auch zu den mutigeren Herstellern, die Neues wagten, sich nicht nur auf etablierte Games-Serien stützten, sondern mit »Darksiders« und einst »Saint's Row« neuen Wind in die staubigen Hallen pusteten. Dafür: Danke, THQ. Es war eine tolle Zeit mit euch!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du das Shooter-Brett »**Doom 3: B(ig) F(ucking) G(un) Edition**« von Bethesda dazu. Die Actionbombe bietet die klassischen Shooter »Doom«, »Doom 2« und »Doom 3« mit fantastischem Gruselsound und großartigem Horror-Faktor. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du die Mutter aller Ego-Shooter »**Doom 3: BFG Edition**« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



**360-LIVE-
8.5
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 abschnitten an:
Leserservice »360 Live«, Postfach 13 63,
82034 Deisenhofen
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
Fax: 089 / 85 85 3-62 881
Selbstverständlich reicht auch eine
Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandsbedingungen 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 »Doom 3: BFG Edition« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Doom 3: BFG 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 »Doom 3: BFG Edition« als Abo-Prämie dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 18.01.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Januar 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 13	Electronic Arts
2	Dead Space 3 Limited Edition (Vorbester)	Electronic Arts
3	Halo 4	Microsoft
4	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
5	DMC Devil May Cry	Capcom

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Januar 2013

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

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte Januar 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War: Judgment (Vorbester)	Microsoft
2	DMC Devil May Cry	Capcom
3	Steins;Gate	5pb.
4	Dead Space 3	Electronic Arts
5	Hitman: Absolution	Square Enix

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

71%
Tendenz
Im Netz wird aktuell über ein mögliches Bezahlssystem für den Open-World-Kracher gemunkelt. Demnach könnte Hersteller Rockstar für Gegenstände, Cheats und andere Spielinhalte Bares verlangen.

Einschätzung | sehr gut



TOMB RAIDER

2 Hersteller | Square Enix



41%
Tendenz
Nora Tschirner ist die deutsche Stimme von Lara Croft! Zuletzt vertonte die Schauspielerin eine andere Heldin: Merida aus dem gleichnamigen Animationsfilm.

Einschätzung | sehr gut

WATCH DOGS

3 Hersteller | Ubisoft



29%
Tendenz
Ab sofort bekommt Ubisoft Montreal Unterstützung vom »Driver: San Francisco«-Studio Reflections, um »Watch Dogs« noch 2013 in die Regale zu schieben.

Einschätzung | sehr gut

4 Bioshock Infinite

24% Einschätzung | sehr gut

5 Crysis 3

24% Einschätzung | sehr gut

6 Cyberpunk 2077

18% Einschätzung | sehr gut

7 Gears of War: Judgment

18% Einschätzung | sehr gut

8 Rainbow 6: Patriots

18% Einschätzung | gut

9 Remember Me

18% Einschätzung | sehr gut

10 Aliens: Colonial Marines

12% Einschätzung | sehr gut

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

1 Hersteller | Activision

32%
Tendenz
Wie das »Borderlands«-Studio Gearbox kürzlich verriet, habe Activision bei ihnen für die Entwicklung eines neuen »Call of Duty« angefragt. Gearbox habe aber wegen »fehlender Herausforderung« abgelehnt.

360-Wertung | 8.5



ASSASSIN'S CREED 3

2 Hersteller | Ubisoft



27%
Tendenz
Ausdauernde Zocker konnten in der dritten Assassinen-Saga schon zahlreiche Easter Eggs zu Sagen und Legenden finden. Darunter UFO-Sichtungen und Bigfoot.

360-Wertung | 8.9

FIFA 13

3 Hersteller | Electronic Arts



18%
Tendenz
Auch 2013 wagt sich EA mit »FIFA 13« wieder an eine Video-Prognose zu den Bundesliga-Spielen. Noch bis Mai werden die möglichen Endergebnisse simuliert.

360-Wertung | 8.7

4 Halo 4

14% Wertung | 8.3

5 Madden NFL 13

14% Wertung | 8.3

6 The Walking Dead

14% Wertung | 8.1

7 Battlefield 3

9% Wertung | 9.0

8 Borderlands 2

9% Wertung | 9.1

9 Far Cry 3

9% Wertung | 8.5

10 Forza Horizon

9% 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

FAR CRY 3

1

Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.5

ElCoyote: »Die Fehler von Teil Zwei wurden beseitigt. Große Welt, schöne Welt, viel Wahnsinn und Rambazamba. Ich gebe eine 9.0.«



HITMAN: ABSOLUTION

2

Hersteller | Square Enix

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.7



Heckinator: »47 ist und bleibt 'The Original Assassin'. Unendlich viele Wege, den perfekten Meuchelmord zu begehen, beschwören unterhaltsame Abgründe im Spieler.«

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

3

Hersteller | Activision

Leserwertung
8.9
360-Live-Wertung
8.5



AuzZ: »Im Multiplayer geht's ab! Das neue Pick-10-System ist super und lässt einem viel mehr Freiheiten beim Einstellen! Von mir gibt's 'ne 8.9!«

4 Wächter von Mittel Erde

Hersteller | WB Games

Leser-Wertung | 8.7

360-Live-Wertung | 6.3

Vinman81: »Macht super viel Spaß. Sind fast alle Charaktere aus HdR dabei und per DLC kommen Figuren aus dem Hobbit. Abzug gibt's für die miese Serverqualität.«

5 WWE 13

Hersteller | THQ

Leser-Wertung | 8.5

360-Live-Wertung | 8.1

SrG oO CRoK Oo: »Für mich das beste WWE-Game der letzten Jahre. Einfach Hammer, auch wenn die Technik sich nicht weiterentwickelt hat.«

✕ 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

GEARS OF WAR: JUDGMENT

1

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5

Santy8san: »Das kann nur gut werden, alles andere kann ich mir nicht vorstellen. Und ich übe schon im Wald mit meiner Kettensäge: Brrrooommm!«



BIOSHOCK INFINITE

2

Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
9.0



Bajeera: »Ob überhaupt eine Überraschungsbombe wie das Ur-Bioshock daraus werden kann? Selbst wenn nicht, dann doch hoffentlich besser als der zweite Teil.«

DARK SOULS 2

3

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
--



DerSpieler187: »Wenn das Spielprinzip beibehalten wird, schießt es sich wieder direkt in meine Top 5 der Musst-du-gezockt-haben-Titel.«

4 Remember Me

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.0

natz78: »Das Setting in Paris ist schon mal sehr schön, dazu kommt die geniale Idee mit den manipulierten Erinnerungen.«

5 Sniper: Ghost Warrior 2

Hersteller | CI Games

Leser-Potenzial | 6.0

360-Live-Potenzial | 7.5

Bambusknecht: »Der Vorgänger war biblisch beschissen. Der Nachfolger macht Hoffnung... auf noch mehr Scheiße. Ich gebe 6.0.«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

INDIVIDUELL?

Willst du mehr Indie-Games im Heft?

Nein, interessiert mich überhaupt nicht!	56%
Ja, aber nur zu den Besten!	24%
Ab und an ja, meist sind sie mir aber egal!	16%
Klar, Indie-Games sind super!	4%

VERSTÄNDLICH?

Wie wichtig ist dir eine deutsche Tonspur?

Ich bevorzuge eindeutig Spiele mit deutscher Tonspur.	41%
Ich spiele lieber in der Originalsprache.	28%
Deutsche Untertitel sind für mich auch ok.	21%
Ist mir egal, ich zocke alles.	10%

BEZAHLBAR?

Wie viel Geld würdest du maximal für die neue Xbox ausgeben?

399 Euro	57%
299 Euro	23%
499 Euro	13%
249 Euro	3%
Ich kaufe die neue Xbox zu jedem Preis!	3%

ERSTMALS
ANGESPIELT!

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler | Ubisoft
Toronto

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

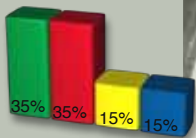
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der neueste Teil der
seit 2002 bestehen-
den Agenten-Reihe.

das ist drin

- Schleichen
- Ballern
- Sam ausrüsten
- Flugzeug pimpen

Vector Arms Model 2000
oder Steinschleuder?

- + Interessanter Story-Ansatz, cool gealterter Held, faszinierende Neuerungen, hübsch gestaltete Level mit vielen Interaktionsmöglichkeiten, endlich spürbar verschiedene und clevere Gegnertypen, vielfältige Spielstile möglich...
- ...wobei die Action gegenüber dem Schleichansatz noch etwas zu einfach ist, Grafik nicht ganz am Puls der Zeit

SPLINTER CELL
BLACKLIST

Es ist die größte Gefahr, der die USA je ins Auge blickte. Ein Terrornetzwerk, neben dem Al-Qaida wie ein Kind wirkt, das Sandburgen mit einem Schöpfelchen zerschlägt: die Engineers, ein globaler Terror-Verbund, der die Vereinigten Staaten leidenschaftlich hasst und vernichten will. Nur ein Mann kann sich dem Untergang einer ganzen Nation entgegenstellen...



Freilich kreucht Sam in »Blacklist« auch bei Tageslicht umher. Dank feuchter Tunnel und regennasser Nächte soll sich aber auch das typische »Splinter Cell«-Feeling einstellen.

Blutend, mit schmerzverzerrtem Gesicht und einer klaffenden Schusswunde in der linken Schulter lässt »Splinter Cell: Conviction« den Ex-Agenten Sam Fisher zurück. Getrieben von unbändiger Wut und ohne Rücksicht auf Verluste hat sich der gebrochene Held auf die Jagd nach den vermeintlichen Mördern seiner Tochter Sarah gemacht. Hat seinen Spezialanzug gegen Rollkragenpulli und Cargohose, die Flex-Kamera gegen eine Spiegelscherbe und ausgeklügelte Verhörmethoden gegen brutale Gewalt getauscht. Dennoch verfinstert sich der Elite-Krieger in einem Geflecht aus Macht, Politik und Intrigen rund um seinen einstigen Arbeitgeber: die NSA-Unterabteilung Third Echelon. Mit »Blacklist« kehrt nun der alte Sam zurück. Ursprünglicher, wieder im Dienste seines Vaterlandes, aber weiterhin in der Grauzone des Gesetzes agierend. Im Kampf gegen einen Rivalen, der gegenwärtiger und realer ist denn je. Gemeinsam mit dem leitenden Produzenten Andy Wilson wagt 360 Live einen genaueren Blick auf den gesichtslosen Feind...

ALT, ABER RÜSTIG

Sechs Monate sind seit Sams Rachefeldzug vergangen: Third Echelon und sein korrupter Leiter Tom Reed sind Geschichte. Doch an eine üppige Rente und den verdienten Ruhestand ist nicht zu denken. Stattdessen wird der mittlerweile 56-jährige Agent mit den grauen Schläfen von US-Präsidentin Caldwell zum Chef einer neuen Geheimabteilung befördert: Fourth Echelon. »Dies ist aber kein molochartiger Geheimdienst, sondern eine kleine mobile Eingreiftruppe«, erklärt Produzent Andy Wilson. »Ein Experiment und zugleich die

Speerspitze gegen eine neue Bedrohung, der sich die westliche Welt stellen muss.« Konkret: die Engineers – die Ingenieure! Eine Terrorvereinigung, gesponsert von Schurkenstaaten, die die USA mit allen Mitteln in die Knie zwingen wollen. »Das sind nicht nur ein paar Kriegsfürsten, die in Wüstenlöchern hausen«, so der Entwickler. »Nein, hier geht es um eine globale Bedrohung; einen Zusammenschluss von Gruppen überall auf der Welt, die sich einem gemeinsamen Ziel verschrieben haben.«

Ihre Terror-Bibel nennt sich Blacklist! Eine Abfolge von Angriffen auf die Stützpfeiler der amerikanischen Gesellschaft, des amerikanischen Lebensstils. In 20 Tagen und einer Stunde wird die »amerikanische Ökonomie« attackiert, in 31 Tagen die »amerikanische Freiheit« fallen, anschließend soll der Strom des Öls in den Staaten versiegen und dafür »amerikanisches Blut« fließen. Eben dieser Countdown prangt auf einem riesigen Bildschirm im Inneren der Paladin; einem 75 Meter langen und 70 Meter breiten Militär-Großraumflugzeug. Die Lockheed C-5 Galaxy ist das größte Flugzeug der US-Truppen und beherbergt das mobile Hauptquartier von Fourth Echelon.

In eben jenem steht Sam Fisher zu Beginn der Anspielsession, zu der Hersteller Ubisoft Ende Januar nach Paris lud. Ja, die gigantische Maschine ist eine der großen Neuerungen gegenüber »Conviction«. Ähnlich dem Raumgleiter Normandy aus der Weltraum-Saga »Mass Effect« ist sie Sams Zuhause, sein Heimathafen und Ausgangspunkt für jede Mission. Ein monströser Display-Tisch steht im Command-and-Control-Raum, umrundet von meterbreiten Bildschirmen, surrenden Computern und kleinen

Arbeitsplätzen. Hier werkeln unter anderem Charlie Cole, ein technisches Wunderkind im Kapuzenpulli, CIA-Experte Isaac Briggs und die rothaarige Schönheit Anna »Grim« Grímsdóttir. An diesem Display-Tisch per Tastendruck eingeloggt, öffnet sich das SMI und zeigt auf einer Weltkarte wichtige Informationen sowie die auswählbaren Missionen. In diesem Fall einen Einsatz in der libyschen Hafenstadt Bengasi, in der Sam auf einen alten Bekannten treffen soll...

✖ Gefangen im Netz

Shadownet und SMI

Auf dem »Battlefield 3«-Schlachtfeld sind die Soldaten ebenso vernetzt wie die Raser in »Need for Speed« oder »Dirt«. Warum dann nicht auch Geheimagenten? Genau das dachten sich die Macher von »Blacklist« und erfanden das »Shadownet«, auf das Spieler mit dem Strategic-Mission-Interface, kurz SMI, zugreifen können. Klinkt sich der Spieler über die Weltkarte im mobilen Hauptquartier ein, sieht er nicht nur aktuell verfügbare Aufträge, sondern auch erledigte Missionen und Punktezahlen seiner Freunde. Dabei fungieren Shadownet und SMI auch als interaktives Menü für Koop- und Mehrspieler-Missionen und vieles mehr. Was diese betrifft, halten sich die Entwickler jedoch noch bedeckt. »Das ist Top Secret! Da wird die Geheimhaltungsstufe erst in den kommenden Monaten gelockert«, sagt Produzent Andy Wilson. Auch die Gerüchte um eine »Splinter Cell«-Auskopplung namens »Shadownet« trägt einen Vermerk: Streng vertraulich!



Der Graufilter, der sich in »Conviction« über das Bild legte, wenn Sam quasi unsichtbar war, wurde entfernt. Stattdessen zeigen nun leuchtende LED-Lämpchen an Sams Anzug, wie sichtbar der Agent für seine Gegner ist.



Nicht nur Wärmesicht: Sonar-, Puls und experimentelle Linsensysteme ergänzen nun Sams Sichtgerät.

GEIST, PANTHER, STURMKRIEGER

... Andriy Kobin. »Kennen wir den Kerl etwa?«, fragt Charlie naiv, als das Bild des skrupellosen Waffenhändlers auf einem der Monitore auftaucht und sich Sams Gesicht zu einer wütenden Grimasse verzieht. Und ob: Kobin ist derjenige, der Sam in »Conviction« glauben ließ, seine Tochter sei tot. Kobin, so erklärt Sams Kollegin Grim, habe Informationen über die Engineers und werde in Bengasi festgehalten. »Wir brauchen ihn – lebendig«, gibt Grim dem erbosten Agenten in der Mission »CIA Safehouse« mit auf dem Weg. Doch im vermeintlichen Gefängnis angekommen, findet Sam lediglich einen blutverschmierten Körper vor. »Er ist es nicht«, raunt er und bekommt die

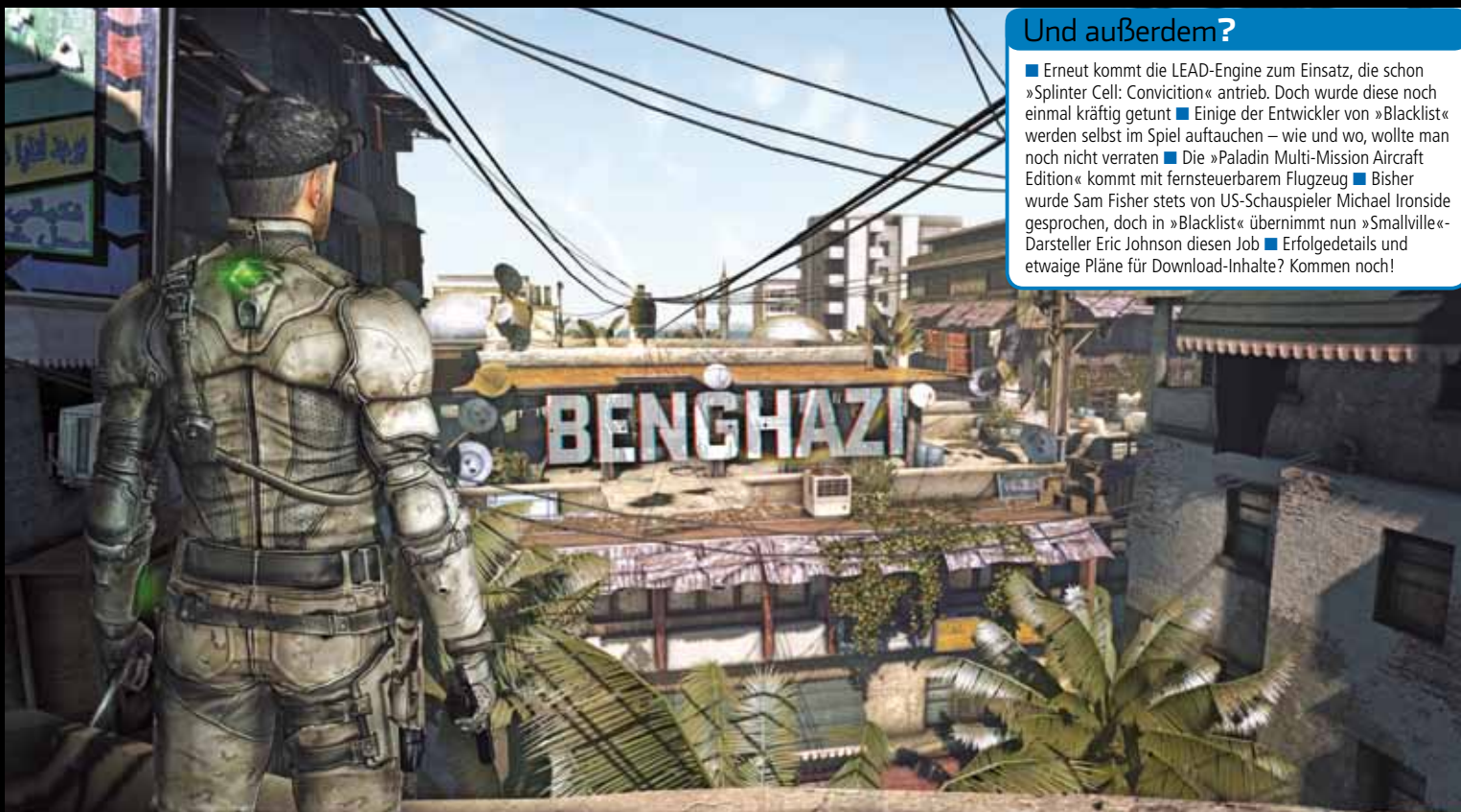
Info aus der Paladin, dass der Waffenschieber wohl in die Polizeistation der libyschen Stadt verfrachtet wurde.

Sekunden später übernimmt der Spieler endlich die Kontrolle, was sich sofort unglaublich vertraut anfühlt. Agil und flink wie in »Conviction« wird Sam hinaus aus einem Verhörraum ins Freie geschleucht. Rauf auf die Dächer der heruntergekommenen Häuser. Vergilbte Satellitenschüsseln, flatternde Wäscheleinen und morsche Kisten bestimmen das Stadtbild - Details, die für Atmosphäre sorgen. Bei gedrückter A-Taste spurtet Sam unglaublich behände über Tische und Mauern, bis plötzlich erste Schüsse hallen. Geschosse aus einer AK-47 und laute Rufe fegen durch die Luft. Sofort schlittert Sam hinter eine Deckung, presst sich an eine Wand, während auf dem gegenüberliegenden Dach verummte Terrorpaten bereits ihre Sturmgewehre in seine Richtung schwenken. Doch dann verlieren sie den Leisetreter aus den Augen. Geduckt nutzt der Topagent die Gunst der Stunde und schleicht an den Wachen vorbei in eine kleine Wohnung. Von dort geht's im Sauschritt weiter zu einer Seilrutsche. Guter Spielfluss!

Sam klinkt sich ein, gleitet surrend das Kabel hinab und lässt sich unten angekommen auf einen der Wachposten fallen - dessen Kopf er mit brutaler Gewalt auf den Boden schmettert. Hart! Und nicht weniger rabiat als in »Conviction«! Dennoch: Änderungen gibt's auch hier! Per X-Taste kann Sam sein Opfer packen und in ein finstereck wuchten, damit die Kameraden nicht Alarm schlagen. Eine taktische Komponente, die »Conviction« im Gegensatz zu vorherigen Teilen leider vermissen ließ. »Conviction war großartig. Aber eben auch nur ein Zwischenschritt in der Evolution dieser Reihe. Es wurden



MP57A2, UMP45, FAMAS, HK416, KAC SR-25, FN P90 und viele mehr. Für Waffennarren hält die Terrorjagd ein umfangreiches Arsenal bereit.



Und außerdem?

■ Erneut kommt die LEAD-Engine zum Einsatz, die schon »Splinter Cell: Conviction« antrieb. Doch wurde diese noch einmal kräftig getunt ■ Einige der Entwickler von »Blacklist« werden selbst im Spiel auftauchen – wie und wo, wollte man noch nicht verraten ■ Die »Paladin Multi-Mission Aircraft Edition« kommt mit fernsteuerbarem Flugzeug ■ Bisher wurde Sam Fisher stets von US-Schauspieler Michael Ironside gesprochen, doch in »Blacklist« übernimmt nun »Smallville«-Darsteller Eric Johnson diesen Job ■ Erfolgedetails und etwaige Pläne für Download-Inhalte? Kommen noch!

Dinge anders gemacht, weggelassen. Manches davon zu Unrecht«, gesteht der Produzent. »Aber es war uns wichtig, Fan-Feedback einzubinden. Die Community hatte mit ihrer Forderung nach manchen Funktion einfach das bessere Gefühl.«

Doch zurück nach Bengasi. Eng gepresst an einen Fassadenvorsprung geht's hinein in einen Wohn- und Bürokomplex. Die um die Ecke eilenden Waffenträger werden mit einer Hieb- und Tritt-Kombination ausgeschaltet – das füllt die bekannte »Markieren und Ausschalten«-Fähigkeit. Vor allem in verwickelten Situationen ist sie eine große Hilfe. Wie auch jetzt beim Eindringen in die heruntergekommene Polizeistation: Soll man die auf der Straße patrouillierenden Sicherheitskräfte umschleichen? Oder besser nacheinander ausschalten? Klar, geht alles, frisst aber Zeit. Besser: Alle Wachen mit der RB-Schultertaste markieren. Und sobald die Gegner in Sichtweite kommen, die Y-Taste drücken! Schon zielt, schießt und trifft Sam mit

tödlicher Präzision in Zeitlupen-Sicht ganz von alleine! Freilich, wer sich Zeit nimmt, der kann Sam auch nahezu gewaltlos ans Ziel bringen. Überhaupt liegen in »Blacklist« noch mehr Entscheidungen in die Hand des Spielers. Heißt: Abseits des Serien-typischen Schleichansatzes erlaubt das Spiel alternativ auch eine härtere, offensivere und damit actionreichere Gangart. Anstelle der Lautlos-Methode kann Sam nach der Befreiung Kobins eiskalt ein Karambit-Messer zücken und damit gegen einen anrückenden Sturmtrupp wüten. Aus dem Spurt heraus schlitzt er dann Terroristenhälse auf wie andere Truthähne an Thanksgiving – Blutfontänen inklusive. Oder er nimmt den nächsten Gegner als Geisel, verteilt mit seiner F40-Pistole zwei Kopfschüsse, um dann über einen Schreibtisch zu springen und gut geschützt mit der UMP-45-Maschinenpistole die restlichen Aggressoren niederzumähen. Elegant, schnell und verdammt cool anzusehen. Auf den Punkt gebracht: Der Spieler muss sich auf keine Herangehensweise festlegen.

ABGERECHNET WIRD ZUM SCHLUSS

Oder vielleicht doch? Zumindest offenbart einem »Blacklist« nach dem Ende einer jeden Mission den bevorzugten Spielstil: »Ghost« für friedfertige Schleichnaturen, »Panther« für lautlose Killer und »Assault« für den Rambo vom Dienst. Wie bei einem Balkendiagramm füllt sich im Anschluss eine Anzeige und lässt entsprechend Geld auf das Konto von Fourth Echelon fließen. Ein interessantes System und ein guter Anreiz, nacheinander verschiedene Varianten auszuloten. Denn wieder an Bord der Paladin lässt sich der Zaster sinnvoll investieren. Kopf, Torso, Hände, Beine und Füße: für jedes Körperteil stehen je nach Kontostand immer

neue Kampf-, Einsatz-, Taktik- und Anzugteile parat. Manche lassen Sam schneller nachladen, andere dämpfen das Geräusch seiner Schritte oder schützen ihn besser vor Schussverletzungen. Auch das praktische Nachtsichtgerät darf mit Sonar-Zusatz, Farb-Wärmesicht oder auch Experimentallinsen versehen werden. Klingt nach einem Rollenspiel? Fühlt sich auch etwas so an und verleiht dem Spiel zusätzlichen Tiefgang. Denn wer die nötige Zeit investiert, kann Sam so perfekt auf bestimmte Einsätze vorbereiten.

Beispielsweise auf die zweite Mission, die 360 Live angehen durfte: die Infiltration einer verlassenen Fabrik im Herzen Londons, in der

✕ Mehr als ein Ritter...

DIE PALADIN

Das mobile Hauptquartier von Fourth Echelon, das Flugzeug Paladin, ist mehr als nur ein begehbares Ausrüstungs- und Missionsmenü. Es lässt sich über die Aufträge hinweg erweitern und den Spieler vieles freischalten: eine ausgebauten Krankenstation bringt Sam zum Beispiel fünf Prozent schnellere Heilung. Eine Aufwertung der Crew-Quartiere schaltet einen zusätzlichen Ausrüstungs-Slot frei. Und überwindet sich Sam, Bastler Charlie eine neue Drehbank für seine Werkstatt zu spendieren, wird er dafür mit interessanten Prototypwaffen belohnt. Selbst das einfache Umherschlendern im Flugzeug bringt Vorteile: Briggs, Charlie und Grim haben nicht selten etwas Wissenswertes zu erzählen, geben Infos über das Geschehen auf der Welt ab oder haben auch mal einen Auftrag parat, der von der Hauptstory abweicht und vom Spieler abgenommen oder abgelehnt werden kann. Aber auch mit Waffenhändler Cobin mal ein Schwätzchen zu führen, kann lohnenswert sein.





Wird Sam trotz Fokus aufs Schleichen doch mal entdeckt, ist schnelle Reaktion gefragt: Geisel als Schutzschild nehmen, gezielte Salven abgeben und dann wieder ab ins Dunkel.

eine Schläferzelle ihr Hauptquartier eingerichtet hat. Es ist Nacht, Regen peitscht gegen die Klinkerwände des Gebäudes. Scharfschützen überwachen das Gelände. Toll, wie sich das Wasser in den porösen Backsteinen sammelt. Nur fad erleuchtet der Mond die stimmige Szenerie. Perfekt für ein heimliches Vorgehen – weshalb Sam auch komplett in einen kaum auszumachen Covert-Ops-Anzug gehüllt ist. »Es war uns wichtig, den Spielern das zu geben, was Agentenfilme so cool macht: das perfekte Aufrüsten vor der Mission«, philosophiert Wilson. »James Bond packt ein, was er für die Weltrettung braucht. Sam ist da nicht anders. Nur, dass er keinen schicken Smoking trägt.« Töten und Gegner umgehen in der sinisternen

Fabrik-Ruine? Eine Wonne. Veteranen fühlen sich da irgendwie an die Mission »Shanghai« aus »Double Agent« erinnert. Nur, dass im Hintergrund statt des Oriental Pearl Tower das Riesenrad London Eye prangt. Mit flinkem Schritt huscht Sam über die nassen Betonböden, schleicht katzenleich an Scharfschützen vorbei, zerrt einen Wachposten in die Finsternis, um ihn anschließend hinter einem Lüftungsschacht zu deponieren. Oder er nutzt eine Tri-Copter-Drohne, um die heruntergekommen Räume auszukundschaften und die Wachposten dann gezielt mit dem eingebauten Elektro-Schocker des Fluggeräts auszuschalten. Ja, hier kommt wahrlich »Splinter Cell«-Atmosphäre auf. Vor allem, wenn Sam später selbst mit

Hightech aller Art konfrontiert wird: etwa nervigen Mini-Sprengdrohnen, die ihn verfolgen oder Störsendern, die seine technologischen Spielzeuge nutzlos machen. Besonders fies: ein gepanzerter Koloss, der dem Helden ohne Vorwarnung entgegenprescht und dank seines Stahlhelms nicht mit einem simplen Kopfschuss zu erledigen ist. »Wir wissen, dass Blacklist bei seiner ersten Präsentation einen falschen Eindruck hinterlassen hat«, erklärt Andy Wilson. »Einen Eindruck, der vor allem langjährige Fans zweifeln lässt. Doch wir wissen auch, dass Blacklist nicht nur im Herzen, sondern durch und durch ein echtes Splinter Cell darstellt.«

Genau das kann 360 Live mittlerweile guten Gewissens bestätigen. Und auch wenn der aktuelle Teil mit Traditionen bricht, vieles neu und auf andere Weise macht, ist bereits jetzt klar: Das hier ist immer noch ein Paradies für Schleicher, Taktiker und Agentenbegeisterte. Bleibt nur zu hoffen, dass die Macher alsbald noch mehr von Sams natürlichem Lebensraum präsentieren. Nämlich Nacht, Nebel und finstere Gassen, aus denen er angreift und ebenso schnell wieder verschwinden kann.

Michael Förtsch



An Bord des fliegenden Hauptquartiers »Paladin« wird Sam ausgerüstet: Haftkameras, EMP-Granaten und Co – alles da. Puristen hingegen setzen primär auf Pistole und Nachtsicht.

360LIVE sagt...

Schnell, actionreich, stylisch und verdammt ambitioniert! Gleichzeitig aber auch für Schleicher-HITPOTENZIAL fuchse höchst interessant.

8.0 von 10

Erhältlich | 26. März 2013 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

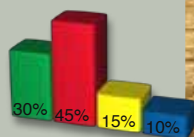
Hersteller |
2K Games
Entwickler |
Irrational Games
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das neue »Bioshock«-Game will mit einer mitreißenden Story und einer zwiespältigen Welt überzeugen.

das ist drin

● Mysterien
● Realität
● Kampf
● Isolation



Schon nach wenigen Stunden quälen den Spieler unzählige Fragen: Ist Comstock tatsächlich ein Prophet? Ist Elizabeth seine Tochter oder doch nur ein Gen-Experiment? Und was genau ist eigentlich dieser Songbird, der Elizabeth beschützt?

BIOSHOCK INFINITE

Vertrau niemandem. Nicht mal dir selbst ...

Mit ruhiger Stimme spricht der Erzähler Alistar Bloom zu den verwackelten Bildern dieses typischen Schulvideos. Eines, wie es in den 80ern in Unterrichtsstunden zum Einsatz kam, um die Schüler in den Schlaf zu wiegen und Ausfallstunden zu überbrücken. Denn die Themen waren meist »Woher kommt das Wasser?«, »Wie funktioniert Politik?« und »Wie wurde Amerika entdeckt?« Doch die Video-Dokumentation der fiktiven Produktionsfirma AHX stellt eine andere, spannendere Frage. Eine, wie aus einer schrägen Parallelwelt: »Columbia – Ein moderner Ikarus?« Schwarz-Weiß-Archivmaterial zeigt den graubärtigen Propheten Comstock, wie er vor einer Menschenmenge predigt. Anschließend flackern die guldene »Statue of the Republic« und das schmucke »Administration Building« der Weltausstellung World's Columbian Exposition in Chicago ins Bild. Stolz ragen sie in den Himmel des Jahres 1893, während im Hintergrund die wahre Attraktion schwebt: die Himmelsstadt Columbia. Das Werk eben jenes Zachery Comstock, als Zeichen der Stärke des amerikanischen Gedankens erbaut. Zeitungsartikel berichten dann von der

Loslösung Columbias von den USA und der blutigen Intervention beim Boxeraufstand im chinesischen Peking. Wenige Sekunden später: Ein körniger Video-clip zeigt Überreste eines Gebäudes der schwebenden Stadt, das aus dem Himmel auf einen Bergpass in den Alpen schmetterte und Relikte der verschwundenen Stadt preisgab. Ja, im aktuellen Teaser-Video zu »Bioshock Infinite« verschwimmen Realität und Fiktion. Doch genau das ist's, was laut Kreativ-Leiter Ken Levine eine fantastische Geschichte von einer guten unterscheidet...

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Vergnügen ■ Knallharter 1999-Schwierigkeitsgrad für Spielveteranen ■ Kommt mit einem von der Fan-Community gewählten Wende-Cover
■ Auch erhältlich als »Ultimate Songbird Edition« für 130 Euro inklusive Songbird-Statue, Artbook, Plakat und vielem mehr... ■ Komplette deutsche Synchro samt Untertiteln – wahlweise auch wieder auf Englisch umstellbar ■ Deutsche Version ungeschnitten und mit USK-18-Freigabe ■ Laut Entwickler vorerst keine Demoversion ■ Folgejäger werden selbstverständlich beglückt



» Es ist, als würdest du in einen schönen, roten Apfel beißen. Aber dann entdeckst du, dass ein ekliger, dicker Wurm drinsteckt. «



THEMENPARK

Denn tatsächlich verbirgt »Bioshock Infinite« mehr Wahrheit, als sich auf den ersten Blick erkennen lässt. Es stützt sich auf tatsächliche Ereignisse, die auch abseits des Spielgeschehens faszinieren und greift historische und zeitgenössische Tendenzen auf, deren Prägnanz noch lange nicht verfliegen ist. Die Weltausstellung von 1893 fand beispielsweise tatsächlich statt und zeigte großartige Erfindungen und technische Wundermaschinen: Der Vorläufer des Reißverschlusses, der erste Geschirrspüler und die gesellschafts-analytische Frontierthese von Frederick Jackson Turner wurden präsentiert. Hätte jemand dort eine fliegende Stadt vorgestellt, wäre das besonders und aufregend gewesen. »Aber für unmöglich hätte das niemand gehalten«, glaubt Levine. »Dies war eine Zeit der Innovationen, der Umbrüche und Erfindungen; viele Leute bauten Dinge, die nur ein paar Jahre vorher undenkbar gewesen wären.« Abseits der Technik sind's aber vor allem Glaubensvorstellungen und historische Ereignisse, an denen sich »Infinite« bedient. Die ersten Schritte von Booker DeWitt, Held und Ex-Dektiv der Agentur Pinkerton, durch Columbia wirken wie der biblische Eintritt ins Paradies, einen Garten Eden, ein wahres Utopia: weiße Pflasterstraßen, warmer Sonnenschein, Parks mit blühenden Blumen und saftigem Gras. Mit den Worten »Er, der den Delaware überquerte mit flammenden Schwert und den Flügeln eines Engels...« beten Bürger der Stadt zu Statuen von George Washington, Thomas Jefferson und Benjamin Franklin. Ex-Präsident Lincoln hingegen wird als Befreier einer niederen Rasse verteufelt und sein Mörder John Wilkes Booth als Märtyrer verehrt. »Du fühlst dich, als würdest du einen Teil der amerikanischen Geschichte betreten, der so allerdings nie

existierte. Es ist wunderschön, aber gleichzeitig dunkel und bizarr. Es ist, als würdest du in einen schönen, roten Apfel beißen. Aber dann entdeckst du, dass ein ekliger, dicker Wurm drinsteckt«, erläutert dir Levine die Intention. »Betrachtet man, wie die Gründungsväter der USA heute charakterisiert werden, wirken sie meist wirklich wie Übermenschen und makellose Heilsbringer. Ich bin nicht religiös und brauchte somit auch erst etwas Zeit, um mich in Comstock und seine Anhänger einzufühlen; um das Gefühl und die Befriedigung einer Religion zu verstehen.« Doch all dem wohnt eine innere Logik inne. Eine Logik, die auch Andrew Ryans Philosophie in Rapture bestimmte. Beim Gang mit Elizabeth durch Columbia wird dem Spieler immer wieder jener Fanatismus vor Augen geführt, der den Bewohnern von Columbia vollkommen alltäglich scheint: Plakate und Propagandaposter sprechen von Rassenreinheit, preisen Comstock als Hüter der verirrtten Herde, Passanten hetzen gegen die widerlichen Iren, Afro-amerikaner putzen mit Eimer und Wischmopp dreckige Toiletten. Ein riesiges Mausoleum, das der toten Gemahlin des Propheten geweiht ist und ein finstere Herrenhaus in dem ein Ku-Klux-Klan-Verschnitt Treffen abhält. Das alles verteilt auf einzelne schwebende Inseln: Columbia macht damit fast den Eindruck eines Themenparks mit unterschiedlichen Attraktionen; eines Rassismus- und

Stephen Hawking oder Rasputin?

- +** Tiefgängiger und kulturkritischer Storyansatz, facettenreiche Charaktere, wunderschöne Grafik, rasanter Spielfluss, recht offene und detailverliebte Spielwelt
- Teils etwas unübersichtliche Kämpfe, einige unschöne Texturen, diverse sich wiederholende Figurenmodelle



✕ Die Vorgeschichte

MIND IN REVOLT

Was ist in der Wolkenstadt Columbia eigentlich vor Bookers Eintreffen passiert? Wie kam es zum Bürgerkrieg, der in den Straßen wütet? Diese Geschichte erzählt das am 12. Februar 2013 veröffentlichte englischsprachige E-Book »Bioshock Infinite: Mind in Revolt«, das bisher ausschließlich bei Amazon als Download verfügbar ist. Preis: schlappe 2,31 Euro. Die Story dazu hat Ken Levine gemeinsam mit dem Jung-Autor Joe Fielder erdacht und soll vor allem Fans der Serie dazu dienen, ein noch besseres Verständnis für die Welt von Columbia, die Motivationen der Charaktere und die Historie der Stadt zu entwickeln. Dabei dreht sich der Großteil der Geschichte um die durchaus strittige Rebellenführerin Daisy Fitzroy. Sie zieht gegen den Alleinherrscher und Propheten Comstock sowie seine Gefolgsleute in den Krieg, um mit der Isolation der Stadt von der Außenwelt Schluss zu machen. Genau wie der Pinkerton-Agent Booker ist aber auch Daisy kein unbeschriebenes Blatt und bereit, für ihre eigentlich ehrbaren Ziele zu unehrenhaften Mitteln zu greifen. Kein Wunder, dienen als charakterliche Vorlage für sie und ihre Mitstreiter doch unter anderem die deutsche Terrorgruppe Rote Armee Fraktion.



Fanatismus-Disneyland. »Ich glaube, dass das Erzählen einer Geschichte und Vermitteln einer Situation am besten visuell funktioniert. Wir versuchen die Ideale, die Geschichte dieser Welt durch Bilder zu erzählen«, meint Levine. »Man muss herumgehen, sich Kulissen anschauen und mit ihnen interagieren können; Zeit zum Umschauen und Verarbeiten haben. Ich glaube das ist wichtig und macht vieles einfacher.« Beispielsweise, wenn Booker in einer Nachbildung des »glorreichen Sieges von Comstock« in der Schlacht von Wounded Knee, umringt von widerlichen Papp- und Holz-Karikatur-Indianern, gegen anrückende Wachmannschaften kämpft. Flammen schießen da umher, Indianergeschrei und Schüsse hallen durch die Luft und gigantische Tomahawk-Nachbildungen fahren aus den Wänden herab. Ein Massaker, dessen wahren Hergang auch der Held miterlebte. Hier braucht es keinen großen Dialog oder eine Zwischensequenz, um das klarzustellen. Vielmehr reicht ein einziger kurzer Satz: »Er war da!« Anders formuliert: Einfach irre, wie schnell »Infinite« einen in die Welt einsaugt!

DIE KLEINEN DINGE

Weitaus subtiler sind dagegen all die kleinen Referenzen und Anspielungen, die schon viele Spieler im ersten Teil der »Bioshock«-Reihe reizten: Das übergreifende Thema der Abspaltung und Isolation, die Quantenmechanik, das Spiel mit der Zeit und den Dimensionen, aber auch kleine Stiche, die die Glaubwürdigkeit des Helden untergraben. Wenn schon Jack in »Bioshock« ein willenloses Wesen war, wieso soll dann Pinkerton-Agent DeWitt vertrauenswürdig sein? Denn Booker hat tatsächlich nicht gerade die sauberste Vergangenheit, wird von

Erinnerungsfetzen gequält, ist ein Säufer und halluziniert. Er spricht Elizabeth plötzlich mit »Anna« an und wenig später verwechselt sogar eine Einwohnerin von Columbia Elizabeth mit einer gewissen Annabell? Was ist da los? »Ich weiß, dass es viele Spieler überraschen wird, wie und wohin sich die Geschichte und das Spielgeschehen entwickelt«, sagt Ken Levine. »Nicht jeder wird alles sehen und erfahren. Und die meisten Gamer sind auch keine Historiker und Geschichtsnern«, gesteht der kreative Kopf hinter der Spieleserie. »Es ist großartig, wenn Spieler diese Facetten erkennen und über die Mysterien rätseln. Doch letztlich dreht sich alles um Booker und Elizabeth und wie sie diese Welt durchstreifen, sie erleben und damit auch verändern. Es gibt viele große Ereignisse, die sich während der Geschichte umwälzen – aber letztlich geht es um diese beiden Menschen und wer sie sind.« Und genau das ist es, was an »Bioshock Infinite« letztlich so fasziniert, mitreißt und Lust macht, endlich mehr zu sehen als immer nur ein Bruchstück des facettenreichen Kaleidoskops. Der lang erwartete Test? Schon im nächsten Heft findest du ihn!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Intelligent, tiefgründig und wunderschön. Mit »Bioshock Infinite« erwartet uns schon bald eines HITPOTENZIAL der Top-Games 2013!

9.0 von 10

Erhältlich | 24. Mai 2013 | Status | 80% komplett



Aida Bella oder SS Concordiat?

-  Dichte und gruselige Atmosphäre, ordentlich aufpolierte Grafik, sinnvolle Neuerungen, separater Raid-Koop-Modus gegen Gegnerhorden nun auch online spielbar
-  Trotz Präsenz des leider wenig hilfreichen KI-Partners ist die Story nur für Einzelspieler ausgelegt – ein klassischer Koop-Modus fehlt



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Angst und Panik wie auf der Titanic

kurz&knapp

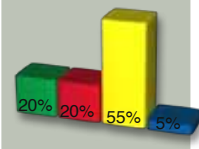
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom Japan
Genre | Horror-Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Generalüberholte Neuauflage des Survival-Horrors für Nintendo 3DS.

das ist drin

-  Infizierte Tote
-  Lebende Tote
-  Attackernde Tote
-  Tote Tote



Terragrigia sollte ein neuer Anfang werden. Eine schwimmende Stadt, die ihren Strom ökologisch rein nur aus Solaranlagen bezieht. Doch was als wahr gewordene Vision beginnt, endet in einem Albtraum – und verwandelt Terragrigia in ein Massengrab. Eine Bio-Waffe namens »Abyss«, geschaffen von der Terrorgruppe Il Vetro, transformiert Einwohner in bestialische Mutantenbestien – sogenannte BOWs. Der blutige Vorfall ist die Geburtsstunde einer neuen Anti-Terroreinheit: die BSAA, zu dessen berühmtesten Mitgliedern die beiden Serienveteranen Chris Redfield und Jill Valentine gehören. Der Kampf gegen den Bioterror beginnt... erneut. Denn »Revelations« hat Besitzern von Nintendos Handheld 3DS bereits vor knapp einem Jahr das Fürchten gelehrt und ordnet sich zeitlich zwischen Teil Vier und Fünf ein. Nun bringt Capcom eine Neuauflage für Xbox 360, die neben hübscher HD-Grafik noch weitere Extras wie neue Gegnertypen und zusätzliche Schwierigkeitsgrade im Gepäck hat.

Der wendungsreiche Plot bleibt indes unangetastet. Demnach wittert die BSAA die Rückkehr von Il Vetro auf das Kreuzfahrtschiff SS Queen Zenobia. Chris Redfield und seine meist hauteng bekleidete Partnerin Jessica

Sherawat sollen die Sache untersuchen. Doch beide verschwinden. Warum und wieso? Das aufzuklären, obliegt nun Jill Valentine und ihrem KI-gesteuerten Partner Parker Luciani. Aber nicht nur von den beiden Kollegen fehlt jede Spur – weit und breit ist auf dem Kahn keine menschliche Seele auszumachen. Was zur Hölle ist hier passiert?

Langsam tastet sich das Duo voran. Ein Schatten huscht durch die Regale. Prasselnder Regen, peitschende Wellen, bedrohliche Dunkelheit, kribbelnder Sound. Sofort baut sich genau die Atmosphäre auf, die manch einer bei Teil Sechs vermisst hat. Mut fassen, weitergehen, wachsam sein... Aus dem Lüftungsschacht fließt eine zähe, farblose Substanz. BOWs? Auf diesem Schiff? Verdammte, darauf sind die beiden nicht vorbereitet. Nicht zuletzt weil sie kaum Pistolenmunition, geschweige denn Heilkräuter mit sich führen. Die klaustrophobischen Gänge absuchen ist unabdingbar. Praktisch dafür: der »Genesis«-Scanner, der ansonsten verborgene Objekte hervorhebt. Dem Gang folgend, kommt das Duo an eine verriegelte Tür. Jill lugt durch den Klappschlitz und sieht... Chris, gefesselt auf einem Stuhl. Nur warum antwortet er nicht? Ist er tot? Ohne zu zögern machen sich die

beiden auf die Suche nach dem Türöffner.

Kaum ist das Objekt der Begierde lokalisiert, bricht Chaos los: Verstümmelte, menschengleiche Kreaturen mit Stachelkeulen statt Händen stürmen aus allen Richtungen heran. Jetzt muss jeder Schuss sitzen, denn Munition ist spärlich gesät. Hinzu kommt das ständige Zucken der Feindkörper, was Kopfschüsse spürbar erschwert. Nervenkitzel erster Güte! Dann plötzlich: Die Waffen klacken, die Magazine sind leer wie Griechenlands Staatskassen. Schnell durch die Tür, denn die können Feinde nicht öffnen. Rettung in letzter Minute – und Resi-Gameplay, wie Fans es lieben. Wer Teil Vier mag, kommt an »Revelations« nicht vorbei!

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Ein Grusel-Shooter, wie er sein soll: Wer »Resident Evil 4« verschlungen hat, sollte HITPOTENZIAL sich »Revelations« unbedingt vormerken.

8.5

von 10

Erhältlich | 19. April 2013 | Status | 80% komplett

ENDLICH
ANGEFASST!



Schädelbruch oder Schürfwunde?

- + Eingängiges Kampfsystem, schnelle Action, Objekte aus der Umgebung finden regelmäßig Verwendung im Kampf, bis zu drei Arenen pro Kampf, eigens fürs Spiel angepasstes Heldenesign, 60 Bilder pro Sekunde, schicke Grafik...
- ...die stellenweise noch wie Plastik wirkt, Game-Infos spärlich



INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Wenn Superhelden mal die Sicherung durchbrennt

kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Netherrealm Studios

Genre | Beat 'em Up

Spieler | 1 - unklar

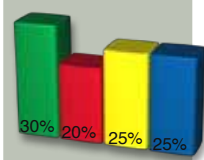
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ed Boons Brachialprügler mit dem Who-is-Who der DC-Superhelden-Riege.

das ist drin

- Schläge
- Tritte
- Superkräfte
- Zerstörung



Superman wacht eines Morgens auf. Er ist verdammt mies drauf und denkt sich nur noch: »Hey, Welt! Eine aufs Maul?« So ähnlich muss Ed Boon, Erfinder der »Mortal Kombat«-Serie, auf die Idee zu »Injustice: Götter unter uns« gekommen sein. Denn in diesem Beat'em Up geben sich die DC-Comic-Superhelden und -schurken ordentlich auf die Mütze: Batman, Catwoman, Cyborg, Deathstroke, Lex Luther, Nightwing, Flash, Harley Quinn, Solomon Grundy, Wonder Woman und eben Superman gehören zu den bestätigten der über 24 Kämpfer. Warum die Herrschaften sich nach Strich und Faden verdreschen? Sicher ist, dass der Joker Supermans Wahlheimat Metropolis mit einer Atombombe bösen Schaden zugefügt hat. Warum das aber nun zahlreiche DC-Universum-Helden anlockt, bleibt vorerst zwar geheim, soll aber mindestens sechs Stunden unterhalten.

Egal, denn selbstredend stehen die Kämpfer im Vordergrund. Und vor allem hier zeigt sich, dass die Macher wissen, worauf es ankommt: Mit stählernen Schlägen wuchtet Cyborg den blitzschnellen Flash durch die Bat-Höhle. Drei Angriffstasten für leichte bis harte Schläge, B-Taste wechselt zu Kampf-

stock und anderen Waffen. Handlich und schnell erlernt! Das merkt auch der Rote Blitz: Im Bruchteil einer Sekunde rauscht er los, packt den Schraubenjungen und lässt einen Sturm an Dampfhämmern los. Eine Plasmakugel aus Cyborgs Handkanone ist die deftige Antwort. Plötzlich erbebt Batmans Unterschupf. Trümmer fallen von der Decke direkt auf das Batmobil. Funken sprühen aus technischen Anlagen im unterirdischen Refugium. Der Clou: In »Injustice« lässt sich die Kulisse aktiv in den Kampf einbeziehen. Kullern aus einem Waffenschrank Granaten, kannst du diese sofort verwenden. Oder du wirfst dein Gegenüber in baumelnde Starkstromkabel. Was genau ein Recke mit einem Level-Objekt anstellt, hängt vom Helden selbst ab – unterteilt wird in Kraftprotze und Technik-Nutzer. So kann Superman in der Metropolis-Kulisse ein Auto greifen und den Dunklen Ritter damit wie einen überdimensionierten Nagel in den Asphalt hämmern. Der hingegen rammt das Gesicht seiner Feinde bevorzugt gegen die Motorhaube der gelben Karosse. Dass die raue Action dabei nicht auf einen langgezogenen Bildschirm beschränkt ist, pumpt zusätzlich Adrenalin ins Blut. Der Fahrstuhl in Batmans

Versteck zum Beispiel hievt die Kämpfer auf eine komplett neue Ebene. In Supermans Festung kann Wonder Woman durch die Kristallwand eines angrenzenden Raums geschmettert werden, wo es anschließend munter weitergeht. Das alles fühlt sich rasant und kraftvoll an. Wenn Solomon Grundy einen Grabstein über Nightwings Rübe zertrümmert, dann knirscht es, dass die Boxen beben. Und wenn Flash mit einer gefühlten Erdumrundung Anlauf Superman einen Kinnhaken verpasst, dann spürt man förmlich die unglaubliche Kraft dahinter. Ob's reicht, um »Street Fighter« und Konsorten Fans streitig zu machen? In Anbetracht von zahlreichen in Aussicht gestellten Modi-Überraschungen sind wir hoch optimistisch.

Michael Förtsch/Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Kraftvoll, brachial, dynamisch. Hat das Zeug zum Super-Beat'em-Up – sofern Balancing HITPOTENZIAL und Umfang stimmen.

8.0 von 10

Erhältlich | 5. März 2013 | Status | 95% komplett

Und außerdem?

- Auch als Survival Edition mit Inselkarte, Artbook, wasserfestem Beutel, Soundtrack auf CD, Zusatz-Download-Inhalten sowie exklusiver Verpackung
- Die noch luxuriösere Collector's Edition kommt in schicker Metallbox daher und enthält neben genannten Extras eine 20 cm hohe Lara-Figur
- 50 Erfolge, davon 15 zu ergattern im Mehrspieler-Modus



kurz&knapp

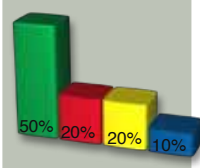
Hersteller |
Square Enix
Entwickler |
Crystal Dynamics
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Weniger Silikon,
mehr Spieler: Düs-
terer Serienneustart
mit Mehrspieler-
Komponente.

das ist drin

- Überleben
- Jagen
- Gejagt werden
- Bluten



TOMB RAIDER

Verdammt, Lara ist nicht mehr solo!

Lara Croft, die wohl berühmteste Tanktop-Verfechterin der Welt, war schon immer eine Einzelgängerin. In Tempelanlagen rund um den Globus auf Schatzsuche gehen, an gefährlichen Abhängen herumturnen und angreifende Kuscheltiere abknallen - all das ging die Archäologin bevorzugt im Alleingang an. Doch kurz vor dem Serienneustart »Tomb Raider« lassen Hersteller Square Enix und Entwickler Crystal Dynamics nun die Ägyptische Mau aus dem Sarkophag: Neben der Einzelspielerkampagne, in der die junge Brünnette nach einem Schiffsbruch auf einer Insel ums halbnackte Überleben kämpft, schlummert auf der Disk auch ein kompetitiver Mehrspieler-Modus. »Vertraut, und doch anders« soll sich dieser anfühlen, verrät Multiplayer-Produzent Joe Khoury 360 Live auf einem Anspiel-Event in London. Während »Tomb Raider: Underworld«-Schöpfer Crystal Dynamics sich alleinig um den Solo-Part des Spiels kümmert, werden die Gefechte für mehrere Zocker von einem separaten Studio, dem kanadischen Eidos Montreal, entwickelt. Die haben schon mit »Deus Ex: Human Revolution« bewiesen, was sie können. Gewinnt Lara dadurch mehr Fans oder stört das Ganze lediglich die Einzelspieler-Grube? 360 Live hat den kompetitiven Überlebenstrip gewagt.

Die drei wesentlichen Gameplay-Säulen, nämlich Überleben, Klettern und Kämpfen, übernimmt Eidos Montreal auch für die Gefechte mit mehreren menschlichen Teilnehmern. Als Ausgangslage dient dabei die Rahmenhandlung der Kampagne. Die Mit-Gestrandeten von Lara Croft stehen in den team-basierten Third-Person-Schießereien also ruchlosen Plünderern gegenüber. 360 Live darf seine Überlebensinstinkte leider nur in einer Spielvariante und auf einer Karte unter Beweis stellen: In »Rescue« müssen die Überlebenden insgesamt fünf Verbandskästen bergen und an einen bestimmten Punkt auf der Karte bringen, die Plünderer sollen das verhindern. Im Kern liegt also eine Flaggenklau-Mechanik vor, allerdings leicht variiert: Die Schiffsbrüchigen haben spezielle Fähigkeiten und spielen sich daher ein wenig anders als ihre Kontrahenten. So erklimmen sie mit ihren Spitzhacken steile Felswände, die für die Bösen unerreichbar sind. Oder sie gleiten rasend schnell an Seilen herab, an denen sich ihre Jäger nur sehr langsam und unbeholfen entlanghangeln. Und fällt ihre Lebensenergie auf Null, verbluten sie zwar langsam, können jedoch immer noch mit der Pistole Feinde umpusten oder gar wie in »Left 4 Dead« von Freunden gerettet werden. Plünderer verfügen nicht über dieses Privileg und müssen die Verletzten aus



✕ Zweibrustküken

NORA TSCHIRNER SPRICHT LARA CROFT

Vielleicht hatte die deutsche Stimme von Angelina Jolie – die in der »Tomb Raider«-Verfilmung die taffe Archäologin mimte – gerade keine Zeit, vielleicht fand man bei Square Enix Deutschland die einstige MTV-Moderatorin auch einfach cooler. So oder so, in der deutschen Version leiht Schauspielerinnen Nora Tschirner Frau Croft ihr Stimmorgan. Richtig bekannt geworden ist die Berlinerinnen durch Till Schweigers Schnulz-Komödien »Keinohrhasen« und »Zweiöhrküken« sowie die schräge Sci-Fi-Serie »Ion Tichy: Raumpilot«. Bevor die Gute in den Morast deutscher Comedy absank, war sie 2004 auf MTV an der Seite von Christian Ulmen zu sehen und widmete sich »Ulmens Auftrag«. Vor »Tomb Raider« lieh sie unlängst noch Pixars ungestümer »Merida« ihre Stimme. Wie sich die Durchstarterin als Lara macht, lässt sich mangels Hörproben noch nicht sagen. Doch sofern sie keinen Berliner Akzent einbaut, sind wir einfach mal zuversichtlich.



Angelina Jolie oder Nora Tschirner?

- +** Intensiv-brutale Solo-Kampagne mit Fokus auf Überlebenskampf, dichte Atmosphäre, imposante Präsentation, asymmetrische Spielelemente sowie manch nette Ideen des Mehrspieler-Modus gefallen...
- ...doch kompetitive Gefechte wollen nicht so recht zur Serie passen, kein Koop, überschaubare Anzahl von Karten und Modi, Mehrspieler wirkt bisher aufgesetzt



Kletteraffe: Plünderer fühlen sich am Seil gar nicht wohl, Überlebende hingegen turnen behände daran herum.

nächster Nähe erledigen, um den Kill verbuchen zu dürfen. Zwanzig Morde müssen die Schlägertypen erreichen, bevor Team Schiffbruch seine fünf Verbandskästen zusammen hat. Dazu verteilen die Koffersucher auch mal fiese Fallen, etwa als Munitionskisten getarnte Sprengsätze oder simple Seilschlingen, in denen sich die Gegenspieler nach Auslösen hilflos winden. In der Praxis funktioniert das erstaunlich gut, viele der Partien geraten zu Kopf-an-Kopf-Schlachten. Unfair wirkt das selten, egal welcher rundenweise wechselnden Fraktion die Spieler angehört.

Wer den Kartenaufbau verinnerlicht, findet schnell neue Wege, platziert als Überlebender strategisch geschickt Fallen oder lauert als Plünderer zwecks

eines fiesen Hinterhalts. Andere Insulaner mit Blei vollpumpen, das spielt sich wie »Kane & Lynch« auf Urlaub – mit dem Unterschied, dass in »Tomb Raider« kein Deckungssystem auf Knopfdruck mit an Bord ist. Die an einer malerischen Schlucht stattfindende Action auf der kompakten »Chasm«-Karte ist schnell, einsteigerfreundlich und direkt. Mit Automatikgewehr, Schrotspucker sowie dem schwer zu meisternden Jagdbogen wird via linker Schultertaste gezielt und per rechter der Abzug betätigt. Sogenannte »Game Changer« bringen als dynamische Faktoren noch zusätzlichen Schwung in die Gefechte: So löst etwa das Betätigen einer gusseisernen Glocke – frag nicht nach Logik – einen kleinen Sandsturm aus. Die Mannschaft des Sturm-Beschwörers sieht nun für einen begrenzten Zeitraum Feindmarkierungen durch die dicke Sturmwand, während der Gegner noch weniger erkennt als eine Mumie mit Augenbinde.

Auf jeder Karte soll ein solcher »Game Changer« zu finden sein – allerdings sind bislang gerade mal magere fünf Umgebungen für die Mehrspieler-Balgereien angekündigt. So knapp bemessen wie Laras Hotpants anno 1996 ist auch die Anzahl der Modi: Neben »Rescue« steht zur Zeit nur das obligatorische »Team Deathmatch«, sowie »Cry for Help« auf dem Spielplan. Letzterer ist ein noch nicht enthüllter Modus, bei dem angeblich mehr das Entdecken als der Kampf im Vordergrund steht. Denkbar wäre also eine Art kompetitive Schatzsuche. Auch an ein Levelsystem und freispielbare Fähigkeiten hat Eidos Montreal gedacht – doch selbst damit wirkt der gesamte Mehrspielermodus auf manch einen wohl so überflüssig wie eine Brustvergrößerung für Lara. An die brillant inszenierte, verstörend-brutale und toll erzählte Solokampagne reicht die Multiplayer-Action leider noch nicht heran.

Nils Osowski



Rothaut »Turok« wäre begeistert: Wer den lautlosen Bogen erfolgreich nutzen will, braucht viel Übung und perfektes Timing.

360 LIVE sagt...

Mehrspieler-Grabräubern geht in Ordnung, richtig heiß macht uns aber nur die Solo-Nummer mit Lara.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | Herbst 2013 Status | 55% komplett

kurz & knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

Square Enix

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

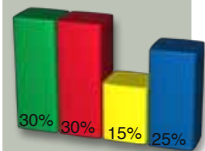
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Lightning hat 13 Tage Zeit, die Seelen der Menschheit zu retten und sie in eine neue Welt zu überführen.

das ist drin

- Seelen retten
- Outfit wechseln
- Chocobos reiten
- Zeitdruck standhalten



LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY 13

Die Welt geht unter – es lebe die neue Welt!

Die Verkaufszahlen können sich sehen lassen: 6,6 Millionen Exemplare wurden weltweit von »Final Fantasy 13« verkauft. Zusammen mit »Final Fantasy 13-2« schossen die Verkäufe sogar auf 9,7 Millionen. Mit »Lightning Returns« will Hersteller Square Enix nun die 10-Millionen-Marke knacken. Kein sonderlich hoch gestecktes Ziel, das dürfte dem letzten Teil der Lightning-Trilogie spielend

gelingen. Aber wieso heißt der eigentlich nicht »Final Fantasy 13-3«? Produzent Yoshinori Kitase klärt im Rahmen einer Europa-Tournee auf: »Lightning Returns ist einzigartig genug, um einen anderen Namen zu tragen. Es ist ein völlig neues Spielerlebnis.« Was daran so neu sein soll, wird jedoch erst auf den zweiten Blick deutlich. Zunächst sieht nämlich alles aus wie immer, also überragend gut: steile Grafik, filigrane Porzellangesichter, butterweiche Animationen, scharfe Texturen und eine riesige Spielwelt, gefüllt mit strategischen Kämpfen, tiefgründigen Charakteren und jeder Menge entdeckenswerter Details. Zur Story ist bislang nur Oberflächliches bekannt. Nach vielen hundert Jahren erwacht Protagonistin Lightning aus ihrem Kristallschlaf und sieht sich sogleich mit diversen Problemen konfrontiert. Das Offensichtliche: In 13 virtuellen Tagen geht die Welt unter. Ein Termin, den man immer im Blick haben sollte – aus diesem Grund wird eine Uhr am oberen rechten Bildschirmrand eingeblendet, auf der kontinuierlich die Zeit abläuft. »Majora's Mask« vom Nintendo 64 lässt grüßen! Viel Zeit hat Lightning also nicht, die Seelen

der Menschen zu retten und sie in eine neue Welt zu geleiten. Umso weniger, weil sie diesmal durchweg allein unterwegs ist und die recht umfangreiche Spielwelt gleich aus vier Bereichen besteht, die über ein Schienennetz miteinander verbunden sind. Damit erübrigt sich immerhin die Frage nach einem Schnellreisesystem. In der Präsentation einer noch sehr frühen Alpha-Version des Spiels verspricht es Lightning zunächst in die Stadt Luxerion. Ein augenscheinlich reicher Ort mit Mosaik-Pflastersteinen, weißen Häuserfassaden und dem Flair der Londoner Altstadt. Doch der Schein trügt, denn tief im Innern ist Luxerion von Hass und Diskriminierung zerfressen. Wer hier anders denkt, wird auf offener Straße erstochen und wie Abfall liegen gelassen. An Gesellschaftskritik wie in »Bioshock Infinite« versucht sich »Lightning Returns« jedoch nicht. Stattdessen tragen solche Details mehr zur Atmosphäre bei und unterfüttern ein paar Haupt- und Nebenmissionen. Zum Beispiel als Lightning die Mörder eines jungen Mädchens ausfindig machen soll – mysteriöse Kutterträger, die immer wieder hinter einem hohen, ver-

Armageddon oder Staubkorn aus dem All?



Spannende neue Welt, Zeitablauf-System gefällt, wie immer beeindruckende Render-Zwischensequenzen und absolut saubere Technik, actionreiches und doch strategisches Kampfsystem, Kostüme, Lightning als Hauptcharakter...



...aber auch einzige spielbare Figur, nur japanische und englische Sprecher mit deutschen Texten, neue Actionabenteuer-Aspekte im Stil von »Assassin's Creed« gewöhnungsbedürftig, wird's auch verständlich für Serien-Neueinsteiger?

Und außerdem?

■ Wird ein reines Solo-Abenteuer, das vermutlich komplett auf Online-Funktionen verzichtet ■ Direktor Motomu Toriyama verrät, dass man mit nur einem Spieldurchgang nicht alle Ereignisse und Zwischensequenzen des Spiels erleben kann, da manche Geschehnisse zu festen Uhrzeiten im Spiel stattfinden, teilweise auch gleichzeitig ■ Noch keine Infos zu Erfolgen, Sammlereditionen oder möglichen Download-Inhalten

geschlossenen Tor verschwinden. Hier offenbart sich ein für die Reihe eher ungewöhnlicher, neuer Gameplay-Aspekt: Schleichen. Ähnlich wie in »Assassin's Creed« kann sich Lightning nun hinter Kisten und anderen Objekten verschanzen, Zielobjekte ausspionieren und sogar leichtfüßig Wände und Vorsprünge erklimmen, um die Stadt von oben zu erkunden. Für Fans bestimmt gewöhnungsbedürftig, doch konsequent umgesetzt dürfte es der Spielwelt ungeahnte Tiefe verleihen.

Später schlägt es die Heldin mit den pinken Haaren auch noch in die »Wildlands« – weite Flächen voller Grün und Natur, durchsetzt von kleinen Dörfern – und die »Dead Dunes« – eine arabisch inspirierte Wüstenregion mit Ruinen und gefährlichen Dungeons. Klingt abwechslungsreich genug, um die knapp 25 Spielstunden unterhaltsam zu füllen. Doch wie unterhaltsam werden eigentlich die Kämpfe, wo Lightning doch nur noch solo antreten darf? Auch da haben sich die Entwickler etwas einfallen lassen: Klassen und deren spezielle Fähigkeiten werden ab sofort durch Kostüme ersetzt – siehe Kasten. Ansonsten wirken die Rangeleien gegen fiese Rafflesia-Blumen, die geflügelten Anubys-Dämonen und Noblets genannte Geisterkugeln vertraut, wenn auch nochmals eine Spur actionreicher. Nach wie vor setzen die Macher auf die bewährte ATB-Leiste, belegen nun aber die Aktionstasten mit Echtzeit-Kampfhandlungen – über die Y-Taste lässt Lightning etwa einen Donnerangriff los, mit X geht sie in Verteidigung, via B-Knopf schwingt sie ihr Schwert zum normalen Hieb. Und gleichzeitig muss der Pinkshopf erstmals mit dem linken Analogstick aktiv auf dem Kampfbildschirm gesteuert werden. Wie sich das wirklich anfühlt, davon konnte sich 360 LIVE leider noch kein Bild machen. Wir tippen aber auf eine kurze Eingewöhnungszeit für die Neuerungen, der ein taktisches, opulent inszeniertes und rasantes Kampfspektakel folgt. Schön: Wem die Standard-Tastenbelegung nicht passt, der kann sie auch jederzeit frei konfigurieren.

Insgesamt fährt »Lightning Returns« also einen guten Kurs – für langjährige Fans ebenso wie für bisherige Skeptiker. Letztere dürften allerdings Schwierigkeiten mit der Story bekommen, sofern sie noch keinen Teil der Saga gespielt haben – ein Problem, das Square erneut mit virtuellen Nachschlagewerken und Tagebüchern lösen will. Was jetzt noch fehlt, ist ein eigenes Urteil über die Spielbarkeit des Ganzen, denn bisher hieß es noch strikt: Nur gucken, nichts anfassen! Das sollte sich bis zur nächsten Vorschau aber hoffentlich ändern.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Weltuntergang vom Feinsten. Scheint ein würdiger Abschluss der Trilogie zu werden, der sich trotzdem HITPOTENZIAL noch was Neues einfallen lässt.

8.5 von 10

✕ Das Kampfsystem

MIT DEM RICHTIGEN OUTFIT ZUM SIEG

Preisfrage: Wie ersetzt man die unterschiedlichen Klassen und Fähigkeiten von ehemals drei Kampfgefährten, wenn Lightning nur noch allein in die Schlacht zieht? Japanische Antwort: Mit Kostümen! Die werden nun ähnlich gewechselt wie die Paradigmen in »13-2« und verändern Statuswerte, Zauber, Spezialangriffe und mehr. Dass der japanischen Fantasie dabei keine Grenzen gesetzt sind, versteht sich von selbst: Lightning wirft sich ordentlich in Schale; mal in ein violetteres, bodenlanges Abendkleid, mal in eine Schmugglerrüstung oder in eine Tarnjacke samt Kampfmesser und Schild. Wenn da mal nicht zu viel von »Sailor Moon« gespitzt wurde... Das Lieblingskostüm von Produzent Yoshinori Kitase und Direktor Motomu Toriyama? »Das Abendkleid – weil Lightning eigentlich ein eher burschikoser Charakter ist und sich sehr männlich bewegt. Da schafft dieses edle, feminine Gewand eine willkommene Abwechslung. Außerdem weht es so schön im Wind...«



Wer ist die mysteriöse Göre Lumina, die Lightnings Schwester Serah zum Verwechseln ähnlich sieht? Und auf wessen Seite steht sie?

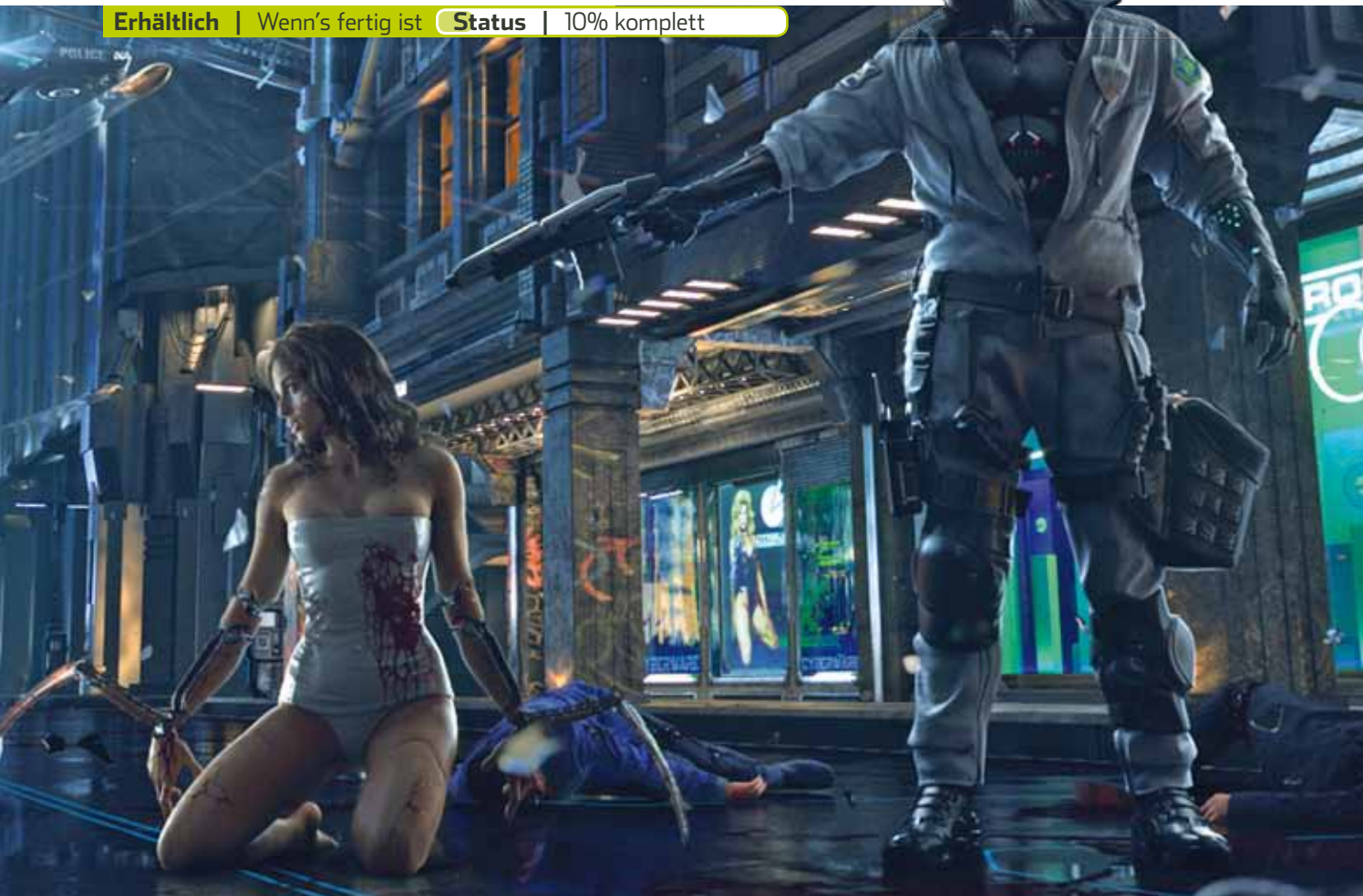


If you really want to know, why don't you ask him yourself?



Natürlich bevölkern wieder großformatige Bossgegner die Spielwelt – etwa dieser zahnbesetzte Behemoth. Hier gilt: Erst Schwachstellen finden, dann zuschlagen.

Erhältlich | Wenn's fertig ist | Status | 10% komplett



CYBERPUNK 2077

Dein Leben am Rande der Gesellschaft

kurz&knapp

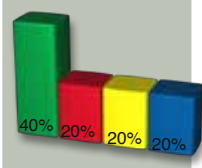
Hersteller | unklar
Entwickler |
 CD Projekt Red
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Düstere Vision der menschlichen Zukunft mit beeindruckendem Technikgerüst.

das ist drin

- Technik-Gadgets
- Korruption
- Mord
- Gier

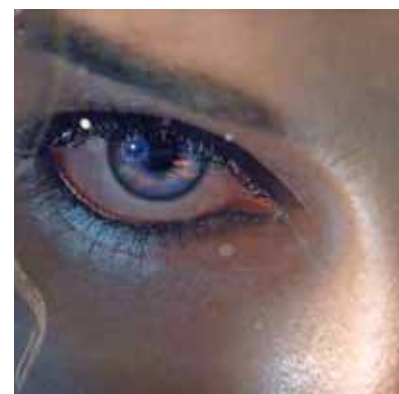


Eine regnerische Nacht legt sich über die Metropole Night City. Keine Ahnung, wann es zuletzt in diesem Moloch nicht geregnet hat. Dicke Nebelschwaden schieben sich durch die düsteren Gassen. Grelles Scheinwerferlicht vorbeifahrender Autos wirft bleiche Schatten in die engen Häuserschluchten. Auf den Gehwegen pressen sich gesichtslose Bürger nahezu hypnotisch ihrem Ziel entgegen. Bilder einer grimmigen, gefährlichen und dystopischen Zukunftsvision des Jahres 2077, die das »Witcher«-Studio CD Projekt Red nun mit dem Rollenspiel »Cyberpunk 2077« auf Disk bannen will. Boostergangs, Megakonzerne, Drogen, Gewalt, Armut und Zurückweisung: Sie bestimmen das Bild einer Gesellschaft, für die das Wort Miteinander nicht existiert. Getrieben von Gier und Engstirnigkeit haben sich die Technologien der Zukunft zugleich als Fluch und Segen entpuppt. Natürliche Körperteile sind schwach – nach und nach werden sie deshalb durch Implantate ersetzt, die den Menschen stärker, widerstandsfähiger, übermenschlicher machen. Hirnimplantate, sogenannte BD-Player, sind der letzte Schrei dieser mitteillosen Gesellschaft: Mit ihnen lässt sich eine neue Form von Drogen konsumieren, die Braindances. Sie sind das »Krokodil« unter den Suchterzeugern der Zukunft – digitale Erinnerungsfetzen anderer Personen, die der Konsument direkt in sein Neuronsystem einsteigt und so sämtliche Hirnprozesse des einstigen Besitzers durchlebt: Gefühle, Muskelbewegungen, Stimulationen. Alles, um das

eigene, langweilige Leben gegen den aufregenden Alltag und die Gefühlswelt einer fremden Person zu ersetzen. Die Konsumenten versumpfen in Trugbildern, Illusionen eines besseren Lebens. Die Bandbreite der Braindances reicht von einfachen Erfolgsmomenten über Abenteuererlebnisse bis hin zu sexueller Befriedigung. Auf den Schwarzmärkten der Stadt bieten dubiose Händler noch eine andere, illegale Art der Braindances an: Hirnprozesse von Vergewaltigern und Serienkillern, die den Anwender nicht nur die verübten Gräueltaten nacherleben lassen, sondern auch die Lust am Töten – und das für einige scheinbar erfüllende Gefühl, ein Leben ausgelöscht zu haben.

DU BIST NICHT WILLKOMMEN

In diese Welt voll menschlichen Abschaums und Sünde wird der noch namenlose Held des finsternen Science-Fiction-Rollenspiels hineingeboren. Wenig ist über ihn – oder sie? – bekannt, außer, dass er in den Straßen von Night City, einer fiktiven Stadt nahe Los Angeles, aufwächst und sich von ganz unten nach ganz oben arbeiten will, um sein Überleben zu sichern. Ob man selbst Hand an Aussehen, Geschlecht und Talente des Helden legen darf? Leider noch ungewiss, aber für ein Rollenspiel durchaus denkbar. Doch Überleben ist in Night City kein leichtes Unterfangen. Neben der allgegenwärtigen Gefahr durch die Braindances und andere Drogen, treiben sich auch immer mehr »Psychos« in den





Das Psycho Squad hat die Aufgabe, Amok laufende Individuen dingfest zu machen. Da viele von ihnen kugelfest sind, werden die meisten verhaftet und verwahrt.

Hochtechnisiert oder schrottreif?

- +** Unglaublicher Render-Trailer macht Lust auf mehr, bisher sehr strikte Orientierung an der Pen-and-Paper-Vorlage, fängt die Stimmung einer düsteren Zukunft mit einem brillanten Stil schon sehr gut ein, CD Projekt dürfte uns technisch wieder ins Staunen versetzen
- noch so gut wie keine Details zum Spiel enthüllt, Gameplay-Aspekte noch völlig unbekannt, erscheint vermutlich nicht mehr für die aktuelle Konsolengeneration

✖ Der Render-Trailer

VON DER SKIZZE ZUM MO-CAP

In den jüngst veröffentlichten Render-Trailer zu »Cyberpunk 2077« hatte Entwickler CD Projekt schon im Vorfeld jede Menge Arbeit gesteckt. Erste Entwürfe auf Papier skizzieren den ungefähren Ablauf des Videos, das nur knapp über eine Minute dauert. Es folgten farbige Konzeptzeichnungen, die Suche nach passenden Motion-Capturing-Akteuren – Katarzyna Danysz-Zelewska stand für die Cyber-Lady Modell –, Foto-Sessions und die finalen Render-Bilder. Produziert wurde der Trailer dann von Platige Image, die schon für das wundervolle Render-Intro der Enhanced Version von »The Witcher 2: Assassins of Kings« verantwortlich zeichneten.

Straßen herum: Individuen, die sich so viele Implantate in den Körper einsetzen lassen und so viele Substanzen konsumieren, dass ihr Organismus rebelliert. Er stößt die letzten verbliebenen, menschlichen Körperteile ab – ebenso alles Fleischliche, was sich in näherer Umgebung befindet. So richten die Psychos regelrechte Massaker in der Bevölkerung an, sind gleichzeitig aber so hochtechnisiert, dass ihnen die meisten normalen Waffen nichts anhaben können. Mit mechanischen Sichern, die aus ihren Unterarmen schießen, metzeln sie sich durch die Night-City-Bevölkerung wie durch weiche Butter. Kugeln durchschneiden zwar ihre Haut, prallen am darunter liegenden Metallkorpus jedoch ab. Es braucht ein Spezialkommando, um sie außer Gefecht zu setzen: Die MAX-TAC – kurz für Maximum Force Tactical Division –, auch Psycho Squad genannt. Mit letzterem dürften aufmerksame Beobachter des Games bereits im aktuellen Render-Trailer Bekanntheit geschlossen haben, der gleichzeitig auch einen kurzen Einblick in die offene Spielwelt gewährt.

Im virtuellen Night City orientiert sich alles weitestgehend an der offiziellen Spielvorlage: dem Pen-and-Paper-Klassiker »Cyberpunk 2020« aus der Feder von Mike Pondsmith. Warum aber versetzt man das dazugehörige Rollenspiel 57 Jahre in die Zukunft? Jędrzej Mróz, leitender Produzent des Games, erklärt im Interview mit 360 Live: »Zum einen ist das Jahr 2020 nicht mehr wirklich weit entfernt. Es ist unrealistisch, dass wir bereits in sieben Jahren eine solch hoch-

technisierte Gesellschaft sein werden. Das Setting weitere 50 Jahre in die Zukunft zu versetzen, gibt uns mehr kreativen Freiraum und Möglichkeiten, die Welt von Cyberpunk anzupassen.« Das heißt aber nicht, dass sich die Welt, wie sie die Fans des analogen Rollenspiels kennen, stark verändern würde. Im Gegenteil: Night City soll sich ebenso echt und organisch anfühlen wie in der Vorlage, gleichzeitig aber auch Eindrücke vermitteln, die sich nicht auf Papier bannen lassen. »Wir wollen dieses organische Wachstum der Stadt vermitteln«, erklärt Mróz. »Die Gebäude von Night City sind über die Jahre gewachsen, haben teilweise alte, bestehende Gebäude überwuchert. Niemand reißt eine ganze Stadt nieder, nur um sie futuristisch wieder aufzubauen. Die Stadt soll sich realistisch anfühlen, aber sie soll gleichzeitig leben. Und einige Orte, die man aus dem Pen-and-Paper-Rollenspiel kennt, werden auch in unserem Game auftauchen – etwa die Söldner-Bar Afterlife.«

ZUKUNFT OHNE ZUKUNFT

Trotz der unglaublich umfangreichen Vorlage ist die Welt von »Cyberpunk 2020« jedoch nicht die einzige

Und außerdem?

- CD Projekt arbeitet eng mit »Cyberpunk«-Autor Mike Pondsmith zusammen, um die Welt möglichst authentisch zu gestalten
- Details zum Spiel werden erst nach und nach in Pressemitteilungen enthüllt



✗ Womit alles anfang

DIE CYBERPUNK-ROLLENSPIELE

Erstmals erschien »Cyberpunk« im Jahr 1988 als Pen-and-Paper-Rollenspiel – auch bekannt als »Cyberpunk 1338«. Neben der Box mit Charakterbögen und Regelwerken wurden ergänzend einige nachspielbare Abenteuerromane veröffentlicht. Wirklich bekannt wurde »Cyberpunk« aber erst zwei Jahre später, als es unter dem Namen »Cyberpunk 2020« einige Regelanpassungen und Erweiterungen erfuhr. Seit jeher besonders beliebt ist die unglaubliche Figurenvelfalt – Spieler können in die Rolle eines knallharten Auftragskillers mit Psycholink-Waffen, Mecha-Beinen und durch Substanzen gesteigerte Reflexe ebenso schlüpfen, wie in den gestriegelten Armani-Anzug eines Megakonzernt-Yuppies, der die Geschichte der Wirtschaft mit dem Schwung eines Kugelschreibers beeinflusst. Wie viel davon im passenden Videospiel landet, ist aber leider noch ungewiss.

Inspirationsquelle für das polnische Studio. »Wir orientieren uns auch an Filmen und Büchern wie Blade Runner, Ghost in the Shell und Neuromancer. Aber auch an anderen Spiele-Klassikern. Fallout 2 zeigt uns, wie die Charakterentwicklung die Spieldialoge beeinflussen kann. Baldur's Gate dagegen, wie gut man eine Pen-and-Paper-Vorlage in ein Spiel umsetzen kann, ohne sich in Zahlen zu verlieren.« Dass sich »Cyberpunk 2077« trotz der Jahreszahlenklauerei streng an die Vorlage halten dürfte, darauf hat auch der Autor der Rollenspielreihe, Mike Pondsmith, ein Auge. Der US-Amerikaner arbeitet eng mit CD Projekt zusammen und ergänzt nach Angaben von Mróz das Team perfekt: »Er ist ein großartiger Spieldesigner mit jeder Menge Erfahrung im Genre. Zusammen mit unserer Technologie entsteht eine optimale Kooperation.«

Was das im Einzelnen fürs Gameplay von »Cyberpunk 2077« bedeutet? Dazu will man sich im polnischen Warschau noch nicht äußern. Andeutungen macht man hingegen schon, zum Beispiel zum Thema Charaktergestaltung und -anpassung – einer der größten Aspekte des ursprünglichen Tischrollenspiels: »Auch wir sind große Fans von Charaktergestaltung und kennen die drei wichtigsten Regeln des Cyberpunk-Universums nur zu gut: Stil

geht vor Substanz; Einstellung ist alles; und ein Leben am Abgrund.« Zumindest was den Stil angeht, scheint CD Projekt den Mund schon mal nicht zu voll zu nehmen. Zwar zeigen die ersten Bewegtbilder lediglich Render-Videos und keine echten Spielszenen, beeindruckend auf technischer Seite aber mit unglaublichen Lichteffekten, fotorealistischen Figuren und Texturen, die so scharf sind, als müsse man nur die Hand ausstrecken, um die Oberfläche unter den Fingern zu spüren. Umso unwahrscheinlicher wird es damit aber auch, dass »Cyberpunk 2077« für die aktuelle Konsolengeneration erscheint. Noch heißt das offizielle Release-Datum »Wenn's fertig ist«, einige Quellen berichten aber schon von einer Veröffentlichung frühestens 2015. Besser ist es aber allemal, wenn sich CD Projekt die Zeit mit diesem Megaprojekt lässt, die es braucht. Schließlich soll das Spiel ganz anders werden, als beispielsweise die grandiose »Witcher«-Reihe des Studios. Aber wie genau? Wie »Witcher« mit Implantaten und Augmentationen? Mróz lacht: »Witcher mit Feuerwaffen und Implantaten wäre schon ziemlich anders! Aber ich werde hier nicht ins Detail gehen. Was wir aus der Witcher-Saga ziehen, ist definitiv die Herangehensweise an Storytelling und die Detailverliebtheit der Spielumgebungen. Aber im Witcher hatten wir

zum Beispiel keine offene Spielwelt, in der man sich frei bewegen kann...«

Somit betritt das polnische Studio auch Neuland, gibt sich bei den Erwartungen der Fans aber zuversichtlich. Schließlich wolle man nicht einfach nur einen großen Namen auf ein Produkt setzen, das dann aber etwas gänzlich anderes beinhalte. Nein, am Ende soll folgendes Produkt dabei herauskommen – und diese Einschätzung können wir nur unterschreiben: »Ein nicht-lineares, Story-getriebenes Offene-Welt-Rollenspiel in der nahen Zukunft, in dem technologischer Fortschritt mit dem Verfall der Gesellschaft einhergeht. Kurzum: Ein großartiges Spiel für absolut jeden Gamer da draußen.« Nach »The Witcher 2« sind wir diesbezüglich mehr als hoffnungsvoll.

Sabine Schischka

360LIVE sagt...

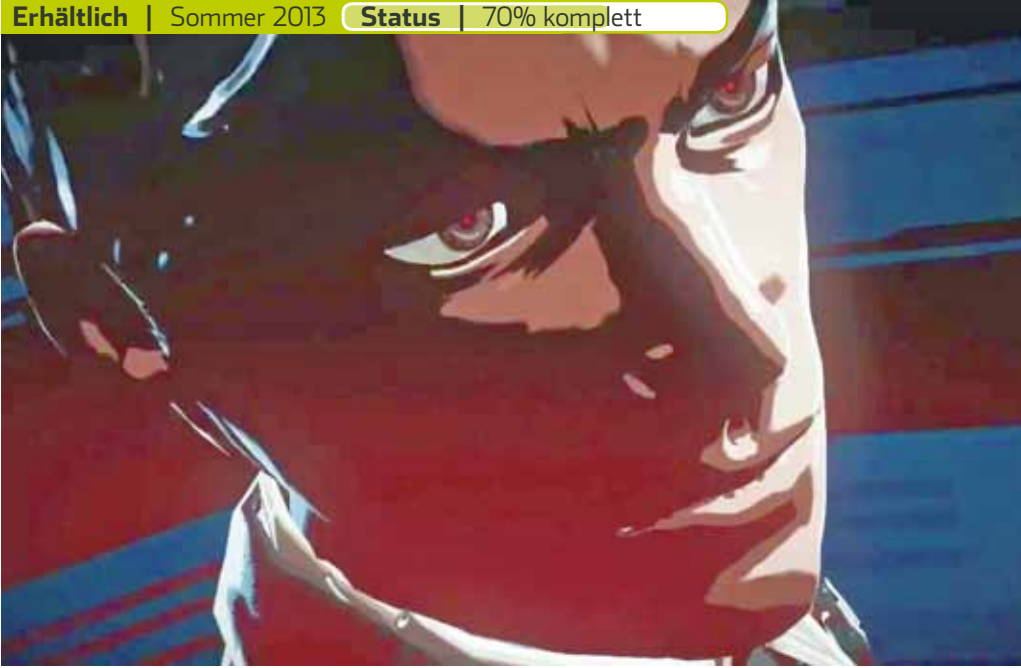
Plattformen: Unbekannt. Erscheinungsdatum: Unbekannt. Hype-Status: Nimm mein Geld und HITPOTENZIAL mach's endlich fertig!

??

von 10



Erhältlich | Sommer 2013 | Status | 70% komplett



Messerscharf oder abgestumpft?

- +** Interessante und herrlich trashige Story, einzigartiger Grafikstil, tolles Charakterdesign
- Bisher wenige Infos zum Gameplay, ob die Geschichte Tiefgang entfaltet bleibt abzuwarten



kurz&knapp

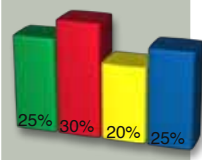
Hersteller |
Deep Silver
Entwickler |
Grasshopper
Manufacture
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Das neueste Auftragskiller-Game von »Lollipop Chainsaw«- und »Killer7«-Papa Goichi Suda.

das ist drin

- Killer
- Klingen
- Kugeln
- Kleckse (in Rot)



KILLER IS DEAD

Das wirst du mit Blut begleichen...

Mit »Killer is Dead« will Goichi Suda, der Mann hinter dem zuckersüßen Zombie-Metzler »Lollipop Chainsaw«, wieder ernsthafte Töne anschlagen. Und seinen Status als Ikone und Avantgardist unter den Spieledesignern aufpolieren, den er sich einst mit dem Mystery-Auftragsmorddrama »Killer 7« für Gamecube- und Playstation-2 sowie dem überdrehten Killer-Klamauk »No More Heroes« verdient hat. An Letzteres soll sein neuestes Werk anknüpfen – auch, wenn Suda es nicht als direkte Fortsetzung, sondern vielmehr als Fortführung eines spirituellen Gespinstes verstanden sehen will...

In der nahen Zukunft sind Reisen zum Mond alltäglich; die Modifikation und Verbesserung des menschlichen Körpers mittels Implantaten und künstlichen Körperteilen nichts Besonderes mehr. Hunderte 1.500-Meter-Hochhäuser ragen wie Nadeln in den Himmel und Hightech-Züge rauschen mit Überschall quer über die Kontinente. In dieser Welt lebt der gewissenlose Liquidierungsspezialist Mondo Zappa, der vom Privatunternehmen »The Execution Office« angeheuert

wird. Der Auftrag des sinisternen Agenturchefs Brian Roses: weltweit andere Vertragskiller und blutrünstige Mörder ausschalten. Kalt-herzige Wesen wie Mondo selbst eines ist – und noch viel schlimmere. Darunter manch fiese Kreatur, mehr Maschine als Mensch, mit Hydraulikbeinen und 3-Meter-Schwertern; europäische Aristokraten mit Krallenhänden und Muskelmänner mit Bagger-Greifarmen im Siff-Unterhemd. Nach und nach wird er allen einen Besuch abstatten und ihnen ihr Licht ausblasen. Freilich nicht ohne Gegenwehr – auch wenn so mancher Psychopath auf seiner Liste ohnehin des Lebens überdrüssig ist. Die Kämpfe sollen ähnlich ablaufen wie in »No More Heroes«: Aus Third-Person-Sicht, im unmittelbaren Nahkampf und geradezu bestialisch rasant. Doch anders als Travis aus »No More Heroes« kämpft Mondo nicht mit einem Laserschwert, sondern einem Skalpell-scharfen Katana, das er seinen Opfern mit flinken Hieben und Stichen durch den Leib treibt. Meterhoch schießen dabei die Blutfontänen. Und sollte die schnittige Klinge nicht genügen, lässt Mondo aus seiner linken Hightech-Arm-Prothese

eine Pistole, einen surrenden Bohrer und anderes gefährliches Gerät schnalzen, das im Spielverlauf freigeschaltet wird. Darüber hinaus saugt der schwarze Metallarm den Kontrahenten das Blut aus den Körpern, das der Assassine anschließend in mächtige »Adrenalin Burst«-Attacken ummünzt.

Klingt bizarr, trashig und damit irgendwie hochinteressant – eben typisch Suda. Ebenso schaut das Game auch aus: brillanter Cel-Shading-Look mit breiten Farbflächen, harten Kanten und einem überbordenden Kontrast. Wird's großartig? Abwarten. Und einzigartig? Ganz bestimmt!

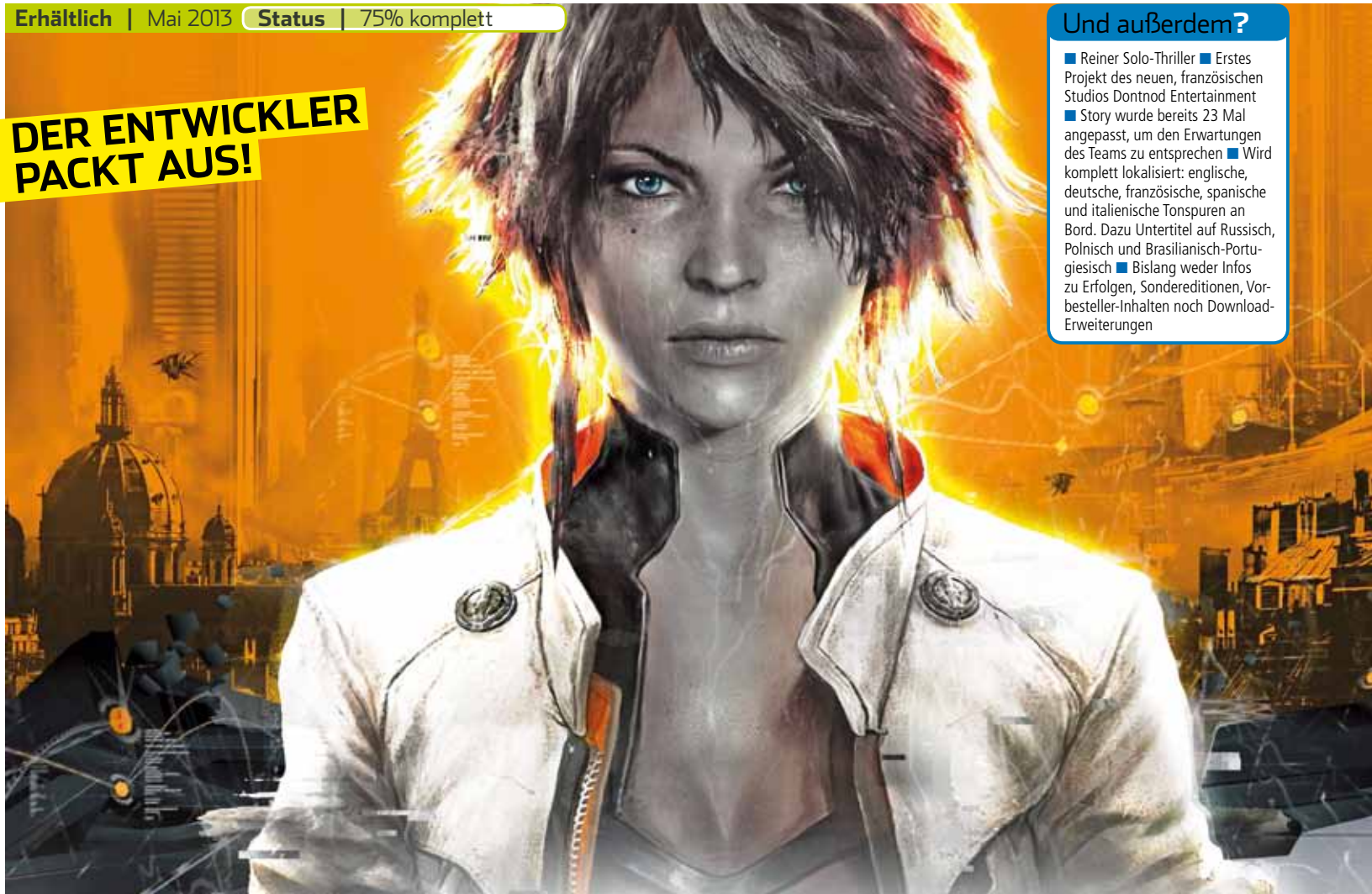
Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Irre Idee, schräger Look und übertrieben blutig. Hat das Zeug zum Suda-Klassiker!
HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | Mai 2013 | Status | 75% komplett

**DER ENTWICKLER
PACKT AUS!**

Und außerdem?

■ Reiner Solo-Thriller ■ Erstes Projekt des neuen, französischen Studios Dontnod Entertainment ■ Story wurde bereits 23 Mal angepasst, um den Erwartungen des Teams zu entsprechen ■ Wird komplett lokalisiert: englische, deutsche, französische, spanische und italienische Tonspuren an Bord. Dazu Untertitel auf Russisch, Polnisch und Brasilianisch-Portugiesisch ■ Bislang weder Infos zu Erfolgen, Sondereditionen, Vorbesteller-Inhalten noch Download-Erweiterungen

kurz&knapp

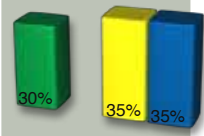
Hersteller | Capcom
Entwickler | Dontnod Entertainment
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Gedanken-Jägerin Nilin flieht vor dem Memoreyes-Konzern durchs Neo-Paris des Jahres 2084.

das ist drin

- Neo-Paris entdecken
- Privatsphäre besitzen
- Erinnerungen jagen
- Gedanken manipulieren



REMEMBER ME

Memoreyes sieht alles – und vergisst niemals

Capcoms neue Actionabenteuer-Marke »Remember Me« ist eine warme Scheibe Toastbrot. Und weil Toast allein nicht schmeckt, bestreicht Entwickler Dontnod sein Sci-Fi-Sandwich mit einer dicken Schicht intellektueller Story-Butter, die die herrschende Angst vor sozialen Netzwerken und der Digitalisierung der Welt im Jahr 2084 auf die Spitze treibt. Statusmeldungen, Veränderungen im eigenen Leben und Neuigkeiten werden nicht länger über Facebook, Twitter und Co. ausgetauscht. Der Megakonzern Memoreyes hat eine Maschine namens »Sensen« entwickelt, die die Erinnerungen ihres Nutzers digitalisiert und so für andere Sensen-Besitzer zugänglich macht. So sind sie aber auch anfällig für Gedankendiebstahl, -missbrauch und -manipulation. Eine solch dystopische Zukunftsvision ist schon lang kein Gamer-Neuland mehr. »Deus Ex: Human Revolution« und »Dishonored« haben es getan, »Cyberpunk 2077« wird es noch tun. Und mittendrin steht »Remember Me«: Ein Actionabenteuer, das auf den ersten Blick nichts tut, was andere Spiele zuvor nicht schon ausprobiert hätten. Cineastische Action- und Geschicklichkeitspassagen wie in »Enslaved«, ein Kampfsystem wie in »Batman: Arkham Asylum« und die Optik irgendwo zwischen »Mass Effect« und »Mirror's Edge«. Eine Mischung aus bewährten Ideen,

die dennoch Risiken eingeht: Der Spieler wird keine Waffen benutzen können, Koop- und Multiplayer-Modi werden kategorisch ausgeschlossen und der Hauptcharakter ist kein muskulöser, männlicher Kaukasier mit dem herben Charme eines Christian Bale, sondern eine gemischtrassige, dunkelhäutige Lady mit kurzen Struwwelhaaren, die ihrem gestohlenen Gedächtnis nachjagt. Dontnod-Mitbegründer Jean-Maxime Moris verrät im Interview, warum er Frauen den Vorzug gibt: »Wir wollten, dass sich Nilin von anderen Spielfiguren abhebt. Die aktuelle Situation ist wie eine sich selbsterfüllende Prophezeiung: Die Leute sagen, dass sich nur weiße, männliche Helden gut verkaufen; also machen alle nur weiße, männliche Helden. Ein ziemlich rassistischer und frauenfeindlicher Ansatz, finde ich.« Sich von anderen Games abheben, Alleinstellungsmerkmale finden – das ist eines der Hauptziele von Moris. Trotzdem: Vor allem das Kampfsystem von »Remember Me« muss sich den Vergleich mit »Batman: Arkham Asylum« gefallen lassen. In einer frühen Demoversion geleitet der Spieler Nilin aus der Schulterperspektive durch ein stinkendes Abwassersystem, bis sie plötzlich von ein paar Leapern überrascht wird – entstellte Menschen, mutiert durch zu viele Erinnerungsimplantate. Ein Konflikt ist unausweichlich, doch was



Nach einem Gefängnis-ausbruch wird Nilin von Memoreyes-Soldaten gnadenlos gejagt. Warum genau? Wahrscheinlich weil der totalitäre Staatsapparat ihre außerordentlichen Talente als Gedanken-manipulatorin mehr fürchtet als alles andere.

✖ Prominente Ideenspritze

GEORGE ORWELLS 1984

Ein totalitärer Staat, absolute Überwachung und Kontrolle: Diese Zukunftsvision beschrieb der britische Schriftsteller George Orwell – eigentlich Eric Arthur Blair – schon 1948 in seinem Roman »1984«. Er erzählt von Winston Smith, einem einfachen Mitglied der diktatorischen Staatspartei, der sich trotz Überwachungsstaat seine Privatsphäre sichern will und so in Konflikt mit dem System gerät. Orwell skizzierte mit seinem Werk auch diverse Methoden der Machtausübung, die in dystopischen Zukunftsvisionen immer wieder aufgegriffen werden: Die Kontrolle der Vergangenheit, das Zwiedenken, Propaganda-Veranstaltungen und die Liquidierung politischer Gegner, der sogenannten »Unpersonen«. Ein Großteil der Gesellschaft wird durch Armut und Medieneinfluss bewusst dumm und passiv gehalten, um die Diktatur des Staates nicht anzuzweifeln. Die staatliche Kontrolle erfolgt vor allem durch sogenannte Teleschirme, die gleichzeitig Sende- und Empfangsgerät sind und nicht selbst abgeschaltet werden können. So sah Orwell schon damals eine panoptische Gesellschaftsstruktur voraus, wie sie in der heutigen Zeit durch immer größere Ausweitung von Videoüberwachung bereits ihre Anfänge nimmt.



Gedächtniskünstler oder geistiges Wrack?

- +** Höchst atmosphärische und bedrückende Spielwelt, gut ausgearbeitete Spielfiguren, cineastische Kameraführung, anspruchsvolle Kämpfe und Rätsel, interessante Verwendungsmöglichkeiten der Senses-Maschine
- Grafik beeindruckt noch nicht, wie gut sich die Story entfaltet muss sich erst noch zeigen, bisher wenige Gameplay-Innovationen

Über das »Sensen« in ihrem Nacken kann Nilin nicht nur die Erinnerungen anderer Menschen manipulieren – zusammen mit dem »Hunt Glove« hackt sie damit auch Maschinen und öffnet Sicherheitstüren.



auf den ersten Blick sehr einfach aussieht, ist weit mehr als bloßes Knöpfchenhämmern. Mit dieser Taktik kommt man in »Remember Me« nicht weit. Die Gefechte sind ausschließlich auf den Nahkampf ausgelegt, das richtige Timing entscheidet darüber, ob man einen Treffer beim Gegner landet oder selbst Prügel kassiert. Tastenkombinationen entfesseln Kombos, Finalschläge werden mit der Kamera perfekt eingefangen. Wie bei »Arkham Asylum« eben, oder? »Ich nehme diesen Vergleich als Kompliment«, witzelt Moris. »Aber gleichzeitig möchte ich nicht, dass sich Remember Me anfühlt wie eine Kopie. Ich erinnere mich, als wir am Anfang gesagt haben, wir wollen ein Actionabenteuer machen – und festgestellt haben,

dass die meisten Ableger in diesem Genre Third-Person-Shooter sind. Also sollte es für uns zu einem Alleinstellungsmerkmal werden, dass wir uns auf Nahkämpfe konzentrieren – und hier müssen wir für weitere Innovationen sorgen.« Nach eigenen Aussagen soll »Remember Me« am Ende auf drei Grundpfeilern ruhen. Der Größte wird die Story sein – der Rest entfällt in gleichen Teilen auf Action und Abenteuer. Für die Geschichte von Nilin und die Kultur des Jahres 2084 kann Moris eine ganze Reihe von Inspirationsquellen angeben. Die Offensichtlichste? »1984«, der Kultroman von George Orwell. »Das Game spielt im Jahr 2084 – also 100 Jahre nach Orwells Novelle. Im Buch beschreibt Orwell eine autoritäre, vertikal ausgerichtete Gesellschaftsstruktur: Die Regierung bildet die Spitze, die normalen Leute den Bodensatz und mittendrin existiert noch dieses Geflecht aus Bürokratie. Wir glauben, dass sich daraus eine Art horizontale Kontrolle entwickelt, begründet durch die stete Verbreitung sozialer Netzwerke: Wir alle stellen unsere Leben ins Netz. Wir verraten der Welt, wo wir gerade sind, mit wem wir dort sind, was wir dort tun. Wir wissen zwar nicht, ob diese Daten für zwielichtige Zwecke missbraucht werden – aber wir tendieren dazu, nicht weiter darüber nachzudenken, weil diese Netzwerke so nützlich für uns sind. Remember Me ist der – für uns – logische nächste Schritt, wohin das führen kann.« Pessimistisch, aber durchaus vorstellbar – und genau deshalb so unglaublich faszinierend. Wenn sich Nilin und die Welt des Neo-Paris 2084 auch nur ein bisschen an den großen Meistern der Dystopian Novels und Filmen wie »Blade Runner« orientieren, erinnert man sich irgendwann sicher gerne an »Remember Me«.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Wenn Dontnod noch ein paar Innovationen und Ideen enthüllt, könnte das hier ein Erstprojekt HITPOTENZIAL werden, dem die Gamer zu Füßen liegen.

8.0 von 10

Erhältlich | 28. März 2013 **Status** | 90% komplett

kurz&knapp

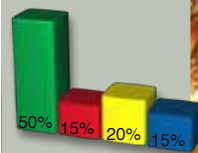
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Visceral Games
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neue Masken, bekanntes Gameplay: Zwei Haudraufs ballern sich ihren Weg durch Mexiko.

das ist drin

- Magazin entleeren
- Maske designen
- Waffe durchladen
- Partner heilen



Und außerdem?

■ Erstauflage kommt als sogenannte »Overkill Edition« mit zusätzlichen Ingame-Boni und einer Koop-Zusatzaufgabe ■ Details zu Erfolgen und Download-Erweiterungen schlummern noch im Drogensumpf ■ Versus-Multiplayer-Modi sind nicht geplant ■ Noch ist nicht klar, ob es »The Devil's Cartel« ungeschnitten durch die USK-Prüfung schafft. 360 Live würde das wegen des hohen Gewaltgrads jedenfalls wundern...

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Maskenball-Massaker

Bravo ist nicht gerade der Hellste. Der Zwei-Meter-Hüne mit der Maske im Gesicht, den tätowierten Armen und dem MK4-Sturmgewehr im Anschlag hat Angst vor Gräbern! Wenn man ihm erzählt, dass die Toten wiederauferstehen könnten, nimmt der Kraftprotz des Söldnerduos, entsendet von Trans World Operations, kurz T.W.O., Reißaus. Zu blöd, dass ihn seine aktuelle Mission ausgerechnet durch ein Mausoleum und über einen großen mexikanischen Friedhof führt. Hier soll er zusammen mit Kumpel Alpha, der die Weisheit gleichermaßen nicht mit Löffeln gegessen hat, und seiner landeskundigen Kontaktperson Fiona einen Stützpunkt des mexikanischen Drogenkartells »Die Sichel« ausfindig machen und in die Luft jagen. Vermutlich ist Bravo auch nur deswegen noch bei der Sache, weil es seine Spezialität ist, Dinge in die

Luft zu jagen. Dinge: Das sind für die »Army of Two« Gebäude, Autos, Hubschrauber, Gas- und Benzintanks und natürlich Menschen. Wo die Jungs hingehen, wächst kein Gras mehr. In ihrer Zerstörungswut gönnen sie selbst den Toten keine ewige Ruhe. Was sich ihnen in den Weg stellt, wird ausradiert; mit Blei, Stahl und pfiffigen Team-Manövern im ungemein spaßigen Zwei-Spieler-Koop-Modus. Der ist das Herzstück von Viscerals neuem Taktik-Koop-Shooter »Army of Two: The Devil's Cartel«. Auch im nunmehr dritten Ableger der Third-Person-Shooter-Reihe rund um zwei Rampensäue, die die Krisengebiete dieser Welt aufmischen, setzt man auf Action der Marke »The Expendables«: schnörkellos, männlich und ohne Kompromisse. Tiefgründige Story? Wer braucht die schon? Hauptsache, Fetzen und Körperteile fliegen – letztere in der wahrscheinlich geschnittenen, deutschen Version eher weniger – und man macht ordentlich Krach, um das Revier mit Blut, Schweiß und Testosteron zu markieren. Klarer Fall: Hier liegt das Hauptaugenmerk auf Spaß – und den hat man am ehesten mit einem T.W.O.-Kumpel aus Fleisch und Blut, den man wahlweise im Splitscreen oder via Xbox Live zuschaltet. Für ein kooperatives Massaker bieten die Arealen von »The Devil's Cartel« ausreichend Möglichkeiten: Auf dem weitläufigen Friedhofsgelände kann man den Kollegen via Räuberleiter auf das Dach einer Kapelle hieven, um ihn von dort mit dem Scharfschützengewehr wüten zu lassen; zwischen

den hohen Gruften locken Passagen zum Flankieren; und wenn sich ein Malvado hinter einem Stand-MG verschanzt hat, lenkt einer das Feuer auf sich, während der andere den Mistkerl aus der Deckung heraus mit Kugeln eindeckt. Das fordert und schafft ein unvergleichliches Teamgefühl. Bei der Steuerung kuppert Visceral augenscheinlich bei Genregroßen wie »Gears of War« ab, schafft es jedoch leider nicht, die Bewegungen ähnlich geschmeidig zu gestalten. Das Deckungssystem, das über die A-Taste aktiviert wird, funktioniert mal ordentlich, mal gar nicht. Ein bisschen Feinschliff würde gut tun.

Doch wer braucht schon Deckung, wenn er Overkill haben kann? Das gibt's für jeden Abschuss und für jeden teambasierten Angriff, angezeigt in der halbrunden Overkill-Leiste. Ist die vollständig gefüllt, sind die beiden Maskenrambos nicht mehr zu halten. Über die LT-Taste wird der Overkill-Modus aktiviert – wahlweise nur bei einem der Söldner oder gleichzeitig für noch mehr Vandalismus – und macht die Brutalbrüder für einige Sekunden unverwundbar. Verwenden beide ihren Overkill synchron, verlangsamt sich zusätzlich noch die Zeit und Alpha und Bravo können mal so richtig ungestört rauswischen. Die bewaffneten Gringos des »Sichel«-Kartells werden mit Kopfschüssen auseinandergenommen, selbst durchschnittliche Handfeuerwaffen wie der Desert-Eagle-Klon Deagle hauen die Hombres mit nur einem Treffer aus ihren Huaraches, Nachladen ist nicht nötig

Duo Infernale oder Wildecker Herzbuben?

- ⊕ Tolle Gestaltungsmöglichkeiten für die eigene Spielfigur, viele Waffen, Koop-Modus macht reichlich Gaudi, Teamwork wird belohnt aber nicht aufgezwungen, Level laden zum Taktieren ein
- ⊖ Frostbite-Engine könnte mehr, nur sehr schwache Kantenglättung, Gegner-KI lässt zu wünschen übrig, Demoversion war vom Gewaltgrad geschnitten, wie anspruchsvoll wird die Story?



und dank Frostbite-Engine 2 war es noch nie so schön, mit der Schrotflinte ganze Grabsteinreihen in kleine, staubige Brösel zu zerlegen. Leider reicht die Inszenierung bei Weitem nicht an ein »Battlefield 3« heran: Die Texturen sind zu matschig, Kantenglättung ist quasi nicht vorhanden, Explosionen wirken flach, es fehlen Partikeleffekte, Tearing stört und ab und zu knickt die Bildwiederholrate kurzzeitig genauso ein, wie die Dutzenden armen Seelen im Kugelhagel von Alphas automatischer AA-12-Schrotflinte mit Trommelmagazin. Trotzdem: Es tut gut, sich mal nicht mit einer tiefgründigen Story, vielschichtigen Charakteren, philosophischen Ansätzen und aufgesetztem Gefühlschaos auseinanderzusetzen zu müssen. Hier reicht es völlig, mit einem Kumpel auf simple Art und Weise derbe auf den Putz zu hauen. Funktioniert am besten in der Kombination mit Kartoffelchips »Mexicana«-Stil und einem kühlen Kasten »Desperados«. Wie bei »The Expendables« eben – und der Vergleich mit diesem Leinwandstreifen ist sicherlich nicht das Schlechteste.

Sabine Schischka

✕ Pimp meine Maske

WER IST DER SCHÖNSTE BRO' IM LAND?

Wo eine Maske, da ein Masken-Editor – das war schon im Vorgänger »40th Day« so. Und auch »The Devil's Cartel« lässt es sich nicht nehmen, das Outfit der Helden individuell anzupassen. Neben dem Design der ballistischen Maske lässt sich auch der Kampfanzug wechseln, die Armtätowierung verändern und das Tarnmuster der Waffen individualisieren. Damit tritt das Duo dann auch in den Zwischensequenzen auf, die die Story vorantreiben. Speziell die Masken unterstreichen dabei deutlich, dass sich »The Devil's Cartel« selbst nicht ernst nimmt. Spätestens, wenn Alpha und Bravo mit einer gelben Smiley- und einer niedlichen Panda-Maske zum Einsatzort düsen, weiß man, dass hier mit einem Augenzwinkern programmiert wird. Herrlich schräg!



360 LIVE sagt...

Action-No-Brainer, der besonders im Koop-Modus aufdreht, wie Alpha auf Amphetaminen. Was noch HITPOTENZIAL fehlt, ist Feinschliff.

7.5 von 10

Erhältlich | Disney Infinity: Sommer 2013 / Swap Force: Herbst 2013 **Status** | 80% komplett



Und außerdem?

■ Was passiert, wenn man einen Skylander auf das Disney-Lesegerät packt? »Die Konsole explodiert«, scherzt Produzent Methew Solie. »Nein, die Figur wird einfach nicht erkannt.« ■ Nach Bau der eigenen Welt dürfen in »Disney Infinity« Online-Freunde eingeladen werden. Ob die Eigenkreation auch getauscht werden darf, deutet der Produzent bislang nur an ■ Viel Altbewährtes und wenig Neues indes am »Skylanders«-Horizont. Zusammengefasst: Swap-Figuren, Hüpf-Taste, Flug-Skylanders sowie Ein-und-Ausstieg-Koop-Modus

kurz & knapp

Disney Infinity
Hersteller | Disney
Interactive

Entwickler |
Avalanche Software

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

»Skylanders«-Klon mit Disney-Figuren und einer Kopie des Weltenbaukastens aus »Little Big Planet«.

Skylanders:
Swap Force
Hersteller | Activision
Entwickler |
Vicarious Visions

Genre | Action-
abenteuer

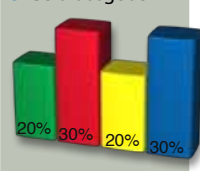
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nächster Skylanders-Ableger mit der Möglichkeit, verschiedene Figuren zu kombinieren.

das ist drin

- Plastik
- Kämpfen
- Sammeln
- Geld ausgeben



DISNEY INFINITY VS. SKYLANDERS: SWAP FORCE

Nach »FIFA« gegen »PES« und »Battlefield« gegen »Call of Duty« folgt nun das Duell der Plastikspielzeugkönige – Disney gegen Activision. Ring frei!

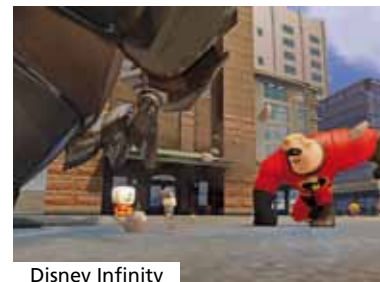
Es war nur eine Frage der Zeit, bis ein anderer Hersteller das extrem erfolgreiche »Skylanders«-Konzept aufgreift: Plastikfiguren auf ein mit der Konsole verbundenes Lesegerät stellen und dadurch den PVC-Helden ins virtuelle Abenteuer als spielbaren Helden integrieren – das erfreut sich seit nunmehr zwei Jahren großer Beliebtheit.

Wenig verwunderlich, dass Activision pünktlich zur Nürnberger Spielwarenmesse Ende Januar mit »Skylanders: Swap Force« das nächste Kapitel der Reihe aufschlägt. Doch dieses Jahr bekommen die Wolkenhelden Konkurrenz: Mit »Disney Infinity« adaptiert der Zeichentrickriese das Konzept und bringt damit einen Rivalen ins Rennen, der das Original überraschend alt aussehen lässt.

Spielerisch folgen beide Titel dem gleichen Gameplay-Motto: Aus der Verfolgersicht durch die Kulissen laufen, Aufgaben erledigen und nebenbei Feinde zu Kerbholz verarbeiten. In »Swap Force« erkundest du zum Beispiel die auf Fluginselfn schwebende Rawhide Ranch im Wilder-Westen-Stil, die unter Beschuss von diversen Flugschiffen steht und nun verteidigt werden will. Zur Story hält sich Activision noch bedeckt, da aber bereits ein Gesucht-Plakat für Serienantagonist Kaos im Hintergrund prangt, dürfte der kleine Glatzkopf wieder Unruhe stiften. Größte Neuerung vorweg: Die sogenannten Swap-Skylanders – in der Demo etwa Magneto-Mann Magna Charge und Oktopus-Pirat Swash Buckler. Während Ersterer durch die Gegend flitzt, Gegner anzieht und anschließend

wegstößt, hinterlässt das Tentakelpaket kriechend eine Schleimspur und schwingt seine Machete. Der Clou: Die beiden Figuren lassen sich an der Taille trennen und die jeweiligen Hälften auf die andere Figuren stecken. So entsteht Held Swash Charge, der mit Magnas Schnelligkeit und Swashes Wasserkraft neue Angriffstechniken erlaubt. Witzig, keine Frage. Das restliche Gameplay bleibt jedoch weitestgehend unangetastet.

Anders bei »Disney Infinity«. Die Figuren sind allesamt bekannte Disney-Helden und verstreuen allein schon dank ihres hohen Detailreichtums herrlich viel Charme. Sully aus »Monster AG«, Piratenkapitän Jack Sparrow aus »Fluch der Karibik« sowie Mr. Incredible aus »Die Unglaublichen« machen den Anfang. Großartig vor allem, dass man mit jeder Figur sowohl eine unterschiedliche Spielweise als auch ein komplette eigenes Abenteuer bekommt. Das grüne Monster darf an seiner Universität Kommilitonen Streiche spielen und beispielsweise eine katapultierende Klatschenfalle aufstellen oder nachts die Campus-Wärter erschrecken. Sparrow indes segelt auf hoher See, gibt sich dem Schwertkampf gegen andere Piraten hin und erobert neue Inseln. Superheld Incredible wiederum widmet sich bevorzugt der Verteidigung seiner Metropole gegen teils haushohe Roboter und andere Kreaturen. Jede dieser Geschichten passt thematisch zur jeweiligen Figur und soll rund zehn Stunden Unterhaltung liefern. Nebenbei schalten sich durch erledigte Aufgaben Gegenstände



Disney Infinity



Disney Infinity



Disney Infinity

DISNEY INFINITY

vs

SKYLANDERS: SWAP FORCE



0:1

Über 30 Figuren



Über 50 Figuren



1:0

Jede Figur mit eigenem Abenteuer



Nur die Figur selbst



1:0

Thematisch passender und hübscher Comic-Look



Bunter und betagter Comic-Look



1:0

Offene Welt lädt zum Erkunden ein



Schlauchige und vorgegebene Wege



1:0

Level-Editor



Nur vordefiniertes Abenteuer



1:0

Offline- und Online-Koop-Modus



Nur Offline-Koop-Modus

TOTAL 5:1

Kinderspaß oder Sondermüll?

- +** Swap Force: riesige Figurenauswahl, Grafik im Vergleich zu Vorgängerspielen detailreicher / Disney Infinity: bekannte Figuren, mit jedem Helden kommt ein neues Abenteuer hinzu, Offene-Welt-Editor, herrlich viele neue Ideen
- Swap Force: Optik weiterhin nicht ganz zeitgemäß, nebst neuen Skylanders nur wenig Frisches / Disney Infinity: Wird's wirklich so umfangreich wie die Präsentation andeutet?

frei, die wiederum im Welteneditor »Toy Box« zum Einsatz kommen. Hier lassen sich Schlösser, Raumschiffe, Hauptquartiere und ganze Landschaften selbst erstellen. Auch interaktive Eigenschaften wie Objekte in einen Lift verwandeln und das »Level« aus der Seitenansicht darstellen, sind möglich – klasse! Das erinnert stark an Sonys Kreativbaukasten »Little Big Planet«, soll aber dank anschaulicher Erklärmissionen deutlich zugänglicher sein. Gemessen an der simplen Handhabung können wir das schon mal bestätigen.

Und was liefert »Swap Force« an Neuerungen? Nebst dezent geschäffter Comic-Grafik gibt's im Vergleich zu »Giants« jetzt eine Hüpfaste, zudem können ein paar der Skylanders fliegen. Sicher keine Revolution. Aber zurück zu »Infinity«: Im Starterpaket liegen besagte drei Figuren, ein hübsches, weißes Lesegerät sowie das Spiel. Ebenso enthalten sind kleine Scheibchen: Die runden Dinger liefern Zusatzkräfte der Marke höher, schneller, stärker; die hexagonalen Scheiben etwa zaubern Cinderellas Kutsche und weitere virtuelle Gegenstände herbei. Mit jedem Disney-Helden gibt's zwei neue, nach dem Zufallsprinzip beigelegte Scheibchen, die damit fast schon Wundertüteneffekt haben. 17 Figuren sollen zum Start im Juni verfügbar sein, über 30 sollen es insgesamt werden. »Swap Force« übertreibt's indes mit 16 Swap-Figuren, 16 neuen Skylanders, 16 Dritte-Serie-Skylanders sowie acht Lightcore-Skylanders – macht zusammen 54 neue Helden. Ein Schelm, wer da an Abzocke denkt. Immerhin funktionieren die bislang erschienenen Himmelskämpfer auch im neuen Game. Im Gegensatz dazu hat das alte Portal ausgedient: Ein neuer, etwas kleinerer Leuchtkreis ist für Teil Drei zwingend vorausgesetzt. Kurzum: Das Test-Duell dürfte spannend ausgehen, den Disney scheint das Konzept gut verstanden, spitze adaptiert und großartig umgesetzt zu haben. Möge das bessere Plastik gewinnen!

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

DISNEY INFINITY Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht? Wohl wahr, Disney könnte mit

HITPOTENZIAL XXL-Umfang und kreativen Eigenideen seinen Genre-Meister in Rente schicken.

8.0 von 10

360 LIVE sagt...

SKYLANDERS: SWAP FORCE Skylanders'

Mix-Funktion ist ein guter Ansatz. Doch die bislang gezeigten Neuerungen halten sich in Grenzen – diesbezüglich zieht die Konkurrenz schnurstracks vorbei.

7.0 von 10



Erhältlich | Frühjahr 2013 **Status** | 90% komplett



Spielspaß-Droge oder Billigfusel?

- +** Unterschiedliche Klassen gefallen, hektisch-forderndes Gameplay, schöne Ideen für Spezialwaffen, vielseitig aufrüstbare Fähigkeiten, Drop-In/Drop-Out-Koop
- Steuerung teils noch etwas träge, KI wirkt mittelpfiffig, Story mutet bisher total nebensächlich an



kurz&knapp

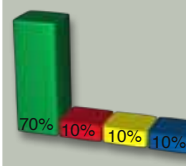
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Insomniac Games
Genre | Koop-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Kooperatives Dauer-geballer mit frischen Waffen und forderndem »Echelon«-Modus.

das ist drin

- Teamwork
- Aufrüsten
- Nachladen
- Kumpels aufhelfen



FUSE

Alter, ich mach dich Schwarzes Loch!

Der Mensch ist dumm. Warum sonst sollte er sich in dauerhaften Kriegen immer effektiver selbst auslöschen wollen? So auch in diesem Zukunftsszenario. Hier gerät das als Waffe missbrauchbare Alien-Element »Fuse« in die Hände eines zwielichtigen, paramilitärischen Unternehmens. Deshalb wird Overstrike 9 – eine Elite-Einheit des CIA – ausgeschiedt, um das Zeug zurückzuholen. Mit dabei: der sarkastische Ex-Söldner Dalton Brooks, die kesse Schleichexpertin Naya Deveraux, der Präzisionsschütze und Quotenschwarze Jacob Kimble sowie die rebellische Heilerin Isabelle Sinclair. Der Clou: Das Team nutzt selbst »Fuse«-Technologie. Dalton kann ein schützendes Schild aktivieren, das gegnerische Kugeln absorbiert, aber die des eigenen Teams passieren lässt. Nayas Warp-Gewehr erzeugt Schwarze Löcher, die Gegner auf molekularer Ebene auseinanderreißen. Jacob nutzt seine Arcshot-Armbrust, mit der er unter anderem Fallenbolzen mit glühend heißem Quecksilber verschießen kann. Und Isabelle setzt auf ihre Trümmerkanone, die Gegner kristallisiert und nach einem platzierten Schuss in tausend Teile zer-springen lässt. Selbstverständlich kommen

auch Standardwaffen wie Pistolen, Schrotgewehre und Flammenwerfer zum Einsatz.

Zugegeben, nach dem was 360 Live bisher anspielen durfte, wirkt die Story nicht sonderlich außergewöhnlich. Besonders nicht dafür, dass sich »Fuse« wie eine Mischung aus den Kino-Kassenschlagern »Mission Impossible: Ghost Protocol« und »District 9« anfühlen soll, wie Insomniac-Chef Ted Price auf einem Preview-Event in München verrät. Macht aber nichts, denn das hält Koop-Freunde noch lange nicht davon ab, sich wie Schützenkönige auf den Sci-Fi-Shooter zu freuen. Zwar kann man die Kampagne – die dich um den ganzen Globus führen soll – mit bis zu drei KI-Partnern angehen, so richtig in Fahrt gerät das Spiel aber erst, wenn ein Quartett aus per Headset vernetzten menschlichen Spielern durchstartet.

Gleiches gilt für die brandneue, just enthüllte Teamwork-Spielvariante »Echelon«. Gemeint ist ein Runden-Modus, in dem man in abgesteckten Arealen Gegnerwellen erledigen, aber auch zufallsbasiert eine von sechs Aufgaben erfüllen muss – etwa Kontrollpunkte halten oder Fuse-Kanister zu einem anderen Ort transportieren. Mit Welle sechs erwartet dich zudem ein zäher

Miniboss – hier ein mit Miniguns bestückter Kampfläufer –, während man in Welle zwölf den Levelwächter in mehreren Varianten zu Fall bringen muss. Erfolgreich abgeschlossen, nimmt man Geld ein und sammelt Erfahrungspunkte, die in Waffenausrüstungen und zahlreiche Talentbäume investiert werden. Das Ergebnis spielt sich ähnlich dem Koop-Modus von »Mass Effect 3« und ist ein echter Zeitfresser. Gesellige Gamer mit einem Faible für Teamabsprache merken sich »Fuse« unbedingt vor – Solo-Spieler bleiben dagegen noch skeptisch, denn vor allem die Kollegen-KI war noch nicht besonders pfiffig. Doch 360 Live lässt sich zur Veröffentlichung im Frühjahr gerne eines Besseren belehren.

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Sich ergänzende Klassen, immer neue Fähigkeiten, Kugelhagel satt – könnte ein HITPOTENZIAL absolutes Fest für Koop-Veteranen werden.

8.0 von 10





METAL GEAR SOLID REVENGEANCE

© Konami Digital Entertainment. Developed by PlatinumGames Inc.



Developed by PLATINUMGAMES INC.

KONAMI





TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL BLAUCHLIST



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Splinter Cell, Splinter Cell Blacklist, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

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

Reinhard Fischer

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Reinhard Fischer, 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: Metal Gear Rising: Revengeance von Konami
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 | »Forza Horizon«,
»DMC Devil May Cry«
FREUT SICH AUF | »GTA 5«,
Game Developers Conference 2013



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Real Myst« (PC),
»Aliens: Colonial Marines«
FREUT SICH AUF | »Owlboy«,
»Amnesia: A Machine For Pigs« (PC)



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Call of Duty: Black
Ops 2«, »The Walking Dead«
FREUT SICH AUF | »The Witcher 3«,
»Radio the Universe« (PC)



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Anna« (PC),
»Dead Space 3«
FREUT SICH AUF | »The Phantom Pain«,
»Edge of Twilight«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Dead Space 3«,
»Aliens: Colonial Marines«
FREUT SICH AUF | »Dark Souls 2«,
»Fallout 4«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Dead Space 3«,
»DMC Devil May Cry«
FREUT SICH AUF | »Remember Me«,
»Cyberpunk 2077«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Dead Space 3«,
»Metroid Prime Trilogy« (Wii)
FREUT SICH AUF | »GTA 5«,
»Remember Me«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Dead Space 3«,
»DMC Devil May Cry«
FREUT SICH AUF | »Crysis 3«,
»Defiance«

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 oder auch einiges mehr.

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 21. Februar 2013



kurz&knapp

Hersteller | Konami
Entwickler | Kojima
Productions/Platinum
Games

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

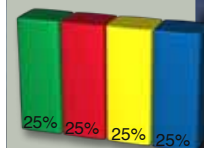
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Komplett auf
Action geschliffener
Ableger, der auf der
Klinge der bekann-
ten »Metal Gear«-
Reihe entlangläuft.

das ist drin

- Schneiden
- Schlitzen
- Spleißen
- Spalten



METAL GEAR RISING

REVENGEANCE

Die »Metal Gear«-Reihe ist ein Fall für sich: Kaum eine Serie bleibt ihrer Linie seit über 25 Jahren so treu und verzeichnet dennoch weltweit so viele Erfolge. Bis jetzt! Mit »Rising« krempelt Konami vieles um und wechselt von Schleicheinsätzen zur Brachialaction. Kann das gut gehen? 360 Live wagt sich an das Experiment »Schnittkante« – wie es Serienvater Hideo Kojima einst nannte.

Mission gescheitert. Der schwarze Schriftzug auf rotem Hintergrund breitet sich gleich einem hämischen Grinsen über dem Bildschirm aus. Mission. Gescheitert. Wie ein Laser brennen sich diese beiden Worte auf die Iris; die Hände verkrampfen, die Zähne knirschen. Frust. Und Hass – auf diesen verdammten letzten Endgegner, der sich bereits seit über eineinhalb Stunden dem Tod durch Raidens Klinge widersetzt.

Neuer Versuch: Aus der Verfolgersicht rennt der Cyborg los, schwingt sein Katana wie ein Lasso und sticht auf den Muskelprotz ein. Davon völlig unbeeindruckt holt der Schwarzenegger-Verschnitt zum Gegenangriff aus. Jetzt schnell parieren und ... klappt schon wieder nicht! Der Bossgegner trifft Raiden, wirbelt ihn durch die Luft, schleudert einen Feuerball hinterher. Exitus. Mission gescheitert.

Ein Gefühlscocktail braut sich zusammen. Hauptzutaten: Enttäuschung, Verzweiflung, Abscheu. Und doch will man weiterspielen. Eine Hassliebe entwickelt sich. Eine Achterbahnfahrt der Emotionen, die allein schon damit beginnt, dass das hier ein »Metal Gear« ist, ohne wirklich ein »Metal Gear« zu sein. Vielmehr handelt es sich um eine Action-Auskopplung erster Güte. Figuren, Story, Stilelemente: Viele serientypischen Elemente wurden sinnvoll adaptiert und gelungen installiert. Doch »Rising« ist anders. So anders, dass sich selbst Serienvater Hideo Kojima und sein Studio vom Projekt distanzieren und seit 2011 die Japaner von Platinum Games das Schwert wetzen lassen. Wer das Studio aus Osaka und seine Hits wie »Bayonetta«, »Vanquish« und »Anarchy Reigns« kennt, weiß, in welche Richtung das Ganze geht: peilschnelle Action, bei der Feinde gleich hundertfach zu Sashimi verarbeitet werden. Metal-Gear-Kenner dürften daher schnell eine Enttäuschung erleben. Wer allerdings gegen eine zünftige Dauerschnitzerei nichts einzuwenden hat, darf beherzt weiterlesen. Denn gleichzeitig ist Platinum Games vor allem für eines bekannt: Spiele mit fantastischer Inszenierung - »Rising« macht da keine Ausnahme.

SCHNEIDET UNGESCHNITTEN

Wir fallen, um aufzustehen. Genau das muss Raiden hier schon bald am eigenen Leib erfahren. Gerade noch eskortierte er in einer Limousine den afrikanischen Premierminister. Begleitschutz: Nur einer der Jobs, den der Mann mit dem schneeweißen Haar als Angestellter des privaten Militärsicherheitsdienstes Maverick Securities erledigen muss. Doch dann das Desaster: ein Frontalangriff, mitten auf einer Straße im Nirgendwo von Afrika. Kybernetisch modifizierte Killer greifen Raiden und sein Team an. Das gepanzerte Begleit-SUV nimmt das Überfallkommando sofort unter Beschuss – ohne Erfolg. Blitz-

schnell weicht der Feind aus, rammt sein Schwert in das Vehikel, trennt es in zwei Hälften, als wäre es ein Apfel. Eindrucksvoll – und brutal zugleich. Denn auch vor dem Insassen macht der Schattenkiller keinen Halt und spaltet sein Opfer an der Gürtellinie. Heftig. Doch ethisch vertretbar: Der Soldat sieht zwar wie ein Mensch aus, doch im Inneren arbeitet eine Maschine, die rote Flüssigkeit ist streng genommen Öl. Übertrieben brutal wirkt's trotzdem, weswegen die USK »Rising« erst im dritten Anlauf das rote 18er-Siegel verpasste – von Schnitten blieb »Rising« dabei übrigens verschont.

AM ANFANG WAR DIE KLINGE

Im Spiel haben die Bodyguards weit weniger Glück. Der Cyborg-Attentäter reißt das Auto des Senators auseinander, schnappt sich den Politiker und flüchtet. Raiden wird sauer. Keinen Wimpernschlag später packt er sein Hochgeschwindigkeits-Katana aus – eine Klinge, die so schnell vibriert, dass sie selbst härtesten Stahl wie warme Butter durchtrennt. Dementsprechend brachial geht's zur Sache: Aus der Verfolgersicht läuft die Killermaschine los und mischt den ersten Soldatentrupp auf. Die Schüsse aus ihren Maschinenpistolen blockt er automatisch mit seinem Schwert – zumindest solange man die RT-Schultertaste drückt und Raiden wie eine Drohne durch die Gegend flitzen lässt. Als der Feind nachläßt, geht er blitzschnell zum Angriff über. Ebenso flink malträtiert der Daumen die X- und Y-Taste für schnelle und leichte, beziehungsweise langsame und starke Attacken. Handlich, einfach, super. Dank zahlreicher Kombinationsmöglichkeiten legt Raiden eine Trefferserie nach der anderen hin. Mit einem Uppercut zieht der Schwertmeister seinem Opfer den Boden unter den Füßen weg und fliegt in Zeitlupe durch die Luft. Jetzt schnell die LT-Schultertaste drücken und die Hackfleischparty kann beginnen: Die Kamera zoomt ran, ein transparenter Radialbogen zeigt die Schnittrichtung der Klinge an. Der rechte Analogstick justiert den Winkel. Egal ob Arme, Beine, Füße, Kopf oder Torso – jedes beliebige Körperteil lässt sich peinlich genau anvisieren. Anpeilen – Schnitt – zielen – Schnitt – ausrichten – ... bis zum Versiegen des Elektrolyse-Balkens direkt unter der Energieleiste links oben im Bild lässt sich der Gegner beliebig oft in feine Häppchen schneiden. Auch fast alle herumstehenden Objekte wie Kisten, Regale, Zäune, ja sogar Wassermelonen kann der Held nach Belieben – und bis zum plötzlichen Auflösen – in viele, kleine Stücke schnitzen. Nutzen? Keiner! Inszenierung? Grandios! Wobei, ganz so sinnfrei ist das Zerstückeln nicht: Kaum durchtrennt Raiden den Torso des Todgeweihten, plopt die B-Taste auf. Diese rechtzeitig gedrückt, greift der High-Tech-Krieger nach einer azurblauen Wirbelsäulen-Leuchtkette im Körper des

Widersachers. Mit dem Teil in der Hand hechtet Raiden wie ein Panther elegant zur Seite, richtet die Errungenschaft gen Kamera und zerquetscht sie übermächtig in der geballten Faust. Was für ein Biest. Zandatsu - japanisch für »schneiden und nehmen«, nennt sich diese Technik passenderweise. Brutal, aber hilfreich, denn dadurch läßt sich Raidens Lebens- und Elektrolytleiste vollständig auf. Kurioserweise ist diese Killertechnik also ein echter Lebensretter. Ferner lohnt es sich auch, den linken Arm der Krieger abzusäbeln. Sauber abgetrennt, kann Raiden daraus Informationen bergen, die letztendlich 77 Galeriebilder und Konzeptzeichnungen freischalten. Motivierend für Fans. Seltener dagegen kann der Siliziumsamurai die abgetrennte Gliedmaße dazu nutzen, Sicherheitsbarrieren zu umgehen und Tore zu öffnen. Da allerdings auch die Haudrauf-Methode zum Ziel, respektive durch die Tür führt, lohnen sich Mehraufwand und Feinarbeit kaum.

STRAHL TRENNT STAHL

Doch weiter im Missionsablauf, der nächste Kandidat wartet, wie die Mini-Karte rechts oben signalisiert: ein turmhoher, olivgrüner Mech-Kampf-



Und außerdem?

■ 50 Erfolge – komplett für Offline-Taten, etwa 50 Exekutionen und das Erreichen der Höchstpunktzahl in allen VR-Missionen ■ Eigene Highscores können in Online-Punktetabelle hochgeladen werden ■ Deutsche Version ungeschnitten und mit sieben wechselbaren, westeuropäischen Bildschirmtexten ■ Spielbare Demo liegt der »Zone of the Enders HD Collection« bei ■ Die Fox Blade sowie der Cyborg-Skin aus dem ersten »Metal Gear Solid« als kostenloser Download-Gutschein beigelegt; weitere VR-Missionen sollen ebenfalls als DLC folgen

Held oder Ripper?

- +** Einzigartige Bossgegner, sehr gute englische Sprecher, schnell erlernte Kampfsteuerung, in Sachen Grafik und Bildaufbau einer der eindrucksvollsten 360-Titel, grandiose Inszenierungen, originelle Alles-in-Stücke-schneiden-Mechanik
- Pariersystem äußerst gewöhnungsbedürftig, Schwierigkeitsgrad unausgeglichene und teils frustrierend schwer – kein Wechsel zwischen leicht, normal und schwer möglich; kaum verschiedene Gegnertypen, die zudem nicht sehr helle sind; mit fünf bis sechs Stunden Spielzeit recht kurz, deutsche Untertitel entschärft – zum Beispiel »doof« statt »fuck«, Vielzahl an Quicktime-Reaktionstests muss man mögen



✗ Tödlich wie ein Blitz

JACK THE RIPPER

Seine Kindheit war alles andere als einfach. Jack musste schon als Halbstarker grausame Schmerzen aushalten. Der in der westafrikanischen Republik Liberia geborene Amerikaner wurde unfreiwillig für das Patriots-Programm akquiriert, das aus Kindern willenslose Soldaten macht. Damit gehörte er zum Teil des perfiden Planes von FOXHOUND, einer – plump formuliert – Terroristengruppierung, die Fans der »Metal Gear Solid«-Reihe nur allzu gut kennen. Vor allem die zahlreichen Experimente und Versuche mit Cyborg-Technologie machten aus Jack einen hasserfüllten Killersoldaten, weswegen er zu Recht den Spitznamen »Jack the Ripper« erhielt. Dementsprechend hässlich war die erste Begegnung mit ihm in »Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty«. Erst im PS3-exklusiven vierten Teil »Guns of the Patriots« tritt das wandelnde Versuchslabor so in Erscheinung, wie wir ihn heute kennen: Aus Jack wurde Lightning Bolt, aus Lightning Bolt wurde Raiden – der Held, der nun das bekämpft, was ihn geformt hat. Doch vor allem setzt er sich für die Armen und Schwachen ein, zu denen er einst selbst gehörte. Aber ist das wirklich der wahre Grund? Diesen Zwiespalt nimmt zwar auch »Rising« auf, geht allerdings nicht ganz so in die Tiefe, wie man es von anderen Teilen kennt.

roboter – ein Metal Gear Ray. Schonungslos nimmt die Riesen-Metallechse Raiden mit Laserstrahlen und Raketen salvo in die Mangel. Die Sprintfunktion via RT-Schulteraste sowie seitliches Ausweichen per Kombination aus A- und X-Taste erweisen sich da als hilfreiche Taktik. Währenddessen untermalt der von James Christopherson komponierte J-Rock-Soundtrack im Stil von Japano-Bands wie Malice Mizer und B'z den Kampf eindrucksvoll.

Wie eine auf Tempo getunte Flex hackt der Antiterror-Kämpfer auf die Füße des Rays ein. Dessen Energieleiste sinkt, die eigene Elektrolyse-Kraft steigt. Genug Schaden ausgeteilt, erscheint auf der rechten Seite ein unübersehbar großes Kanji-Zeichen: Zeit, ordentlich die Sau rauszulassen! Die LT-Schultertaste im Anschlag zerfet Raiden die Schutzschilder. Erst zwei, dann vier, dann 16... in mehr als hundert Teile zerlegt's das Vieh, bevor es, begleitet von eindrucksvollem Kawoom, das Zeitliche segnet. Herrlich.

Keine Frage, die Inszenierung rockt gewaltig. Überhaupt ist »Rising« aus technischer Sicht eine Grafikmachete, die so manches Konkurrenzprodukt wie ein stumpfes Buttermesser wirken lässt: fette Explosionen, flüssige Animationen, gestochen scharfe Figuren, kaum Ladepausen, grandios detaillierte Texturen und das alles bei rasanten 60 Bildern pro Sekunde. Ruckler? Fehlanzeige. Nur die blassen Video-Zwischensequenzen enttäuschen. Und wenn dann noch diese typisch japanische Übertreibung zum Vorschein kommt, bläst dich die bombastische

Machart mit der Wucht einer Atombombe um. So wie in dieser Szene: Die Mega-Blechbüchse sammelt sich, rappelt sich auf, schickt dir geschätzte 1.000 Raketen hinterher. Jetzt bloß schnell die RT-Schultertaste drücken: Raiden hetzt los, springt auf den ersten Flugkörper, dann zum nächsten, gefolgt vom dritten. Ein letzter Hechtsprung und endlich ist er nah genug dran am Ray. Zandatsu. Schnetzzeit. Rotes Öl spritzt umher. Doch der Mech holt mit seinem rechten Bein aus. Trifft Raiden. Katapultiert ihn hoch in die Luft, kracht gegen eine nahe gelegene Hochhauswand. Nur statt zu fallen, läuft der Akrobat senkrecht die Fassade entlang, zielstrebig auf sein Opfer zu, weicht allen Raketen aus. Ein letztes Mal richtet er sein Katana auf den Kampfkoloss – Zeit für die letzte Ölung! Der Metal Gear zerbricht wortwörtlich in tausend Teile. Wow, was für eine Show!

SPASS PARIERT

Doch das Staunen hat schnell ein Ende: Raiden erspäht einen der feindlichen Ninjas zusammen mit dem bewusstlosen Minister. Nichts wie hinterher. Die Funktion des Ninja-Sprints automatisiert das Hüpfen auf Anhöhen, das Schlittern durch niedrige Öffnungen und dergleichen. Wer Jump-and-Run-Elemente scheut, darf also aufatmen. Und dann blickt er auch schon dem nächsten Problem entgegen: Samuel Rodriguez. Zwei Meter groß, schwarze Haare, Angestellter von Desperado Enforcement. Ein augmentierter Katanameister wie Raiden – doch



Witzig: Kurzzeitig übernimmt Raiden die Kontrolle über einen kleinen Roboter namens Dwarf Gecko. Wer andere Geckos begrüßt, schaltet einen Erfolg frei.



20 VR-Missionen lassen sich an den herumstehenden kleinen Computern freischalten. Die meisten Techniken lernt man allerdings bereits in den Hauptmissionen.



Motivationskick über die komplette Story hinweg: die Bossgegner. Serientypisch ist jede Figur so eigen und einzigartig, dass man die Vorfreude schon an jedem Levelanfang spüren kann. Doch dann kommt dieses Papiersystem wieder ...

arbeitet er für die falsche Seite. Was wollen die Typen vom Volksvertreter? Die Antwort mündet im ersten echten Bosskampf. Spätestens jetzt macht sich die Schwachstelle der Steuerung bemerkbar: das Parade-system. »God of War«, »Devil May Cry« und wie sie alle heißen bringen eine Blocktaste mit. Nur »Rising« pfeift drauf und verlangt stattdessen, die Angriffstaste in der richtigen Millisekunde sowie gleichzeitig den Analogstick auf den Grad genau in Richtung des Angreifers zu drücken. Erfahrungsgemäß klappt das in einem von zehn Fällen. Frustrierend. Während die Technik bei Cyborg-Fußvolk, Mini-Metal-Gear-Mechs und anderen Standardgegnern zu vernachlässigen ist, hat Raiden spätestens gegen die sechs fordernden Bossgegner ohne Konter kaum eine Chance. Selbst die gut gemeinte Hilfe, dass Feinde vor einem Angriff kurz rot aufleuchten, nützt wenig, da erst irgendwann danach pariert werden muss. Ärgerlich. Und zwar so sehr, dass man spätestens beim zweiten Bosskampf gegen die zehnarmlige Mistral am liebsten den Controller an die Wand schmettern

möchte. Wenigstens sind die automatischen Speicherpunkte zahlreich und sogar während Bosskämpfen eingebaut – prima.

METAL GEAR FRUSTRING

Auf den Punkt gebracht: Durchbeißen ist Trumpf. Die insgesamt sieben Kapitel mit je etwa 45 Minuten Spieldauer verlangen nebst Frustrationsistenz auch den Willen, bis zum Ende dabei zu bleiben. Denn zugegeben: Die Abschnitte geben sich in puncto Abwechslung nur bedingt Mühe. Die Gänge von Industrieanlagen und Bürokomplexen im Schlauchdesign, die teils lächerlich einfache KI von Standard-Gegnern, unsichtbare Wände, die die Erkundungsfreude einschränken – das summiert sich. Vor allem aber läuft das Gameplay fast immer nach Schema F ab: Raiden betritt den Level-Abschnitt, Gegner stürmen los. Ist alles vernichtet, verschwindet die farbige Begrenzung und es geht weiter – damit sich der Vorgang kurz darauf wiederholt. Zwischendrin versuchen Schleichpassagen etwas Abwechslung einzustreuen. Doch Serienveteranen werden von den leicht auszutricksenden Überwachungskameras und Patrouillen kaum gefordert. Zudem bemerken Wachen oft nicht, dass man zwei Meter weiter gerade leise einen Kollegen abmurkst – das drückt auf die Atmosphäre. Hier kann sich Raiden den Schleichaufwand sparen, da Gegner abzuschlachten meist schneller und auch lohnender ist. Grund: Für jeden Kill gibt's Kampfpunkte; ebenso für die Variation von

✕ Die Gefährten

TYPEN AM ENDE DER LEITUNG

Kein »Metal Gear« ohne Funksprüche. Auch »Rising« bedient sich storytreibender Dialoge zwischen Raiden und seinem Auftraggeber Maverick Securities. Hauptansprechpartner sind Boris und Kevin. Auch ein deutscher Wissenschaftler, den sie einfach Doktor nennen, dient als Nebenfigur. Nebst zahlreichen, storybedingten Gesprächen kann der Held sein Gefolge ebenso manuell anrufen. Allerdings sollte man von den Telefonaten wenig Sinnvolles erwarten. Wer zum Beispiel Boris kontaktiert, bekommt lediglich eine Unterhaltung über Latenzen und Verbindungsprobleme zu hören. Sicherlich witzig, aber mehr Infos zu den Hintergründen der Mission wären hier wünschenswerter gewesen. Und seine drei Kollegen? Hier ein Kurzprofil der wichtigsten Ansprechpartner aus der Zentrale, die in Hologramm-Form mit Raiden in Kontakt treten.



Boris: Der Russe ist der Kopf von Maverick Securities und Raidens Missionskoordinator. Er verrät dir die relevanten Details über aktuelle Aufträge, die Drahtzieher und was als nächstes zu tun ist.



Kevin: Der junge Afroamerikaner ist sozusagen das gute Gewissen des Protagonisten. Er redet auf Raiden ein, als sei er sein kleiner Bruder; muntert ihn auf, gibt ihm Tipps und führt ihn durch den harten Kampf gegen die Terroristen.



Doktor: Ein deutscher Wissenschaftler, der dem Team technologischen Aspekte erläutert und komplizierte Prozesse enträtselt. Beispielsweise ist er es, der entscheidende Hinweise gibt, wie scheinbare unüberwindbare Sicherheitsmechanismen doch zu knacken sind.

Das Spiel in Zahlen

3 Speicherslots; 4 festgelegte Controller-Schemata; nur im Ausland: Sammleredition mit Spiel und Plasma-Kugel im »Rising«-Design; für 150 Dollar in den USA oder 99 Pfund in England; optionale Installation dauert 13 Minuten und verschlingt 7,5 Gigabyte – Ladezeiten profitieren davon aber nur wenig; Teil 2, 3 und das PSP-Spiel »Peace Walker« auch als HD-Neuaufgabe für Xbox 360 erhältlich

✖ Metal Gear

WARUM DU DAS KENNEN MUSST

Wer in den letzten Jahren primär im Xbox-Universum unterwegs war, hat wahrscheinlich kaum etwas von der Hysterie um »Metal Gear« mitbekommen. Doch was ist an der Serie eigentlich so besonders? Ganz einfach: alles! Das Gameplay mit seiner brillanten Mischung aus Schleich- und Action-Elementen fasziniert, der Stil überzeugt und viele irre Ideen bringen einen immer wieder zum Staunen. Doch vor allem sind es die facettenreichen Figuren und ihre weitreichenden Beweggründe. Zusammen mit einer vielschichtigen, zuweilen auch gesellschaftskritischen Rahmenhandlung, offenbart sich mit jedem Teil ein neues Kapitel, das meist in einer ganz eigenen Liga spielt. Interesse geweckt? Dann solltest du dir die gelungene »Metal Gear Solid HD Collection« zulegen. Wer allerdings die beiden besten Geschichten erleben möchte, kommt nicht drum herum, sich eine PS3 zuzulegen. Das erste »Metal Gear Solid« in seiner Originalversion für die Ur-Playstation gibt's für rund zehn Euro als Download im Playstation Store. Doch kaum etwas toppt den überragenden vierten Teil »Guns of the Patriots«. Klar, Zwischensequenzen von bis zu einer halben Stunde sind nicht jedermanns Geschmack. Aber selbst notorische Cutscene-Hasser werden die grandiose Inszenierung und die packende Erzählweise lieben. Versprochen!



Angriff, Kombolänge und vier anderen Parametern, die in einer Teilwertung nach amerikanischer Benotung von D bis S enden. Damit lassen sich neues Rüstzeug, Leistungsverbesserungen und weitere Kampftechniken freikaufen. Motivierend? Auf jeden Fall, da jedes der Upgrades die Schlitzorgie spürbar erleichtert. Ebenso stehen vier nützliche Waffen auf der Einkaufsliste, darunter ein meterlanger Kampfstab und ein Elektro-Sai, eine dreizackige Stahlgabel. Weitere Gadgets wie Raketenwerfer, EMP-Granaten

und vor allem die wichtigen Energieknoten zur automatischen Lebensenergie-Regeneration finden sich teils gut versteckt in den Abschnitten.

Insgesamt ist »Rising« ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite überzeugen die Darstellung, das flüssige Gameplay sowie die teils überragende Inszenierung. Plus: Serientypische Elemente wie das Ausrufezeichen über Köpfen, als Deckung dienende Pappkisten und der bekannte Codec-Sound lassen zumindest hin und wieder »Metal Gear«-Flair aufkommen. Auf der anderen Seite ernüchtern aber das monotone Gameplay, die manchmal trocken und lustlos wirkenden Level-Abschnitte, die gelegentlich zickige Kamera und vor allem das verdammt nervige Paradesystem. Mal ganz abgesehen von den immer gleich bleibenden Standardgegnern zwischen den denkwürdigen Bossduellen. Zwar unterhält die Gesamt-Story, erreicht dabei aber nie die Tiefe bisheriger »Metal Gear«-Teile. Macht in der Summe eine solide Auskopplung der Serie, die ganz knapp am Kauf Tipp vorbeischnitten, sich Genre-Enthusiasten aber trotzdem nicht entgehen lassen sollten. Apropos schneiden, wir haben da noch eine Rechnung offen, Herr End-Bossgegner...

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Schnetzeln, bis der Arzt kommt – das mach ich lieber im Rahmen einer frisch zubereiteten Wok-Pfanne. Das hier mag noch so toll inszeniert sein, es ist im Prinzip sechs Spielstunden lang monotoner Schwertschwingen. Ich gebe 6.9

MGR: Revengeance

GRAFIK

Effektreich, detailliert, rasanter Bildaufbau

9

SOUND

Professionelle englische Sprecher, klasse Soundtrack

8

STEUERUNG

Mehrfachbelegung und nerviges Kontersystem

6

Weitestgehend gelungene Action-Auskopplung, die sich mit komplizierter Pariermechanik und hohem Frustrationsfaktor zuweilen leider ins eigene Fleisch schneidet.

7.8 von 10



Erhältlich | 8. Februar 2013



FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE 2

Mangaheld oder Matschbirne?

- + Gehörige Portion Trash, sympathischer Held, butterweiche Bildrate, Mehrspieler-Modus okay, Manga-Flair gut eingefangen, ungekürzt
- Dröges Kampfsystem, veraltete Engine, massig Klongegner, weder deutsche noch englische Sprachausgabe, lange Ladezeiten

4.000 Fäuste für ein Halleluja

kurz&knapp

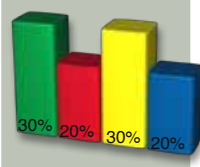
Hersteller | Tecmo Koei
Entwickler | Koei
Preis | ab 50 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Faustschwinger prügelt sich durch »Mad Max«-ähnliches Endzeit-Szenario.

das ist drin

- Feinde pulverisieren
- Basen erobern
- Hirn ausschalten
- Abwechslung fordern!



Vor ziemlich genau 30 Jahren erschufen der japanische Zeichner Tetsuo Hara und der Manga-Autor Yoshiyuki Okamura den Handkanten-Wirbelwind Kenshiro. Einen selbstlosen Kämpfer, der sich in einer von einem Atomkrieg heimgesuchten Welt für die Rechte der Schwachen einsetzt. Und der Arnie-Verschitt ist gut in dem, was er tut: Er beherrscht wie kein anderer die gefürchtete Kampftechnik Hokuto Shinken, welche die Körper malträtiert Feinde von innen heraus platzen lässt. Seine Geschichte, zunächst in Japan ein Renner als Manga, dann auch als Anime, wird nun in Ausschnitten einmal mehr als Third-Person-Action-Game erzählt.

ROT MIT AUSSICHT AUF FLEISCHBÄLLCHEN

»Ken's Rage 2« setzt einige Zeit vor dem Ende von Teil Eins ein, um auch Serien-Unkundige behutsam in die Thematik einzuführen. Alles beginnt mit dem Überfall einer Biker-Gang auf einen alten Mann, dem Ken zunächst das Leben retten kann. Als Dank für die Heldentat bittet der Greis ihn zu sich ins Dorf, wird dann aber dort doch noch hinterhältig von plötzlich auftauchenden Störenfrieden hingerichtet. Was folgt, ist eine dem Manga auf Schritt und Genickbrecher folgende Odyssee mit Fokus auf Themen wie Verrat, Rache und Heldenmut. Dass dabei tausende Banditenkörper unter Ken's Faustgewitter in trashig-roten Blutwolken

explodieren, versteht sich für Fans von selbst. Größtes Problem: Streng genommen scheuen die Entwickler dich das komplette Spiel über von einem recht kompakten Areal ins nächste, wo jedes Mal aufs Neue hundert, meist gleich ausschauende Glatz- und Irokesen-Köpfe dem Superkrieger an die Gurgel wollen. Um das zu vermeiden, reicht es im Normalfall, auf gut Glück auf die X- und Y-Taste zu hämmern, um Ken brutale Kombos zu entlocken. Logisch: Wer ins Detail gehen möchte, kann durch bestimmte Tastenabfolgen die unterschiedlichsten Attacken abfeuern und so obendrein Erfahrungspunkte zum Aufleveln von fünf Charakterwerten sammeln – echte Anreize, bewusst spezielle Kombos einzusetzen, fehlen dem Kampfsystem jedoch. Einzig im Duell gegen die vielen Erbsenhirn-Levelbosse Marke »The Undertaker« sind Ausweichmanöver, Blocks und Spezialattacken zuweilen nötig.

WER WILL ALS NÄCHSTES STERBEN?

Schade, denn was den Umfang angeht, lässt sich »Ken's Rage 2« nicht lumpen. Abseits des Legendensmodus, welcher dem roten Storyfaden folgt, darfst du dich in der Rolle 19 weiterer Helden im Traummodus austoben. Letzterer beinhaltet zudem einen missionsbasierten Koop-Modus für zwei und einen Versus-Online-Modus für bis zu acht Online-Raufbolde, die sich in Arenen die Birne weicklopfen, bis der Schädel platzt. In Anbetracht des völlig veralteten Technik-

gerüsts und des stumpfsinnigen Ablaufs trotzdem zu wenig. Die fehlende deutsche Audiospur, lange Ladezeiten und das stets präsente Klongegner-Problem tun ihr übriges. Abgebrühte Kenshiro-Überzeugte haben ein Wochenende Spaß, alle anderen spielen lieber »Anarchy Reigns«!

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Oh schöner die Körper nie platzen – ach doch, im Vorgänger. Leider hat sich hier nur wenig getan. Mehrspieler-Modus? Braucht kein Mensch. Dennoch erfreue ich mich als Fan an den Originalsprechern sowie der peniblen Vorlagennähe. Ich gebe 6.8

Fist of the North Star: Ken's Rage 2

GRAFIK

Mäßig animiert, fad texturiert – könnte fast ein Ur-Xbox-Spiel sein

5

SOUND

Eindringliche Kampfschreie, solide Musikuntermalung

6

STEUERUNG

Schnell erlernt, gut erklärt, aber nicht frei konfigurierbar

7

Mäßig aufwühlendes Handkanten-Gewitter für Trash-Freunde und »Dynasty Warriors«-Traumatisierte.

6.1 von 10

Erhältlich | 21. Februar 2013



kurz&knapp

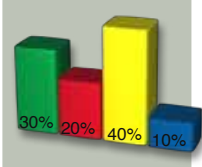
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Crytek
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Deutsche Handwerkskunst mit Außerirdischen, einem zerstörten Big Apple und Hightech-Spielzeug.

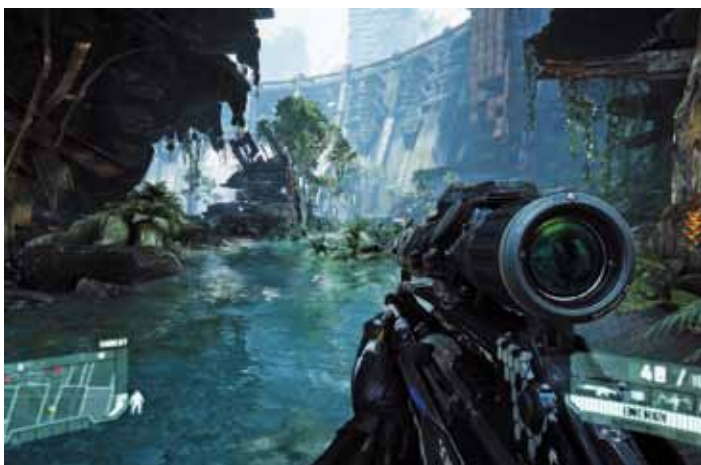
das ist drin

- Nanosuit 2.0
- Cyber-Bogen
- Sci-Fi-Kugelhagel
- Klischees



CRYSIS 3

Kamelblut trinken und Schafshoden essen? Dschungelprüfungen für Anfänger! Die wirklichen Gefahren lauern nicht im australischen Z-Promi-Camp, sondern im New York des Jahres 2047, wo die fiese CELL-Corporation ihr Unwesen treibt. 360 Live spannt den Cyber-Bogen und nimmt dich mit in die grüne Betonhöhle.



Wie es dir gefällt: Die Waffen sind vielfältig anpassbar, was nicht zuletzt Leisetretern entgegenkommt.

✖ Tot, alle tot!

DIE MEHRSPIELER-MODI

Vorweg gesagt: Crytek hat einen vorbildlichen Mehrspieler-Modus für »Crysis 3« entwickelt. Auf zwölf Karten, basierend auf Abschnitten der Einzelspieler-Kampagne, pusten sich bis zu 16 Spieler futuristisches Blei um die Ohren. Teambasierte Scharmützel auf der Brooklyn Bridge, in China Town, dem Financial District oder einem Museumsbezirk werden in acht verschiedenen Modi ausgefochten. Dass Standardkost wie Deathmatch, Team-Deathmatch, Herrschaft und eine Variante von Flaggenklau drin sind, versteht sich fast von selbst. Im einzigartigen Assault-Modus müssen die Spieler Daten downloaden, während das andere Team nicht über Tarnfähigkeiten verfügt und in der Rolle von CELL-Soldaten diese Daten schützen muss. »Hunter« sieht die Jagd von getarnten Soldaten auf gewöhnliche CELL-Recken vor, die nach ihrem Tod ebenfalls zu getarnten Jägern werden und auf ihre ehemaligen Kameraden losgehen. Besonders letztere Variante ist äußerst reizvoll, doch auch die anderen Spielarten überzeugen dank cleverem Kartendesign. Ein Auflevel-System inklusive Waffen- und Fähigkeiten-Freischaltung machen das Rundum-Glücklich-Paket perfekt.



Zerstörte Schönheit: 2047 schaut New York ein wenig anders aus. Überhaupt ist die »Cry Engine 3« ein Garant für glaubhaft heruntergekommene Umgebungen.

Am Horizont wölbt sich die gigantische Kuppel des Liberty Dome, durch deren wabenförmige Struktur fahle Sonnenstrahlen einfallen. Einige von ihnen tänzeln über die tiefblaue Wasseroberfläche der gefluteten Bürgersteige, andere brechen sich auf den dunklen Visieren der maskierten CELL-Truppen, die in den Häuserschluchten patrouillieren. Wie giftgrüne Venen schlängeln sich überdimensionale Ranken die ruinösen Hochhausfassaden entlang, Beton und Stahl sind eine Symbiose mit der exotischen Fauna eingegangen. Im Manhattan des Jahres 2047 ist der urbane Dschungel wortwörtlich zu nehmen, überragen riesenhafte Bäume die nunmehr überwucherten Straßenzüge. Der Bau des Liberty Dome ist der aus »Crysis 2« bekannten CELL-Corporation geschuldet. Angeblich dient die Kuppel dazu, das Gebiet von den Spuren der außerirdischen Invasoren Ceph zu reinigen, die 23 Jahre zuvor New

York attackierten. In der Zwischenzeit ist CELL zu einer übermächtigen Institution aufgestiegen – ganz zum Unmut von Protagonist Prophet. Der ist überzeugt, dass CELL mit gefährlicher Ceph-Technologie experimentiert und diese Operationen unter dem Schutz des Liberty Dome sowie dem dort verbauten Sicherheitssystem HADES durchführt. Zudem ist er sich sicher, dass die Aliens entgegen der Aussagen von CELL nicht ausgelöscht wurden: Visionen des Alpha Ceph, dem Anführer der Extraterrestrischen, plagen seinen Geist, denn in Prophets Hightech-Rüstung Nanosuit 2.0 schlummert unter anderem auch Alien-Technologie. Zusammen mit seinem Raptor-Teamgefährten Michael »Psycho« Sykes dringt Prophet in die Kuppel ein, um CELL endgültig das Handwerk zu legen.

MACH MIR DEN PREDATOR

Sonderlich viel Tiefgang bietet diese Story freilich nicht, beschwört sie im Verlauf der rund achtstündigen Kampagne doch lediglich die altherwürdige Weltende-Thematik. Wirklich störend ist das bei einem derart auf Action getrimmten Titel wie »Crysis 3« nicht. Ebenso wenig wie der leicht pathetische Handlungsstrang rund um Hinterkopf-Tattoo-Träger Psycho, der in einem grausamen Eingriff von CELL-Wissenschaftlern bei vollem Bewusstsein aus seiner Nanosuit geschnitten wurde. Nicht nur, dass Psycho

wegen der Vorgänge in den Skinning Labs – zu Deutsch Häutungslabore – auf Rache an seinen Folterern sinn: Der Hitzkopf hat zudem damit zu kämpfen, fortan als gewöhnlicher Mensch in die Schlacht ziehen zu müssen. Protagonist Prophet hingegen muss sich der Frage stellen, wie viel von ihm überhaupt noch menschlich ist und ob seine mit Ceph-Technologie bestückte Nanosuit 2.0 nicht bereits die Kontrolle übernommen hat. Immerhin: Er trägt damit die fortschrittlichste Hardware überhaupt am Leib. Mit Hilfe dieser Hightech-Rüstung ist es dem Helden möglich, einen auf Harry Potter mit Tarnumhang zu machen und nahezu unsichtbar zu werden. Möglich wird der Zaubertrick durch Nanofasern, die die Umgebung scannen und diese Bilder dann auf die Oberfläche der Nanosuit übertragen. Folglich kannst du den von Hause aus extrem actionlastigen, trotz einiger weilläufiger Gebiete linear angelegten Ego-Shooter der deutschen Entwickler-schmiede Crytek auch verstohlen angehen. Wer den Schleichansatz wagt, löst viele Situationen subtiler. Um CELLS elaboriertes Verteidigungssystem zu schrotten, muss Prophet den Fulton Hydrodamm sprengen. Ein Geschwader Helikopter durchschneidet den blauen Himmel, Betonruinen spiegeln sich im kühlen Nass der überfluteten Umgebung. Gelber Signalrauch steigt auf, während ein Trupp Soldaten die Lage im Gebiet bespricht. Von seiner erhöhten Position aus

Dschungelkönig oder Georgina?

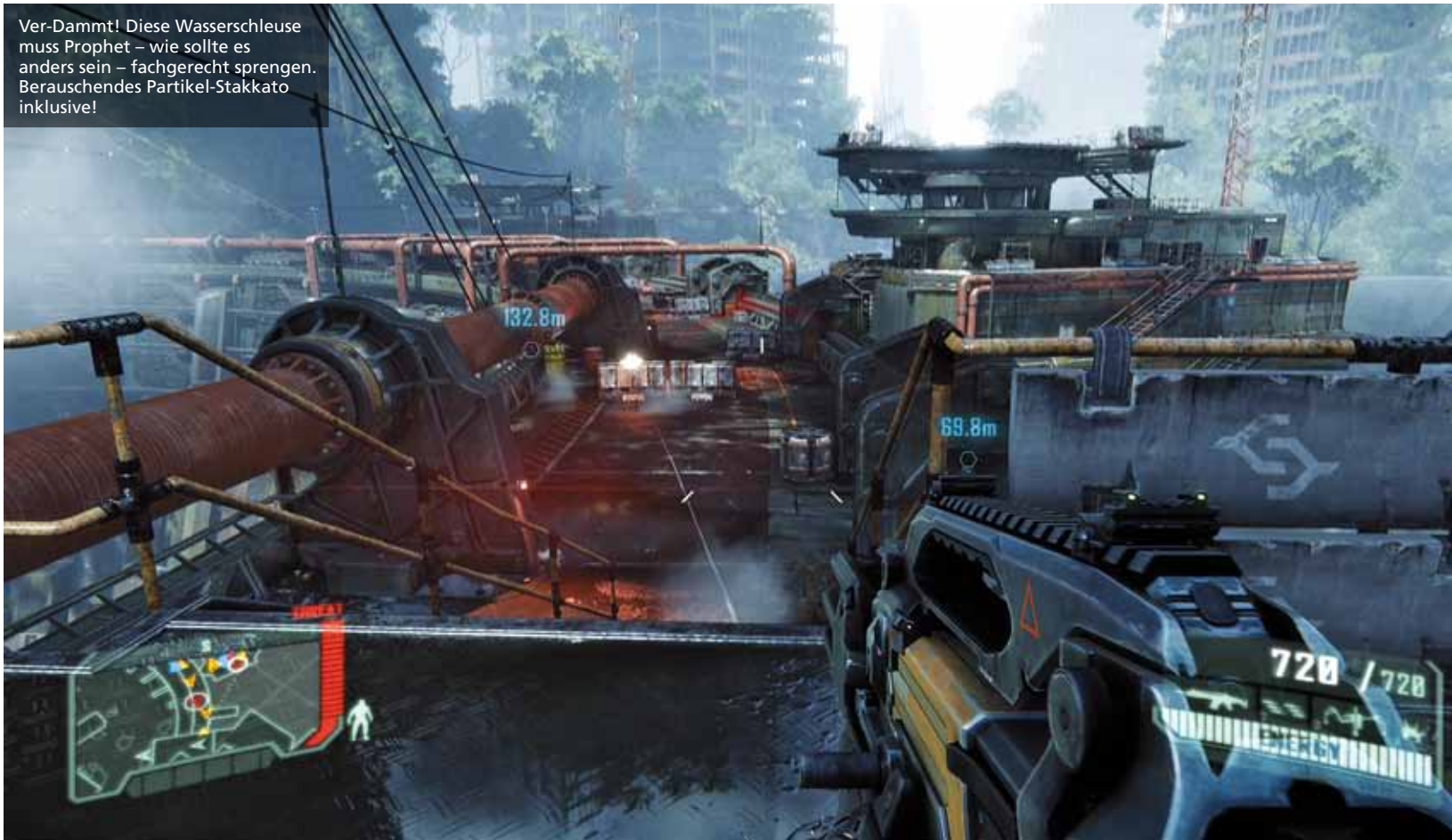


Imposante Grafik, gelungene Shooter-Mechanik, viele anpassbare Waffen, coole Alien-Wummen, mitunter extrem atmosphärisch, tolles Sounddesign, kurze Ladezeiten, spaßige Schleicheinlagen mit dem Bogen sind optional



Gegner-KI stellt sich bisweilen blöd an, New York erneut als Handlungsort, Klischeebeladene Story nicht mehr als Mittel zum Zweck

Ver-Dammt! Diese Wasserschleuse muss Prophet – wie sollte es anders sein – fachgerecht sprengen. Berausches Partikel-Stakkato inklusive!



steht es Prophet offen, ob er direkt angreift oder unauffällig vorgeht. Dank Nanosuit kann nun in den Visier-Modus gewechselt werden, in dem Feinde hervorgehoben sind – in diesem Modus kann Prophet zwar nicht feuern, jedoch Gegner markieren, die außerhalb des Visier-Modus nun durch Umrandungen hervorgehoben sind. Ist dies getan, aktiviert er die Tarn-Matrix des Nanosuit. Sodann werden seine Waffe und der – für den Spieler freilich nicht einsehbar – Rest seines Körpers von einem Daten-Cluster überzogen und verschmelzen mit der urbanen Dschungellandschaft. Gleichzeitig nimmt eine Energieleiste am Bildschirmrand langsam ab. Bei völliger Entleerung ist die praktische Unsichtbarkeit dahin.

Während das Abfeuern einer gewöhnlichen Waffe die Leiste augenblicklich leersaugen würde, verhält sich das mit Prophets permanent verfügbarem Hightech-Bogen gänzlich anders. Mit Druck auf Steuerkreuz rechts fährt das metallische Mordinstrument in einer superben Animation zu voller Größe aus. Das Spannen des Cyber-Bogens klingt eher nach knirschenden Metallzähnen denn nach einer Sehne, bevor der Pfeil davonschießt und eine CELL-Maske durchbohrt. Durch das Abfeuern des Predator-Bogens bleibt die Tarn-Matrix erhalten. Wenn du als unsichtbarer Hightech-Krieger durch niedergebrannte Bauruinen, meterhohes, sich im Wind wiegendes Gras kriechst und mit schnellen Stealth-Kills Söldnern von hinten das Genick brichst, fühlst du dich mitunter tatsächlich wie die tödlichen Aggressoren aus den »Predator«-Filmen – großes Atmosphäre-Plus!

Befriedigend auch die Möglichkeit, verschiedene Pfeiltypen einzusetzen: Geschosse mit elektrischer Pfeilspitze können in Tümpel gefeuert werden und darin umherwandelnde Feindsoldaten brutzeln, Explosivbolzen hingegen CELL-Männern das Fliegen lehren. Dadurch fühlt sich das Schleichen, gerade in weitläufigen Arealen, ungemein intensiv an. Kehreseite ist allerdings, dass sich die Energieleiste viel zu schnell wieder regeneriert und Crytek es dem Spieler zu leicht macht, die Tarnfähigkeit auszunutzen. Trotz dieses leichten Balancing-Problems macht die Tarn-Matrix im Zusammenspiel mit dem Bogen Laune und hebt »Crysis 3« etwas von Genre-Standard-Kost ab.

MACH MIR DEN ARNIE

Wer Herumkriechen albern findet, braucht sich nicht zu sorgen. An keiner Stelle des Spiels wird man zum Tarnen gezwungen, sodass »Crysis 3« auf Wunsch wie ein regulärer Shooter gespielt werden





✖ Schicker Anzug

DIE NANOSUIT-UPGRADES

Was wäre eine Hightech-Panzerung, wenn man sie nicht pimpen könnte? Prophet kann im Verlauf der Kampagne Upgrade-Punkte finden und in Verbesserungen investieren. Schleichfreunde kaufen sich »Super Stealth«, was das Tarnfeld schneller aktiviert und gegnerische Schritte visuell hervorhebt. Willst du lieber viel einstecken können, dann investiere in »First Aid« und erhalte 20 Prozent schnellere Gesundheitsregeneration. Waffennarren werden am glücklichsten mit »Weapon Handling«, einer Fähigkeit, welche die Stabilität der Schießbeisen erhöht. Von den 16 Fähigkeiten kannst du vier simultan aktivieren, bestimmte Kombinationen speichern und je nach Laune wechseln. Praktisch ist das gerade für Zocker, die verschiedene Ansätze probieren wollen.



Und außerdem?

- Vier gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade ■ Der Mehrspieler-Modus stammt von Crytek UK, den Machern des Multiplayer-Modus von »Crysis 2« ■ Mit seiner Nanosuit 2.0 kann Protagonist Prophet Geschütze und Minen hacken, die nach einem erfolgreich absolvierten Minispiel gegen Feinde einsetzbar sind ■ 50 Erfolge, zum Beispiel für das Töten von Widersachern mit Hilfe gehackter Geschütztürme, die Ermordung der »Predator«-gleichen Alien-Gegnerart Stalker durch Stealth-Kills oder das Abschließen von 20 Hacking-Minispielen ■ Auch in stereoskopischem 3D spielbar

kann. Zusätzlich oder je nach Spielweise auch alternativ zum Tarnmodus kann via LB-Taste die Rüstung Prophets verstärkt werden, sodass Treffer zunächst Nanosuit-Energie rauben, bevor es an Prophets Gesundheit geht. Und wer keine Cyber-Bögen mag: Unter dem Liberty Dome stehen Prophet jede Menge Knarren zur Verfügung. Die Auswahl reicht von gewöhnlichen Sturmgewehren wie dem 4-Millimeter-Geschosse spuckenden SCAR Mod 2, dem vollautomatischen Maschinengewehr Mk. 60, über das futuristische, mit zehn Läufen bestückte Schnellfeuer-Gewehr Typhoon, bis hin zum taktischen L-Tag-Granatenwerfer. Ganze 26 Todesbringer zuzüglich Granaten und Sprengsätze kartet Entwickler Crytek zur Waffenschau an – alle Achtung! Shooter-Fans dürften zudem angesichts der zahlreichen Anpassungsmöglichkeiten frohlocken. Bei fast jedem Kugelspucker können Feuermodus und Aufsätze per Halten der

Back-Taste dem persönlichen Geschmack angepasst werden. Da wundert es nicht, dass sich einige unschöne Doppelbelegungen ergeben – Granaten werden etwa über zweimaliges schnelles Antippen der Y-Taste ausgewählt. Da wird deutlich, dass die »Crysis«-Serie ihre eigentliche Heimat auf dem PC hat. Diesen kleinen Makel verzeiht man aber ob der komfortablen Einstellungsmöglichkeiten gern – spätestens dann, wenn man eine der fantastisch designten Alien-Waffen in den Händen hält. Gegen Mitte der Handlung greifen nämlich die ausgelöscht geglaubten Ceph an. Neben dem normalen Grunt-Fußvolk besteht deren Armee unter anderem aus Flammen-spuckenden Scorcher-Drohnen, getarnten Stalker-Einheiten und mit X-Pac-Mörser bewaffneten schweren Einheiten, doppelt so groß wie Prophet. Haucht man denen mit besonderen Tötungen – einem Kopfschuss oder einem Meuchel-Kill – das Leben aus, explodieren sie nicht wie bei einem gewöhnlichen Mord. Stattdessen bleibt ihr außerirdischer Körper erhalten und sie lassen organisch wirkende Waffen fallen – Favorit von 360 Live: Der Reaper, ein Plasmawerfer mit Propeller-artigem Lauf – Wahnsinn! Die fünf Arten der Alien-Waffen sind echte Design-Highlights und spielen in einer Liga mit denen eines »Unreal Tournament« oder »Prey«.

GROSSSTADT-HÖLLE

Dass Crytek hingegen erneut New York als Schauplatz ausgewählt hat, bleibt gewöhnungsbedürftig. Ebenso wie die manchmal suboptimale Gegner-KI, die CELL-Jungs und Aliens oft seltsame Laufrouen und den plumpen, direkten Angriff wählen lässt. Und obgleich die Frankfurter Entwickler den Spieler durch Kanäle, auf Dämme, in düstere Sumpfgebiete oder ein schlicht großartiges finales Level schicken: Bei der optischen Vielfalt wäre noch mehr drin gewesen. Nichtsdestotrotz verdient die generelle Optik des Spiels größtes Lob: Angetrieben von Cryteks haus-eigenem Grafikmotor »Cry Engine 3« zeigt sich das zerstörte New York von seiner besten Seite. Irre hübsche Spiegelungen und Lens-Flare-Effekte auf Prophets Visier machen die Rüstung spürbar, vermitteln dir als Spieler das Gefühl, selbst in der Nanosuit 2.0 zu stecken. Fantastische Lichtbrechungen zieren die Oberflächen des überall präsenten

Wassers, Stiefelschritte der CELL-Soldaten sorgen für realistische Wellenkreise. Dazu sich wiegende Flora, detaillierte Beschilderungen und imposante Hochhausfassaden: klasse! Wenngleich hier und da mal eine matschige Textur das Bild ziert und auch mal Objekte aufpoppen: »Crysis 3« sieht an vielen Stellen schlicht atemberaubend schön aus und fasziniert regelmäßig durch ein grandioses Effektgewitter. Handwerklich gelungen ebenfalls die elektronisch angehauchte Musik, das Sounddesign sowie die Sprecher – zumindest im beim Test ausschließlich vorliegenden englischen O-Ton. Die deutsche Verkaufsversion wird jedoch eine lokalisierte Tonspur enthalten. So bleibt ein Shooter, der in seinem Kern nicht ganz so überragend ist, wie er aussieht, aber dennoch in der Oberliga spielt, durch tolle Spielbarkeit glänzt und zeigt: Action made in Germany macht auch 2013 Laune! Die urbane Dschungelprüfung besteht Crytek jedenfalls mit Bravour.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Dank der zahlreichen effektiven Aufsätze taugt mir vor allem die Pfeil-und-Bogen-Herangehensweise – auch im Multiplayer. Die auf Dauer irgendwie flache Story der Kampagne ist mir dagegen zu öde. Ich gebe 8.4.

Crysis 3

GRAFIK

Wunderschöner Großstadtdschungel dank Cry Engine 3

9

SOUND

Überragendes Sounddesign, treibende Musikuntermalung

9

STEUERUNG

Geschmeidig und trotz Doppelbelegungen krisenfest

8

Urbane Dschungelkönig: Wuchtig inszenierte Sci-Fi-Action made in Germany!

8.5 von 10

Erhältlich | 7. Februar 2013



kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

Visceral Games

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Third-Person-Horror futuristischer Machart, erstmals mit Koop- anstelle von Mehrspieler-Modus.

das ist drin

● Schneemänner

● Schneebälle

● Schneeengel

● Massaker



DEAD SPACE 3

Tödliche Impulse vom Planeten ohne Hoffnung

Wohl keiner wünscht sich den Tod als ständigen Begleiter. Der Weltraumtechniker Isaac Clarke hat aber genau dieses Problem. Seine von blutigem Gemetzel geprägten Schlachten gegen eine fremde außerirdische Macht in den Anfangsjahren des 26. Jahrhunderts sind mittlerweile längst aktenkundig geworden. Kein Wunder, dass sich die Hoffnung der kolonialen Streitkräfte ganz auf ihn fokussiert, als neue Hinweise auf eine Brutstätte der sogenannten Necromorph auftauchen. Doch betreffen die Sternkarten-Koordinaten diesmal nicht irgendwelche leblos durchs All treibenden Wrackteile. Ein ganzer Planet, nämlich die von einer dicken Eiskruste ummantelte Kolonialwelt Tau Volantis, ist das Ziel. Genau hier soll das Epizentrum der vernichtenden Necromorph-Flut liegen. Alles deutet darauf hin, dass die sogenannten Marker, gewaltige mit Runen verzierte Obelisken unbekannter Herkunft, keine Sender sind, die Leichen in wütende Tötungsmaschinen verwandeln und Überlebende langsam aber sicher durchdrehen lassen. Vielmehr ist es umgekehrt: Scheinbar dienen sie lediglich als Empfänger des Signals, der Sender selbst liegt auf Tau Volantis. Zeit also, der seit über 200 Jahren verlassenen Kolonie einen Besuch abzustatten!

NEUE TECHNIK, NEUES GAMEPLAY

Das nächste Kapitel im Kampf gegen den verheerenden Alienvirus beginnt in Isaacs Apartment innerhalb der Mondkolonie New Horizons, wo der findige Techniker unsanft von den Militärs Robert Norton und John Carver zur Teilnahme an der heiklen Mission überredet wird. Aufgabe: Die im All verschollene Wissenschaftlerin Ellie Langford finden, die neue Erkenntnisse über die Marker haben soll. Doch der neu formierte Erkundungstrupp ruft sofort einige Extremisten der Unitology-Sekte auf den Plan. Diese religiösen Fanatiker haben um die mysteriös verzierten Gesteinsbrocken einen seltsamen Kult

Wiederauferstehung oder Untergang?

- + Erstklassige Horrormatmosphäre, konsequenter Ausbau des Sci-Fi-Settings der »Dead Space«-Marke, großer Umfang, nahezu perfekte Menüführung, viele Modi für zweiten Spieldurchgang, deutsche Synchro top
- Kein Splitscreen, neue Spielelemente – etwa Kletterpassagen – fügen sich nicht immer gut ein, Solisten müssen in Sachen Erzählweise und Schwierigkeitsgrad Kompromisse hinnehmen, Koop-Modus nur mit aktiviertem Online-Pass möglich





Und außerdem?

■ Spielfortschritte lassen sich in den zweiten Spieldurchgang übertragen, dann zusätzlich verfügbare Spielmodi: Hardcore, Nur Überleben, Klassisch, Retro ■ Limited Edition enthält Download-Codes für jeweils zwei Anzüge und Waffen ■ Inklusive Rückblende aller bisherigen Storyereignisse der »Dead Space«-Reihe ■ Kinect-Unterstützung für Sprachbefehle ■ »Mass Effect 3«-Spielstand, schaltet eine entsprechend thematisierte Rüstung für Isaac frei ■ Kampagnen- und Erfolgsfortschritte sowie Status aller Sammelgegenstände jederzeit abrufbar

Isaac kann mehrere solcher Sucherbots aussetzen, die daraufhin die Umgebung autonom nach verwendbaren Werkstoffen abgraben.

Design technisch sind die Necromorph so ekelhaft wie nie zuvor – vor allem, wenn man mal genauer hinsieht!



✕ Erstkontakt

DEMO NICHT GESCHMECKT?

Schon die »Dead Space 3«-Demo auf dem Xbox Live Marktplatz – erscheinen am 21. Januar – sorgte für Diskussionsstoff. Fans sahen sich in dem etwa halbstündigen Kurzbesuch auf Tau Volantis gleich mit einer ganzen Wagenladung von neuen Spielelementen konfrontiert. Da muss sich Isaac Clarke wie Lara Croft aus »Tomb Raider« mit Quicktime-Reaktionstests vor abstürzenden Fahrzeugen retten und erlegt Wesen, die den Akriden aus dem »Lost Planet«-Erzähluniversum nur allzu ähnlich sehen. Die gute Nachricht: All diese neuen Spielelemente prasseln im eigentlichen Spiel bei Weitem nicht derart gebündelt auf den Spieler herein. Das gesamte Leveldesign der Demo besteht aus einer eigens dafür geschaffenen Zusammenstellung verschiedener Spielabschnitte etwa aus der Mitte des Originalspiels. Wer wirklich mit einem Kauf liebäugelt, sollte sich daher besser auf sein Bauchgefühl – oder einfach diesen Test hier – verlassen...

Knackige Kopfnüsse sind keine Seltenheit: Hier etwa muss ein Zugtriebwagen mit Kinese-Energie richtig positioniert werden.



geschaffen, verfügen mittlerweile über eine eigene kleine Armee und setzen scheinbar alles daran, die verfluchten Alien-Artefakte und alles was damit zusammenhängt zu schützen. So artet bereits der erste Spaziergang auf New Horizons Straßen in heftige Feuergefechte aus, während der sich Isaac lediglich mit einer Pistole bewaffnet zur Wehr setzen kann. Doch auch die ersten Necromorph, fürchterlich entstellte Wesen, geformt aus den sterblichen Überresten von Menschen, lassen nicht lange auf sich warten. Erst nach etlichen brutalen Scharmützeln und einigen Rätsleinlagen erreichen Isaac und seine neuen Mitstreiter die Raumfähre U.S.M. Eudora, die sie nach Tau Volantis bringen soll...

Während der Flucht aus New Horizons wird »Dead Space«-Kennern sofort eine kleine, aber signifikante Veränderung der Third-Person-Spielmechanik ins Auge stechen: das neu hinzugefügte Deckungssystem. So klemmt sich Isaac bei gehaltener LT-Schultertaste hinter Objekte in seiner unmittelbaren Nähe. Und obwohl die Stellungskämpfe gegen die Unitology-Jünger zumeist stark an »Gears of War« erinnern, haben sie mit besagter Shooter-Reihe sonst nichts gemein. In »Dead Space 3« wirkt das Schutzsuchen lediglich angedeutet und leider auch sehr unausgereift – sich um senkrechte Objektkanten herumbeugen und das Feuer zu eröffnen, ist beispiels-

weise überhaupt nicht möglich. Das führt dazu, dass sich die Bleiduelle mit Unitology, die über das gesamte Spielgeschehen hinweg immer wieder in Form von Überfallkommandos heranstürmen, nur bedingt ins Gesamtbild einfügen.

GEMEINSAMER ALBTRAUM

Den eigentlichen Innovationsschub bringt aber zweifelsohne der neue Koop-Modus. Endlich wirft Visceral Games den überflüssigen Mehrspieler-Komplex über Bord und strickt die Handlung nicht nur um Isaac Clarke – der zwar immer noch die erste Heldengeige spielt – sondern auch um den erfahrenen Sergeant John Carver. In Sachen Gameplay ist der Übergang zwischen Einzelspieler- und Koop-Modus dabei überraschend nahtlos geraten. Die Kampagnen gleichen sich, bis auf wenige Teilbereiche, komplett und der aktuelle Speicherstand sowie das gesamte Inventar werden im Koop-Modus für den zweiten Spieler einfach von Isaac auf John Carver übertragen und umgekehrt, sobald man wieder zurück ins Solospiel wechselt. Perfekt gelöst, da neben dem Überlebenskampf auch die Erkundung und das Sammeln einer Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen im Vordergrund stehen. Ebenfalls fair: Sobald einer der Koop-Gefährten ein Objekt einsackt, wird es auch dem anderen in seinem Inventar

✕ Keine Knoten?

DIE NEUEWERKBANK

Das neue Rohstoffsystem in »Dead Space 3« befähigt Isaac zu einer Vielzahl an technischen Eigenkreationen. Aus insgesamt fünf Rohstofftypen und Maschinenteilen wie Wolfram, Spannungswandlern, Halbleitern oder somatischem Gel kann er vom Munitionscip bis hin zum Medi-Kit alles Kampfeinsatzrelevante erschaffen. Vorausgesetzt, er befindet sich an einer Werkbank und diese verfügt über eine funktionierende Stromversorgung. Auch das auf verschiedene Anzüge übertragbare Rig, ein Lebenserhaltungssystem, das Isaac zwischen seinen Schultern trägt, wird mit einer bestimmten Anzahl vorgegebener Materialien verbessert. Und freilich: Was kann ein von Überlebenskämpfen gepeinigter Ingenieur besser gebrauchen als mächtige Argumentationsverstärker? Über 70 Waffenteile können dazu überaus wirksam kombiniert und anschließend mit Erweiterungsschaltkreisen aufgewertet werden. Diese Bauteile muss Isaac nicht unbedingt finden, er kann sie oft auch selbst herstellen, sofern er die dafür erforderlichen Rohstoffreserven zur Hand hat. Doch insbesondere das häufig benötigte Wolfram ist zumindest anfangs noch extrem rar, weshalb das Basteln erst etwa ab der zweiten Spielhälfte deutlich an Bedeutung gewinnt. Sogenannte Sucherbots, die Isaac aussenden kann und welche schließlich mit gesammeltem Material zur nächsten Werkbank zurückkehren, vereinfachen die Suche jedoch spürbar. Nette Idee und für Koop-Zwecke deutlich besser geeignet als das alte Energieknoten-System.



» Technisch mit das Beste, was diese Konsolengeneration bisher hervorgebracht hat. «

hinzugefügt – selbst bei seltenen Waffenteilen gibt's also niemals Grund zum Streit. Und wenn doch einmal nicht das richtige Bastelutensil zur Hand ist, kann der Partner womöglich aushelfen, indem er besagten Gegenstand einfach aus seinem Inventar ablegt. Ähnlich vorteilhaft wie beim Erkunden wirkt sich der Teamgedanke auch in Kämpfen aus. Isaac und John können sich gegenseitig wiederbeleben und halten sich beim Ansturm von Necromorph aus allen Himmelsrichtungen den Rücken frei.

Schade nur, dass die für den Koop-Modus vortrefflichen platzierten Gegner-Arrangements für die Einzelspieler-Erfahrung überhaupt nicht angepasst wurden. Meistens tauchen die Necromorph in Gruppen zwischen drei und acht blutrünstigen Ausgeburten auf und brechen laut fauchend und mit abscheulichem Geschrei durch die Decke oder aus der Wand – natürlich akustisch immer passend untermalt von orchestralem Psycho-Soundeffekten. So weit, so gut. Etwa die Hälfte der Quälgeister fällt Isaac und John dabei direkt in den Rücken, während die restlichen Killermutanten rasend schnell zum Frontalangriff übergehen. Wo Koop-Spieler spätestens jetzt zur Absprache gezwungen werden – vier Augen sehen eben doch mehr als zwei –, hat man als Einzelkämpfer sofort ein massives Problem: Ohne Surround-Sound-Setup hört man die fieseren Gestalten hinter sich oft nicht und zur schnellen Umsicht ist die bekanntlich eher behäbige »Dead Space«-Steuerung – zumindest in der Standardeinstellung – weder ausgelegt, noch lassen einem die übrigen Angreifer die Zeit dazu. Klar, einige mögen den zusätzlichen Stressfaktor als Kick erleben, perfekt ausbalanciert wirkt's trotzdem nicht.

GETEILTES LEID

Sonst aber alles in Butter für Einzelspieler? Nur bedingt, denn ein bisschen mehr Mühe hätte sich Visceral Games bei der Koop-Implementierung schon geben können. Die Story suggeriert zwar, dass John stetig an Isaacs Seite ist, als Solospieler taucht der Koop-Partner aber nur in den Zwischensequenzen auf und ist ansonsten unsichtbar. Das hat schon fast etwas Geisterhaftes und hinterlässt letztlich nicht nur einige unschöne Logiklöcher, sondern schlicht einen unruhigen Eindruck – etwas, das man von der »Dead Space«-Reihe nun wirklich nicht gewohnt ist. Hinzu

kommt, dass sich Isaac und John auch häufig in ziemlich neckischem Tonfall unterhalten, sofern sie zusammen durch die Lande ziehen. Diese Abschnitte des Skripts bekommt der Einzelspieler überhaupt nicht mit und verpasst demnach einiges von der ziemlich coolen Stimmung, die der Horrortrip Koop-Spielern eigentlich zu bieten hat. Insofern kann man eigentlich nur davon abraten, dieses Abenteuer im Alleingang zu bewältigen. Aber funktioniert das »Dead Space«-Konzept so angegangen dann überhaupt noch? Eine berechtigte Frage. Der dritte Teil vermittelt tatsächlich ein deutlich anderes Spielgefühl als die Vorgängertitel, was aber weniger am Sperrfeuer des Koop-Partners liegt, denn an der Architektur der Schauplätze. Ob nun in den Gassen von New Horizons, der Raumreise in den Orbit von Tau Volantis oder in der von zerklüfteten Gebirgsketten geprägten Oberfläche des Eisplaneten selbst – kaum eine dieser abwechslungsreichen Kulissen wirkt derart klaustrophobisch und erdrückend wie die ächzenden Raumschiffeingeweide aus den ersten beiden Teilen. Das gesamte Spieldesign ist weit offener strukturiert. Und dennoch: Fernab der gewaltigen Außenareale gibt es viele von schalem Licht nur schemenhaft erhellte Korridore, in denen das Böse lauert, so dass die typische Gruselmusik immer wieder durchsickert.

SCHOCKGEFROSTET

Kein Zweifel, Visceral Games betritt viel Neuland im »Dead Space«-Universum und freilich darf sich eine Design-Idee gerne weiterentwickeln. Nur werden die neuartigen Elemente oftmals einfach zu dick aufgetragen. An den senkrechten Berghängen von Tau Volantis beispielsweise muss sich Isaac des Öfteren mit einem Seil emporziehen und dabei Gesteinsbrocken ausweichen oder Feinde perforieren – dafür

Das Spiel in Zahlen

4 Schwierigkeitsgrade, 19 Kampagnen-Kapitel, 1 spielbarer Prolog, 7 optionale Einzelspieler-Missionen, 3 optionale Koop-Missionen, insgesamt 14 - 20 Stunden Spielzeit pro Spieldurchgang, 40 Sammelartefakte, 50 Erfolge, etwa »Apotheker« für das Herstellen eines großen Medipacks, 71 Aufzeichnungen, 73 Waffenteile, 12 Waffen-Blaupausen, 61 Erweiterungsschaltkreise, weit über 100 Kombinationsmöglichkeiten, 1 Demo auf dem Marktplatz erhältlich

Herr Ober, da ist etwas »Call of Duty« in meinem »Dead Space 3« gelandet!



Völlig losgelöst: So atemberaubend schön war bisher kaum ein Weltraumspaziergang.

gibt es nur noch wenige der atmosphärisch sehr intensiven Schwerelos-Abschnitte aus den Vorgängerspielen. Für Fans ein schlechtes Tauschgeschäft.

Und was bitte soll die Ausmusterung der Umgebungskarte, dem Dreh- und Angelpunkt bisheriger Abenteuer im toten Raum? Zwar kann sich Isaac von der Sensorik seines Anzugs immer noch den Weg weisen lassen, doch die Navigation erfolgt lediglich anhand der Auswahl des aktuellen Missionsziels. Nur Kinect-Besitzer können sich per Sprachbefehl den Weg zur nächsten Werkbank oder Anzug-Wechsel-Station zeigen lassen, andere User müssen sich deren Standorte merken – bedauerlich, aber glücklicherweise nicht lebensnotwendig!

Kurzum: Bei ein paar Kritikpunkten müssen Fans das ein oder andere Auge zudrücken. Dennoch sollte dies niemanden davon abhalten, einen fairen Blick auf Teil Drei zu werfen. Alleine die Story mit tiefgreifenden Erkenntnissen zur Necromorph-Seuche ist es schon wert; und die oftmals eingestreuten, ausgeklügelten Rätselemente in Form futuristischer Schaltermechanismen sowieso. Auch die Möglichkeit, eigene Waffen mit einem riesigen Aufgebot an Kombinationsmöglichkeiten zu erschaffen, birgt extremes Suchtpotenzial. Doch damit nicht genug: Technisch ist »Dead Space 3« mit das Beste, was

diese Konsolengeneration bisher hervorgebracht hat. Grafik und Sound rangieren auf einem überwältigenden Niveau: purer Akustik-Terror mit stets treffender Raumklangabbildung, phänomenales Licht-Schatten-Spiel und detaillierte Texturen sind dabei nur ein paar nennenswerte Faktoren, die maßgeblich zur mitreißenden Spielerfahrung beitragen. Selbst die Menüführung ist – mal abgesehen von der fehlenden Umgebungskarte – schlicht vorbildlich. Schön auch, dass ein Großteil der Faszination nach wie vor im schonungslosen Kampf gegen die aufmüpfigen Necromorph liegt. Die beiden Fähigkeiten Stasis und Kinese – die eine zum Lähmen, die andere zum Werfen von Gegnern und Gegenständen – sind dabei wie gehabt Isaacs wichtigste Verbündete und transportieren auch weiterhin das authentische Sci-Fi-Metzgermeister-Gefühl, das Fans an der Reihe so lieben. Mit einer Kampagnenlänge von deutlich über 15 Stunden Spielzeit und gespickt von einer Fülle fulminanter Mitten-ins-Gesicht-Momenten sollte sich »Dead Space 3« auf jeden Fall kein Splatter-Fan entgehen lassen – vor allem nicht, wenn er auf Koop-Action steht!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Irgendwie trauere ich der originelleren Spielmechanik der Vorgängertitel jetzt doch etwas hinterher. Aber was soll's – »Dead Space« mal im Koop erleben, hat auch seine Reize. Ich gebe 8,5

Dead Space 3

GRAFIK

Extrem detailliert, geniale Licht- und Unschärfefekte

9

SOUND

Brachialer Psycho-Soundtrack inklusive überwältigender Effektkulisse

9

STEUERUNG

Generell gut gelöst, aber manchmal hackt's

8

Episches, leider nicht ganz fehlerfreies Trilogie-Ende mit auf Hochglanz polierter Präsentation und rasantem Koop-Modus.

8.6 von 10

Die »Alien«-Reihe ist eine der bekanntesten Serien des fantastischen Films überhaupt. Seit 1979 scharen die Filme von Ridley Scott, James Cameron, David Fincher und Jean-Pierre Jeunet eine ungeheure Anhängererschaft um sich. Nicht zuletzt dank der ungewöhnlich düsteren Atmosphäre und des brillanten Designs. Kann der jüngst erschienene Lizenz-Koop-Shooter der »Borderlands«-Macher da mitziehen?

Es ist dunkel. Der eisern-kühle Gang des Raumschiffs wird nur vom spärlichen Schein weniger Kaltkathodenröhren und einer orange rotierenden Warnleuchte erhellt. Die metallenen Wände, Decken und Bodenstege sind überzogen mit fremdartigen, schwarzen Gebilden, die fast organisch anmuten; sich wie wuchernde Krebszellen mit dem wehrlosen Korpus der U.S.S. Sulaco verweben – jenem 385 Meter langen und 78.000 Tonnen schweren Weltraumkreuzer der Conestoga-Klasse, der Ellen Ripley, Carter Burke und einen Trupp von Colonial Marines vor wenigen Wochen für eine Aufklärungsmission zum Calpamos-Mond LV-426 brachte. Im Auftrag des Megakonzerns Weyland-Yutani sollte die Besatzung aufklären, warum von den 158 Bewohnern der Terraforming-Kolonie Hadley's Hope kein Lebenszeichen mehr zu vernehmen ist. Doch die Mission scheint fehlgeschlagen. Nur ein einziges Mal hat die kampferprobte Einheit Kontakt aufgenommen – über einen eindringlichen Video-notruf des stark verletzten Unteroffiziers Dwayne Hicks. Er spricht davon, dass alle seine Kameraden gefallen seien und er sich nur mit zwei Frauen, eine davon noch ein Kind, und einem beschädigten Syntheten – einem biomechanischen Androiden – zurück auf die Sulaco retten konnte.

DIES IST MEIN GEWEHR

Aus genau diesem Grund watet Corporal Christopher Winter nun durch dieses schwarze Trauma aus eisiger Nacht und verstörender Stille, das sich mit dem durchgehend leisen Dröhnen der Lüftung und dem vereinzelt Zischen von Druckablassventilen vermischt. Er ist an Bord der Sulaco, um nach den vier Überlebenden zu suchen. Eine Einsatzbesprechung darüber, was ihn erwartet, hat er niemals erhalten.

Erhältlich | 12. Februar 2013

ALIENS COLONIAL MARINES



kurz & knapp

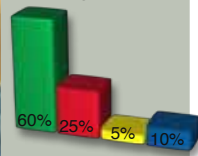
Hersteller | Sega
Entwickler | Gearbox Software
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Atmosphärischer Ego-Shooter für Fans der »Alien«-Filme und Koop-Liebhaber.

das ist drin

- Draufhalten
- Sich fürchten
- Fluchtweg suchen
- Draufgehen



Riesige, eiförmige Brutsäcke sind fest mit dem Boden verwurzelt, von der Decke tropft ekelhafter, transparenter Schleim. Aber was ist das? Nur wenige Meter entfernt hängt Bergungskamerad Keyes an der überwucherten Wand, sein Körper komplett in der unbekannten Materie gefangen. Er scheint ahnungslos, wie er dort hingekommen ist, aber er ist am Leben. Zeit, den Schweißbrenner auszupacken und den armen Kerl zu befreien!

Doch just als Winter das Gerät ansetzt, schält sich ein Alien direkt neben den beiden fauchend und mit weit aufgerissenem Maul aus der Wand. Winter stürzt überrascht nach hinten, verliert sein Pulsgewehr. Das albtraumhafte Wesen wirkt zunächst humanoid – bis man genauer hinschaut und das wahre Grauen erkennt: gut 2,40 Meter hoch, komplett schwarz und mit reptilienartigen Zügen. Der riesige, ungewöhnlich lange und leicht gebogene Schädel ist geschützt von einer gepanzerten Kopfplatte; die vier Finger und Zehen an Armen und

hinter ihm! Winter reißt das Pulsgewehr herum und erblickt gerade noch rechtzeitig, wie der von der Decke springende Xeno zu einem mächtigen Prankenhieb ausholt. Donnernde Waffensalven grollen durch die klaustrophobischen Gänge der U.S.S. Sulaco, bevor das groteske Geschöpf in einem gewaltigen Nebel aus abgerissenen Körperteilen und grünem Säureblut zerplatzt. Spritzer fressen sich unaufhaltsam in die Brustplatte der ballistischen M10-Rüstung des Colonial Marines. Gut, dass es nur ein paar Tropfen waren!

MEIN GEWEHR IST OHNE MICH NUTZLOS

Was für eine fantastische Atmosphäre! Selten hat eines der bisher über 30 Videospiele zu den Sci-Fi-Kultfilmen der »Alien«-Reihe diese angespannte Duster-Stimmung so fabelhaft transportiert, wie der Ego-Shooter »Aliens: Colonial Marines«. Leider bleibt dies gleichzeitig auch einer der wenigen, wirklich überraschenden und eindrucksvollen Momente der



Beinen beherbergen messerscharfe Krallen; im mit spitzen Zähnen besetzten Maul befindet sich keine Zunge, sondern ein zweiter, kleinerer Kiefer. Der meterlange Knochenschwanz endet in einer Art Klinge, scharf genug, um Winters Kehle mühelos aufzuschlitzen – ein Soldaten-Xenomorph, das geborene Raubtier. Keyes schreit irgendwas davon, dass Winter das Vieh abknallen soll. Der rappelt sich entsetzt auf, greift nach seinem Gewehr und kann noch einen Schuss abgeben, bevor die heranpreschende Kreatur versucht, sich in seinem Gesicht zu verbeißen. Erst nach sekundenlangem Gerangel kann Winter das Monstrum mit einem beherzten Tritt wegstoßen und mit zwei Pistolen-Volltreffern vertreiben. Kamerad Keyes jetzt befreien und dem Xeno damit wehrlos den Rücken zuwenden? Unmöglich! Die Bestie muss sterben! Nur wo hat sie sich verkrochen?

Winter packt seinen U.S.C.M.-Motiontracker aus. Einen Bewegungsmelder, der auf seinem Display unbekannte Objekte anzeigt und mit einem hochfrequenten Piepsen zusätzlich auf deren Bewegungen hinweist. Shit, nichts zu sehen! Der Corporal sondiert die Umgebung, arbeitet sich Meter für Meter durch die Gänge. Die Sichtverhältnisse werden so schlecht, dass er seine Schultertaschenlampe anknippen muss. Er dreht sich um die eigene Achse, der Tracker fiept in immer regelmäßigerem Abstand, auf dem Display ist aber immer noch kein weißer Punkt zu sehen. Plötzlich ein bedrohlich zischendes Schnauben direkt

gerade einmal sechsständigen Odyssee, die der Rettungstrupp noch vor sich haben wird. Ansonsten konzentriert sich das Spiel nämlich mehr auf die bleihaltige Action der »Alien«-Streifen und lässt deren subtilen Horror meist außen vor. Dabei geht die Grundstimmung zwar nicht verloren, trotzdem hätte 360 Live gerne mehr Schockelemente zu Gesicht bekommen und weniger Schieß-alles-ab-was-sich-bewegt-Momente.

Wie Fans bereits richtig einordnen können, spielt die Geschichte direkt nach den aufreibenden Ereignissen aus »Aliens: Die Rückkehr«. Dabei führt dich die Story an zahlreiche bekannte und neue Schauplätze. Es macht einfach Spaß, selbst über die infizierte U.S.S. Sulaco und durch das zerstörte Hadley's Hope zu marschieren und liebevoll nachgebaute Szenarien der Filme zu erkunden. Damit die Illusion funktioniert, wurde sogar Konzeptkünstler Syd Mead verpflichtet, der an »Aliens« mitgearbeitet hat und für das Spiel bisher ungesehene Areale des Raumschiffs entwarf.

Immer im Anschlag: acht originalgetreu nachgebildete Waffen wie das M4RA-Kampfgewehr oder die MK221-Schrotflinte. Und im Ohr das vertraut unregelmäßige Rattern des M41A-Pulsgewehrs. Als Bonus gibt es noch sechs »Legendäre Waffen« wie Vasquez' Pistole oder Hicks' Schrotflinte. Doch damit nicht genug: Zusätzlich können die Colonial Marines in einzelnen Segmenten der Kampagne auf Raketenwerfer und Smartguns – eine Art Minigun mit auto-

Xenomorph oder xenophob?

- +** Besonders das Licht- und Schattenspiel sowie die Treue zur Vorlage erzeugen wohlige Düsterratmosphäre, viele Anspielungen auf die »Alien«-Filme, sehr guter Soundtrack, abwechslungsreiche Mehrspieler-Modi, flüssige Steuerung
- Seichte Story, flache Charaktere, mittelmäßige KI, teils miserable Zwischensequenzen, mit sechs Stunden sehr kurze Kampagne, ernüchterndes Ende



matischer Zielerfassung – zurückgreifen.

Das Resultat steuert sich angenehm direkt und Ego-Shooter-typisch. Wer in den letzten Jahren mit »Call of Duty« und Konsorten in die Schlacht gezogen ist, findet sich in nur wenigen Sekunden zurecht. Nichtsdestotrotz muss man sich zunächst an die stark streuenden Waffen gewöhnen.

Auch das Alien-Pack ist größtenteils bekannt: Xenosoldaten versuchen, dich im Rudel zu zerfleischen und Facehugger – agile Parasiten-Biester – springen dich an, um sich an deiner Schädeldecke festzukrallen. Sie möchten dich über deinen Mund mit einem Xenomorphen-Embryo infizieren, der sich kurze Zeit später durch deinen Brustkorb frisst. Zur

Freude aller Fans führt Gearbox Software aber auch neue Gegnerklassen ein, wie zum Beispiel die Spucker, die dich bereits auf weite Entfernungen mit Säurebällen attackieren. »Colonial Marines« wäre aber kein richtiges »Alien«-Spiel, gäbe es da nicht auch die düsteren Machenschaften des undurchsichtigen Weyland-Yutani-Konglomerats. So dürfte es auch niemand verwundern, dass man während des Spielverlaufs immer wieder auf Wey-Yu-Söldner trifft, die einem ebenso feindlich gesonnen sind, wie die extraterrestrischen Monstren. Was es genau mit dem Konzern auf sich hat, das sei hier natürlich nicht verraten, aber Kenner werden sich einen Teil der Wahrheit jetzt schon zusammenreimen...

Und spätestens, wenn du Newts Puppe Casey in der Kanalisation von Hadley's Hope entdeckst, wird die »Alien«-Fanboy-Freude aus dir herausbrechen, wie ein »Chestburster«-Baby. Denn gerade diese Wiedererkennungswerte von Feinden, Räumlichkeiten, Ausrüstung und teils auch Charakteren – wie zum Beispiel Android Bishop – sind es, die Liebhabern ein wohliges Gefühl in die Magengrube ätzen. Nicht zuletzt dank des beeindruckenden Orchestersounds und den tollen Effekten wie dem bereits erwähnten Gewehrfeuer und dem eindringlich kühlen Fiepen des Umgebungsscanners. Zwar werden auch Nicht-Eingeweihte ihre Freude an »Colonial Marines« haben, aber viele dieser Anspielungen gehen zwangsläufig an ihnen vorüber. Doch selbst die härtesten Se-

rienverehrer können nicht gänzlich über die leider häufigen Fehler von »Colonial Marines« hinwegsehen.

OHNE MEIN GEWEHR BIN ICH NUTZLOS

Dafür, dass die Story aus der Feder von Bradley Thompson und David Weddle stammt – beide vorwiegend bekannt für ihre Arbeit an den Sci-Fi-TV-Serien »Star Trek: Deep Space Nine« und der »Battlestar Galactica«-Neuaufgabe – ist die Geschichte überraschend nebensächlich und oft lieblos vorhersehbar erzählt. Manche Dialoge wirken gar deplatziert und auch die Charaktere bleiben extrem flach. So dürfte niemand auch nur eine einzige Träne beim unausweichlichen Tod eines oder mehrerer Teamkameraden verdrücken. Noch schlimmer: »Colonial Marines« bietet sowohl den anspruchlosesten Endkampf als auch das unbefriedigendste Videospiel-Ende seit »Kane & Lynch 2: Dog Days«. Und das will was heißen!

Plot-voranpeitschende Zwischensequenzen leiden an Ruckel-Schluckauf, die Figuren reichen mit ihrer Porzellanpuppen-Mimik nicht einmal an »Twilight«-Star Kristen Stewart oder Action-Ikone Steven Seagal heran und von Lippsynchronität scheint noch nie jemand im Entwicklerteam was gehört zu haben. Die Stimmen der Charaktere sind meist okay, manchmal aber auch hoffnungslos übertrieben artikuliert, wie zum Beispiel die von Lieutenant Reid und Captain

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, die meisten davon für das Durchspielen der Kampagne, den Rest für Kriegerhandwerk wie das Töten von 2179 Xenos ■ Deutsche Version komplett lokalisiert, englische Tonspur mit auf der Disk ■ Vier Schwierigkeitsgrade: Rekrut, Soldat, Veteran, Teufelskerl ■ Die »Limited Edition«-Erstauflage enthält mehrere Download-Inhalte, darunter Ellen Ripleys Flammenwerfer, zusätzliche Anpassungen für Marine-Rüstungen und die Filmcharaktere Hicks, Hudson, Apone und Drake ■ Gearbox bringt die aus »Borderlands 2« bekannten »Shift Codes« zurück. Diese werden über Twitter, Facebook und Co. in unregelmäßigen Abständen herausgegeben und schalten nach Eingabe zusätzliche Inhalte wie Rüstungsfarben oder ähnliches frei



Hadley's Hope: Links im Film »Aliens – Die Rückkehr«, rechts eine ähnliche Szene aus dem Videospiel »Alien: Colonial Marines«.



Wie schon in den Zelluloid-Streifen hat der Megakonzern Weyland-Yutani auch im Spiel ein Wörtchen mitzureden.

Das Spiel in Zahlen

11 Kapitel, 50 Erfolge, 35 sammelbare Hundemarken, 12 Audiologs, 8 Standard- und 6 Bonuswaffen, 2-Spieler-Splitscreen- und 4-Spieler-Online-Koop-Action, 4 Versus-Modi, 5 Karten für die Modi »Team Deathmatch« und »Vernichtung«, jeweils zwei unterschiedliche Maps für die Modi »Flucht« und »Überlebender«, 86 Herausforderungen

Cruz. Zusätzlich werden an manchen Stellen Spieldialoge mitten im gesprochenen Satz abgeschnitten. Gerade bei den letzten drei Punkten gibt sich die englische Originalfassung etwas vorteilhafter, so richtig gut macht sie ihre Sache aber nicht. So wird Hollywood schnell zu Peter Steiners Theaterstadt.

Auch die solide, aber betagt wirkende Optik des »Red Ring«-Grafikmotors – eine abgeänderte Fassung der »Unreal Engine 3« – lässt Wünsche offen. Sie lebt vom Spiel mit Licht und Dunkelheit, was tatsächlich sehr gut gelingt. Wow-Momente gibt's allerdings überhaupt nicht, stattdessen trüben Grafikfehler das Bild: Aliengliedmaßen ragen durch Decken oder Böden, in der Luft schweben abgeschossene



Nein, dieser Xenomorph will dich nicht einfach nur ganz fest drücken und abbuserln.

Körperteile und die teils lange nachladenden und stellenweise niedrig aufgelösten Texturen sind ein Ärgernis. Da fällt es schon fast gar nicht mehr auf, dass sich die Umgebungen in der zweiten Hälfte des Spiels öfter mal wiederholen. Wenigstens bleibt die Bildwiederholrate fast immer stabil, das allerdings auf Kosten häufigen Zeilenversatzes.

Schmeißt man nun noch schlecht platzierte und teils unzureichende Einstiegshilfen mit in den Alien-Eintopf, verrührt das Ganze mit einer Preise Orientierungsproblemen und schmeckt mit wenig fordernder Gegnerintelligenz ab – die Aliens werden meist nur durch schiere Überzahl und hohen Schaden gefährlich und nicht durch schlaues Vorgehen –, dann muss man leider selbst als bekennender Liebhaber der Filme Abstriche in der Gesamtwertung machen. Wer sich das hier als reine Einzelspielerkampagne holt, dürfte ziemlich enttäuscht werden. Gut, dass man die ekelregenden Xenomorphs auch im Team beharken kann und sogar in die Rolle eines der Aggro-Außerirdischen schlüpfen darf – mehr dazu im Kasten auf dieser Seite.

Alles in allem macht »Colonial Marines« besonders denjenigen Spaß, die die Kinohits kennen. Doch auch Koop- und Online-Freunde sollten mal einen Blick in das geöffnete Alien-Ei riskieren. Aber sag bloß nicht, 360 Live hätte dich nicht gewarnt!

Markus Würstle

✖ Left 4 Duty

KOOP- UND VERSUS-MODI

Die Kampagne mit einem Freund am geteilten Bildschirm oder mit drei Kollegen via Xbox Live zocken? Das macht Laune! Doch auch kompetitive Spieler dürfen sich in vier Versus-Modi austoben: »Team Deathmatch«, »Vernichtung«, »Flucht« und »Überlebender«. Dabei übernimmt ein Team immer die Rolle der Marines und das andere die der Aliens. Als durchschlagender Xeno-Soldat, hinterhältiger Spucker oder wendiger Lauerer geht's dann ans Eingemachte. Für Abschüsse und das Abschließen von Herausforderungen steigt man – wie auch in der Kampagne – im Level auf, kann nach und nach sein Aussehen anpassen und Marine-Waffen mit Modifikationen verbessern. »Team Deathmatch« ist ein reines Action-Fest, während »Vernichtung« sich ähnlich dem bekannten »Hügelkönig«-Modus spielt. »Flucht« erinnert an »Left 4 Dead« und lässt die Marines unter Zeitdruck um ihr Leben laufen. In »Vernichtung« müssen die Xenos in eine abriegelbare Basis eindringen und die verteidigenden Marines ausschalten.

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich hatte mir mehr erwartet: mehr Spannung, mehr Story, mehr Angst. Dennoch ist's das beste »Aliens«-Game seit Langem. Allein schon das »Tok-Tok« des Motiontrackers weckt nostalgische Gefühle. Ich gebe 8,1

Aliens: Colonial Marines

GRAFIK

Tolles Licht- und Schattenspiel, ansonsten eher mau

7

SOUND

Genialer Soundtrack und tolle Effekte, Synchro noch okay

8

STEUERUNG

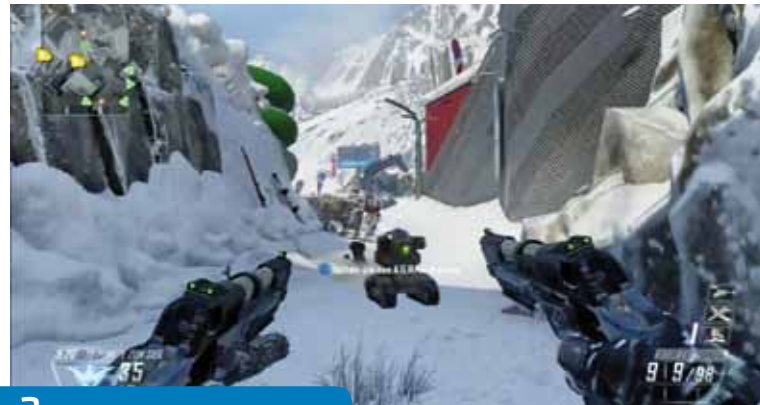
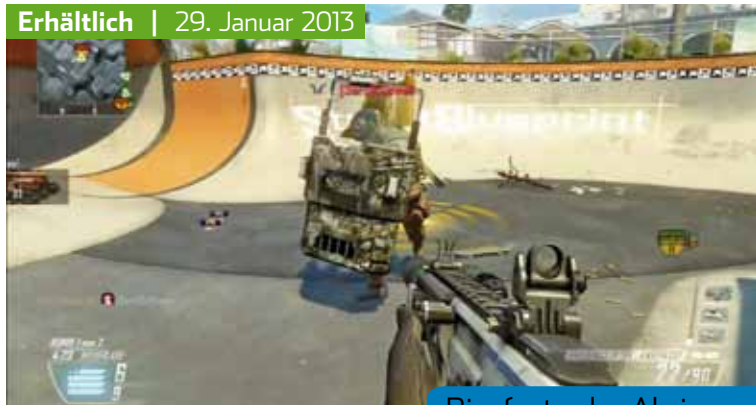
Leicht erlernbar und direkt

8

Zweischneidige Xenokralle: Macht zwar Spaß, hat aber einige unschöne Kratzer in der Marine-Rüstung.

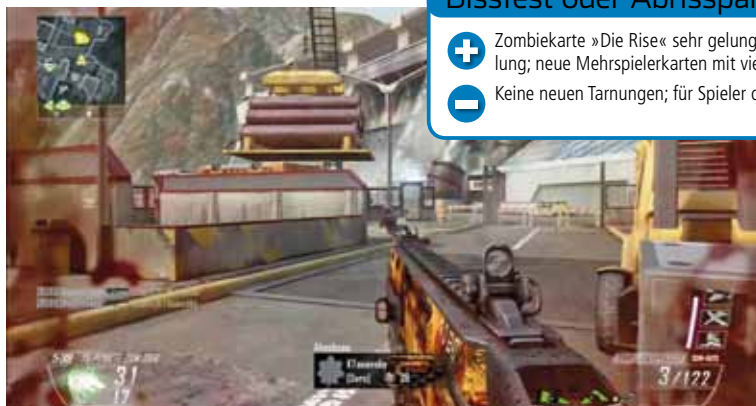
7.4 von 10

Erhältlich | 29. Januar 2013



Bissfest oder Abrissparty?

- +** Zombiekarte »Die Rise« sehr gelungen mit komplett eingedeutschter Rahmenhandlung; neue Mehrspielerkarten mit viel Abwechslung, erstmals mit neuer Waffe
- Keine neuen Tarnungen; für Spieler ohne Zombie-Interesse zu teuer



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 REVOLUTION

Willkommen unter deinesgleichen, Zombie!

kurz&knapp

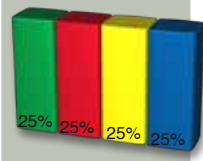
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Preis | 1200
Microsoft Points
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Insbesondere für Untotenjäger interessant. Aber auch sonst spaßige Erweiterung der Mehrspieler-Umgebungen.

das ist drin

- Hüttengaudi
- Sand im Ohr
- Achsenbruch
- Absturzgefahr



Nachdem nun auch die kostenlose Service-App »Call of Duty: Elite« sämtliche Zombie-Statistiken von »Black Ops 2« unterstützt, wird's Zeit für neues Kanonenfutter. Die erste Download-Erweiterung liefert neben vier neuen Mehrspieler-Karten erstmals eine neue Waffe und bereichert die Untoten-Action nicht nur um eine Koop-Episode, sondern auch um einen brandneuen Modus.

KARTENQUARTETT

»Downhill« ist die erste Arena des neuen Kartenpakets, dessen Online-Lobbys erwartungsgemäß in einer separaten Spielerliste zu finden sind. Inmitten der französischen Alpen geht's in Schneeanzügen und dicken Skibrillen zwischen Almhütten, einem Snowboard-Shop und einer Seilbahnstation heftig zur Sache. Besonders fies: Die trägen Gondeln der Seilbahn töten bei jeglicher Berührung – unrealistisch, in manchen Situationen aber auch unfreiwillig komisch. Auf »Hydro«, der einzigen symmetrisch aufgebauten Karte, besteht ebenfalls ständige Lebensgefahr: Denn unter seiner Betonhülle birgt das gewaltige Wasserkraftwerk zahlreiche Tunnel, die zwar zum Flankieren der Feindtruppe bestens geeignet sind, allerdings immer wieder von tödlichen Flutwellen durchspült werden. Letztlich kommt das jedoch recht unspektakulär und tritt nur sehr selten ein. Der Skatepark »Grind« sowie ein Luxus-Resort in der Wüste Gobi, »Mirage«, sind,

wie alle Karten des Pakets, recht überschaubar und daher besonders für schnelle Schusswechsel auf kleine bis mittlere Distanz ausgelegt. Vor allem »Grind« schraubt dabei den Adrenalinfaktor mächtig nach oben, da die vielen runden Strukturen Deckungskämpfe meist von vornherein unterbinden.

Nächste Neuerung bei Revolution: Erstmals in einer »Call of Duty«-Erweiterung liegt eine Bonuswaffe bei. Die DLC-exklusive Maschinenpistole Peacekeeper bietet selbst bei hoher Distanz und Feuerrate extreme Genauigkeit. Um die Balance zu wahren, fällt der durchschnittliche Schaden jedoch eher gering aus, weshalb das Aufrüsten dieser Präzisionspritze wohl primär für Herausforderungsjäger interessant sein dürfte.

TERROR IM PENTHOUSE

Zombie-Liebhaber werden ebenfalls bestens bedient: Endlich sind die auf der »Green Run«-Landmarke verfügbaren Bereiche – und somit auch das Diner – außerhalb des Transit-Modus anwählbar. Zum anderen spendiert Treyarch einen taufrischen Modus, genannt »Mutiert«. Dem einzigen Überlebenden wollen die restlichen Spieler als Zombies an den Kragen; sammelt der Überlebende Abschüsse, verbessert sich dadurch seine Ausrüstung wie beim Waffenspiel-Modus aus dem Hauptspiel. Kurzweilig, aber quasi ohne jegliche Spieltiefe! Höhepunkt ist vielmehr die neue Überlebenskampf-Karte »Die Rise«. Kooperativ muss sich der Vierertrupp durch

60 Stockwerke eines in Trümmern liegenden Wolkenkratzers kämpfen – beginnend auf der obersten Plattform. Ihnen ständig im Nacken: Horden von Untoten. Eine Mordsgaudi, nicht zuletzt weil man dabei zahlreiche neue Wunderwaffen und Bauutensilien entdeckt.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Löblich, dass die neue Maschinenpistole keine unfairen Vorteile bringt! Auch die neue Spielliste kann dank der vier recht kleinen Karten zig Stunden unterhalten. Ich gebe 8.2

CoD: Black Ops 2 Revolution

GRAFIK

Nette Details und passende Texturen – prima!

8

SOUND

Stimmungsvoll wie gehabt, gute Eindeutschung

8

STEUERUNG

Netzcodebedingt nicht immer zu 100% akkurat

8

Eine klare Empfehlung für Zombie-Fans! Wer Karten wie »Nuketown« mag, wird's lieben.

8.0 von 10



Erhältlich | 25. Januar 2013



Megazord oder Rita Repulsa?

- +** Koop-Modus für zwei Rangers an einer Konsole, verschiedene Spielmodi, fängt den unfreiwillig trashig-komischen Humor der Serie gut ein
- Nur sieben Kampagnen-Levels, Kinect-Erkennung funktioniert bestenfalls mäßig, schnelle Gesten werden gar nicht erkannt, sehr eintönige Kämpfe, KI dümmer als Rita Revolto, für die eigentliche Zielgruppe zu brutal

POWER RANGERS SUPER SAMURAI

Und wo sind die Turtles?

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Namco Bandai **Preis** | 40 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Lebensbegleitende Lektionen von positiven Vorbildern, voller Herz und Humor.

Was ist pink, grün, gelb, rot, gold und blau und rettet die Welt? Klar: Die »Power Rangers«. Die treten im TV schließlich schon seit 18 Staffeln dem Bösen in den Hintern. Kinect-Besitzer können das mit »Power Rangers: Super Samurai« jetzt auch. Im Kern ist das Game ein Hack'n'Slay auf Schienen, das deinen zuvor ausgewählten Power Ranger durch sterile Schaulchelevels führt, in denen du mit staksigen Gesten Kampfbewegungen ausführst und immer gleiche Feinde verklopst. Einfallsreich geht anders – gute Kinect-Erkennung auch. Die Erfassung reagiert träge, schnelle Gesten werden in wild-sinnfreies Armgefuchtel übertragen und nur Schläge von oben nach unten werden als Angriffe registriert. Ärgerlich, aber immerhin kein Todesurteil – denn die KI ist so was von neben der Spur, dass die Gegner ohnehin am laufenden Band an dir vorbei ins Nirgendwo rauschen. Bossgegner sind da zum Glück eine andere Nummer und müssen mit den speziellen Final-

schlägen der farbenfrohen Rangers niedergestreckt werden – wenn sie denn mal funktionieren. Also in rund 30 Prozent der Fälle. Mit ein bisschen Wohlwollen könnten wir diesen Macken zugutehalten, dass sie die unglaublich kurze Spielzeit von nur zwei Stunden ungewollt verlängern – tun wir aber nicht. Streng genommen kann man den Rangers nur wenige Dinge überhaupt positiv anrechnen. Zum einen den Koop-Modus für zwei Spieler an einer Konsole – getreu dem Motto »geteiltes Leid ist halbes Leid«. Zum anderen den Trash-Faktor, der das Spiel – genau wie die Serie – zu einem Feuerwerk satirischer Dialoge, peinlicher Posen und dezent deplatziert wirkender Ratschläge fürs Leben macht. Was 360 Live aber am meisten vermisst in dieser durchweg misslungenen Lizenz-Versoffung? Die »Teenage Mutant Ninja Turtles«! Die haben schließlich auch schon Auftritte in der »Power Rangers«-Serie gefeiert! Wie kann man die da weglassen???

Sabine Schischka



Wertung

Ist weder die Zeit, noch den austretenden Schweiß wert – außer man schläft auch in »Power Rangers«-Bettwäsche.

4.4 von 10

Erhältlich | 6. Februar 2013



Augustiner oder Karlskrone?

- +** Sehr schnelles und teambasiertes Gameplay, kaum Eingewöhnungszeit notwendig, stabile Matches bei guter Verbindung
- Keine Solo-Kampagne, nicht mal Bot-Matches möglich, die besten Waffen schaltet man erst später frei

SPECIAL FORCES TEAM X Prost ihr Säcke!

kurz & knapp

Hersteller | Atari **Entwickler** | Zombie Studios **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Third-Person-Shooter **Spieler** | 2 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Reiner Online-Shooter mit Fokus auf Teamgefechte und schnelle Action.

Shooter sind wie Bier. Beides genießt man am besten pur – ohne Zusätze oder unnötiges Beiwerk. Und warum das Leben immer so ernst nehmen? Kann man nicht einfach auch mal Spaß haben, während man bärtigen Typen ein paar Kugeln zwischen die Augenbrauen zirkelt? Fragt man Jared Gerritzen, Chef der Zombie Studios, nach der Story des Online-Shooters »Special Forces: Team X« – kurz »STX« –, dann antwortet der mit einem knackigen: »betrunkene private Militärdienstleister machen Urlaub«. Originell!

Hier geht's einzig darum, mit einem Team von bis zu sechs Söldnern gegen ebenso viele Gegner anzutreten. Aus der Verfolgerperspektive und in hoffnungslos überzogener Farbenpracht im Cel-Shading-Look jagen sich die angeheitzerten Bezahlsoldaten mit Famas, M60, Kettensäge, Raketenwerfer und sonstigem Krachwumm, bis Blutfontänen spritzen, Köpfe platzen oder einer weint. Super spaßig! Die fünf Modi »Team Deathmatch«, »Capture the Flag«, »Control Point«, »Hot Zone« und »High Value Target« sind allesamt Abwandlungen bekannter Shooter-Spielvarianten. Besonders wichtig: Deckung suchen und gutes Teamplay. Trotzdem spielt sich »STX«

nicht wie klassische Militär-Action. Zu schnell ist die grundsätzliche Shooter-Mechanik, die jeder Genrefan nach ein paar Sekunden verinnerlicht hat; zu flink das Gameplay, das trotz anderer Perspektive und Teamschwerpunkten eher an klassische Ego-Shooter wie »Quake« oder »Unreal Tournament« erinnert, als an ein »Gears of War«.

Das Beste: Die Karten sind zwar alle in einem Industriekomplex angesiedelt, doch vor jeder Partie wählt man drei von neun möglichen Einzelteilen, aus denen die Map besteht. Daraus ergeben sich über 100 Varianten. Coole Idee! Leider treten ab und an kleinere Bugs auf, das Lobbysystem ist nicht optimal und die Spawnpunkte zum Wiedereinstieg sind nicht immer gut gewählt. Trotzdem gibt sich »STX« überraschend spritzig und man ist schnell im Spiel. Bier-, äh, Shooter-freunde stoßen an!

Markus Würstle

Wertung

Erfrischend wie ein kühles Blondes und gerade mal so teuer wie ein Kasten Helles. Hoch den Humpen!

8.1 von 10



INDIE-SZENE HAUTNAH

Die Französische Revolution ist zweifellos eines der bedeutsamsten Geschehnisse europäischer Geschichte und gleichzeitig ein gewonnener Kampf für neues Wissen und kreativen Fortschritt. Man mag es kaum glauben, aber dabei finden sich zahlreiche Parallelen zur Spielindustrie, genauer gesagt dem Mikrokosmos der Indie-Studios – den Robespierres der Branche. Einige der damaligen Wahlsprüche sind zusammen mit neuen Werten auch heute treibende Kräfte: Liberté, Egalité, Inventivité! Freiheit, Gleichheit, Ideenreichtum!

Was ist überhaupt ein Indie-Entwickler? Einfach nur ein unabhängiges Studio mit kleinem Team? Gibt es spezielle Merkmale, die einen Indie-Entwickler von namhaften Software-Schmieden unterscheiden? Im Rahmen dieser Reportage ist 360 Live genau diesen Fragen auf den Grund gegangen, hat deutsche Entwickler vor Ort besucht und mit ihnen über die Branche gefachsimpelt. So viel vorweg: Ja, es gibt relativ klare Definitionen für Indie-Studios, auch wenn die Grenzen verschwimmen. Das fängt schon bei der Größe des Studios an: von Individualprojekten eines Einzelgängers, über kleine Teams mit einer Handvoll Mitarbeitern bis hin zu unabhängigen Firmen mit niedrigem, oft zweistelligem Entwicklerstab ist alles vertreten. Meist sind diese Gruppen auf sich allein gestellt. Haben sie Geldgeber beziehungsweise einen Hersteller gefunden oder finanzielle Unterstützung durch Förderfonds erhalten, ist dies eher Ausnahme als Regel. Gewöhnlich bleibt aber auch dann das Budget für eine Entwicklung meilenweit hinter dem eines »großen« Projekts zurück.

»Kein Mensch weiß, was überhaupt ein Indie ist und wie das definiert wird«, erklärt Johannes Roth, Geschäftsführer vom Münchner Studio Mimimi Productions. Eigentlich steht er mit dem Begriff »Indie« auf Kriegsfuß. »Ist Notch, der mit Minecraft unendlich viel Geld eingenommen hat, noch Indie?« fragt Roth zu Recht. Mimimi besteht aus neun festangestellten Mitarbeitern sowie wenigen Freiberuflern und ist für das mehrfach ausgezeichnete iOS-Spiel »Dawindci« bekannt. Zurzeit werkelt das Team gerade am farbenprächtigen Actionabenteuer »Tink«, das Ende 2013 voraussichtlich auch für Microsofts und Sonys Konsolen erscheinen soll – ob für die jetzige oder vielleicht gar die kommende Generation, steht dabei noch offen. Mimimi haben kürzlich einen bisher ungenannten Hersteller gefunden, der das Spiel später vertreiben wird. Und trotzdem werden

die Münchner von Spielern und Fachpresse immer noch als Indie-Studio bezeichnet. So geht es auch den Sidequest Studios aus Mainz, die im vergangenen Jahr das Strategie-Rollenspiel »Rainbow Moon« als Download für das Playstation Network mit der Unterstützung von eastasiasoft veröffentlichten. Momentan arbeiten sie am voraussichtlich ebenso Playstation-exklusiven Nachfolger »Rainbow Skies«, der frühestens 2014 über den gleichen Hersteller erscheinen wird. Sidequest allerdings finanziert sich – wie auch Mimimi – immer noch selbst und besteht aus gerade einmal vier Festangestellten, die von ein paar freiberuflichen Helfern unterstützt werden. Wie weit ist es also her mit der Egalité, der Gleichheit?

Sieht man sich erfolgreiche Indie-Spiele an, dann fällt auf, dass alle zuständigen Entwickler ihre Projekte mit Unmengen an Herzblut, Sorgfalt und Liebe zum Detail angehen. Und genau diese gleichbleibende Hingabe an das heranreifende Game ist es, die ein gutes Indie-Studio wirklich ausmacht. Diese Meinung teilt auch Marcus Pukropski, Geschäftsführer bei Sidequest: »Eines unserer Steckenpferde im Gamedesign sind die vielen versteckten Feinheiten unter der Oberfläche. Wir lieben komplexe Spiele, die voller Details und Überraschungen sind, den Spieler aber dennoch nie überfordern und immer aufgeräumt und einfach wirken«. Ein Ansatz, den Roth nur bestätigen kann: »Wenn wir etwas machen, dann mit der höchstmöglichen Qualität. Es muss sich »polished« anfühlen, das heißt, das Spiel muss rund sein und Spaß machen. Es muss den Spieler überzeugen.«

LIBERTÉ

Die Freiheit. In diesem Fall: das zu machen, was man kann, so gut man es kann, in seinem eigenen Tempo. Natürlich darf sich niemand unendlich viel Zeit nehmen. Auch Indie-Entwickler müssen von irgendwas leben und können sich nicht monatelang von Leitungswasser und Ramen-Nudeln ernähren. Hat man aber die Möglichkeit, an problematischen Stellen und Details länger zu feilen, dann ist das dem Endprodukt immer zuträglich. Lässt sich der Abgabetermin auf einen vernünftigen Zeitpunkt legen und



hat das Team genügend künstlerisches und handwerkliches Können, dann lässt sich ein Debakel, wie jenes um das pünktlich zum Kinostart von »Der Hobbit« erschienene Actionstrategiespiel »Wächter von Mittel Erde«, umgehen. Das Download-Game von Monolith Productions – bekannt für die Horror-Shooter-Serie »Fear« – hätte ein großartiges Spiel werden können, wäre da nicht der minderwertige Netzcode, der immer wieder heftige Verbindungsprobleme in öffentlichen Spielen verursacht. Da liegt die Vermutung eben nahe, dass das hauseigene Studio von Entertainment-Riese WB Games dazu gedrängt wurde, das halbfertige Produkt so schnell wie möglich auf den Markt zu werfen. Als Indie-Entwickler hätten sie diesen massiven Zeitdruck wohl umgehen, das Spiel länger testen und an den zugrunde liegenden Parametern drehen können. An

Gameplay-Mechanismen der letzten Jahre nahezu allesamt aus der Feder unbekannter oder kleiner Spielemacher. Bestes Beispiel: das Puzzle-Ego-Shooter-Phänomen »Portal«. Zwar kam das Game schließlich über Kultentwickler und Steam-Anbieter Valve in den Handel, die abgefahrte Grundidee stammt allerdings von drei Studenten des Digipen Institute of Technology, welche die Portal-Spielmechanik erstmals im Freeware-PC-Spiel »Narbarcular Drop« präsentierten.

Auch für Mimimi sind solch frische Ideen besonders ausschlaggebend: »Uns ist es immer wichtig, eine spezielle Sache reinzubringen – ein Schlüsselement«, sagt Roth. »Bei Dawindci war es die intuitive Steuerung. In Tink ist es das Spiel mit den Farben, die in der Welt verschiedene Bedeutungen haben« – mehr dazu in der »Tink«-Vorschau auf der

»Es kostet 40.000 Dollar einen Patch zu veröffentlichen – das können wir uns nicht leisten!« Tim Schafer, Doublefine Productions

die »Herr der Ringe«-Lizenz und die stets geregelten Gehälter wäre dann allerdings nicht zu denken gewesen.

Die andere, für viele Indies noch wichtigere Freiheit ist die, alleine über sein Projekt entscheiden zu können. »Ich habe viele Jahre bei Blue Byte, Ubisoft und EA gearbeitet. Es hat alles sein Für und Wider. Aber hier bei den Sidequest Studios macht es eindeutig mehr Spaß, großen Einfluss auf unsere Spiele zu haben und es genauso machen zu können, wie es das gesamte Team will. Man ist einfach zufriedener. Bei großen Firmen ist man oft nur ein kleines Rädchen in einem großen Getriebe. Dafür kann man abends meist pünktlich nach Hause gehen«, frotzelt Pukropski.

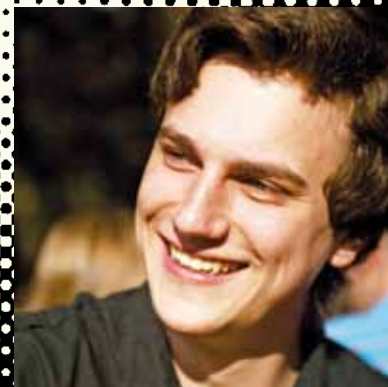
INVENTIVITÄT

Punkt drei: der Ideenreichtum und das damit vielleicht entscheidendste Merkmal für die Arbeit eines Indie-Studios. Das heißt natürlich nicht, dass große Studios keine guten Einfälle hätten. Aber wo die finanzielle Unterstützung für ein gigantisches Grafikfeuerwerk fehlt, ist Kreativität oft einer der wenigen Wege, sein Spiel zu etwas Besonderem zu machen. So stammen die ungewöhnlichsten

übernächsten Seite. Wieder andere Studios widmen sich zwar auch neuer Inspiration, beschreiten allerdings einen konträren Weg und geben sich mit der gezielten Rückbesinnung auf alte Videospielwerte ebenso innovativ. »Die großen Firmen setzen immer öfter auf Echtzeit-Action, höhere Geschwindigkeit und aufwendigere Grafik, das Kern-Gameplay bleibt dabei aber oft auf der Strecke. Viele Fans der alten Schule, die beispielsweise auf rundenbasierte Spiele und klassische Spielmechaniken stehen, fühlen sich allein gelassen. Unsere Spiele greifen diese bekannten Ideen auf, bringen sie aber in eine zeitgemäße Form mit vielen Innovationen und frischem Wind«, schwärmt Pukropski.

PROBLEME?

Bis es soweit ist, sind jedoch zahlreiche Hürden zu nehmen. Ein vollwertiges »Development Kit« zum Entwickeln von Xbox-Live-Arcade- und Playstation-Network-Spielen ist kostspielig. »Ich weiß noch, dass das erste PS3-Devkit den Preis eines Kleinwagens hatte, auch wenn es später günstiger wurde«, sinniert Pukropski. Die eigentliche Herausforderung ist es jedoch, lizenzierte Entwickler für eine der Plattformen zu werden. »Gerade als Privatperson kann man hier schnell scheitern. Wer hat schon eine statische IP oder ein angemeldetes Gewerbe?« fragt der Geschäftsführer der Sidequest Studios berechtigt. »Sony ist grundsätzlich aber viel entwicklerfreundlicher als Microsoft«, ergänzt Roth. »Um für XBLA entwickeln zu dürfen, muss man zum Beispiel bereits einen Hersteller vorweisen können.« Im Internet wird sogar dazu geraten, dass die Mitarbeiter des Studios in ihren Bewerbungen mehrere AAA-Titel nennen können sollten, an denen sie bereits mitgewirkt haben. Selbst wenn man also ein paar Tausend Euro



Interview mit Johannes Roth von Mimimi Productions

Name | Johannes Roth
Position | Geschäftsführer
Alter | 23
Ort | München
Webseite | www.mimimi-productions.de

360 Live: Die amerikanische Dokumentation »Indie Game: The Movie« wirft einen interessanten Blick hinter die Kulissen von Indie-Entwicklern. Seht ihr da Parallelen zu eurem Alltag?

Roth: Zwar hat der Film die Geschichten der einzelnen Entwickler gut erzählt, ich hätte mir aber mehr gewünscht. Auf der anderen Seite gab es die Rückmeldung von Leuten, dass viele nach dem Film trotzdem verstanden haben, wie schwer es sein kann. Aber wir sind nicht Phil Fish [Anm. d. Red: der Entwickler des XBLA-Indie-Spiels »FEZ«]. Unser Alltag ist meist ganz anders. Deswegen haben wir uns auch einen Hersteller gesucht und machen keine Kamikaze-Aktion. Das Team geht eben abends bevorzugt pünktlich nach Hause und macht ungern Dutzende Überstunden. Mimimi Productions ist halt nicht das Klischee von Verrückten, die 24/7 hinter dem PC sitzen und nur Kaffee trinken. Wir versuchen, das Ganze einfach ein bisschen zu normalisieren.

360 Live: Mit welchen drei Begriffen würdest du euer neues Spiel »Tink« beschreiben?

Roth: Rot, Grün, Blau. Nein, im Ernst: Action-abenteuer, Kreativität und »Zurück zu den Wurzeln«, weil wir auch solche Serien wie »Banjo-Kazooie« als Vorbild für »Tink« genommen haben. So wie eigentlich alle Games von Rare aus der Zeit, als Rare noch cool war.

360 Live: Was war die schlechteste Kritik, die ihr jemals bekommen habt?

Roth: Die schlechtesten waren, wie zu erwarten, in Apples App-Store. Meine liebste negative Kritik zu unserem Spiel »Dawindci« stammt von einem User: »Depressives Gitarrengeklammer über kackbraunen Schluchtenlandschaften«. Das fanden wir schon wieder so geil, dass wir es auch irgendwo mal verwendet haben.

360 Live: Wie kommt man an einen Job bei einem Indie-Studio?

Roth: Du hast Glück, wir suchen gerade noch zwei festangestellte Leute. Zum einen jemanden, der uns beim Leveldesign hilft, zum anderen unbedingt einen Coder. Entwickler zu finden ist gerade sehr schwierig, besonders in der Games-Branche. Der Job ist leider weit weniger gut bezahlt, als beispielsweise die Arbeit eines Diplominformaticers bei SAP. Dafür kann man bei uns an einem coolen Spiel mitwirken und Spaß an der Arbeit haben!



✖ Von Höhlenforschern und Haudrauf-Ninjas

XBLA-INDIE-PERLEN ABSEITS DES RADARS

DARWINIA+



Kultiger Mix aus Strategie-, Action- und God-Game. Ein Hit auf dem PC, auf XBLA bisher größtenteils unbeachtet.

DUST: AN ELYSIAN TAIL



Ein Action-Rollenspiel, das fast in kompletter Eigenregie von Dean Dodrill entworfen und programmiert wurde.

N+



Du wirst sterben, du wirst weinen, du wirst den Controller wegwerfen wollen und trotzdem wirst du dieses übertrieben fordernde Ninja-Jump-and-Run lieben.

SPELUNKY



Ähnlich »N+« ist auch dieses Jump 'n Run extrem schwierig. Wer stirbt, beginnt komplett von vorn. In »Indy«-Manier erkundet man Höhlensysteme nach Schätzen.



auf der hohen Kante liegen hat, heißt das noch lange nicht, dass man die nötige Entwicklungshardware auch ausgehändigt bekommt. Nur Microsoft und Sony entscheiden, wer Entwickler für die entsprechende Konsole wird.

Die nächste Hürde: die Finanzierung. Schon 2006 berichtete Industriebeter Jeff Tunnell – Macher von »The Incredible Machine« und »Marble Blast Ultra« – auf der »Microsoft Gamefest«-Konferenz:

– das können wir uns nicht leisten!«, ärgert sich Videospielguru Tim Schafer – der Macher von »Maniac Mansion« und »Brütal Legend« – in einem Interview mit der Internetseite »hookshotinc.com«.

COUP DE CHANCE

Die beiden Großkonzerne geben kleinen Studios und Einzelpersonen trotzdem die Möglichkeit, zu reduzierten Preisen erste Games zu veröffentlichen.

»Bei großen Firmen ist man oft nur ein kleines Rädchen in einem großen Getriebe. Dafür kann man abends meist pünktlich nach Hause gehen.« Marcus Pukropski, Sidequest Studios

»Die Entwicklung eines Xbox-Live-Arcade-Spiels dauert für die meisten Studios sechs bis zwölf Monate. Derzeit reichen die Kosten dafür von rund 100.000 Dollar bis zu 300.000 Dollar.« Alleine die Entwicklerkonsolen und die Zertifizierung beziehungsweise Freigabe durch Microsoft fraß dabei laut Tunnell mit rund 50.000 Dollar einen Großteil des Budgets. Je nach Aufwand und Hilfe, die Microsoft vor Veröffentlichung leisten muss, nimmt der Redmonder Konzern einen Anteil von 35 bis 70 Prozent pro verkauftem Spiel. Im schlimmsten Fall sieht der Entwickler bei einem 800 Microsoft Points – rund 10 Euro – teuren Arcade-Titel also gerade einmal drei Euro – vor Abzug von Steuern und Abgaben an den Hersteller. Mutmaßt man nun, dass die Entwicklungskosten bei 300.000 Dollar lagen, müssen also mindestens 100.000 Exemplare verkauft werden, um überhaupt die Kosten zu decken. Eine ungeheure Zahl, bedenkt man, dass selbst ein viel gelobter Vollpreistitel wie etwa »Shadows of the Damned« von Kult-Spielemacher »Suda 51« seit seinem Erscheinen im Juni 2011 auf Xbox 360 gerade einmal rund 135.000 Einheiten verkauft hat – weltweit, wohlgemerkt. Doch wie fast überall steigen die Entwicklungskosten stetig. Selbst kleine Projekte werden immer professioneller und umfangreicher; ziehen immer längere Entwicklungszeiten nach sich. »Die Qualität steigt ständig – auf allen Märkten. Selbst manche iOS-Spiele verschlingen heute mehr als 300.000 Dollar!« gibt Roth von Mimimi zu bedenken.

Nicht zuletzt hängt der Erfolg eines Spiels mit der Unterstützung zusammen, die Entwickler ihrem Titel auch nach dessen Veröffentlichung zukommen lassen. Völlig fehlerfrei ist heutzutage kaum ein Spiel. Die Folge: ein Update muss her – was allerdings einen riesigen Batzen Geld verschlingt. Zumindest wenn es sich um ein Xbox-360-Spiel handelt. »Es kostet 40.000 Dollar, einen Patch zu veröffentlichen

Beispielsweise als sogenannte »Playstation Mobile«- und »Xbox Live Indie«-Spiele. Spezielle Entwicklerkonsolen sind dann passé und die zum Programmieren nötige Software gibt's auf den offiziellen Internetseiten. Ein geringer Betrag wird natürlich trotzdem fällig: Sony bucht für die entsprechende Lizenz verschmerzbarer 80 Euro pro Jahr ab. Bei Konkurrent Microsoft beläuft sich der Betrag sogar nur auf rund 75 Euro.

Dafür sind die Gewinnmargen natürlich geringer als bei XBLA- oder PSN-Games.

Trotzdem ist es auch hier möglich, mit Qualität und etwas Glück gutes Geld zu verdienen. »I MAED A GAM3 W1TH ZOMBIES 1N IT!!!« vom Zwei-Mann-Team Ska Studios kostet gerade einmal 80 Microsoft Points, also rund einen Euro. Abgesetzt wurden weltweit rund 160.000 Exemplare. Nach Abzug der dreißigprozentigen Beteiligung von Microsoft bleibt dennoch ein Umsatz von rund 112.000 Euro für die beiden Amerikaner – ohne Abzug von Steuern und Entwicklungskosten versteht sich. Aber auch dieses Beispiel zeigt: Man kann es selbst als ambitionierter Kleinstentwickler und mit Minimalbudget weit bringen. Nur eines darf man nie unterschätzen: die Arbeit, die hinter all dem steckt.

MARKUS WÜRSTLE



Erhältlich | Ende 2013 **Status** | 50% komplett



Tink

Farben sehen oder Terpentin schlucken?

- +** Ungewöhnliches Kampsystem mit Taktikanleihen, freundliche Atmosphäre, schön bunte Level und Charaktere, auch der Humor kommt nicht zu kurz
- Könnte für manchen zu kindisch wirken, hoffentlich wird's nicht zu einfach

kurz&knapp

Hersteller | unklar

Entwickler |

Mimimi Productions

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

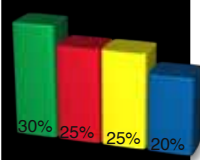
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Knallbuntes Action-
abenteuer irgendwo
zwischen »Banjo-
Kazooie« und »The
Legend of Zelda:
Ocarina of Time«.

das ist drin

- Kämpfen
- Rätseln
- Turnen
- Staunen



Einmal Sunshine Acid, bitte!

Willkommen im Schlaraffenland... äh, in Tinkerworld. Jaja, ich bin ein schwebendes, gelbes Schaaf mit einem riesigen Rüssel und stehe dir auf deiner Odyssee mit Rat zur Seite. Ganz Tinkerworld ist ein fantasievolles Land, das rein aus der Vorstellungskraft und Kreativität seiner Einwohner besteht. Es ist ein fantastisch buntes Plätzchen, komplett aus Farbe, Karton und Kleber. Nein, du hast nicht zu lange die Kleberdämpfe inhaled. Mich gibt es wirklich. Und ja, du bist ein Menschenaffe. So schön es hier eigentlich ist, so bedrohlich ist es mittlerweile. Denn ein sich immer weiter ausbreitendes, eintöniges Weiß will alle Farbe vernichten!

Du heißt Tink, richtig? Okay, pass auf! Da vorne sind ein paar dieser doofen weiß-grauen Knuddelmonster. Die kleinen schlagen nicht besonders hart zu. Passt du aber nicht auf, bist du schnell umzingelt. Ihre dicken Brüder sind schon gut einen Kopf größer und doppelt so breit wie du. Die teilen weit deftiger aus. Aber keine Panik, ich hab mir da was Pfiffiges einfallen lassen und mit der Macht der Farben Rot, Blau und Grün stellst du dich auch dieser Herausforderung! Mit

jedem erfolgreichen Treffer kannst du nämlich auch die Stimmung deiner Feinde ändern. Benutzt du die X-Taste, färbst du deinen Widersacher nicht nur blau ein, sondern machst ihn damit auch traurig. Er senkt seinen Kopf und bleibt für kurze Zeit wie angewurzelt stehen. Ein Schlag mit der A-Taste macht ein Monster grün und gleichzeitig ängstlich, so dass es kurzzeitig vor dir davonrennt. Konkret Schaden verursacht nur deine Attacke per B-Knopf. Gleichzeitig wird das getroffene Monster rot und gleichzeitig wütend – gefolgt von einem direkten Konter. Daraus entsteht eine sehr interessante Kampfdynamik, sagst du? In der Tat – vor allem, da du all das zu deinem taktischen Vorteil nutzen kannst.

Doch auch deine Gliedmaßen und grauen Zellen sollen nicht zu kurz kommen. Tinkerworld erkundest du am besten rennend. Und keine Sorge: Sprünge über Abgründe und Pfähle erledigt deine Motorik ganz automatisch. Praktisch, was? So geschickt wie du das machst, erinnert es mich schon fast an einen italienischen Assassinen, wie er über die Straßen und Hausdächer Venedigs turnt. Doch gemacht, stürmischer Abenteurer! Der

anstehende Sprung ist selbst zu weit für dich. Pfeif am besten mal den brummigen Riesenpilz da drüben zu dir rüber. Ja, genau! Die Melodie scheint ihm zu gefallen – auf einmal strahlt er bis über alle Lamellen und folgt dir auf Schritt und Tritt. Bring ihn hierher und mach ihn traurig, damit er stehen bleibt. Herzerweichend, wie er dich nun mit gebrochenem Hundeblick anwimmert – aber was muss, das muss. Nun kannst du seinen Kopf nämlich als Tritt benutzen und die große Lücke spielend überwinden. Sonst noch Fragen? Na dann los, Tink! Zeit, Tinkerworld zu retten!

Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Viele brillante Einfälle und die liebenswürdige Präsentation machen dieses **HITPOTENZIAL** Actionabenteuer schon jetzt zu einem Live-Arcade-Geheimtipp.

8.0 von 10

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	E-SPORT-KOLUMNE	NACHBERICHT	XBOX LIVE ARCADE	AUS DER REDAKTION	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, Interview	Black Ops 2 – Ladies Night	Da Ultimate Crushing 2k13	Skulls of the Shogun, Serious Sam Double D XXL	Der Monat	DMC Devil May Cry

Black Ops 2

ZWEI CUPS PRO WOCHE

Mit der »Monday Night« und dem »Quick Cup« bietet die Consoles Sports League jeden Montag- und Mittwochsabend schnelle Cups für »Call of Duty: Black Ops 2«-Begeisterte. Die »Monday Night« bietet dabei abwechselnd Auseinandersetzungen in den beliebtesten Modi wie »Suchen und Zerstören« und in Spielvarianten, die sonst

Vorgegebene Waffen oder alternative Regelwerke.

keine eigene Ladder besitzen. »Herrschaft«, »Sprengkommando«, »Flaggenklauf« – alles ist möglich. Wöchentlich ist Platz für 16 Teams beziehungsweise für bis zu 32 Spieler. Die gleiche Anzahl an Plätzen steht für den Mittwochs-»Quick Cup« zur Verfügung. Bei den Modi wird auf die Wünsche der Community eingegangen und Sonderaktionen wie vorgegebene Waffen oder alternative Regelwerke bringen auch hier mächtig Abwechslung ins Gefecht. Dabei sind alle Konstellationen zwischen »1 gegen 1« und »5 gegen 5« möglich. Gespielt wird stets im »Single Elimination Modus«. Was aktuell ansteht und wo genau du dich für die Cups einschreiben kannst, erfährst du wie gewohnt in aller Ausführlichkeit auf folgender Webseite:



Die Mecker-Ecke

SPIEGEL DER GESELLSCHAFT

Manchmal bin ich ganz froh, nicht in den USA leben zu müssen. Klar, dort sind die Burger größer, die Brownies dicker und der Kaffee bei Starbucks um einiges günstiger. Dafür hat in Übersee aber auch der Populismus, der Einfluss von Lobbygruppen und die Dummheit von Politikern eine ganz andere Dimension. Geradezu ätherisch scheinen manche Senatoren und Gouverneure den Sphären der Vernunft entglitten und irrationalen Überzeugungssystemen anheimgefallen. Und das nicht nur, wenn's mal wieder um Klimaschutzbestimmungen geht, sondern auch beim Thema »Videospiele und Waffe(l)n«.

SCHEITERHAUFEN

Der Grund? Klar, Newtown. Hat jeder mitbekommen. Deswegen wird in den USA mal wieder über schärfere Waffengesetze debattiert. Nicht, dass man die Kniften verbieten möchte, nein, man will bestimmte Typen von ihnen vielleicht verbieten und Magazine mit mehr als zehn Patronen untersagen. Wohlgehemert: Nicht deren Besitz, sondern nur den Verkauf. Deswegen rennt halb Amerika jetzt noch schnell in den nächsten Walmart und deckt sich vorsichtshalber mit Knarren und Munition ein – und beschert der Waffenlobby einen goldenen Arsch. Nach dem Motto: Kaufe in der Zeit, dann hast du in der Not. Gleichzeitig hat in Atlanta wieder ein Kerl rumgeballert, während Lamar Alexander, der Senator von Tennessee, bei MSNBC vor laufender Kamera meinte, dass Waffen ja nicht das Problem seien: »Videospiele sind ein größeres Problem als Waffen, weil Videospiele die Leute beeinflussen!« Dass sie das auf irgendeine Weise auch tun – unbestreitbar. Gleichzeitig lässt sich herzlich darüber streiten, ob »Call of Duty«-Spieler zu pflichtbewussten Soldaten, »GTA«-Zocker zu Schwerverbrechern und »PGA Tour«-Daddler zu Golfweltmeistern heranreifen. Doch bleibt's nicht bei solch fachkundigen Aussagen mancher Regierungsbeamter. Denn schon kommt der...

WAFFELN!

... nächste Moment, in dem man mit dem Kopf auf die Tischkante knallen will. Denn aufgrund der Amokläufe und des sich häufenden »Waffenmissbrauchs« der letzten Jahre möchte sich die US-Regierung tatsächlich mit der Videospiele-Industrie zusammensetzen. Mit der Videospiele-Industrie! Über Waffen beraten! Das ist, als würde sich die deutsche Bundesregierung mit LEGO und Playmobil über Bausicherheit unterhalten wollen. Was geht da in den USA nur vor?! Ich verstehe es nicht. Immerhin: die US-Regierung will nun eine groß angelegte Studie in Auftrag geben, um zu klären, ob tatsächlich ein Zusammenhang zwischen Games und Gewalt besteht. Wenigstens etwas.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und hasst unqualifiziertes Gelaber

interview

UNTER VIER AUGEN MIT Sangr3al von dzs

Name | Serdal Krimmel **Alter** | 29
Nickname | dzs Sangr3al
Wohnort | Bad Mergentheim
Webseite | www.dzs-clan.de



360 Live: Dein Clan dzs feiert seinen zehnten Geburtstag. Wie hat alles angefangen?

Serdal: »deutsche zocker schinken e.V.« wurde 2003, zu den Anfangszeiten von Xbox Live gegründet und ist somit bis heute der älteste noch bestehende Konsolen-Clan in Deutschland. Eigentlich reicht die erste Gruppierung zu einem Clan in das Jahr 2002 zurück. Damals war das Clan-Gründen eine Modeerscheinung. Als ernstes Vorhaben wurde dzs jedoch erst im Laufe des Januars 2003 öffentlich wahrgenommen und ist seitdem als »deutsche zocker schinken« bekannt. 2007 wurde schließlich die Entscheidung gefällt, ab sofort als eingetragener Verein – kurz e.V. – weiterzumachen.

360 Live: Ihr konntet schon unzählige Trophäen für euch verbuchen...

Serdal: Der Verein ist heute mit seinen erreichten Erfolgen spiesslos. Ganze 770 Awards – also mindestens Top-3-Platzierungen bei Turnieren – gehen auf unser Konto und so ist dzs mit Abstand der erfolgreichste deutsche Konsolencan. Darunter fallen etliche gewonnene Europameisterschaften während der Samsung European Championship, der dritte Platz der »Halo 2«-Weltmeisterschaft und der zweite Platz der »Dead or Alive 4«-Weltmeisterschaft. 2004 bis 2008 wurden bei den World Cyber Games jeweils mindestens zwei Spieler für die deutsche Nationalmannschaft gestellt, außerdem haben wir dutzende deutsche Meisterschaften in »FIFA« gewonnen.

360 Live: Habt ihr besondere Aktionen zum Jubiläum geplant?

Serdal: Zum Zehnjährigen hat der Verein das »10th Anniversary« gestartet. Hierbei handelt es sich um eine Reihe von Berichten und Interviews mit »alten Hasen« der Clan-Welt und der Konsolenszene auf unserer Homepage. Zudem wurde die gesamte Seite mit einem Jubiläumsdesign in Schwarz-Gold überzogen.

360 Live: Gibt es Ereignisse, die dir besonders in Erinnerung geblieben sind?

Serdal: Ich persönlich sehe das Real-Life-Zusammentreffen mit den anderen Mitgliedern immer als etwas Besonders an. Primär wenn wir uns in Köln zur Gamescom versammeln, wo der Verein den Stand unseres Sponsors Turtle Beach betreut und promotet.

360 Live: Was hältst du von der deutschen E-Sport-Szene?

Serdal: Die Entwicklung der Szene ist auf dem besten Weg und wird der Community in näherer Zukunft wieder wesentlich mehr bieten können. Was ich mir wünschen würde, wären wieder größere, bedeutende LAN-Events mit hoch dotierten Preisgeldern, die die E-Sport-Szene wieder mehr auf internationales Niveau heben könnten.

360 Live: Was spielst du gerade am liebsten?

Serdal: So ziemlich alles – wenn ich Zeit dazu finde. Am liebsten mehr Casual-Games. Wettbewerbsmäßiges Zocken für den Verein ist zeitbedingt schon lange nicht mehr drin.

✖ Event-Nachbericht

DA ULTIMATE CRUSHING 2K13 X GODSGARDEN EUROPE

Das Biest ist wieder da: Mit einer Armada aus Feuerbällen, einem Sturm aus Fußtritten und einem Hagel an Schlägen kloppt sich Akuma in »Super Street Fighter 4 – Arcade Edition« an die Spitze des Turniers. Gewonnen: Der Profispieler und Japaner »MCZ Tokido« ist ins beschauliche Schwäbisch Gmünd nach Baden-Württemberg gereist, um seine internationalen Kontrahenten Ende Januar den virtuellen Dampfhämmer spüren zu lassen. Nach der Niederlage im vergangenen Jahr konnte sich der Controller-Akrobat beim diesjährigen »Da Ultimate Crushing 2k13 X Godsgarden Europe« wieder an die Spitze des Turniers kloppen. Und Capcoms Kultprügler war nur der Anfang: Bei »Tekken Tag Tournament 2«, »Ultimate Marvel vs. Capcom 3« und »King of Fighters 13« konnte sich »Tokido« gegen Profispieler »Prodigal Son« ebenfalls erfolgreich durchsetzen und Gold abgreifen. Lediglich in »Dead or Alive 5« unterlag der Asiate seinem Gegenspieler »Gehaktball«. Doch mal ehrlich: Wer würde nicht gerne einem der Busenwunder aus Tecmo-Koeis Melonenschau »unterlegen« sein? Abschließend sei »Guilty XX Accent Core« erwähnt, bei dem sich »Chun_Li« den Pokal

holen und »Demulant« in den Staub schleudern konnte. Die Jungs von »Godsgarden« haben indes in der 3-gegen-3-Arena von »Super Street Fighter IV – Arcade Edition« ihren Kontrahenten von »Les Enfants Terribles« gezeigt, wo der Shoryuken hängt.

Du willst selbst mal bei einem von Deutschlands größten Beat-'em-Up-Turnieren mitmischen und Veilchen verteilen: Aktuelle Turniertermine gibt's regelmäßig auf www.360-live.de und immer wieder hier im Heft.



✖ E-Sport-Kolumne

CALL OF DUTY: BLACK OPS II – LADIES NIGHT

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



BIO

Name | Samantha Illig
Nickname | ViVa KittyCat
Alter | 22
Wohnort | Lübeck
Webseite | www.vivacious-ladies.eu

Mittlerweile sind zockende Mädels auch auf der Konsole keine Seltenheit mehr. Es gibt Frauen-Clans, Frauenteams, in der Consoles Sports League gibt es sogar Cups und Ligen nur für Frauen. Der bekannteste und größte deutsche Frauen-Clan im Konsolenbereich, Vivacious Ladies, hat nun ein Projekt übernommen, das von zwei engagierten Gamerinnen ins Leben gerufen wurde – die Ladies Night. Jeden letzten Samstag im Monat werden private »Call of Duty: Black Ops 2«-Lobbies mit Frauen gefüllt, die Freude am Zocken haben. Erfahrung und Können sind dabei Nebensache. Es wird eine Menge gelacht und herumgealbert, wie das in Frauenrunden nun mal so üblich ist. Neue Spielerinnen werden immer lieb und herzlich empfangen und sofort integriert. Zicken werden dagegen hemmungslos aussortiert – es soll schließlich Spaß machen.

Ziel ist es, die deutschen »Zockerweibchen« zusammenzuführen, ihnen auf entspannte Weise Liga-Atmosphäre und E-Sport-Feeling zu vermitteln und Kontakte zu knüpfen. Die CSL hat zudem wie erwähnt eine »1on1«-Ladder nur für Frauen ins Leben gerufen, in der bisher aber fast nur Kolleginnen von mir spielen. Das muss sich ändern! Prima wäre es daher, über die Ladies Night Zuwachs von außerhalb für die Liga zu bekommen. Die meisten Mädels sind da noch etwas schüchtern. Dieses Projekt soll ihnen die ersten Ängste nehmen und Mut machen,

aktiv am Female-E-Sport teilzunehmen.

Der Ablauf ist eigentlich immer der gleiche. Gegen 23:00 Uhr spielen die Ladies erst mal ein Ründchen »Frei für alle«. Das lockert auf und alle können sich ein wenig aufwärmen. Danach wählen die beiden Siegerinnen abwechselnd ihre Favoritinnen in zwei Teams. Nach CSL-Regelwerk fliegen dann auf vier verschiedenen Karten im »Suchen und Zerstören«-Modus ordentlich die Fetzen. Das Team mit den meisten Rundensiegen gewinnt. Jede Ladies Night wechselt der Modus zwischen Core und Hardcore, Ende März ist wieder Core an der Reihe. Und wer nach dem »Fun War« noch Lust hat, kann den Abend bei ein paar gemeinsamen Public-Runden ausklingen lassen. Und nicht wundern: Manche daddeln in gemütlicher Runde noch bis in die frühen Morgenstunden weiter. Also Ladies, kommt auf unsere Facebook-Seite www.facebook.com/vivaciousladies, meldet euch zur Ladies Night an und stellt Fragen. Auch Neulinge sind immer herzlich eingeladen und gern gesehen. Je nach Anzahl der Anmeldungen werden dann die Lobbies geplant, man kann aber auch spontan teilnehmen, wenn noch Plätze frei sind. Ab vier Anmeldungen startet die Ladies Night auch auf der Playstation, ansonsten nur auf der Xbox 360.

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

DEAD OR ALIVE 5 »1ON1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Takeo	1128	6
2	Rage of King	1030	3
3	Lauren	1025	1

* Auswertung erfolgte am 04.02.2012

FORZA HORIZON »1ON1 RENNEN LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Iceman46	1211	14
2	AVR Punisher	1078	14
3	Unteroffizier	1034	8

360 LIVE MULTIPLAYER-EVENT

Auf vielfachen Wunsch der Community kündigen wir Mehrspieler-Events mit der Redaktion seit letzter Ausgabe nicht nur auf Facebook und im Forum, sondern auch an dieser Stelle im Heft an. Als nächstes steht »Aliens: Colonial Marines« im Kalender. Den Xenos geht's am Montag, den 18. März 2012 von 20 bis 22 Uhr an den Kragen. Wer mitspielen will, schickt eine Freundschaftsanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag laden wir euch dann in die Session ein.

LIVE ARCADE TOTAL

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

SKULLS OF THE SHOGUN

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Microsoft

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1 - 4

Samurai Akamoto ist ein aufstrebender General und der Titel eines Shoguns scheint ihm sicher. Doch er wird hintergangen und erliegt einer hinterlistigen Meuchelattacke. Getrieben von Rachsucht und dem unstillbaren Verlangen sich zu beweisen, versucht der General nun im Jenseits, zum Shogun aufzusteigen. Ganz schön abgefahren! Fortan ist es in diesem Rundenstrategiespiel aus Iso-Perspektive das Ziel, in jedem Abschnitt einen gegnerischen Befehlshaber zu eliminieren. Die setzen jedoch auf die Unterstützung von Infanteristen, Bogenschützen und Kavallerie sowie unterschiedlichen Mönchen und Gottheiten, die mächtige Elementar- und Heilfähigkeiten besitzen. Dir steht natürlich dasselbe Untotenkapital zur Verfügung. Ein Gameplay-Mix, der schnell ins Blut geht, auf Dauer wünscht man sich allerdings eine größere Auswahl an Einheiten. Die farbenfrohe Grafik gefällt ebenfalls, wenngleich manch überbordender Effekt und wuseliges Schlachtengetümmel die Übersicht zuweilen einschränken.

»Skulls of the Shogun« beweist: Rundenstrategie geht auch ohne langes Warten und das durchforsten von ellenlangen Statistiken. Die Kampfarenen fallen in der Regel recht klein aus, was die Auseinandersetzungen schnell eskalieren lässt. Zudem verabschiedet man sich von genretypischen Hexagonfeldern und kann sich relativ frei bewegen. Daraus resultieren recht kurze Partien, die meist in nur wenigen Minuten erledigt sind – erfrischend!

Neben der mit viel Humor erzählten Kampagne spielt der Microsoft-Titel seine Stärken besonders im Mehrspieler-Part aus. Online oder im Couchduell bekriegen sich abwechselnd bis zu vier Parteien. Sehr unterhaltsam! Weiterer Pluspunkt: »Skulls of the Shogun« kannst du auch auf Windows-8-PCs und Windows Phone zocken – später auch auf dem Surface-Tablet. Inklusiv der Möglichkeit, den Spielfortschritt in der Cloud zu speichern und die begonnene Partie an einem beliebigen Gerät fortzuführen. Genial! Nur: Wer auf zwei Geräten spielen will, wird dafür leider auch zwei Mal zur Kasse gebeten. Das macht Sony besser!



SERIOUS SAM DOUBLE D XXL

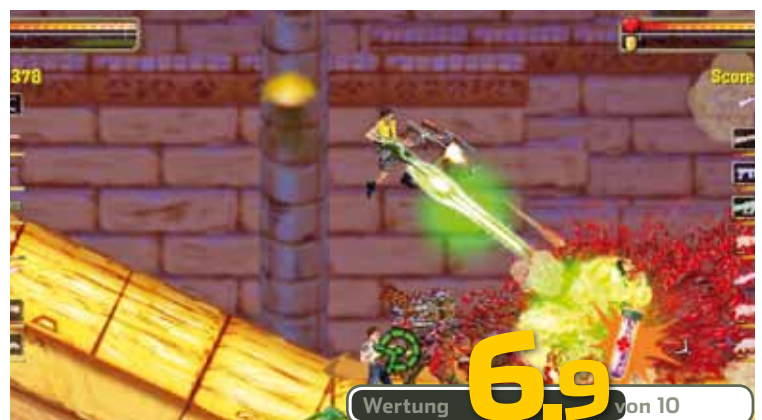
Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Devolver Digital

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1 - 2

Man mag es kaum glauben, aber der nicht so ganz bitterernste Ego-Shooter-Veteran Serious Sam kann auch 2D – ähnlich seinem Waffenbruder Duke Nukem, der sich schon in den 90er Jahren auf PC und 2010 mit dem eher mittelmäßigen »Duke Nukem Manhattan Project« auf XBLA durch klassische 2D-Welten ballerte. Das Ergebnis trägt den Zungenbrechertitel »Serious Sam Double D XXL« und ist streng genommen eine erweiterte Neuauflage des PC-Spiels von 2011 rund um Testosteronbolzen Sam Stone. So viel vorweg: Wer glaubt, hier wird bedingt durch die Genre-Transformation vorwiegend kindgerecht rumgehüpft, irrt gewaltig. Im Gegenteil: Enthauptete Kamikaze-Soldaten, einäugige Gnaar-Fettmonster und andere serienbekannte Aliens müssen leiden wie bisher, wenn Sam ihnen brutal riesige Kanonenkugeln, fiese Schrotladungen und den Lauf der Kettensäge in die blutig zermatschten Visagen rammt.

Die bunte Comicgrafik wirkt bei alledem ziemlich amateurhaft, verspricht jedoch gleichzeitig passend trashigen Charme und bleibt trotz Horden an heranstürmenden Kugelfängern meist flüssig. Die Steuerung hinterlässt einen recht störrischen Eindruck und bedarf etwas Eingewöhnung. Doch diese Makel sind schnell vergessen, wenn's erstmals ans Waffenstapeln geht. Einmal die nötigen Upgrades freigeschaltet, lassen sich mehrere der über 30 Waffen übereinanderstapeln und so zu einem einzigen massiven Todbringer aufrüsten. Raketenwerfer plus Lasergewehr plus Flammenwerfer plus Maschinengewehr im Verbund? Verdammt abgefahren!

Das Beste: Das Ganze klappt auch im spaßigen Offline-Koop mit einem Freund. Online funktioniert's dagegen nicht. Im Gegenzug kann man sich via Bestenlisten mit Spielern weltweit messen. Prädikat: Pädagogisch garantiert nicht wertvoll, dafür aber erste Wahl für kurze, und umso intensivere Zockrunden zwischendurch.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! DMC DEVIL MAY CRY

HÖLLENPUNKTE



Capcoms Actionkracher ist gleich doppelt infernalisch: teuflisch gut und höllisch schwer – zumindest was die Erfolge angeht. Denn wer alle 48 Errungenschaften auf seinem Konto verbuchen möchte, kommt nicht drum herum, die Story mindestens fünf Mal durchzuspielen. Mit einer Spielzeit von jeweils sechs bis zehn Stunden – je nach Fähigkeiten und ob die Videos durchlaufen – eine äußerst umfangreiche Angelegenheit. Prinzipiell

gilt: ein Schwierigkeitsgrad, ein Erfolg. Das wird insbesondere bei drei Aufgaben äußerst knackig: »Jackpot!« fürs Abschließen aller Missionen mit SSS-Einstufung auf Schwierigkeitsgrad Nephilim; »Jedem Held gefällt was nicht« fürs Absolvieren von Mission 17, ohne dort durch das Feuer Schaden zu nehmen; vor allem aber »Willkommen in der Hölle« fordert, gibt's diesen Erfolg doch erst nach Komplettierung der Geschichte auf Stufe »Hölle und

Hölle«, wobei Gegner normal viele Treffer einstecken, Dante aber nur einen, bevor er abdankt. Allein dieses Trio Infernale gibt mit 190 Gamerpoints fast schon ein Fünftel der kompletten Punkte. Zusammen mit dem ersten Durchgang, bei dem man 15 Erfolge und die damit einhergehenden 240 Zähler gar nicht verpassen kann, ein äußerst lohnendes Unterfangen.

Ein wenig Vorwissen brauchen indes folgende Belohnungen: Für die zehn Gamerpoints »Das ist nur der Regen« soll Dante zehn Gegner per B-Taste in das herumwirbelnde Riesenrad in der ersten Mission schleudern. Weitere zehn Zähler für »Ein Mann mit Mut und Ehre« erbeutet der Halbdämon, wenn er in der sechsten Mission alle Gegner innerhalb des eingeblendeten Zeitlimits von zwei Minuten niederstreckt – das lässt sich am besten auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad erledigen. Ebenso schnell erledigt: »Toll, mein Mantel ist verkohlt« für ebenfalls zehn Punkte. Die gibt's für jeden, der in Mission 16 der Laserbarriere ohne sie zu berühren ausweicht. Die beiden Erfolge »Ist die Zeit schon um?« sowie »So ein Glück hattest du noch nie« und erneut zehn Gamerscore lassen sich am besten in der 3. oder 15. Mission kombinieren: Weder Schaden einstecken noch das Zwei-Minuten-Zeitlimit überschreiten kann Dante durch eifrigen Einsatz der Engelsschub-Fähigkeit erreichen.

HÖLLENZAHLEN

Entwickler Ninja Theory liebt offenbar Zahlen – kaum ein Spiel hat dermaßen viele zifferngebundene Erfolge. »Für Tony Redgrave« muss Dante 50 Feinde mit Schusswaffen, für »Im Namen meines Vater« 100 mit Dämonenwaffen und »Ihre Leidenschaft hast du nie« 100 mit Engelswaffen zurück in die Verdammnis schicken. Damit wandern jeweils zehn Punkte aufs Konto. Bei mindestens fünf Spieldurchgängen schlendern die mindestens so beiläufig in die Tasche wie folgende 60 Gamerpoints: »Nicht übel!« fürs Zerlegen von 100 Dämonen, »Nun mach schon!« für 1.000 und schließlich »Und der Gewinner ist ...« für 5.000 erlegte Widersachern. Wer in irgendeiner Mission ein SSS-Ranking erhält, greift den Erfolg »Sensationell« und zehn Punkte ab. 20 weitere gibt's indes für »Showtime. Komm schon!« – vorausgesetzt du sackst die dafür nötigen 1.500 Stilpunkte ein. Fleißige Shopper werden derweil mit insgesamt 30 Zählern belohnt, wenn sie »Dieser Regen gefällt mir«

fürs Ausgeben von 10.000 und »Danach bin ich absolut verrückt« fürs Verpassen von 50.000 roten Kugeln freischalten.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 48
Anzahl der Online-Erfolge: 0
Anzahl geheimer Erfolge: 0
Zeitfaktor: mind. 30 Stunden
Schwierigkeit: 9 von 10

Die Hälfte der Erfolge braucht vor allem eins: Zeit und Geduld. Nebst vielen Sammel- und Dämonen-Ausradieraufgaben sind speziell die beiden höchsten Schwierigkeitsgrade nervenaufreibend. Spätestens für die Stufe »Hölle und Hölle« lohnt es sich, Gegner genau zu studieren und lieber einmal zu viel als zu wenig zur Seite zu springen.

SAMMELHÖLLE

Töten, schlachten, durchbeißen – was fehlt? Genau: Sammelaufgaben. Auch die hat »DMC« zu genüge. Sie beschäftigen vor allem bei der Suche nach den insgesamt 122 Schlüsseln, Türen und versteckten Seelen für viele Stunden. Da zu lokalisierende Objekte teils weit abseits der normalen Pfade versteckt sind, empfehlen sich Youtube-

Videos, um die genauen Fundorte aufzudecken. Wer alles entdeckt und damit jede Mission mit 100 Prozent abschließt und nebenbei alle Verbesserungen kauft, bekommt zusammengerechnet 200 Punkte. Bei einem Zeitaufwand von rund zehn Stunden sicherlich nicht der üppigste Trost, aber die Summe macht's.



* Der Monat

NEUES AUS DER REDAKTION...

Willkommen in der Redaktion! Auf knapp 45 Quadratmetern Großraumbüro entstehen hier Monat für Monat nicht nur zwei Games-Magazine, sondern vor allem jede Menge gedankliche Grüte, unfreiwillig komische Situationen und intellektueller Schwachsinn, aus dem Mark Twain einen Jahrhundertroman hätte stricken können – wenn es denn nur jemand aufgeschrieben hätte. Damit fangen wir in dieser Ausgabe an. Aber Achtung: Übermäßiger Konsum kann zu Synapsenschäden führen!

DO., 24.01.,
KURZ VOR FEIERABEND


Was tun, wenn die Zeit im Büro mal wieder nicht rumgehen will und man gerade noch zufällig ein paar alte Fotos auf dem Tisch und ein paar langweilige Poster an der Wand hat? Klar: Fotomontage. Erkennt ihn jemand, den guten, alten Reinhard »Jack« Fischer? Jetzt wurde er vom Redakteur zum Zyklopenschlächter befördert. Was für ein Karrieresprung – und vielleicht sogar besser bezahlt...?

Bewirbt sich als Zyklopenschlächter-Praktikant: Michael

DI., 29.01., NÜRNBERGER
MESSEGELENDE


Da hat man's mal wieder: Kaum lässt man Moritz allein durch die Hallen der Nürnberger Spielwarenmesse schlenndern, schon zettelt der Kerl einen Streit an. Keine Frage: Die Herren auf dem Kamerabildschirm haben nur so lange gelacht, bis Moritz den Objektivdeckel wieder aufgesetzt hatte. Dann kamen die Fäuste zum Einsatz. Was lernen wir daraus? Videospielredakteure brauchen dringend Ausbildung in Aikido. Oder Kung-Fu. Oder doch gleich Karate im Ikken-Hissatsu-Stil?

Probiert jetzt die Steak-auf-blaues-Auge-Methode: Moritz.

VERMISST SEIT DEM
18.12.2012

Das Motiv ist unklar, ebenso der Täter. Fakt ist aber, dass unsere handgekneten »Pac-Man«-Geister Inky, Blinky und ein paar Dropse nur einen Tag nach ihrer Entstehung schon ohne den gelben Pac-Man-Keks auskommen mussten. Den hat jemand über Nacht klammheimlich... »entwendet«. Wir vermuten eine böse Verwechslung mit unserem »Snackbär«-Schokoriegel-Regal in der Küche. Hinweise über den Verbleib von Pac-Man nimmt die Redaktion dankend entgegen unter der Kriminalhotline: 110.

WENN DU DAS HIER LIEST...

...findet in New York – vielleicht – gerade die Enthüllung des Jahres statt: Am 20. Februar fliegt Kollegin Sabine in die USA zur »Future of Playstation«-Veranstaltung und wirft – vielleicht – einen ersten Blick auf die kommende Sony-Konsole. Wie wird sie heißen? Wann wird sie kommen? Wie sieht sie aus? Und wann – verdammt – zieht Microsoft endlich nach?? Das und – vielleicht – noch mehr gibt's live im Ticker auf der Facebook-Seite unseres Schwestermagazins PS3M: www.facebook.com/ps3mmagazin.

ALAAF – ODER SO...

Es ist mal wieder Karneval. Oder Fasching, wie es hier in Bayern heißt. Oben im Norden herrscht da Ausnahmezustand: Straßen sind mit Kamellen verklebt, mit Alkoholleichen gepflastert und mit gebrauchten Kondomen betoniert. Und: Als inoffizieller Feiertag herrscht Arbeitsbefreiung! Klar, bei Dutzenden Betrunkenen auf den Tramgleisen würde der Berufsverkehr ja ohnehin stillstehen. Frei haben wir hier leider nicht – aber wir haben Krapfen: Das einzig Wahre an Karneval!

Deine Meinung zu Fiona Erdmann?



Michael: Ich find's beinhardt, wie sie die ekligen Dschungelprüfungen mit Wutschreien und dem zur Faust geballten Gesicht hinnahm. Das erotische Erbrechen hinter den Wurzbäumstrauchhecken öffnete mir jedes Mal aufs Neue das Herz. Ach Mädels, verdammt, iss was!



Nils: Klar, Fiona ist mehr Haut und Knochen als Zombie Boy Rick Genest. Wirbelsäule, Wangenknochen, Brustkorb und Hüftknochen – alles gut erkennbar. Das ist aber keine Magersucht, sondern Bildungsauftrag. Auf kurz oder lang wird sie als lebendiges Anschauungsobjekt des Plastik-Skeletts im Biunterricht ersetzen – vorbildlich!

Wenn du den Fernseher anschaltest, siehst du...?



Jan: Fast ausschließlich Serien-Komplettboxen, die ich mir aus England importiert habe oder ab und zu mal einen Film auf Blu-ray. Insgesamt kommt das günstiger als Pay-TV und geht zudem auch ganz ohne Abo-Zwang.



Sönke: In wenigen Monaten wahrscheinlich die Handabdrücke meiner kleinen Tochter, die förmlich darauf brennt, krabbelnd das Wohnzimmer und den überall in Schränken versteckten Konsolenfuhrpark zu entdecken. Hab mich jedenfalls mental schon auf eine Wandmontage samt Verkabelung entlang der Decke eingestellt. Das wird ein Spaß!

MO., 28.01., BEI DER
RÜCKKEHR VOM KLO


Wir haben es immer gewusst: Im neuen »Alien«-Game steckt nichts Gutes! Jetzt hat das Machwerk extraterrestrischer Terroristen auch noch einen Facehugger ausgespuckt, der die Weltherrschas... äh, meinen Gamerscore an sich reißen will. Doch da hat er die Rechnung ohne meinen Staubsauger gemacht... Ob der eine ähnliche Wirkung erzielen kann, wie damals das Loch in der Raumschiffhülle in »Alien: Die Wiedergeburt«?

Geht sich jetzt einen Dirt Devil kaufen: Markus

MONTAG, 4. FEBRUAR,
KURZ VOR 10 UHR


Was überreicht man Chefredakteur Sönke zum Geburtstag? Fragen, die am 4. Februar die Welt bedeuten. Ikea schenkt einen Gutschein für eine KROKANTTÄRTA, die Lufthansa 20 Euro Rabatt auf die nächste Buchung und Xbox Live 20 (!) Microsoft-Punkte – Gott, wie traurig!!! Wir kleinen Angestellten denken zumindest praktisch und schenken etwas, das zumindest den geschwächten Nerven Freude bereitet: ESSEN!

Das Krapfen-Kommando und die Leibeigenen aus der Redaktion

Was bewegt die Redakteure von
360 Live? Was denken sie über
die aktuelle Weltgeschichte?
Nachgefragt hat die Antworten...

Schön, der Winter, nicht wahr?



Markus: Ich mag den Winter. Kein Mensch zwingt einen, rauszugehen und »was Richtiges zu unternehmen«. Und so kann ich wochenlang ungestört vor der Konsole sitzen. Außerdem habe ich eine Entschuldigung dafür, dass ich meinen Rum immer mit einem Schuss Tee verfeinere. Oder umgekehrt? Hmmm, Rum...



Moritz: Abgestorbene Flora, unbarmherzige Kälte und tödliche Rutschfallen – das alles wirkt wie in dem Betrieb, für den ich hier diesen Text schreibe. Moment... wird das noch redigiert??

SPRUCH DES MONATS

Sönke: »Speckbacke hat im Forum auch was gewonnen!«
Moritz: »Das ist meine Mutter.«



Spieler weltweit warten sehnsüchtig auf den kommenden Herbst. Nicht wegen Halloween oder des schönen Herbstlaubs, nein, wegen des potenziellen Hits des Jahres 2013: »GTA 5«. Wir haben den Lesern im Forum schon vor Veröffentlichung auf den Zahn gefühlt und präsentieren: einen bunten Stimmungscocktail zum wohl meist erwarteten Game dieses Jahres.

In der Community im 360-Live-Forum hat jeder so seine eigenen Wünsche für das kommende »GTA«. Über einen Punkt sind sich aber alle einig: Geil soll's werden! »Es wäre cool, wenn es mit den Add-Ons so wäre wie bei GTA 4: Jeder Charakter erzählt seine Geschichte und im Laufe der Story merkt man, wie diese zusammenhängen«, schwärmt etwa Ollimann. Stormtrooper will hingegen was fürs Herz: »Emotionale Entscheidungen und Momente, das wünsche ich mir. Das hat Rockstar in Red Dead Redemption schon recht gut gemacht und ich hoffe, die Schiene fahren sie auch in GTA 5.« Vor allem die drei verschiedenen Protagonisten des anstehenden Action-Krachers bieten der Leserschaft Raum für Spekulationen. Andy the X wagt sich an eine Vermutung: »Ich gebe mal den vorsichtigen Tipp ab, dass nur einer der drei das Spiel überleben wird. Vielleicht gibt's sogar drei verschiedene Enden. Für jeden eines. Ich bin total gespannt, wie sich das neue Figuren-Wechseln-Feature auf das Spiel auswirkt. Ist ja doch mal was ganz Neues.« Etwas skeptischer gibt sich Slash, auch wenn er sich nach eigenen Angaben wie ein Schneekönig auf das Spiel freut. »Nur weiß ich nicht ganz, was ich von den Neuerungen halten soll. Ich meine, es ist klasse, dass Rockstar die Serie weiterentwickelt und nicht wie Infinity Ward seit Jahren auf der Stelle tritt. Aber ich bin mir nicht sicher, ob drei Hauptcharaktere der Neuausrichtung der Serie gut tun.« SrG oO CRoK Oo kontert: »Das mit den Charakteren finde ich gar nicht mal so übel. Kommt mal ein wenig Abwechslung ins Game.« Und fügt später noch hinzu: »Geile Bilder! Die Charaktere

sehen zum Glück so abgefickt aus wie immer! Fallschirmspringen kann man auch. Bombe.« Ja, auf Bilder ist scheinbar die gesamte Community scharf. So auch StevenB3012 – »Oh Mann, was ich mich schon freue auf das Spiel. Die Bilder sehen echt gut aus!« – und oO Dobermann Oo: »Geile Bilder. Ich werde immer heißer auf den zweiten Trailer!« Letzterer hat auch gleich noch einen tollen Vorschlag, wie man mit den drei neuen Figuren ein paar coole Gameplay-Aspekte einbringen könnte: »So nach dem Motto: Wir machen einen Banküberfall. Okay, du besorgst das Fluchtauto, du besorgst die Knarren und ich besorge die Gasmasken. Dann kann man das Spiel dreimal durchspielen und erlebt die Story jedes Mal aus einem anderen Blickwinkel. Wie cool wäre das denn!« Slowly hat für sich seine Kaufentscheidung jedenfalls schon Monate vor der Veröffentlichung des Games gefällt: »Ich warte nur, bis eine Collector's Edition angekündigt wird. Trailer brauche ich nicht, auch andere Infos brauche ich nicht, denn GTA wird so oder so gekauft.« ol CaRLiTo lo kann den Release ebenfalls schon gar nicht mehr abwarten: »Wollen Sie, Carlito, das Ihnen hier vorgestellte Videospiel lieben und ehren, es spielen, an sonnigen, sowie an wolkenigen Tagen, so antwor... – VERDAMMT, JA! HER DAMIT!!!« DerSpieler187 hat nicht einmal mehr Interesse an neuen Infos zum Spiel, sondern will nur noch selbst Hand anlegen: »Von mir aus könnte man ab sofort aufhören mit den News zum neuen GTA... ich will nix mehr davon sehen oder hören. Ich will's zocken und mich umbeamen lassen!« Bajera versucht, die Meute Geduld üben zu lassen: »Et kütt,

wann et kütt. Und bis dahin können mir eigentlich auch News und Vorberichterstattungen gestohlen bleiben. Hier bin ich mir einfach herzlich sicher, dass das sowieso das (!) Spiel schlechthin wird. Ende im Gelände.« Der einzige, der im Forum ganz schön aus der Reihe tanzt, ist Prototype: »Nachdem ich Saints Row 3 gespielt habe, ist GTA 5 für mich der wohl uninteressanteste Open-World-Titel. Hab den Hype darum noch nie verstanden. San Andreas war gut, keine Frage. Aber GTA 4 war so ziemlich das mieseste Spiel, das ich seit langem gespielt habe.« Als einziger Mäkler in der Community dürfte sich Prototype damit nicht für die geplante Multiplayer-Session mit der Redaktion interessieren – oder vielleicht doch? Spritney Bears jedenfalls kündigt an: »Ich hoffe, dass wir – alle, die sich das Spiel hier holen – uns dann auch zum gemeinsamen Zocken in Los Santos treffen! Schöne Verfolgungsjagden und heiße Gunfights, meine Freunde!« Termin für die Session? Wahrscheinlich schon kurz nach der geplanten Veröffentlichung am 17. September! Näheres liest du sowohl auf Facebook, als auch im Community-Teil von 360 Live.

Wird »GTA 5« für die Redaktion das Nonplus-ultra? Wie sehr sind die Redakteure selbst vom Hype infiziert? Und wen lässt das Ganze eher kalt? Hier sind fünf völlig subjektive Meinungen aus dem 360-Live-Hauptquartier:

Sönke Siemens

»GTA 5« ist eins der wenigen Spiele, die ich wahrscheinlich blind kaufen würde. Was mich diesmal allerdings skeptisch macht: Im Gegensatz zu »Red Dead Redemption« oder »Max Payne 3« hält sich Rockstar Games mit Anspielterminen noch extrem zurück – und das, obwohl es ja schon im September erscheinen soll.

Markus Würstle

Meine Güte! Ich kann diesen Hype einfach nicht verstehen. Was will ich mit einer riesigen Spielwelt, gefühlt tausenden Missionen, betörender Grafik und einer angeblich guten Story, wenn ich an dem Ding einfach keinen Spaß habe? So ging es mir zumindest bei »GTA 4«. Hoffe, das hier kann mich eines Besseren belehren.

Michael Förtsch

Sein wir mal ganz ehrlich: »GTA 5« wird groß! Sehr groß! Sowohl was die Welt angeht, als auch das Spielerlebnis und die Geschichte. Aber andererseits: ein Erweckungserlebnis, eine popkulturelle Revolution wie »GTA 4« wird es wohl nicht werden, egal, wie sehr sich die Macher bemühen. Doch loben wir den Tag nicht vor dem Abend...

Moritz Wanke

GTA wird fett – wortwörtlich. Die riesige Stadt erkunden, die Feinheiten entdecken und allerhand Chaos stiften, darauf freue ich mich schon jetzt wie ein Mafioso auf ein Patentreffen. Jetzt muss Rockstar nur noch einen Wave-Radiokanal einflicken, dann bin ich wunschlos glücklich!

Jan Heinrich

Ich kann's kaum noch erwarten, die Gegend um Los Santos auch Unterwasser zu erkunden und auf Haifischjagd zu gehen. Und wer weiß, womöglich wird »GTA 5« ja sogar ein bedeutendes Zugpferd für die nächste Konsolengeneration.



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

360 LIVE LESERPOST



Meine Güte! Mit dem zuletzt abgedruckten Leserbrief zum Thema »Verkauf von beschlagnahmten Spielen« haben wir wohl einen ganz empfindlichen Nerv getroffen. Zumindest quillt das 360-Live-Forum von Beiträgen zu eben diesem Thema so über, dass wir gut und gerne diese komplette Doppelseite damit hätten füllen können. Wäre allerdings etwas einseitig geworden... daher nur eine der zahlreichen Zuschriften zum Thema – und eine ganze Menge anderer, interessanter Postfetzen.

KONSOLE VS. PC

Ausgabe gefällt im Großen und Ganzen. Wenig (für mich) Interessantes im Testteil, die Vorschau von »Metro« hat sich jedoch gut gelesen! Was mir allerdings nicht so gut gefallen hat bei dieser Vorschau war, dass »Wahsinn, hat hier jemand die Grafik der Next-Gen-Konsolen angeknipst?!« im Fließtext hervorgehoben wurde, dann allerdings zugegeben wurde, es auf einem PC gespielt zu haben. Da hilft dann auch die »Versicherung seitens des Herstellers« nicht mehr viel. Klar sieht das Teil auf einem guten Rechner sicherlich bombig aus, aber wie das dann auf der Xbox rüberkommt, ist

scheinbar noch fraglich. Und wenn mir so ein ins Auge fallender Schriftzug verspricht, dass das Spiel großartig aussieht, dann möchte ich in einem 360-Magazin nichts davon lesen, dass es zumindest am PC so ist.

gR doktoroetker, aus dem Forum

Sabine: Stimmt schon, dass die Formulierung vielleicht ein wenig unglücklich gewählt war. Allerdings – PC-Version hin oder her – hat man ja dank des Vorgängerspiels sehr gute Vergleichswerte. Auch bei »Metro 2033« hat es 4A Games erstklassig hingekriegt, die Spieler mit einer Bombengrafik darüber staunen zu lassen, was alles in ihrer Xbox 360 steckt. Warum also sollten sie es nun, drei Jahre nach dem Erstlingswerk, nicht hinkriegen? Natürlich wird die aktuelle Xbox niemals an einen modernen Hochleistungsrechner mit der neuesten Grafikpower heranreichen – aber auch auf unserem Test-Laptop waren längst nicht alle Details und Effekte am Anschlag. Insofern können wir durchaus gute Dinge sein, dass 4A Games noch ein bisschen Next-Gen-Gefühl aus der angestaubten Box herauskitzeln kann.

DREHWURM

Habe jetzt alles Interessante im neuesten Heft für mich durch und finde, dass das eine der schwächeren Ausgaben der vergangenen Monate ist... Vor allem die Reportage »Eine Frage der Balance« hat mir von der Präsentation her nicht gefallen... Dieses Gedrehte geht gar nicht zum Lesen, wenn ich auf dem Lokus sitz... DerSpieler187, aus dem Forum

Markus: Selten hat eines unserer Layouts die Leserschaft so gespalten, wie dieses. Manchen war's egal, andere fanden es super, wieder andere

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo 360-Live-Redaktion! Ich lese gerade euer neues Magazin und wie immer ist es super! Aber jetzt zu meiner Frage: Ihr schreibt, dass ihr euch bereits die neue Domain www.720-live.de gesichert habt und wenn die neue Xbox wirklich so heißen sollte, wird euer Magazin ja wahrscheinlich den gleichen Namen bekommen: 720 LIVE. Da euer jetziges Magazin 3,60 Euro kostet und ich einmal bei euch gelesen habe, dass es genauso viel kostet, wie die Konsole heißt, wollte ich mal fragen, ob der Preis dann bei 3,60 Euro bleibt oder ob er auf 7,20 Euro erhöht wird. Ich weiß, dass immer alles teurer wird und ich würde es auch okay finden, wenn ihr den Preis für euer neues Magazin anpassen müsstet. Aber bitte nicht auf 7,20 Euro.

Daniel Benteinrieder, per Mail

Sönke: Keine Sorgen! Noch wissen wir ja nicht mal, ob die neue Xbox überhaupt Xbox 720 heißen wird. Dass wir uns die Domain gesichert haben, war ein Raten ins Blaue. Nun hat ja erst mal Sony angekündigt, am 20. Februar einen Blick in die Zukunft zu gewähren – auf gut Deutsch: die neue Konsole zu enthüllen. Wobei ich denke, dass Microsoft dann auch bald nachziehen wird und wir alle schon in wenigen Wochen ein bisschen schlauer sind. Eines können wir aber schon mit Sicherheit sagen: Nur wegen der Namensänderung wird der Preis garantiert nicht drastisch angehoben. Wir hätten ja gar keine Möglichkeit, das zu rechtfertigen, wenn ansonsten alles gleich bliebe – also Umfang, Papierqualität, etc. Ob es überhaupt eine Preisanpassung geben wird und wenn ja, wie hoch diese ausfällt, darüber haben wir uns ehrlich gesagt noch keine Gedanken gemacht. Du kannst aber sicher sein, dass wir unsere Leser darüber rechtzeitig informieren werden und stets fair bleiben.

✖ KONTAKT



E-MAIL

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



INTERNET

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



BRIEF

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

✖ TOPTHEMA

MACH ICH MICH STRAFBAR?

Mit großem Interesse habe ich euren Leserbrief zum Thema »Illegal?« gelesen, da ich selbst so ein beschlagnahmtes Spiel besitze (das mit den Zombies auf der Todesinsel...). Da ich das Spiel irgendwann nochmal zu Ende spielen möchte, habe ich ein paar Fragen an euch! Erstens: Ist der Besitz bereits strafbar oder darf man es besitzen aber nicht benutzen? So wie ein Radarwarngerät zum Beispiel? Zweitens: Wenn man es dann spielen möchte, sollte man vielleicht besser das LAN-Kabel ziehen und offline spielen? Drittens: Gibt es in Deutschland, wenn Frage Eins und Zwei mit Ja beantwortet werden, ein Fahndungsraster der Justiz, mit dem solche Spiele und der dazugehörige Gamer gesucht werden? Vielleicht gibt es euch ja einen Anstoß, über dieses Thema mal eine Reportage zu schreiben! Ich kann mir vorstellen, dass dieses heikle Thema viele Gamer interessieren könnte! Ansonsten, macht weiter so! Danny Walther, via Facebook

Sabine: Im Gegensatz zu unserem letzten Leserbrief-Schreiberling kann ich dich durchweg beruhigen. Der Besitz eines in Deutschland beschlagnahmten Spieles ist nicht strafbar. Auch das Spielen im privaten Rahmen nicht. Du musst lediglich sicherstellen, dass keine Minderjährigen Zugriff auf den Titel haben und dürftest ihn – theoretisch – auch nicht einer breiteren Masse zuführen. Also zum Beispiel bei Spieleabenden mit zehn Kumpels. Aber ehrlich: Wer will das bitte kontrollieren? Du brauchst also auch nicht extra deine Konsole vom Netz nehmen und kannst ganz entspannt deine Exkursion auf die Insel der Untoten genießen. Im Übrigen: Wenn unsere Vermutung stimmt, dass dein angeblich beschlagnahmtes Spiel eine von Deep Silver veröffentlichte Zombie-Schnitzerei auf der Badeinsel Banoi ist, kann ich dich gleich noch mehr beruhigen: Seit Anfang 2012 ist das Game nur noch auf der »Liste A« und damit zwar indiziert, aber nicht beschlagnahmt. Du dürftest es also sogar ganz legal verkaufen, wenn du auf Alterskontrollen achtest. Du siehst: Kein Grund zur Panik! Alles im grünen Rechtsbereich!

✖ LASS ES RAUS!

DOWNLOAD-PROBLEM

Leider lässt sich das PDF zur neuen Ausgabe nicht von eurer Webseite herunterladen. Es wird ein Fehler angezeigt, dass die Datei beschädigt wäre »und nicht repariert werden kann«. Könnt ihr mir weiterhelfen, sodass ich die neue Ausgabe auch lesen kann? Habe sie ja auch schon bezahlt...

Alexander Raulfs, per Mail

Moritz: Wir haben den Download-Link eingehend überprüft und konnten keinen Fehler feststellen. Soll heißen: Wir konnten das PDF problemlos laden und auch fehlerfrei öffnen. Vermutlich liegt's an deinem Browser – schon mal einen anderen ausprobiert, Chrome oder Firefox zum Beispiel? Manche brechen den Download gerne nach ein paar Megabyte ab, sodass du am Ende ein fehlerhaftes PDF auf dem Rechner hast. Achte unbedingt darauf, dass die Datei vollständig heruntergeladen wird und versuche dann nochmal, sie zu öffnen. Auch sogenannte Download-Manager können helfen.

konnten mit der Idee und der Umsetzung überhaupt nichts anfangen. Vielen Lesern ist dabei aber richtig aufgefallen, dass der leicht »schiefe« Fließtext der Reportage auch rein optisch das Balance-Thema aufgreifen sollte. Sieh es doch mal so: Für ein paar Minuten haben wir nicht nur deine Gesäßmuskulatur und dein Hirn strapaziert, sondern haben auch deine Fähigkeiten trainiert, das Heft leicht quer zu halten und außerhalb der Norm zu denken. Das nenn ich doch mal Leserservice!

ZU SPÄT!

Ich bin seit einigen Jahren Abonnent ihres Magazins und war immer zufrieden. Doch seit geraumer Zeit kommt es öfter vor, dass zu aktuellen Spielen kein Test bei Ihnen erscheint – siehe »Tomb Raider«. Auch die pünktliche Erscheinungsweise lässt in letzter Zeit zu wünschen übrig, was mich ziemlich ärgert. Versuchen Sie bitte, dies zu verbessern.

Ralf Adams, per Mail

Jan: Du kritisierst ernsthaft, dass wir keinen Test zu »Tomb Raider« im letzten Heft hatten? Ganz, ganz ehrlich? Lass mich mal kurz rechnen... »Tomb Raider« erscheint laut Hersteller am 5. März 2013. Unser letztes Heft lag ab dem 23. Januar am Kiosk... Hersteller Square Enix würde uns – zu Recht – auslachen, wenn wir für diese Ausgabe einen Test angepeilt hätten. In der Regel stellen Hersteller frü-

hestens zwei bis drei Wochen vor Veröffentlichung eine testfähige Version eines Spiels zur Verfügung. Einige verschicken sogar nur fertige Verkaufsversionen, die dann erst wenige Tage vor Release bei uns in der Redaktion eintrudeln. Auf welcher Basis hätten wir also einen Test schreiben sollen? Dass Hersteller ihre Testfassungen in letzter Zeit erst recht spät verschicken, ist übrigens auch der Grund, warum in dieser Ausgabe kein Test zu »Tomb Raider« zu finden ist. Den findest du im nächsten Heft und pünktlich zum 5. März in Videoform auf www.360-live.de. Das suchen wir uns nicht aus, aber manchmal läuft es eben so. Gründe gibt es viele: Angst vor Metacritic und ähnlichen Webseiten, die aus allen verfügbaren Wertungen jeweils einen Durchschnitt errechnen. Folge: Fallen die Durchschnittsnoten schon vor Spielveröffentlichung zu negativ aus, gibt es nicht selten Vorbesteller, die ihre Order stornieren – das wollen die Hersteller natürlich vermeiden. Aber auch die Angst vor schwarzen Schafen, die Vorabfassungen ins Netz stellen und vieles mehr sind Gründe. Was unsere Erscheinungsweise angeht: Die war und ist eigentlich immer gleich. Nur in Fällen – zuletzt für den Test von »Gears of War 3« 2011 – passen wir unsere Drucktermine geringfügig an. Was natürlich vorkommen kann, ist, dass die Post dein abonniertes Heft mal ein wenig früher, mal ein wenig später ausliefert. In diesem Fall bitte mit dem Aboservice Rücksprache halten, damit der dem Problem auf den Grund geht.

GRUPPENFOTO

So! Als erstes Danke fürs Mitspielen bei der »Forza Horizon«-Multiplayer-Session gegen die Redaktion! Es war wieder einmal wirklich witzig und ich freue mich darauf, wenn es nächsten Monat wieder losgeht. Dann noch einen ganz besonderen Dank an den Björn1985, der das Fahrzeug-Design gemacht hat auf die Schnelle. Wirklich sehr schön das Ding! Und als besonderes Gimmick hier das Gruppenfoto der letzten Runde.

oX RooK Xo, aus dem Forum

Sönke: Vielen Dank auch zurück für die rege Teilnahme und deine Arbeit als Mehrspieler-Moderator! Ich hoffe, dass auch zukünftig bei unseren Mehrspieler-Runden wieder viele Leser dabei sind. Das nächste Event steigt übrigens am 18. März – gespielt wird »Aliens: Colonial Marines«. Also schon mal rot im Kalender anstreichen!

✖ SCHNIPSEL

Heißt das nicht »Gears of War: Judgement« und »Schwierigkeitsgrad« [auf dem Cover der letzten Ausgabe]?

Nikolas Kucera, via Facebook

Nein, heißt es nicht. »Judgment« ist die übliche Schreibung dieses Wortes im »American English« – und die offizielle Bezeichnung des Spiels. »Judgement« mit »e« ist »British English«; wobei es auch hier Ausnahmen gibt – so wird auch in der britischen Rechtsprechung und bei theologischen Angelegenheiten »Judgment« ohne »e« geschrieben. Was den Schwierigkeitsgrad betrifft: das ist einfach ein cleveres Wortspiel unsererseits...

Moritz gibt zu seinem Test von »Under Defeat« als Erscheinungsdatum den 25. Januar 2013 an. Bei Amazon steht: »erscheint am 22. Februar.« Da hat sich der gute Moritz wohl im Monat geirrt? Monstermandi65, aus dem Forum

»Under Defeat« hat sich leider um ein paar Wochen nach hinten verschoben. Allerdings nicht wie du sagst auf den 22. Februar, sondern sogar auf den 8. März. Diese Info haben wir aber erst erhalten, nachdem unsere Hefte bereits in der Druckerei waren. So leid es uns tut: Du wirst dich wohl bis zum 8. März gedulden müssen.

Mich stört es, dass wenn man hier im Forum eine private Nachricht bekommt, man diese erst sieht, wenn man die Seite aktualisiert hat oder einen anderen Bereich anklickt. Ich würde es gut finden, wenn ein Pop-up aufpoppen würde, sobald man eine neue Nachricht im Posteingang hat. Ich weiß nicht, wie und ob das machbar ist bezüglich der Software, aber gut finden würde ich es. oO Dobermann Oo, aus dem Forum

Das Problem kennen wir nur zu gut. Auch wenn wir als Redakteure hin und wieder im Forum unterwegs sind, merken wir es teilweise spät, wenn wir eine PN bekommen. Allerdings unterstützt unsere derzeitige Software keine PN-Pop-ups – leider. Vielleicht rüstet der Anbieter der Forensoftware da ja irgendwann mal nach...

Gerade gelesen, dass man in der Schweiz Hundefleisch essen darf...

Graf Zeppelin, aus dem Forum (Offtopic-Bereich)
Hunde- und auch Katzenfleisch! Unglaublich, aber wahr! Allerdings ist der Verzehr von solchem Fleisch nur für den Eigenkonsum erlaubt. Auf dem freien Markt wirst du keinen Pudelrostbraten bekommen. Auch das Einladen von Gästen zum abendlichen Katzenrouladen-Festmahl ist untersagt. Angeblich ist besonders Hundefleisch aber bei Bauarbeitern als Pausensnack sehr beliebt...

✖ SPRUCH DES MONATS

»Kein Gott, kein Staat, kein Fleischsalat!«

VeringetorixDE



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





* Gewinne 5x 1-Jahr-Lovefilm.de! Um mitzumachen, einfach E-Mail an [redaktion@360-live](mailto:redaktion@360-live.de) mit dem Betreff »Viereckige Augen« und einem kurzen Statement, was bei dir beim Filmgucken keinesfalls fehlen darf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 19.3.2013.

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

360
LIVE
MÄRZ 2013

KAUFBERATER

**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**

78 VORGESTELLT

Lovefilm auf Xbox 360

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Hitman: HD Trilogy

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

LOVEFILM.DE AUF XBOX 360

Konsolen, an denen du ausschließlich zocken kannst? Schnee von gestern! Heute ist deine Spielschleuder multitaskingfähiger als jede Sekretärin. Diesen Monat hat 360 Live die Online-Videothek Lovefilm.de wundgeglotzt und sagt dir, ob Filmliebhaber daran ihr Herz verlieren.

Typ | Online-Videothek **Hersteller** | Amazon.de **USK** | abhängig vom gewählten Film **Aktueller Preis** | ab 7 Euro pro Monat **Erhältlich** | bereits verfügbar

Die passende App vorausgesetzt, gelangst du mit einem simplen Klick auf das Lovefilm-Symbol zum Dienst. Wer bereits Kunde ist, meldet sich einfach mit seinen vorhandenen Daten an, alle anderen erledigen das direkt übers Interface. Die Navigation? Bietet statt verwirrender Strukturen leicht zugängliche Simplizität – auf Wunsch auch per Gestensteuerung via Kinect. Einziger Haken: diverse Funktionen, etwa das Aktualisieren der eigenen Adresse, lassen sich nur im Webbrowser bewerkstelligen.

Einmal startklar, wählst du aus einer Handvoll Kategorien entweder die Filme der Woche, die Top-Streifen oder die am besten bewerteten Zelluloid-Wunder aus. Hast du gerade Lust auf eine zünftige Action-Komödie oder soll's ein überdramatisches Liebesgesäusel mit Jennifer Aniston sein? Bei 17 möglichen Genres dürfte die Wahl nicht schwer fallen. Apropos Selektion: Aussuchen darfst du aus einem über 45.000 Titel umfassenden Programm –

genug also, um dich über Jahre hinweg zu bespaßen. Allerdings ist ein Großteil davon nicht als Stream per Video on Demand, kurz VOD, verfügbar, sondern nur als DVD respektive Blu-ray, die dir Lovefilm.de kostenfrei und schnell per Post zukommen lässt – inklusive vorfrankiertem Rückumschlag, damit beim Zurücksenden keine Portokosten anfallen. Mehrere Monate Praxistest beweisen: funktioniert einwandfrei. Und das VOD-Angebot? Momentan lassen sich ca. 1.400 Titel in Standard Definition auf Xbox 360 respektive PC oder Mac streamen, darunter Action-Klassiker wie »300«, aber auch humorvolles wie »50 erste Dates«, sowie Dokumentationen, Bollywood-Streifen und mehr. Trashfreunde dagegen haben weniger Glück: Auf der Suche nach einem Turtles-Filmbabenteuer, spuckte die VOD-Datenbank lediglich den wenig lebenswürdigen Animationsfilm »TMNT« von 2007 aus.

Die VOD-Bedienoberfläche ist in Ordnung, macht gezieltes Spulen jedoch oft schwierig. Für O-Ton-Freunde ebenfalls ärgerlich: Via VOD musst du mit der

deutschen Tonspur vorliebnehmen – da ist Web-Konkurrent Maxdome besser. Einige Schwächen bei der Bedienung schmälern also den Eindruck der Netzevidothek. Dennoch: Die fantastische Auswahl an DVDs und Blu-ray sowie der zeitnahe und unkomplizierte Post-Versand machen die VOD-Macken schnell wieder wett. Preislich geht das Gebotene ebenfalls in Ordnung: Von zwei Filmen monatlich für sieben bis hin zur Disk-Flatrate mit zwei Datenträgern zeitgleich und unbegrenztem Zugriff auf VOD für 18 Euro ist für jeden – siehe Tabelle – ein faires Angebot dabei. Schön auch die mit 30 Tagen faire Kündigungsfrist, das Nichtvorhandensein von Überziehungsgebühren, die einmonatige Gratis-Testphase und die praktische Mobile-App zum Unterwegs-Filme-Vormerken. Kurz: Mainstreamgucker mit Disk-Faible wagen einen Blick!

Nils Osowski/sö



Da lacht der HD-Fan mit passendem Abspielgerät: Fast alle aktuellen Filme sind ab Erscheinen als DVD oder Blu-ray verfügbar.



Die Benutzeroberfläche erfüllt ihren Zweck, gewinnt aber keinen Schönheitswettbewerb.

✗ Das liebe Geld:

WIE VIEL KOSTET DER ONLINE-AUSLEIHPASS?

1 Film gleichzeitig + VOD unbegrenzt, 3 Titel/Monat **7 Euro/Monat**

2 Filme gleichzeitig + VOD unbegrenzt, 4 Titel/Monat

10 Euro/Monat

Flatrate mit 1 Film gleichzeitig + VOD unbegrenzt **12 Euro/Monat**

Flatrate mit 2 Filmen gleichzeitig + VOD

18 Euro/Monat

* gleichzeitig bedeutet die Anzahl Filme, die man »gleichzeitig« per Post zugeschickt bekommt

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SABINE SCHISCHKA

CATHERINE

Genre | Puzzle **Hersteller** | Deep Silver
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 34 Euro, amazon.de

Ein Mann, zwei Frauen und ein nächtlicher Albtraum, der dir den Tod bringt: Das ist die Essenz des ungewöhnlichen Abenteuer-Multiple-Choice-Puzzlers aus Fernost – jetzt auch für Sparfüchse zu haben. Alternativ: Der Download via Games on Demand auf dem Xbox Live Marktplatz für 40 Euro.

Wertung **8.1**

MORITZ WANKE

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

Genre | Party-Spiel **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | ab 5,95 Euro, amazon.de

Die nächste Hausparty steht an und du suchst noch eine Möglichkeit, deine Gäste zu bespaßen? Wir wär's mit dem Nachspielen von Filmszenen aus »Matrix«, »Der Pate« und über 75 weiteren Hollywood-Streifen? »Yoostar 2« und Kinect machen's möglich. Spätestens nach dem ersten Kasten Wodka zum Brüllen komisch!

Wertung **7.0**

JAN HEINRICH

DEATHSMILES DELUXE EDITION

Genre | Shoot 'em Up **Hersteller** | Rising Star
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 9,95 Euro, amazon.de

Schnäppchen-Schallmauer durchbrochen! Dieser erste für Xbox 360 veröffentlichte Cave-Shooter – so der Name der Entwickler – sollte mittlerweile allen Fans von furioser Dauerfeuer-Action ein Begriff sein. Dank des neckisch-okkulten Designs und der flachen Lernkurve wird auch Genre-Einsteigern einiges geboten!

Wertung **7.1**

SÖNKE SIEMENS

DANCE CENTRAL

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 19,99 Euro, amazon.de

Mal wieder den Valentinstag versemfelt? Dann empfehle ich dieses Kinect-Tanzspiel als Präsent für dein zu Recht verärgertes Herzblatt – speziell wenn du die ersten Runden vorzappelst. Dass ganz nebenbei die Pfunde purzeln und der Sound so richtig ins Ohr geht, sind bei dem Preis weitere Pluspunkte.

Wertung **8.5**

MARKUS WÜRSTLE

SSX

Genre | Sport **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 5
Aktueller Preis | 24 Euro, amazon.de

Dieses Snowboard-Spiel wird zwar nicht ganz dem Kultstatus der Serie gerecht, dennoch kann man hier stundenlang mit Highspeed-Manövern und abgefahrenen Stunts den Tiefschnee durchpflügen – dank mittlerweile kostenlos nachgereichtem Online-Modus endlich auch mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig.

Wertung **7.6**

NILS OSOWSKI

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 20
Aktueller Preis | 24 Euro, redcoon.de

Die besten Zeiten hat die »MoH«-Reihe hinter sich. Die Spezialeinsätze rund um den Globus wirken einfach uninspiriert und austauschbar – eine Ehrenmedaille kriegt diese Kriegsmaschinerie nicht. Wer sich keinen Militär-Shooter entgehen lassen will, darf beim Preis von 24 Euro aber trotzdem zugreifen.

Wertung **6.2**

SPECIAL EDITION

HITMAN: HD TRILOGY

Am Anfang stand der Strichcode

Genre | Action **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 **Preis** | ab 27 Euro
Erhältlich | 1. Februar 2013

Ende 2012 demonstrierte Agent 47 eindrucksvoll, dass er selbst nach über zehn Jahren Spielgeschichte noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Doch was war eigentlich vor »Hitman: Absolution«? Was macht den Glatzkopf zu dem, was er heute ist? Für diese Fragen liefert Square Enix jetzt eine umfangreiche, aber leider unvollständige Sammlung seiner bisherigen Aufträge.

EIN NEUER ANFANG

Schon der Spieltitle ist ein wenig irreführend: »Hitman – HD Trilogy«, das klingt doch nach einer grafisch verbesserten Version der ersten drei Ableger. Und in der Tat gibt's hier optisch aufpolierte, aber ansonsten unangetastete Fassungen der drei Ur-Xbox-Meuchelabenteuer inklusive Erfolge. Der bislang PC-exklusive erste Teil ist dagegen weiterhin Rechner-Besitzern vorbehalten – schade. Die Sammlung umfasst somit »Silent Assassin«, »Contracts« sowie »Blood Money«, numerisch gesprochen die Kapitel zwei bis vier. Zugegeben, mit »Contracts« gibt's wenigstens ein paar der Missionen aus dem Debüt von 47, die jedoch können nicht über die schwache Story hinwegtäuschen. Wesentlich spannender präsentieren sich derweil Teil Zwei und Vier, die den Anzugträger auf die Jagd nach mächtigen Hintermännern schicken. Gegner mit Chloroform betäuben oder fies aus dem Hinterhalt erledigen, ohne selbst gesehen zu werden, das sorgt heute wie damals für Nervenzickel pur. Die aufgepeppte Grafik wirkt allerdings trotz kleiner Verbesserungen ein wenig betagt – 720p und 30 Bilder pro Sekunde, das ist ganz okay, aber eben auch nicht mehr. Wie man's besser macht, zeigt zum Beispiel die »Halo – Anniversary Edition«. Wirklicher Pluspunkt: Das einst nur für Vorbesteller von »Hitman Absolution« erhältliche Minispiel »Sniper Challenge« liegt bei.

Moritz Wanke

Wertung **7.6**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

DEAD ISLAND: RIPTIDE ZOMBIE BAIT EDITION

Mehr Bademode für die Toten!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Deep Silver
USK	noch nicht eingestuft		
Xbox Live	ja		
Spieler	1 - 4	Preis	ab 100 Euro (Import)
Erhältlich	26. April 2013		

Einen recht makaberen Blickfang beschert Hersteller Deep Silver den Käufern der europäischen Sonderedition vom kommenden Zombie-Inselkoller »Dead Island: Riptide«. So enthält die »Zombie Bait« – zu Deutsch »Zombieköder« – genannte Sammlerfassung die Büste eines ziemlich heftig entstellten Frauenkörpers im knappen Union-Jack-Bikini. Tiefe Fleischwunden, die linke Schulter bis auf die Knochen angeknabbert, der Brustkorb aufgerissen, geköpft und mit abgehackten Armen – die 33 Zentimeter hohe, blutverschmierte Statue hat echtes Schockpotenzial!

NICHTS FÜR WEICHEIER!

Aber freilich spielen auch hier die inneren Werte eine Rolle: Der gesamte Zombieleckerbissen ist aus solidem Kunstharz gegossen und wiegt etwa 2,5 Kilogramm. Zudem wird die Farbe in liebevoller Handarbeit aufgetragen, wie der Hersteller versichert. Erste Fotos des Torsos wirken dementsprechend hochwertig. Auch das kleine schwarze Podest mit unübersehbar großem Schriftzug in blutrot scheint gut zu passen. Ein paar kleine Schmankerl gibt's noch obendrauf: Ein Artwork, dessen Größe derzeit noch ebenso unklar ist, wie das Motiv an sich, sowie eine Steelbook-Variante der regulären Spielhülle mit schickem Rundumdruck. Außerdem: Zwei Codes für Vorbesteller-exklusive Download-Erweiterungen. Der erste Code bietet Waffenmodifikationen, der zweite weitere Charakterkostüme. Insgesamt eine nette Zusammenstellung, deren ästhetische Formgebung aber bestimmt nicht jedermanns Sache ist. Wer's nicht ganz so derb braucht, sollte dagegen mit einem Import der »Rigor Mortis Edition« liebäugeln. Die kostet nur etwa 60 Euro und bietet neben Download-Inhalten auch nützliche Utensilien wie etwa einen Zombiehant-Flaschenöffner oder einen Bungalow-Schlüssel mit Holzanhängern.

Kaufen?

JA



ZUBEHÖR-TEST

CARCHARIAS (360-VERSION)

Hersteller	Razer	Typ	Stereo-Headset
Preis	ab 70 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Hardware-Experten dürften beim Anblick des hier abgebildeten Produktfotos ein kleines Déjà-vu haben: Das »Carcharias« Stereo-Headset von Razer wurde bereits im Februar 2009 erstveröffentlicht – damals allerdings nur für PC. In der Neuauflage ist es nicht nur mit der Xbox 360 kompatibel, sondern kostet auch etwas weniger und wurde zudem generell überarbeitet. So besitzt es nun eine etwas größere Fernbedienung, mit der sich die Pegel für Voice-Chat, Sound-Ausgabe und sogar eine Bassverstärkung getrennt mit Drehrädchen einstellen lassen. Praktisch!

GELUNGENER NEUSTART

Neben dem Stummschalter fürs eigene Mikrofon befindet sich an der Fernbedienung obendrein ein Mikroklinken-Eingang zum Anschluss eines Xbox-360-Controllers. Gut: Die Stecker des mitgelieferten Kabels für diese Verbindung besitzen kein eigenwilliges Profil – wie etwa beim regulären Xbox-360-Headset von Microsoft – und können daher problemlos mit Dritthersteller-Controllern oder auch Microsofts Messenger-Kits gekoppelt werden. Auch die Länge aller Kabel ist großzügig bemessen: Vom Headset – wie auch vom Controller – bis zur Fernbedienung sind's je ein Meter. Von der Fernbedienung bis zur Xbox 360 sogar etwas mehr als drei Meter. Plus: Dank einer dicken und flexiblen Gummi-Ummantelung wirken alle Leitungen sehr gut vor Kabelbruch geschützt. Keine Kompromisse gibt's auch beim Klang: Der kommt quasi mit kristallklaren Höhen und mit kräftigen – und sogar anpassbarem – Bassdruck. In diesem Preissektor geht's kaum besser! Und das Mikrofon fängt Gesprochenes gut ein. Für sehr kleine Köpfe scheint das Headset aber eher ungeeignet, alle anderen dürfen dank der großen, samtig gepolsterten und austauschbaren Ohrmuscheln sowie dem geringen Gewicht von nur 300 Gramm angenehmen Tragekomfort erwarten.



Gut klingende, jedoch nicht ganz preiswerte Headset-Alternative mit coolem Design.

8.0

SHARKY LADESTATION

Hersteller	Lioncast	Typ	Controller-Ladestation
Preis	15 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Oha, schon wieder Unordnung in der Bude? Der Ersatz-Akku für den Controller hat sich vermutlich in irgendeiner Couchritze vergraben, das Ladekabel hinterm TV-Rack verkrochen – und wo ist überhaupt das zweite Pad abgeblieben? Eine überaus formschöne und gleichfalls kostengünstige Lösung für derlei Probleme hat Lioncast mit seiner kompakten Ladestation »Sharky« im Angebot.

TUNING FÜRS WOHNZIMMER

Wahnsinn, wie schnell dieses Helferlein einsatzbereit ist: Einfach Ladestation dank mitgeliefertem, 70 Zentimeter langem Kabel mit der nächstbesten Steckdose oder dem USB-Anschluss der Xbox 360 verbinden – fertig. Absolut unkompliziert! Auf den vier Gummiaufsätzen an der Unterseite der Plastikstandplatte steht die Ladestation anschließend rutschsicher. Die daraus hervorragende Haifischflosse bietet zwei Steckplätze für Controller, die dort bei Bedarf mit ihrer Rückseite hineingeschoben werden und anschließend sofort aufladen. Der Ladevorgang selbst kann anhand einer kleinen LED im Ladesockel aus transparentem Plastik jederzeit überwacht werden – springt sie von Rot auf Grün, ist der Controller wieder voll einsatzbereit. Neben der zuverlässigen Funktion gefällt vor allem das gelungene Design des »Sharky«: Die wenigen abgerundeten Plastikteile passen mit gefüllten Ladeslots perfekt zu den geschwungenen Flanken der Original-360-Controller – schlicht und schnittig! Ferner hinterlässt die Konstruktion einen recht hochwertig verarbeiteten Eindruck. Die verspiegelten und dennoch unaufdringlichen Plastikeinsätze verstärken den Blickfang-Faktor sogar noch. Nur heftige Stöße im Umfeld des »Sharky« sollten vermieden werden, da sonst die Controller herausrutschen könnten.



Preisgünstig, gut verarbeitet und ästhetisch zugleich – perfekter Ruhepol für deine Gamepads.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

MOTO GP 13

Hersteller **Milestone** Genre **Simulation**



Nach 5-jährigem Boxenstopp meldet sich Milestone mit »Moto GP 13« zurück im Drahteselzirkus. Allerdings hält der erste Trailer nur wenige Infos bereit: Im Gegensatz zu den Vorgängertiteln wird das neue Spiel nicht mehr von Monumental Games, sondern kehrt zurück zu seinen italienischen Wurzeln. Vielversprechend: Während des Werbefilms läuft eine Metalkette durchs Bild mit Gravuren zu allen Weltmeistern zwischen 1950 und 2012. Wird's also mehr als nur das Spiel zur aktuellen Saison? Gummi verbrennende Probefahrt im nächsten Heft!

TERRARIA

Hersteller **505 Games**
Genre **Weltenbau-Simulation**



Mit »Terraria« soll noch im ersten Quartal dieses Jahres das Spiel erscheinen, das dem Millionenseller »Minecraft« auf PC bereits ernsthaft Konkurrenz macht. Größter Unterschied zur »Minecraft«: Die Welt von »Terraria« ist komplett in 2D dargestellt – in etwa so, wie man es aus der 16-Bit-Ära kennt. Neben einem Splitscreen-Modus für zwei bis vier Spieler wollen die Macher auf Konsole mit neuen Einführungslevels, mehr Rüstungen und Waffen, frischen Feinden und Pets, überarbeiteter Musik, einer Weltkarte und einem komplett neuen Endboss punkten. Gräbt schon fleißig nach dem Kauf Tipp!

DEADPOOL

Hersteller **Activision** Genre **Action**



Der gewiefte Waffenmeister Deadpool hat neben seiner Vollmeise noch so manch andere neckische Eigenschaft: So weiß er als einziger Marvel-Charakter von seiner Funktion als Videospiel-Charakter. Immer wieder fängt er daher auch an, dich zu bequatschen. Die High Moon Studios – Macher von »Kampf um Cybertron« – machen sich daraus nun einen Spaß und stellen die Situation sogar so dar, dass Deadpool der Boss des gesamten Projekts ist und Befehle an die Programmierer und ans Marketing erteilt. Irre Werbeidee für ein irres Spiel.

TERMIN	TITEL
1. Feb.	Hitman: HD Trilogy
8. Feb.	Fist of the North Star: Ken's Rage 2
8. Feb.	Dead Space 3
12. Feb.	Aliens: Colonial Marines
21. Feb.	Iron Sky: Invasion
21. Feb.	Crysis 3
21. Feb.	Metal Gear Rising: Revengeance
5. Mrz.	Tomb Raider
5. Mrz.	Major League Baseball 2K13 (Import)
8. Mrz.	Legends of War
8. Mrz.	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
8. Mrz.	Under Defeat HD
15. Mrz.	Sniper: Ghost Warrior 2
22. Mrz.	Borderlands 2: Add-on Double Pack
22. Mrz.	Gears of War: Judgment
26. Mrz.	Bioshock Infinite
27. Mrz.	Landwirtschafts-Simulator 2013
28. Mrz.	Tiger Woods PGA Tour 14
28. Mrz.	Army of Two: The Devil's Cartel
29. Mrz.	The Walking Dead: Survival Instinct
Mrz.	Metro: Last Light
Mrz.	Persona 4: Arena
3. Apr.	IHF Handball Challenge 13
5. Apr.	Arcania: The Complete Tale
5. Apr.	Painkiller: Hell & Damnation
19. Apr.	Injustice: Götter unter uns
26. Apr.	Dead Island: Riptide
26. Apr.	Star Trek
7. Mai	Dream Pinball 3D II
Mai	Remember Me
Juni	Disney Infinity
Juni	Moto GP 13
Q2 2013	Fuse
Q2 2013	GRID 2
Q2 2013	GTA 5
22. Aug.	Splinter Cell: Blacklist
17. Sep.	Grand Theft Auto 5
2013	Battlefield 4 (Arbeitstitel)
2013	Castlevania: Lords of Shadow 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 4
2013	Fable Next
2013	Furious 4

TERMIN	TITEL
2013	Homefront (nächster Teil)
2013	Killer is Dead
2013	Lego Marvel Super Heroes
2013	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2013	Lost Planet 3
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
2013	Prey 2
2013	Project Ogre (Arbeitstitel)
2013	Rambo
2013	Raven's Cry
2013	Rayman: Legends
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Saints Row 4 (Arbeitstitel)
2013	Scivelation
2013	Skylanders: Swap Force
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
2013	Storm
2013	Tekken X Street Fighter
2013	Thief 4

TERMIN	TITEL
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Watch Dogs
2013	Yaiba: Ninja Gaiden Z
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2013	Zwei
2014	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
2014	Star Wars 1313
2014	The Witcher 3 (Arbeitstitel)
2014	Xcom
2015	Cyberpunk 2077

KINECT

TERMIN	TITEL
2013	Crimson Dragon
2013	Ryse



Der kommende Ego-Shooter zur beliebten Zombie-TV-Serie »The Walking Dead« wird mit dem treffenden Untertitel »Survival Instinct« auch hierzulande völlig ungeschnitten erscheinen. Der junge Armbrustschütze Daryl Dixon muss sich darin einen Weg durchs Zombie-verseuchte Georgia bis in die Hauptstadt Atlanta bahnen. Test im nächsten Heft!

360 LIVE NEU AB DEM 20. MÄRZ!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

GEARS OF WAR: JUDGMENT

Mit dem Wechsel zum polnischen Kultentwickler People Can Fly nähern sich die »Gears«-Macher erzählerisch wieder der Geburtsstunde der Shooter-Reihe an: dem E-Day, also dem Tag, an dem die Locust-Horden auf dem Planeten Sera einfielen und damit ihren Holocaust gegen die Menschheit einläuteten. »Judgment« hat dank überarbeiteter Spielmechanik, neuen Mehrspieler-Ideen und frischem Szenario allerdings noch mehr zu bieten, als grauenvolle Details zur Vorgeschichte der »Gears of War«-Trilogie. 360 Live sägt sich durch die Testversion...

BIOSHOCK INFINITE

Wenn sich Dimensionen verschränken, Raum und Zeit durcheinanderwirbeln und eine Stadt voller Wahnsinniger durch den Himmel schwebt, dann kann damit nur ein Spiel gemeint sein: »Bioshock Infinite«. Doch erfüllt der von vielen sehnlichst erwartete Ego-Shooter die hochfliegenden Erwartungen tatsächlich? Oder kann er dem legendären Erstlingswerk sogar das Wasser reichen? 360 Live zurrut den Wirbelhaken fest, wagt sich in die Wolkenstadt Columbia und bietet den rassistischen Religionsfanatikern die Stirn – überirdischer Test auf mindestens fünf Seiten!

TOMB RAIDER

Entwickler Crystal Dynamics zeigt, wie's geht: Die Jungs aus Kalifornien würfeln die altherwürdige »Tomb Raider«-Reihe komplett über den Haufen – ein Reboot, um der Marke wieder Kreativität und Innovation einzuimpfen. Neben bisher serientypischen Rollenspiel-Elementen und einem Mehrspieler-Modus soll der jungen Lara ein modernes Technikgerüst zu einem gleichsam emotionalen wie überaus spektakulären Neuanfang verhelfen. Ob's als Gesamtkonstrukt funktioniert? Der knallharte Test im nächsten Heft verrät's!

PLUS!

NEUE XBOX

So langsam aber sicher verdeutlichen sich die Eckdaten zusammen mit einer ganzen Reihe handfester Fakten zum Xbox-360-Nachfolger. 360 Live analysiert sämtliche Prognosen und alle Hintergrundinfos: Was sind eindeutig Gerüchte, was kommt tatsächlich auf uns zu? Erstes großes Spezial zum Generationswechsel inklusive Analyse der wahrscheinlich am 20. Februar vorgestellten Konkurrenzkonsole von Sony. Plus ausführliche Previews zu kommenden Next-Gen-Hits wie »The Witcher 2« und, und, und...

DESTINY

Wenige Tage nach Redaktionsschluss lud Bungie in ihr neues Hauptquartier in Bellevue, Washington ein, um ihre Vision der nächsten Ego-Shooter-Generation zu präsentieren. 360 Live ist direkt vor Ort und schaut den »Halo«-Erfindern ganz genau auf die Finger. Was hat es mit dem Sci-Fi-Projekt »Destiny« wirklich auf sich? Werden sich vorab durchgesickerte Informationen bestätigen? Welche Freiheiten gewährt Hersteller Activision dem Team tatsächlich? Ausführliches Preview plus Entwickler-Talk.

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, DARK SOULS 2, LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2013, ARCANIA: THE COMPLETE TALE, SOUTH PARK, SACRED 3, PAINKILLER: HELL & DAMNATION, STAR TREK, FUSE, SNIPER: GHOST WARRIOR 2, LOST PLANET 3, GRID 2, LEGO MARVEL SUPER HEROES UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 20. MÄRZ 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 13



Lesen bildet!

Anthony Burch

Writer

Gearbox

Schöpfer der Story von Borderlands 2,
2K Games

360^{LIVE}

Nur jetzt:

**Drei Ausgaben 360 Live
im Mini-Abo für nur 5€!**

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 19.03.2013 absenden!**

Mini-Abo-Aktion Februar/März 2013

Ja, ich möchte das 360 Live-Mini-Abo zum Preis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die 360 Live danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- Sfr) per Bankeinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos Februar/März 2013 endet am 19.03.2013. Es gilt das Datum des Poststempels.

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)

Leserservice

»360 Live«

Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

JETZT VORBESTELLEN UND GEWINNEN!

VORBESTELLBOX ENTHÄLT GEWINNSPIEL-CODE
JEDER CODE GEWINNT!
WWW.GEWINNSPIEL.METROLASTLIGHT.DE

METRO LAST LIGHT



„GRAFISCH STARK,
ATMOSPHÄRISCH TOP“

PC GAMES 11/12



HIER TRAILER
ANSCHAUEN

„ATMO-SHOCKER
MIT HIGHEND-GRAFIK“

GAMESTAR 12/12

ERHÄLTlich AB MÄRZ 2013



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD-ROM

THQ

THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. PlayStation® and the „PS“ Family logo are registered trademarks and „PS3“ and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.