

360 LIVE

Exklusiv-Report
DEUTSCHLAND, DEINE SIMULATIONEN

4 SEITEN SPIELEINDRÜCKE
BATTLEFIELD 4

AUFMARSCH IM HERBST: BRUTAL, AUFWÜHLEND, TECHNISCH TOP. ABER WAS KANN DIE KAMPAGNE?



GRENZENLOSES STRANDGEMETZEL!
DEAD ISLAND RIPTIDE

Wenn Zombies deinen Urlaub ruinieren. Gewalt- und Koop-Check!

THE PHANTOM PAIN
METAL GEAR SOLID 5

5 Minuten Spiel, 30 Stunden Video? Kojimas neues Meisterwerk!

RAUBZUG AUF DER NEUEN XBOX
THIEF

Nimm von den Reichen – und behalt's! 4 Seiten Diebesgut.

SPIEL DES MONATS
INJUSTICE GÖTTER UNTER UNS

MORTAL-KOMBAT-MACHER HAUFEN REIN. SUPERHELDEN, SUPER TEST!

BRANDAKTUELL

Dark Souls 2 – Zu weichgeklopft?

The Walking Dead: Survival Instinct – hirntot!

Saints Row 4 – GTA mit Superhelden!

5 SEITEN VORSCHAU

Plus Poster!

REMEMBER ME

Laras Hintern trifft Batmans Kampfkunst. Daran wirst du dich erinnern!

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Besser als Teil 6?



DEFIANCE

TV-Serie und Alien-Massenschlachten. Test!



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

www.360-live.de

€3,60

0 5



AUSCABE05

4 197019-903609

VON DEN ENTWICKLERN VON MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GÖTTER UNTER UNS



WAS WÄRE, WENN UNSERE GRÖSSTEN HELDEN
ZU UNSERER GRÖSSTEN BEDROHUNG WÜRDEN?

AB 19. APRIL 2013



INJUSTICE: GODS AMONG US © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Wii U™ is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. "P", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013.
NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s13)



facebook.com/injusticegameDE oder www.injustice.com

Willkommen bei 360 Live!



Wer die neue Xbox nutzen möchte, der muss stetig mit dem Internet verbunden sein. Diese Meldung war vor einigen Monaten noch ein windiges Gerücht.

Doch mittlerweile mehren sich die Hinweise, dass da tatsächlich etwas dran sein könnte. Den US-Kollegen vom Blog Kotaku wurde etwa aus mehreren Quellen geflüstert, dass die neue Xbox, zumindest der aktuellen Planung nach, eine »Always on«-Konsole werden würde. Wenn die Konsole mit dem Codenamen Durango nicht mit Xbox Live verbunden sei, würde sie sich schlicht weigern, Games oder Anwendungen zu starten. Bricht die Verbindung zum Netz hingegen unerwartet ab und kann nicht wieder aufgebaut wer-

net-Zeitalter«. In diesen Artikeln wird über Regionen berichtet, die via ISDN mit 65 Kilobit pro Sekunde ans Netz angeschlossen sind. Wo Telekom und Co. den finanziellen Aufwand der DSL-Aufrüstung seit Jahren scheuen, weil es sich für ein paar Tausend Einwohner offenbar nicht lohnt. Es existieren auch ganze Straßenzüge in Großstädten wie München und Berlin ohne DSL-Verkabelung. Taugen UMTS oder LTE als Alternative? Bedingt, denn in der Praxis wird das Tempo der Datenübertragung bei gängigen Datenvolumen-Verträgen nach Nutzung eines gewissen Kontingents drastisch reduziert – an Zocken wäre nicht mehr zu denken. Eine dauerhafte und stabile Breitband-Verbindung ist also keineswegs so selbstverständlich, wie so manch Großstädter denkt. Übrigens stellt sich die Situation in weiten Teilen der Erde ähnlich dar wie bei uns.

»Welch spaßige Vorstellung, wenn einen die Konsole alle paar Minuten aus dem Spiel wirft, oder?«

den, dann würden Spiele und Programme einfach ohne Rückfrage nach drei Minuten Wartezeit beendet. Eine Situation, die zu vielerlei verärgerten Reaktionen und Kommentaren im Netz führte. Dennoch kommentierte ein gewisser Adam Orth bei Twitter: »Tschuldigung, ich versteh das ganze Drama um eine Always-on-Konsole nicht (...) Kommt damit klar!« Eine Reaktion unter vielen, wäre Orth nicht zufällig Kreativer Direktor bei den Microsoft Studios – kein besonders hochrangiger Angestellter, jedoch einer, der mit den Plänen um die neue Xbox vertraut sein könnte und damit den Anschein erweckt, als würde er die Funktionalität der Konsole verteidigen. Microsoft bemühte sich schnell um eine Entschuldigung für die harsche Äußerung, machte aber auch keine Anstalten, den Internetzwang zu dementieren. Doch tatsächlich: Was wäre das Problem mit einer »Always on«-Konsole? Schließlich hat mittlerweile jedermann 24 Stunden am Tag Zugriff auf Breitband-Internet, oder? Schön wär's. Immer wieder lese ich Schlagzeilen wie zum Beispiel »Deutschland verliert Anschluss ans Inter-

Wozu eine Online-Zwangsverbindung in der Praxis führen kann, das haben PC-Gamer im März beim Start des neuen Aufbau-Games »Sim City« erleben dürfen. Überlastete Server blockierten den Spielstart, Serverausfälle hatten verschwundene Spielstände zur Folge. Ein Desaster für Electronic Arts. So steht also die Frage im Raum: wozu der Netzzwang? Bei Mehrspieler-Games wie zum Beispiel Bungies »Destiny« mag die Idee nachvollziehbar sein, aber bei einem Einzelspielererlebnis Marke »Bioshock« oder »Metro«? Soll dadurch der Gebrauchtspielehandel unter Kontrolle gebracht werden? Checkt die Konsole bei jeder Spiele-Disk, ob sie schon auf einer anderen Konsole lief und sperrt sie entsprechend? Speichert Microsoft, was wir spielen, welche Programme wir nutzen und wann? Dient's also der puren Datensammelei? So ziemlich alle Punkte würden dagegen sprechen, sich mit einer »Always on«-Konsole anzufreunden. Oder wie siehst du das? Sag's mir via Mail an michael@360-live.de...

Michael Förtsch

Stellv. Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE APRILSCHERZ-AUSGABE

Eigentlich ist der erste April schon ein paar Wochen her. Aber so ist es eben mit Kiosk-Erscheinungsterminen: Es passt nie so wirklich. Daher lassen wir es uns in dieser Ausgabe ein bisschen an der Nase herumzuführen. Wo genau? Tja, das musst du schon selbst herausfinden! Wer uns bis zum 19. Mai den entsprechenden Text und die Seitenzahl in einer E-Mail an redaktion@360-live.de schickt (Betreff: Aprilscherz 360 Live), hat die Chance, ein Überraschungspaket zu gewinnen! Die restlichen Frühjahrskräcker findest du wie üblich im Vorschau- und Testteil! **FRÜHJAHR-PREVIEW AB S. 14, TESTS AB S. 52, REPORTAGE AB S. 66**

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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



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

× Coverthema

REMEMBER ME

Wie fühlt es sich an, wenn man den Schlüssel oder das Handy vergisst? Das kennt fast jeder. Aber die Heldin des Action-Abenteuers »Remember Me« vergisst ihr ganzes Leben. Ihr Gedächtnis wurde zwangsgelöscht. Sie will es zurück, und die Gedanken-diebe sollen büßen. So geht's auf eine actiongeladene Odyssee durch Neo-Paris – eine atemberaubende Zukunftsvision der französischen Hauptstadt. 360 Live zwingt sich in Nilins Jeans und legt Hand ans Gameplay.



360 LIVE
AUSGABE MAI 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY Remember Me	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 VORSCHAU Spiele von morgen	51 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	70 COMMUNITY Live Arcade, Leserpost, Erfolge
-------------------------------------	--	---	---	--

4 SEITEN SPIELEINDRÜCKE

28 BATTLEFIELD 4

Aufmarsch im Herbst: Brutal, aufwühlend, technisch top. Aber was kann die Kampagne?

VORABTEST PLUS GEWALT-CHECK

56 DEAD ISLAND RIPTIDE

Wenn Zombies deinen Urlaub ruinieren: blutiges Untoten-Gemetzel!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl
- 07 Sacred Citadel
- 08 Neue Windows Phone Games
- 08 Castlevania: Lords of Shadow 2
- 09 Silent Hill Gewinnspiel
- 09 Carmageddon: Reincarnation
- 10 Wusstest du schon, dass...
- 10 Heiße Aussichten: Batman: Arkham Origins
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Remember Me
- 19 Killer is Dead
- 20 Diablo 3
- 23 Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
- 26 Grid 2
- 28 Battlefield 4
- 34 Thief
- 38 Dark Souls 2
- 40 Skylanders: Swapforce
- 45 Resident Evil: Revelations
- 48 Saints Row 4
- 50 Ubisoft Digital Days
- 69 Landwirtschaft-Simulator 2013

TEST

- 52 Injustice: Götter unter uns
- 55 Army of Two: The Devil's Cartel
- 56 Dead Island: Riptide
- 59 Dragon's Dogma: Dark Arisen
- 60 Defiance
- 62 Terraria
- 64 Bioshock Infinite



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

- 65 Battleblock Theatre
- 65 Tiger Woods PGA Tour 14

POSTER

- 41 Remember Me
- 42 Resident Evil: Revelations

REPORTAGE

- 66 Deutschland, deine Simulationen

COMMUNITY

- 70 Interview Brian Krämer
- 70 Meckerecke
- 71 E-Sport-Kolumne
- 71 Aktuelle Download-Inhalte
- 72 Live Arcade Total
- 73 »Call of Duty: Black Ops 2«-Waffenkammer
- 74 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75 Nachgefasst bei Bioshock Infinite
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 The Walking Dead: Survival Instinct
- 79 Spartipps;
Splinter Cell: Blacklist Special Edition
- 80 Zubehörtests
- 81 Spieltermine

SERVICE

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

5 SEITEN CAPCOM-ACTION



14 REMEMBER ME

Laras Hintern trifft Batmans Kampfkunst:
Daran wirst du dich erinnern!

TOPSPIELE

23 MGS 5 The Phantom Pain

- 10 Batman: Arkham Origins
- 19 Killer is Dead
- 20 Diablo 3
- 26 Grid 2

34 Thief

- 45 Resident Evil: Revelations
- 48 Saints Row 4
- 50 Far Cry 3: Blood Dragon

38 Dark Souls 2

- 55 Army of Two
The Devil's Cartel
- 59 Dragon's Dogma
Dark Arisen

52 Injustice Götter unter uns

- 60 Defiance
- 62 Terraria
- 64 Bioshock Infinite

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	SCHLITZERIN	GEWINNSPIEL	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
→ Josef Fares über Brothers	Alice in Otherland	Silent Hill Revelation 3D	Batman: Arkham Origins	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Josef Fares

Nicht selten versuchen sich Filmstudios an Videospielen. Nicht selten kommt dabei totaler Murks raus. Bei Josef Fares stehen die Dinge ein wenig anders. Der schwedische Regisseur sitzt zwar gerne hinter der Kamera, aber mindestens ebenso leidenschaftlich vor Videospielen. Mit »Brothers« nimmt nun sein großer Traum vom eigenen Videospiel Gestalt an. Zeit, ihn dazu mit Fragen zu löchern...

Bergsteiger möchten nur einmal im Leben den Mount Everest erklimmen, Autonarren mit dem Ferrari über die Nordschleife driften. Fast jeder Videospieler träumt hingegen davon, eines Tages sein eigenes Game in den Händen zu halten. Für Josef Fares ist dieser Traum wahr geworden – allerdings war's ein steiniger Weg: »Es war schwierig, die Produzenten zu überzeugen. Ich habe oft Prototypen gezeigt, aber viele hatten daran einfach kein Interesse«, verrät der schwedische Regisseur im Interview mit 360 Live. Doch weil der Mittdreißiger an sein Projekt »geglaubt hat«, konnte er mit den Machern von »The Chronicles of Riddick«, Starbreeze, endlich ein Studio finden, das seine Idee verwirklicht. Heraus kommt: »Brothers: A Tale of Two Sons« – ein Download-Game für Xbox Live Arcade. Es erzählt die Geschichte von zwei Brüdern, die wegen eines Heilmittels für ihren Vater durch Berg und Tal reisen. »Mehr muss man nicht wissen«, sagt Fares. »Ähnlich eben wie bei Super Mario und seiner Suche nach der Prinzessin. Das Wichtigste daran ist das Erlebnis. Eine emotionale Verbindung braucht keine komplexe Story, die kann ganz einfach gestrickt sein. Weniger ist mehr.« Überraschende Worte aus dem Mund eines Film-Regisseurs, immerhin setzen vor allem Spielfilme auf packende Geschichten und sinnvolle Dialoge. »Die Leute würden wohl eher ein Spiel wie Heavy Rain von mir erwarten«, meint der Wahl-Schwede. Doch er selbst bezeichnet sich als erfahrener »Hardcore-Gamer«, der sich zum Beispiel

mehr von »der Abwechslung, dem bunten Design, dem Retro-Gefühl und der kreativen Genialität« in »Super Mario Galaxy 2« berührt fühlt, als vom cineastischen »The Walking Dead«. Weniger die Geschichte, als vielmehr die Art, mit einem Spiel zu interagieren, ist für Fares das Erfolgsrezept. Genau das machen aber viele Studios demnach falsch und versuchen, ein Game wie einen interaktiven Film wirken zu lassen. »Es ist okay, sich von Filmen inspirieren lassen. Aber für Spiele muss man einen eigenen Weg finden. Immerhin machen wir Games und keine Filme. Und wenn ein Filmemacher nichts von Spielen versteht, sollte er lieber die Finger davon lassen. Ein Würstchenverkäufer könnte da ja genauso gut anfangen, Spiele zu entwickeln.«

Der gewisse Dreh an »Brothers« ist der, dass beide Brüder gleichzeitig agieren, dabei aber von einem Spieler mit einem Controller geführt werden. Der linke Analog-Stick plus Trigger-Schultertaste lenkt den älteren Bruder, der rechte den jüngeren. Oft genug müssen beide Figuren Hand in Hand arbeiten, um beispielsweise Brücken zu bauen oder bissige Hunde abzulenken und auszuschalten. Eine Dualstick-Herausforderung mit Hirnknoten-Garantie – sicherlich eine reizvolle Ergänzung des Xbox Marktplatz. Schön, dass Josef Fares seinen Traum von einem Videospiel wahr machen konnte. Und wie würde dein Game aussehen, wenn du eines verwirklichen könntest? Schreibe eine E-Mail mit deiner Idee an redaktion@360-live.de – wir sind gespannt!



BIO

Name | Josef Fares

Firma | Starbreeze Studios

Position | Direktor

Arbeitet gerade an |

Brothers: A Tale of Two Sons

Schon gewusst? | Fares ist ein schwedisch-libanesischer Film-Regisseur von Streifen wie »Jalla! Jalla!« und hat selbst einen großen Bruder. Mit »Brothers« erfüllt er sich als langjähriger Gamer einen großen Traum.





» Wenn ein Filmemacher nichts von Spielen versteht, sollte er die Finger davon lassen. Sonst könnte ja jeder Würstchenverkäufer anfangen, Spiele zu entwickeln. «

Josef Fares, Starbreeze Studios

SACRED CITADEL

Ab kommenden Herbst dürfen mutige Monstermeuchler mit dem auf der letzten Gamescom-Messe angekündigten Rollenspiel-Abenteuer »Sacred 3« auf die Pirsch gehen. Gesucht wird das sagenumwobene »Herz von Ancaria«. Als Aufwärmübung serviert Hersteller Deep Silver schon mal das Download-Game »Sacred Citadel«, das wir bereits kurz Probe spielen konnten. Laut Story bedrohen die Ork-artigen Grimmoc das Königreich Ancaria, doch einer von drei möglichen Helden stellt sich der Bedrohung. Als Jäger, Schamanin oder Krieger metzelt man sich aus der Seitenansicht durch Scharen von grässlichen Gegnern. Dafür stehen den Heroen nebst

Schwert-Hauptwaffe weitere klassenspezifische Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung: dem Jäger ein Bogen, der Schamanin ein Zauberstab, dem Krieger ein Hammer. Erschlagene Monster lassen sporadisch mächtige Waffen fallen, die vor allem die leider unspektakulären Bosskämpfe am Ende der Missionen ungemein erleichtern. Erfahrungspunkte und Levelaufstiege motivieren zwar, aber noch hilfreicher ist die menschliche Unterstützung von bis zu zwei Kumpels offline oder online, die das Gehacke durchaus spaßiger gestalten. Eine Downloadperle wird das nicht, aber kurzzeitig unterhaltsam sehr wohl. Erscheinen soll »Sacred Citadel« bereits Ende April.

klein- GEDRUCKT

X-COM ENEMY UNKNOWN 2?

✖ Auf der Videospielemesse PAX hat das Team hinter »X-Com: Enemy Unknown« mit einem mysteriösen Video die Fortsetzung des Rundenstrategietitels angedeutet. »Guten Tag, Commander. Der Krieg geht weiter«, spricht eine schattenhafte Gestalt im Einspielclip. Dann verschwindet alles im Rauschen. Will »Enemy Unknown«-Studio Firaxis also nun auch »The Terror From the Deep« auftauen, welches die Fortsetzung des Ur-»X-Com« ist? Oder wird die Serie nun eigene Wege einschlagen? Spätestens auf der E3-Messe im Juni wissen wir mehr.

DUCK TALES REMASTERED

✖ Im Jahre 1989 haben Capcom und Disney gemeinsam das Jump'n'Run »Duck Tales« für Nintendos NES-Konsole aus der Taufe gehoben. Im Sommer soll die Dagobert-Duck-Hüpferei mit handgemalten Figuren und 3D-Kulissen wiederbelebt werden, so planen das jedenfalls Capcom und der Entwickler Way Forward.

TRANSISTOR

✖ Supergiant Games, die Entwickler des erfolgreichen Action-Rollenspiels »Bastion«, haben auf der US-Messe PAX ihr neues Projekt vorgestellt: »Transistor«. Erinnert mit Draufsicht und viel Schwertschlagerei an das Erstlingswerk »Bastion«, ist aber in einer Science-Fiction-Welt angesiedelt und lässt den Spieler in einem Taktik-Modus Lauf- und Schlag-Aktionen planen. Besonders prima finden wir die ätherische Klang- und Musik-kulisse. Termin: Anfang 2014.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



LARA CROFT: REFLECTIONS...

...könnte der Nachfolger des »Tomb Raider«-Download-Games »Guardian of Light« werden.

GRIM BROS...

...heißt das neue Studio einiger ehemaliger »Prey«-Entwickler. Die wollen nun Abenteuer- und Rollenspiele auf Basis der grimmischen Märchen entwickeln.

YAGER...

...das Studio hinter »Spec Ops: The Line« arbeitet am nächsten Game, für das die »Unreal Engine 4« herhalten soll.

WINDOWS PHONE GAMES

GRAVITY GUY 2

2,99 Euro (23 MB)

Mit Xbox Live Funktionen

Lauf um dein Leben in diesem Side-scrolling-Jump'n'Run. Hier übernimmt man die Rolle eines Klangs, der durch eine futuristische Comiclandschaft von links nach rechts düst, dabei Münzen und Boni einsammelt und Hindernisse überwindet. Dabei stehen ihm normale Sprünge, Doppelsprünge und Hilfsmittel, wie ausfahrbare Plattformen, zur Verfügung. Wer stirbt, fängt einfach wieder von vorne an. So einfach, so gut - aber leider auch nicht ganz billig.



ACEDIA: INDIE HORROR

gratis (33 MB)

Der Entwickler dieses Mobile-Games macht keinen Hehl daraus, dass er sich mehr als offensichtlich beim bekannten PC-Horror-Spiel »Slender« bedient hat. Wie im Original wandelt man aus der Ego-Sicht durch finstere Gänge auf der Suche nach Relikten, während im Hintergrund schaurige Musik für Anspannung sorgt. Gruselige Lichteffekte, kleine Geräusch-Schockeinlagen und die überall umherwandelnden, tödlichen Geist-Personen sorgen für Nervenkitzel. Perfekt im Dunkeln mit Kopfhörern!



COWBOY JED ZOMBIE APOCALYPSE

gratis (25 MB)

Cowboy Jed muss die Erde vor einer Kosmozombie-Invasion beschützen und verhindern, dass die Untoten an wertvolle, künstliche Gehirne gelangen. Die Mittel dazu sind profan, aber spaßig: Mit einem Jetpack auf dem Rücken schwebt Jed am linken Bildschirmrand, während er aus 2D-Seitenansicht von rechts anrückende Zombiehorden auf drei Ebenen mit Schusswaffen abwehrt. Zusätzlich gibt's Waffen- und Spezial-Upgrades wie Atombomben und Gandalfs Zauberstab. Irre Action!



AMERICAN MCGEE

ALICE IN OTHERLAND?

Die Albtraum-Saga »American McGee's Alice« könnte alsbald erneut aus ihrem Dornröschenschlaf geweckt werden. Bereits Mitte 2011 erschien der letzte Teil der düsteren »Alice im Wunderland«-Interpretation des Misterschaffers von »Doom« und »Quake«, der sich seitdem mit seinem in Shanghai beheimateten Studio Spicy Horse Smartphone- und Tablet-Games widmet. Doch nun äußerte American McGee, dass er durchaus Lust hätte, die Trilogie zu vollenden.

Auf seiner offiziellen Facebook-Seite fragte er die Fans, ob sie Lust auf »Alice 3« hätten und es spielen würden. Und ob sie sich via Spenden-Seiten wie Kickstarter an der Anschubfinanzierung beteiligen würden. Falls sie diese Antworten jeweils bejahen könnten, schrieb McGee, dann sollten sie mal ordentlich Krawall machen, auf dass Hersteller Electronic Arts das Schreien der »Alice«-Fans nicht überhören kann.

»Ich werde tun, was ich kann, um die Rechte zu bekommen.«

Wie uns der Spieldesigner bestätigte, meint er es damit durchaus ernst. »Alice und ihre Welt sind das Größte, das ich jemals erschaffen habe«, verrät uns der Amerikaner. »Doch die Geschichte ist noch nicht vollendet. Es gibt einige Dinge, die unklar sind. Situationen, die Alice noch durchleben muss, bevor sie gehen kann.« Ob »Alice 3« dabei ein klassisches Vollpreisspiel werden würde, das kann McGee noch nicht mit Sicherheit sagen. Doch jongliert er mit dem Gedanken eines Episoden-Spiels ähnlich der »The Walking Dead«-Reihe. Auch einen Titel und eine Story hat McGee schon länger im Kopf: »Alice in Otherworld«. Hier würde Alice durch die Straßen Londons streifen, in die Gedanken und Fantasiereiche der getroffenen Menschen springen und so deren Charakter und Geist wandeln. »Ein Online-Rollenspiel in dem Ziele keine Orte, sondern Personen sind«, beschrieb der Designer das Konzept. Wie realistisch das Projekt tatsächlich ist, das ist bisher noch nicht abzusehen. Denn es liegt vornehmlich an Hersteller Electronic Arts, der die Lizenz zu den »Alice«-Games in Händen hält. »Ich werde tun, was ich kann, um die Rechte zu bekommen. Aber eigentlich ist's noch zu früh, um ernsthaft über diese Dinge zu reden«, sagte uns McGee. Ein neues »Alice«: Würdet ihr's kaufen und spielen wollen?



AUSGEPEITSCHT

SARG FÜR CASTLEVANIA

Mit »Castlevania: Lords of Shadow« hat das spanische Studio Mercury Steam im Jahr 2010 Konamis angestaubtes Vampirjäger-Epos erfolgreich modernisiert. Aus der seit Jahren eher stiefmütterlich behandelten Serie machten die mutigen Madrider einen rasanten Third-Person-Schlächter im Stile von »Dante's Inferno«, der sich in Sachen Design kräftig bei Regisseur Guillermo del Toro bedient und damit auch Kritiker und Fans gutlich stimmte. Jetzt feilen sie an »Castlevania: Lords of Shadow 2«. Und es soll noch in diesem Jahr erscheinen. Eben jenes wird laut Produzent Dave Cox aber auch das letzte »Castlevania« von Mercury Steam sein, das sagte er den britischen Kollegen von Games TM. Das Studio habe eine Geschichte zu erzählen und will die Serie dann für neue kreative Köpfe freigeben. »Das heißt nun nicht, dass es dann keine neuen Episoden aus dem Lords-of-Shadow-Zyklus geben wird. Doch Mercury Steam wird nichts mehr damit zu tun haben«, erklärte Cox. Aber das ist nicht der einzige Grund: der spanische Entwickler will den Fehler anderer Studios vermeiden - nämlich sich zu sehr an eine Marke zu ketten und dann lediglich als »Das Castlevania-Studio« bekannt zu sein. Stattdessen wolle man wachsen und alsbald auf einer Stufe mit den großen Top-Entwicklern stehen. Schon vor einiger Zeit wurde gemunkelt, dass Mercury Steam die »Contra«-Serie wiederbeleben wolle.



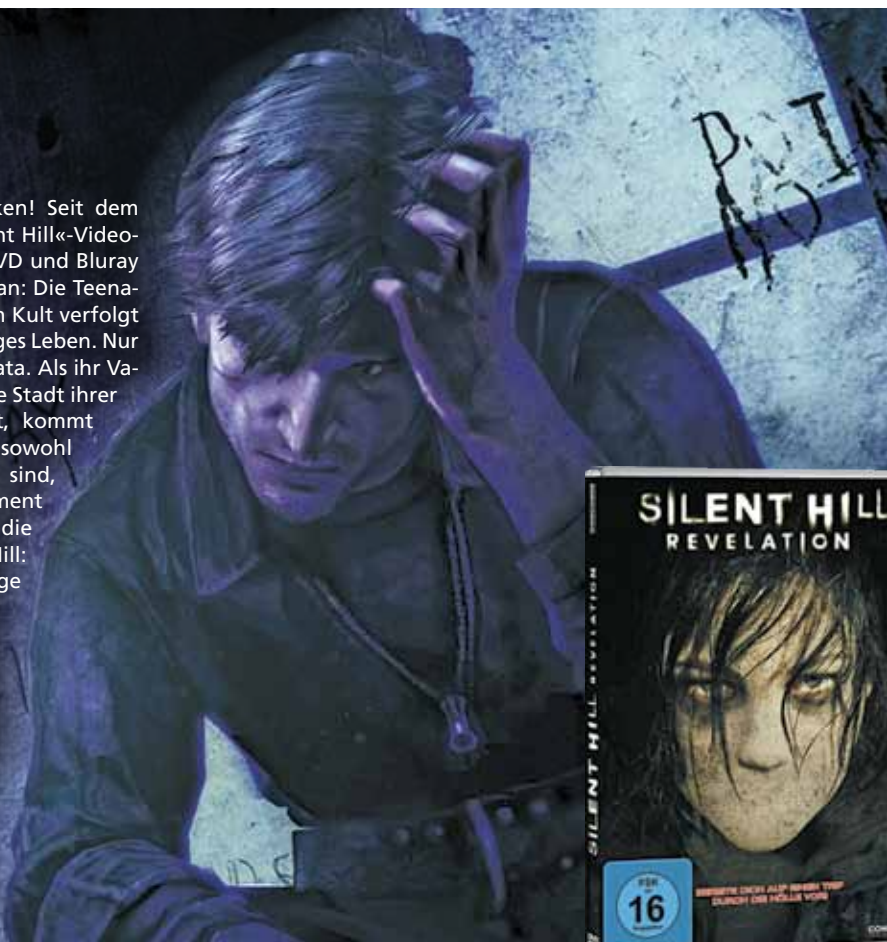
Gewinnspiel!

Das Grauen ist zurück! Und es kann auch dich packen! Seit dem 18. April gibt's die zweite Filmauskopplung der »Silent Hill«-Videospielreihe, »Silent Hill: Revelation 3D«, endlich auf DVD und Bluray im Handel. Der Film setzt einige Jahre nach dem ersten Teil an: Die Teenagerin Heather wird seit ihrer Kindheit von einem mysteriösen Kult verfolgt und lebt mit ihrem Vater unter einer neuen Identität ein ruhiges Leben. Nur ihre nächtliche Alpträume zeugen von den erlittenen Traumata. Als ihr Vater verschwindet, kehrt Heather auf der Suche nach ihm in die Stadt ihrer Peiniger zurück - nach Silent Hill. Was sie dort erwartet, kommt ihr beängstigend vertraut vor. Da wir bei 360 Live echte Fans sowohl der »Silent Hill«-Games als auch der zugehörigen Filme sind, verlosen wir gemeinsam mit Concorde Home Entertainment dreimal die DVD zu »Silent Hill: Revelation« plus die Xbox-360-Fassung des Survival-Horror-Games »Silent Hill: Downpour«. Um mitzumachen, musst du nur folgende Frage beantworten.

Was widerfuhr dir in deinem schlimmsten Albtraum?

Die beunruhigendsten und beängstigendsten Antworten gewinnen!

Einsendeschluss ist der 10. Mai 2013. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Airmotion Games Verlags und von Concorde sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



× BIG RED BUTTON

GEHEIMES FANTASY- PROJEKT?

Mitten in Los Angeles werkelt ein kleines Team von bekannten Videospielmachern in einem unbekannten Studio wohl am nächsten großen Fantasy-Action-Game. Bereits im Februar 2008 war der Entwickler Big Red Button Entertainment ins Leben gerufen worden. Und zwar von Bob Rafei und Dan Arey, die beim Studio Naughty Dog für die Playstation-3-Hitserie »Uncharted« mitverantwortlich waren. Später stießen drei Entwickler von »Call of Duty«-Macher Infinity Ward hinzu. Woran die fast 30 Mann gerade arbeiten, das zeigt ein Video vom deutschen Studio Crytek. Dessen »Cryengine 3« kommt nämlich im Haus von Big Red Button zum Einsatz. In dem Video zu sehen sind wunderschöne, abstrakte Fantasielandschaften, durchzogen von Flüssen und Gebirgen. Dazwischen Pfahlbauten und Windräder, schwebende Steinskulpturen und weite Ozeane. Wunderschön. Wie das Game zu diesen Szenen heißt, ist noch unbekannt. Doch sollen die Videospielveteranen mit Herstellern wie Ubisoft und Electronic Arts in Kontakt stehen. Wir sehen das Projekt auf den Konsolen der nächsten Generation.



× CARMAGEDDON: REINCARNATION

TOTAL ÜBERFAHREN!

Autos zu Klump rammen, Menschen und Tiere überfahren: Das ist die Essenz der umstrittenen »Carmageddon«-Rennaction-Reihe, deren erste beiden Teile hierzulande in der Originalversion indiziert sind und es daher nur stark gekürzt in den Handel schafften. Im Jahr 2000 erschien der letzte Ableger – und seitdem ist es ruhig geworden. Seit Anfang 2012 arbeitet der Serienschöpfer Stainless Games an der Wiederauferstehung. Mit der Spendenplattform Kickstarter sammelte das Studio 625.143 US-Dollar als Anstoßfinanzierung für »Carmageddon: Reincarnation«, das vormalig nur für PC und Mac geplant war. Nun soll das Game dank einer großzügigen Finanzspritze eines privaten Investors auch auf den Konsolen der nächsten Generation Gummi geben. Start frei!



FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Am 4. April 2013 wurde Lucas Arts geschlossen. Das 31 Jahre alte Videospiel-Studio wurde vor allem durch seine Abenteuer-Spiele wie »Monkey Island« aber auch andere Klassiker wie »Star Wars: X-Wing« bekannt. Es hieß, dass der Entwickler nicht in die Planung des Disney-Konzerns passe, der das Studio als Teil des »Star Wars«-Filmmachers Lucasfilm Anfang 2012 übernommen hatte.

✖ **Zahl:** 10.000. So viele Zeilen hat das Skript von »Bioshock Infinite«, gab Entwickler Irrational Games preis. Weiterhin wurden während der Entwicklung mehr als 40.000 Dosen an Softdrinks geöffnet und so viel Strom verbraucht, wie nötig ist, um 8,8 Millionen Glühbirnen zum Leuchten zu bringen.

✖ **Zitat:** »Ich wollte aus Lara keinen Kerl mit Brüsten machen«, so fasst Rhianna Pratchett, die Story-Autorin von »Tomb Raider«, rückblickend ihre Absichten in Sachen Charaktergestaltung zusammen.

Wusstest du
schon, dass...

✖ ... die »Assassin's Creed«-Reihe ursprünglich als neuer Teil der »Prince of Persia«-Serie geplant war? Auf die Idee kam einst der Designer Patrice Désilets, als er mit der Entwicklung eines neuen Teils der Prinzen-Action betraut wurde. Doch hielt er den Blaublüter schon immer für eine schlechte Heldenfigur. Als er in Büchern und dem Internet über Geheimgesellschaften wie Assassinen und die Templer las, kam ihm eine Idee. Die Handlung sollte sich um einen Attentäter drehen, der versehentlich einen jungen Prinzen rettet und beschützen muss. Dabei hatte Désilets nie daran gedacht, dass hieraus eine eigene Marke entstehen könnte. »Ich sagte immer: Das ist ein Prince of Persia ... aber du bist ein Assassine«, erzählte er den Kollegen des Magazins Edge. »Eigentlich bin ich ein furchtbarer Angestellter, wenn man sich's überlegt: ich sollte ein Prince of Persia entwickeln, hab aber was ganz anderes gemacht.« Ein Jahr war das Game unter dem Titel »Prince of Persia: Assassin« in Produktion, dann wurde daraus offiziell »Assassin's Creed«.



Da hat uns der Dunkle Ritter eiskalt erwischt: Mitte April schlug die Ankündigung eines neuen Ablegers aus der »Arkham«-Reihe ungefähr so überraschend bei uns ein, wie Batmans Faust in Jokers Gesicht. »Arkham Origins« soll mehrere Jahre vor »Arkham Asylum« und »Arkham City« einsetzen und behandelt Bruce Waynes erste Jahre als Rächer von Gotham City. Mit kleinem Gesindel gibt sich die frischgebackene Fledermaus deshalb aber nicht zufrieden. Die Handlung konfrontiert Bruce Wayne mit dem ir gewordenen Millionärssohn und Untergrundboss Black Mask, der ein Kopfgeld auf Batman aussetzt. In der Folge strömen zu Heiligabend jede Menge Attentäter und Möchtegernkiller aus aller Herren Länder in das im Schnee versinkende Gotham City. Auch die Polizei der Metropole sieht den Heroen mit dem wehenden Umhang zu dieser Zeit eher als Bedrohung denn als Freund und Helfer - und würde ihn nur zu gerne fangen und ins Irrenhaus nach Arkham verfrachten, zu all den anderen Wahnsinnigen. So ist es Batmans vorrangiges Ziel, zu überleben - und nebenbei das Rätsel zu lösen, wieso Black Mask ihn tot sehen will. Ähnlich wie schon in »Arkham Asylum« und »Arkham City«, ist die Story keine vollkommene Neuerfindung. Sie vermengt vielmehr Ereignisse aus der Comic-Reihe »Batman: Year One« aus den 1980er Jahren mit denen des Zyklus »Batman: Legends of the Dark Knight« vom Anfang der 1990er Jahre. Ein

Fragezeichen drängt sich allerdings beim Entwickler auf. Anders als bei den hochgepriesenen ersten beiden Teilen aus der »Arkham«-Serie, entsteht »Origins« nicht im walisischen Studio Rocksteady Games, sondern beim 2010 gegründeten kanadischen Studio Warner Brothers Games Montreal. Deren Portfolio umfasst bis dato lediglich die Wii-U-Umsetzung von »Batman: Arkham City«. Frischlinge sind hier trotzdem nicht am Werk. Die Federführung obliegt Eric Holmes. Er hat in leitender Position bereits bei »Prototype« und »The Incredible Hulk: Ultimate Destruction« ein Händchen für spektakulär inszenierte Superhelden-Action unter Beweis gestellt. Für »Origins« will er das hochgelobte, durch Kontrollierbarkeit und Dynamik geprägte Nahkampfsystem nicht antasten. Auch der Enterhaken und die schwerelose Gleiterei mit dem Umhang bleiben erhalten. Aber es ist auch Neues zu erwarten. Beispielsweise öffnen sich Teile von Gotham, die zu Zeiten von »Arkham City« mit Wasser geflutet oder anderweitig abgeriegelt waren. Man soll außerdem mit Batmans Fluggleiter - dem »Batwing« - an bestimmte Orte reisen können. Nun müssen die verschiedenen Gameplay-Puzzleteile alle an ihren Platz fallen und sich zu einer spannenden Einheit verbinden. Spätestens zum Veröffentlichungstermin am 25. Oktober wissen wir, ob das Vorhaben gelingt. Wir drücken die Daumen!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du den Download-Code für »Giana Sisters: Twisted Dreams« und zusätzlich das limitierte Artbook zum knallbunten, beinharten Jump 'n' Run. Der Enkel des C64-Klassikers bringt das Original-Spielgefühl rüber, fügt mit Perspektivwechseln stimmige Rätsel hinzu und fordert auch jedem Profi maximales Können ab – nicht nur in den Hardcore-Modi! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das Download-Game »Giana Sisters: Twisted Dreams« zusammen mit dem Artbook als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



✳ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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

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

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

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

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und 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 ein Heft 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, z.B. 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 das Download-Game »Giana Sisters: Twisted Dreams«, sowie das Artbook dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung des vorgenannten Download-Codes und des Artbooks verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will den Download-Code von »Giana Sisters: Twisted Dreams« und das Artbook als Abo-Prämie dazu erhalten. USK: ab 6 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

**Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen**

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 19.03.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende März 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War: Judgment	Microsoft
2	FIFA 13	Electronic Arts
3	Halo 4	Microsoft
4	Tomb Raider	Square Enix
5	Forza Motorsport 4	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende März 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War: Judgment	Microsoft
2	The Walking Dead Survival Instinct	Activision
3	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
3	Halo 4	Microsoft
4	Far Cry 3	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende März 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War: Judgment	Microsoft
2	Far Cry 3	Ubisoft
3	Tomb Raider	Square Enix
4	Bioshock Infinite	2K Games
5	Monster Hunter Frontier G1	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!

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

58%

Tendenz

Einschätzung | sehr gut



WATCH DOGS

2 Hersteller | Ubisoft

39%

Tendenz



Schon jetzt »Watch Dogs«-Fan? Auf der offiziellen Twitter-Seite des Spiels veröffentlicht Entwickler Ubisoft in regelmäßigen Abständen kleine Goodies wie Wallpaper für deinen PC. **Einschätzung** | sehr gut

THE WITCHER 3 WILDE JAGD

3 Hersteller | unklar

27%

Tendenz



Es wird eine neue Kampfmechanik geben, die dem aus der »Fallout«-Serie bekannten »V.A.T.S.«-System ähnelt. Einzelne Körperteile von Gegnern lassen sich direkt anvisieren. **Einschätzung** | sehr gut

- 4 Grid 2**
24% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 Splinter Cell: Blacklist**
21% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 Cyberpunk 2077**
18% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 Battlefield 4**
15% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 Saints Row 4**
15% **Einschätzung** | gut
- 9 Dark Souls 2**
12% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 Destiny**
12% **Einschätzung** | nicht möglich

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

TOMB RAIDER

1 Hersteller | Square Enix

38%

Tendenz

360-Wertung | 8.9



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft

24%

Tendenz



Der Name von Serienveteran Damon Baird basiert auf dem Namen eines Kindheitsfreundes von Ex-Designchef Cliff »Cliffy B« Bleszinski. **360-Wertung** | 9.4

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

3 Hersteller | Activision

21%

Tendenz



Der »Black Ops 2«-Titelsong stammt von Trent Reznor, der auch für die Musik zum Ego-Shooter-Klassiker »Quake« verantwortlich zeichnet. **360-Wertung** | 8.5

- 4 Battlefield 3**
14% **Wertung** | 9.0
- 5 FIFA 13**
14% **Wertung** | 8.7
- 6 Halo 4**
14% **Wertung** | 8.3
- 7 Aliens: Colonial Marines**
7% **Wertung** | 7.4
- 8 Gears of War: Judgment**
7% **Wertung** | 8.7
- 9 Max Payne 3**
7% **Wertung** | 8.6
- 10 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3**
7% **Wertung** | 7.8

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

TOMB RAIDER

1 Hersteller | Square Enix

Leser-
wertung
9.3
360-Live-
Wertung
8.9

Neinkeijer: »Neustart gelungen! Ein wirklich unglaublich gutes Spiel: Grafik, Sound, Setting, Story, Steuerung und die Inszenierung sind auf sehr hohem Niveau! Wer das nicht kauft, verpasst eines der besten Spiele der letzten Jahre!«



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3

2 Hersteller | Namco Bandai

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
7.8



SRG CRoK: »Einfach bombastisch! Für Fans ein Must-have! Alle anderen sollten testen. Von mir gibt's eine 9.0.«

HITMAN: HD TRILOGY

3 Hersteller | Square Enix

Leser-
wertung
8.0
360-Live-
Wertung
7.6



Heckinator: »Die Meuchelmörder-Kollektion schlechthin. Trotz des hohen Alters sind die Hitman-Spiele immer noch erste Sahne! Für mich 8.0.«

4 Omerta: City of Gangsters

Hersteller | Kalypso

Leser-Wertung | 7.0

360-Live-Wertung | 7.6

Andy the X: »Klasse Strategiespiel mit leider zu wenig Tiefgang und viel zu vielen Bugs. Schade, dass hier so viel Potential verschenkt wurde.«

5 Aliens: Colonial Marines

Hersteller | Sega

Leser-Wertung | 5.0

360-Live-Wertung | 7.4

reverend.save_me.exe: »Grafisch weit hinterherhinkende Fortsetzung eines Filmklassikers, die all dessen Qualitäten missen lässt. Ich gebe 5.0!«

✕ 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

DESTINY

1 Hersteller | Activision

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
7.7

bet4test3r: »Von den Halo-Machern erwarte ich einiges. Bungie verspricht ein Spiel mit Story für die nächsten zehn Jahre. Und was ich bisher zu Destiny gelesen und gesehen habe, sieht sehr gut aus.«



GRAND THEFT AUTO 5

2 Hersteller | Rockstar Games

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5



Flying Hell: »Wenn die Jungs von Rockstar etwas anpacken, dann wird es gigantisch. Nichts anderes kommt mir in den Sinn, wenn ich GTA 5 höre.«

SPLINTER CELL: BLACKLIST

3 Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.0



ol Carlito Io: »Sam ist wieder im Auftrag der Regierung unterwegs – inklusive Agentenspielkram und der Brutalität von Conviction! Wird ein Knaller!«

4 Deadpool

Hersteller | Activision

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.0

ColonelKilg0re: »4chan in Superheldenform bekommt endlich eine eigene Arena für die wahrscheinlich abgefahrensten Schnetzeleien seit den Looney Tunes.«

5 Thief

Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial | 7.0

360-Live-Potenzial | 8.0

t3mp: »Garrett erleidet hoffentlich nicht das gleiche Schicksal wie Lara und wird seiner Seele beraubt. Leider liest man schon das Wort Mainstream. Oh mein Gott...«

VORBESTELLER

Holst du dir die neue Xbox schon zur Veröffentlichung?

Ich warte bis alle Kinderkrankheiten behoben sind.	38%
Vielleicht, ich weiß es noch nicht.	31%
Auf jeden Fall!	23%
Die neue Xbox interessiert mich überhaupt nicht.	8%

SCHIEDSRICHTER

Welches dieser Sportspiel-Genres ist dir am liebsten?

Fußball	63%
Sonstige Untergenres	25%
Eishockey	12%
Tennis	0%
Golf	0%

ZEITREISENDER

Dieses Setting wünsche ich mir für das kommende »Call of Duty«:

»CoD« interessiert mich gar nicht	46%
Vietnam oder Erster Golfkrieg	21%
Erster oder Zweiter Weltkrieg	17%
Dritter Golfkrieg oder Moderne	8%
Nahe oder ferne Zukunft	8%

Erhältlich | 7. Juni 2013 | Status | 90% komplett

kurz&knapp

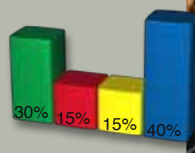
Hersteller | Capcom
Entwickler | Dontnod
Genre | Action-
Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Cyberpunk-Szenario trifft auf die Akrobatik von Lara Croft und die Kampfkünste von Batman.

das ist drin

- Fassaden erklimmen
- Faustkämpfe bestreiten
- Gedanken manipulieren
- Kombos meistern

**PREMIERE:
SO SPIELT
SICH DAS!****REMEMBER
ME**

Im Jahr 2084 ist die Welt ein Marktplatz für Informationen, denn Wissen ist Macht. Doch was, wenn Wissen nicht erarbeitet, sondern aus den Köpfen der Menschen geklaut wird? Klingt nach spannender Cyberaction, die ordentlich Brennstoff in den Motor von Capcoms vielversprechendem Sci-Fi-Spektakel pumpt. 360 Live spielt Probe.



» Geheimnis: Ein betagtes Wort, das in der Realität längst keine Bedeutung mehr hat. «

Erinnerungen sind die Stützpfeiler unseres Seins. Jede Meinung und Handlung und jeder Gedanke beruht auf dem, was wir einmal gelernt haben. Daher ist das Gedächtnis unser Fort Knox. Wir schützen unsere Gedanken, damit wir uns selbst nicht verlieren. Doch im Jahre 2084 stehen die Dinge anders. Der Megakonzern Memorize hat mit »Sensen« eine Technik entwickelt, die Gedanken aus dem menschlichen Gehirn auslesen und als digitale Datei speichern kann. Zu diesem Zweck bekommt jeder Bürger eine Schnittstelle in das Rückgrat implantiert. Längst ist der Handel mit Erinnerungen zu einem Milliardengeschäft herangewachsen. Das Wort »Geheimnis« ist ein Relikt vergangener Zeiten und hat in der Realität längst jede Bedeutung verloren.

Alle Bürger von Neo-Paris scheinen sich mit der Gedanken-Kontrolle durch einen totalitären Staat abgefunden zu haben. Alle Bürger? Nein. Eine einsame Heldin leistet Widerstand. Das junge Mädchen

erwacht in den Slums, weit weg von den glitzernden Hochhaus-Fassaden im Zentrum der Stadt. Sie hat Gedächtnislücken, größer noch als der Hunger der Memorize-Firmenzentrale. Es scheint, als hätte irgendjemand die Vergangenheit aus ihrem Kopf gelöscht. Doch die Heldin kann sich auf ihre vielseitigen Fähigkeiten verlassen. Mit der Akrobatik einer Lara Croft und dem Kampfgeschick eines Batman macht sie sich auf die Suche nach ihren Erinnerungen. 360 Live durfte sie ein Stück weit begleiten.

JAGD NACH DEM ICH

Die ersten Bilder nach Spielstart wirken eher kalt und steril. Wie ein Häufchen Elend liegt das Mädchen auf dem dreckigen Boden. Das silberne Schimmern ihres Ganzkörperanzugs duckt sich hinter eine Schicht aus Staub und Dreck. Eine kurze Kameraszene schildert, wie dem Mädchen alle möglichen Fragen in den Kopf schießen: »Wo bin ich, wie komme ich hierher? Verdammte – wer bin ich?« Plötzlich ploppt ein kleines Display rechts oben ins Bild. Eine Art Videoübertragung. Ein mit Sonnenbrille und Kapuze verhüllter Mann stellt sich als Edge vor. Er will helfen. Warum und was seine Motive sind, verschweigt der Mann. Dafür verrät er ein bisschen was über die Heldin: dass ihr Name Nilin sei, dass der Megakonzern Memorize ihr Gedächtnis gelöscht hat und dass sie als »Memory Hunter« gearbeitet habe. Damit gehört sie zu den wenigen, die Erinnerungen anderer Menschen klauen und manipulieren kann. Wie das in der Praxis funktioniert, das würde sich bald zeigen.

Doch erst mal muss Nilin aus diesem Dreckloch verschwinden. Denn dieser schummrige Vorort von Neo-Paris ist von gefährlichen Leapern bewohnt. Eine Überdosis Erinnerungen hat einfache Bürger in Bestien mutieren lassen, die den Splicer-Kreaturen aus »Bioshock« ähneln: Irgendwo menschenähnlich, aber verkrümmt, verbuckelt und mit leuchtenden Augen

* Gedankenklau

VISION ODER WIRKLICHKEIT?

Spätestens seit dem Kinofilm »Matrix« träumen viele davon: Gehirn an einen Computer anschließen und innerhalb von wenigen Sekunden zum Beispiel Sprachen und Kampfkünste perfekt beherrschen. Doch wie realistisch ist die Idee, aus dem menschlichen Gedankenapparat Informationen zu erhalten? Laut Berichten in den US-Wissenschafts-Magazinen »New Science« und »Neuron« sehr real: Im Jahr 2008 haben japanische Forscher der ATR Neurowissenschaftlichen Laboratorien Bilder aus dem Kopf eines Probanden extrahiert. Der Kandidat sollte sich für zwölf Sekunden ein zehn mal zehn Pixel kleines Bild anschauen, während eine Magnetresonanztomographie, kurz »fMRI«, Blut- und Elektronenfluss auswertete. Tatsächlich hat der Rechner zwar grobe, doch der Realität überraschend nahe Abbilder rekonstruieren können. Zwar nur kleine Schwarz-Weiß-Bilder, aber so hat auch mal die Fotografie angefangen...

Allwissend oder Demenz?

- +** stilischerer Grafikstil, interessante Charaktere mit sehr lebendiger Gesichts-Mimik, innovatives Bau-dir-deine-eigene-Kombo-Kampfsystem, spaßige Gedanken-Manipulation, weitläufiges Level-Design lässt selten den Wunsch nach offener Spielwelt aufkeimen
- Einarbeitung beim Timing-Gefühl für Kombos notwendig, es existiert immer nur ein Lösungsansatz beim Gedanken-Remix, Ladepausen von mindestens 20 bis 30 Sekunden ziehen sich

Einer der härteren Gegner: Skinner, links im Bild. Nilin muss erst die anderen Leaper erledigen, mit denen sie das Schutzschild des Miniboss bricht und ihn dann angreifen kann.



seltsam unwirklich aussehend. Edge gibt eine Anweisung: Nilin soll einen Barkeeper namens Headache Tommy in seiner Bar aufsuchen. Nilin macht sich auf den Weg. Das Ziel liegt irgendwo in einem Stadtteil mit der schönen Bezeichnung »Slums 404«. Verlaufen kann man sich nicht. In diesem Fall und auch sonst im Spiel ist der Weg zwischen den Gassen recht geradlinig vorgezeichnet. Nilin folgt den Kommandos des linken Analogsticks. Sie läuft los, die Verfolgerkamera behält sie im Blick. Links und rechts eilen heruntergekommene Kulissen vorbei. Demolierte und verdreckte Gebäude, wohin das Auge blickt, ein paar alte Neonreklame-Schilder erinnern an bessere Zeiten. Großartig, welch beklemmende Atmosphäre sich aufbaut. Ein alter Fernseher in der Ecke überträgt das Nachrichtenprogramm: Der Staatsfeind Nummer eins ist aus der Amnesie-Kathedrale entkommen und wird nun in ganz Paris gesucht – das Fahndungsfoto zeigt Edge. Er gehört der Revolutionsgruppe »Errorist« an, die gegen Memorize und deren dunklen Machen-

schaften rebellieren. Der Feind meines Feindes ist bekanntlich mein Freund – Nilin kann Edge also offenbar trauen. Na dann, auf zur Bar ...

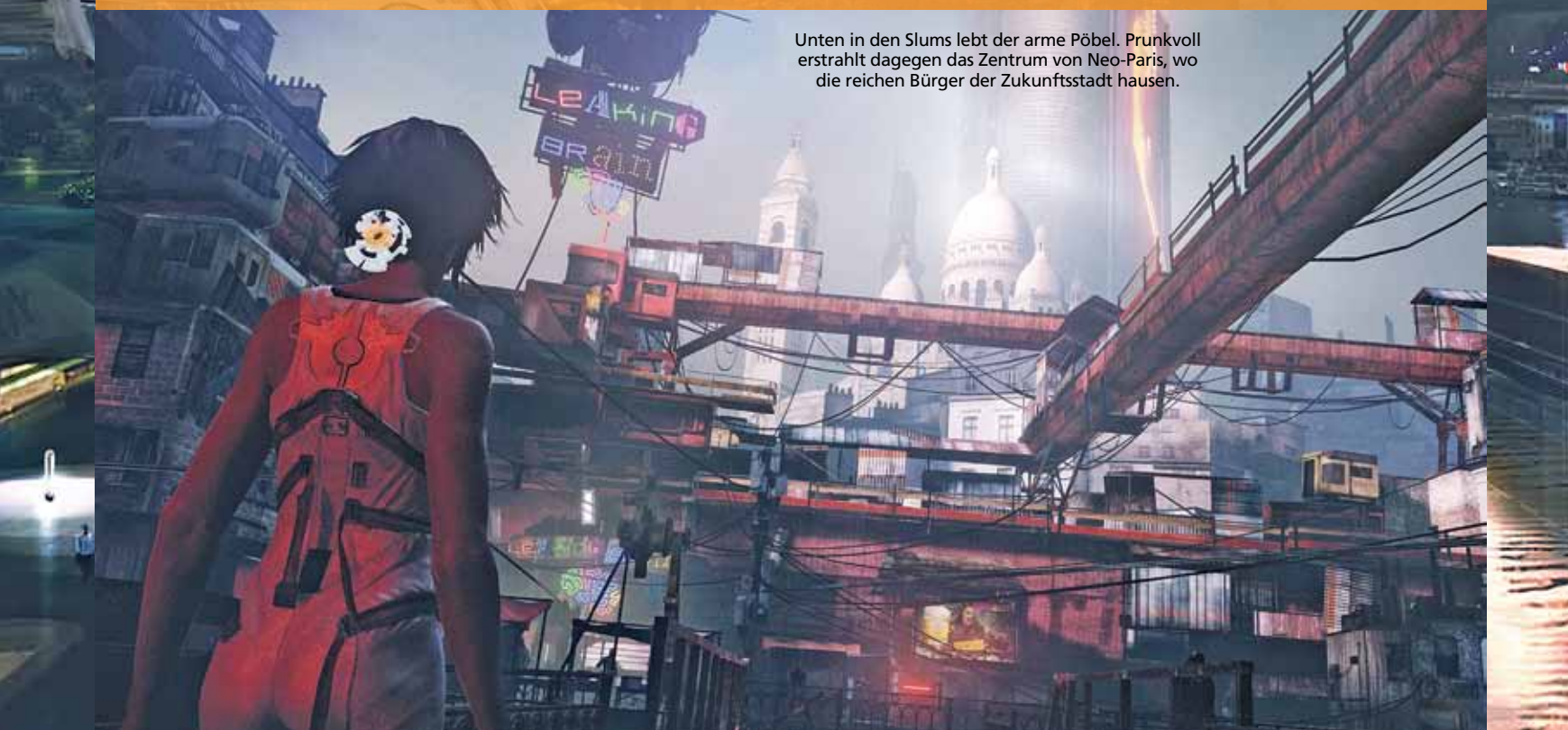
Sollte sich bei irgendjemandem trotz der eher schlauchartigen Levelstruktur mal Verwirrung einstellen, der drückt kurz den rechten Analogstick. Schon richtet sich die Heldendame in Richtung Ziel aus, praktisch. Doch schon wenige Meter später versperrt eine haushohe Wand den Weg. Wo geht es weiter? Na, genau hier: Wo weniger akrobatische Helden einen Umweg suchen müssten, greift Nilin mit einem beherzten Sprung per A-Taste nach einem orangenen Vorsprung in der Wand. Wie Lara Croft in »Tomb Raider« kraxelt sie einer eleganten Katze gleich von einem hervorstehenden Ziegel zum anderen und hat so innerhalb weniger Sekunden das Mauerwerk erklommen. Das ist nur ein Vorgeschmack auf viele akrobatische Herausforderungen, die da noch kommen. Rohre hochklettern, an Kanten entlanghangeln, meterweit über Abgründe springen –

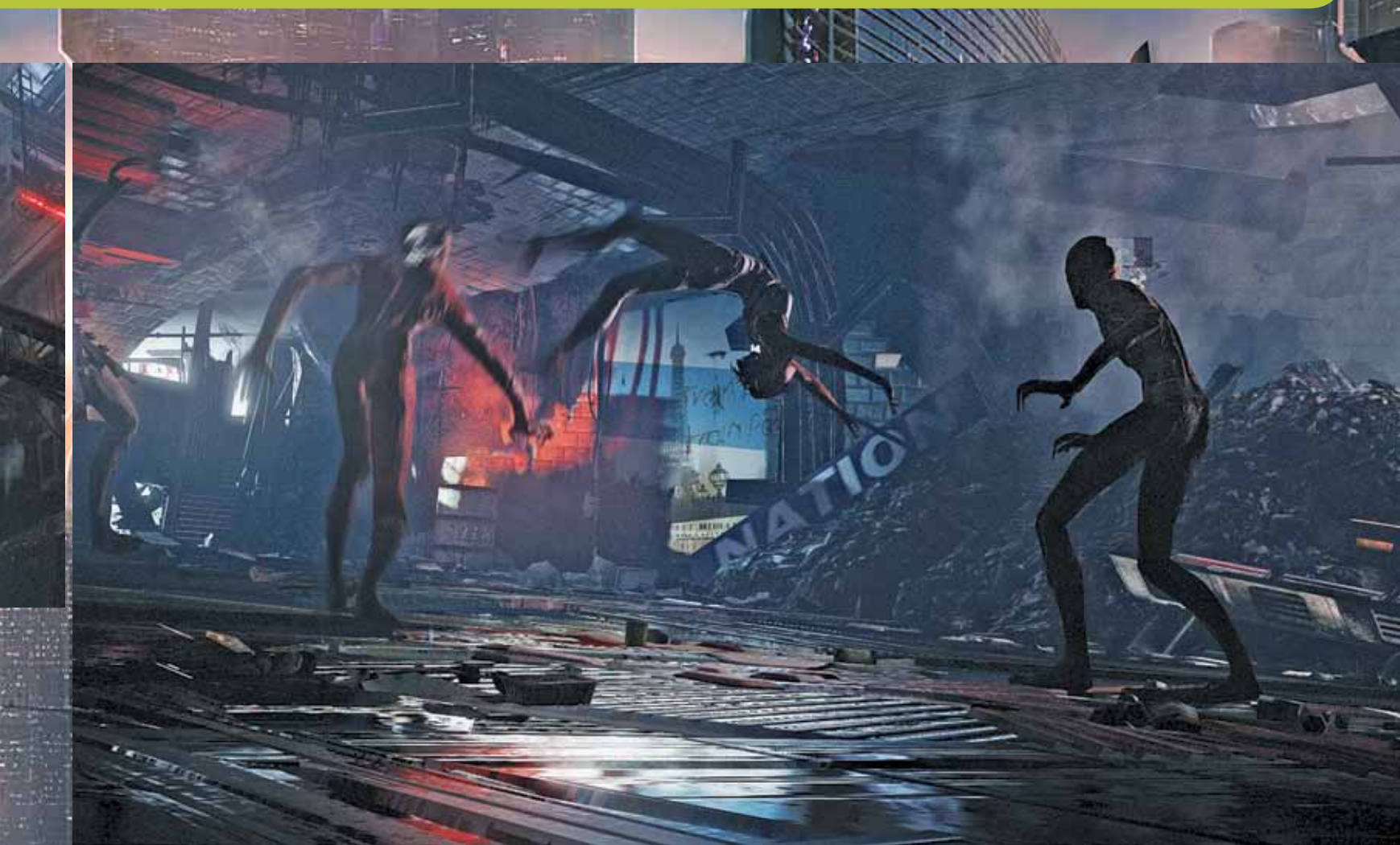
auf dem Weg von A nach B wollen zahlreiche Hindernisse überwunden werden. Die Hürden erweisen sich allerdings bislang nur als minder anspruchsvoll, zumal das Spiel bei einem tödlichen Sturz Nilin nach einer kurzen Ladepause zum nahegelegenen Speicherpunkt zurückversetzt. Fühlt sich geschmeidig an.

ANGRIFF DER GEDANKEN-MUTANTEN

Kaum ist der Scheitelpunkt der Mauer erreicht, dringt ein markerschütterndes Kreischen aus den Lautsprechern: Leaper! Sofort wollen die Bestien der Heldin ans Leder, doch die Gedächtnislose weiß sich zu verteidigen: Unter rhythmischem Drücken der X- und Y-Tasten drischt das Mädel mit Faust und Fuß auf den ersten Gegner ein. Sobald der am Boden liegt, springt sie wie eine Raubkatze durch die Luft und schleudert ihren Fuß dem nächsten Feind ins Gesicht. Zack, schon verzieht sich auch dieser Kerl ins Reich der Träume. Vier weitere Junkies rücken an. Höchste Zeit, die durch eingesteckte und ausgeteilte

Unten in den Slums lebt der arme Pöbel. Prunkvoll erstrahlt dagegen das Zentrum von Neo-Paris, wo die reichen Bürger der Zukunftsstadt hausen.





Treffer aufgeladene Fokus-Attacke via LT-Schultertaste auszulösen: Nilin leuchtet orange auf, wechselt auf das Tempo einer Rakete und kloppt in Hochgeschwindigkeit auf die Mutanten ein. Herrlich, wie flüssig sich das Kampfsystem anfühlt und oberflächlich betrachtet sofort an »Batman: Arkham City« erinnert, zumal auch hier weitestgehend auf Schusswaffen verzichtet und Körperkontakt betont wird. Aber schnell wird klar, dass unbedachtes Dauergedrücke der Tasten kaum zum Ziel führt und die Kombos in scheinbar ewig dauernden Zwei-Sekunden-Pausen enden – angesichts der fordernden Gegner-KI alles andere als ein gewünschter Zustand. Indes braucht es Gefühl für das richtige Timing, um die Tastenfolge ordentlich auszuführen. Das hebt »Remember Me« angenehm von weniger befähigten Genrekollegen ab.

Mit ein bisschen Übung und Feingefühl verinnerlichen sich die Kombos fast automatisch. Selbst zehnköpfige Leaper-Horden landen innerhalb kürzester Zeit im Staub. Der Weg ist frei, Nilin schreitet weiter voran. Ein paar Wandgerüste und Klippen später erreicht die Gedankenjägerin den Marktplatz von Abschnitt 404. Fliegende Händler bewerben ihre Ware per Hologramm, rostige Bots bieten krosse

Krabben für ein paar Euro feil. Neo-Paris lebt, auch in den Slums. Mittendrin zieht ein leuchtender Neonschriftzug alle Aufmerksamkeit auf sich: eine Bar namens »Leaking Brain« – das Ziel ist erreicht.

Nilin geht auf den Eingang zu. Kurze Ladepause, dann Kameraschwenk ins Innere des Etablissements. Sofort sprintet ein schwarzer Mann mit Rastafisur und Narben im Gesicht auf Nilin zu. Er umarmt sie wie seine Schwester. Aber ob sie das ist? Die dunkle Hautfarbe würde passen, aber erinnern kann sie sich nicht. Der Mann gibt sich als Tommy zu erkennen. Er ist derjenige, den es zu finden gilt. Doch Tommy drückt sich kryptisch aus, sobald er über Nilin und ihre Vergangenheit erzählt. Immerhin wird aus der kurzen Dialogszene klar, dass Nilin einer Einrichtung namens »La Bastille« entkommen konnte. Ein Ort, wo die Regierung abtrünnige Menschen einer Gehirnwäsche unterzieht. Danach werden sie zu Mitgliedern der Kampfeinheit »S.A.B.R.E. Force« umfunktioniert. Nun ja. Hilfreicher für den Moment erscheint Tommys Geschenk: eine Kampfausrüstung inklusive eines Hacking-Programms, das ausgerechnet den Namen »Nilin« trägt. Kann das Zufall sein? Jedenfalls vermag Nilin ab sofort mithilfe eines Geräts am rechten Arm eine Verbindung in die Köpfe anderer Menschen herzustellen. Sie kann damit Erinnerungen verändern und dadurch den Ablauf von Alltags-Situationen beeinflussen. Wie das funktioniert, wird sofort ausprobiert. Eine blonde Frau drückt sich ins Bild, wirft die Heldin zu Boden und drückt ihr ein Messer an die Kehle. Sie flüstert: »Das ist für dich, David!«. Schnell die B-Taste gedrückt, schon dockt Nilin sich in die Schnittstelle der Feindin ein – die Bar und die Frau verschwinden in einem grellen Nebel aus weißem Dunst ...

× Bau dir deine Attacken

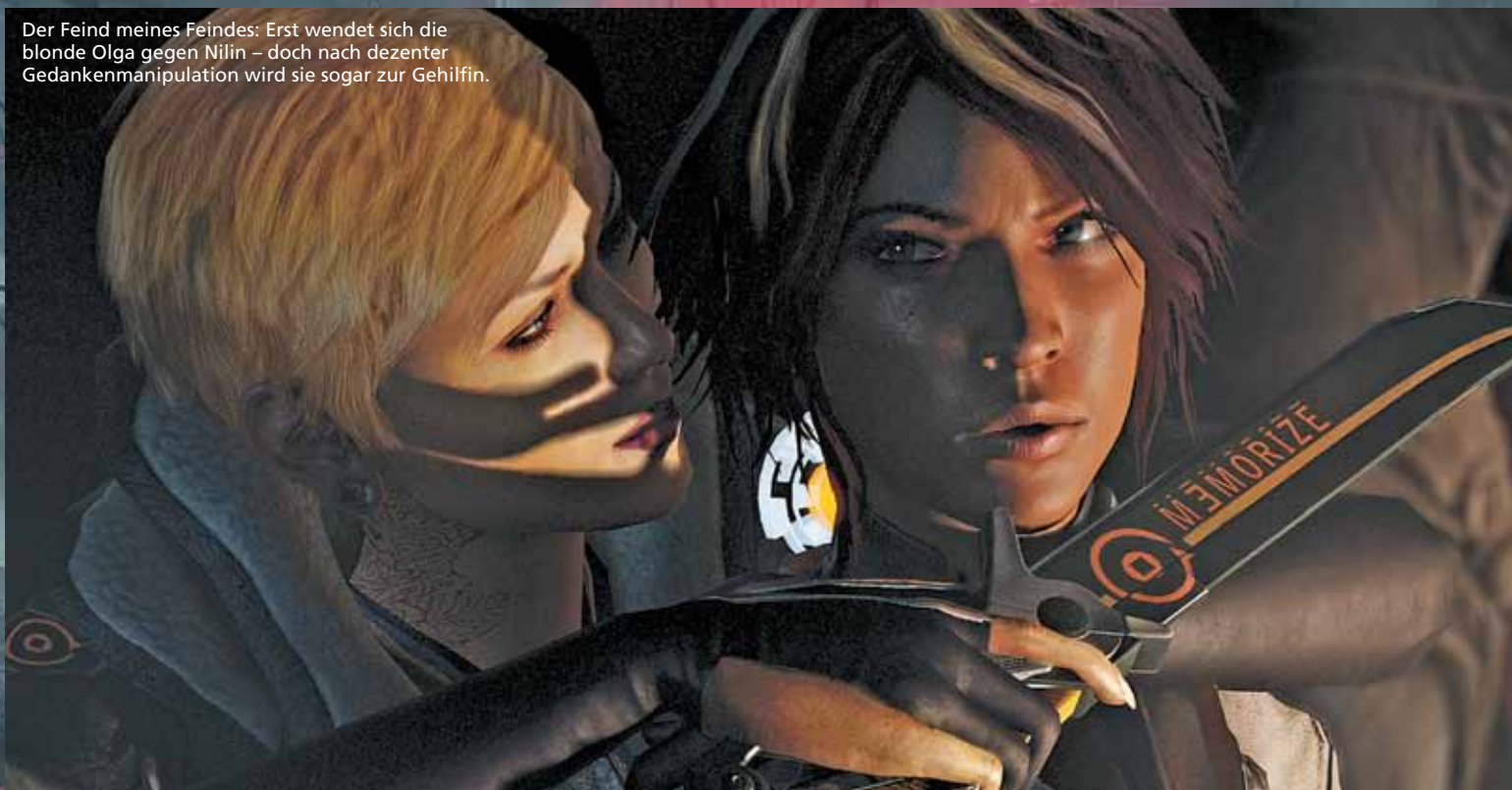
KOMBO-BAUKASTEN

Capcoms Zukunfts-Abenteuer lebt unter anderem von seinem ausgefeilten Kampfsystem. Körperkontakt und Keilereien zwischen der Heldin und ihren Häschern sind die Regel. Wer das richtige Timing drauf hat, überlebt also länger. Außerdem hilft es, wenn man sich mit dem »Kombo-Lab« befasst. In diesem jederzeit erreichbaren Schlag-und-Kombo-Menü kann man die X- und Y-Tasten mit verschiedenen Kombos und Angriffs-Ketten belegen. Vier Kategorien – die sogenannten »Impresson« – dienen als Basis: Die Impresson namens »Kraft« beispielsweise verursacht zusätzlichen Schaden. Andere Impressons regenerieren Lebensenergie, verkürzen die Pausen zwischen Superattacken oder motivieren Nilin zu einer blitzschnellen Doppelattacke. Zu Anfang lassen sich lediglich drei Slots mit Wirkungs-Ketten belegen. Doch mit der Zeit erkämpft sich die Heldin Erfahrungspunkte und man darf bis zu acht Slots mit insgesamt 32 Angriffs-Ketten bemustern. Die Feinheiten der verschiedenen Impresson-Konstellationen zu erproben, das macht richtig Laune. Zumal Nilin sozusagen als Sahnehäubchen außerdem noch fünf Superattacken auslösen kann. Und das geht so: Bei jedem Wirkungstreffer lädt sich eine sogenannte »Fokus-Leiste« auf – und sobald sie gefüllt ist, legt Nilin auf Kommando los: Der Angriff namens »Fury« steigert Nilins Schlagtempo; »D.O.S.« stürzt attackierende Gegner in Verwirrung und »Camo« sorgt für zeitweilige Unsichtbarkeit. »Logic Bomb« verursacht eine tödliche Explosion und »R.I.P.« macht aggressive Roboter zu Verbündeten.

Und außerdem?

■ Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Vorbesteller erhalten kostenlos die Download-Erweiterung »Nilin Pack« mit folgendem Inhalt: eine exklusive Cooldown-Kombo, Guiles bekannter Flashkick-Fallrückzieher aus »Street Fighter 2«, drei Nilin-Gamerpics, passendes Dashboard-Design ■ Ton und Schrift in mehrere Sprachen übersetzt: Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und natürlich Deutsch

Der Feind meines Feindes: Erst wendet sich die blonde Olga gegen Nilin – doch nach dezenter Gedankenmanipulation wird sie sogar zur Gehilfin.



GEDANKENKONTROLLE

Irgendwo in den Erinnerungen der Frau müsste der Auslöser für ihre Attacke zu finden sein. Formen schälen sich aus dem weißen Nebel und verfestigen sich zum Abbild eines Operations-Saales. Eine Kamerafahrt zeigt einen Mann, bewusstlos auf einer Trage. Ein Doktor verabreicht eine Injektion. Hinter einer Glasscheibe sitzt die Frau aus der Bar. Der Arzt spricht sie mit dem Namen »Olga Sedova« an. Der Kerl auf der Trage scheint ihr Mann zu sein. Er heißt David und benötigt einen kostspieligen Eingriff zum Überleben. Doch Olga hat keine ausreichenden Mittel. Woher nehmen und nicht... aber halt, es gäbe eine Möglichkeit. Kopfgeld! Hat nicht der Memorize-Konzern eine Prämie auf die Tötung einer jungen Dame ausgesetzt? Der Grund für Olgas Offensive ist gefunden. Wenn Nilin diese Erinnerung verändert,

würde Olga in der Realität keinen Kampf mehr heraufbeschwören.

Erinnerungen lassen sich im Rahmen von Mini-games und Quicktime-Reaktionstests manipulieren. Mit Hilfe des linken Analogsticks wird die Szene zurück auf Anfang gedreht, wie bei einem Video-rekorder. Jetzt gilt es, nach kleinen Bildstörungen Ausschau zu halten, sogenannten Glitches. Ein erster Glitch taucht an Davids rechter Handfessel auf. Reaktionsschnell die B-Taste getippt, schon öffnet sich die Handfessel - diese eine Erinnerung ist bereits verändert, das reicht allerdings noch nicht. Weitere Eingriffe sind notwendig. Eine weitere Störung ist direkt bei einer Injektionskapsel zu sehen. Durch kurzes Tasten-Antippen wird sie mit einer Nachbar-Kapsel vertauscht. Sieht gut aus, Davids Puls steigt. Wenige Sekunden später taucht ein weiterer Bild-

fehler in der Nähe von Davids Lachgas-Maske auf. Wieder schnell B drücken, dann greift der Schmetterlingseffekt: Der Kranke wird aggressiv, packt mit der rechten Hand den Doktor und schüttelt ihn kräftig durch. Der Doc bekommt es mit der Angst zu tun und aktiviert in Panik das Lasergerät. Schreiend muss Olga mit ansehen, wie ihr Mann von dem Laserstrahl getroffen wird und stirbt. Starker Nervenkitzel, der einen tatsächlich berührt. Mann tot, aber Operation gelungen: Olgas Erinnerung wurde manipuliert. Sie lebt nun in dem Glauben, ihr Ehemann sei den Weg alles Irdischen gegangen und sie lässt von Nilin ab. Welch überraschende Wendung: Olga bietet ihre Hilfe im Kampf gegen Memorize an und bringt sie mit ihrem Luftschiff ins Zentrum von Neo-Paris.

Mit Sehnsucht nach mehr verabschiedet sich die Vorabversion und hinterlässt viele offene Fragen: Wer ist Nilin und warum will jemand verhindern, dass sie sich an ihre Vergangenheit erinnert? Wir freuen uns außerdem auf ein längeres Wiedersehen mit dem vielleicht hübschesten Hintern auf Xbox 360 – bei Nilin stimmt das Sprichwort mit dem schönen Rücken auf jeden Fall. Und auch sonst weckt die Optik Begehrlichkeiten. Das stilsichere Zusammenspiel aus Kameraschwenks und Unschärfe-Effekten, gepaart mit sterilen Weißtönen und warmen Orangefarben funktioniert richtig gut. »Remember Me« kann Augen und Hirn in Erregung versetzen. Test in der kommenden Ausgabe.

Moritz Wanke/rl



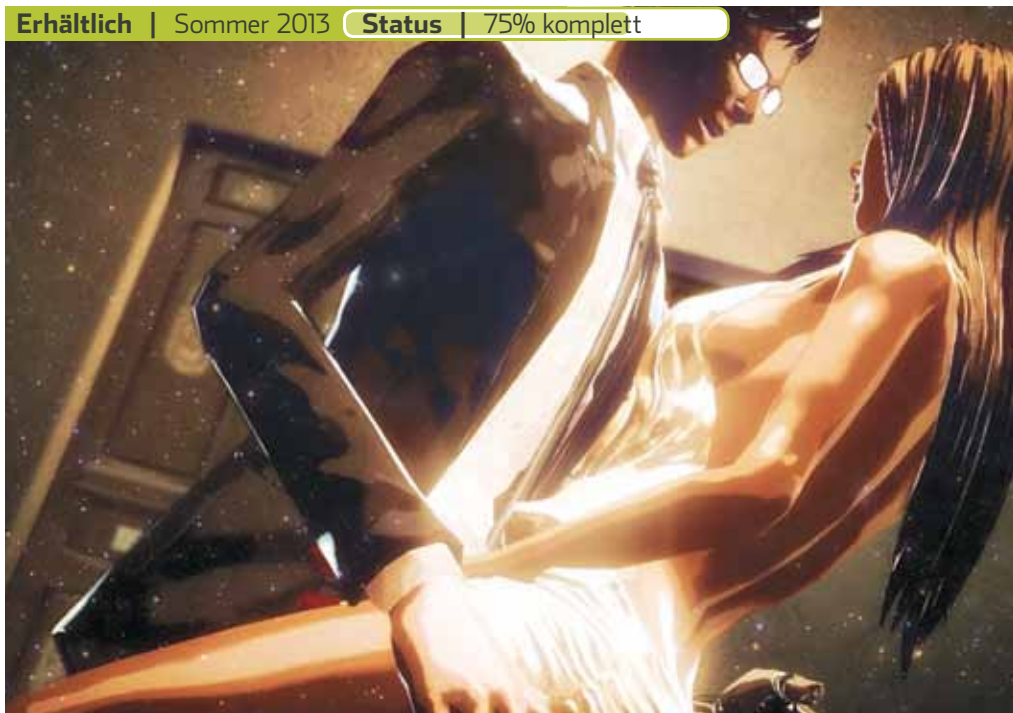
Im Geist des anderen: Diese Erinnerungen ist eine Schlüsselszene im Leben von Olga, die Nilin zu ihrem Vorteil manipulieren kann und so Menschen verändert.

360LIVE sagt...

Kommt selten vor, dass das Debüt eines Videospiel-Entwicklers derart positiv überrascht: »Remember Me« ist einer der spannendsten Titel des Jahres.

8.5 von 10

Erhältlich | Sommer 2013 Status | 75% komplett



Rasiermesser oder Küchenrolle?

- + Interessante Charaktere, fantastische Designs, einzigartiger Grafikstil
- Ob das Gameplay überzeugt und nicht zu einseitig wird, bleibt abzuwarten. Auch, ob Suda erneut die Balance zwischen Gewalt und Tiefgang gelingt. Mögliche Schnitte in der deutschen Version nicht auszuschließen



kurz&knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

Grasshopper

Manufacture

Genre | Action

Spieler | 1

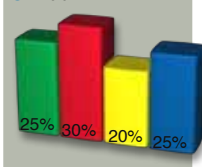
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Neue, blutige Third-Person-Action des Schöpfers von »Lollipop Chainsaw«.

das ist drin

- Anzug
- Coolness
- Klinge
- Blut



KILLER IS DEAD

Das wirst du mit Blut bezahlen...

Wer ab Sommer das Action-Game »Killer is Dead« in seine Konsole legt, dem gibt der Schöpfer – der japanische Game-Designer Goichi Suda – einen Wunsch mit auf den Weg: »Es wäre super, wenn man nur eine Mission am Tag spielt.« Sobald eine Mission absolviert ist, sollte die Konsole ausschalten und erst am kommenden Tag die nächste Mission angehen. Warum und wieso, auch das erläutert der Macher der Cheerleader-Metzelei »Lollipop Chainsaw« und des Gamecube-Schnetzlers »Killer 7«. Er legt das Gameplay in Episoden an, vergleichbar mit modernen TV-Serien.

Ansonsten ist Suda ziemlich vorsichtig, um nicht zu viel über sein Werk zu verraten. So zeigte er auf der Game Developers Conference lediglich einen kurzen Ausschnitt aus der Mission »Das Mädchen, das sein Ohr verlor«. Darin eilt der elegant gekleidete Held – ein Auftragskiller namens Mondo Zappa – durch einen labyrinthischen Wolkenkratzer. Er sucht nach seinem nächsten Opfer, doch widmet seine Aufmerksamkeit zunächst den mit Pistolen und Schwertern bewaffneten Wachleuten. Mit flinken Hieben löst Scharf-

richter Mondo ein Blutbad aus. Im Dachgeschoss des Turms angekommen, tritt Mondo seinem Ziel gegenüber: einem alternden Aristokraten namens Viktor, der eine merkwürdige Passion besitzt. Er will Klänge und Geräusche stehlen, die er wie ein Staubsauger aus der Welt saugt. Er nahm bereits Sängern ihre Stimme und Musikern die Gabe, ihren Instrumenten Töne zu entlocken. Aus all den gestohlenen Schwingungen will er den »ultimativen Klang« destillieren und die Welt damit bereinigen. So verstummt auch zunächst die gesamte Kulisse, bis sich Mondo ein paar goldene Kopfhörer aus der Umgebung kratzt und über die Ohren stülpt. Mit wirbelnder Klinge fällt er über seinen Gegenspieler her, doch die Attacken verpuffen. Erst der kombinierte Einsatz von Klinge und Mondos Cyborg-Arm-Pistole zeigt vollendete Wirkung. Ein Blutbad sondergleichen ist entfesselt. Viktor bricht nach einigen heftigen Attacken zusammen – doch die Leiche mutiert in ein robotisches Ding, das sich angriffslüsternd vor Mondo platziert. Mit stählernen Zähnen und silbernen schimmernden Peitschen schlägt das Vieh um sich. Durch Ausweichen und Gegen-

attacken entgeht Mondo den flotten Attacken, bis durch einen gezielten Treffer der linke Arm des Biests zu Boden fällt. Rammattacken folgen. Noch ein paar Hiebe. Der zweite Arm fällt. Fauchend wirft Viktor seine letzten Reserven in die Schlacht. Ein gezielter Seitenschritt trennt Mondos Katana ein Ende. Fein säuberlich setzt dem Gans den glänzenden Kopf von den metallischen Schultern, gefolgt von einer spritzenden Blutfontäne. Die völlig übertriebene Zurschaustellung von Gewalt ist halt typisch Suda: alles andere als ernst zu nehmen, aber formvollendet unterhaltsam.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Sehr überdreht und eigen - mit Sicherheit äußerst exzentrische Action.

HITPOTENZIAL

7.5 von 10

Erhältlich | noch nicht bekannt **Status** | 66% komplett

kurz&knapp

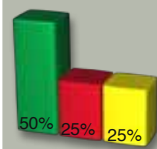
Hersteller | Activision
Entwickler | Blizzard
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Beelzebub schürt das Konsolen-Fegefeuer – auch offline, im Koop und lokal für vier Exorzisten spielbar.

das ist drin

- Sammelwahn
- Angepasste Steuerung
- Unangepasste Monster
- Fehler 37



DIABLO 3

Denn es steht geschrieben: Kein Wunder, denn auch der Satan tarnt sich als Engel des Lichts! (2 Kor 11,14)

Ende des letzten Jahrtausends trug es sich zu, dass Heerscharen von Videopspielern nach Tristram auszogen: ein kleines Städtchen in der fiktiven Welt von Sanktuarium. Mit Schwert und Schild machten sie sich auf, die 16 Verlies-Ebenen unter dem Ort von höllischem Dämonenpack zu säubern. Doch das Action-Rollenspiel »Diablo« entfachte das Fegefeuer nicht nur auf PC, sondern ab 1998 zudem auf Sonys Ur-Playstation. Seitdem ward Blizzards Pferdefuß im Land der Konsolen nicht mehr gesehen. Der gefeierte zweite Ableger, für viele Zocker bis heute der beste Teufelstanz der Reihe, mied Konsolen wie Mephistopheles das Weihwasser. Vor fast genau einem Jahr beschwor Blizzard ein drittes Mal das Böse, auch diesmal nur für die Maus-und-Tastatur-Recken. Nun aber hat der Verführer ein Einsehen: Zur Vorstellung der neuen Sony-Konsole bestätigte Blizzard eine Konsolenfassung von »Diablo 3« für die aktuelle sowie die kommende Playstation-Generation. Offiziell gemacht hat das Unternehmen eine Xbox-Version noch nicht. Doch Hersteller-Screenshots mit der Bezeichnung »Xbox 360« nehmen die Ankündigung vorweg.

CONTROLLER-HÖLLE?

Zwanzig Jahre nach dem Hack-and-Slay-Exorzismus »Diablo 2« erscheint ein Stern über Neu-Tristram. Er senkt sich vom Himmel und schlägt nahe einer Kathedrale in den Erdboden ein. Dem Himmelskörper wohnen dämonische Fähigkeiten inne: Er erweckt die Toten zum Leben. Schon bald wird klar: Die Unterwelt-Lords Belial und Azmodan planen eine Invasion von Sanktuarium. In vier Akten gilt es, dem Herren der Lügen, respektive der Sünde, Einhalt zu gebieten und die Welt von infernalem Geschmeiß zu säubern. Und zwar nahezu inhalts-gleich mit der PC-Fassung – lediglich die Bosskämpfe will Blizzard minimal modifizieren, um sie für das Erlebnis auf Konsole zu optimieren. Darüber hinaus jedoch: keine neuen Monstertypen, kein exklusiver Akt, keine neuen Klassen – schade. Noch immer stirbt Fegefeuer-Getier wahlweise durch die Zweihänder-Axt des Barbaren, die Handarmbrust des geschickten Dämonenjähgers, die Giftpfeile des Hexendoktors, die Feuerstürme des Zauberers oder die Donnerfäuste des Mönches. Manch Gamer mag sich jedoch mit Recht fragen, ob die Teufelshatz aus der charakteristi-



Hast du ein Rad ab? Die Menüs baut Blizzard für Konsole vollständig um und setzt auf eine Kombination aus Kreis- und Listenstrukturen.

✖ Das Beutesystem

BESESSEN VOM TEUFEL UND SAMMELN

Markenzeichen der »Diablo«-Reihe war schon immer das Beutesystem. Wochen, Monate und gar Jahre verbringt manch Zocker in den Verliesen der düsteren Fantasy-Welt, um die besten Ausrüstungsteile zu finden. Unterteilt sind die zufällig generierten Gegenstände dabei in verschiedene Wertigkeitsstufen: gewöhnlich, magisch, selten und legendär. In »Diablo 3« bestimmt der sogenannte Magiefundbonus darüber, wie viel der heiß begehrten besseren Beute die besiegten Feinde fallen lassen. Ab Maximal-Stufe 60 schrauben die Paragon-Ränge diesen Magiefund-Bonus zusätzlich nach oben. Für die Konsolfassung geht Blizzard einen gewagten Schritt: insgesamt weniger Beute als auf PC, dafür durchschnittlich bessere. Wie motivierend und ausbalanciert das ist, kann erst ein Langzeittest zeigen – wir sind gespannt!



schen Schräg-von-oben-Ansicht mit Controller wirklich gut von der Hand gehen kann. »Diablo 3« mit Controller wird eine andere Erfahrung, als das Hacken und Schlitzen auf PC. Eine in erster Linie direkte. Das fängt bei der ein wenig flacheren, etwas näher am Geschehen positionierten Kamera an und setzt sich fort bei der Bedienung. Während die Spielfigur auf PC durch Mausklicks auf Gegner oder Schätze indirekt ans Ziel kommandiert wird, übernehmen Konsoleros mit dem linken Analog-Stick die unmittelbare Kontrolle über den virtuellen Schlächter. Das hier soll nicht bloßer PC-Port sein, sondern sich wie ein auf Konsole geborenes Abenteuer anfühlen, verrät Designer Matthew Berger im Rahmen der Videospiel-Convention PAX. Um das zu erreichen, bauen die Entwickler ein Ausweichmanöver ein. Mithilfe des rechten Sticks vollführt der Held eine Rolle, wie man das aus anderen Action-Titeln für Heimkonsolen kennt. Überhaupt scheint die Spielmechanik überraschend gut zum Layout gängiger Controller zu passen. Mit jedem Stufenaufstieg werden Runen sowie aktive und passive Fertigkeiten verschiedener Kategorien freigeschaltet. Runen ermöglichen es dem Zauberer etwa, sein magisches Geschoss in drei Projektilen zu splitten oder es stattdessen lieber in

einen zielsuchenden Todbringer zu verwandeln. »Diablo 3« erlaubt im Gegensatz zu seinem Vorgänger jedoch jederzeit einen Wechsel zwischen ausgewählten Fähigkeiten und Platzierung der Runen. Ein Verkalkulieren bei der Charakterentwicklung ist ergo nicht möglich. Aktive Fertigkeiten – etwa Spektralklingen, Kopfspalter-Attacken oder die Beschwörung fieser Leichenspinnen – werden auf dem PC via Maustasten und vier Schnellzugriffstasten ausgelöst. Am Controller entspricht das den vier Aktionstasten und den Schultertasten. So ist das Steuergerät letztlich zwar voll belegt, jedoch nicht überladen. Zudem sorgt eine Zielhilfe Fernkämpfern wie dem Dämonenjäger dafür, dass dessen Armbrustbolzen auch auf Konsolen stets ins Schwarze treffen.

OFFLINE-HIMMEL?

Als »Diablo 3« vor knapp einem Jahr erschien, blickten Erste-Stunde-Spieler finsterer drein als Luzifers Horden. Server-Probleme vonseiten Blizzards, der berühmte Fehler 37, verhinderten ganz zu Beginn die Reise nach Sanktuar. Denn auf PC benötigt »Diablo 3« selbst im Einzelspielermodus eine permanente Internet-Verbindung zu Blizzards

Servern. Wenn diese zicken, führt das ab und an zu ärgerlichen Verzögerungen im Online-Koop oder gar zu Totalausfällen wie eben jenen Fehler 37. Microsoft- und Sony-Jünger sind vom Immer-online-Diktat aber befreit. Was im Umkehrschluss gleichsam bedeutet, dass das bei vielen PC-Höllenhunden beliebte Auktionshaus keinen Weg in die Portierung findet. In dem Diablo-Ebay ist es möglich, gegen Spielwährung oder wahlweise sogar echtes Geld gefundene Gegenstände zu versteigern oder zu erstehen. Offenbar will Blizzard bei der Konsolen-Version den sicheren Weg einschlagen und umgeht die Gefahr von Item-Duplizierung und anderen Missbräuchen gänzlich, indem man auf den digitalen Kuhhandel verzichtet. Für Wohnzimmer-Daddler heißt es damit zurück zu

Antichrist oder Opferlamm?

-  kein Online-Zwang, Schnetzeln für bis zu vier Spieler an einer Konsole sowie online, Gegner lassen wohl fettere Beute als auf PC fallen, Verbesserungen der Rechner-Version von Beginn an verfügbar, süchtig machende Spielmechanik
-  Technisch veraltet, wie gut funktioniert die Controller-Steuerung wirklich?

Selbstreferenziell: Der zweite Akt erinnert mit seinen Wüstenumgebungen an den Abschnitt zwei des Vorgängers.



Und außerdem?

- Angriffsverhalten der Bestien wurde an die geänderte Spielerfahrung mit Controller-Steuerung angepasst
- Kein plattformübergreifendes Zocken mit PC-Spielern möglich
- Erfolge dürften ziemlich sicher auf den bereits in der Vorlage enthaltenen Herausforderungen basieren

den Wurzeln und Beute Angesicht zu Angesicht über das spielinterne Tauschmenü im gemeinsamen Online- oder Offline-Spiel verschachern. Weiterer und womöglich größter Vorzug des Offline-Diablo: Beim lokalen Vier-Spieler-Koop-Modus sollen sich Off- und Online-Exorzisten nach Lust und Laune verbünden können. Etwa du und dein Kumpel im Wohnzimmer, zwei andere Jäger via Internet. Wer zusammen an einer Konsole dem Herrn der Lügen das Handwerk legt, muss jedoch, ob des gemeinsamen Bildschirms, in der Nähe anderer Spielfiguren bleiben. Und wird wohl auch zwangsläufig zur Untätigkeit verdammt sein, während ein lokaler Mitzocker sein Inventar verwaltet. Dennoch: Gemeinsam Dämonen schlachten, ohne auf die Funktionsfähigkeit der Blizzard-Server angewiesen zu sein, das hat doch was!

MENÜ-LIMBO?

So sehr das Fähigkeiten-System sich für Controller eignet, so unmachbar wäre die Menüstruktur der Vorlage für Heimkonsolen. Deshalb bastelt Blizzard an einer gänzlich neuen Benutzeroberfläche mit ringförmig strukturieren Menüs als Basis. Mit dem Analog-Stick wird zunächst eine kreisförmig um die Spielfigur angebaute Item-Kategorie – Helm, Rüstung, Waffe – gewählt, wo die einzelnen Funde dann in einer Liste aufgeführt sind. Besonders pfiffig finden wir die situationsabhängigen Hinweise. Wer in den Schatzkammern oder verschneiten Gebirgspässen Sanktuarios über Beute stiefelt, bemerkt am Bildschirmrand eine Einblendung, welche die dort liegenden Stiefel mithilfe grüner und roter Pfeile mit den ausgerüsteten vergleicht. Grüne Symbole

bedeuten erwartungsgemäß eine Verbesserung, ein schneller Tastendruck tauscht die bessere Ausrüstung am Boden augenblicklich mit dem angelegten Schutz – clever! Damit das ebenfalls kreisförmige Fähigkeiten-Menü niemanden erschlägt, ist die Beschreibung der Talente auf essenzielle Informationen beschränkt. Wer gern zwischen unterschiedlichen Spielweisen wechselt und seinen Hexendoktor mal als Beschwörer mächtiger Fetischarmeen, mal als Meister von Giftattacken spielt, muss leider manuell zwischen den Slot-Belegungen wechseln: Vorgefertigte Speicherplätze für verschiedene Belegungsweisen gibt es nämlich leider nicht. Was bleibt somit? Sofern die Handhabung dauerhaft überzeugt, ein schlicht süchtig machendes Action-Rollenspiel, das trotz vereinfachtem Skill-System im Vergleich zu »Diablo 2« für Wochen und Monate motiviert und unterhält. Außerdem sind alle Verbesserungen der Vorlage bis Version 1.07 enthalten, inklusive Spieler-gegen-Spieler-Funktion und Paragon, ein Auflevel-System jenseits der Levelobergrenze 60. Bis auf den Offline-Modus und lokalen Koop erhalten Liebhaber der PC-Version zwar kaum Kaufanreiz. Genrefreunde, die Teil drei noch gar nicht kennen, werden aber sicherlich zu größeren Teufelsanbetern als das Satanspärchen Ruda in seinen schlimmsten Zeiten.

Nils Osowski

Finster: Trotz farbintensiver Optik erforscht du im Laufe des Abenteuers auch viele Verliese, Höhlen und andere düstere Orte.



360LIVE sagt...

Der Teufel tanzt endlich auf Konsole: Könnte auch am Controller Fegefeuer der Begeisterung entfachen!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10



Erhältlich | 2013 | Status | 65% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Konami

Entwickler |

Kojima Productions

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Hideo Kojima führt die Saga um den Big Boss fort. Und das auch auf Xbox 360!

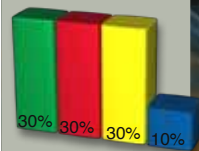
das ist drin

● Halluzinationen

● Fragen

● Bärte

● Antworten



METAL GEAR SOLID 5 THE PHANTOM PAIN

Die Feuer der Konfusion...

Hideo Kojima hat uns verarscht. Auf der »Video Game Awards«-Verleihung des US-Senders Spike im Dezember 2012 wurde ein Game namens »The Phantom Pain« vorgestellt. Angeblich das Erstlingswerk eines schwedischen Entwicklers namens Moby Dick Studio. Doch schon bald war klar: Da stimmt was nicht! Jede Menge Charaktere aus der »Metal Gear«-Reihe tauchten im verstörenden Trailer auf, der brennende Pferde, fliegende Wale und einen amputierten Helden zeigt. Das vermeintliche Studio? Niemand kennt's. Kojima selbst? Er gab den Überraschten. »Mir sind auch Ähnlichkeiten aufgefallen«, äußerte er mit treudoofem Blick gegenüber einigen US-Kollegen. »Aber ich habe nichts mit diesem Videospiel zu tun.« Stattdessen soll ein gewisser Joakim Mogren dahinterstehen, der sich in einem Kurzinterview mit US-Redakteur Geoff Keighley mit bandagiertem Gesicht zeigt und damit einer Figur aus dem Trailer ähnelt. Ein unglaubliches Schattenspiel, das nun aber vorüber ist. Auf der Game Developers Conference in San Francisco lichtete der japanische Game-Guru endlich

den Nebel: Ja, »The Phantom Pain« ist in Wahrheit »Metal Gear Solid 5«. Zumindest ein Teil davon...

WIEDERGEBURT?

Typisch für »Metal Gear Solid«, stiftet der Ende März präsentierte Videotrailer zunächst einmal Verwirrung. Die Kamera zeigt einen Operationstisch in einem grell erleuchteten Krankenhauszimmer. Ein Kerl liegt auf einer Trage. Es ist Big Boss, jener legendäre Elitesoldat, der unter dem Namen Snake in Vietnam, Korea und zahlreichen weiteren Kriegen Dienst tat. Er liegt im Sterben. Beim Angriff auf Mother Base, dem Hauptquartier seiner privaten Militär-Truppe Militaires Sans Frontières, ist er schwer verwundet worden. Ärzte und Schwestern in weißen Kitteln scharen sich um den vom Kampf Gezeichneten. »Verdammt, stirb mir hier nicht weg«, schreit sein ebenfalls verwundeter Kampfgefährte Kazuhira Miller. Vergeblich. Der Puls des alternden Veteranen fällt plötzlich ab, sein Herz hört auf zu schlagen. Die Ärzte und Schwestern schneiden seine lederne FOX-Uniform auf. »Intubieren! Jetzt!« Zu spät, der Geist



✖ Zeitliche Einordnung

WANN UND WO?

Wer die »Metal Gear Solid«-Reihe kennt, der weiß, dass die zeitliche Einordnung der einzelnen Teile nicht immer so einfach ist. Und wer mit Snake, Old Snake und den Dutzenden Nebencharakteren nicht vertraut ist, der wird schnell der Konfusion anheimfallen. Daher eine kleine Erklärung, die nicht allzu viel verrät: »Ground Zeroes« und »The Phantom Pain« sollen in Sachen Story an »Metal Gear Solid: Peace Walker« anknüpfen, das einst zunächst für PSP und mit der »Metal Gear Solid HD Collection« auch für Xbox 360 erschien. Dies spielte im Jahre 1974. Daraus folgt, dass »Ground Zeroes« wohl Mitte bis Ende der 1970er Jahre eingeordnet werden dürfte und »The Phantom Pain« mit Snakes Erwachen in den 1980er Jahren seinen Anfang nimmt. Oder anders gesagt: Wer gut informiert einsteigen will, der sollte sich unbedingt »Peace Walker« angucken.

des Elitesoldaten verlässt bereits den Körper. Eine Schwester hält sachte den Kopf des Verstorbenen. Ein weiterer Mediziner beginnt mit der Herzmassage, presst seine Hände mit wuchtigen Bewegungen auf den Brustkorb des Bewusstlosen. Ein Stromschlag aus dem Defibrillator lässt Snakes Körper aufbäumen. Und tatsächlich: Ein rhythmisches Fiepen ertönt. Snakes Herz beginnt, Blut durch den geschundenen Körper zu pumpen. »Wie ... wie geht's ihm?«, fragt der Kamerad aus dem Hintergrund. »Er ist stabil«, gibt einer der Ärzte zu verstehen. »Aber es dauerte zu lang. Er ist im Koma.«

Dieser Moment markiert den Scheidepunkt im Leben von Big Boss und bildet gleichzeitig das Ende und den Beginn zweier Videospiele aus der »Metal Gear Solid«-Reihe. Nämlich vom bereits Ende 2012 gezeigten »Metal Gear Solid: Ground Zeroes« – und dem neu angekündigten »Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain«. Den Zusammenhang erklärt Designer, Produzent und Spiel-Direktor Hideo Kojima so: Beide Spiele gehören untrennbar zusammen. Sie bilden eine erzählerische Einheit, sind aber trotzdem eigenständige Abschnitte. »Ground Zeroes und The Phantom Pain ergeben zusammen Metal Gear Solid 5«, erläutert der Japaner. In welcher Form diese beiden Episoden veröffentlicht werden; ob gemeinsam auf einer Disc oder in zwei zeitlich getrennten Schüben? Das ist noch völlig unklar, denn Kojima gibt sich diesbezüglich dünnlippig. Dennoch gewährt er der legendäre Spieledesigner einen kurzen Einblick in das, was den Spieler zumindest zu Beginn von »The Phantom Pain« erwarten wird.

REQUIEM FÜR SNAKE

Insgesamt neun Jahre lag Snake im Koma, bis er in einem Krankenhaus erwacht. Eine Krankenschwester bemerkt seine geöffneten Augen, ein Arzt besuchte ihn, wie der Trailer zeigt. Was seit dem passierte? Unklar. Denn man erwacht nun erneut aus der Ich-Perspektive – liegt jetzt auf dem kalten Linoleum-



Oben: Angetrieben wird das Game vom neu entwickelten Grafikmotor namens »Fox Engine«, der vor allem schönes Wasser und Flüssigkeiten auf den Schirm zaubert. Egal ob Blut, Schweiß oder Wasser: Es wirkt herrlich realistisch.

Unten: Eine Organisation namens XOF ist Snakes neuer Gegenspieler. Sie war es offensichtlich auch, die die Basis Mother Base überfiel und für Snakes Zustand verantwortlich ist.



boden. Die Videoszene zeigt ein verschwommenes Bild und grelle Lichter durch die Augen des offenbar noch benommenen Helden. Aber interessanter ist das, was nicht zu sehen ist: Wo sind die linke Hand und der dazugehörige Arm? Stattdessen hebt sich nur eine billige Prothese mit Greifhaken in das Bild. »Okay, Zeit zu gehen«, sagt ein anderer Kerl. Er trägt einen grünen Patienten Kittel und hat den Kopf komplett bandagiert. »Wer bist du?«, fragt Snake mit schwacher Stimme. »Wer ich bin... ich bin... Ich habe neun Jahre auf dich aufgepasst. Du kannst mich Ishmael nennen«, weicht der Unbekannte aus. »Was zum Teufel ist hier los?«, fragt der verwirrte Koma-Patient weiter. »Na ja, die gute Nachricht ist: Du bist im Land der Lebenden. Die schlechte: Jemand will dich tot sehen.« Wie aufs Wort erschüttert eine Explosion die

Szenerie. Jetzt muss alles ganz schnell gehen. Der Bandagierte rammt Snake eine Digoxinspritze in den Arm und hilft ihm auf die Beine. Doch Snakes Muskulatur ist nach all den Jahren verkümmert. Er stürzt. »Los! Wir müssen gehen«, tönt der identitätslose Helfer aus einem Türrahmen.

Dann fährt die Kamera zurück. Snake ist jetzt aus der vertrauten Third-Person-Sicht zu sehen. Los geht's mit dem Gameplay, der Spieler hat die Kontrolle. Langsam zieht er sich mit seinen Armen über den graublauen Boden und schleift seine Beine wie abgestorbene Anhängsel hinter sich her. Snake versucht sich an einem Besteckwagen aufzurichten, stürzt aber mitsamt diesem knallend auf den Boden. Das schmerzt fast beim Zusehen. Mit Mühe erreicht er die Tür seines Krankenzimmers. Das Knattern eines

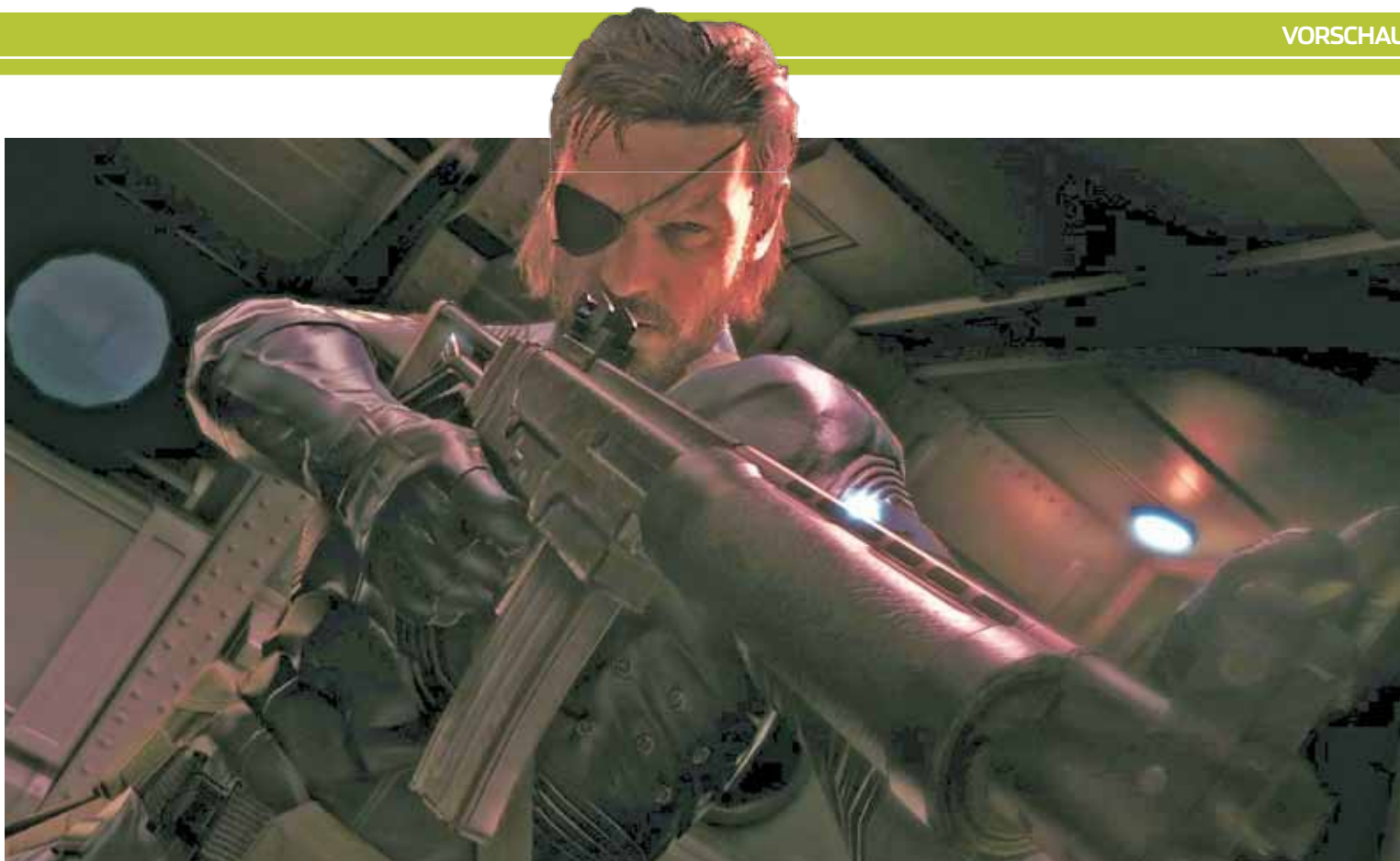
Grüne Mamba oder Blindschleiche?



Unglaublich schicke Grafik, tolle Effekte und Lichtspielereien, alles deutet auf eine wahnsinnig interessante Story hin



bisher wenig Infos zum eigentlichen Gameplay



Und außerdem?

■ David Hayter, der bisherige Sprecher von Snake, wurde nach 15 Jahren ausgewechselt. Wer stattdessen die Rolle übernimmt, das mag Konami noch nicht preisgeben ■ Ob »Ground Zeroes« und »The Phantom Pain« gebündelt oder getrennt erscheinen, ist noch unklar ■ Erfolge? Sind ziemlich sicher.

Hubschrauberrotors ertönt und das gleißende Licht eines Suchscheinwerfers, das lange Striemen über das Bild wirft, bricht durch die großen Fenster des vorausliegenden Ganges. Der mysteriöse Kamerad stürmt weiter voran. »Wir nehmen die Treppe«, ruft er und geht weiter, während Snake kraftlos hinterherkriecht. Einen umgestürzten Wasserspender später hat der fremde Retter ein Einsehen: »Das funktioniert nicht.

Wir nehmen besser den Aufzug.« Auf dem Weg zum Fahrstuhl jedoch gibt das Mullbindengesicht ein »Halt!«-Zeichen. Eine mysteriöse, marionettenartige Figur steht bewegungslos vor den Schiebetüren und schwebt sogleich durch die Decke hinfort – Psycho Mantis? Unser Begleiter scheint jedoch nichts zu bemerken, sondern ist vielmehr vom Rauch beunruhigt, der aus der ankommenden Fahrstuhlgondel strömt. Eine Explosion! Beide werden in Zeitlupe umhergewirbelt. Flammen überall. Wieder tritt vor Snakes Augen eine spukhafte Gestalt zutage, die seinem einstigen Gegenspieler Colonel Volgin ähnelt. Sie schreitet aus dem lodernden Feuer und löst sich dann kreischend in Funken auf. Ein anderer Weg muss gefunden werden! Snake versucht erneut auf die Beine zu kommen. Reißt sich hoch, stützt sich an die Wand... doch genau hier endet Kojimas Vorführung.

Das war die Einführungssequenz zu »The Phantom Pain« - ein geradliniges Tutorial, das einem die Basis-Elemente der Steuerung näher bringen möchte. Grundsätzlich soll »The Phantom Pain« allerdings als Game mit offener Spielwelt angelegt werden. Auch kehre der Basis-Bau aus dem PSP-Ableger »Peace Walker« zurück, und vieles mehr, verspricht Kojima.

FRAGLOS FRAGLICH

Dennoch wirft »Metal Gear Solid 5« immer noch mehr Fragen auf, als beantwortet werden. Geister und fliegende Wale? Was bitte hat es damit auf sich? Oder was ist mit jener Szene, in der Big Boss auf einem Pferd reitend mit einer Schrotflinte auf einen Kerl auf einem brennenden Einhorn schießt? Hat sich der Elitesoldat durch sein Koma etwa eine Hirnverletzung zugezogen, die für ihn Realität und Fiktion ineinanderfließen lassen? Oder ist ein riesiges Schrapnell für seinen Zustand verantwortlich, das ihm im rechten Frontallappen steckt, wie am Ende des offiziellen Trailers zu sehen ist? Dort sitzt der Soldat in Lederkluft lässig mit Zigarre im Mundwinkel auf einem Motorrad. »Diamond Dogs ... unser neues Zuhause«, raunt er und startet den Motor. Ein komplexes Schauspiel, typisch Kojima eben. Ob das, wie die Kollegen von Krawall.de am ersten April scherzten, wirklich auf fünf Minuten Spiel und 30 Stunden Videosequenz hinausläuft? Zur E3-Messe im Juni wissen wir mehr.

Michael Förtsch



360 LIVE sagt...

Ein Game, das zu Gedankenspielen anregt. Wird ganz groß!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 31. Mai 2013 Status | 95% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Codemasters

Entwickler |

Codemasters Southam

Genre | Simulation

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Racing-Action mit vielfältigen Fahrzeug-Klassen, schicker Grafik und griffiger Steuerung.

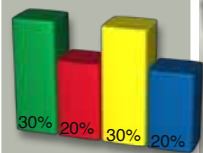
das ist drin

● verschmortes Gummi

● glühende Kolben

● röhrende Motoren

● erbitterte Duelle



ERSTE PROBEFAHRT PLUS MEHRSPIELER-INFOS!

GRID 2

360 Live gibt tüchtig Gas: Wie schlägt sich Codemasters Tourenwagen-Racer beim Qualifying?

Strahlender Sonnenschein in Barcelonas Innenstadt. Die Straßen sind gesperrt. Ein paar heftig aufgefrieserte VW Golf R lassen die Motoren aufheulen - Start frei zur ersten Anspiel-Chance von Codemasters heißer Tourenwagen-Simulation! Im Dienst des virtuellen Motorsports ist 360 Live nach New York City gereist und hat im Rahmen von Namco-Bandais »Global Gamers Day« fleißig Gas gegeben. Freilich nutzt die hart erkämpfte Pole Position wenig, wenn einem ein Journalisten-Kollege in der Bremszone vor der ersten Kurve mit 150 Sachen ins Heck donnert und in die Leitplanke zwingt. Zack - Letzter, traumhaft! Mehr als Platz drei lässt sich hier leider nicht mehr rausholen. Die zweite Veranstaltung führt in einem Checkpoint-Rennen nach Chicago. Jeder startet versetzt, nur die an Checkpoints erzielten Zwischenzeiten bestimmen in Addition das Endergebnis - Rallye-Fans dürfte dieses Prozedere vertraut sein. Der Vorteil: Unfälle sind wesentlich seltener, es kommt vor allem auf das Fahrkönnen an. Und tatsächlich: Der Kollege aus Spanien ist bereits durchs Ziel geschossen, als 360 Live seine Zeit noch einmal um drei Zehntel unterbietet und den Pokal abräumt - olé, ándale, gelungene Revanche!

Mit der Zeit erklärt sich auch, warum Codemasters so viel Vertrauen in das Können der geladenen Journalisten steckt. Interessanterweise sind anlässlich

der Anspiel-Chance nämlich sämtliche Fahrhilfen deaktiviert. Das Ganze fühlt sich aber halt auch ohne Bremshilfe, dynamische Ideallinie und dergleichen hervorragend an. Kompliment an die Steuerung, der Codemasters sogar einen eigenen Namen gibt: »Truefeel« fühlt sich tatsächlich sehr exakt und präzise an. Ein gelungener Kompromiss aus Arcade-Spielspaß mit niedriger Einstiegshürde und anspruchsvoller Simulationshaptik für gehobene Ansprüche. Wer nicht allzu gerne Strecken auswendig lernt und bei Mehrspieler-Herausforderungen nach Abwechslung giert, der wird eine andere Idee wertschätzen: Das »Liveroutes« genannte System errechnet bei jedem Straßenrennen neue Routen durch die Stadtzentren und verändert bei der Gelegenheit außerdem die Kurvenradien. Besonders vielversprechend ist diese zuschaltbare Option, da sie pures Fahrkönnen und Reaktionsvermögen belohnt, während das fade

Bleifuß oder Kolbenfresser?

- + durchweg sehenswerte Präsentation, geniales Steuerungs-Konzept, viele Online-Möglichkeiten, umfangreiche Anpassungsfunktionen zur Gestaltung eigener Fahrzeuge
- kein Wettermodell, keine authentischen Motorsport-Lizenzen wie etwa von der DTM





✖ Gerangel um Platz eins

DAS RIVALEN-SYSTEM

Damit du auch immer die nötige Dosis Leistungsdruck verspürst, kann das »Racenet« mit bestimmten Filtern deine favorisierten Gegner aus allen anderen »Grid 2«-Teilnehmern herausuchen. Sobald du das erste Mal mit »Grid 2« online gehst, schlägt dir das System, basierend auf deinen Statistiken, sechs Rivalen vor, deren Leistungen von nun an mit deinen abgeglichen werden. Zudem kommt jede Woche ein neuer Rivale hinzu. Sollten dir die Grundeinstellungen der Rivalen-Funktion nicht passen, kannst du jederzeit die Auswahlkriterien bis ins Detail nachjustieren und somit etwa die perfekten Widersacher für feurige Zielzeit-Duelle ausloten.



Studium des Streckenverlaufs nunmehr keineswegs Siege garantiert. Auch für die Einzelspieler-Events lässt sich der englische Entwickler etwas einfallen. Man schneidet den KI-Rivalen eigene Persönlichkeiten auf den Leib, basierend auf gesammelten Pilotendaten aus hausinternen Wettbewerben. So wird gewährleistet, dass der eine oder andere KI-Pilot sich auch mal Fehler erlaubt und sich überhaupt recht realitätsnah verhält. Nebenbei kommt es auch nicht zum sogenannten Gummibandeffect, der bei etlichen anderen Rennspielen den Pulk auf unrealistische Weise auseinanderdehnt und dann wieder zusammenschiebt.

Das Schadensmodell macht ebenfalls einen überzeugenden Eindruck. Auch wenn dessen Einfluss auf die Fahrphysik am eigenen Wagen beim Anspiel-

Event deaktiviert ist, so fliegen doch wenigstens in optischer Hinsicht ordentlich die Fetzen. Bei halb zerstörten, in Kurvenfahrten wild auf- und zuschlagenden Beifahrertüren bis hin zu allerhand losen Karosserieteilen, die bei Massenkarambolagen über die Fahrbahn wirbeln, sorgt die verbaute Physik-Engine für Furore, wenn's kracht. Allerdings könnten die Berechnungen der einzelnen Flugbahnen und Abprall-Wirkungen noch ein gutes Stück realistischer aussehen. Auch eher unschön gelöst: Wirklich lange bleibt nichts auf der Fahrbahn liegen und selbst gecrashte Karossen verschwinden mit einem offensichtlichen Transparent-Effekt schon ein paar Sekunden nach dem Unfall. Offenbar spart der Entwickler hier Hardware-Ressourcen zur Berechnung der Grafik, denn an dieser gibt's sonst kaum etwas auszusetzen. Absolut flüssiger Bildaufbau bei 30 Bildern pro Sekunde, detaillierte Streckenkulissen selbst in weiter Ferne und keinerlei aufploppende Objekte – sehr löblich!

Da alle Mehrspieler-Rennen bei strahlendem Sonnenschein absolviert wurden, fehlen momentan leider noch Eindrücke zur Ausleuchtungs-Qualität – denn laut Hersteller wird es definitiv Veranstaltungen zu allen möglichen Tageszeiten, also auch Nachts, geben. Simulations-Fetischisten werden dem Spiel

zu Recht ankreiden, dass sich Codemasters nicht nur eine Simulation des Wettermodells spart, sondern auch die Cockpit-Innenansicht streicht. Dennoch kann das bisher Gezeigte überzeugen, insbesondere der saftige Motorsound hat ordentlich Begeisterungspotenzial. Typisch Codemasters eben. Jetzt muss sich noch zeigen, wie gut sich die Fahrerei mit der stark ausgeprägten Rahmenhandlung – Karriere als Pilot der fiktiven WRS-Meisterschaft – zusammenfügt. Und wie sich das anfühlt, wenn japanische und europäische Sportautos gemeinsam mit US-amerikanischen Musclicars um die Krone des Motorsports kämpfen. Der Test in der kommenden Ausgabe wird's zeigen.

Jan Heinrich

Und außerdem?

- Erfolg-Details zum Zeitpunkt der Drucklegung noch gänzlich unklar ■ Keine Cockpit-Innenansicht, vier Standard-Ansichten: Stoßstange, Motorhaube, kurz hinter dem Fahrzeug, weiter hinter dem Fahrzeug ■ Download-Inhalte sind bereits bestätigt, deren Inhalt allerdings noch weitestgehend unklar ■ Racenet: umfangreiche Statistiken und Fahrerdetail-Vergleiche auch außerhalb des Spiels via Web-Interface und Apps für iOS- und Android-Geräte

360 LIVE sagt...

Schnittig inszenierte Racing-Action mit massig Anpassungsmöglichkeiten, erstklassiger Steuerung
HITPOTENZIAL und 1A-Technik.

8.0 von 10

Erhältlich | Ende Oktober 2013 | Status | 70% komplett



kurz&knapp

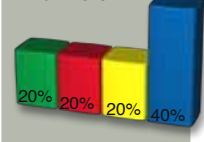
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | DICE
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das neue »Battlefield«: Bietet mächtig Krach, fühlt sich weitläufig an und verknüpft die Solo-Kampagne mit Mehrspieler-Elementen.

das ist drin

- Angst fühlen
- Explosionen spüren
- Entscheidungen treffen
- Gegner flankieren



BATTLEFIELD 4

Dieses Spiel will mehr sein als nur ein spektakuläres Shooter-Feuerwerk: Charakter-Drama, Online-Orgie und Spielplatz für Taktik-Füchse.

Das Geländefahrzeug versinkt in den Fluten. Es wird zum Sarg aus Blech und Glas. Wasser dringt ein. Die Kamera fängt das Gesicht eines Typen ein: Er wirkt wie ein Elitesoldat, ein harter Hund. Doch jetzt siehst du die Angst in seinen Augen. Seine Mundwinkel verengen sich, er beißt sich auf die Lippen, seine Augen kreisen nervös. Irgendjemand brüllt: »Schieß auf das verdammte Fenster. Rettet euch, ihr geht sonst alle drauf«. Es ist Captain Dunn, dessen Befehlston sich da gerade durch dein Trommelfell schneidet. Du selbst nennst dich »Recker«. Und ja, auch du bist Teil einer US-Eliteeinheit. Aber du zögerst. Denn wenn du schießt, wirst du Dunn allein im sinkenden Fahrzeug zurücklassen müssen. Seine Verletzungen sind zu schwer, als dass er die Wasseroberfläche erreichen könnte. Feuerst du nicht, gehen alle drauf und auch der USB-Stick mit hochbrisanten Informationen wäre für immer verloren. Er enthält Beweise für die Zusammenarbeit zwischen der chinesischen Generalität und der russischen Regierung. Sie schmieden Pläne gegen die USA. Du schießt...

ACTION UND EMOTIONEN WIE IN »SPEC OPS: THE LINE«?

In »Battlefield 4« nutzt Entwickler DICE erstmals eine Technologie namens Full Performance Capture, die ursprünglich James Camerons Team für »Avatar« erfunden hat und die beispielsweise auch von David Cage für »Beyond: Two Souls« verwendet wird. In einem technisch aufwendigen Verfahren spielen Schauspieler dabei Szene für Szene, während Kameras die komplette Gestik und Mimik erfassen und auf die Polygon-Modelle von künstlichen Charakteren übertragen. »Wenn wir über Next-Gen reden, dann reden wir nicht mehr über Shader und Effekte. Wir sprechen über Emotionen«, erklärt Partrick Soderlund im Anschluss an die Weltpremiere des Blockbusters vor einigen geladenen Journalisten. Soderlund hat DICE gegründet, ist als Vizepräsident für alle EA-Studios verantwortlich und erklärt 360 Live auf der Dachterrasse des gigantischen Metreon-Theaters in San Francisco, wo Electronic Arts mit diesem Spiel hin will. Hat er recht? Spüren wir wirklich die Angst und die Gefahr, der das Team ausgesetzt ist? Die



Soldat Irish verzerrt schmerz-erfüllt sein Gesicht, sein Kamerad Pac schaut ängstlich drein. In Sachen Mimik und Authentizität macht »Battlefield 4« einen Quantensprung.

✖ Battlelog 2.0

ÄTSCHE, DEIN KUMPEL HAT MEHR ABSCHÜSSE ALS DU

Punkte für erfolgreich abgeschlossene Herausforderungen? Missionen auf Zeit? Der ständige Wettkampf gegen die Freundesliste? Das klingt nach dem Autolog-System von »Need for Speed: Most Wanted«, ist aber ein neues Feature für die Kampagne von »Battlefield 4«. Sobald du einen Highscore knackst, wird eine entsprechende Botschaft kurz am rechten oberen Bildschirmrand eingeblendet. Und zwar dezent, wie Produzent Patrick Bach betont, denn man will auf keinen Fall die Atmosphäre stören, aber dennoch den Wettbewerbs-Gedanken aus dem Mehrspieler-Modus in die Einzelkämpfer-Kampagne übertragen. Ergo legt das schwedische Entwicklungs-Team einen besonderen Schwerpunkt auf variantenreiche Gefechte mit Belohnungen für Punktejäger. Im gleichen Maße, wie der Spieler sein Vorgehen von Partie zu Partie verändert, soll er die Punkte auf sein Konto gutgeschrieben bekommen. Score satt gibt's für taktische Manöver. Beispielsweise wenn das eigene Team einen Gegner per Sperrfeuer erfolgreich in die Deckung zwingt, sodass man ihn ungestört von der Flanke her aufmischen kann.



DICE integriert Mehrspieler-Elemente in die Kampagne. So kannst du dem Helikopter rechts oben Ziele zuweisen.



Die »Frostbite Engine 3« stellt Menschen deutlich realitätsnäher dar als das Vorgängermodell. Bei Kamerad Irish wird sich Schweiß auf der Stirn und rinnt langsam die Wangen herab.



Antwort ist wohl eher »jein«. Als in der rund halbstündigen Gameplay-Präsentation die Bilder über den riesigen Flatscreen schießen, baut sich Dramatik auf. Die Spannungskurve steigt. Die emotionale Verbindung, von der sowohl Soderlund als auch Produzent Patrick Bach ständig sprechen, mag sich indes noch nicht vollständig einstellen. Die Charaktere wirken zu austauschbar, man kennt ihre Hintergrundgeschichte nicht, lernt nichts über ihre Familien und Sorgen. Sie verschwinden doch recht schnell hinter gewaltigen Explosionen, angreifenden Helikoptern und Effektwitter. DICE lässt sich zumindest in dieser frühen Mission, die rund 25 Minuten dauert, zu wenig Zeit zum Aufbau der Charaktere. Vielleicht ergibt sich das noch im Zusammenhang mit dem kompletten Game. Und mit etwas Glück haben die Entwickler den brillanten Vortrag von »Spec Ops:

The Line«-Chefautor Walt Williams auf der Game Developers Conference 2013 verfolgt. Denn »The Line« hat gezeigt, wie man Soldaten greifbar macht und menschlich wirken lässt. Durch Fehler und Irrtümer, durch Intrigen und Spannungen im Team.

EINE STUNDE IN DER HÖLLE VON BAKU

Wie fühlt sich das Gameplay von »Battlefield 4« an? Nun, einen abwechslungsreichen Eindruck macht das Ganze allemal. In einer Szene pirscht sich die Heldenfigur Recker einsam und allein durch einen Kindergarten in Baku, der Hauptstadt von Aserbaidschan. Es ist ruhig, keine Schüsse, keine Explosionen. Doch die Einschusslöcher in den hölzernen Türen erzählen vom Krieg. Plötzlich stolpert einem im ersten Stock ein Typ entgegen. Er drückt Recker seine Pistole an die Schläfe und wirkt wie unter Schock. Seine Mimik entspannt sich erst, als er Recker als seinen Kameraden erkennt. Cap, so der Name des Soldaten, erzählt von aktuellen Ereignissen. Dass sein Kollege Irish unter Sperrfeuer der Russen steht, und dass er dringend Hilfe braucht. Recker lädt sein G36-Sturmgewehr durch, geht am Fenster im dritten Stock in Stellung und eröffnet das Feuer auf russische Spezialeinheiten. Aus irgendeinem Grund hat der Kreml eine ganze Hundertschaft nach Baku ent-

sendet. Man will die Stadt offenbar unter Kontrolle bringen. Kleines Detail am Rande: Du kannst entscheiden, ob du mit dem Rotpunktviseur zielst, oder via Kimme und Korn. Das macht Sinn, denn in diesem Abschnitt verschanzen sich etliche Tangos in einem Haus auf der gegenüberliegenden Seite. Andere stürmen auf Reckers Standort zu. Auf die weite Distanz ist das Rotpunktviseur der optimale Partner. Aber je näher die Truppen vorrücken, desto besser triffst du mit Kimme und Korn.

MARKIEREN UND FLANKIEREN

Deutlich spannender ist allerdings die Integration von Elementen aus dem Mehrspieler-Modus in die Einzelspieler-Kampagne. »Wir haben uns angeschaut, was die Leute an der Kampagne von Battlefield 3 mögen und was nicht«, erörtert Produzent Patrick Bach. »Ich denke sie ist etwas zu schlauchig. Das passt nicht so gut zu unserer DNA. Deshalb wird sich der neue Teil sehr viel offener anfühlen«. Auf einen offenen Sandkasten, vergleichbar mit »Far Cry 3«, will DICE allerdings nicht setzen. Stattdessen wechseln sich laut Soderlund »geskriptete Hollywood-Momente voller Adrenalin mit sehr weitläufigen Kulissen ab«. So fühlt sich der Vorplatz einer gewaltigen Baustelle mit unfertigen Wolkenkratzern in

Kriegsheld oder Überläufer?

-  Jede Mehrspieler-Karte erfordert neue Strategien, sehr gut ausbalancierte Waffen, technisch stark, intelligent design und voll auf Koop ausgerichtet
-  Ausgeprägte Brutalität dürfte nicht jedermanns Sache sein, die vom Entwickler betonte Emotionalität will sich bisher nicht einstellen

✖ Der Mehrspieler-Zwilling

KIMME & KORN, MARKIEREN & FLANKIEREN

1 Das vierte »Battlefield« will mit spielerischer Freiheit punkten. Das beginnt bei Kleinigkeiten: beispielsweise, dass man bei jedem Sturmgewehr per Tasten-Kommando Kimm- und Korn als Zielhilfe zuschalten darf. Im Bild verschanzen sich russische Spezialeinheiten in dem Gebäude rechts, hier bietet sich das Rotpunkt-Visier mit Zoom an.

2 Anpirschen und abmurksen oder doch lieber Rambo-Auftritt? Diesen Scharfschützen kannst du still und leise ausschalten, oder vom angrenzenden Dach aus via Granatwerfer pulverisieren. Tipp: Wer's auf die schleichende Tour versucht, der sammelt die Hundemarke des Opfers auf und schaltet einen Erfolg frei.

3 Generell kannst du aggressiv vorgehen, oder taktisch betont. Die Kulissen sind sehr weitläufig gezeichnet und bieten Raum für eigene Ideen. Wer's mag, bombt sich den Weg durch die Mitte mit Granaten frei. Wer's behutsam angehen möchte, greift über die Flanken an. Beide Methoden funktionieren.



Und außerdem?

■ Kein Koop mehr: DICE streicht die gemeinschaftliche Spielvariante, da sie im Vorgängerspiel wenige Freunde gefunden hat. ■ Brandneues Battlelog-System: Für Abschüsse, clevere Flankenmanöver und Kopfschuss-Serien gibt es Punkte, die mit deinen Online-Freunden abgeglichen werden. ■ Erfolge sind vom DICE-Verteidigungsministerium bestätigt, werden allerdings noch unter Verschluss gehalten.



Zerstörung 4.0: Ähnlich wie in »Battlefield: Bad Company«, kannst du dir auch in der Kampagne eigene Eingänge sprengen und den Überraschungsmoment nutzen.

» Next Gen? Da sprechen wir bei DICE nicht über Shader und Effekte, sondern über Glaubwürdigkeit und Emotionen. «

Baku riesig, beinahe schon wie ein Ausschnitt einer Mehrspieler-Karte, an. Entscheide selbst, wie du die Situationen meisterst. Leider durfte 360 Live in San Francisco noch nicht selbst an den Controller, sondern lediglich Patrick Bach beim Spielen über die Schulter schauen. Na schön, da kann man auch was lernen: Patrick entscheidet sich, mit seinem Trupp etwa bis zur Mitte der Baustelle vorzudringen. Dann geht er in Deckung und befiehlt Sperrfeuer auf drei Trucks der russischen Armee. Sein Squad über Wegpunkte gezielt zu steuern, wie in »Rainbow Six: Vegas«, das ist zwar nicht gestattet - aber zumindest hat Patrick eine gute Ausrede parat: »Elitesoldaten sind eingespielte Teams und wissen auch so, was zu tun ist«. Na dann! So obliegt es also dem Spieler, die großen Entscheidungen zu treffen. Etwa, ob alle in Deckung bleiben, zum Sturmangriff blasen oder den Gegner unter Sperrfeuer setzen. Bach befiehlt Letzteres. Er beschäftigt so die verdutzten Russen, lädt währenddessen den Granatwerfer durch, sprengt ein dickes Loch in die Wand eines unfertigen Hauses und startet ein Flankenmanöver. Da der Feind unter schwerem Feuer liegt, bleibt er in Deckung. Bach serviert ein Opfer nach dem anderen mit seiner SPAS-12-Schrotflinte ab. Ganz jugendfrei sind solche Szenen nicht, vielmehr schließt sich auch »Battlefield 4« dem Trend nach einer zunehmend brutalen Zurschaustellung roher Gewalt an. Der augenzwinkernde Humor früherer »Battlefield«-Tage scheint passé zu sein.

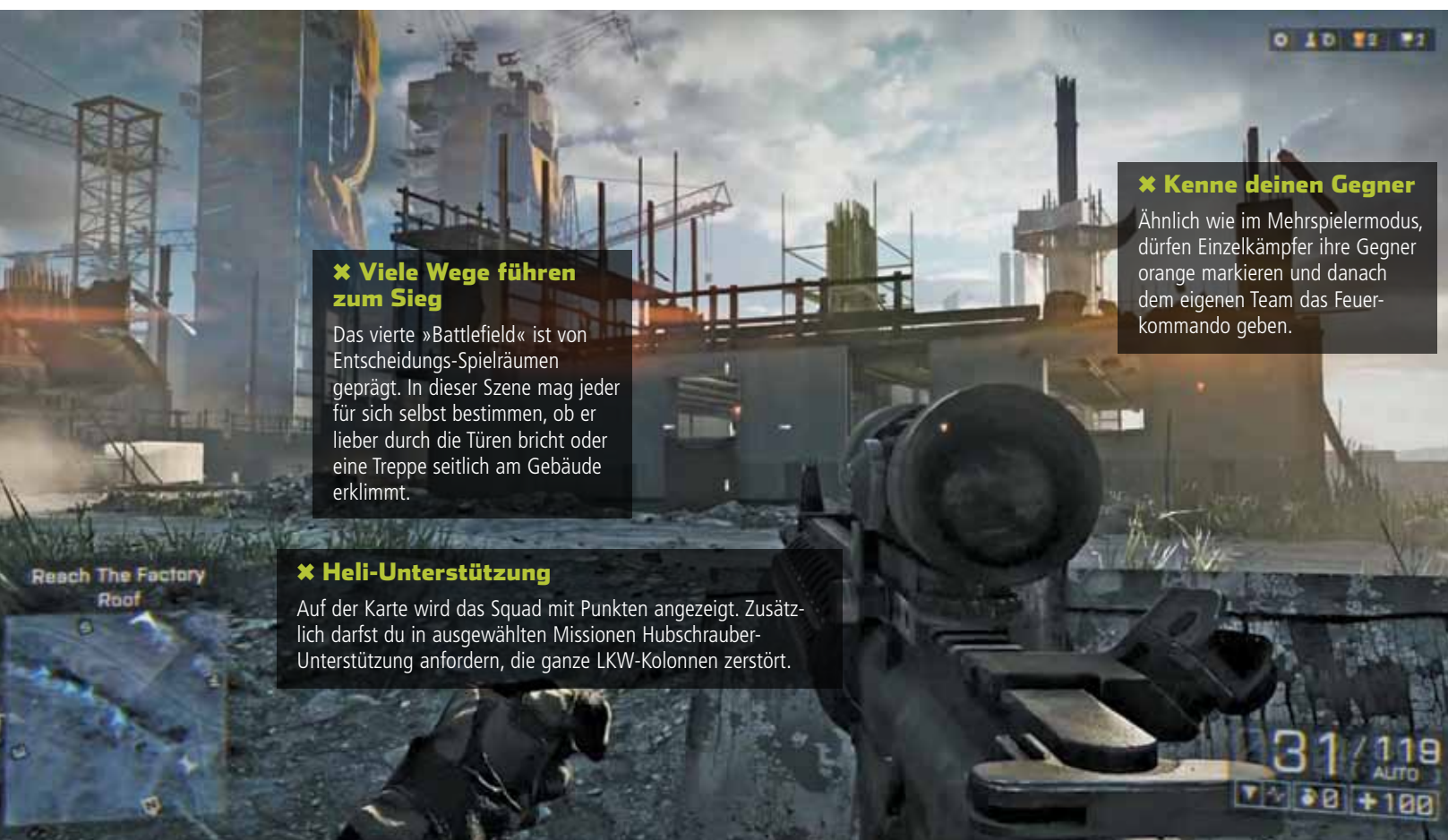
MOPS DEN BUGGY, BEFEHLIGE DEN HELI

Der Teamgedanke scheint allerdings an Lebendigkeit zu gewinnen. Im Gespräch mit Patrick Bach, schwärmt der Produzent von seiner Community. »Die Leute haben so unglaublich coole Ideen. Da gibt es Fans, die packen C4-Sprengstoff an ihre Buggys, rasen damit eine Rampe hoch und sprengen einen Helikopter. So was nenne ich dann einen Battlefield-Moment!« Nun sind vergleichbar spektakulär choreo-

graphierte Aha-Augenblicke in der Einzelspieler-Kampagne des dritten »Battlefield« etwas rar gesät. Teil vier aber will bei Einzelkämpfern häufiger emotionale Höhenflüge auslösen. So kannst du dich beispielsweise entscheiden, einen gepanzerten Buggy der Russen zu erobern, damit wild durch die Gegend zu heizen und so die Front zu durchbrechen. Oder aber du huschst mit deinem Team von Deckung zu Deckung, schaltest vereinzelt Vorposten aus und kommst so ans Ziel. Oder aber du lässt den Rambo raushängen und zerbröselst das halbe Areal mit dem Granatwerfer. Besonders cool: In manchen Sequenzen darfst du einem Kampfhubschrauber Ziele zuweisen. Gibt ein starkes Feuerwerk! Ob die Kampagne durch solche Maßnahmen vielleicht zu einfach wird? Das muss sich erst noch zeigen.

FROSTBITE ENGINE 3

Technisch betrachtet macht »Battlefield 4« richtig viel her. Wenn man bei einem Soldaten dabei zusehen kann, wie sich Schweiß auf seiner Stirn bildet und langsam die Wangen hinunter rinnt, dann mag das kein besonders attraktiver Anblick sein - aber er saugt einen durch seinen Realitätsbezug direkt in das Geschehen hinein. Oder die Szene mit dem attackierenden Hind-Kampfhubschrauber, der dich und deinen Trupp vor sich herjagt. Die Projektile aus der Schnellfeuer-Kanone zerfetzen die Treppenstufen vor dir und perforieren danach das darüber liegende Stockwerk. Manche deiner Kameraden werfen panische Blicke nach hinten, andere wirken eher konzentriert, du kannst es an den Gesichtern ablesen. Nur bitte nicht von den Explosionen ablenken lassen: Die sehen nämlich noch einmal deutlich voluminöser als im dritten Teil aus. Raucheffekte wirken realistischer, und in den herumfliegenden Trümmern spiegelt sich sogar die Sonne - ja, wirklich! Beeindruckend auch der Umgang mit Licht und Schatten. Wenn etwa besagter Helikopter die Wand durchlöchert und dadurch immer mehr gleißendes Sonnen-



✱ Viele Wege führen zum Sieg

Das vierte »Battlefield« ist von Entscheidungs-Spielräumen geprägt. In dieser Szene mag jeder für sich selbst bestimmen, ob er lieber durch die Türen bricht oder eine Treppe seitlich am Gebäude erklimmt.

✱ Kenne deinen Gegner

Ähnlich wie im Mehrspielermodus, dürfen Einzelkämpfer ihre Gegner orange markieren und danach dem eigenen Team das Feuerkommando geben.

✱ Heli-Unterstützung

Auf der Karte wird das Squad mit Punkten angezeigt. Zusätzlich darfst du in ausgewählten Missionen Hubschrauber-Unterstützung anfordern, die ganze LKW-Kolonnen zerstört.



licht in die dunkle Kammer bricht, dann fühlst du dich mittendrin statt nur dabei. Doch, die »Frostbite Engine 3« kann richtig was. Gerade die Gesichtsanimationen sind ein Quantensprung gegenüber dem Vorgänger. Allerdings lief die Demo auf einem Highend-PC. Also Patrick, wird das auch auf der neuen Konsolen-Generation so aussehen – oder gar auf der Xbox 360? »Das wissen wir noch nicht so ganz genau. Hat überhaupt schon jemand die endgültige Hardware? Es gibt zig verschiedene

Versionen und ich glaube in Entwicklerkreisen kennt noch niemand die tatsächlichen Spezifikationen«.

Spektakulär sieht's auf jeden Fall aus, gerade auch in der Hollywood-reifen Szene gen Ende, die auch Tom Cruise alias Ethan Hunt nicht spektakulärer hätte abfeiern können. Das Team flieht mit einem Jeep, wird von einem Hind-Hubschrauber beschossen und du musst den Einschlägen ausweichen. Dabei wird ständig Schmutz an die Fensterscheibe gesprüht, starker Regen setzt ein und die Scheibenwischer kriegen einiges zu tun. Als die Lage immer brenzlicher wird, schnappst du dir einen Granatwerfer, hängst dich bei voller Fahrt aus dem Auto, blickst dem russischen Piloten ins Auge und drückst eiskalt ab. Yeah, Baby!

Die größten Fragezeichen bleiben bei Geschichte und Charakteren. Laut Produzent Patrick Bach hat DICE dieses Mal zwar echte Schauspieler engagiert. Mimik sowie Gestik wirken bereits ausgereift. Aber dieses gewisse Mitfühlen und Mitfiebern, die persönliche Anteilnahme mit Recker, Dunn und den anderen Kameraden hat sich, zumindest bei der Spiel-Premiere, nicht einstellen wollen. Aber das mag ja noch kommen.

Benjamin Kratsch



360

LIVE sagt...

Technisch atemberaubend, spielerisch variantenreich. Ob die Handlung an »Spec Ops« heranreicht, wird HITPOTENZIAL sich zeigen.

8.0

von 10

SNIPER 2

GHOST WARRIOR

Als Scharfschütze ist jeder Treffer das Ergebnis eiskalter Präzision – und jeder Fehler tödlich. Hinter den feindlichen Linien musst du dich auf deine Waffe, dein Können und deinen Spotter verlassen. Knallhart, wenn du auch noch mit Intrigen und Verrat kämpfen musst.

- Eine epische Singleplayer-Kampagne und Mehrspieler-Scharfschützengefechte.
- Feel the Kill. Ein realistisches Ballistik-System lässt dich die knallharte Wirklichkeit schmecken.
- Basierend auf der innovativen CryENGINE® 3.



BEREITS IM HANDEL



BONUS CONTENT

- ★ SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
- ★ MEHRSPIELERCHARAKTER

Autodesk
Scaleform

CRYENGINE 3

XBOX 360 XBOX LIVE

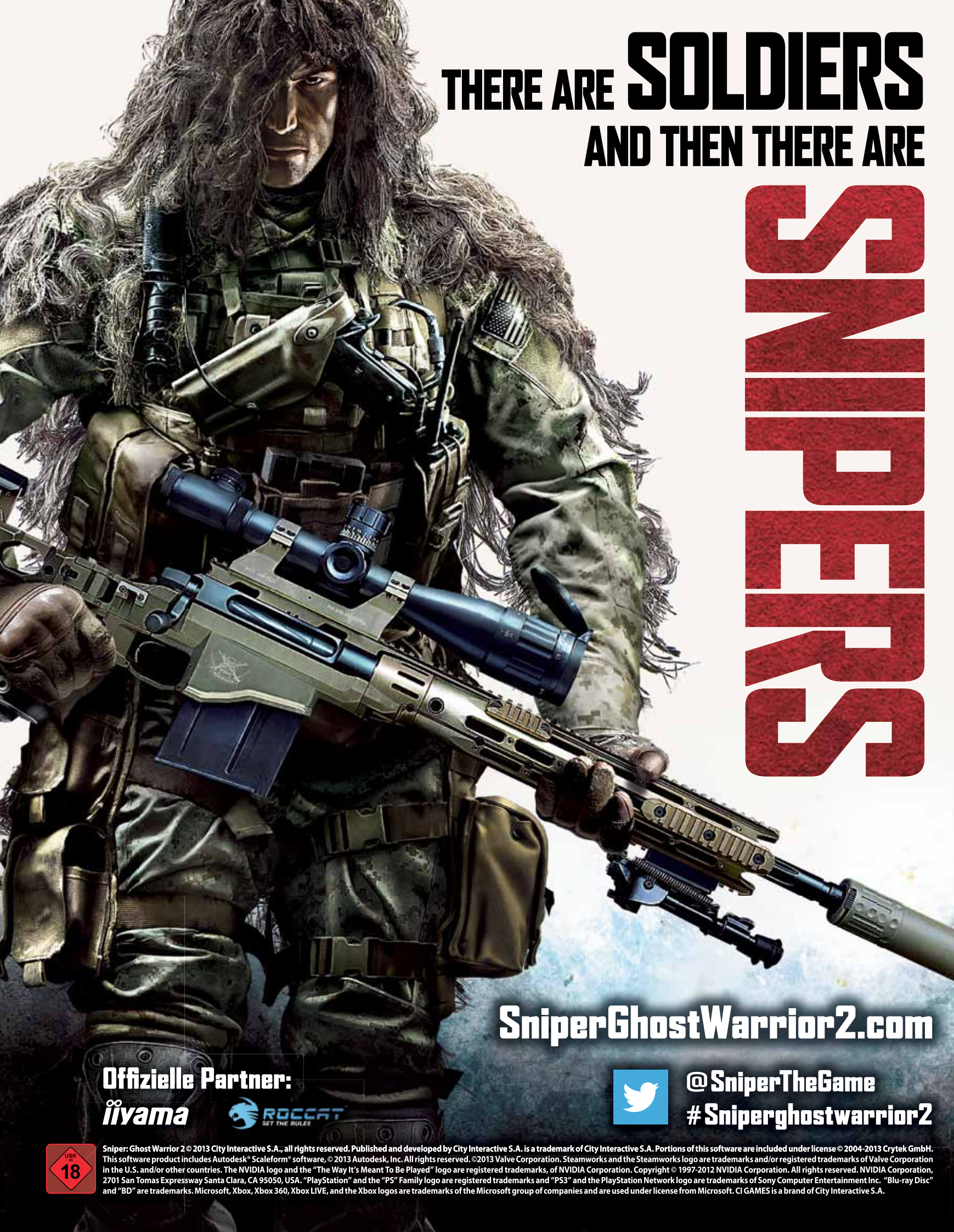
GAMES

PS3

PC DVD ROM

STEAM
GAMES

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED



THERE ARE **SOLDIERS**
AND THEN THERE ARE

SNIPERS

SniperGhostWarrior2.com

Offizielle Partner:

iivama



@SniperTheGame

#Sniperghostwarrior2



Sniper: Ghost Warrior 2 © 2013 City Interactive S.A., all rights reserved. Published and developed by City Interactive S.A. is a trademark of City Interactive S.A. Portions of this software are included under license © 2004-2013 Crytek GmbH. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc. All rights reserved. © 2013 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks, of NVIDIA Corporation. Copyright © 1997-2012 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. CI GAMES is a brand of City Interactive S.A.

Erhältlich | 2014 | Status | 30% komplett

THIEF

Die Tugenden eines Robin Hood sind dem Meisterdieb fremd. Garret stiehlt nicht, um zu überleben. Sondern er lebt, um zu stehlen – und manchmal, um zu töten. Er ist wie ein Schatten, dunkel, mysteriös und nahezu unsichtbar. Und ehe jemand sein Kommen bemerkt, ist es meistens zu spät.

**DIEBISCHER BLICKFANG
FÜR DIE XBOX 720!**

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

Eidos Montreal

Genre |

Action-

abenteuer

Spieler |

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Meisterdieb Garrett kehrt nach langer Abwesenheit zurück – und stiehlt erstmals auch auf Next-Gen-Konsolen.

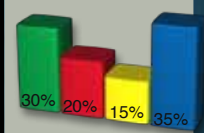
das ist drin

● Schattenwandern

● Geheimnisse entdecken

● Klunker klauen

● Ungesehen verschwinden



Und außerdem?

■ Vierter Teil der »Thief«-Reihe und erstes Werk der Serie von Eidos Montreal ■ Das Design von Garretts Bogen wurde im Vorfeld einer Gruppe von Schmiedemeistern übergeben, die die Waffe nachbauen sollten. Sie stellten aber fest, dass der so konzeptionierte Bogen nicht funktionstüchtig wäre und bauten das Modell um. Entwickler Eidos passte den Bogen im Spiel dann der echten Waffe an ■ Entwickler nutzten Motion-Capturing für lebensechte Animationen

Lange her, dass Meisterdieb Garrett die Straßen seiner Heimatstadt betreten hat – einem industriellen Moloch, der nur als »Die Stadt« bekannt ist. Schon damals brauchte es keinen Armutsbericht, um das Elend der Bevölkerung in Worte zu fassen. Mittlerweile hat die Kluft zwischen Arm und Reich nahezu die Ausmaße des Marianengrabens erreicht, bedingt durch die eiserne Herrschaft des Barons, der jeglichen Muckser in der Bevölkerung mit Hilfe seiner mordlüsternen Stadtwache im Keim erstickt. Propaganda-Plakate an den maroden Steinwänden versprechen Wohlstand – doch über den verfügt bestenfalls die wohl situierte Oberschicht. Aber die Stadt retten? Ihre Bürger dabei unterstützen, gegen den Baron aufzubegehren? Kein Job für den schwarz gekleideten Garrett, dessen Gesicht bis auf die Augen von einer düsteren Kapuze eingehüllt wird. Stattdessen nutzt der Dieb die Gunst einer langsam aufkeimenden Revolutionsbewegung, um sich selbst zu bereichern – an den Habseligkeiten der reichen Bourgeoisie.

NEXT-GEN-ZAUBER

Vorhang auf für eines der ersten Action-Abenteuer für die kommende Konsolen-Generation. »Thief« will ein opulentes Feuerwerk an Bildern und Emotionen werden, das entsprechend Hardware-Power voraussetzt. Laut Hersteller ist das Comeback der »Dark Project«-Reihe nur auf der neuen Xbox machbar. Obwohl die Hardware noch gar nicht offiziell enthüllt wurde, durften wir anhand einer Spielpräsentation des Herstellers bereits Eindrücke sammeln. Was also sind die wesentlichen Merkmale eines Games einer neuen Generation?

Garretts erster, räuberischer Rundgang beginnt mit einem Abstecher in den Stonemarket-Distrikt: ein Platz für Kommerz und Korruption in gleichem Maße. Zwischen den gotischen, heruntergekommenen Häusern ragt auch der große Uhrenturm hervor, der als Garretts Versteck dient. Stonemarket zählt zu den verruchtesten Vierteln der Stadt. Gardisten der Stadtwache schlagen selbst kleinste Bürgeraufstände mit blutigster Gewalt nieder, während an den Straßenecken die menschlichen Opfer von Krankheit und Armut aufgestapelt werden – der langsamen Verrottung und Nahrungslieferung für Kanalaratten überlassen. Voyeuristisch flanierende Neureiche werden von einem ganzen Regiment Leibwächter durch den Slum geführt, wo vom Hunger geplagte Männer, eingepfercht in Schandgeigen, qualvoll dahinsiechen. Garrett hat es indes nur auf einen abgesehen: Theodore



Wie jeder anständige Dieb, verfügt auch Garrett über ein ganzes Arsenal verschiedener Dietriche. Die braucht er für die Minispiele beim Schlösser knacken.



Der »neue« Garrett wurde von Spieldirektor Nicolas Cantin entworfen, der schon das Design von Altaïr aus dem ersten »Assassin's Creed« erdachte.

Ist Garrett unsichtbar im Schatten verborgen, werden die Bildschirmränder in eine Art schwarzen Dunst gehüllt. Entwickler Eidos nennt diese Mechanik schlicht den »Mantel«



Eastwick, den Stadtarchitekten und einen der reichsten Männer der Stadt. Lose Zungen haben dem Meisterdieb geflüstert, dass sich Eastwick heute Nacht im »House of Blossoms«, einem Edelbordell, vergnügen will. Zeit für den Schattenmann, dem Etablissement unbemerkt einen Besuch abzustatten.

Auf dem Weg dorthin stellt Garrett zunächst seine katzengleiche Gewandtheit unter Beweis: Wie Ezio aus »Assassin's Creed« – nur hier aus der Ego-Sicht wie in »Dishonored« – gleitet der Dieb durch die düsteren Gassen und überquert regenfeuchtes Pflasterwerk, indem er von Schatten zu Schatten springt. Dann huscht Garrett über einen alten Marktstand hinweg, unter vorbeifahrenden Pferdekutschen hindurch, durch ein offenes Fenster hinein in ein schmutziges Apartment und an dessen Rückseite wieder hinaus, um endlich vor dem Zielgebäude zu stehen. Ungeachtet der Patrouillen stiehlt sich Garrett unbemerkt ins »House of Blossoms«. Im Innern des Lusttempels wohnt sich der Spieler zunächst in einer fremden Welt: gedämpftes Licht, brokatene Vorhänge, barockes Chichi und ein gewisses Flair aus Tausendundeiner Nacht mit orientalischen Sofas und Perserteppichen. Mittendrin: die aristokratische »Elite«, zugehörnt von Opium, und Eastwick. Im Trubel der hemmungslosen Menschenmenge verliert Garrett allerdings seine Spur. Es bleibt ihm nichts anderes, als im

Protokollbuch des Bordellbesizers und Transvestiten Xiao Xiao nachzusehen, in welchem Zimmer sich der reiche Architekt einquartiert hat.

STEHLE, WAS DU WILLST!

Das »House of Blossoms« ist riesig. Allerdings muss Garrett nicht zwingend seinem nächsten Hauptziel entgegenhechten. Stattdessen kann der Spitzbube in aller Heimlichkeit die anderen Räume des Hauses erkunden und nach Bedarf dort seine Langfinger ausstrecken. Wo es etwas Wertvolles zu holen gibt, verrät die »Fokus«-Fähigkeit. »Fokus« erhellt den Bildschirm und hebt Interaktionsobjekte optisch hervor. So erkennt der Plünderer etwa, an welchen Rohren er nach oben klettern oder welche Kerzen er aus-

✕ Kommt's auch...

...FÜR XBOX 360?

Entwickler Eidos bezieht zu den Veröffentlichungsplattformen für »Thief« Stellung: »Nach aktuellem Stand erscheint Thief 2014 für PC, Playstation 4 und andere Next-Gen-Konsolen.« Im Gespräch unter vier Augen wird deutlich, dass damit die neue Xbox gemeint ist. Eine Veröffentlichung für die Xbox 360 scheint nach aktuellem Stand der Dinge leider ausgeschlossen.

✕ Das Erbe der Diebe

SO FING ALLES AN

Im Dezember 1998 brachte das amerikanische Entwicklerstudio Looking Glass ein Spiel namens »Dark Project: Der Meisterdieb« für den PC heraus – im englischen Sprachraum auch unter dem Titel »Thief« bekannt. Es war eine schwere Geburt. Das Studio war in finanzielle Schwierigkeiten geraten. Nur sieben Monate vor der geplanten Veröffentlichung ging das halbe Entwicklungsteam von Bord. Darunter auch Warren Spector, einer der Kreativen hinter »System Shock« und »Ultima Underworld: The Stygian Abyss«. Sectors Handschrift ist »Dark Project« deutlich anzusehen. Die Vielschichtigkeit aus Action, Abenteuer und Rollenspiel erinnert an Sectors späteren Schaffens-Höhepunkt »Deus Ex«. Trotz des menschlichen Aderlass konnte »Dark Project« beim Publikum punkten. Ein Grund dafür mag die ungewöhnliche Kameraführung sein. Eine Ego-Perspektive hatte man außerhalb von Shootern wie »Doom« oder »Half-Life« bis dato nicht gesehen. Heute zählt »Dark Project« zu den Urvätern des Stealth-Genres. Der Held bewegt sich schleichend vorwärts. Er soll Konflikte vermeiden und lautlos zur Tat schreiten. Wer Spielfiguren tötet, wird mit Mali bestraft. Improvisation ist der Schlüssel zum Sieg, während die Spieler mittelalterliche Burgen durchstreifen, auf der Suche nach wertvollen Schätzen. »Dark Project« konnte eine ausreichend große Käuferschicht um sich scharen, sodass die Entwickler zwei Jahre später die Fortsetzung »Thief 2: The Metal Age« auf den Weg brachten. Danach allerdings brach Looking Glass unter seinen finanziellen Lasten zusammen. Einige Entwickler wanderten ab zum Studio Ion Storm in Austin, wo 2004 auch der dritte und bislang letzte Teil der »Thief«-Saga, »Deadly Shadows«, entstand. Ein Jahr später musste aber auch Ion Storm seine Pforten schließen. Titel wie »Hitman«, »Assassin's Creed« und »Splinter Cell« belegen allerdings, dass die Idee hinter dem »Meisterdieb« funktioniert. Ob das neue »Thief« 2014 zum König der Diebe werden kann? Zumindest 360 Live ist angesichts des bisher Gezeigten optimistisch.



Meisterdieb oder Grünschnabel?

- +** Atmosphärische Spielwelt, freies Gameplay mit vielen Entscheidungsmöglichkeiten, cooles Diebeswerkzeug, Garretts Raubzüge scheinen spielerisch echte Herausforderungen zu werden, fordert Taktik und Improvisation vom Spieler, geheimnisvoller Antiheld
- Wie groß ist die Spielwelt und wie üppig die Spielzeit? Kann die Story begeistern? Controllersteuerung noch nicht einschätzbar



löschen kann, um Räume abzudunkeln. Garrett lässt unbemerkt unter anderem einen juwelenbesetzten Kelch in sein Inventar verschwinden – dicht gefolgt von der goldenen Taschenuhr eines zgedröhnten Gentlemans sowie den Diamantohrringen einer Luxus-Mätresse. Aktiviert man »Fokus« während eines Taschendiebstahls, verlangsamt sich außerdem kurz die Zeit und man kann bis zu drei Mal mehr Diebesgut einsacken, als sonst. Als zusätzlicher Bonus sollen überall in der Spielwelt noch spezielle Artefakte verstreut sein, mit denen der Schurke sein Versteck im Uhrenturm schmücken kann. Wozu aber die chronische Anhäufung von Wertgegenständen? Nun, am Ende jeder Mission kann Garrett die Klunker verkaufen und das Geld in neue Vorräte und bessere Ausrüstung investieren. Schließlich führt der Ganove das eine oder andere Spezial-Gadget im Gepäck, falls es für den Leisetreter doch mal brenzlig wird. Zum Beispiel seinen »Blackjack« genannten Lederknüppel, mit dem er Wachen ruhigstellt. Außerdem seinen mechanischen Bogen, den

er etwa mit Trockeneis- oder Rauchpfeilen bestücken kann. So lassen sich auch aus großer Entfernung Lichtquellen löschen, während beißender Rauch sowohl Sichtschutz als auch Ablenkung garantiert. Zu guter Letzt zählt eine Kletterklaue zu Garretts Ausrüstung. Doch all diesen Firlefanz braucht der Meisterdieb jetzt noch nicht. Über ein Netzwerk aus Geheim- und Hintertüren erreicht der Schattenkönig ganz ohne Tamtam das Zimmer von Theodore Eastwick. Zu Garretts Überraschung ist der mit ganz anderen Dingen beschäftigt, als man es in einem Puff erwarten würde. Seine Hände begrabschen nicht etwa die weichen Kurven einer bezahlten Lady, sondern den kalten Stein seiner Zimmerwand. Dabei murmelt der Architekt unverständliches Kauderwelsch: »Hier muss es doch irgendwo sein...«. Umso besser, dass Eastwick abgelenkt scheint. So dringt Garrett flüsterleise und ungesehen in die Räumlichkeiten ein und nimmt den ersten Wertgegenstand an sich: ein unverschämt teuer aussehendes Medaillon mit antiken Runengravuren auf einer





Noch ist nicht viel über die Spielwelt von »Thief« bekannt. Es soll sich aber um eine Art Mini-Offene-Welt handeln, die Garrett durchstreifen kann, bevor er sich auf Story-Missionen begibt. Auch Nebenmissionen sollen hier verborgen liegen.

einzigartigen, metallenen Oberfläche. Aber statt mit der fetten Beute gleich das Weite zu suchen, packt Garrett die Neugier. Mit seiner »Fokus«-Fähigkeit untersucht er die Wand, die Architekt Eastwick noch immer betatscht – und erkennt darauf ein merkwürdiges Symbol, das einer der Sigillen auf dem Medaillon ähnelt. Ein Zufall? Garrett glaubt nicht an Zufälle...

WAS STECKT DAHINTER?

Eine rasche Untersuchung der vier angrenzenden Räume offenbart weitere merkwürdige Insignien an den Wänden. Als Garrett schließlich die vier gefundenen Runenzeichen auf dem Emblem wiederentdeckt und sie durch Drehen verschiedener Metallringe allesamt auf 12-Uhr-Stellung bringt, entfäht diesem plötzlich ein gleißend blaues Licht. Was ist das bloß für ein Ding?! Noch bevor der Dieb länger darüber nachdenken kann, alarmiert Eastwick die Wachgarde des Blossoms. Der Diebstahl wurde bemerkt! Die Wächter durchforsten nun jeden Winkel nach dem potenziellen Verbrecher – und



verhalten sich um ein Vielfaches schlauer, als man es von gewöhnlicher Künstlicher Intelligenz gewohnt ist. Sie kennen den Aufbau der einzelnen Areale genau und stellen sich nicht bloß nach rechts und links schauend vor die nächste Wand auf der Suche nach Garrett. Sie können gute und schlechte Schlupfwinkel abschätzen und zwingen den Meisterdieb so, niemals zu lange an derselben Stelle zu verweilen. Der Langfinger hat auch kaum eine andere Chance, als Konfliktsituationen zu umgehen, denn er ist keine Kämpfernatur und kann sich nur wenigen Widersachern auf einmal erwehren. Doch wie entkommt man einer aufgebrachten Meute, die ihre Augen und Ohren aus lauter Vorsicht nun überall hat und die selbst das Quiken einer Maus aufschreckt? Natürlich mit dem feinsten Rauschmittel, das die »Stadt« zu bieten hat: Opium. Also befördert Garrett alle noch vorhandenen Vorräte des Betäubungsmittels kurzerhand ins Lüftungssystem des Bordells und sieht zu, wie die Anwesenden kurze Zeit später genüsslich entschlafen. Langsam wird sein Zeitfenster eng – er muss die Luft anhalten und schnellstmöglich raus, um das Opiat nicht selbst einzuatmen. Dummerweise kreuzen einige Gardisten seinen Weg, die das Rauschmittel noch nicht vollends aus den Stiefeln geholt hat. Nahezu reflexartig visiert Garrett mit seinem Bogen eine Steinstatue oberhalb einer Eingangstür an, lässt einen Pfeil von der Sehne sausen und betrachtet mit Genugtuung, wie die herabfallende Steinlawine zwei Wachen unter sich begräbt. Ein dritter Posten aber schafft es, den Schattenläufer am Schlafittchen zu packen und hart gegen eine Wand zu pressen. Was Garrett nun braucht, ist ein kurzer Augenblick zum Nachdenken – also aktiviert er seinen »Fokus«, um sich Zeit zu verschaffen. Im Nahkampf dient dieser Modus auch dazu, verschiedene Angriffspunkte eines Feindes direkt anzuvisieren. Ein Stoß gegen die breite Brust des Wachmannes befreit Garrett lang genug aus der Umklammerung, um erneut im Schatten abzutauchen. Es geht aber auch ge-

waltvoller, wenn mehrere dieser Angriffspunkte gleichzeitig ausgewählt werden. Dann greift sich der flinke Räuber etwa den Arm des Soldaten, dreht ihn schmerzhaft auf den Rücken und zertrümmert mit einem beherzten Tritt die Kniescheibe seines Opfers, das unter Schmerzen zu Boden geht. Entwickler Eidos Montreal will dem Spieler so die Wahl lassen, ob er Garrett wie einen wahren Meisterdieb spielt, leisetreterisch, vorsichtig und lautlos. Oder ob er den schlanken Schattenmann als brutalen Meuchler agieren lässt. Letzteres, so verspricht Eidos, würde das Spiel aber beim besten Willen nicht vereinfachen.

MAMI, WANN KOMMT ONKEL GARRETT?

Schlussendlich entkommt Garrett seinen Häschern über die feucht-modrigen Kanalisationstunnel der »Stadt«. Doch das funkelnde Medaillon in seinem Besitz verspricht Teil von etwas Größerem zu sein – und damit Teil der spannenden Story rund um den lang verschollenen Meisterdieb. Leider müssen sich Garrett-Fans noch bis 2014 gedulden. Immerhin: Wenn sich Eidos so viel Zeit mit der Neuauflage lässt, freut man sich umso mehr. Auf innovative Gadgets, Missionen mit offenem Ausgang, die die Improvisationsfähigkeit der Spieler fordern, tolles Schleich-Gameplay, eine quicklebendige Stadt und das erhabene Gefühl, selbst einen wahren Meisterdieb zu verkörpern.

Sabine Schischka/jh

360 LIVE sagt...

Es wird Zeit für das Comeback dieser Schleichlegende. Könnte fulminant werden. Aber erst wollen HITPOTENZIAL wir mehr sehen.

8.0 von 10

Erhältlich | unklar **Status** | 30% komplett

kurz&knapp

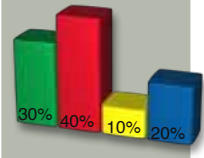
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
From Software
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fulminante Fortsetzung des knackschweren Fantasy-Krachers von 2011.

das ist drin

- Fürchten
- Sterben
- Erleuchten
- Ausbeuten



DARK SOULS 2

Kann denn Sterben schöner sein?

Ein finsternes Verlies. Furcht einflößende Boss-giganten lauern hier. Rundherum ist nur ein schemenhaftes Gefüge aus Todesfallen zu erahnen. Ja, nicht nur Kenner des ersten »Dark Souls« wurden hellhörig, als Namco-Bandai Anfang April auf seinem diesjährigen Global Gamers Day in New York etliche Details und erste Spielszenen zur Fortsetzung eines der schwersten Fantasy-Games der letzten Jahre preisgab. Zumindest kennen wir jetzt die Story des

Action-Abenteuers. Du wirst aus der Verfolgerperspektive dabei sein, wenn sich ein mutiger Held auf den Weg macht. Er sucht ein Heilmittel für ein verfluchtes Königreich, dessen Einwohner bereits nahezu ausgelöscht wurden. Erste Szenen deuten die tausend Varianten des Todes an, denen mutige Königreich-Retter in »Dark Souls 2« erliegen können. Ein gewaltiger Thronsaal ist gefüllt mit einem Drachengerippe, dessen schwere Knochen bis unter die Decke ragen. Den Gebeinen zu Füßen liegt der Leichnam eines verstorbenen Ritters, der sich – sobald man ihn plündert – prompt als Falle entpuppt. Nur für einen Sekundenbruchteil ist ein Rascheln zu vernehmen. Schon saust der riesige Skelettschädel des Drachen herab und schlägt eine Furche in den Steinboden. Typisch »Dark Souls« werden viele Abenteurer an dieser Stelle ins Gras beißen, bevor sie überhaupt kapieren, weshalb sie gerade krepieren sind.

Heldentode, die oftmals auf den ersten Blick unfair oder sogar hundsgemein wirken, sind

also auch weiterhin an der Tagesordnung. So ergeht es auch dem heldenhaften Ritter, als er das Keller-gewölbe betritt. Ein enger Tunnel schält sich aus der Finsternis. Die Dunkelheit verschluckt fast alle Details, nur ein fahles Licht ist am anderen Ende des Korridors zu erkennen. Doch was ist das? Das Licht scheint näher zu kommen. Ein Geräusch dringt ans Trommelfell. Es klingt wie die Hufe eines galoppierenden Pferdes. Kurz darauf erfüllt ein blaues Glühen den Bildschirm und das Poltern erreicht einen ohrenbetäubenden Pegel. Erst als sofort im Anschluss der Sterbebildschirm auftaucht, realisiert der Spieler, dass er soeben von einer mächtigen Kreatur überrollt wurde – und das offensichtlich mit tödlichen Konsequenzen. Laut den Entwicklern handelte es sich um den Bossgegner, der diesen Spielabschnitt mit seinem von dämonischen Pferden gezogenen Streitwagen bewacht. Wie nebenbei noch erwähnt wird, will From Software weg vom klassischen Leveldesign, bei dem sich der Endgegner erst gegen Ende einer Etappe

Schädelspalter oder Scheitelzieher?

- +** geniale Gegnerdesigns, düstere und zeitweise einsame bis aussichtslose Grundstimmung soll aus dem ersten Teil übernommen werden, grafisch deutlicher Sprung nach vorn, neue Spielelemente, tödlich wie eh und je
- bisher sehr vielversprechend, Kritik sparen wir uns für später

Und außerdem?

■ Ist für Xbox 360 angekündigt, könnte außerdem zusätzlich für die nächste Konsolengeneration erscheinen ■ In Sachen Umfang orientieren sich die Entwickler stark an Teil eins und wollen ihn sogar übertreffen ■ noch keinerlei Informationen zu Erfolgen oder Downloadinhalten

zeigt. Vielmehr soll das Auftreten des stärksten Gegners pro Spielabschnitt in Teil zwei stark variieren.

Eine andere Stelle im Gameplay zeigt den Ritter vor einer langen Hängebrücke. Sie führt über eine wolkenverhangene Schlucht zu einer Feste auf klammem Fels. Etliche Drachen ziehen vor glutrotem Himmel ihre Kreise. Auf halbem Wege die Überraschung: Ein Lindwurm lässt sich direkt auf der Brücke nieder, umklammert mit seinen Krallen die Tragseile und hebt wieder ab. Im nächsten Augenblick zerbricht das gesamte Konstrukt und reißt den Ritter in die Tiefe. Einmal mehr übersehene Hinweise oder abermals geglückter Mordversuch seitens der Entwickler? Man weiß es nicht. Und genau das wird die Sache wohl wieder so spannend machen, obwohl die Entwickler garantieren, dass sie vor jeder tödlichen Situation subtile akustische und optische Signale einbauen. Wer sich übrigens über die soeben erwähnten Drachen wundert, die seit Teil eins als ausgerottet gelten: Die Handlung des ersten Teils und »Dark Souls 2« hängt nur lose zusammen. Was sich einst im Königreich Lordran zugetragen hat, ist Geschichte.

Ein weiteres neues Gimmick wird einmal mehr anhand eines stockdunklen Kerkers demonstriert. Bevor der mutige Kämpfe das Gewölbe betritt, entzündet er an einer Feuerstelle seine Fackel. Mithilfe der Flamme kann er sich zumindest grob orientieren und ein paar Meter weit sehen. Freilich ist damit die Hand blockiert für weitere Ausrüstungsgegenstände: Zweihänder-Schwert oder Waffe und Schild, das klappt so nicht mehr. Man muss seinen Kampfstil entsprechend anpassen. Zudem ist – wie fast jede Ausrüstung im Spiel – die Fackel vergänglich, ergo löst ihre Verwendung einen gewissen Zeitdruck aus. Diese Tatsache erübrigt sich allerdings in der gezeigten Szene, da der Ritter ohnehin binnen kürzester Zeit von zwei Hünen und deren Kampfhämmern in Grund und Boden geschmettert wird.

Nun gut, so bleibt zumindest etwas Zeit zur Begutachtung der Grafik. Die durch die Fackel provozierten Lichtspielereien sehen dank der neuen Grafik-Engine – die ausschließlich durch hochauflösende Texturen gefüttert wird – schlicht umwerfend aus. Dazu tragen auch neue, auf umfassendem Motion-Capturing basierende Animationen der Heldenfigur bei. Ansonsten – und die meisten Fans wird das sicherlich freuen – soll vieles beim Alten bleiben. So etwa auch das Nachrichtensystem, das viele Online-Spieler trotz ihrer Einzelkämpfer-Abenteuer miteinander verbindet. Insgesamt sehr vielversprechend.

Jan Heinrich

✗ Prüfstand der Schmelze

ZU EINFACH?

Das erste »Dark Souls« hat mit seinem ungewöhnlich hohen Schwierigkeitsgrad von sich reden gemacht: Derart Anspruchsvolles ist in der heutzutage eher gnadenvollen Spielekultur einzigartig. Entsprechend groß waren die Befürchtungen unter den Fans von Teil eins, dass sich das Nachfolge-spiel moderater und vielleicht zu einfach geben könnte. Dies wird nicht der Fall sein, das hat der Entwickler gegenüber 360 Live bestätigt – auch wenn einige Details der Spielmechanik doch handlicher gestaltet werden. So soll etwa das Schnellreise-System zwischen den Feuerstellen drastisch vereinfacht werden. Zudem wird die gesamte Menüführung entschlackt und in bestimmten Teilbereichen – wie etwa der Verbesserung von Waffen – weniger kryptisch ausfallen und somit durchschaubarer. Das soll den Spielfluss fördern und dürfte daher ebenso auf Wohlgefallen stoßen wie die Überarbeitung der Gegner-KI. Beispielsweise sollen Angreifer dem Helden nun auch in den Rücken fallen, sollte dieser sein Heil in der Flucht suchen.



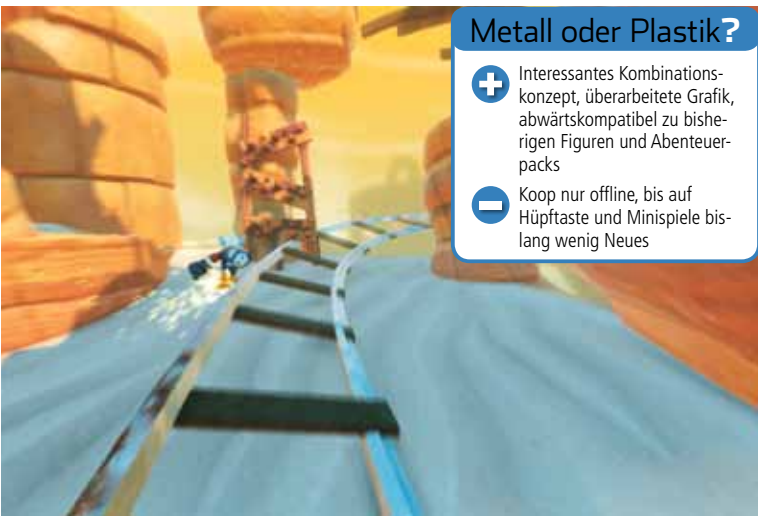
360 LIVE sagt...

Sieht umwerfend gut und übernimmt die Grundzutaten des Vorgänger-Spiels. Her damit!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | Herbst 2013 Status | 75% komplett



Metall oder Plastik?

- +** Interessantes Kombinationskonzept, überarbeitete Grafik, abwärtskompatibel zu bisherigen Figuren und Abenteuerpacks
- Koop nur offline, bis auf Hüpfaste und Minispiele bislang wenig Neues



SKYLANDERS: SWAP FORCE

kurz&knapp

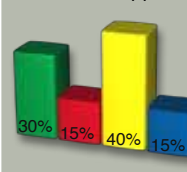
Hersteller | Activision
Entwickler | Vicarious Visions
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Drittes Abenteuer der interaktiven Plastikfiguren mit 16 Swap-Charakteren.

das ist drin

- Figuren kombinieren
- Freund einladen
- Chaos stiften
- Chaos verkloppen



Figürchen wechsele dich

Es scheint fast wie ein jährliches Ritual. »FIFA« oder »PES« heißt's bei Sportspielern im Herbst, »Call of Duty« oder »Battlefield« bei Shooter-Freunden. Jüngere Gamer stehen ab diesem Jahr ebenfalls vor der Wahl: »Disney: Infinity« oder »Skylanders« - welches Plastik darf's sein? Während das Disney-Abenteuer mit offener Spielwelt sein Debüt im August feiert, rücken Activisions Plastikhelden erfahrungsgemäß wieder im Oktober an. Bis dahin feilt Schuft Kaos an seinem Plan: Der laufende Meter im schwarzen Gewand will einen mysteriösen Vulkan mit Unheil füllen, damit der Berg statt Magie Unheil bringende Finsternis speit. Um die neuen Cloudbreak-Inseln davor zu bewahren, landen gleich 56 neue Skylander-Figuren mit im Regal. Ebenso ein überarbeitetes Portal, das das Plastik per RFID-Chip ausliest und alle bisher verfügbaren Skylanders sowie Erweiterungszusätze ins Spiel transferiert. Standen zuvor Giganten im Fokus, so sind es diesmal die neuen Swap-Force-Charaktere, der Feuerelement tragende Bombenwerfer Blast Zone zum Beispiel. Auf den ersten Blick wirkt der oran-

gene Ritter nur unwesentlich größer als die Standardfiguren wie das Inline-Skates fahrende und mit Krallen kloppende Geistermäddchen Roller Brawl. Das Interessante steckt im Detail: Jede der 16 Swap-Figuren lässt sich an der Taille trennen und mit insgesamt 256 Variationen kombinieren, befriedigendes Klacken inklusive. So ergibt Roboter Magna Charge zusammen mit Krakenpirat Squash Buckler eine Mischung aus den Elementen Technologie und Wasser, die in vorgegebenen Abschnitten bekanntermaßen verstärkte Kräfte genießen. Spannend vor allem, dass die untere Hälfte eine figurenabhängige Sonderfunktion genießt und Zugang zu Minispielen gewährt - den »Action-Zones«. Das kleine Raketensymbol auf dem Fuß von Blast Zone ermöglicht eine Flugstunde, bei der der Held durch goldene Ringe fliegen und Luftminen ausweichen soll. An anderer Stelle wartet ein Kletterspiel, das Swap-Charaktere mit einer abgebildeten Leiter mitnehmen können. Das bringt Abwechslung beim gewohnten Rumgehacke aus der Verfolgersicht in Wüsten, Wäldern und Kerkern wie auch in zahlreichen Puzzles und Hüpfenlagen. Exakt,

die Skylanders haben Springen gelernt - und zwar alle. Ferner bekommt jede Figur ein höheres Maximallevel verpasst und lernt neue Fähigkeiten. Und wer mag, kann sich menschliche Koop-Unterstützung holen, die nun jederzeit ein- und aussteigen kann. Jaderich hat sich auch einiges getan: Im Vergleich zu den beiden Vorgängerspielen haben Texturen tatsächlich Zeichnung, Animationen wirken deutlich flüssiger und Figuren sowie Kulisse somit sichtlich lebhafter. Eine offene Spielwelt und ein eigener Welteneditor wie bei »Disney Infinity« wären trotzdem eine feine Sache.

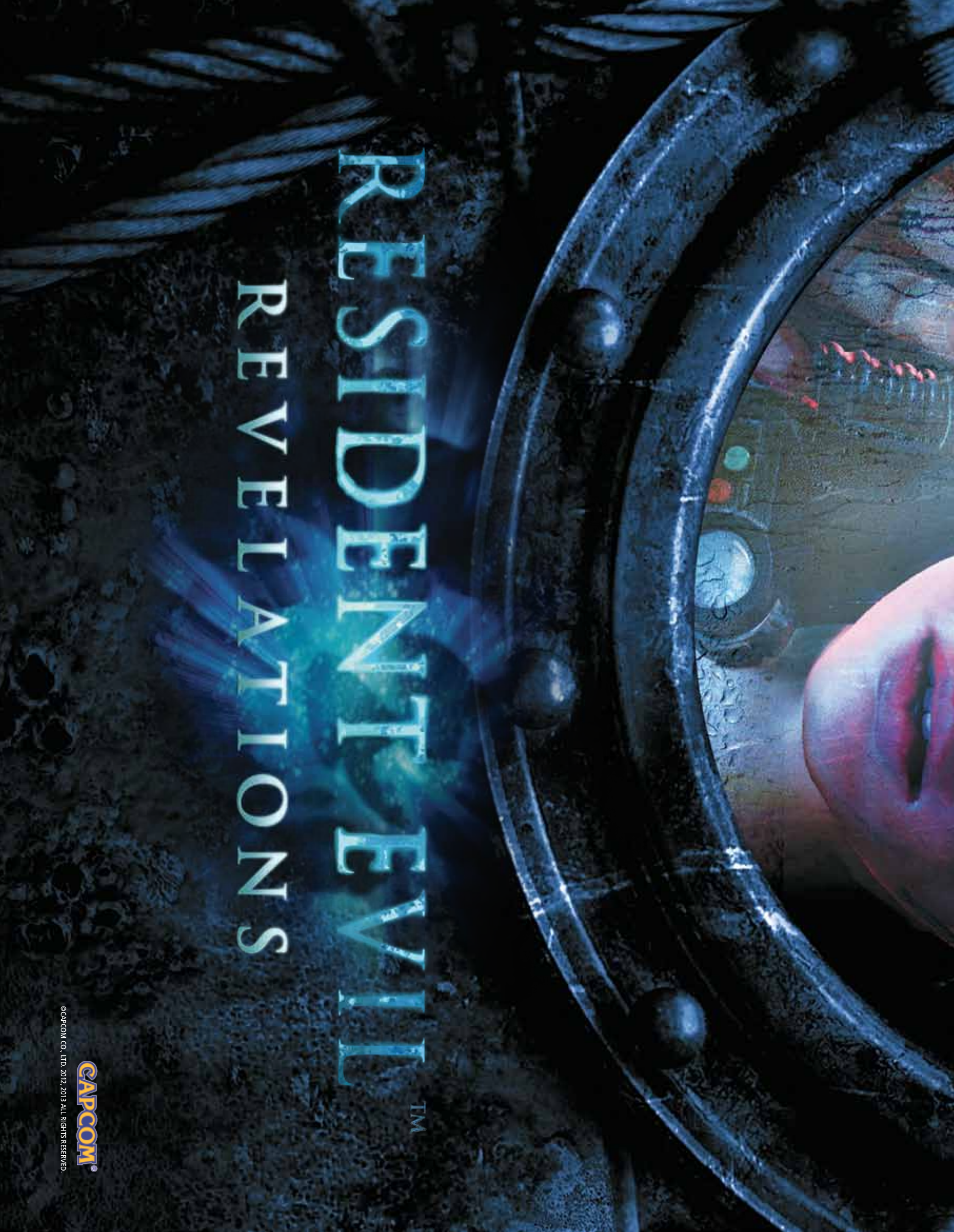
Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Sinnvolle Neuerungen, spannendes Konzept und runderneuerte Grafik. Stimmen auch
HITPOTENZIAL Abwechslung und Umfang, ragt ein Kauf-Tipp gen Himmel.

7.5 von 10



The background of the cover is a dark, atmospheric scene. On the right side, there is a close-up of a character's face, partially obscured by a large, circular, metallic frame that resembles a porthole or a camera lens. The character has pale skin and red lips. The frame is set against a dark, textured background that looks like a cave or a dilapidated structure. The title "RESIDENT EVIL" is written in large, blue, serif capital letters, and "REVELATIONS" is written in smaller, white, sans-serif capital letters below it. The overall mood is mysterious and horror-themed.

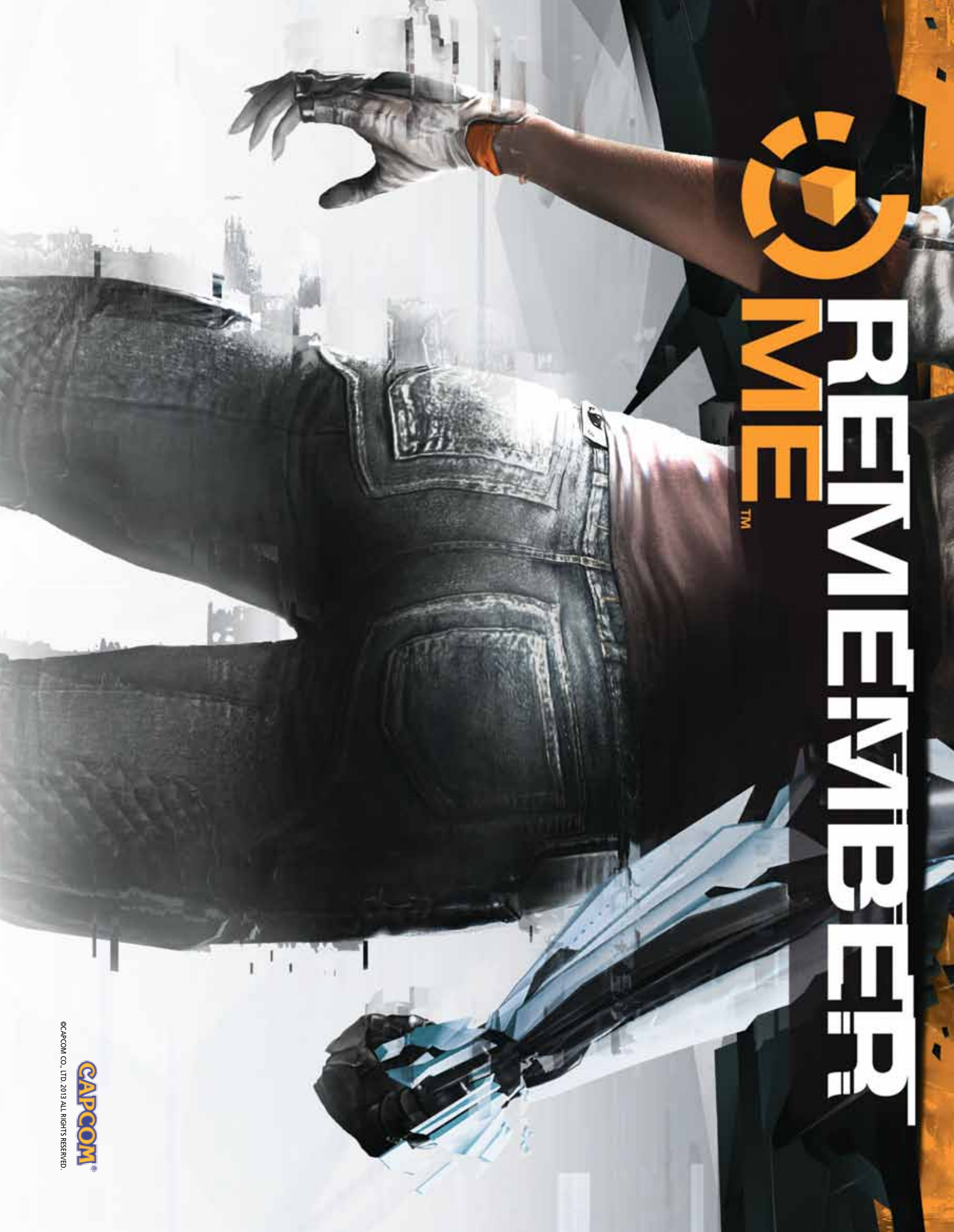
RESIDENT EVILTM

REVELATIONS





REINVENTED MINECRAFT



CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Erhältlich | 24. Mai 2013 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

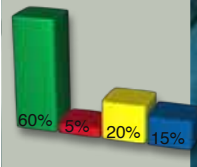
Hersteller | Capcom
Entwickler |
Capcom Japan
Genre | Action-Horror
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Portierung des Nintendo 3DS-Hits mit überarbeitetem Gameplay und aufpolierter Grafik.

das ist drin

- Fleischfresser
- Heilkräuter
- Munitions-knappheit
- Rätselraten



**ERSTMALS
DURCHGELADEN
VORABVERSION
DURCHGESPIELT!**



Dieser »Ooze« genannte Schönling mimt den Standard-Gegnertypen in »Revelations«. Da er beim Gehen umherwackelt wie Dr. Zoidberg aus Futurama, sind Kopftreffer in der derlei Konfrontationen eher die Ausnahme.

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Stapelweise Mutantenleichen unter Deck

Mit Blut und Brutalität besudelte Zombie-Games gibt's wie Grabsteine am Friedhof. Tatsächlich dürstet es die Fans aber weiterhin nach dem perfekten Gruselabenteuer. Eines, bei dem es sich lohnt, die Rolläden zu schließen und sich auf der Couch einzukuscheln. Viele hatten genau das von »Resident Evil 6« erwartet – dürften aber vielfach durch die deutliche Action-Ausprägung enttäuscht worden sein. Immerhin entsteht so Raum für »Revelations«, einen Schocker, dessen Handlung zwischen Teil vier und fünf der »Resident Evil«-Reihe angesiedelt ist. Mit heftigen Potzblitz-Momenten nebst knappem Ressourcen-Management treibt »Revelations« den Gedanken des Survival-Horrors auf die Spitze – leider bisher eben nur auf Nintendo 3DS-Konsole. Dort dafür mit großem Erfolg: Die Fachpresse feierte den Titel bei Erscheinen als eine der besten Produktionen für das Nintendo-Handheld. Nur so lässt sich wohl Capcoms ver-

wegener Plan erklären, das kleine Mobilgame auf eine »erwachsene« Konsole zu portieren. Kann das gut gehen? Die Redaktion von 360 Live hatte jetzt Gelegenheit, dem Werk anlässlich einer nahezu vollendeten Beta-Version für Xbox 360 auf den Zahn zu fühlen.

Die Story um die von Bioterroristen vom Erdboden ausradierte Öko-Metropole Terrargia wurde in der April-Ausgabe schon ausgiebig besprochen. Hinzuzufügen wäre dem, dass dieser Story-Ansatz wie eine

Und außerdem?

- kooperativer »Raubzug«-Modus für zwei Online-Jäger inklusive ■ 50 Erfolge: 24 innerhalb der Kampagne und 26 für den Raubzug-Modus ■ wird wie eine TV-Serie in Episoden erzählt ■ Download-Inhalte für die 3DS-Version bereits angekündigt, demnach auch für die Konsolen-Portierung sehr wahrscheinlich ■ Maximaler Charakter-Level im Raubzugmodus ist Level 50 ■ USK-Freigabe ab 16 Jahren



» Man vergisst gerne, bei all den fiesen Monstern und der lebensfeindlichen Umgebung, jede Ecke und jedes niedergestreckte Vieh auszufiltern. «



TV-Serie in insgesamt zwölf Episoden erzählt wird. Dank zusätzlichem Prolog und Epilog soll dies eine Durchspielzeit von mindestens acht bis zehn Stunden garantieren. Hinzukommt die spannende Erzählweise aus der Sicht einer ganzen Reihe unterschiedlicher Protagonisten, wie etwa Jill Valentine und Chris Redfield. Außerdem gibt's tiefe Einblicke in die betriebliche Organisation der BSAA, der Anti-Bioterroristen-Einheit, der die »Resident Evil«-Helden ab diesem Teil angehören. Das macht schon mal einen spannenden Eindruck, zumal die deutsche Fassung nebst angepassten Bildschirmtexten auch komplett synchronisiert wird – klasse.

AUSSICHTEN HEITER BIS UNTOT...

Das Besondere der 3DS-Version: »Revelations« wechselt während des Spielens ständig zwischen der Verfolgerperspektive und der Ego-Ansicht. Bewegt man einen der vielen spielbaren Charaktere durch die extrem abwechslungsreichen Kulissen wie arktische Eiswüsten, verlassene Industriekomplexe und düstere Höhlensysteme, klemmt sich die Kamera dicht hinter ihn. Sobald du mit der Waffe einen der vielen ekligen Kontrahenten im Spiel anvisierst, wechselt die Optik in die Ego-Ansicht, um den Zielvorgang zu vereinfachen. Auf der Xbox ist dies nicht mehr der Fall – die Zielmechanik verhält sich, so wie man das aus den Teilen fünf und sechs kennt. Ein weiteres, für Perspektivwechsel sorgendes Feature ist eine zunächst relativ klobig anmutende Apparatur namens Genesis. Mit ihr lassen sich getötete Gegner scannen. Auch die Landschaft lässt sich mit diesem speziellen Monitor – quasi wie von einem Röntgengerät – durchleuchten. Das Spiel wechselt in die Egoperspektive, die Bildschirmanzeigen verwandeln sich. Man betrachtet die Umgebung durch einen transparenten

Grünfilter samt rotierendem Kreis in der Mitte. Hält man nun die X-Taste gedrückt, beginnt sich dieser Kreis augenblicklich zu drehen und der anvisierte Bereich wird analysiert. Mit etwas Glück kommen bis dahin unsichtbare Ausrüstungsgegenstände zum Vorschein, zum Beispiel Munition, Heilspray und anderes, was man von einem Spiel der Marke »Resident Evil« erwartet. Auch gibt es eine Reihe von versteckten Gegenständen sowie insgesamt 30 über das Spiel verteilte Handabdrücke. Sie aufzuspüren, das ist Teil der vielen Nebenmissionen. Der einzige Haken von Genesis: Man vergisst gerne, bei all den fiesen Monstern und der lebensfeindlichen Umgebung, jede Ecke und jedes niedergestreckte Vieh auszufiltern. Zudem lässt sich Genesis nicht gleichzeitig mit einer Waffe nutzen, weshalb du dich dringend vor dessen Einsatz um alle Gegenstände in der unmittelbaren Umgebung kümmern solltest. Start frei für die Detektivarbeit und der damit zusammenhängenden Entspannung vom sonst beinhalten Überlebenskampf. Denn der wird einmal mehr von relativ knapp bemessenen Munitions- und Heilmittelvorräten befeuert.

Ein weiteres neues Gameplay-Gimmick in der »Resident Evil«-Reihe ist die Möglichkeit des Schwimmens. Und das zwar in mehreren Kampagnenabschnitten, allerdings immer mit demselben

Blutkonserve oder Aderlass?

- + viele spielbare Charaktere innerhalb der Kampagne, teils völlig unterschiedliche Aufgabenstellungen pro Spielabschnitt und daher viel Abwechslung, optisch wie spielerisch deutlich aufgewertet gegenüber der 3DS-Version, günstiger Preis
- kein Splitscreen- respektive Offline-Koop-Modus, unspektakuläre Ausleuchtung, rudimentäre Grafikeffekte



✕ Beute machen!

SO SPIELT SICH DER KOOP

Dass die Erfolge zu über 50 Prozent durch die Koop-Variante »Raubzug« abgedeckt werden, ist halb so schlimm: Der Modus ist extrem spaßig und zielt mit seinem ausgeklügelten Charakterentwicklungssystem vorwiegend auf die Langzeitmotivation von »Resi«-Fans ab. Das Prozedere ist ziemlich vorhersehbar, spielt sich im Vergleich zur Einzelspielerkampagne allerdings ungleich geradliniger und temporeicher: Beide Teilnehmer sollen pro Abschnitt möglichst unbeschadet ein vorgegebenes Ziel erreichen und schließen die Mission ab, indem sie die dort funkelnde BSAA-Medaille per Nahkampfangriff treffen. Das Gegneraufkommen ist relativ heftig und bietet eine nette Besonderheit: Über einigen Unholden schweben farbige Zahlenwerte, die – wie sogenannte Buffs in Rollenspielen – veränderte Statuswerte anzeigen. Auch steigert sich dein Erfahrungslevel mit jeder neuen Partie, und damit auch der Trefferschaden sowie die Verteidigungswerte der dir zur Verfügung stehenden Charaktere. Zudem gibt's etliche weitere Detailänderungen, wie etwa ein stark angepasstes Inventarsystem. Alles in allem ist dem »Raubzug«-Modus ein doch sehr eigenständiges Spielgefühl zu eigen. Nette Abwechslung zur Kampagne – bravo!



Charakter: Jill Valentine. Das Steuerungslayout erfüllt dabei seinen Zweck wunderbar. Mit dem linken Analogstick bestimmst du Jills Schwimmrichtung. Per A-Taste strampelt sie einmal kräftig mit ihren Beinen und gewinnt Geschwindigkeit, die gehalten werden kann, wenn die A-Taste kontinuierlich bearbeitet wird. Dasselbe System funktioniert auch beim Tauchen durch teils recht anspruchsvolle Tunnelsysteme, was via X-Taste eingeleitet wird. Nur sollte man dabei die Sauerstoffanzeige stets im Auge behalten, da die Lebensenergie – sobald diese in Mitleidenschaft gerät – nicht wieder regeneriert und sich somit schnell verschwenderisch auf etwaige Heilkrautressourcen auswirken könnte.

Schön auch, dass das aus der Reihe bekannte Bewertungssystem auch in »Revelations« zum Einsatz kommt. So wird nach jedem Level-Abschnitt deine Leistung anhand bestimmter Kennwerte beurteilt. Hier erfährst du ganz genau, wie präzise du geschossen hast, wie oft du gestorben bist und was deine Bestzeiten sind – und bekommst obendrein noch eine finale Wertung verpasst. Mit guten Ergebnissen lassen sich dann wieder bestimmte Gimmicks freischalten und so hat man immer Grund, einen Spielabschnitt erneut anzugehen.

GEWOHNTES NEU AUFGELEGT

Auch sonst fällt das Gameplay recht »Resident Evil«-typisch aus: Am Ende der meisten Episoden wartet ein mächtiger Bossmutant auf eine saftige Abreibung. Anderen Orts regen schlüssig mit der Action verzahnte Handlungs-Elemente und Mini-puzzles zum Nachdenken an. Gut gefällt auch die insgesamt flüssige Anmutung, mit lebensechten Animationen und geschmeidiger Steuerung. Im

direkten Vergleich mit »Resident Evil 6« muss allerdings gesagt werden, dass man »Revelations« die Handheld-Wurzeln doch anmerkt – insbesondere die Mimik der Figuren und die gesamte cineastische Inszenierung wirken grobschlächtig bis ausbaufähig. Insbesondere stört die fahle Ausleuchtung, da sie die Figuren zwar adäquat ins Licht rückt, aber zu keiner Zeit mit Aha-Effekten überrascht. Auch sind die Oberflächen vieler Kulisseanteile sehr einfach texturiert. Das wirkt nicht unbedingt matschig, aber halt auch nicht so, als hätte Capcom Japan die Grafik perfekt an die Xbox 360 angepasst. Angesichts dieser Mängel ist es umso weniger verständlich, dass ausufernde Ladezeiten allzu häufig die Spannungskurve in die Knie zwingen: Den Spielfluss bekommt Capcom bis zum Erscheinen hoffentlich noch hin.

Dennoch werden »Resi«-Fans wohl den einen oder anderen technischen Kompromiss hinnehmen müssen. Wer damit klarkommt, dürfte an dem HD-Port viel Freude haben – zumal Capcom freundlicherweise beim Preis ein Auge zudrückt. »Revelations« soll rund 30 bis 40 Euro kosten. Ob's das wert ist, das beantwortet der Test in der kommenden Ausgabe.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Angst einflößender Überlebenskampf vor abwechslungsreicher Kulisse. Gelingen inszeniert, HITPOTENZIAL aber technisch kein Meilenstein.

8.0 von 10

Erhältlich | 23. August 2013 Status | 60% komplett



kurz&knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

Volition Inc.

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

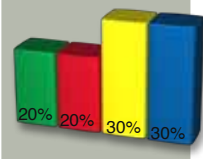
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Extrem abgefahrene Offene-Welt-Action mit Superkräften und nackten Tatsachen.

das ist drin

- Superheld
- Alien-Invasion
- Offene Welt
- Gag-Feuerwerk



SAINTS ROW 4

Vier gewinnt!

Als Hotdogs verkleidete Bankräuber, die mit Riesendildos Polizeikräfte zusammenknüpfeln; halb nackte Protagonisten, die bevorzugt auf Autodächern surfen, während sie ihre Verfolger mit echten Tintenfischen beschießen; ein Man-a-Pult genanntes Fahrzeug, das Passanten zunächst einsaugt, um sie dann mit der rückseitig montierten Kanone im hohen Bogen wieder auszuspeien – das Offene-Welt-Gangsterabenteuer »Saints Row: The Third« ist ein glänzendes Beispiel dafür, dass westliche Entwickler japanischen Studios in Sachen digitaler Irrsinn durchaus Paroli bieten können. Noch besser: »Saints Row: The Third« ist nicht nur völlig überdrehte Videospiel-Kost im »GTA«-Stil, sondern verkauft sich auch wie geschnittenes Brot. Über 4,5 Millionen Exemplare wanderten bereits über die Ladentische. Entsprechend wundert's kaum, dass das Studio massenweise Download-Erweiterungen veröffentlicht. Es folgen drei Missionspakete sowie sage und schreibe 15 Zusatzpacks mit lasziven Outfits, Fahrzeugen und Waffen. Von der Hai-Kanone über vier Penthouse-Girls als neue Spielfiguren bis hin zum Werwolf- oder Trauriger-Panda-Outfit ist so ziemlich alles dabei. Die umfangreichste Erweiterung, angekündigt im März 2012, schafft es dagegen nie zur Marktreife. Vielmehr gibt THQ im Juni 2012 bekannt, dass »Enter the Dominatrix« zum Grundbaustein für »Saints Row 4« wird. Nun ja, mittlerweile ist THQ

Geschichte und »Saints Row 4« ein fester Bestandteil des diesjährigen Softwarekatalogs des deutschen Herstellers Deep Silver. Der wiederum zeigte den Offene-Welt-Schabernack Mitte März in London – 360 Live war natürlich vor Ort und ist schon jetzt ziemlich angefixt...

Allein die Hintergrundgeschichte klingt so haarsträubend, dass man sie einfach gernhaben muss. Der Spieler in seiner Rolle als Anführer der Third Row Saints – einer Gangsterbande mit Weltruhm, eigenem Modelabel und hoch dosierten Energy-Drinks – wird zum Präsidenten der USA ernannt. Doch damit nicht genug: Kurz darauf fallen Außerirdische, angeführt von Obermacker-Alien Zinyak, über die Stadt Steelport her und verfrachten die Saints in eine Art Simulation der tatsächlichen Welt, sozusagen eine Matrix. Dass dem Spieler schon bald unfassbare Superkräfte zuteilwerden, wundert bei so einer Breitseite Wahnwitz nicht mehr.

Präsident oder Pappnase?

- ✚ Irrsinniges im Minutentakt, witziger Koop-Modus, kunterbunt, viele kreative Waffen, nimmt kein Blatt vor den Mund, Preview-Version mit butterweicher Bildrate
- ✚ Leider bisher nur PC-Fassung gesichtet, Storydetails noch sehr vage, zahlreiche Superhelden-Tricks schamlos bei »Prototype 2« abgekupfert



✖ Die Macher

IRRSINN AUS ILLINOIS

Das Studio Volition Inc. ist seit 15 Jahren eine feste Größe in der Entwicklerszene. In den späten Neunzigern liefert das Team aus dem US-Bundesstaat Illinois mit »Conflict: Freespace« und »Freespace 2« zwei großartige Weltraum-Flugsimulationen ab. Mit dem PS2-Rollenspiel »Summoner 2« und dem Zerstör-doch-das-halbe-Level-Ego-Shooter »Red Faction« folgen 2001 erste Erfolge im Konsolensektor. 2006 schließlich der Durchbruch mit dem Xbox-360-exklusiven »GTA«-Konkurrenten »Saints Row«, der mit fortschreitender Ziffer kontinuierlich an Wahnsinn und übertriebener Gewalt zulegt. Vor allem auf dem US-Markt scheint diese Rechnung aber aufzugehen.



Und außerdem?

- Komplette Kampagne im Zwei-Spieler-Koop-Modus via Xbox Live oder Systemlink spielbar ■ Aktuell keine Umsetzung für die Konsolen der nächsten Generation geplant
- Zu möglichen Schnitten der deutschen Fassung äußerte man sich bisher nicht, sie würden 360 Live aber nicht wundern ■ Schon der Trailer zeigt jede Menge nackte Haut: Dominas, Stripperinnen, barbusige Nixen im Engelskostüm



Stehenbleiben, oder Sie werden tiefgeköhlt! Das Einfrieren-Talent ist nur eine von vielen neuen Angriffsmöglichkeiten. Ebenfalls gesichtet: ein Raketenwerfer in einem Gitarrenkoffer und die Entblößen-Fähigkeit.

Pfeilschnell wie ein getunter Sportwagen rennt der Held in den ersten Minuten der Präsentation durch die Straßen des nächtlichen Steelport. Auftauchende Widersacher werden kurzerhand per Eisstrahl schockgefrostet und anschließend mit bloßen Händen in mundgerechte Eiswürfel verwandelt. Feindtypen größeren Kalibers schleudert der Spandexträger aus dem Weißen Haus per Telekinese umherstehende Vehikel entgegen, als ob diese Tennisbälle wären. Zwischendurch geht's immer wieder auf die Dächer der von Alien-Mutterschiffen heimgesuchten Stadt. Mit gigantischen Sprüngen arbeitet sich der nun wahrhaftig mächtigste Mann der Welt mühelos von einem Wolkenkratzer zum nächsten vor. Zwischendurch ein paar Sturzflugpassagen, als hätte man ihm einen Baumgartner-Wingsuit mit Düsenantrieb auf den Rücken geschnallt. Toller Spielfluss und nur einige

Beispiele für eine Fülle von Fähigkeiten, die Volition noch enthüllen möchte. Aber keine Schusswaffen? Keine Sorge, allein schon die Dubstep-Kanone pumpt jedem »Saints Row«-Kenner die Serotonine in die Blutbahn: Anvisieren, abdrücken und schon tanzt das Opfer bis zum Erbrechen zu besagter elektronischer Musikrichtung. Sogar Fahrzeuge können beschossen werden und beginnen dann, wie Lowrider-Vehikel, zur Musik mitzuwippen – saukomisch! Gleiches gilt für das Kopf-aufblas-Gewehr, hier Inflatorgun genannt. Zunächst quellen die Augen und der Schädel des wehrlosen Opfers auf wie frischer Hefeteig, um dann wie in einem morbiden Trickfilm zu zerplatzen – typisch »Saints Row«! Wer nun glaubt, der Feind könnte gegen solch einen Mix aus Superkräften und –waffen nicht anstinken, irrt. Um das zu verdeutlichen, stürzt sich Designleiter Chris Stockman in ein Duell mit einer Kreatur namens »The Warden«. Eine gut drei Meter hohe Bestie von der Statur eines Hulk und nicht minder muskelübersät. Mal kurz per Hechtsprung auf den Heli-Landeplatz eines angrenzenden Gebäudes fliehen? Von wegen! Der Warden folgt dem Staatsoberhaupt auf Schritt und Tritt – kreuz und quer durch die offene Welt. Um die neue Mobilität des Spielers auszugleichen, hetzt das Studio ihm zudem Fluggeräte aller Art hinterher. Konkrete Beispiele wurden noch nicht genannt, aber denkbar wäre von der autark agierenden Drohne über fliegende Untertassen bis hin zum schwer bewaffneten Tarnkappenjet so ziemlich alles. Gegen Zinjak: Für zusätzliche Feuerkraft im Kampf dagegen Synchron und seine Invasionsarmee darfst du im Cockpit eines lila Mech Platz nehmen und fauchende Gatling-Kanonen wüten lassen. Macht in der Summe ein völlig durchgeknalltes Offene-Welt-Abenteuer, das der direkten Konfrontation mit dem einen Monat später erscheinenden »GTA 5« bewusst aus dem Weg geht und genau deshalb eine treue Anhängerschaft um sich scharen könnte.

Sönke Siemens

360 LIVE sagt...

Du denkst, Teil drei war schräg? Das hier wird dich schnell eines Besseren belehren. Absurder geht's HITPOTENZIAL kaum!

7.5 von 10



Ob man das hinten links im Bild zu sehende Alien-Mutterschiff wohl von innen heraus zerlegen darf? Ziemlich sicher sogar!

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Früher war alles trashiger



Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 1. Mai 2013

Wie würde sich wohl der Ego-Shooter »Far Cry 3« anfühlen, wenn man ihm den Look eines trashigen Actionstreifen aus den 1980er Jahren überstülpt? Für die Antwort flog 360 Live Anfang April auf Einladung von Ubisoft nach Hamburg. Im Hauptquartier konnten wir »Far Cry 3: Blood Dragon« anspielen – eine recht witzige Mini-Auskopplung aus der »Far Cry 3«-Reihe, die als preiswerter Download ein bisschen Spaß machen soll.

Schon die Story gibt sich trashig: Als digitaler Robo-Cop-Verschnitt namens Sergeant Rex Colt kämpft man auf einer Insel gegen Cyborg-Krieger und bunt leuchtende Mutanten-T-Rex-Saurier mit Laser-Augen. Warum, wieso, weshalb? Natürlich, um ein entführtes Mädchen zu retten. Klingt herrlich schlecht, Zeit für eine Anspielrunde. Das Einführvideo in 16-Bit-Retrografik gefällt schon mal: Vom Helikopter aus seilt sich Rex zum feindlichen Stützpunkt ab; oder zumindest in das, was nach der explosiven Begrüßung mit dem Helikopter-Geschütz noch übrig ist. Nach einem erfrischend maskulinen Handschlag mit Kollege Spider geht's los.

Aus der Ich-Perspektive schleicht Rex durch die Korridore der von Angreifern



überfluteten Basis und dem Spieler bluten die Augen. Oh mein Gott, diese schrillen Radioaktiv-Farben! Aber irgendwie passt's zum Game wie der Hintern auf'n Eimer. Noch haben die Cyborgs den Sergeant nicht entdeckt, andernfalls hätte das Fadenkreuz gezuckt. Unentdeckt schleicht sich der Held an einen der drei Robo-Soldaten heran. Per RS-Taste fährt er das Messer aus, rammt es dem Opfer durch die Brust. Jetzt einfach den linken Analogstick zum anderen Feind hin drücken, schon jagt Rex automatisch auch ihm die Klinge in den Hals, während der andere via RT-Schultertaste einen tödlichen Wurfstern abbekommt – das ist krasse Ninja-Action wie bei »Karate Kid«! Dem Auftrag folgend ist alles niederzumähen, was sich bewegt. Die Minikarte rechts oben im Bild dient der Orientierung. Rote Markierungen weisen daraufhin, dass die Gegner jetzt vorgewarnt sind. Aber kein Problem: Dank zielsicherem Maschinengewehr platzen die Köpfe wie Wasserballons nach einem Nadelstich. Noch ein »Mach's gut, Trottel« hinterherrufen, schon ist Trash garantiert. Motivierend, dass Abschüsse Erfahrungspunkte bringen, die beispielsweise zu mehr Lebensenergie führen. Scheint simpel strukturiert, hebt sich aber von so ziemlich allen Genrekollegen angenehm ab.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Kneipengeschichten



Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Techland **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 2013

Der zweite Mini-Download-Shooter aus dem Hause Ubisoft greift die Western-Balleraction aus der »Call of Juarez«-Reihe auf. Der Wilde Westen ist noch immer gut gefüllt mit Banditen, Kopfgeld und interessanten Figuren. Im Mittelpunkt steht ein Held namens Greaves: ein Kopfgeldjäger, der Geschichten aus vergangenen Tagen zum Besten gibt. Spielbare Erinnerungen an die Jagd auf Kultverbrecher wie Butch Cassidy, Billy the Kid und Jasse James begeistern ab dem ersten Probeschuss. Die überraschend schnelle Cowboy-Schießerei spielt sich wie eine Shooting-Range, bei der die Ziele zurückfeuern. Auf dem Weg von A nach B ballert sich Greaves mit Colt und Gewehr durch Truppen von fiesen Schurken, die sich zahlreich in Gebirgen und Zugwägen verstecken. Spätestens, wenn der Bounty Hunter per RB-Schultertaste die Türen auftritt, der Zeitlupen-Fokus einsetzt und Gegner unübersehbar rot markiert werden, sind bluttriefende Massengräber unausweichlich. Wie fein, dass ein Erfahrungssystem Kopfschüsse mit doppelter Punktezahl als reguläre Treffer belohnt, die hilfreich zu schnellerem Nachladen und 35 weiteren Sonderfähigkeiten führen. Ebenso Lob verdient schon jetzt die Cel-Shading-Optik, die trotz Comicstil äußerst detailreich über den Bildschirm flimmert. »Gunslinger« könnte damit ins Bullseye treffen.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

FLASHBACK HD

20 Jahre Identitätskrise



Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Vector Cell **Genre** | Abenteuer
Spieler | 1 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2013

Ubisoft feiert den 20. Jahrestag des grandiosen Action-Abenteuers »Flashback« mit einer HD-Neuaufgabe. Nun denn: Sehen wir es den Franzosen nach, dass das Amiga-Original den Copyright-Vermerk 1992 trägt und eigentlich 21 Jahre zählt. Freuen wir uns lieber über das nach wie vor erhabene Gameplay. Federführend beim Remake ist der Originalerfinder Paul Cuisset mit seinem Studio Vector Cell. Während sich nunmehr deutlich aufgehübschte 3D-Modelle um die grafische Darstellung kümmern, bleiben Handlung und Gamestruktur unangetastet. Nach wie vor sucht ein namenloser Held nach seiner Identität. Er hangelt sich aus der Seitenansicht durch bizarre Hightech- und Dschungel-Kulissen, springt von einer Plattform zur nächsten, überwindet tödliche Elektroleitungen und löst anspruchsvolle Sammel- sowie Schalterpuzzles. Die Pistole bzw. der Laserpointer werden per Analogstick auf fliegende Roboter und bewaffnete Aliens ausgerichtet. Kenner des Originals wird es freuen, dass der dreistufige Schwierigkeitsgrad sowie zahlreiche Energie-Auffüllstationen und Speicherpunkte die knackige Schwierigkeit des Originals etwas senken. Wenn jetzt noch die aktuell etwas ruckenden Animationen so flüssig wie beim Original fließen, wird alles prima.

HITPOTENZIAL | 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, Benjamin Kratsch

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Daniel Riedmüller, Reinhard Fischer, Nils Osowski

DRUCK

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

VERTRIEB

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

Martina Strack,
Tel.: +49(0)89 / 856 327-57,
E-Mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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



SÖNKE SIEMENS
CHEFREDAKTION (IN ELTERNZEIT)
LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Call of Duty: Black Ops 2«, »Bioshock Infinite«
FREUT SICH AUF | »Battlefield 4«, Xbox 720



MICHAEL FÖRTSCH
LEITENDE REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | Chef, »Bioshock Infinite«
FREUT SICH AUF | »Destiny«, »Watch Dogs«



JAN HEINRICH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Gears of War: Judgment«, »Starcraft 2: Heart of the Swarm« (Mac) **FREUT SICH AUF** | »Castlevania: Lords of Shadow 2«, »Dark Souls 2«



SABINE SCHISCHKA
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dead Island: Riptide«, »Sim City« (PC)
FREUT SICH AUF | »Splinter Cell: Blacklist«, E3 2013



MARKUS WÜRSTLE
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Terraria« (XBLA), »Defiance«
FREUT SICH AUF | »Dark Souls 2«, »Munchkin« (XBLA)



MORITZ WANKE
WEB-REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Injustice: Götter unter uns«, »Bioshock Infinite«
FREUT SICH AUF | Xbox 720, »Remember Me«



NILS OSOWSKI
FREIER MITARBEITER
LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Dead Island: Riptide«, »Turok« (N64)
FREUT SICH AUF | »Thief 4«, »The Witcher 3: Wilde Jagd«



MARTINA STRACK
MEDIA & COMMUNICATIONS
LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Angry Birds Trilogy«, »Bioshock Infinite«
FREUT SICH AUF | »Dream Pinball 3D II«, »Metro: Last Light«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 19. April 2013



INJUSTICE GÖTTER UNTER UNS

Vom Superheld zum Straßenschläger

kurz&knapp

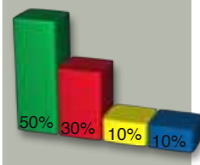
Hersteller |
WB Games
Entwickler |
Netherrealm Studios
Preis | ab 50 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Kloppereien mit den Helden der DC-Comicreihen, schneller als der Rote Blitz.

das ist drin

- Kinnhaken
- Magentritt
- Beinbrecher
- Halsverdreher



Das Wahrzeichen einer Ära liegt zertrümmert auf dem Boden. Die sechs übrig gebliebenen Buchstaben lassen nur noch errahnen, dass an dieser Stelle einmal die Redaktion des »Daily Planet« ihren Dienst an den Bürgern der Stadt Metropolis getan hat. Das Verlags-Hochhaus ist wie die Hoffnung der Menschen: zerschlagen in unzählige Einzelteile. Metropolis ist zerstört, Millionen sind tot. Und doch dringt in dieser misslichen Lage ein hämisches Gelächter durch die Mauern. Der Joker, Batmans Erzrivale, sitzt gefesselt auf einem Stuhl in einem Gefängnis. »Wie bist du an die Atombombe gekommen«, will Bruce Waynes Alter-Ego wissen. Doch bevor die Teufelsfratze antworten kann, explodiert mit einem Knall die Wand hinter ihnen. Ein blau-roter Spandexanzug huscht durch das entstandene Loch, wirft Batman zur Seite und packt sich den Joker. Superman, einst Beschützer von Metropolis, nunmehr selbst eine zerstörte Seele. Das fliegende »S« will keine Antworten, es will Rache. Mit seinem Hohn und Spott hat der Joker Clark Kents Heldenfassade durchbrochen und sein Gemüt verändert. Superman holt aus und tötet das Clownsgesicht. So entsteht eine Rivalität zwischen Superman und Batman. Es entstehen zwei Lager mit je zwölf Superhelden- und Schurken, befruchtet aus dem großen Figuren-Portfolio des US-Comic-Verlags DC. Nunmehr prallen die beiden Lager in der Arena aufeinander. Ring frei!

Langjährige Genrefans mögen kaum glauben, dass solch eine opulente Rahmenhandlung und ein entsprechend aufwendiges Introvideo vor einem Beat 'em Up notwendig sind. Tatsächlich kommen die Eins-gegen-Eins-Kämpfe dadurch aber besser zur Geltung – man identifiziert sich mit den Figuren und entwickelt Interesse. Generell kann man das neueste Werk der Schöpfer der berühmten »Mortal Kombat«-Reihe fast ausschließlich loben. Gameplay, Umfang, Technik – Studioleiter Ed Boon und sein Team haben nahezu alles richtig gemacht.

SUPERHELDEN-ADVENTSKALENDER

Die Kämpferriege liest sich wie das Who-is-Who der Comic-Helden und treibt jedem Liebhaber Freudentränen in die Augen: Batman, Superman, Wonder Woman, Green Arrow, Shazam, Bane, Lex Luther und Catwoman sind nur ein paar der 24 von Anfang an verfügbaren Damen, Herren und Mutanten. Fans wird's freuen, was Netherrealm aus den Comic-Vorlagen macht. Verschiedene Zeichenstile wechselnder DC-Epochen mischen sich zu einem grimmigen, düsteren, eigenständigen und sehenswerten Potpourri. Gleichmaßen schlägt das Gameplay seine Wurzeln in den originalen Bild-Geschichten, da unter anderem die Spezialangriffe keineswegs frei erfunden sind. Sie beruhen vielmehr auf Fähigkeiten, die in irgendeinem Comic aus der DC-Historie



Bane oder Batman?

- +** Helden nahe an der Comic-Vorlage, 24 Kämpfer spielen sich unterschiedlich, überraschend spaßiger Story-Modus, unterhaltsame Mini-Spiele, zerstörbare und interaktive Umgebung lässt sich in Kämpfe integrieren, flüssiger und detailreicher Grafikmotor, solide Eindeutschung inklusive Sprachausgabe
- Wenig Freischaltbares, Gegner-KI könnte anspruchsvoller sein, vorgeordnete Videos erscheinen optisch schwächer als die Spielgrafik

» Superman will keine Antworten. Er will Rache. «

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, davon sechs für Online-Erreichungen, darunter 200 Internetkämpfe gewinnen ■ Auch als doppelt so teure Sammlerausgabe mit Batman-und-Wonder-Woman-Büste, DC-Comic, drei Outfits für Batman, Superman und Wonder Woman sowie dem Spiel in exklusiver Steelbook-Verpackung ■ Erstes Game von Netherrealm ohne »Mortal Kombat«-Bezug ■ Komplett ungeschnitten ab 16 Jahren ■ Season-Pass für 1.200 Microsoft Points gibt Zugriff auf vier noch unbekannte Zusatzkämpfer

✖ Superhelden-Zombie

EXTRAS UND ANDERE UNTOTE

Es klingt schon fast ein wenig lächerlich: Wer »Injustice« vorbestellt hat, bekommt Zugang zum Zombie-Modus und kann mit untoten Versionen von Joker, Flash und den anderen Superhelden und Schurken losprügeln. Ob Entwickler Netherrealm jetzt völlig am Rad dreht? Nicht ganz, denn DC Comics hat in den Jahren 2009 und 2010 tatsächlich eine Aukopplung veröffentlicht, die von der Wiederauferstehung der Toten erzählt: »Blackest Night«. Ohne groß ins Detail zu gehen, handelt die Geschichte von einer dunklen Bedrohung, die – wieder mal – das Universum vernichten will und Superhelden wie die Grüne Laterne mit Zombies attackiert. Ob sich die Untoten-Ableger im Vergleich zum Original anders spielen, lässt sich mangels Freischaltcode leider nicht sagen. Ebenso bleibt offen, ob WB Games den Download-Zusatz nachträglich für alle Käufer veröffentlicht. Sicher dagegen: Durch ähnliche Zusätze dürfte »Injustice« ein langes Leben bevorstehen.



Oben: Jetzt kracht's: Wenn beide Kämpfer einen Spezialangriff ausführen, startet selbstständig ein Minispielchen, bei dem der gewinnt, der mehr von seiner Super-Leiste opfert.

Unten: Ab und an leiten im Story-Modus kleine Quicktime-Reaktionstests die Runde ein. Wer beispielsweise als Batman möglichst viele Batarangs auf Lex Luther wirft, startet mit mehr Energie.



zumindest einmal zum Einsatz kamen. In Verbindung mit einfachen Tastenkombinationen aus ein bis zwei Richtungsangaben plus Angriffstaste führen die Recken niederschmetternde Attacken aus: Zum Beispiel wirft Batman seine Batarang-Wurfgeschosse, Catwoman schwingt elegant die Peitsche, Deathstroke entlädt seine Gewehre, Aquaman feuert einen Wasserstrahl und Hawkgirl schießt im Sturzflug auf ihr Opfer wie ein Falke auf seine Beute. Die Handhabung geht dabei locker von der Hand. Die A-, X- sowie Y-Taste lösen leichte, mittlere und starke Fußtritte und Faustschläge aus, die peilschnell auf den Kontrahenten niederschmettern. Lob verdient, dass trotz der zugänglichen Steuerung Profis mit unzähligen Kombo-Möglichkeiten Tage und Wochen beschäftigt sind, ihre Techniken zu perfektionieren, um den zweireihigen Energiebalken leer zu kloppen. Hilfreich sind die Super-Kombos: Mit jedem ausgeteilten und eingesteckten Treffer lädt sich die Super-Leiste am unteren Bildschirmrand auf. Dann startet durch gleichzeitiges Drücken der beiden Trigger-Schultertasten ein verheerender, cineastischer und witzig-übertriebener Spezialangriff. Beispiele? Aquaman beschwört eine Flutwelle und lässt sein Gegenüber von einem Hai anknabbern, Superman

katapultiert seinen Widersacher hoch ins Weltall und schleudert den Gepeinigten wieder zurück, wobei Bane sein Opfer gleich komplett durch die Erdkugel hämmert. Herrlich abgedreht! Wer allerdings nicht den kompletten Kraftbalken verzehren möchte, kann handlich per B-Taste einen kleineren Sonderangriff starten und so beispielsweise als Batman einen zehnohrigen Schwarm Fledermäuse schützend um sich herumfliegen lassen oder Supermans Kräfte für zehn Sekunden erhöhen.

Grandios zudem, dass die animierten Hintergrundkulissen nicht nur Zierde sind, sondern in den Kämpfen Einsatz finden: Die herumstehende Luxuskarre vor dem Wayne-Anwesen zerschlägt Doomsday seinem Kontrahenten Cyborg auf dem Schädel, Batman lässt in Metropolis ein Geschütz auf Lex Luther entladen, während Harley Quinn ihren Feind The Flash in die Stromleitungen von Arkhams Irrenanstalt kickt. Jede der 15 hübsch ausgestaffierten Umgebungen bietet damit interessante und vielseitige Möglichkeiten, die Deko in die Taktik zu involvieren. Außerdem: Was mit der »MK«-Reihe angefangen hat, führt der Entwickler fantastisch in Szene gesetzt weiter: Arena-Wechsel. Am künstlichen Kulissenrand einfach zurück auf dem Steuerkreuz sowie die A-Taste für zwei Sekun-



den halten. Zwei lange Sekunden, die sich lohnen: Denn kaum losgelassen, schleudert das den Getroffenen in Metropolis durch Hochhäuser hindurch, und es geht auf dem Dach weiter; in der Irrenanstalt landet er in einer Zelle, wird von Scarecrow verwirrt und in den Keller gerammt. Bis zu drei Etappen lassen sich so durchlaufen, die zusätzlich Abwechslung einstreuen und selbstredend heftigen Schaden verursachen.

PUSSY LEHRT DIR WAS

Normale Angriffe, Spezial-Attacken, Super-Kombos, Deko-Waffen, Etappen-Crusher – klingt nach einer Menge Stoff. Simples Tastengehämmere führt da nur selten zum Erfolg – so muss das sein! Gerade für den Einstieg empfiehlt sich der fünf bis sechs Stunden dauernde Story-Modus, der durch vorgerenderte Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Hier wechseln sich die Helden automatisch ab; Neulinge werden so angenehm herangeführt und entdecken den richtigen Anti- oder Super-Helden für sich. Wer dann seine Technik perfektionieren möchte, wechselt zu den »S.T.A.R. Labs«: eine Kumulation von zehn maßgeschneiderten Herausforderungen für jede Figur, die auf unterhaltsame Weise Fähigkeiten

trainiert. Witzig und die Geschicklichkeit verbessernd: Bei einer von Catwomans Aufgaben soll eine Miezekatze wie bei einem 2D-Jump-and-Run aus der Seitenansicht in ein Museum einbrechen und reaktionsschnell Laserbarrieren sowie Wachmänner umgehen. Ebenso lustig, aber doch Reaktionsgeschwindigkeit fordernd: Batman muss im richtigen Moment kleine Kuchen in der Luft zerschlagen, die Harley Quinn auf den Dunklen Ritter wirft. Dagegen anspruchsvoll und die Taktik steigernd: Den von Shazam verursachten Schaden rundenweise überbieten, der mit jeder der insgesamt sechs Runden steigt. Je nach Leistung gibt's bis zu drei Sterne, die sich gut im Regal, noch besser als motivierendes Tauschmittel gegen neue Kostüme für die Faustschwinger machen. Mindestens ebenso fordernd sind die Missionen im »Battle Mode«, bei denen Gegner unter vorgegebenen Bedingungen erledigt werden. Zeitlimits von wenigen Sekunden, mehrere Kombatananten hintereinander oder deutlich weniger Lebensenergie quetschen das letzte Quäntchen Können selbst aus Profis raus. Da loben nicht nur Einsteiger den Übungs-Modus sowie die Einzelkampf-Option, die nach eigenen Parametern Trainingsschlachten erlaubt. Fein.

SUPERHELDEN, SUPER SPIEL

Selbst Genreneulinge spüren schnell, dass Netherrealm unglaublich viel Detailliebe hat einfließen lassen. Die Originaltreue, der ungewöhnlich große Umfang und die überraschend spannende Geschichtserzählung wissen zu gefallen. Ebenso überzeugen die bombastischen Effekte, die flüssige Action bei 60 Bildern pro Sekunde sowie der großartige Facettenreichtum bei Animationen und Arealen, die die »Unreal Engine 3.5« auf den Bildschirm hämmert. Freischaltbare Helden, Koop-Modus sowie eine Art Rollenspiel-Ableger mit verbesserbaren Werten wäre für die Zukunft wünschenswert. Dennoch ist »Injustice: Götter unter uns« eines der besten Superhelden-Beat-'em-Ups für Xbox 360 sowie der Beweis, dass Netherrealm viel mehr beherrscht als nur Blut und Gedärm.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Michael Förtsch : Mit »Injustice« beweist Designer Ed Boon, dass er keine berstenden Körper und Eimer voll Blut braucht, um Prügelfans zu begeistern. Denn das hier ist auch ohne rote Soße hart, direkt, brachial und zeigt die sonst so braven Superhelden in neuem Licht! Ich geb 8.5!



Eine Frage der Erfahrung: Für jede Versus-Runde gegen einen menschlichen Spieler gibt's zwar Erfahrungspunkte und Level-Aufstiege, das dient aber nur der Zuordnung gegen möglichst gleich starke Gegner.

Injustice: Götter unter uns

GRAFIK

Flüssige Animationen, einschlagende Effekte

8

SOUND

Packender Soundtrack, solide Eindeutschung

8

STEUERUNG

Griffig trotz schwammigem Steuerkreuz

8

Schlägt ein wie Superman, ist ein Hingucker wie Wonder Woman: Das bislang beste Superhelden-Beat-'em-Up auf Xbox 360.

8.9 von 10

Erhältlich | 28. März 2013



Frontveteran oder Kriegsverbrecher?

- + Koop-Modus macht Gaudi, Dutzende verschiedene Waffen und Individualisierungsmöglichkeiten, schöne Team- und Taktik-Manöver, Kapitel einzeln anwählbar, niveaulose aber durchaus unterhaltsame Dialoge
- in Deutschland gekürzt, Story bestenfalls Mittel zum Zweck, Gegner-KI auf Blattsalat-Niveau, teils unfair gelegte Rücksetzpunkte, keine typischen Partner-Aktionen mehr

ARMY OF TWO THE DEVIL'S CARTEL

Yo Bro, heute steht Mais
auf der Abschussliste!

kurz&knapp

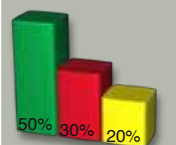
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Visceral
Montreal
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Machohaftes Baller-
orgie für Freunde
kompromissloser
Taktik-Action.

das ist drin

- Mexiko
ausräuchern
- Teamwork
- Dumme Sprüche
- Tiefgang



Die Koop-Shooter-Reihe »Army of Two« ist ein bisschen wie die Bild-Zeitung: Wer sie mag, will's oft nicht zugeben. Denn auch der dritte Teil mit dem Untertitel »The Devil's Cartel« fährt auf der gewohnt pubertären, niveaulosen Zwei-Mann-Masken-Armee-vernichtet-ein-ganze-Landbevölkerung-Schiene – dumme Sprüche und Machogehabe inklusive. Aber hey, das tun Kinostreifen wie »Bad Boys« auch! Und ähnlich unterhaltsam ist daher auch das Spielerlebnis von »The Devil's Cartel« – mit ein paar Abstrichen in der B-Note.

Eines vorweg: Für Solisten taugt der Third-Person-Shooter weniger. Grund eins: Die Story der zwei Spezialeinheiten Alpha und Bravo, die in Mexiko ein Drogenkartell lahmlegen sollen, fesselt niemanden vor die Mattscheibe. Grund zwei: Zwar stellt sich die Partner-KI durchaus clever an, sie ersetzt jedoch in keinsten Weise das tolle Splitscreen- oder Online-Koop-Gameplay mit einem Kollegen aus Fleisch und Blut. Wird das Umnieten hunderter mexikanischer Kleinkrimineller in Hinterhöfen, auf Schrottplätzen und in Häuserschluchten alleine schnell monoton, dreht man mit einem Partner erst richtig auf. Ohne Absprachen und eine gewisse Taktik ist man schnell Kanonenfutter – umso mehr, da scheinbar halb Mexiko neuerdings mit Panzerfäusten ausgerüstet ist. Also hievt man den Kumpel per Räuberleiter auf ein Vordach, lenkt die Aufmerksamkeit der Tortilla-

Truppen mit wildem Schießbudeneinsatz auf sich und wartet, bis der Partner den Schützen gekonnt flankiert und ausknipt. Spannend!

Spielerisch verlässt sich »The Devil's Cartel« auf Bewährtes und fährt damit erstaunlich gut: Die Feuergefechte, die vor allem aus Deckungskämpfen bestehen, bleiben dank sauberer Steuerung und präziser Bewegungen stets unter Kontrolle. Einzig der horizontal geteilte und an den Seitenrändern beschnittene Koop-Bildschirm erschwert die Sicht auf Ziele. Apropos beschnitten: Für die USK-Version wurde die Kastrations-Schere angesetzt, sie muss daher ohne Ragdoll-Effekte auskommen, und man darf Widersachern keine Körperteile mehr abschießen. Im Spielverlauf selbst stört das jedoch kaum, und es kracht auch ohne rote Fontänen an allen Ecken und Enden mehr als genug. Vor allem, wenn Alpha und Bravo über die RT-Schultertaste in den Overkill-Modus wechseln, der durch fleißige Abschüsse aktiviert wird: Dann werden die beiden Muskelprotze kurzzeitig unverwundbar und richten mehr Schaden an als eine Büffel-Stampede – was für eine Gaudi!

Die größten Schwächen offenbaren sich auf technischer Seite. Figuren wirken altbacken, Texturen laden sichtlich nach und gelegentlich geraten die Zwischensequenzen in Spielgrafik einige Sekunden ins Stocken. Auch die teilweise überaus sporadische Verteilung der Rücksetzpunkte sorgt bisweilen für Frust. Trotzdem: Zusammen mit

einem Kumpel ist »The Devil's Cartel« ein gelungenes No-Brainer-Shootout ohne viel Schnörkel. Nur eines verzieht man nicht so schnell: Alpha und Bravo beherrschen im Gegensatz zu den früheren Helden Rios und Salem kein High-Five mehr!

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Hirn raus, Spiel rein – als Fan von Actionfilmen der 80er Jahre liebe ich gripsfreie Dauerballereien. Doch die übertriebene Action verliert aufgrund der Kürzungen ihren derben Humor. Nein, danke: Der USK-Fassung gebe ich 6.0

Army of Two: The Devil's Cartel

GRAFIK

Eher blass und zweckdienlich, kein Highlight

6

SOUND

Passable deutsche Sprecher, krachige Sounds

7

STEUERUNG

Geschmeidig wie warme Butter, sehr präzise

8

Action pur, ohne Kompromisse. Sylvester Stallone würd's kaufen – Gamer mit hohen Ansprüchen eher nicht.

6.9 von 10

Erhältlich | 26. April 2013



DEAD ISLAND RIPTIDE

Leichenschmaus mit Cocktailschirmchen

kurz&knapp

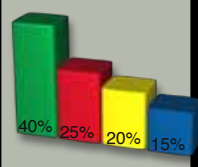
Hersteller | Deep Silver
Entwickler | Techland
Preis | ab 50 Euro (Import)
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | nicht geprüft

kurz gesagt

Ziemlich blutrünstige Horroraction mit reichlich Gedärm und etlichen Wasserleichen.

das ist drin

- Schnetzeln
- Ausweiden
- Amputieren
- Anzünden



Stell dir vor, du entkommst so gerade eben dem sicheren Tod – genauer gesagt einer tropischen Insel voller beißwütiger Untoter, die alle gierig auf das Frischfleisch an deinem Körper sind. Im nächsten Moment schwemmt es dich an die Küste einer Nachbarinsel und du findest dich erneut im Zombie-Desaster wieder: Oh. Mein. Gott! Aber Zetern und Lamentieren hilft nichts im Kampf gegen die Leichen-Apokalypse. Der stellen sich im zweiten Teil des Ego-Shooter-Rollenspiel-Mix »Dead Island: Riptide« einige vertraute Figuren: so zum Beispiel der Ex-Quarterback, Wurfgeschoss-Experte und Vollzeit-Depp Logan Carter. Außerdem Klingenexpertin und Spionin der chinesischen Special Forces Xian Mei. Dazu gesellen sich One-Hit-Rapper und Liebhaber stumpfer Waffen Sam B sowie VIP-Bodyguard und Schusswaffennärrin Purna Jackson. Zu den neuen »Helden« zählt der ADF-Soldat und Nahkampfspezialist John Morgan. Bevor man sich in die rote Lagune stürzt, muss man sich für einen der Gesellen und seine Spezialfähigkeiten entscheiden. Besser noch: Man schließt sich direkt online mit bis zu drei Freunden zusammen und köpft die Hirnfresser fortan im Quartett via Vier-Spieler-Koop-Modus.

KEIN HIRN IN SICHT

Eines vorweg: Die Xbox-360-Version von »Riptide« hat vor Druckschluss leider nicht mehr

den Weg in die Redaktion gefunden. Dafür konnten wir drei Tage lang die PC-Version prüfen und auf deren Basis diesen Vorabtest verfassen. Unser Gewissen ist rein, da die Spielversionen für Windows und Xbox 360 laut Hersteller nahezu identisch sind – die Steuerung via 360-Controller ist es auf jeden Fall. Los geht's also.

Im Prolog wird man Zeuge, wie der Held auf einem kenternenden Schiff um sein Überleben kämpft. Diese Szene von rund 20 Minuten Dauer dient als Einführung in die Spielmechanik. Die Steuerung geht geschmeidig von der Hand. Dem linken Analogstick obliegen die Laufkommandos, das Umsehen klappt mit dem rechten Stick. Dazu kommen Standard-Aktionen und Angriffe: der beherzte Tritt via LB-Schultertaste, der Sprung mit der A-Taste, der RT-Angriffs- und LT-Zielknopf. Der Controller ist voll belegt, aber doch innerhalb kürzester Zeit beherrschbar. Auffälligstes Merkmal ist die Ego-Perspektive. Sie saugt den Spieler wirkungsvoll hinein in das höchst brutale Gameplay: Da werden Köpfe von den Schultern getrennt, Arme und Beine vom Rumpf gesäubert, Schädel eingeschlagen, Knochen gebrochen, Untote angezündet... und auch vor leblosen Kadavern macht die Zerstückelungsorgie nicht Halt. Wer mag, schändet Leichen in der Umgebung mit Hammer, Küchenmesser, Baseballschläger, Nagelpistole, Fleischklopper und anderen Folterwerkzeugen. Eine echt eklige Angelegenheit. Die maßlose Gewalt-





Strandnixe oder Wasserleiche?

- + große, offene Spielwelt mit reichlich Haupt- und Nebenmissionen; vielfältige, aufrüst- und modifizierbare Waffen; schöne Licht- und Wettereffekte, weitestgehend glaubhafte Physik, Koop-Modus
- Story nicht sonderlich einfallsreich, so gut wie keine Neuerungen gegenüber dem Vorgängerspiel, nur englische Sprachausgabe mit deutschen Texten



Oben: Rihanna - äh, die englischen Sprecher machen ihren Job zwar gut, eine deutsche Tonspur wäre aber trotzdem wünschenswert gewesen.

Unten: Medikits im Marschgepäck geben bei Bedarf schnelle Gesundheitsschübe. Hat man mal keine dabei, greift man auf Energy-Drinks, Snack-Riegel und Obst aus der Umgebung zurück.

Und außerdem?

■ 35 Erfolge, von denen ein Großteil im Verlauf der Kampagne freigeschaltet wird. Der Rest – etwa »Hirnlos« – lässt sich durch Kampfaktionen wie das Enthaupten von 50 Zombies einholen ■ Zusätzlich zu den Erfolgen kann man auch 33 Herausforderungen absolvieren, die im Spiel Erfahrungspunkte bescheren. Darunter sind vor allem Kampf- und Spielaktionen wie das Sammeln von Geld für »Knackige Kröten« oder das Abschlagen von 100 Körperteilen für »Er wollte es eh loswerden« ■ Charaktere aus dem ersten »Dead Island« lassen sich importieren ■ Kampagne auch im Koop-Modus für bis zu vier Überlebende online spielbar



* Bloß nicht wegwerfen!

WERTVOLLER INSELSCHROTT

Neben der frei erkundbaren Spielwelt, die das Herzstück des Schlurfer-Meuchlers ausmacht, beschäftigen sich professionelle Modernmann-Ausräucherer vor allem mit der Waffenmodifikation. Und wahrlich, damit kann man wieder mal Stunden verbringen! Überall in der Spielwelt, in alten Rattankörben, Metallkisten, Spinden, Truhen und Koffern finden sich zunächst nutzlos erscheinende Materialien wie Gummischläuche, Nägel, Metallschrott, Deodorants und Drahtspulen. Mit den passenden, ebenfalls überall versteckten Bauplänen lassen sich daraus aber in bester MacGyver-Manier mächtige Waffen zimmern. An einer Werkbank wird aus einem alten Baseballschläger etwa eine fiese Nagelkeule und aus profanem Achselspray wird eine Deodorant-Bombe. Später lassen sich manche Waffen sogar mit Elektro-Funktionen versehen, die die Hirnfresser bei kritischen Treffern paralysieren. Ein Fest für Bastler! Aber vor lauter Modifizieren nicht vergessen, wichtige Waffen an den Werkbänken auch mal zu reparieren! Das coolste Hackebeil nützt eben wenig mit stumpfer Klinge.

darstellung ist übrigens verantwortlich dafür, dass der Hersteller Deep Silver auf eine Veröffentlichung in Deutschland verzichtet: Alle notwendigen Jugendschutz-Änderungen durchzuführen, das wäre, als würde man dem Gameplay das Herz herausreißen. Aussichtslos.

Nicht, dass es da sonderlich viel Gameplay gäbe. »Riptide« wärmt vorrangig altbekannte Ideen auf. Zwischen Sommer, Sonne, Strand und Cocktails schnitzt, schneidet, hämmert und fräst sich der Spieler seinen Weg durch eine Insel namens Palanai. Strände, Kokospalmen und Schlingpflanzen, das alles kommt einem sehr vertraut vor. Nur wütet auf Palanai der Monsun. Daher sind zahlreiche Pfade verschüttet und die halbe Insel steht unter Wasser. Sieht gut aus, mit all den glitzernden Lagunen, rauschenden Wasserfällen, idyllischen Urlaubsdörfern, schnee-weißen Sandstränden und dichten Dschungelwäldern. Ein bisschen landschaftliche Abwechslung hätte aber dennoch nicht geschadet. Immerhin: Entwickler Techland gönnt Palanai ein dynamisches Wettersystem, das von Zeit zu Zeit mit stimmungsvollen Wolkenbrüchen die Dramatik der Ereignisse unterstreicht.

MEIN HIRN KRIEGST DU NICHT!

So kann man als Voyeur ebenso viel Freude am Spaziergang durch das Inselparadies haben, wie als Entdecker. Immer wieder stößt man auf kleine Verstecke, Höhlen und Einsiedeleien, in denen wertvolle Schätze verborgen liegen. Leider meist gut bewacht von einer ganzen Horde Untoter aller Couleur. Die Otto-Normal-Zombies, die sogenannten Geher, stellen dabei das kleinste Risiko dar. Sie sind langsam und halten nicht viel aus. Ein paar gezielte Hiebe mit der Waffe deiner Wahl und sie sterben den endgültigen Tod. Gefährlicher sind da schon die Infizierten. Sie können besonders schnell rennen, deine Fährte meterweit aufnehmen und dich von den Füßen reißen. Auch die explodierenden Selbstmörder-Zombies, die aufgedunsenen, Gift spuckenden Wasserleichen und die besonders kraftvollen Schläger machen den Helden auf Palanai wieder das Leben schwer. Auch neue Mutationen gibt es zuhauf. Als da wären zum Beispiel die modernden Ertrunkenen, die sich überraschend aus den Fluten stürzen und dich mitunter sogar aus dem Boot reißen. Oder die fahlen Grenadiere, die mit Granaten um sich



werfen und die Kulisse in lodernde Explosionen hüllen. Gut, wenn man dann mit Waffen kontern, sich mit Medikits heilen und die eigenen Fähigkeiten per Fertigkeitenbaum ausbauen kann. Zum Glück gelangt man sehr frühzeitig an Schusswaffen, die den Kampf gegen die untote Überzahl stark vereinfachen. Investiert man Upgrade-Punkte nach einem Stufenaufstieg dann noch in Talente wie »Tiefe Wunden« für mehr kritische Treffer oder erhöht seine Ausdauer-Regeneration, fühlt man sich bald so draufgängerisch wie Ash mit seiner Kettensäge in »Die Armee der Finsternis«. Tolles Rollenspielgefühl.

FORTSETZUNG MIT DÉJÀ-VU

Freilich könnte man viele Abende damit verbringen, einfach nur ziellos durch Palanai zu marschieren, hier und da ein paar Fischerhütten auszuräumen, einige Zombie-Schädel einzuschlagen und sich die tropische Meeresluft um die Nase wehen zu lassen. Für mehr Spannung – und

mehr Belohnung – sorgen aber die Haupt- und Nebenmissionen der Insel. Geht es in den Story-Aufgaben in erster Linie darum, einen Weg vom Eiland zu finden, sind die Nebenaufträge meist nette, kleine Häppchen für zwischendurch: Angespülte Nahrungsmittelkonserven vom Strand aufklauben, ein paar Batterien vom nahen Campingplatz einsammeln, einen auf dem Dach eines Caravans eingekesselten Zivilisten vor einer Schlurfer-Meute beschützen und so weiter. Gewinnt bestimmt keinen Innovationspreis, hält aber durchaus bei Laune. Auch dank der ordentlichen englischen Sprachausgabe. Für deutsche Spieler gibt's leider nur Untertitel. Blöd auch, dass die einzelnen Missionen oft sehr weit voneinander entfernt liegen und die Schnellreise-Stationen der Insel – anwählbar an Landkarten des Archipels – recht dünn verteilt wurden. Die Füße wund laufen muss man sich trotzdem nicht. Stattdessen hüpf man hinters Steuer eines herumstehenden Jeeps und düst seiner Wege – was oft aber immer noch

nervtötend lange dauert. Dass »Riptide« keine zum Sterben schöne Fortsetzung mit unerträglich vielen Neuerungen sei, das hat Deep-Silver-Sprecherin Aubrey Norris ja bereits im Vorfeld der Veröffentlichung angekündigt. Es werde kein »Dead Island 2«, so ihre Worte. Kann man so stehen lassen. Die Handlung ist so dürr geraten wie ein Untoter auf Fleischdiät und die Grafik wirkt in etwa so abwechslungsreich wie zweihundert Opfer des T-Virus in Reih und Glied – also ganz interessant anzuschauen auf eine spezielle Art und Weise, aber halt alles recht austauschbar und schon mal da gewesen. Ob sich das Entwicklungsteam von Techland die visuellen Bonbons für den »echten« Teil zwei aufspart? Das wird sich zeigen.

Sabine Schischka

✖ Keine Wertung?

DARUM NUR FRAGEZEICHEN

Die Xbox-360-Version von »Riptide« hat erst nach Redaktionsschluss den Weg zu uns gefunden. Deshalb basieren dieser Text und alle Bilder auf der laut Hersteller inhaltsgleichen PC-Version. Mit Einschätzungen zur Grafik und Technik halten wir uns daher zurück, auch wenn eine gewisse Tendenz erkennbar ist und so mancher Rückschluss gezogen werden kann. Die Steuerung via Controller ist allerdings auch am PC möglich und kann daher bewertet werden. Welche Wertung die Konsolenfassung von »Riptide« einheimst, erfährst du pünktlich zur Spiel-Veröffentlichung am 26. April auf www.360-live.de.

Wertung

Eigentlich nur ein »Dead Island 1.5«, das Genrefans aber mit riesigem Umfang und hohem Gewaltgrad lockt.

?..? von 10



Ausgefallenerer Gegner wie die Wasserleiche erfordern manchmal Taktik. Diese Giftspucker schießt man am besten von Weitem ab oder tanzt im Kreis um sie herum, um sie von hinten anzugreifen.

Erhältlich | 26. April 2013



Targaryen oder Spyro?

- +** Atmosphärische Erweiterung in »Diablo«-artigem Dungeon, tolles Preis-Leistungs-Verhältnis dank enthaltenem Hauptspiel, neue Fähigkeiten und Gegner sowie Einfach-Modus, spannende Kämpfe
- Angestaubte Technik, keine neuen Klassen, »Dark Arisen-Erweiterung« linear sowie visuell eintönig, belanglose Story, mitunter frustrierend schwierige Obermotte

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Du willst doch nicht den Drachen wecken, oder?

kurz&knapp

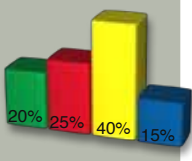
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom Japan
Preis | ab 28 Euro
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Düster-Dungeon-Erweiterung samt Hauptspiel zum Sparpreis.

das ist drin

- Labyrinth
- Dunkelheit
- Monsterbrut
- Tod



Scharlachrote Blutspritzer zieren die grauen Kerkerwände. Hier unten, tief in den Eingeweiden der Erde, regiert die Finsternis, deren schwarze Umklammerung auch das schwache Licht nur für Sekunden zu lockern vermag. Bei dem Anblick, der sich der Heldentruppe darbietet, wünschen sie sich fast, die verfluchte Insel Finstergram niemals betreten zu haben. Der gigantische Zyklop mit seinem stachelbesetzten Helm ist zwar angekettet, doch wie lang noch, bis die Ketten bersten? Und einäugige Riesen, Skelett-Magier und untote Greifen sind erst der Anfang...

DIABLO MIT DRACHEN?

Ja, die Erweiterung »Dark Arisen« ist wesentlich düsterer als das Hauptspiel »Dragon's Dogma«, das Capcom kostenlos mit auf die unter 30 Euro günstige Disc presst. Während sich bei Letzterem die actiongeladenen Echtzeitkämpfe oft in idyllischen Außenarealen abspielen, geht's im Zusatzinhalt in ein finstres Labyrinth. Hier hausen die Geister verstorbener Erweckter und natürlich ein Haufen mythologisch angehauchter Bestien. Die belanglose Story fesselt dabei kaum, die intensiven Kämpfe dafür umso mehr. Dank beklemmender Verlies-Umgebungen besticht »Dark Arisen« durch eine düstere Atmosphäre, die an »Dark Souls« und den ersten Teil der »Diablo«-Reihe erinnert. Anders als im Hauptspiel mit seinen zahllosen Nebenaufgaben geht es in »Dark Arisen« eher

linear zur Sache. Wer vom Pfad abkommt, findet zwar zusätzliche Beute, jedoch keine neuen Auftraggeber – schade.

UNTER DER ERDE? UNTER DIE ERDE!

Nach Finstergram können sich Abenteuerer erst wagen, wenn sie ihren Charakter auf Stufe 50 gebracht haben. Wer »Dragon's Dogma« schon durchgespielt hat, kann seine Figur importieren und erhält 100.000 Rift-Kristalle sowie ein Rüstungspaket. Selbst erprobte Recken werden ihre Mühe haben: Zu wenig Geschmeidigkeitsbalsam eingepackt, um Versteinerungen zu heilen? Pech – der erstarrte Begleiter verstirbt permanent. Mit der falschen Ausrüstung sind manche Kämpfe brutal schwierig oder schlicht unschaffbar. Die neuen Schwierigkeitsmodi »Einfach« sowie »Hart« kommen da gerade recht. Schade nur, dass man den Modus zwar herab-, anschließend jedoch nicht wieder heraufsetzen kann. Wenig ersichtlich auch, warum Liftsteine zwar zum Startgebiet von Finstergram teleportieren, man dann aber manuell zurück in den Dungeon latschen muss. Schwächen wie die umständliche Menüführung, Grafikfehler und das nervige Gewäsch der Vasallen hat Capcom auch in »Dark Arisen« nicht ausgemerzt. Schön sind die neuen, verstärkten Fähigkeiten für jeden Abenteuertyp, ganz neue Klassen gibt's aber leider keine. Dank dichter Atmosphäre, 25 neuen Gegnertypen, rund 100 neuen Gegenständen und grandios spielbaren, teilweise bombastisch

inszenierten Gefechten mit gigantischen Monstern ist das aber zu verzeihen. Für Genre-Freunde – insbesondere die, die »Dragon's Dogma« noch nie gespielt haben – ist das für diesen Preis fast ein Pflichtkauf.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Ich mag Herausforderungen. Aber die Kerker von Finstergram zu befreien, das fällt mir schwerer als einem Drachen das Lesen beizubringen. Ausschweifende Handlung sowie mehr als nur eine Insel hätte ich mir außerdem gewünscht. Ich gebe 8.0

Dragon's Dogma: Dark Arisen

GRAFIK

Mitunter angestaubt wie ein Drachenhort, doch schöne Magieeffekte

7

SOUND

Minimalistisch-atmosphärische Musik, aber mittelpträgliche englische Sprecher

8

STEUERUNG

Vielschichtig, doch sinnig und eingängig

8

Das spaßigste Drachenmassaker seit den Nibelungen: Trotz überschaubarer Neuerungen eine herrlich finstere Erweiterung.

8.3 von 10

DEFIANCE

Es ist noch kein Archenjäger vom Himmel gefallen...

Der dunkle Himmel verändert sein Gesicht. Dutzende Feuerbälle rasen durch die Erdatmosphäre und schlagen Augenblicke später mit mächtiger Druckwelle im trockenen Boden ein. Der dunkle Asphalt einer alten Landstraße splittert, Fontänen aus Schutt und Asche erheben sich vor dem rot glühenden Abendhimmel. Du wirst von der Explosion meterweit durch die Luft katapultiert. Als sich der Nebel der Zerstörung lichtet, erblickst du ein Bild der Verwüstung. Was da eben vom Himmel regnete, ruht jetzt stumpf im Erdboden. Es sieht weder nach Komet noch Meteorit aus. Es sind Teile von Alien-Raumschiffen.

Die Handlung dieses Science-Fiction-Shooters will es so: Da draußen im Erdbit kreisen abertausende Trümmer von Alien-Raumschiffen um unseren Globus – und manchmal fallen anlässlich eines sogenannten »Archenfalls« welche vom Himmel. Deswegen bist du hier. Du bist Schatzsucher, genauer gesagt ein sogenannter »Archenjäger«: ein Überlebensexperte, der wertvolle Alien-Artefakte bergen und sie meistbietend verkaufen will. Ja, auf der Erde des Jahres 2046 hat sich einiges verändert. Die Menschen sind nicht mehr unter sich. Zwischen Palmen, Gräsern und merkwürdigen Riesenpilzen tummeln sich beispielsweise auch Irathier: Die humanoiden Aliens leben friedlich mit den Menschen zusammen – andere Alien-Gattungen sind da angriffslustiger.

Diese Szenerie bildet den Rahmen für den Online-Shooter »Defiance«, bei dem die Schulterkamera

vorrangig Dauergeballer einfängt. In Hunderten Missionen werden Tausende von Aliens in Grund und Boden gelasert. Das Rahmenprogramm gibt sich leider einfallslos: Man soll Generatoren abschalten, Informationen sammeln und zufallsgenerierte Schieß-eisen finden. Die Action erinnert an gängige PC-Online-Rollenspiele. Alle Mitspieler bevölkern eine offene Welt und verabreden sich zu gemeinsamen Unternehmungen. Um Server und die Konsole zu entlasten, sieht man allerdings nie mehr als ein paar Dutzend der Mitspieler simultan auf seinem Bildschirm. Schade, aber verständlich.

DIE ARCHENJAGD BEGINNT

Zu Beginn des Spiels darfst du dich für einen Charakter entscheiden. Danach erkundest du die weitläufige Gegend rund um San Francisco zwischen zerstörten Städten und heruntergewirtschafteten Minen. Spezialisierte Klassen gibt es gleichwohl nicht – nur Rasse, Geschlecht, Aussehen und Startausrüstung unterscheiden sich. Dafür trumpft »Defiance« mit zugänglicher Steuerung auf. Sich mit dem linken Analogstick bewegen, sich umsehen mit dem rechten, Gegner per linker Schultertaste anvisieren und via rechter Schultertaste tödliche Geschosse aus Scharfschützengewehr, Schrotflinte und Raketenwerfer abfeuern: Das alles funktioniert fabelhaft und direkt. Die RB-Taste entlässt unterschiedlichste Granaten in Richtung des entstellten Mutantenpacks, per LT-Taste aktiviert man eine von vier ausgewählten Sonder-



Oben: Im Laufe des Spiels kann man hinter dem Steuer der unterschiedlichsten Vehikel Platz nehmen.

Unten: Gestatten, »EGO«. Das »Endo Genie-Online«-Gerät hilft einem während des Spielverlaufs.

Quotenhit oder Pilotfilm?

- +** Viele Missionen, gute Steuerung, riesiger Umfang, verschiedene Koop- und Versus-Modi, Ladezeiten nur beim Betreten abgegrenzter Gebiete oder Moduswechsel, Crossover zwischen Spiel und Fernsehserie eine tolle Idee...
- ... bisher noch unklar wie gut das funktioniert, Missionsziele wiederholen sich, häufige technische Mängel, blöde KI-Kollegen und -Gegner, mittelmäßige deutsche Tonspur

kurz&knapp

Hersteller |

Trion Worlds

Entwickler |

Trion Worlds

Preis | ab 60 Euro

Genre | Online-Shooter

Spieler | 1 - 96

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Online-Shooter mit Sci-Fi-Story und mannigfaltigen Problemen.

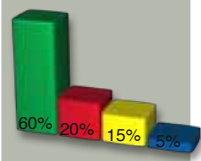
das ist drin

● Ballern

● Kundschaften

● Waffen sammeln

● Serie schauen



Erhältlich | 02. April 2013



Und außerdem?

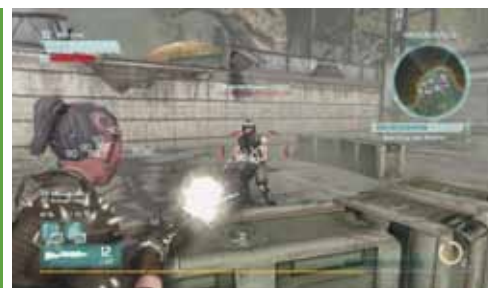
- Spieldauer bisher nicht absehbar. Entwickler Trion Worlds will jedoch langfristig Inhalte liefern. Fünf Download-Packs sind bereits angekündigt. Der passende »Season Pass« kostet 3.200 Microsoft Points, also rund 30 Euro
- Mindestens sechs Gigabyte Festplattenspeicher zwingend notwendig, sonst lässt sich das Spiel nicht starten.
- Erstinstallation und Herunterladen erster Patches dauert mindestens 45 Minuten
- Kein zusätzliches Online-Abonnement notwendig



× Wie bitte, Syfy?

DIE SERIE ZUM SPIEL

Ungewöhnliches Konzept: Seit dem 16. April läuft auf dem deutschen Pay-TV-Sender Syfy die passende Fernsehserie zum Spieluniversum. Ereignisse in der Serie und im Spiel sollen sich gegenseitig bedingen. Da die ersten Folgen erst nach Druckschluss ausgestrahlt wurden, konnte 360 Live bisher nicht überprüfen, inwieweit dieses Versprechen eingelöst wird. Sicher ist: Im Spiel trifft man unter anderem auf Charaktere wie Joshua Nolan und Irisa, die tragende Rollen in der Serie einnehmen. Außerdem können Spieler sogenannte »Episoden-Missionen« angehen. Die Idee klingt fantastisch, wie gut das funktioniert, muss sich allerdings erst noch zeigen.



× Mehrspieler-Modi

ES GIBT VIEL ZU TUN, SCHIESSEN WIR'S AN...

1 Neben normalen Missionen kann man auch an sieben Koop-Instanzen für bis zu vier Spieler teilnehmen, in denen auf massive Zwischen- und Bossgegner gestoßen wird. Unschön allerdings, dass die Instanzen durch das Erledigen anderer Aufgaben erst freigeschaltet werden müssen.

2 Auch die in Online-Rollenspielen sogenannte »PVP«-Option ist mit von der Partie. Gemeint sind abriegelte Versus-Matches gegen menschliche Gegner. In den Modi »Team Deathmatch« und »Capture and Hold« bekriegen sich je nach Kartengröße Teams von sechs bis sechzehn Spielern.

3 Richtig zur Sache geht es allerdings erst in den anwählbaren »Schattenmissionen«. Als Teil einer von zwei verfeindeten Archenjäger-Fraktionen kämpfen Teams von bis zu 48 Spielern um Archentechnologie. Neben der normalen Spielwährung »Scrip« verdienen erfolgreiche Mannschaften auch »Echelon Credits«, um sich Spezialausrüstung wie besondere Waffen kaufen zu können.



fertigkeiten: Mit dem »Köder« beispielsweise lassen sich Angreifer kurzzeitig ablenken, »Bionischer Sprint« lässt den Charakter mit gepardengleicher Geschwindigkeit davonpreschen. Fühlt sich schön zackig an. Zahlreiche, durch Stufenanstiege freischaltbare Boni – etwa erhöhter Nahkampfschaden und schnelleres Nachladen – lassen sich zusätzlich ausrüsten. Insgesamt ein ansprechendes Charakter-system.

Viele der Feuergefechte könnte man aber auch ohne Fähigkeiten-Einsatz überstehen. Gefährlich wird das Alien-Geschmeiß nämlich nur durch Überzahl, nicht durch cleveres Vorgehen. Gegnerische KI-Schützen laufen wiederholt an dir vorbei oder verwirrt durch die Gegend. Das geht definitiv besser. Wenn man allerdings das erste Mal einem der »Archenfälle« beiwohnt, macht dieser Wow-Moment so einiges wieder wett. Begleitet werden diese Höhepunkte nämlich von minutenlangen Schlachten gegen Krabbel- und Flugvieh – und gelegentlich bauen sich mächtige Alien-Wächter vor dir auf. Einfach bombastisch, wenn man einer Schlacht beiwohnt, in der 50 oder noch mehr Menschen gemeinsam einen der Käfer-Bosse in seine Chitin-Moleküle zerlegen. Cool, nur leider ruckelt's arg.

DIE LEIDIGE TECHNIK

Leider schlägt sich »Defiance« mit einer ganzen Reihe an Problemen herum. Die Grafik gibt sich zwar bunt und abwechslungsreich, hat gleichzeitig aber auch an vielen Stellen mit Zeilenversatz und Einbrüchen der Bildwiederholrate zu kämpfen. Häufige Popups sowie kurzzeitig im Nichts verschwindende Gegner und Detailarmut machen die Sache nicht besser. Auch beim Ton vergrift sich der Shooter gelegentlich. Stimmige Musikbegleitung, Waffensounds und Effekte hin oder her: Mitunter unpassende deutsche Synchronsprecher, lieblos vertonte Dialoge und fragliche Übersetzungen schaden wiederholt der sonst gelungenen Atmosphäre. Zudem kam es besonders in den ersten Spieltagen vermehrt zu Verbindungsabbrüchen und Serverproblemen. Außerdem nerven viele weitere Kleinigkeiten: Es kann nur eine Aufgabe gleichzeitig angenommen werden, gemeinsames Zocken in einer Gruppe ist umständlich, manche Missionen müssen wegen Fehlern wiederholt werden und Ähnliches... Da muss noch einiges nachgebessert werden! Gleichzeitig bleibt aber auch eine Erfahrung, die Couch-Zocker so nur selten bekommen. Denn Online-Rollenspiele kann man auf der Xbox 360 an einer Hand abzählen.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Als Sci-fi-Fan und Serienjunkie leuchten mir hier die Augen – doch schnell werden sie gefüllt von Tränen. Triste Landschaft, monotone Aufgaben und oberflächliche Story degradieren die brillante Idee zum Einheitsbrei. Ich gebe 6.3.

Defiance

GRAFIK

Abwechslungsreiche Spielwelt, niedrige Bildwiederholrate

6

SOUND

Mittelprächtig eingedeutscht, wuchtige Effekte

7

STEUERUNG

Eingängig, direkt, gut

8

Gelungene Mischung aus Online-Shooter und -Rollenspiel, die derzeit mit vielen technischen Problemen kämpft.

6.8 von 10



kurz&knapp

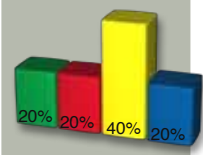
Hersteller |
505 Games
Entwickler | Re-Logic
Preis |
1.200 MS-Points
Genre | Abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

»Minecraft« in 2D-Retro-Optik mit allerlei Bau-, Entdecker- und Metzel-Optionen.

das ist drin

- Bauen
- Basteln
- Buddeln
- Überleben



Erhältlich | 27. März 2013



Ein Fest für Häuslebauer! Leider sind Meisterbauwerke wie hier per Controller nur sehr schwierig aus dem Boden zu stampfen...

TERRARIA

Bauen, buddeln, überleben!

Es ist wie ein Sprung ins kalte Wasser. Gerade eben aus einem simplen Figuren-Baukasten heraus geboren steht er nun da: der arme Tropf von Spielfigur, als Held einer skurrilen Mischung aus Aufbau-Strategie und Jump-and-Run-Abenteuer. Weil das Kind einen Namen haben muss, nennen wir ihn mal... Sven. Auf grünen Wiesen, zwischen hohen Bäumen und steilen Felsen, inmitten endloser Wüsten und dichter Dschungel sieht sich Sven mit unzähligen Bestien konfrontiert: springende Schleimmonster, hungrige Zombies, fliegende Dämonenaugen und mehr. Anfangs nur mit einem Holzsword bewaffnet und ausgerüstet mit Spitzhacke, Axt und Hammer, macht sich Sven ans Überleben. Erste Aufgabe ist eine Sicherheitsmaßnahme: ein Dach überm Kopf bauen. So beginnt also das Abenteuer des tapferen Sven.

Das Gameplay ist vergleichbar mit dem Klötzchen-Hit »Minecraft«, allerdings zeigt sich das komplette Geschehen in zauberhafter 2D-Seitenansicht im Stile von »Creatures« und anderen 16-Bit-Games aus den neunziger Jahren. Tagsüber sollte Sven via RT-Schultertaste fleißig Bäume fällen und Holzscheite sammeln. Mit denen im Gepäck lassen sich Wände hochziehen und innen mit schicker Holzvertäfelung verkleiden. Sodann zimmert der kleine Pixel-Geselle eine Holztür, die den Ein- und Ausgang aus der schlichten Trutzburg sichert. Ein paar Tastenkommandos genügen, fertig ist die Laube. Und damit man auch immer den Türknauf findet, tauchen zwei Fackeln – erschaffen aus Ästen und Monsterschleim – den winzigen Raum in flackerndes Licht. Wie wo was zu tun ist, das legt einem übrigens das Tutorial recht anschaulich dar. Zumindest die Basis-Handgriffe werden gut erklärt, danach allerdings wünscht man in Anbetracht der vielseitigen Handlungsmöglichkeiten in der offenen Spielwelt etwas mehr Führung. Entdecker und Eigenbrötler werden aber gerade an diesem experimentellen Spielsatz ihre Freude

haben und durch Ausprobieren schnell immer mehr entdecken.

BAU, WAS DIR GEFÄLLT

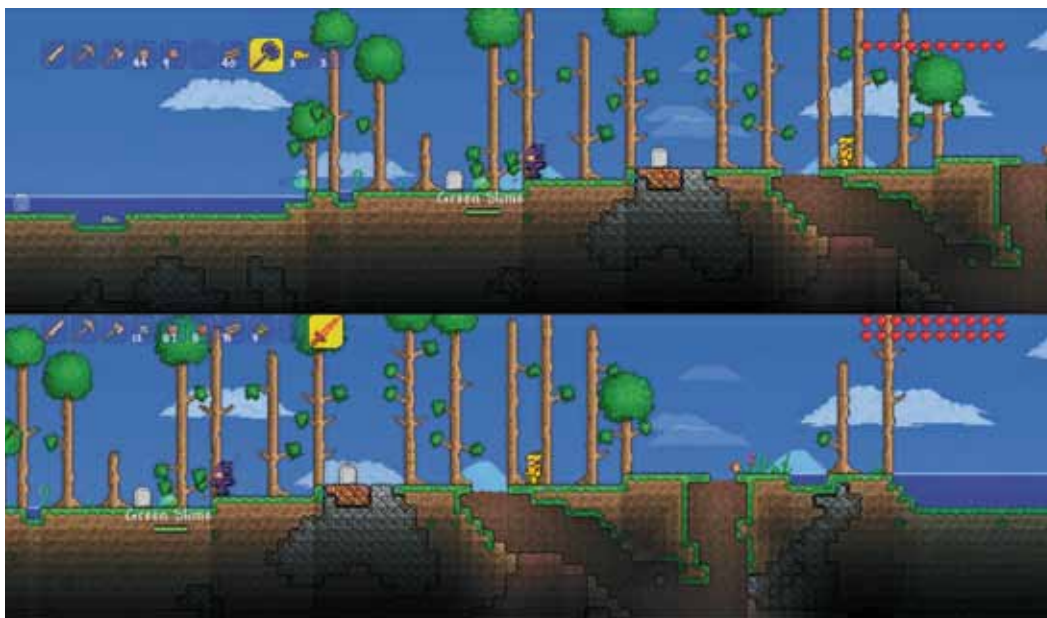
Gut, wenn die Bleibe vollendet ist, bevor die Nacht einbricht. Denn dann verändert sich die Umwelt. Aus den grünen Wiesen, wo weiße Häschen hoppelten, werden von Zombies umlagerte Stätten des Todes. Gegnern aller Art kauft man am besten mit dem eingangs erwähnten Schwert den Schneid ab, doch um das Exemplar aus Holz durch bessere Waffen und andere Accessoires zu ersetzen, bedarf es weiterer Rohmaterialien. Die schlummern fast ausschließlich im Erdreich. Mit ein paar Fackeln im Inventar sollte man sich deshalb als Minenarbeiter versuchen und immer tiefere Stollen in die Erde treiben. Hier stößt Sven unter anderem auf Kupfer- und Eisenerz, auf Gold- und Silberadern, Saphire und Smaragde sowie manchmal sogar auf vergessene Kammern mit großen Schatzkisten. Mit den Materialien lassen sich hunderte verschiedene Gegenstände herstellen – unter anderem Betten, Webstühle, Kronleuchter, Greifhaken, Bögen, Rüstungen, Bücherregale, Taucherhelme und Laserschwerver in sechs verschiedenen Farben. Die Möglichkeiten scheinen nahezu grenzenlos. Immer wieder freut man sich wie ein Schnitzel, weil man etwas Neues hergestellt, sein Haus aufgehübscht und Sven zu einem mächtigen

Entdecker oder Eremit?

- ⊕ Extrem abwechslungsreiche Spielwelten, viel zu entdecken, spaßiger Mehrspieler-Part, unglaublich viele Gegenstände herstellbar, fordernde Gegner und Bossmonster, schöner Spielwitz, Steuerung toll an den Controller angepasst...
- ⊖ ...mit Ausnahme von besonders kleinteiligen und präzisen Bauarbeiten, etwas unübersichtliches Inventar, für einige Spieler vielleicht zu fordernd



Bossmonster – hier die »Fleischwand« - haben es in sich und fordern viele Heldentode, bevor sie klein begeben. Dafür werfen sie ordentlich Schätze ab...



Krieger aufgerüstet hat. Es gibt endlos viel zu entdecken, und das spornt zu ausgiebigen Wanderungen an.

Vielleicht stoße ich gleich auf die heiß begehrte Goldader. Welche Geheimnisse gibt die Umgebung preis, wenn ich diesen unterirdischen See trocken lege? Jede Spielwelt wird zufällig generiert und fällt unterschiedlich groß aus, dadurch bleibt der Entdeckerdrang stets am Anschlag. Neugierde wird allerdings nicht immer belohnt. Wer zu früh zu tief gräbt, stößt irgendwann unfreiwillig auf neue Gebiete, die mit einer unheilvollen Veränderung der Hintergrundmusik eingeleitet werden. Hier lauern gefährliche Sandwürmer, die aus dem Erdreich schießen und den Spieler entzweireißen; noch weiter unten stößt man auf Lavaseen, die einen bei lebendigem Leib verbren-

nen. Und wer selbst diese hinter sich lässt, gelangt schließlich in die Hölle, wo mit geflügelten Voodoo-Dämonen, Knochenschlangen und riesigen Weltenfresser-Würmern wahrlich nicht mehr zu spaßen ist. Ganz zu schweigen von den vielen, unglaublich starken Bossgegnern. Eine echte Herausforderung!

KEINE STEUER-OASE

Ganz so leichtfüßig wie die PC-Originalversion steuert sich die Konsolenumsetzung allerdings nicht. Während das Graben und Kämpfen dank cleverem Auto-Anvisieren sogar besser klappt als am Computer, tut sich die Pad-Steuerung beim Bauen ziemlich schwer. Viel zu unpräzise lassen sich Wände, Möbel und Wege platzieren – der RT-Trigger ist so empfindlich, dass oft versehentlich mehrere Objekte gleichzeitig platziert werden. Schade, denn so werden insbesondere komplexe Bauvorhaben zu einem einzigen Fingerkrampf und Zähneknirschen. Nichtsdestotrotz könnte es »Terraria« mit Leichtigkeit schaffen, so manchen eingefleischten »Minecraft«-Spieler von Creeper und Co. wegzulocken. Erst recht, wenn man erst einmal den witzigen Online- und Offline-Mehrspieler-Modus ausprobiert hat. Sven macht süchtig!

Sabine Schischka

✖ An deiner Seite

ZUGEZOGEN, DAGEBLIEBEN

Wer sein Haus fleißig ausbaut und viele Zimmer zur Verfügung stellt, erhält bald bleibenden Besuch: Nach und nach siedeln sich immer mehr hilfreiche Personen im eigenen Haus an, die unterschiedliche Dienstleistungen anbieten. Direkt zu Spielbeginn assistiert beispielsweise der »Guide« bei ersten Crafting-Versuchen und gibt Orientierung in der Spielwelt. Später gesellen sich noch Waffenhändler, Zauberer, Mechaniker, Krankenschwestern und sogar der Weihnachtsmann zum Ensemble – vorausgesetzt, man erfüllt deren Anforderungen. So erscheint der Waffenhändler etwa nur dann, wenn ein komplett leer stehendes Haus existiert und man mindestens eine Pistole oder Patrone im Inventar mit sich führt; der Weihnachtsmann kommt nur zu Besuch, wenn zuvor der Bossgegner der Frost-Region besiegt wurde und man zwischen dem 15. und 31. Dezember spielt. Witzig!

Zweite Meinung

Markus Würstle: Toller Look, fordernde Bosse, spielerische Freiheit und das alles mit Koop-Modus – das rockt! Leider steuert sich's teilweise doch sehr hakelig und Einsteigern wird's trotz Tutorial nicht leicht gemacht. Ich gebe 7.9.

Terraria

GRAFIK

Nicht so hübsch wie manches 16-Bit-Retro-Game, aber ansehnlich

SOUND

Abwechslungsreicher Soundtrack für alle Ereignisse im Spiel

STEUERUNG

Tolle Controller-Umsetzung, nur bei filigranen Arbeiten hapert's

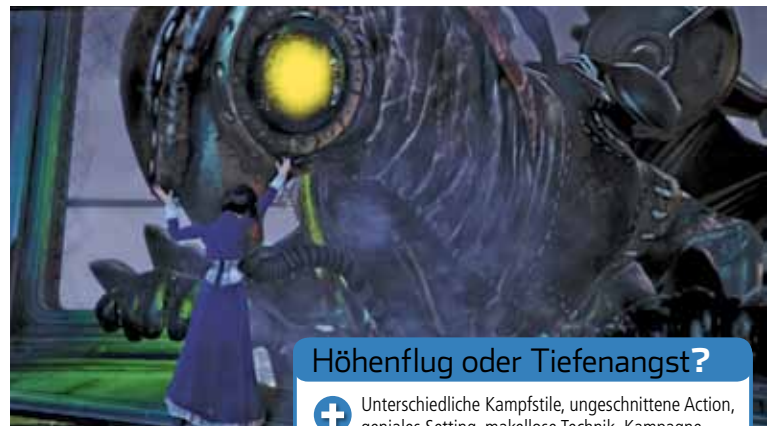
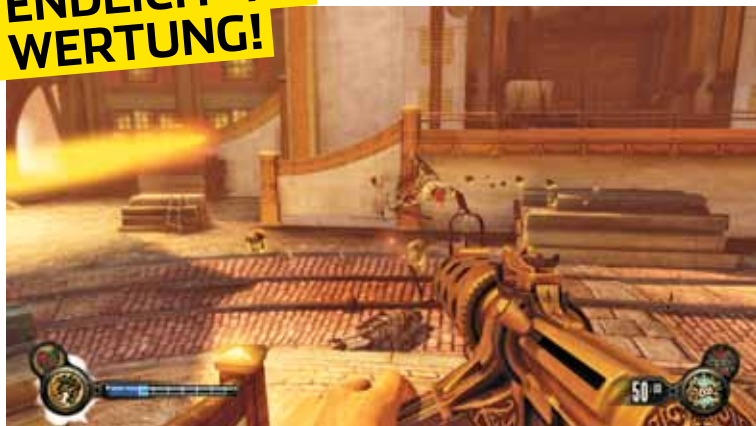
Viel zu entdecken und noch mehr zu staunen. In »Terraria« steckt jede Menge Abwechslung für viele Abende. Vor allem im Koop.

8.1 von 10

Und außerdem?

- Leider keine Demoversion verfügbar ■ 30 Erfolge beschreiben 400 Gamerpunkte, vor allem für Spezialaufgaben. Etwa »Challenge Accepted« für das Aktivieren des Hardcore-Modus
- Drei Schwierigkeitsstufen: Softcore, Normal und Hardcore
- Offline-Multiplayer-Modus für vier Spieler an einer Konsole via Splitscreen; Online können bis zu acht Spieler eine Welt bevölkern ■ Neben dem Standard-Koop-Modus kann auch eine Versus-Option aktiviert werden

Erhältlich | 26. März 2013

NACHTEST
ENDLICH 'NE
WERTUNG!

Höhenflug oder Tiefenangst?

- +** Unterschiedliche Kampfstile, ungeschnittene Action, geniales Setting, makellose Technik, Kampagne umfangreich, komplett in Deutsch
- Keine Minispiele, weniger Abwechslung als in Vorgängertiteln, kein Mehrspieler-Modus

BIOSHOCK INFINITE

Zeitmaschine für
Kampferprobe

kurz&knapp

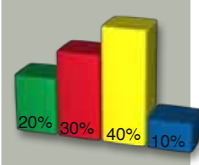
Hersteller |
2K Games
Entwickler |
Irrational Games,
2K Marin
Preis | ab 45 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Sind wir nach dem
Vorabtest nicht
noch etwas
schuld? Doch,
die Wertung!

das ist drin

- Höhenflug
- Kampfgebrüll
- Sammelfieber
- Sucht-Substanzen



Eine gefühlte Ewigkeit in Entwicklung und mit kaum zu bremsender Vorfreude erwartet, sieht sich die neue Action-Offenbarung aus dem Hause Irrational mit einer entsprechend hohen Erwartungshaltung konfrontiert. Der eine oder andere Dämpfer war daher sozusagen vorprogrammiert.

AM HAKEN DER REVOLUTION

Im Rahmen einer spektakulären Einstiegszene geht man auf zarte Tuchfühlung mit seinem Alter Ego: dem Geheimagenten Booker DeWitt. Im Jahr 1913 verschlägt es ihn in die Wolkenstadt Columbia. Er soll die junge Elizabeth aufstapeln und zurück nach New York City bringen. Schon bald wird klar: Die in viertausend Meter Höhe schwebende und bis an die Zähne bewaffnete Himmelsmetropole birgt viele Geheimnisse. Die fanatischen Bewohner setzen alles daran, dass keines ihrer Geheimnisse nach außen dringt. Deswegen darf sich Booker schon bald mit eher rudimentär anmutenden Standardwaffen – Karabiner, Schrotflinten, Scharfschützengewehr etc. – gegen die Attacken irrer Columbianer wehren, die sich diesmal nicht nur auf Kurz- und Mitteldistanz-Kämpfe einlassen, sondern auch aus weiter Ferne Zunder geben. Dies führt oftmals zu Deckungsgefechten, die sich für ein »Bioshock« doch recht ungewohnt spielen und erinnert stark an die Action anderer Genrevertreter. Im Verlauf des Überlebenskampfes macht sich Booker viele Eigenheiten

der Kolonie zu Nutze. So dient ein achterbahnartiges Transportsystem der Fortbewegung und in Kampfsituationen zur Flucht. Oder aber auch für schnelle Stellungswechsel, indem man damit per Enterhaken zur nächsten Plattform saust. Zudem erweist sich Elizabeth als kampferprobte Begleiterin. Das junge Mädel wirft ihrem Retter Ausrüstung zu, wenn dessen Magazin leer geschossen oder seine Gesundheit angeschlagen ist. Sie vermag außerdem Objekte zu beschwören. Etwa automatische Raketengeschütze, an Ballons schwebende Kampfdrohnen oder Schutz spendende Barrikaden. Für weitere Spieltiefe sorgen acht übernatürliche Fähigkeiten, sprich Sekundär-Angriffe: Fangarme, Elektrogewitter und Teleport-Sturmangriffe beispielsweise. Dass man sich die entsprechenden Fähigkeiten erst erarbeiten und danach mit der zum Einsatz notwendigen Salz-Ressource haushalten muss – das ist »Bioshock«, wie es lebt und lebt.

AUF WOLKE SIEBEN

Oberflächlich betrachtet mag »Bioshock Infinite« somit auf vergleichbar hohem Niveau schweben wie seine beiden Vorgänger. Tatsächlich übt die Mischung aus intelligenter Action, dramatischer Inszenierung und einer ernst zu nehmenden Rahmenhandlung mit pointiert porträtierten Figuren einen vergleichbar hohen Reiz aus. Jedoch, es fehlt etwas: ein kleines bisschen Spieltiefe. Ohne Hacking-Minigames und Katz- und Maus-Spielchen mit Alarm auslösenden

Sucher-Kameras wirkt »Infinite« im direkten Vergleich geradezu geradlinig, trotz seiner großflächigen Kulissen. Die mitreißende Erzählung und das schockierende Finale reißen's aber raus. Übrigens: Warum »Infinite« genau so und nicht anders endet, das erläutert Game-Designer Ken Levine in der nächsten Ausgabe.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Eine elf Stunden lange, geradezu metaphysische Reise mit fantastischen Charakteren. Das alles gekrönt mit einem Finale, das... wow! Da vergesse ich gerne, dass die Entwickler etliche Ideen doch nicht umgesetzt haben. Ich gebe 9.2

Bioshock Infinite

GRAFIK

Epische Kulisse mit hervorragenden Technikgenen

9

SOUND

Erstklassiges Sounddesign und Sprecher auf Top-Niveau

9

STEUERUNG

Treffsicher und schnell durchschaut

9

Dramatisch und intensiv inszenierte Action. Leider nicht ganz so vielschichtig wie Teil Eins.

9.0 von 10



Erhältlich | 28. März 2013



Grün oder Bunker?

- +** Viele unterschiedliche Spielmodi, originalgetreue Golfplätze, gelungenes Ambiente, realistische Ballphysik
- teils sehr lange Ladezeiten, schwieriger Einstieg für Neulinge, Kinect-Funktion nutzlos

TIGER WOODS PGA TOUR 2014

Die Droge Golf

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Tiburon **Preis** | ab 65 Euro
Genre | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Golfsimulation mit edler Grafik und großem Umfang.

Eagle, Birdie, Par oder doch der Bogey? Die diesjährige »Tiger Woods PGA Tour« knüpft mit ihrer nunmehr sechzehnten Fortsetzung nahtlos an den Unterhaltungswert ihrer Vorgänger an. Dabei besticht die reinrassige Golfsimulation in ihrer 2014er Auflage erneut durch unheimlich beruhigende Spielmechanik, atemberaubende Landschaften der schönsten Club-Anlagen der Welt und diesmal auch durch eine neue sowie endlich realistische Ballphysik. Die Topspieler der Tour duellieren sich auf 20 verschiedenen Golfplätzen rund um den Globus – darunter St. Andrews Links, TPC Sawgrass und der Augusta National Golf Club. Und dank des neuen Nacht-Modus geht es nun nicht nur bei sämtlichen Witterungsverhältnissen, sondern auch zu jeder Tages- und Nachtzeit von Loch zu Loch. Mit gelungenem Ambiente setzen die Entwickler ebenso neue Maßstäbe beim edlen Rasensport: Durch verbesserte dynamische Publikumsreaktionen erzeugt »Tiger Woods PGA Tour« eine atemberaubend realistische Atmosphäre und das Pixelvolk wirkt nicht mehr nur wie eine Armee aus sportbegeisterten Gartenzwergen. Im spannenden »Legends of the Majors«-Modus gilt es, neun Altstars aus sechs unter-

schiedlichen Epochen des Golfsports zu bezwingen. In stylischen Knickebocker-Hosen oder im schottischen Kilt geht es unter anderem Jack Nicklaus, Arnold Palmer, Lee Trevino und natürlich Tiger Woods selbst an den Kragen des teuren Polo-Shirts. Erstmals in der Seriengeschichte können Spieler auch die realen Events der »LPGA«-Tour nachspielen und gegen professionelle Golferinnen wie Lexi Thompson und Stacy Lewis einlochen. Schade jedoch, dass die Kinect-Unterstützung mit schlechter Erkennung und umständlicher Bedienung ein nutzloses Gimmick für anspruchslöse Couch-Athleten bleibt. Insgesamt also nicht nur für Sport-Freaks und Fans der kleinen weißen Kugel eine willkommene Abwechslung im Games-Regal. So arbeitet man gerne an seinem Handicap!

Daniel Riedmüller / wue

Wertung

Das neueste Golfspiel aus dem Hause EA überzeugt dank gelungenen Gameplays und realistischer Atmosphäre!

von 10
8.2

Erhältlich | 03. April 2013



Schmusekätzchen oder Grumpy Cat?

- +** abwechslungsreiche Level, handliche Steuerung, humoristisch, ausführlicher Level-Editor, macht besonders im Koop-Modus Spaß
- manchmal leicht unübersichtlich, keine deutsche Sprachausgabe, für Einsteiger vielleicht zu fordernd

BATTLEBLOCK THEATER

Tödliche Vorstellung

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | The Behemoth **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Jump 'n Run **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Humorvolles Jump 'n Run der »Castle Crashers«-Macher.

Katzen sind böse! Das muss auch der adrette Gentleman Hatty Hattington feststellen, als er mit einem Schiff voller Freunde auf einer seltsamen Insel strandet. Die dort lebenden Katzenwesen haben fast alle seine Kompagnons gefangen genommen und lassen jene in makaberen Theatervorstellungen zu Tode kommen. Warum? Um den sadistischen Katzenpöbel zu bespaßen! Und Hatty haben sie auch gefangen genommen! Das kannst du, als einer der Freunde, natürlich nicht hinnehmen. In über 80 Theaterszenen der Kampagne geht's rund. Dazu sind Freunde nun mal da, oder nicht? Getreu klassischer Jump-and-Run-Manier lenkt man den Helden durch charmante 2D-Kulissen im pixeligen Retro- und witzig animierten Comicstil. Du weichst Speer-Fallen und Ähnlichem aus, sammelst grüne Edelsteine zwecks Öffnung des Levelausgangs und erledigst das Katzenpack per Faustschlag oder mit Handgranaten und Bumerangs. Das Ganze spielt sich mühelos, steuert sich flott und lebt nicht zuletzt von seiner leichtfüßigen Untermalung mit Theater- und Zirkus-Musik. Prägenden Einfluss hat außerdem jener typische Humor des Entwicklungsteams The Behemoth, den man bereits

aus dem Koop-Arcade-Actiongame »Castle Crashers« kennt. So untermauert ein oft sarkastischer Kommentator viele Aktionen. Einziges Manko: Zur hervorragenden englischen Tonspur gibt's nur selten deutsche Untertitel.

Aber sonst ist alles prima. Besonders der Wiederspielfaktor überzeugt. Nach und nach schaltet man Verkleidungen, Waffen und dergleichen frei. Im »Arena«-Modus geht es in acht Minispielen hoch her – in »Ballspiel« treten beispielsweise zwei Teams in einer abgefahrenen Basketballvariante gegeneinander an. Der mächtige Level-Editor verschafft die Möglichkeit, eigenhändig gebauten Weltennachschub mit Xbox-Live-Kumpels zu teilen. Das alles funktioniert allein und mit bis zu drei Offline- oder Online-Kumpels. Absoluter Muss für Hüpf- und Koop-Freunde!

Markus Würstle

Wertung

Hüpfen, Lachen, Spaß haben: So muss ein gelungenes Koop-Jump-and-Run aussehen. Mehr davon!

von 10
8.6

DEUTSCHLAND, DEINE SIMULATIONEN

Bus fahren, Baugruben ausheben, Bäume fällen: Für die einen ist es harter Arbeitsalltag, für die anderen pure Freizeitunterhaltung. Vom deutschen Markt sind sogenannte Berufssimulationen nicht wegzudenken – doch bisher waren sie vorrangig auf dem PC beheimatet. Mit dem »Landwirtschafts-Simulator 2013« schickt Genre-König Astragon Software seinen größten Kassenschlager im September auch auf die Konsole. Stellt sich die Frage: Was ist eigentlich dran an der Faszination Simulation? 360 Live kennt die Antworten.

Jedes Jahr ist es in Deutschland das gleiche Bild: Kaum erscheint eine neue Version des »Landwirtschafts-Simulators« für den PC, rangiert die Simulation tage- und wochenlang in den obersten Rängen der Verkaufscharts. Scheinbar mit Leichtigkeit werden selbst AAA-Titel wie »Crysis«, »Bioshock« oder »Call of Duty« konsequent vom ersten Platz verdrängt. Auch ein Blick in die Spielregale großer Elektronikfachmärkte bestätigt: Es braucht fast vier Quadratmeter Stellfläche, um die deutsche Simulationsvielfalt auszustellen. Und nur um das mal klarzustellen: Wir reden hier nicht über Allerwelts-Simulationen wie »Forza« oder »Die Sims«...

WIE DAS ECHTE LEBEN

Nein, wir reden von Spielen, die den Trend in den Allerwertesten treten. Games müssen immer einfacher und für jeden zugänglich werden? Von

» Du wälzt Handbücher und lernst das Cockpit und seine Funktionen bis ins kleinste Detail kennen. Wie echte Piloten auch. «

wegen. Sich einfach hinsetzen und ohne große Einarbeitung losspielen, das funktioniert bei knallharten Simulationen so gar nicht. Hier wird man von Tasten, Bedienelementen, Wirtschaftsfaktoren, physikalischen Gegebenheiten und komplexen Befehlsfolgen regelrecht erschlagen. Doch liegt genau darin nicht auch ein bisschen der Reiz des Ganzen? Beispiel: »Microsoft Flight Simulator«, eines der Urgesteine des Genres. Der erste Ableger, 1982

noch im Hangar des US-Entwicklers Sublogic zusammengeschraubt, machte auf Apple 2 und MS-DOS-PCs die Welle. Ganz anders als in vielen Arcade-Fliegereien heute, ist es schon beim Ur-Original ein wahrer Kampf bis zum ersten Take-off. Du wälzt Handbücher und lernst das Cockpit und seine Funktionen bis ins kleinste Detail kennen. Wie echte Piloten auch. Fans von Rennsimulationen verbringen stattdessen Stunden damit, ihre Karossen so zu modifizieren, dass sie besonders wenig Luftwiderstand und dafür extra guten Grip besitzen – komplexe Fahrwerkeinstellungen inklusive.

Auffällig ist allerdings, dass der größte Teil der durchaus variantenreichen Simulationsvielfalt in Deutschland vorrangig für den PC zu haben ist. Nur wenige Ableger – etwa »Die Sims«, »Forza Motorsport«, »Gran Turismo« und »Port Royale« – fanden den Weg auf die Spielkonsolen. Der Grund dafür ist nicht etwa die Konsolero-Spielerschaft, der

Umwelteffekte, Künstliche Intelligenz, Einheitenanimationen, Ballistik, Thermik und Verhalten der Umwelt berechnet werden, um die Illusion aufrechtzuerhalten. Da macht nicht nur der Prozessor schnell schlapp, auch der verbaute Arbeitsspeicher der Konsolen reicht für solche Prozesse kaum aus. Ganz zu schweigen vom benötigten Festplattenspeicher. Aerosofts Flugsimulation »X-Plane 10« macht sich beispielsweise auf satten 80 Gigabyte breit.

BERUFE VIRTUELL

Oleg Maddox, CEO von 1C: Maddox Games und Mitschöpfer der Flugsimulationsreihe »IL-2 Sturmovik«, hat bereits Erfahrung mit Simulationen auf der Konsole gesammelt. 2009 erschien »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey« auf der Xbox 360. Eine echte Flugsimulation? Maddox ist zwiegespalten: »Es ist nur so weit eine echte Simulation, wie wir das aus





der Konsole technisch überhaupt rausquetschen konnten«, verrät der Entwickler im Interview mit PC Games Hardware. »Es ist eine fast unlösbare Herausforderung, bei der Konsole die Balance zwischen Grafik und Physik zu finden. Die Prozessoren sind einfach nicht leistungsstark genug, um die Physik, die Ballistik und die künstliche Intelligenz zu berechnen, die für eine realistische Flugsimulation notwendig ist. Konsolen sind für ‚schöne Spiele‘ gedacht.«

So sehr dieses Adjektiv auf Edel-Games wie »Forza« auch zutreffen mag, so weit entfernt davon sind sogenannte Berufssimulationen wie eben der »Landwirtschafts-Simulator«. Für ihn und andere Subgenre-Vertreter zählt das Argument der Hardware-Hungrigkeit nicht, denn sie sind weit vom neuesten Stand der Technik entfernt. Vielleicht auch ein Grund, warum es der »Landwirtschafts-Simulator 2013« als erste Berufssimulation im September auch auf Xbox 360 schafft. Die Schöpfung ist günstig, denn die Entwicklerteams sind klein, oft kaum mehr als zehn oder 15 Personen. All das hält auch den Preis

für das Spiel im Händlerregal angenehm niedrig. 30 bis 40 Euro werden aufgerufen, die Hälfte also im Vergleich zu Standard-Games mit 60 bis 70 Euro Anschaffungskosten.

Schönheit interessiert hier nicht, sondern Detailtreue und der Blick fürs Wesentliche: die Maschinen. Ähnlich wie ein Sportwagenfreund bei einer Nachbildung des Bugatti Veyron 16.4 Super Sport viel Wert auf die Originalfarben Sichtcarbon und Arancio-Orange sowie eine Innenausstattung aus Emu-Leder legt, wollen hier angehende Digital-Landwirte bei ihrer Horsch Express TD 3-Punkt-Sämaschine nicht auf gefederte Spurlockererzinken verzichten. Sogar das Motorengeräusch eines Güldner G40 Traktors muss stimmen. Da nimmt man bei Landschaften, Menschen und Tieren gerne Abstriche in Kauf. Fast noch wichtiger ist aber die unglaubliche Realitätsnähe von Simulator-Games. Hier ist nichts künstlich aufgebauscht, um Action und Spannung zu erzeugen. Stattdessen überwindet man wie im echten Arbeitsalltag auch mal Durststrecken und Monotonie. Genau darin sieht der Brite Robert Stallibrass aber die



✖ Müllauto, Gabelstapler, Tankwagen

KURIOSE SIMULATIONEN

Nicht jede Simulation auf dem Markt ist so erfolgreich wie der »Landwirtschafts-Simulator« oder der »German Truck Simulator«. Im Gegenteil: Viele Genre-Ableger wirken wie ein Aprilscherz – und zwar nicht allein wegen ihrer unterirdischen Grafik. Hier und auf der nächsten Seite eine kleine Auswahl der »Besten«...

MÜLLABFUHR-SIMULATOR

Traumberuf: Müllmann! Hier steuert man nicht nur fünf verschiedene Müll-Fahrzeuge, sondern auch die dazugehörigen Mitarbeiter, die die Mülltonnen einsammeln, einhängen und entleeren müssen. Die Spannung dieses harten Arbeitsalltags wird durch Spezialaufträge wie den Abtransport von Altglascontainern, Altpapier, Bauschutt und Sondermüll aufrecht erhalten.



GABELSTAPLER-SIMULATOR

Wohl jeder kennt den Staplerfahrer Klaus. So rübiaß wie der sollte man sich im »Gabelstapler-Simulator« aber nicht verhalten. Hier geht es schließlich darum, mit und ohne Zeitdruck, in Fabrikhallen, an Güterbahnhöfen oder LKW-Verladezonen Paletten auf- und wieder abzuladen. Immerhin: Seit 2009 wurde kein Nachfolger dieser stapeltastischen Arbeitssim mehr verzapft.



TANKWAGEN-SIMULATOR

Es geht immer nur ums Öl... Aber diesmal darfst du es ausliefern! Diese Simulation umfasst deutlich mehr als sich einfach nur hinter das Steuer eines originalgetreuen Tankwagens zu klemmen und unter Zeitdruck Kunden in Stadtzentren, Vororten und Industriezonen abzuklappern. Man darf auch eigenhändig Schläuche ein- und ausrollen und den Druck in der Leitung einstellen! Na, alle Kindheitsträume erfüllt?



✖ Sprengen, roden, rangieren, baggern

NOCH MEHR KURIOSE SIMULATIONEN

SPRENGMEISTER-SIMULATOR

Sprengen wie die Profis: Wer will das nicht? Als kleiner Sprengneuling bombt man sich hier über Speichersilos und Strommasten die Karriereleiter hinauf zu Wohnhäusern, Fabriken, Türmen und großen Gebäudekomplexen. Stets oberstes Ziel: durch geschicktes Anbringen der Sprengladungen die nötige »Zerstörungsquote« erreichen. Bombastisch: Besonders wummsige Explosions-Highlights werden zum Immer-wieder-anschauen gespeichert.



HOLZFÄLLER-SIMULATOR

Wie wird aus dem Baum im Wald ein offenfertiges Holzscheit? Das lässt sich hiermit herausfinden! Dafür wird nicht nur die Kettensäge eigenhändig ausgepackt, es müssen auch alle anderen Gerätschaften und Fahrzeuge beherrscht werden, um den Produktionsablauf von der Rodung bis zum Abtransport zu meistern. Größtes Manko laut Kundenrezensionen: Es gibt keinen Tieflader für den Sägebagger...

LKW-RANGIER-SIMULATOR

Wer hätte das erwartet: eine Simulation der wohl nervtötendsten Tätigkeit überhaupt! Hier steuert man nicht etwa einen sperrigen Lastwagen behäbig über die Autobahn, sondern darf diesen auch noch millimetergenau einparken, rangieren und durch Hindernisparcours lenken. Fehler? Dafür ist genauso so viel Platz wie zwischen rechtem Seitenspiegel und dem Einbahnstraßenschild.



BAGGER-288-SIMULATOR

Endlich eine Hommage an den Leviathan unter den Baggern. Bagger 288 ist einer der größten Schaufelradbagger der Welt und kommt im Tagebauegebiet von Garzweiler zum Einsatz. Sicherlich werden den Spielern hier die Herzen aufgehen, wenn Bagger 288 knapp 200.000 Kubikmeter Umgebung pro Tag abgräbt. Doch Vorsicht! Gerät die Höllenmaschine im Spiel außer Kontrolle, bleiben auch Tagebauarbeiter nicht vom gefräßigen Schaufelrad mit seinen 21,6 Metern Durchmesser verschont. Kommt pünktlich zum Weihnachtsgeschäft auch auf Xbox 360!



Faszination von diesen Spielen. Er ist Managing Director bei Excalibur Publishing und veröffentlichte Ende 2011 die erste Ausgabe des Magazins »World of Simulations« – ein quer finanziertes PDF- und Printprojekt für Liebhaber von Simulationen aller Art. »Hier wird tatsächlich ein Farmbetrieb aufrechterhalten. Der Spieler übernimmt das Management, fährt die Saat aus und die Ernte ein, organisiert den Verkauf und kauft mit dem Profit einen neuen Traktor und ein paar Schweine. Wenn du ein Bauer bist, sieht dein Alltag tatsächlich so aus.«

ERFOLGSKONZEPT SIMULATION

Erstaunlicherweise gehen »Landwirtschafts-Simulator« und Co. nicht nur in Deutschland weg wie warmgelaufene Treckerreifen. Auch in England finden sie reißenden Absatz. »Als die Verkäufer im Fachhandel die erste Version des Landwirtschafts-

»Spieler in dem Alter wollen nicht herumlaufen und virtuelle Menschen erschießen. Sie haben kein Interesse daran, ein Auto besonders schnell zu fahren. Ihre wilden Jahre hatten sie zwischen 15 und 30 Jahren. Jetzt sind viele verheiratet, haben eine Familie und ihr Leben läuft ein bisschen langsamer ab – das gleiche erwarten sie auch von ihren Spielen.«

Warum dann aber ausgerechnet Simulationen? Schließlich gibt es auch Titel aus anderen Genres, die Ruhe und Entspannung ausstrahlen: »Bonsai Barber« oder »Viva Piñata« zum Beispiel. Und wie ist das überhaupt vereinbar mit der allgemeinen Annahme, dass Videospiele doch in aller Regel eine Realitätsflucht darstellen? Eine Möglichkeit, dem grauen Alltag zu entkommen und Fantastisches zu erleben? Stallibrass sieht im »Fantastischen« eine Auslegungssache: »Es stimmt schon, dass Videospiele vor allem versuchen, eine Flucht aus dem Alltag zu bieten. Gleichzeitig

» Schönheit interessiert nicht, sondern Detailtreue und der Blick fürs Wesentliche: Die Maschinen. «

Simulators in die Hände bekamen, haben sie gelacht. Zwei Wochen später haben sie nachbestellt, weil sie so viele davon verkauft haben«, berichtet Stallibrass triumphierend. Stallibrass' Firma zählt zu den größten Herstellern von Simulatoren in England und bringt unter anderem den »Bus Driver Simulator«, den »Garden Simulator« und den »Surgery Simulator« an den Mann. Letzteres ist wörtlich zu nehmen, denn die Zielgruppen solcher Berufssims sind laut Stallibrass vor allem Jungs zwischen sieben und zwölf Jahren sowie Männer ab 35 Jahren. Letzte machen den Großteil der Spieler aus – nämlich rund 60 Prozent. Thomas Frey, Art Director beim Schweizer Entwickler-Studio Giants Software, die den bekannten »Landwirtschafts-Simulator« produzieren, kennt noch eine weitere Zielgruppe: Die »Casual Gamer«, also diejenigen Spieler, die nur ab und zu mal zocken. »Kinder sind fasziniert von großen Maschinen, Baumaschinen, Traktoren«, erzählt er in einem Interview. »Und dann gibt es noch die Hardcore-Fans von Simulationen. Für sie muss alles so genau umgesetzt sein wie möglich.« Was genau finden erwachsene Männer an solchen Simulatoren? Stallibrass munkt:

gibt es Millionen von Menschen, die den ganzen Tag im Büro sitzen und deren Idee von Eskapismus ist es, einen Bauernhof zu haben, einen Linienbus zu fahren oder mit einer großen Maschine die Straßen zu säubern.« Die Flucht besteht also vor allem darin, etwas anderes zu tun als das, was einen ohnehin schon acht bis zehn Stunden am Tag beschäftigt. Dass es die Menschen vermehrt wieder in die Natur zieht, das unterstreicht nicht zuletzt auch der Erfolg neuer Zeitschriften wie »Landlust« und »Landidee«. Die Stichworte: Idylle. Ruhe. Unberührtheit. Zurück zu den Wurzeln. Heutzutage ist es wieder schick zu wissen, wie Oma einst Früchte eingeweckt hat – aber dann bitte mit selbst Geerntetem von der gepachteten Fallobstwiese. Aus Landflucht wird Stadtfucht – auch virtuell. Das bestätigt auch Thomas Frey von Giants Software: »Es gibt einfach viele Leute, die gerne mal Trecker fahren würden; und da bieten wir eben das Spiel dazu. Wie hat man sonst schon die Möglichkeit, mal einen Traktor oder einen so großen Mähdrescher selbst steuern zu können?« Na, eben im Videospiel!

Sabine Schischka



Erhältlich | Anfang September 2013 **Status** | 65% komplett



Molkemogul oder Kleinkäserei?

- +** Dutzende detaillierte Lizenz-Fahrzeuge und Original-Sounds, große Spielwelt, sehr glaubwürdige Arbeits- und Wirtschaftsprozesse, Koop-Modus, unterhaltsame Nebenmissionen...
- ...die aber wenig Abwechslung bieten, grafisch könnte mehr drin sein, wie im echten Leben mit einigen Monotonie-Durststrecken, zäher Einstieg, insgesamt etwas leblos



LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2013

kurz&knapp

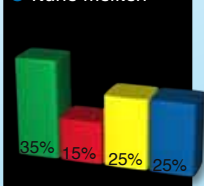
Hersteller | Astragon
Entwickler |
Giants Software
Genre | Simulation
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Realitätsnahe Bauernhof-Simulation, die den virtuellen Landwirt in dir weckt.

das ist drin

- Trecker fahren
- Schafe scheren
- Kartoffeln ernten
- Kühe melken



Weißt du, wie viel Schäflein weiden?

Landwirtschaft, das ist mehr als nur frühes Aufstehen, harte Arbeit und unausstehliches Gülle-Aroma. Landwirtschaft, das ist auch bauerliche Idylle und ehrliche Arbeit. Frühmorgens am Euter und spätabends bei der Heumahd, genau dieses Leben stellt der »Landwirtschafts-Simulator 2013« nach. Dass es bei der Simulation nicht immer nur besonnen zugeht, das beweist schon die Liste der heimlichen Stars im Game: Über 100 lizenzierte Ladewagen, Düngestreuer, Sämaschinen und Mähdrescher der Marken Fendt, Horsch und Co. wollen die tägliche Plackerei erleichtern. Doch zu Spielbeginn kann man von solchen Hightech-Helfern nur träumen. Als Kleinbauer mit knappem Startkapital ist man schon froh, wenn sich das Gehöft halbwegs trägt. Denn das Spiel geizt eher mit Hilfestellungen. Auch Missionen im klassischen Sinne sucht man vergeblich – das Ganze spielt sich weitestgehend frei, die Planung des Landlebens obliegt einem selbst.

Als Erstes steht die Bestellung der Felder zur Disposition: Pflügen, säen, düngen und am Ende im besten Fall eine üppige Ernte einfahren. Das ist zu Spielbeginn auf sehr überschaubaren Feldern noch eher ermü-

dend. Doch auf diese Weise spült es schnell Geld in die Farmkasse – prima, zwecks späterer Expansion: 42 verschiedene Ackerflächen stehen zum Kauf bereit, ebenso wie neue Maschinen und natürlich Tiere wie Schafe, Hühner und Kühe. Je mehr unterschiedliche Landwirtschaftszweige der Bauer besetzt, desto komplexer wird auch das Unternehmen Farmbetrieb. Schließlich geht es nicht nur darum, anzubauen und zu ernten, sondern auch darum, Getreide, Kartoffeln und Co. nach tagesaktuellen Preisen möglichst gewinnbringend zu verkaufen, den Hof in Schuss zu halten und stets einen Blick auf die Bilanzen zu haben. Komplex! Erledigt man vorerst noch alle Arbeiten selbst, werden bald helfende Hände nötig. Ergo werden Erntehelfer, Fahrer und Viehversorger eingestellt, das bauerliche Unternehmen wächst. Motivierende Erfolgskurve!

Visuell betrachtet gewinnt der »Landwirtschafts-Simulator 2013« allerdings eher keine Ehrenplakette: Matschige Texturen, steife Animationen und leblose Kulissen reißen in Zeiten von »Crysis 3« und »Tomb Raider« niemanden vom Melkschemel. Immerhin werden wir Konsolen-Ökonomen mit

einigen Schmankerln verwöhnt. So enthält die Xbox-360-Fassung eine neue Spielumgebung mit nordamerikanischem Farmbetrieb, nebst etwas technischem Bauern-Porno: einmal den Top-Trecker aus der Case Magnum-Reihe über über den Acker lenken, inklusive TV-Monitor, Luxus-Armlehne und 400 Pferdestärken – das ist doch der feuchte Traum eines jeden Jungökonomen! Der Knackpunkt bei so einer Wald- und Wiesen-Simulation ist und bleibt aber die Steuerung an der eigenen Konsole. Inwieweit sich insbesondere die komplexen Menüsysteme des Bauernhof-Simulators mit dem Controller anfreunden, zeigt ein ausführlicher Anspielbericht in einer der nächsten Ausgaben von 360 Live.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Sicher viel weniger peinlich als »Bauer sucht Frau« und außerdem realitätsnäher als HITPOTENZIAL »Farm Ville«. Vormerken!

7.0 von 10

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	E-SPORT-KOLUMNE	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	AUS DER REDAKTION	360 LIVE WAFFENKAMMER
Meckerecke, Szene-News, Interview	Zocken zum Geld verdienen	Assassin's Creed 3, Battlefield 3, Sniper: Ghost Warrior 2	Alien Spidy, WRC Powerslide, Jeremy McGrath's Offroad, Darkstalkers: Resurrection	Der Monat	So spielen die »Black Ops 2«-Profis

X Consoles

FRÜHLINGS-CUPS

Der Schnee schmilzt, die Vögel tirillieren, und die Wiese ist endlich wieder vernünftig bespielbar – Fußballzeit! Das hat sich auch die Consoles Sports League gedacht. Damit das Leder endlich wieder rollt, veranstaltet die CSL einen beliebten Frühlingscups. Diesmal mit dem aktuellen Saisonabieger »FIFA 13«. Im Modus »1 gegen 1«

»Nichts ist scheißer als Platz zwei.«

und »2 gegen 2« geht es schon seit dem 28. März gehörig ans Eingemachte. Beide Cups funktionieren dabei nach dem sogenannten Double-Elimination-System. Es gibt einen Gewinner – und einen Verlierer-Turnierbaum, am Ende treffen die Sieger der jeweiligen Bäume im Finale aufeinander. Zahlreiche Fußballverrückte sind auch diesmal wieder mit dabei und legen sich mächtig ins Zeug, denn wie der ehemalige holländische Stürmer Erik Meijer einmal so schön sagte: »Nichts ist scheißer als Platz zwei.« Du willst alles zu Regeln, Turnierform, Teilnehmern und Siegern wissen? Ausführliche Infos und Statistiken erhältst du wie gewohnt im vollen Umfang auf folgender Webseite:



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke
KNACKIG STATT
SCHLABBRIG, BITTE!

Als Steven Spielberg im Jahr 1997 »Der Soldat James Ryan« drehte, wäre es für ihn ein Leichtes gewesen, die neueste Technik in Sachen Filmdreh heranzuschaffen. Stattdessen nutzte er in vielen Szenen billige Handkameras, ließ Kamera-blenden »fehlerhaft« einstellen, setzte verschmutzte und zerkratzte Objektivlinsen ein und überzog den ganzen Film mit einem »Bleach Bypass«-Effekt, der harte Kontraste und ein farbares und körniges Bild erzeugt. Durch diese gewollte Abkehr von der Perfektion erschuf er einen gänzlich eigenen Look. Er wollte so den Krieg glanzlos, dreckig und bitter wirken lassen.

FRÜHER UND SO

Auch in Videospielen ist die gezielte Nichtperfektion Pflicht: »Staub auf der Linse«-Effekte wie in »Battlefield 3« gehören mittlerweile zum guten Ton, Linsenreflexionen sind schon seit Jahren Usus. Das ist auch alles ganz hübsch und wirkt modern. Doch es gibt eine Sache, die in mir immer wieder den Brechreiz weckt: Bewegungsunschärfe, auch Motion Blur genannt! Die Pestbeule am Hintern der modernen Videospiel-Grafik. Man kann damit prinzipiell tolle Sachen machen und ein Gefühl für Geschwindigkeit erzeugen. Das wird auch in einigen Games sinnig und vollkommen beispielhaft getan: etwa in »Portal 2« und »Mirror's Edge«. Doch in den meisten Spielen wird dieser aus der Fotografie stammende Effekt mit der Brechstange dorthin geprügelt, wo er nichts zu suchen hat...

LECK MICH, IST DAS SCHNELL!

...da wechselt der Held ein Magazin, und plötzlich verschwimmen seine Hände zu einem undeutbaren Brei. Ein Oldtimer fährt behutsam in eine Kurve, und der Park im Hintergrund wirkt, als wäre er auf Warp-Geschwindigkeit beschleunigt. Oder der Videospielheld macht einen Schritt nach vorne, und schon verkleben sich seine Beine zu einer unappetitlichen Schmiere. Was soll der Mist? Doch damit nicht genug: Vielfach wird Motion Blur einfach dorthin geschmiert, wo Spiele handwerklich schlecht gemacht sind und unschön aussehen. Ein Rennspiel mit Einheits-Kulisse? Motion Blur und Tunnelblick mit Unschärfefeffer ab 50 Stundenkilometern, schon versuppt die graubraune Masse vom Feinsten. Der Bildaufbau klappt nur mit 30 Bildern pro Sekunde? Motion Blur, dann merkt's ja keiner. Pustekuchen – ich schon! Solche Effekte sollten besonderen Momenten vorbehalten sein, dezent und gezielt eingesetzt werden und nicht die Allzweckwaffe für »Mach, dass es schnell aussieht« darstellen. Abgesehen davon: Screenshots von Games zu machen, die mit Motion Blur versehen sind, ist echt ein Akt.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und mag's dezent!

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

»Call of Duty«-Schiedsrichter
Brian Krämer

Name | Brian Krämer Alter | 20
Wohnort | Düsseldorf Beruf | BWL-Student
Webseite | www.consoles.net



360 Live: Du warst Turnierleiter und Schiedsrichter für die europäischen »Black Ops 2«-Meisterschaften? Wie kam es dazu?

Brian: Da ich früher selbst aktiv »Call of Duty« gespielt habe, kenne ich das Spiel und die Szene sehr gut. Als ich dann im September bei der CSL angefangen habe, sprach mich ein Kollege aus Australien an, ob wir nicht einmal ein großes »Call of Duty«-Event auf die Beine stellen wollen. Wir haben dann zusammen ein Konzept ausgearbeitet und es unseren Chefs gegeben, die glücklicherweise mit Activision einen Deal abschließen konnten. Die »European Championships« liefen dann nahezu perfekt, was das Turnier angeht. Das verdanke ich unter anderem den vier Admins, die mich bei der Turnierrichtung unterstützt haben. Activision war von unserer Arbeit begeistert und hat deshalb entschieden, einen Kollegen und mich nach Los Angeles einzuladen, um dort bei der Weltmeisterschaft zu helfen.

360 Live: Wie ist denn die Stimmung auf so einer Veranstaltung?

Brian: Die Stimmung kann total unterschiedlich sein, je nachdem wie spannend die Matches sind, um wie viel es geht und was für Aktionen zu sehen sind. Bei den Qualifikationsmatches für Los Angeles in Köln war die Stimmung enorm. Man konnte die Anspannung der Spieler förmlich spüren. Jede gute Aktion wurde gefeiert oder mit einem Raunen im Publikum kommentiert. Es gibt aber auch Events, da fängt plötzlich das ganze Publikum an, Fangesänge anzustimmen und seinen Liebling zu unterstützen. Je besser die Show, desto größer die Teilnahme des Publikums.

360 Live: Was muss man als Schiedsrichter denn alles machen?

Brian: Als Schiedsrichter in »Call of Duty« muss man in der Regel nicht viel machen. Wichtig ist, dass alle Spielsettings richtig eingestellt sind und die Spieler keine verbotene Ausrüstung benutzen. Je nach Event muss man auch schauen, dass die Spieler ihre Headsets während des Spiels nicht abnehmen, weil sie sonst möglicherweise die Moderatoren hören könnten. Interessant wird es dann, wenn es zu Schwierigkeiten kommt, weil beispielsweise ein Spieler während des Matches rausfliegt oder die Konsole kaputt geht. Dann muss man im Einzelfall entscheiden, wie weiter vorgegangen wird.

360 Live: Würdest du nicht lieber selbst antreten und einen Teil des Preisgeldes abstauben?

Brian: Auf jeden Fall! Leider finde ich durch mein Studium und die Arbeit nicht mehr die Zeit dazu, aktiv zu spielen. Wenn ich noch einmal spielen würde, dann richtig. Mit hier und da ein paar Stunden ist es leider nicht getan, wenn man oben mitspielen will und das wäre definitiv mein Ziel. Noch dazu braucht man dafür auch ein Team, das die gleichen Ziele verfolgt und genauso viel Zeit investieren würde wie man selbst.

✖ Aktuelle Download-Inhalte im Check



BATTLEFIELD 3 END GAME

Preis | 1.200 Microsoft Points
Hersteller | Electronic Arts

Mit »End Game« erscheint der letzte Download-Inhalt für die massiven Onlineschlachten des Militär-Shooters »Battlefield 3«. Drei frische Fahrzeuge, etwa das wendige Dirtbike, ermöglichen die Dominanz auf vier abwechslungsreichen Karten zwischen Winterschnee und Wüstensand. Kollegen unterstützen dich mit Fahrzeugabwürfen aus dem Dropship. Zudem feiern die klassischen »Capture the Flag«- und »Air Superiority«-Modi endlich ihren »Battlefield 3«-Einstand. Für Mehrspieler-Soldaten eine äußerst gelungene Erweiterung!

Kaufen? **JA**



ASSASSIN'S CREED 3 DER VERRAT

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Ubisoft

In »Der Verrat« meucheln sich Download-Assassinen durch die zweite von drei episodischen Erweiterungen von »Die Tyrannei von König Washington« – einer alternativen Realität, in welcher der gute George dank seiner Macht dem Wahnsinn anheimgefallen ist. Um den Kampf gegen den Tyrannen aufnehmen zu können, reist Connor in das von Wachen wimmelnde Boston, wo er nach einem Verbündeten sucht. Praktisch: Mit der neuen Adler-Kraft wird es möglich, sich in begrenztem Rahmen in die Lüfte zu erheben. Ein Festmahl für Geschichts-Fans.

Kaufen? **JA**



SNIPER: GHOST WARRIOR 2 SIBERIAN STRIKE

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | City Interactive

In der Rolle des Scharfschützen-Veteranen Cole Anderson geht es in die verlassene sibirische Stadt Birsovik. Bei unwirtlichen Minusgraden erkundet man auf einer offen begehbaren Karte das Schneegebiet. Die Russen haben dort eine geheime Militäranlage zur Erforschung von Waffentechnologien versteckt, und es liegt an dir, nach dem verschollenen US-Undercover-Agent Diaz zu suchen. Zehn neue Erfolge runden den Heckenschützen-Download ab. Eingefleischte Sniper-Fans haben auch im Eis ihren Spaß.

Kaufen? **Fans**

✖ E-Sport-Kolumne

ZOCKEN UND DAMIT GELD VERDIENEN

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



BIO

Name | Hung Lai Dang
Nickname | NXG Gravity
Alter | 28
Wohnort | Paderborn
Webseite | www.team-nextgen.de

Hast du dich auch schon mal gefragt, ob es mit deinem Hobby möglich ist, das ganz große Geld zu verdienen? Wer hat noch nicht davon geträumt, mit entspanntem Zocken seine Brötchen zu bezahlen? Aber ist es denn wirklich so einfach? Geld verdienen heißt erfolgreich sein, egal ob alleine, wie bei den »Starcraft 2«-Profis, oder im Team, wie bei den »League of Legends«-Assen. Gerade hier trennt sich schnell die Spreu vom Weizen und vermeintliche Topspieler der Konsole sind ganz kleine Lichter im Vergleich zu den »wirklichen« Pros der PC-Welt.

Es gibt eigentlich keine dieser »wirklichen« E-Sportler unter den europäischen Konsolenspielern, zumindest keine, die ihren Lebensunterhalt mit Gaming bestreiten können. Was die Amerikaner mit der Major League Gaming – kurz MLG – auf die Beine gestellt haben, sucht seinesgleichen. Dennoch versuchen viele, ihrem Traum ein Stück näher zu kommen, indem sie viel Zeit und Energie in ihre Lieblingsspiele investieren. Dem sehe ich generell skeptisch entgegen, vor allem weil sich die Konsolen-E-Sport-Szene im Laufe der Zeit gewandelt hat. Durch jahrelange Erfahrung im Konsolenbereich muss ich feststellen, dass sich die Community eher zurückentwickelt als Fortschritte macht, um zum PC-Bereich aufzuschließen. Durch die großen Gelder, die dort fließen, werden immer wieder unverhältnismäßige Forderungen der Konsolenspieler geschürt, welche sich eben am PC orientieren – sei es bei

der Unterstützung für eine LAN oder auch für persönliches Sponsoring.

Hier müsste man ansetzen und insgesamt die Erwartungen herunterschrauben. Aber die jungen Spieler sind leicht zu beeinflussen, allein durch die bloße Zahlenkolonne, die zum Beispiel auf der »Call of Duty Championship« ausgespielt wurde. Eine Million Dollar sind schon ein beachtlicher Betrag, der aber erst mal gewonnen werden muss. Eine Menge Menschen wollen ihr Hobby zum Beruf machen und den ganz großen Wurf schaffen. Wie fast jeder von uns, der mal ein Turnier gewonnen oder in einer Onlineliga die oberen Plätze belegt hat, wollte ich mal ein Team führen, das national viele Turniere gewinnen sollte. Was ist daraus geworden? Ganz einfach: Die Zeit für den Teamaufbau fehlte, da ich meine Verpflichtungen im realen Leben nicht allzu sehr vernachlässigen wollte. Man muss das für sich selbst entscheiden: Ist Videospiel ein Hobby, an dem man Spaß hat? Oder ist es ein Hobby, welches zur Perfektion getrieben werden soll, um letztendlich die Besten der Welt herausfordern zu können? Wie auch immer deine Entscheidung ausfällt: Geld mit Konsolen-E-Sport zu verdienen ist schwieriger, als du denkst.

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

UNO

»10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Berussian	1104	77
2	X3F Nasty	1084	93
3	SKULLS MAJESTIC	1059	205

* Auswertung erfolgte am 26.03.2013

FIFA 13

»10N1 5 STERNE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Il JuStMe II	1359	40
2	GTC I BiGP0809	1295	26
3	Lonely	1239	17

360 LIVE MULTIPLAYER-EVENT

Auf vielfachen Wunsch der Community kündigen wir Mehrspieler-Events mit der Redaktion nicht mehr nur auf Facebook und im Forum, sondern auch an dieser Stelle im Heft an. Als Nächstes steht wieder »Call of Duty: Black Ops 2« im Kalender. Die Gefechte zwischen dir und den Redakteuren finden am Mittwoch, den 22. Mai 2013 ab 20 Uhr statt. Wer mitspielen will, schickt eine Freundschaftsanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag laden wir dich dann in die Session ein.

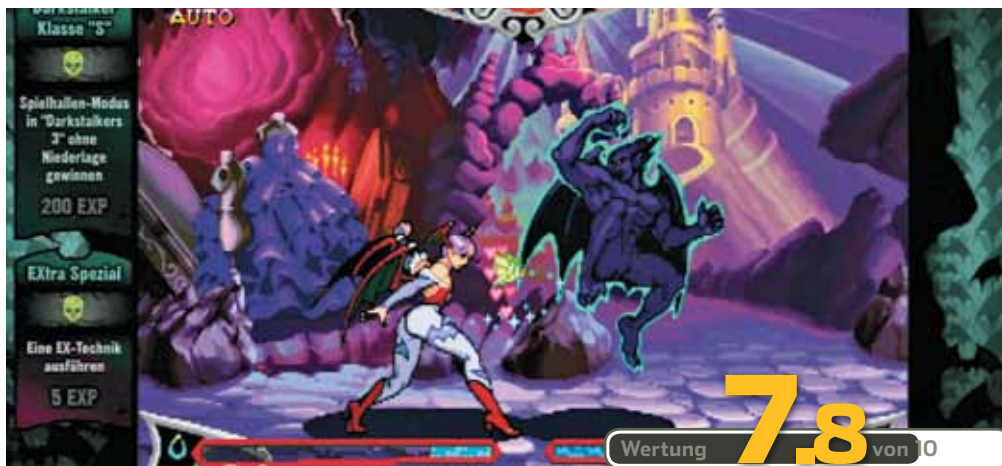
LIVE ARCADE TOTAL

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

DARKSTALKERS: RESURRECTION

Preis | 1.200 Microsoft Points Hersteller | Capcom Schwierigkeit | mittel Spieler | 1 - 2

Nach fast 15 Jahren im Videospiele-Äther ist der Untertitel »Wiederauferstehung« für dieses 2D-Beat'em-Up mehr als angebracht. Das im klassischen Bitmap-Grafikgewand gehaltene Remake zweier flotter Spielhallen-Prügler umfasst die beiden Titel »Night Warriors: Darkstalkers' Revenge« von 1995 und dessen Nachfolger »Darkstalkers 3« von 1997. Zwei Kämpfer betreten die Arena und messen sich im Schlagabtausch, bis der Knock-out den Kampf beendet. Das Besondere: Die 18-köpfige Kämpferriege besteht ausschließlich aus ulkigen und völlig überzeichneten Monstergestalten, wie bunt schillernden Flammenwesen und Kettensägen schwingenden Untoten. Die Angriffsmöglichkeiten der Charaktere bleiben in Sachen Fantasie reichum unerreicht. Jede Manöverliste umfasst Dutzende Attacken und verhilft den Raufbolden zu einer umwerfenden Anzahl an abgedrehten Distanz- und Nahkampf-Attacken. Für Retro-Fans ein echter Höhenflug der Gefühle. Sie müssen allerdings verschmerzen, dass Capcom sich vor einer zeitgemäß aufgehübschten Grafikvariante drückt.



JEREMY MCGRATH'S OFFROAD

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | D3 Publisher Schwierigkeit | leicht Spieler | 1 - 8

Welcher Rennsport-Freund wollte noch nie mit 800 Pferdestärken durch den ecuadorianischen Dschungel, das schneebedeckte Holland oder über amerikanische Steppen pflügen? Mit den geländetauglichen Buggies, Trucks und Rally-Boliden von »Jeremy McGrath's Offroad« ist das kein Problem. In dem Arcade-Raser schlittern Hobbyrennfahrer durch Haarnadelkurven, springen mit mächtigen Sätzen über Bergkämme und rangeln Stoßstange an Stoßstange um Platz eins. Für Könnern sind die gegnerischen KI-Fahrer der kurzen Kampagne und des Arcade-Modus allerdings keine Kontrahenten – schade. Da geben sich die Online-Rennen gegen bis zu sieben menschliche Querfeldein-Spezialisten schon fordernder. Einen Splitscreen-Modus gibt es gleichwohl nicht. Die Grafik ist zweckmäßig, heißt: ziemlich steril, aber trotzdem ansehnlich und bietet vier klassische Kameraperspektiven bei stets flüssigem Bildaufbau. Auch schön: Die Steuerung gibt sich zugänglich und direkt. Für ein paar Runden schnellen Rennsport-Vergnügens also durchaus tauglich.



TEST

WRC POWERSLIDE

Preis | 1.200 Microsoft Points Hersteller | Milestone Schwierigkeit | mittel Spieler | 1 - 4

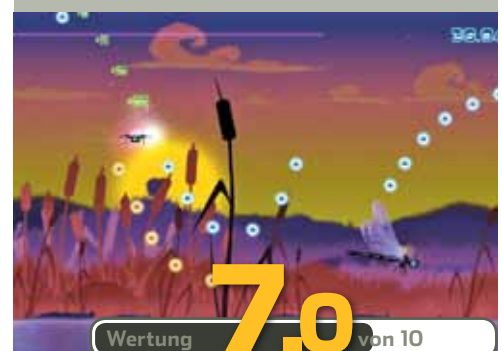
Mit offizieller Lizenz der WRC-Rallye-Weltmeisterschaft und mit offiziellen Strecken, Fahrzeugen und Piloten aus dem Jahr 2012 rollt »Powerslide« an den Start. Eine realitätsnahe Simulation sollte dennoch niemand erwarten: Vielmehr handelt es sich um einen flotten Arcade-Raser ähnlich dem Party-Klassiker »Micro Machines«. Vier Wettbewerber fahren sich auf Asphalt, Schotter und Dreck in die Karre. Schade, dass die selbstdrehende Draufsicht-Kamera dabei oft vernünftige Streckeneinsicht verwehrt. Ärgerlich, dass Offline-Piloten bloß dümmliche Computergegner hinter sich lassen dürfen. Das Gegeneinander-Fahren bleibt Online-Lenkern vorbehalten. Die driften dann munter durch die Kurven und verschaffen sich durch Zünden von Nitros, Nebel und anderen Power-Ups Vorteile in den insgesamt acht Rallyes. Ergibt unterm Strich einen netten Zeitvertrieb. Das Fehlen eines partytauglichen Offline-Modus gibt allerdings Punkt-abzug.



ALIEN SPIDY

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | Kalypso Media Schwierigkeit | schwierig Spieler | 1

Eine kleine Spinne mit großer Sprungkraft ist der Star dieses Jump 'n' Run mit klassischer Seitenansicht und neckischer Scherenschnittoptik. Der rechte Analogstick verhilft dazu, zielgenau Fäden zu verschießen und Schwung für weite Sprünge zu holen. Giftpilze, Riesenfledermäuse, kullernde Stachelbeeren und andere Todesfallen muss der putzig animierte Achtefüßler mit diesen wenigen Fähigkeiten gekonnt umgehen. In über 60 Abschnitten steigt der Schwierigkeitsgrad bereits nach kurzer Zeit steil an. Im Level verteilte Punkte-kugeln können sich etwa je nach Farbe positiv oder negativ auf den Punktestand auswirken, was die Fehlerquote für ungeübte Spieler extrem hoch ausfallen lässt. Für den Wechsel in die nächste der insgesamt drei Welten werden spielerische Höchstleistungen verlangt, warum sich relativ schnell Frust breitmachen kann. Für gewiefte Fingerspitzen-akrobaten aber dennoch ein putziger Spaß für zwischendurch.



DIE »CALL OF DUTY: BLACK OPS 2«-WAFFENKAMMER SO SPIELEN DIE PROFIS

DAS »ZIELBASIERT«-LOADOUT VON NXG CREVEZ

Bei dieser Klasse steht das Spielziel des jeweiligen Modus im Vordergrund. Deshalb ist die Klasse so aufgebaut, dass man sehr agil ist. Daher auch die beiden Extras »Extrembedingungen« und »Leichtgewicht«, wodurch man immer schnell am richtigen Ort sein kann – um das Ziel einzunehmen und den Gegner permanent unter Druck zu setzen. »Zähigkeit« und »Gewandtheit« – möglich durch die Wildcard »Extra 3-Gier« – sind ein absolutes Muss, da man ohne sie nahezu keinen Schusswechsel gewinnen kann. Die Aufsätze machen die Waffe so vielseitig und stark wie möglich. Pistole? Braucht man nicht, da man, bevor sie zum Einsatz kommt, entweder bereits tot ist oder eine Waffe von einem Gegner aufheben kann. Da die Klasse eher für Schusswechsel auf kurze Distanz bestimmt ist, sollte man sich von großen, offenen Gebieten fernhalten. Mit der Rauchgranate hat man dann die Möglichkeit, Gegner zu verwirren und unerwartet zuzuschlagen oder gewisse Laufwege zu nehmen, die sonst wahrscheinlich von Gegnern abgesichert wären. Das ist jedoch teilweise riskant

und muss deshalb sehr bedacht eingesetzt werden, da man dem Gegner sonst Vorteile verschafft.

Primärwaffe:	MSMC
Aufsätze Primärwaffe:	Laser-Markierer, Langer Lauf
Sekundärwaffe:	-
Aufsätze Sekundärwaffe:	-
Extras:	Leichtgewicht, Zähigkeit, Gewandtheit, Extrembedingungen
Primärgranaten:	Semtex
Taktik-Granaten:	Rauchgranate
Wildcards:	Extra 3-Gier
Abschussserien:	Hellstorm-Rakete, Blitzschlag, Tarnhelikopter

Das »Zielbasiert«-Loadout ist besonders geeignet für die Spielmodi »Capture the Flag« und »Stellung«.

DER SPIELER



Nickname
NXG CreVez
Clan
Team NeXtGen
Webseite
www.team-nextgen.de

DIE DREI WICHTIGSTEN KOMPONENTEN DES »ZIELBASIERT«-LOADOUT

MSMC: Sehr angenehm zu spielen. Hat zwar ein kleineres Magazin als die PDW, dafür aber weniger Rückstoß, was ich bei meiner Spielweise nützlicher finde.



Extrembedingungen:

Man kann nach dem Tod viel schneller wieder ins Geschehen zurückfinden, die Teamkameraden entlasten und die Gegner unter Druck setzen.



Rauchgranate: Der Rauch kann die Sicht der Gegner auf wichtige Laufwege blockieren und dabei helfen, unentdeckt in eine Stellung zu kommen oder dort zu bleiben.



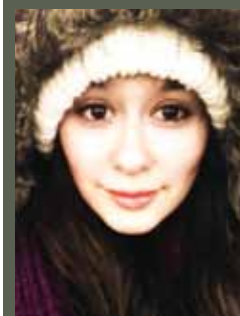
DAS »CSL CORE«-LOADOUT VON VIVA LA LUNA

Ich habe keine bestimmte Lieblingswaffe und wechsele regelmäßig. Vorzugsweise »rushe« ich mit der PDW-57, der MSMC oder der Chicom CQB vorbei an den Schwachstellen des feindlichen Teams, um deren Verteidigung zu flankieren. Bei defensiven Gegnern spiele ich mit Sturmgewehren, am liebsten mit der M8A1, Type 95 oder AN-94. Als Aufsatz verwende ich bevorzugt den Schnellziehgriff, der außer dem schnelleren Ziehen auch die Präzision verbessert. »Langer Lauf« erhöht die Reichweite, was besonders bei Maschinenpistolen von Vorteil ist. Bei Sturmgewehren wähle ich für bessere Zielgenauigkeit das Reflex-Visier und den Schaft, um die Beweglichkeit beim Anvisieren zu steigern. »Extra 1« und »Extra 2« sind immer »Leichtgewicht« und »Zähigkeit«. Bei »Extra 3« variere ich durch die Wildcard »Extra 3-Gier« mit »Gewandtheit«, »Extrembedingungen« und »Totenstille«. Ich benutze Splittergranaten oder Semtex. Blend- oder Rauchgranaten setzen den Feind auf kurze Distanz außer Gefecht oder behindern die Sicht der Gegner und stiften Verwirrung. Meine Klassen habe ich stets dem CSL-Regelwerk angepasst.

Primärwaffe:	M8A1, PDW-57
Aufsätze Primärwaffe:	Reflex-Visier, Schnellziehgriff, Schaft, Langer Lauf
Sekundärwaffe:	Tac-45
Aufsätze Sekundärwaffe:	Magazinerweiterung
Extras:	Leichtgewicht, Zähigkeit, Gewandtheit, Totenstille, Extrembedingungen
Primärgranaten:	Semtex, Granate
Taktik-Granaten:	Blendgranate, Rauchgranate
Wildcards:	Extra 3-Gier, Primärwaffe
Abschussserien:	Orbital VSAT, Lodestar, Schwarm

Das »CSL Core«-Loadout ist besonders geeignet für die Spielmodi »Suchen und Zerstören«, »Capture the Flag« und »Stellung«.

DIE SPIELERIN



Nickname
ViVA La Luna
Clan
ViVAciouS Ladies
Webseite
www.vivacious-ladies.eu

DIE DREI WICHTIGSTEN KOMPONENTEN DES »CSL CORE«-LOADOUT

Schnellziehgriff: Ermöglicht dir schnelleres Zielen und verbessert die Präzision.



Zähigkeit: Damit behältst du deine Zielsicherheit, auch wenn du selbst getroffen wirst.



Totenstille: Bei »Suchen und Zerstören« unerlässlich, damit Gegner dich nicht hören können.



* 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 April-Best-of...

FOLTER UND LEID



Geiselnahme in der 360-Live-Redaktion? Zumindest fast. In der vorletzten März-Woche stolperte uns Schülerpraktikant Jannik Groth in die Redaktion – was er natürlich sofort bereute. Denn ausgerechnet Folterknecht und Lack-, Leder- und Peitschenliebhaber Moritz nahm den Guten unter seine Stiefelriemen. Schuhe polieren und Kaffee kochen standen trotzdem nicht auf seiner Aufgabenliste. Dafür durfte er sich intensiv mit »Sacred Citadel« und »WRC Powerslide« beschäftigen und sich von uns jede Menge hilfreiche Tipps für eine gute Schreibe anhören – was es gebracht hat, das lest ihr unter anderem auf Seite 7, eben zu »Sacred Citadel«! Wir danken an dieser Stelle noch mal für den Besuch, Jannik.

Geht schon mal die Reitpeitsche fetten: Moritz.

UNMENSCHLICH

Was einen manchmal nicht alles vom Arbeiten abhält! Da sitzt Michael Samstagabend zu Hause und strickt noch an der Heftstruktur und einem Text rum, dann – ganz plötzlich – will der geneigte Mitbewohner Marke Baseballkappe und Mechaniker urplötzlich ins Krankenhaus gebracht werden. Schmerzen in der Leiste, weiche Beine. Hat er sich verhöhnt oder was gezerrt? Schön wär's, wie er rückblickend meint. Stattdessen schmerzt ihn eine Nebenhoden-Entzündung – und Michael das Trommelfell wegen der vielen Schreie im ganzen Haus.

SPRUCH DES MONATS

Sabine: »Herrgott? Dich nenn' ich höchstens Beelzebub!«

AUFGESTÖBERT



Schau an! Ist er nicht possierlich, so vor einem Angkor-Tempel in Kambodscha? Nicht so laut, sonst verschreckst du ihn noch. Das ist unser Ex-Chefredakteur und Weltenbummler Richard. Er vertritt Sönke während seines Vaterschaftsurlaubs als Textchef. Und was soll man sagen, der Mann kann's noch – also weniger das Texten, als vielmehr das Team durch allzu forsche Formulierungsvorschläge (Anm. des Textchefs: Sag das fünfmal hintereinander!) in den Wahnsinn treiben. Wir freuen uns trotzdem!

Hüpft vor Freude: Richard

FLÜSSIGGERSTE

Seit Wochen ist von Chefredakteur Sönke nichts zu hören und nichts zu sehen! Gut so, soll sich der Herr doch in seiner Vaterschaftszeit – 360 Live berichtete – um seine Tochter kümmern. Doch hat er uns, um unseren Schmerz über sein Fehlen zu lindern, einen guten Kasten Augustiner Helles in der Redaktion hinterlassen. Ob's klappt? »Sönke wer?«, bestätigt Sabine. »Hmmm. Bier«, stimmt Markus zu.

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

In Tierheimen der Tierschutzorganisation PETA werden Kätzchen und Welpen eingeschlafert. Ein Skandal. Was sagst du dazu?



Markus: Moralisch fragwürdig ist dieses Kapitel der PETA-Geschichte allemal. Und dass dann auch öffentlicher Aufruhr darum gemacht wird, ist verständlich. Alles in allem kann ich dabei nur auf Folgendes verweisen: <http://tinyurl.com/trauerkatze>.



Jan: Ob nun per Spritze oder Gaskammer; ein Tierheim von Peta oder sonst irgendeines – auch dort ist der Platz leider begrenzt: Schuld allein bleibt der Mensch, der nicht vorher nachdenkt, ob er für ein Tier sorgen kann oder nicht!

WARUM HAST DU SO GROSSE ZÄHNE?



Es war einmal vor langer, langer Zeit in einem ... Nein, Quatsch, das da ist nicht Rotkäppchen, sondern unser guter Jan. Der durfte einen Kurztrip nach New York City unternehmen, um sich dort »Dark Souls 2« und »Grid 2« anzuschauen. Aber nicht nur das: Er wurde auch in die supertolle Freiluftbar Rooftop 230 Fifth über den Dächern der Stadt geschleppt. Weil's dort so bitterkalt war, gab's für jeden so ein rotes Leibchen. Angeblich ein echter Geheimtipp, der Laden.

Alles auf Rot hoch oben in New York City: Jan

Schaut man sich so die Fleischtheken an, dann ist die Grillsaison eröffnet. Mit was wird angegrillt?



Sabine: Tofubuletten, Zucchini und gefüllte Champignons... okay, war ein Scherz! Es geht doch nichts über ein gutes Rinderhüftsteak! Mit Kräuterbutter! Lachs darf's auch mal sein. Und hat hier jemand Elektrogrill gesagt? Ketzer! Geht und füllt ihn mit heißen, glühenden Grillkohlen!



Nils: Ich wohne zwar im Ghetto, trotzdem ist hier Indoor-Grillen wahrscheinlich verboten. Weil ich Sonne, Menschen und Hunde blöd finde, gehe ich dazu aber auch nicht raus. Ergo verweigere ich mich diesem geselligen Gute-Laune-Schwachsinn.

»The Walking Dead: Survival Instinct« ist schlecht. Aber was ist dein Lieblings-Mist-Game?



Moritz: Selten habe ich dermaßen den Drang verspürt, meinen Kopf gegen die Wand zu schlagen, wie bei »CSI: Tödliche Verschwörung«. Unfassbare Ruckelpartie trifft auf dröge Story mit steifen Figuren, featuring nervige Steuerung. Eher lege ich mich ins Leichenlabor, als das noch mal anzufassen.



Michael: Derzeit unbedingt »Alone in the Dark«, das von 2008. Gut gemeint, feine Ideen, tolle Atmosphäre aber dank etlicher Fehler, dämlichen Designentscheidungen und Nerv-Passagen stellenweise unspielbar. Es grenzt schon fast an Selbstgeißelung, dieses Game in die Konsole zu schieben. Dennoch mag ich's irgendwie.



BIOSHOCK INFINITE

✖ Nachgefasst

Columbia mag die Stadt in den Wolken sein. Aber lässt der dritte Teil der Ego-Shooter-Reihe »Bioshock« auch uns in den siebten Himmel schweben? Lange haben wir auf »Infinite« gewartet – und die Resonanz ist fast durchgehend positiv. Wo manch einer doch noch ein hauchdünnes Haar in Finkton's Baked Beans findet? 360 Live hat nachgefragt.

Im 360-Live-Forum ist Kila Munis einer der Ersten, der das Spiel in den Händen hält. Bereits nach wenigen Stunden mit »Bioshock Infinite« lässt er sich über seine Erfahrungen aus: »Bisher einfach nur genial! Das kann ich nach knapp zwei Stunden Spielzeit schon mal sagen! Es sieht bombastisch aus; die (englischen) Synchronsprecher klingen wirklich spitze und passen perfekt zu den Figuren. Alles in allem ein top Spiel!« Heckinator hat sich hingegen eine persönliche Spar-Warterunde verordnet und wartet mit dem Kauf noch ein bisschen: »Wenn ich hier alles so lese, wird's mir ganz kribbelig im Geldbeutel. Im April wandert es auf jeden Fall in meine Box!« Auch Slowly hat den Ego-Shooter schon zeitnah zur Veröffentlichung ausprobiert, hält sich mit Euphorie im Gegensatz zu Kila Munis aber noch zurück: »Ich habe gestern so den kurzen Anfang gespielt und bin von der Grafik echt überrascht worden. Mich interessiert es, wie es auf dem PC aussieht.« Bleibt die Frage: positiv oder negativ überrascht? Letzteres gilt zumindest für Ollimann, der schreibt: »Was mir jetzt schon aufgefallen ist, ist die Grafik. Sie macht ihren Job echt gut, aber flasht mich bei Weitem nicht so wie damals der erste Teil. Es sieht ja schon edel aus, aber die Texturen sind teilweise schon ein bisschen matschig.« Es folgen weitere Lobeshymnen im Forum. »Ich finde, es ist bisher genial. Man ist sofort drin im Spiel. Die Atmosphäre ist von Anfang an unglaublich. Hab mir bisher nur die Stadt angesehen und ich finde, da ist schon mehr Leben drin, als in ganz Dishonored«, schwärmt

StevenB3012. Auch Witcher83 lässt keinen Platz für Kritik: »Man merkt von der ersten Sekunde, dass es Bioshock ist: top Atmo, teilweise sehr abgedreht. Und die Spielwelt an sich ist schon echt geil gemacht, extrem detailverliebt, fast schon ein Kunstwerk! Für mich bis jetzt Anwärter zum Spiel des Jahres!«

Vor allem das Spielende – zu dem an dieser Stelle natürlich nichts verraten wird – scheint viele außerordentlich angefixt zu haben. Zum Beispiel Kila Munis: »Ich hab nie ein geileres Ende als das von Infinite gesehen! Einfach nur Wahnsinn, was sich Irrational hat einfallen lassen!« Dagegen kontert oO Dobermann Oo: »Ich check's nicht so ganz. Ich glaube, das übersteigt meinen Horizont.« Und oX RooK Xo ist ebenfalls angetan, kann Kila Munis' Meinung aber nicht ganz unterschreiben: »Für mich aber das beste Bioshock bisher. Hat mich von Anfang bis Ende echt gefesselt. Obwohl ich das Ende nun nicht so extrem empfunden habe, wie es manche hier sehen. Es war sehr gut aber jetzt nichts, was mich weggehauen hat.« So ähnlich sieht es auch gR Some, der vor allem die düstere Atmosphäre der Unterwasser-Stadt Rapture vermisst: »Seien wir mal ehrlich... wenn man das erste Mal in Rapture ist, das ist schon ein Hammer-Gefühl. Bioshock Infinite ist awesome, aber die düstere und durchgeknallte Atmosphäre von Rapture ist einfach unschlagbar.«

Bajeera gehört hingegen zu den Zögerern im Forum: »Zwar habe ich an Infinite noch keinerlei Finger, geschweige denn Hand angelegt, aber nach Rapture zu kommen, im wahrsten Wortsinne in

Rapture einzutauchen, war schon ein sehr besonderes Gefühl...« Stormtroo0per ist entrüstet: »Sofern noch nicht geschehen, sofort kaufen! Das ist ein Befehl!« Und er fügt todesmutig hinzu: »Glaub mir, so was hast du noch nicht gezeugt! Wenn dir das Game nicht gefällt, lösche ich meinen Xbox-Live-Account...« sargdeckel fährt von allen die wohl größten und begeistertsten Töne auf: »Ein Einzelspielerlebnis, das sich einfach ins Hirn frisst. Eine megageile Höllenfahrt in die irrationalsten Abgründe der menschlichen Seele. Perfekt!« Doch bei aller Euphorie gibt Neinkeijer zu bedenken: »Sehr schönes Spiel, sehr verwirrend aber am Ende doch recht schlüssig – oder auch nicht! Also wer hier ohne Hirn ran geht, wird nicht viel Freude an dem Spiel haben, denke ich!«

Überflieger oder abstürzender Ikarus? Die Redaktion von 360 Live ist sich bei »Bioshock Infinite« fast ebenso einig wie die Community – doch auch im Team gibt es »Ausreißer«, deren Erwartungen Columbia, Booker und Elizabeth nicht erfüllt haben. Hier fünf völlig subjektive Meinungen und Eindrücke!

Moritz Wanke

Steinigt mich, aber »Infinite« verfehlt meine hohen Erwartungen. Ja, Columbia liefert eine fantastische Atmosphäre. Ja, viele Ideen sind für einen Shooter großartig – aber eben nur bedingt einem »Bioshock« gerecht. Wenig Puzzles, Verzicht auf Hack-Minispiele, monotones Dauergeballer. Der Epilog ist indes großartig, wirkt aber mehr drangeklatscht als eingeflickt. Das konnte das Seriendebüt besser.

Marius Würstle

Ich halte »Infinite« zwar für ein äußerst gelungenes Spiel, an den ersten Teil der Serie kommt es aber leider bei Weitem nicht heran. Fendrich meinte einmal, die Freiheit müsse über den Wolken grenzenlos sein. Im Falle des doch sehr linearen »Infinite« hat er sich da aber getäuscht. Ich hätte mir einfach mehr Inhalt und weniger Action gewünscht.

Richard Löwenstein

Lustig, wie oft ich bei Diskussionen schon auf das »tolle Ende« hingewiesen wurde und dass sich mir »die ganze Tragweite der Ereignisse« erst im Finale erschließen würde. Aber was ist mit dem Gameplay bis dahin? Das Minus an Spieltiefe und das oft allzu hirnlöse Dauergeballer finde ich schade. Der unvollkommenste Teil der Reihe.

Michael Förtsch

Mit »Bioshock Infinite« haben die Jungs von Irrational Games wirklich Großartiges geschaffen: ein Spiel mit Tiefgang, einer lebendigen, irrealen, aber dennoch authentischen Welt. Und einem Ende, das verwirrt, aber zugleich packt. Leider sind bei alldem das Gameplay und einige Spielelemente etwas auf der Strecke geblieben.

Sabine Schischka

Huch, schon wieder ein neues »Bioshock«. Und wieder eines, das ich vermutlich nicht anfassen werde. Denn die Reihe hat mich noch nie wirklich gepackt. Geschweige denn bis zum Ende eines Teils der Reihe festhalten können. So. Ich war ehrlich. Jetzt sucht mir bitte wenigstens einen schönen Grabstein aus.



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

360LIVE LESERPOST



Die letzte Ausgabe, 04/2013, ist bei vielen Abonnenten zu spät angekommen. Deutlich zu spät. Das hat man auch an der Flut erboster Zuschriften bemerkt, die ihren Hass entweder auf den Postboten, den Abo-Service oder uns entluden. Wir gestehen: Die späte Auslieferung war kein Versehen. Warum? Das erfährst du im Leserbrief »Warten, warten, warten...«. Aber keine Bange: Diese Ausgabe solltest du wieder überpünktlich in deinen Händen halten! Wenn nicht: Ich hab gehört, Postboten trietz man am besten mit bissigen Hunden und Mausefallen im Briefkasten.

ZU VIEL MUNKELEI

Bisher macht ihr einen guten Job mit dem Magazin. Da ich mir in der Vergangenheit Spiele gekauft habe, die ich nach dem Installieren wieder verkauft habe, seid ihr

✖ 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

die Alternative um uns vor Fehlkäufen zu schützen. Der Bericht zur USK und BpJM war echt gut. Tolle Recherche von euch. Dann muss ich aber auch sagen, dass mich der Bericht zur Xbox 720 enttäuscht hat. Schreibt doch bitte keine Dinge, die auf Vermutungen beruhen. Ihr schreibt zwar die Zusätze »möglicherweise« und »angeblich« mit in die Info-Kästchen, aber ich persönlich würde mich mehr freuen, wenn ihr zu dem Thema erst was präsentiert, wenn Microsoft den Mund aufgemacht hat. Wir brauchen eure Zusammenfassung sowieso nach der Präsentation, da wir nur vor dem Fernseher sitzen und zuhören, aber bestimmt nicht mitschreiben.

D00M79, aus dem Forum

Sabine: Danke für das Lob – und deine Kritik. Es stimmt natürlich, dass nahezu der gesamte Text zur Xbox 720 auf Spekulationen und Gerüchten beruht. Aber nur, wer diese auch vor offiziellen Details im Auge behält, kann vergleichen und am Ende beurteilen, wie weit der Hersteller von diesen Vermutungen abgewichen ist oder inwieweit die findige Community am Ende doch Recht behalten hat. Und ich persönlich glaube, dass einige dieser Gerüchte durchaus der Wahrheit entsprechen.

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich lese nun schon seit einiger Zeit euer Magazin im PDF-Format, nachdem ich es zuvor lange Jahre im Print abonniert hatte. Ich finde es super, wie ihr das Layout so gestaltet, dass es sich auf einem 10-Zoll-Tablet im Querformat bequem lesen lässt, ohne ständig rauf und runter scrollen zu müssen. Damit seid ihr anderen Verlagen weit voraus! Eine extra App wäre zwar nice to have, aber solange das PDF weiterhin so gut gemacht ist, kann ich damit wunderbar leben.

Marian Dubiel, per Mail

Moritz: Vielen Dank für deine Rückmeldung. So etwas hören wir doch gerne über unsere PDF-Ausgabe. Wir haben schon öfter mal über eine eigene App nachgedacht. Damit wäre dann nicht nur das aktuelle Heft lesbar, sondern beispielsweise auch Webseite, Forum und Blog. Dazu fehlen uns momentan aber leider die Arbeitskräfte. Wir hoffen, dass wir das Vorhaben im Herbst umsetzen können.

Die ersten, harten Fakten gibt es nach aktuellem Stand wohl am 29. Mai – das wäre der nächste Termin, an dem Microsoft die neue Xbox enthüllt. Angeblich.

✖ TOPTHEMA

ONLINEZWANG

Wie immer zu Beginn muss ich sagen, ihr macht tolle Arbeit! Euer Magazin wird von Mal zu Mal besser. Und jetzt muss ich erst mal meckern... aber nicht anfangen zu schwitzen, es geht nicht um euch, liebes 360-Live-Team. Mir geht's um diesen DLC- und Onlinezwang bei den meisten aktuellen Spielen. Ich habe bei mir kein Internet. Das k...t mich nur noch an! Wozu kauf ich mir jedes Mal teure Limited Editions, wenn dieser Sonderinhalts-Quatsch nur zum Herunterladen ist? Bei mir zu Hause müssen Hunderte Ausrüstungsgegenstände, Map-packs und Spezialrüstungen auf Pappkärtchen versauern! Genau das Gleiche bei Koop-Spielen, zum Beispiel bei »Dead Space 3« und »Aliens: Colonial Marines«. Wozu Koop-Spiele groß anpreisen als eben solche Koop-Kracher, wenn Leute wie ich am Ende doch kein Koop spielen können? Reiner Wahnsinn! Denkt denn keiner dieser Spieleentwickler an die hunderttausend Zocker ohne Zugang zum Internet? Bei »Game of the Year«-Versionen sind doch auch alle Zusatzinhalte auf der Disc, da klappt's doch auch. Mir graut's ja auch schon vor der Xbox 720, wenn das wirklich so kommt, dass ich jedes Game erst registrieren muss, bevor ich's spielen kann. Dann lass ich das Zocken sein. Echt frustrierend auf die Dauer. Ein großer Teil der Gaming-Gemeinschaft wird einfach im Stich gelassen und benachteiligt.

Hermann Thesen, per Mail

Michael: Du sprichst mir aus der Seele! Zwar habe ich bei mir zu Hause einen halbwegs fähigen Internetanschluss, bin aber trotzdem mehr als skeptisch, was Online-Zwänge angeht.

Vor allem bei der neuen Xbox. Meine Meinung dazu liest du übrigens auch im Editorial dieser Ausgabe! Kurzum: Wenn Microsoft Ernst macht und seine neue Konsole zwang- und dauerhaft am Netz sehen will, verabschieden sich wohl schnell viele Spieler zur Sony-Konkurrenz. Denn die hat einen Online-Zwang bei der Enthüllung der PlayStation 4 im Februar ja bereits ausgeschlossen, obwohl auch hier im Vorfeld Böses gemunkelt wurde. Ich kann mir ehrlich gesagt nicht ganz vorstellen, dass Microsoft einen großen Teil seiner Freunde derart gedankenlos an die Konkurrenz abtrifft.



✖ LASS ES RAUS!

WARTEN, WARTEN, WARTEN...

Ich vermisse leider die Ausgabe dieses Monats. Sie hätte eigentlich gestern im Briefkasten liegen müssen. Da sie sich aber immer noch nicht in meinem Besitz befindet, wollte ich mich erkundigen – was ist da los, wurde mein Abo gekündigt? Ist der Postbote zu inkompetent für seinen Job? Oder wurde mir die begehrte Zeitung aus dem Briefkasten geklaut?

Felix Zirpel, per Mail

Michael: Ich bin mir sicher, dass bei dir in der Gegend eine Drückerbande der ganz üblen Sorte unterwegs ist. Sie klauen die wertvollen Zeitschriften der 360-Live-Abonnenten aus dem Briefkasten, fangen ausliefernde Postboten ab und beklaue sogar die Zeitschriften-Händler der näheren Umgebung. All das nur, um ihr persönliches 360-Live-Monopol zu errichten und die »Goldene Fracht«

zu Wucherpreisen an die wartende, lechzende Leserschaft zu verschachern... Ne, Spaß beiseite. Die Ausgabe 04/2013 von 360 Live wurde tatsächlich deutlich später als sonst ausgeliefert. Der Grund dafür war eine Art »Geheimhaltungsabkommen« mit Microsoft. Um nämlich die Testfreigabe zu »Gears of War: Judgment« zu erhalten, mussten wir den Versand der Aboausgabe um zwei Tage verzögern. Trotzdem haben wir alle Abo-Ausgaben noch frühzeitig genug verschickt, damit sie den Empfänger vor dem Kiosktermin erreichen. Bei wem das nicht der Fall gewesen ist: ganz dicke Entschuldigung! Die Alternative wäre der Verzicht auf den Test von »Gears of War: Judgment« gewesen. Hätten wir besser diese Entscheidung getroffen? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de

WANN KOMMT'S?

Seit längerer Zeit kursiert das Gerücht, dass das schon länger für den PC erhältliche Spiel »Painkiller: Hell And Damnation« auch auf der Xbox 360 erscheinen soll. Jetzt habe ich eurer letzten Ausgabe das Release-Datum 5. April 2013 entnehmen können. Sind diese Daten korrekt? Da ich auf verschiedenen Händlerwebseiten – zum Beispiel Müller, Saturn und Gamestop – keine Datumsanzeige für die Veröffentlichung des Spiels entnehmen kann. Peter Wagner, per Mail

Jan: Die Info, dass »Painkiller: Hell & Damnation« auch auf Xbox erscheint, stimmt schon mal. Zwischenzeitlich hat sich das Erscheinungsdatum aber noch mal nach hinten verschoben. Nach aktuellem Stand ist die deutsche Version des Games nun ab dem 28. Mai im Handel. Das ist auch der Grund, warum wir den ursprünglich für diese Ausgabe geplanten Test wieder aus der Themenliste streichen mussten. Sollte es zu keiner weiteren Verschiebung kommen, findest du den Test in der kommenden Ausgabe.

ZERSTÖRT!

Leider musste ich letzten Samstag diese schockierende Entdeckung machen! Seit circa drei bis vier Jahren bin ich Abonnent eures Klasse Heftes. Und nun musste ich zum ersten Mal den Tod eines Heftes mit ansehen – es schmerzte mich sehr. Der Fahrer der Post hatte einen Unfall. Ursache: Am Steuer eingeschlafen. Was soll ich nun tun? Mein Kleber ist leider ausgegangen... Julian Eckhardt, per Mail

Markus: So ein Hefttod kann natürlich schon sehr verstörend wirken – besonders, wenn man ihn zum ersten Mal miterlebt. Um Deine Trauer etwas zu lindern, haben wir ein frisches Exemplar von 360 Live auf den Weg gebracht, inklusive eines kleinen Trostpflasterchens. Bleibt nur zu hoffen, dass diesmal alles heil bei dir ankommt.

✖ SPRUCH DES MONATS

» Wenn Motorsport einfach wäre, würde er Fußball heißen! «
Monstermandi65



Triff die Xbox-360-Community auf
[www.360-live.de!](http://www.360-live.de)

✖ SCHNIPSEL

Ich wollte mich mal umhören, ob ihr vielleicht schon Informationen zu einem »Rock Band 4« besitzt. Wenn ja, würde ich mich über eine Antwort freuen.

Spartan95, aus dem Forum

Derzeit stehen bei der Musikspielreihe »Rock Band« eher alle Zeichen auf Saitenriss denn auf Fortsetzung. Seit Anfang April wurde die wöchentliche Veröffentlichung neuer Song-DLCs heruntergefahren und auch ein vierter Ableger wird wohl eher einem neuen »Dance Central« weichen müssen. Traurig, aber wahr: Das Genre scheint dem Untergang geweiht. Setz also lieber schon mal eine Kondolenzkarte auf...

Die nächste Xbox steht ja nun bald an. Wird der Name eures Heftes dann an den Namen angepasst? Ich meine, man kann schlecht dann noch den Namen der vorherigen Konsole beinhalten, oder? Wird's dazu vielleicht auch eine Online-Befragung geben?

Gamezone008, aus dem Forum

Gut möglich, dass wir unser Magazin umbenennen. Spätestens, wenn wir ausschließlich über Next-Gen-Spiele berichten. Uns geistern ja schon viele Namen im Kopf herum. Bevor wir aber etwas in die Wege leiten, warten wir brav die offizielle Ankündigung – und damit den offiziellen Namen – der neuen Konsole ab. Wenn der aus dem Sack ist, starten wir im Forum und auf Facebook eine Online-Abstimmung, wie wir uns ab sofort nennen sollen.

Zu »Bioshock Infinite«: Da hat Irrational Games aber storytechnisch den anderen ach-so-ambitionierten Entwicklerstudios gezeigt, was eine Harke ist. Respekt und bestes Ende 2013!

Michael Kutschka, via Facebook

Ja, eine Story, die sogar den Poststrukturalisten und Diskurstheoretikern Gesprächsstoff über relativistische Quantenfluktuationen und deren Einfluss auf die kommutable Situation von Schrödingers Stubentiger liefert. Einfach märchenhaft. (Wie bitte?! Anm. des Textchefs)

Heute ist der 12. März und auf eurer Facebookseite ist immer noch der Hinweis auf das aktuelle Heft vom 20. Februar. Wäre es nicht sinnvoller, den Termin der nächsten Ausgabe zu nennen? Neulich war ich auf Dienstreise und wusste nicht, wann die nächste Ausgabe erscheinen wird. Und ich konnte nicht nachschauen, denn die vorherige Ausgabe lag zu Haus. Also ab ins Netz, wo ich aber leider auch keinen Hinweis fand...

André Kubos, via Facebook

Tja, also was gibt es da mehr zu sagen als: Danke für den Hinweis. Wird umgesetzt!

Ich wollte hier einmal ganz höflich um Erlaubnis fragen, ob ich eure Magazin-Seite zum Thema BPjM, auf der die Erklärungen zu Liste A und Liste B enthalten sind, einscannen und als Foto hier auf Facebook posten darf?

Robin Maximilian Furthersbe

Also Einscannen haben wir nicht wirklich gern. Schließlich fällt das unter unerlaubte Vervielfältigung und auf Facebook führst du damit unseren (Bezahl-) Inhalt quasi kostenlos einer breiteren Masse zu. Und du willst uns doch bestimmt in ein paar Jahren auch noch lesen, nää? Was du aber natürlich gerne und jederzeit darfst, ist aus unseren Artikeln zitieren!



360_{LIVE}
MAI 2013

KAUFBERATER

**ZOMBIE-
WARNUNG
DES MONATS!****78 THE WALKING DEAD**

Hirntot durch Amerika

79 KAUF- UND SPARTIPPSSplinter Cell: Blacklist – 5th
Freedom Edition**80 ZUBEHÖR**Neue Hardware
im Test**81 TERMINE**Was erscheint
wann?THE WALKING DEAD
SURVIVAL INSTINCT

Mit »The Walking Dead« ist Comicbuchautor Robert Kirkman ein absoluter Geniestreich gelungen. Und auch die daran angelehnte, gleichnamige Fernsehserie ist neben »Game of Thrones« und »Breaking Bad« eines der beliebtesten TV-Ereignisse der letzten Jahre. Ob's »Survival Instinct«, das Spiel zur Flimmerkisten-Apokalypse, auch zu diesem Kultstatus bringen wird? Wohl eher nicht!



Hersteller | Activision **Entwickler** | Terminal Reality **Aktueller Preis** | ab 50 Euro
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren

Zwischenmenschliche Konflikte? Spannende Wendungen? Fehlanzeige.

Der Ego-Shooter-Ableger zur erfolgreichen US-TV-Serie »The Walking Dead« beginnt so, wie es wohl das Handbuch für Serien-Autoren vorschlagen würde: Der Spieler wird ohne Erklärung in die Handlung geworfen. Er führt den Helden mit gewohnter Shooter-Steuerung durch ein ausgetrocknetes Flussbett und folgt einer Blutspur. Im Stakkato poppen in wenigen Metern Entfernung Büsche und Texturen auf, während Bäume flackernde Schatten auf die Umgebung werfen. Einen Moment später fallen grunzende Untote über einen her, doch unsichtbare Mauern vereiteln die Flucht. Exitus! Und damit hat das Elend gerade erst begonnen.

HIRNTOD, HILF!

Bei dem soeben Verstorbenen handelt es sich nicht um Daryl, den populären Südstaaten-Haudrauf aus der TV-Reihe. Vielmehr musste dessen Vater dran glauben. Warum und wieso? Wird nicht weiter erklärt. Jedenfalls übernimmt man plötzlich doch die Rolle von Daryl und macht sich auf die Suche nach dessen Bruder Merle. Hierfür muss der Held die halben USA bereisen. Natürlich nicht zu Fuß, sondern

mit dem Auto. So wird zunächst in einem Hinterhof-Schrottplatz nach Benzin gesucht. Mit einem Messer bewaffnet schleicht sich der Spieler an Zombies heran, exekutiert sie, mittels gedrückter A-Taste – mit vier stets gleichen »Messer in den Hals«- und »Messer durch den Schädel«-Animationen. Benzin gefunden? Gut. Denn nun wird gefahren. In einem simplen Menü darf ausgewählt werden, ob Atlanta über Highways, Seiten-, oder Stadtstraßen angefahren wird. Die Entscheidung hat leider keinen nennenswerten Einfluss auf das Gameplay. Bleibt man vor dem nächsten Routenpunkt mangels Sprit liegen, hat das lediglich eine Nebenmission in einem Kuhkaff zwecks Treibstoff-Beschaffung zur Folge. Das Kaff steht übrigens geschätzte Hunderte Male baugleich in den ganzen USA verteilt. Oder anders formuliert: Über Stunden eiert man von Kulisse zu Kulisse und erledigt immer dieselben Aufträge im Stil von »Bringe A nach B«. Daryl soll Ressourcen sammeln, verwalten und später auch mal Überlebende aufgabeln. Das gestaltet sich allerdings schauderhaft unspektakulär und völlig sinnentleert. Hier zündet keiner der Funken, die die TV-Serie so spannend macht.

HIRNLOS

Selbst der Kampf gegen die Untoten fühlt sich bestürzend banal an. Hat man erst Pistole, Gewehr und Armbrust in seinen Besitz gebracht, besteht man leicht gegen die fünf stets gleich ausschauenden Beißer-Varianten. Denn selbst für Zombie-Verhältnisse navigieren sie recht apathisch. Ein Sprung über ein Polizeisperrband reicht zum Entkommen und sie ignorieren Schüsse ebenso wie den direkt vor ihnen stehenden Helden. In geschlossenen Räumen hingegen ist man schnell von den Massen eingekesselt und muss sich mit »Ziel auf den Kopf und drück eine Taste«-Minispielen befreien. Und sonst? Handwerkliche Schnitzer allerorten: Zombies verschwinden auf magische Weise, die geschwungene Axt verwandelt sich mitten im Kampf in ein Messer, Musik setzt zu spät oder nie ein. Sich von 'nem Zombie die Augen ausbeißern lassen, hat vermutlich mehr Unterhaltungswert.

Michael Förtsch

Kaufen? **NEIN**

Teils gute englische Sprecher und nette, aber unausgeglichene Gameplay-Ideen werden von altbackener Grafik, lieblos gestalteten Umgebungen und schlechter KI zu Grabe getragen.



Schade: In »The Walking Dead« geht es schon seit der ursprünglichen Comic-Vorlage eigentlich mehr um die Menschen als um die Zombies. Das kommt hier viel zu kurz.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MICHAEL FÖRTSCH

MONKEY ISLAND – SPECIAL EDITION COLLECTION

Genre | Abenteuer **Hersteller** | Lucasarts
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 25 Euro, Amazon Marketplace

Hier bekommst du zwei der besten, wenn nicht die besten Abenteuer der 90er Jahre in originaler und aufgehübschter Fassung. Nämlich »Monkey Island« und »Monkey Island 2«. Großartiger Witz, fantastischer Humor, fabelhafter Klamauk und dreiköpfige Affen. Nur auf deutsche Synchro muss man verzichten.

Wertung **8.6**

SABINE SCHISCHKA

RISEN 2: DARK WATERS

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Deep Silver
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 26 Euro, amazon.de

Die Rollenspiel-Reihe aus deutschen Landen ist seit jeher kein technischer Überflieger. Atmosphärisch hat Teil Zwei mit Piratensetting und Karibik-Flair aber einiges zu bieten – nein, nicht nur Grog und leichte Mädchen! Wer über gewisse Macken hinwegsehen kann, sticht zum Schnäppchenpreis in die dunklen Gewässer.

Wertung **7.8**

JAN HEINRICH

R.U.S.E.

Genre | Echtzeit-Strategie **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 13 Euro, amazon.de

Wer Echtzeitstrategie etwas abgewinnen kann, darf diese groß angelegte Kriegsoffensive nicht verpassen. »R.U.S.E.« bietet dabei einen ganz eigenen, Brettspiel-artigen Ansatz, bei dem Einheiten bei erhöhter Zoomstufe zu Spielsteinen werden. Bei diesem Sparkurs unbedingt antesten!

Wertung **6.8**

MORITZ WANKE

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 23 Euro, Amazon Marketplace

King, Nina, Heihachi, Yoshimitsu, Panda... über 50 kultige Charaktere prügeln sich bei flüssiger Bildrate durch traumhaft bunte 3D-Arenen und damit durch das beste »Tekken« seit Jahren. Die Handkante musst du dir jedenfalls nicht geben, um das hier zu mögen. Für unter 25 Euro? Zuschlagen!

Wertung **8.8**

MARKUS WÜRSTLE

RESIDENT EVIL 6

Genre | Action **Hersteller** | Capcom
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 25 Euro, xjuggler.de

Klar, viele Fans nehmen bei weitestgehend fehlendem Horror und überbordender Action Reißaus vor den Zombiehorden. Altes Raccoon-City-Gameplay gibt's hier kaum. Trotzdem kommen besonders Koop-Freunde auf ihre Kosten – und für gerade mal 25 Euro kann man gerne auch als Fan der ersten drei Serienvertreter zugreifen.

Wertung **8.2**

SÖNKE SIEMENS

UBISOFT TRIPLE PACK

Genre | Spielesammlung **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | ab 15 Euro, amazon.de

Alle Titel dieses flotten Live-Arcade-Dreiers haben schon einige Jahre auf dem Buckel, ihrem Charme tut das keinen Abbruch. »Outland« scheucht dich durch eine mystische Jump-and-Run-Welt, in »Beyond Good and Evil HD« wirst du zur rasenden Reporterin und »From Dust« lässt dich Gott spielen. Spaß für Wochen!

Wertung **9.0**

SPECIAL EDITION

SPLINTER CELL: BLACKLIST 5TH FREEDOM EDITION

Schöner schleichen?

Genre | Action **Hersteller** | Ubisoft
USK | unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - unklar **Preis** | ab 99 Euro
Erhältlich | 22. August 2013

Eigentlich hätte »Blacklist« schon Anfang dieses Jahres erscheinen sollen. Das Team des neu gegründeten Ubisoft-Studios in Toronto möchte sich aber etwas mehr Zeit lassen, weswegen der Erscheinungstermin in den August verlegt wurde. Trotzdem will Ubisoft die Fans schon mal anheizen und hat zwei interessante Sondereditionen für Europa angekündigt.

Die sogenannte »5th Freedom Edition« kommt in einer schicken Papp-Box mit Schwarz-Weiß-Siebdruckimitation daher, die einen grimmig schauenden Sam zeigt. Drinnen: das Game in der obligatorischen Steelbox. Außerdem gibt's das 96-seitige Comic »Splinter Cell Echoes« von Autor Nathan Edmondson, das die Brücke zwischen »Conviction« und »Blacklist« schlägt. Dazu winken auch Spielinhalte als Dreingaben: die zwei Koop- und Mehrspieler-Karten »Tödliche Küste« und »Milliardärsjacht«. Weiter gibt's fünf Spezial-Ausrüstungsteile wie Handschuhe und Stiefel und fünf spezielle Waffen wie die M1014-Schrotflinte und das 416-Sturmgewehr. Ebenso warten die Scharfschützen-, Agenten-, Söldner-, Upper-Echelon- und Eclipse-Anzüge auf ihren Einsatz.

KAUFGRUND?

Der ist für viele Fans wohl die kleine Statuette von Sam, welche die Box ausfüllt: Mit Pistole in der einen, dem Karambit-Messer in der anderen, steht Sam lässig da und wartet. Wirkt zwar nicht so cool wie der Sam mit Pistole im Anschlag, der »Conviction« beilag, aber immerhin. Wem die bemalte Figur zu profan erscheint, der kann auch zur sonst inhaltsgleichen »5th Freedom Silber Edition« greifen, die nur in Ubisofts Uplay-Store zu haben ist. In dieser ist Sam nämlich komplett in Silberfarbe gehüllt. Für insgesamt 99 Euro sind beide Editionen nicht gerade günstig. Aber den Preis dürfte Fans das Paket wert sein.

Michael Förtsch

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

GPX

Hersteller	Thrustmaster	Typ	Controller
Preis	ab 29 Euro		
Erhältlich	bereits im Handel		

Wer eine etwas präzisere Alternative zu Microsofts Standard-Controller sucht, könnte den GPX interessant finden. Das kabelgebundene Eingabegerät liegt ähnlich gut in der Hand wie das Original und kann wahlweise auch via Plug-and-Play ohne Treiberinstallation am Windows PC betrieben werden.

RUTSCHGEFAHR!

Besonders positiv fallen die präzisen Druckpunkte sämtlicher Tasten auf. Auch fühlt sich die Handhabung der beiden Analogsticks aufgrund des geringeren Nullwegs verlässlicher an, als die des Microsoft-Pendants. Für Rennspiel-Fans am wichtigsten: Die stufenlosen Schultertasten RT und LT sind mit relativ hohem Widerstand ausgestattet. Das lässt eine wesentlich feinere Dosierung von Druckpunkt und Hebelweg zu. Vom Gewicht her sind beide Produkte mit etwas mehr als 200 Gramm quasi identisch. Und doch wirkt der Thrustmaster-Controller auf den ersten Blick etwas billiger verarbeitet, was wohl insbesondere der aufgerauten Plastikoberfläche geschuldet ist. Bei starken Schweißhänden sorgt das leider für weniger Griffigkeit. Aufgrund der schlechten Gummierung der Analogsticks flutschen diese bei leichter Anfeuchtung gerne von den Fingerkuppen. Und wer vorwiegend mit Microsofts kabelgebundenem Headset chattet, wird sich wohl über die fehlende Schnittstelle ärgern – lediglich ein handelsüblicher Mikro-Klinken-Eingang ist vorhanden. Damit rechnet der erfahrene Spieler vielleicht noch, die miese Blister-Verpackung erweist sich aber tatsächlich als Problem. Sie liegt derart eng am Gehäuse des Controllers an, dass man kaum Platz findet, um die Schere richtig anzusetzen. Da müssen Kratzer am soeben gekauften Gerät fast einkalkuliert werden. Wer denkt sich so etwas nur aus?



Sehr präziser Controller mit hoher Haltbarkeit. Schwitzfinger greifen eher nicht zu.

7.5

BRIDGE

Hersteller	Speedlink	Typ	Ladestation
Preis	ab 19 Euro		
Erhältlich	bereits im Handel		

Was nach dem Auspacken zunächst aussieht wie ein klassischer Telefonhörer, entpuppt sich – sobald man das Zubehör per gummierter Unterseite stabil auf dem Tisch oder einem Regal platziert hat – als das, was man sich von dem Namen »Bridge« erwartet. Der flache Torbogen im schicken Mattschwarz dient als Aufbewahrungsort für bis zu zwei Wireless-Controller und zugleich als Ladestation für deren Akkus.

LADUNG MIT SPIEL

Die Ladebrücke funktioniert ausschließlich mit den zwei beiliegenden Akku-Packs, die mit passenden Kontaktstellen zur Ladestation ausgerüstet sind. Die Akku-Packs lassen sich problemlos an die Unterseite des Wireless-Controllers stecken. Besitzer eines weißen Controllers verderben sich durch das schwarze Design zwar etwas den Gesamteindruck, technisch gibt's jedoch nichts auszusetzen. Die NiMH-Energielieferanten erweisen sich mit 600 Milliampere-Stunden als recht leistungsstark und halten rund zehn Stunden durch. Die Ladestation selbst wird über das beiliegende USB-Kabel und den Netzadapter ans Stromnetz gekoppelt. Man legt einen oder zwei Controller in die Mulden der Ladestation, fertig. Nach einer knappen Stunde ist der Ladevorgang erledigt – spitze! Unschön allerdings, dass es bei den Mulden keinen Einrast-Mechanismus gibt. Damit fehlt beim Einlegen jede haptische Rückmeldung, ob die Kontaktstellen an Controller und Ladestation tatsächlich verbunden sind. Lediglich zwei lästig helle Leuchtdioden an der Gerätevorderseite signalisieren durch Wechsel zu rotem Farbton den Ladevorgang. Viel zu häufig erntet man aber nur wildes Geflicker. Das soll anzeigen, dass der Controller nicht richtig sitzt und also nicht geladen wird. Einen wirklich verlässlichen Eindruck macht das alles nicht. Hier macht sich halt der günstige Preis bemerkbar.



Günstiger Saftspender mit schwammigen Ladesockeln.

5.5

A40+ MIXAMP PRO

Hersteller	Astro	Typ	Headset
Preis	ab 249 Euro		
Erhältlich	exklusiv über roxxgames.de		

Keine Frage, das Surround-Headset »A40« besticht mit sattem Klang in allen Höhen- und Tiefenlagen und überbietet auch in Sachen Tragekomfort so ziemlich alle Konkurrenten im gehobenen Preissegment. Trotz mehrerer, von stabilem Kunststoff ummantelter Metallteile wiegt das Kopfteil nur 320 Gramm. Besonders angenehm: Durch die Bauweise wird kaum Druck auf die Ohren ausgeübt, da das gesamte Gewicht nur vom ausreichend gepolsterten, auf der Schädeldacke aufliegenden Schaumstoff getragen wird. So muss das sein!

VIELE TEILE FÜR DEN SIEG

Dank der modularen Bauweise des A40 kann nicht nur das knapp zwei Meter lange Verbindungskabel zur Verstärkerbox entfernt werden, auch das Mikrofon wird an einer beliebigen der beiden Kopfteile angebracht. Die dank kleiner Magneten nur leicht haftenden Zierplatten auf den Ohrmuscheln lassen sich aus diesem Grund abnehmen und austauschen, so dass keine Öffnung für den Mikrofon-Anschluss sichtbar ist. Außerdem interessant: Für knapp 25 Euro inklusive Versand kann man sich auf der amerikanischen Herstellerseite eigene Embleme hochladen oder sie dort mit einem Editor erstellen und diese dann auf die Zierplatten drucken lassen. Für Individualisten und Clans ist das natürlich ein nettes Gimmick.

Die kleine Verstärkerbox bietet mit vier Equalizer-Grundeinstellungen und gut gelagerten Drehknöpfen für sämtliche Lautstärkepegel ausreichend Kontrolle. Die Sound- wie auch die Chat-Qualität überzeugen auf ganzer Linie und geben alles sehr natürlich wieder – top! Dass der separate Mute-Schalter am Headset-Kabel selbst nicht noch ein Mikrofon und Tasten für Anruf-Annahme enthält, ist allerdings ärgerlich. Denn dann könnte man das teure Luxusteil auch am Mobiltelefon einsetzen. Bei der günstigeren Variante A30 geht das.



Erstklassiges Headset mit tollem Design, 1A-Tragekomfort sowie bombastischem Raum- und Stereo-Klang.

9.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

STAR WARS 1313

Hersteller **Disney Interactive** Genre **Action**



Die Übernahme des Imperiums von George Lucas durch den Unterhaltungs- und Medien-Konzern Disney im vergangenen November scheint nun doch weitreichende Konsequenzen für einige Games-Projekte in der Schublade zu haben. Beispielsweise für den auf der E3 2012 angekündigten Grafikkracher »Star Wars 1313«. Jüngsten Erkenntnissen zufolge wurden die Lucas Arts genannten Gaming-Studios der »Star Wars«-Schmiede geschlossen und die genannten Projekte gestrichen. Sehr bedauerlich!

THE WALKING DEAD SEASON 2

Hersteller **Telltale Games** Genre **Abenteuer**



Die wohl packendste Abenteuer-Reihe 2012 wird noch dieses Jahr mit einer neuen Staffel fortgesetzt. Das hat der kalifornische Entwickler Telltale Games jüngst verlauten lassen. Die erste Episode von Staffel zwei erscheint demnach noch vor Weihnachten. Stattfinden soll der untote Macht- und Überlebenskampf auf dieser und auf der nächsten Konsolengeneration. Schließen lässt sich das aus einem Informations-Häppchen, das unlängst durchgesickert ist: Das Telltale-Team hatte bei Sony angefragt, ob und wie man Spielstände von einer aktuellen Konsole auf die neue Hardware-Generation übernehmen könne. Der Ablauf der kommenden Abenteuer dürfte also an vergangene Entscheidungen anknüpfen.

CYBERPUNK 2077

Hersteller **unklar** Genre **Action**



Die »Witcher«-Macher von CD Projekt Red haben bestätigt, dass ihr kommender Duster-Sci-Fi-Reißer »Cyberpunk 2077« eine Mehrspieler-Komponente beinhaltet. Laut Adam Badowski, Geschäftsleiter von CDPR, soll der Einzelspieler-Umfang des Offene-Welt-Projekts darunter in keinsten Weise leiden. Allzu ernst sollte man derlei Konzeptideen bezüglich »Cyberpunk 2077« aber nicht nehmen: Das Game soll frühestens 2015 erscheinen. Bis dahin kann sich CDPR noch etliche futuristische Ideen aus dem Ärmel schütteln.

TERMIN	TITEL
2. Apr.	Defiance
3. Apr.	IHF Handball Challenge 13
5. Apr.	Arcania: The Complete Tale
5. Apr.	Ninja Gaiden 3 Razor's Edge
5. Apr.	Painkiller: Hell & Damnation
19. Apr.	Injustice: Götter unter uns
26. Apr.	Dead Island: Riptide (Import)
26. Apr.	Dragon's Dogma: Dark Arisen
26. Apr.	Star Trek
26. Apr.	The Walking Dead: A Telltale Games Series
30. Apr.	History: Legends of War
2. Mai	Worms: The Revolution Collection
17. Mai	Metro: Last Light
24. Mai	Resident Evil: Revelations
31. Mai	GRID 2
7. Juni	Remember Me
28. Juni	Tour de France 2013
Juni	MotoGP 13
Q2 2013	Fuse
22. Aug.	Splinter Cell: Blacklist
23. Aug.	Saints Row 4
30. Aug.	Lost Planet 3
Aug.	Disney Infinity
17. Sept.	Grand Theft Auto 5
26. Sept.	Armored Core: Verdict Day (Japan-Import)
30. Sept.	Rayman Legends
Sep.	Landwirtschafts-Simulator 2013
25. Okt.	Batman: Arkham Origins
29. Okt.	Assassin's Creed 4: Black Flag
Q3 2013	Pinball 3D II
Q3 2013	Killer is Dead
Q3 2013	Zwei
24. Okt.	Raven's Cry
Q4 2013	Dragon Age 3: Inquisition
2013	Armored Core: Verdict Day
2013	Batman: Arkham Origins
2013	Battlefield 4
2013	Call of Duty: Ghost (Arbeitstitel)
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Deadpool
2013	Devil's Third
2013	Doom 4
2013	Duke Begins
2013	Earth Defense Force 4
2013	Enemy Front
2013	Fable Next
2013	Furious 4
2013	Homefront 2
2013	Lego Marvel Super Heroes

TERMIN	TITEL
2013	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2013	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
2013	MGS 5: The Phantom Pain
2013	Prey 2
2013	Project Ogre (Arbeitstitel)
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	Skylanders: Swap Force
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
2013	Tekken X Street Fighter

TERMIN	TITEL
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Turbo
2013	Watch Dogs
2013	Xcom
2013	Yaiba: Ninja Gaiden Z
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2014	Destiny
2014	Murdered: Soul Suspect
2014	Sniper Elite 3
2014	Star Wars 1313
2014	Thief
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2015	Cyberpunk 2077



Auf dem diesjährigen Global Gamers Day von Namco Bandai hat der Hersteller all seine Titel für 2013 gezeigt. Darunter auch der Mech-Kracher »Armored Core: Verdict Day« und das Spiel zum für kommenden Herbst angekündigten Animationsfilm »Turbo«. Weitere Previews zum Portfolio Namco Bandais folgen im nächsten Heft!



360 LIVE
NEU AB DEM
22. MAI!
IMMER
MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

METRO: LAST LIGHT

In der kommenden Ausgabe wird's finster. Der Nachfolger von »Metro 2033« konzentriert sich erneut auf einen Überlebenskampf in düsteren Tunneln unterhalb Moskaus, wo sich das bisschen Leben der Nach-Apokalypse sammelt. Zumindest auf dem PC wird der Ego-Shooter neben »Crysis 3« als die Grafik-Offenbarung 2013 gehandelt. Trifft das auch für die Konsolenfassung zu?

REMEMBER ME

In Neo-Paris des Jahres 2084 steht Gedankenjägerin Lilith mächtig unter Druck: Ihr Arbeitgeber hat große Teile ihre Bewusstseins gekapert und sie damit ihrer Identität beraubt. Zeit für die Nahkampfpertin, den Hütern dieses menschenverachtenden Überwachungsstaates ein bisschen die Visagen zu polieren: Third-Person-Action fürs Auge – und ein verdammt ausgeklügeltes Kampfsystem für den Kopf. Test in Ausgabe 06/13.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Wenn eine Serie das Prädikat „untot“ verdient hat, dann sicher »Resident Evil«. Mit »Revelations« sticht nun eine ursprünglich für Nintendo 3DS entstandene Auskopplung in See: Jawohl, der Horror kommt diesmal über ein komplettes Kreuzfahrt-Schiff! Ob Untote schwimmen können und was der T-Virus bei Kontakt mit Salzwasser und einem Menschen so alles anrichtet – das klärt der Test im nächsten Heft.

PLUS!

GRID 2

Auch der Nachfolger von »Race Driver: Grid« aus dem Jahre 2008 garantiert wieder realitätsnahes Fahrvergnügen. Die Optik wird in Richtung Fotorealismus frisiert, die Steuerung möchte mit einer gekonnten Mischung aus purem Spaßfaktor und gefühlsechter Simulations-Haptik punkten. Ob sich die lange Wartezeit auszahlt? Umfassender Test in der nächsten Ausgabe!

FUSE

Verblüffende Alien-Technologie verhilft einem vierköpfigen Team aus Spezialagenten zu tödlichen Fähigkeiten: Sie beschwören schwarze Löcher, schneiden Angreifer mit diamantscharfen Kristallsägen in Stücke und mehr. So etwas mag nicht besonders nett sein, könnte aber für vergnügliche Stunden sorgen: Immerhin kommt der klassenbasierte Taktikshooter aus dem guten Hause Insomniac. Wir fühlen dem Einzel- und Vier-Spieler-Modus auf den Zahn.

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 ... GTA 5, BATTLEFIELD 4, CYBERPUNK 2077, METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN, WATCH DOGS, PERSONA 4: ARENA, LOST PLANET 3, MOTO GP 13, DISNEY INFINITY, SPLINTER CELL: BLACKLIST, SAINTS ROW 4, KILLER IS DEAD, DEADPOOL, RAYMAN LEGENDS UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 22. MAI 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11



Lesen bildet!



Hidetaka Suehiro

Lead Designer Deadly Premonition
Access Games

360^{LIVE}

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

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 21.05.2013 absenden!**

Mini-Abo-Aktion April/Mai 2013

Ja, ich möchte das 360 Live-Mini-Abo zum Preis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die 360 Live danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- Sfr) per Bankeinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos April/Mai 2013 endet am 21.05.2013. Es gilt das Datum des Poststempels.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

**Leserservice
»360 Live«**

Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

LETZTE KUGEL. LETZTER ATEMZUG. LETZTE CHANCE.

METRO

LAST LIGHT

„SCHOCKT,
FORDERT,
BEGEISTERT“
360LIVE 3/13



AB 17. MAI

JETZT VORBESTELLEN!
LIMITIERTE ERSTAUFLAGE
MIT EXTRAS SICHERN!

100%
UNCUT



Jetzt Trailer ansehen!

EnterTheMetro.com



PC



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

THE WAY
NVIDIA



© Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro: Last Light is based on the internationally bestselling novel METRO 2033 by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.