

360 LIVE

Exklusiv-Report

SO FUNKTIONIEREN
USK UND BPJM

ERSTER DEUTSCHER TEST!

GEARS OF WAR: JUDGMENT

VORSPIEL MIT NACHSPIEL, RASANTER
MULTIPLAYER. ECHTES GEARS, NEUES GEFÜHL!

VORAB-TEST + GEWINNSPIEL!

BIOSHOCK INFINITE

Emotional, sozialkritisch, detail-
verliebt. Besser als Teil Eins?

DA BRENNT DER BART!

ASSASSIN'S CREED 4
BLACK FLAGEntern. Plündern. Kielholen.
Plus: Xbox-720-Version in Sicht!

HARDWARE, SPIELE, ENGINES

NEUE XBOX

Watch Dogs, Witcher 3, Destiny,
Thief... Plus PS4-Direktvergleich!

SPIEL DES MONATS

TOMB RAIDER

KNALLHART UND WUNDERSCHÖN:
LARA STÖHNT SICH ZUM KAUF TIPPI!

TEST UND POSTER

SNIPER
GHOST WARRIOR 2

Plus Gewinnspiel!

Versteckspielen für Erwachsene. So gut
ist die Scharfschützenhoffnung!

GRID 2

Die letzte Xbox-360-Renn-
simulation? Angefahren!

DEAD ISLAND: RIPTIDE

All-Inclusive-Urlaub im
Hirnfresser-Paradies

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

Metro: Last Light - Technikcheck der 360-Fassung!
Dragon's Dogma: Dark Arisen - Gespielt, geflucht!
Star Trek - Mit Warp 3 gegen die Wand? Preview!

HIER SPIELST DU PROGRAMM- DIREKTOR.

**GRENZENLOS SERIEN UND FILME
FÜR 8,99 € IM MONAT.**

Willkommen in der Welt von WATCHEVER. Hier findest du jederzeit Entertainment für jeden Geschmack. Egal, wo du bist, egal, welches Gerät du benutzt, und sogar, wenn du offline bist. Jetzt 30 Tage kostenlos testen. www.watchever.de

Hier ist Freiheit Programm.



WATCHEVER

Willkommen bei 360 Live!



Am 20. Februar ließ Sony die Katze aus dem Sack und kündigte entgegen den Erwartungen vieler Branchenkenner bereits Monate vor der E3

2013 die neue Hardware an: die Playstation 4. Die fünf- bis sechsfache Rechenpower der Playstation 3 soll sie haben, was anhand zahlreicher Tech- und einiger Spieledemos eindrucksvoll demonstriert wurde. Auch der neue Controller gefällt und macht vor allem mit seinem Share-Button neugierig. Idee dahinter: Einfach antippen, und schon kannst du aus den letzten 15 Minuten Gameplay in Windeseile ein Let's-Play-Video erstellen und es mit Gott und der Welt über zahlreiche

» Endlich setzt jemand Microsoft die Pistole auf die Brust! «

Social-Media-Kanäle teilen. Ganz ohne teure Grabbing-Karte und Schnitt-Programm. Darüber hinaus will Sony mit dem punkten, was die Xbox schon seit Jahren auszeichnet: eine PC-nahe Architektur, fernab von komplizierter Spezialhardware, mit der man erst monatelang experimentieren muss, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen. Weiterer Joker: Der 2012 für 380 Millionen US Dollar übernommene Games-Streaming-Dienst Gaikai. Geht's nach den Japanern, wird es auf der PS4 beispielsweise nicht mehr nötig sein, Spieledemos herunterzuladen. Stattdessen streamt man einen ausgewählten Abschnitt der Vollversion einfach auf Knopfdruck. Binnen Sekunden kann man spielen! Zumindest solange die Netzanbindung schnell und stabil läuft. Warum mich all diese und weitere Features als Xbox-Fan so freuen? Weil wir vieles davon sicher in abgewandelter Form auch für die nächste Xbox sehen werden. Und natürlich weil endlich jemand Microsoft die Pistole auf die Brust setzt! Jetzt muss der US-Marktführer seinen Schachzug machen – und zwar schnell. Denn kaum etwas

könnte tödlicher sein als eine Flut Next-Gen-Games von Drittherstellern, die mit viel Tamtam für PS4 angekündigt werden, nicht aber explizit für eine neue Xbox. Klar, viele Hersteller umgehen die Problematik durch die Formulierung »für die Konsolen der neuen Generation«. Doch die Wahrnehmung durch die Kunden sieht anders aus. Sie können »Watch Dogs«, »Destiny«, »Diablo 3« und wie sie alle heißen im Internet-Handel zurzeit eben nur für eine Next-Gen-Konsole vorbestellen: die Playstation4. Dennoch bin ich optimistisch, dass Redmond bald Tacheles redet. Und uns hoffentlich verrät, welche Deals man mit EA ausgeheckt hat. Die nämlich traten – im Gegensatz zu den meisten anderen Big Playern im Publisher-Geschäft – auf der Sony-Veranstaltung nicht auf. Eine winzige Nennung auf einer Präsentationsfolie – das war's. Erst Tage später sickerte eine mögliche Erklärung durch. Gerüchten zufolge wollen EA und Microsoft am 26. April eine Reihe zeitexklusiver Vereinbarungen für die nächste Xbox bekanntgeben. Die Sprengkraft dieser wohlgerneht noch nicht bestätigten Kooperation wäre gewaltig! »Battlefield 4« oder »FIFA 14« sechs Wochen vor allen anderen Versionen nur für die neue Xbox? Ich als Fan würde ziemlich schnell schwach werden! Aber auch sonst hat Microsoft weiterhin beste Chancen, sich im Konsolen-Rennen wieder auf der Überholspur einzureihen. Sie müssen einfach nur das tun, was Sony bisher nicht tat. Die Konsole zeigen, den Preis und den genauen Termin nennen sowie den Fans noch mehr Exklusivtitel-Honig um den Mund schmieren – dann klappt's auch mit dem Next-Gen-Hype.

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

PS: Ich verabschiede mich ab dem 19. März für zwei Monate in Elternzeit und drücke Kollege Michael Förtsch vertrauensvoll das Ruder in die Hand. Außerdem freue ich mich sehr, dass Richard Löwenstein das Team in dieser Zeit als Textchef und Berater unterstützt.

DIE NEXT-GEN-AUSGABE

Die Enthüllung der Playstation 4 seitens Sony hat eine wahre Flut von Next-Gen-Neuankündigungen losgetreten – viele davon kommen ziemlich sicher auch für die nächste Xbox. Grund genug für 360 Live, der nächsten Hard- und Software-Generation im Vorschein gründlich auf den Zahn zu fühlen. Doch auch für die aktuelle Xbox 360 gibt's fantastische Spiele, wie ein Blick in den Testteil verrät: »Gears of War: Judgment«, »Tomb Raider«, »Bioshock Infinite«, »Sniper: Ghost Warrior 2«. Dazu groß im Reportage-Teil: So tickt die USK! **NEXT-GEN-KRACHER AB S. 14, FRÜHJAHRSTESTAUFGEBOT AB S. 45**

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

SNIPER GHOST WARRIOR 2

Teil Eins schlug – trotz zahlreicher Designmängel – ein wie das direkt zwischen die Augen gezielte Projektil einer Dragunov. Über eine Million Exemplare konnte CI Games weltweit absetzen – Rekord für die Kreativtruppe aus Polen. Mittlerweile haben sie Teil Zwei fertiggestellt und in jeder Hinsicht eine Schippe draufgelegt: gleiche Engine wie in »Crysis 3«, gewieftere KI, deutlich mehr Umfang und, und. Aber spielt es sich auch besser? Test plus Doppelposter!



360 LIVE
AUSGABE APRIL 13

DAS STECKT DRIN

45 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	45 TESTS	70 COMMUNITY
 Sniper Ghost Warrior 2	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



SPIELE, TERMINE, HARDWARE

18 XBOX 720

Watch Dogs, Witcher 3, Destiny...
Plus: Sonys PS4-Konkurrenz im Direktvergleich!



ERSTER DEUTSCHER TEST!

54 GEARS OF WAR JUDGMENT

Vorspiel mit Nachspiel, Rasanter Multiplayer.
Echtes Gears, neues Gefühl!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl
- 07 Dark
- 08 Neue Windows Phone Games
- 08 Murdered: Soul Suspect
- 08 Neues Batman Spiel
- 09 Rayman: Legends
- 10 Wusstest du schon, dass...
- 10 Heiße Aussichten
Lego Marvel Super Heroes
- 11 Thief
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Assassin's Creed 4
- 18 Xbox-720-Spezial
- 22 Watch Dogs
- 24 The Witcher 3: Wilde Jagd
- 28 Destiny
- 32 Grid 2
- 34 Dead Island: Riptide
- 36 Dragon's Dogma: Dark Arisen
- 37 Star Trek
- 38 Metro: Last Light

TEST

- 45 Sniper: Ghost Warrior 2
- 50 Bioshock Infinite
- 54 Gears of War: Judgment
- 58 Tomb Raider
- 63 Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm 3
- 64 Giana Sisters: Twisted Dreams
- 72 Dollar Dash



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

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

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Spartipps, Zubehör, Termine

Forum, News und mehr

- 72 Phantom Breaker: Battle Grounds
- 72 Arcadecraft
- 72 H.I.V.E.

POSTER

- 41 Sniper 2: Ghost Warrior
- 42 Sniper 2: Ghost Warrior

REPORTAGE

- 66 So funktionieren USK und BPJM

COMMUNITY

- 70 Interview mit Reiko Blaze von VeP
- 70 Meckerecke
- 71 E-Sport-Kolumne
- 71 DLC-Check: DMC – Vergils Niedergang
- 72 Live Arcade Total
- 73 Gamerscore – Dead Space 3
- 74 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75 Nachgefasst bei
Aliens: Colonial Marines
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Capcom Arcade Cabinet
- 79 Spartipps;
Assassin's Creed 3: Washington Edition
- 80 Zubehörtests,
Defiance Sondereditionen
- 81 Spieltermine

SERVICE

- 40 Impressum
- 82 Ausblick aufs nächste Heft
- 83 Aboseite

COVERSTORY PLUS POSTER



45 SNIPER GHOST WARRIOR 2

Versteckspielen für Erwachsene. So gut ist die Scharfschützenhoffnung wirklich! Test!



TOPSPIELE

14 Assassin's Creed 4 Black Flag

- 11 Thief
- 22 Watch Dogs
- 28 Destiny
- 32 Grid 2



24 The Witcher 3 Wilde Jagd

- 34 Dead Island: Riptide
- 36 Dragon's Dogma Dark Arisen



50 Bioshock Infinite

- 37 Star Trek
- 38 Metro: Last Light
- 63 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3



58 Tomb Raider

- 64 Giana Sisters Twisted Dreams
- 72 Phantom Breaker Battle Grounds
- 78 Capcom Arcade Cabinet

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

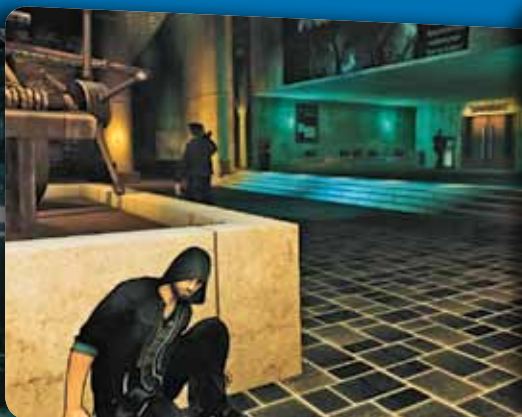
DER HEISSE STUHL	RÄTSELHAFT	RAYMAN HÜPFT...	HELDENHAFTE VORSCHAU	DIE BESTEN GAMES?
Dark	Murdered: Soul Suspect	... wieder auf Xbox 360!	Lego Marvel Super Heroes	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Carsten Myhill

Die Ankündigung kam wie ein Kanonenschuss. Noch in diesem Jahr soll der mittlerweile vierte Teil der »Assassin's Creed«-Serie in See stechen. Piraten, Karibik, Segelschiffe – der neue Kurs ist gesetzt. Wir haben mit dem leitenden Inhalte-Manager Carsten Myhill über Seeschlachten, Brainstormings und alternative Ansätze für die Serie gesprochen...

Auf einmal war's da! Niemand hatte wirklich so schnell mit einem neuen Teil der Assassinen-Serie gerechnet. Schließlich ist »Assassin's Creed 3« erst im Oktober 2012 erschienen. »Ich verstehe, warum viele überrascht sind – insbesondere weil wieder eine Zahl im Titel steht«, meint Carsten Myhill, der als »Lead Content Manager« dafür Sorge trägt, was letztlich alles in »Assassin's Creed 4« landet. »Aber wir werkeln jetzt schon seit 2011 an dem Projekt und haben sehr viel Zeit und Arbeit investiert. Black Flag ist alles andere als ein Lückenfüller oder Schnellschuss. Das garantiere ich!« Tatsächlich versucht und will »Black Flag« einiges anderes machen als die bisherigen Vertreter der Saga: Seeschlachten mit viel mehr Freiheiten, ein auf- und ausrüstbares Schiff und eine Szenerie, die echte Urlaubsgefühle weckt. Aber wie kam's überhaupt dazu? »Bevor wir begannen, loteten wir viele, viele Möglichkeiten aus. Wir jonglierten mit Ideen und Optionen und veranstalteten Brainstormings. Wir fragten, was die Fans wollen. Wie das eben so ist. Und... es kamen immer wieder Piraten. Schon seit Jahren hatte die Spielerschaft um Piraten-Games gebeten. Wir waren ebenfalls der Meinung, dass dieses Thema im Spielesektor nicht so behandelt wurde, wie es möglich wäre und dass dieses Zeitalter die Freibeuter einfach verdient hat«, erinnert sich Myhill. »Den Ausschlag gaben jedoch die spielbaren Prototyp-Szenen der Seeschlachten, die für Assassin's Creed 3 gefertigt wurden. Als wir das damals sahen, wussten wir, dass da etwas ganz Besonderes heranreift. Dass sie mehr sein können, als nur ein kleiner Abstecher in neue Gefilde und ein Augenschmeichler für zwischen-

durch.« Und tatsächlich kamen und kommen nicht zuletzt Connors Gefechte auf offener See im letzten Part der Trilogie bei den Fans gut an. Trotzdem interessiert uns natürlich brennend: Mit welchen Ideen für Zeitalter und Szenarien spielten die Macher sonst noch? »Ja, ... gute Frage, sehr gute Frage. Das würden wohl viele gerne wissen«, lacht Myhill. »Ich kann nur sagen, dass eines davon in Zukunft durchaus noch Wirklichkeit werden könnte. Was würdest du denn gerne sehen?« Wie wär's mit einem »Assassin's Creed« im Ersten Weltkrieg mit Schützengraben-Scharmützeln, oder eins im mittelalterlichen Japan samt Samurai; oder eines im alten Ägypten, wo man korrupte Pharaonen abstechen darf. »Erster Weltkrieg, das wäre wirklich anders. Aber wieso nicht. Es ist doch so: Mit Assassin's Creed ist so ziemlich alles denkbar, es gibt so unendlich viele Möglichkeiten und interessante Episoden der Geschichte, die sich ausloten lassen. Wir haben ein außerordentlich talentiertes Team, das wahrscheinlich aus jeder Zeitperiode und jedem Helden ein großartiges Erlebnis stricken könnte. Die Weltgeschichte bietet hier einfach einen gigantischen Spielplatz ohne Grenzen.« Recht hat er, weshalb wir den Ball jetzt einfach mal an dich weitergeben. Wohin sollte es einen Attentäter nach »Black Flag« deiner Meinung nach verschlagen? Durch welche Episode der Weltgeschichte würdest du dich gerne mal meucheln? Schreib's uns an redaktion@360-live.de. Unter den coolsten Vorschlägen verlosen wir ein Tomahawk, eine Augenklappe von Kollegin Sabine, fünf T-Shirts sowie ein Exemplar von »Assassin's Creed 3«!



» Den Ausschlag gaben die spielbaren Prototyp-Szenen der Seeschlachten, die für Assassin's Creed 3 gefertigt wurden. «

Carsten Myhill, Ubisoft Montreal



BIO

Name | Carsten Myhill

Firma | Ubisoft Montreal

Position | Leitender Inhalte-Manager

Arbeitet gerade an | Assassin's Creed 4 Black Flag

Schon gewusst? | Flinke und behände Spielfiguren wie Ezio, Connor und jetzt Edward sind Carsten Myhill nicht unbekannt. Vor »Assassin's Creed« arbeitete er an Electronic Arts' »Fifa Street«-Serie.



klein- GEDRUCKT

BROTHERS IN ARMS

✖ Laut Gearbox-Chef Randy Pitchford ist ein neues »Brothers in Arms« in Arbeit – wenn auch erst in einem sehr frühen Stadium. Dass es noch für die jetzigen Konsolen entsteht, ist daher auszuschließen. Dagegen sicher: Das Klaumauk-Spin-off »Furious 4« ist weiterhin in Entwicklung und habe laut Pitchford definitiv nichts mehr mit der authentischen Weltkriegs-Serie gemein. Einen Erscheinungstermin für beide Titel gibt's derzeit noch nicht.

FAR CRY 4

✖ Fast vier Jahre lagen zwischen »Far Cry 2« und »Far Cry 3«. So lange werden die Fans nicht nochmal warten müssen, verspricht Ubisoft-Chef Yves Guillemot. Vor allem da »Far Cry 3« sich besser verkaufte als erwartet. Wird der neue Wahnsinns-Shooter also schon nächstes Jahr aufschlagen? Gerüchten zufolge ja. Die sprechen auch davon, dass die Arktis respektive die eisige Einöde Sibiriens als Szenario angedacht ist.

DAIKATANA 2?

✖ »Doom«-Mitschaffer John Romero arbeitet an einem Game für Square Enix. Das lässt eine Facebook-Nachricht des Designers vermuten. »Lasst uns den Deal unter Dach und Fach bringen«, schreibt Romero mit der Ortsangabe »Square Enix, El Segundo«. Woran der Amerikaner tatsächlich werkelt, bleibt aber unklar. Vielerorts heißt es scherzhaft, es handle sich um die Fortsetzung seines Shooter-Flops »Daikatana« aus dem Jahr 2000. Könnte sogar hinkommen, denn 2012 drohte er gegenüber 360 Live: »Ja, ich werde irgendwann wieder einen echten Shooter machen!«

DARK

Das Münchner Studio Realmforge präsentiert mit diesem Blutsauger-Titel sein erstes Spiel für Xbox 360. Du schlüpfst in die Rolle von Eric Bane, der sich nach einem geistigen Filmriss im Nachtclub Sanctuary wiederfindet. Bald machen ihm die anderen Gäste des Clubs klar, dass er kein Mensch mehr ist, sondern ein unreiner Vampir, der sich auf dem besten Weg befindet, zu einem Ghoul zu werden. Denn das passiert, wenn Eric nicht bald das Blut seines Schöpfers trinkt, also von demjenigen, der ihn gebissen hat. Auf der Suche nach dem Übeltäter nutzt Eric nebst einer Rollenspiel-ähnlichen Charakterentwicklung ein breites Spektrum an Schleich- und Manipulations-

angriffen. Korruptes Wachpersonal und riesige Gebäudekomplexe, durch die er sich dabei bewegt, sind klare Indizien dafür, dass sich Eric letztlich mit sehr mächtigen und einflussreichen Artgenossen messen muss. »Vampire Vision«, ein spezieller Sichtmodus sowie eine spezielle Schattensprungtechnik sind mit die wichtigsten Fertigkeiten in »Dark«, da Bane selbst niemals Waffen nutzt und sich deshalb um jeden Preis den Überraschungsmoment sichern muss. Das alles kommt bereits herrlich atmosphärisch und kann eine knisternde Spannung aufbauen. Auch der düstere Comicstil passt wie der verlängerte Eckzahn in die Halschlagader. Soll bereits im Juni 2013 über den Wormser Hersteller Kalypso erscheinen.

3 in 3 Sekunden
Schnipsel, die du zwischen zwei
Atemzügen aufschnappst...



140...

...heißt das neue Game von »Limbo«-Designer Jeppe Carlsen. Erscheinen soll das Rythmusspiel im Laufe des Jahres.

RYSE...

...die Kinect-Römer-Schlachtplatte von Crytek ist immer noch in Entwicklung.

SUNSET OVERDRIVE...

...soll das Geheimprojekt von »Fuse«-Macher Insomniac heißen.

WINDOWS PHONE GAMES

DRAW A STICKMAN: EPIC

1,99 Euro (34 MB)

Ein echtes Kreativ-Abenteuer: Zuerst zeichnest du einen Strichmännchen-Helden und seinen Partner. Als letzterer dann in ein verzaubertes Buch entführt wird, beginnst du die Reise durch verschiedene, krakelige Level, bewaffnet mit allerlei magischen Stiften, um ihn zu retten. Die Optik im putzigen Malblock-Design begeistert, unterschiedliche Stifte beeinflussen die Umgebungen - der Feuerstift brennt etwa Hindernisse nieder, mit dem Wasserstift lässt man Pflanzen sprießen. Gut investierte zwei Euro!



GRAUEN AUS DER TIEFE

2,99 Euro (249 MB)

Auf den ersten Blick nur eines von vielen Wimmelbildspielen - aber dank solider Geschichte und zahlreicher Rätsel-Einlagen doch mehr als nur Herum-klickerei. Damit erinnert das Game eher an ein Point-and-Click-Abenteuer der alten Schule. Die Story dreht sich um die Kuratorin eines Karibikmuseums, die eines Tages die Mumie eines großen Piratenkapitäns zur Ausstellung erhält. Hinter der verbergen sich aber noch ganz andere Geheimnisse...



CANNONS & SOLDIERS MOUNTAIN OFFENSE

gratis (5 MB)

Laden, zielen, Feuer frei! In dieser Ballistik-Simulation im putzigen 2D-Comic-Design gilt es, mit einer Kanone feindliche Knuddel-Soldaten aus den Stiefeln zu holen. Flugrichtung und -Geschwindigkeit der Kanonenkugel können dabei selbst bestimmt werden. Klingt einfach, das Unterfangen wird aber durch Schutzbehäusungen, Hindernisse und eine limitierte Anzahl von Geschossen ähnlich wie bei »Angry Birds« zusätzlich erschwert. Ideal für ein kurzes Spielchen zwischendurch.



✕ MURDERED: SOUL SUSPECT



AKTE-X ZUM MITSPIELEN?

Es gleicht einem düsteren Puzzlespiel, gar einer wahren Schnitzeljagd, was Hersteller Square Enix für sein geheimnisvolles Krimi-Abenteuer »Murdered: Soul Suspect« veranstaltet. Auf der Website Murdered.com und über den Twitter-Account @murdered können findige Spieler fragmentarisch Hinweise zusammenklauben und Passwörter knacken, um an neue Indizien zu gelangen, die auf das Game hinweisen. Bilder von Leichen, merkwürdige Symbole und Zahlenfragmente lassen sich da entdecken - Alternate-Reality-Game nennt sich das. Alles fügt sich nur langsam zusammen - denn Square Enix selbst schweigt beharrlich. Nur, dass das Game noch für die aktuellen Konsolen erscheinen soll und es gehe darum, »den schwierigsten aller Morde aufzuklären: den eigenen«, wird verraten. Sonst? Third-Person- oder Ego-Game? Unklar. Nicht mal das Studio, das hinter »Murdered« steht, wird genannt. Doch hat die interaktive Spurensuche zumindest einige Indizien enthüllt: Der Spieler schlüpft offensichtlich in die Rolle eines gewissen O'Conner, einem Detektiv, der seine Fälle gerne mal mit Gewalt löste. Er ist es wohl auch, der im kurzen 33-Sekunden-Trailer stirbt... und als geisterhaftes Abbild wiederaufersteht. Sein Mord führt ihn scheinbar nach Salem, USA - den Ort der brutalen Hexenprozesse von 1692. Auf einem zerrissenen Photo erkennt man weiterhin eine Palme samt der eingekerbten Nummer »725« - eine Zahl, die 2014 als Rufvorwahl in Nevada aktiviert wird. Soll das Game auch in eben diesem Jahr erscheinen? Ja, wie Square Enix mittlerweile per Pressemitteilung bestätigte.

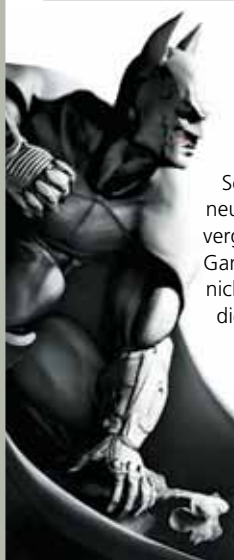
Auch was den Entwickler angeht, ist vieles nur sehr verschwommen: »Tomb Raider«-Macher Crystal Dynamics hatte im Juni 2012 angedeutet, an einer neuen Videospielreihe zu arbeiten. Etwas »komplett anderes«, heißt es. Doch könnte auch »Dark Void«- und »Quantum Conundrum«-Entwickler Airtight Games der Drahtzieher sein. Das Studio aus Seattle hatte im letzten Sommer einen Vertrag mit Square Enix über ein Spiel geschlossen, an dem man seit der Fertigstellung von »Dark Void« werkelt. Ein Projekt, das einst unter dem Codenamen »Fate« lief, auf Eis gelegt und nun eben wiederbelebt wurde. Was »Murdered: Soul Suspect« letztendlich wirklich ist? Werden wir spätestens auf der E3 erfahren!

✕ BATMAN IST WARNERS HELD

DER RITTER KEHRT ZURÜCK!

Nach 2013 soll ein neues »Batman«-Game erscheinen! Das hat der Konzern Time Warner, der Eigner von Hersteller WB Games, in seinem Finanzreport verraten. »Wir haben einige starke Veröffentlichungen in diesem Jahr, zu denen auch der neue Teil der Batman-Arkham-Serie zählt«, hatte Finanzchef John K. Martin preisgeben. Doch scheint es ziemlich sicher, dass das neue Videospiel um den Flattermann nicht vom so gelobten Studio Rocksteady kommt. Denn schon im vergangenen Jahr war durchgesickert, dass der britische »Arkham City«-Entwickler an einem Batman-Game arbeite, das sich auf die »Silver Age«-Comic-Geschichten der 50er Jahre stützen wird und somit nicht zum »Arkham«-Zyklus zählt. Und dieses, so WB Games, solle wohl frühestens 2014 und damit für die Konsolen der nächsten Generation erscheinen.

Wer soll denn dann das diesjährige »Batman«-Game ausbrüten? Wie's aussieht Warner Brothers Games Montreal. Dieses Studio hatte sich nämlich einst Eric Holmes als Kreativen Leiter geschnappt, der unter anderem Activisions »Prototype« und »Hulk Ultimate Destruction« kreierte und somit mit offenen Welten vertraut ist. Auch hat Senior Produzent des Studios, Ben Mattes, auf Twitter verlauten lassen, dass um April bis Mai eine Enthüllung bevorstehe und »die wird ganz groß!« Ein »Arkham«-Game, das nicht von Rocksteady kommt? Kann das gut gehen? Sag's uns unter facebook.com/360livemagazin.



✕ RAYMAN: LEGENDS



DINGSBUMS AUF DER 360!

Es war eigentlich schon immer klar, doch nun ist's offiziell: »Rayman: Legends«, das neue Jump'n'Run des eigensinnigen Kreativ-Franzosen Michel Ancel kommt neben der Wii U nun auch für Xbox 360 und Playstation 3. Und zwar im September 2013! Eine richtig gute Nachricht, wäre da nicht ein kleiner Haken, der Xbox-360- und Playstation-3-Gamer eigentlich nicht betrifft: Alle Wii-U-Spieler müssen sich noch gedulden, obwohl die Version für Nintendos Daddelmaschine längst fertig gestellt ist und eigentlich im April hätte erscheinen sollen. Etwas, das nicht nur Wii-U-Besitzer auf die Palme bringt, sondern auch die Entwickler von Ubisoft Montpellier. Denn die hatten die letzten Monate in Anbetracht des ursprünglich angepeilten Datums der Wii-U-Version Überstunden und Nachtschichten geschoben, um rechtzeitig fertig zu werden. »Wenn ihr angepisst seid, überlegt mal, wie es uns damit geht«, hatte ein Mitarbeiter geäußert, der bereits im

Januar gekündigt hatte. »Wir haben sechs Monate lang Frau, Kinder und Freunde kaum gesehen – und das alles für die Katz.« Ein weiterer »Rayman«-Entwickler erklärte anonym in einem Forum: »Wir haben nichts mit der Verschiebung zu tun – und können auch nichts dagegen tun. Die Verschiebung kam aus der Chefetage – das alles habe taktische Gründe«. Auch Michel Ancel selbst zeigt Solidarität und Mitgefühl und ließ sich mitsamt Team und enttäuschten Fans vor einem Plakat mit einem weinenden Rayman fotografieren.

Dem Spiel selbst tut das jedoch keinen Abbruch: Witzige, aber auch bockschwere Hüpf-und-Prügel-Aktion in 2D-Retro-Manier mit handgezeichneten Hintergründen und absurdem Humor dürften für rasante Koop-Unterhaltung sorgen. Wir freuen uns drauf!



» Wir haben sechs Monate lang Frau, Kinder und Freunde kaum gesehen – und das alles für die Katz! «

✕ MEHR FUSE?

FUSIONEN

Noch ist der Koop-Shooter »Fuse« nicht mal im Handel, da plant Entwickler Insomniac schon die Fortsetzung. Zumindest glaubt Studio-Gründer Ted Price, dass »Fuse« das Zeug zu einer erfolgreichen Serie hat. »Wir hoffen, dass sich Fuse so großartig entwickelt, wie es einst Resistance tat«, sagte uns der Gründer des einstigen Playstation-Exklusiv-Entwicklers Insomniac Games. »Die Charaktere, die Handlung und das Universum sind so angelegt und gedacht, dass sich daraus ein großartiges Gespinnst entwickeln lässt.« Aber wie steht's abseits von »Fuse«? Hat Insomniac noch anderes in petto? »Wir arbeiten an mehreren Projekten und probieren Dinge aus«, gibt Price auf Anfrage preis. Was genau? Dazu werde erst etwas gesagt und gezeigt, wenn die Zeit reif sei.



✕ GEARS OF WAR: TACTICS

AUSGETAKTET?

Die brachiale Shooter-Serie »Gears of War« hätte beinahe einen Taktik-Strategie-Ableger namens »Gears of War: Tactics« hervorgebracht. Dieser war kurzzeitig beim Microsoft-Studio Rare in Entwicklung und sollte alleinig anhand der Bewegungssteuerung Kinect bedient werden. Was wiederum ein Gerücht aus dem Jahr 2012 bestätigt, dass eine Art »Gears of War: Kinect« in Arbeit sei. Wie's scheint, ist »Tactics« jedoch schon nach kurzer Zeit eingemottet worden, da sowohl Spielfluss als auch weitere Faktoren einfach auf die Zielgruppe maßgeschneidert waren. Und tatsächlich zeigen im Internet aufgetauchte Screenshots einer frühen Alpha-Fassung magere Grafik, langweilige Umgebungen und eine Draufsicht-Perspektive, wie sie etwa in den Games »Overlord« und »Xcom: Enemy Unknown« üblich ist. Wahrlich schwer zu glauben, dass dies die typischen »Gears of War«-Spieler angesprochen hätte.



FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Mit dem frisch gegründeten Impossible Studios hatte das »Gears of War«-Studio Epic Games im August 2012 die Ex-Angestellten des insolventen »Kingdoms of Amalur«-Machers 38 Studios aufgefangen. Die sitzen nun wieder auf der Straße: Epic hat das Studio nach nur sechs Monaten geschlossen, da die Zusammenarbeit einfach nicht funktioniert hätte.

✖ **Zahl:** 1.610 Euro hat Konami Frankreich bei einer Ebay-Versteigerung für einen echten, in der Mitte zerschnittenen Polizeiwagen Marke Ford Mondeo erhalten. Die Auktion ist natürlich Teil einer PR-Aktion für »Metal Gear Rising: Revengeance« – doch soll das Geld der Hilfsorganisation UNICEF zugutekommen.

✖ **Zitat:** »Wir haben so viele Dinge aus Bioshock Infinite geschnitten, dass allein die für fünf bis sechs vollwertige Spiele gereicht hätten«, behauptet Bill Gardner, ehemaliger Leitender Designer von »Bioshock Infinite«.

Wusstest du
schon, dass...

✖ ... das erfolgreiche Bau-dir-deine-Welt-Game »Minecraft« einst einen deutlich unspektakuläreren Namen trug? Denn als Markus Persson, besser bekannt als Notch, 2009 die Tests zum Spielprinzip und der Technik durchführte, hatte er sich schlicht noch für keinen Namen entschieden und sich auf die wichtigsten Elemente des Games konzentriert. Doch als er Videos seiner Arbeit auf Youtube teilen wollte, musste er sich irgendeinen Titel ausdenken. Da der Spieler seine Zeit jedoch hauptsächlich Klötzchen-zerschlagend in Höhlen verbringt, bezeichnete er es damals kurzerhand als »Cave Game« und stellte einen kurzen Clip mit dem Titel »Cave game tech test« online. Dieser findet sich auch heute noch auf der Video-plattform und ist durchaus einen Blick wert. Pure Videospielgeschichte.

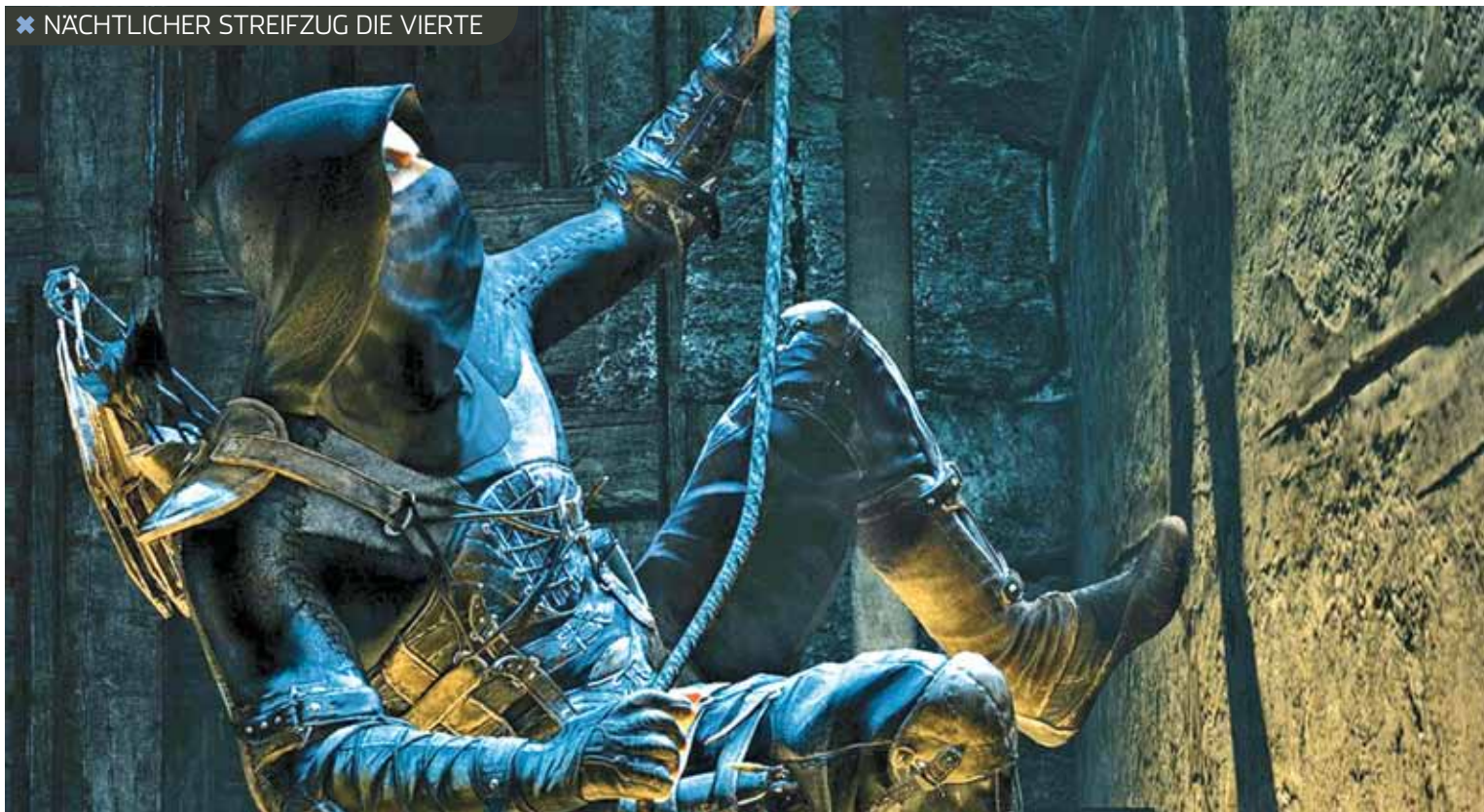
360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTENLEGO MARVEL
SUPER HEROES

Spätestens seit dem Kinohit »Marvel Avengers« weiß jeder, dass Superhelden wie Iron Man, Captain America, Thor und Co. zusammen eine noch bessere Figur machen als allein im Kampf gegen das Böse. Und weil dem typischen Lego-Charme sowieso niemand widerstehen kann: Warum nicht ein Legospiel mit den beliebtesten Marvel-Superhelden machen? Voilà, hier ist es: »Lego Marvel Super Heroes« soll noch im Herbst 2013 erscheinen und stützt sich ausnahmsweise mal auf keine bekannte Film- oder Comicvorlage. Stattdessen erdachte sich Entwickler TT Games zusammen mit Hersteller WB Games, Lego und Marvel eine eigene Geschichte für die klotzige Superheldenriege. Die stammt aus der Feder von Mark Hoffmeier, auf dessen Kappe unter anderem »Mighty Morphin Power Rangers«, »Spider-Man: The Animated Series« und »Marvel Super Hero Squad« gehen, und lautet wie folgt: Thors kleiner Götterbruder Loki sitzt nach seinen letzten Eskapaden hinter Gittern. Doch aus dem Kittchen nimmt Loki Kontakt zu einem anderen, bisher nicht genannten Marvel-Schurken auf, der daraufhin eine »Allianz der Bösewichte« ins Leben ruft, um den Superhelden das Leben schwer zu machen. Wie schon im »Avengers«-Film wartet die Antiheldenriege unter anderem mit Galactus, dem Planetenfressenden Alien auf; auf Seiten der Guten kämpft eine andere, besondere Waffe: der Hulk. Bisher wurden lediglich neun Charaktere offiziell bestätigt: Iron Man, Wolverine, der Hulk, Spider-Man, Captain America, die Schwarze Witwe, Loki, Deadpool und Thor. Es sollen aber noch viele weitere folgen und die Riege komplettieren – über 100 spielbare Figuren soll es im fertigen Spiel geben, natürlich jede einzelne mit ihren ganz eigenen Spezialfertigkeiten. Captain America etwa wird mit seinem Schild mehrere Gegner anvisieren und ähnlich wie Batman mit seinem Batarang nacheinander ausschalten können, während Tony Stark, alias Iron Man, mit seiner Anzug-Technologie Computer hacken kann. Zudem wurden bereits einige interessante Arealen der Spielwelt um eine erdachte Version von New York City ent-

hüllt, wie die in Trümmern liegende Grand Central Station, der Stark Tower und der OsCorp Tower. Überhaupt soll die offene Welt zwischen den einzelnen Kampagnenmissionen nochmal deutlich unterhaltsamer werden, als in den letzten Lego-Games. Zum Beispiel wird die Stadt im Laufe der Spielzeit teilweise zerstört – der Spieler darf sie dann nach und nach wieder aufbauen. Es bleibt aber abzuwarten, wie gut TT Games die stark verschiedenen Bewegungsarten von Superhelden und Bösewichten umsetzt. Wie zum Beispiel steuern sich fliegende, an Fäden schwingende, Motorrad fahrende und normal laufende Figuren gleichzeitig auf einem Bildschirm? Unsere Vorschau in der kommenden Ausgabe wird's klären!



✕ NÄCHTLICHER STREIFZUG DIE VIERTE



THIEF

Vor geschlagenen vier Jahren hatte sich Meisterdieb Garrett kurz aus dem Schatten gewagt – und ist gleich wieder im Halbdunkel verschwunden. Zu diesem Zeitpunkt nämlich hatte Hersteller Square Enix zusammen mit Entwickler Eidos Montreal »Thief 4« angekündigt. Die Fortsetzung jener legendären PC-Schleich-Reihe, die einst vom Studio Looking Glas begründet und später von Ion Storm mit »Deadly Shadows« fortgeführt wurde. Als Dieb geht's darin durch eine verquere Welt, in der Mittelalter, Fantasy und Steampunk-Fantasien ineinanderfließen und mysteriöse Geheimbünde und Orden um Macht und Einfluss streiten.

Jetzt kehrt der Taschenspieler im schlicht »Thief« genannten Game tatsächlich zurück. Und zwar 2014 auf den Konsolen der nächsten Generation. Ausgangspunkt der Story: Garrett hatte »Die Stadt«, sein einstiges Revier, für lange Zeit verlassen und kehrt nun wieder nach Hause zurück – in diesen gesellschaftlichen Schmelztiegel, dem sein einstiger Wohlstand kaum noch anzusehen ist. Eisern und ohne Gnade wird das bröckelige Gerüst von einem Baron regiert, unter dessen Herrschaft die Armen immer ärmer und die Reichen immer reicher werden. Und an letzter Goldsäckchen, da will Garrett ran. Nicht aus moralischer oder ethischer Motivation, sondern weil er es kann – und will. Eines seiner Ziele? Theodore Eastwick, der persönliche Architekt des Barons, dessen Aufenthalt er durch das Belauschen zweier Wachen erfährt: ein Lusthaus auf der anderen Seite der Stadt. Also schleicht der bleiche Langfinger durch die Gassen. Versteckt sich hinter Kisten, Häuserecken und lenkt Wachen mit geworfenen Flaschen ab, um ungesehen an Dachrinnen und dann über die Schindeldächer der Häuser zu flitzen. Hier dominieren finstere Gotikbauten mit langen Säulen,

spitzen Fenstern und Buntglasscheiben. Wachen und Nachtwächter streunen mit Fackeln und Lampen durch die Gegend. Männer stapeln im fahlen Schein die leblosen Körper von Pestopfern aufeinander.

Im Lusthaus angekommen, schleicht Garrett durch ein Netzwerk von Gängen und Hintertüren, um schließlich Geldsack Eastwick ein Medaillon zu entwenden, dessen magische Fähigkeiten er mittels seiner Fokus-Fähigkeit – ein Talent vergleichbar mit einer Mixtur der »Instinkt«-Kräfte aus »Hitman: Absolution« und der Bullet-Time aus »Max Payne 3« – aufdeckt. Doch wird der Einbrecher bei seinem Raubzug erwischt. Wachen verfolgen ihn. Eine spektakuläre Flucht beginnt, aus der sich der Held nur mit einem Trick befreien kann: Opium wird in die Luftschächte des Gebäudes gestreut, was schon bald alle Häscher in einen tiefen Schlaf fallen lässt. Naja, fast alle: Einige wenige können Garrett schließlich doch einkesseln...

Keine Frage, die ersten Eindrücke und Informationen zum neuen »Thief« sind mehr als vielversprechend: unzählige Möglichkeiten, Missionen zu bewältigen, große Level, die zum Experimentieren einladen, und tolles Artdesign. Nicht zuletzt lassen die ersten Screenshots auf Großes hoffen, allen voran eine detailreiche, belebte und authentische Spielwelt. Leisetreter-Preview in der nächsten Ausgabe!

» ... unzählige Möglichkeiten Missionen zu bewältigen, große Level und ein tolles Artdesign.«



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 22.02.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Februar 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War: Judgment	Microsoft
2	FIFA 13	Electronic Arts
3	Crysis 3	Electronic Arts
4	Halo 4	Microsoft
5	Forza Horizon	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Februar 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Dead Space 3	Electronic Arts
2	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
3	Halo 4	Microsoft
4	Crysis 3	Electronic Arts
5	Resident Evil 6 Archives	Capcom

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Monster Hunter Frontier G1	Capcom
2	Far Cry 3	Ubisoft
3	Gears of War: Judgment	Microsoft
4	Tomb Raider	Square Enix
5	Dragon's Dogma: Dark Arisen	Capcom

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

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

56%

Tendenz

Einschätzung | sehr gut

Geht es nach Arvind Bhatia von der renommierten Maklerfirma Sterne Agee, könnte Rockstar Games allein in den ersten sechs Verkaufsmonaten 18 Millionen Einheiten von »GTA 5« absetzen.



TOMB RAIDER

2 Hersteller | Square Enix



41%

Tendenz

Die Zahl der Möglichkeiten in Tomb Raider zu sterben, ist beachtlich: Auf www.360-live.de haben wir die bizarrsten Gefahren in Videoform zusammengestellt.

Einschätzung | sehr gut

WATCH DOGS

3 Hersteller | Ubisoft



33%

Tendenz

Seit der Enthüllungen der Playstation 4 durch Sony am 20.2. ist es offiziell: »Watch Dogs« kommt auch für PS4. Ziemlich sicher also auch für die nächste Xbox.

Einschätzung | sehr gut

- 4 **Grid 2**
26% Einschätzung | sehr gut
- 5 **Gears of War: Judgment**
22% Einschätzung | sehr gut
- 6 **Dark Souls 2**
19% Einschätzung | sehr gut
- 7 **South Park: Der Stab der Wahrheit**
19% Einschätzung | gut
- 8 **The Witcher 3: Wilde Jagd**
19% Einschätzung | sehr gut
- 9 **Cyberpunk 2077**
15% Einschätzung | sehr gut
- 10 **Metro Last Light**
15% Einschätzung | sehr gut

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

1 Hersteller | Activision

19%

Tendenz

In der Mission Celerium ist Thor's Hammer Mjolnir als Easter Egg versteckt. Tipp: Den Bereich abschließen, wo man eingeflogen wird, dann zum Cliff laufen und in die Höhle eine Ebene darunter fallen lassen.

360-Wertung | 8.5



FORZA HORIZON

2 Hersteller | Microsoft



19%

Tendenz

Für 800 MS-Punkte kannst du dich ab sofort als VIP-Member outen und neben dem Audi R8 GT Spyder und vier anderen PS-Schleudern weitere VIP-Vorteile freischalten.

360-Wertung | 8.9

BORDERLANDS 2

3 Hersteller | 2K Games



15%

Tendenz

Spielentwickler Mike Sakko behauptete Anfang Februar via Twitter, die Figur Tiny Tina sei rassistisch geprägt und stieß damit eine hitzige Debatte an.

360-Wertung | 9.1

- 4 **Halo 4**
15% Wertung | 8.3
- 5 **Hitman Absolution**
15% Wertung | 8.7
- 6 **Aliens: Colonial Marines**
12% Wertung | 7.4
- 7 **Dead Space 3**
12% Wertung | 8.6
- 8 **Gears of War 3**
12% Wertung | 9.4
- 9 **Madden NFL 13**
12% Wertung | 8.3
- 10 **Assassin's Creed 3**
8% 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

DEAD SPACE 3

1

Hersteller | Ubisoft

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.6

Mav 4815162342: »Actionlastigkeit wie bei Resident Evil?! Nix da. Dead Space 3 ist die gelungene und logische Konsequenz aus den Vorgängern. Ich gebe 9.0 von 10.«



CRYSIS 3

2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.5



Chef_Noob 15: »Crysis 3 zeigt, was in der alten 360 steckt. Super Grafik, tolle Atmosphäre und ein guter Soundtrack. Plus: Du kannst es spielen, wie du willst.«

THE CAVE

3

Hersteller | Sega

Leser-
wertung
8.5
360-Live-
Wertung
8.5



DerSpieler187: »Monkey-Island-Schöpfer Ron Gilbert zeigt hiermit mal wieder, dass er immer noch einer der ganz Großen im Business ist.«

4 Omerta: City of Gangsters

Hersteller | Kalypso

Leser-Wertung | 7.8

360-Live-Wertung | 7.6

miro12: »Damals Mafia auf dem C64 gespielt? Das hier bringt das alte Feeling zurück. Leider ist die Steuerung überladen, aber ansonsten astreine Strategiekost.«

5 Aliens: Colonial Marines

Hersteller | Sega

Leser-Wertung | 7.5

360-Live-Wertung | 7.4

ColonelKilgore: »Viel verschenktes Potential verpackt in Grafik aus der Jahrtausendwende. Dennoch ein Leckerbissen für Fans – auch im Multiplayer.«

✕ 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

GTA 5

1

Hersteller | Rockstar Games

Leser-
Potenzial
9.5
360-Live-
Potenzial
8.5

SrG CroK: »Groß, größer, GTA 5. Das wird der Knaller! Dank den drei spielbaren Charakteren ist endlich genug Abwechslung geboten. Bin sehr gespannt auf den Storyverlauf und wie die drei zusammenarbeiten.«



WATCH DOGS

2

Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5



VeringetorixDE: »Einer der ganz, ganz seltenen Titel, nach denen ich förmlich lechze. Mehr gibt es da nicht zu sagen.«

THE WITCHER 3 WILDE JAGD

3

Hersteller | CD Projekt

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.0



Heckinator: »Der weiße Wolf wetzt bereits seine verhexten Klängen. Im Rollenspielsektor wohl das spannendste Projekt der nächsten Jahre.«

4 Deadpool

Hersteller | Activision

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.0

Tischkante: »Schwarzer Humor, Action satt und eine abgedrehte Figur lassen auf ein sehr gutes Spiel hoffen. Der Nachfolger von King Duke?«

5 Star Trek

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Potenzial | 6.0

360-Live-Potenzial | 7.0

DerSpieler187: »Kirk an Scotty... die Neunziger sind vorbei... dieses Game braucht kein Mensch... außer Fans, sofern es denn noch welche gibt.«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DIE JEKKEN SIND LOS

Hast du dich dieses Jahr verkleidet?

Nein, hör mir auf mit dem doofen Karneval.	61%
Ja, hatte aber nichts mit Spielen zu tun.	15%
Ich wollte zuerst, aber ich hatte dann doch keine Zeit oder Lust.	12%
Ich lauf immer verkleidet rum!	12%
Ja, als mein Lieblings-Game-Charakter natürlich!	0%

GEMEINSAM FÜRCHTEN

Dead Space 3: Gruselt du dich im Koop-Modus?

»Dead Space 3«? Die Serie ist tot für mich!	42%
Mal schauen, erst möchte ich das Solo-Grauen erleben.	21%
Ich weiß nicht mal, ob ich es kaufe. Ich muss erst noch mehr Meinungen hören.	21%
Na klar, ich liebe Koop-Spiele!	15%

SCHÄRFER MEUCHELN

Holst du dir die »Hitman HD Collection«?

Hitman? Nennt man so die Trainer von Boxern?	29%
Bah, diese HD-Neuauflage braucht kein Mensch!	28%
Mal schauen. Ich kenne die Games eigentlich schon.	16%
Auf jeden Fall. Drei Spiele für knapp 39 Euro? Super!	15%
Ich muss mir noch mehr Meinungen einholen.	12%

Erhältlich | Herbst 2013 | Status | 60% komplett

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Lichtet den Anker. Lasst die Plünnen fallen! Schott und Brasse bereit! Die »Assassin's Creed«-Serie setzt die Segel hart in den Wind, lässt die Totenschädel-Flagge Richtung Karibik wehen und will die Spieler endlich in eines der legendärsten und mystischsten Zeitalter überhaupt versetzen: die goldene Epoche der Piraterie – und zwar in Gestalt genau eines dieser Halsabschneider...



kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler |

Ubisoft Studios

Genre | Abenteuer

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der vierte Teil der Assassinen-Reihe, diesmal mit einem Hauch »Fluch der Karibik«.

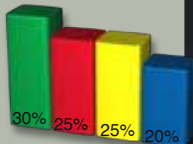
das ist drin

● Piraten

● Inseln

● Schätze

● Mast- und Schotbruch



Das frühe 18. Jahrhundert ist eine Epoche, die seit Jahrzehnten Millionen von Kindern und Erwachsenen durch Bücher und Filme in ihren Bann zieht. Die »Schatzinsel«, »Robinson Crusoe«, »Fluch der Karibik« oder »Unter feindlicher Flagge«. Sie alle erzählen von einer Zeit, da die Welt noch Mysterien birgt, Menschen davon überzeugt sind, dass man über den Rand der Welt segeln kann, große Schätze auf ihre Entdeckung warten und sich ein Halunke mit einem Schiff und eine Handvoll loyaler Männer ein Stück Erde Untertan machen kann. Es ist das goldene Zeitalter der Piraterie! Und genau hierhin verschifft einen das neue »Assassin's Creed 4: Black Flag«, das einen Schnitt in der Serie darstellt; mit Desmond, Altaïr, Ezio, Haytham Kenway und Connor bricht. Wenn auch nicht ganz...

ES BLEIBT IN DER FAMILIE

Der neue Held, Edward Kenway, ist weder edler Herr noch moralischer Freiheitskämpfer – sondern ein Schlitzohr, wie's im Buche steht. Als Sohn eines englischen Vaters und walischer Mutter wurde er von Gott mit Intelligenz, Charme, gutem Aussehen und der blonden Mähne eines Supermodels bedacht. Andererseits ist er aber auch ein notorischer Säufer und ein gieriger Materialist; zudem ein nimmersatter Weiberheld, der auch gerne mal für die fleischlichen Gelüste bezahlt. Kurz: Einer jener Typen, die in eine heruntergekommene Bar stolpern und am nächsten Morgen ohne Klamotten und mit einer halbvollen Rumflasche hinter einer Metzgerei aufwachen. Aber allen voran ist Edward ein Freibeuter. Als einstiger Navy-Soldat arbeitete er erst als legitimer Pirat mit Kaperbrief im Auftrag der britischen Krone. Doch schon bald handelt er gänzlich auf eigene Rechnung. Er ist Pirat mit Leib und Seele und Anführer einer stinkenden, aber verlässlichen Gruppe Raufbolde, die er auf seinem Schiff namens Jackdaw um sich schart. Doch halt! Edward Kenway? Den Namen haben aufmerksame Spieler von Teil Drei schon mal gehört. Ist er nicht der Vater von Haytham und Großvater von Connor? Genau! Und offensichtlich hat eben dieser noch mehr getan, als seinem Sohn nur ein unanständig großes Vermögen zu hinterlassen. Er ist ein Pirat, aber trainiert und geschult von Assassinen – ganz anders als sein Sohn, ein Templer, es sein wird. Doch wieso wird solch ein Halunke von den Assassinen erwähnt? Schließlich sind Edward und seine Mannen eigentlich weder an Heldentaten noch moralischen Normen interessiert. Geld, Gold und Frauen in variabler Reihenfolge – darum geht's. Eher zufällig und ungewollt stolpert der Freibeuter in den Konflikt zwischen Assassinen und Templern. Beide Parteien suchen einen besonderen Ort; einen Platz, der – alten Überlieferungen zufolge – eine große Macht bergen soll. Irgendwo in diesem wilden Niemandsland, in dem sich die Briten, Spanier und Portugiesen um die Vorherrschaft streiten – der Karibik. Einem gigantischen Ozean, übersät mit kleinen und großen Landflecken, von denen nur ein magerer Teil überhaupt erforscht ist. Das hier hat



» Das hier hat kaum noch etwas mit Ezios Florenz oder Connors Amerika zu schaffen. «

kaum noch etwas mit Ezios Florenz oder Connors Amerika zu tun. Wildnis und Zivilisation weichen hier weiten Wasserflächen, die ein gänzlich neues Spielgefühl in die »Assassin's Creed«-Reihe peitschen sollen.

Ungehindert und ohne Grenzen soll der Spieler mit seinem Schiff, der Jackdaw, über das Wasser kreuzen und Inseln und Städte ansteuern können. Am Steuer rad stehend oder in den Takelagen hangelnd, wird er das Schiff noch mehr als in »Assassin's Creed 3« unter Kontrolle haben: Anker lichten, Segel setzen, den Kahn in den Wind drehen, durch Untiefen navigieren oder in Häfen anlegen. All das und mehr erwartet dich!



✗ Peta, hilf!

ANGELN EXTREM

Es war klar: In »Black Flag« kann der Spieler mit seiner Schaluppe nicht nur andere Schiffe sondern auch Wale erlegen. Mit der Harpune wird Jagd auf die Elefanten der Meere gemacht. Die Tierschützer von PETA reagierten sofort: Dieses Spielelement »glorifiziere« das Töten von Tieren, das sei einfach »schändlich«. Was denkt ihr? Wale töten in »Black Flag«: überflüssige Grausamkeit oder authentische Spiegelung des Zeitgeschehens? Schreib's uns an redaktion@360-live.de

Queen Mary 2 oder Costa Concordia?

- + Ansprechende Grafik, charismatischer Held mit Ecken und Kanten, viel zu erforschen und entdecken, teils authentische historische Aufbereitung, hübsche Schauplätze und coole Kämpfe
- Spielfluss und Aspekte wie das Aufrüsten des Schiffes werfen noch Fragen auf, noch kein einziger Pirat mit Papagei auf der Schulter gesichtet

ANLANDEN...

Insgesamt 50 erforschbare Orte wird es geben, von denen die Entwickler bisher aber nur einen kleinen Teil preisgeben. Wie etwa Havanna auf Kuba – oder wie es damals genannt wurde: Villa San Cristóbal de La Habana. Einer der wichtigsten Handelsstandorte und Häfen des 18. Jahrhunderts und eine der schönsten Städte überhaupt. Kleine Barockkirchen mit ihren gelblichen Fassaden grenzen hier an niedrige Wohnhäuser und Geschäfte, zwischen denen auf sandigen Straßen Fuhrwerke und Pferdekutschen fahren. Aller-

✕ Rafft die Segel!

DIE JACKDAW

Etwa 50 Prozent der Spielzeit soll der Spieler mit Edward auf dem Wasser verbringen. Und das auf seinem eigenen Schiff – der Jackdaw. Sie soll für den Spieler eine Art zweiter Spielcharakter werden. Denn ohne sie geht's nicht. Und ebenso wie Edward entwickelt sie sich weiter. Mit Geld und Arbeit kann der anfangs eher mittelpträgliche Kahn zu einer tödlichen Waffe und zum Schrecken der Meere ausgebaut werden: Mörser, Minen- und Hakenwerfer, aber auch bessere Kanonen lassen sich montieren. Der Rumpf und die Wände können verstärkt werden, um Angriffen besser Stand zu halten und vieles mehr. All das soll der Spieler nicht nur sehen, sondern auch fühlen, versprechen die Macher. Für »Assassin's Creed 4: Black Flag« habe das Team das komplette Physik- und Grafik-System der Wasserbereiche umgekrempelt. Aufkommende Winde, steile Wellen und die Masse des Schiffs sollen spürbar sein. Wird der Pott mit dicken Waffen beladen, so sinkt er tiefer ins Wasser. Während es bei den Seeschlachten in »Assassin's Creed 3« nur darum ging, zum richtigen Zeitpunkt zu feuern, soll nun ein wahres Gefühl für Wasser, Wind und das eigene Schiff nötig sein, um einen Sieg davonzutragen.

dings hat dieser Vorposten des spanischen Imperiums auch unter regelmäßigen Angriffen zu leiden und wurde in Folge von Piratenüberfällen schon niedergebrannt, geplündert und wiederaufgebaut. Piraten? Sind hier nicht gerne gesehen und werden auch schon mal mitten auf dem Markplatz aufgeknüpft.

Ebenfalls ein Anlaufpunkt: Kingston, die heutzutage größte Stadt Jamaikas und Heimat des Reggae. Sie wurde von den einstigen Bewohnern von Port Royal errichtet, nachdem ein Erdbeben und der nachfolgende Tsunami ihre bisherige Heimat am 7. Juni Anno 1692 nahezu komplett zerstörten. Gebäude zerbarsten, Brände fraßen ganze Stadtteile auf und der klägliche Rest wurde vom Wasser fortgespült. Wie auch die Hälfte der Bevölkerung der einst so prächtigen und mächtigen Stadt. Und natürlich wird es auch jenen geheimnisumwitterten Ort geben, der als Republik der Piraten gilt: Nassau! Das einst unter dem Namen Charlestown gegründete Karibik-Kaff wuchs schnell und wurde schon in seinen ersten Jahren mehrfach bei Konflikten ausgelöscht. Zudem steuerten immer wieder Piraten den Hafen der britischen Stadt an und nutzten die vielen kleinen Inseln der Gegend als Versteck für ihre Schiffe, Schätze und Vorräte. Letztlich gewannen die Piraten sogar die

Und außerdem?

■ Ist seit Sommer 2011 in Entwicklung ■ Wird sowohl für die aktuellen als auch neuen Konsolen erscheinen, wobei die grafischen Unterschiede eher klein ausfallen sollen ■ Erfolge? Klar, wird's geben. Doch müssen die erst noch vom Meeresboden geborgen werden

Oberhand über Nassau, hielten Angriffen stand und machten die Stadt zum Schmugglerparadies und Heimstaat für die Halsabschneider der Meere. Dreck und Siff sucht man hier jedoch vergebens: Reich an Gold, etwas verlottert und ob der vielen Angriffe verschachtelt und ungeordnet, so wirkt der Ort. Aber er ist auch reich an Vergnügungen für Körper und Geist. Ein Paradies für all jene, die gerne gefährlich leben und Spaß umso mehr zu schätzen wissen.

Abseits der Städte versprechen die Macher unzählige Plätze, die einem nicht sofort ins Auge springen, sondern vielmehr Entdecker belohnen sollen. Gemeint sind beispielsweise Forts und Befestigungsanlagen, die sich ähnlich den Borgia-Türmen in »Assassin's Creed: Brotherhood« einnehmen lassen. Seit Jahrhunderten verschollene und von Lianen und Moos überwucherte Maya-Ruinen. Höhlen, in denen

» Blut spritzt, kehliges Schreien und Röcheln ertönt. «



✖ Abstergo Entertainment

TSCHÜSS, DESMOND

Das hier ist das erste »Assassin's Creed« ohne Desmond Miles. Nur wieso? Das erfährt der Spieler – Achtung Spoiler – am Ende von Teil Drei. Statt eines neuen Testsubjektes nutzt »Black Flag« jedoch – wie schon der Mehrspieler-Part der Reihe – die virtuelle Spielumgebung Abstergo Entertainment: eine Art Spielkonsole mit Animus-Technik, mittels der Menschen in der Welt von »Assassin's Creed« das Leben großer Helden nacherleben können. In diesem Fall ganz zufällig eben das von Edward Kenway. Außerhalb des Animus spielt sich der Spieler dann gewissermaßen selbst – einen Kunden von Abstergo Entertainment. Dennoch: Ganz ohne Desmond geht's dann doch nicht, verrät Jean Guesdon, Kreativer Leiter von »Black Flag«: »Ja, er wird erwähnt werden. Er ist schließlich ein wichtiger Teil der Welt. Aber wie und wo das sein wird, das müsst ihr abwarten.«



Schätze auf neue Besitzer warten. Plantagen, die einen neuen Verwalter gebrauchen könnten. Und natürlich Kokosnuss-Inseln: kleine Paradiese weit abseits der Handelsrouten, auf denen Edward über die weißen Sandstrände spazieren oder durch dichte Dschungel kriechen kann. Auch darf erstmals in der »Assassin's Creed«-Reihe die bunte Unterwasserwelt erforscht werden, sei es mit einem eleganten Sprung ins Wasser oder sicher in einer Tauchglocke. Gesunkene Schiffe samt Ladung sowie Fischeschwärmen, Korallen und Riffhaien inklusive. Sehr verlockend!

» Zufällig und ungewollt stolpert der Freibeuter in den Konflikt zwischen Assassinen und Templern! «

ALLE MANN AN BORD

Doch freilich ist das Piratenleben nicht nur Segelei und Schatzsuche, sondern auch Kampf und brutale Gewalt. Denn Edwards Crew hat Hunger und Durst – und beides kann nur mit Gold und den Vorräten anderer Schiffe gestillt werden, die per Auftrag überfallen werden. Oder weil sie einfach am Horizont auftauchen. Mit einem Feldstecher werden die fremden Galeonen ausgekundschaftet. Über den Namen, die Vorräte an Rum, Gold, Seide, Baumwolle

und das Gegenwehrpotenzial gibt das Fernrohr Auskunft. Weiter geht's wie aus den »Assassin's Creed 3«-Seeschlachten bekannt. Anfahren, Geschütze laden und feuern! Sieht absolut beeindruckend aus, wenn die Drehbassen splitternd den Rumpf eines spanischen Dreimasters aufreißen, Kettenkugeln mit brachialer Gewalt Takelage oder Segel zerfetzen und die ganze Szenerie im Pulverdampf versinkt! Mit langen Enterhaken zieht Kenways Mannschaft das feindliche Schiff heran. Dann wird mit einem Sprung übergesetzt und die

gezückten Unterarm-Klingen zwei Gewehrträgern ins Genick. Blut spritzt, kehliges Schreien und Röcheln ertönt – das wirkt erwachsen und vertraut. Fehlt nur noch, dass Freibeuter Kenway den besiegten Kapitän am Ende Kielholen lässt. Wenn nicht er, dann werden das sicher seine Zeitgenossen erledigen. Denn wie in jedem Teil der Reihe soll der Held auf reale Personen der Historie stoßen. Und in diesem Fall sind's vor allem die Schrecken der Meere: Der legendäre Blackbeard, der bärtige und gefürchtete Piratenkapitän, der mit dutzenden Pistolen und Messern in den Kampf geht und sich brennende Lunten in den Bart flechtet. Benjamin Hornigold, ein Kaperfahrer im Dienste der britischen Marine. Charles Vane, Calico Jack Rackham und die Piratin Anne Bonny, die ihren männlichen Kollegen in Sachen Grausamkeit in nichts nachsteht. Welche Rolle jedoch all diese Persönlichkeiten in der Geschichte einnehmen, dazu schweigen die Macher noch. Nur, dass man definitiv an ihrer Seite, aber auch gegen sie kämpfen wird, wurde bis dato verraten. Sicher ist jedoch, dass es Edward wie schon Conner in reale und legendäre geschichtliche Begebenheiten versetzt. War der Enkel bei der Schlacht von Bunker Hill dabei, wird der Großvater durch den peitschenden Hurrikan segeln, der in der Nacht vom 30. Juli Anno 1715 elf spanische Schiffe der königlich Spanischen Flotte, voll beladen mit Gold und Silber, in Stücke riss. Auch wird Edward mit krachenden Kanonen aus Nassau fliehen und dabei sein, wenn Bartholomew Roberts es in der Todos los Santos' Bay mit 42 portugiesischen Schiffen aufnimmt.

Das klingt nach einem hehren Unterfangen und könnte wahrlich großartig werden. Doch ist's auch ein Risiko. Denn damit weicht die Reihe ab von ihrem bisherigen Kurs und steuert fremde Gestade an. Aber ohne Mut und Gefahr bekanntlich kein Spaß! Das wussten auch die Piraten.

Michael Förtsch



360 LIVE sagt...

Segel setzen und schon einen Ankerplatz ordnen: Die Assassinen treffen Jack Sparrow! Großartig!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

XBOX 720 SPEZIAL

18 HARDWARE UND SPECS

Das kann die neue Xbox – vermutlich

20 GRAFIK-POWER

Neue Engines für Xbox 720

21 SPIELEAUSBLICK

Mögliches Games-Lineup

CPU UND GPU



PS4

Im Innern der Playstation 4 werkelt eine x86-64 Jaguar CPU von AMD mit acht Kernen, die mit jeweils 1,6 Gigahertz getaktet sind. Beim Grafikchip soll es sich um eine erweiterte Radeon-GPU der nächsten Generation mit 1,84 Teraflops Rechenleistung handeln – möglich wäre ein modifiziertes Modell von AMDs Radeon-HD-8000, das Ende 2013 erscheint.

XBOX 720

Bei der CPU der kommenden Xbox handelt es sich möglicherweise um ein Design mit zwei IBM-Modulen, von denen jedes vier x86-Kerne mit einer Taktfrequenz von je 1,6 Gigahertz besitzt. Beim Grafikchip setzt Microsoft wohl abermals auf AMD. Diesmal sollen aber gleich zwei GPUs an Bord sein, die unabhängig voneinander unterschiedliche Aufgaben bewältigen können. Möglich wäre eine Southern-Island-GPU, basierend auf der Radeon-7xxx-Serie. Bekannt ist schon jetzt, dass die neue Grafiklösung DirectX 11 benutzt wird.

OPTIK

PS4

Rätselraten bei der Playstation 4: Noch gab es Sonys neue Konsole nicht zu sehen, da finale Designentscheidungen noch ausstünden. Wahrscheinlich bleibt der Konzern aber bei bewährten Tugenden: Ein Überzug aus Klavierlack, geschwungene Formen und eine Optik, die sich gut ins Wohnzimmer einfügt. Denn dort soll die PS4 mit ihren Multimedia-Funktionen ihren festen Platz finden.

XBOX 720

Für die Xbox 720 sind bereits viele angebliche Prototypen im Netz aufgetaucht, von denen sich 90 Prozent aber mittlerweile als Attrappen entpuppt haben. Manche unterscheiden sich dabei in Form und Farbe kaum von der großen, schwarzen Xbox 360 Elite. Andere wirken dagegen wie ein Abklatsch von Nintendos Wii mit abgerundeten Kanten und Klavierlack in Schwarz und Grün. Das endgültige Design kennt aber bislang nur Microsoft selbst.



CONTROLLER



PS4

Der PS4-Controller bleibt beim alten Knochen-Design, fügt aber ein paar neue Funktionen hinzu. Unter anderem einen Lautsprecher, einen Kopfhörer-Anschluss, ein kleines Touchpad und den neuen Share-Button, mit dem sich Spielszenen und Videos ohne große Umschweife ins Web hochladen und teilen lassen.

XBOX 720

Der neue Xbox-Controller soll angeblich, neben einem etwas kompakteren Design, über einen Touch-Bildschirm verfügen. Der soll nicht nur in Games zum Einsatz kommen, sondern auch diverse Multimedia-Funktionen steuern. Gerüchte besagen außerdem, dass die 360-Controller mit der neuen Xbox nicht mehr kompatibel sein werden. Viel wichtiger als der neue Controller scheint als Eingabemethode jedoch Kinect 2.0 zu sein, das diesmal angeblich standardmäßig mit der Konsole ausgeliefert wird.

Sony hat seine Playstation 4 bereits enthüllt – nun ist Microsoft am Zug. Gerüchte, wann es so weit ist, gibt es einige. Manche glauben, dass der Konzern bereits auf der Game Developers Conference Ende März die Hüllen fallen lässt. Andere spekulieren auf den viel gemunkelten 26. April. Spätestens aber zur E3 am 11. Juni 2013 sollte es dann so weit sein. Bis dahin schaut sich 360 Live schon mal an, was die neue Xbox im Vergleich zur Sony-Konkurrenz auf dem Kasten haben könnte.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

	PS4	XBOX 720
	Die neue PS4-Eye-Kamera kuppert nicht nur beim Design bei Microsofts Kinect ab. Die Kamera in Leistenform erkennt nun nicht nur den Move-Controller viel präziser, sondern auch Gesichter von Spielern und meldet sie so in ihrem Nutzerprofil an. Außerdem dienen zwei Mikrofone im Sensor für Sprachbefehle.	Kinect 2.0 heißt die neue Generation von Microsofts Bewegungserkennung. Insbesondere der Aufnahmewinkel wird angeblich vergrößert – von jetzt 57,5 Grad horizontal und 43,5 Grad vertikal auf 70, respektive 60 Grad. Auch an der Auflösung wurde scheinbar kräftig geschraubt. Statt in nur 640 mal 480 Pixeln nimmt Kinect 2.0 nun Bilder in 1080p auf. Ebenfalls neu: Ein eingebauter Infrarotsensor, der Fehler bei der Erkennung reduzieren und das Spielen auch bei schlechten Lichtverhältnissen ermöglichen soll. Die verbesserte Sprachsteuerung von Kinect 2.0 soll sich nun auf dem Niveau von Apples Siri bewegen.

ONLINE & GEBRAUCHTSPIELEPOLITIK

PS4	XBOX 720	
Sony hat mittlerweile bestätigt, dass die PS4 nicht zwingend eine Online-Anbindung voraussetzt. Auch gebrauchte Spiele auf Blu-ray werden von der Konsole problemlos abgespielt – und nicht wie zuvor angenommen blockiert.	Auf Microsoft-Seite schweigt man hingegen weiter hartnäckig zu diesem brisanten Thema. Noch immer halten sich aber die weit verbreiteten Gerüchte, dass Microsoft aus DRM-Gründen auf einen Online-Zwang der Xbox 720 setzen will. Ob die Konsole dann allerdings wirklich nonstop am Netz hängen müsste oder ob die Internetverbindung nur für jeden Start der Spiele benötigt wird? Mehr als unklar. Wie Ian Livingstone, Mitbegründer von Eidos, aber kürzlich in einem Interview verriet, werde die nächste Xbox alle eingelegten Spiele mit einem digitalen Wasserzeichen versehen, das sie ausschließlich auf einer einzigen Hardware lauffähig macht. Ob's stimmt? Abwarten!	

EXKLUSIV-DEALS

	PS4	XBOX 720
	Sony setzt bei seinen First-Party-Herstellern auf starke Namen. Nach wie vor stehen Naughty Dog, Quantic Dream und Guerrilla Games bei Sony unter Vertrag. Bis auf »Killzone: Shadow Fall« ist allerdings noch kein neuer Titel des Trios bekanntgegeben worden. Hinzu gesellen sich zeitexklusive Spiele, zum Beispiel das neue Game des »Braid«-Machers mit dem Titel »The Witness«.	Auch, wenn noch nichts offiziell ist: Fast schon sicher kann man sagen, dass zu den Starttiteln der Xbox 720 die ganz großen Microsoft-Games gehören werden. Vielleicht ein »Halo 5« oder ein »Forza 5«? »Fable 4«? »Alan Wake 2«? Alles möglich! Viel heißer wird aktuell aber etwas anderes diskutiert: Spricht das Ausbleiben von EA-Games auf der Sony-Presskonferenz etwa für einen Exklusiv-Deal? Denkbar wäre in diesem Zusammenhang allerdings lediglich eine Zeitexklusivität, etwa für Hochkaräter wie »Battlefield 4«.

Der-mit-der-360-tanz: »Microsoft hat trotz der Tatsache, dass man das Online-Gaming bezahlen muss, seit jeher die Nase vorne! Daher wird es nicht schwer, dass dieses Mal auch zu schaffen!«

NEUE ENGINES FÜR DIE NEUE XBOX

Sie zeigen eindrucksvoll, was bei der neuen Xbox unter der Haube stecken könnte: Tech-Demos. Insgesamt drei prominente Engines sind bereits bekannt, die die Grafikchips der nächsten Konsolengeneration zum Glühen bringen dürften. Wie sie heißen und was sie leisten, liest du hier.

PANTA RHEI

Mehr als nur Drachen!

Alles fließt – das ist die Bedeutung der griechischen Floskel »panta rhei«. Für Entwickler Capcom, der die neue Engine mit dem gleichnamigen Codenamen erstmals im PS4-Trailer seiner neuen Marke mit dem Arbeitstitel »Deep Down« präsentierte, bezieht sich das wohl vor allem auf die superb flüssige Bildwiederholrate. Doch nicht nur damit punktet »Panta Rhei«. Im Trailer zu sehen ist eine Gruppe Abenteurer, die eine dunkle Höhle erkundet. Als die drei mittelalterlich gekleideten Recken am Lagerfeuer sitzen, lässt sich kaum ein Unterschied zu menschlichen Schauspielern ausmachen – abgesehen von kleinen Shader-Artefakten rund um die Silhouette der Männer. Alles wirkt glatt und weich – transportiert aber dennoch ein Gefühl von Dreck und Düsternis. Details, wohin das Auge blickt. Beeindruckende Lichteffekte demonstriert »Panta Rhei« dagegen, als die drei Helden, ausgestattet mit einer Fackel, durch die nasskalten Höhlengänge ziehen und sich das warme Licht wie ein Schmierfilm an den klammen Wänden ausbreitet, in Echtzeit berechnete Schatten wirft, Funken sprüht. Feuer scheint grundsätzlich eine der größten Tugenden von »Panta Rhei« zu sein – wie das Auftauchen eines imposanten Drachens beweist. Die schuppige Echse speit eine Flammenkugel aus, die sich physikalisch korrekt ausbreitet und so heiß und echt wirkt, dass man zurückweichen möchte, um sich nicht die Finger zu verbrennen. Worum es sich bei »Deep Down« handelt und ob es nicht vielleicht sogar »Dragon's Dogma 2« sein könnte, behält Capcom vorerst für sich. Fest steht aber: Egal was Capcom mit »Panta Rhei« antreibt, es wird verteuftelt gut aussehen!



LUMINOUS ENGINE

Zart wie Porzellan

Japaner stehen auf Porzellanengesichtern – das wird spätestens jedem klar, der einmal »Final Fantasy« gespielt hat. Die neue »Luminous Engine« von Square Enix hebt den zarten Elfenteint – neben zahlreicher anderer Wow-Effekte – auf eine gänzlich neue Ebene. Vor allem die Animation von Haaren beherrscht »Luminous« wie kaum ein anderer Grafikmotor. Jede einzelne Faser wird in Echtzeit berechnet, reagiert auf äußere Einflüsse wie Wind und Berührungen. Aber auch Rauch, Wasser, strukturierte Oberflächen und Glas wirken dank »Luminous« täuschend echt. Zwar soll Squares neue Engine auch auf der aktuellen Konsolengeneration lauffähig sein, all ihr vorhandenes Potenzial werde sie jedoch nur auf Next-Gen ausspielen können. Games, die mit »Luminous« laufen, nannte Square Enix bislang nicht. Da die Tech-Demo mit dem Namen »Agni's Philosophy« vom Stil aber stark an »Final Fantasy« erinnert, ist nicht auszuschließen, dass sie in einem Teil der FF-Reihe erstmals zum Einsatz kommt. Würde auch dahingehend passen, dass Square ankündigte, auf der E3 im Juni ein neues »Final Fantasy« zu enthüllen!

UNREAL ENGINE 4

Eine für alle?

Full-HD-Gaming mit beeindruckender Grafik – das gibt's bald auch auf Konsole. Zumindest, wenn es nach Epic Games und ihrer neuen »Unreal Engine 4« geht. Die soll nach Angaben von Epic-Gründer Tim Sweeney gleich mehrere Titel der neuen Konsolengeneration antreiben. Welche? Das verrät er noch nicht. Gerüchten zufolge soll aber »Fable 4« als einer der potenziellen Starttitel der Xbox 720 von Unreal 4 angefeuert werden. Sweeney betont auch, dass die Engine speziell für die neuen Konsolen entwickelt wurde und so das volle Potenzial aus Xbox 720 und PS4 herausholen soll. Wie das Ganze aussehen könnte, zeigt die eindrucksvolle Demo mit dem Namen »Elemental«. Die Echtzeit-Demo zeigt dabei einen gehörnten Dämon vor der Kulisse einer Vulkan-Landschaft. Der Koloss holt mit seinem funkensprühenden Hammer aus, schlägt einen Krater in den trockenen Boden vor ihm. Der entstandene Spalt reißt den Boden immer weiter auf, schlängelt sich in Windeseile weg von der feurigen Magma-Umgebung hinein in verschneite Winterlande. Feuer trifft auf Eis – Meteoriten schlagen ein, Eiszapfen spießen sich in den gefrorenen Boden. Die Erde bebt. Dann plötzlich löst sich eine Gestalt aus dem toten Fels – ein Steingolem, der aus seinem gigantischen Felsenmaul eisige Winde haucht, den Bildschirm einfriert. Klare Sache: Elemente kann die »Unreal Engine 4« definitiv. Jetzt bleibt abzuwarten, wie sich erste »echte« Games in ihrem Gewand präsentieren.



HABEN-WOLLEN-GAMES!

Was bringt eigentlich die ganze tolle Hardware ohne passende Spiele? Das hat sich auch 360 Live gedacht – und daher findest du hier neun möglicherweise vielversprechende Titel, die schon bald in deiner neuen Xbox liegen könnten.

PROJECT GOTHAM RACING 5

Schon zum Launch?

Erst kürzlich erneuerte Microsoft die Markenrechte an seiner Rennspiel-Reihe »Project Gotham Racing«. Natürlich kursierten sofort jede Menge Gerüchte im Internet. Kommt ein fünfter Teil zum Start der neuen Konsole? Gut möglich, denn »Project Gotham Racing 3« war auch ein Launch-Titel der Xbox 360.



FABLE 4

Total unreal?

Das »Fable«-Studio Lionhead arbeitet zurzeit an einem nicht näher angekündigten Spiel, das auf der Unreal Engine 4 basiert. Und was könnte sich besser als Konsolen-Einstand eignen, als das Microsoft-exklusive Abenteuer-Zugpferd? 360 Live stellt sich schon mal auf die nächste Reise nach Albion ein.



FLATOUT 4

High-Def-Schrottpresse?

Mit einem metallhaltigen Trailer-Video haben die Finnen von Bugbear Entertainment eine neue Auto-Zerstörungs-Orgie mit eindrucksvoller Edelgrafik angekündigt. Name? Gibt's noch nicht offiziell, aber eigentlich kann es sich dabei nur um einen neuen Teil der hauseigenen »Flatout«-Serie handeln.



JUST CAUSE 3

Noch mehr offene Welt?

Auch die Avalanche Studios geben sich bisher kryptisch. Per verwaschenem Instagram-Bild haben die schwedischen »Just Cause«-Macher einen winzigen Appetithappen zu ihrem neuen Spiel veröffentlicht. Ist das »Just Cause 3«? Oder wird's vielleicht doch das vermutete »Max Mad«-Spiel? Ersteres ist wahrscheinlicher.



DIABLO 3

Nur für Playstation?

Nach langwierigem hin und her steht nun endlich fest: »Diablo 3« erscheint mit ziemlicher Verspätung auch für Playstation 4. Doch kommen Microsoft-Konsoleros auch in den Genuss der teuflischen Rollenspiel-Schlachtereien? Das steht bisher genauso in den Sternen wie der Name der neuen Xbox – ist aber wahrscheinlich.



STAR WARS 1313

Alles auf Eis?

Erstmals auf der »E3«-Messe 2012 vorgestellt, könnte das Sternenkrieg-Abenteuer einer der ersten großen Shooter auf der neuen Konsole werden. Insider-Infos zufolge liegen die Arbeiten an »1313« seit der Übernahme von Studio Lucas Arts durch Disney aber leider genauso auf Eis wie umgeworfene AT-ATs auf Hoth.



DEAD RISING 3

Mehr Fleisch?

Capcom-Zombies beißen sich noch nicht offiziell durch »Dead Rising 3«. Glaubt man dem Blur-Studio-Mitarbeiter Jeremie Passerin, arbeitete der jedoch bereits 2012 an einer frischen Zombieapokalypse mit. Ob die USK schon jetzt ein wachsames Auge auf die Japaner geworfen hat?



BEYOND GOOD & EVIL 2

Es kommt doch?

Ubisoft hat nun bestätigt, dass die Entwicklungsphase des bunten Abenteuers offiziell begonnen hat. Der Vorgänger »Beyond Good & Evil« ist eines der beliebtesten Ur-Xbox-Spiele überhaupt und erschien 2011 als HD-Neuaufgabe auf Xbox Live. Einen konkreten Termin gibt es derweil noch nicht.



FALLOUT 4

Noch mehr Apokalypse?

Plappernde Synchronsprecher, Erneuerungen von Markenrechten und so weiter. Immer mehr Anzeichen weisen darauf hin, dass Rollenspielschmiede Obsidian schon bald einen vierten »Fallout«-Titel ankündigen könnte. Studio-Chef Feargus Urquhart sähe die Apokalypse zumindest gerne im futuristischen Los Angeles.



UND WAS WILLST DU?

Wie du siehst: Nur die wenigsten der hier aufgeführten Spiele sind offiziell angekündigt. Trotzdem verdichten sich bei vielen der Titel die Anzeichen, dass die oben genannten Games tatsächlich in der Mache sind. Angeblich werkelt Microsoft ja auch noch an vier brandneuen Games-Marken, die den Launch der neuen Xbox begleiten sollen. All das wird die Zukunft schon bald zeigen. Und welche Spiele würdest du dir zum Start der neuen Xbox wünschen? Schreib es uns an redaktion@360-live.de oder diskutiere mit der Community im Forum auf www.360-live.de.

Erhältlich | Ende 2013 | Status | 70% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler |

Ubisoft Montreal

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

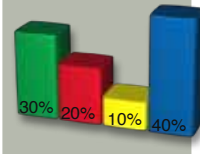
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Spieler hacken sich als Aiden Pearce mit allerlei High-Tech durch das Chicago der Zukunft.

das ist drin

- Gläserne Menschen
- Dreister Datenklau
- Gehackte Bankkonten
- Totale Kontrolle



WATCH DOGS

Hacker-Angriff auf dein Hirn

Die Enthüllung von Sonys neuer Konsolengeneration, der Playstation 4, ist seit dem 20. Februar über die Bühne. Im Spiele-Portfolio des Microsoft-Konkurrenten: Ubisofts Offene-Welt-Abenteuer »Watch Dogs«, das bestätigt für Xbox 360 und ziemlich sicher auch die nächste Xbox erscheint. So viel vorweg: Kein auf der Sony-PK vorgestellter Next-Generation-Titel heimste so viel Applaus und Jubelrufe ein wie »Watch Dogs«. Und das, obwohl es bislang nicht mal Konsolengrafik zu sehen gab, sondern lediglich die überwältigende PC-Optik. Was »Watch Dogs« aber zu etwas Besonderem macht, ist sein innovatives Gameplay-Konzept. Und das wusste Ubisoft mit neuen Spielszenen abermals eindrucksvoll zu präsentieren.

Die Kamera gibt den Blick auf das Chicago der Zukunft preis: Der blaue Himmel spannt sich über die aschgrauen, hohen Gebäude am Ende des Chicago Rivers. An der Oberfläche ist Chicago scheinbar gleich geblieben, auch die Menschen wirken bodenständig und wenig futuristisch. Doch ihre soziale Vernetzung ist total. Mittlerweile ist jeder mit jedem virtuell verbunden. Das eigene Leben gleicht einer TV-Show, die ständig überall live übertragen wird. Wegsehen? Unmöglich. Das gilt auch für den begnadeten Hacker Aiden Pearce, in dessen Trenchcoat die Spieler schlüpfen. In den gezeigten Gameplay-Szenen sieht man

den mysteriösen Aiden eine Stadtstraße entlangschlendern. Die Sonne bricht zwischen den Gebäuden hervor, zaubert hinreißende Lichtreflexionen auf den Bildschirm – und trotzdem zeugen fallendes Laub, klammer Beton und weiße Atemwölkchen eher von Spätherbststimmung. Aiden betritt eine Fußgängerzone. Beinahe farblos wirken die Häuserfassaden, umgeben von einem durchgehenden Grauschleier. Aiden zückt sein Smartphone. Ein kurzer Blick auf das Display genügt, schon weiß der Hacker alles über seine Umgebung. Der Afro-Amerikaner vor dem Tabakladen ist Bobby Tyler, 39 Jahre alt und Inhaber der »Tobacco Company«. Einkommen: 115.000 Dollar im Jahr – genug, dass ihm der kleine Hack auf sein Bankkonto vermutlich nicht weh tut. Wenige Sekunden später ist der Datenklau vollbracht – im Vorbeigehen, über Aidens Smartphone. Der



iPhone 5 oder Huawei Y201?

- ➕ Interessante offene Welt, Spieler scheinen weitgehend frei in ihren Entscheidungen, innovative Gameplay-Ansätze, spannendes Szenario mit nicht zu ferner Zukunftsmusik, gezeigte Szenen grafisch spektakulär...
- ➖ ...allerdings stammten sie bekanntlich vom PC und noch nicht von einer Konsolenversion; Größe der Spielwelt noch nicht einschätzbar

Witzig: Im aktuellen Trailer ist auf einer Werbetafel der Link zu einer viralen Webseite versteckt. Einfach mal Chicago-Ctos.com ins Browserfenster eingeben und selbst sehen.



✖ Disrupt-Engine

DAS KANN UBISOFTS NEUE!

Im Vorfeld machten viele Gerüchte zur Engine von »Watch Dogs« die Runde. Man munkelte, das Offene-Welt-Abenteuer basiere auf der von »Assassin's Creed« bekannten »Anvil Next Engine«, die mittlerweile leider eher angestaubt wirkt. Doch falsch gedacht: Ubisoft Montreal hat für »Watch Dogs« eine gänzlich neue Engine namens »Disrupt« aus der Taufe gehoben. Wie der technische Leiter Sebastien Viard via Twitter verrät, wurde »Disrupt« speziell für dieses Projekt entwickelt und kommt vorerst auch nur dort zum Einsatz. Denkbar wäre allerdings auch die Verwendung im kommenden »Assassin's Creed 4: Black Flag« – hier machte Ubisoft bislang noch keine Angaben zur Engine.



✖ Asynchroner Multiplayer-Modus

WIE FUNKTIONIERT DAS?

1 Vergiss alles, was du über Multiplayer-Modi zu wissen glaubst. In »Watch Dogs« verkörpern die Spieler nicht zwingend andere Spielfiguren, sondern können die Kontrolle über Objekte in der Spielwelt übernehmen.

2 In den gezeigten Szenen trifft Aiden etwa auf eine Überwachungskamera des Spielers »PixxelFD«. Sie beginnt direkt, die Identität des Gescannten zu analysieren. Ihr Ziel: Wurde Aiden erst einmal identifiziert, wird ein Hacking-Prozess eingeleitet...

3 Was genau bei einem erfolgreichen Hack passiert, bleibt unklar. Denn Aiden wendet den Cyberangriff ab. Denkbar wäre allerdings, dass man an dieser Stelle etwa den Zug zum Stehen bringen und Aiden die Polizei auf den Hals hetzen könnte. Welchen Nutzen ein Spieler davon hat – abgesehen von diabolischer Schadenfreude? Ebenfalls noch geheimnisumwoben. 360 Live tippt auf Erfolge und Ingame-Boni wie ein paar Extra-Dollars und neue Missionen.



Angriff wird aber erst perfekt, als Aiden den nächsten Geldautomaten ansteuert, die gestohlenen Account-Daten eingibt und 420 Dollar in bar abhebt. Leicht verdientes Geld. Aber dann wird es brenzlich, denn in »Watch Dogs« ist man niemals allein. Man wird kontinuierlich beobachtet – zum Beispiel von der Überwachungskamera, am Zeitungsstand, die nicht etwa das Spiel steuert, sondern offensichtlich ein anderer Gamer aus Fleisch und Blut. Ein Typ namens PixxelFD. So sieht er also aus, der »asynchrone Multiplayer-Modus« des Spiels – beeindruckend! Neuartig! Aiden entkommt den neugierigen Blicken der Kamera über einen Zaun auf einen Hinterhofparkplatz. Die nun startende, optionale Nebenmission: Eine Frau namens Sandy Higgins beschützen, die ein Problem mit dem Fiesling Bobby Sawicki hat. Als der Kerl handgreiflich wird und Sandy ein Messer an die Kehle

hält, taucht Aiden aus der Deckung auf und richtet seine Handfeuerpistole auf den Kopf des Schwere-noters. Der ist so perplex über den ungeladenen Gast, dass er sein Messer fallen lässt und die Flucht ergreift. Aiden prescht hinterher, Bobby feuert blind einige Schüsse nach hinten ab, verschwindet in eine Apotheke, dort durch den Notausgang, um im Hinterhof ein rostiges Eisengitter zu erklimmen. Als Mr. Trenchcoat ihm über den Metallzaun folgt, verlangsamt sich kurz die Zeit, das Geschehen stellt den Spieler vor die Wahl: Zielt er nun direkt auf den Hinterkopf des Flüchtigen oder lieber auf einen Sicherungskasten direkt neben ihm? Letzteres führt zu einem funkensprühenden Kurzschluss, der Bobby heftig ins Taumeln bringt. Genug Zeit für Aiden, den Flüchtigen zu überwältigen, auf den Boden zu werfen und ihn mit einem Teleskopschlagstock auszuknocken. So weit, so gut – doch nun steht Aiden selbst auf der Fahndungsliste und ergreift eine spektakuläre Flucht vor der anrückenden Polizeibrigade. Den heranbrausenden Polizeiwagen setzt er kurzerhand mit gehackten, aus dem Boden schießenden Senkpollern außer Gefecht, an denen die Mittelklasse-Limousine in Zeitlupe mit sprühenden Funken und anschließendem Salto zerschellt. Abgefahren! Die Reifen des nächsten Polizei-Fahrzeuges werden kurzerhand mit einer Ladung Blei gefüttert und der Bolide crasht nur weni-

ge Meter neben Aiden in eine Straßenlaterne. Der Hacker setzt seine Flucht über die Dächer Chicagos fort, verlangsamt den gerade vorbeifahrenden Personenzug mit einem Cyber-Angriff auf die Bremsen und verschwindet auf dem Dach des Zuges in den Weiten der offenen Spielwelt. Wow – was für ein Ritt! All das waren selbstverständlich keine geskripteten Sequenzen, sondern völlig freies Gameplay, das sich an den Aktionen des Spielers orientiert und daran anpasst. Denn wie Aiden Bobby zur Strecke bringt, welchen Fluchtweg er wählt oder ob er sich vielleicht gänzlich anderen Zielen widmet, das alles liegt im Ermessen des Pad-Akrobaten. Klarer Fall: Hier scheint eine nicht zu unterschätzende Konkurrenz für »GTA 5« ins Haus zu stehen.

Sabine Schischka

Und außerdem?

- Bisher ist von einem »asynchronen Multiplayer-Modus« die Rede, bei dem andere Spieler nicht zwingend Spielfiguren übernehmen müssen, sondern beispielsweise Kameras hacken, um die Mission des Spielers zu behindern oder zu vereinfachen
- Ob es neben dem asynchronen noch weitere Multiplayer-Modi geben wird? Unklar! ■ Nutzt Ubisofts brandneue Disrupt-Engine

360 LIVE sagt...

»GTA 5« oder »Watch Dogs«? Am besten beide! Denn keines muss vor dem anderen klein begeben
HITPOTENZIAL – wird stark!

8.5 von 10

Erhältlich | 2014 Status | 20% komplett



kurz&knapp

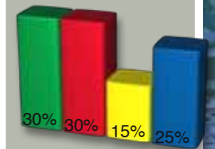
Hersteller | unklar
 Entwickler |
 CD Projekt Red
 Genre | Rollenspiel
 Spieler | 1
 Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Monsterhatz auf den Spuren von »Skyrim« und vielleicht eines der ersten Next-Gen-Rollenspiele.

das ist drin

- Erkunden
- Entscheiden
- Liebe suchen
- Monster jagen



THE WITCHER 3: WILDE JAGD

Der Weiße Wolf streift im dritten Teil der Rollenspiel-Reihe durch eine offene Welt voller Abenteuer, Gefahren und Entscheidungsmöglichkeiten – und das angetrieben von Next-Gen-Magie.

Erinnerungen machen dich zu dem, der du bist. Verletzungen, Niederlagen, Erfolge, Gewinn und Verlust einer unsterblich geglaubten Liebe: All diese Erfahrungen brennen sich auf ewig in die Hirnwindungen eines jeden fühlenden Wesens, legen Verhaltensweisen fest, lassen Menschen vorsichtig, tollkühn, ängstlich oder forsch agieren. »Der Mensch ist erst wirklich tot, wenn niemand mehr an ihn denkt«, attestierte einst der deutsche Schriftsteller Bertolt Brecht. Doch was, wenn nicht einmal du selbst dich an Vergangenes zu erinnern vermagst? Unter diesem Fluch leidet »Witcher«-Held Geralt von Riva, auch besser bekannt als Weißer Wolf, in den ersten beiden Serienteilen der vielfach prämierten Rollenspiel-Reihe. Ausgebildet zum professionellen Monsterjäger, geschult in Schwertkampf und Magie, plagt den Weißschopf eine Amnesie. Doch vollbringt er es, im Laufe der »The Witcher 2«-Handlung einen Großteil seiner Erinnerungen zurückzuerlangen. Mit dem wiederhergestellten Gedächtnis begibt sich Geralt in »The Witcher 3« auf die Suche nach seiner lang verlorenen Liebe Yennefer von Vengerberg.

DU ERINNERST MICH AN SKYRIM

Rollenspieler, die schon mit dem Weißen Wolf auf Monsterhatz gegangen sind, erinnern sich wohl ebenfalls an Liebe. Die Liebe zu einer nicht-linearen Story, viel Entscheidungsfreiheit und taktisch angehauchten Echtzeit-Kämpfen in einer lebendig wir-

kenden Welt. Doch so authentisch sich die Abenteuer in der kleinen Hafenstadt Flotsam, der Zwergenstadt Vergen oder der zwischen den Gipfeln der Blauen Berge liegenden Elfenstadt Loc Muinne auch anfühlten, besaßen sie doch einen gegängelten Aufbau. Denn ähnlich wie in »Fable« darf in den Umgebungen früherer »Witcher«-Spiele nicht allzu weit vom Pfad abgewichen werden. »Wir haben Storytelling im Rollenspiel-Genre gemeistert – das ist unsere größte Stärke«, drückt es der Studioboss des polnischen Entwicklerstudios, Adam Badowski, aus. »Andererseits glauben wir nun, etwas versäumt zu haben. Wir haben die große Freiheit von Offene-Welt-Spielen wie Skyrim verpasst.« Rein was die Fläche angeht, soll »Wilde Jagd« den Bethesda-Koloss sogar in die Hexer-Tasche stecken: 20 Prozent größer als »Skyrim« soll die »Witcher 3«-Spielwiese sein, ein Ritt von einem Ende zum anderen geschlagene 30 bis 40 Minuten dauern. Moment, Ritt? Auch wenn man da bei Schwerenöter Geralt im ersten Augenblick nicht unbedingt an Rösser denkt, schwingt sich dieser im dritten Epos nun auch in den Sattel und darf die Lande ganz »Skyrim«-gemäß auch auf dem Pferderücken erkunden. Aufgliederung in Kapitel und Akte? Im neuen »Witcher« ebenso Vergangenheit wie Geralts Amnesie. Stattdessen wirft dich die polnische Hexenküche CD Projekt Red in ein frei erkundbares Land samt nahtloser Geschichte. Um diesen Abenteuer-spielplatz mit Leben zu füllen, hat das Studio die

Größe des Entwicklerteams gegenüber den Vorgängerspielen verdoppelt. Oberstes Anliegen der Polen: die herausragenden Merkmale der ersten Hexer-Games in eine offene Welt zu übertragen, nämlich hochwertige Quests und spielerische Handlungsfreiheit, die sich spürbar auf die Story auswirkt.

IGNORIERST DU MICH?

Das Geschichten-Erzählen in »Wilde Jagd« funktioniert dabei auf drei Ebenen. Auf der untersten sind freie Aktivitäten wie Handwerken, Minispiele wie Messerwerfen, isolierte Quests sowie die Monsterjagd angesiedelt – mehr zu Letzterer im Kasten. Auf der zweiten narrativen Ebene befindet sich die politische Situation im Land: In jedem der drei Hauptgebiete Skellige, Novigrad und dem Niemandland wird Geralt mit einem eigenen Handlungsstrang konfrontiert. Das Besondere: Die einzelnen Stränge sind miteinander verwoben und wirken sich dementsprechend aus – übrigens nicht nur aufeinander, sondern auch auf die Haupthandlung, die sich auf der dritten Erzählebene befindet und allen anderen Abenteuern übergeordnet ist. Wer will, kann seinen Hexer ausschließlich in die Hauptstory rund um Rivas Suche nach seiner verlorenen Liebe schicken. Auch ist's möglich, den Storyfaden eines der großen Gebiete zusätzlich anzugehen, einen anderen hingegen zu ignorieren. Das ist dann allerdings eine bewusste Entscheidung, die wie so vieles im

Hexenmeister oder Malefikant?

- + Ambitioniertes Offene-Welt-Abenteuer, laut Entwickler größer als »Skyrim«, miteinander verwobene Handlungsfäden beeinflussen sich, große Entscheidungsfreiheit, soll komplett ohne Ladebildschirme auskommen
- Wirkliche Größe der Welt und Tragweite getroffener Entscheidungen noch nicht einschätzbar, bleiben die »Witcher«-Tugenden in offener Spielwelt erhalten?

Die Kämpfe geben sich auch in Teil Drei taktisch angehaucht, diesmal allerdings mit deutlich mehr Animationen für Geralts Manöver.



Und außerdem?

■ Die Erfahrungslevel der Gegner wachsen nicht mit dem Erfahrungslevel des Spielers, wie es etwa in »The Elder Scrolls 4: Oblivion« der Fall ist ■ Geralts Kampf-bewegungen basieren nun auf 96 statt wie in »The Witcher 2« auf 20 Animationen, sodass seine Angriffe nun deutlich facettenreicher und imposanter aussehen ■ In Gefechten richtet sich die Kamera dank »Abwägungssystem« automatisch auf den Gegner, der die größte Bedrohung für den Hexer darstellt ■ Magische Zeichen verfügen in Teil Drei über Basisformen, die beim Aufleveln in andere Angriffsformen ausgebaut werden können, sodass aus Yrden's Falle etwa ein Verlangsamungsfeld wird



✗ Monster-AG?

DIE MONSTERJAGD-AUFTRÄGE

Geralt von Riva ist ein Hexer – und damit ein Individuum, das zur Jagd auf blutrünstige Monstren ausgebildet wurde. In bisherigen »Witcher«-Ablegern wird dieses Element lediglich in Form von »Töte so und so viele Bestien«-Aufträgen angekratzt. Im neuen Hexer soll das Monsterjagen jedoch besser und ergiebiger implementiert werden. So leiden Bewohner der Welt immer wieder unter Monster-bezogenen Wehwechen und Schwertschwinger von Riva kann unter Zuhilfenahme seiner Hexer-Sinne die Umgebung nach Spuren von Angriffen absuchen. Dann manifestieren sich in der Landschaft geisterhafte Silhouetten und zeigen dem Helden vergangene Ereignisse auf. Durch die Untersuchung toter Körper, die Befragung von Zeugen und sogar das Schmökern in Büchern über Ungeheuer stellt Geralt somit in diesen optionalen Aufträgen die Übeltäter. Ist eine Leiche etwa überraschend blutleer? Sehr wahrscheinlich, dass der Verbliebene einem Vampir zum Opfer fiel. Wer Bücher über die Bestien studiert, bekommt durch das Wissen um Schwachstellen zusätzliche Optionen und Manöver im Kampf. Im Fall eines Blutsaugers verletzt du folglich sein für Regeneration verantwortliches Organ oder durchbohrt mit gezielten Hieben seine beiden Herzen. Gelohnt wird dem Spieler das nicht nur mit dem Dank der geplagten Anwohner, sondern auch in Form von barer Münze sowie einzigartiger Zutaten für Alchemie- und Kunstwerkskunst.





»Witcher«-Universum Konsequenzen mit sich bringt. Du ignorierst den Hilferuf eines belagerten Dorfes? Völlig legitim, jedoch kann es passieren, dass das Nest später im Spiel zerstört und menschenleer ist.

TIEFKÜHLGIGANTEN

Wer Bittende nicht ignoriert, wird mit allerlei Abenteuern belohnt, die in den über 100 handgeschriebenen Quests von »The Witcher 3« stecken – und erlebt etwa die Geschichte des jungen Hjalmar. Eine kleine Hafenstadt auf der Skellige-Inselgruppe wird vom zürnenden Sturm gepeitscht, während Geralt auf seinem Ross die steile Klippe hinaufreitet. In der Burg bittet ihn der Lord, seinen Sohn Hjalmar zurück in die Sicherheit der Feste zu bringen. Schließlich ist der Jungspund auf der Suche nach einem Relikt zu einer gefährlichen Inselgruppe aufgebrochen, um seine Männlichkeit zu beweisen. Nach der Überfahrt auf die Insel wird der Hexer von im

Sand verrottenden menschlichen Körper begrüßt. Während er noch das Gemetzel untersucht, schnappen bereits Krebs-gleiche Kreaturen mit ihren Scheren nach seinen Fersen. Doch Geralt ist gewappnet: Mit Hilfe des magischen Flammenzeichens Igni verwandelt er die Angreifer augenblicklich in krosse Krabben. In Angriffsbereitschaft durchquert der Held fortan ein Tal, bis er eine Ebene erreicht. Verstreute Rüstungsteile und Blutflecken zieren den zerklüfteten Felsboden, der auf einem Baum gepfählte Tote gibt der Szene einen Hauch von Gruselkabinett. Am Ende des Pfades findet Geralt schließlich den Quell des Bösen. In den steinig Eingeweidern einer Höhle stolpert er über demolierte Schiffsteile, zerstreute Besitztümer der Crew. Hierher hat es Möchtegernheld Hjalmar und seine Mannen also verschlagen. Schnell entdeckt Geralt den jungen Abenteurer in einem improvisierten Gefängnis und hat »Witcher«-typisch – ähnlich wie in »Dragon Age« oder »Mass Effect« – die Wahl.

Hjalmar pocht darauf, seinen Entführer – einen schlummernden Eisgiganten, der es sich nur wenige Meter von der Zelle entfernt bequem gemacht hat – aufzuwecken und zu töten. Denn durch diese heldenhafte Tat kann er zum König von Skelligen werden. Allerdings kann der Witcher den Wunsch des Thronerben auch ausschlagen und den Riesen verstohlen im Schlaf ermorden. Entscheidest du dich für die heldenhafte Herangehensweise, steht ein frostiger Kampf bevor: Das riesenhafte Muskelvieh stampft auf, bringt die Höhle zum Erzittern, Stalaktiten lösen sich von der Decke und regnen als spitze Geschosse hinab. Mit gigantischen Pranken ergreift der blaue Gigant einen Schiffsanker, schleudert ihn nach dem Heldenduo, das jedoch dank Geralts Kampfkunst obsiegt.

Hjalmars Duell mit dem Eis-Rüpel soll sich als Teil der Skellige-Handlung auf die anderen Storyfäden auswirken. Wie tief das wirklich geht und ob es klappt, tolle Quests und Entscheidungsfreiheit mit

In der Taverne hocken düstere Gesellen – frag mal Geralt, der spricht aus Erfahrung.



Trickreich: Womit man wohl einen Eis-Giganten bekämpft? Einen kleinen Tipp findest du im diesem Suchbild.





spürbaren Konsequenzen in einer offenen »Witcher«-Welt zu schaffen, muss der polnische Entwickler in Teil Drei erst noch beweisen. Und gleichzeitig die Versprechen einlösen, das Inventar-Management zu verbessern und das Kampfsystem zu verfeinern. Letzteres soll nun über schnellere Angriffe verfügen und Blocken sowie Ausweichen auch bei großer Erschöpfung möglich machen, wenngleich Geralt in dem Fall möglicherweise ins Straucheln gerät. Zudem ist das Schmieden einzigartiger Gegenstände angedacht und die geskripteten Bosskämpfe will man über Bord werfen. Die Hexer-typischen Romanzen spielen natürlich auch eine Rolle, werden jedoch dem Serientrend folgend einem erwachsenen, nicht plump auf Sex setzenden Ansatz folgen.

Bezaubernd sind übrigens nicht nur Geralts Partnerinnen, sondern auch die bisher gezeigte Grafikpracht auf Basis der »Red Engine 3«. Dass die Sumpflande, die dunklen Tavernen und die prunkvollen Festen von »The Witcher 3« – so zumindest verspricht es der Entwickler – noch besser aussehen werden als auf den hier abgebildeten Screenshots, wird sich indes zeigen. 360 Live ist jedoch optimistisch. Nicht zuletzt weil die Polen angeben, das Spiel erscheine auf den leistungsfähigsten, zum Erscheinungstermin 2014 erhältlichen Systemen. Trotzdem: Für eine höhere Vorschau-Einschätzung muss das Team aus Warschau noch etwas mehr Spielsequenzen präsentieren. Kann man die bisher an den Tag gelegte Qualität allerdings halten, wäre es verheißungsvoll, wenn das hier nicht zum ersten Musst-du-haben-Rollenspiel für Xbox 720 avanciert.

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Rollenspielerische Freiheit der nächsten Generation: Geralts Abenteuer in offener Welt könnten wahrlich HITPOTENZIAL zauberhaft werden.

8.0 von 10



IM GESPRÄCH MIT PAWEŁ SASKO, QUEST-DESIGNER

360 Live: Die Haupthandlung dreht sich um Geralts Suche nach seiner verlorenen Liebe. Kommt das nicht den Romanze-Optionen in die Quere, die ja ebenfalls wieder zur Verfügung stehen?

Paweł Sasko: Es kommt ihnen in die Quere. Auf eine sehr bedeutsame Weise macht dies die vorhandenen Romanze-Optionen noch einnehmender. In den Büchern hat Liebe unseren Helden nicht davon abgehalten, zahlreiche Affären zu haben. Davon abgesehen, handelt es sich bei Geralts Beziehungen ganz eindeutig nicht um süße Liebesgeschichten, wie man sie aus Hollywood kennt. Die Welt des Witchers war schon immer weit entfernt von typischen Disney-Märchen, also bleibt Liebe einfach Liebe – aber Leidenschaft bleibt auch Leidenschaft.

360 Live: Wer kam auf die Idee, Geralt einen Bart zu verpassen?

PS: Geralt. Weißt du, wie hart es ist, sich ab und an zu rasieren, wenn man ständig auf Monsterjagd ist?! Aber mal im Ernst: Das war eine Idee unseres leitenden Konzeptkünstlers Bartek Gawel. Lustigerweise ist Bartek selbst ein bärtiger Kerl. Darüber hinaus symbolisiert Geralts Bart einiges. Allmählich ist er erwachsen

und ein bisschen verantwortungsbewusster geworden.

360 Live: Werden Spieler ihre »The Witcher 2«-Speicherstände importieren können, wie es Bioware mit »Mass Effect 2« und dessen Nachfolger gemacht hat?

PS: Ja! Als Designer liebe ich es, Spieler, die die Vorgänger durchgezockt haben, belohnen zu können. Ich kann noch nicht viel mehr dazu verraten, ohne die Handlung vorwegzunehmen. Stell einfach sicher, daß deine Speicherstände parat sind, wenn »The Witcher 3« erscheint. Das ist es wert – versprochen!

360 Live: Die Screenshots sehen fantastisch aus. Entsprechen sie dem, was der Spieler letztlich bekommen wird, oder geben sie nur die angepeilte Qualität wieder?

PS: Weder noch. Unsere Ziele sind viel höher gesteckt. Die Screenshots, die man aktuell sieht, sind noch mit Hilfe unserer älteren Render-Technik erstellt worden. Die neue Software ist gerade in der Entwicklung und ich kann versichern, dass sich die finale Grafik auf einem viel höheren qualitativen Level befinden wird.

Erhältlich | 2014 Status | 70% komplett

**ENDLICH
ENTHÜLLT!
JETZT IN 360 LIVE!****kurz&knapp**

Hersteller | Activision

Entwickler | Bungie

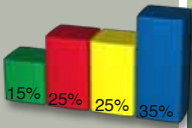
Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagtScience-Fiction-
Krawall mit
Elementen eines
Online-Rollenspiels.**das ist drin**

- Apokalypse
- Aliens
- Waffen
- Erforschen



DESTINY

Der Ego-Shooter von morgen, wie mag der wohl aussehen? Die neue Schöpfung der »Halo«-Erfinder von Bungie soll die Antwort geben. »Destiny« nennt sich das Megaprojekt. Richard Löwenstein war bei der Enthüllung für 360 Live vor Ort. Er hatte spannungsreiche Schießereien mit geheimnisvollen Außerirdischen erwartet – und wurde stattdessen unter die kalte Dusche gestellt...



Ähnlich wie »Halo« setzt auch »Destiny« auf stellenweise sehr surreale Bilder.

✖ High-End-Grafik

IM SCHATTEN LIEGT DIE KRAFT

Gute Videospiele sind durch einen klaren künstlerischen Stil gekennzeichnet. Die von Bungie ganz besonders. Das US-Team setzt seit Jahren auf eher helle und bunte Bilder. Sie sollen Hoffnung und einen Glauben an die Zukunft der Menschheit vermitteln. Ein weiteres Markenzeichen sind surreale Elemente, zum Beispiel von gewaltigen Hightech-Bauten, die im Himmel schweben. »Destiny« behält diesen Stil bei und konfrontiert die Sinne unter anderem mit gewaltigen Pyramiden-Raumschiffen vor rotem Sternennebel. In den letzten vier Jahren hat das Team um Grafikleiter Hao Chen dafür eine komplett neue Grafiktechnologie entwickelt. Man will gewaltige Ebenen, Gebirge, Flüsse und Bäume nahezu nahtlos mit aufwändiger Innenarchitektur verknüpfen. Lediglich ein sekundenlanges Abdunkeln des Bildschirms soll verraten, dass man andere Areale betritt. Für besonders kontrastreiche Bilder wird die Engine in Zusammenarbeit mit Grafikkartenspezialist Nvidia auf die detailreiche Darstellung von Felsen und Gemäuern in dunklen Bildpartien optimiert. Weitere Merkmale sind bunte Echtzeit-Lichtquellen inklusive Tag/Nacht-Zyklus.

700 Jahre in der Zukunft: Die Menschheit hat sich in diese eine Stadt zurückgezogen. Über ihr schwebt ein künstlicher Mond. Welches Geheimnis er birgt, das erforscht man im Spielverlauf.



Stell dir vor, du investierst drei Tage deines Lebens. Du tust das gerne, denn du hast eine Einladung bekommen, darfst einen der profiliertesten Videospiel-Entwickler unserer Zeit besuchen: Bungie. Du jettest voller Vorfreude nach Seattle zum Ort der Entstehung, um die neue große Schöpfung der »Halo«-Erfinder kennen zu lernen: »Destiny«. Ja, ich habe mich auf diese Presse-reise gefreut, habe mich voller Zuversicht in das »Theater« begeben – so nennt Bungie sein haus-eigenes Auditorium innerhalb des Entwicklungs-studios. Zwei Stunden sind für die Präsentation von »Destiny« vorgesehen. Activision-Chef Eric Hirshberg, Studioleiter Pete Parsons, Design-Chef Joseph Staten und viele andere Hochrangige aus dem Entwicklungsteam betreten die Bühne und erzählen rund 40 gela-denen Journalisten von ihren Plänen und Vorhaben. Zum Beispiel, weshalb man nach »Halo« erneut auf

Science-Fiction setzt: weil man's kann. Weshalb man einen bunten Grafikstil bevorzugt: weil's positive Gefühle erzeugt. Die Redner nutzen die Zeit gut. Sie erzeugen in mancher Hinsicht überzeugendes Kopf-kino. Wer die »Halo«-Reihe liebt, ist nach den vielen salbenden Worten sicher ganz fiebrig. Aufregende Begegnungen mit geheimnisvollen Außerirdischen, spannungsreiche Märsche durch Katakomben voller Rätsel und Mythen – stark!

DAS ENDE IST DIE ZUKUNFT

Aber dann sind die zwei Stunden vorüber und wir werden verabschiedet. Kalte Dusche, dabei sind noch viele Fragen offen. Wird die Action mit Handlung und Puzzles angereichert, oder versteht sich »Destiny« eher als pure Ballerei? Ist das Tempo forsch, oder setzt man eher auf taktischen Deckungskampf? Ich mag es kaum glauben: Wir werden gegangen, ohne auch nur eine Sekunde aus dem Spiel zu sehen. Nach der Zwei-Stunden-Präsentation weiß ich zwar, dass die Schnellfeuer-Pistolen, Maschinenkanonen und andere Flinten so lustige Namen tragen wie »Psycho Rifle«, »Thoon« oder »Fate of all the Fools«. Aber welche Wirkung die Büchsen entfalten und wie sie sich inmitten eines großen Alien-Angriffs anfühlen – das bleibt mangels spielbarem Code im Unklaren.

Ich habe nur selten einer Pressevorführung bei-wohnen dürfen, bei der so viel erklärt, aber so wenig veranschaulicht wurde. Zu sehen gibt es ein paar

Skizzen und Renderbilder, sonst aber kaum etwas. Tatsächlich bleibt eine rund 20 Sekunden umfassende Demonstration der neuen, bisher namenlosen Grafik-Engine – ein Spaziergang über den Mond – das ein-zige bewegte Bildmaterial mit Bezug zum Gameplay. Der Leser möge dem Berichterstatter daher die fehlende Einschätzung eines Hitpotenzials verzeihen. Eine Zahl zu nennen, das wäre tatsächlich wie Kaffee-satz-Lesen.

Gut sieht er allerdings schon aus, der Marsch über den Erdtrabanten. Wie sich während dieser einen Szene die aschgraue Landschaft wandelt, wie zwischen dunklen Kratern die gleißenden Scheinwerfer einer Mondbasis zu glühen beginnen und die Stimmung sich von einlullend zu aufgeladen ver-ändert, das hat schon was. Allzu viele idyllische Momente hält die ferne Zukunft für uns Erdlinge allerdings nicht bereit, wenn man der Handlung von »Destiny« Glauben schenken mag. In 700 Jahren ist die Erde nur noch ein Schatten ihrer selbst. Vergessen ist das goldene Zeitalter, als die Menschen den Weltraumflug zu beherrschen lernten und sich von ihrem Heimatplanet lösten, um das Sonnensystem zu besiedeln. Dann geschieht etwas Grauensvolles. Et-was, das fast alle Bewohner des Blauen Planeten aus-rottet. Die wenigen Überlebenden sind in der letzten Stadt auf Erden versammelt, die den Menschen ge-lieben ist. Sie leben im Schutze einer künstlichen Sphäre, die wie ein gewaltiger Mond über dem Zen-

Supernova oder Sternschnuppe?

- +** Viele Elemente von »Destiny« erinnern an Online-Rollenspiele oder Free-to-Play-Games, trotzdem sind keine Extrakosten zu befürchten. Activision-Chef Eric Hirshberg sinngemäß: »Das wird ein Diskspiel, ohne Abo und anderes Tralala!«
- Die Konsole muss zwecks Aktualisierung der Spielwelt immer online sein. Zum Spielen benötigt man demnach Xbox Live Gold

✕ Besuch bei Bungie

DIE WIEGE DES UNIVERSUMS

Seine größten Erfolge feierte der US-Spielhersteller Bungie mit den Ego-Shootern aus der »Halo«-Reihe auf der Xbox. Gedanklich ist das Team aus der Stadt Bellevue im US-Bundesstaat Washington daher bei vielen Menschen mit Microsoft liiert. Dabei hat Bungie seine Frühwerke »Pathways into Darkness«, »Marathon«, »Oni« und »Myth« in den Jahren 1991 bis 2000 unabhängig von Microsoft auf Mac und anderen Hardware-Plattformen veröffentlicht. Seit 2007 steht Bungie erneut auf eigenen Füßen und hat sich für einen Zeitraum von zehn Jahren mit Activision verbündet. Beide Unternehmen verschreiben sich dem Projekt »Destiny«. Hinter dem Namen steckt mehr als nur der Online-Ego-Shooter, der jetzt enthüllt wurde. »Destiny« soll sich vielmehr zum Gaming-Universum entwickeln, das über die Jahre mehrere Ableger hervorbringt. Daran arbeiten rund 350 Designer, Autoren, Programmierer, Grafiker und Soundprofis. Wie sie das tun, daraus macht Bungie normalerweise ein großes Geheimnis. Für uns hat Studioleiter Pete Parsons eine Ausnahme gemacht und anlässlich eines kleinen Rundgangs durch das Studio einige Besonderheiten aus dem Alltag der Bungie-Mitarbeiter erläutert. Zum Beispiel lässt man häufig Mitarbeiter zwischen Teams wechseln, sei es weil eine Aufgabe danach verlangt, oder um der Kreativität willen. Bei jedem Umzug lösen die betroffenen Mitarbeiter nur die Bremsen an den Rollen unter ihren Schreibtischbeinen und schieben den Tisch mitsamt Rechner, Monitor und persönlichen Habseligkeiten an den neuen Platz. Fertig! »Neulich haben wir an einem Wochenende 240 Arbeitsplätze umverteilt«, erzählt Pete. Sobald sich alles wieder an seinem Platz befindet, darf man sich an einem gesunden Buffet mit Obst und Snacks stärken. Oder an einer zwei Stockwerke hohen Kletterwand seinen Todesmut auf die Probe stellen. Weniger riskant ist der Besuch in der hauseigenen Spielhalle. Dort stehen neben einem Billardtisch und einem gewaltigen »Forza 4«-Cockpit acht Oldie-Spielautomaten zum Dauerdaddeln bereit. Ein »Ms. Pac-Man«-Highscore von 19.260 Punkten ist allerdings schon ein bisschen schwach, liebe Bungies.



Und außerdem?

■ Basis des Gameplays ist ein beständiges Online-Universum, in das man sich jederzeit ein- und ausklinken kann ■ Die Kampagne zielt auf Einzelspieler und Koop-Teams. Die Kampagne wird in das laufende Online-Universum integriert werden ■ Was während der Kampagne geschieht, hat auch Folgen für das beständige Online-Universum. Die Umwelt verändert sich je nachdem, was die Mitspieler tun ■ In speziellen Arenen soll man Freunde und fremde Mitspieler jederzeit ansprechen und diese zu sich ins Team einladen können, ähnlich wie beim Playstation-Network-Abenteuer »Journey«. Wir stellen uns das vor allem für Bossgegner-Fights sehr spannend vor ■ Auch Versus-Kämpfe sind geplant



Nur die »Hüter« können die Menschheit vor der Ausrottung bewahren. Es gibt sie in drei Klassen: Hunter, Titan und Warlock. Der eine schnell, der andere stark, der dritte eine Mischung daraus.

trum der Siedlung schwebt. Herkunft und Funktion des künstlichen Mondes? Unklar. Ebenso, warum die Alien-Rassen der »Vex«, »Fallen« und »Cabal« in das Sonnensystem vordringen und es besetzen. Sind diese zeitreisenden Cyber-Kreaturen und kosmischen Zombies verantwortlich für die Beinahe-Vernichtung der Menschheit?

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines »Guardian«, einer der Hüter der Stadt. Vom »Turm« aus, dem zentralen Unterschlupf aller Hüter, macht er sich auf die Suche nach Antworten. Die Hüter verbergen sich hinter Masken und Kampfanzügen, ähnlich wie der Master Chief aus »Halo«. Kein Name, kein Gesicht und ein Schicksal, das erst noch geschrieben werden will. Der Spieler soll sich seinen Helden nach und nach zu eigen machen. Er soll ihn mit freigespielten Waffen, Stiefeln, Schilden und Mänteln individualisieren, und »seine eigene Geschichte schreiben« – so formuliert es Jason Jones, Mitbegründer und kreativer Leiter bei Bungie. Wie man sich diese Erzählweise

vorzustellen hat und auf welche Weise Action und Erzählung verbunden sind, das verrät er nicht. Dafür aber, dass ein Rangsystem die Motivationskurve nach oben lenken soll. Durch Teilnahme an Kämpfen arbeitet sich jeder Hüter im Spielverlauf durch die Hackordnung und wird schließlich zu einer »Legende«.

ALLES SCHON MAL DA GEWESEN

Während der gesamten Präsentation erlebe ich ein Déjà-vu nach dem anderen. Alien-Apokalypse. Zerstörte Städte. Gewaltige Basisschiffe im All. Krieger in gepanzerten Kampfanzügen: All das erinnert mich etwas zu sehr an »Halo«. Gleiches gilt für die Musikbegleitung in aufwändigem Orchesterstil. Bungies Hausmusiker Mike Salvatori und Marty O'Donnell führen fünf Stücke vor. Sie wurden zum Teil von Ex-Beatle Paul McCartney mit komponiert und in den Londoner Abbey-Road-Studios aufgenommen. Das Ergebnis klingt typisch Bungie. Also sehr





Trotz des apokalyptischen Szenarios will »Destiny« durch Verwendung bunter Farben und starker Kontraste eine eher positive und zukunftsverheißende Stimmung verbreiten.

dramatisch, sehr nach Space-Opera. Aber halt allzu kommerziell und frei vom Mut zur Überraschung.

Und doch will »Destiny« mehr sein als nur eine aufwändige Variante der »Halo«-Saga. Zwecks frischer Impulse werden die dominanten Ego-Shooter-Gene um Facetten eines Online-Rollenspiels im Stil von »World of Warcraft« ergänzt. Der Spieler bewegt sich mit via Internet verbundenen Mitspielern gemeinsam durch weitgehend offen gestaltete und frei begehbare Kulissen. Als Ausgangspunkt dient die erwähnte Stadt. Der Turm und das grüne Gelände drumherum dienen als friedlicher Treffpunkt für alle Teilnehmer. Wer die Stadtmauern hinter sich lässt und das zerstörte Umland erkundet, für den beginnen die Abenteuer. Man kann beispielsweise Chicago als eine im Sumpf versinkende Ruinenstadt entdecken. Der Spielplatz umfasst aber keineswegs nur Areale auf der Erde. Raumgleiter gestatten Reisen zu Planeten und Monden innerhalb des Sonnensystems. Was soll es nicht alles zu erkunden geben: verlassene Städte



auf dem Mars, vom Sturm umtoste Ebenen auf der Venus, im Eis versunkene Siedlungen auf dem Jupiter-Trabant Europa, zerborstene Raumgleiter zwischen den Ringen des Saturn. Ob die Sternenflüge nur als Videoszene abgehandelt werden oder ob tatsächlich echte Raumkämpfe auf dem Programm stehen, das lässt Bungie noch offen. Alles andere als »Start frei!« wäre allerdings merkwürdig: Welche Sinn macht sonst die Möglichkeit zum Tuning der Flugvehikel, die Bungie bereits bestätigt hat?

EGO-SHOOTER TRIFFT ONLINE-ROLLENSPIEL

Wer Mars, Europa und Konsorten alleine erforschen möchte, kann das tun. Gesellige Weltenretter laden allerdings Bekannte ein oder sprechen des Weges Kommende zwecks Koop-Gaming an. »Destiny« zielt eher auf die gemeinsame Sache. Die Kampagne ist auf Solisten und Zweier-Teams zugeschnitten und verschmilzt mit Großkampf-Arenen für Mehrspieler-Partien. Der Spieler soll sich in seinem Bewegungsdrang weder durch Ladepausen noch durch allzu viele Grenzen im Gelände gestört fühlen. Ein Hauptmenü soll es gar nicht erst geben, statt dessen wird man jederzeit zwischen Spielmodi hin- und her wechseln sowie in Partien ein- und aussteigen können. Bungie-Mann Chris Butcher, seines Zeichens technischer Leiter, veranschaulicht die Gameplay-Struktur anhand einer Kampfszene auf dem Mars. Er erzählt, wie sich ein Koop-Team im Rahmen der Kampagne durch einen Wüstenabschnitt des Planeten kämpft. Irgendwann erkennt die Game-Engine, dass sich das Paar einer mehrspieler-tauglichen Publikumszone nähert: dem »Staubpalast«, dem Prunkstück einer geheimnisvollen Stadt, die unter dem roten Sand begraben liegt. Hier soll ein Artefakt Aufschluss darüber bringen, was die Menschheit einst fast vernichtet hätte. Und so feuert man also auf bullige Kreaturen, die offenbar dem Film »Das fünfte Element« entsprungen sind, und kämpft sich voran. Währenddessen prüft die Netzwerk-Engine, auf welchen Online-Servern Mitspieler

verfügbar sind und loggt sie ein. Das geschieht alles ohne Schnitt und Stopp. Unauffällig wechselt man von der geschlossenen in die Publikumszone und kann sich mit weiteren Mitspielern verbrüdern. Prima Sache. Denn jetzt, so Chris Butcher weiter, kämpft man Seite an Seite mit Gleichgesinnten gegen eine gewaltige Bedrohung: Ein außerirdisches Mutterschiff schwebt ein und spuckt Dutzende Angreifer aus. Großes Alien-Halali!

Nur leider ist auch dieser Kampf bisher lediglich ein Luftschloss, aufgebaut auf einem wackligen Fundament aus Visionen und Versprechungen. Was bisher an Material gezeigt und geschildert wurde, das könnte ebenso gut als Basis für ein Buch, eine Zeichentrick-Serie oder eine Bande von Action-Figuren dienen. Denn echtes Gameplay war bisher, um das noch einmal deutlich zu sagen, nicht zu sehen. Selbst beim Thema Hardware-Plattform drücken sich Bungie und Activision um präzise Angaben. Nur dass »Destiny« auf der Xbox 360, Playstation 3 aber auch auf der Next-Gen-Konsole Playstation 4 zu den Sternen aufbricht, ist bestätigt. Ob aber Bungie auch auf der nächsten Konsolen-Generation entwickelt, daraus macht man ein ebenso großes Geheimnis wie aus dem Starttermin. Activision-Chef Eric Hirshberg sagt auf Nachfrage, dass 2013 wohl eher nicht mehr mit »Destiny« zu rechnen sei. Das lässt alle Türen offen. Wir tippen auf den kommenden Jahreswechsel.

Richard Löwenstein

360LIVE sagt...

Bisher redet Bungie nur über große Pläne, schöne Bilder und umwerfende Musik, statt über Gameplay. HITPOTENZIAL Kann was werden. Muss aber nicht.

? von 10

Erhältlich | 31. Mai 2013 Status | 85% komplett

Und außerdem?

■ Kooperation mit dem US-Sportkanal ESPN ■ Splitscreen-Modus sichere Sache ■ Nutzt Codemasters' »Race Net«, das Pendant zu Electronic Arts' Autolog-Funktion ■ Einbindung von Twitter und Facebook

kurz&knapp

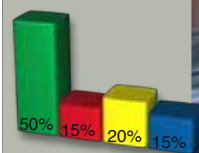
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
Codemasters Southam
Genre | Renn-
simulation
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Globaler Renn-
wettbewerb mit
realitätsnahen
Strecken und
Boliden.

das ist drin

- Gas geben
- Durch Kurven bretern
- Ruhm erlangen
- Team bearbeiten



GRID 2

Das UFC der Rennspiele

Der amerikanische Werbefachmann Art Davie hatte einst eine Vision: Vertreter unterschiedlicher Kampfsportarten in einem Wettkampf gegeneinander antreten lassen. Das Ergebnis heißt »The Ultimate Fighting Championship« und ist weltweit unter der Abkürzung »UFC« bekannt und beliebt. In »Grid 2« hat der fiktive Manager Patrick Callahan eine ähnliche Idee: Einen Wettbewerb, bei dem die Fahrer unterschiedlicher Motorsportdisziplinen gegeneinander rasen. Die World Series Racing, kurz »WSR«, dient als Karosserie für Codemasters kommende Motorsport-Hoffnung.

Doch die WSR hat ein Problem: niemand kennt das Ereignis. Das soll sich ändern. Jetzt. Mit dir. Callahan beauftragt dich, die Welt auf seinen Event aufmerksam zu machen. Wie das gehen soll? Die Antwort liegt auf der Straße – wortwörtlich: Zeige bei Rennen

dein Können, wecke das Interesse der anderen Fahrer und lenke so ihr Augenmerk auf die WSR. Aber bekanntlich ist aller Anfang schwer. Oder in diesem Fall: klein. Denn bis auf eine winzige Garage und einen voll lizenzierten Volkswagen Golf R hast du nichts – noch nicht.

Das erste Event rollt an. Ein Eliminierungsrennen in den abgesperrten Hochhausschluchten von Chicago. Ein wahrer Spießbrutenlauf, bei dem alle 30 Sekunden der Letztplatzierte rausfliegt. Drei, zwei – Gas! Die Motoren röhren, die Reifen quietschen, die Zuschauer am Streckenrand jubeln frenetisch. Trotz Bleifuß versucht die aggressive KI-Konkurrenz stets, dich von der Bahn zu drängen. Praktisch daher, dass die zuschaltbaren Fahrhilfen vor allem Einsteigern unter den Kotflügel greift und die Karre auf dem Asphalt hält. Du magst es lieber realistisch? Kein Thema! Ideallinie, Bremsassistent und weitere Einstellungen können Profifahrer auf Wunsch abschalten, dadurch die Kurve enger nehmen und so ein paar Millisekunden rauskitzeln, was speziell auf höheren Schwierigkeitsgraden über Sieg oder Niederlage entscheiden kann. Dafür muss jedoch in Kauf genommen werden, dass man schneller die Leitplanken küsst. Ebenso lässt sich der Wirkungsgrad des Schadensmodells auf die Fahrphysik einstellen. Je sensibler die Konfiguration, desto mehr wirken sich Blechschäden auf Kurvenlage und Toppspeed aus. Kurzum: Wer hier die volle Packung Realismus zuschaltet und auch meistert, darf sich tatsächlich Asphalt-Profi nennen.

Dass man verbranntes Gummi und stinkende Auspuffe förmlich riechen kann, dazu trägt neben der wuchtigen Geräuschkulisse vor allem die herrlich detaillierte und auf Hochglanz polierte Grafik einen wesentlichen Teil bei: gestochen scharfe Texturen, überzeugende Kantenglättung, spiegelnde Lackoberflächen, flüssiger Bildaufbau. Optisch fährt »Grid 2« ganz klar in der Poleposition mit – zumindest in der gezeigten PC-Version. Die Konsolenversion hat Codemasters 360 Live bisher noch nicht präsentiert. Ebenso wie eine Cockpit-Ansicht, die der Entwickler aus dem britischen Southam zum Leidwesen aller Realismus- und Lenkrad-Fans über Bord warf, um Ressourcen für andere Grafikelemente zu schaffen.

Doch zurück zum Rennen: Die Fahrer des Alfa Romeo Giulietta, des Chevrolet Camaro SS und vier weiterer Boliden sind trotz röhrender Turbo-Motoren bereits aus dem Rennen. Jetzt heißt es: ich oder er, VW Golf R gegen BMW M3 Sport Evo. Die letzte Kurve ist in Sichtweite. Gas dosieren, vor dem Bogen leicht abbremsen, Handbremse ziehen und ab geht er, der Bilderbuch-Drift. Doch der M3-Fahrer macht einen Fehler, gibt noch im Scheitel Gas. Sein Gefährt übersteuert, das Heck bricht aus, völlig perplex landet er in der Absperrung – Sieg in letzter Sekunde! Obendrauf gibt's einen virtuellen Goldpokal und ein üppiges Preisgeld. Und noch viel wichtiger: Die Aufmerksamkeit von Teilnehmern und Sponsoren, allen voran der amerikanischen Sport-Liga ESPN, die prompt per TV-Übertragung berichtet. Der erste

Lamborghini Gallardo oder Trabant 600?



Detailgetreue Nachbauten der Originalfahrzeuge, viele über den Globus verteilte Austragungsorte, optische und technische Optimierungen an allen Fahrzeugen möglich, vielversprechender Story-Modus, exzellente Fahrphysik, grafischer Detailreichtum auf Basis der »Ego Engine« grandios...



...aber bislang nur auf PC vorgeführt, Umfang derzeit nicht absehbar, Mehrspieler-Komponente noch geheim, wie anspruchsvoll wird die Story?



Schritt ist getan, der Weg zu neuen Veranstaltungen gepflastert. Nun stehen Rennen in den USA, Europa und Asien auf der Agenda – jeweils mit komplett eigenen Strecken und Fahrzeugtypen. NASCAR-Rennen in Indianapolis, Gokart-Wettkämpfe in Österreich, Prototypen-Kräftemessen auf idyllischen Waldstrecken – »Grid 2« verspricht Abwechslung satt.

Schön zudem, dass neben der eigenen Erfahrung auch die WSR mitwächst. Mit jeder Saison steigert sich die Zahl der Zuschauer, Teilnehmer und Sponsoren. Wo in der ersten Epoche noch windige Fahnen wehen, zieren bereits in der dritten Saison Kinoleinwand-große Werbeplakate den Hintergrund, während ein bombastisches Feuerwerk und eine Lasershow den Himmel erhellen. Auch der eigene Rennstall wächst und bietet immer mehr Möglichkeiten, seine PS-Schleudern feinzutunen und mit selbst entworfenen Grafiken oder Sponsoren-Logos aufzubezeln. Wenn Codemasters jetzt noch mit spannenden Details zum bislang geheim gehaltenen Mehrspieler-Modus rausrückt, müssen sich »Forza« und »Need for Speed« auf ein gewagtes Überholmanöver gefasst machen.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Wenn Umfang und Modivelfalt der eindrucksvollen Grafik und Fahrphysik gleichkommen, rast »Grid 2« HITPOTENZIAL geradewegs aufs Schampus-treppchen.

8.0 von 10

✕ Fahrer mit Gesicht

DER MANN AM STEUER

Die meisten Rennspiele haben eine Persönlichkeitsstörung. Ähnlich wie in Werbevideos von Automobilfirmen sieht man meist nicht mehr als das Vehikel selbst. Der Fahrer dahinter – wenn überhaupt einer drinsitzt – hat da oft den Charakter eines Crashtest-Dummys. Anders in »Grid 2«: Im Laufe der Hauptgeschichte trifft man in seiner Karriere auf andere Teilnehmer, die einen ständig begleiten. Diese »Prestige-Fahrer« entpuppen sich als ernste Kontrahenten, sozusagen als Antagonisten, womit sich eine Art Rivalität entwickelt. Selbst wenn's so trashig wie in »Fast and the Furious« wird, hebt das Feature »Grid 2« wohltuend von vielen Konkurrenzprodukten ab.



Wieder mal die Betonwand geküsst? Kein Problem: die auf Wunsch auch abschaltbare Rückspulfunktion gibt dir eine zweite Chance.

Erhältlich | 26. April 2013 (Import) | Status | 90% komplett

Und außerdem?

- Die Welt soll mindestens genauso groß werden wie in Teil Eins und ebenso lange zu Erkundungstouren einladen
- Erfolge? Klar! Zurzeit sind sie aber noch nicht von den Toten auferstanden ■ Die »Zombie Bait Edition« des Spiels erscheint nur in Großbritannien. Sie enthält die umstrittene Büste eines entstellten Frauentorsos im aufreizenden Doppel-D-Bikini
- Die fünf Helden haben alle die Blutgruppe 0 Negativ



DEAD ISLAND: RIPTIDE

kurz&knapp

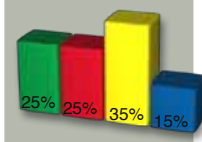
Hersteller | Deep Silver
Entwickler | Techland
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ultrabrutales Zombieschlachtfest mit Vier-Spieler-Koop und Rollenspiel-Einflüssen.

das ist drin

- Arm dran
- Bein ab
- Kopflös
- Herzschmerz



Ich bin noch ein Mensch, holt mich hier raus!

Endlich in Sicherheit! Logan Carter, Purna Jackson, Sam B und Xian Mei sitzen von unmenschlichen Strapazen gezeichnet in einem Helikopter, der sie von dieser verfluchten Ferieninsel Banoi schaffen soll. Weit weg von Sonne, Palmenstrand und untoten Menschenfressern, die den vorlauten Tausendsassa, die treffsichere Schusswaffenexpertin, den abgehalfterten Rapper mit Vorliebe für stumpfe Schlagwaffen und die chinesische Schnittwaffenmeisterin in den vergangenen Tagen immer wieder in Stücke reißen wollten. Keine Frage, das Ende zur ultrabrutalen Zombie-Zerstückelungs-Action von 2011, die niemals offiziell in Deutschland erschienen ist, lässt Fragen offen.

Weshalb es auch nicht verwundert, dass »Dead Island: Riptide« direkt an diesem Punkt ansetzt. Noch in der Nähe des fiktiven Inselatolls landet der Hubschrauber auf einem Militärschiff. Die Rettung des Vierergespanns scheint gewiss. Doch der Schein trügt. Beim Betreten des Decks wird das Quartett prompt festgenommen. Was zum Teufel...? Und was macht eigentlich dieser schmierige Zivilist Frank Serpo, scheinbar Angestellter eines Privatkonzerns, hier? Warum befiehlt er den Soldaten, zwei der Gruppenmitglieder in die Schiffslaboratorien zu schaffen?

Und Moment mal: Labors? Auf einem Militärschiff? Die Sache stinkt doch gewaltig!

In einer schäbigen Kabine unter Deck treffen die Überlebenden auf den Ex-Navy-Soldaten John Morgan, der dort mit ihnen gefangen gehalten wird. Wie sich herausstellt, wurde der Kerl gebissen, aber wie der Rest der Truppe scheint auch er immun gegen den Zombievirus zu sein. Es kommt, wie es kommen muss: Die Seuche verbreitet sich unter der Schiffsbesatzung und zu allem Überflus wütet auch noch ein unbeschreiblicher Sturm. Wenige Minuten später kentert das Schiff und der Spieler strandet als einer dieser fünf Charaktere auf einer Nachbarsinsel von Banoi – auf Palanai Island. Klar: Auch hier sind fast alle Einheimischen und Touristen zu modrigen Frischfleischfans mutiert. Erneut gilt es, alleine oder mit bis zu drei Freunden einen Ausweg aus dem Dilemma zu finden.

Schon die ersten Minuten verdeutlichen: Nicht nur die Story folgt den Pfaden des ersten Serienteils, sondern auch die Spielmechanik ist größtenteils gleich: Aus der Ego-Perspektive erkundet man das einstmals idyllische Eiland, sammelt hunderte Waffen und Einzelbauteile und verbessert damit an dörflichen Werkbänken seine Totschläger – oder baut sich gleich



Schusswaffen spielen in »Riptide« eine weitaus prominentere Geige als noch im Vorgängerspiel. Bereits im Prolog bekommt man Pistole und Schrotflinte in die Hand gedrückt.

✕ Der Neue

DAS IST JOHN MORGAN

Wie sein Vater ist John ein Kind der US Navy, wo er sein Dasein allerdings als Smutje in der Kombüse fristete. Da er am rechten Oberarm von einem Zombie gebissen wurde und sich nicht in eines der Monster verwandelte, scheint er wie die anderen Überlebenden immun gegen die Seuche zu sein. Jahrelanges Training hat ihn zu einem wahren Nahkampf-Meister geformt. Laut Hersteller Deep Silver wurde der Charakter von populären Faustkampf-Mods der PC-Fassung wie »Fist of the North Star« inspiriert.



Zombiefest oder tödlicher Kater?

- +** Insel wirkt farbenfroh und detailliert, Online-Koop-Modus für bis zu vier Metzger, spaßige Waffen-erstellungs- und Aufrüstkomponente, der Zombie-Thematik entsprechend sehr brutal...
- ... weswegen es offiziell nicht nach Deutschland kommt, hat momentan noch mit kleineren Fehlern und Einbrüchen der Bildrate zu kämpfen

ganz neue Argumentationsverstärker. Doch anfangs schleudert man den wandelnden Leichen noch krumme Stöcke ins zerflederte Gesicht, schlägt ihnen mit rostigen Brecheisen die Schädeldecke ein oder trennt mit schäbigen Küchenmessern ganze Gliedmaßen vom Torso – natürlich begleitet von Hektolitern an spritzenden Hämoglobinfontänen. Dass es, wie auch der Hersteller bestätigt, von »Riptide« keine deutsche Version geben wird, verwundert jedenfalls nicht.

Schon bald greifen die Überlebenden auf noch tödlichere Utensilien zurück: scharfe Äxte, mächtige Macheten, mit Nägeln gespickte Baseballschläger – der Fundus ist riesig. Auch Pistolen, Schrotflinten, Maschinengewehre und andere Fernwaffen sollen eine noch größere Rolle spielen als bisher. Die Waffenmechanik wurde jedenfalls gehörig überarbeitet – insbesondere was das vereinfachte Anvisieren der deformierten Matschbirnen angeht. Techland versichert 360 Live jedoch, dass der Bleispritzengebrauch nicht ausarten soll. Auch in »Riptide« liegt der Fokus auf brachial umgesetzten Nahkämpfen.

Ebenso bekannt aus dem Erstling: In Dörfern und Siedlungen trifft der Held auf andere Überlebende. Deren Missionen treiben die Story mächtig voran und

auch abseits des Plots gibt es Unmengen zu tun. Neu in diesem Zusammenhang: Besagte Orte müssen immer wieder vor Übergriffen geschützt werden – mit Zäunen, mit Geschütztürmen und dergleichen mehr. Freunde des aus der »Gears of War«-Serie bekannten »Horde«-Modus werden's lieben!

Natürlich kommen auch Rollenspieleinflüsse bei »Riptide« nicht zu kurz. Das Ausknipsen von Zombies und das Erfüllen von Aufgaben geben Erfahrungspunkte – früher oder später steigt der Held im Level auf. Dadurch verdiente Punkte können in drei Fähigkeitsbäume investiert werden, die Boni auf Angriffswerte und Gesundheit sowie neue Kampfmanöver freischalten. Wer sich damit nicht herumschlagen will, kann bei der Charaktererstellung auch eine von drei vorgegebenen Spielweisen wählen – etwa den Fokus auf Überlebensfertigkeiten. Heldenverbesserungen erfolgen dann vollautomatisch. Apropos Held: Ein Spielstand vorausgesetzt, ist es möglich, seinen Charakter aus Teil Eins zu importieren und die meisten seiner Fähigkeiten zu übernehmen. Optisch trimmt Techland Palanai Island auf eine abwechslungsreichere Szenerie als die der Nachbarsinsel. Alles wirkt rauer, dschungelartiger, lebhafter und einen Tick bunter als zuvor. Ein überarbeiteter Physikmotor gewährleistet

unterdessen noch realitätsnähere Zerstückelungen, während weichere Animationen die Bewegungen von Zombies und Menschen glaubhafter erscheinen lassen. Atmosphäre-i-Tüpfelchen: Ein dynamisches, zufälliges Wettersystem für die passende Stimmung.

Aktueller Eindruck nach dem auf knapp eine Stunde begrenzten Probespiel: Wer auf Zombie-Hackfressen und raue Action steht, der bucht mit »Riptide« genau den richtigen All-Inclusive-Urlaub. Wer dagegen bei übertriebenen Blutorgien die Nase rümpft, der sollte trotz vielversprechendem Koop-Modus die Finger davon lassen. »Sind sie zu stark, bist du zu schwach« gilt eben nicht nur für Erfrischungsbonbons.

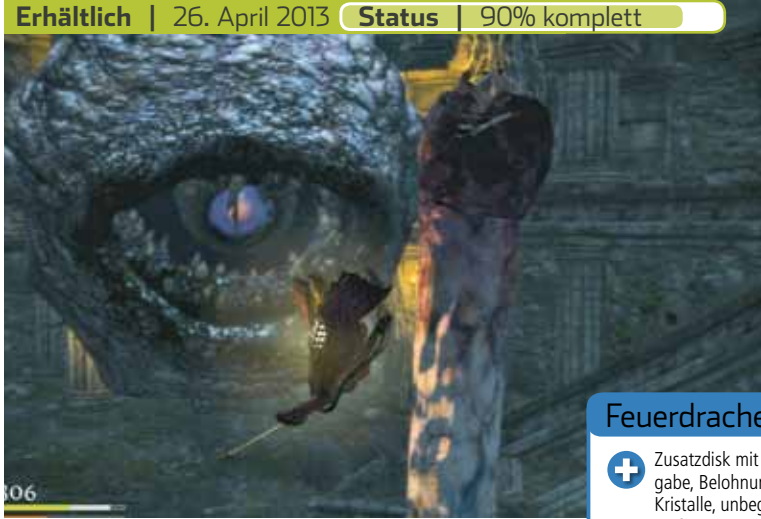
Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Dreht Entwickler Techland noch ein bisschen an der Detailschraube, könnte hieraus erneut ein Koop-Hit HITPOTENZIAL werden.

8.0 von 10

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



Feuerdrache oder Eiskönigin?

- +** Zusatzdisk mit HD-Texturen und japanischer Sprachausgabe, Belohnung für Spieler des Originals: 100.000 Rift-Kristalle, unbegrenzt Reisesteine sowie Rüstungspaket, umfangreiche neue Insel mit frischen Gegnern und Beute
- Sehr hoher Schwierigkeitsgrad dürfte nicht jedem gefallen, Aufgaben wenig innovativ, Figuren bewegen sich etwas behäbig



Die Hölle auf Inseln

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

kurz&knapp

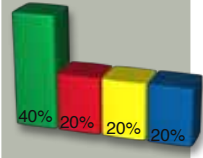
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom Japan
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fordernde Erweiterung mit überarbeitetem Hauptspiel als Gratis-Beigabe.

das ist drin

- Monster schlachten
- Aufgaben erledigen
- Insel erkunden
- Bildschirm anschreien



Gransys ist wieder ein sicherer Ort. Die Blumen blühen, die Trolle tanzen und der Erweckte lässt sich zusammen mit seinen zwei Gefährten am Strand von Karssadis die Sonne auf den Harnisch scheinen. Bis eines Tages eine geisterhafte junge Frau namens Olra am Steg steht und den Trupp um Hilfe bittet: Die düstere Insel Finstergram wurde verflucht und von Monstern überrannt – Zeit für neue Heldentaten! Noch nie von dem Örtchen gehört? Wenig verwunderlich, denn Capcom schiebt die Insel erst mit der kommenden »Dragon's Dogma«-Erweiterung »Dark Arisen« auf die virtuelle Karte. Löblicherweise stranden hier auch Spieler, die das Hauptspiel noch nicht besitzen – das nämlich packen die Japaner direkt mit auf die Disk.

Finstergram macht seinem Namen alle Ehre und stellt einen äußerst anspruchsvollen neuen Schauplatz dar, der erst für Helden ab Level 50 zugänglich ist. Wie rau es hier tatsächlich zugeht, erlebt das Trio schon nach wenigen Metern... Das Schwarz der Nacht hüllt die Ruinen von Finstergram in Dunkelheit. Bruchige Mauern und blutige Menschenleichen zeugen von Zerfall. Tief im Inneren der Insel soll eine uralte Bestie

lungern. Doch bis dahin ist es noch ein langer und steiniger Weg – der gleich mit einem Schlag ins Gesicht beginnt. Denn kaum betreten der Erweckte und seine KI-Gefährten aus der Verfolgersicht den ersten Raum, erscheint neben einem Rudel Kobolde ein haushohes, fliegendes Geschöpf mit einer überdimensionierten Sense in der Hand: der Tod höchstpersönlich, einer der insgesamt 25 neuen Gegnertypen und zugleich der gefährlichste von allen. Einmal nicht aufgepasst, schon holt der Schnitter mit seiner Klinge aus, säbelt durch den Körper und zerlegt den Level-50-Recken mit nur einem Hieb. Okay, das war wohl nichts. Ein Glück, dass Speicherpunkte zahlreich sind. Die Möglichkeit, in den einfacheren Modus zu wechseln, findet ebenso Gefallen. Doch ein Zuckerschlecken ist es trotzdem nicht. Wer hier nicht taktisch vorgeht, seine Kumpanen heilt und auch mal den Rückzug anordnet, segnet zu oft das Zeitliche. Schon bald fragt man sich, was für Sadisten freiwillig den neuen harten Schwierigkeitsgrad wählen. Ein Tipp an dieser Stelle: Abseits der linear aufgebauten Story lohnt die Erkundung der Insel. Wer brav Quests der Marke »Besorge Schlüssel X« und »Erlege Monster Y«

absolviert, kann dann gestärkt dem roten Plotfaden folgen. Hinzu kommt, dass Truhen mit lukrativem Inhalt hinter jeder Ecke schlummern. Aber Vorsicht: Manch Beutekiste wird von Tentakeln behaust, die der Truppe ordentlich zusetzen. Wurde schon der hohe Schwierigkeitsgrad erwähnt? Wie praktisch, dass Capcom nebst neuen Level-3-Angriffen auch über 100 frisch geschmiedete Edel-Waffen und -Rüstungen verspricht. Letztere sind zwar anfangs oft verflucht, lassen sich aber nach kurzer Reinigung durch Olra verwenden – wenn da nur nicht jedes Mal der lange Weg zum Inseleinstiegsbereich wäre. Alle beisammen? Na dann auf in den Kampf – das wird 'ne lange Nacht!

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Fantastische Erweiterung, die in Sachen Umfang und Herausforderung gleichermaßen monströs auftritt.

8.5 von 10

Erhältlich | 26. April 2013 Status | 90% komplett



Kirk oder Klingon?

- + »Star Trek«-Flair, Bindeglied zwischen den beiden neuen Kinofilmen, hohe Originalnähe, unterschiedliche Wege, soll komplett eingedeutscht werden
- Animationen noch recht steif, Texturdetails lassen zu wünschen übrig, KI-Partner hat Probleme mit Wegfindung und Reaktionsschnelligkeit



kurz&knapp

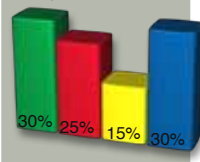
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
Digital Extremes
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Koop-Abenteuer mit Kirk und Spock, das die Brücke zwischen den beiden neuen Filmen schlägt.

das ist drin

- Türen öffnen
- Schalter drücken
- Konsolen hacken
- Über KI-Patzer ärgern



STAR TREK

Die Galaxie der Schalter und Knöpfe

Im Weltall hört dich niemand heulen. Ach doch, Captain Kirk und seine Mannschaft der USS Enterprise natürlich. Zum Glück für die Besatzung der Solarstation »Helios-1«, die durch eine plötzliche Sonnenexplosion in Notlage gerät und nun evakuiert werden muss. Keine Lichtsekunde später schießt es mit Warp 3 aus Kirks Mund: »Wir müssen helfen!« Da Freund und Vulkanier Spock seinen Kameraden freilich nicht im Stich lassen kann, kommt das Spitzohr direkt mit. Na dann: Scotty, beam sie runter!

Aus der Verfolgersicht läuft das Duo durch die schlauchigen Gänge der Station. Etwas steif wirken die Animationen allerdings schon und die Texturen könnten auch mehr Details vertragen – na was soll's. Ein Marker weist den Weg: Die Brücke aufsuchen und mit dem Stationsleiter die Lage klären. Wenige Meter weiter versperrt ein Schott den Weg – und nun? Der per RB-Schultertaste hervorgeholte Tricoder und die einhergehende Analyse-Sicht weisen auf einen versteckten Schalter hin. Kaum die Tür geöffnet und die Durchgangsbrücke betreten, überschlagen sich die Ereignisse. Die Konstruktion stürzt ein, schleudert die Retter in die Tiefe. Glück gehabt! Mit letzter Kraft findet jeder irgend-

wo Halt. Interessant, wie sich fortan die Pfade durchs Level unterscheiden. Kirk balanciert auf einem schmalen Seitenweg, Spock hangelt sich an einer Wand entlang. Der Vulkanier kommt jedoch nicht weit: Ein Laser spielt verrückt. Also wieder Tricoder auspacken, anvisieren und auf Knopfdruck den Lichtstrahl-Störenfried deaktivieren. Wenig fordernd. Wesentlich anspruchsvoller und leider noch viel zu unpräzise: die Steuerung. Erst beim fünften Anlauf springt Spock wohin er soll. Leicht frustriert die Brücke erreicht, ist der Hauptmann schnell gefunden. Panisch erklärt dieser, dass der Stationskern schleunigst deaktiviert werden muss, bevor hier alles zu Weltraumstaub zerfällt.

Logisch, dass neue Widrigkeiten nicht lange auf sich warten lassen: Die Außentür blockiert, die passende Steuerungskonsole spinnt. Abermals zückt Spock den Tricoder, hackt sich ins System und leitet so ein auflockerndes Minispiel ein: Fünf Frequenzen müssen ihr gleichwelliges Paar finden. Dazu reicht es, die beiden Sucher mit einem der Analog-Sticks auf die richtige Stelle zu bug-sieren und dann die A-Taste anzutippen – Bingo! Der Weg zu den Kernen ist offen. Und jetzt rate mal, wie man diese abschaltet?

Tricoder-Action die vierte, gefolgt von einem Schuss aus Kirks Phaser. Das Ganze vier Mal wiederholen, schon ist die Gefahr gebannt und das Duo kann weiter. Zumindest langsam, denn nun entsendet die Sonne ständig Hitzestöße. Um nicht als interstellares Brathähnchen zu enden, gilt es, Schutz hinter einer Wand zu suchen. Leider patzt die Partner-KI dabei mehrmals, woraufhin Spock eindringlich rät, in Deckung zu gehen. Wieder. Und wieder. Immerhin: Kirk scheint ein extrem zäher Hund und irgendwann kommen sie doch noch ans Ziel. Kurz darauf endet der Demoabschnitt und 360 Live rümpft die Nase: spektakulär sieht anders aus!

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Die gespielte Demo reißt niemanden vom Kommandosessel. Trekkies und Koop-HITPOTENZIAL Freunde geben die Hoffnung trotzdem nicht auf!

7.0 von 10

Erhältlich | 17. Mai 2013 | Status | 90% komplett

kurz&knapp

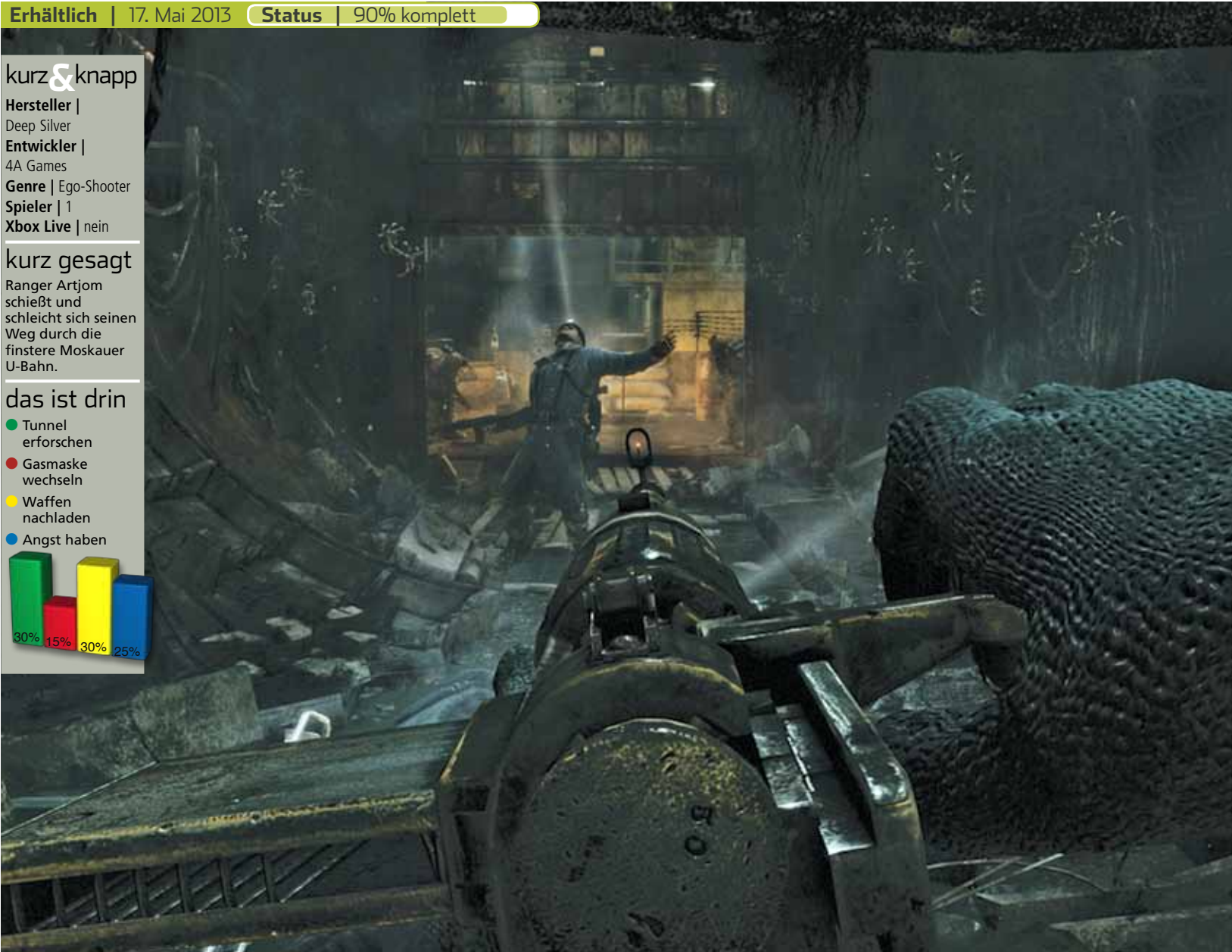
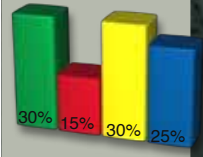
Hersteller |
Deep Silver
Entwickler |
4A Games
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Ranger Artjom schießt und schleicht sich seinen Weg durch die finstere Moskauer U-Bahn.

das ist drin

- Tunnel erforschen
- Gasmaske wechseln
- Waffen nachladen
- Angst haben



METRO: LAST LIGHT

Grafik-Apokalypse Now!

Vor nur einem Jahr stand Artjom, der Held des Xbox-360- und PC-Ego-Shooters »Metro 2033«, auf der Spitze des alten Fernsehturmes von Moskau und sah zu, wie Raketen in die Botanischen Gärten einschlugen. Sie verwandelten Fleisch zu Asche. Schmolzen Metall und Glas. Nichts und niemand hätte dieses Inferno überleben können. Und doch entdeckte der Ranger Khan an der ver-

strahlten Oberfläche der Postapokalypse das Unmögliche: Einer der Schwarzen, dieser übernatürlich begabten, menschenähnlichen Mutanten, hatte überlebt. Nur ein Baby, harmlos, verängstigt – aber schon ein Dorn im Auge des Ranger-Ordens, der diese Wesen fürchtet und sie ein für allemal auslöschen will. Die undankbare Aufgabe wird Artjom – und damit dem Spieler – zuteil. Er soll an die Oberfläche gehen und beenden, was er vor einem Jahr begonnen hat. Doch dann kommt alles anders: Die Nazis des Vierten Reichs nehmen Artjom gefangen, verschleppen ihn weit in die Tiefen der Moskauer U-Bahn. Auch die Kommunisten der Roten Stationen strecken gierig ihre Finger nach dem frisch gebackenen Ranger aus. Artjom muss sich seinen Weg nach Hause erkämpfen; zurück durch die klaustrophobischen Tunnel der Moskauer U-Bahn.

Die erste Konsolen-Anspiel-Runde lieferte endlich den Beweis: Diese Reise im Untergrund – selbstredend auch mit allerlei Abstechern an die Oberfläche – sieht auf Xbox 360 fast genauso fabelhaft aus wie die PC-Fassung, über die 360 Live vor einigen Ausgaben berichtete. Das ukrainische Studio 4A Games beherrscht dabei vor allem den Kinnladen-Runterklapp-Effekt mit bezaubernden Reflexionen, dem Spiel mit Licht und Schatten und beeindruckend scharfen Texturen. Kleine Schwächen offenbaren sich dagegen bei der Figurenmimik – die wirkt noch ähnlich steif wie im Vorgängerspiel und auch zu glatt, sodass sie einen beinahe plastilinen Eindruck erweckt. Im direkten Vergleich mit der PC-Version hat die 360-Umsetzung des Ego-Shooters zudem mit ein paar mehr Clipping-Fehlern und flackernden Schatten zu kämpfen – nichts, was man bis zum

Ranger oder Reich-Nazi?

- ⊕ Grafik-Bombe und Atmosphäre-Hammer, Waffenmodifikationen bringen Individualität, markige Figuren
- ⊖ Oberflächen wirken zuweilen wie Plastik, gelegentlich Clipping-Fehler und flackernde Schatten, Waffen-Handling träge, Sensitivität lässt sich nur in vorgefertigten Pad-Schemata einstellen



Release am 17. Mai nicht noch ausbessern könnte. Dennoch gehört »Last Light« grafisch zu den wohl schönsten Games der aktuellen Konsolengeneration – und auch in puncto Atmosphäre lassen sich die Ukrainer nicht lumpen. Klaustrophobische Enge, das Gefühl eines unterirdischen Slums, Verruchtheit und die allgegenwärtige Angst vor der Dunkelheit sind ständige Begleiter.

Dass die Leitplattform von »Last Light« eigentlich der PC ist, lässt sich allerdings nicht leugnen. Insbesondere die Steuerung macht das deutlich. Zwar bedient sich das Game löblicherweise am bewährten Controller-Layout von »Call of Duty«, die Waffen fühlen sich jedoch ungewohnt träge an. Selbst eine putzige 9mm-Pistole scheint hier das Gewicht eines tragbaren Mörsers zu besitzen, so lang braucht Artjom, um das Fadenkreuz herumzureißen. Aber sei's drum: Man gewöhnt sich dran. Und das allein kratzt nicht mal ansatzweise an der ansonsten umwerfenden Spielerfahrung dieser Ego-Shooter-Perle.

Sabine Schischka

✗ Alles wird gut

RELEASE NACH PUBLISHER-WECHSEL

Ursprünglich sollte »Last Light« unter Hersteller THQ schon Ende März erscheinen. Nachdem der Publisher kurz zuvor jedoch Bankrott ging, hing der Release-Termin lange Zeit in der Luft. Auch nach der Übernahme des Titels durch Deep Silver war vorerst nicht klar, ob ein Erscheinen noch 2013 gehalten werden könnte. Mittlerweile dürfen Fans aber aufatmen: mit leichter Verspätung erscheint »Last Light« nun ganz offiziell am 17. Mai auf allen Systemen. Ob Hersteller Deep Silver für die Fans eine kleine Entschädigung – vielleicht in Form von Gratis-Download-Inhalten – fürs Warten bereithält? Abwarten.

360

LIVE sagt...

Gar nicht unterirdisch: »Metro: Last Light« holt grafisch und atmosphärisch noch mal alles aus der HITPOTENZIAL Xbox 360 heraus!

8.5

von 10



360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Richard Löwenstein

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

Martina Strack,

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

E-Mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,

Tassilostraße 7, 81541 München

E-Mail: verlag@360-live.de

Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassilostraße 7 / Rückgebäude, 81541 München

E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München
Covermotiv: Sniper: Ghost Warrior 2 von Ubisoft
Bildmotive von www.pixio.de, www.aboutpixel.de
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWW), Berlin



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Assassin's Creed 3«,
»Crysis 3«

FREUT SICH AUF | »Destiny«,
»Assassin's Creed 4: Black Flag«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Bioshock Infinite«,
»Anna« (PC)

FREUT SICH AUF | »Grand Theft Auto 5«,
»Routine« (PC)



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Antichamber« (PC),
»Android Netrunner« (Kartenspiel)

FREUT SICH AUF | »Remember Me«,
nächste Xbox-Generation



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Tomb Raider«,
»Bioshock Infinite«

FREUT SICH AUF | »Dead Island Riptide«,
»The Witcher 3: Wilde Jagd«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror

SPIELT GERADE | »Bioshock Infinite«,
»Gears of War: Judgment«

FREUT SICH AUF | »State of Decay«,
»Remember Me«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up

SPIELT GERADE | »Tomb Raider«,
»Ni no Kuni« (PS3)

FREUT SICH AUF | »Remember Me«,
Ankündigung der neuen Xbox



NILS OSOWSKI FREIER MITARBEITER

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter

SPIELT GERADE | »Bioshock Infinite«,
»DHDR: Die Rückkehr des Königs« (Gamecube)

FREUT SICH AUF | »GTA 5«,
»Dead Island Riptide«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2

GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Omerta: City of
Gangsters«, »Crysis 3«

FREUT SICH AUF | »The Witcher 3:
Wilde Jagd«, »Defiance«

So werten wir

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

9.5 und höher Eine Ausnahmerecheinung. 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 zu greifen.

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

SNIPER 2

GHOSH WARRIOR



SNIPER 2

GHOST WARRIOR







Erhältlich | 15. März 2013



kurz&knapp

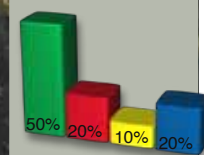
Hersteller |
Ubisoft / CI Games
Entwickler |
CI Games
Preis | ab 40 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Technisch deutlich aufgemotzte Fortsetzung des Schleich-Shooter-Überraschungshits von 2010.

das ist drin

- Köpfe löchern
- Leisetreten
- Luft anhalten
- Leichen wegschleifen



SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Volltreffer oder Streifschuss?

Die Philippinen, irgendwo im Nirgendwo. Sergeant Anderson robbt durchs dichte Unterholz, während regelmäßig Statusmeldungen der über den Wolken kreisenden UAV-Drohne reinkommen. »Die Wärmesignaturen zeigen eine Bedrohung auf zwölf Uhr. Das sollten Sie sich ansehen!«, rät der diensthabende Offizier in der Zentrale. Der erfahrene Scharfschütze, dessen Spotter von Terrorpaten im Besitz einer Biowaffe gefangen genommen wurde, lässt sich nicht zweimal bitten. Kurzer Blick durchs Fernglas, schon ist der feindliche Heckenschütze auf einer Anhöhe identifiziert. Ebenso die groben Laufruten der patrouillierenden Infanterieeinheiten unter ihm. Dann warten, bis die Wachen sich entfernen, Fadenkreuz leicht links des Kopfs der feindlichen Scharfschützeneinheit platzieren, um die vorherrschende Brise zu berücksichtigen, und abdrücken. Die sogenannte Killcam verfolgt die Flugbahn des Projektils. Mit knapp 1000 Metern pro Sekunde katapultiert es sich durch die Luft und fräst sich unaufhaltsam in die Schädeldecke des leblos zusammensackenden Opfers. Volltreffer! Die stoisch ihre Patrouillenpfade abgrasenden Soldaten merken von alledem nichts. Bis Anderson Momente später ein verheerendes Missgeschick passiert. Statt sich wie bisher langsam von Deckung zu Deckung respektive

von Farnwedel zu Farnwedel vorzuarbeiten, huscht er einmal kurz durchs Sichtfeld einer Wache. Die schlägt sofort Alarm und ruft Verstärkung auf den Plan. Der Amerikaner steckt in der Falle! Binnen weniger Sekunden strömen schwerbewaffnete Kerls mit Panzerwesten und Maschinenpistolen wie ein aufgeschuchter Hornissenschwarm aus allen Himmelsrichtungen heran. Drei von ihnen kann er mit einem Kopfschuss begrüßen, Hässcher vier dagegen legt mit der AK-47 an und macht kurzen Prozess. Mission gescheitert, Biowaffe entwischt!

Keine Frage, bei »Sniper: Ghost Warrior 2« vom polnischen Entwickler CI Games ist der Name Programm. »Wie ein Geist sollst du sein, sonst wird der Game-Over-Bildschirm schnell zu deinem ständigen Begleiter«, könnte man das Motto des Ego-Shooters treffend zusammenfassen. Wie schon beim kommerziell überraschend erfolgreichen ersten Teil von 2010 stehen auch hier zwei Dinge im Fokus der Spielmechanik: das Beherrschen der in der Regel mitgeführten Präzisionswaffe sowie lautloses Fortbewegen durch hochgradig feindverseuchtes Gebiet. Auf Dauer-Action getrimmte Augen-zu-und-durch-Passagen wie in den »Call of Dutys« und »Battlefields« dieser Welt wirst du hier derweil gar nicht erleben. Den Anweisungen des Spotters folgen,

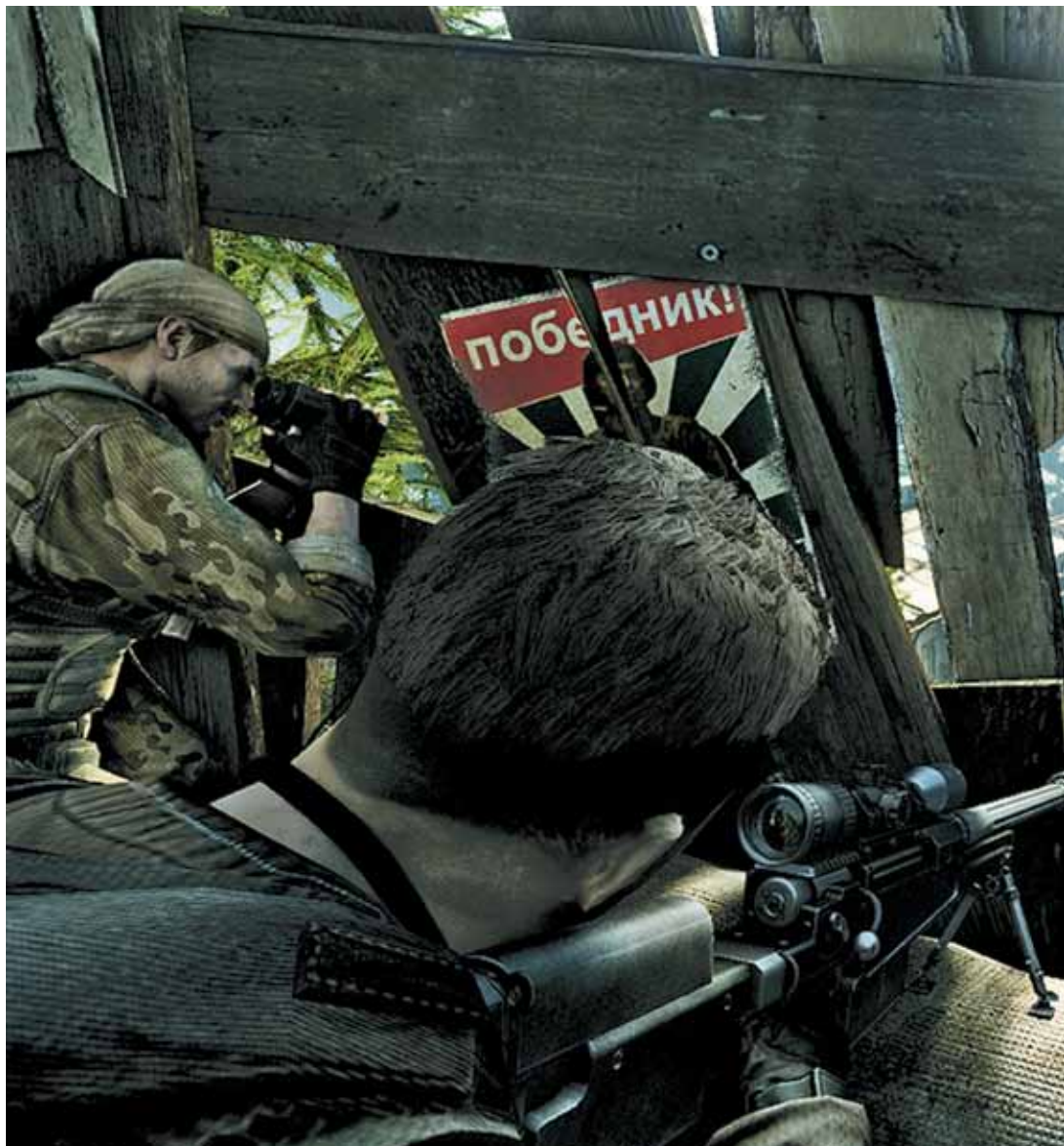
ein Gefühl für die Ballistik einer jeden Waffe bekommen, äußere Einflüsse berücksichtigen und dann ungesehen und ungehört im richtigen Moment eiskalt zuschlagen – darum geht's. Das ist es, was die Atmosphäre der auf drei Akte und knapp sieben bis zehn Stunden Spielzeit – je nach eigenem Können und gewähltem Schwierigkeitsgrad – verteilten Kampagne ausmacht. Wie aus »Call of Duty« gewohnt, skizzieren kurze Missionsbriefings die Hintergründe des bevorstehenden Einsatzes. Meist zeigt eine Weltkarte den Zielort aus Satelliten- oder

Herzrhythmusstörung oder Dopaminexplosion?

- ➕ Sehr ansehnliche Grafik, viel Spannung durch Fokus auf Verstehlheit und Präzision, Durchballern klappt nur bedingt, rasante Killcam mit kreativen Perspektiven, nimmt den Spieler gut an die Hand, gelungenes Leveldesign, ordentlich ausbalanciert, preiswert, großartige Soundkulisse ...
- ➖ .. die in Sachen deutsche Sprachausgabe jedoch Schwankungen unterworfen ist, viele Gegnermodelle wiederholen sich, KI leistet sich zahlreiche Schnitzer, Missionsbriefings etwas lustlos inszeniert, Popups, Clippingfehler, flackernde Schatten

Drohnenansicht, während die Anzugträger aus der Zentrale in einem Funkdialog unmissverständlich sagen, was zu tun ist. Schade: In der deutschen Version tragen einige Synchronsprecher in den ersten Einsatzbesprechungen ihre Texte sehr gehetzt vor. Im absoluten Rekordtempo werden da einige Passagen abgespult, als gäbe es kein Morgen. Als sei der Feind kurz davor, die sichere Bunkeranlage zu stürmen. Ein Problem, das die englische Tonspur weniger plagt. Wie gesagt, kaum in der entsprechenden Mission unterwegs, verschwindet das Manko.

Dagegen vorbildlich: Schon ab der ersten Spielminute werden Sniper-Grünschnäbel an die Hand genommen. Kollege Diaz gibt präzise Order, welcher Feind wann eine Bleidusche benötigt. Allerdings macht es Sinn, Anweisungen mit einer gewissen Verzögerung umzusetzen, falls die Situation doch noch überraschende Wendungen nimmt. Etwa in Level Eins, wo sich beide darauf einigen, je eine Wache am Lagerfeuer per Schuss ins Genick ins Reich der Träume zu schicken, als urplötzlich zwei weitere Kalaschnikow-Killer anrücken und Diaz hastig abbricht. Klar, kann man seinen Befehl auch ignorieren, muss dann aber damit rechnen, einen pampigen Spruch zu kassieren. Apropos Sprüche: Für das nötige Mittendrin-Gefühl sorgt auch so mancher Dialog zwischen Feindeinheiten. »Mann, du siehst aus wie Scheiße!« macht sich nahe eines gut bewachten Observatoriums einer der KI-Schergen über seinen Partner lustig. Woraufhin dieser nur salopp zu verstehen gibt: »Leck mich, das ist die tropische Grippe«.



Die »Cry Engine 3« in ihrer vollen Pracht: Man beachte die filigran ausgearbeiteten Details der Tempelanlage im Hintergrund.



» Dazu das Scheppern von rostigen Panzerketten, ständige Detonationen und vorbeisurrende Helikopter – super! «



Chamäleon: Dank des sogenannten Ghillie-Anzugs verschmilzt der Körper des Scharfschützen fast schon mit der Umgebung. Schlechte Karten für die beiden Wachen im Hintergrund!



Zerbombte Plätze, brennende Hochhäuser, verkohlte Autos: Der zweite von drei Kampagnenakten spielt 1993 in Bosniens vom Krieg gezeichneter Hauptstadt Sarajevo.



Nichts Schlimmeres als aufgeschreckte, schießwütige Patrouillen. Tipp: Im hohen Gras verharren, nachladen und durchatmen bis sich die Lage beruhigt hat.

BROT UND BUTTER

Dass sich »Sniper: Ghost Warrior 2« trotz zahlreicher Detailmängel, die später noch erläutert werden, so befriedigend anfühlt, liegt nicht zuletzt an zahlreichen, äußerst hilfreichen Bildschirmanzeigen. Eines jeden Heckenschützen beste Freunde: die Minikarte unten links im Bild, die am oberen Bildrand eingeblendeten Zusatzinformationen beim Blinzeln durchs Zielfernrohr sowie die Herzfrequenz- und Ausdauer-Anzeige rechts unten im Bild. Doch der Reihe nach, beginnend bei der Karte. Sofern verfügbar – etwa weil eine Drohne diese Informationen aus der Luft übermitteln – sind hier alle Ziele in naher Umgebung in Form von roten Pfeilen markiert, wobei die Pfeilrichtung der Blickrichtung der jeweiligen Einheit entspricht. Nächster Lebensretter: Läuft Anderson ins Blickfeld eines Widersachers, färbt sich der Kreis um die Minikarte zunehmend rot, was ein drohendes Gleich-wirst-du-Entdeckt signalisiert. Komplett rot, wurde er tatsächlich gesehen – kein anzustrebender Zustand! Heißt im Umkehrschluss: Wer diese Anzeige penibel im Auge behält, schleicht umso effizienter hinter feindlichen Linien. Dass das Leveldesign vielerorts recht offen angelegt ist, begünstigt diese Herangehensweise zusätzlich.

Ebenfalls erstaunlich Nervenkitzel begünstigend ist die Serien-Kennern bekannte Herzfrequenz-Anzeige.

Musste Anderson beispielsweise wie von der Tarantel gestochen 500 Meter weit hinter einen schützenden Felsen sprinten, um nicht von einem Standgeschütz niedergemäht zu werden, geht sein Puls ziemlich sicher auf 180. Er ist nervös, hat nicht die Ruhe weg und trifft trotz Hochleistungsgewehr mit Urangeschossen womöglich nicht mal einen vorbeifahrenden Jeep. Ganz einfach weil sein Fadenkreuz in diesem Zustand der Anspannung zu sehr verwackelt. Erst wer einige Sekunden innehält, reduziert das Herzklopfen spürbar auf einen brauchbaren Wert von 60 bis 75 Schlägen pro Minute. Für den sprichwörtlichen Treffer mitten ins Schwarze vorher am besten noch in die Hocke gehen oder sich flach auf den Boden legen – das verringert das Fadenkreuzwackeln obendrein, schränkt aber natürlich auch die Mobilität ein. Letzte Trumpfkarte, wenn blitzschnell mehr Stabilität von Nöten ist: linken Stick durchdrücken und so den Atem anhalten. Unterschied zu vielen Konkurrenztiteln: Das unterbrochene Luftholen treibt den Puls nach wenigen Sekunden blitzschnell in die Höhe. Die Folge ist ein ständiges Abwägen der unterschiedlichen Faktoren, zu denen sich realitätsgetreu auch die im Sucher eingeblendete Windrichtung und Windstärke sowie der physikalisch korrekte, allerdings nicht optisch angedeutete »Geschossabfall« gesellen. Eine Kugel fliegt in »Sniper« also nicht stur geradeaus,

✖ Mehr Scharfschützen, mehr Spaß?

GEMEINSAM EINSAM

Wie schon Teil Eins bietet »Ghost Warrior 2« Mehrspieler-Duelle für bis zu zwölf Präzisions-schützen. So weit so gut, leider jedoch fällt der Umfang mit einem Spielmodus, dem klassischen Team Deathmatch, und gerade mal zwei Karten ziemlich mager aus. Im Vergleich zu aktuellen Genre-Schwergewichten wie »Black Ops 2« oder »Crysis 3« sogar erschreckend mager. Immerhin: Die gebotenen Areale »Sarajevo-Innenstadt« und die Dschungel-Map »Ferienanlage« sind ordentlich designt und bieten ausreichend Verstecke und Aussichtspunkte für angehende Heckenschützen. Ja, hier ist Campen und minutenlanges Ausharren an einer Position ausdrücklich erwünscht! Trotz des Schmalspurauftritts: Mal abwarten, was Entwickler CI Games hier noch für Erweiterungen aus dem Hut zaubert. Drei bis vier zusätzliche Gratiskarten und weitere Modi wären jedenfalls nicht verkehrt, um dem Ganzen die nötige Initialzündung zu geben. Denn einen Leveleditor sucht man hier genauso vergebens wie das im Genre mittlerweile schon übliche Erfahrungspunktesystem.



✖ Holzwandballern

DER SCHIESSSTAND

Nach den ersten Gehversuchen in der Kampagne noch nervöse Zuckungen im Abzugfinger? Keine Panik! Auf dem Schießstand darfst du dich ganz ohne aufgestachelte Gegner im Nacken austoben. Zunächst wählst du zwischen den Flinten M24 oder MSR, dann beziehst du auf dem Boden liegend Position. Erste Aufgabe: Drei etwa 250 Meter entfernte Flaschen in einen Scherbenhaufen verwandeln. Danach geht's mal starren, mal hochklappenden und mal beweglichen Holzwänden mit Terroristenfratze drauf an die fasrige Substanz, wobei die Entfernungen regelmäßig variieren. Im Hintergrund läuft eine Stoppuhr, was den Schießstandbesuch zusätzlich reizvoll macht, zumal die Ziele in immer der gleichen Reihenfolge ausgeknipst werden müssen. Schade: Gamer-Punkte kannst du dir hier nicht ans Revers heften. Um die eigenen Fähigkeiten mit denen eines Kumpels im Hotseat-Verfahren zu vergleichen, ist der Schießstand aber optimal – vor allem im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade.



Einer schaut, einer schießt: Ohne seinen Spotter mit Hochleistungsfernnglas ist ein Sniper nur halb so effektiv.

sondern verliert mit steigender Reichweite an Höhe. Im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade gehen die Entwickler sogar so weit, dass der praktische rote Punkt, der sonst den Eintrittspunkt des Projektils markiert, nicht mehr zu sehen ist. Klingt zunächst belanglos, schraubt die Herausforderung aber gewaltig nach oben – vor allem bei kleinen, beweglichen Zielen. I-Tüpfelchen der Steuerung: Langsames Drücken der RB-Taste minimiert den Rückstoß der Waffe und erhöht die Präzision nochmals. Macht in der Summe eine ziemlich ausgefeilte Waffenphysik, die kaum Anlass zur Klage gibt. Nur dass manche Projektile Holz mühelos durchschlagen, andere

dagegen nicht, ist nicht immer nochvollziehbar. Weiteren Handling-Punktabzug gibt's für eine Szene im zweiten Level. Auf einer erhöhten Position in Stellung gegangen, muss Anderson zwei mehrköpfigen, befreundeten Eingreiftruppen Feuerschutz geben. Blöd nur, dass die Textur einer Holzplanke mitten hinein ragt in das untere Sichtfelddrittel und präzise Abschüsse unmöglich macht. Insbesondere auf »Experte«, wo der rote Geschosseintrittspunkt wie beschrieben nicht zur Verfügung steht. Die Liegeposition wechseln? An dieser stark geskripteten Passage nicht vorgesehen und gleichzeitig bezeichnend für den fehlenden Feinschliff an einigen weni-



Wer genau hinsieht, zählt mindestens sechs Wachen. Auch nur eine davon auszuknipsen, die von anderen beobachtet wird, würde sofort den Alarm auslösen.



Leider sehen die meisten Feindtypen aus wie der vermummte Kerl mit Schutzweste hinten rechts im Bild.



Panzer oder Hubschrauber können, so wie in den Sarajevo-Levels immer wieder, zu einer tödlichen Bedrohung werden.

Und außerdem?

■ Deutsche Fassung komplett ungeschnitten, Gewaltgrad im Vergleich zu vorherigen Versionen des Spiels jedoch deutlich runtergeschraubt ■ Mehrspieler-Details siehe Kasten ■ Elf Mehrspieler- und 27 Kampagnen-Erfolge. Letztere etwa für 50 Kopfschüsse, 100 Prozent Präzision in einer Mission oder den Einsatz des Wärme- und Nachtsichtgeräts bei 25 Tötungen ■ Drei Schwierigkeitsgrade: Einfach, Mittel, Experte ■ Vier Tastenlayouts ■ Kampagne aufgeteilt in drei Akte, abgeschlossene Missionen sind später einzeln anwählbar ■ Limited Edition enthält Freischaltcode für ein spezielles Scharfschützengewehr und einen weiteren Mehrspieler-Charakter ■ Download-Inhalte sicher – welche genau, wollte CI Games noch nicht verraten

gen Stellen im Spiel. In Anbetracht der extrem spannend inszenierten Sequenz verzeiht man, zumindest auf den ersten beiden Herausforderungslevels, solche Mängel dennoch recht schnell.

WOHLDOSIERT IST HALB GEWONNEN

Überhaupt ist das Missionsdesign eines der großen Stärken in »Ghost Warrior 2«. Wer die Pripyat-Mission aus dem ersten »Modern Warfare« liebt, dem wird zum Beispiel der im Sarajevo des Jahres 1993 angesiedelte zweite Akt viel Freude bereiten. Unterwegs mit einem Haudegen genannt Carl Maddox soll Anderson den Paparazzi spielen und Fotos der in Bosnien stattfindenden Gräueltaten an der Zivilbevölkerung knipsen. Drahtzieher der unheilvollen Ereignisse ist ein gewisser Major Vlado, den es zu lokalisieren gilt. Was folgt, sind zahlreiche auf Hochspannung getrimmte Schleichmissionen. Einfach irre, wenn das Duo muckmäuschenstill unter stähler-

nen Güterwaggons entlangrobbt, während links und rechts von ihnen dutzende, zu allem entschlossene Kriegsverbrecher die Lage sondieren. Dazu das Scheppern von rostigen Panzerketten, ständige Detonationen und vorbeisurrende Helikopter – knisternde Shooter-Atmosphäre wie sie stellenweise auch die ganz großen im Business nicht besser hinbekommen!

PATZER

Dass es schließlich doch nicht zum uneingeschränkten Kauftritt reicht, liegt an diversen Ungereimtheiten. Allen voran das zuweilen seltsame KI-Verhalten. Ein Beispiel: Eben noch vor einem schwer bewaffneten, patrouillierenden Motorboot geflüchtet, taucht Anderson in einer Höhle begleitet von tiefem, kaum überhörbarem Luftholen wieder auf. Die Wache zwei Meter vor ihm am Lagerfeuer? Kriegt von alledem nichts mit. Schade, denn solche Momente untergraben den sonst so starken Fokus auf Realismus. Oder: Warum zum Geier habe ich, nachdem ich erst minutenlang nur mit M24 und Schalldämpferpistole durchs Level geschlichen bin, Zugriff auf ein .50 Kaliber, das Anderson einfach so aus dem Rucksack zaubert? Weitere Macken sind sichtbar nachladene Texturen, plötzlich aufploppende Blumen und Bäume nur wenige Meter vor dem Spieler und vereinzelt in der Luft schwebende Gegner. Drei Abstürze der Retailkonsole runden die Pannenserie ab.

Trotzdem: Im Vergleich zu Teil Eins sieht »Ghost Warrior 2« stellenweise schlichtweg grandios aus. Die ersten Minuten in Sarajevo: wunderschön und voller Leben. Gleiches gilt für todschicke Lensflare-Effekte,

realistische Sichtverwerfungen, wenn man von Unterwasser an die Oberfläche schwimmt. Auch die tolle Weitsicht und die durchweg stabile Bildrate überzeugen und lassen dich schnell vergessen, dass hier weitere Details – wie wär's mit ein paar Fischen im Wasser – fehlen. Der Sound? Krähenkreischen, prasselndes MG-Feuer, kullernde Patronenhülsen, surrende Schmeißfliegen, brachial detonierende Mörsergranaten, hektisches Atmen, dazu dynamische Musik, die die bedrohliche Stimmung hervorragend untermalt – in Sachen Soundkulisse macht das hier fast alles richtig.

Kurzum: Wer schon Teil Eins mochte, keine großartigen Erwartungen an üppige Mehrspieler-Schlachten hat, hier und da ob technischer Schnitzer mal ein halbes Auge zudrückt und sich vielmehr auf eine mitreißende Solo-Kampagne einlassen will, der wird mit »Sniper: Ghost Warrior 2« bestens unterhalten. Für den besonderen Kick: Unbedingt mal ohne Zielhilfe auf »Experte« spielen!

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Markus Würstle: Trotz teils heftiger Fehler und langsamem Gameplay: Scharfschützen haben mit »Sniper 2« sicher Spaß. Die Spannungsbögen stimmen, der Sound geht ins Ohr und Einsteiger werden nicht im Stich gelassen. Nur der entschärfte Gewaltgrad verwundert mich. Ich gebe 7.0

Sniper: Ghost Warrior 2

GRAFIK

Die »Cry Engine 3« sorgt für sehenswerte Optik bei ordentlicher Bildrate

8

SOUND

Großartige Effekte und spannungsgeladene Musik, leider schwankende Synchro

7

STEUERUNG

Wer das Genre mag, kommt blendend zurecht

8

Triffst deinen Schleich-Shooter-Nerv ziemlich präzise – sofern du über diverse Fehler hinwegsehen kannst.

7.7 von 10



Erhältlich | 26. März 2013

**GARANTIERT
SPOILERFREI!**

kurz&knapp

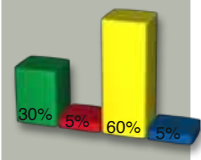
Hersteller |
2K Games
Entwickler |
Irrational Games,
2K Marin
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Knüppelharte
Shooter-Fortsetzung
mit ausgeklügeltem
Design und emotio-
nalem Tiefgang.

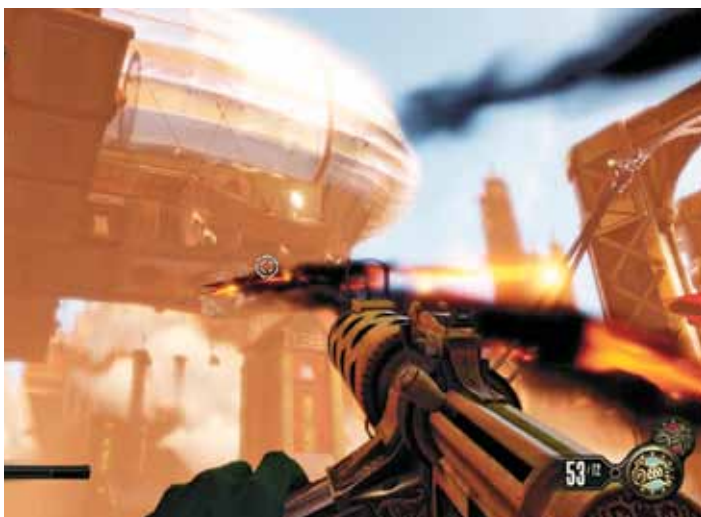
das ist drin

- Höhenangst
- Geschwindig-
keitsrausch
- paranormales
Gemetzel
- Machtkämpfe



BIOSHOCK INFINITE

Als »Bioshock« im August 2007 in den Handel kam, hagelte es von der gesamten Fachpresse Traumnoten. Darunter auch die – mit 9.6 – bisher höchste Wertung in 360 Live. Knapp sechs Jahre später buhlt nun Teil Drei um die Gunst der Spielerschaft. Hat's das Team rund um Spieldesign-Ikone Ken Levine immer noch drauf?



Per Skyhook kann Booker das Lastentransportsystem von Columbia zur Schnellreise nutzen.

* Keine Wertung

DESHALB DER VORABTEST!

Leider hat es das finale Testmuster nicht rechtzeitig vor Druckunterlagenschluss in die 360-Live-Redaktion geschafft. Um dich trotzdem bei deiner Kaufentscheidung zu unterstützen, besprechen wir diesen so wichtigen Titel als Vorabtest. Zu diesem Zweck hat uns Hersteller 2K Games zu einer mehrtägigen Durchspielesitzung in ihre Münchener Niederlassung eingeladen, bei der wir das fast fertige »Bioshock Infinite« bereits in vollem Umfang erleben durften. Im Gegenzug für die Berichterstattung im Testteil mussten wir allerdings einwilligen, bis einschließlich 25. März keine Wertung zu veröffentlichen. Das ist in diesem Fall weniger schlimm, denn prinzipiell lässt sich unsere Meinung zum Spiel auch sehr gut dem dazugehörigen Fließtext entnehmen. Du möchtest dennoch wissen, welche Noten wir genau vergeben? Dann schau am 26. März auf www.360-live.de vorbei. Dort findest du pünktlich zur Spielveröffentlichung die Gesamtwertung inklusive der Teilnoten sowie ein ausführliches Video und exklusives Bildmaterial.



Der Handy-Man ist einer der mächtigsten Kontrahenten auf Columbia und ein prägnantes Beispiel für den leicht puppenhaften Grafikstil von »Bioshock Infinite«.

Als freischaffender und überaus gewiefter Revolverheld hat Booker DeWitt bereits für die verschiedensten Auftraggeber und Aggressoren der Weltgeschichte angeheuert. Irgendwann im Jahre 1912 wird der gutmütige Freischärler per Ruderboot an einem Leuchtturm mitten im Ozean abgesetzt.

Eine Zigarrenschachtel, gefüllt mit Utensilien wie Schlüsseln, einer Pistole, diversen Zugangscodes und hübschen Ansichtskarten, bekommt er noch in die Hand gedrückt, bevor man ihn alleine zurücklässt. Auftrag: ein Mädchen befreien! Es herrscht leichter Seegang. Dicke Dunkelwolken überziehen das gesamte Himmelszelt und strömender Regen wohin das Auge blickt, als sich der Spieler zunächst langsam über glänzend feuchte Steinstufen bewegt. Bereits an der Spitze des wegweisenden Kolosses angelangt,

benötigt er das erste Schriftstück aus der Schatulle. Drei Glocken müssen in der darauf vorgegebenen Reihenfolge angeschlagen werden. Bing, Bingbing, Bingbing! Als wären die Vorboten des Untergangs persönlich eingetroffen, beginnt der Himmel knallrot zu leuchten; ein bebender Tiefton erschüttert die verregnete Einöde. Scheinbar den Angst einflößenden Signalen aus den oberen Hemisphären antwortend, konzentriert das Leuchtfeuer des Turms seinen Lichtkegel, gefolgt von dumpfen Schlaggeräuschen, gen Himmel. Dann erneut ein alles erleuchtender Widerruf. Fast im selben Moment fängt das altertümlich anmutende Konstrukt aus Messingverschlüssen und schweren Zahnrädern an, sich zu transformieren. Ein Stuhl tritt anstelle der Lichtkanone zum Vorschein und bittet förmlich darum, Platz zu nehmen. Doch kaum hat es sich Booker bequem gemacht, wird er kurzerhand von herunterklappenden Metallplatten eingepfercht, seine Handgelenke mit automatischen Fesseln an die Armlehnen des gut gepolsterten Sessels geschnürt. Dann plötzlich zündet nur ein paar Meter unter seinem Hintern ein laut grollender Raketenantrieb. Wenige Sekunden später und knapp 4.000 Meter über dem Meeresspiegel schließlich die Augen aufreißende Begegnung: Auf der Oberseite der dicken Wolkenschicht treibt eine fliegende Stadt,

getragen von riesigen Ballons und Zeppelinen. Ganze Paläste und Fabriken bewegen sich in dieser seltsamen Zwischenwelt...

GEWALTIGE HIMMELFAHRT

Bookers Ankunft in der Himmelstadt ist, nun ja, merkwürdig und von unzähligen Ritualen begleitet. Etwa muss er sich zunächst vom ansässigen Kirchenvorsteher taufen lassen, bevor ihm überhaupt Zutritt zur Stadt gewährt wird. Kurz darauf offenbart sich ihm dann eine scheinbar perfekte und heile Anderswelt, in der die zutiefst frommen Bürger ein glückliches Leben unter der Führung ihres Propheten Zachary Hale Comstock zu führen scheinen. Willkommen in der prunkvollen Himmelstadt Columbia! Doch bald schon bröckelt die glänzende Fassade: Booker wird – ohne selbst die Abläufe durchschauen zu können – als der »falsche Behüter« enttarnt und entwendet auf seiner Flucht kurzerhand den Skyhook einer Wache. Dieses für »Bioshock Infinite« typische Utensil erfüllt zwei wesentliche Elemente der Spielmechanik und sieht auf den ersten Blick aus wie ein Revolver, dessen Lauf stark modifiziert wurde. An seiner Stelle befindet sich ein Drehrad mit drei Haken und eingebautem Fliehkraftmechanismus, der durch den Abzug ausgelöst wird und somit die Haken mit

Höhenflug oder Sturz des Ikarus?

- Umwerfende Optik, makellostes Technikgerüst, viele Charakter- und Waffenanpassungen, mitreißende Story, extrem atmosphärisch, Sounddesign auf Top-Niveau, komplett deutsch, kommt ungeschnitten
- Waffenupgrades an der jeweiligen Waffe im Spiel nicht sichtbar, keine Rätsel und keine Minispiele mehr



Die Stadt Columbia bietet sehr unterschiedliche, allerdings fast immer überwältigend schöne und akustisch perfekt inszenierte Kulissen.



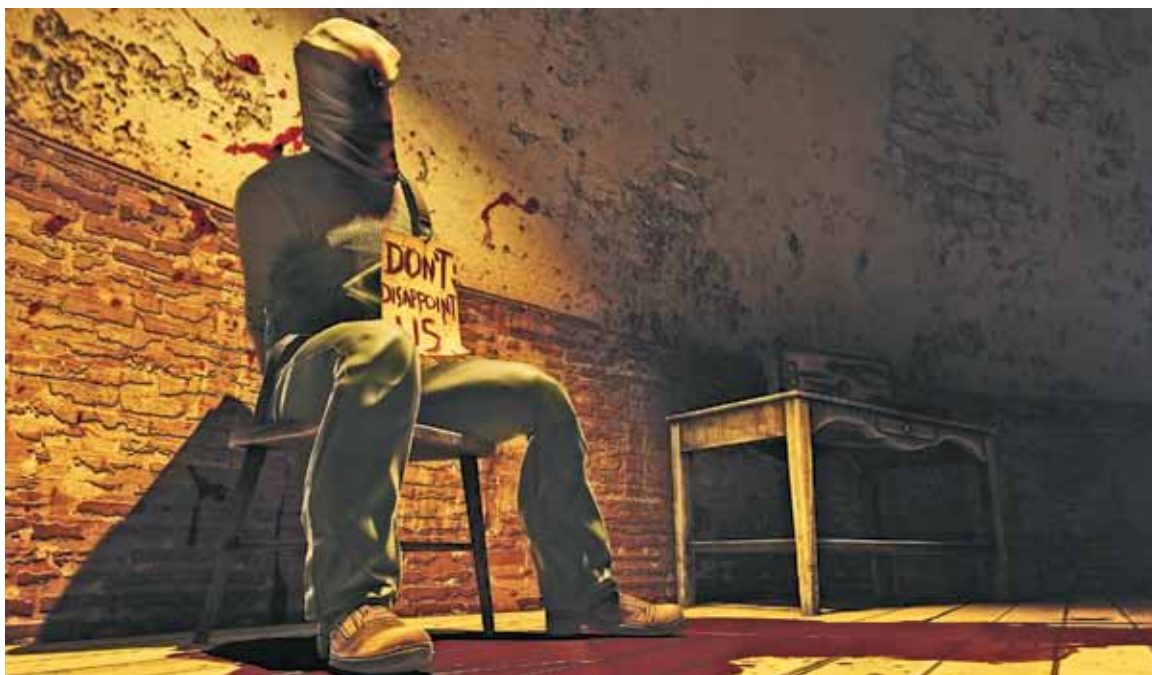
einer schnellen Umdrehung zuschnappen lässt. Schon bald findet Booker heraus, dass sich diese Apparatur bestens dazu eignet, Augäpfel, Nasenflügel und andere Teile aus den Gesichtern feindlich gesinnter Übeltäter zu entfernen und selbigen dabei einen ziemlich blutigen Abgang zu bescheren. Doch tatsächlich sind derartige Nahkampfatacken eine eindeutige Zweckentfremdung dieses stilistisch überarbeiteten Enterhakens. Sein eigentliches Einsatzgebiet: Quasi alle Gebäude von Columbia, die sich wie ein gewaltiges modulares System immer wieder zu neuen Kombinationen miteinander verbinden können, werden durch ein Schienensystem mit dem Namen Skyrail verbunden. Und genau diese achterbahn-

artigen Metalladern kann Booker zu Transportzwecken nutzen, indem er sich an ihnen mit dem Skyhook einhängt und dann mit einem Mordstempo zur nächsten Wolkensiedlung zischt. Eine Fortbewegungsart, der beim gesamten Columbia-Aufenthalt eine extrem wichtige Bedeutung zukommt. So hat der Spieler stets die Möglichkeit, die Fahrtrichtung zu wechseln oder aber sich mit gewaltigen Sprüngen an weitere, weit entfernte Skyrails zu heften, um dort seine pfeilschnelle Reise fortzusetzen. Währenddessen kann sich Booker auf jeder Plattform in Reichweite fallen lassen oder sogar Feinden mit dem Skyhook direkt ins Genick springen. Und da der Agent während einer Skyrail-Überfahrt auch weiterhin vollen Zugriff auf sein Schusswaffenarsenal hat, verhilft Columbias Lastentransportsystem sogar gleichsam zu feigen Fluchtversuchen wie auch fortgeschrittenen Angriffstaktiken – spektakulär!

GEMEINSAME REVOLUTION

Doch Booker ist nicht gänzlich auf sich allein gestellt: Elizabeth – das mysteriöse junge Mädchen, das er aus Columbia bringen soll – ist fast das gesamte Spiel über ständig an seiner Seite. Sie beide scheinen durch ein unsichtbares Band miteinander verbunden und »Liz« folgt Booker stets in einem sicheren Abstand – sogar auf den halbsbrecherischen Skyrail-Fahrten. Auch während der vielen Schusswechsel bleibt Liz immer auf Distanz und sucht Deckung, während sie Booker mit Waffen und Munition versorgt. Ein Gameplay-Element, das stark an Quicktime-Reaktionstests erinnert: Mitten im Kampfgetümmel weist sie Booker darauf hin, dass er neue Munition braucht. Drückt der Spieler in eben diesem Augenblick die X-Taste, wirft ihm Elizabeth eine vollgeladene Waffe zu und frischt gleichzeitig





✖ Gewinnspiel

ABFLUG IM ANZUG

Auch das passende Outfit für die neuen Helden von Columbia darf freilich nicht fehlen. Deshalb verlost 360 Live schicke »Bioshock Infinite«-T-Shirts unter den Lesern. Die Preise gehen an insgesamt drei Gewinner. Alles, was du zur Teilnahme tun musst, ist eine Mail mit dem Betreff »Abflug im Anzug« an redaktion@360-live.de zu schicken. Ganz wichtig: Bitte deine Adresse nicht vergessen. Du kannst uns auch deine T-Shirt-Größe senden, allerdings können wir nicht versprechen, dass wir die passende Größe auch tatsächlich anbieten können. Wir werden es aber auf jeden Fall versuchen. Mitarbeiter der Airmotion Games Verlags GmbH und 2K Games sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 23. April 2013.



Und außerdem?

■ 50 Erfolge, viele davon Sammelaufgaben ■ Keinerlei Mehrspieler- oder Koop-Modi ■ Laut Spieldesigner Ken Levine sind noch einige Download-Inhalte in Planung, dazugehöriger Season-Pass ist beschlossene Sache ■ Drei verschiedene Steuerungslayouts ■ Vier Schwierigkeitsgrade, inklusive des extrem fordernden »1999 Mode« ■ Aktuell keine 3D-Unterstützung

deren Munitionsvorrat auf. Das macht die Nachschubversorgung mit den aus der »Bioshock«-Reihe bekannten Verkaufsautomaten praktisch überflüssig. Eine weitere wichtige Aufgabe von Elizabeth ist es, Schlösser für DeWitt zu knacken, der dazu wiederum in allen Herrgottswinkeln von Columbia Einweg-Dietriche aufspüren muss. Auf diese Weise kann Booker viele Geheimbereiche erkunden und die dort versteckten Tresore von seiner Gehilfin öffnen lassen. Das damit einhergehende Bauchgefühl ist immer dasselbe: Booker ist Elizabeths Beschützer, und sie versucht stetig, sich dafür zu revanchieren. Letztlich gipfelt dieses komplementäre Zusammenspiel der beiden Hauptcharaktere dank gelungener KI von Elizabeth in einer Vielzahl sehr emotionaler Momente. Schon nach der ersten Begegnung mit Elizabeth entwickelt der Spieler einen ausgeprägten Beschützerinstinkt und das ständige Verlangen, das zarte Mädel im Auge zu behalten, während er den blutgeifernden Häschern um sie herum mit immer neuen Tricks eins auswischt.

KRÄHENBRUT TUT SELTEN GUT

Kenner der »Bioshock«-Reihe ahnen bereits, dass diese Beschreibung der Spielmechanik das komplexe Kampfsystem nur ansatzweise umreißt. In »Infinite« werden die aus den Vorgängertiteln bekannten Plasmide durch sogenannte Vigors ersetzt; und die Flüssigkeit, die zur Nutzung dieser übernatürlichen Fähigkeiten nötig war, ist nicht mehr das fluoreszierende Eve, sondern ein neues, ebenfalls blau leuchtendes Glibberzeugs namens Salt. Insgesamt acht

verschiedene Vigor-Fähigkeiten wird sich Booker bei seiner Odyssee durch Columbia aneignen und kann diese dann auch sofort im Kampf einsetzen – vorausgesetzt, er hat genug Salt-Elixier intus! Die wohl heftigste der neuen Fähigkeiten: ein Mörderkrähen-Schwarm, den Booker bei Bedarf auf mehrere Gegner gleichzeitig hetzt. Diese sind dann kurzzeitig kampfunfähig und werden von dem Federvieh übel zugerichtet. Insgesamt stehen die meisten dieser Kräfte im Vergleich zu den Vorgängerspielen in nur leicht abgewandelter Form zur Verfügung und werden in »Infinite« bis auf wenige Ausnahmen ausschließlich zu Kampfpzwecken genutzt. Mit versteckten Kleidungsstücken kann Booker zudem passive Eigenschaften erlangen und diese über vier Ausrüstungslots seinem Kampfstil anpassen. Darunter erhöhter Schaden beim Einsetzen der Zielvorrichtung, im Gegenzug zu abgeschwächten Projektilen beim Feuern aus der Hüfte. Kurzum: Der Spieler muss Kompromisse eingehen.

Dadurch, dass der Gewaltgrad deutlich nach oben geschraubt wurde und die Kulissen ohnehin traumhaft anmuten, kommen die blutigen und extrem brutalen Kämpfe diesmal besonders krass und surreal. Und das, obwohl das zwölf Schusswaffen umfassende Arsenal neben herkömmlichem Gerät eigentlich keine großartigen Überraschungen bereithält.

VÖLLIG ABGEHOBNEN?

Ausgerüstet mit all diesen Fähigkeiten zerreißt DeWitt die Idylle von Columbia schon bald wie ein Dämon, stürzt die gesamte Stadt ins Chaos und sorgt für bürgerkriegsartige Zustände. »Bioshock Infinite« schneidet dabei mehrmals gesellschaftliche Missstände an. Diese Darstellung zwingt den Betrachter förmlich dazu, den eigenen Blickwinkel zu hinter-

fragen, auch wenn die Macher Antworten zu bestimmten Story-Elementen schuldig bleiben. Letztlich sorgen mehrere Metaebenen des Plots dafür, dass es selbst aufmerksamen Spielern schwer fallen wird, dem komplexen Ablauf auf Anhieb zu folgen. Doch keine Sorge: Mit fortschreitender Spieldauer werden alle Plot-Fäden meisterhaft miteinander verflochten und liefern eine umwerfende Aufschlüsselung, die es absolut wert ist, in dieser Form erlebt zu werden. Neben technisch einwandfreier Handwerkskunst und einer atmosphärisch-intensiven und durchweg packenden Soundkulisse hat »Bioshock Infinite« somit einiges zu bieten. Wer die ersten beiden Titel kennt, darf diese etwa elf Stunden andauernde, emotionale Achterbahnfahrt auf keinen Fall verpassen! Und alle anderen Videospiel-Enthusiasten natürlich auch nicht, denn das Finale wird auf jeden Fall noch für ordentlich Gesprächsstoff sorgen! Hut ab, Irrational Games! Ihr habt's immer noch drauf!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich bin überwältigt! Einfach toll, wie sich die Story von »Infinite« entwickelt, ausdifferenziert und dich zum Ende wie die typische Bratpfanne ins Gesicht erwischt. Und Elizabeth? Hach! Da verzeihe ich die nur subtilen Neuerungen. Kaufen!

Bioshock Infinite

GRAFIK

Ganz eigener Stil, technisch nahezu einwandfrei

SOUND

Jeder Ton sitzt wie ein guter Schuss direkt zwischen die Augen

STEUERUNG

In jeder Situation absolut zuverlässig

Umwerfendes Design-Derivat mit knallharten Kontrahenten, traumhafter Kulisse und emotionsgetriebener Atmosphäre.

?

?

?

?..?

von 10

Erhältlich | 22. März 2013



kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Epic Games / People
Can Fly

Preis | ab 65 Euro

Genre | Action

Spieler | 1 - 10

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox
360: Third-Person-
Shooter, der die
Vorgeschichte zur
beliebten »Gears of
War«-Serie erzählt.

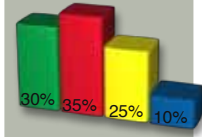
das ist drin

● Mehrspieler-
Tartar

● Kampagnen-Mett

● Locust-Pressack

● Menschen-
Blutwurst



GEARS OF WAR JUDGMENT

Zusammen sägt man
weniger allein

Eigentlich ist die Stadt Halvo Bay auf dem Planeten Sera ein kleines Paradies. Die gepflasterten Straßen sind gesäumt von Häusern irgendwo zwischen Kolonialstil und westeuropäischen Altbauten; die Grünanlagen versprühen gemütlichen Charme – ein Wohn- und Entspannungsort für wohlhabende Bürger eben. Doch heute ändert sich das Leben auf Sera für immer. Heute, am Emergence Day. Der Tag, an dem reptilienartige Monster aus Erdlöchern hervorkriechen, um Männer, Frauen, Alte und Kinder kaltblütig und ohne Rücksicht auf Verluste abzuschlachten – immer mit dem Ziel vor Augen, die Menschheit auszurotten. Heute morgen noch hätte niemand für möglich gehalten, dass Nachbarn und Familienangehörige wenige Stunden später als Leichen das Stadtbild zieren würden. Geschweige denn, dass dies der Anfang vom Ende ist.

Tage später. Halvo Bay brennt. Am abendlichen Firmament ziehen pechschwarze Rauchschwaden vorüber. Flakfeuer erhellt die Szenerie, während hunderte fliegende Reptilienkreaturen hektisch über dem alles verzehrenden Flammenmeer ihre Runden drehen. Das gleiche Bild in den Gassen der Stadt. Chaos, wohin das Auge blickt, überall zerflederte Zeitungen, sich auftürmende Müllberge und aus

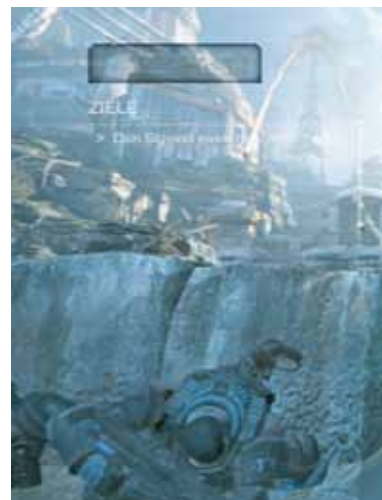
Fenstern lodernde Flammen. Ganze Anwesen stürzen in sich zusammen, begraben die Umgebung in meterhohem Schutt. An den noch stehenden Wänden hängen Propagandaposter der Koalition der ordentlichen Regierungen – kurz KOR –, andere Plakate rufen dazu auf, Blut zu spenden. Es ist der Tag des Jüngsten Gerichts – und du bist mittendrin!

ZURÜCK AN DEN ANFANG

»Gears of War«-Kenner wissen es längst: Bei »Judgment« handelt es sich nicht um einen Nachfolger zum dritten Serienteil. Stattdessen erlebt man die Vorgeschichte der Serie in der Rolle von einem von vier durchtrainierten KOR-Soldaten. 14 Jahre vor Teil

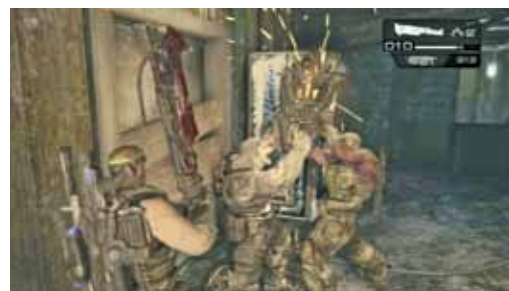
Locust-Schlitzer oder Lokus-Sitzer?

- +** Hoher Wiederspielwert durch »Smart Spawn System«, spaßige Koop- und Versus-Modi, gute deutsche Synchro, vernünftig erneuerte Steuerung, zweite Kampagne inklusive...
- ...die allerdings nicht mehr als ein gut einstündiger Bonus ist, »Gears«-Veteranen müssen sich in vielerlei Hinsicht umgewöhnen, kein »Horde«-Modus, Kampagne hätte ruhig länger ausfallen dürfen





Willkommen zu »Gears of War: Crib« - Kantus Edition!



✖ Zieht jetzt ein Shitstorm auf?

WAFFEN UND STEUERUNG – DAS IST NEU!

Es wurde derart am Waffensystem und der Steuerung geschraubt, dass »Gears«-Foren schon kurz nach Erscheinen mit Negativfeedback von Veteranen und Fans überquellen dürften. Aber ist denn alles schlechter, nur weil es anders ist? Die Helden tragen nur noch zwei Waffen, die nun mit der Y-Taste durchgewechselt werden und nicht mit dem Steuerkreuz; Granaten dagegen werden jetzt mit dem LB-Knopf geworfen. Zunächst mögen viele die Kettensäge über dem Kopf zusammen schlagen, aber ganz ehrlich: Nach gewisser Eingewöhnung spielt sich das neue Layout praktischer und direkter als zuvor. Mut an der richtigen Stelle also. Weniger verständlich hingegen: Die von vielen schon in Teil Drei für zu stark gehaltene »Lupara«-Schrotflinte bekommt einen zweiten Schuss vor dem Nachladen spendiert, während die Feuerrate der Gnasher-Shotgun reduziert wurde. Aktives Nachladen der Waffen bringt zudem nur noch in der Kampagne Schadensboni; im Mehrspieler-Part muss die Zeitverkürzung Lohn genug sein. Ganz und gar nicht verständlich: Exekutionen wurden aus allen Versus-Modi komplett entfernt. Schnellere Spielmechanik hin oder her, aber wer kommt auf die Idee, ein solches Markenzeichen der Serie auszumerzen? Darum wurde der klassische »Execution«-Spielmodus bereits vor Spielerscheinen als Gratis-Download für den 2. April angekündigt. Verblüffend: Das generelle Spieltempo wurde leicht erhöht. Da dem »Roadie Run« allerdings weniger Wackelanimation verpasst wurde, wirkt das Rennen sogar langsamer als zuvor.



Schön für die Kamera lächeln...

Eins sägen sich die bekannten Fanlieblinge Damon Baird und Augustus Cole mit ihren getreuen Lancer-Kettensäbengewehren durch das abscheuliche Monsterpack. Zusammen mit der kecken Soldatin Sofia Hendrik und Narbengesicht Garron Paduk – der in den Pendulumkriegen noch als Major für die verfeindete Union der unabhängigen Republiken in die Schlacht zog – bilden sie das Kilo-Squad. Ein mit allen Wassern gewaschener Vier-Mann-Locust-Vernichtungstrupp sozusagen. Doch der blutgetränkte Kader hat die Regeln missachtet und sich den Weisungen seiner militärischen Obrigkeit widersetzt; hat eine Geheimwaffe missbraucht, um sie gegen die Locust einzusetzen. Darum steht das Quartett nun vor einem provisorisch einberufenen Anhörungsgericht unter Colonel Ezra Loomis. Sie sind des Verrats angeklagt und müssen sich für ihre Heldentaten auch noch gegenüber dem koalitionsstreuen Hardliner verantworten. Doch wie kam es soweit? Genau das gilt es während der Kampagne herauszufinden, die man alleine, zu zweit am geteilten Bildschirm oder mit bis zu drei Online-Freunden angehen kann. In den sechs Kapiteln der Geschichte rechtfertigen sich die Mitglieder des Kilo-Squads einzeln und schildern ihre Sicht. Die Story selbst wird dabei von nur wenigen Zwischensequenzen vorangetrieben. Das meiste erfährt man aus Unterhaltungen der Heroen, die sie in

kurzen Verschnaufpausen zwischen den »Gears«-typischen Stellungen- und Feuergefechten führen. Jene Schusswechsel laufen nach bekanntem Muster ab. Aus der Schulterperspektive mit gehaltener A-Taste im gebückten »Roadie Run« in Deckung sprinten, Lancer, Gnasher-Schrotflinte und Konsorten zücken und mit überschüssigem Blei Locust-Torsos mehrfach zerfetzen – durch die Kilo-Adern pumpt mehr Testosteron als bei allen Typen aus der Muckibude um die Ecke zusammen. Besonders dann, wenn die hässlichen Reptilientiere durch eine der zahlreichen Hinrichtungsmethoden umkommen. Die Feinde werden mit Kettensägen zerteilt, Schädel werden mit Gewehrkolben zermatscht und dergleichen mehr.

Das wollen Serienfans sehen! Trotzdem kommt »Judgment« wie auch »Gears of War 3« komplett ungeschnitten nach Deutschland – ganz im Gegenteil zu den ersten beiden Serienteilen. Gute Arbeit, Microsoft!

MEHR VOM NEUEN

Derweil sich am grundlegenden Spielablauf also nicht allzu viel ändert, bietet die Kampagne neben frischer Story auch andere inhaltliche Neuerungen. Allem voran: das »Smart Spawn System«, kurz »S3«. Diese Mechanik ähnelt ein wenig dem KI-Regisseur aus der Zombie-Koop-Shooter-Serie »Left 4 Dead«

Landung vor Onyx Point. Hat da wer zu viel »Der Soldat James Ryan« gesehen?

✖ Interview

Name |
Waylon Brinck
Studio |
People Can Fly
Beruf |
Künstlerischer Leiter



360 Live: Wie viel Epic Games und wie viel People Can Fly steckt in »Judgment«?

Waylon: Das kann ich gar nicht sagen. Wir haben viele unserer eigenen Ideen eingebaut, aber uns auch viel mit Epic ausgetauscht. Letztlich fühlt es sich ein bisschen an, wie auf den Schultern eines Giganten zu stehen. Epic hat mit der »Gears of War«-Trilogie zweifelsohne ein sehr starkes Fundament geschaffen.

360 Live: Was war die größte Herausforderung?

Waylon: Epic hat extrem hohe Standards. Wir haben bereits an der PC-Version von »Gears of War« gearbeitet, also hatten wir ein wenig Erfahrung. Trotzdem war es sehr fordernd, diesen Standards gerecht zu werden und sie noch weiter anzuheben. Glücklicherweise wurden wir von Epic super betreut und bekamen eine Menge Resonanz.

360 Live: Gab es während der Entwicklung einen besonders witzigen Fehler?

Waylon: Ich muss erst mal geistig meinen Screenshot-Ordner durchgehen. Animationsfehler sind immer die witzigsten Bugs. Als wir beispielsweise unser Zwischensequenz-Animationssystem überarbeitet haben, hatten wir noch alte Platzhalteranimationen integriert und das Kinn jedes Charakters war im Kopf versunken. Menschen und Locust sahen beide wie entsetzte Monster aus.

360 Live: Spielst du in »Gears« am liebsten in der Solo-Kampagne, im Koop oder gegeneinander?

Waylon: Das ist ja fast, wie sein liebstes Kind wählen zu müssen. Da ich in den Versus-Modi keine große Leuchte bin, spiele ich am liebsten »Survival«. Das kannst du mit Freunden zocken und hast trotzdem immer noch dieses wilde Gears-Gameplay. So kann man abends nach der Arbeit schnell mal eine Partie zocken, ohne komplett demotiviert zu werden.

360 Live: Von deinem ersten Spiel sagst du selbst, dass es ein »verdammt fehlerhaftes« Text-Adventure war?

Waylon: Das Spiel habe ich geschrieben, als ich zwölf Jahre alt war, also repräsentiert es keine meiner aktuellen Arbeiten. Es hieß »Dracula the Vampire« und man musste Dracula finden und liquidieren. Die Programmfehler habe ich nie ausgebügelt und ich glaube, meine Familienmitglieder waren die einzigen Menschen, die es jemals gespielt haben.

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, unter anderem fürs Abschließen von Kapiteln, das Sammeln von KOR-Marken und das Verdienen von Sternen bei den »Declassified«-Missionen ■ Die deutsche USK-Version erscheint mit »ab 18«-Freigabe und komplett ungeschnitten ■ Pünktlich zum Erscheinen geht auch ein »VIP Season Pass« für 1.600 Microsoft Punkte online. Enthalten: zwei Spielerweiterungen mit sechs Mehrspielerkarten und zwei zusätzlichen Spielmodi, exklusive Waffenskins und dauerhafte Verdopplung erhaltener XP



» Die Szenerie zwischen Locust-Monstren und Resten einer einst blühenden Metropole erscheint traumhaft alpträumhaft. «

und erhöht den Wiederspielwert ungemein. Eine unsichtbare künstliche Intelligenz merkt sich die Gegnertypen, denen Baird und sein Trupp in jedem der Abschnitte begegnet sind, und variiert sie mit jedem neuen Missionsanlauf. Je nach Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Spieler und vorhergegangener Spielweise treffen das blonde Großmaul und seine schießwütigen Handlanger dann beispielsweise statt auf drei normale Locust-Drohnen und drei Kriecher auf vier taffe Elite-Einheiten, fünf Drohnen und einen durchschlagenden Corpser. Prima Idee! Erstmals wurde zudem der Beliebtheit des »Horde«-Modus auch in der Kampagne Tribut gezollt. People Can Fly und Epic, die gemeinsam an »Judgment« arbeiteten, haben Elemente aus dem Koop-Modus integriert, in dem es seit dem zweiten Serienteil immer stärkere und längere Wellen von Gegnergesecks abzuwehren gilt. Im Verlauf der Story müssen deshalb immer wieder besondere Stellungen über mehrere Runden gehalten werden. Dazu stehen beispielsweise auch transportable Geschütze bereit, welche die Locust selbstständig unter Feuer nehmen.

Nicht zuletzt bringen »deklassifizierte Missionen« Abwechslung ins Geschehen. Große, blutrote »Crimson Omen«-Logos – das bekannte Zahnrad-Totenschädel-Motiv – weisen immer wieder auf diese Zusatzerforderungen hin. Zwar kann man sie auch komplett links liegen lassen, aktiviert man sie aber, erhält man eine alternative Sicht der Dinge. Auf kreative Weise werden die Spielabschnitte verändert und der Spieler mit teils deftigen Sonderaufgaben konfrontiert. So muss man beispielsweise eine Zeit lang nur mit Locust-Waffen auskommen – mit Hammerburst-Gewehr und abgesägter Schrotflinte. Und das, obwohl alle KOR-Soldaten eigentlich die Weisung haben, niemals zu den feindlichen Todbringern zu greifen, sondern auf ihre eigene Ausrüstung zu vertrauen. Für den Abschluss der Aufgaben winken bis zu drei Sterne. Je nach Leistung verdient man für aktivierte Aufgaben zusätzliche Punkte, um einen bis drei Sterne für den Spielabschnitt freizuschalten. Dafür gibt's wiederum verschiedene Boni: neue Mehrspieler-Charaktere, andere Rüstungsfarben und derlei mehr. Wer 40 dieser Sterne sammelt, schaltet

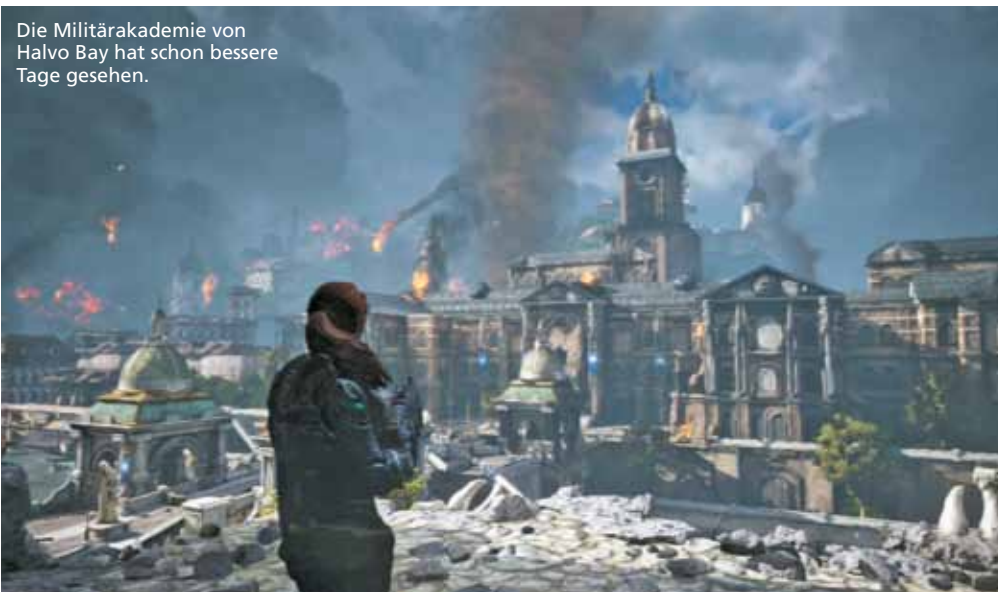
sogar eine zweite Kampagne frei, die allerdings nur gut ein bis zwei Stunden dauert. Diese heißt »Nachspiel« und konzentriert sich erneut auf Bairds Trupp. Die kurze Bonus-Geschichte spielt zur Zeit von »Gears of War 3« und zeigt den Abschnitt kurz vor Ende des Dritten Teils aus der Sicht von Bairds Trupp. Zusammen dauern die Kampagnen gut sechs bis acht Stunden. Da wäre also weit mehr drin gewesen.

Die Grafik präsentiert sich trotz leicht angegrautem »Unreal Engine 3«-Gerüst sehr detailreich und sorgt dank gelungenem Licht-Schatten-Spiel für einprägsame Bilder. Wie das eines brennenden Baumes zum Beispiel, der einen kleinen Platz erhellt und die Szenerie zwischen Locust-Monstren und Resten einer einst blühenden Metropole traumhaft alpträumhaft erscheinen lässt. Dabei orientieren sich Epic und People Can Fly besonders am ersten Teil der Reihe. »Judgment« mutet wieder etwas düsterer an als die beiden direkten Vorgänger. Trotzdem wirken die Umgebungen weit bunter und abwechslungsreicher als im Ur-»Gears«, sind folglich nicht mehr gezeichnet von einem dominanten Dauerbraungrau. Einbrüche der Bildwiederholrate und dergleichen gibt es so gut wie nie. Unterstützt wird die gelungene Atmosphäre von einem packend dynamischen Orchester-Soundtrack und der qualitativ hochwertigen deutschen Tonspur, die sich nur wenige Schnitzer leistet.

KETTENSÄGENORCHESTER

Besonders wichtig für »Gears of War«-Veteranen: die Mehrspieler- und Koop-Modi. Erstmals in der Seriengeschichte bekriegen sich bis zu zehn Spieler in einem »Jeder gegen Jeden«-Modus, der natürlich genauso hektisch abläuft wie die flinken »Team Deathmatch«-Partien. Ganz neu: der Klassen- und Missions-basierte »Overrun«-Modus, in welchem fünf Spieler Partei für die Menschen ergreifen und weitere fünf für die Locust eintreten. Die KOR-Soldaten müssen verriegelte Locust-Löcher verteidigen – die Bestien dagegen versuchen diese aufzureißen. Jeder KOR-Teilnehmer wählt dabei aus den Klassen Techniker, Aufklärer, Heiler und Soldat, die jeweils unterschiedliche Bewaffnungen und Sonderfähigkeiten

Die Militärakademie von Halvo Bay hat schon bessere Tage gesehen.



Ja, dieses kleine Kerlchen musst du auch bekämpfen!



besitzen. Der Techniker kann Verteidigungsstellungen reparieren und Geschütze aufstellen, ist aber nur mit einer Gnasher-Schrotflinte bewaffnet. Der Aufklärer vertraut auf das neue Markza-Scharfschützengewehr und wirft Signalgranaten, die Gegnerbewegungen aufdecken. Der Soldat nimmt Feinde mit der Lancer und dem taufrischen Booshka-Granatwerfer aufs Korn, derweil er seine Kollegen mit Munition eindeckt. Blicke noch der Heiler: Er ist selbstredend für das Wohlbefinden seiner Kumpanen zuständig, während er Feinde durch Lancer und Snub-Pistole mit Blei füttert. Die Locust schlüpfen ähnlich dem »Gears of War 3«-Modus »Bestie« in die ledrige Haut von Drone, Ticker, Serapede und weiteren Monstern. Das spielt sich insgesamt sehr taktisch und verspricht fordernde Online-Sessions. Top! Der »Survival«-Modus bietet das gleiche Spielgeschehen, nur gegen KI-Gegner und ohne Locust-Runde – freie Plätze werden mit Bots aufgefüllt, welche natürlich nicht an die spielerische Intelligenz eines echten Menschen heranreichen, ihre Sache aber trotzdem oft ordentlich machen. Genauso wie in der Kampagne übrigens.

Was im Vorfeld leider kaum kommuniziert wurde: Mit »Horde« fällt einer der beliebtesten Online-Modi komplett weg. Das werden wohl die wenigsten Mehrspieler-Fans gutheißen und auch 360 Live

kann diese Entscheidung nicht nachvollziehen. Zudem müssen sich Veteranen mit allerhand Detailveränderungen bei Steuerung und Waffenhandling herumschlagen, die teils fragwürdig scheinen – mehr dazu im Kasten auf Seite 55. Bekannte Modi wie »Bestie« und »Wingman« haben es leider ebenso nicht mit ins fertige Spiel geschafft.

Dem Entwicklergespann gelingt es mit »Judgment« einen neuen »Gears«-Ableger zu schaffen, der größtenteils fabelhaft aussieht und sich über weite Teile hervorragend spielt. Und auch Online-Freunde werden dank »Overrun«- und »Survival«-Modus für einige Zeit gut zu tun haben. Leider kann die Kampagne ob der kurzen Spieldauer und so manchem kleineren Spannungsdurchhänger nicht ganz mit einem »Gears of War 3« mithalten. Ebenso bleibt abzuwarten, wie KOR-Veteranen auf lange Sicht mit den veränderten Waffeneigenschaften und der angepassten Steuerung zurechtkommen. Trotzdem: Shooter-Freunde, die über genannte Detailmängel hinwegsehen können, werden bestens unterhalten. Also, Säge ölen und ab geht's!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Mir taugt vor allem das neue Steuerungsschema und der leicht aufgepumpte Grafikmotor. Weshalb allerdings am Mehrspieler-Gameplay derart viel verändert wurde, entzieht sich völlig meinem Verständnis. Ich gebe 8.4

Gears of War: Judgment

GRAFIK

Sehr detailliert, schön dreckig, eindrucksvolle Lichtspiele

9

SOUND

Gewohnt erstklassiger Soundtrack und gute deutsche Synchro

8

STEUERUNG

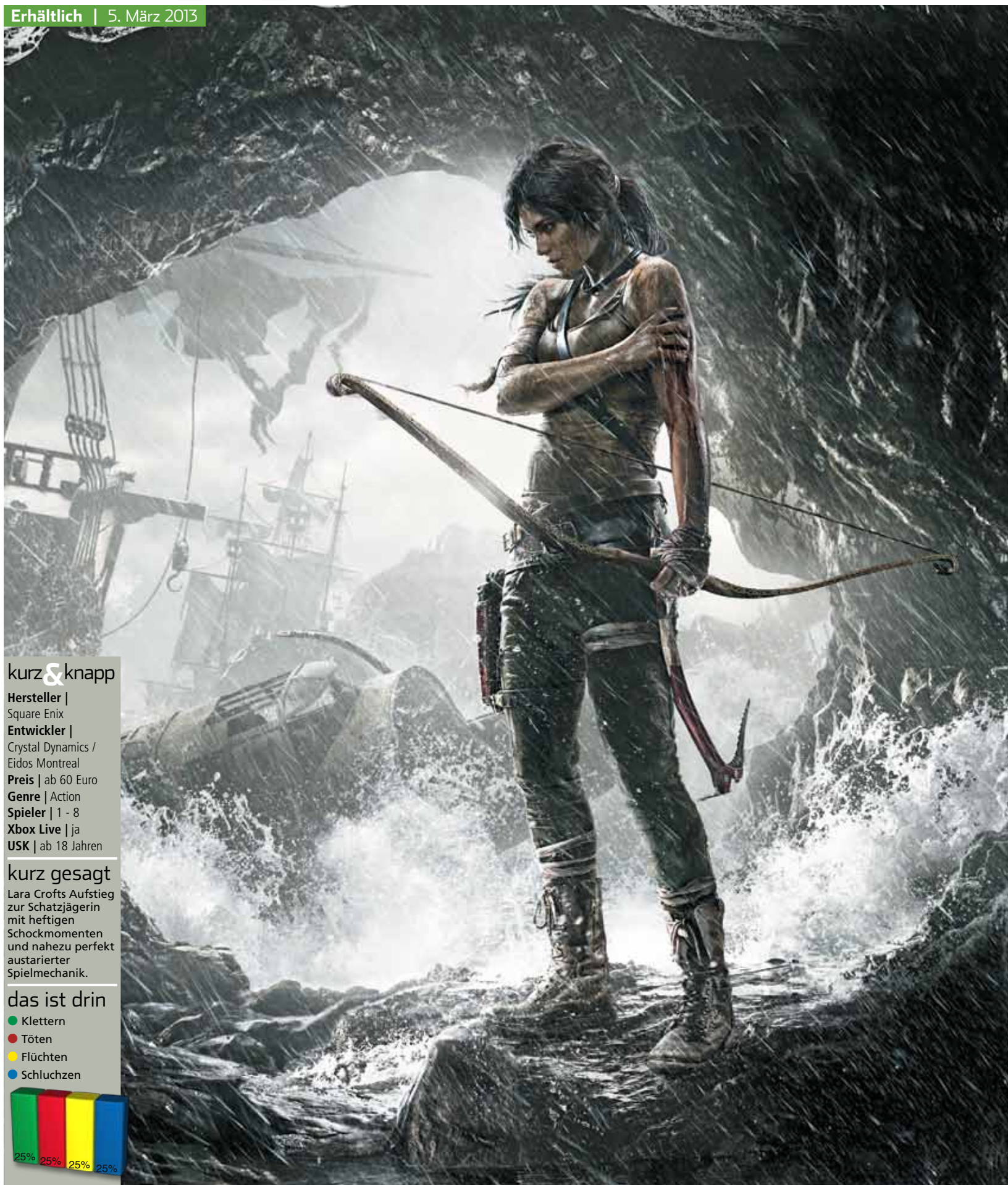
Rundum erneuert, nach kurzer Eingewöhnung aber top

9

Baird macht's nicht ganz so episch wie Kollege Marcus, trotzdem hat sich der Blondschoß seinen Platz in der Ruhmeshalle der Locust-Schlächter redlich verdient.

8.7 von 10

Erhältlich | 5. März 2013

**kurz&knapp****Hersteller |**

Square Enix

Entwickler |Crystal Dynamics /
Eidos Montreal**Preis |** ab 60 Euro**Genre |** Action**Spieler |** 1 - 8**Xbox Live |** ja**USK |** ab 18 Jahren**kurz gesagt**

Lara Crofts Aufstieg zur Schatzjägerin mit heftigen Schockmomenten und nahezu perfekt austarierter Spielmechanik.

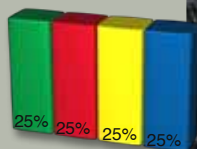
das ist drin

● Klettern

● Töten

● Flüchten

● Schluchzen



TOMB RAIDER

Mehr als 15 Jahre im Videospiel-Business, über 35 Millionen verkaufte Einheiten und eine Heldin im stetigen Wandel – Lara Croft ist zweifellos eine Ikone in Sachen elektronischer Unterhaltung. Dass mit dem jüngst erschienenen Prequel zur Reihe signifikante Änderungen der Spielmechanik einhergehen, ist nicht nur spannend, sondern birgt auch ein hohes Risiko. 360 Live bandelt an mit der neuen Lara und begibt sich auf Schatzsuche...

Wenn jeder um dich herum deinen Tod fordert, dann musst du dich irgendwann wohl damit abfinden. Diese Wolfsbestien zum Beispiel lecken sich ihre blitzenden Fangzähne, während sie im Schattenmeer hinter deinem Rücken verschwinden. Wenn du sie in diesem Augenblick nicht bereits erlegt hast, machen sie kurzen Prozess und reißen dir ein klaffendes Loch in die Kehle. Oder die anderen irren Bastarde mit ihren wahnsinnigen Augen! Diese abscheulichen Typen leben hier wie die Hunde und anstatt sich über neuen Besuch zu freuen, knallen sie einfach alles und jeden ab – eine Menschenjagd, dass einem Angst und Bange wird. Leichensammeln als Hobby scheint bei diesen versifften Pennern auf jeden Fall der Renner zu sein. Versuch also gar nicht erst zu schreien. Oder Hilfe zu holen. Kein Mensch hört dich hier. Und wenn doch einer kommt, dann schlägt er dir vermutlich im nächsten Moment den Schädel ein. Darüber hinaus hat diese gottverdammte Insel noch ein paar ganz miese Tricks auf Lager und wird uns alle, einen nach dem anderen, in Windeseile zum Teufel jagen. Um das berühmte Drachendreieck ranken sich nicht umsonst uralte Legenden, die alle die gleiche Botschaft haben: KOMM NICHT HER! Das hier ist ein richtiger Albtraum, der leibhaftige Horror. Doch wer sagenumwobene Schätze finden will, der muss eben gewisse Risiken auf sich nehmen...

PFAD DER ERLEUCHTUNG

Die junge Miss Croft hatte offensichtlich keinen Schimmer, auf was sie sich bei dieser Expedition einlässt. Selbst ein talentiertes junges Ding wie sie hat mit ihren zarten 21 Jahren Lebenserfahrung eben höchstens das Abenteuer-Prädikat »Grünschnabel« verdient. Ziel der langen Schiffsreise auf der MS Endurance ist ein verschollenes Königreich, das vor vielen Jahrtausenden von der Sonnenkönigin



Grabkammer oder Leichenstapel?



Durchgängig hohes Produktionsniveau, abwechslungsreicher Spielfluss, umwerfende Designideen, tolle Kameradynamik, geniale Menüführung, kurze Ladezeiten, kein Zeilenversatz



Keine Originaltonspur auf der Disk, manuelles Speichern nicht möglich, Steuerung nicht anpassbar, keine englischen Bildschirmtexte bei entsprechender Konsoleneinstellung

Himiko beherrscht wurde und dessen Koordinaten irgendwo im Nordpazifik, genauer gesagt südlich von Tokio, vermutet werden. Doch unverhofft kommt oft und die Endurance zerschellt am Riff einer geheimnisvollen Insel. Die Besatzung – eine kleine Gruppe aus Forschern, Studenten und Crewmitgliedern – wird dabei über mehrere Buchten an der Südseite des Atolls zerstreut. Eines steht am Beginn von Laras erstem großen Abenteuer bereits fest: Dies ist keine normale Insel; ihre Küsten sind von hunderten Schiffs- und Flugzeugwracks übersät. Fast so, als wäre sie ein riesiger, gottverdammter Magnet. Lara macht als erstes Bekanntschaft mit den eigentümlichen Einwohnern des Eilands, auf deren Identität hier – um die Spannung zu wahren – nicht weiter eingegangen werden soll. Als die Schatzjäger-Novizin zu sich kommt und der Spieler das erste Mal die Kontrolle übernimmt, baumelt sie kopfüber und zusammengeschnürt neben einer Leiche in einer mit Kerzen ausgeleuchteten Höhle. Was wollen diese Typen? Menschenfleisch? Körperliche Tachtelmechtel? Die gezeigte Szene sorgt auf jeden Fall für Kopfkino! Mit ein wenig Schwung gelingt es Lara schließlich, sich zu befreien und wieder auf die Beine zu kommen. Und obwohl der Spieler dabei eigentlich kaum agiert, kommt nicht einmal im Ansatz Langeweile auf. Extreme Detaildichte bannt die Augen des Betrachters an den Bildschirm. Es beginnt mit ein paar herunterfallenden Kerzen und Schädeln, die ins Rollen kommen. Dann breiten sich Flammen auf Laras Fesseln aus und fressen sich schließlich bis zum Seil empor, an dem sie hängt. Kurz darauf kippt die Kamera und zeigt die stürzende Forscherin vom Boden aus, die geradewegs auf eine riesige Gewindestange zurast. Dann ein lauter Schrei und das Metallteil bohrt sich schmerzhaft durch Laras linke Hüfte. Es lässt sich kaum in Worte fassen, was die Kamera in dieser Szene noch so alles macht. Einige Perspektiven sind an bestimmte Bewegungen gekoppelt, dann wieder wird der Blickwinkel von subtil greifenden ProgrammROUTINEN gedreht und geschwenkt. Dazu jeweils noch die passende Dosis Tiefenunschärfe und schon fühlt sich der Spieler in seiner Rolle als passiver Zuschauer und aktiver Knöpfchendrucker extrem hin- und hergerissen – eine wohlige Unwissenheit, die sich fast durch das gesamte Spiel zieht. Hinzu kommt, dass sich die Grafik durchgehend auf einem Niveau bewegt, das viele Konkurrenten höchstens in vorgerenderten Zwischensequenzen erreichen. Realitätsnahe Modelle ohne jedwede Kanten werden durch fein strukturierte Texturen und eine leicht übersättigte Belichtung filmreif zum Leben erweckt – noch nie sahen etwa Felsen im Schimmer einer vorbeihuschenden Fackel derart umwerfend aus wie in »Tomb Raider«. Kein Wunder, dass bei einer unerwarteten Kameraeinstellung schnell mal ein riesiges Fragezeichen über dem eigenen Kopf schwebt: Darf ich das jetzt spielen? Ist meine Interaktion gefragt? Doch meist genügt eine kleine Bewegung mit dem Analogstick,

um Klarheit darüber zu erhalten und der Freude über die berauschende Optik freien Lauf zu lassen...

AN DIE WAFFEN!

Die cineastische Darstellung von »Tomb Raider« wird insbesondere in den vielen Klettereinlagen sowie in kleinen Physik- und Schalterrätseln auf die Spitze getrieben. Die Erkundung der zumeist recht offen angelegten Regionen der Insel, inklusive Jagd auf Wildtiere oder Feuergefechte mit den Einheimischen, unternimmt Lara dagegen aus der Verfolgerperspektive. In vielen versteckten Winkeln schlummern alte Reliquien und Dokumente, wie etwa das Tagebuch eines Wahnsinnigen, und geben bei ihrer Entdeckung fragmentarische Hintergrundinformationen zu den Mysterien der Insel und ihrer Bewohner preis. Dazu gesellen sich viele weitere Sammelgegenstände, die sich je nach Art manchmal nur auf bestimmte Teilbereiche, meist aber über die gesamte Insel verteilen. Insofern wird der Spieler jederzeit dazu ermutigt, die vielen Regionen bis in den letzten Winkel zu erkunden. Wer richtig sucht, findet auch die ein oder andere versteckte Grabkammer. Gar nicht mal so selten stößt die agile Schatzsucherin dabei allerdings auf Spielelemente, die ihr den Zugriff auf bestimmte Teilbereiche verwehren – zuerst muss eben die richtige Ausrüstung dafür beschafft werden. So stößt Lara beispielsweise im Bergdorf – einem der ersten weitläufigen Abschnitte – auf zahlreiche mit dickem Seil umwickelte Türen und Brettverschlüsse. Zu Beginn des Abenteuers kann sie die noch nicht öffnen, da ihr dazu ein wichtiger Ausrüstungsgegenstand fehlt. Zudem wird sie zunächst von der Story von einem Insektensektor zum nächsten gepeitscht – mal will sie einen oder mehrere ihrer Freunde retten, dann wieder muss sie einen Funkturm erreichen, um ein Notsignal zu senden. Es sind kleine Lagerstätten,



Und außerdem?

- 50 Erfolge, die meisten davon sind klassische Sammelaufgaben. 15 Erfolge gibt's nur für Mehrspieler-Schatzjäger
- Tonspur und Bildschirmtexte auf Deutsch. Zweite auf der Disk enthaltene Sprache ist Französisch. Originalton könnte aber, ähnlich wie bei »Hitman: Absolution«, via Download nachgereicht werden. Eine Stellungnahme seitens Square gab es diesbezüglich leider noch nicht
- USK-Version komplett ungeschnitten
- Einige Menüelemente weisen auf zukünftige Download-Erweiterungen hin
- Derzeit keine Pläne für eine Demo
- Verzichtet auf Online-Pass
- Optionale Installation benötigt 6,5 Gigabyte



✖ Gewinnspiel

GRABRÄUBER

Während sich Lara im neuen »Tomb Raider« eine Reliquie nach der anderen in die Vitrine stellt, will auch 360 Live in Zusammenarbeit mit Square Enix ein paar Schätze unter die Leser bringen. So gibt's für Extrahalt in der Steilwand als Hauptpreis einen der streng limitierten »Tomb Raider«-Xbox-360-Controller mit speziellem Branding zu gewinnen. Platz zwei bekommt das Comibuch »The Beginning«, das viele nette Details zum Intro des Spiels liefert. Gewinner Nummer Drei darf sich hingegen über einen schicken Kunstdruck freuen. Obendrein gibt's noch ein paar seltene Postkarten für alle Gewinner. Um teilzunehmen, brauchst du nicht einmal besondere Kletterkünste: Sende einfach eine E-Mail mit dem Betreff »Grabräuber« und deiner Adresse an redaktion@360-live.de. Mitarbeiter des Airmotion Games Verlags und von Square Enix dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 23. April 2013.

welche die Schiffbrüchige ein wenig zur Ruhe kommen lassen. Sie dienen nicht nur beim Heldentod als Einstiegspunkt, sondern auch als Schnellreise-Teleporter, mit denen sie alle bisher entdeckten Regionen bei Bedarf schnurstracks erneut besuchen kann. Außerdem lassen sich dort mit Erfahrungspunkten neue Fähigkeiten freischalten, während gesammeltes Bergungsgut zum Waffenbau dient. Besonders positiv fällt dabei die sehr gelungene Menüführung ohne störende Ladezeiten ins Auge, sowie das implizierte Gefühl, dass hier tatsächlich eine ziemlich schlagkräftige Abenteurerin heranreift. Laras erster Bogen besteht beispielsweise lediglich aus einem Bündel langer Stöcke mit einer darum gewickelten Zeltschnur; ihre erste Stemmaxt ist nur ein von einem Messer durchbohrter Stock. Im Verlauf des Spiels lassen sich diese Ausrüstungsgegenstände zu ihren professionellen Pendants – also einen Eispickel und den Recurve-Bogen – weiterentwickeln. Und Waffen sind lebenswichtig...

INS EIGENE FLEISCH...

Richtig gefährlich wird's immer dann, wenn sich ein paar Wölfe oder Inselbewohner vor Lara aufbauen. Sie geht dann automatisch in Kampfhaltung und kann somit auch hinter hüfthohen Objekten Schutz suchen. Mit fortgeschrittener Erfahrung setzt sie heranstürmenden Wüstlingen ziemlich übel zu, indem sie erst ausweicht und dann mit einem fieses Konter-Move zurückschlägt. Ansonsten muss sich

das Gör klar auf ihre Waffenkünste verlassen. Pistole, Schrotflinte, Sturmgewehr und freilich der Bogen können mit einer Vielzahl von Upgrades aufgewertet und mit unterschiedlichen Munitionstypen und Schussmodi an die jeweilige Situation angepasst werden. Wer hier viel experimentiert und vor allem auch die Reaktionen der Gegner im Auge behält, hat bereits einen wichtigen Vorteil. Denn die Deckungskämpfe mit den verlotterten Einheimischen gestalten sich recht anspruchsvoll, da der Gegnermix stets aus Nah- und Distanzkämpfern besteht. Bleibt Lara zu lange hinter einer Deckung, wird ihr sofort von einem Brandcocktail-Werfer eingeheizt. Lara selbst kann ihre Lebensenergie zwar regenerieren, allerdings genügen wenige aufeinanderfolgende Treffer, um das Zeitliche zu segnen. Von daher ist es oberste Pflicht, heranstürmendem Gesindel sofort den Garaus zu machen, um nicht umzingelt zu werden. Dass hierbei Kopfschüsse und spezielle Tötungsangriffe im Nahkampf Extra-Erfahrungspunkte freischalten, sorgt darüber hinaus für zusätzlichen Nervenkitzel. Zudem bringen kraftvolle Animationen und bildgewaltige Feuereffekte sowie der stets absolut flüssige Bildaufbau den archaischen Grundton der Kämpfe perfekt zu Geltung!

WECHSELBALG DER GEFÜHLE

Lara wird bald selbst von der Gejagten zur Jägerin und kann – wenn sie denn will – ihr eigenes dreckiges Spiel mit den Inselbewohnern treiben. Doch leider



Mit dem Seilpfeil-Bogen-Upgrade kann Lara Rutschseilen knüpfen und somit weit entfernte Plattformen erreichen.



In vielen Situationen genügen leichte Bewegungen mit dem Analogstick, um mit Lara Hindernisse zu überwinden, während die Kamera wie in einem guten Film das Geschehen fokussiert.



Hingucker: Auch wenn sich das Licht-Schatten-Spiel überhaupt nicht auf das Gameplay auswirkt, so birgt es aufgrund vieler sehenswerter Effektfiler doch eine ganz eigene Faszination.

sind die nicht ihr einziges Problem: Immer wieder bricht die Gestrandete auf neuen Pfaden ein, wird von Wassermassen erfasst oder kommt unverhofft ins Rutschen. Weicht Lara dabei nicht den vorbeizischenden Hindernissen aus, verabschiedet sie sich mit ziemlich heftigen Sterbeanimationen aus dem Reich der Lebenden. Beispiel gefällig? Ein Metallrohr bohrt sich unterhalb des Kinns in ihren Schädel und tritt oberhalb der Stirn wieder aus. Landet Lara beim Klettern in einem Baum, wird ihr ganzer Körper von einem Ast aufgespießt. Ähnlich krass geht's auch in Feuergefechten oder Nahkämpfen zur Sache. Über Geschmack lässt sich an dieser Stelle freilich streiten, ihre Wirkung verfehlen die Sterbesequenzen allerdings niemals: Sie zeigen, wie tödlich und brutal es auf dieser Insel zugeht; wie hart Laras Überlebenskampf tatsächlich ist! Man hat sich dazu gekonnt einiger Stilmittel aus dem Survival-Horror-Genre bedient, ohne allerdings das gesamte Spieldesign in diese Richtung zu trimmen. Lara hat eigentlich immer

ausreichend Munition und muss sich aufgrund der fairen Kräfteverteilung kaum Sorgen machen, der nächsten Situation chancenlos gegenüberzustehen. Allerdings wirkt alles um sie herum derart lebensfeindlich und bedrohlich, dass man es tatsächlich alle paar Meter mit der Angst zu tun bekommt. Die perfekte ausgestaffierte Soundkulisse mit passend pointierten Psychoklängen bringt dieses allgegenwärtige Opfergefühl dann erst recht zum Überkochen. Und wenn Lara dann wie ein angeschossenes Rehkitz humpelnd und schluchzend den letzten Kampfschauplatz verlässt, dann ist das ein Mitten-Drin-Gefühl zum Zähneklappern und Mitfiebern!

DIE GROSSE ANTWORT

Wie aber fühlen sich nun alle diese Spielelemente zusammen an? Überzeugen sie in ihrer Wechselwirkung und wie steht's um die Langzeitmotivation? Mit nahezu unzähligen Feintunings an der klassischen »Tomb Raider«-Formel – viel erkunden, extrem viel Klettern, wenig Action – nähern sich Crystal Dynamics unweigerlich großen Abenteuer-Marken wie etwa der »Uncharted«-Reihe für Playstation 3 an. Und tatsächlich punktet die Neuauflage vor allem mit ihrer straff erzählten Handlung, einer hitzigen Mixtur aus Action und Erkundung sowie einigen ziemlich fordernden Rätselmotiven. Das Klettern selbst motiviert zwar schon aufgrund der überaus gelungenen Animationen, kommt aber im direkten Vergleich zu den neun älteren Titeln der

✖ Multiplayer

WER IST HIER DAS OPFER?

Als die Februar-Ausgabe des amerikanischen Official Xbox Magazines als weltweit erstes Medium die Existenz eines Mehrspieler-Parts im neuen »Tomb Raider« bestätigte, wussten viele erst einmal nicht, was sie davon halten sollen. Doch wie sich nun herausstellt, sind die Sorgen größtenteils unbegründet. Die Spielmodi sind zwar nicht sonderlich originell, aber das Setting, die bedrohliche Atmosphäre und die derbe Gangart sind es definitiv wert, sie auch einmal aus der Sicht eines der 24 anderen Charaktere zu erleben. Insofern kann das Gebotene über eine fehlende Koop-Variante der Kampagne bestens hinwegtrösten. Wer sich etwas einarbeitet, wird dank unzähliger Freischaltobjekte auf überraschende Spieltiefe stoßen. Und da Square Enix das alles ohne Online-Pass für jedermann zugänglich macht, gibt's auch keinen Grund, nicht mal für zwei, drei Runden reinzuschnuppern...



Wie in den meisten Mehrspieler-Titeln ist die Spielvariante Team Deathmatch ein guter Modus, um sich mit den fünf Karten und den besten Gegnern vertraut zu machen.



In »Schrei um Hilfe« müssen die Überlebenden Funksender aktivieren und gleichzeitig ihren Batterievorrat vor heranstürmenden Inselbewohnern schützen. Hier geht's schon ein wenig anspruchsvoller zur Sache. Absprachen innerhalb des Teams sind der Schlüssel zum Sieg.



Das Maximum an Nervenkitzel verpasst dir der Modus »Rettung«. Hierbei müssen die Überlebenden medizinische Vorräte beschaffen, während die ansässigen Inselaffen alles daran setzen, das zu verhindern. Wie kein anderer setzt dieser Modus auf spannende Nahkämpfe – optimal für erfahrene Abenteuer.

Das Spiel in Zahlen

Kampagne: 3 Schwierigkeitsgrade, mindestens 12 Stunden Kampagnenspielzeit, 24 freischaltbare Fähigkeiten, 4 Distanzwaffen mit insgesamt 31 verfügbaren Upgrades, 42 Reliquien, 54 Dokumente; Multiplayer: 2 Fraktionen – Überlebende und Einheimische, 24 Charaktere, jeweils 9 Offensiv- und Defensiv-Extras, 12 Waffentypen mit jeweils 6 Upgrade-Kategorien, 4 Sprengsatzarten, Maximal-Level 60, 70 Herausforderungen, 4 Spielmodi, 5 Karten

✖ Gamebreaker

SPIELSTAND KAPUTT?

Es sind so ziemlich die deprimierendsten Momente einer Durchspielesession: Du investierst Abend für Abend etliche Stunden in ein Spiel und plötzlich vergeigt dir ein Programmfehler jeglichen Fortschritt, indem er dir den Spielstand zerschießt. In einer Zeit, in der Topprodukte immer mehr Ressourcen verschlingen und in der das automatische Speichern von Spielständen als Status Quo gilt, kann es fast jeden erwischen. Und so aufgepoliert das neue »Tomb Raider« in seiner Gesamtheit auch auftritt, so hinterhältig bleibt der Fehler, den die Qualitätssicherung von Square Enix augenscheinlich übersehen hat und der sich nun auf der Disk der Verkaufsversion befindet. Konkret gesprochen trat das Problem nach zwölf Stunden Testmarathon auf dem Vorderdeck der Endurance auf. Lara muss dort einen Lastenkrane mit einem Seilpfeil bewegen, woraufhin eigentlich dessen Ladung herunterfallen und somit den Weg freigeben sollte. Doch es kommt anderes: Das Paket bleibt durch einen sogenannten Glitch in der Luft kleben und reagiert nicht auf Laras Interaktion. Da man von diesem Punkt keine Schnellreisestationen besuchen kann und die Autosave-Funktion bereits beim Betreten des Schiffs den Spielstand überschreibt, war's das dann auch schon: Der Spielstand wird komplett unbrauchbar. Auf Hinweis von 360 Live konnte der Entwickler den Fehler bereits reproduzieren und verspricht eine Korrektur mit dem ersten Download-Patch. Wer allerdings wirklich sichergehen will, dass er nicht in der Sackgasse landet, für den haben wir hier den entscheidenden Tipp: Sobald du dich mit den anderen Überlebenden am Strand wiedertriffst, geh' ins Pause-Menü und wähle zum Speichern einen der beiden anderen Slots. Damit wird vom Spielstand quasi eine Sicherheitskopie erstellt, was bei der Überwindung der heiklen Stelle extrem hilfreich ist.



Marke deutlich seltener vor und gestaltet sich weniger anspruchsvoll als in den Vorgängerspielen. Das Gute daran: Es kommt Spielern zugute, die in anderen »Tomb Raider«-Titeln oft nicht wussten, wo sie hochklettern mussten, um ans Ziel zu kommen – und deshalb letztlich gescheitert sind. Und dass selbst Fans von eben jenen Kletterexzessen diese Leibesübung nicht wirklich vermissen, dafür hat Crystal Dynamics ebenfalls gesorgt. Die junge Lara hat nämlich eigentlich überhaupt keine Lust zu klettern und muss während der ersten Spielstunden nicht nur einmal von ihren Freunden via Walkie-Talkie dazu überredet werden. Aber auch ansonsten passt eigentlich alles wie der Pfeil auf die Recurve-Bogen-Sehne: Alle Spielelemente sind extrem gut ausgearbeitet und werden immer wieder auf andere Art und Weise geschickt miteinander kombiniert. Mächtige Bauwerke und geheime Grabstätten wollen im Inselinneren geplündert werden und der morbide Gestank des Todes, der überall in der Luft hängt, sorgt für eine unfassbar drückende Grundstimmung. Auch das deutsche Synchronsprecher-Team um »Zweiohrküken«-Star Nora Tschirner als Lara Croft macht einen erstklassigen Job und schafft es

spielend, den gehässigen Einheimischen die nötige Verschlagenheit einzupfropfen. Bei so viel allumfassender Liebe zum Detail kann man es den Machern auch kaum verdenken, dass sie noch einen Mehrspieler-Modus mit auf die Disk gepresst haben. Dennoch bietet die Kampagne mit einer Mindestspielzeit von über zwölf Stunden und etlichen optionalen Teilgebieten ausreichend Umfang. Zudem fügt sich der Mehrspieler-Komplex recht gut ins Gesamtkonzept ein, was zugleich auch als Beweis dafür dient, dass die neue Shooter-Mechanik solide genug ist, um in einem eigenständigen Spielmodus zu funktionieren. Dass man bei der Schaffung des Plots ganz augenscheinlich in Richtung der Fernsehserie »Lost« geschickt hat, sollte ebenfalls niemanden abschrecken – es bleibt bei den guten Grundzutaten. Kurzum: Das hier darf in keiner gut sortierten Spielesammlung fehlen!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Die neue Lara hat's echt drauf: hübsch, beinhart aber nahbar. Dazu begeistern mich die mysteriöse Insel und die coole Action. Nur Rollenspiel- und Aufrüstsystematik, das Übermaß an Ballerei und sich wiederholende Spielelemente nerven mich. Ich gebe 8.4!

Tomb Raider

GRAFIK

Extrem realitätsnahe Animationen, sehr detailliert

9

SOUND

Emotionale Achterbahnfahrt, brutales Effektwetter, tolle Sprecher

9

STEUERUNG

Nicht frei konfigurierbar, sonst aber makellos

8

Fulminantes Prequel mit erstklassiger Technik, tief einschneidenden Emotionen und brutaler Gangart. So hast du Lara noch nicht erlebt. Pflichtkauf!

8.9 von 10

Erhältlich | 8. März 2013



Leckeres Reisbällchen oder faules Ei?

- + Technisch sehr gelungen, Anime-artige Inszenierung mit vielen Wow-Momenten, gute Steuerung, deutsche Texte, extrem umfangreiche Kämpferriege
- Keine einleitenden Spielhilfen, Fans werden die gegenüber Teil Zwei zu wenige Änderungen bemängeln



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3

Goldlöffchen lädt zum Schlagabtausch...

kurz & knapp

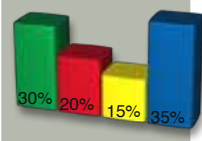
Hersteller | Namco Bandai
Entwickler | Cyber Connect 2
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Prügelabenteuer für fortgeschrittene Naruto-Fans.

das ist drin

- Prüfungen
- Invasionen
- Verbündete
- Jutsus



Nach mittlerweile mehr als 522 ausgestrahlten Anime-Folgen ist der blondschopfge Ninja-Jungspund Naruto Uzumaki auch hierzulande längst keine Randerscheinung mehr. Wie schon die Vorgängerspiele der »Storm«-Reihe entfaltet auch ihr dritter Teil seine Handlung zwar zunächst unabhängig, aber dann doch ergänzend zur TV-Serie. Insgesamt stürzen sich diesmal mehr als 80 spielbare Charakter ins Kampfgetümmel – und damit fast doppelt so viele wie in Teil Zwei. Nebst einer Vielzahl aus aneinandergeketteten Kampfbegegnungen bietet die Kampagne erneut eine rollenspielerartige Aufgabenstellung. Die Kämpfe an sich werden meist in kurzen Anime-Sequenzen auf Celshading-Basis eingeleitet – unter anderem der fulminante Bosskampf gegen Kyūbi, eine Art neunschwänziger Riesenfuchs, gleich zu Beginn des Spiels.

REIFEPRÜFUNG FÜR NINJAS

Musste sich Naruto in bisherigen Teilen noch vom Ninja-Anwärter zum fertig ausgebildeten und schlagkräftigen Hokage hocharbeiten, so darf er sich jetzt weitaus gefährlicheren Aufgaben stellen. Zu diesem Anlass haben die »Asura's Wrath«-Macher das Kampfsystem deutlich überarbeitet, während sich die Gangart des Storymodus im Vergleich zu Teil Zwei kaum ändert. So wird die Kampfaction immer wieder durch Bereiche aufgebrochen, in denen sich der Spieler mit Naruto wie in einem klassischen

Japano-RPG frei bewegen kann und diverse Missionen erfüllen muss. Spätestens hier zeigt sich, dass »Ultimate Ninja Storm 3« vor allem beinharte Naruto-Kenner anspricht, die die Geschichte bis zum vierten großen Ninja-Krieg mitverfolgt haben. Denn unzählige Fachbegriffe und die – insbesondere auch in Kämpfen – sehr eigene Spielmechanik tragen leider dazu bei, dass sich Neueinsteiger schnell überfordert fühlen. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass es weder Einführungsabschnitte noch Spielhilfen gibt. Speziell in der ersten halben Stunde wird man quasi ins kalte Wasser geschleudert.

DOCH TREFFSICHER?

Dennoch: Die Kämpfe sehen, wie das gesamte Spiel, sehr gelungen aus, haben eine tolle Dynamik und geben den Stil der Anime- und Mangaserie perfekt wieder. Auch lässt sich das Kampfsystem trotz etlicher Zusatzausrüstung und spezieller Chakra-Angriffs-Funktionen mit ein wenig Durchhaltevermögen gut durchschauen. Und in Sachen Umfang pustet dich »Ninja Storm 3« sowieso aus den Socken – es gibt derart viel zu entdecken, dass man am besten gleich mehrere Wochenenden einplanen sollte, um das massive Feindesaufgebot abzufrühstücken. Insofern liefert diese Fortsetzung ein tolles Fanpaket und kann dank diverser Online-Modi auch langfristig motivieren. Wer jedoch die beiden ersten »Ninja Storm«-Teile in- und auswendig

kennt, könnte sich an einigen offensichtlichen Wiederholungen im Spielablauf stören. Auch wäre etwas mehr Interaktivität in den Kampfarenen wünschenswert gewesen, denn die ist nach wie vor sehr eingeschränkt.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Tatsache: »Ninja Storm 3« sieht aus der Distanz immer wieder wie ein Zeichentrickfilm aus. Und auch spielerisch wird man als Seriennarr bestens unterhalten – wenngleich revolutionäre Veränderungen ausbleiben! Ich gebe 7,5

Naruto Shippuden

GRAFIK

Tolles Anime-Flair mit solider Technik dahinter

7

SOUND

Soundeffekte wie der Dampfhaaken auf die Zwölf, stimmungsvolle Kompositionen

8

STEUERUNG

Nicht sehr komplex, aber zielführend

8

Bisher der mit Abstand beste Teil der »Storm«-Reihe. Kenner dürfen bedenkenlos zuschlagen!

7.8 von 10



kurz&knapp

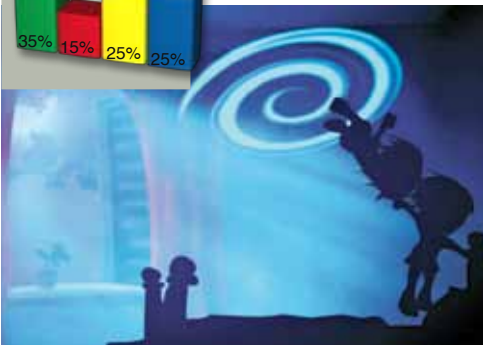
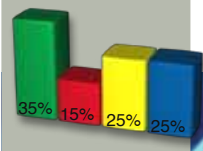
Hersteller |
Bitcomposer Games
Entwickler |
Black Forest Games
Preis | 1.200
Microsoft Points
Genre |
Jump 'n' Run
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Knallbuntes und knackschweres Jump'n'Run im Retro-Stil.

das ist drin

- Hüpfen
- Edelsteine sammeln
- Dimensionen wechseln
- Versagen



Immer wieder verblüfft »Twisted Dreams« mit seinen ansehnlichen Dimensionswechseln. Auch nach mehreren Stunden hat man sich nicht satt gesehen.

Erhältlich | 21. März 2013



GIANA SISTERS TWISTED DREAMS

Hilfe, ich bin zwei Mädchen!

Laut Wikipedia leiden bis zu 800.000 Deutsche an einer multiplen Persönlichkeitsstörung. Die Giana Sisters sind zwei, ähm, drei der Betroffenen. Giana, ein blondes Mädchen mit lila-haarigem Emo-Punk-Alter-Ego ist an der Schwelle zur Pubertät und wird eines Nachts mit ihrer Schwester Maria durch einen magischen Wirbel in eine Traumdimension gesogen. Während sich das Blondchen in einer furchtbar düsteren Albtraumwelt wiederfindet, wird die rebellische Anti-Giana auf einmal mit blühender Waldlandschaft konfrontiert. Und zu allem Überfluss muss das Mädchen mit den zwei Seelen ihre Schwester Maria auch noch vor dem bösen Drachen Gurglewöcky retten. Was für ein Schlamassel!

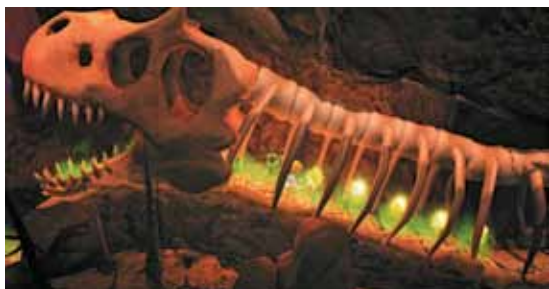
Insgesamt 23 Level hat Giana in diesem sehr klassischen Jump'n'Run aus der Seitenansicht zu meistern, um dem Horror zu entgehen. Eulen, Skelette, Kraken und anderes Monstergesock – darunter drei massive Bossgegner – wollen durch platzierte Sprünge auf den Kopf unschädlich gemacht werden. So weit, so Mario. In Unterwasser- und durch Flipper-Bumper angetriebenen Hochgeschwindigkeitspassagen, beim Sammeln von Edelsteinen sowie durch das »dashen« – Giana katapultiert sich kurzzeitig in eine Richtung –, fühlen sich Genre-Kenner gar an Sonic erinnert. Wo sich »Twisted Dreams« allerdings von offensichtlichen Vorbildern wie Nintendos Klempner, Segas blauem Flitze-Igel und seinem eigenen C64-Vorgänger »The Great Giana Sisters« wohlthuend unterscheidet, ist bei der liebevollen Dimensionswechsel-Mechanik. Einfach die RT-Schultertaste antippen, schon schaltet man zwischen den beiden Seelen hin und her und ändert dabei nicht nur das Aussehen des Mädchens, sondern auch die komplette Umgebung. Das klappt flüssig während des Spielens und ist unglaublich schön anzusehen. Bombastisch, wie innerhalb einer Sekunde aus

einer verdorrten Braunpalme ein majestätischer Baum sprießt; wie aus plattmodrigen Sporenklumpen ratzfatz farbenfrohe Pilze entstehen; wie aus einem verwelkten Stängel ein gelb-weiß schimmerndes Riesen-Gänseblümchen wird. Steuert man die blonde Schwester, ertönt konträr zur finsternen Umgebung die leichtfüßig heitere Hintergrundmusik von Sound-design-Legende Chris Hülsbeck, der bereits die Vertonung des 1987er Originals übernahm. Die Punk-Sister hüpfert derweil zu den treibend rockigen Metal-Chiptune-Klängen der schwedischen Band Machinae Supremacy durch die kunterbunten Welten. Einzig unschön: In größeren Abschnitten kommt es immer wieder zu Einbrüchen der ansonsten butterweichen Bildwiederholrate.

Das wechselnde Traumdesign ist aber nicht nur ästhetischer Natur. Klar, die Mechanik dient zum Transport von visuellen Wow-Effekten. Aber auch dazu, an zuvor unerreichbare Plätze zu gelangen und dutzende Rätsel lösen zu können. Massive Fallgatter öffnen sich in der einen Dimension, während sie sich in der anderen schließen; Plattformen fahren je nach gewählter Schwester in unterschiedliche Richtungen; zuvor durchsichtige Böden und Wände materialisieren sich beim Figurenwechsel und dienen somit als nützliches Trittbrett und dergleichen mehr. Gleichzeitig verwandeln sich auch die Gegner. Rote und

Und außerdem?

- Schon im Oktober erschien »Twisted Dreams« erstmals auf PC
- 12 Erfolge im Gegenwert von 200 Gamerpunkten. Das Spiel wurde wohl erstmals vor der Einführung der neuen 400-Gamerscore-Arcade-Grenze eingereicht.
- USK-Freigabe ab 6 Jahren, auch wenn kein Erstklässler das hier bezwingen dürfte
- Um die drei Bosslevel freizuschalten, benötigt man im Schnitt die Hälfte aller Edelsteine der vorangegangenen Level



Insgesamt drei Bossgegner müssen bezwungen werden. Wie zum Beispiel »Hänsel und Gretel«, ein aggressiver, hyperaktiver Wurm mit zwei Köpfen.



✖ Die Giana Schwestern

GESCHICHTE EINES KLASSIKERS

Das Jump'n'Run »The Great Giana Sisters« wurde vom deutschen Studio Time Warp Productions entwickelt und erschien erstmals 1987 für Commodores Brotkasten C64. Knapp ein Jahr später kamen Umsetzungen für den Amiga 500 und Atari ST auf den Markt. Streng genommen war es ein ziemlich dreister Klon von Nintendos »Super Mario Bros.« – nicht nur im Hinblick auf die Spielmechanik, sondern auch besonders beim Leveldesign. Wenige Wochen nach Veröffentlichung der Amiga-Version verschwand das Game aus bis heute ungeklärten Gründen aus den Händlerregalen. Angeblich hatte Nintendo geklagt. Der 2009 verstorbene »Giana Sisters«-Programmierer Armin Gessert wusste allerdings bis zuletzt nichts von einem etwaigen Verfahren. Gerade wegen dieser Kontroverse und dank des florierenden Marktes an Schwarzkopien erlangte das Spiel schnell Kultstatus.

weiße Geister zum Beispiel, die jeweils nur eine der Schwestern verfolgen, können durch geschickte Dimensionswechsel an der bleichen Nase herumgeführt werden. Fantastisch!

So farbenfroh und kindgerecht sich »Twisted Dreams« äußerlich gibt, so erwachsen ist es in seinem Inneren. Speziell beim Schwierigkeitsgrad fährt Entwickler Black Forest Games einen beinharten Retrokurs und pfeift auf den Weichspülgang gängiger Genrevertreter der letzten Jahre – »Super Meat Boy« und »N+« mal außen vor. Bereiten einen die ersten zwei oder drei Level noch sachte auf die kommenden Strapazen vor, nehmen unerfahrene Jump-and-Run-Recken das Spiel schon bald als Schwierigkeits-Albtraum wahr. Zwar hat man im zentralen

»Abenteuer«-Modus unendlich viele Leben zur Verfügung und kann sich auf fair gesetzte Checkpunkte verlassen, trotzdem malträtiert das knackige Gameplay mit teils fies platzierten Fallen und verlangt rasche Dimensionswechsel sowie nahezu pixelgenau gemeisterte Sprungeinlagen. Kenner werden das allerdings nicht als Negativpunkt sehen. Im Gegenteil: Endlich mal wieder eine willkommene Herausforderung! Schön auch, dass sich die präzise und eingängige Steuerung bis auf minimale Aussetzer beim »Dashen« keine Blöße gibt.

Zwar ist man als geübter Spieler in wenigen Stunden mit der Kampagne durch, doch vier weitere Modi und Xbox-Live-Bestenlisten fesseln weiter an die Konsole. In »Score Attack« lassen besiegte Gegner Punkte springen und in »Time Attack« gilt es, die Level so schnell wie möglich zu durchrennen. »Hardcore« schaltet sich frei, wenn man genügend Edelsteine in den drei Bosslevels gesammelt hat. Der Clou: Beim eigenen Tod wird man an den Levelanfang zurückgesetzt. Noch schlimmer ist »Über-Hardcore«: Hier darf nur ran, wer »Hardcore« bezwungen hat; für das gesamte Spiel steht nur ein Leben zur Verfügung. Ein Muss für Genrekenner!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Ich hatte meine erste Begegnung mit den ungleichen Schwestern schon auf dem C64 – und bin fasziniert, wie sehr dieses Remake dem Ur-Game treu bleibt und ihm gleichzeitig tolle neue Facetten hinzufügt. Ich gebe 8,5

Giana Sisters: Twisted Dreams

GRAFIK

Bezaubernde Umgebungen, leider Probleme bei der Bildwiederholrate

8

SOUND

Abwechslungsreich, geht sofort ins Ohr

9

STEUERUNG

Zugänglich und direkt, bis auf wenige Aussetzer

8

Ein Spiel mit gespaltener Persönlichkeit: »Twisted Dreams« ist zuckersüß, aber auch verdammt fordernd!

8.2 von 10

Farbrausch oder Chromatophobie?

- +** Liebevoller Grafik, Dimensionswechsel-Spielelement begeistert, Soundtrack geht ins Ohr, präzise Steuerung, großer Umfang, angenehm fordernd...
- ... und stellenweise auch brutal schwer, in großen Levelabschnitten teils Einbrüche der Bildwiederholrate, lange Ladezeiten



USK UND BPJM

SO FUNKTIONIERT DER JUGENDMEDIENSCHUTZ IN DEUTSCHLAND



Geignet ab 16 Jahren: Ein solches Logo prangte bis zum 31. März 2003 auf der Verpackung von vielen Videospielen. Und bis dahin sollte es vorrangig als Empfehlung verstanden werden. Doch am 1. April 2003 änderte sich alles. Als Konsequenz eines Amoklaufs im Juni 2002 am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt entschied die Regierung, ein neues Jugendschutzgesetz in die Wege zu leiten. Seither gelten die Altersangaben der USK als verbindlich für den Einzelhandel und müssen strikt kontrolliert und umgesetzt werden. Aber wie kommt es überhaupt zu einer solchen Alterseinstufung? Wer entscheidet, für welche Altersgruppe ein Spiel geeignet ist und wo werden die Grenzen gezogen?

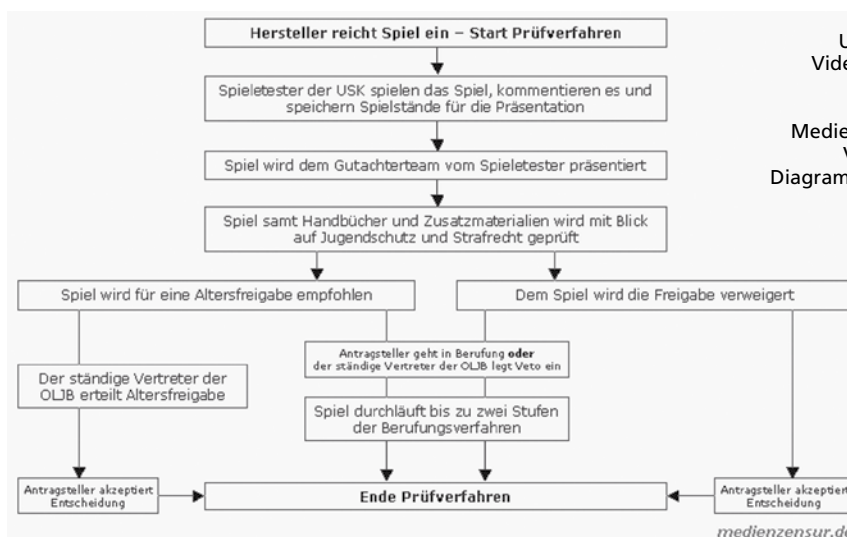
GEFÜRCHTETES URTEIL

Um diese Fragen zu beantworten, hilft zunächst ein Blick auf das große Ganze des Rechtsapparates: Soll ein Spiel frei im deutschen Handel verkauft werden, braucht es einen USK-Sticker – so sieht es das aktuelle Jugendschutzgesetz (JuSchG) vor. Um den zu bekommen, reicht der Hersteller das Game teilweise schon Monate vor der Veröffentlichung bei der USK in Berlin zur Prüfung ein. Ähnlich wie ein Videospielredakteur auch, müssen die USK-Tester die Spiele komplett durchspielen, mehrere Speicherstände anlegen und sich darauf vorbereiten, ihre Ergebnisse vor einem Gremium zu präsentieren. Letzteres besteht aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB), die nach der Präsentation des Spiels gemeinsam entscheiden, welcher Alterseinstufung das Game entspricht. Es ist also ein weit verbreiteter Irrtum, dass ein einzelner Tester am Ende über Gedeih und Verderb eines Titels entscheidet. Entgegen der allgemeinen Annahme wird auch nicht unbedingt nur auf den Gewaltgrad eines Titels geschaut. Auch, ob neben der Gewalt ein gänzlich anderes Spielziel im Vordergrund steht, oder wie realistisch die Brutalität umgesetzt wurde, entscheiden darüber, welche Farbe der USK-Sticker auf der Packung trägt. Dabei sind die Vorgaben durch das JuSchG recht freizügig auslegbar.

Beispielsweise dürfen Spiele mit einer Kennzeichnung ab 16 Jahren zwar durchaus kampfbetonte und gewalttätige Inhalte thematisieren, doch sollten weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder vermitteln – etwa dem Spieler eintrichtern, afroamerikanische Figuren seien niederer Herkunft und gehörten deswegen rechtmäßig getötet und diskriminiert. Entscheidet das Gremium nach Sichtung des Spiels, eine Alterskennzeichnung zu verweigern – etwa, wenn zu starke, gewaltsame Parallelen zur Realität gezogen werden, Menschen oder menschenähnlichen Wesen grundlos und grafisch detailliert Gewalt angetan oder Kriegsbegeisterung vermittelt wird – gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen wird der Hersteller über das Ergebnis in Kenntnis gesetzt und kann bis zu zwei Mal in Berufung gehen oder Veränderungen am Titel vornehmen. Andernfalls wandert der Titel weiter in die Hände der BPjM.

INDIZIERUNGSGEFAHR?

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ist in erster Linie für die Indizierung und Beschlagnahmung von Videospielen und anderen Bild- und Tonträgern in Deutschland verantwortlich – und nicht die USK! Könnte die BPjM damals noch nachträglich Titel indizieren, die von der USK bereits eine Altersfreigabe erhalten haben, muss sie nun zunächst das Urteil der USK abwarten. Erst dann darf sie auf Antrag von Jugendämtern ein Indizierungsverfahren einleiten. Ein Schritt, den viele Hersteller schon im Vorfeld versuchen, zu umgehen. Denn bevor ein Spiel bei der BPjM vorgelegt wird, hat der Entwickler die Chance, Eingriffe vorzunehmen, um doch noch ein USK-Siegel zu erhalten – die berühmten »Schnitte«. So musste etwa Electronic Arts beim PC-Strategietitel »Command & Conquer: Generäle« die Selbstmordattentäter zu rollenden Sprengfässern machen und im ersten »Half-Life«



Seit 1994 prüft die USK Computer- und Videospiele und erteilt Altersfreigaben. Die Webseite Medienzensur.de hat das Verfahren in einem Diagramm veranschaulicht.

»ES IST EIN WEIT VERBREITETER IRRTUM, DASS EIN EINZELNER TESTER AM ENDE ÜBER GEDEIHN UND VERDERB EINES TITELS ENTSCHEIDET.«



NACHGEFRAGT BEI DER USK IM GESPRÄCH MIT FELIX FALK

FELIX FALK IST DER GESCHÄFTSFÜHRER DER UNTERHALTUNGS SOFTWARE-SELBSTKONTROLLE, KURZ USK. 360 LIVE HAT NACHGEFRAGT, WIE DAS SO IST, CHEF EINER VON GAMERN UND PUBLISHERN VIEL KRITISIERTEN INSTITUTION ZU SEIN...



360 Live: Bitte erzählen Sie kurz etwas zu Ihrer Person und wofür Sie zuständig sind.

Felix Falk (FF): Ich bin 33 Jahre alt, habe Politik-, Musik- und Kommunikationswissenschaften studiert und bin seit 2009 Geschäftsführer der USK. Zu meinen Aufgaben gehören unter anderem die Bereiche Strategie, Personal, Budget, Öffentlichkeitsarbeit und Verfahrenskontrolle.

360 Live: Was war das aus Ihrer Sicht am schwierigsten einzustufende Spiel, das die USK bisher bewerten musste?

FF: Wir haben bis jetzt über 35.000 Prüfverfahren abgeschlossen und sind dabei an keinem Spiel gescheitert. Aber es gibt durchaus manche Spiele, die technisch sehr schwierig sind. Beispielsweise haben wir mal »Crysis« ein halbes Jahr vor Release bekommen. Die Voraussetzungen an die Hardware waren so hoch, dass wir dafür extra einen PC bauen mussten.

360 Live: Inwieweit hat sich die Umsetzung der USK-Richtlinien über die Jahre hinweg verändert? Sehen die Prüfer heute viele Dinge »lockerer« als früher?

FF: Das Verfahren und die grundlegenden Kriterien zur Bewertung von Spielen bleiben prinzipiell gleich. Was sich aber ständig entwickelt, ist der Umgang mit Spielen in unserer Gesellschaft und damit die Medienrealität. Das sieht man gut an dem Spiel »Doom«, das 1993 von der BPjM indiziert wurde. 2011 wurde es dann von der Liste gestrichen und konnte eine USK 16 bekommen. Während damals bei der Grafik noch von einer gefährdenden Wirkung für Minderjährige ausgegangen wurde, ist dies heute nicht mehr so. Auf solche Entwicklungen von Spielen und Kindern und Jugendlichen muss der Jugendschutz reagieren – und damit auch die USK.

360 Live: Viele Spieler und Hersteller plädieren für die Einführung des PEGI-Systems in Deutschland – für wie realistisch halten Sie persönlich diese Forderung?

FF: In Deutschland hat Jugendschutz eine lange Tradition. Das sieht man auch daran, dass bei uns im Gegensatz zu anderen europäischen Ländern Jugendschutz Verfassungsrang hat. Während wir also ein sehr verbindliches System auf Grundlage eines Gesetzes haben, steht bei PEGI die Herstellerverantwortung im Vordergrund. Damit sind das schlicht zwei unterschiedliche Systeme. Welches System es in Deutschland zukünftig geben soll, ist eine ganz wichtige Frage, gehört aber auf die

politische Tagesordnung, denn dort wird es entschieden.

360 Live: Die USK erfreut sich insbesondere bei Spielern – aber auch bei manchem Hersteller – nicht gerade große Beliebtheit. Wie fühlt es sich an, Geschäftsführer eines Unternehmens zu sein, das von so vielen Stellen kritisiert wird?

FF: Ich wäre nicht Geschäftsführer, wenn ich nicht auch produktiv mit Kritik umgehen könnte. Jeder, der uns sachlich seine Kritik schreibt, bekommt eine ausführliche Antwort. Meine Erfahrung dabei ist, dass, wenn man erst einmal über die konkreten Kritikpunkte im Einzelnen redet, sehr schnell klar wird, dass das System des Jugendschutzes von allen prinzipiell anerkannt wird. Über einzelne Punkte kann man ja immer gern streiten. Natürlich gibt es Antragsteller, die sich ärgern, wenn sie zum Beispiel eine USK 16 anstatt einer USK 12 bekommen. Aber alle Unternehmen wollen einen funktionierenden Jugendschutz. Dass sie mit der USK sehr einverstanden sind, zeigt auch die Tatsache, dass nur etwa ein Prozent aller Antragsteller in Berufung gehen.

360 Live: Eine der wichtigsten Leitlinien der USK ist, inwieweit Gewalt gegenüber Menschen und menschenähnlichen Wesen dargestellt wird. Ist diese besonders prägnant, wird einem Spiel auch schon mal ein Alterskennzeichen verwehrt. Wie kann es dann aber sein, dass ein Spiel wie aktuell »Metal Gear Rising: Revengeance« komplett ohne Schnitte mit einem USK-18-Siegel durch die Prüfung kommt?

FF: Die Grundsätze und die Leitkriterien geben dem Prüfungsgremium einen Rahmen vor, innerhalb dessen sie eigenständig entscheiden müssen. Bei »Metal Gear Rising: Revengeance« war das durchaus anspruchsvoll. Das Spiel hat sowohl die Berufung als auch die Appellation durchlaufen und erst am Ende stand mit der USK 18 die Entscheidung fest. Bei Fragen zu den konkreten Einstufungen geben allerdings die staatlichen Vertreter bei der USK (staendige.vertreter@usk.de) Auskunft, denn sie sind es, die gemeinsam mit unabhängigen Jugendschutzsachverständigen in den Gremien sitzen.



wurden die menschlichen Soldaten kurzerhand zu Robotern. Geradezu lächerlich wirken hingegen Schnitte wie zuletzt im Skateboardspiel »Skate 2«. Hier musste der Hersteller eine eigene Version speziell für den deutschen Markt anfertigen, mit genau einer Veränderung: Das S im Logo der niederländischen Firma Mystery, das im Spiel auf einem T-Shirt prangte, erinnerte einige Personen frapierend an SS-Runen und wurde daher entfernt. Im schlimmsten Fall werden Games durch Schnitte sogar unspielbar – so geschehen in »I have no mouth and I must scream« für DOS-PC und Mac. Hier wurde das Kapitel über den Nazi-Doktor Nimdok komplett herausgeschnitten, das aber essenziell war, um das Game mit dem

Frühestens nach zehn Jahren kann der Hersteller eine Neuprüfung seines Titels beantragen. Nach 25 Jahren erfolgt eine Listenstreichung.

Für Spiele – beziehungsweise konkrete Spielversionen wie die EU- oder UK-Fassungen – auf der gefährdeten Liste B gelten zunächst einmal die gleichen Bedingungen. Allerdings prüft zusätzlich ein Gericht, ob der Titel auf Liste B möglicherweise einen Straftatbestand erfüllt. Eine Straftat liegt dann vor, wenn das Spiel gegen verschiedene Gesetze verstößt – etwa verfassungsfeindliche Kennzeichen wie Hakenkreuze benutzt oder Volksverhetzung betreibt. Entscheidet ein Richter darüber, einen Titel zu beschlagnahmen, tritt für das betroffene Game ein

ALTERNATIVE: PEGI

Zwischen 150 und 2.000 Euro – je nach Umfang des Games – müssen Hersteller pro Prüfung an die USK zahlen. Neben allerhand Geld fallen aber auch häufig enorme Reibereien an. Insbesondere Electronic Arts kann davon ein Liedchen singen: Der Horror-Schocker »Dead Space« schaffte es erst nach dreimaliger Prüfung mit einem USK-18-Siegel in den Handel; »Dead Space 2« brauchte sogar fünf Anläufe. Ärger und Geld sind die Hauptgründe, warum sich ein Großteil der Hersteller mittlerweile dafür ausspricht, auch in Deutschland das »Pan European Game Information System«, kurz PEGI, einzuführen. Ähnlich wie in der Zeit vor 2003 sind die PEGI-Angaben – wie sie etwa in Österreich und Großbritannien verwendet werden – für den Handel nicht bindend, sondern dienen in erster Linie als Empfehlung. Zudem entscheidet kein externes Gremium über die Altersfreigabe eines Titels, sondern der Hersteller selbst, der mithilfe eines Fragebogens die passende Altersgrenze auslotet. Anhand der vom Hersteller gemachten Angaben entscheidet ein automatisiertes Verfahren, welche PEGI-Einstufung das Spiel bekommt. Anschließend werden die vorläufig erteilten Altersfreigaben nochmals überprüft – allerdings nur anhand des spielbaren Materials, das der Hersteller selbst zur Verfügung stellt. Die Freigaben PEGI 3 und



guten der zwei Spielenden abzuschließen. Wer bis dahin auf das gute Ende hingespielt und seine Entscheidungen entsprechend getroffen hatte, konnte das Abenteuer nicht beenden. Entscheidet das Gremium der BPjM dann aber doch, ein Indizierungsverfahren einzuleiten, folgt der Entschluss darüber, auf welche Liste der Titel wandern soll: Liste A oder Liste B?

LÄSTIGE LISTEN

Liste A steht für die Liste indizierter Spiele. In Deutschland indizierte Spiele dürfen in Handel und Medien nicht mehr beworben werden, volljährige Personen können den Titel auf Nachfrage aber trotzdem völlig legal erwerben. Im Einzelhandel funktioniert der Kauf »unter der Ladentheke«, wer im Internet bestellt, muss einen Altersnachweis erbringen – zum Beispiel durch eingescannten Personalausweis. Eine Indizierung gilt aber nicht für die Ewigkeit.

vollständiges Verbreitungsverbot in Deutschland ein. Auch an volljährige Personen darf es – im Vergleich zu indizierten Spielen – nun nicht mehr verkauft werden. Exemplare, die sich bereits im Handel befinden, müssen aus dem Verkauf genommen werden – der Besitz und der Import für den persönlichen Gebrauch sind aber weiterhin erlaubt. Gerade für beschlagnahmte Spiele gibt es neben dem verbotenen Verkauf aber noch weitere Stolpersteine. Der Besitz und die Benutzung eines beschlagnahmten Games sind etwa nur dann rechters, wenn der Titel keiner breiteren Masse zugeführt wird. Spielt man ein solches Game beispielsweise in einer Runde mit Freunden, kann das im schlimmsten Fall als Vorführung gewertet werden – und die ist ebenso strafbar wie der Verkauf. Auch dürfen beschlagnahmte Spiele nicht verschenkt werden – weder an Erwachsene und schon gleich gar nicht an Kinder.

PEGI 7 sichtet dabei das niederländische Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien NICAM, für PEGI 12, PEGI 16 und PEGI 18 übernimmt hingegen der britische Rat für Videostandards VSC die Bewertung. Trotz des recht lockeren Systems, das ein findiger Publisher durch das gezielte Verschweigen von Spielinhalten oder ausschließliche Vorlegen »harmloser« Szenen durchaus manipulieren könnte, hat es bislang keinen solchen Fall gegeben. Aber hat PEGI wirklich eine Zukunft in Deutschland? Marek Klingelstein, der als Sichter und Tester seit 1994 bei der USK arbeitet, glaubt nicht daran: »PEGI kann in Deutschland nicht funktionieren, die Strafgesetzsparagraphen machen es unmöglich. Hakenkreuze in Spielen sind zum Beispiel weltweit kein Problem, in Deutschland aber verboten. Jedes Land hat seine Eigenarten und Problemfelder.« Trotzdem gibt es immer wieder Petitionen für die Einführung des PEGI-Systems in Deutschland. Den letzten Versuch unternahm Dominico Gentner 2011 in einer Online-Petition, die statt der erforderlichen 50.000 Stimmen aber nur knapp 5.000 erreichte. Ein Ende der USK-Herrschaft ist vorerst also nicht in Sicht. Größtes Problem für viele: Mittlerweile wird es immer undurchsichtiger, nach welchen Kriterien die USK urteilt. Wenn die Tester beispielsweise besonderes Augenmerk auf Gewalt gegen Menschen und menschenähnliche Wesen legen, wie kann dann ein »Metal Gear Rising: Revengeance« völlig unbeschadet ohne Schnitte durch die Altersprüfung kommen?

Sabine Schischka



WAS DU DARFST UND WAS DU NICHT DARFST

Jetzt nochmal auf gut Deutsch: Was darf ich als Käufer, Verkäufer und Spieler, wenn ein Titel indiziert ist? Welche Einschränkungen habe ich bei beschlagnahmten Games? Wir haben die wichtigsten Fakten zusammengefasst. Merke: Nicht jedes Spiel, das auf Liste B steht, ist automatisch beschlagnahmt – siehe Erklärung im Fließtext. Da aber alle beschlagnahmten Spiele andersherum auf Liste B stehen, haben wir uns der Einfachheit halber dieser Überschrift bedient. Übrigens: Wenn du wissen willst, ob dein Spiel in Deutschland indiziert oder beschlagnahmt ist, empfiehlt sich ein Blick auf die Webseite ogdb.de – kurz für Online-Games-Datenbank. Hier einfach Spieltitel eingeben, passende Version auswählen und wissen, woran man ist.

LISTE A

DARF ICH EIN INDIZIERTES SPIEL KAUFEN?

Klarer Fall: Ja. Indiziert ist nicht gleichbedeutend mit verboten. Wenn ein Spiel indiziert ist, darfst du es kaufen, solange du volljährig bist, das nachweisen kannst – zum Beispiel per Post-Ident-Verfahren – und das Spiel als Privatperson erwerben möchtest. Du bekommst es allerdings nur auf explizite Nachfrage bei Händlern, da es in der regulären Verkaufsfläche nicht ausgestellt werden darf. Möchtest du ein indiziertes Spiel via Versandhandel aus dem Ausland einführen, hast du ebenfalls gute Karten. Zwar dürfen laut Paragraph 15, Absatz 1, Nr. 5 Jugendschutzgesetz eigentlich keine indizierten Medien auf Versandwegen importiert werden – dieses Verbot gilt allerdings nicht für Kunden, denen keine Weiterverbreitungsabsicht unterstellt werden kann. Und das sind insbesondere Privatkunden.

DARF ICH EIN INDIZIERTES SPIEL VERKAUFEN?

Auch hier ein klares Ja. Allerdings gibt es für den Verkauf von indizierten Spielen gewisse Auflagen. Zum einen darf das Spiel selbstverständlich ausschließlich an volljährige Personen verkauft werden – wer hier auf eine Alterskontrolle verzichtet, macht sich strafbar. Wird das Game an den Käufer per Post versendet, muss es per »Einschreiben eigenhändig« verschickt werden, was das Porto deutlich in die Höhe treibt. Auch gilt für indizierte Medien ein striktes Werbeverbot – wenn du also einen Weiterverkauf planst, darfst du dein Spiel nicht bewerben. Selbst die Nennung des Spielnamens kann dir im schlimmsten Fall als Werbung ausgelegt werden – Anzeigen auf eBay, Amazon und selbst in Supermärkten und Tageszeitungen sind verboten. Kurzum: Als Privatverkäufer hast du eigentlich kaum Chancen, ein indiziertes Spiel zu verkaufen. Händler dürfen das Spiel auf Nachfrage durch den Kunden abgeben oder müssen einen vom restlichen Laden abgetrennten Bereich für Spiele ohne Kennzeichnung einrichten.

DARF ICH EIN INDIZIERTES SPIEL VORFÜHREN ODER VERSCHENKEN?

Jein. An volljährige Personen dürfen indizierte Spiele verschenkt werden, aber natürlich nicht an Minderjährige. Auch muss der Schenkende sicherstellen, dass keine Minderjährigen Zugriff auf den Titel haben – ein Päckchen in den Briefkasten des Beschenkten zu werfen, den auch mal die siebenjährige Tochter leert, ist also keine Option. Eine Vorführung vor öffentlichem Publikum – also jedem außer dir selbst, sogar wenn es nur eine weitere Person ist – gilt indes als Werbung. Und die ist bei indizierten Medien verboten. In privaten Räumlichkeiten ist die Lage wiederum anders: Wer einen indizierten Titel im volljährigen Freundeskreis in die Konsole einlegt, muss keine Konsequenzen befürchten – es sei denn, er hat sehr, sehr schlechte Freunde... Bei LAN-Partys und anderen Veranstaltungen muss allerdings gewährleistet sein, dass keine Minderjährigen einen Blick auf das Spiel erhaschen können.

DARF ICH EIN INDIZIERTES SPIEL BESITZEN?

Der Besitz von indizierten Spielen ist absolut nicht strafbar und völlig legal.

LISTE B

DARF ICH EIN BESCHLAGNAHMTES SPIEL KAUFEN?

Ja, das darfst du. Zumindest, wenn du dir das beschlagnahmte Spiel ausschließlich für den Privatbesitz anschaffst und nicht planst, es zu verbreiten oder vorzuführen. Du darfst ein beschlagnahmtes Spiel also nur dann kaufen, wenn du volljährig bist und sicher stellst, dass niemand außer dir Zugriff auf den Titel hat. Den deutschen Verkäufer könntest du indes anzeigen... wenn du ganz, ganz böse bist.

DARF ICH EIN BESCHLAGNAHMTES SPIEL VERKAUFEN?

Ganz eindeutig nein! Der Verkauf eines beschlagnahmten Spiels ist laut Gesetz ein Straftatbestand und kann mit Geldbußen oder einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr geahndet werden. Dabei ist es völlig irrelevant, ob der Käufer des Spiels volljährig ist oder nicht. Ebenfalls spielt es keine Rolle, ob der Verkäufer gewerblich oder privat agiert – selbst das Verschenken eines beschlagnahmten Spiels ist verboten. Auch der Versand eines beschlagnahmten Spiels aus dem Ausland nach Deutschland ist illegal – und wegen der scharfen Kontrollen durch den Zoll ohnehin nicht zu empfehlen.

DARF ICH EIN BESCHLAGNAHMTES SPIEL VORFÜHREN ODER VERSCHENKEN?

Wie oben schon kurz erwähnt: nein. Das Verschenken eines beschlagnahmten Spiels – egal, ob der Empfänger volljährig ist oder nicht – ist eine Straftat laut Paragraph 131, Absatz 1 des Strafgesetzbuches. Gleiches gilt für die Vorführung eines beschlagnahmten Games – einzige Ausnahme ist die Vorführung im Rahmen von Forschung und Wissenschaft. Dabei gilt es bereits dann als Vorführung, wenn nur eine einzige Person außer dir selbst das Spiel zu Gesicht bekommt – und auch dann, wenn es nicht beabsichtigt war. Wer ein beschlagnahmtes Spiel achtlos herumliegen lässt, sodass im Zweifelsfall andere Personen – auch Minderjährige – darauf Zugriff haben, macht sich potentiell strafbar.

DARF ICH EIN BESCHLAGNAHMTES SPIEL BESITZEN?

Der reine Besitz eines beschlagnahmten Titels ist nicht strafbar. Auch diese Regelung gilt aber nur mit den bereits genannten Auflagen: Der Besitzer des Spiels muss sicherstellen, dass niemand außer ihm Zugriff auf das Game hat – schon gar keine Minderjährigen – und darf es anderen Personen auch nicht überlassen oder es ihnen vorführen. Verleihen? Darf man es ebenfalls nicht. Keine Sorgen musst du dir aber um den Online-Modus beschlagnahmter Spiele machen. Wie eingangs schon erwähnt, ist der Besitz – und damit auch das Spielen – beschlagnahmter Games nicht strafbar. Auch etwaige Mehrspieler-Online-Modi bilden da keine Ausnahme. Aus Angst vor dem Gesetz also nur noch offline zu spielen, um nicht erkannt zu werden, ist nicht notwendig – eine Strafverfolgung in dieser Hinsicht gibt es nicht.

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	DOWNLOAD-INHALT	XBOX LIVE ARCADE	AUS DER REDAKTION	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, Interview	Social Media im E-Sport	DMC Devil May Cry	Phantom Breaker: Battle Grounds, Dollar Dash, Arcadecraft, H.I.V.E.	Der Monat	Dead Space 3

Consoles

FACEBOOK-CUPS

Auf Facebook ist die Consoles Sports League schon seit Langem anzutreffen. Mit den »FB Cups« führt die CSL nun aber ein neues Projekt auf der beliebten Social-Media-Plattform ein. Damit wird es möglich, sich Quick Cups zu wünschen, ohne sich vorher auf der CSL-Seite anmelden zu müssen. Einfach auf facebook.com/CSLQuickCups surfen und auf »Gefällt mir!« klicken – schon kannst du zu jeder beliebigen Tages- und Nachtzeit dein aktuelles Lieblingsspiel für einen Schnellcup vorschlagen. Findet sich

»Ja, hier bin ich und ich will wirklich an dem Cup teilnehmen.«

spontan ein Admin, der Zeit hat, dann kann die Action bald losgehen. Ausgenommen sind natürlich Termine, zu denen bereits andere Veranstaltungen in einem Bereich stattfinden. Wichtig: Alle »FB Cups« funktionieren mit Check-In-System. Heißt: Wie am Flughafen muss man sich anmelden und sagen: »Ja, hier bin ich und ich will wirklich an dem Cup teilnehmen«. Was diese Woche alles ansteht und die nötigen Hintergrundinformationen zu den neuen »FB Cups« erhältst du, wie gewohnt, in aller Ausführlichkeit auf unten genannter Webseite.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

NEPPER, SCHLEPPER, DOWNLOAD-FÄNGER...

Mittlerweile sind sie in Mode: die sogenannten Mikrotransaktionen. Ein Geschäftsmodell, bei dem die Hersteller von Videospielen kleine Downloads für ihre Produkte bereitstellen, meist zum Preis von wenigen Cent oder Euros. Zusätzliche Charaktere und Kostüme oder bestimmte Materialien und Verbesserungen – alles ist möglich. Auch auf Heimkonsolen wird das System immer beliebter. Handelt es sich um ein »Free to Play«-Spiel – also einen kostenlos spielbaren Titel –, dann verstehen die meisten Zocker noch die Intention hinter den billigen Zusatzkäufen. Irgendwie müssen Entwickler für ihre Arbeit entlohnt und teure Online-Server am Leben gehalten werden.

WAS ABER...

... wenn Hersteller von Vollpreistiteln auf die gleiche Weise abbassieren wollen? Da sieht die Sache schon anders aus. Denn wer einmal für ein Game bezahlt hat, der will im Normalfall auch alle Inhalte dafür mit inbegriffen sehen. Kürzlich hat der besonders für seine Sport- und Actionspiele bekannte Software-Riese Electronic Arts angekündigt, alle künftig erscheinenden Titel – egal ob für PC, Handy, Heimkonsole oder Taschenspieler – mit einem entsprechenden Zusatzbezahlssystem auszustatten. Auf einer Investorenveranstaltung tönte EA-Finanzchef Blake Jorgensen lauthals: »Konsumenten genießen und begrüßen diese Art von Geschäft«. Keine Ahnung, welche Konsumenten er da gefragt hat, denn viele Internetplattformen füllten sich anschließend mit neuen Bedenken und Hasstiraden der internationalen Spielerschaft. Oft ist von »Abzocke«, »Raffsucht« und gar »Betrug« die Rede.

RUHIG BLUT

Viele befürchten, dass sie gerade in den Online-Modi der kommenden Spiele keine Chance gegen Mitspieler haben werden, solange sie nicht selbst zusätzliche Kaufwaffen oder -Boni erwerben. Kommt EA vielleicht bald auf die Idee, für einzelne Golfbälle in »Tiger Woods« abzukassieren und Eintrittskarten für jedes »FIFA«-Match zu verticken? Das wird die Zukunft schon bald zeigen. Vorstellen kann ich es mir aber nicht, denn so viel blinde Arroganz unterstelle ich nicht einmal den oft gewinnsüchtigen Finanzgurus dieser Welt. Wie heißt es so schön: »Es wird nichts so heiß gegessen, wie es gekocht wird.« Schlussendlich entscheiden sowieso die Umsätze – und damit der Spieler –, wie weit ein Hersteller wirklich gehen kann. Nicht falsch verstehen: Das hier ist kein Aufruf zum Boykott von Electronic Arts. Gleichwohl ist es eine Erinnerung daran, dass du mitentscheidest, wie die Zukunft aussehen wird.



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und fängt schon mal an zu sparen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Reiko Blaze vom Virtual Esport Platoon



Name | Mikel Harich Alter | 28

Nickname | VeP Reiko Blaze

Beruf | Elektriker Wohnort | Mettingen Webseite | www.vep-club.de

360 Live: Seit wann gibt es das Virtual Esport Platoon?

Mikel: Zur Gründung kam es eigentlich sehr spontan, da wir uns dachten, dass wir doch auch mal in Ligen mitmachen könnten. Deshalb wurde der VEP-Clan am 16. September 2012 gegründet. Bei uns wird »Halo 4«, »Call of Duty: Black Ops 2« und »Uno« gespielt.

360 Live: Wie habt ihr es geschafft, in so kurzer Zeit von drei auf 18 Mitglieder zu wachsen?

Mikel: Durch intensive und hartnäckige Werbung in diversen Foren. Aber das ist natürlich nicht alles. Wir sprechen ebenso gerne Clan-lose Leute auf Xbox Live direkt an. Meistens kommen die dann zu uns und bleiben auch bei uns, da wir ein kleines, familiäres Klima haben. Unser Motto: Keiner spielt alleine.

360 Live: Gibt es Voraussetzungen, um eurem Clan beitreten zu können?

Mikel: Man sollte aktiv spielen und über 18 Jahre alt sein, da wir ältere Spieler bei uns haben. Der Rest steht im Regelwerk auf der Homepage. Zum Beispiel verlangen wir den respektvollen Umgang mit anderen Spielern und Cheats oder Hacks werden nicht geduldet.

360 Live: Wie wird man ein besserer »Call of Duty«-Spieler?

Mikel: Wenn man eine wirklich gute Bilanz haben will, sollte man schimmeln, bis der Arzt kommt. Ach ja, machen ja schon alle! Tipps kann man eigentlich nicht viele geben, da das ganze Game ja alles hat. Zielhilfen, Wallhack und diversen anderen Schrott, den man nicht braucht. Wer hier nicht klar kommt, macht definitiv was falsch. Am besten ist es, in einem eingespielten Team zu trainieren, da steigt die Chance auf den Sieg doch erheblich.

360 Live: Deine Lieblingsbewaffnung?

Mikel: Vector und Scar. Die Vector ist schnell, stark und unberechenbar. Die Scar hat eine wahnsinnige Durchschlagskraft und besitzt vor allem im Dreischussbetrieb ein göttliches Handling.

360 Live: Was hältst du von der »Black Ops 2«-Erweiterung »Revolution«?

Mikel: Um ganz ehrlich zu sein, halte ich die »Revolution«-Erweiterung für ein Desaster. Viel zu teuer für den Mist, den man da geboten bekommt. Die Karten wurden nur fürs reine Campen gemacht. Hinter jeder Ecke lauert irgendeiner auf dem Boden, um dich wegzublasen. Gerade als Hardcore-»Suchen und Zerstören«-Spieler kann man dann und wann mal ganz heftig durch die Decke gehen. An sich ist aber jede Karte in »Black Ops 2« so. Die Serie hat sehr an Qualität verloren und für viele von uns wird es bald auch kein »Call of Duty« mehr geben – zu enttäuschend waren die letzten Teile.

360 Live: Deine Kampfansage an die Konkurrenz?

Mikel: Egal ob du einen Inch oder eine Meile Vorsprung hast, gewonnen ist gewonnen.

✖ DMC Devil May Cry

VERGIL'S NIEDERGANG

Achtung Spoiler – erst »DMC« durchspielen, dann lesen! Sonst wirst du alsbald so sauer, wie es Vergil in dieser Download-Erweiterung ist. Besiegt von seinem Bruder Dante muss er in »Vergil's Niedergang« von dannen ziehen und einen neuen Weg durch den Limbo einschlagen. Das erste kostenpflichtige Add-on gibt einen 4- bis 5-stündigen Einblick in die Erlebnisse, die Vergil zu dem machen, was Serienfans kennen: einen von Hass erfüllten, nach Rache lechzenden Halbdämon. Trotz der vermeintlich unterschiedlichen Gesinnung gehen die Geschwister gleich vor: Aus der Verfolger-sicht schlachtet sich Vergil durch Horden widerwärtiger Höllenkreaturen. Das war's dann aber auch schon mit den Gemeinsamkeiten, denn Vergil kann auf allerhand neue Kampftechniken zurückgreifen, die Dante in der Endschlacht bereits am eigenen Leib erfahren durfte. Allen voran schlitzt er sich mit seinem Schwert in Höchstgeschwindigkeit durch Feindesfleisch. Statt Dantes Greifhakens schießt Vergil eine Illusionsklinge gegen Feind, teleportiert sich dann selbst zum abgelenkten Opfer und streckt es aus nächster Nähe nieder – fies! Diese Fähigkeit transportiert den Krieger zudem in Sekundenbruch-

teilen über sonst nicht zu überwindende Abgründe. Nicht minder spektakulär: der Doppelgänger-Zauber, der ein Abbild des Helden erschafft, um so bei Angriffen doppelten Schaden zu verursachen. Eine Handvoll neuer Gegnertypen und Kulissen runden das umfangreiche Paket ab. Schade allerdings, dass es neue Herausforderungen nicht in die Erweiterung

geschafft haben und Zwischensequenzen nur in gezeichneter Form auftauchen. Die rund zehn Euro für knapp vier Stunden höllisch guter Unterhaltung sind für Fans trotzdem mehr als gut angelegt. Nicht zuletzt, da die Motivationskurve, die eigenen Fähigkeiten zu verbessern, dank durchdachtem Manöver-Bewertungssystem schnell ansteigt.



✖ E-Sport-Kolumne

LET'S GET CONNECTED – SOCIAL MEDIA IM E-SPORT

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



BIO

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

Was wurde nicht alles diskutiert über »Social Media«, dieses neue Phänomen, das aus dem Nichts auftauchte und nun von jedermann genutzt wird. Das Potenzial von Facebook, Twitter und Co. ist enorm und findet mehr und mehr Zuspruch in allen Bevölkerungsschichten – so auch im E-Sport. Auf der »Reflex GT«, dem ersten großen europäischen Konsolen-E-Sport-Turnier in diesem Jahr, wurde ich Ende Februar auf eine Facebook-Gruppe aufmerksam gemacht, die mittlerweile knapp 1.000 Mitglieder zählt. Unter »GermanHaloCommunity« sind sowohl E-Sportler wie auch Gelegenheitszocker vereint. Ursprünglich gegründet wurde die Gruppe, um spontan Mitspieler für eine Runde »Halo« zu finden. Mittlerweile werden dort Gameplay-Videos geteilt, neue Teams gebildet und Turniere organisiert. Auch über die europäischen Offline-Turniere wird dort berichtet. Der E-Sport öffnet so seine Türen für eine große Masse an Interessierten, die sich begeistert mit Deutschlands besten Spielern messen. Ähnliche Gruppen wurden daraufhin auch in »Call of Duty« und »FIFA« gegründet, die als »German Fifa Community« beziehungsweise »German Call of Duty Community« für jeden frei zugänglich sind. Diese Gemeinschaften sind noch neu und dementsprechend nicht so groß wie das Pendant in »Halo«, doch ein ähnliches Wachstum ist angesichts der Beliebtheit beider Spiele mehr als wahrscheinlich. Dass die

Gruppen kein unausgeglichener Schnellschuss sind und auch langfristig Erfolg haben können, hat die »German Halo Community« bereits bewiesen. Vor über sechs Monaten, also noch zu »Halo: Reach«-Zeiten, wurde die Vereinigung gegründet und hat seitdem stetig neue Fans hinzugewonnen. Der Übergang zu »Halo 4« verlief problemlos, da die meisten Mitglieder ohnehin direkt auf den neuesten Ableger der Serie umgestiegen sind. Für »Call of Duty« und »FIFA«, die jedes Jahr einen Nachfolger präsentieren, wird das in Zukunft ebenso gelten. Eine lange Lebensdauer und stetiges Wachstum sind somit nahezu garantiert – soziale Medien machen's möglich.

Für zukünftige Clanleader geben die sozialen Medien im Übrigen auch einiges her. Auf www.konsoleros.com entstand vor kurzem eine Plattform, die als Anlaufstelle für ambitionierte E-Sport-Projekte konzipiert ist. In einem Forum sollen Einsteiger zukünftig viele nützliche Tipps rund um die Szene bekommen. Wie spreche ich Sponsoren richtig an? Wo sind die nächsten wichtigen Turniere? Auch neue Mitglieder für den Organisationsbereich, wie Redakteure oder Grafiker, können in der Jobbörse gesucht werden. Social Media könnte also auf lange Sicht dazu beitragen, diesen faszinierenden Sport noch mehr in die Öffentlichkeit zu tragen.

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

HALO 4

»10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	uN Simply	1283	24
2	GRIND	1245	15
3	FLSH x	1242	43

* Auswertung erfolgte am 28.02.2012

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

»10N1 TDM FEMALE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	VIVA La Luna	1215	18
2	ShitKiD	1132	8
3	Chaosblub	1095	7

360 LIVE »HALO 4«-BOOTCAMP

Du willst die Versus-Modi von »Halo 4« dominieren, weißt aber nicht wie? Kein Problem: Zwei Jungs des erfolgreichen, deutschen Konsolencans Uprising bringen dir und fünf weiteren 360-Live-Lesern in einem rund 2-stündigen Blitz-Bootcamp ihre Tricks bei! Am Sonntag, den 31. März, lernst du ab 18.00 Uhr alles, was du über »Halo 4« wissen musst. Schreib dazu einfach eine Mail mit dem Betreff »Bootcamp« an markus@360-live.de. Das Los entscheidet, wer teilnehmen wird. Den Termin für die 360-Live-Mehrspieler-Session findest du derweil auf unserer Facebook-Seite und im Forum!

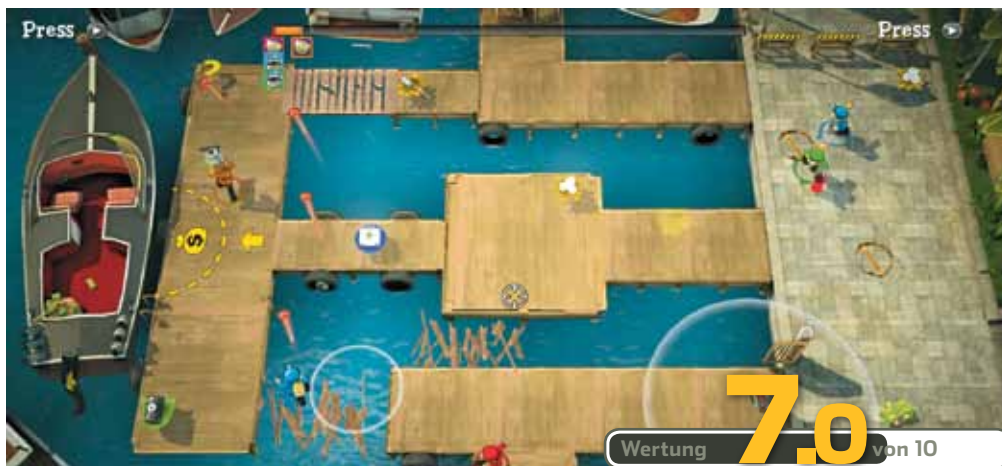
LIVE ARCADE TOTAL

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

DOLLAR DASH

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Kalypso Media **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Das neueste Spiel der »Dead Block«-Macher aus Hamburg dürfte insbesondere Fans von kurzweiligen Mehrspieler-Keilereien interessieren. Kooperatives Gameplay sucht man hier ebenso vergebens wie eine Einzelspieler-Kampagne – hier geht's allein darum, seine Freunde zu ärgern. Und klar: Das einzige Ziel ist Geldscheffeln. 20 Waffen sowie sieben Ausrüstungsgegenstände können in den insgesamt 31 Kampfarenen aus der Draufsicht eingesammelt und sofort Richtung Gegner entfacht werden. Im Basismodus »Dollar Dash« müssen die Diebe so viel Geld wie möglich einsacken und es dann beim Fluchtwagen abliefern, bevor sie von den anderen Mitspielern überfallen werden. Bei »Hit & Run« gehen sich alle wie beim klassischen Deathmatch an den Kragen. Etwas kreativer ist die Spielvariante »Save the Safe«, bei der sich alle Langfinger um einen Tresor zanken und versuchen, ihn jeweils möglichst lang in ihrem Besitz zu halten. Insgesamt ziemlich ulkig und dank einer Vielzahl von Detailoptionen auch in Sachen Umfang okay.



PHANTOM BREAKER: BATTLE GROUNDS

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Mages **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Nachdem »Scott Pilgrim vs. The World: The Game« nun schon fast drei Jahre auf dem Live-Arcade-Buckel hat, ist es endlich Zeit, mal wieder die goldene Axt und den doppelten Drachen auf den Straßen der Wut auszu-packen. Fans sogenannter Brawler wissen natürlich sofort, was gemeint ist. In »Phantom Breaker: Battle Grounds« schlüpfst du in die Rolle einer von vier blutjunger Japano-Gören, die mit Schwert und Kampfstab bei fröhlicher Chiptune-Musik und quietschbunter 8-Bit-Optik von links nach rechts über den 2D-Bildschirm hüpfen – und dabei Hundertschaften Rabauken die Kauleiste zurechtrücken. Mikoto, Itsuki, Waka und Yuzuha steigen im Level auf, erlernen neue Kampffähigkeiten und lassen schon bald irrwitzige Supermoves vom Stapel. Auf der Couch und online geht's mit bis zu drei befreundeten Kieferorthopäden in die klassisch arcadelastige Knuddelschlacht. Neben der Kampagne kann man zudem in einer Kampfarena mächtig Dampf ablassen. Alleine wird's bald langweilig, mit Kumpels taugt's dafür umso mehr. Yatta!



INDIE GAMES

ARCADECRAFT

Preis | 240 Microsoft Points **Hersteller** | Firebase **Schwierigkeit** | leicht **Spieler** | 1

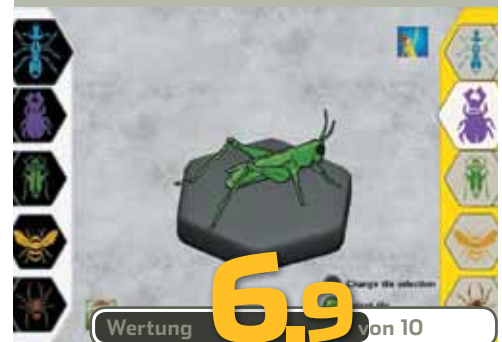
Mit »Arcadecraft« verwirklichen sich Retro-Gamer erstmals ihren Kindheitstraum von der eigenen Arcade-Spielhalle. In diesem gerade einmal drei Euro teuren Indie-Game mietest du ein leeres Lagerhaus an und verwandelst es mit dutzenden liebevoll gestalteten Arcade-Automaten – die ihren echten Vorbildern äußerlich ähneln – in einen feuchten Zockertraum. Die Hoffnungen, hier so etwas wie den Simulationsklassiker »Theme Park« spielen zu können, schwinden aber schon in der ersten halben Stunde. Ja, man muss ständig neue Automaten aufstellen, den Laden schmücken und so weiter. Doch leider artet das Gameplay schnell in ein eintöniges Zeit-Management-Spiel aus: Man verbringt den Großteil seines Daseins damit, kaputte Maschinen zu reparieren, deren Münzfächer zu leeren und Randalierer vor die Tür zu setzen. Retro-Fans verbringen hiermit, auch dank der detailreichen Grafik, trotz allem ein paar träumerische Stunden.



H.I.V.E.

Preis | 240 Microsoft Points **Hersteller** | Blue Line Game Studios **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 2

John Yiannis »Hive« ist seit 2001 ein runden-basierter Geheimtipp bei Brettspielfanatikern und Hobbystrategen. Zu Beginn einer Partie erhalten die beiden sich duellierenden Kontrahenten elf sechseckige Steine, auf denen Spinnen, Grashüpfer und andere Insekten mit unterschiedlichen Eigenschaften abgebildet sind. Spielziel: Die gegnerische Bienenkönigin umzingeln und bewegungsunfähig machen. Dank tausender Möglichkeiten und frei wählbarem Spielfeld ein echtes Strategie-Kleinod! Die Xbox-360-Version »H.I.V.E.« entstand zusammen mit dem Original-Spieldesigner und lässt sich zu zweit vor dem TV oder online gegeneinander zocken. Leider gibt's keine Spielhilfen und die Anleitung steht nur auf Englisch zur Verfügung – nichts für Einsteiger also. Ebenfalls unshön: Die Grafik gibt sich extrem karg, KI-Gegner fehlen komplett und auch die Erweiterungsteile machen sich rar. Gesellige Brettspiel-Strategen stört all das wenig!



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! DEAD SPACE 3

IM WELTALL HÖRT DICH NIEMAND KREISCHEN



Versteckte Erfolge schalten sich in vielen Spielen meist dann frei, wenn du dem roten Storyfaden folgst. In »Dead Space 3« musst du allerdings gehörig aufpassen, denn nur neun der insgesamt 16 versteckten Punktebringer kann man nebenbei abgreifen. Aus genau diesem Grund erfährst du in diesem Kasten auch nichts über simple Erfolge wie »Knapp bei Kasse« für zehn Punkte, bei dem es lediglich gilt, eine Waffe an einer Werkbank

herzustellen. Wer Story-Spoiler komplett vermeiden möchte, sollte erst im unten stehenden Kasten »Kooperativ gruseln« weiterlesen. Für »Einen Bock Schießen« und zehn Gamerpunkte musst du in Kapitel Vier den ausgestopften Hirschkopf im Quartier des Admirals von der Wand schießen. Kinderspiel! Doch schon in Kapitel Sieben wirst du für 20 Zähler mächtig gefordert: »Weltraum-Ass« wird nur, wer während des Fluges nach Tau Volantis

70 Objekte mit der Bordkanone vaporisiert. Gut: Ein Koop-Partner kann dabei hilfreich zur Seite stehen. Wer in Kapitel Neun den Pumpenraum erreicht, ohne einen der sogenannten Feeder-Gegner auf sich aufmerksam zu machen, der bekommt »Hungrig« für 20 Gamerpoints obendrauf. Noch fordernder: »Tiefenbohrung« in Kapitel Zehn. 30 Punkte heimst nur ein, wer den Bohrraum ohne einen Kratzer im Weltraumanzug überlebt. Vorsicht: Manche Spieler klagen, dass sich der Erfolg bei ihnen erst nach mehreren Versuchen freigeschaltet hat. Zum »Unkrautvernichter« wirst du in Kapitel 14. Für erneut 30 Punkte musst du fünf sogenannte Cysts im Biologiegebäude mit Giftgas austräuchern. Tipp: Zunächst den von Cysts überwachten Gang – mit Hilfe der Stase-Fähigkeit – so durchqueren, dass fünf der Pflanzen nicht zu Schaden kommen. Wenige Abschnitte später dann den Schalter betätigen, der eine Giftwolke freisetzt und die verbleibenden Cysts vergast. Voilà! Die letzten beiden versteckten Erfolge sind wiederum etwas einfacher. Für zehn Gamerscore musst du die »Gefährliche Begegnung« mit zehn »Alien-Necromorphs« überleben, die ab Kapitel 16 auftauchen. Für den 15-Punkte-Erfolg »Aliens« müssen alle Alien-Artefakte im Spiel gesammelt werden. Probleme damit? Im Forum auf www.360-live.de kannst du dir von anderen Erfolge-Begeisterten helfen lassen.

KOOPERATIV GRUSELN

Elf der »Dead Space 3«-Erfolge gibt's zumindest teilweise nur im Online-Koop-Modus zu holen. Wer seinen Partner »Aus den Klauen« eines Necromorph befreit und diesen somit vor einer Exekution bewahrt, erhält zehn Gamerscore. Nochmals zehn Punkte gibt's für ausführliche »Sanitäter!«-Arbeit. Heißt: Dem verletzten Waffenbruder zehnmal wieder auf die Beine helfen. Wer außerdem noch »Bereitwillig teilen« will und dem Online-Kumpan an einer Werkbank ein Objekt zusteckt, erhält erneut zwei Hände voll mit Gamerpoints. Ebenso viele Zähler verdient sich der geübte »Architekt«, der einen entworfenen Waffenplan mit seinem Partner teilt. 25 Zähler erhalten »Geister der Vergangenheit«, die sich in den drei Koop-Missionen »C.M.S. Brusilov«, »Archäologie« und »Marker-Isolierung« erfolgreich Carvers inneren Dämonen stellen. Diese drei Abschnitte bewältigen ist übrigens auch notwendig, um den 25-Punkte-Erfolg »Der Erforscher« freizuschalten, den

»Dead Space 3« für das Absolvieren aller zehn optionalen Missionen springen lässt.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 50
Anzahl der Online-Erfolge: 11
Anzahl geheimer Erfolge: 16
Zeitfaktor: mind. 35 Stunden
Schwierigkeit: 6 von 10

In jedem »Dead Space«-Teil halten die Entwickler einen »Peng-Schatz« in Form einer Frauenstatue versteckt. Was »Peng« eigentlich genau ist? Viele glauben, es handle sich um eine futuristische Droge oder einen Verbraucherservice sexueller Natur. Dieses Mal befindet sich der mit 50 Punkten vergütete Schatz in der Mission »Reaper-Kaserne« in Kapitel 14 – hinter einer Pumpmaschine, die man mit seiner Stase-Fähigkeit »einfrieren« muss.

ALBTRAUM FÜR ERFOLGE-JÄGER

Um die vollen 1.000 Gamerpoints abzustauben, muss die Kampagne von »Dead Space 3« insgesamt vier Mal durchgespielt werden. Ein echter Albtraum für Erfolgjäger. Auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad die Story beenden ist nichts Besonderes und auch gerade mal zehn Punkte wert. Wer im »Klassisch«- und im »Nur Überleben«-Modus die Necromorph per Plasma-Cutter zerteilt, bekommt

hingegen schon zwei Mal 40 Zähler gutgeschrieben. Bei erstgenanntem Modus stehen nur Blaupausen-Waffen zur Verfügung, bei letztgenanntem lassen Gegner keine Gegenstände fallen und alles muss über die Werkbank hergestellt werden. Echt »Hardcore« wird's beim letzten Durchgang, in dem man keinesfalls sterben darf. Dafür ist man nach dessen Abschluss allerdings noch einmal um 50 Gamerpoints reicher.



* 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 intellektueller Unsinn, gedanklicher Tinnel und skurrile Situationen. Hier ein kleines März-Best-of...

REGIONALE SPEZIALITÄTEN

Greg Zeschuk und Ray Muzyka lieben Bier. Und auch Sönke will seinen geschmacklichen Horizont über Helles, Edelstoff und Salvator hinaus erweitern und bestellte jüngst bei Kollege Markus »regionalen Gers-tensaft«. Erhalten hat er eine Ladung »Störche«. Wer uns auf Facebook eine Nachricht mit der Info hinterlässt, woher das Bier – und damit Kollege Markus – kommt, könnte mit etwas Glück noch ein Fläschchen abstauben. Sofern Sönke noch etwas übrig lässt...



Geht jetzt Störche köpfen: Sönke.

PUTSCH GEGLÜCKT!



Kurz vor Erscheinen dieser Ausgabe am Kiosk hat sich Chefredakteur Sönke für zwei Monate in Elternzeit verabschiedet. Das Ruder übernehmen derweil Michael und Sabine, die sich vorab schon mal für alle schlechten Nazi-Witze, zahlreiche Splatter-Formulierungen und generell mehr Blut und Gedärm im Heft entschuldigen. Anmerkungen, Anregungen und Vorschläge, wie wir innerhalb von zwei Monaten die Weltherrschaft an uns reißen können? Direkt an redaktion@360-live.de!

Haben sich schon mal bewaffnet: Michael & Sabine

AUFGEDECKT



Ende Februar hat's München sneeetechnisch nochmal richtig erwischt – und Kollege Moritz kam mit knapp vier Stunden Verspätung zu seinem Event in London an. Aber das war dann ohnehin schon egal, denn gelohnt hat sich der Trip in erster Linie wegen etwas anderem: Der geheimen Präsentation der PS4 hinter einer schalldichten Brandschutztür am Münchner Flughafen! Ha, Sony! Ihr habt wohl gedacht, dass es keiner merkt? Investigativer Journalismus ftw!

Schickt alle Details an Wiki Leaks – und Microsoft: Moritz

GEHACKT!

Nicht zu glauben: Nach EADS und IBM steht nun 360 Live im Visier internationaler Hacker-Organisationen. Seit einiger Zeit sind 360-live.de und das dazugehörige Forum immer wieder Ziel bösartiger Malware-Angriffe – die Seite war zeitweise nicht erreichbar. Noch immer ist das Problem nicht gänzlich behoben, eine Gefahr für die Besucher der Webseite besteht allerdings nicht mehr. Also lass dich nicht abschrecken!

UNMENSCHLICH

Chefredakteur Sönke hat eine Auszeichnung erhalten. Und zwar von unserem unermüdlichen Lektor Reinhard »Jack« Fischer. Er trägt jetzt – hoffentlich nicht mit Stolz – den Titel »Unmenschlicher Arbeitgeber«. Der Grund? Lies selbst aus Jacks freudestrahlender Mail: »Sönke, es ist 20:30 Uhr und es sind auch nur sechs Seiten! Du bist so gut zu mir! Sollte ich mal ein Buch schreiben, darf ich dich dann namentlich erwähnen, so als unmenschlicher Arbeitgeber oder etwas Ähnliches? Darf ich? Bitte, bitte!«

SMS-TERROR

Unerklärlich, geheimnisvoll, mystisch. In regelmäßigen Abständen erhält Kollegin Sabine undefinierbare SMS auf ihr Handy. Gerichtet an eine gewisse Ute, jedes Mal geschrieben von anderen Männern: »Hi Ute, dies ist meine neue Nummer. Schönen Gruß, Ronald« oder »Hallo liebe Ute! Ich möchte mich doch einmal in Erinnerung rufen und mich nach deinem Befinden erkundigen. Du fehlst mir. LG Harry«. Liebe Ute, wenn du das hier liest, was ich leider für unwahrscheinlich halte... könntest du deinen Männern bitte die richtige Nummer durchgeben?!? Danke!

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

Pferd in der Lasagne! Was denkst du über den Lebensmittelskandal?



Michael: Pferd in der Lasagne? Geht ja mal gar nicht. Es weiß doch jeder, dass Pferd in die Salami gehört! Und die dann auf die Pizza! Aber der eigentlich Skandal an der Geschichte: Warum gibt's kein Ministerium, das uns vor solche Skandalen schützt? So was wie ein Ministerium für Ernährung, Landwirtschaft oder Verbraucherschutz? Ach Moment... gibt's ja schon...



Moritz: Ob Porno-Papst oder Lasagnen-Pferd, in unser Welt läuft viel verkehrt. Doch lasst mich nu' mit dem Mist in Ruh', ich ess jetzt 'nen Burger... aus falscher Kuh.

Der Frühling kommt! Deine erste Aktion in den warmen Sonnenstrahlen?



Sönke: Mit Frau und Kind die Eisdielen meines Stadtteils unsicher machen. Favorisierte Sorten: Buttermilch-Mango, Kokosmilch-Limette, Aperol-Sprizz, Ziegenmilch-Erdbeer und – ja, das gibt's wirklich – Kürbiskern geröstet!



Sabine: Ich weiß, ich weiß... eigentlich müsste ich jetzt so was sagen wie »Raus in den Garten, sonnenbaden, Eis essen«... aber ehrlich? Ist doch immer noch viel zu kalt für all das! Ich überspring den Frühling meistens und warte auf den Sommer. Wenn's RICHTIG warm ist. Bis dahin? Weiter den Stapel vom vergangenen Jahr abbauen.

Was hast du zuletzt gelesen?



Markus: Gar nichts! Ich boykottiere den deutschen Buchhandel, bis der endlich Fiona Erdmanns Memoiren rausbringt. Titel-vorschläge: »Ich und Anna« sowie »Meine Dschungelrezepte«. Wenn das nicht klappt, dann hätte ich gerne eine »50 Shades of Grey«-Männerversion. Ach Moment, die hab ich schon auf Videokassette... *hust*



Nils: »Das Lied von Eis und Feuer«, nachdem mich die HBO-Serie so unfassbar gefesselt hat. Früher dachte ich immer, Kinder wären doof. Der kleine Joffrey Baratheon ist aber der lebende, anmaßend-arrogante Gegenbeweis. Niemand sitzt so schön überheblich auf dem Eisernen Thron und lässt andere in seinem Auftrag verprügeln. Bitte, liebe Kinder, seid mehr wie Joffrey!

SPRUCH DES MONATS

Sönke: »Tausche Babyöl gegen Kamera.«



ALIENS: COLONIAL MARINES

✕ Nachgefasst

War Gearbox eine nachlässige Alien-Mutter? Der Shooter des »Borderlands«-Studios erhielt zumindest durchwachsene Testurteile. 360 Live vergab mit 7.4 zwar eine respektable Wertung, bezeichnete den Weltraumspaziergang nach Hadley's Hope allerdings auch als »zweischneidige Xenokralle«. Und was denken unsere Leser?

Als »Colonial Marines« sich mit spitzen Xeno-Beißern in die Händlerregale krallt, freut sich manch Nutzer im 360-Live-Forum schon wie ein Alien auf saftige Menschenfleisch-Brutkästen. »Gerade Anruf vom Händler meines Vertrauens: Ist da, kann abgeholt werden«, frohlockt ColonelKilgOre. »Ich mach mich dann mal auf den Weg.« Als der Leser sowohl vom Händler als auch von seinen außerirdischen Trip zurückkehrt, resümiert er: »Atmosphärisch für mich immer noch sehr gut, Koop sehr gut spielbar und der Multiplayer ist auch recht üppig ausgestattet. Soundmäßig wirklich sehr stimmungsvoll, original Filmsounds, nicht schlecht. Die deutsche Synchro dagegen eine einzige Frechheit. Grafisch gesehen: na ja. Sehr altbacken und teilweise derart verwaschene Texturen, dass man meint, man wäre im Jahre 2008. Absolut nicht zeitgemäß. Allerdings scheint das hier hauptsächlich ein technisches Problem zu sein: Die Texturen laden nicht richtig nach. Ansonsten ein ansprechender Squad-Shooter, gerade für Fans der krabbelnden Schleimviecher.« Indes trudeln die ersten Verrisse der Presse ein. »Kann ich verstehen«, kommentiert StevenB3012. »Ich gebe es morgen meinem Kumpel wieder. Gar kein Bock mehr auf das Spiel.« Auch DerSpieler187 klagt: »Ich bin enttäuscht. Bin wirklich keiner, der auf Grafik abfährt, aber das hier Gebotene ist wirklich teilweise unter aller Sau. Da hilft auch kein Aliens-mögen-Bonus mehr... Auch, dass teilweise neue Gegnertypen implantiert wurden, geht meiner Meinung nach

nicht.« Maranatha666 setzt noch einen drauf: »Ja, es ist echt 'ne Enttäuschung. Hab mich gestern noch durchgequält und bin froh, dass ich das Game nur von einem Kumpel bekommen hab. So ein schlechtes Spiel hab ich lang nicht mehr gezockt. Synchro, Sound und Grafik unterirdisch und Story war auch nix. Wenn ich da an Alien 3 denke: was für ein Game! Bei solchen Titeln brauchen sich Entwickler wirklich nicht wundern, wenn keiner mehr deren Mist kauft!« Aber es gibt auch Leser mit einem Herz für das neue »Aliens«: »Hab es auch mal angefangen und das Spiel ist richtig gut«, meint Heckisschatzi. »Grafik ist zwar nicht so dolle, aber den Rest find ich ganz gut.« Auch DJSideWinder legt vor Freude beinahe ein Alien-Ei: »Allein die Soundeffekte und die Hintergrundmusik verschaffen mir eine Non-Stop-Gänsehaut. Wenn ich den Tracker auspacke, das Piepsen höre, um dann vom Sound meines Impulsgewehres aus der 5.1-Anlage umgeben bin, so entschädigt mich das für die etwas veraltete Grafik und Spielmechanik. Klar, ich bin Fan. Aber bisher ist es für mich solide Unterhaltung. Finde noch schade, dass die Xenos wohl keine wirkliche Bedrohung darstellen. Nur die Anzahl.« Heckinator nennt es glatt »bestes Alien Game seit langem – spaßiger Koop und Multiplayer. Das mit der Atmosphäre hat zu 100% geklappt. Xenos, Facehugger und viele neue fiese Viecher sind schon hart. Wenn du zum Beispiel von einem Facehugger angesprungen wirst und nicht flott genug reagierst, ist's rum. Pulserifle mit originalem

Sound oder Ripleys Eigenbauwaffe aus dem Kino-streifen... was für ein geiler Scheiß. Im Deathmatch als Xeno irgendwo an der Decke rumkrabbeln und aufs nächste Marine-Opfer warten... Geil! Bei AVP wurde die Steuerung der Aliens damals verkackt – hier klappt alles viel besser und macht richtig Spaß. Gelungen auch der Fluchtmodus, in dem vier gegen vier gespielt wird. Das Gefühl, nicht zu wissen, woher die Viecher gesprungen kommen, ist sehr beklemmend und pusht, weil es hier Mensch gegen Mensch heißt. Bin davon überzeugt, dass es mit der grafischen Brillanz eines Gears of War wohl sehr gute Wertungen hätte einsacken können.« Cryday stimmt ein: »Mir gefällt's, also geb ich 'nen F*** auf irgendwelche Wertungen.« Ob du beim Gearbox-Game Säureblut leckst oder es lieber wie eine Xeno-Brutkammer mit dem Flammenwerfer ausräuchern willst, solltest du am besten anhand einer Probepartie beurteilen.

Die Redaktion ist in die Marine-Rüstungen geschlüpft, um extraterrestrische Kammerjäger zu spielen. Ob wir wohlige Schauer angesichts dichter Atmosphäre bekommen haben oder uns aufgrund der Präsentation das pure Grauen gepackt hat? Fünf subjektive Alien-Jäger-Meinungen...

Moritz Wanke

Was haben nur alle gegen den Titel? Das ganze Gemeckere halte ich für überzogen. Mit ein paar Kumpels und 'nem Fass Wodka überbrückt man die spielerischen Durststrecken locker. Fraglich allerdings, wieso derselbe Level in früher Vorabversion drastisch besser aussieht als im fertigen Produkt. Da dürfte selbst E.T. überfragt sein.

Markus Würstle

Ja, »Colonial Marines« hat natürlich gehörige Probleme, aber so ätzend, wie viele das Spiel bewerten, ist es ganz einfach nicht. Gerade als Fan der Kult-Filme kann man hier durchaus ein paar Stunden Spaß haben. Trotzdem habe ich mir natürlich mehr von dem Ding erwartet.

Sönke Siemens

Der Solomodus interessiert mich kaum, der Mehrspieler dagegen schon – schweißgebadet auf der Flucht vor vier Xenomorph, die von Menschen gesteuert werden, das hat schon was. Hoffe nur, dass Gearbox als Entschädigung für die fehlerbehaftete Kampagne mindestens ein DLC-Paket umsonst anbietet.

Michael Förtsch

Was ist da bloß schief gegangen? Ich weiß es nicht. Das fertige Game hat grafisch und atmosphärisch nur noch wenig mit dem gemein, was mich einst auf Presseveranstaltungen begeisterte. Kein dynamisches Licht, keine sabbernden Alien-Massen... hach. Dennoch kann's Aliens-Fans zu einigen unterhaltsamen Stunden verhelfen.

Sabine Schischka

Finstere Gänge, allgegenwärtige Gefahr, subtile Schockmomente: Atmosphärisch ist das hier eine solide Hommage an die »Alien«-Klassiker. Spielerisch nimmt die Sulaco aber Kurs auf banale Shooter-Mechaniken und eine Synchro, fast noch horribler als die schleimigen Xenomorph. Schade – muss eben doch wieder »Alien Trilogy« herhalten.



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

360_{LIVE}

LESERPOST



Im März bewegte vor allem ein Thema die 360-Live-Community: Der Hack unserer Webseite und dem dazugehörigen Forum. Entsprechend viele verzweifelte Zuschriften gingen diesbezüglich ein. Deprimierte Leser und Nutzer, die nun, kaum dass das Forum nicht erreichbar war, ihr Wochenende mit Vegetieren verbringen mussten. An dieser Stelle eine ausdrückliche Entschuldigung dafür! Und obwohl schon alles wieder läuft: Wir arbeiten weiter fieberhaft daran, euer virtuelles Leben noch komfortabler als vorher einzurichten. Bis dahin: Wie wär's mit den Leserbriefen?

FORTSETZUNG?

Ich wollte mal fragen: Wisst ihr, ob irgendwann mal eine Fortsetzung von dem 2012 erschienenen Spiel »Kingdoms of Amalur: Reckoning« rauskommt? Es ist mein Lieblingsspiel. Ihr hattet mal geschrieben, dass das Entwicklerteam gefeuert wurde... Außerdem finde ich eure Spieleanalysen klasse!

Tim Wallschläger, per Mail

Sabine: Ich fürchte, den Gedanken an eine Fortsetzung musst du dir aktuell aus dem Kopf schlagen. Die Studios hinter »Reckoning«, Big Huge Games und 38 Studios, wurden mittlerweile beide geschlossen, die ehemaligen Mitarbeiter sitzen größtenteils auf der Straße. Noch schlimmer: Die Rechte am Titel liegen nach der Pleite von 38 Studios beim Bundesstaat Rhode Island und der Bank of New York Trust Company, die den

Entwickler zuvor finanziell unterstützt haben. Unwahrscheinlich, dass die beiden in irgendeiner Form an einer Fortsetzung werkeln – geschweige denn überhaupt etwas mit der Marke anzufangen wissen. Höchstens, sie verkaufen die Marke irgendwann weiter – was natürlich alleinig eine Frage des Preises ist. Die Chancen stehen aber eher... miserabel. Schade um den guten Titel!

NICHT SCHNELL GENUG

Hallo 360-Live-Team, derzeit befinde ich mich in der JVA St. Georgen in Bayreuth. Wie ihr bestimmt wisst, gibt es hier leider keine Internetverbindung. Deshalb schreibe ich euch auf dem altmodischen Weg und hoffe, ihr könnt mir bei einigen Fragen helfen. Mit folgender Problematik beschäftige ich mich schon seit längerem: Da ich ein langjähriger Gamer bin, ist mir bei einigen Spielen – zum Beispiel »Tekken«, »Dead or Alive« und »Sacred 2« - aufgefallen, dass sie im 60-Hertz-Modus (NTSC) schneller laufen, als im 50-Hertz-Modus (PAL). Könnt ihr mir bitte genau erklären, warum das so ist? Kann ich dieses Problem umgehen, indem ich mir eine US-, beziehungsweise Japan-Konsole kaufe und diese mit HDMI an meinen LCD anschließe? Bitte erklärt mir auch wenn möglich die technischen Hintergründe von PAL und NTSC, beziehungsweise deren Unterschiede. Vielen Dank im Voraus!

Andreas Aderhold, per Brief

Moritz: Wie genau ist denn für dich genau? Es gibt Texte in der Länge einer Bachelor-Arbeit, die sich mit dem Thema auseinandersetzen. Daher bemühe ich die – nichtsdestoweniger detaillierte – Kurzfassung: PAL und NTSC sind zwei Fernsehstandards. Ihr größter Unterschied besteht in der Auflösung und der Bildwiederholrate. PAL wird dabei in Europa, Australien, Neuseeland und Teilen Asiens,

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Servus, ich bin Fan eures Magazin seit der ersten Ausgabe. Jetzt habe ich ein Problem. Ich habe mir »Aliens: Colonial Marines« in der Limited Edition gekauft. War nicht ganz billig. Und als ich den Code für die Erweiterungen eingeben will, was steht da auf dem Zettel? Nix! Kein Code aufgedruckt... Ich habe natürlich mehrmals den Sega-Support kontaktiert, aber keine Antwort bekommen. Meine Frage an euch Profis: Könnt ihr mir helfen? Ich hoffe auf Hilfe und sage Danke für die tollen Spieleberichte und die gute Unterhaltung all die Jahre. Ach ja! Ich wollte euch noch zeigen, was ich gerade dabei bin, zu bauen: Eine Arcade-Box im »Halo«-Warthog-Stil. Noch nicht ganz fertig, aber vielleicht würdig für den Fanboy des Monats?

Marcus Knapp, per Mail

Sönke: Absolut würdig! Bitte schick doch noch mal ein paar Bilder, wenn's dann komplett fertig ist. Wir sind gespannt! Was dein Problem angeht: Wie du ja vielleicht mitbekommen hast, ist Sega in Deutschland pleitegegangen. Den Vertrieb für »Aliens: Colonial Marines« hat Publisher Deep Silver übernommen. Vielleicht ist das der Grund, warum du beim Sega-Support niemanden erreichst... Versuch's doch stattdessen mal beim Kundenservice von Deep Silver. Den erreichst du unter der Telefonnummer: 0180 – 118 57 95.



✕ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

✕ TOPTHEMA

DATENRETTUNG

Hi erstmal! Ihr macht echt sehr gute Arbeit. Ich freue mich jeden Monat neu auf euer Heft! Meine Frage ist: Werden bei der neuen Xbox die Profile der alten Xbox übernommen? Und gibt es auch wieder ein Punktesystem wie den Gamerscore? Ich würde es sehr gut finden, wenn man seinen Gamertag mit dem Gamerscore übernehmen könnte und weitersammeln kann. Wäre doch ziemlich schade, wenn die ganze Arbeit, die man da reingesteckt hat, nicht übernommen wird. Habt ihr vielleicht schon irgendwelche Infos darüber oder noch nicht?

Florian Stark, per Mail

Sönke: Noch hält sich Microsoft ja leider sehr bedeckt mit Infos zur neuen Xbox. Angeblich werden erste Details aber spätestens im April enthüllt, eventuell schon im Rahmen der Game Developers Conference Ende März. Bis dahin heißt's: Spekulieren! Betrachtet man das Ganze mal aus Marketing-Sicht, würde sich Microsoft definitiv übel ins eigene Fleisch schneiden, wenn es von »Kassenschlagern« wie dem Gamerscore abschweifen würde. Sollte der Score nicht auf die neue Konsole übertragbar sein, würde der Konzern zudem langjährige Jäger und Sammler gewaltig vergrätzen – das können sich die Redmonder eigentlich nicht leisten. Wir hier in der Redaktion sind jedenfalls ziemlich optimistisch, dass die neue Xbox deine bisher erreichten Leistungen in irgendeiner Form übernehmen wird.

✖ LASS ES RAUS!

UNTERIRDISCHE ROLLENSPIELE

Einer meiner Hauptkritikpunkte an »Metro 2033« – nach der Lektüre der Vorlage – war immer, dass man aus dem Spiel so viel mehr hätte machen können, als diesen – zugegebenermaßen – seeehr atmosphärischen Ego-Shooter. Im Buch rennt Artjom ja auch nicht einfach nur von Station zu Station – ich meine, klar macht er das, aber dazwischen passiert halt noch viel mehr. Ich hoffe für die Fortsetzung einfach nur, dass es vielleicht ein bisschen mehr zu entdecken geben wird. Gekauft wird's ja trotzdem. Hatte immer gedacht, dass man daraus ein prima Rollenspiel machen könnte, aber dafür ist es wohl ein klein wenig zu unterirdisch. Ihr versteht? Metro... unterirdisch... naja, war ein Versuch.

Markus Bach, via Facebook

Jan: Es ist ja nicht so, dass Artjom auch im Spiel nur von Station zu Station rennt. Ich persönlich habe selten einen Ego-Shooter erlebt, der wie »Metro 2033« auf so viele Details und Feinheiten eingeht. Außerdem darf man nicht vergessen, dass es sich bei der Roman-Versoftung um das Erstlingswerk des ukrainischen Studios 4A Games handelt. Ich glaube, da besteht grundsätzlich immer etwas Verbesserungbedarf. Allerdings hast du Recht, dass der ein oder andere Rollenspielaspekt dem Game nicht geschadet hätte. In Ansätzen – zum Beispiel beim Waffenbau – ist das ja immerhin vorhanden und fügt sich gut ein. Was eine offene Spielwelt angeht: Dafür ist »Metro« tatsächlich etwas zu unterirdisch. Aber wer weiß... vielleicht kommt ja irgendwann mal eine Fortsetzung, in der die Oberfläche nicht mehr so stark verstrahlt ist und man sich dort oben gefahrlos bewegen kann. Dann stünde auch einer offenen Welt nichts mehr im Wege.



Südamerikas und Afrikas eingesetzt, NTSC vor allem in Nordamerika, Südamerika und Japan. Eine feste Bildfrequenz gibt es bei PAL nicht, wohl aber verschiedene Normen. So ist es in Deutschland beispielsweise üblich, dass 25 Vollbilder mit 625 Zeilen pro Sekunde übertragen werden – allerdings nur halbbildweise im sogenannten Zeilensprungverfahren. Das heißt, es werden zunächst 312,5 ungerade Zeilen eines Bildes übertragen und dann weitere 312,5 gerade Zeilen – das ergibt eine Halbbildfrequenz von 50 Hertz. Im Vergleich dazu überträgt NTSC 29,97 Vollbilder pro Sekunde, ursprünglich 30 bei schwarz-weiß. Das liegt daran, dass man damals die Bildwiederholrate an die Frequenz der Energiequelle anpasste – also an den in den USA üblichen Wechselstrom mit exakt 60 Hertz. Damit ist NTSC auch etwas weniger anfällig für Bildflimmern. Insofern: Wenn du dir eine Japan- oder US-Xbox kaufst und diese mit HDMI an deinen LCD-TV anschließt – der logischerweise auch 60 Hertz unterstützen sollte – umgehst du das PAL-

Problem tatsächlich. Bedenke aber, dass einige hierzulande gekaufte Spiele – wohlgerne nicht allzu viele – einen Regionencode besitzen und nicht auf einer »ausländischen« Box lauffähig sind.

NOT AMUSED

Ich hoffe, ihr habt wenige Leser im Vereinigten Königreich. Denn die Briten wären sicher not amused darüber, dass ihr das knappe Stück Textil, das den Torso der »Dead Island: Riptide«-Special-Edition bedeckt als »Union Jack«-Bikini bezeichnet. Denn das Muster ist eindeutig an das »Star Spangled Banner« der USA angelehnt und hat nichts mit der ehrwürdigen britischen Flagge zu tun.

Andy the X, aus dem Forum

Markus: Ja, die Flagge... Da ist uns tatsächlich ein Fehler unterlaufen – zumindest bei der Bildauswahl. Denn obwohl die Edition eigentlich nur in Großbritannien erscheinen soll, gibt es anscheinend zwei Varianten der Figur. Einmal mit britischem Bikini und eben einmal mit amerikanischem Kleiderfetzen. Selbst schuld, wenn die Flaggen sich auch so ähnliche Farben teilen müssen...

✖ SCHNIPSEL

Ich habe vor einigen Wochen ein Abo bei euch abgeschlossen, nun warte ich immer noch auf die versprochene Abo-Prämie »Risen 2«. Jetzt meine Frage: Kommt das Spiel noch oder war das ein Trick?

Stefan Sünder, per Mail

Keine Tricks, kein Netz, kein doppelter Boden. Deine Abo-Prämie kriegst du auf jeden Fall. Aber es steht ja nicht umsonst im Kleingedruckten, dass der Versand des Spiels länger dauern kann – nämlich bis zu sechs Wochen. Das Spiel wird separat zu deiner Heftlieferung versandt. Sollten die sechs Wochen bereits verstrichen sein und du hast deine Prämie noch immer nicht, dann hak am besten mal telefonisch beim Abo-Service nach. Dort hilft man dir schnell und unkompliziert weiter.

Hab die neue Ausgabe mal durchgeblättert und wie immer als erstes das Editorial und die Leserbriefe gelesen. Der Rest folgt die nächsten Tage. Ich freu mich auf und über den Blick hinter die Kulissen der Redaktion und finde auch schön, wie mit den Kategorien gespielt wird: Ein Vorgefasst statt einem Nachgefasst, und dafür eine »Traurige Rückschau« statt »Heiße Aussichten«.

Andy the X, aus dem Forum

Beständig ist allein der Wandel – sagt schon ein altes Sprichwort. Wir probieren gerne immer wieder ein paar kleine Veränderungen und Neuerungen aus und freuen uns entsprechend über Feedback aus der Community. Denn nur so können wir wissen, was euch gefällt und was wir besser machen können. Also: Fleißig weitertippen!

Sagt mal, was habt ihr denn mit Anthony Burch (vorletzte Seite, eure Reklame) gemacht? Der liest die 360 Live vom Juni 2012 ja auf dem Kopf. Dabei glaube ich, dass er noch nicht mal Deutsch kann. Naja, so ein Gearbox-Entwickler macht das bestimmt nur mit der linken Gehirnhälfte, während die Rechte schon bei der nächsten Zeitschrift ist – wahrscheinlich in Russisch.

Santy8san, aus dem Forum

Russisch ist seine vierte Muttersprache und damit keine Herausforderung. Ich glaube eher, er nimmt Informationen multidirektional auf: linkes Auge

ist ausschließlich für 360 Live reserviert – seinen Deutschkurs belegt Burch gerade im dritten Semester –, das rechte Auge scrollt über die heißesten Web-News einer aufsteigenden Seite in Kiswahili. Währenddessen lauschen seine Ohren einem angesagten Podcast aus Neu-Delhi und seine rechte Hand entziffert den Programmiercode des kommenden »Borderlands« in Blindenschrift. Was sagst du jetzt?

Könnt ihr schon sagen wann das Forum wieder online ist? Trage mich schon mit Selbstmordgedanken wegen massiven Entzugserscheinungen. Sind ja schon zwei Tage, die ich ohne Forum auskommen musste! Manfred Huber (Monstermandi65), per Mail

Sönke: Alles wird gut! Das Forum läuft mittlerweile wieder, ebenso wie die Webseite – und all das ohne lästige Malware-Warnung seitens Google! Großes Sorry für die Ausfälle in letzter Zeit, aber mit einem doppelten Hack-Angriff von dieser Heftigkeit hatten wir nicht gerechnet. Doch wir waren nicht untätig: In der Zwischenzeit haben wir diverse Web-Komponenten auf den allerneuesten Stand gebracht, unter anderem die Blog-Software, die Foren-Software und einiges mehr. Ebenfalls wissenswert: Die Seite für Neuanmeldungen im Forum nutzt nun ein sogenanntes Recaptcha-Modul, was die Anmeldung von Bots deutlich erschweren sollte und so zusätzlich für mehr Sicherheit weniger Spam und weniger Fake-Accounts sorgt. Trotzdem würden wir euch bitten, Fehler, die euch noch auffallen direkt per Mail an redaktion@360-live.de zu schicken. Ach ja: Wer auf www.720-live.de surft, wird ab sofort automatisch auf www.360-live.de weitergeleitet. Nicht, dass die neue Konsole so heißt, aber wir haben uns das vorsichtshalber mal gesichert. Zudem werden wir in Absprache mit den Moderatoren ein neues Unterforum für die kommende Xbox freischalten, sobald der Name dann mal feststeht. Besten Dank für eure Geduld und euer Vertrauen!

Ihr habt in der Ausgabe 02/13 auf Seite 77 geschrieben, dass in Ausgabe von 02/12 ein Bericht über den Beruf des Spieletesters vorliegt. Da diese Zeitschrift im Handel jedoch nicht mehr verfügbar ist, würde ich mir diese Ausgabe gerne gegen Gebühr zuschicken lassen. Da ich mich für ein Praktikum in diesem Bereich interessieren würde dieser Bericht von Vorteil.

Su Lowar, per Mail

Wenn du Hefte nachbestellen willst, kannst du das am besten telefonisch beim Abo-Service tun. Die haben fast alle bisher erschienenen Hefte vorrätig lagernd und erklären dir auch, wie das mit den Gebühren läuft. Den Kontakt findest du zum Beispiel in dieser Ausgabe beim Impressum.

✖ SPRUCH DES MONATS

» Fragt mich nicht, wer die sind. Fragt mich in ein paar Minuten, wer die waren. «

Cryday



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

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

360_{LIVE}
APRIL 2013

KAUFBERATER

**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**

78 VORGESTELLT

Capcom Arcade Cabinet

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Schnäppchen,
Grid 2 Sonderedition

80 ZUBEHÖR

Aktuelle Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

CAPCOM ARCADE CABINET



Das Jahr 1987 haben viele sicher noch in wohliger Erinnerung: Kurt Cobain gründet seine Band Nirvana, Thomas Gottschalk moderiert zum ersten Mal »Wetten, dass ...?« und Gamer verpulvern ihr Kleingeld in der Spielhalle. Zu den Top-Münzfressern gehören auch drei Capcom-Klassiker, die der Hersteller nun neu auflegt...

Hersteller | Capcom | Aktueller Preis | ab 0 Euro | Genre | Arcade | USK | ab 0 Jahren | Erhältlich | 27. Februar 2013

Früher war alles besser? Möglich. Ganz sicher dagegen: Pixel waren drastisch größer. Gestört hat's niemanden. Im Gegenteil: Figuren im 8- und 16-Bit-Gewand versprühen auch heute noch so viel Charme, dass selbst jüngere Spieler gerne ihre Zeit mit ihnen totschiessen. 15 dieser Retro-Klassiker bringt Capcom nun im Rahmen seiner Download-Sammlung »Capcom Arcade Cabinet« zurück auf den Bildschirm. Alle zwei Wochen erscheint eins von insgesamt fünf »Game Pack« mit jeweils drei Klassikern, die sich freilich auch einzeln kaufen lassen. Konkret kommen: »Black Tiger«, »Avengers« und »1943« im »Game Pack 1«, das ab 27. Februar

als einziges Paket für nur knapp fünf Euro erscheint. Darauf folgende Pakete kosten 800 Microsoft Points, das jeweilige Einzelspiel 320 Punkte. »Ghosts n Goblins«, »Gun-Smoke« und »Section Z« gibt's ab dem 5. März als »Game Pack 2«. »Side Arms«, »Legendary Wings« sowie »Trojan« sind in der Nummer drei ab dem 19. März zu haben. »Commando«, »The Speed Ruler« und »Exed Eyes« erscheinen im »Game Pack 4« ab dem 2. April. Und schließlich »1942«, »Son Son« sowie »Pirate Ship Higemaru« im »Game Pack 5« ab dem 16. April.

Das knallharte Jump 'n' Run »Black Tiger« aus der ersten Sammlung gibt's zum Reinschnuppern sogar

kostenlos. Wer alle Pakete kauft, bekommt zudem zwei weitere, noch geheime Titel oben drauf. Prima Sache! Ebenfalls prima: Jedes Game läuft bei voller Geschwindigkeit wie in seiner Automatenversion. Zusätzlich spendieren die Japaner einen Trainingsmodus mit unbegrenztem Lebensnachschieb, Bildergalerien sowie den Soundtrack. Online-Tabellen runden jeden Titel ab. Tipp für geduldige Spärfüchse: Am 22. Mai erscheint die ganze Sammlung für 2.000 Microsoft Points als Komplett-Download.

Moritz Wanke

Wertung **8.0**

GAME PACK 1

1943: THE BATTLE OF MIDWAY

Veteranen wissen Bescheid: Auch Capcom hat sich vor langer Zeit dem Shoot-'em-Up-Genre verschrieben. Und brachte sogar so manchen Vorzeigetitel auf den Markt, aus dem unter anderem moderne Vertikal-Shooter wie »Under Defeat« entstanden sind. »Battle of Midway« ist einer davon: Lotse aus der Vogelperspektive einen P-38-Kampfflieger über den Pazifischen Ozean und stelle dich einer Armada von Bombern, Jägern und Schlachtschiffen. Trotz der recht kurzen Spieldauer von rund 30 bis 40 Minuten ein echter Kracher!



AVENGERS

Nein, das hier hat nichts mit der sehr ähnlich klingenden Superheldeninformation aus dem Marvel-Universum zu tun. Doch auch hier fliegen die Fäuste: Aus der Draufsicht kloppt sich der Held durch die von schlagfreudigen Gangstern dominierte fiktive Stadt Paradise City. Sein ehrenwerter Auftrag: Sechs entführte Mädels aus den Händen der Schläger befreien. Knüppelhart sind dabei nicht nur die Kämpfe, sondern auch der Schwierigkeitsgrad. Ein Lob auf den Trainingsmodus!



BLACK TIGER

Für alle, die mit dem bockschweren »Demon's Souls« gerade erst warm werden: In diesem Seitwärts-Jump-and-Run findest du deinen wahren Meister. Garantiert! Kollege Michael F. (Name von der Redaktion geändert) krepitiert mit seinem kleinen Ritter gleich mehrmals nach nur zwei Gegnern. Moritz W. (Name von der Redaktion absichtlich nicht geändert) versagt indes in der Mitte des ersten Levels. Hartes Zeug, das noch mehr abhärtet! Top: »Black Tiger« gibt's kostenlos. Capcom will wohl jeden leiden sehen!



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

FORZA MOTORSPORT 4

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | ab 25 Euro, Amazon Marktplatz

Du willst ein bisschen Next-Generation-Feeling auf der aktuellen Xbox? Mein Tipp: Sparschwein schlachten, für 25 Euro »Forza 4« kaufen und staunen. Pfeilschnelle Bildrate, unfassbar detaillierte Fahrzeugmodelle, tolle Kinect-Features, irre Kreativwerkzeuge und Umfang für Wochen und Monate. Musst du fahren!

Wertung **9.4**

JAN HEINRICH

SBK 2011

Genre | Simulation **Hersteller** | Black Bean
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 19 Euro, Amazon.de

Im Bereich der Motorradsimulationen hat die »SBK«-Reihe zwar wenig Konkurrenzdruck, präsentiert sich aber trotzdem als eine durchweg solide Zweiraderfahrung. In puncto Grafik wäre mehr drin gewesen, aber bei Fahrphysik und Anspruch macht dem hier keiner so schnell was vor. Für Profis!

Wertung **7.6**

MORITZ WANKE

XBOX LIVE ARCADE GAMES - DREIERPACK

Genre | Spielesammlung **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | ab 15 Euro, Amazon Marktplatz

Lust auf einen flotten Dreier? Mit dieser schon etwas älteren Spielesammlung kommst du bestimmt auf deine Kosten. Der Geschicklichkeits-Hit »Trials HD«, das Duster-Jump-and-Run »Limbo« sowie die Sprengmeister-Hüpferei »Splosion Man« für zusammen 15 Euro sind ein Angebot, bei dem wirklich jeder Live-Arcade-Fan schwach werden sollte.

Wertung **8.8**

SABINE SCHISCHKA

ASSASSIN'S CREED ANTHOLOGY

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 72 Euro, Amazon.de

Eigentlich kostet die »Assassin's Creed Anthology« mit allen bisher erschienen Teilen und all deren Erweiterungen stolze 150 Dublonen. Derzeit dürften Schnäppchenjäger auf Amazon aber große Augen bekommen, denn dort kriegen sie das gute Stück für nicht mal die Hälfte. Also, Assassine: Worauf, zum Tempel, wartest du?!

Wertung **9.3**

MARKUS WÜRSTLE

AKAI KATANA

Genre | Shoot'em Up **Hersteller** | dtp Entertainment
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 23 Euro, Amazon.de

Cave ist Kult – die Shmups des Japano-Studios landen deshalb immer öfter auch auf deutschen Xboxen. »Akai Katana« zählt dabei zu den wenigen Seitwärts-Shootern und punktet insbesondere mit fantastischem Soundtrack, grandioser Kugelhagel-Optik, umwerfendem Scoring-System und fairem Preis.

Wertung **8.2**

NILS OSOWSKI

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS - ENHANCED EDITION

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | ab 25 Euro, Amazon.de

Du suchst einen tollkühnen Hexer für dunkle und erwachsene Rollenspiele? »Witcher« Geralt ist dein Mann. Sein zweites Abenteuer überzeugt durch fantasievoll gestaltete Umgebungen, spannende Quests und Entscheidungsfreiheit Marke »Dragon Age«. Extras der Enhanced Edition: Soundtrack, Weltkarte, Quest-Handbuch, Regelbuch.

Wertung **9.1**

SPECIAL EDITION

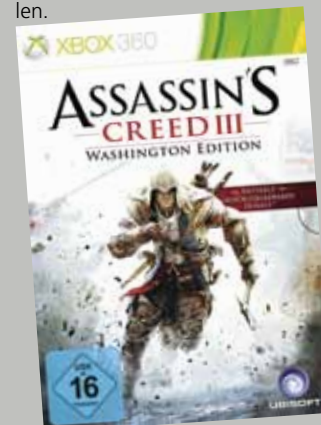
ASSASSIN'S CREED 3 WASHINGTON EDITION

Vierfach hält besser

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 8 **Preis** | ab 70 Euro
Erhältlich | 28. März 2013

Schlägt ein wie ein Tomahawk! Passend zur Veröffentlichung der ersten großen storyrelevanten Download-Inhalte zu »Assassin's Creed 3« kündigt Ubisoft die »Washington Edition« an. Für knapp 70 Euro dürfen angehende Rothäute darin nicht nur die Kolonialtruppen im Hauptspiel in die Flucht schlagen, sondern sich zudem in drei Download-Erweiterungen austoben.

Den Anfang macht »Ein gefährliches Geheimnis«, welches die Solo-Kampagne um circa eine Stunde Gameplay erweitert. Neben aufwühlenden Seeschlachten steht ein Absteher im Urwald auf dem Programm, wo sagenumwobene Maya-Ruinen als imposante Kulisse dienen. Aufgabe: Etwas bekämpfen, das die gesamten Revolutionsbemühungen hinfällig machen könnte. Wem's gelingt, der greift als Belohnung eine durchschlagende Steinschlossmuskete ab. Die »Kampferproben« richtet sich dagegen primär an Xbox-Live-affine Rotrock-Jäger und erweitert die Mehrspieler-Action um drei neue Charaktere: den Gouverneur, den Highlander und den Koyotenmann. Obendrauf spendieren die Franzosen neue Erfolge, Ingame-Gegenstände und drei neue Karten: Charlestown, Fort St. Mathieu und Saint Pierre. Highlight der Sonderedition bleibt jedoch der dritte und umfangreichste Download-Inhalt: »Die Tyrannei des George Washington« verteilt sich auf drei Episoden – die ersten beiden sind bereits erschienen, die letzte folgt am 23. April – und erzählt eine alternative Geschichte der Amerikanischen Revolution. Nur so viel: George Washington tickt aus, und nun liegt es an Connor, seinem nicht zu bremsenden Machtstreben Einhalt zu gebieten. Macht der in der Summe ein tolles Paket für all diejenigen, die Teil Drei noch gar nicht kennen und gleich die volle Breitseite Revolutionskrieg wollen.



Sönke Siemens

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

DEFIANCE SONDEREDITIONEN

Gut gewappnet für den Serienstart!

Genre	MMO-Shooter	Hersteller	Namco Bandai
USK	ab 18 Jahren	Xbox Live	ja
Spieler	1 - hunderte	Preis	ab 89 Euro
Erhältlich	2. April 2013		

In rasantem Tempo nähert sich das Medienereignis »Defiance«, ein Sci-Fi-Hybrid, der TV-Serie und Videospiel verschmelzen lässt. Beide Produkte sollen sich mit ihren Ereignissen gegenseitig beeinflussen. Wie genau, das wurde bisher nur in Ansätzen umrissen. Fakt ist aber, dass die Beta-Phase dieser Mixtur aus Ego-Shooter und Online-Rollenspiel bereits großes Interesse geweckt hat und auf eine neuartige Erfahrung hoffen lässt, in welcher sich die Spielumgebung dank dynamischer Events stetig weiterentwickelt...

Während die tatsächliche Spielerzahl dieses reinen Online-Shooters noch immer nur als Dunkelziffer kursiert, stehen die Spezialeditionen von »Defiance« bereits fest. So beinhaltet die Collector's Edition eine etwa 20 Zentimeter große Statue der krabbeligen Gegnereinheit Hellbug. Außerdem ein Artbook, den Soundtrack, eine Bonus-DVD, zwei Postkarten sowie einen Vertrag der im Spiel auftauchenden Firma Von Back Industries. Ergänzt wird das Paket mit einer üppigen Zahl an Download-Inhalten: Je eine schwere Waffe für beide Fraktionen, ein Charakter-Outfit, ein Energieschild sowie einige exklusive Ingame-Titel. Obendrauf gibt's noch eine abschließbare Box fürs virtuelle Inventar, einen um fünf Plätze erweiterten Rucksack, jeweils sieben Tage Script- und Erfahrungspunkt-Boost plus eine 30-tägige Xbox-Live-Goldmitgliedschaft. Für besonders engagierte Alien-Jäger schnürt Namco Bandai zum Preis von 119 Euro die exklusiv bei Amazon erhältliche »Ultimate«-Edition. Sie enthält neben besagten Gimmicks den kompletten Season-Pass für alle kommenden Download-Inhalte, 1200 Bits Spielwährung sowie die »Defiance«-Messenger-Tasche. Ziemlich üppige Pakete für einen angemessenen Preis, die insbesondere Kennern der Beta das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen.



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

Y250-X

Hersteller	Thrustmaster	Typ	Stereo-Headset
Preis	ab 65 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Wer bei seinen Gaming-Sessions gerne ungestört ist und gleichzeitig Wert auf guten Sound legt, kommt um dieses, bereits seit November 2012 erhältliche Thrustmaster-Headset kaum herum. Dank besonders dicker Polster an Ohrmuscheln und Kopfbügel sitzt das Y250-X selbst nach stundenlanger Nutzung schmerzfrei und passt auch auf kleinere Köpfe. Der geschlossene Aufbau der Ohrteile lässt dabei fast keine störenden Außen Geräusche durch.

BÄSSE ZUM FÜRCHTEN

Die eigentlichen Vorzüge des Y250-X liegen aber im relativ linearen Frequenzgang der je fünf Zentimeter breiten Treiber. Selbst tiefste Frequenzen ab zehn Hertz werden detailliert abgebildet. Dadurch kommen insbesondere in Games mit Gruselkomponente schockierende Szenen mit polternden Tieftönen noch krasser – inklusive einem flauen Gefühl in der Magengegend. Und obwohl das Headset primär in den Tiefen gute Resultate bringt, kommt es auch in den Mitten- und Hochtonbereich nicht zu starken Verzerrungen. Ob nun kristallklares Klirren, kernige Projektileinschläge, archaisches Kampfgebrüll oder alles auf einmal – der Frequenzgang des Y250-X bewegt sich immer nahe an manch kostspieligerem Konkurrenzprodukt und kommt dabei nur sehr selten ins Schleudern. Über die im separaten, 5,2 Meter langen Kabel integrierte Fernbedienung können Gamesound, Chat- und Mikrofon-Lautstärke sowie der Bassanteil mit Drehrädchen stufenlos voneinander getrennt geregelt werden. Auch zum völligen Stummschalten von Mikrofon-Eingang und Sprachchat ist jeweils ein Schalter vorhanden. Das Mikro selbst klingt überzeugend, ist abnehmbar und gibt aufgrund der Richt-Charakteristik nur die Geräusche wieder, die es soll. Schade allerdings, dass das Y250-X aufgrund seiner Bauweise etwas klobig wirkt und die Farbwahl wenig dezent geraten ist.



Fetter Sound bei schmalen Preis und nahezu optimalem Tragekomfort. Gewinnt allerdings keinen Designpreis.

8.0

TURTLE BEACH EAR FORCE TM1

Hersteller	Turtle Beach	Typ	Turnier-Headset-Mixer
Preis	ab 330 Euro	Erhältlich	Q1 2013

Mit diesem Turnier-Mixer bringt Audio-Profi Turtle Beach ein besonders ausgefallenes Stück Hardware auf den Markt. Er dient im Wesentlichen dazu, digitale Kommunikation auf Turnieren und LAN-Partys zu koordinieren und bietet dafür unzählige Möglichkeiten zur Feinabstimmung, alles gepaart mit sehr gut verarbeiteten Komponenten.

BOOTCAMP FÜR DIE OHREN

Bis zu sechs Konsolen und Headsets lassen sich an das TM1 anschließen, danach darf jeder Signalweg individuell über einen stufenlosen Drehknopf an der Gehäuseoberseite feinjustiert werden. Daneben verfügt jeder Spieler über einen eigenen Regler für die Lautstärke des Spiels sowie für den Wieder-gabepegel des Gruppenchats. Dazwischen befindet sich jeweils ein mit zwei Drehkränzen bestückter Doppelregler, mit dem sich zum einen das persönliche Mikro und zum anderen der Schwellwert für das eigene »Noisegate« regeln lassen. Mit derlei Feineinstellungen kann selbst aufsässigen Schreihälsen eine entspannte Gesprächslautstärke auferlegt werden und auch sonst sind alle störenden Nebengeräusche machtlos gegen diese Parametervielfalt.

Ferner punktet das TM1 mit ausgeklügelten Betriebsmodi: Beispielsweise ist es möglich, den gesamten Funkverkehr über einen Schalter an der Gerätehinterseite auf zwei Dreier-Teams zu verteilen und einen Trainer respektive Moderator lässt das nahezu latenzfrei arbeitende System ebenfalls zu. Plus: Das schwarz beschichtete Metallgehäuse gibt dem Profigerät nicht nur einen edlen Look, sondern auch die nötige Stabilität. Damit zollt Turtle Beach insbesondere eigenen Spitzen-Headsets wie den Modellen der Ear-Force-Reihe Tribut. Dank der separaten Stromversorgung via USB und vielen Schnittstellen lassen sich auch andere Headsets mit gängigen Verbindungen ankopplern.



Der Geheimtipp für Clans, die regelmäßig offline trainieren. Aber auch für Turniere im kleinen Rahmen top!

9.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

METRO: LAST LIGHT

Hersteller **Deep Silver** Genre **Ego-Shooter**



Neue Lebenszeichen vom dystopischen Atmosphäre-Shooter in Moskaus U-Bahn-Tunnelsystem! Nach der Zerschlagung von Hersteller THQ ist die Marke bei der Koch Media Group und damit beim Label Deep Silver untergekommen. Dass man den einst angepeilten Termin in Q1 2013 nicht mehr einhalten kann, ist derweil sicher. Der neue Hersteller liefert aber bereits einen nicht allzu fernen, neuen Termin: In Europa erscheint der Duster-Shooter am 17. Mai 2013. Nastrovje!

BATTLEFIELD 3: ENDGAME

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Action**



Was hat zentimetertiefes Reifenprofil, schießt durch die Pampa wie ein Grashüpfer auf Crack und lässt Fußvolk Staub schlucken? Gemeint sind die Dirt-Bikes aus dem vorerst letzten »Battlefield 3« Download-Inhalt »Endgame«, die die Schlachtfelder der Zukunft schon bald um ein zackiges Spielelement bereichern werden. Außerdem dabei: Die vier neuen Karten »Operation Riverside«, »Nebandan Flats«, »Kiasar Railroad« und »Sabalan Pipeline«. Unter den sieben unterstützten Modi dürfte wohl vor allem Flaggenklau von den neuen Zweirädern profitieren. Kommt noch im März!

KILLER IS DEAD

Hersteller **Deep Silver** Genre **Action**



Das neue Ausnahmeprojekt von Entwickler-Ikone Suda 51 kommt nun auch ganz offiziell nach Europa. »Killer is Dead« lässt sich wohl am ehesten als furioser Slasher mit Cyberpunk-Hintergrund und schrillen Anime-Designs umreißen. Besonders zimmerlich geht's dabei sicher nicht zur Sache, schließlich mimst du hier selbst einen ziemlich abgedrehten Assassinen, der sich auf die Jagd nach oftmals mutierten und völlig überzeichneten Kriminellen macht.

TERMIN	TITEL
5. Mrz.	Major League Basketball 2K13
5. Mrz.	Tomb Raider
8. Mrz.	Legends of War
8. Mrz.	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
8. Mrz.	Under Defeat HD: Deluxe Edition
15. Mrz.	Sniper: Ghost Warrior 2
22. Mrz.	Borderlands 2: Add-on Double Pack
22. Mrz.	Gears of War: Judgment
22. Mrz.	The Walking Dead: Survival Instinct
26. Mrz.	Bioshock Infinite
28. Mrz.	Army of Two: The Devil's Cartel
28. Mrz.	Iron Sky: Invasion
28. Mrz.	Tiger Woods PGA Tour 14
März	Persona 4: Arena
2. Apr.	Defiance
3. Apr.	IHF Handball Challenge 13
5. Apr.	Arcania: The Complete Tale
5. Apr.	Painkiller: Hell & Damnation
19. Apr.	Injustice: Götter unter uns
25. Apr.	Landwirtschafts-Simulator 2013
26. Apr.	Dead Island: Riptide
26. Apr.	Dragon's Dogma: Dark Arisen
26. Apr.	Star Trek
7. Mai	Dream Pinball 3D II
17. Mai	Metro: Last Light
24. Mai	Resident Evil: Revelations
31. Mai	GRID 2
7. Juni	Remember Me
28. Juni	Lost Planet 3
Juni	Disney Infinity
Juni	MotoGP 13
Q2 2013	Fuse
22. Aug.	Splinter Cell: Blacklist
17. Spt.	Grand Theft Auto 5
Q3 2013	Zwei
2013	Assassin's Creed 4: Black Flag
2013	Battlefield 4 (Arbeitstitel)
2013	Call of Duty 2013 (Arbeitstitel)
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2012	Crimson Dragon (Kinect)
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Deadpool
2013	Demon Tribe
2013	Devil's Third
2013	Doom 4
2013	Dragon Age 3: Inquisition
2013	Duke Begins
2013	Earth Defense Force 4
2013	Enemy Front
2013	Fable Next
2013	Furious 4

TERMIN	TITEL
2013	Homefront 2
2013	Killer is Dead
2013	Lego Marvel Super Heroes
2013	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2013	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
2013	Murdered: Soul Suspect
2013	Prey 2
2013	Project Ogre (Arbeitstitel)
2013	Rambo
2013	Raven's Cry
2013	Rayman Legends
2013	Ryse (Kinect)
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Saints Row: Enter the Dominatrix (Arbeitstitel)

TERMIN	TITEL
2013	Scivelation
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	Skylanders: Swap Force
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
2013	Tekken X Street Fighter
2013	The Phantom Pain
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Watch Dogs
2013	Xcom
2013	Yaiba: Ninja Gaiden Z
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2014	Destiny
2014	Star Wars 1313
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2014	Thief
2015	Cyberpunk 2077

DEAD SPACE 3



Mit »Dead Space 3« hat die hoch gepriesene Survival-Horror-Serie von EA endgültig den Schritt zum Action-Game vollzogen: rasant, filmisch inszeniert, voller Explosionen und Horden an Gegnern. Dadurch sollte der Titel vor allem eine größere Zielgruppe ansprechen. Doch das ist offensichtlich, trotz positiver Kritiken, in die Hose gegangen. Eine »vertrauenswürdige Quelle« hat den US-Kollegen von Videogamer.com offenbart, dass die bisherigen Verkaufszahlen so weit unter den Erwartungen lägen, dass die bereits begonnene Vorproduktion von »Dead Space 4« gestoppt wurde. Im Februar sollen Manager von EA das Studio besucht und persönlich die schlechte Nachricht mitgeteilt haben - obwohl schon Prototypen des Games existiert hätten. Derweil hat sich jedoch EA-Manager Peter Moore dazu geäußert und die Meldung als Unsinn abgetan. Die US-Kollegen hätten sich die Story schlicht ausgedacht. Diese wiederum bestreiten diese Vorwürfe vehement.



360 LIVE
NEU AB DEM
24. APRIL!
IMMER
MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

Einige Zeit war es ruhig um Kojima's Offene-Welt-»Metal Gear«. Der Stardesigner verriet lediglich, dass »Ground Zeroes« zahlreiche Tabus brechen und viele erwachsene Themen aufgreifen wird. Zur Game Developers Conference 2013 möchte der Japaner nun weitere Details verraten. Zusammen mit drei Kollegen will er auf die technischen Vorzüge der im Spiel verwendeten »Fox Engine« eingehen. Und im Zuge dessen hoffentlich auch viel Neues zum Gameplay enthüllen. 360 Live poliert das Nachtsichtgerät und geht in Lauerstellung. Preview!

REMEMBER ME

Wer klettert wie Lara aus »Tomb Raider«, kämpft wie Batman in »Arkham City« und sieht mindestens so sexy aus wie Kasumi aus »Dead or Alive«? Capcoms neue Heldin Nini natürlich! In »Remember Me« kämpft sie gegen machthungrige Großkonzerne, indem sie das tut, was sie am besten kann: Gedanken und Erinnerungen manipulieren. Denn im Jahr 2084 lässt sich die Festung Gehirn längst modifizieren: Die Wirklichkeit schwimmt, was einst war, erlischt und wird zum eigenen Vorteil angepasst. Klingt spannend und spielt sich grandios. Ausführliche Vorschau!

BATTLEFIELD 4?

Erfahrungsgemäß veranstaltet Electronic Arts im Rahmen der Game Developers Conference seinen sogenannten Showcase-Event, wo kommende Titel des Herstellers vorgestellt werden. 2011 zeigte man dort erstmals »Battlefield 3«, 2012 erstmals drei Erweiterungen zu »Battlefield 3«. Wäre also nicht verwunderlich, wenn 2013 »Battlefield 4« im Fokus steht. Nicht zuletzt weil EA Labels Präsident Frank Gibeau erst twitterte, dass man 500 Vertretern der US-Handelskette Gamestop bereits eine Live-Demo gezeigt hätte.

PLUS!

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Catwoman zerkratzt Wonderwoman den Spandex, Green Lantern lässt den Joker die Macht seines Rings spüren und The Flash nimmt eine Weltumrundung Anlauf und zimmert Batman die Fäuste ins Gesicht – was für viele zunächst nach verkehrter Welt klingt, ist im neuesten Werk der »Mortal Kombat«-Macher Programm. Am 19. April 2013 soll er nun endlich erscheinen, der ultimative Schlagabtausch der Superstars aus dem DC-Comics-Universum. 360 Live kämpft an vorderster Front und wagt den Direktvergleich mit den Haudrauf-Champions von Capcom, Tecmo Koei und Namco Bandai. Knallharter Test!

TERRARIA

An die Schaufeln, fertig, Test! Wer »Minecraft« mag, kann die Veröffentlichung von »Terraria« via Xbox Live wohl kaum mehr abwarten. Denn Buddeln, Bauen und Bösewichte verkloppen stehen auch hier an der Tagesordnung – nur in bildhübschem Retro-2D statt 3D-Klötzchenoptik. Aber kann der ambitionierte Offene-Welt-Indie dem großen Vorbild den Rang abgraben? Und wie gut ist der neue Splitscreen-Modus wirklich? Das und mehr klärt 360 Live – und lädt zum Gemeinschaftsbuddeln beim nächsten Community-Abend!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... SAINT'S ROW 4, GTA 5, DARK SOULS 2, MURDERED: SOUL SUSPECT, LOST PLANET 3, LEGO MARVEL SUPER HEROES, SKYLANDERS: SWAP FORCE, LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2013, PAINKILLER: HELL & DAMNATION, STAR TREK, FUSE, GRID 2, SACRED CITADEL, NEUE CAPCOM-SPIELE UND VIELES MEHR.
Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 24. APRIL 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 83

JETZT ABONNIEREN!

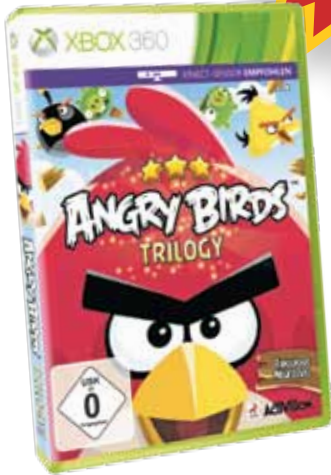
DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du die »Angry Birds Trilogy« mit Angry Birds, Angry Birds Seasons, Angry Birds Rio sowie 19 weiteren Leveln von Activision dazu. Leg einen Piepmatz in die Zille und blase zum Angriff gegen die Trutzbuben der Schweine. Spaßiges Spielprinzip und kniffliges Leveldesign mit einer Extraportion Langzeitmotivation sind garantiert. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent schießt du jetzt den Vogel ab mit der »Angry Birds Trilogy« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

**MACHT
SÜCHTIG!**



✱ 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 absenden 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 die »Angry Birds Trilogy« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung der »Angry Birds Trilogy« 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 die »Angry Birds Trilogy« als Abo-Prämie dazu erhalten. USK: ab 0 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.

KONAMI

METAL GEAR RISING

REVENGEANCE

A STEEL STORM RISES

100%
UNCUT

METALGEARSOLID.COM/RISING



© Konami Digital Entertainment. Developed by PlatinumGames Inc.
"PlayStation", "PSP", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
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.

