

360 LIVE

Exklusiv-Report
**BIOSHOCK
INFINITE**
Am Ende steht
die Wahrheit

BANDITEN AUF KILLERKURS
GRAND THEFT AUTO 5
ALLE HINTERGRÜNDE UND INFOS: DARUM
SIND DIE GTA-GANGSTER SCHON JETZT KULT!

ERSTMALS EINGELOGGT
WATCH DOGS

Dein Handy wird zur Waffe:
Eine Welt, tausend Hacks, irre
Möglichkeiten!

4 SEITEN VORSCHAU

**BATMAN
ARKHAM ORIGINS**

Gameplay-Analyse: Von der
Fledermaus zum Dunklen Ritter

ERSTER DEUTSCHER TEST
REMEMBER ME
SEXY ERINNERUNGSJAGD:
APFELPO AUF ACTIONKURS



BRANDAKTUELL

Call of Duty: Ghosts - Enthüllt!
Star Trek - Scotty, beam es weg! Test!
Far Cry 3: Blood Dragon - Trash-Test!

6 SEITEN TUNNELBLICK

**METRO
LAST LIGHT**

Test plus Poster!

Todesgrüße aus Moskau:
Spiel des Monats!

FIFA 14

Pure Shot in der Praxis:
Mehr Tore für alle!



**RESIDENT EVIL
REVELATIONS**

Test: So muss das gruseln!

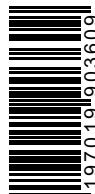


Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 Benelux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€ 3,60

0 6



AUSCABE06

REMIXE
ERINNERUNGEN

ÄNDERE DIE WELT

REMEMBER ME™

ERHÄLTlich AB
07.06.13



YouTube

youtube.com/CapcomGermany



facebook.com/CapcomGermany



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC

DVD
ROM

DONTNOD
ENTERTAINMENT
CAPCOM®

Willkommen bei 360 Live!



Schön war's. Aber nun ist's aus. Das hier ist die letzte Ausgabe von 360 Live, an der ich als fester Bestandteil des Teams und dauerhafter Mitarbeiter beteiligt bin. Ich höre auf – und das war keine leichte Entscheidung. Schon lange hatte ich darüber nachgedacht. Nicht, weil ich keinen Spaß mehr an der Arbeit hätte. Nein: Videospielredakteur ist einer der tollsten Jobs, den man sich vorstellen kann. Auch wenn die allgemeine Vorstellung vieler davon wahrlich einen weiten Bogen um die Realität schlägt. Den ganzen Tag zockend auf der Couch liegen? Hin und wieder mal etwas in eine Tastatur hacken und dann nach Hause schlendern – natürlich mit den neuesten Games im

»» Videospielredakteur ist einer der tollsten Jobs, den man sich vorstellen kann. ««

Rucksack? Nein, so sieht das nicht aus. Zumindest an 360 von 365 Tagen im Jahr würde ich sagen. Viel eher sitzt man als gemeiner Vertreter der Rasse Ludos Redakteuris die meiste Zeit vor dem Rechner, schreibt Texte, telefoniert Vertretern von Spielefirmen hinterher, liest und beantwortet Mails. Oder ärgert sich darüber, dass wieder mal Testmuster zu spät kommen, Vorab-Versionen nicht funktionieren, ein Presseserver streikt oder man zu einem bestimmten Event nicht eingeladen wurde, auf dem das neue »Irgendeine bekannte« total überschätzte Spieleserie« gezeigt wurde. Oder anders gesagt: Videospielredakteur sein ist keine Freizeitbeschäftigung, sondern ein echter Job mit Arbeitszeiten, Stress und Nervfaktor. Andererseits: Hey! Als Videospielredakteur durfte ich die coolsten Games lange vor ihrem Erscheinen in Aktion erleben. Ich konnte in der Welt herumreisen und fantastische Events an einigen verdammt coolen Orten mitmachen: ein Freimaurertempel, ein Bunker in London, ein Spitzenhotel in Las Vegas,

ein Château in der Nähe von Paris und die E3 in Los Angeles natürlich. Großartig. Und das Essen erst! Aber das Tollste für mich war unter anderem, die Macher hinter den Spielen zu treffen. Jene Menschen, von denen einige mein Leben durchaus mit ihren Games geprägt haben. Hätte ich mich ohne den Humor von »Monkey Island« und »Maniac Mansion«, die Fiesheit von »Dungeon Keeper« oder die Grafik und Atmosphäre von »Doom« jemals so für Games begeistern können? Ich glaube nicht. Denn noch heute sitzen Zitate und Momente aus diesen Spielen in meinem Kopf. Mit »Another World«- und »From Dust«-Erfinder Eric Chahi bei Starbucks Kaffee trinken, mit »Monkey Island«- und »Brütal Legend«-Macher Tim Schafer Bier und Jägermeister saufen, mit »Bioshock«-Designer Ken Levine über Politik philosophieren oder von »Gears of War«-Kopf Cliffy B blöde von der Seite angelabert werden: Das sind Erlebnisse, die ich nie vergessen werde. Ereignisse, die ich nicht missen möchte. Da fühlt man sich schon wie etwas Besonderes. Vor allem, da ich einige von diesen tollen Menschen mittlerweile zu meinen Bekannten und Freunden zählen darf. Aber nicht nur diese Menschen waren es, die diesen Job zu etwas Großartigem machten. Auch all die anderen: Vertreter der Spielefirmen, Kollegen anderer Magazine und Websites und natürlich meine Kollegen und Ex-Kollegen: Sabine, Sönke, Markus, Moritz, Jan, Tanja, Nils, Richy, Stefan, Max, Benny, Maxi, Martina und natürlich Nick. Von ihnen habe ich viel gelernt. Ich bin dankbar für die Zeit, die ich mit ihnen verbringen durfte. Sie sind mehr als Kollegen, sie sind meine Freunde. Und ich wünsche ihnen alles Gute der Welt. Es ist schade, das alles nun loszulassen. Aber es ist Zeit für etwas Neues und anderes. Dennoch: Man trifft sich immer zweimal im Leben. Ein blöder Spruch, der aber viel Wahres birgt.

Michael Förtsch

Stellv. Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE VOR-DER-E3-AUSGABE!

Im Juni blickt die Welt der Videospiele auf Los Angeles. Denn dann präsentieren Hersteller aus aller Welt auf der Electronic Entertainment Expo – kurz E3 – wieder ihre Highlights und geben einen Vorgeschmack auf das, was die kommenden Jahre gespielt wird. Vor allem die neuen Konsolen dürften diesmal im Mittelpunkt des Interesses stehen. Aber eben auch, welche Games den Übergang der aktuellen zur neuen Generation einläuten und begleiten werden. Letztere beleuchten wir schon einmal in unseren Vorschauen. Und hat da jemand Sommerloch gesagt? Davon ist bei unserem Testaufgebot jedenfalls noch meilenweit nichts zu sehen...

FRÜHJAHR-VORSCHAUEN AB S. 14, TESTS AB S. 40, 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

METRO: LAST LIGHT

Ein Atomkrieg hat die Welt in Schutt und Asche verwandelt. Monster, Mutanten und fremde Wesen haben die Städte der Menschen zu ihrem Revier gemacht. Die Menschen selbst? Sie können nur unter Tage überleben. In den U-Bahn-Tunneln der Moskauer Metro hat sich eine neue Zivilisation gebildet. Eine, die in Fraktionen gespalten ist und um die Vorherrschaft kämpft: Krieg steht bevor! Doch ist dieser noch das kleinste Problem jener, die überleben wollen. 360 Live hat sich in die dunklen Tunnel gewagt und widmet dem Ostblock-Edel-Shooter sechs Seiten Coverstory!



360 LIVE
AUSGABE JUNI 13

DAS STECKT DRIN

46 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	40 TESTS	70 COMMUNITY
 Metro: Last Light	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



ERSTMALS EINGELOGGT

14 WATCH DOGS

Dein Handy wird zur Waffe:
Eine Welt, tausend Hacks, irre Möglichkeiten!



4 SEITEN VORSCHAU

20 BATMAN ARKHAM ORIGINS

Gameplay-Analyse: von der Fledermaus zum dunklen Ritter.

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl
- 07 The Bureau: Xcom Declassified
- 08 Windows Phone Games
- 08 Call of Duty: Ghosts
- 09 Gewinnspiel: Halo 4 - Forward Unto Dawn
- 10 Wusstest du schon, dass...
- 10 Mutierte Aussichten: Teenage Mutant Ninja Turtles
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Watch Dogs
- 18 Deadpool
- 19 Armored Core: Verdict Day
- 20 Batman: Arkham Origins
- 24 Lost Planet 3
- 27 Duck Tales Remastered
- 28 The Evil Within
- 30 FIFA 14
- 32 Grand Theft Auto 5
- 35 Grid 2
- 38 Castle of Illusion

TEST

- 40 Painkiller: Hell & Damnation
- 45 The Walking Dead
- 45 Nascar The Game: Inside Line
- 46 Metro: Last Light
- 52 Fuse
- 54 Resident Evil: Revelations
- 58 Far Cry 3: Blood Dragon
- 60 Star Trek
- 62 Remember Me
- 65 Persona 4: Arena



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 Legends of War
- 72 Motocross Madness
- 72 God Mode
- 72 Sacred Citadel
- 72 Poker Night 2

POSTER

- 41 Injustice: Götter unter uns
- 42 Metro: Last Light

REPORTAGE

- 66 Bioshock Infinite –
Ende mit Schrecken?

COMMUNITY

- 70 Community-Interview
- 70 Lila-Laune-Ecke
- 71 Call of Duty: Black Ops 2 – Uprising
- 72 Live Arcade Total
- 73 Gamerscore –
Army of Two: The Devil's Cartel
- 74 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75 Nachgefasst bei Dead Island: Riptide
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Hauppauge HD PVR 2
- 79 Spartipps;
Assassin's Creed 4: Black Flag
- 80 Zubehörtests
- 81 Spieltermine

SERVICE

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

6-SEITEN-TEST PLUS POSTER

46 METRO: LAST LIGHT

Todesgrüße aus Moskau:
Spiel des Monats!



TOPSPIELE

30 FIFA 14

- 18 Deadpool
- 19 Armored Core: Verdict Day
- 24 Lost Planet 3



32 Grand Theft Auto 5

- 27 Duck Tales Remastered
- 28 The Evil Within
- 38 Castle of Illusion



35 GRID 2

- 40 Painkiller: Hell & Damnation
- 45 The Walking Dead
- 52 Fuse



54 Resident Evil
Revelations

- 58 Far Cry 3: Blood Dragon
- 60 Star Trek
- 62 Remember Me

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ANGEKÜNDIGT!	DIE NEUE XBOX	MUTIERTE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Yui Tanimura über Dark Souls 2	Call of Duty Ghosts	Alle Infos im Netz!	Teenage Mutant Ninja Turtles: Aus den Schatten	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Yui Tanimura

Was ist nur aus den alten Tugenden geworden? Fast alle Games werden immer simpler und leichter, nur damit sie eine möglichst breite Masse an Gamern ansprechen. Doch von dieser Regel gibt es Ausnahmen: Kaum ein Videospiel quält seine Spieler derart wie »Dark Souls« aus dem japanischen Dojo von From Software. Dass das auch im zweiten Teil so bleibt, dafür setzt sich dessen Direktor Yui Tanimura ein.

Ein mit funkelnem Panzer gerüsteter Held steht vor einer Brüstung und reckt sein Schwert siegessicher in den glutroten Abendhimmel. Doch plötzlich traben aus verschiedenen Himmelsrichtungen drei feiste Keiler herbei und wuchten den Kämpfen – synchron wie ein wohlklingender Akkord – mit ihren Stoßzähnen in die angrenzende Schlucht. Mit leiser werdendem Schrei saust der Ritter in die Tiefe, bevor der blutrote Schriftzug erscheint: »Sie sind tot.« Und damit beenden die Präsentatoren diese erste Grafikdemo des kommenden Actionabenteuers »Dark Souls 2«. Wo Spieler in anderen Games vor Frust ihre Controller verspeisen, geht in diesem düsteren Action-Rollenspiel der Marke Der-Weg-ist-das-Ziel der Spaß erst los. »Dass das Nachfolgespiel zugänglicher wird als das Originalspiel, bedeutet keinesfalls, dass wir es generell vereinfachen oder einen leichten Schwierigkeitsgrad integrieren«, verspricht Tanimura-san mit einem Lächeln im Gesicht. »Es wird immer Hinweise geben, die den Spieler neugierig und vorsichtig machen sollen. Jeder Tod ist letztlich selbst verschuldet – Dark Souls 2 wird zwar hart sein, aber niemals unfair!«

Was der Japaner damit eigentlich sagen will, ist, dass – wie schon in Teil Eins – ein Großteil der Spielwelt mit fiesen Todesmechanismen und penibel kaschierten Fallen gespickt sein wird. »Hier haben wir noch eine Szene für euch«, lächelt Yui und schaltet den Fernseher wieder ein. Die Szene zeigt einen Recken im Schützenrock, der soeben einen spärlich ausgeleuchteten Thronsaal durchschreitet. Ein tiefes

Schnauben signalisiert bereits die Anwesenheit eines Gegners. Doch zu erkennen ist nichts, bis sich der Charakter einer verschlossenen Tür zuwendet, durch deren vergittertes Guckloch der klaffende Kiefer eines Untiers sichtbar wird. Nun ja, wenn man in diesem Moment Pfeil und Bogen dabei hat, kommt man schon in Versuchung; hat ein direkter Kopftreffer nicht immer tödliche Wirkung für das Opfer? Also legt der Grünschnabel einen Pfeil auf die Sehne, zieht durch und nimmt die Schädelöffnung der Bestie aus nächster Nähe ins Visier. Für einen Augenblick verstummt die Geräuschkulisse, dann wird die Stille von ohrenbetäubendem Gebrüll zerrissen. Allem Anschein nach gehört das weit geöffnete Maul zu einem abscheulichen Hünenwesen, das nun durch die Wand bricht und die schwere Holztür zermalmt wie einen Butterkeks. Der kolossale Fleischberg, fett und wackelig wie ein Nilpferd auf zwei Beinen, stürmt, mit den Armen wild um sich schlagend, dem Helden entgegen. Zwei weitere Schüsse mit dem Bogen prallen einfach ab, und als er sein Schwert ziehen will, wird der Abenteuerer bereits von einer der Pranken erfasst und stirbt augenblicklich. »Wir sind sehr stolz auf die vielen Fans des ersten Dark Souls. Wir übernehmen daher das Gameplay nahezu unangetastet. Das Schnellreisesystem wird überarbeitet, wie auch ein paar andere Dinge. Aber das sind eher kosmetische Entscheidungen. Letztlich wird vor allem die neue Grafikkengine die Spielerfahrung gegenüber dem Vorgänger deutlich intensivieren.«



BIO

Name | Yui Tanimura
Firma | From Software
Position | Direktor
Arbeitet gerade an | Dark Souls 2

Schon gewusst? | Tanimura-san teilt sich seinen Posten im »Dark Souls 2«-Projekt mit Tomohiro Shibuya. Mit ihm zusammen hat er bereits an der Mech-Actionreihe »Another Century's Episode« für Playstation gearbeitet.





» Dass das Nachfolgespiel zugänglicher wird als das Original bedeutet keinesfalls, dass wir es vereinfachen oder einen leichten Schwierigkeitsgrad integrieren. «

Yui Tanimura, From Software

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

Wie ein UFO war's aufgetaucht und gleich wieder verschwunden: Auf der Spielemesse E3 2010 hatte Hersteller 2K Games einst »Xcom« angekündigt – eine Taktik-Shooter-Auskopplung der berühmten Draufsicht-Strategie-Reihe, die in den 60er Jahren angesiedelt sein sollte. Doch nach der Messe war nichts mehr von dem Game zu hören. Bis jetzt! Unter dem Namen »The Bureau: XCOM Declassified« wurde es nun erneut angekündigt. Und tatsächlich hat sich seitdem einiges verändert. War der Taktik-Shooter damals mit einem comichaft kantigen Look ausgestattet, wirkt's nun realistischer und ernster. Aus der Ego-Sicht wurde eine Third-Person-Ansicht à la »Tomb Raider«. Gleich einem 60er-Jahre-Krimi rennen in »The

Bureau« Kerls mit Anzug und Weste durch Kleinstädte, verschanzen sich hinter Polizeifahrzeugen und Straßenkreuzern. Per Kommando kann der Spieler seinen KI-Kollegen Anweisungen erteilen, sie Granaten und Spezialfähigkeiten einsetzen lassen. Nur feuern sie hier nicht auf Gangster, sondern auf Aliens und merkwürdige Flugdrohnen, die arme Amerikaner terrorisieren. Dennoch soll, so Entwickler 2K Marin, das Game keinen Neustart durchgemacht, sondern sich einfach weiterentwickelt haben. Der Kern sei weiter der gleiche: »The Bureau« soll die Vorgeschichte der Alien-Kampf-Truppe namens X-Com erzählen, die die Welt mutig vor einer außerirdischen Bedrohung beschützt. Beginnen soll die Invasion am 23. August dieses Jahres.

klein- GEDRUCKT

DARKSIDERS LEBT!

✖ Nach der Pleite des Herstellers THQ im Jahr 2012 hatten bereits im Dezember Spieleserien wie »Metro« und »Saints Row« neue Hersteller gefunden. Ende April wurden jetzt die Reste verkauft. Unter anderem »Darksiders«, das an Nordic Games ging. Der schwedische Hersteller will die Serie fortsetzen und hofft auf eine Zusammenarbeit mit Crytek USA, wo viele der ehemaligen Mitschöpfer des Action-Rollenspiels unterkamen.

WHORE OF THE ORIENT

✖ Das neue Projekt der »L.A. Noire«-Macher ist offenbar gescheitert: »Whore of the Orient« sollte es heißen. Allerdings findet sich kein Hersteller. Damit säßen die kreativen Köpfe von Team Bondi zum zweiten Mal vor einem Scherbenhaufen. Denn schon nach »L.A. Noire« im August 2011 war das Studio pleite und wurde nur durch den Kauf der »Happy Feet«-Filmfirma Kennedy Miller Mitchell gerettet. Die Angestellten des neuen Studios KMMIE wurden nun aber entlassen..

ALICE IN OTHERLAND

✖ Hatten wir in der letzten Ausgabe noch spekuliert, wie realistisch ein neues »Alice«-Game ist, will Spieledesigner American McGee nun Nägel mit Köpfen machen. Trotz Unklarheiten bezüglich Namensrechten habe die Vorproduktion für einen dritten Teil der Actionabenteuer-Reihe begonnen. Der Stil des Spiels werde ausgearbeitet und ein Treffen des Produktionsteams sei erfolgt. »Die Unterstützung der Fans ist so überwältigend: Wir haben daher einfach angefangen«, erzählt McGee. Ob's eine gute Entscheidung war? Muss sich noch zeigen.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



ALEX WARD...

...der Chef von »Burnout«-Macher Criterion sagt, das neue Game des Studios werde kein Rennspiel, sondern etwas »Neues«.

LORDS OF THE FALLEN...

...ist das neue Game des »Venetica«-Studios Deck 13. Es soll für die neuen Konsolen erscheinen.

ENDLESS SUMMER...

...ist neben »The Evil Within« angeblich ein weiteres Horror-Game von Bethesda.

WINDOWS PHONE GAMES

POP CAT

gratis (8 MB)

Simple, aber suchterzeugend ist das Spielprinzip von »Pop Cats«. Auf einem »Tetris«-artigen Bildschirm gilt es, mindestens zwei, besser aber so viele gleichfarbige, nebeneinander liegende Katzenköpfe wie möglich zu markieren, um sie so vom Display zu entfernen. Das bringt Punkte und schaltet bei ausreichender Anzahl das nächste Level frei. Schade: Die Wiederholungen pro Level sind stark begrenzt. Wurden alle benutzt, muss man immer wieder von vorn anfangen.



AMAZING ALEX

0,99 Euro (20 MB)

Mit Xbox Live Funktionen

Der kleine Alex ist ein Erfinder-Genie und baut aus Alltagsgegenständen absurde Kettenreaktion-Maschinen. Mit Pappkartons, Fußbällen, Büchern und Wäschekörben, die man einfach an der richtigen Stelle in die Szenerie zieht, gilt es, eine solche Kettenreaktion zu erzeugen und möglichst viele der im Level verteilten Sterne einzusammeln. Zu Spielbeginn noch sehr, sehr einfach, später aber richtig knifflig. Perfekt für Puzzle-Freunde!



BLACKWHITE

gratis (3 MB)

Ein ungewöhnlicher 2D-Plattformer in einer monochromen Welt, die nur aus schwarzen und weißen Ebenen, Fallen und Wegen besteht. Um am Levelende mit der Spielfigur durch die rettende Tür zu schreiten, muss das Smartphone immer wieder auf den Kopf gedreht werden, sodass sich weißer Hintergrund und schwarze, beschreibbare Plattformen umkehren und so neue Wege eröffnen. Ein echter Hirnzerbrecher, der lange beschäftigt.



KRIEG DER MASKEN



CALL OF DUTY: GHOSTS

Soldaten mit Sturmhauben auf denen Geistergesichter, Totenköpfe und andere Furcht einflößende Fratzen prangen: Das sind die Helden des neuen »Call of Duty: Ghosts«! Mit einem pathosgeladenen Video hat Hersteller Activision das Game am 1. Mai 2013 offiziell angekündigt. Spartanische Krieger mit Helmen, Stammeskrieger mit bemalten Gesichtern, Flecht- und Holzmasken, Ninjas mit vermummtem Angesicht und eben die modernen Soldaten mit ihren Hasskappen sind hier zu sehen. Dazu spricht eine finstere Stimme: »Es gibt jene, die tragen Masken, um sich selbst zu schützen. Und da sind jene, die tragen Masken, um uns alle zu beschützen.«

Schon am 5. November 2013 soll der neue Teil der Ego-Shooter-Reihe erscheinen – zunächst für die Xbox 360 und später für die neue Microsoft-Konsole. Dabei kommt das Game nicht, wie frühe Gerüchte besagten, vom Studio Sledgehammer Games, sondern von den Serienerfindern

Charaktere«. Eben jene maskierten und noch namenlosen Soldaten, für die offensichtlich der bereits bekannte aber gefallene »Modern Warfare 2«-Heroe Simon »Ghost« Riley Pate steht. Wer all die maskierten Helden nun sind? Dazu schweigen sich die Macher noch aus. Allerdings dürfte es sich wohl um die Soldaten einer frischen Spezialeinheit handeln. Vielleicht dem Nachfolger der Task-Force 141? Wer weiß. Auch welche Krisen sie lösen und gegen welchen Feind die Maskenmänner antreten werden, ist Top Secret. Allerdings wird gemunkelt, dass die Story zeitlich nach »Modern Warfare 3« ansetzen soll. Also frühestens im Jahr 2017 dürfte die Geschichte spielen. Und die Gegenspieler? Hier wird in manch Internet-Foren auf eine chinesische Terror-Gruppe gesetzt, die die Vormachtstellung der Vereinigten Staaten brechen möchte.

Sicher hingegen ist schon, dass »Call of Duty: Ghosts« seit Jahren der erste Teil der Serie sein wird, der auf eine

»Es gibt jene, die tragen Masken, um sich selbst zu schützen. Und da sind jene, die tragen Masken, um uns alle zu beschützen.«

von Infinity Ward. Jenen also, die mit »Modern Warfare« einst zeigten, wie ein cineastischer und kurzweiliger Shooter auszusehen hat. Dennoch soll der Handlungsstrang der dreiteiligen »Modern Warfare«-Saga zumindest weitestgehend außenvorbleiben, der sich um einen ausgeklügelten und brutalen Angriff Russlands auf die USA dreht. Also: diesmal keine Task-Force 141, kein Captain John Price und kein Vladimir Makarov? Kaum zu glauben. Hersteller Activision verspricht »völlig andere Stories samt neuer

neue und moderne Grafik-Engine setzen wird. Zu Recht hatten Fans doch schon bei »Modern Warfare 3« und »Black Ops 2« über den angestaubten Look geklagt, der sich vor allem durch matschige Texturen und teils dröge Effekte zeigt. Was die neue Engine jedoch kann? Das wollen Hersteller Activision und das Studio Infinity Ward Ende Mai beweisen! Denn dann sollen erste Szenen aus dem Spiel gezeigt werden.



Gewinnspiel!

Der Master Chief ist wieder im Dienst! Im November 2012 ist mit »Halo 4« die neue Trilogie um den Supersoldaten gestartet, die ihn in eine neue Welt führt und eine unbekannte und noch gefährlichere Bedrohung bekämpfen lässt. Im Vorlauf zu »Halo 4« produzierte Microsoft mit »Halo 4 – FORWARD UNTO DAWN« einen fulminanten fünfteiligen Web-Film, der die Vorgeschichte von »Halo 4« und seinen Helden erzählt – und in Sachen Effekten und Darstellern durchaus mit manch Kinostreifen mithalten kann. Kadetten des United Nations Space Command erleben darin den ersten Angriff der Alien-Allianz Covenant auf die Erde und müssen um ihr Leben kämpfen, als sie plötzlich Hilfe von der geheimsten Geheimwaffe der Menschheit bekommen.

Ab dem 31. Mai gibt's den 90-Minuten-Streifen auf Blu-ray und DVD.

Da wir bei 360 Live »Halo« und effektvolle Filme mögen, verlosen wir gemeinsam mit dem Filmvertrieb Polyband drei dicke »Halo«-Fan-Pakete! Jeweils mit einer Blu-ray-Fassung von »Halo 4 – FORWARD UNTO DAWN«, einem exklusiven Artbook und einem »Halo«-Mega-Bloks-Baustein-Set.

Um mitzumachen, musst du nur folgende Frage beantworten:

Von wem und auf welcher Veranstaltung war das erste »Halo« ursprünglich angekündigt und vorgestellt worden?

Einsendeschluss ist der 15. Juni 2013. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Airmotion Games Verlags und von Polyband sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



DIE NEUE XBOX! ALLE INFOS AUF 360-LIVE.DE!



Endlich ist sie da: die neue Xbox! – Das hoffen wir zumindest, denn am 21. Mai um 19 Uhr sollte die neue Konsole auf dem Xbox Campus in Redmond, USA enthüllt werden. Das hat Microsoft selbst via offizieller Einladung und im Internet angekündigt. Da unser Redaktionsschluss jedoch leider noch vor diesem Datum liegt und so ein Magazin ja noch gedruckt und ausgeliefert werden muss, haben es die Details zur neuen Konsole leider nicht in diese Ausgabe geschafft. Aber: Alle wichtigen Infos ums angekündigte Event findest du auf

www.360-live.de und – falls Microsoft tatsächlich seine neue Spielbox zeigt – auch alle Details zu coolen Features, angekündigten Games sowie unsere Kritikpunkte samt detailliertem Vergleich mit Sonys Konkurrenz-Plattform Playstation 4.

Was kann die neue Konsole? Erfüllt sie deine Wünsche und Hoffnungen? Und welches ist das »Ich kann's kaum erwarten«-Spiel? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de – und finde deine Meinung abgedruckt in der nächsten Ausgabe von 360 Live!

FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Bereits im März 2012 hatte Spieldesign-Guru Peter Molyneux den Fortgang von seinem Studio Lionhead angekündigt. Seitdem war das »Fable«-Studio ohne Führung. Neuer Chef wird nun John Needham, der einst als Chef der Cryptic Studios für Mehrspieler-Games wie »Star Trek Online« mitverantwortlich war.

✖ **Zahl:** 133 Meter. So hoch ist das »höchste Videospiel der Welt«. Am Wochenende des 20. und 21. Aprils 2013 ließ der US-Professor Frank Lee nach fünf Jahren Planung auf der mit Leuchtdioden besetzten Fassade des Cira Centre in Philadelphia, USA, eine Version des Klassikers »Pong« ablaufen. Von einem Pult quer über dem Fluss Schuylkill mit Blick auf das Gebäude konnte das Game live gespielt werden.

✖ **Zitat:** »Ein Grund dafür, warum die Reihe trotz vieler Veränderungen über die letzten Jahre nicht erfolgreich war: Die Spiele sind hochkomplex und sehr schwierig zu meistern«, sagt Jade Raymond, Produzentin von »Splinter Cell: Blacklist« über die »Splinter Cell«-Serie.

Wusstest du
schon, dass...

✖ ...das neue Game des »Halo«-Studios Bungie Software eigentlich schon im September 2009 angekündigt wurde? Denn zu dieser Zeit erschien mit »Halo 3: ODST« das vorletzte »Halo«-Game von Bungie selbst. In diesem übernimmt der Spieler die Rolle eines Soldaten, der in der belagerten Erdenstadt Neu Mombasa abgesetzt wird. Mindestens an einem Punkt im Spiel ist ein Plakat zu sehen, das den Schriftzug »Destiny Awaits« – »Destiny erwartet euch« – trägt. Darunter ist die Erde samt einem kleinen, weißen Trabant zu sehen. Genau die Konstellation, die eben in »Destiny« vorzufinden ist: Hier schwebt ein riesiges, kugelförmiges Alien-Raumschiff über der letzten bewohnten Stadt der Erde. Dass dies nicht nur ein Zufall, sondern tatsächlich eine indirekte Ankündigung ist, hat der Bungie-Level-Designer Vic DeLeon auf Twitter bestätigt. Als ein Spieler ein Bild des Posters postete, antwortete DeLeon darauf mit den Worten: »Endlich hat's jemand gefunden!«



Kämpfende Schildkröten, ohnmächtige Schurken, leer gefressene Pizzaschachteln: Richtig, die vier Ninja-Turtles bekommen seit einer gefühlten Ewigkeit ihr eigenes Videospiel in Form eines Straßenklopers für Xbox Live Arcade. Michelangelo, Raphael, Donatello und Leonardo jagen schon seit einigen Monaten Banditen in der TV-Serie »Teenage Mutant Ninja Turtles« beim Kindersender Nickelodeon. Ende Juni erscheint mit »Aus den Schatten« passenderweise das erste von bislang drei geplanten Videospielen. Wie kaum anders zu erwarten, stehen Klopereien aus der Verfolgersicht für bis zu vier Spieler im Vordergrund. Doch nicht nur Halbstarke dürften Gefallen am Actionkracher finden: Der Trilogie-Start zeigt sich überraschend düster und weckt bei einer Vorab-Runde wohlige Erinnerungen an die Zeichentrickserie der frühen 90er Jahre. Vor allem, weil heute wie damals Oberbösewicht Shredder seine Finger im Spiel hat und mit seinen Fußsoldaten New York City unterwerfen will. Klarer Fall für die Grünhäuter: Meister Schröder muss gestoppt werden! Dafür lauern die Schildis herumlungern den Gangstern in finsternen Gassen und auf Hausdächern auf, verdreschen sie per rhythmischem X- und Y-Tastengehämmere im Eiltempo. Hat sich die Kombo-Leiste durch Treffer aufgeladen, wirft ein mächtiger Turtle-Power-

Move via RT-Schulter- plus X-Taste die maskierten Schergen zu Boden. Cowabunga! Das fühlt sich schnell wie eine abgewandelte Kloperei aus »Batman: Arkham City« an – gut so! Interessant dabei die Feinheiten der Waffen: Michelangelo und Raphael vermöbeln mit Nunchaku und Sais ihre Gegner zwar flink, dafür aber nur mit mittelmäßigem Schaden. Ganz im Gegensatz zu Donatello und Leonardo, die mit Schlagstock und Katana indes gemächlich, doch effektiv austeilen. Die Mischung macht's, weswegen ein Tipper auf eine der vier Richtungstasten auf dem Steuerkreuz jederzeit durch die Helden wechselt. Wer an einer Konsole mit einem Kumpel oder gleich in Vierer-Besetzung online im Koop-Modus kloppt, ist entsprechend eingeschränkt. Wer sich vor seinen Freunden in den teils anspruchsvollen Kämpfen nicht ganz blamieren möchte, kann solo bei den Herausforderungen zum Beispiel mit anrückenden Gegnerwellen trainieren. Das lohnt sich gleich doppelt: Für die eigenen und auch für die Figuren-Fähigkeiten. Denn jeder erlegte Feind gibt Erfahrungspunkte, die sich in neue Angriffe investieren lassen. Ob sich mit den Punkten auch die alten Konami-Turtle-Games von NES, Super Nintendo und Mega Drive freischalten lassen, worauf der Menüpunkt »Arcade« hindeutet? Drücken wir die Panzerchen!



JETZT ABONNIEREN!

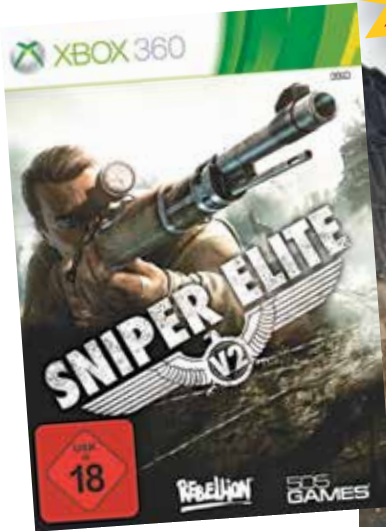
DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »Sniper Elite V2« von 505 Games stahlharte Scharfschützen-Action dazu. Spüre deinen Herzschlag, wenn du anlegst, zielst und eiskalt bleibst. Deine Präzision ist deine beste Waffe, deine Taktik entscheidend für den Erfolg. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den spannenden Scharfschützeneinsatz »Sniper Elite V2« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

JEDER
SCHUSS
EIN
TREFFER!



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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandsbedingungen erfahre ich online unter der Internetadresse **abo.360-live.de**, 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 »Sniper Elite V2« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Sniper Elite V2« 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 »Sniper Elite V2« als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ab 18 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

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 18.04.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende April 2013



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

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende April 2013



Pos	Titel	Hersteller
1	Injustice: Götter unter uns	WB Games
2	Bioshock Infinite	2K Games
3	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
3	Far Cry 3	Ubisoft
4	Halo 4	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Bioshock Infinite	2K Games
2	Dragon's Dogma: Dark Arisen	Capcom
3	Steins;Gate: Senkei Kousoku no Phenogram	5pb.
4	Tomb Raider	Square Enix
5	Earth Defense Force 4	D3 Publisher

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



BATTLEFIELD 4

2 Hersteller | Electronic Arts

37%

Tendenz

↑



Patrick Bach von DICE versprach erst kürzlich, dass »Battlefield 4« keinerlei »Schnickschnack-Elemente« wie Bewegungssteuerung enthalten werde. **Einschätzung** | sehr gut

WATCH DOGS

3 Hersteller | Ubisoft

37%

Tendenz

↓



Endlich hat Hersteller Ubisoft offiziell bestätigt, dass »Watch Dogs« auch für die neue Xbox erscheinen wird. Wann genau ist aber nach wie vor unklar. **Einschätzung** | sehr gut

- 4 **The Witcher 3: Wilde Jagd**
32% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Assassin's Creed 4: Black Flag**
21% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 **Dark Souls 2**
21% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 **Thief**
21% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Cyberpunk 2077**
16% **Einschätzung** | nicht möglich
- 9 **Metro: Last Light**
16% **Wertung** | 8.9
- 10 **Splinter Cell: Blacklist**
16% **Einschätzung** | sehr gut

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

GEARS OF WAR: JUDGMENT

1 Hersteller | Microsoft

30%

Tendenz

↑

360-Wertung | 8.7



BIOSHOCK INFINITE

2 Hersteller | 2K Games

17%

Tendenz

↑



Ein Zocker aus den USA stieß sich gewaltig an den religiösen Hintergründen von »Infinite« und forderte den Kaufpreis wegen Blasphemie zurück – mit Erfolg. **360-Wertung** | 9.0

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

3 Hersteller | Activision

17%

Tendenz

●



»Black Ops 2« ist der Gewinner der »Xbox Entertainment Awards«. Die Spieler kürtten den Ego-Shooter zum »Besten Spiel der letzten zwölf Monate«. **360-Wertung** | 8.5

- 4 **FIFA 13**
17% **Wertung** | 8.7
- 5 **Tomb Raider**
17% **Wertung** | 8.9
- 6 **Battlefield 3**
13% **Wertung** | 9.0
- 7 **Dark Souls**
13% **Wertung** | 8.2
- 8 **Halo 4**
13% **Wertung** | 8.3
- 9 **Army of Two The Devil's Cartel**
9% **Wertung** | 6.9
- 10 **Borderlands 2**
9% **Wertung** | 9.1

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

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

1 Hersteller | Electronic Arts

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
6.9

Tischkante: »Das Game ist einfach wieder der Hammer geworden. Und die Zusatz-Overkill-Mission mit B.O.B und Big Boi flasht einfach nur alles weg. Knallt mehr als in den 70ern bei 'ner Hippie-Party.«



BIOSHOCK INFINITE

2 Hersteller | 2K Games

Leserwertung
9.1
360-Live-Wertung
9.0



Bambusknecht: »Voraussichtlich neben »Grand Theft Auto 5« das Singleplayer-Highlight des Jahres. Ich gebe 9.1«

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

3 Hersteller | Konami

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
7.8



JackNapier24: »Messerscharfe Schnitzelaction von den Bayonetta-Machern mit tollen Cutscenes, eingängigem Gameplay und klasse Bossfights.«

4 Tomb Raider

Hersteller | Square Enix

Leser-Wertung | 9.0
360-Live-Wertung | 8.9

Heckisschatzi: »Das Game rockt voll! Habe sonst kein Tomb Raider gespielt, aber das Laralinen finde ich einfach nur GEIL!«

5 Defiance

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 6.8

SrG CRoK: »MMO für die Xbox? Mission geglückt. Zwar mit ein paar Schwächen, aber das Game rockt. Dazu die Serie gucken und Schlachten genießen.«

✕ 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

BATTLEFIELD 4

1 Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Potenzial
8.0

Vinman81: »Der 17-minütige Trailer sah einfach nur Hammer aus. Ich freu mich schon riesig drauf. Das wird ganz großes Kino.«



DARK SOULS 2

2 Hersteller | Namco Bandai

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



DerSpieler187: »Das Spiel der 1.000 Tode kommt zurück. Selten hat mich ein Game so an die Konsole gefesselt. Ein Hit für Masochisten.«

SAINTS ROW 4

3 Hersteller | Deep Silver

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
7.5



Bambusknecht: »Solange der lilane XXL-Gummi-Dildo deiner Mama aus dem letzten Teil wieder dabei ist, kann ich zufrieden sein. Ich gebe 9.0«

4 Grid 2

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Potenzial | 9.0
360-Live-Potenzial | 8.5

Santy8san: »Reinsetzen, losfahren und Spaß haben. Das macht dann 9.0 von mir.«

5 Diablo 3

Hersteller | Blizzard

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.5

VercingetorixDE: »Letztens erst den Vorgänger unter Staubschichten entdeckt und es bockt immer noch! Von daher wäre ein Konsolenport echt cool!«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

ALLES PRÜGEL?

Welche ist deine Lieblings-Beat'em-Up-Serie?

Sonstige	29%
Tekken	21%
Kortal Mombat	17%
Street Fighter	17%
Dead or Alive	8%
Soul Calibur	8%

ALLES FRÜHLING?

Wie feierst du die wärmeren Tage?

Grillen	64%
Eis essen	20%
Biergarten	8%
Freibad	4%
Ich bleib daheim und zocke!	4%

ALLES ENTE?

Welchen Jump-and-Run-Klassiker würdest du dir nach der »Duck Tales«-Neuaufgabe wünschen?

Battletoads	38%
Mega Man	29%
Chip und Chap: Ritter des Rechts	13%
Probotector	10%
Sonstige	10%

Erhältlich | 21. November 2013 Status | 70% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler |

Ubisoft Montreal

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Futuristischer
Action-Hackangriff
auf eine komplette
Stadt.

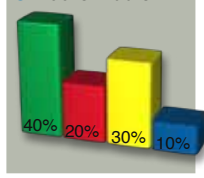
das ist drin

■ Datenklau

■ ctOS

■ Chicago-
Rundreise

■ Doofe Mütze



WATCH DOGS

Zu Besuch bei Ubisoft: Zwecks erstem Ausflug in die schöne neue Hacking-Welt

Gefahren-Überwachungsbericht ctOS 84B, Subjekt: Aiden Pearce. Akribische Datenanalyse hat ergeben: Das Subjekt ist außer Kontrolle. Bei dem Individuum kaukasischer Herkunft handelt es sich mitnichten um einen weiteren dilettantischen Hacker, den die Kräfte des Chicago Police Departments binnen kürzester Zeit dingfest zu machen instande sind. Die Bewohner der Stadt sind aufgerufen, die zuständigen Behörden umgehend zu informieren, sollten sie dem 39-jährigen Gesetzlosen begegnen. Äußerste Vorsicht ist geboten, denn der US-Bürger nimmt das Gesetz in die eigene Hand. Am 26. Oktober, um 16:13 zentraler Zeit, hackte sich der Usurpator in die Bevölkerungsdatenbank der Stadt, um Polizeibericht ED126021 zu stehlen und für seine niederen Zwecke zu gebrauchen. Namen, Gehälter, Berufe, ein schier unüberschaubares Netzwerk privater Informationen – all das steht so zu seiner freien Verfügung. Warum der Mann das vernetzte Überwachungssystem kontrollieren und die etablierten Strukturen niederreißen will, darüber ist zum jetzigen Zeitpunkt nur fragmentarisches Wissen vorhanden. Ausgehend von Pearces umstürzlerischem Verhalten, seiner Gefährdung des Gemeinwohls und seinen Angriffen auf die Sicherheit des ctOS Chicago, muss folgende Extrapolation aufgestellt werden. Das Subjekt will jede Komponente des »centralOperating-

System« manipulieren und so die gesamte Stadt in eine gegen sich selbst gerichtete Waffe verwandeln. Jedwede Sicherheitsverletzung unseres Systems ist eine Gefahr für jedermann. ctOS-Gefahren-Überwachungsbericht 84B, Ende.

MEINE STADT STALKT MICH

Irgendjemand bei Ubisoft Montreal muss sich folgende Frage gestellt haben: Was wäre, wenn man das Handy des »GTA 4«-Protagonisten Niko Bellic so pimpen würde, dass man damit eine ganze Stadt kontrollieren kann, und man diese Gameplay-Formel

»Du wirst auf jeder Plattform spielen können, wo du willst, wann du willst.«

mit dystopischen Motiven aus Literatur-Klassikern wie »1984« verbinden würde? Resultat dieser gedanklichen Übung ist »Watch Dogs«, ein Offene-Welt-Action-Game, angesiedelt im Chicago der fernen Zukunft. In Paris durften wir neue Spielszenen bewundern – aber leider nicht selbst Hand anlegen, dafür aber einem Vorspieler aus dem Team zusehen. Das Thema? Totale Überwachung durch einen Unterdrücker-Staat. In der Metropole am Ufer des Lake Michigan geht es zu wie in einem gigantischen Big-Brother-Container. Dank des ctOS, einer zentralisierten Software zur Realisierung einer intelligenten Stadt, ist alles vernetzt und überwacht. Alles hängt an den Strippen des digitalen Puppenspieler: U-Bahn-Linien, Verkehrssysteme, Kameras, Elektrizitätswerke. Aus Verfolgerperspektive erforscht man in der Rolle des Aiden Pearce, einem Superhacker à la Neo aus »Matrix«, das futuristische Chicago, und zwar genre-typisch entweder zu Fuß oder an Bord eines der zahlreichen Sportwagen, Motorräder oder Taxis. Im Laufe der Sightseeing-Tour datenmanipuliert man alles, was keine gescheite Firewall hat. Denn der Protagonist mag mit seinem Faible für Baseball-Mützen und Rollkragenpullis zwar einen fragwürdigen Mode-

geschmack haben, ist aber gleichsam im Besitz eines sehr coolen Spielzeugs. Möglich wird das Hacken nämlich mit dessen Smartphone, das garantiert mehr kann als jedes iPhone 5 und Galaxy S4.

DAS HANDY WILL ICH AUCH!

Zückt der Mantelmann sein Superhandy, überziehen feine Datennetze die Umgebung. Mit ihm sammelt Aiden Daten schneller, als Facebook-Gründer Mark Zuckerberg in seinen kühnsten Träumen, ein Scan naher Passanten verrät etwa deren Beruf. Dringt er in einen der ctOS-Kontrollräume ein, sammelt er Infos zur Umgebung, so ähnlich wie beim Erklimmen von Aussichtspunkten in »Assassin's Creed«. In die Datenzentralen dringt der Hacker beispielsweise via Datenangriff auf nahen Kameras ein. Mit deren Hilfe kann er sich auch den Zugangscode zum Serverraum besorgen. Über eine nahe Mauergeklettert, meuchelt der Eindringling Wachen hinterrücks nieder. Es geht aber auch rabiater: von einem Dach aus die Patrouillierenden niederballern, in der Deckung verschwinden, wieder hervorkommen und Geschosse in Zeitlupe – dem sogenannten Fokus-Modus – in Oberkörper und Köpfe implementieren – stylisch! Mit den Daten aus dem Serverraum greift



Voll trist, ey: Das Chicago der Zukunft ist, passend zum Thema, von einer eher trostlosen Atmosphäre mit einem Hauch »Deus Ex« gezeichnet.



Und außerdem?

■ Kommt für Xbox 360, Playstation 3, Wii U und PC sowie für Konsolen der nächsten Generation ■ Ist bereits seit 2010 bei den »Prince of Persia«-Machern Ubisoft Montreal in Entwicklung ■ Seit drei Jahren in Entwicklung, ursprünglich unter dem Namen »Nexus«. Der einstige Logoentwurf findet sich noch auf dem Tuch des Protagonisten wieder. ■ Vier Sondereditionen: In der luxuriösen »DedSec Edition« locken etwa eine Steelbook-Hülle, eine 23 Zentimeter große Figur des Helden Aiden mit gezückter Knarre, ein Artbook, der Soundtrack, eine Karte von Chicago, vier Sammelkarten, drei exklusive Plaketten und drei zusätzliche Missionen ■ Wird von der brandneuen Disrupt-Engine angetrieben, welche speziell für den Titel entworfen wurde ■ Ob man Aiden dazu zwingen kann, diesen albernsten Rollkragenpullover auszuziehen, ist nicht bekannt ■ Erfolge? Klaro. Doch haben die noch eine Hacking-sichere Firewall

✖ Smarte Stadt, smartes Phone

DAS SUPERHANDY DES AIDEN PEARCE

Schon heutzutage hängen Jugendliche wie Zombies vor ihren Smartphones. In »Watch Dogs« kann dein Handy alles, was auch die S4s und iPhones dieser Welt können. Mit dem sozialen Netzwerk »The Wall«, dem Facebook von »Watch Dogs«, bleibt der Antiheld mit anderen Figuren in Kontakt. Besonders cool: Im spielinternen App-Katalog stehen auch Games zum Herunterladen via Aidens Handy bereit. Etwa das abgedrehte »Invasion«, ein Augmented-Reality-Titel. Startet man das Game, taucht eine Hologramm-Cyber-Waffe in Aidens Händen auf, mit der man simulierte Aliens in der Welt abknallt. Sieht sicher für Passanten ziemlich affig aus, wenn er auf die nur für ihn sichtbaren Angreifer schießt. Auch cool: Wem aus nahen Boxen plärrende Mucke nicht passt, manipuliert einfach die Playlist. So wird spannender Jazz-Sound ganz schnell gegen harten Metal getauscht. Die App »Song Sneak« funktioniert wie »Shazam« und erkennt Lieder, welche der Hacker dann in seine Musikliste implementieren kann – und beispielsweise während Autofahrten abspielen darf. Witzig!



Aiden unter anderem auf »ctOS-Alarme« zu, eine Art Cyber-Polizeifunk. Also schnell einen der überall herumstehenden Flitzer klauen – und zwar nicht per Scheibe-Einschlagen, sondern stilvoll via Smartphone-Hack. CtOS-Alarme zeigen verschiedenste kriminelle Machenschaften an, in den gezeigten neuen Spiel-szenen etwa den Streit zwischen zwei ruppigen Typen um Kohle – als der eine seinen Baseball-Schläger zückt, greift Aiden ein. In solch optionalen Missionen kann alles passieren: direkter Nahkampf, ein Anruf des windigen Typens an seine Homeboys oder Flucht zu Fuß oder hinterm Steuer. Der Baseball-Fan wählt den Ausweg auf vier Rädern und eine heiße Verfolgungsjagd durch die Innenstadt beginnt, als Aiden in einen schwarzen Flitzer springt und die Jagd per Fahrzeug aufnimmt. Autohupen plärren, Passanten springen fluchend beiseite, nach zahllosen Kollisionen ist der Lack so zerkratzt, als habe eine mutierte Riesenkatz die Karre mit einem Wollknäuel verwechselt – krass! Auf einer Brücke steigt der Protagonist nach einem Crash aus seinem Wagen. Im strömenden Regen stehend zieht er seine Waffe, zielt auf die Reifen des Fluchtwagens – doch verfehlt. Der Kriminelle entkommt. Aber in der dynamischen Welt von »Watch Dogs« ist der nächste Nebenauftrag schnell gefunden. Was der Drogendealer dort drüben wohl für ein Geheimnis hat? Ein Hack seines Smartphones zeigt interessante SMS-Gespräche: »Der Typ hat meine Frau vergewaltigt!«. Was? Aiden wird stutzig und entnimmt den Textnachrichten, dass sich der angebliche Vergewaltiger in einer schäbigen Gasse aufhalten soll. Dort angekommen, greift er auf eine nahe Überwachungskamera zu. Ob die bettelarme Gestalt auf dem provisorischen Matratzenlager der Übeltäter ist? Wohl eher nicht. Nur einige Meter weiter lungert neben einem Müllcontainer ein zwielichtiger Typ in Kapuzenpullover rum und tippt fleißig

in sein Smartphone. Bingo: Ein Scan seiner Person ergibt, dass es sich bei dem Mann um einen Sexualstraftäter handelt. Die gezückte Waffe halb verborgen, beobachtet Aiden, wie der Dealer von vorher auf den nichtsahnenden Typen zuläuft. Ob das Leben eines Vergewaltigers schützenswert ist? Vor diese schwierige Frage stellt »Watch Dogs« dich als Spieler. Du kannst eingreifen – oder zusehen, wie der Racheengel seine Wumme hochnimmt und den Torso des Straftäters mit Blei vollpumpt.

VOYEURE ÜBERALL!

Ja, die Grundidee begeistert! Ein »GTA«-Cyber-Verschnitt, in dem man eine ganze Stadt kontrollieren



Spiel mit mir: Das Coolste an Ubisofts neuem Game ist, dass du Gott spielen und so ziemlich alles kontrollieren kannst.



Wachhund oder Schlafkatze?

- + Tolle Grundidee rund um Hacker-Angriffe auf eine intelligente und vernetzte Stadt, U-Bahn-Hacks und andere clevere Design-Einfälle, visuell sehr hübsch inszeniert, stimmige Atmosphäre voller dystopischer Motive, dynamische Nebenmissionen, lebendig wirkendes Chicago
- Protagonist trägt doofes Baseball-Cap, Vielfältigkeit der Missionen noch nicht einschätzbar, das digitale Chicago wirkt bislang noch eher austauschbar

✗ Dysto... was?

DIE ZUKUNFT WIRD SCHEISSE!

In der Literaturwissenschaft haben sie einen Begriff dafür, dass die Zukunft total ätzend wird: Dystopie. In diesen pessimistischen Machwerken haben meist skrupellose Mistkerle totalitäre Regime errichtet, in denen das Individuum unterdrückt wird und zwischenmenschliche Kommunikation gestört ist. Sie bildet das Gegenstück zur Utopie, einer Friede-Freude-Eierkuchen-Gesellschaftsvision voller Weltfrieden und – vermutlich – Yogamatten. Autoren von Dystopien wollen mit den Romanen oft auf gesellschaftliche Missstände ihrer eigenen Zeit hinweisen. Zu den berühmtesten Genre-Vertretern zählen George Orwells »1984« und »Schöne neue Welt« von Aldous Huxley. In Letzterem wird kritisches Denken durch die Verabreichung der Droge Soma unterdrückt, während sich im Orwell-Klassiker ein Mitglied der totalitären Partei gegen diese auflehnt und ihrer Gehirnwäsche zu entkommen versucht. Lesenswert sind die Alles-Scheiße-Bücher immer noch. Und sie enthalten Motive, die sich bis heute in der Populärkultur finden – wie eben in »Watch Dogs« oder auch in Capcoms »Remember Me«.



und so ziemlich alles hacken darf: Kameras, Ampelanlagen, persönliche Daten, Sicherheitssysteme. In den neuen Spielszenen manipuliert Aiden sogar während des Fahrens Senkpoller, die mit dem richtigen Timing dann aus dem Boden schießen und verfolgende Bullenkarren in ihre Einzelteile zerlegen. Alles bisher Gezeigte wirkt auch wahrlich beeindruckend. Wie überzeugend diese Spielmechanik der unbegrenzten Möglichkeiten wirklich ist, kann aber auf Basis dessen noch nicht eingeschätzt werden. Die auftauchenden Nebenoptionen wirken zwar interessant, möglich wäre aber auch, dass diese wie in »Assassin's Creed« oder »Far Cry 3« nur aus weniger als einer Handvoll Strickmuster bestehen, die sich ständig wiederholen. Löblich ist auf alle Fälle, dass Ubisoft das Überwachungs-Thema auf einer Meta-Ebene einbaut. Ähnlich wie Pearce, der ständig beobachtet wird, soll das auch dem Spieler so ergehen – und zwar mit echten Menschen aus Fleisch und Blut. »Irgendwer sieht zu«, droht Kreativdirektor Morin. »Sogar Menschen, die sich über mobile Geräte verbinden. Du wirst auf jeder Plattform spielen

Verfolgungswahn: Du bist nie allein in »Watch Dogs«, sogar andere menschliche Zocker haben dich im Auge.



können, wo du willst, wann du willst.« Das funktioniert in Form eines asynchronen Mehrspieler-Modus, in dem man beispielsweise Kameras kontrollieren kann. Ob man damit anderen Spielern auch helfen oder ihnen lediglich Steine in den Weg legen kann, ist noch unbekannt – genau wie der Nutzen, den der Zocker davon hat. So oder so: »Watch Dogs« hat das Potenzial, das Genre auf die nächste Ebene zu hacken. Big Brother guckt zu – und Action-Fans legen wir dasselbe ans Herz!

Nils Osowski

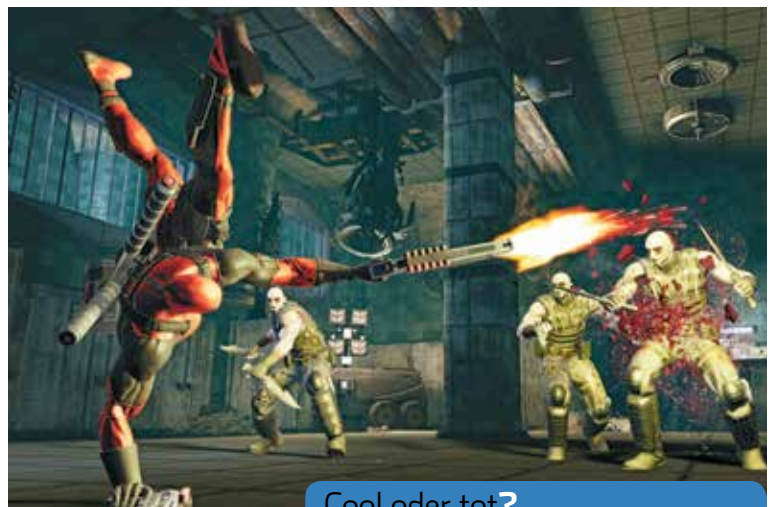
360LIVE sagt...

Schöne neue Spielwelt: »GTA« trifft »1984« und fasziniert mit cleverem Hacking-Gameplay.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 28. Juni 2013 **Status** | 85% komplett



DEADPOOL

kurz&knapp

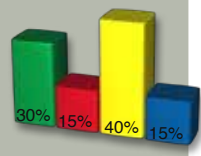
Hersteller | Die Activision-Boys
Entwickler | High Moon Irgendwas
Genre | Action, was sonst
Spieler | 1 – braucht's mehr?
Xbox Live | neeee

kurz gesagt

Abgedrehte Haut-drauf-Action mit bizarrem Helden und herrlich blöden Sprüchen.

das ist drin

- Abstechen
- Abknallen
- Abfertigen
- Hüpfburg



Lies das hier, Knallkopf!

Kennst du das auch? Da sitzt du daheim, entspannst dich total und plötzlich taucht irgend so ein Skript auf und will dir vorschreiben, was du zu tun hast. Aber nicht mit mir, Freundchen. Weißt du, was Deadpool diesen Knallköppen bei den High Moon Studios sagt? %\$#\$ #%% !?#\$ \$((\$* – und bäm, schon sind sie so still wie ein kastriertes Schoßhündchen. Nee, ich bau mein eigenes Zeug. Ich geh' jetzt da rüber und werd dem Chef ein paar Spiegeler braten – nämlich seine eigenen. Und du, ja, genau, DU wirst mir dabei helfen. Stell dir einfach mal vor, du hältst statt dieses Videospiels-Pornoheftchens einen Controller in der Hand. Damit steuerst du mich, den Typen im rot-schwarzen Spandex-Anzug, aus der Verfolgersicht. Das ist fast so, als wenn du wieder mal deiner vollbusigen Nachbarin hinterherschauern, alter Perversling! Statt an dir selbst darfst du nun mit mir rumschlagen: linker Analogstick gibt die Laufrichtung an, per LB-Schultertaste kannst du Schalter aktivieren und Hüpfburgen aufblasen. Frag nicht, wofür das gut sein soll, mach's einfach! Wenn du das nun verinnerlicht hast, kommen wir zum nächsten Geschäft: dem Metzeln. Und heilige MILF, da geh ich ab wie

Rambo auf Steroiden – also mehr als sonst: Mit X- und Y-Taste fliegen meine beiden Schwerter durch die Luft und gleiten durch feindliche Deppen wie warmes Metall durch weiche Butter. Pah, die Idioten glauben tatsächlich, dass diese Fußsoldaten mit Uzi, Elektroschocker und anderen Spielzeugen mich aufhalten können. Besser Arm ab als arm dran, wie? Hahaha. Gliedmaßen fliegen, Blut spritzt – da hat auch die USK nichts zu meckern. Zumindest nicht mehr. Hihi.

Aber damit dein Hirn sich jetzt nicht komplett abstellt, darfst du auch mal ein bisschen nachdenken. Zum Beispiel wie du den Strom abstellst, um die Sicherheitsschranken zu deaktivieren (Tipp: SCHALTER!!!). Oder per Doppelsprung Abgründe überwinden und mit meinen graziösen Ninja-Skills Wände hochspringen – handlich und leicht per A-Taste, damit auch du Grobmotoriker das kapiert. Und wo wir's grad mit praktisch haben: Für Abstechereien gibt's Erfahrungspunkte, mit denen du jederzeit auf Back-Tastendruck den kleinen, aber feinen »Deadpool«-Supermarkt öffnen darfst. Sonderangebote wie der Doppelschlaghammer für nur 150.000 Punkte oder die praktische Bärenfalle für lediglich 15.000 Punkte freuen sich ihres

Cool oder tot?

- ➕ Geile Sprüche, schräger Humor, Kämpfe spielen sich flüssig, gut pointierte deutsche Untertitel
- Grafik ein wenig betagt, die zahlreichen Witze funktionieren oft nur beim ersten Mal

Einsatzes. Die neuen Waffen kannst du gleich bei diesem Typen da vorne mit dem Raketenwerfer in der Hand ausprobieren. Schaut gefährlich aus, der Kerl, und die Explosionen tun sogar ein bisschen weh. Aber einfach kurz in Deckung gehen, schon heil' ich mich selbst. Geiler Scheiß, was?! Jetzt wirf per RB so 'ne Falle auf den Boden, lass ihn reintappen und klopp den Schergen zu blutigem Brei, dass nicht mal seine Mutter ihn wiedererkennt. Tja, und schon sind wir beim Chef der High Moon Studios. Hallooooooooo, Trottel! Ab hier übernehme ich wieder. Wenn du jetzt mehr willst: Kauf mich Ende Juni!

Moritz Wanke Deadpool

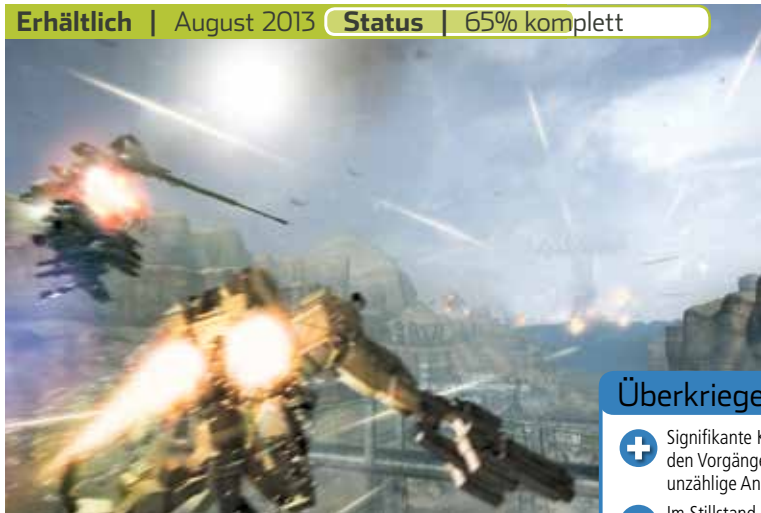
360LIVE sagt...

Vormerken! Deadpool ist schon jetzt schrägster Held des Jahres!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | August 2013 Status | 65% komplett



Überkrieger oder Minibot?

- + Signifikante Konzept-Änderungen gegenüber den Vorgängern, sieht in Action richtig fett aus, unzählige Anpassungsmöglichkeiten
- Im Stillstand eher schwache Grafik, »Command«-Modus muss sich erst noch bewähren



ARMORED CORE: VERDICT DAY

kurz&knapp

Hersteller | Namco
Bandai

Entwickler |
From Software

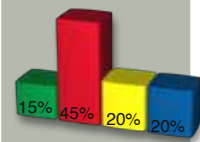
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Brachiale Mech-Action mit Endzeitszenario und frischen Mehrspieler-Ansätzen.

das ist drin

- Belagerungs-panzer
- Kampfläufer
- Schubdüsen
- Feuerkraft



Aufprall der Technikgiganten

Den nächsten Weltkrieg fechten die Nationen ganz anders aus: In weiter Zukunft fegen tonnenschwere, mit ganzen Waffenarsenalen bestückte Kampfmaschinen übers Schlachtfeld und zermalmen sich gegenseitig. So klobig und grobschlächtig die mechanisierten Scharfrichter auch auf den ersten Blick wirken: Dank etlicher Schubdüsen kämpfen sie wieselflink. Die umwerfend gut aussehende Mech-Action ist nur ein Beleg dafür, dass sich Entwickler From Software diesmal im Vergleich zu den eher halbgenen Vorgängerspielen erheblich steigern möchte. So will man nicht nur neue Akzente in Sachen Präsentation und Technik liefern, sondern auch signifikante Spielideen installieren. Dieser Kerngedanke von »Verdict Day« wurzelt in einem allumfassenden Mehrspieler-Modus: Drei Fraktionen umkämpfen das Erdenrund in etlichen Team-Konfrontationen. In saisonalen, sprich monatlichen Abschnitten werden danach die Machtverhältnisse auf einer Weltkarte aktualisiert. Für die Teilnehmer soll so insbesondere das Gefühl entstehen, Teil eines gewaltigen Kriegsapparates zu sein.

Und freilich ist dabei oberste Voraussetzung, sich auf Teamkameraden verlassen zu können. Da dies in zusammengewürfelten Online-Sitzungen allerdings nur selten der Fall ist, rufen die Entwickler den sogenannten »Operator«-Mode ins Leben. Hier untersteht dir dein eigenes Team, bestehend aus vier KI-Mechas, zwischen denen du mit den Schultertasten wechselst.

Was so ein UNAC genannter KI-Untertan gerade anstellt und was um ihn herum abgeht, das kannst du unten rechts im Eck dank Bild-in-Bild-Übertragung hautnah mitverfolgen. Zusammen mit der bläulichen Übersichtskarte der Umgebung, auf der sämtliche Gefechte mit rotem Flackern dargestellt werden, sieht das zwar verdammt scharf aus, aber zunächst eben auch verwirrend und ziemlich anspruchsvoll. Dennoch soll diese in allen Mehrspieler-Modi verfügbare Kontroll-Variante mit ausreichend Feuerkraft gegen menschliche Teams die Einzelkämpfer ausstatten. Auch interessant: Der UNAC-Kommandant kann jederzeit mit seinem eigenen Kampfläufer in die Action einsteigen und damit das in dieser

Spielweise sonst vorherrschende Echtzeitstrategie-Gameplay aufbrechen.

Ansonsten besticht »Verdict Day« bei einer ersten Präsentation in New York auf ganzer Bandbreite: Zu bestaunen gab's etwa zahlreiche Anpassungsmöglichkeiten in Sachen Waffen und Aussehen für die eigenen Kampfrobox sowie extrem schicke Designs. Die Grafik schürt ebenfalls Vorfreude, pustet sie einen doch dank perfekt arrangierter Verzerrungseffekte, fulminanter Explosionen und toller Details förmlich aus den Socken. Wenn auch die Story passt, könnte dieses Mech-Game mal wieder richtig rocken – wird aber auch Zeit!

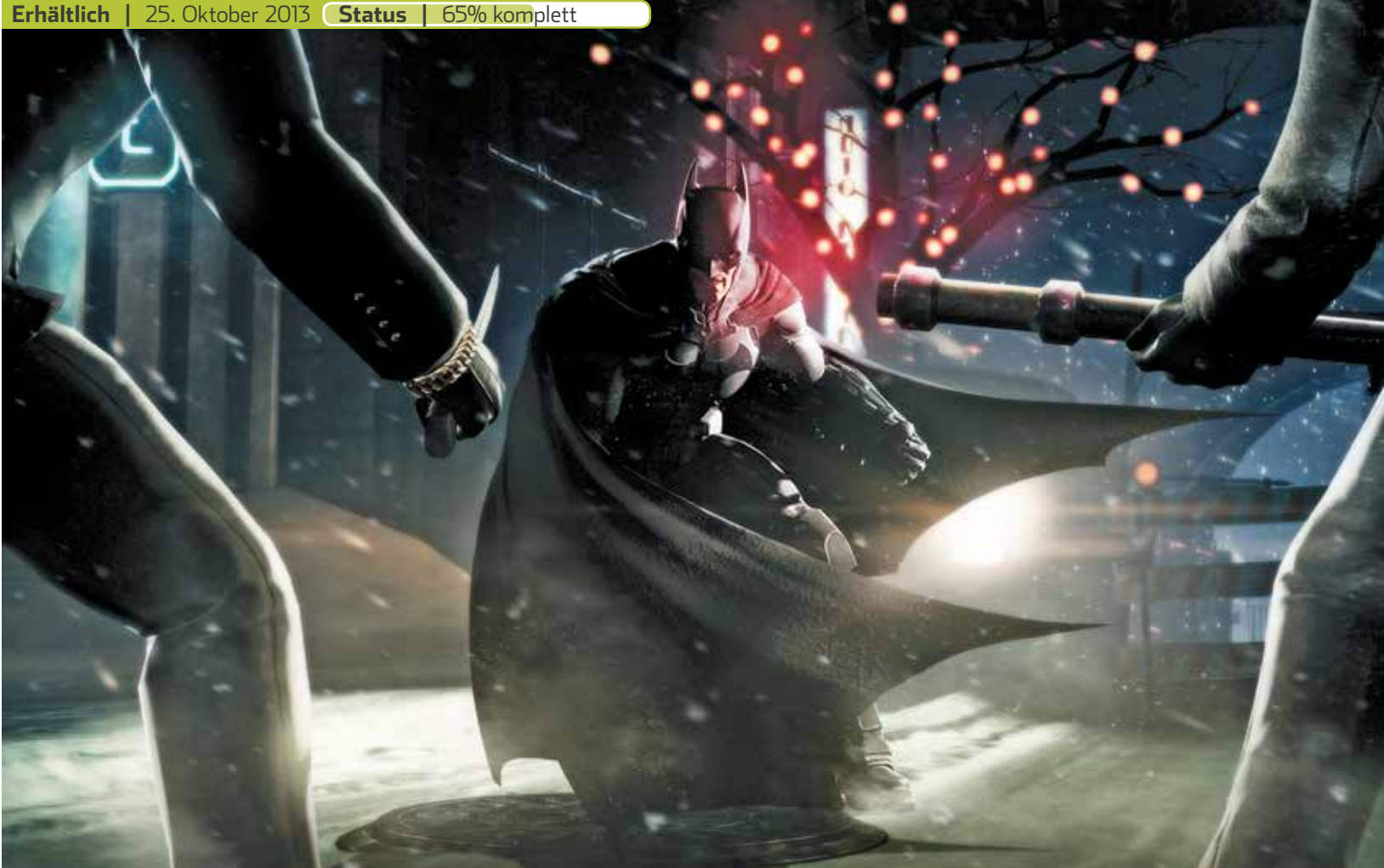
Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Übertrieben wuchtig und äußerst stilvoll inszeniert. Könnte mächtig Staub HITPOTENZIAL aufwirbeln!

7.5 von 10

Erhältlich | 25. Oktober 2013 | Status | 65% komplett



kurz&knapp

Hersteller | WB Games

Entwickler | Warner Brothers Games Montreal

Genre | Action-Abenteuer

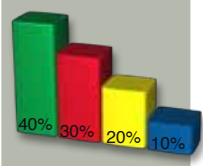
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Eine Reise in Batmans Vergangenheit und seine erste große Herausforderung.

das ist drin

- Flatterei
- Schlägerei
- Schleicherei
- Spielen im Schnee



BATMAN ARKHAM ORIGINS

Heute lernen wir mal etwas über Superhelden.
Nämlich wie Bruce Wayne zu Batman wurde...

Friedlich und freundlich ist die Welt. Leise rieselt der Schnee aus der weiten, grauen Wolken-decke auf Gotham City herab. Bunte Lichterketten, strahlende Leuchsterne und grüne Tannen-bäume schmücken die von Laternen in gelben Dämmerchein getauchten Straßen. Allmählich verschwindet die Stadt unter der weißen Pracht. Dies sind die Vorboten eines Schneesturms, der über die Ostküste der Vereinigten Staaten hinwegziehen soll. Doch die Familien sitzen lachend mit ihren Lieben in den geheizten Stuben beisammen, schneiden den duftenden Truthahn an, verteilen geröstete Süßkartoffeln auf Tellern und freuen sich ob der gemeinsamen Weihnachtszeit. Ja, es ist Heiliger Abend, die Zeit der Güte, der Besinnlichkeit und des Friedens auf Erden. Die Zeit, in der niemand wirklich alleine ist. Bis auf einen: Batman, der dunkle Ritter der Stadt. In »Batman: Arkham Origins« ist Batman noch nicht der große Heroe, den wir aus den anderen »Arkham«-Teilen kennen. Vielmehr mimt Batman den Lehrling: Ähnlich wie in der Leinwand-Verfilmung »Batman

Begins« trägt Bruce Wayne seinen Fledermausanzug erst seit ganz kurzer Zeit. Im Zweikampf erweist er sich als unerfahren und er geht in seinem Feldzug gegen das Verbrechen oft einen Schritt zu weit. Doch eines weiß Bruce Wayne alias Batman bereits: Die Kriminellen machen keine Pause. Nicht einmal am besinnlichsten Tag des Jahres...

UNGESTÜMER HELD

Und so lauert der Fledermausmann auf dem Vorsprung eines maroden Klinkerbaus über dem Jazelbel Plaza. Kleine Schneeflocken umtanzen den finsternen Helden, während sich sein Cape unter dem Druck des Windes aufbläht. Der Blick der Kamera fällt nach unten in die Straßen, wo hektisches Treiben herrscht. Muskelbepackte Kerls in dicken Jacken wuchten schwere Kisten über den Asphalt. Sie mustern die Umgebung, so als hätten sie etwas zu verbergen. Offenbar geht hier ein Waffendeal über die Bühne. Doch der maskierte Rächer ist nicht an den Schnellfeuerwaffen interessiert. Vielmehr möchte

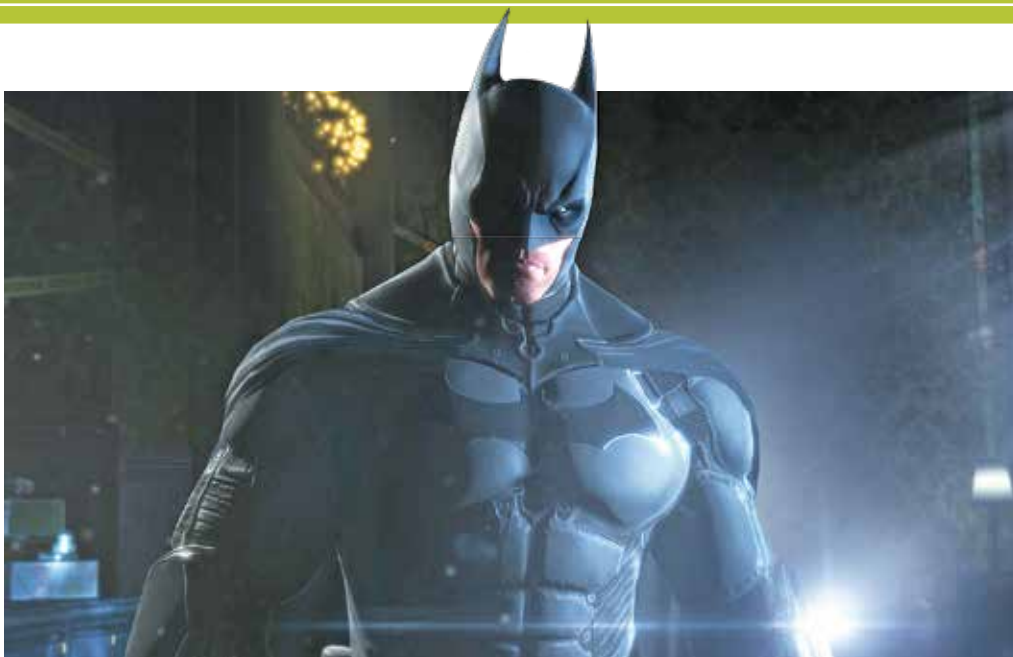


Auch die Polizei will Batman in seiner Herkunftsgeschichte an die Flughäute. Allen voran der korrupte und brutale SWAT-Beamte Branden.

✖ Der neue Feind

BLACK MASK

Ein Name und ein Fragezeichen: Wer ist eigentlich dieser Black Mask? Denn für viele scheint der fiese Gegenspieler in »Arkham Origins« ziemlich unbedeutend. Zumindest verglichen mit genialen Bösewichten wie dem Pinguin, dem Joker oder Two-Face. Doch ist Black Mask durchaus in der Lage, Batman ordentlich zu beschäftigen. Roman Sionis, so sein richtiger Name, ist der Sohn eines toten Millionärspärchens. Doch er konnte nach deren Tod die Geschäfte nicht behände weiterführen. Er ruinierte die Firmen, die seine Eltern aufgebaut hatten, und verlor alles. Dafür konnte er sich in der Unterwelt schnell hocharbeiten, wurde zum Anführer einer ansehnlichen Gangsterbande und hält das Drogengeschäft in den Straßen der finsternen Stadt in festen Händen. Wer ihm die Stirn bietet, wird gefoltert oder stirbt – oder beides. Wieso Black Mask ein Kopfgeld auf den Batman aussetzt und ihn tot sehen will? Die Antwort darauf gibt das Spiel!



»Erst seit Kurzem trägt Bruce Wayne seinen Fledermausanzug. Er ist noch unerfahren und geht bei der Bekämpfung der Verbrechen gerne einen Schritt zu weit.«

er den Hintermann dieses Geschäftes kennenlernen: einen Gangsterboss namens Oswald Chesterfield Cobblepot. Ein kleiner, dicklicher, aber hochintelligenter und verschlagener Charakter, der in seinem Milieu und von den Medien aufgrund seiner Erscheinung mittlerweile nur noch als »Der Pinguin« bezeichnet wird. Er gewinnt zusehends an Macht und Einfluss und weiß angeblich über alles Bescheid, was in Gotham Citys Unterwelt vor sich geht. Sicher weiß er, warum ein sadistischer Drogenboss namens Black Mask ein horrendes Kopfgeld auf Batman auslobt – und damit eine Horde von Auftragsmördern, Killern und Messerstechern auf den Plan ruft.

Einige Sekunden beobachtet Wayne das Treiben unter sich. Dann entfaltet er seinen Umhang zum Gleitsegel und lässt sich durch die eisige Luft hinabfallen. Der Aufprall auf den Boden alarmiert die Waffenschleier. Es kommt zum Kampf. Batman verteilt Faustschläge und Fußtritte; zappt blitzschnell zwischen den Kriminellen hin und her, die ihn mit

Fäusten und Brechstangen attackieren. Hart und fleischig klingen die Treffer. Die ersten Rabauken gehen wie Sandsäcke zu Boden. Setzt einer der Typen zum Angriff an, kann mit schneller Reaktion gekontert werden. So entreißt Batman dem Angreifer beispielsweise die Waffe; versetzt ihm mit dem Ellbogen einen Wuchtschlag in die Brust oder konfrontiert dessen Kopf mit einer Backsteinwand. Flüssig, schnell und ziemlich cool anzuschauen. Das Kampfsystem soll nahezu identisch mit dem der ersten beiden »Arkham«-Games sein. Nur marginal wollen die Macher die ein oder andere Facette hinzufügen, sodass der Spieler hin und wieder neue Taktiken einbringen kann.

Bald liegen die Waffenschleier im Dreck. Einen schnappt sich die »Fledermaus«, packt ihn am Genick und nimmt ihn ins Verhör: »Wo ist der Pinguin«, fragt er mit finsterner Stimme und passender Miene. Doch dieser Batman gibt sich noch übereifrig. Er denkt noch nicht so rechtschaffen wie in »Arkham City«.

Er würgt den Schläger, lässt ihn von einem Gebäude baumeln. Eine heftige Szene, aber der Zweck heiligt die Mittel. Über das Mobiltelefon des wimmernden Prügelknaben erfährt er von einem klapprigen Frachtschiff namens »Final Offer«. Es soll im Nordosten an einem Pier anker und dort soll sich auch der Pinguin aufhalten.

AUF HOHER SEE

Mit seinem Armcomputer ruft Batman den Batwing zu sich. Der kleine, pfeilförmige Jet bietet dem maskierten Rächer gerade genug Platz zum Hinlegen. Dafür ist er wendig und schnell. Ein leises »Wusch«, schon ist Batman auf dem Weg. Aktiv steuern ist in dieser Szene leider nicht erlaubt.

Macroderma gigas oder Myotis alcathe?

- Äußerst ansehnliche Grafik, guter Storyansatz, verdammt große Spielwelt, interessante Charaktere und Gegenspieler, Spielprinzip mit sehr vielen Freiheiten und Möglichkeiten, flüssige Animationen
- Bisher wenig zur Spielänge bekannt – ob das neue Studio mit der Qualität der einstigen Macher mithalten kann?

✖ Unsere Stadt muss schöner werden

ALT- UND NEU-GOTHAM CITY

Knapp doppelt so viel Fläche wie das Areal im schon ohnehin weitläufigen »Batman: Arkham City«: Die Welt von »Arkham Origins« soll richtig, richtig groß werden. Darin soll der Spieler viele Geheimnisse, aber auch viele vertraute Facetten vorfinden. Schließlich war das Giganto-Gefängnis aus dem zweiten Batman-Game einst ein Teil der Stadt, nämlich der nördliche Part von Old Gotham. Dieses Stadtviertel wird der Spieler zu Beginn von »Arkham Origins« erforschen. Der alte Teil der Metropole ist ein Wildwuchs aus verschiedensten Architekturstilen, erdacht von einem gewissen Cyrus Pinkney, der diesen Stadtteil auf dem Reißbrett entwarf. Gotische Gebäude schmiegen sich an Art-Deco-Brücken, schlanke Türme mit Kugeln an den Spitzen grenzen an halbrunde Wolkenkratzer, die mit Wasserspeiern geschmückt sind. Das alte Gotham Police Departement liegt hier, ebenso die Amüsiermeile. Und all das bildet nur die Hälfte der Spielwelt. Auf der anderen Seite der Gotham Bridge liegt New Gotham. Der neue Stadtteil mit modernen Wolkenkratzern, Wohn- und Geschäftsvierteln erinnert in Sachen Architektur stark an das New York City der 80er Jahre. Diesen Ort wird Batman jedoch erst mit größerem Spielfortschritt erreichen.



Vielmehr dient der Batwing als simples Schnellreise-System, das einen automatisch zwischen markierten Orten hin und her trägt. Sein aktuelles Ziel ist die »Final Offer«: Der Kahn mag einen rostigen und nicht sonderlich seetüchtigen Eindruck machen, dient aber außerhalb der Hoheitsgewässer von Gotham City als Casino und Arena für brutale Preiskämpfe. Schnee umwirbelt das Schiff; Scheinwerfer beleuchten das Deck, während sich Batman dorthin abseilt. Er kämpft sich durch eine Horde von Wachleuten und knockt sie mit Schlägen und Tritten aus. Weitere Angreifer werden mit Gleitattacken ruhiggestellt, an andere schleicht sich Batman von hinten heran und schickt sie mit einem gezielten Griff ins Land der Träume. Wer klug und behutsam vorgeht, der kann Entdecktwerden vermeiden und muss sich keine Gedanken um Beschuss

Einige Minuten später erreicht Batman das Büro des Pinguins. Ein heruntergekommener Bretterverschlag mit modrigen Dielen und einem ausgestopften Nilpferdkopf an der Wand. Der Oberbösewicht und einige seiner Mannen stehen im Halbkreis um den gefesselten und schweißgebadeten Mafia-Sohn Alberto Falcone. »Was wirst du deinem Vater sagen?«, faucht der Pinguin und fuchelt dabei mit einem schweren Elektroschocker vor den Augen seines Opfers herum. »Wir werden den Waffenhandel aufgeben. Ich versprech's! Ich Sorge dafür, dass er das tut«, beteuert Falcone. Im nächsten Moment stürmt Batman in den Raum. Schlagkombinationen bringen Pinguins Leibwächter zu Fall und nach wenigen Augenblicken hat Batman sein Ziel erreicht: Der Pinguin zappelt in der Pranke des dunklen Ritters. Mit

» Er würgt den Schläger, lässt ihn von einem Gebäude baumeln. Hart! «

aus G36- und M16-Gewehren machen. Nach einigen weiteren Scharmützeln ist das Deck gesäubert. Die Action verlagert sich in das Innere des Schiffs.

Dort zeigen sich die Vorteile des Batmans neuen Technik-Spielereien. Während der maskierte Retter sich durch die halbdunklen Lagerstätten schwingt, kann er die »Remote Claw«-Funktion seines Entenhakens nutzen. Ähnlich wie beim Action-Wahnsinn »Just Cause 2« besteht die Waffe aus zwei Greifhaken und einem flexiblen Seil. Die »Remote Claw« verhakt sich in zwei Zielen und verkettet beide miteinander. Das hat sehr schöne Physikspielereien zur Folge. Wenn sich der eine Haken der »Remote Claw« beispielsweise in einer Kiste verkrallt und der andere im Körper einer Wache, dann katapultiert's den leichteren Menschenkörper in Richtung der massiven Kiste. Es macht einen mächtigen Rums – dann herrscht Ruhe. Kaum auszudenken, welch lustigem Fallenbau die »Remote Claw« Tür und Tor öffnet. Beispielsweise lassen sich Ölfässer und Metallplatten an die Decke heften. Wenn man im richtigen Moment das Seil per Bat-Bumerang kappt, plumpst die Konstruktion zu Boden und begräbt ganze Patrouillen unter sich.

Schlägen prügelt Batman alles Wissen über Black Mask aus dem Pinguin heraus. Brutal wuchtet er ihn gegen einen Spiegel. Und tatsächlich: Der Gepeinigete beginnt zu plaudern. Er erzählt von einem Mord in den Lacey Towers. Doch gerade als Batman zu einer weiteren Frage ansetzt, surrt ein Fangseil mit einer Klaue durch den Raum. Die Klaue packt den Arm des Helden und schleift ihn über den Boden. Mit hektischen Bewegungen kämpft Batman um seine Befreiung. Dann stampft ein gepanzerter Stiefel auf seinen Arm und er wird wie ein nasser Sack kopfüber an die Decke gezogen. »Es scheint, unser Spiel ist vorbei, bevor es überhaupt richtig beginnen kann«,

Und außerdem?

- Wird von Warner Brothers Games Montreal entwickelt
- Das »Arkham City«-Studio Rocksteady unterstützt die Macher in Sachen Technik und Handlung
- Deutsche Synchro ist schon so gut wie sicher
- Als Technikgerüst dient eine modifizierte Version der »Unreal Engine 3«
- Auf Playstation Vita und Nintendo 3DS erscheint eine an die Geschichte angelehnte Auskopplung namens »Batman: Arkham Origins Blackgate«
- Erfolge? Noch nicht enthüllt!



spricht eine Stimme zu ihm. Die Stimme gehört zu Deathstroke, seines Zeichens erbarmungsloser Killer, versierter Schwertkämpfer und einer der bekanntesten Antihelden aus den DC-Comics. Er ist einer jener Kopfgeldjäger, die durch Black Masks Prämie gelockt wurden.

TOD DER FLEDERMAUS

Wie es für Batman weitergeht? Das soll noch nicht verraten werden. Doch Sterben wird der dunkle Ritter sicher nicht – schließlich wird er als Held eines hoch spannenden Actionabenteuers dringend gebraucht. Denn die ersten Infos, Bilder und Einblicke in »Batman: Arkham Origins« versprechen einiges – und das trotz der Tatsache, dass hinter diesem

»Batman«-Game einmal nicht die Virtuosen von Rocksteady Games als Schöpfer stehen. Zur Erinnerung: Mit »Batman: Arkham City« und »Arkham Asylum« haben sie die Serie ins Leben gerufen und wohl die besten Lizenz-Games der letzten Jahre abgeliefert. Diesmal allerdings ist das seit 2010 bestehende Studio Warner Brothers Games Montreal am Werk. Die Kanadier scheinen den Tugenden von Rocksteady zu folgen: Rätsel wie das Finden von abgeschossenen Kugeln via Batmans Detektiv-Blick wird es geben; DNA-Spuren wollen gefunden und zugeordnet, Funkgespräche abgehört werden. Nebenmissionen sollen dynamischer ablaufen und direkter in den Spielfluss eingebunden sein. »Crime in Progress« nennen die Macher es, wenn Batman während des Segelfluges

durch Gotham quasi ein laufendes Verbrechen unter sich beobachtet und sofort eingreifen kann. Mit dem »Most Wanted System« hingegen können ebenfalls in der Hauptgeschichte gesuchte Verbrecher aufgespürt und zur Strecke gebracht werden – so soll die Spielerfahrung wie »aus einem Guss« wirken. An anderer Stelle soll der Spieler in der Bathöhle den Batcomputer nutzen können, um Videomaterial zu analysieren: Videosequenzen werden abgespielt, verlangsamt, Ausschnitte vergrößert und aus unterschiedlichsten Winkeln betrachtet. Klingt nach der Superhelden-Variante einer Szene aus der TV-Reihe »CSI: Miami«. Obendrein soll die Spielwelt im Vergleich zu »Batman: Arkham City« um rund das Doppelte wachsen und einen deutlich lebendigeren Eindruck machen. An jeder Ecke soll der Spieler etwas zu sehen und zu tun haben oder einfach etwas entdecken können.

Klingt alles vielversprechend. Dennoch muss auch klar sein, dass sich hier ein komplett neues Studio an etwas ganz Großem versucht. Doch solange die Serie ihren Tugenden treu bleibt und die neuen Designer, Grafiker und sonstigen Entwickler mit Herzblut und Liebe an die Sache gehen, kann durchaus ein würdiger Teil der Serie entstehen. Wir hoffen auf das Beste!

Michael Förtisch



360 LIVE sagt...

Batmans Aufstieg zum Helden? Könnte interessant werden, wenn alles ineinandergreift.

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | 30. August 2013 | Status | 95% komplett



kurz&knapp

Hersteller | Capcom
Entwickler |

Spark Unlimited

Genre | Action

Spieler | 1 - 10

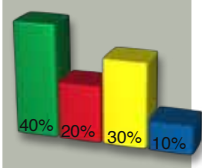
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Als Vorgeschichte ausgelegte Fortsetzung, bei der sich neuer Held mit alten Problemen plagt: Akriden.

das ist drin

- Akriden jagen
- T-Energie sammeln
- Rig steuern
- Waffen sammeln



LOST PLANET 3

Der Bofrost-Mann auf Insektenjagd

Draußen steigen die Temperaturen, drinnen fallen sie auf den Nullpunkt: Pünktlich zur Sommerhochsaison schickt Capcom im August Spieler auf frostige Monsterjagd. Ja, es geht zurück in die eisigen Landschaften des Planeten E.D.N. 3, den Kenner der beiden ersten Teile nur allzu gut in Erinnerung haben: Extreme Minustemperaturen treffen auf hitzige Third-Person-Action im Kampf gegen haushohe Insektenwesen namens »Akriden«, die an die Bugs aus »Starship Troopers« erinnern. Zugegeben, die in »Lost Planet 2« stark ausgeprägte Koop-Komponente hat so ihre Tücken und macht das Game für Einzelspieler nahezu unattraktiv. Umso erfreulicher daher, dass sich das dritte und als Vorgeschichte zum Seriendebüt fungierende Kapitel wieder ganz auf Solo einstimmt. Wie man damit das Eis zum Schmelzen bringt, durfte 360 Live am eigenen Leibe erfahren: Auf Einladung des Herstellers ging's Mitte April in die deutsche Firmenzentrale nach Hamburg, um im Story- und Mehrspieler-Modus auf Schabefang zu gehen. Jemand hole das Insekten-spray...

HEISS WIE FLÜSSIGER STICKSTOFF

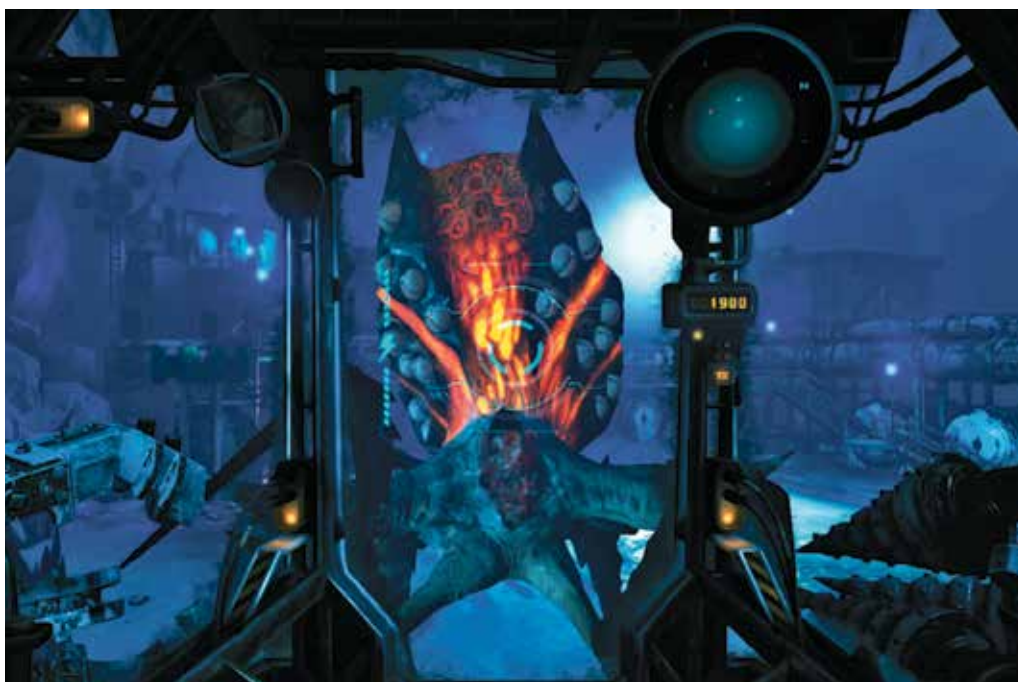
Jim Peyton will eigentlich nur eines: so schnell wie möglich raus aus dieser Hölle und zurück zu Frau und Kind auf der Erde. Doch um seine Familie ernähren zu

können, braucht der Held aus »Lost Planet 3« das nötige Kleingeld. Dafür ist er bereit, so ziemlich jeden Drecksjob anzunehmen, den ihm NEVEC anbietet – und davon gibt es reichlich. Denn vor Kurzem hat der Megakonzern eine Lösung entdeckt, die Energieprobleme auf der Erde endgültig zu beseitigen: Hier auf E.D.N. 3 fließt sogenannte T-Energie, von der bereits wenige Liter ausreichen, um tausende Haushalte monatelang zu versorgen. Ein lukratives Geschäft, für das die Firma über Leichen geht – sprichwörtlich. Denn die orange leuchtende Flüssigkeit liegt nicht nur tief vergraben in den Bergen des Planeten, sondern auch in dessen Einwohnern: in übergroßen, oft insektenartigen Bestien – Akriden. Wie die Dinger in Aktion aussehen, wird der vollbärtige Mittdreißiger schon schneller erfahren, als ihm lieb ist...

Eines von NEVECs Flugschiffen ist abgestürzt. Was hier genau passiert ist, soll Peyton erforschen und dafür einen Transponder finden, der die nötigen Infos enthält – sein erster Auftrag. An der Absturzstelle angekommen, zielt ein trostloser Metallfriedhof das Bild. Überall liegen Wrackteile in der eingeschnittenen Gegend. Ein Schneesturm macht die Suche nach dem Sender nicht gerade einfacher. Ein Glück, dass Peyton einen Peilsender in seinem Schneeanzug besitzt, der praktisch per Nach-oben-Taste auf dem Steuerkreuz



Anders als in den Vorgängerspielen gibt's nur einen Kampfanzug. Dafür lassen sich Neuerungen anbringen.



Wegpunkte auf dem Boden markiert. Eine Minikarte rechts oben auf dem Bildschirm erleichtert die Orientierung zusätzlich. Schnell ist klar, dass der Transponder irgendwo auf der anderen Seite des Berges verschütt gegangen ist. Glücklicherweise erspäht Peyton eine Höhle, die den Weg deutlich verkürzt. Per linkem Analogstick stampft er aus der Verfolgersicht durch den meterhohen Schnee, immer den grünen Markierungen auf dem Boden nach. Das Schrittempo könnte etwas schneller sein, was man sich doch schon beim ersten »Lost Planet« gewünscht hat.

Im Inneren herrscht eine beunruhigende Stille. Während draußen die Hölle tobt, mag in der Höhle kaum ein Lüftchen wehen. Es ist still, zu still. Langsam tastet sich Peyton vor. Plötzlich huscht ein Schatten zur Seite. Was war das? Ein eiskalter Schauer wandert über den Rücken. Herrlich, welch beklemmende und

gruselige Atmosphäre sich hier aufbaut – und das soll Capcom zufolge mehr als einmal geschehen. Hat schon fast was vom Horror-Schocker »Dead Space«. Vorsichtshalber wandert die Pistole aus dem Holster in die rechte Hand und zielt mit dem Lauf in Wegrichtung. Gutes Timing. Denn kaum ist der Schießprügel ausgepackt, kriecht ein Gebilde aus der Ecke und spuckt seltsame orange Kugeln. Sieht aus wie eine haushohe Tulpe auf vier Beinen – was ist das? Keine Ahnung, aber es verursacht Schaden. Zu viel sollte Peyton davon besser nicht einstecken. Zwar lindert die automatische Heilung, zu viele Treffer aufeinander sind aber tödlich.

Schnell kontert der Bärtige mit seiner Faustfeuerwaffe: per LT-Schultertaste anvisieren, RT lässt das Blei fliegen. Ein Schuss. Ein zweiter folgt. Zack, der Akride zerplatzt in einen orange leuchtenden Brei. Das war einfach. Doch keine Zeit zum Ausruhen, zwei weitere dieser Killerblumen-irgendwas-Viecher rücken an. Aber auch die sind kaum ein Problem. Nicht zuletzt, da die Pistole als einzige Schusswaffe auf unbegrenzten Munitionsvorrat zugreifen kann. Bei Schrotflinte, Maschinenpistole und den anderen Kalibern ist das freilich anders. Da gibt's Magazin-Nachschub in Kisten, die zahlreich in der Kulissee rumliegen.

Maschinenpistole? Das wäre jetzt was: Wenige Meter weiter betritt Peyton eine unterirdische Halle, die zu leben scheint. Boden, Decke, Wände – überall

kriechen diese Akriden-Viecher von gerade eben herum. Scheint eine Art Nest zu sein. Vorsichtig vorbeischieben... verdammt, sie haben ihn entdeckt! Schleichen ist hier nicht. Dann also Dauerfeuer. »Lost Planet 3« steht ganz im Zeichen behäbiger Action, die an »Gears« erinnert – nur ohne Deckungssystem. Irgendwann liegen die Innereien dutzender Kreaturen auf dem Boden verstreut. Die Abschussarbeit lohnt. Jeder gefallene Gegner hinterlässt eine Pfütze aus T-Energie, die eingesammelt werden kann und sich in Bares umtauschen lässt. Mit dem Gesparten kann der Protagonist in den Waffenshops in einer der Basisstationen, die er nach und nach besucht, zusätzliche Ballermänner sowie dazugehörige Extras, etwa größere Magazine und höhere Schussstärke, erstehen. Selbstredend, dass das die Lebenserwartung auf E.D.N. 3 deutlich erhöht.

Lavaheiß oder eiskalt?

- +** Vielversprechende Geschichte mit nachvollziehbaren Beweggründen, Wechsel zwischen Action zu Fuß und im Exoskelett fügen sich schlüssig ein, Planet fast frei erkundbar, Gefühl des lebensfeindlichen Eisplaneten kommt gut rüber, Figuren und Kulissen hübsch detailliert
- Mehrspieler-Modus wirkt rudimentär, Abwechslung der Missionen muss sich noch zeigen

Und außerdem?

- 50 Erfolge, darunter acht dem Mehrspieler-Modus vorbehalten
- Capcom peilt eine USK-16-Einstufung für die ungeschnittene Version an – die Chancen stehen gut, zumal die blaue Plakette auch die Verpackung der Vorgängerspiele zielt
- Wird komplett eingedeutscht
- Bislang fehlt jede Spur von Vorbesteller-Boni, erfahrungsgemäß dürften die aber folgen
- Protagonist ähnelt stark Kurt Russel im Horrorfilm »Das Ding aus einer anderen Welt«

✖ Mehrspieler-Modi

KÄPT'N IGLU BALLERT MIT

So ein kostbarer Rohstoff wie T-Energie weckt Interesse. Wenig verwunderlich, dass sich nebst Megakonzerne NEVEC auch alsbald Weltraum-Piraten für das orange Zeug interessieren. Zwar verheimlicht Capcom noch, wo und wann die Räuber in der Geschichte auftauchen, dafür präsentiert der Hersteller die Schergen als spielbare Figuren im Mehrspieler-Modus. Der unterteilt sich in »Szenario« sowie »Überleben«. Ersterer weist auf bestimmte Aufgaben hin, die je zwei Teams à fünf Spieler auf den sechs Karten erledigen sollen. Wer sich davon Großes verspricht, marschiert allerdings etwas ernüchtert heraus. Zwar tragen die Aufgaben andere Namen, nichtsdestotrotz verbergen sich dahinter Varianten von Flaggenklau, Hügelkönig und Team-Deathmatch. Auch »Überleben« ähnelt im Ansatz dem beliebten Horde-Modus der »Gears of War«-Reihe: Zwei dreiköpfige Teams müssen in abgesperrten Gebieten drei Gegnerwellen überleben, um sich danach gegenseitig die Köpfe wegzuballern. Praktischstes Utensil in allen Modi: das kleine Geschütz, das jeder handlich per Steuerkreuz aufstellen darf. Insgesamt ein doch etwas einfacher Mehrspieler-Modus. Aber vielleicht rückt ja noch was nach, zum Beispiel spielbare Akriden wie bei »Bestie« in »Gears 3«.



Hinter der Höhle wartet bereits der Ausgang. Draußen tobt weiter der Schneesturm, doch der Transponder ist bereits in Sichtweite. Peyton hält sich schützend die Hand vors Gesicht, wälzt weiter durch das kalte Weiß. Per B-Taste nimmt er das kleine Gerät auf. Geschafft, jetzt schnell zurück. Plötzlich beb't der Boden. Was zur Hölle?! Panik kommt auf, schnell verkriecht sich der Ahnungslose hinter einem Felsen. Mit einem Mal rast eine Herde Tulpen-Akriden heran und an Peyton vorbei – als wären sie auf der Flucht. Tatsächlich schiebt sich ein weiterer der laut Entwickler über 20 Gegnertypen ins Bild. Ein löwenähnlicher Akride, der seinen Kopf wie eine Blüte aufspreizen und eine meterlange Zunge ausfahren kann. Weitere folgen. Die meisten hechten der fliehenden Meute hinterher, doch einer von ihnen wittert den Helden

verzichtet Entwickler Spark allerdings. Dennoch bieten die Areale genug Platz zum Austoben. Zum Beispiel mit einem eigenen Rig, der als Ersatz für die aus den anderen »Lost Planet«-Spielen bekannten »Vital Suits« im Hangar schlummert. Die Kamera wechselt von Verfolger- in Ego-Sicht und gewährt einen Blick aus dem Cockpit, per LT-Schultertaste wuchtet der linke Arm, durch RT der rechte Bohrer hervor – das fühlt sich herrlich mächtig an. Jetzt könnte Peyton zum Beispiel vor die Tür treten und nach Bohrstellen suchen, um T-Energie an die Oberfläche zu befördern und schneller Kohle zu scheffeln. Kein ungefährliches Unterfangen, zumal die Bohrung Akriden in der Umgebung anlockt und ums eigene Überleben gekämpft werden muss. Es bleibt abzuwarten, was sich die Entwickler noch so einfallen

» Die Atmosphäre hat schon fast was vom Horror-Schocker Dead Space. «

und stürzt sich auf ihn. Zeit für einen Quicktime-Reaktionstest. Die B-Taste anhängern, so hält sich der Held den Angreifer mit ausgestrecktem Kampfstiefel vom Leib. Doch Peytons Kraft schwindet, die Spannung wächst. Wie aus dem Nichts schießt eine Art Greifarm hervor, packt die Bestie und zerschmettert sie an einem Felsen. »Alles klar bei dir?«, dröhnt es aus einem Funkgerät. Es ist Peytons französischer Kollege LaRoche, der ihm mit seinem »Rig« genannten Mech-Roboter soeben das Leben gerettet hat. Das war knapp. Schnell zurück zur Basis.

lassen, um den Planeten lebendig wirken zu lassen. Das Gezeigte verspricht auf jeden Fall eine Menge Potenzial. Auch die Bilder aus der »Unreal Engine 3« überzeugen mit geschmeidigen Animationen, detailreichen Kulissen und spektakulären Aha-Momenten. Bleibt die Frage, inwieweit sich Teil Drei vom sehr ähnlichen Teil Eins unterscheidet. Teiloffene Welt und verbesserter Spielfluss durch das automatische Heilungssystem sind gute Ansatzpunkte. Aber kommt da noch mehr? Das wird sich erst zeigen müssen.

Moritz Wanke

DAHEIM IST, WO DIE KÄLTE IST

Ein Konstrukt aus Eisplatten, Gestein und Metall dient als Lager für die Angestellten von NEVEC. Hier kann Peyton sich zurückziehen, Aufträge am Schwarzen Brett annehmen, Waffen bearbeiten, mit Kollegen sprechen. Es ist eine von vielen Stationen, die auf E.D.N. 3 verstreut liegen und nach erstmaligem Besuch sogar per Schnellreise-Funktion im Handumdrehen bereist werden können. Das wirkt deutlich freier und ungezwungener als in den Vorgängerspielen, auf eine offene Welt wie bei »Skyrim«

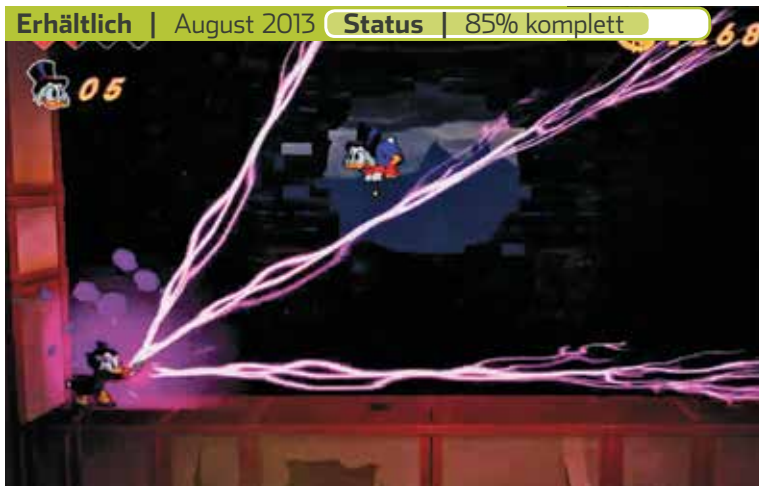
360LIVE sagt...

Frostig kalt und doch lodernd heiß: »Lost Planet 3« scheint die Rettung im drögen Sommerloch zu **HITPOTENZIAL** werden.

8.0 von 10



Erhältlich | August 2013 | Status | 85% komplett



Entenhausen oder Pekingente?

- + Originalnahe Umsetzung mit passenden Neuerungen, charmantes Figuren-Design, viel Freischaltbares motiviert zum Juwelensammeln, Capcom verspricht deutsche Sprecher der TV-Serie
- Ob's wie das Original auch schon nach knapp 'ner Stunde durch ist?

DUCK TALES REMASTERED

23 Jahre alt und immer noch gut – Wuh-huh!

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Wayforward

Genre | Jump 'n' Run

Spieler | 1

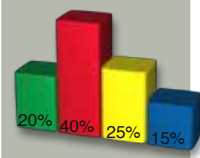
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Liebevolle Neuauflage des Klassikers vom Nintendo Entertainment System aus 1989.

das ist drin

- Juwelen sammeln
- Gehstock-Springen
- Geldspeicher füllen
- Kindheit wiederfinden



Selten bringt ein kurzes Ankündigungsvideo die Augen dermaßen zum Leuchten: Capcom veröffentlicht eine Neuauflage seines mittlerweile fast 25 Jahre alten Klassikers »Duck Tales« für Xbox Live Arcade – und verkündet das Ganze in Form von Spielszenen, unterlegt mit der ohrwurmverdächtigen Titelmelodie der TV-Serie. Wuh-huh! Die rund zwei Minuten Bewegungsmaterial wecken wohlige Erinnerungen an die alten Zeiten von Nintendos NES-Konsole und die spaßigen Stunden mit dem 8-Bit-Jump-and-Run. Besser noch: Sofort als 360 Live die Vorabversion ins Laufwerk schmeißt, ist es fast so, als wären die zwei vergangenen Dekaden nie gewesen...

Da sind sie wieder: Dagobert Duck und sein Gehstock auf der Suche nach neuen alten Abenteuern. Das Gameplay gibt sich klassischer als Dagoberts Gamaschen: Die Kamera verfolgt aus einer seitlichen Perspektive, wie der Held mit Stock und Gehrock von A nach B rennt, herumliegende Juwelen einsackt, Sammel- und Schalterrätsel löst und Enten-Mumien sowie anderen Gegnern auf den Kopf springt. Fühlt sich ähnlich gut an wie in alten Zeiten. Statt den Springstab durch gleichzeitiges Drücken von nach unten auf dem D-Pad sowie der A-Sprungtaste zu

zücken, zieht ihn der Onkel jetzt per Tastendruck auf X – das bedarf einer kleinen Eingewöhnungsphase. Großartig: Entwickler Wayforward hübscht die Kulissen mit zeitgemäßen 3D-Effekten auf, modelliert die Figuren aber allesamt als zweidimensionale Sprites – ganz wie in alten Tagen. In so mancher Hinsicht dürfte die »Remastered«-Version das Original also toppen. Zum Beispiel wirft einen die Neu-Version nicht ansatzlos in die fünf Kapitel hinein, sondern gibt einem anhand eines spielbaren Tutorials eine Chance zum Training: Die Panzerknacker dringen in Dagoberts Anwesen ein, sperren seine Großneffen Tick, Trick und Track weg und versuchen sich am Diebstahl eines wertvollen Gemäldes. Nach ein paar kurzen Geschicklichkeitstests sind die Sprösslinge befreit und das Gemälde ist gerettet. Die Bahn ist frei für weitere Abenteuer. Bei genauerer Untersuchung entdeckt Dagoberts Supercomputer im Gemälde eine Schatzkarte. Laut ihr warten im Amazonasgebiet, in den Minen von Afrika, im Himalayagebirge und auf dem Mond versteckte Schätze. So eine Chance lässt sich der geldgierige Oberpel natürlich nicht entgehen: Bruchpilot Quack, schmeiß den Heli an! Kenner des Originals wird's freuen, dass jeder der

abwechslungsreichen Abschnitte inklusive Standorten von Kisten, Plattformen, Geheimgängen sowie Gegnern nahezu identisch zu der NES-Vorlage aufgebaut ist. Lediglich hie und da werden Level angenehm aufgebauscht, zum Beispiel die Kohlewagen-Fahrt in Transsylvanien. Zudem begeistern die frischen Remixe der Hintergrundmusik sowie Capcoms Versprechen, dass die deutschen Sprecher der TV-Serie auch hier quaken sollen. Ferner locken Hunderte Konzeptbilder und andere Extras, gegen die Dagobert seine gesammelten Reichtümer nun sinnvoll eintauschen kann. Wenn sich außerdem noch das Original-Spiel freischalten lässt, kommt 360 Live hiervon wohl nie mehr los.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Ente gut, alles gut? »Duck Tales Remastered« verspricht, beste Hüpfkost HITPOTENZIAL bis zur letzten Feder zu werden.

8.5 von 10

kurz&knapp

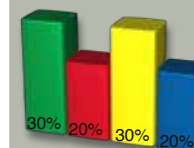
Hersteller | Bethesda
 Entwickler | Tango Gameworks
 Genre | Horror
 Spieler | 1
 Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Aus einem einfachen Mordfall wird eine Reise in die dunkelsten Abgründe aller Horror-Fantasien.

das ist drin

- Blut
- Eingeweide
- Körperteile
- Der sichere Tod



THE EVIL WITHIN

Kein Mord wie jeder andere

Der japanische Gamedesigner Shinji Mikami hat das Genre des Survival-Horrors quasi mit erfunden. Der Vater der »Resident Evil«-Reihe weiß, wie man unsereinem mit gekonnten Schockmomenten und subtilem Grusel das letzte bisschen Adrenalin aus den Poren presst. Jetzt erfüllt er einen neuen Auftrag: Das Genre, das immer weiter vom ursprünglichen Gedanken des Survival-Horrors abgedriftet ist, zurück auf den richtigen Weg bringen. Mit einem neuen Game, dessen Titel profaner nicht sein könnte: »The Evil Within«, zu Deutsch: Das Böse im Innern. Ursprünglich unter dem Codenamen »Zwei« angekündigt, soll das Spiel die perfekte Balance zwischen Horror und Action finden. Die Mittel dazu sind einfach: Man nehme die ohnehin schon beklemmende Atmosphäre einer verlassenen Irrenanstalt, fülle sie mit bizarren Monstern und verpacke das Ganze in ein Gewand aus Third-Person-Shooter-Mechanik im Stil von »Resident Evil«. Ja, manchmal liegt das Gute so nahe...

Protagonist des neuen Titels ist ein Typ namens Sebastian, ein hagerer, eher unscheinbarer Kriminalbeamter, der ausgesandt wird, einen Mord in einer städtischen Psychiatrie aufzuklären. Als er den Tatort eines späten Abends betritt, surren zwar Polizei-

sirenen in der Luft, doch die Autos sind leer. Weit und breit ist kein Beamter, keine Spurensicherung, kein medizinisches Personal zu sehen. Das Furcht einflößende gotische Gebäude wirft dunkle Schatten, breitet sich bedrohlich vor dem Kommissar aus. Die beeindruckende Kameraführung trägt ihren Teil zum unheimlichen Setting bei: Durch ihren besonders tiefen Winkel und das 2,35:1-Bildformat hat man von Sebastians Schulter aus stets einen Großteil der verstörenden Umgebungen im Blick.

Als Sebastian die gigantische Eingangshalle betritt, läuft dem Spieler ein weiterer Schauer über den Rücken. »Riecht nach Blut...«, raunt der Polizei-

Psychopharmaka oder Lobotomie?

- 
 Bedrückend schöne und abwechslungsreiche Schauplätze, bizarre Gegner, angenehmer Wechsel zwischen geradlinigen und offenen Levels; faire, aber nicht zu großzügige Verteilung von Waffen und Munition, macht einfach nur Angst
- 
 Derzeit noch so dermaßen blutig, dass es vermutlich nicht in Deutschland erscheinen wird; noch keine Einschätzung zur Steuerung möglich





✕ Direkt aus der Hölle

MENSCH ODER MONSTER?

Den Vorwurf austauschbarer Standard-Angreifer aus dem Baukasten muss sich »The Evil Within« nun wahrlich nicht gefallen lassen. Die Kreaturen wirken äußerst bizarr und angsteinflößend, manchmal wie Menschen, oft wie dunkelste Albtraumfantasien. Beispielsweise sieht sich die Heldenfigur Sebastian einer geisterhaften Gestalt gegenüber, die ihm mit halsbrecherischem Tempo entgegentürmt, dutzende Arme und Beine ausbreitet und in einem Schwall aus Blut explodiert. Humanoider sind da schon die zombiartigen Wesen, die sich ähnlich verhalten wie die Los Ganados aus »Resident Evil 4«. Allerdings sind ihre geschundenen toten Körper eingewickelt in Stacheldraht oder gespickt mit scharfen Glasscherben. Wir sind gespannt, was sich Gamedesigner Shiji Mikami noch alles einfallen lässt.



beamte, als er sich einen Weg durch leblose Körper von Polizisten, Ärzten und Patienten bahnt. Hier hat ein Massaker stattgefunden. Eine Hinrichtung, die dank stark modifizierter »id-Tech-5«-Engine widerwärtig real anmutet: Jede noch so kleine Blutlache, jede Fleischwunde, jedes zerfetzte innere Organ wird in greller, geschmackloser Genauigkeit en détail dargestellt. Eine Mischung aus virtueller Schönheit und abartigster Zurschaustellung. Erst im Videoüberwachungsraum erhascht man einen ersten Hinweis auf den Amokläufer: Auf den flackernden Bildschirmen erblickt Sebastian einen verummten Mann, der gerade dabei ist, wehrlose Polizisten aufs Blutigste abzuschlachten. Doch dann, nur einen Herzschlag, ein Blinzeln später, steht der maskierte Schlächter hinter Sebastian und schickt ihn mit gezielten Hieben in die Bewusstlosigkeit. Alles wird dunkel. Als Sebastian wieder zu sich kommt, hängt er bereits

neben anderen Opfern gefesselt wie eine Schweinehälfte kopfüber in einem Kühlhaus. Zeit, sich zu orientieren, bleibt ihm nicht: In den kalten Gängen zieht ein bulliger Schlächter mit verschmiertem Muskelshirt und Fleischerschürze seine Runden. Mit scharfem Blick schneidet er eines der anderen Opfer von der Decke, zieht es erbarmungslos auf eine verkrustete Schlachtbank und beginnt, den hilflos zappelnden Menschen bei lebendigem Leib auszuweiden. Panik macht sich breit. Wen wird der Kerl als Nächstes holen? Sebastians anschließende Flucht, bei der er den fleischigen Metzger umschleichen und einen Ausweg aus dem Schlachthaus finden muss, ist geprägt von dem unbändigen Drang, das eigene Überleben zu sichern. Survival-Horror, wie er sein muss: ganz ohne Action, dafür mit umso mehr blanker Angst.

Doch es wäre nicht Mikami, wenn Sebastian einfach so davonkäme. Als der Kriminalbeamte versehentlich einen Alarm im Korridor auslöst, stürmt der Fleischer los, schwingt eine rostige, mit Hautfetzen verschmutzte Kettensäge nach ihm, verfolgt ihn atemlos, während Sebastian an seine menschlichen und körperlichen Grenzen gehen muss, um dem sicheren Tod zu entkommen. »Es ist deutlich schwieriger, Spieler heutzutage noch zu erschrecken«, weiß

Produzent Masato Kimura. »Wir wollen, dass sich die Spieler mit dem Protagonisten identifizieren, dass sie fühlen, was er fühlt. Wenn er sich fürchtet, sollen sich auch die Spieler fürchten.« Erreicht werden soll das vor allem durch Sebastians Verletzlichkeit: Ähnlich wie Harry aus »Silent Hill« und Leon aus dem zweiten »Resident Evil« stellt er sich als einfacher Mensch gegen eine scheinbar übermächtige böse Kraft. Mikamis Ziel mit »The Evil Within«? »Wenn die Spieler sagen, sie haben schon lange nicht mehr so etwas Gruseliges gespielt, dann bin ich glücklich«, schmunzelt Mikami. Wie's aussieht, dürfte das dem Japaner gelingen. Denn »The Evil Within« macht Angst. Eine Heidenangst. Und das ist verdammt gut so.

Sabine Schischka

Und außerdem?

■ Noch keinerlei Infos zu Erfolgen, Demos oder Download-Inhalten ■ Derzeit noch so gewaltbetont, dass eine Veröffentlichung in Deutschland auf der Kippe stehen könnte ■ Kommt 2014 offiziell für Xbox 360, ein Release auf Xbox 720 ist allerdings ebenfalls wahrscheinlich

360LIVE sagt...

Wiederbelebung eines Genres mit alten Tugenden. Aber ob's nicht auch mit weniger Blut und HITPOTENZIAL Eingeweiden klappen könnte?

8.0 von 10

Erhältlich | Herbst 2013 Status | 60% komplett

kurz&knapp

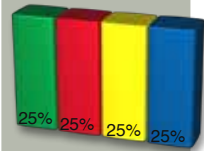
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
EA Sports
Genre | Sport
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neuester Teil der beliebten Fußballsimulation – wie schon 2012 vor allem mit Detailverbesserungen.

das ist drin

- Sprinten
- Dribbeln
- Ball schützen
- Tolle Tore



FIFA 14

Neue Sturmspitzen für den Meister aller Klassen

Neues Jahr, neues »FIFA«. Und wieder einmal stellt sich die Frage: Was will Electronic Arts am seit Jahren schon überragenden Spielprinzip eigentlich noch verbessern? Die Antwort: Details mit so klangvollen Namen wie »Pure Shot«, »Teamintelligenz« und »Variables Tempodribbling«. Produzent Nick Channon erklärt: »Der Schlüssel zum diesjährigen FIFA ist, die Aufregung großartiger Tore zu fühlen. Dazu gehört nicht nur der Schuss selbst, sondern auch der Aufbau und das Finden von Möglichkeiten.« Vor allem die in bisherigen Ablegern oft zu simpel und monoton geratenen Angriffe auf gegnerische Tor will »FIFA 14« zu einem emotionalen Erlebnis machen. Wie schon in Teil 13 dient auch diesmal zur perfekten Ballberührung wieder die »First Touch Control« – allerdings wird nun die Dribbling-

Fähigkeit jedes einzelnen Spielers berücksichtigt. Behalten Leder-Virtuosen wie Lionel Messi und Mario Götze das Runde selbst in heiklen Situationen wie festgeklebt am Fuß, lassen Klumpfuß-Techniker schon mehr Raum für die Verteidiger, um wieder in Ballbesitz zu gelangen. Zudem können die Spieler nun während der Ballführung Sprintdrehungen vollführen, die es ihnen erlauben, in jede beliebige Richtung davonzupreschen. Beide Gameplay-Funktionen in Kombination sorgen vor allem für ein spannendes Mittelfeldspiel, wogegen in »FIFA 13« noch vorrangig um den Strafraum herum gefightet wurde. Ebenfalls neu: »Protect the Ball« – eine Funktion, mit der ein angreifender Gegner abgewehrt werden kann. Channon vergleicht diese Funktion gern mit denen eines Rennspiels: »In einem Rennspiel gibt man Gas mit der rechten Schultertaste und bremst mit der linken. In FIFA 14 sprintet man mit der rechten Schultertaste, beziehungsweise beschleunigt, und mit der linken beschützt man den Ball, beziehungsweise bremst.«

EA setzt also große Stücke auf Mittelfeldgeplänkel: Um die Spaß- und Strategiekurve hier möglichst hochzuhalten, feilt der Entwickler auch weiter an

der KI, die bereits in »FIFA 13« einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht hat. Mit der neuen »Teamintelligenz« sollen nicht nur die eigenen Mannen Situationen besser einschätzen und Chancen adäquat ergreifen können; gegnerische Kicker verfolgen und decken jetzt noch effektiver. »In FIFA 13 haben die Verteidiger ihre Gegner nur ziemlich locker gedeckt«, weiß Channon. »Es gab oftmals große Lücken zwischen Sturm, Mittelfeld und Verteidigung. Wir werden das verfestigen und die Verteidiger näher an ihre Gegner bringen, sodass man viele Kämpfe im Mittelfeld erwarten kann. Man muss den Ball bewegen und das Spiel anpassen.« Ist also beispielsweise ein Robert Lewandowski im Ballbesitz, sitzt ihm schon bald die gegnerische Doppel-Sechs dicht und aggressiv im Nacken. Übernimmt man hingegen die Rolle von Dante oder Mats Hummels in der Innenverteidigung, wirkt die Team-KI unterstützend, vor allem beim Pressing: Lücken werden von den Mitspielern ohne Verzögerung geschlossen, Passwege blockiert und mögliche Passempfänger gedeckt. Ein Fest für Fans des Gegenpressings! Für Strategen und Liebhaber des spanischen Tiki-Taka wird es wahrscheinlich ein bisschen schwieriger.

Dribbelkünstler oder Stolperer?



Sinnvolle Änderungen im Detail, deutlich realistischeres Spielgefühl, verbesserter Karriere-Modus



Noch immer sehr überladenes Startmenü, Spielbalance muss sich erst noch beweisen, grafisch hat sich nicht viel getan

Und außerdem?

■ Ist für Xbox 360 angekündigt; ob's auch für die neue Konsolengeneration kommt, bleibt abzuwarten ■ Ein weiteres großes »FIFA 14«-Feature wollen die Entwickler erst im Rahmen der E3 enthüllen ■ Wer »FIFA 14« schon vor Veröffentlichung Probe spielen will, kann unter <http://svy.mk/YAtbGY> an einer Umfrage von EA teilnehmen und erhält so die Chance, die Simulation im Studio im englischen Guildford anzupspielen

Somit scheinen die neuen Ideen für Angriff und Verteidigung schon mal ausgereift. Doch »FIFA 14« wäre kein »FIFA«, wenn es ausschließlich Wert auf Gameplay und Realismus legen würde. Seit jeher zählt für die Simulation noch etwas anderes: Ästhetik und Leidenschaft. Arjen Robbens legendäre Schlenzer von der rechten Strafraumkante müssen märchenhaft aussehen; die Schweißtropfen von Cristiano Ronaldo zählbar sein; jeder Messi-Treffer muss ein Hochgefühl kolportieren, begleitet von Fangesängen und echter Stadionstimmung, wie bei einem Ruhrderby. Zumindest was das Ballgefühl angeht, sorgt »Pure Shot« für den nötigen visuellen Stil. Anlauf und Winkel können angepasst werden, um den perfekten Schuss abzufeuern. Neuerdings reicht es nicht mehr, einfach nur die B-Taste durchzudrücken, um gegen die Pille zu wuchten – auch das Timing zählt. So sind erstaunliche Volley- und endlich wieder Kunstschüsse möglich, denen es trotzdem nicht an Tiefe, Präzision und Realismus mangelt. »Wir haben viel Forschung hinsichtlich der Ballphysik betrieben und herausgefunden, dass wir den Luftwiderstand falsch simuliert haben«, erklärt Channon. »Wir haben ihn bisher immer linear simuliert, in der Realität ist er aber nicht konstant, sondern variabel. Dadurch kann man den Ball jetzt härter kicken und einen stärkeren Drall erzeugen. Zusammen ergeben sich dadurch realistischere, unterschiedliche Flugbahnen für den Ball.« Damit könnte »FIFA 14« auf diesem Feld selbst dem ewigen Rivalen »PES« Konkurrenz machen, der die Ballphysik schon immer besser beherrschte. Fehlt nur noch ein ausgereifter Karriere-Modus! Dafür hat sich EA ein verfeinertes Scouting-System auf die Fahne geschrieben: Neue Teamspieler werden nun nicht mehr nach ihrer Gesamtpunktzahl ausgesucht, sondern nach ihrem jeweiligen Spielertyp. So lässt sich auch explizit nach Details – etwa einem Außenstürmer, der schnell sprinten kann – suchen. Ferner soll das Scouting in »FIFA 14« auch nicht länger auf die Transferperiode begrenzt, sondern ganzjährig durchführbar sein. Im Mittelpunkt des Ganzen steht laut EA eine komplett neue Zentrale, die angeblich eine der größten Neuerungen seit Einführung des Karriere-Modus vor drei Jahren darstellt.

Was auf dem Papier gut klingt, will EA aber auch ambitioniert umsetzen: Die Entwickler peilen nicht nur einen Serien-eigenen Verkaufsrekord an, sie wollen sogar das kommende »Call of Duty« aus den Verkaufs-Charts verdrängen. Ob's klappt? Anhaltspunkte dazu liefert ein erster Anspielbericht in einer der kommenden Ausgaben.

Sabine Schischka/dr

360 LIVE sagt...

Sinnvolle Änderungen stehen an. Aber reichen sie erneut für die Genre-Krone? Abwarten.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

✕ Mehr Weibchen!

PETITION FÜR FRAUENFUSSBALL IN »FIFA 14«

Die Idee stammt von einer Amerikanerin aus Florida, dürfte aber auch hierzulande gewissen Zuspruch finden: Fernanda Schabarum startete kürzlich eine Online-Petition für die Einführung von Frauenfußball in »FIFA 14«. Zu Recht, muss man fast sagen, denn knapp 47 Prozent aller »FIFA«-Spieler in den USA sind weiblich – behauptet zumindest die amerikanische Entertainment Software Association. Bislang konnte Schabarum 6.000 Stimmen sammeln, 12.000 will die Amerikanerin mindestens einheimsen. Ob aber eine erfolgreiche Petition am Ende wirklich zur Einführung des Frauenfußballs in der Simulation führt? Eher unwahrscheinlich, denn Frauenligen sind bislang finanziell wenig attraktiv. Nur selten werden überhaupt Champions-League-Partien oder das DFB-Pokalfinale der Frauen im Fernsehen übertragen. Hinzu kommt, dass die USA für die Verkaufszahlen von »FIFA« eher ein Tropfen auf den heißen Stein sind. Zumindest verglichen mit Deutschland, Spanien, Frankreich oder England. Wer trotzdem an der Abstimmung teilnehmen möchte, kann das online über die Petitionsplattform Change.org tun.



Erhältlich | 17. September 2013 | Status | 80% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Rockstar Games

Entwickler | Rockstar North

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene-Welt-Action mit schnellen Schlitten und heißen Schnitten.

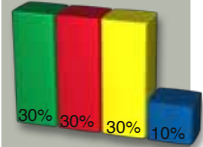
das ist drin

● Coole Charaktere

● Fesselnde Story

● Krasse Action

● Halbnackte Mädels




GRAND THEFT AUTO 5

Nie war Gangstersein schöner: Das neue »GTA« packt dich mit fetten Explosionen, wilden Verfolgungsjagden und derben Ballereien. Mittendrin die drei übelsten Halunken, die Los Santos je gesehen hat: Franklin, Michael und Trevor. Markus »Tuffy Slim« Würstle ist mit den Dreien durch die Straßen gezogen und hat detaillierte Notizen gemacht.

Yo, Tuffy. Willkommen in Los Santos! Ich bin Franklin. Komm, ich zeige dir was von der Stadt. Was ich so treibe? Na, ich bin Mitte 20 und als Schwarzer stehe ich natürlich auf Wassermelonen, Hähnchenschenkel und auf romantische Spaziergänge am Strand. Scheiße, nein, Mann! Das hast du mir echt geglaubt? Du musst ein bisschen misstrauischer werden, wenn du mit mir und meinen Kumpels Michael und Trevor abhängen willst. Wir wollen richtig dicke Kohle abziehen. Wir stehen halt auf Banküberfälle, schnelle Autos und pralle Ärsche. Das gute Leben, verstehst du? Hab' genug vom Dreck hier in Ganton in South Los Santos. Ich will von der ganzen Gang-Scheiße nichts mehr wissen. Die verdammten Ballas können mir die Bälle lutschen. Auch meine Homies von den Grove Street Families sollen mich in Ruhe lassen. Ich will raus aus diesem Ghetto-Drecksloch. Das ist mein verfluchter amerikanischer Traum. Du weißt schon, so ähnlich wie bei Caine aus »Menace 2 Society«. Was? Den Streifen hast du nie gesehen? Musst du dir anschauen, Alter! Wo ich gelernt habe mit einem Scharfschützen-

gewehr umzugehen? Ich merk schon, du musst wirklich neu in der Nachbarschaft sein. Aber egal, genug von mir. Das Kerlchen hier neben mir, das ist mein Rottweiler. Er heißt Chop. Ruhig Blut. Solange ich es nicht befehle, tut der keinem was. Und jetzt komm, ich stell dich meinen Jungs vor. Aber denk dran: Wenn du Scheiße baust, dann war es das für dich. Also reiß dich zusammen, Mann.

DAS IST MICHAEL

Ja, ja, ich weiß. Der Kerl ist Anfang 40, frisch rasiert und trägt teure Anzüge. Michael wohnt in einer fetten Nobelvilla in Rockford Hills und fährt einen von diesen europäischen Sportwagen. Der Typ war mal Gangster und hat einen Deal mit dem Federal Investigation Bureau abgeschlossen. Jetzt sitzt er sich im Zeugenschutzprogramm den Arsch wund. Mit seiner Tochter Tracy, die ihn hasst, seiner Frau Amanda, die ihn betrügt, und seinem Sohn Jimmy, dem alles egal zu sein scheint.

Alter, Tracy? Was für ein süßer Knackpo in den engen Hotpants. Ihren Schlampenstempel würde ich





Täter oder Opfer?

-  Schicke und abwechslungsreiche Grafik, riesige Spielwelt, viele Missionen und Nebenaufgaben, drei Protagonisten und damit auch mindestens drei Story-Handlungsstränge, wie üblich darf man von »GTA« einen bombastischen Soundtrack erwarten
-  Spieldauer bisher nicht absehbar, keine konkreten Infos zum Mehrspieler-Part vorhanden, bis September ist die Wartezeit noch so lang

Und außerdem?

- Sowohl innerhalb als auch außerhalb von Missionen wird man zwischen den drei Protagonisten Franklin, Michael und Trevor hin und her schalten können ■ Wie in »GTA 4« wird es auch hier einen Mehrspieler-Part geben, Entwickler Rockstar schweigt aber noch zu den Einzelheiten; das Einzige, was bekannt ist: Spieler können sich ähnlich wie in »Max Payne 3« zu sogenannten Crews zusammenschließen
- Erfolge? Halten sich noch im Bankschließfach versteckt

✖ Alles nur erfunden?

DIE GANGS VON LOS ANGELES

Der fiktiven Stadt Los Santos liegt die US-Metropole Los Angeles zugrunde. Wie schon »GTA: San Andreas« wird auch »GTA 5« zumindest gelegentlich die Gangs der Stadt thematisieren. Drei Gruppierungen raufen um die Vormacht in den Straßen von Los Santos: die Bikergang namens »The Lost«, die »Grove Street Families« sowie deren Erzfeinde, die »Ballas«. Alle drei Organisationen mögen frei erfunden sein, leiten sich aber von real existierenden Banden ab: beispielsweise dem 1935 gegründeten »Outlaw« Motorradklub und den 1969 in L.A. aus der Taufe gehobenen »Crips« und »Bloods«. Abgefahen: Auch ein sogenannter Juggalo wurde bereits in »GTA 5« gesichtet. Juggalos sind ursprünglich als Clowns verkleidete Fans der Hip-Hop-Truppe »Insane Clown Posse«. In den letzten Jahren hat sich jedoch eine ernst zu nehmende Gang-Szene um die Maskierten gebildet. Da hört es aber noch nicht auf: Der russische Mob, die italienische Mafia, die chinesischen Triaden, die Nazi Lowriders, die Latinos von MS-13... Über 20 reale Banden könnten als zusätzliche Vorlage für eine spannende und bunte Gang-Vielfalt in »GTA 5« dienen.



Oben: Michael vor einem seiner Wagen, einem 7F. Das Ding sieht zwar aus wie ein Audi A6, typisch »GTA« wird's aber keine realen Namen für die Mobile geben. Trotzdem wirst du Nissan GT-R, Ford Mustang und Co. ohne Probleme erkennen können.

Unten: Mit diesem Affen ist nicht zu spaßen, denn das Kerlchen wirft nicht nur mit Bananen...



mir gerne mal aus der Nähe ansehen, wenn du verstehst, was ich meine... Aber schlag dir die Schnecke ganz schnell wieder aus dem Schädel. Nicht nur, dass die Kleine höchstens 17 ist. Michael würde dich auf der Stelle umbringen. Glaub mir, ich würde es nicht drauf anlegen. Weißt du, was er mit dem Kerl gemacht hat, den er mit seiner Frau Amanda im Bett erwischt hat? Das willst du nicht wirklich wissen. Und dann schmeißt die Alte angeblich auch noch sein Geld zum Fenster raus. Ich weiß genau, was du denkst. Die Kohle geht ihm wohl aus, darum macht er bei den Überfällen mit. Nee, nicht so, wie ich Michael kenne. Der hat wahrscheinlich immer noch mehr Asche auf der Bank, als du in deinem Leben jemals sehen wirst. Ich glaube ja, er will einfach nur raus. Er hat die ganze Scheiße satt, will der Lange- weile und seinem kleinbürgerlichen Leben entfliehen. Vielleicht will er auch nur wieder diesen Adrenalin- Kick spüren. Einmal Gangster, immer Gangster, nicht wahr? Der Letzte von unserem Dreier-Gespann fehlt aber noch.

DAS IST TREVOR

Für diesen Hillbilly-Assi ist »White Trash« gar kein Ausdruck. Der verfluchte Psycho hat total einen an der Halbglatze. Pot, PCP, Pappen... Shit! So wie der Kerl ausschaut und wie der drauf ist, hat der so ziemlich alles schon mal eingeworfen. Und wenn er sich das Zeug selber nicht gerade in die Nase jagt, dann vertickt er es. Ganz ehrlich: Wo er wohnt, sagt wohl auch schon so ziemlich alles. Hahaha, in »Sandy Shores«. Kennst du nicht? Auch kein Wunder. Das ist dieser heruntergekommene 3.000 Seelen-Vorort mit Wohnwagensiedlung, in dem ich deine Mama gestern besucht habe.

Dicker, komm mal wieder runter, war nur ein Witz. Jetzt aber zurück zu Trevor. Er war mal beim Militär. Hubschrauberpilot, so wie der hängengebliebene Murdock vom verdammten »A-Team«. Du weißt, was ich meine, oder? Die Ex-Soldaten sind doch alle nicht mehr ganz dicht. Bei dem armen Irren hat Gott aber noch mal ein Auge extra zugedrückt, als es um die geistige Gesundheit ging. Wenn Trevor irgendwas

Pistolen wie die Beretta 92FS und Desert Eagle, Maschinengewehre wie die Heckler & Koch MP5, Sturmgewehre wie die AK-47 oder das M4A1, Scharfschützengewehre, Schrotflinten und vieles mehr... An Waffen wird es definitiv nicht mangeln. Selbst eine Minigun wie hier wird zum Einsatz kommen.



nicht passt, dann hast du ganz schnell mal einen Baseballschläger im Gesicht. Da kannst du schon froh sein, wenn du nicht gleich eine Ladung aus seiner Schrotpumpe frisst. Angeblich hat der verrückte Choleriker ja einen Psychiater. Dass ich nicht lache. Ritalin hilft bei solchen Wutausbrüchen garantiert auch nicht mehr. Ich meine, Trevor ist der lebende Beweis, dass es einfach Leute gibt, die andere gerne verletzen. Ich glaube, der Kerl ist gar nicht interessiert an der ganzen Kohle. Der will einfach nur die Sau rauslassen. Kennst du »Falling Down«? Der Film, wo dieser arbeitslose Bürohengst komplett austickt und Amok läuft? So ist das auch bei Trevor. Nur braucht der gar keinen Grund, um durch die Decke zu gehen.

WILLST DU MITMACHEN?

So, jetzt kennst du uns. Überlege dir, ob du mit einsteigen willst. Du kannst jederzeit einem von uns dreien über die Schulter schauen, egal wem. Sag einfach vor einem Überfall Bescheid und du kannst direkt Michael, Trevor oder mir helfen. Ob du jetzt mit

mir auf einem Hochhausdach sitzt und anrückende Bullen mit dem Scharfschützengewehr ausschaltest, ob du mit Michael die Sporttasche mit Geldbündeln vollstopfst oder mit Trevor pures, blutiges Chaos stiftest, ist egal. Wenn's gerade nicht allzu krass kommt, kannst du bei jedem von uns vorbeischaun.

Lass es dir in Ruhe durch den Kopf gehen und sieh dich ein bisschen in unserem riesigen Los Santos um. Irgendwo habe ich letztsens gelesen, dass die Stadt mit ihrer Umgebung über 144 Quadratkilometer umfasst. Das nenne ich mal einen großen Spielplatz. Perfekt, um den Kopf freizukriegen oder richtig abzufeiern. Tu, was dir gefällt. Kannst dich ja schon mal mit der FIB-Zentrale vertraut machen oder dir das ikonische Vinewood-Zeichen ansehen. Du stehst auf Geschwindigkeit? Klau einfach einem der ansässigen Bonzen sein fettes Sport-Coupé oder sein Muscle Car und leg damit über 250 Sachen auf dem Highway hin. Oder schnapp dir eines der Motorräder, Flugzeuge, Helikopter und Jetskis. Nimm dir einfach, was du willst. Von mir aus tritt den Mann da drüben von

seinem Drahtesel und dreh damit eine Runde. Ich warte dann hier auf dich. Stehst du auf Tiefenrausch? Du willst mit den Haien schwimmen? Dann geh einfach an der meilenlangen Küste tauchen. Alter, jetzt weiß ich Bescheid: Du hängst lieber in einem unserer Strip-Clubs rum oder glotzt auf der Strandpromenade den Mädels in ihren knappen Bikinis hinterher. Hahaha, erwischt! Danach brauchst du ein bisschen Erholung für die Pumpe? Dann geh von mir aus Tennis oder Golf spielen, du Langweiler. Jedem das Seine, nicht wahr?

Da fällt mir ein: Du warst doch sicher schon mal in Liberty City. Diese Stadt an der Ostküste, die irgend so ein paar Nerds für das »GTA 4«-Videogame nachprogrammiert haben. Ich hab mir sagen lassen, dass ein paar Freunde aus LC demnächst in Los Santos vorbeischaun. Ich weiß aber noch nicht, wer alles kommt. Niko Bellic hat keine Zeit, meint er. Vielleicht schaut ja Gay Tony vorbei. Ey, man kann über ihn sagen, was man will, Stil hat der Kerl. Vielleicht kannst du dir dann ja auch ein paar Styling-Tipps abholen.

Na ja, Tuffy, jetzt mach die Biege. Ich muss hier noch einen kleinen Bruch vorbereiten. Würde mich freuen, wenn ich dich bald wiedersehe. Ich verspreche dir, es lohnt sich! Mit uns wirst du nicht nur reich, sondern hast auch die Zeit deines Lebens. Aber wenn du irgendwem auch nur einen Pieps von all dem verrätst, glaub mir, dann finden wir dich. Chop wäre sicher auch dabei. Der Kleine steht nicht nur auf Rindfleisch.

Markus Würstle



360LIVE sagt...

Dass »GTA« ein Knaller wird, steht außer Frage. Wir hoffen auf eine Gangster-Ballade auf ganz HITPOTENZIAL neuem Niveau.

8.5 von 10

Erhältlich | 31. Mai 2013 | Status | 95% komplett

kurz & knapp

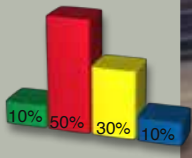
Hersteller |
Codemasters
Entwickler |
Codemasters Southam
Genre |
Racing-Action
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Racing-Simulation mit gemischten Fahrzeug-Klassen, tollem Fahrgefühl und schnittiger Technik.

das ist drin

- Karambolage
- Fahrspaß
- Authentizität
- Traumwetter



GRID 2

Na dann schauen wir dem Top-Racer des Frühjahrs 2013 mal unter die Haube: Start frei zur Probefahrt!

Wo sind eigentlich all die Motorsport-Simulationen hin? In den letzten Jahren haben sie uns zeitweise überrollt, aber seit einigen Monaten scheint der Benzinhahn abgedreht. Wie also das Verlangen nach Geschwindigkeitsrausch und spannenden Positionskämpfen stillen? Die englischen Racing-Spezialisten von Codemasters ergreifen die Initiative und schieben mit »Grid 2« eines der momentan wenigen lohnenden Rennspiele aus der Garage. Entsprechend hoch sind die Erwartungen in der Fankurve. Was kann der neueste

Ableger einer langen Ahnenreihe, die von den »DTM«- bis zu den »Race Driver«-Games so viele Höhepunkte vorweisen kann?

Die Rahmenhandlung um eine fiktive Racing-Liga namens »WSR« macht weder Hoffnung, noch wirkt sie sonderlich originell: Als angehender Profi-Rennfahrer wirst du vom Betreiber der WSR – einem gewissen Patrick Callahan – engagiert, um seinen Bleifuß-Zirkus berühmt zu machen. Völlig verschiedene Fahrzeugklassen ramponieren sich bei diesen Veranstaltungen die Stoßstangen um die besten

Rundenzeiten; Driftfahrer verteilen ihr Gummi auf demselben Fahrbahnbelag wie Stock-Car- oder Tourenwagen-Piloten.

DIE KONKURRENZ IM RÜCKSPIEGEL

Das Regelwerk beschränkt sich demnach quasi nur auf die Zielvorgaben der jeweiligen Rennveranstaltungen. Die meisten Spielvarianten kennt man freilich schon: Standardrennen, Zeitrennen, Checkpoint-Fahrten, Eliminierung, Ausdauerrennen und Touge genannte Serpentin-Duelle etwa. Ein paar



Die gelungene Belichtung von »Grid 2« lässt sich am besten bei Rennen im Sonnenuntergang oder zur Nachtzeit bestaunen. Hier passt quasi alles!



» Hier werden deine Aktionen von brachialen Motorensounds, kreischenden Differenzialen und schlurfenden Ventilsounds perfekt pointiert. «



frische Ideen bringt Codemasters dennoch ein. Dazu zählt auch ein neuer Renn-Typ mit Namen Liveroutes: Während man beispielsweise in Dubai City angast, verändert sich der Streckenverlauf von Runde zu Runde. Wenn Straßenbreiten schrumpfen und Kurvenradien wachsen, hat dies unvorhersehbare Überraschungen zur Folge. Auswendiglernen bringt nichts, vielmehr helfen gutes Fahrvermögen und blitzschnelle Reflexe auf dem Weg zum Sieg. Eine tolle Herausforderung insbesondere für Genrekenner – auch wenn man damit leben muss, dass in diesem Spielmodus keine Minikarte in der linken unteren Bildecke den Streckenverlauf anzeigt. Sonst nämlich schon.

Obwohl sich das Gameplay von »Grid 2« zum größten Teil auf vertraute Ideen verlässt, übt die neueste Codemasters-Schöpfung zügig eine gewisse Faszination aus. Das liegt wohl daran, dass Codemasters literweise Herzblut in die Präsentation steckt: Geschäftsmann Callahan beweist nicht nur treffsichere Trainer-Qualitäten, er kommentiert auch

deinen Fahrstil sehr dynamisch und macht per Telefongespräch im Hauptmenü – einem Computer in deiner zunächst heruntergekommenen, aber gemütlich eingerichteten Garage – auf neue Rennen und Turniere sowie etwaige Karriere-Fortschritte aufmerksam. Das alles wirkt sehr menschlich und zukommend und hält erfreulichen Abstand zum arroganten Charme, den so mancher Charakter in früheren Codemasters-Rennspielen verbreitet hat.

GEHEIME PROTOTYPEN IN SICHTWEITE

Die Rennen selbst bieten quasi alles, was man von einem waschechten Genre-Vertreter erwarten würde: Ob nun mit krass auffrisierten Boliden wie dem Koenigsegg Agera und dem McLaren MP4-12C über den Red Bull Ring donnern oder sich mit den Driftmeistern auf den Serpentinaen des Mizu Mountain im japanischen Okutama im Querfahren überbieten – die Rahmenbedingungen stimmen einfach und sorgen für ein extremes Maß an Mittendrinn-Gefühl. Dazu trägt auch das Verhalten der KI-Gegner bei: Mal agiert einer von ihnen übertrieben aggressiv, ein anderer versucht wiederum dein Überholmanöver zu blocken. Hier wird deutlich, welch gigantischen Erfahrungsschatz Codemasters in »Grid 2« einfließen lassen kann – schließlich haben die Jungs in den letzten zwei Jahrzehnten dutzende hochqualitative Rennspiele entwickelt und sich dementsprechend viel Wissen angeeignet. Falls es dann in der letzten Runde kracht und alle Aussichten auf einen Sieg im nächsten Kiesbett landen, bleiben zwei Möglichkeiten: Entweder du beißt beherzt in deinen

Und außerdem?

- 50 abgefahrte Erfolge, wie »Geschüttelt, nicht gerührt«: Überschlage dich sieben Mal und lande auf den Reifen, so wie James Bond es getan hat
- Das »Racenet« liefert umfassende Statistik-Vergleichsmöglichkeiten, entweder direkt im Spiel, per Web-Interface oder mit der gleichnamigen App für Mobilgeräte
- Download-Inhalte sind bereits bestätigt und werden demnächst einfahren, der erste soll vorwiegend weitere europäische Strecken beinhalten
- Splitscreen-Modus für Zwei-Spieler-Duelle im Offline-Betrieb



✖ Das Racenet

NETZGEBUNDENER RENNZIRKUS

In den Modi der Karriere von »Grid 2« kannst du auch online gegen deine Freunde antreten. Den Kern der Mehrspieler-Veranstaltungen bildet das Racenet. Diese überwiegend aus Statistiken bestehende Anwendung ist Teil von »Grid 2«, aber auch von überall außerhalb mit einem Webbrowser aufrufbar. Zudem will Codemasters eine entsprechende App für die gängigsten Betriebssysteme mobiler Geräte zeitgleich mit dem Erscheinen von »Grid 2« veröffentlichen. Der Sinn der Sache: Das Racenet dient als eigenes soziales Netzwerk und damit als Kommunikationszentrale im Spiel. Wer beispielsweise gespeicherte Wiederholungen auf Youtube hochladen oder persönliche Meilensteine auf Facebook und Twitter posten mag, kann das sehr bequem erledigen. Hübsch auch die allumfassende Statistikübersicht: Du kannst etliche Renndaten deiner Freunde betrachten und mit deinen Werten vergleichen. Ein spezielles Rivalensystem hilft dir außerdem, geeignete Mitspieler auf vergleichbarem Leistungsniveau zu finden. So bleibt der Konkurrenzkampf auch über lange Zeit hinweg brennend – bravo! Bestes Mehrspieler-Feature ist ohnehin der Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einer Konsole.



Nürburgring oder Go-Kart-Halle?

- + Optimales Steuerungs-Konzept, technisch nahezu perfekt, sehenswerte Licht- und Grafikeffekte, viele Online-Möglichkeiten, sehr gelungene Präsentation, viele Anpassungsmöglichkeiten, Tuning geht extrem locker von der Hand, transportiert sehr authentische Racing-Stimmung
- Kein Wettermodell, keine Cockpitsicht, nur 30 Frames pro Sekunde, lange Ladezeiten

Controller und schluckst die Konsequenzen oder du löst den von Codemasters verbauten Gameplay-Airbag »Flashback« aus. Fünf Mal pro Rennen in der Einzelspieler-Karriere kannst du mit dieser Rückspulfunktion Unfälle ungeschehen machen. Profis rümpfen dabei natürlich die Nase, doch Gelegenheitsspieler und wenig frustrierte Zeitgenossen erfreuen sich an diesem Feature, das zudem erstklassig aussieht – nett! Dennoch: Die Statistik merkt sich allerlei Tricks, und auch das Schneiden von Kurven wird elegant unterbunden. Solltest du etwa abkürzen, wird kurzzeitig deine Motorleistung gedrosselt. Im Multiplayer sorgt dieses System für fairen Wettkampf, in der Karriere motiviert es umso mehr, auf richtige Bremspunkte und die perfekte Kurvenlage zu achten.

PLATZ AUF DEM TREPPCHEN?

Wahrlich überwältigend zeigt sich zudem die Steuerung. Sie reagiert sehr direkt auf jedes Lenkkommando. Diese von Codemasters »Truefeel« getaufte Haptik gibt sich dabei überraschend einsteigerfreundlich und arcadelastig, spielt sich letztlich dank der vielen fein ausdifferenzierten Physikberechnungen im Rennverlauf aber doch oft realistischer als manch Konkurrenz-Produkt mit

purem Simulationsgedanken. Ein perfektes Zwischenmaß, das dauerhaften Spielspaß garantiert. Zumal deine Aktionen von kreischenden Differenzialen und brachialen Motoren Sounds perfekt pointiert werden. In Sachen Technik bringt »Grid 2« ebenfalls überzeugende Messwerte auf den Prüfstand. Zwar liefert Codemasters hauseigene »Ego 3.0«-Engine kein Wettermodell und nur 30 Bilder pro Sekunde, diese allerdings zuverlässig ohne Einbrüche der Bildwiederholrate. Wer damit leben kann, findet wunderschöne Strecken vor, die mit jubelnden Zuschauern, vorüberfliegenden Flugzeugen und anderer Staffage toll zum Leben erweckt werden. Auch hier gilt: Wo andere Titel steril anmuten, liefert »Grid 2« die volle Packung Ich-bin-dabei-Gefühl – bravo!

Schön auch, dass das Alles mit einem lässigen Soundtrack-Potpourri aus allen beliebten Musik-Genres untermalt wird. Wenn jetzt noch der Umfang stimmt, die Karriere also erwartungsgemäß wochenlang bei Laune halten kann und auch der Netzcode des Mehrspieler-Modus volle Leistung bringt, kann's losgehen! Unterm Strich der perfekte Zündstoff für die Auslaufrunde der aktuellen Konsolengeneration.

Jan Heinrich

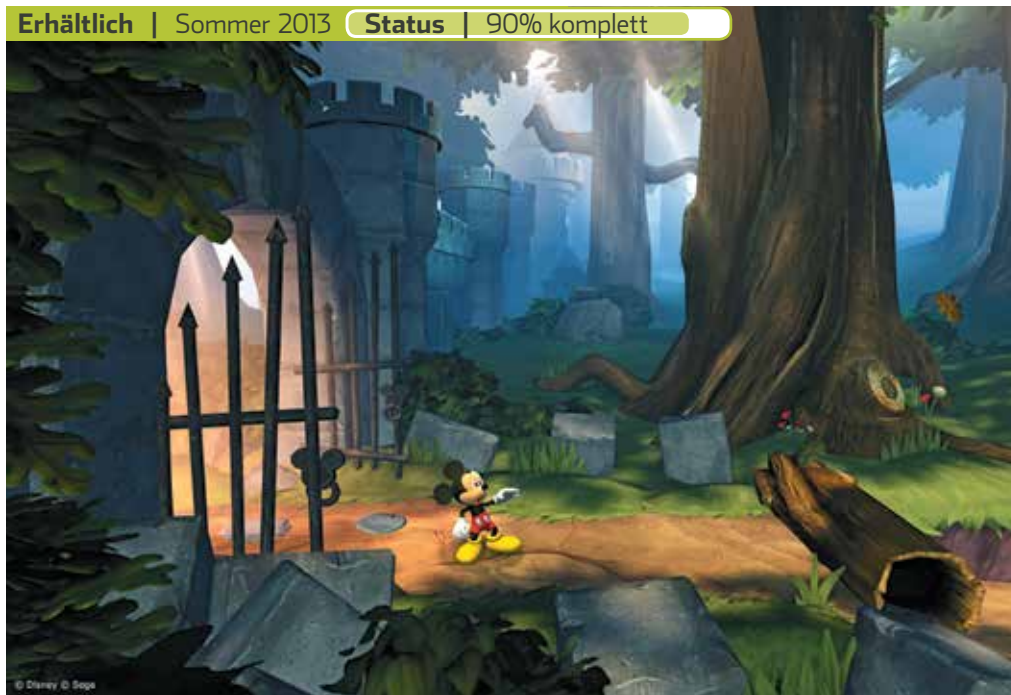
360 LIVE sagt...

Fährt auf derselben Spur wie die Vorgängerspiele und bietet lang anhaltenden Fahrspaß.

HITPOTENZIAL

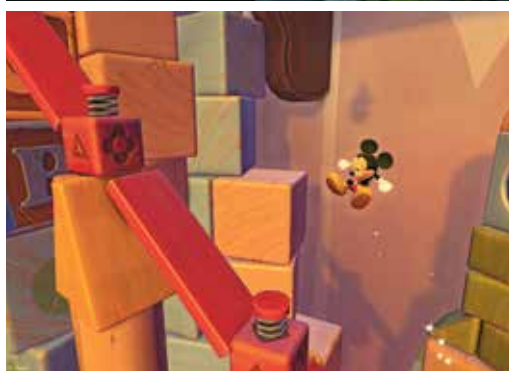
8.5 von 10

Erhältlich | Sommer 2013 | Status | 90% komplett



Micky Maus oder Kater Karlo?

- + Enorm dynamisches Gameplay ohne cineastische Unterbrechungen und anderen modernen Firlefanz
- Bisher drückt sich Sega um eine Aussage zum Thema Koop-Gameplay, etwa Teambildung mit Donald im Stil von »World of Illusion«



CASTLE OF ILLUSION

Wo Sega draufsteht, muss noch lange kein Sonic drin sein...

kurz&knapp

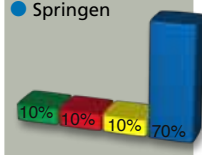
Hersteller | Sega/
Disney Interactive
Entwickler |
Sega Australia
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Herzerfrischender
Jump-and-Run-
Geschicklichkeitstest
voller Farben und
Fröhlichkeit.

das ist drin

- Micky
- Minnie
- Böse Hexe
- Springen



Okay, ich gestehe: Ich bin Donaldist. Ich habe einen Kunstdruck des grimmigen Enterichs an der Wand hängen und bin vernarrt in fast alles aus Entenhausen. Auch Micky Maus hat einen festen Platz in meinem Herzen und das Jump-and-Run-Genre sowieso. Folgerichtig habe ich sofort nach Segas Ankündigung, dass einer von Mickys besten Oldie-Auftritten als Hüpf-und-spring-Star für XBLA modernisiert wird, den Sekt kaltgestellt. Meine Güte, wie viele Stunden habe ich mit dem originalen »Castle of Illusion« auf meiner Mega-Drive-Konsole verbracht? Und wie viele werden es auf der Xbox 360 werden? Immerhin deutet alles auf eine werkgetreue Neufassung hin. Micky Maus läuft jung wie eh und je durch sattgrüne Wälder, springt durch bonbonbunte Zuckerwelten und erfreut sich seines Lebens im keck bemalten Karnevalsland. Obwohl das Gameplay in den 90er Jahren wurzelt, will das Remake zeitgemäß aussehen. Charmant illustrierte Rendevideos bilden ein Rahmenprogramm, das von der Entführung der holden Minnie durch die böse Hexe Mizrabel erzählt. Im Spiel tunken rasante Kamaschwenks und mitreißende

Perspektivenwechsel die abschnittsweise unterteilten Welten in modernes Licht. Niemand muss mit der Erforschung offener Räume Zeit verschwenden. Denn obwohl der dreidimensional inszenierte Look eine Bewegungsfreiheit andeutet, gleichen die Laufpfade eher Schienen. Ähnlich wie beim Jump-and-Run-Höhepunkt »Pandemonium« aus dem Jahr 1996 ist das Abweichen vom Weg nicht vorgesehen. Kenner wissen um die Merkmale dieses Konzepts: Man kann sich auf die Geschicklichkeits-Herausforderungen konzentrieren, sprich auf das Sprungtiming. Wo nämlich moderne Actiongames im Stil von »Tomb Raider« oder »Remember Me« einen Hüpfen nach Antippen der A-Taste vollautomatisch ins Ziel setzen, wird man bei »Castle of Illusion« ernsthaft um Erfolgserlebnisse kämpfen dürfen. Die Sprungtaste eine Zehntelsekunde zu früh angetippt, schon hüpf Micky dem forsch voranschreitenden Spielzeug-Soldaten ins Bajonett. Eine Zehntelsekunde zu spät und der Mausmeister stürzt durch einen finsternen Abgrund ins Verderben. Aber wenn das Timing stimmt, dann landet Micky eine pixelgenaue Sprungattacke auf den Kopf der Patrouille.

Der böse Bube plumpst ins Nirwana, der Weg ist frei und das Glücksgefühl unendlich, vor allem, wenn man auf diese Weise Riesen-spinnen und anderen Bossgegnern den Zahn zieht. Übrigens mehren sich die Hinweise, dass Segas Neufassung die temporeiche Frische und visuelle Appetitlichkeit des Mega-Drive-Originals mit Elementen aus der eher in Richtung Abenteuer gepolten Spielfassung für Segas Master-System-Konsole anreichert. Schalterpuzzles und variable Lösungswege oder Gegner per Wurfattacke mit Kisten aus dem Weg räumen? Wenn's der Abwechslung dient, warum nicht.

Richard Löwenstein

360LIVE sagt...

Kleiner, kunterbunter Jump-and-Run-Spaß.
Wird ein Download-Höhepunkt auf Xbox
HITPOTENZIAL Live Arcade!

8.0 von 10

360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Richard Löwenstein

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Daniel Riedmüller, Alice Klink, Nils Osowski

DRUCK

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

VERTRIEB

BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden,
Tel.: 07623 / 964-0 Fax: 07623 / 964-259,
E-Mail: vertriebsservice@bpv-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,
Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen, 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, Tassiloplatz 7, 81541 München
Covermotiv - Metro: Last Light
Bildmotive von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de



SÖNKE SIEMENS
CHEFREDAKTION (IN ELTERNZEIT)
LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | mit seinem Töchterchen, Chefkoch
FREUT SICH AUF | neue Xbox, Redaktionsbüro



MICHAEL FÖRTSCH
LEITENDE REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Grid 2«, »Sim City« (PC)
FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«, »Rayman Legends«



JAN HEINRICH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Far Cry 3: Blood Dragon«, »Grid 2«
FREUT SICH AUF | »Tales of Xillia«, »Killer is Dead«



SABINE SCHISCHKA
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Metro: Last Light«, »Resident Evil: Revelations«
FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham Origins«, »Thief«



MARKUS WÜRSTLE
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Metro: Last Light«, »Grid 2«
FREUT SICH AUF | »Mag Runner: Dark Pulse« (XBLA), »Duck Tales Remastered«



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



NILS OSOWSKI
FREIER MITARBEITER
LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Army of Two: The Devil's Cartel«, »Zelda: The Wind Waker« (Gamecube) **FREUT SICH AUF** | »Carmageddon: Reincarnation«, »Diablo 3«



MARTINA STRACK
MEDIA & COMMUNICATIONS
LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Giana Sisters: Twisted Dreams«, »Terraria«
FREUT SICH AUF | »Diablo 3«, »Lost Planet 3«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



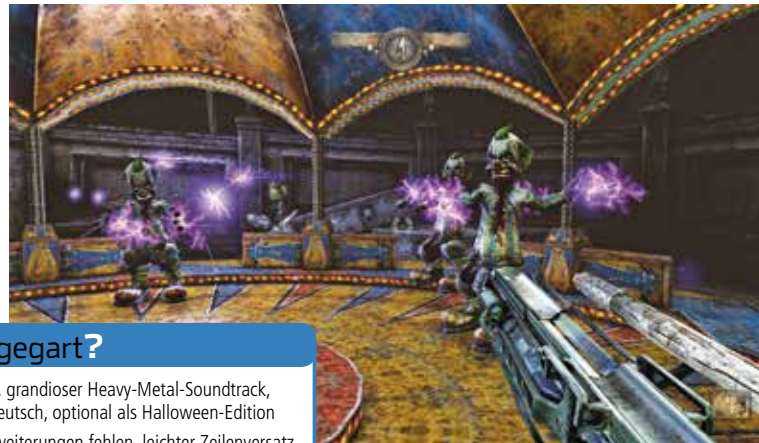
UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 5. April 2013



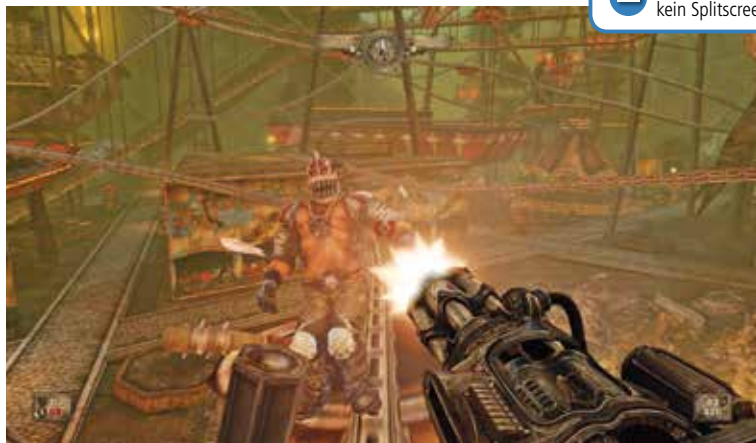
Blutig oder gegart?



Günstiger Preis, grandioser Heavy-Metal-Soundtrack, komplett auf Deutsch, optional als Halloween-Edition



Die meisten Erweiterungen fehlen, leichter Zeilenversatz, kein Splitscreen, deutsche Version stark geschnitten



PAINKILLER: HELL & DAMNATION

Schicksalskampf vorm Höllentor

kurz&knapp

Hersteller | Nordic Games

Entwickler | The Farm 51

Preis | ab 30 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

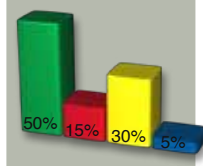
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Neuauflage des Duster-Ego-Shooters mit Koop-Kampagne und witzigen Mehrspieler-Modi.

das ist drin

- Dämonen
- Seelensauger
- Fleischberge
- Engelsgesänge



Ist es wirklich schon knapp zehn Jahre her, dass wir uns beim original »Painkiller« einem Orgasmus aus Action und Dauerfeuer hingegeben haben? In der Neuauflage des PC-Originals säubert Daniel Garner mit einem abgedrehten Waffen-Arsenal erneut den Vorhof zur Hölle, weil er denkt, er könne mit möglichst vielen dämonischen Seelen einen Platz im Himmel erkaufen. Ergo stehen Skelette, Kapuzengeister, ketten-schwingende Fettwänste und fies grinsende Clowns ganz oben auf seiner Abschussliste. Klingt gaga? Ist es auch. Natürlich dient die Story letzten Endes aber nur als Feigenblatt für schwarzhumorige Brachial-Action ohne Gnade.

DÄMONISCHER KUGELFANG

Das Gebotene ist nicht nur brutal schnell, sondern birgt, ob der geradezu hirnverbrannten Gegner-KI, auch nur wenig Anspruch – perfekt also, um mal richtig die Sau rauszulassen! Dennoch ist Fingerspitzengefühl bei der richtigen Waffenauswahl Trumpf: Der Painkiller etwa stellt eine mächtige Nahkampfwaffe dar, die aus mehreren rotierenden Klingen besteht und sich für Nahkampf-Kontakte bestens eignet. Verschiedene Granat- und Raketenwerfer sowie eine Minigun und ein hochgradig effektives Pfahlgewehr – alle mit je einer Sekundärfeuerfunktion – runden das Arsenal ab. Außerdem brandneu in »Hell & Damnation«: Der Soul Catcher – ein Höllengerät, das rasier-

messerscharfe Rotationsscheiben verschießt. Sobald David 66 Seelen in die Tasche gesteckt hat, wird der höllische Putzteufel übrigens selbst zum Dämon und vernichtet daraufhin für kurze Zeit sämtliche Gegner mit nur einem Schuss. Praktisch! Die insgesamt vier Finale der einzelnen Kapitel markieren spannungsreiche Arenakämpfe gegen Satans Generäle – aber mal so richtig große Bossgegner!

SCHNETZELN MIT STYLE

Nach nur knapp vier Stunden ist der Höllenritt durch Klosterinnenhöfe, Katakomben, Kathedralen und weitere architektonisch sehenswerte Örtlichkeiten dann auch schon vorüber. Schade, denn die Optik der geschickt ineinandergreifenden und weitläufig gestalteten Areale gefällt. Sehenswerte Lichteffekte, ein höllisch heißes Texturgewand und neue Zwischensequenzen – passt! Dass man die eine neue Waffe der Konsolen-Version in Koop- und Mehrspieler-Modi zum Einsatz bringt, ändert wenig an einem großen Manko: Für die Deutschland-Version wurde einmal mehr die Zensurschere angesetzt, und sie schneidet extrem tief in die Eingeweide. So kann man etwa im Original viele Kampfsituationen drastisch vereinfachen, indem man heranstürmenden Angreifern die Beine zerfetzt und sie so nahezu kampfunfähig schießt. Aufgrund nunmehr fest mit dem Körper verdrahteter Gliedmaßen ist diese Taktik in der hiesigen

Fassung nicht mehr anwendbar. Zudem schränken die sich vertschüssenden Leichname die Orientierungsmöglichkeit stark ein. Auch lila gefärbtes Blut und einige entschärfte Gegner-Designs nehmen deutlich Stimmung raus. Unser Tipp: die kranke Action als importierte Fassung in die Konsole werfen.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Ich liebe das Original. Hirn aus, Daueraction an! Entsprechend begeistert empfinde ich die HD-Neuauflage – und bin ernüchtert. Neue Levels? Frische Ideen? Fehlangeize. Dazu noch eine verstümmelte USK-Version. Ne, danke. Ich gebe 5.8

Painkiller: Hell & Damnation

GRAFIK

Hinkt der PC-Version zwar hinterher, aber erfüllt ihren Zweck

7

SOUND

E-Gitarren-Massaker und die Original-Soundeffekte – top!

8

STEUERUNG

Gut konfigurierbar und handzähm an den Controller angepasst

7

Kopf aus, Feuer frei: technisch solide Neuauflage eines Dauerfeuer-Shooters. Leider in der USK-Fassung stark geschnitten.

6.2 von 10

VON DEN ENTWICKLERN VON MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GÖTTER UNTER UNS



METRO LAST LIGHT



© 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

A dark, atmospheric poster for the game Metro Light. The scene is set in a dilapidated, underground environment, likely a subway station, with debris scattered on the floor and a large, jagged opening in the wall. A bright, textured yellow light emanates from this opening, casting a strong glow. The title 'METRO LIGHT' is prominently displayed in a bold, black, sans-serif font on the left side, with 'METRO' on the top line and 'LIGHT' below it. The overall mood is gritty and post-apocalyptic.

METRO LIGHT



NUJUSTICE: GUNS AMONG US software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. KNETCT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. All rights reserved.
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.
#119





Erhältlich | 1. Mai 2013



Rasen oder grasen?

- +** Karren, Fahrer und Sponsoren mit Originallizenzen; Karriere-Modus motiviert fast durchgehend mit Freischaltbarem
- Nervige Ruckler, schwammige Steuerung, stellenweise besoffene KI-Fahrer; Vehikel und Kulissen lassen Grafikdetails vermissen

NASCAR THE GAME INSIDE LINE

Wir fahren dann mal in Daytona...

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Eutechnyx **Preis** | ab 1.600 Microsoft-Points
Genre | Rennspiel **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Lizenzstarke Adaption des Krachsport-Rennevents Nascar.

Während ein Tony Stewart in den USA als Held gefeiert wird, kennt den Rennfahrer hierzulande kaum jemand. Wenig verwunderlich also, dass Activision seine Rennspiel-Umsetzung »Nascar The Game: Inside Line« erst ein halbes Jahr nach der US-Veröffentlichung bei uns an den Start schiebt – und das für knapp 20 Euro auch nur als preiswerter Download. Stewart und 41 weitere Piloten klemmen sich an Bord eines ihrer 320 Stundenkilometer schnellen »Cars of Tomorrow« und fahren in Daytona und auf 22 weiteren US-Rennstrecken im Rahmen der »Sprint Cup Championship« anderen im Windschatten hinterher. Mit dem Karriere-Modus können Nachwuchs-Flitzer zumindest im Ansatz fühlen, wie sich der Erfolg in der Nascar-Liga anfühlt. Fahrer bauen, Karre modellieren, Sponsoren und Zaster für den Kauf von Tuning-Material durch gute Platzierungen einfahren – das unterhält ein paar Stunden. Für lang anhaltendes Rennfeeling hat »Inside Line« allerdings zu viele Kratzer und Dellen in der Karosse: Die aggressiven KI-Fahrer schlängeln öfter mal so, als wenn sie eben einen Kasten Bier geleert hätten. Die texturarmen Karren wirken glatter als frisch poliertes Metall. Und die

Fahrphysik verspürt gelegentlich den Drang, die Vehikel wie Pinball-Kugeln von Wänden und anderen Boliden abprallen zu lassen. Im Ansatz vernünftig klingen Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einer Konsole sowie der Online-Mehrspieler für bis zu 16 Personen. Beim einen nerven rucklige Bilder, beim anderen leere Online-Lobbys. Wer also einen Eindruck davon bekommen möchte, wie sich der Rausch der Geschwindigkeit anfühlt, der besucht vielleicht besser amazon.de und investiert dort knapp drei Euro in das eBook »Wir sind dann mal woanders: Cruisin' the USA«. Darin schildert unser Ex-Weltreisender und Jetzt-Vertretungs-Textchef Richard Löwenstein nämlich, wie er in Daytona einen NASCAR-Rennwagen ausprobiert hat – und wie sehr ihn die Probefahrt beeindruckte. Ist allemal unterhaltsamer als dieses Spiel.

Moritz Wanke

Wertung

Halbherzige Nascar-Umsetzung mit für uns Europäer eher semi-interessanter Lizenz.

5.1 von 10

Erhältlich | 10. Mai 2013



Geschichtenerzähler oder Taubstummer?

- +** Fesselnde Geschichte, Charaktere zum Lieben und Hassen, eigensinnig hübsche Comic-Grafik, erstmals deutsche Untertitel, tolle Synchronisation...
- ...leider nur auf Englisch, wer Action erwartet wird enttäuscht, gelegentliche Ruckler, teils misslungene deutsche Untertitel

THE WALKING DEAD

Wer ist das wahre Monster?

kurz&knapp

Hersteller | Flashpoint **Entwickler** | Telltale Games **Preis** | ab 29 Euro
Genre | Abenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Mitreißendes Abenteuer, das ein Leben nach der Zombie-Apokalypse schildert.

Endlich kommen Zombie-Fans ohne Internet-Anschluss in den Genuss des Untoten-Abenteuers »The Walking Dead« von 2012, das für Xbox-360-Spieler bisher nur zum Download auf dem Xbox Live Marktplatz bereitstand. In fünf Episoden, deren Spielprinzip an klassische Adventures wie »Monkey Island« erinnert, erzählen Telltale Games die Geschichte des Kriminellen Lee Everett. Der Mitt-dreißiger wird gerade in ein Gefängnis transportiert, als die Zombie-Apokalypse losbricht. Als das Polizeiauto verunglückt und Lee den Unfall überlebt, könnte das Ende der Menschheit ein neuer Anfang für den Afroamerikaner werden. Dabei geht es aber weder nur um Kopfnüsse noch um reine blutige Action. Gleichwohl beide Faktoren natürlich eine Rolle spielen, verlässt sich Entwickler Telltale fast ausschließlich auf mitreißende Dialoge, ausgearbeitete Charaktere und überraschende erzählerische Wendungen, die einfach nur eine aufregende Geschichte erzählen sollen – und das auch tun.

Die eigensinnig comicartige Grafik ist zwar kein absoluter Hingucker, transportiert aber hervorragend das Flair der Comic-Vorlage von Robert Kirkman. Vereinzelt Ruckler stören

dabei kaum. Lee trifft zudem nicht nur auf modrige Hirnfresser, sondern auch auf Menschen mit den unterschiedlichsten Hintergründen und Vorhaben. Spannend inszeniert und hervorragend auf Englisch vertont, entsteht schnell ein Geflecht, in dem man sich oft fragt, wer das wahre Monster ist: die Zombies oder der Mensch? »The Walking Dead« wurde übrigens nicht umsonst von den 360-Live-Lesern zu einem der besten Download-Spiele des Jahres 2012 gewählt.

Zwar ist die Disk-Version mit knapp 30 Euro etwa einen Fünfer teurer als ihr Download-Pendant, aber selbst das ist noch ein Schnäppchen für die etwa zehn- bis zwölfstündige Kampagne. Zum ersten Mal gibt's zudem deutsche Untertitel, doch die haben leider mit zahlreichen Tipp- und Übersetzungsfehlern zu kämpfen. Trotzdem zugreifen!

Markus Würstle

Wertung

Wer gute Geschichten mag, wird »The Walking Dead« zum Anbeißen finden!

8.7 von 10

TEST



Erhältlich | 17. Mai 2013

kurz&knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

4A Games

Preis | ab 55 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

Xbox Live | nein

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Der zweite Ego-Shooter-Schocker aus der »Metro«-Reihe: packend, düster, mit begeisternder Technik und gnadenlosem Spannungsbogen. Test!

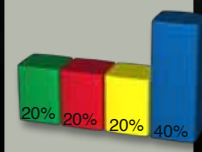
das ist drin

● Frieden suchen

● Munition suchen

● Schwarze suchen

● Wahrheit finden



Bitte an allen Türen zusteigen, der Zug fährt ab! Nächster Halt: atmosphärischer Edel-Shooter mit Tunnelkoller-Garantie. Klaustrophobiker, bitte sofort aussteigen! Alle anderen: zurücklehnen, genießen – aber festhalten! Man weiß schließlich nie, was einen in den dunklen U-Bahn-Schächten erwartet...



Bei der Orientierung hilft Artjom seine Ranger-Ausrüstung. Auf dem Klemmbrett kann man das aktuelle Missionsziel nachlesen, der kleine Kompass zeigt in die richtige Richtung.

✕ Allein, allein

...ODER DOCH ZU ZWEIT?

Wie schon das Vorgängerspiel »Metro 2033« muss auch »Last Light« ohne Mehrspieler-Modus auskommen. Gut so, denn allzu gut würden sich Teamwork- oder Versus-Häschereien nicht in die Einsame-Tunnel-Thematik einfügen. Ganz vergraulen mag Entwickler 4A Games die hartgesottenen Multiplayer-Freunde aber nicht. In einem Interview verrät Kreativ-Direktor Andrew Prokhorov deshalb, dass es doch noch einen Mehrspieler-Part geben könnte. Allerdings nicht als klassische Addon-Erweiterung, sondern als eigenständige Produktion. Diese, so mutmaßt er, könne man zum Beispiel als Download-Game für Xbox Live Arcade anbieten, das Hauptspiel würde dann nicht zwingend gebraucht. Hersteller Deep Silver weist nach diesem Statement aber darauf hin, dass es sich dabei erst einmal nur um eine Idee handelt. Ob und wie rasch die umgesetzt wird, hängt wohl auch stark vom Wollen und den Wünschen der Fans ab. Wie steht's mit dir? Würdest du dir einen Multiplayer-Modus im »Metro«-Universum wünschen? Schreib deine Meinung an redaktion@360-live.de!



Taktisches Schießen: Wer auf bestimmte Körperteile zielt, bringt Gegner damit zum Taumeln oder schießt ihnen gar die Gasmasken vom Kopf.

Drei glänzende Kugeln Eiscreme. Entzückt zeigen die Finger des kleinen Jungen auf ein Werbeschild, während er mit seiner Mutter in der Moskauer Metro-U-Bahn sitzt. Wie verlockend die Nascherei abgebildet ist, ein Flirt zwischen süßer Vanille und einem krossen Waffelhörnchen. Doch mittlerweile sind die einst so bunten Farben der Eiskugeln längst verblasst. Blut und Kratzer überwuchern den kyrillischen Schriftzug darunter. Es ist ewig her, seit Tag für Tag tausende U-Bahn-Pendler an dem verheißungsvollen Süßspeisen-Arrangement vorüberströmten. Heute lässt sich niemand mehr zum Kauf von Leckereien verführen. Ein verheerender Atomkrieg hat alles verändert.

Wir schreiben das Jahr 2034. Der kleine Junge ist zum erwachsenen Mann gereift. Er hat seit damals nie wieder ein Eis gegessen. Der Mann trägt den Namen Artjom und steht als Ranger-Soldat im Dienst der Polis, der zentralen Station des Ranger-Ordens in der Moskauer Metro. Als Ranger ist es Artjoms Aufgabe, das weitläufige Tunnelsystem des U-Bahn-Netzes von Eindringlingen frei zu halten. Außerdem muss er in regelmäßigen Abständen zur toten Erdoberfläche vordringen und Gebrauchsgegenstände finden: Waffenpatronen, Gasmaskenfilter, Spritzenschatullen. Der Abfall der menschlichen Zivilisation ist hier unten, in den Metro-Tunnels,

wo sich die letzten Überlebenden der Menschheit verschanzen, Gold wert, der Rubel längst vergessen. Als neue Währung hat sich Munition durchgesetzt. Hunger kann man damit zwar nicht bekämpfen, wohl aber die Bedrohungen, welche die Bewohner der Metro von allen Seiten umgeben.

Das gilt umso mehr, da der Ausbruch eines Krieges zwischen bestimmten Tunnel-Fraktionen unmittelbar bevorsteht: Faschisten gegen Kommunisten, Banditen gegen Unbeteiligte. Als hätten die Tunnel-Menschen nicht ohnehin einen Überlebenskampf zu führen. Gegen mutierte Tunnelratten, die »Nosalis«, groß wie Wölfe und flink wie Schakale. Fledermausbiester, die zu fett zum Fliegen sind und sich mit ihren ledernen Stummelflügeln an Säulen festkrallen, von wo aus sie ihre Opfer mit Ultraschallschreien betäuben. Die sogenannten »Shrimps«: Krokodil-große Wasserkreaturen, die giftigen

Speichel spucken. Außerdem die »Dämonen«, die wie Geier ihre Kreise am fahlen Himmel ziehen und immer wieder in Sturzangriffen achtlose Kreaturen in den Tod reißen. An Abscheulichkeiten mangelt es dem radioaktiv verseuchten Moskau wahrlich nicht. Doch die Kommunisten der Roten Stationen und die Nazis des Vierten Reichs haben es nur auf eines abgesehen: den letzten Überlebenden der Schwarzen.

WÄHLE DEINE WAFFEN

Wer das Vorgängerspiel »Metro 2033« kennt, weiß um die Schwarzen: bizarre, menschenähnliche Wesen, deren Haut mit einem teerartigen Film beschichtet zu sein scheint. Niemand weiß, woher sie kommen. Dennoch halten viele sie für die größte Bedrohung der Metro, weil sie in die Gedanken eines Menschen eindringen können. Doch wollen sie damit überhaupt Schaden an-

Kellerkind oder Tunneltourist?



Fesselnde und toll inszenierte Story mit vielen Wendungen, gelungene deutsche Sprachausgabe, russische Tonspur ebenfalls mit auf der Disk, höchst atmosphärische Areale, glaubwürdige Figuren, bizarre Gegner, Überraschungen und Schockmomente, astreine Grafik



Sehr linear mit wenigen Möglichkeiten zur Erkundung, keine Nebenmissionen, Gesichtsanimationen der Menschen wirken recht steif, KI nicht immer clever, gelegentlich mangelhafte Lippsynchronität

Gelegentlich machen Bossmonster Artjom das Überleben schwer. Die »Dicke Mama« bringt selbst Hängebrücken zum Einsturz und greift mit ihrem fülligen Schwabbelkörper an.



richten? Oder suchen sie vielleicht nur Kontakt? Die Antwort auf diese Frage hat niemand abwarten wollen, die Schwarzen wurden ausgelöscht – in einer Säuberungsaktion mit Raketen vom Antlitz der Erde gebrannt. Vor einem Jahr, von Artjom persönlich. Nur einer scheint überlebt zu haben. Ist er der Schlüssel zur Vermeidung des drohenden Krieges?

Welche Strapazen Artjom auf der Suche nach dem letzten Schwarzen auf sich nehmen muss, davon erzählt »Metro: Last Light« in eindrucksvollen Bildern, mitreißenden Dialogen und atemlosen Gefechten. Auf Basis von Dmitry Glukhovskys Erzählungen aus der Nach-

Apokalypse-Reihe »Metro« inszeniert sich »Last Light« spektakulär wie ein Leinwandstreifen, ohne es an spielerischer Herausforderung mangeln zu lassen. Das Gameplay aus Schießen, Schleichen, Entdecken, Verstecken, Verstehen und Staunen fesselt über die komplette Spielzeit von knapp zehn bis zwölf Stunden durchgehend, nicht zuletzt dank zahlreicher Story-Wendungen. Dabei ist »Last Light« aber sicherlich kein Shooter für jedermann, denn selbst auf dem niedrigsten von drei Schwierigkeitsgraden verzichtet er weitestgehend auf Zielformat und andere Hilfen. Und so führt Artjoms erster Weg raus aus seinem Zimmerchen in der Station Sparta, rüber zum Schießstand. Dort bekommt man ein Gefühl für die teils sehr unterschiedlich wirkungsvollen Waffen antrainiert. Die Steuerung gleicht sich immerhin bei allen Schießprügeln: Zielen mit der LT-, Abfeuern mit der RT-Schultertaste. Nachgeladen wird über die X-Taste – handlich. Wer das beherrscht, hat schon halb überlebt. Später allerdings ist noch einiges mehr an Controller-Akrobatik nötig. Da wollen in Echtzeit Gasmasken-Filter gewechselt, Stirnlampen angeknipt, Medizinspritzen ins Fleisch gejagt und ein Nachtsichtgerät aktiviert werden, während nicht selten dutzende Gegner schon auf einen kurzen Moment der Unkonzentriertheit lauern. Da ist man manchmal ganz schön überfordert und neigt auch nach Stunden noch zum versehentlichen Drücken falscher Tasten. Standard-Wummen findet man in der Metro übrigens kaum, eher kurios zusammengeschnitzte Nachkriegs-Schießweisen wie die Bastardpistole. Den Namen hat sich der Karabiner wegen seiner



Auf Wolkenbruch folgt Sonnenschein: Das Wetter an der Oberfläche ist ein beeindruckendes Schauspiel, mit seinen Tornado-artigen Stürmen aber auch sehr lebensfeindlich.



✖ Mach mir den Ranger!

MODUS FÜR HARTGESOTTENE

Die sogenannte First Edition von »Last Light« enthält einen speziellen Spielmodus in Ergänzung zur Standard-Kampagne. Dieser »Ranger-Modus« ist nur für echte Könner oder Masochisten zu empfehlen, denn er entzieht dem Tunneltrekker sämtliche Bildschirmanzeigen. Fadenkreuz? Weg! Munitionsanzeige? Für Vollpfosten! Doch nicht nur fehlende Informationen erschweren den Spieldurchgang, auch Munition für Waffen sowie Filter für die lebenswichtigen Gasmasken sind im Ranger-Modus rares Gut. Damit man wenigstens die ersten hundert Meter überlebt, wird der Spieler immerhin mit einzigartiger Ausrüstung ausgestattet, unter anderem mit dem sowjetischen Sturmgewehr AKS-74U und 100 Patronen, die man als Zahlungsmittel in die Verbesserung seiner Startausrüstung investieren kann. Na dann: Viel Glück – du wirst es brauchen!



» Atmosphärisch kann Last Light keiner so schnell den Wodka reichen! «

miserablen Eigenschaften verdient: geringe Präzision, viel zu schnelle Überhitzung, Dampfaustritt bei der Wasserkühlung, wackelige Schulterstütze aus Draht. Ein Wunder, dass überhaupt Leute mit diesem Flickwerk überleben. Besser ist da schon die Kalash, die noch industriell gefertigt wurde und daher ein deutlich zuverlässigerer Kampfpartner ist.

ANGST IM DUNKELN?

Egal ob nun AK-47, Bastardpistole, Luftdruckknarre oder Sniper-Gewehr: Bis zu drei Waffen kann ein Ranger mit sich führen und sie jederzeit bequem und schnell durch Druck auf die Y-Taste durchwechseln. Natürlich nebst anderen Spielereien wie Wurfmesser, Claymores und Brandgranaten. So ausgerüstet wagt man dann seine ersten Schritte aus der Sicherheit der Station heraus. Wo drinnen heimelige Mülltonnen-Feuer brennen und gute Freunde an Bechern mit Pilz-Wodka nippen, brauchst du

draußen ein verdammt straffes Nervenkostüm. Die von pilzartigen Gewächsen überwucherten und ruinösen U-Bahn-Tunnel sind eng, finster und uneinsehbar. Mit der Stirnlampe leuchtet man kaum drei Meter weit, die überall hängenden Spinnweben lassen auf Achtbeiner in der Größe eines Nilpferds schließen, links und rechts vom Hauptweg erstrecken sich schwarze Gänge, aus denen ein Scharren, ein Knurren und leises Trippeln dringt. Und während du einen Fuß vor den anderen setzt, hoffst du inständig, dass du nur die Ratten gehört hast, die sich an den Resten der letzten unglücklichen Abenteurer laben. Meistens aber ist die Hoffnung vergebens und die Geschöpfe der Dunkelheit sind dir bereits auf den Fersen. Statt auf geballte Masse setzt Entwickler 4A Games bei den Gegnern aber auf Klasse. Die Angriffe erfolgen oft unerwartet und bevorzugt aus dem Dunkeln heraus. Gerade bist du noch dabei, einen verrottenden Kadaver um Wertgegenstände zu erleichtern, plötzlich starren dich aus der Dunkelheit zwei tiefschwarze, glänzende Augen an, eine krallenbesetzte Pranke schnellt unter ohrenbetäubendem Gebrüll hervor und erwischt statt deines Fleisches um Haaresbreite nur den leblosen Körper vor dir, den das fauchende Wesen mit sich zurück in die Finsternis schleift. Schock. Herzklopfen. Und schon herrscht wieder genug Stille, um schnell mal die Unterwäsche zu wechseln...

Wohl dem, der es lebend durch die klaustrophobischen Gänge schafft, denn er kommt in den Genuss, immer neue Stationen der Metro zu erleben. Keine gleicht dabei der anderen, obwohl in der Komsomolskaja wie auch in der Oktjabrskaja, der Kurskaja und dem Park Kultury ein gemeinsames Ziel an oberster Stelle steht: Überleben. In den kommunistischen Stationen der Roten Linie hängen verranzte Lenin-Plakate, die hohen Gewölbedecken sind mit rotem Tuch behangen. Im halb überschwemmten Außen-

posten, nur noch Venedig genannt, treiben sich neben Fischern vor allem Schmuggler auf den morschen Holzstegen herum, und im Vierten Reich wehen den Besuchern Reichsflaggen und faschistische Parolen entgegen. Die Atmosphäre, die in den Stationen herrscht, ist mehr als glaubwürdig – eine Mischung aus Verzweiflung, Hoffnung, einer Alles-ist-verloren- und Lass-uns-das-Beste-draus-machen-Einstellung. Die einstigen U-Bahnhöfe wurden zu Baracken und kleinen Öko-Systemen umfunktioniert. Die Schlafstätten sind winzig, spartanisch, oft mehr mit Staub als mit blickdichten Tüchern behangen. Es brennen kleine Öllämpchen, über einem Gaskocher blubbert braune Suppe vor sich hin, ein Händler bietet Konservenfleisch aus der Vorkriegszeit und getrockneten Fisch an, ein Jongleur unterhält eine Schar verlauster Kinder mit bunten Bällen, ein paar Soldaten sind mit Liegestützen beschäftigt, ein alter Mann spielt lang vergessene Lieder auf seiner Ziehharmonika. Da hinten beginnt eine Kneipenschlägerei, dort unterhalten sich zwei Invaliden über Onkel Romanov, der nach einem Abstecher in den Sumpf erst kürzlich wieder aus dem Krankenhaus entlassen wurde. Kurzum: Überall ist was los! Atmosphärisch kann »Last Light« keiner so schnell den Wodka reichen! Und wer öfter mal stehen bleibt, wird mit dem einen oder anderen Informationshäppchen belohnt, das später von Nutzen sein könnte. Etwa der Anmerkung, dass man im Oberflächen-Moor besser die Stiefel aus dem Wasser hält, wenn man seine Beine behalten möchte... Im Übrigen lohnt sich das Zuhören aber nicht nur deswegen, die Dialoge sind auch exzellent deutsch vertont. Obgleich der starke russische Akzent der Figuren hier und da ein wenig aufgesetzt wirkt.

NEUES AUS MOSKAU

All diese Tugenden zeichneten aber auch schon das Vorgängerspiel aus – wo sind also die

Und außerdem?

- 50 Erfolge, acht von ihnen sind geheim; die meisten Erfolge schalten sich nicht im Laufe der Geschichte frei, sondern erfordern bestimmte Aktionen, etwa das Aufstöbern versteckter Munitionskisten, das Abschießen eines Levels ohne Alarm auszulösen oder das Entschärfen von Fallen.
- Die Story-Autoren ließen sich zwar von Dmitry Glukhovskys »Metro«-Romanreihe inspirieren, im Gegensatz zum Vorgängerspiel basiert »Last Light« jedoch nicht auf den Büchern
- Unterstützt (zum Glück) weder Kinect noch stereoskopisches 3D
- Tonspuren in Englisch, Deutsch, Spanisch, Französisch, Italienisch und Russisch mit auf der Disk, Untertitel in insgesamt neun Sprachen

✕ Waffenbau

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

An neutralen Siedler-Stationen innerhalb der Metro-Tunnel kann die Heldenfigur Artjom Handel betreiben, sprich Munitionsvorräte aufstocken, Sekundärwaffen kaufen und den Schießprügel verbessern. Drei Modifikationen stehen zur Verfügung: Ziel-Visiere, Lauf-Erweiterungen und Tuning an Griff und Magazin. Leider ist die Auswahl pro Kategorie recht beschränkt, da nur zwischen zwei und drei Ausbaumöglichkeiten ausgewählt werden kann, und die fühlen sich bei jeder Waffe gleich an. Da wird die Wahl zwischen Laser- und optischem Zielvisier, Schalldämpferaufsatz, Laufverlängerung und größerem Magazin schnell langweilig. Wir stellen es uns großartig vor, wenn man aus Rohmaterialien eigene Waffen zimmern dürfte – insbesondere, da ohnehin jede Menge Teile und Schrott in den Tunneln herumliegen. Außerdem fallen einem im Spielverlauf ständig schräge Schießprügel-Skurrilitäten mit Druckluft-Pumpe, Wasserkühlung und anderen Eigenbau-Eigenschaften vor die Füße. So etwas nicht nur finden und sammeln, sondern selbst zusammenstellen – das wäre was gewesen!



» Texturen, Licht, Schatten, Animationen: Das sieht alles aus wie auf der nächsten Konsolengeneration. «

Neuerungen? Die Antwort: an der Oberfläche. Waren Abstecher ans verstrahlte Überirdische in »Metro 2033« noch eher die Ausnahme, muss Artjom nun wesentlich häufiger giftige Luft schnuppern. Natürlich niemals ohne Gasmaske mit passendem Filter! Wer ohne die loszieht, erstickt nach wenigen Sekunden unter starkem Röcheln und bestialischem Husten. Also lieber per LB- und X-Taste die Gummimaske überstülpen. Die Uhr an Artjoms Handgelenk piepst bedrohlich, sobald der Filter per LB- und A-Taste gewechselt werden muss. Das heißt: etwa alle vier Minuten. Nun aber Augen auf! Denn wo die unterirdischen Schächte Moskaus noch verhältnismäßig übersichtlich waren, breitet sich vor den eigenen Augen nun die ganze Weite der zerstörten Metropole aus. Gebäude sind in sich zusammengefallen, offene Stahlkonstrukte ragen verrostet in den Himmel. Linienbusse verrotten wie Skelette am Rand des aufgebrochenen und geschmolzenen Asphalts und schwarzgebrannte, knorrige Bäume heben ihre dünnen Ästchen warnend in den beißenden Wind. Wenn ein Sturm aufzieht, schlägt es Artjom prasselnd die Regentropfen gegen das Visier seiner Maske; tritt er in Schlammpfützen, verdecken Matschspritzer seine Sicht. Hier lebt nichts. Zumindest nichts Menschliches. Doch die tote Erde hat sich seit dem letzten Treffen erwärmt. Wo im atomaren Winter einst riesige Gletscher und Eismassen Moskaus Antlitz prägten, stehen Großteile der Stadt nun unter Wasser. Eine dünne Eisschicht bedeckt tiefere Gewässer, hält jedoch trügerischerweise kein Gewicht und liefert ihre Begeher sogleich an die garstigen Wasserbewohner aus: mannshohe mutierte Krebs-Viecher mit Scherenklauen, deren Schädel so stark gepanzert sind, dass selbst Kugeln keinen Weg hindurch finden. Blindes Geballer ohne jede Taktik sichert also garantiert kein Überleben. Das gilt für Mutanten-Monster

ebenso wie für menschliche Feinde. Ist Artjom mal nicht an der Oberfläche oder in den U-Bahn-Tunneln unterwegs, muss er beispielsweise Banditenlager infiltrieren oder ungesehen aus Stationen entkommen. Eine falsche Bewegung, und der Alarm hetzt ihm bald eine ganze Armada auf den Hals. Ein Leisetreter-Ansatz ist gefragt! Also flugs per B-Taste in die Hocke gehen und sich vorerst hinter ein paar Metallkisten verschanzen. Die Umgebung beobachten, Routen der Wachposten abstecken und Lichtquellen lokalisieren. Da es sich ohne Beleuchtung eindeutig besser schleicht, kann Artjom mit flinken Fingern grelle Glühbirnen aus ihren Fassungen schrauben, flackernde Kerzen auspusten, Neonröhren mit der Schalldämpferpistole zerschießen oder auch mal sämtliche Sicherungen aus einem Kasten rausdrehen und das Wachpersonal im Dunkeln stehen lassen. Beim Spiel mit den Schatten hilft erneut Artjoms Armbanduhr: Leuchtet auf ihrem Display ein kleines blaues Licht, kann der Ranger entdeckt werden. Wenn nicht, ist er gut getarnt und kann in aller Seelenruhe darauf warten, dass ihm ein Opfer direkt ins Messer läuft. Das passiert nicht selten, denn die Cleverness der KI schwankt stark. Mal richten sie ihr Laser-Visier aus hundert Metern Entfernung in unglaublicher Präzision direkt auf deinen Schädel, ein anderes Mal steht Artjom mit gezückter Waffe direkt neben ihnen, ohne dass sie ihn wahrnehmen – merkwürdig.

HIER GEHT'S LANG!

Schade bloß, dass sich »Last Light« wie schon sein Vorgänger wieder arg linear präsentiert. Alternative Wege ans Ziel gibt es nicht – höchstens mal eine abzweigende Sackgasse, an deren Ende ein bisschen Munition zu holen ist. Weitere Gänge sind entweder mit Geröll verschüttet oder durch Türen verschlossen. An der Oberfläche ein ähnliches Bild: Egal, wie weit das Auge sehen

Was den Gesichtern an Lebendigkeit fehlt, reißen meist die hervorragenden Dialoge wieder raus. Tipp: Unbedingt auch mal auf Russisch anhören!



kann, der Aktionsradius wird durch tiefe Abgründe, blockierte Ruinen, tiefe Gewässer oder auch mal durch Gebiete versperrt, in denen die Radioaktivität noch so hoch ist, dass sie dich in Sekunden zersetzt. Geschickt gemacht, aber trotzdem irgendwie unbefriedigend. Zumindest an der Oberfläche hätte ein wenig mehr Spielraum drin sein dürfen. Auch abseits der Story, die in Kapiteln wie ein Tagebuch aus Sicht Artjoms erzählt wird, gibt es leider nichts zu tun. Keine Nebenmissionen, keine Freizeitbeschäftigung. Es sei denn, man zählt das Wodkaaufen an der Bar und die Besuche im Bordell dazu. Funktioniert aber nur bedingt, denn Auswirkungen aufs Spiel haben Trink-Eskapaden und heiße Techtelmechel nicht. Hach, wie fantastisch wäre es gewesen, mit dem alten Vasili eine Partie Schach zu spielen!

Trotzdem verzeiht man's dem Spiel in Nullkommanichts, denn wo »Last Light« an Freiheiten spart, zählt es der Spielspaß hundertfach mit seiner Inszenierung zurück. Die Macher setzen stark auf überraschende Skript-Ereignisse

und brillante Kamerafahrten, die dank 4A Games eigener »4A«-Engine auch noch verteuftelt gut aussehen. Da kriegt man regelrecht Gänsehaut, wenn sich Artjom an der Oberfläche die Hand vors Gesicht hält und die Sonnenstrahlen glänzend und reflektierend durch seine Finger brechen; wenn dich plötzlich ein Grubenmonster anspringt und dort, wo andere auf Bewegungsunschärfe setzen, selbst einzelne Falten und Schuppen zählbar sind; und wenn du dein Feuerzeug an einige Spinnweben hältst und mit offenem Mund zuschaust, wie die Flammen die feinen, glänzenden Fasern langsam auffressen. Texturen, Licht, Schatten, Animationen: Das alles könnte so auch aus einer Präsentation der nächsten Konsolengeneration stammen und beweist wieder einmal, wie viel man aus der Xbox 360 noch herausholen kann. Optischer Verbesserungsbedarf besteht eigentlich nur bei menschlichen Gesichtern. Die waren schon in »2033« ein Härtefall und wirken auch diesmal recht steif und emotionslos. Wirklich auffällig und störend ist das aber nur in Dialogen, bei denen

man seinem Gesprächspartner direkt gegenübersteht. Dann wirken die leeren Augen, die ins Nichts zu starren scheinen, besonders unwirklich.

UNTERIRDISCH GUT!

Davon abgesehen darf man »Last Light« unumwunden als eine der attraktivsten Schöpfungen auf der aktuellen Konsolengeneration bezeichnen. Damit meinen wir die technische Umsetzung, aber auch wie sich das Gesamtkunstwerk aus menschlichen, lyrischen, schwermütigen und hoffnungsvollen Momenten zusammenfügt. Bemerkenswert, dass das Entwicklungsteam von 4A Games die großartige Stimmung mit so viel spielerischer Abwechslung schlüssig verknüpfen kann: Wilde Fahrten auf Schienenfahrzeugen durch die dunklen Tunnel wechseln sich mit kniffligen Schleichpassagen, actiongeladenen Feuergefechten, rasanten Stationsfluchten, unheimlichen Wanderungen in der Dunkelheit und sogar gelegentlichen Bosskämpfen ab. Wem hier langweilig wird, der schläft auch beim Bungee-Jumping ein. Obwohl die Story diesmal nicht aus der Feder von »Metro«-Autor Dmitry Glukhovsky stammt, fängt sie das Flair seiner Bücher perfekt ein und strickt die Geschichte um Ranger Artjom sinnvoll weiter. Endlich erfährt man auch ein wenig über dessen Geschichte, wie er zu dem geworden ist, was er ist, und wieso er als einziger Mensch mit den Schwarzen kommunizieren kann. Wer den ersten Teil gespielt hat, findet allerdings leichter den Einstieg. Alle anderen bekommen die Feinheiten zwar im Laufe der Zeit nach und nach erklärt, tun sich zu Spielbeginn aber schwerer mit bekannten Gesichtern, den Hintergründen des Raketenangriffs und vor allem dem geheimnisvollen Bunker D6, der diesmal eine größere Rolle spielt. Wer »Metro 2033« also noch nicht kennt, hat nun einen guten Grund mehr, das Erlebnis nachzuholen. Denn wer das tut, kann »Last Light« umso vollendeter auf sich wirken lassen.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Wahnsinn, was 4A Games hier wieder geschaffen hat: Atmosphäre, Grafik und Story sind top. Nur einige unschöne Grafikfehler und Langweiler-Abschnitte trüben bei mir den Tunnelspaß. Tipp: Unbedingt mal mit russischer Tonspur anspielen! Ich gebe 8,7

Metro: Last Light

GRAFIK

Spektakulär, knackscharf und bildhübsch

9

SOUND

Tolle deutsche Synchro und bedrückende Klangkulisse

8

STEUERUNG

Sauber, präzise, aber ein wenig überladen

8

Nahezu perfekte Mischung aus Schießen und Schleichen, Schocken und Staunen. Und die Atmosphäre bläst dich weg.

8.9 von 10

FUSE

Koop-Ballerei mit Alien-Waffen

Was ist der Grund dafür, dass sich die Menschheit stetig selbst vernichten will? Der Antwort auf diese Frage jagen Philosophen seit Jahrhunderten nach – und auch der Third-Person-Shooter »Fuse« bleibt sie uns schuldig. Eines steht jedoch fest: Im Alternativ-Universum dieses Third-Person-Shooters bekommt die US-Regierung eine Alien-Energiequelle namens Fuse in die Hände. Doch statt Gutes damit zu tun, nutzt sie diese zur Entwicklung verheerender Waffentechnologien. Der eher banalen Story fällt dazu leider kaum mehr ein als die übliche Terroristen-Masche. Soll heißen, eine paramilitärische Organisation namens Raven stiehlt das Fuse, und das CIA eilt zur Rettung. Es schickt ein vier Köpfe starkes Einsatzteam namens Overstrike 9 in alle Welt. Als Kulissen dienen meistens Militäranlagen und Bunker im austauschbaren Beliebig-Design; ein bisschen Farbe kommt bei Einsätzen auf einer japanischen Insel oder in den verschneiten Bergen von Pakistan ins Spiel.

Via Schulterkamera wird man Zeuge, wie sich vier Soldaten durch Horden von Söldnern und Kampfrobotern ballern. Der Spieler führt immer nur eine Figur, während sich die KI um das Tun der verbleibenden drei Kameraden kümmert. Diesen Job erledigt sie auf eher unauffällige Weise. Weder lösen gewitzte Koop-Aktionen Begeisterung aus, noch muss man sich über allzu viel dummes Herumstehen

in der Gegend beklagen. Leider entwickeln die vier Kameraden über die gesamte Spieldauer keine sonderlich interessanten Wesenszüge – sie alle könnten einem x-beliebigen Shooter entstammen. Dass der Anführer Dalton Brooks früher mal für den jetzigen Feind gearbeitet und die attraktive Isabelle keine Lust mehr auf ihren Agenten-Job hat und deswegen jetzt ihr US-Vaterland verteidigt: All das erfährt man eher am Rande im Zusammenhang mit der Charakterauswahl. Danach ist davon kaum noch die Rede.

Ihren Mangel an Persönlichkeit machen die vier Helden immerhin durch sinnvolle Waffen-Spezialisierung und Gameplay-Integration wett. Jeder der vier trägt bis zu drei Waffen mit sich herum – eine Haupt- und Neben- sowie eine spannende Xenotech-Waffe, die auf der instabilen Fuse-Technologie basiert. Jetpack-Soldaten, Kamikaze-Dronen, bullige Kampfroboter, massive Bossgegner und dergleichen mehr bearbeitet Jacob mit seinem »Bogenwerfer«. Dessen Quecksilber-Bolzen stecken die »Fuse«-Terroristen in Brand. Dalton verlässt sich auf seinen »Magnet-schild«. Damit erzeugt er vor sich eine schützende Wand, welche gegnerische Projektile verschluckt. Gleichzeitig ist der Schild für das Gewehrfeuer des eigenen Teams durchlässig und verstärkt dieses sogar. Isabelle greift zur »Splitterkanone«. Deren Schüsse umschließen Feinde mit Kristallen, machen sie bewegungsunfähig und lassen jene nach weiterem



Zockt man nicht mit einem Trupp aus vier menschlichen Spielern, kann man mit der Back-Taste zwischen freien Teammitgliedern hin und her wechseln.

Und außerdem?

- 40 Erfolge, unter anderem für das Voranschreiten in der Kampagne
- Wurde von Insomniac Games entwickelt, die für die Playstation-exklusiven Spieleserien »Spyro«, »Ratchet & Clank« sowie »Resistance« verantwortlich zeichnen
- Insomniac hat schon im Vorfeld bestätigt, dass es keinen Online-Pass und keine Mikrotransaktionen geben wird
- Mehrspieler-Demo bereits auf dem Marktplatz zum kostenlosen Download erhältlich

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

Insomniac Games

Preis | ab 65 Euro

Genre | Third-Person-Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

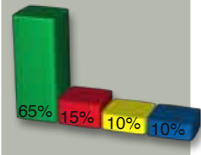
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

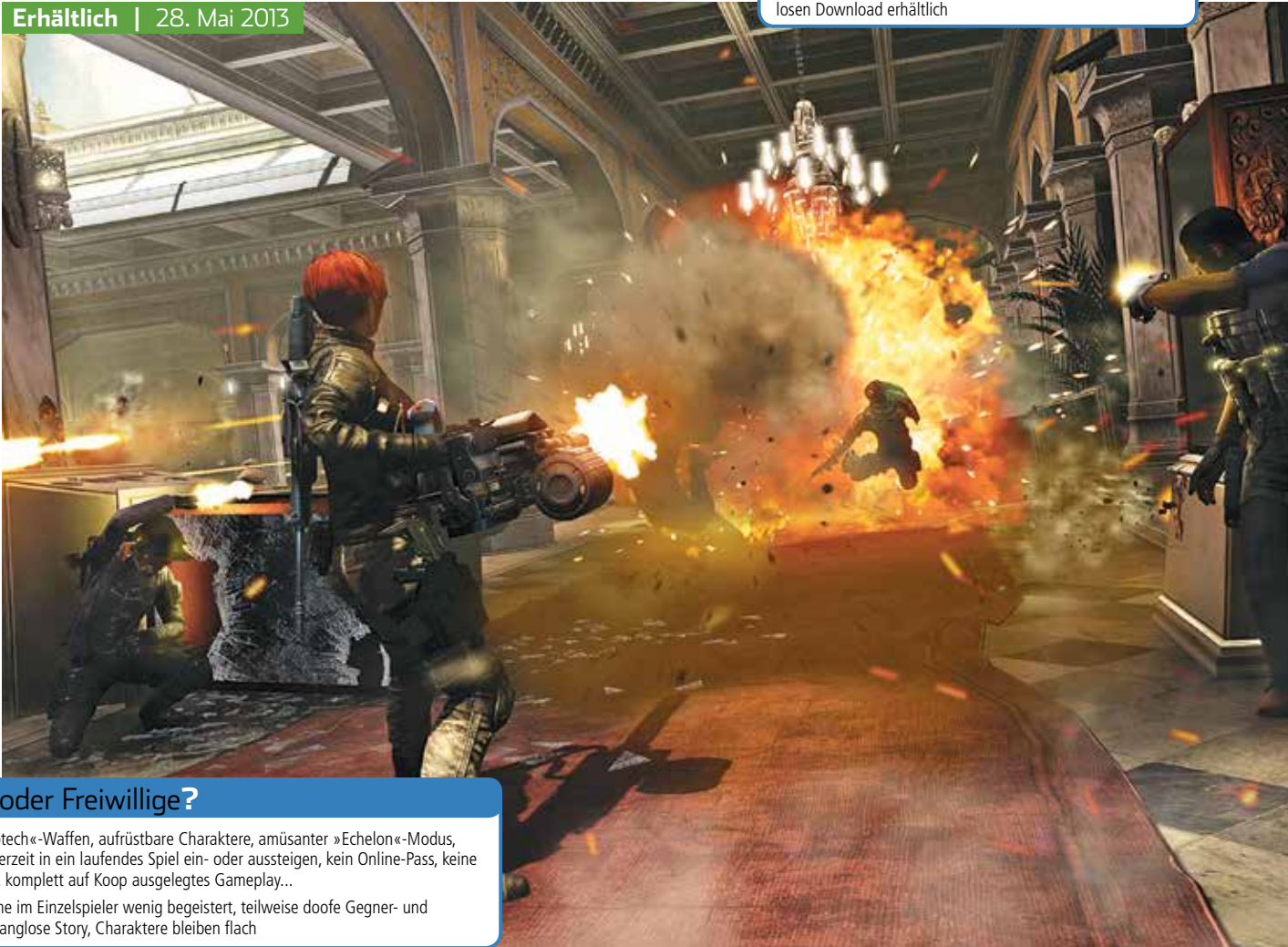
Koop-Shooter mit coolen Waffenideen und spaßigem Wellen-Modus.

das ist drin

- Xenotech-Waffen
- Normale Waffen
- Nahkampf-attacken
- Granaten werfen



Erhältlich | 28. Mai 2013



Spezialeinheit oder Freiwillige?

- ⊕ Ausgefallene »Xenotech«-Waffen, aufrüstbare Charaktere, amüsanter »Echelon«-Modus, Freunde können jederzeit in ein laufendes Spiel ein- oder aussteigen, kein Online-Pass, keine Mikrotransaktionen, komplett auf Koop ausgelegtes Gameplay...
- ⊖ ...weshalb das Game im Einzelspieler wenig begeistert, teilweise doofe Gegner- und Verbündeten-KI, belanglose Story, Charaktere bleiben flach



✖ Heiße Fusion

ES HAT BUMM GEMACHT...

Wer weit genug im Rang aufsteigt, kann bei allen vier Charakteren die sogenannte Fusion-Fertigkeit freischalten. Sobald sie verfügbar ist, bricht auf Kommando für einige Augenblicke das Chaos aus: Dalton, Jacob, Isabelle und Naya sind kurzzeitig unverwundbar und dürfen bei erhöhter Feuerrate unendlich Munition mit ihrer »Xenotech«-Waffe verballern. Ein Heidenspaß, wenn auch immer nur von kurzer Dauer. Im Spielverlauf lässt sich diese Fusion-Fähigkeit weiter aufrüsten: Dadurch wird beispielsweise deren Einsatzdauer erhöht oder der Lebensenergievorrat des gesamten Teams aufgefüllt. Prima Sache!



✖ Echelon-Modus

NOCH MEHR KOOP...

1 Neben der komplett kooperativ spielbaren Kampagne überzeugt der spaßige »Echelon«-Modus. Ähnlich dem aus der »Gears of War«-Serie bekannten »Horde«-Modus treffen sich bis zu vier Spieler in sechs Arenen und bezwingen Angreifer-Welle um Welle. Fetzt zu zweit, zu dritt oder zu viert – die Jagd auf den Highscore macht aber auch Einzelgängern Spaß.

2 Der Echelon-Modus gibt sich herausfordernder als die Kampagne, da die zahlreichen Gegner nahezu überall in die Arena einfallen können; weil nebenbei zufällige Aufgaben – wie zum Beispiel das Beschützen eines Fuse-Kanisters – erledigt werden sollen; und weil immer wieder massive Zwischen- und Bossgegner den Adrenalin-Pegel heben.

3 Das Hauptmenü enthält einen Unterpunkt, der direkt zu Inhalten auf dem Marktplatz führt. Ob das auf kommende Downloads für den Echelon-Modus hinweist? Pure Spekulation. Es steckt auch so genug Stoff in »Fuse« drin. Kampagne plus ein bisschen Spaß mit dem Echelon-Modus, da wird man locker 15 Stunden und mehr prima unterhalten.



Beschuss in tausend kleine Teile zerspringen. Naya bevorzugt derweil das »Warp-Gewehr«, das Wurmlöcher erzeugt und Gegner im Ganzen verschlingt. All das ist nach Belieben miteinander kombinierbar, was oft durchschlagende Kettenreaktionen zur Folge hat. Eingespielte menschliche Teams säubern Ränge mit einem Dutzend und noch mehr Söldnern dadurch in nur wenigen Sekunden. Fantastisch, wie dynamisch sich das spielt! Auch dank der grundsätzlich guten Steuerung. Zielen mit der LB-Taste, Schießen per RB, Sprinten mit dem A-Knopf, mit B in Deckung gehen... die Tastenbelegung ist fix verinnerlicht. Einziges Manko: Das Umsehen und Zielen mit dem rechten Analogstick beschleunigt mit zunehmendem Drücken des Sticks massiv bis zur Übersteuerung. Daher ist eine längere Eingewöhnungsphase vonnöten.

Typisch für aktuelle Shooter, liegt auch »Fuse« ein Klassensystem zugrunde. Für Treffer und mehr lässt das Spiel Erfahrungspunkte springen, die bei Stufenanstieg diverse Nützlichkeiten freischalten. Der Talentbaum trägt viele Früchte, beispielsweise mehr Lebensenergie und erhöhten Waffenschaden sowie sehr persönliche Boni: Naya macht sich kurzfristig unsichtbar, Isabelle heilt die Gruppe, Jacob stellt Fallen und Dalton baut Deckung. Das bringt mehr

Abwechslung ins Gameplay und motiviert zum Weiterspielen, zumal Spielwährung weitere Boni freischaltet, mehr Sammelmunition beispielsweise. Prima!

Besonders auf den unteren der drei Schwierigkeitsgrade zeichnet sich »Fuse« leider durch eher dümmliche Schießbuden-KI der Feinde aus. Aber das wird vom hohen Gegnereinsatz und dem hohen Tempo in aller Regel wettgemacht. Die fair gesetzten Speicherpunkte und der flüssige Bildaufbau sind weitere Pfeiler für einen insgesamt sehr überzeugenden Spielfluss. Ja, technisch gibt sich »Fuse« sehr solide. Brachiale Explosionen und sehenswerte Partikel-Effekte machen sich prima als Hingucker inmitten der oft knackig-bunten und nur gelegentlich etwas arg eintönigen Kulissen. Bei wuchtig klingenden Waffen und passend orchesterlicher Musikuntermalung lässt sich auch nur über die unauffällige deutsche Synchro meckern, die sich qualitativ zwischen gelungen und mittelpärchtig präsentiert. Man merkt der ganzen Produktion an, dass sie sich auf das Koop-Erlebnis mit bis zu drei Online-Freunden oder einem Splitscreen-Partner konzentriert. Einzelgängern macht das hier nur mäßig Spaß. In der Gruppe dafür umso mehr.

Markus Würstle

Darum keine Wertung:

Leider erlaubt uns eine Terminsperre des Herstellers die Vergabe einer Wertung erst knapp eine Woche nach Erscheinen dieser Ausgabe. Daher an dieser Stelle nur Fragezeichen statt Noten – diese werden aber auf www.360-live.de sowie im kommenden Heft nachgereicht.

Fuse

GRAFIK

Effektreich, seltene Einbrüche der Bildwiederholrate

SOUND

Mäßige deutsche Synchronisation, einschlagende Effekte

STEUERUNG

Übersteuert leicht, nach Eingewöhnung aber gut

Besonders auf Koop ausgelegter Third-Person-Shooter, der sich für Einzelspieler nur bedingt eignet.

?

?

?

?..? von 10



Erhältlich | 24. Mai 2013

**BESSER
ALS
RESI 6!**

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Capcom Japan

Genre | Survival-
Horror

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

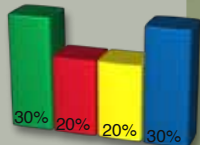
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Eher durch Hochspannung als Action geprägter Überlebenskampf nach Vorbild der drei ersten »Resident Evil«-Games.

das ist drin

- Furcht
- Erkunden
- Rätsel
- Monster plätten



RESIDENT EVIL REVELATIONS

Kann es denn die Wahrheit sein? Seit Jahren wünsche ich mir ein richtiges »Resident Evil« für die Heimkonsole. Ein Spiel, das auf klassische Survival-Horror-Tugenden setzt. Eines, das meine Nerven richtig hart rannimmt. Mit »Revelations« hat das Warten endlich ein Ende.



Ob sich ein Monster hinter dem blutverschmierten Vorhang versteckt? Das musst du schon selbst herausfinden.

✖ Der Raubzug-Modus

DOCH NOCH KOOP!

Die in der »Resident Evil«-Serie seit dem fünften Teil prominente Koop-Komponente fehlt auch in »Revelations« nicht. Im Rahmen des »Raubzug«-Modus ziehen zwei Spieler gemeinsam los und geben richtig Zunder – Dauerfeuer ist angesagt, zumindest soweit es die limitierten Munitionsvorräte zulassen. Insgesamt 21 Kulissen stellen sich dafür zur Wahl, mit jeweils rund zehn Minuten an Spielumfang. Drei Schwierigkeitsgrade stehen für lang anhaltende Herausforderung gerade. Am Ende jedes Kapitels winken Erfahrungspunkte, die den Heldencharakter aufleveln und neue Ausrüstung freischalten. Unterschiedliche Hauptfiguren bieten zudem andere Fähigkeiten: Jill steht für eine erhöhte Pistolen- und Maschinengewehr-Feuerrate sowie zügigere Nachladegeschwindigkeit, während Parker auf dieselben Boni bei Schrotflinten sowie erhöhten Nahkampfschaden setzt. Das spielt sich überraschend frisch und ist für mehrere Stunden gemeinsames Zocken gut. Leider gilt die Koop-Funktion nur für Online-Spieler. Schade. Für Splitscreen-Action hätten wir ein Auge und ein Bein gegeben. Okay, nicht ernsthaft.

Hier und da sind ein paar automatisch ablaufende Action-Choreografien eingestreut, sie wirken jedoch aufgesetzt und unnötig. Glücklicherweise gibt's nur wenige davon.



Kurz vor der Jahrtausendwende: Capcoms »Resident Evil«-Serie und Konamis »Silent Hill« jagen uns Horrorfans wohlige Schauer über den Rücken. Mit Freude beobachten wir, wie vermodernde Zombies und entstellte Krankenschwestern durch mysteriöse Herrenhäuser und schwelende Kleinstädte taumeln. Hinter jedem Eck kann das Grauen warten. Jeder Schuss muss sitzen. Das Genre der 3D-Survival-Horror-Spiele auf dem Höhepunkt. Doch im Jahr 2005 kommt es zum Bruch. Die Angreifer legen an Tempo zu und rotten sich zusammen: »Resident Evil 4« setzt neue Schwerpunkte. Weniger Taktik, weniger Horror, dafür mehr Action und Geballer. Die Fans arrangieren sich damit, aber

nur bis zum Erscheinen von Teil Fünf und Teil Sechs. Denn jetzt ist die Horror-Atmosphäre fast völlig perdu. Verfechter des klassischen Überlebenskampfes tragen ihr geliebtes »Resi« zu Grabe. Jetzt soll »Resident Evil: Revelations« – die HD-Umsetzung der gleichnamigen Produktion für Nintendos 3DS-Konsole – die Alteingesessenen für sich gewinnen. Gelingen soll das mit einer Rückbesinnung auf das Gameplay der späten 90er Jahre: Angst und Abenteuer anstelle von Dauerfeuer und Explosiv-Bombast.

WIEDERSEHEN

Schon der Einstieg in das Spiel gibt den Ton an. Auftritt: Jill Valentine. Die toughie Mitbegründerin der Anti-Bioterror-Organisation »B.S.A.A.« kennen Veteranen bereits als einen der beiden spielbaren Charaktere aus dem ersten Serienteil. Ein freudiges Wiedersehen, vor allem beim verlockenden Blick auf das Dekolleté ihres engen Neopren-Anzugs. An ihrer Seite läuft Neuling und Dreitagebart-Raubbein Parker Luciani. Die beiden befinden sich auf einem verrosteten Schlepper im Mittelmeer. Hohe Wellen schlagen gegen den Bug des Schiffes. Es regnet in Strömen. Jill ist auf der Suche nach dem Luxusliner »Queen Zenobia«. Hier möchte sie ihren langjährigen Weggefährten Chris Redfield finden, außerdem

dessen neue Partnerin Jessica Sherawat. Als Parker und Jill das Passagierschiff zwischen den Wellenbergen entdecken, können sie nicht ahnen, welches Grauen sie nach dem Entern erwartet. Aus der Schulterperspektive zeigt die Kamera, wie Jill das Innere betritt. Es ist komplett dunkel. Sie aktiviert die Schulter-Taschenlampe. Staubpartikel funkeln in einem Lichtkegel, der in vielen Metern Höhe als heller Fleck an stählernen Balken strandet. Das Streulicht zeigt ein Bild der Zerstörung. Der Boden ist mit Kartons und Säcken, ekelhaftem Glibber und literweise Blut bedeckt. Aus einem Lüftungsschacht fließt ein dünnes rotes Rinnsal – noch mehr Blut. Nicht weit entfernt liegt eine entstellte Leiche. Das Gesicht ist mit Wunden übersät. Was ist geschehen?

Diese Frage soll sich ein paar Minuten später in der Kombüse klären, wo Jill und Parker das erste Mal auf einen sogenannten Ooze treffen. Der Körperbau der Kreatur erinnert an einen Menschen, alles andere eher an die bedauerliche Missgeburt eines irren Genexperiments. Die gräuliche Haut ist aufgedunsen, die Hände sind zu riesigen Klumpen verwachsen, aus denen scharfkantige Knochen wie Krallen heraus-treten. Sichtbare Augen besitzen die Ooze nicht. Aus dem mit langen Zähnen besetzten Maul schnellt eine Egelzunge hervor. Offenbar kann die Kreatur damit

T-Virus oder Sasser?

-  Gelungene Grusel-Atmosphäre, spielt sich größtenteils wie eines der klassischen »Resident Evil«-Games, sieht für eine Handheld-Umsetzung überraschend gut aus, hervorragende Orchester-Musik, cooler »Raubzug«-Modus
-  Umgebung wirkt manchmal karg, deutsche Synchronfassung überzeugt nicht immer, die Ladepausen bremsen den Spielfluss etwas zu häufig aus, »Raubzug«-Modus nur online im Koop spielbar



Bah, ist das ekelhaft! Würdest du dich trauen, dort hineinzugreifen?



Blut saugen. Ooze bevorzugen kein Fleisch wie die Zombie-Kumpane aus den ersten Serienteilen. Sie benötigen vielmehr Nachschub an Körperflüssigkeit. Welch herrlich krankes Gegner-Design!

ÜBERLEBEN

Der folgende Kampf gibt sich recht langsam und klassisch. Hier und auch andernorts sieht sich Jill eher wenigen, dafür umso angriffslustigeren Feinden gegenüber. Ausweichen, rennen, umdrehen, schießen... und von vorne. So eine Mutation schluckt gerne mehrere Treffer aus dem aufgesammelten Arsenal aus Pistole, Schrotflinte und Raketenwerfer. Cool: Gefundene Upgrades, zum Beispiel zur Schadensverbesserung, können an Waffenkisten aufgeschraubt werden. Besonders auf »Höllisch«, dem höchsten von drei Schwierigkeitsgraden, macht sich zudem immer wieder Munitionsarmut breit. Toll, welch Dringlichkeit in so einer Situation erzeugt wird. Denn Jill kann nur wenige Treffer einstecken. Wie gewohnt regeneriert sich die Agentin nicht von selbst, sondern muss zuvor aufgesammelte Heilkräuter benutzen. Das alles unterstützt den Überlebenskampf-

Charakter des Spiels ungemein. Beängstigend nur, wie dumm manch Infizierter besonders auf »Einfach« vorgeht. 360 Live empfiehlt ganz klar die Eichung des Schwierigkeitsgrads auf »Höllisch«. Das erhöht auch den Wiederspielwert, denn bei jedem neuen Durchgang werden unter anderem Munition und Gegner zufällig neu in der Umgebung platziert.

Die meiste Zeit der rund neun bis zehn Stunden umfassenden Kampagne ist man zwar zu zweit unterwegs, Begleiter Parker gehorcht jedoch einer eher durchschnittlich pfiffigen KI und hat kaum Einfluss auf das Gameplay. Genauso gut hätte man alleine unterwegs sein können. Gut aber, dass man die Steuerung von der umständlichen veralteten Methode »Klassisch« auf »Shooter« umstellen kann. So muss Jill zum Zielen nicht stehen bleiben und Neueinsteiger gewöhnen sich schnell ein. Laufen per linkem Analogstick, Umsehen mit dem rechten, LT-Taste zum Zielen, RT-Knopf zum Abdrücken, Y zum Heilen und so weiter. Einzig störend: Um Nahkampfattacken auszuweichen, muss man nach vorne oder hinten auf dem linken Stick und gleichzeitig im rechten Moment die A-Taste drücken. Das richtige Timing dafür herauszufinden ist schwierig, und wer bis zum Endkampf damit nicht klarkommt, wird seine liebe Mühe haben. Auch doof, dass sich die Stick-Sensitivität nicht stufenlos anpassen lässt.

TERRORISTEN!

Die Ooze greifen in mannigfaltigen Varianten an. Später tauchen mitunter »Tricorne« auf, die aus ihren riesigen Pranken Knochenstücke verschießen. Das Feindesaufgebot macht einen abwechslungsreichen Eindruck. Mutierte Wölfe, Piranha-ähnliche Monsterfische, gewaltige Zwischen- sowie Endbosse und der-





✖ Terragrigia

DIE SCHWIMMENDE STADT

Selbst die besten Kenner der »Resident Evil«-Reihe haben vor »Revelations« noch nie von der Stadt Terragrigia gehört. Sie bildet eine interessante Facette der Geschehnisse: Es handelt sich um eine im Mittelmeer verankerte Stadt, die 2004 von der terroristischen Vereinigung »Il Veltro« – Italienisch für »Der Jagdhund« – angegriffen wurde. Die Terroristen setzten eine Abwandlung der reptilienartigen »Hunter«-Biowaffen des Umbrella Konzerns aus. In kürzester Zeit konnte sich der Virus in der Stadt verbreiten und nahezu alle Bürger infizieren. Morgan Lansdale, der Direktor der bundesstaatlichen Bioterrorismus Kommission, sah sich gezwungen, Terragrigia durch den »Regia Solis«-Satelliten und den Einsatz dessen gebündelter Sonnenstrahlen zu vernichten. Die extreme Hitze hatte die Auflösung vieler stützender Bauträger und somit den völligen Untergang der Stadt zur Folge.



Und außerdem?

- 50 anspruchsvolle Erfolge, zum Beispiel für das Durchspielen auf »Normal« oder höher ohne Heldentod
- Schwierigkeitsgrad »Höllisch« erhöht den Wiederspielwert durch zufällige Neuverteilung von Objekten und Monstern bei jedem neuen Durchgang
- Trotz USK-16-Freigabe müssen Fans nicht auf jede Menge Blut und Horror verzichten
- Ähnlich einer TV-Serie wird nach jedem Kapitel und Neustart eine »Was bisher geschah«-Videozusammenfassung eingeblendet
- Sprachausgabe auf Deutsch, Englisch, Japanisch, Italienisch, Spanisch und Französisch; zusätzliche Untertitel in denselben und fünf weiteren Sprachen
- Kostenlose Demo auf dem Marktplatz erhältlich
- Stereoskopisches 3D gibt es nicht, obwohl das Spiel auf einem Nintendo-3DS-Game basiert

gleichen mehr stehen den beiden Agenten und ihren vereinzelt in Rückblenden oder Alternativsträngen der Geschichte auftretenden Kollegen gegenüber. Letztere führen den Spieler auch an andere Schauplätze, etwa in ein verschneites Gebirge. Die meiste Zeit verfolgt man aber die Geschichte von Jill und Parker auf der Zenobia. Auch sonst ist Abwechslung geboten: Ähnlich den ersten Games aus der »Resident Evil«-Reihe ist Kampf nicht der einzige Lebenszweck. Um das Schiff zu erkunden, müssen immer wieder kleinere Rätsel gelöst werden. Manch elektrische Tür öffnet sich beispielsweise nur, wenn man etwas Kopfarbeit leistet und zuvor verknotete Schaltkreise in einem Minispiel richtig verdrahtet. So ist häufig eine Rückkehr an bereits besuchte Orte notwendig, aber nur dann, wenn man wirklich alle Geheimnisse der Zenobia lüften will. Der eine oder andere wird dabei Wegfindungspunkte und eine übersichtlichere Karte vermissen – Kenner hingegen schätzen das. Trotz all dem kommt es ab und an zu geführten Actionsequenzen wie in Teil Fünf und Sechs. Dann zum Beispiel, wenn Chris sich nach einem Sturz im Liegen gegen Wellen von infizierten Wölfen verteidigen muss. Das wirkt aufgesetzt und unnötig, ist zum Glück jedoch selten und schnell erledigt. »Revelations« wäre aber auch kein »Resi«, wenn sich in der Geschichte nicht nach und nach eine Verschwörung auftun würde. Recht bald gibt es erste Anzeichen dafür, dass sich Bio-Terroristen am Bord befinden. Warum und weshalb, das entschlüsselt sich mit der Zeit und steigert die Spannung ungemein.

Es warten also allerlei unheimliche Begegnungen in häufig wechselnden Kulissen: Passagierkabinen, Bankettsaal, Casino und heruntergekommene Crewquartiere. Die Zusammenstellung wirkt wie aus einem Guss, auch wenn man dem Ganzen seine Herkunft vom 3DS gelegentlich anmerkt: Zum Beispiel sind die zwölf Episoden in relativ kurze Kapitel gegliedert, die man jedes für sich binnen weniger Minuten durch hat. Diese Gliederung steht einem durchgängigen Spielfluss leider etwas im Weg. Andererseits punktet die HD-Neuaufnahme mit überraschender Güte, die man einer Produktion auf Basis einer Handheld-Konsole vielleicht nicht unbedingt zutrauen würde. Die detaillierten Charakter-Modelle, kontrastreichen Licht-und-Schatten-Spielereien und meist überzeugenden Texturen schmiegeln sich zu einem sehr stimmungsvollen Gesamtwerk zusammen, das im Detail aber nicht ganz so attraktiv daherkommt wie zum Beispiel ein »Tomb Raider«. Einzig die kleineren Clipping-Fehler stören, und an manchen Stellen könnten die Kulissen etwas mehr Ausstattung vertragen. Von kleineren Rucklern beim Raumwechsel und in den Zwischensequenzen abgesehen, läuft's flüssig. Die Soundkulisse trägt viel zum gepflegten Horroramiente bei. Der Rumpf des Schiffes ächzt, in den Korridoren hallen die Schüsse, die Monster kündigen mit bedrohlichem Gegurgel ihr Kommen an... da jagt's einem schon öfter mal Schauer über den Rücken. Die bedrückende Orchestralmusik fängt das Geschehen zudem gekonnt ein. Sie untermauert spannende Momente

mit leisen Tönen und Kämpfe mit treibenden Rhythmen.

Schade, dass die deutsche Vertonung der ohnehin eher einfallsarmen Dialoge so danebengeht. Manche Sprecher der deutschen Synchronfassung wirken komplett lustlos, wieder andere scheinen einfach nur fehlbesetzt. Parker zum Beispiel: Der B.S.A.A.-Agent ist ursprünglich italienisch-britischer Abstammung, spricht aber mit einer Akzent-Mischung irgendwo zwischen Russisch und Spanisch. Gut, dass Capcom eine Reihe empfehlenswerterer Tonspuren mit auf die Disk presst, darunter Englisch und Japanisch.

Tatsächlich schafft »Revelations« genau das, was ich mir als »Resident Evil«-Fan seit so vielen Jahren wünsche: Weg vom Dauergeballere und hin zum Horrorgenre. Ich erschrecke mich, ich renne, ich fürchte um mein virtuelles Leben. Und habe eine fabelhafte Zeit. Bravo, Capcom!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Gott, ist das schön, endlich mal wieder Angst zu haben! »Revelations« führt mich atmosphärisch direkt zurück in die 90er, brilliert aber mit Optik-Detailverbesserungen. Die kleinen Schwächen verzeihe ich dabei gerne und gebe 8.6

Resident Evil: Revelations

GRAFIK

Schön animiert, selten Ruckler

8

SOUND

Hervorragende Musik, stimmige Soundkulisse, aber schlechte Synchro

8

STEUERUNG

Eingewöhnung notwendig, dann läuft's gut

7

Endlich wieder ein richtiges »Resi« – und dann auch noch zum vergünstigten Preis? Spitze!

8.5 von 10

kurz&knapp

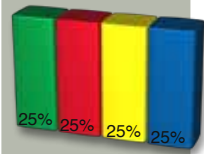
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Witziger Ego-Shooter mit 80er-Jahre-Feeling und coolen Sprüchen.

das ist drin

- Neonlichter
- Laser-Drachen
- Markige Sprüche
- Stinkefinger



Erhältlich | 1. Mai 2013



Oliba oder Vokuhila?

- ⊕ Sehr witzige Dialoge, zackige Steuerung, genialer Soundtrack, gute deutsche und exzellente englische Tonspur
- ⊖ Grafisch nicht so hübsch wie »Far Cry 3«, wer keine Nebenaufgaben erledigt, ist in gut fünf Stunden durch



Diesen possierlichen Zeitgenossen, den Blutdrachen, sollte man nicht zu nahe kommen. Sonst heißt's ganz schnell »Neonlichter aus« für Spielheld Rex!

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

Ein Colt für alle Fälle...

Eine Prise »Die Klapperschlange«, eine Handvoll »Phantom Kommando«, etwas »Robocop«... ach, was soll's: mit gutem Gewissen noch ein bisschen »Die City Cobra«, »Rambo« und »Universal Soldier« obendrauf! So treibt »Far Cry 3: Blood Dragon« nicht nur vergessenen Actionikonen wie Michael Dudikoff und Steven Seagal nostalgische Freudentränen in die Gläser, sondern auch so ziemlich jedem Männlein und Weiblein, das mit deren Filmen aufgewachsen ist. Denn der Download-Ego-Shooter aus dem Hause Ubisoft bedient sich mit mehr als nur einem Augenzwinkern bei bekannten und unbekannten Actionstreifen der 80er und frühen 90er Jahre. Ganz genau: Filme aus der Zeit, zu der Sylvester »Italian Stallion« Stallone noch nicht bis zum Rand mit Botox vollgepumpt und Laserdiscs »High Definition« waren.

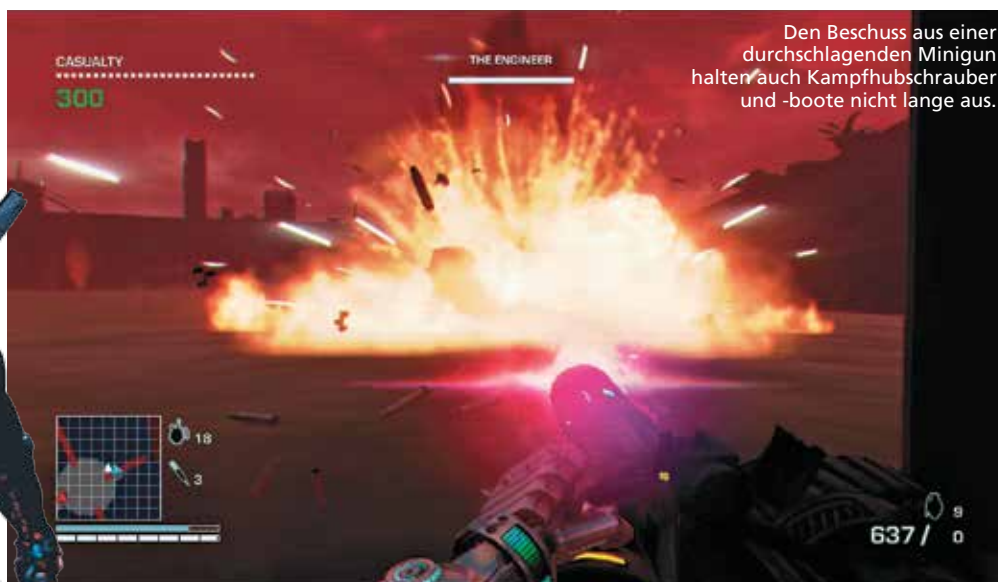
Nach dem fiktiven zweiten Vietnam-Krieg liegt die Welt in Schutt und Asche. Amerika hat Kanada mit Atomsprenköpfen zerbombt und der Himmel leuchtet in düsterem Blutrot. Deine Mission: Bösewichte plätten, Mädels abgreifen, Welt retten! Vor Colonel Ike Sloane und seiner Armee aus Cyborg-Soldaten. Jenen Mannen also, die auf einer kleinen tropischen Insel eine Biowaffe heranzüchten: die namensgebenden Blutdrachen, riesige T-Rex-ähnliche Echsen, deren fleischige Körper von leuchtenden Neonlichtern gesäumt sind. Voll Pogo! Trotzdem heißt's nicht: Keine Ärmchen, keine Kekse! Die Blood Dragons können nämlich mit ihren aufgerissenen Augen Laserstrahlen verschießen. Laserstrahlen! So fetzig Flammenwerfer und sonstige Cyborg-Soldaten sowie die Blutdrachen allerdings auch sind: 360 Live hätte sich dann doch etwas mehr Abwechslung beim Gegner-Design gewünscht.

Das alles basiert technisch wie spielerisch auf dem 2012er Shooter-Wahnsinn »Far Cry 3« und ist streng genommen nur eine Modifikation. Inhaltlich bietet »Blood Dragon« trotz gerade mal sieben Hauptmissionen aber genügend Material, um sein Dasein als alleinstehendes Downloadspiel zu rechtfertigen. Wer sich zum Bleistift mit Minigun, Schrotflinte und Ninjasternen über die frei begehbare Insel ballert, gegnerische Basen einnimmt und Nebenmissionen im Stil von Jagdaufgaben oder der Befreiung von Wissenschaftlern absolviert, der ist gut und gerne zehn Stunden beschäftigt. Wer das nicht tut, darf Stirnband und Leggings aber schon nach vier bis fünf Stunden wieder einpacken.

WIESO SCHLEICHEN?

Seltsam nur: Wo Arnold Schwarzenegger und Chuck Norris mit dicken Wummen und komplett ohne Deckung ganze Kompanien an Soldaten in bluttriefende Moleküle zerschießen, geht Protagonist Rex teils schon auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden in Deckung oder schleicht durch die Gegend. Das ist zwar nicht wirklich ätzend, zum Konzept von »Blood Dragon« will diese Spielmechanik aber auch nicht so recht passen.

Das machen die mit völlig übertriebener Inbrunst vertonten Billig-Dialoge aber allemal wieder wett. Erste Sähne: Hauptfigur Sergeant Rex Power Colt. Besonders im Englischen, wo der Muskelmann-Spielheld mit den dicken Cyborg-Schulterpolstern von niemand Geringerem gesprochen wird als Michael Biehn – Kyle Reese, der Vater von John Connor in »Terminator«. Einfach legendär, wenn einzelne Sprüche wie »Lass mich Leute töten, verdammt!« durch die Lautsprecher tönen, noch während man das



Den Beschuss aus einer durchschlagenden Minigun halten auch Kampfhubschrauber und -boote nicht lange aus.



× Cyber-Punkte

0190 UND SECHS MAL DIE...

Nein, Cyber-Punkte sind kein Zahlungsmittel für digitalen Sex. Stattdessen handelt es sich ganz einfach um rollenspieltypische Erfahrungspunkte, welche in »Blood Dragon« zum Beispiel für Gegner-Tötungen angehäuft werden. Ähnlich wie beim großen Bruder »Far Cry 3« also. Konnte man dort aber nach erfolgtem Stufenanstieg selbst nach und nach aus neuen Fähigkeiten wählen, fällt das hiesige System ziemlich flach aus. Boni wie erhöhte Lebensenergie oder neue Attacken werden niemals ausgewählt, sondern stets automatisch vergeben. Das ist zwar vorteilhaft für den Spielfluss, wirkt gleichzeitig aber auch ziemlich lieblos und nicht durchdacht. Ähnlich verhält es sich mit den Waffen. Diese lassen sich an dafür vorgesehenen Automaten aufrüsten. Nötig um in der Story voranzukommen, ist das aber absolut nicht. Schade.

aufdringliche Einstiegs-Tutorial meistert. Unterlegt werden wummernde Schüsse und krasse Explosionen meist mit treibender 80er-Synth-Pop-Musik. Besonders radikal: die Stücke der Australier von Power Glove. Mega geil!

Bei allerhand krudem Humor, Hurra-Patriotismus und verhasenen Zitaten wird sich sowieso mancher vor Lachen kaum noch halten können. Actionfilm-Fans wissen vor allem die vielen Anspielungen für Insider zu schätzen. »Predator«-Kennern dürfte so bereits die Einstiegssequenz ein breites Grinsen auf den Oberlippenbart zaubern. Dann nämlich, wenn man zu dem Rock-and-Roll-Song »Long Tall Sally« von Little Richard einen wilden Helikopterflug hinlegt. Und wer die Anspielung im Titel des Erfolgs »Running man« nicht versteht, der ist bei »Blood Dragon« wohl sowieso ziemlich an der falschen Adresse.

Und außerdem?

■ Eigenständiges Download-Game, zum Spielen wird »Far Cry 3« nicht benötigt ■ Sowohl die deutsche als auch die englische Tonspur können zusammen mit den passenden Untertiteln direkt im Spiel ausgewählt werden ■ »Blood Dragon« auch als Disketten-Version? Das wäre natürlich ziemlich cool, wahrscheinlich ist es jedoch nicht ■ 19 Erfolge für zusammen 400 Gamerpunkte, vor allem für das Erledigen von Sammelaufgaben und Abschüssen

RETRO-CHARME

Grün leuchtende Details an den Angreifern und gelb strahlende Akzente bei den Waffeneffekten fügen sich mit dem blutroten Himmel und vielen dunkelblau schimmernden Flächen zu einem insgesamt sehr stimmungsvollen Neonlook zusammen. Anerkennung verdient die mutige Entscheidung der Gamedesigner, dass sie die Handlung anhand von sehr einfach gemachten Zwischenszenen fortführen: Wie es Rex Power Colt ergeht und welche Herausforderungen ihn erwarten, das erzählen zwischen das Gameplay geschaltete Bildchen und Animationen im charmanten 16-Bit-Retro-Stil. Und auch sonst lässt »Blood Dragon« zwar die aufwendige Macht einer Vollpreis-Produktion vermissen, ist für einen vergleichsweise preiswert produzierten Download-Titel aber ganz erstaunlich rund und schlüssig geraten. Auch die zackige Steuerung nach Genre-Standard lässt keine Wünsche offen. Eine coole Besonderheit hat der Trash-Shooter mit Kultcharakter außerdem noch zu bieten: Wer den rechten Analogstick zum Nahkampfangriff durchdrückt, ohne dass er sich in nächster Nähe zu einem Gegner befindet, der zückt statt des Messers erst mal gepflegt den Stinkfinger. Ich geh' kaputt!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Großartig! Ein überdrehtes Trash-Spin-off, das alles hat, was ein guter Streifen der 80er Jahre bieten konnte: Laser, Cyborgs und coole Sprüche. Macht verdammt viel Spaß, auch wenn man dem Ganzen hie und da den Download-Game-Charakter ansieht. Ich gebe 8.5!

Far Cry 3: Blood Dragon

GRAFIK

Hübsche Neonakzente, aber sehr abwechslungsarm

7

SOUND

Cooler Synthie-Soundtrack und genial-trashige Synchro

8

STEUERUNG

Genre-Standard plus Stinkfinger-Taste

8

Vielleicht ist »Blood Dragon« nicht oberdrachenstark, aber ziemlich unterhaltsam finden wir's allemal!

8.1 von 10

kurz&knapp

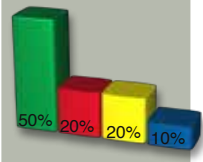
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler | Digital
Extremes
Preis |
ab 55 Euro
Genre | Koop-Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Eigenständige
Third-Person-Action
mit »Star Trek«-
Atmosphäre und
handzahmem Koop-
Schwerpunkt.

das ist drin

- Garstige Aliens
- Scifi-Gadgets
- Gegenseitige
Gefallen
- Verquere
Vulkanier



Erhältlich | 26. April 2013



Die Helios-Raumstation: der erste Einsatzort für die Magnetstiefel von Kirk und Spock. Am Feuer lässt sich gut erkennen, dass viele Grafikeffekte nur halbherzig realisiert wurden.

Schneckentempo oder Warpgeschwindigkeit?

- ⊕ Abwechslungsreiche Leveldesigns, interessant arrangiertes Story-Gefüge
- ⊖ Keine deutschen Synchronsprecher, nur deutsche Menüs und Untertitel; viele hölzerne Animationen und unschöne Grafikfehler

STAR TREK

Phaser auf volle Verschrottungsstufe?

Captain, die Sensoren der U.S.S. Enterprise melden ein gigantisches Schwarzes Loch der Marke »Spielspaß-Sauger« direkt vor uns. Was sollen wir nur tun? Ruhig bleiben, Leute, das Handbuch – du hältst es soeben in deinen Händen – besagt, es ist gar nicht so schlimm, wie es aussieht! Okay zugegeben, man muss beim Erstkontakt mit dem neuen »Star Trek« aus dem Hause Digital Extremes zunächst relativ häufig das ein oder andere Auge zudrücken. Hat man dem nunmehr sechsend-siebzigsten Videospiel – ja, wir haben sie gezählt! – des altherwürdigen »Star Trek«-Universums nun bewusst keinen Untertitel vergessen? Wohl kaum, denn tatsächlich bietet der All-Abstecher auch so manch positive Überraschung am Wegesrand und sollte daher zumindest allen Scifi-Fans einen näheren Blick wert sein. Die Story spielt im grunderneuerten »Star Trek«-Universum mit der Jungspund-Besetzung, hat allerdings mit dem nahezu parallel gestarteten Kinofilm »Into Darkness« nichts gemeinsam. Die Handlung erzählt vom Alienvolk der Gorn – den Fans bereits bekannte, widerspenstige wie großkotzige

Echsenviecher. Sie reißen sich weite Teile der Galaxie unter den Nagel. Von Bord des Raumschiffs Enterprise aus stellt sich das Heldenduett Captain Kirk und Mr. Spock dem Alien-Aufbegehren mehr oder wenig zu zweit entgegen; die Crew darf gelegentlich ins Bild blinzeln oder etwas sagen, hält sich ansonsten aber im Hintergrund. Anders als die Helden in den klassischen TV-Serien setzen Kirk und Spock bei ihrem Tun vor allem auf Phaserkraft und nur selten auf Logiktricks.

ZWEISAM IN ENDLOSEN WEITEN

Die Third-Person-Action ist durchgehend kooperativ strukturiert. Die beiden Hauptcharaktere werden dabei innerhalb der Kampagne zwar in so manchem Teilbereich voneinander getrennt, verfügen aber über ein nahezu identisches Aktionsspektrum. So beherrschen sie den Umgang mit Phaser, Impulsgewehr sowie Plasmagranaten und können sich durch ein adäquates Deckungssystem im Kampf hinter die verschiedensten Objekte retten. Wenn doch einer der beiden Weltenretter Mondstaub schluckt, kann ihn der noch stehende Kollege rasch wiederbeleben. Auch andere Koop-Tugenden, wie nur gemeinsam nutzbare Türen und Aufzüge, kennt man so oder ähnlich bereits aus vielen anderen Koop-Titeln. Durch Spocks telepathische Fähigkeiten, die Gedankenverschmelzung etwa, kann der Vulkanier zwar die Köpfe zuvor betäubter Gegenspieler auslesen, dies ist allerdings spielerisch kaum von Bedeutung. Von daher ist die Wahl des Charakters reine Stilfrage. Dies geschieht zu Beginn der Kampagne. Wer will, kann auch auf einen menschlichen Gefährten verzichten,

Und außerdem?

- 49 Erfolge, nur drei davon benötigen einen menschlichen Koop-Partner
- Kapitelauswahl-Menü, über das sich bereits gemeisterte Abschnitte wiederholen lassen
- 3 Schwierigkeitsgrade, die auch während einer Mission gewechselt werden können
- 2-Spieler-Koop via Online-Anbindung oder per geteiltem Bildschirm an einer Konsole
- Etwaige Download-Erweiterungen sind noch nicht bekannt, werden aber auf der Spielverpackung bereits erwähnt



Wahrscheinlich Mundgeruch zum Umfallen: Die Gorn sind grobschlächtige Biester ohne jegliche Manieren. Darf so etwas an die Macht kommen? Lasst Phaser sprechen!



✖ Auf Knopfdruck?

DAS GING AUCH SCHON BESSER...

Der blinkende Schriftzug »Press Start« neben der Charakteranzeige einer Videospiel-Heldenfigur soll seit dem Spielautomaten »Gauntlet« von 1985 Mitkämpfer in eine gemeinsame Action-Runde locken. Einfach den Controller schnappen und seinem Kumpel im Kampf beistehen, heißt die Devise. Nun, aus welchem Grund auch immer: In dieser »Star Trek«-Auskopplung ist solch ein nahtloser Einstieg ins Spielgeschehen nicht möglich. Wer hier zusammen fremde Kolonien retten und grünhäutigen Wüterichen in ihre Alienhintertreten will, muss sich das vor Beginn eines der elf Kapitel überlegen. Die gute Nachricht: Nur der Splitscreen-Modus bremst den Koop-Spaß auf diese unschöne Weise aus. Online darf ein Mitspieler aus Fleisch und Blut jederzeit den Part des KI-Partners übernehmen. Dennoch merkwürdig und daher Punktabzug.

muss sich im Gegenzug aber auf die Verbündeten-KI verlassen, die dann den zweiten Charakter übernimmt. Diese reagiert überraschend zuverlässig und gibt nicht nur Sperrfeuer, sondern trifft auch mal was oder spielt den Lockvogel. Das Zusammenspiel der beiden Akteure ist in erster Linie wegen der Halt-mir-den-Rücken-frei-Momente in Kämpfen interessant, aber auch so manches Minispiel erfordert gleichzeitige Fingerfertigkeit. So können beide Charaktere mit ihren Tricordern, »Star Trek«-typischen Forschungsgeräten im Handy-Format, nicht nur die Umgebung nach Sammelobjekten wie Forschungsdaten und Audiologs absキャンen, sondern damit auch Türsteuerungen und andere Mechanismen hacken. Dies passiert dann meist in einer Fülle an verschiedenen Minispielen, bei denen beispielsweise Kontakte durch die Synchronisation verschiedener Wellenformen überbrückt werden müssen. Eine willkommene Erweiterung der ohnehin recht abwechslungsreichen Level-Architektur.

NOTFALLSIMULATION ABGESCHLOSSEN?

Weniger toll sind indes die oft hölzernen Animationen und die allgemein etwas klobig geratene Bewegungsdynamik. Dass zudem die meisten Texturen

bei Nahansicht matschig aussehen und die vielen Zwischensequenzen in Spielgrafik oft vor sich hin ruckeln, ist demnach nur die Spitze des Eisbergs. Am schwersten lässt sich über die mauen Nussknacker-Gesichtsanimationen in den vielen Gesprächen und den häufigen Zeilenversatz im kooperativen Spiel im Splitscreen-Modus hinwegblicken – das ist technisch schon arg mies und lässt die Glaubhaftigkeit des Spektakels manchmal etwas lächerlich wirken. Wenn in Kämpfen etwa schwächere Gegner umfallen, als wären sie aus Plastik, kann man oft nur den Kopf schütteln. Andererseits nimmt einen das Spiel dann doch irgendwie gefangen. Die Sternenreise im Raumschiff über die Helios-Raumstation hin zur Vulkanier-Kolonie und dann noch viel weiter baut durchaus eine beachtliche Spannungskurve auf. Etwa sieben Stunden umfasst die Kampagne. Allein schon durch die gelungenen, seit jeher für die »Star Trek«-Reihe typischen Wortgefechte zwischen den Heldenfiguren entwickelt sich eine sehr schöne Stimmung, die zumindest Fans der TV-Folgen und Kinofilme fesseln könnte.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Als Trekkie hab ich schon viele Lizenzgames aus dem Subraum surren sehen. »Elite Force«, »Armada« und »Klingon Academy« etwa. »Star Trek« ist darunter weder ein Warpkerbruch noch eine Supernova, sondern totaler Durchschnitt. Ich gebe 5,5

Star Trek

GRAFIK

Rudimentäre Modelle, fade Texturen, aber schicke Lichteffekte

6

SOUND

Originalsprecher, stilechte Soundeffekte und passende Musik

8

STEUERUNG

Teils etwas hakelig, sonst aber unzuverlässig

6

Perfekt zum einmaligen Ausleihen. Nur hartgesottene Fans wagen einen zweiten Spieldurchgang.

5.8 von 10

Erhältlich | 7. Juni 2013

ERSTER
TEST!
NUR IN 360 LIVE!

REMEMBER ME

Vieles spricht für eine nähere Betrachtung von Capcoms neuester Schöpfung. Unter anderem der Hintern der Heldin.

kurz&knapp

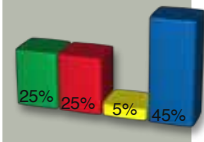
Hersteller | Capcom
Entwickler | Dontnod
Preis | ab 55 Euro
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Futuristisch gestylte
 Sci-Fi-Action mit
 dem derzeit
 hübschesten
 Hintern der
 Videospiel-Szene.

das ist drin

- Prügeln
- Klettern
- Puzzeln
- Zuschauen



Wenn sich ein Videospiel hervortun will, dann klappt das am besten durch sogenannte Alleinstellungsmerkmale. Eigenschaften also, die kein anderes Videospiel hat und die Aufmerksamkeit erregen. Das können Kleinigkeiten sein: Der Zopf am Kopf von Lara Croft war jahrelang das Thema schlechthin. Auch die Heldin von Capcoms Actionabenteuer »Remember Me« wird uns zumindest für einige Wochen im Gedächtnis bleiben, und zwar wegen ihres Hinterteils. Was für ein hübscher runder Po! Schon klar, warum die Kamera die düsteren Szenen aus Neo-Paris im September des Jahres 2084 so selten aus der Totalen oder einer Draufsicht zeigt, sondern lieber hinter der Heldin herwackelt. Gut so! Dass sich gelegentlich Gegner oder Kulisselemente ins Blickfeld schieben, Schwamm drüber. Wenn's mal passiert, lässt sich das Malheur durch manuelle Nachführung via R-Stick sofort beheben.

ALLZU GERADLINIGES GAMEPLAY

Bienvenue also im Neo-Paris des Jahres 2084. Das französische Entwickler-Team Dontnod zeichnet ein trübes Bild der Zukunft, vergleichbar »Total Recall« und »Binary Domain«. Die wohlhabenden Viertel von Paris sind durch Hightech und Reichtum geprägt; dem stehen menschliches Siechtum im sogenannten Slum 404 gegenüber sowie völlige Verfallnis in den Katakomben unterhalb der Straßen. Hier leben

Kreaturen, bleich und feingliedrig, behände und athletisch, eher einem Molch als einem Menschen gleichend. Verantwortlich für den Verfall ist ein Unternehmen namens Memorize. Deren Technologie namens »Sensen« saugt Gedanken und Bilder aus menschlichen Gehirnen. Memorize verkauft diese Erlebnisse an zahlende Kundschaft. Doch Sensen wirkt wie eine Droge und lässt bei Süchtigen die Lebensfreude verdorren. Das erfährt man im Rahmen eines spielbaren Einstiegstrainings. Es zeigt, wie die Heldin namens Nilin aus einem Albtraum erwacht. Nilin kann sich an nichts erinnern, ihr Gedächtnis wurde gelöscht. Gottlob melden sich binnen weniger Minuten Freunde via Sprechfunk zu Wort. Im Spielverlauf wechseln die virtuellen Begleiter und treiben die Action mit Tipps zu Steuerung und Missionszielen sowie erläuternden Worten voran. Erst mal ein bisschen Lauftraining. Dann ein paar Angreifer niederprügeln und schließlich über eine Handvoll Dächer und Wände hechten. Klappt doch. Nilin lernt schnell und bald ist das erste Etappenziel erreicht.

Von Anfang an wird die Action häufig durch Kamerafahrten unterbrochen, sodass sich manche Etappen eher nach steuerbarem Kinofilm als nach Videospiel anfühlen. Bei einem Tutorial liegt das in der Natur der Sache, und später erhält das Gameplay auch mehr Raum. Dennoch bleibt es bei einem erzählerisch starken und erlebnisreich choreografierten,



Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Komponente
 ■ 50 Erfolge, die meisten davon betreffen Standards: Erreichen einzelner Kapitel, Durchspielen auf allen drei Schwierigkeitsgraden, Acht-Treffer-Kombos landen etc. ■ In den Kulissen sind Schlüssel für 80 Artworks und 45 Figuren versteckt, zur Betrachtung via Optionen-Menü ■ Deutsche Version ungekürzt und prima synchronisiert ■ Vorbesteller erhalten per E-Mail einen Bonuscode zur Freischaltung von drei Gamerpics, einem Dashboard-Motiv und einer – an Capcoms »Street Fighter«-Reihe angelehnten – Exklusiv-Kampfkombi



✖ Erinnerungs-Remix

UNTER WERT GESCHLAGEN

Eine der Besonderheiten von »Remember Me« – vom Hintern der Heldin mal abgesehen – sind die sogenannten Erinnerungs-Remixes. Insgesamt viermal im Spielverlauf unterbricht das Spiel die Action automatisch für spielbare Einschübe. Man bekommt minutenlange Handlungs-Facetten als Video vorgeführt und darf währenddessen durch integrierte Quicktime-Reaktionstests den Ablauf verändern. Erklärt wird das so, dass Nilin in die Erinnerungen eines Menschen eindringen und diese zu ihren Gunsten verändern kann. Beispiel: Kurz nach Beginn einer Kampfszene zwischen Nilin und einer Kopfgeldjägerin namens Olga stoppt der Kampf. Das Bild verwischt und der Erinnerungs-Remix startet. Alles vollautomatisch. In der nun folgenden Szene »betritt« man sozusagen Olgas Gedächtnis und verändert es anhand einiger oberflächlicher Reaktionstests so, dass sie keinen Anlass zum Groll gegen die Heldin mehr in sich spürt. Durch Vor- und Rückspul-Funktionen kann man innerhalb des Videos manche Reaktionstests überspringen und die veränderte Wirkung auf den Gesamtverlauf der Szene betrachten. Nach erfolgreichem Remix schaltet das Spiel zurück in den Kampf. Et voilà, plötzlich gibt sich Olga lammfromm. Einen alternativen Verlauf gibt es allerdings nicht. Jeder Erinnerungs-Remix mündet zwangsläufig in einem genau vorherbestimmten Finale. Von ernst zu nehmenden Weichenstellungen für den Gesamtverlauf und das Schicksal der Heldin kann keine Rede sein. Schade, denn dadurch verkümmert die Idee zur bloßen Auflockerung zwischen all den Prügeleien und Klettereien.



Oben: Dass die Unreal-Engine mit Reflexionen und starken Licht-und-Schatten-Kontrasten umgehen kann, belegt sie hier ein weiteres Mal.

Unten: Die Umgebung erweckt den Eindruck einer offenen Welt. Aber Laufwege und Kletterpfade zwingen sich durch einen geradlinigen Gameplay-Korridor. Gesprochene Tipps und Hinweismarkierungen weisen den Weg.



aber außerordentlich geradlinigen Ganzen. Egal ob Nilin durch die Katakomben unterhalb von Paris schleicht, über die Dächer des mondänen Saint-Michel-Viertels rennt oder sich durch graue Industrie-Werkstätten irgendwo in Neo-Paris kämpft: Alle Wege abseits des Gameplay-Korridors enden nach wenigen Schritten.

Der Blick nach links und rechts lohnt dennoch, denn in den Kulissen tut sich einiges. Häuser brechen zusammen, Kranausleger schwenken ins Bild, Angreiferhorden stürmen die Ebene. Dramatische Inszenierungen klatschen einander fast schon minütlich ab – und man fühlt sich unweigerlich an das Remake von »Alone in the Dark« aus dem Jahr 2008 erinnert, übrigens ebenfalls eine französische Produktion. Die Steuerung ist simpel, die Heldin findet ihren Weg fast von allein. Bei Klettereien und Hangeleien zum Beispiel gibt man per linkem Analogstick grob die Richtung vor und löst ab und zu einen Sprung per A-Taste aus. Der Rest klappt wie von selbst. Schiefgehen kann kaum etwas.

KOMBO-BAUKASTEN MIT PFIFF

Das Kampfsystem überzeugt mit mehr Entfaltungsmöglichkeiten. Alle paar Minuten, weder zu selten

noch zu häufig, stolpert Nilin unversehens in eine Halle oder eine auf andere Weise abgesteckte Arena. Mit Händen und Füßen vertrimmt sie Angreiferrudel, bevor sich das Tor zu weiteren Etappen öffnet. Die Massenschlägereien wurzeln in einem ausbau- und anpassungsfähigen Kampfsystem. Nilin lernt im Spielverlauf Tritte, Schläge, Kopfnüsse, Salti- und Ausweichmanöver dazu, sogenannte »Impressos«. Die Back-Taste ruft jederzeit den Kombo-Baukasten auf, wo man Impression-Attacken zu Schlagfolgen aneinanderreihen kann. Sinn macht die Idee, weil sich Kombos verschieden polen lassen. Man kann sie beispielsweise so zusammenstellen, dass sie eher ein Plus an Schaden anrichten, oder so, dass sie Nilins

Knackhintern oder Speckrolle?

- ➕ Stilsicherer Wechsel zwischen Hightech- und Schmutzel-Look, überzeugendes Kampfsystem; gelungener Einsatz von Unschärfe-Effekten, Lichtreflexen und Kontrasten zwecks Betonung der kühlen Stimmung
- ➖ Nur acht bis zehn Stunden Spielzeit, überdurchschnittlich viele Quicktime-Reaktionstests, wenig Individualisierung der Heldenfigur, Tastenbelegung nicht konfigurierbar



Selbstheilung unterstützen. Alternativ machen sie Superattacken schneller verfügbar. Fünf dieser Superangriffe, die sogenannten S-Impressons, erarbeitet man sich im Spielverlauf. Sobald man sie auslöst, richten Nilins Attacken beispielsweise für kurze Zeit extragroßen Schaden an oder blockieren besondere Fähigkeiten der Angreifer.

Freunde von komplexerem Beat-'em-Up-Stoff Marke »Street Fighter« werden dennoch beklagen, dass man – Impressons hin, Kombos her – letzten Endes nur die X- und Y-Tasten in wechselnden Reihenfolgen antippt. Stimmt. Jedoch ist die Zahl der Kombos begrenzt und ohne klugen Einsatz der Impressons an ein Weiterkommen oft nicht zu denken. Denn die Angreifer variieren stark in Form und Taktik: Im einen Moment strömen sogenannte Leaper in die Arena, also spindeldünne Wesen mit fleckiger Haut und entstelltem Kopf. Bei solchen Massenszenen mögen simple Dreifach-Attacken ausreichen, aber den irren Unsichtbarkeits-Tarnungen einiger Angreifer zieht man nur durch kluge Integration mehrerer Schadens- und Blockade-Impressons in einer Kombo den Zahn. Es steckt also viel Entdeckungswertes im Kampfsystem, und die Keilereien fühlen sich kontrollierbar, vielschichtig und spannungsreich an.

Ein halbes Dutzend aufwendig inszenierter Bossgegner-Höhepunkte hebt die Spannung zusätzlich. Die Auseinandersetzungen mit Johnny Greenteeth und anderen Fieslingen verdienen sich für ihre dramatische, in Etappen gestaffelte Inszenierung ein Kompliment. Wenn sich Nilin etwa dem hünenhaften Kid X-Mas nach langem Kampf wie eine Furie auf den Leib wirft, dessen Deckung mit einem Fauststakkato durchbricht und ihn in einer letzten Anstrengung per B-Taste im Finishing-Move erlöst, fühlt sich das schon befreiend und erhebend an. Umso mehr, wenn man danach eine Schusswaffe an den Arm geschraubt bekommt, deren Projektile betäubende Wirkung haben.

DIE NEUGIER IST GEWECKT

Die paar Puzzles wirken im Vergleich leicht und fast schon überflüssig. Gelegentlich ein paar Schalter finden oder drehbare Kletter-Elemente sortieren, sodass eine Brücke entsteht: Das sind schon die härtesten Kopfnüsse. Die Suche nach Mängeln fördert aber noch viel mehr zutage. Beispielsweise leidet der an und für sich überzeugende Spielfluss, weil nach jedem Helden-Knockout allzu langatmige Ladepausen der Stimmung entgegenwirken. Reichlich Rücksetzpunkte versöhnen zwar, aber dass man nach

jedem Neustart bereits bekannte Kamerafahrten und Dialogszenen erneut komplett über sich ergehen lassen muss, das nervt. Zumindest auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade, wo man doch häufiger Zeuge eines Heldentodes wird.

Unterm Strich weckt »Remember Me« aber trotzdem großes Interesse. Wer hat Nilins Gedächtnis gelöscht – und warum? Welche Ziele verfolgen die Memorize-Bosse? Was führen Nilins Freunde im Schilde, und welche Wirkung hat Senses tatsächlich? Die Suche nach Antworten fügt sich mit flüssig spielbaren Reaktionstests, spannungsreichen Prügeleien, reichlich Kamerafahrten und ein paar anderen auflockernden Elementen zu einem stimmungsvollen Actionerlebnis zusammen. Dem einen oder anderen reicht aber vielleicht auch schon der Blick auf Nilins wundervolles Hinterteil als Anlass für acht bis zwölf unterhaltsame Stunden mit »Remember Me«.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Welch gelungenes Debüt: authentische Szenerie, packende Geschichte sowie ein Kampf-Gameplay, das mindestens so knackig ist wie der Po der Heldin. Die Gedanken-Remixe gefallen ebenfalls, könnten aber freier und reichlicher sein. Aber sonst: oh là là! Ich gebe 8.5

Remember Me

GRAFIK

Ordentliche Figuren, atmosphärische Kulissen, pointierte Effekte

8

SOUND

Überzeugende Synchro, gute Soundeffekte, dynamisch wechselnde Musikbegleitung

8

STEUERUNG

Handliches Kampfsystem, Klettereien und Laufereien könnten anspruchsvoller sein

7

Aufwendig inszenierte Sci-Fi-Action, die sich aufgrund allzu ausgeprägter Choreografien etappenweise mehr nach Kinobesuch als nach Videospiel anfühlt.

8.0 von 10



Die Figuren sind einprägsam gezeichnet und die deutschen Sprecher – Marianne Graffam als Nilin – überzeugen trotz manchmal zweifelhafter Lippsynchronität.



LEGENDS OF WAR

Einmal Gnadenschuss, bitte!

kurz&knapp

Hersteller | Eurovideo **Entwickler** | Slitherine Software
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Rundenstrategie **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 30. April 2013

Du bist General George S. Patton. Als legendärer US-Feldherr im Zweiten Weltkrieg tust du das Deine, damit Berlin und die Nazis fallen. So weit die Theorie. In der Praxis befiehlt man keine Kompanien, sondern einzelne alliierte Soldaten und Panzer-Einheiten durch Iso-Kulissen. Das rundenbasierte Gameplay ließe prinzipiell Zeit für raffinierte taktische Winkelzüge.

NICHT MIT DEM COMMANDER!

Das klingt nach dem PC-Klassiker »Jagged Alliance«, also recht spannend. Doch das ziemlich maue, erzählerische Rahmenprogramm und die bestenfalls schlicht zu nennende Grafik bilden bereits einen Sargnagel im Kriegerdenkmal. Die Suche nach weiteren Rohrkrepierern fördert unter anderem schlechte englische Synchro, belanglose Soundkulisse und einfallsarme deutsche Untertitel zutage. Und das Elend nimmt kein Ende: Guck mal, die schlechte Übersicht während des Spiels! Nicht einmal Hinweispfeile zum nächsten Wegpunkt gibt es, sodass man sich alle Wege selbst suchen darf! Oder die Gegner-KI: Wenn ein Wehrmacht-Soldat seine Granate gegen einen Weidezaun wirft und damit sich und seine beiden Kameraden hochjagt, dann wird klar, warum die deutsche Armee den Krieg verloren hat. Einen Krieg, der so übrigens nie stattgefunden hat: Die Ereignisse der Jahre 1944 und 1945 haben sich anders zugetragen, als es einem »Legends of War« teilweise weismachen will. Darum: »Legends of War«, weggetreten! Und nimm die Dutzenden Statistiken und fünf Schwierigkeitsgrade gleich mit!

Markus Würstle

Wertung

Macht weniger Spaß als eine standrechtliche Erschießung.

3.2 von 10

kurz&knapp

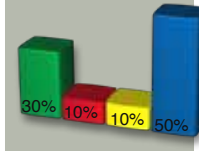
Hersteller | Atlus
Entwickler | Arc System Works
Preis | ab 45 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Auskopplung der Japano-Rollenspiel-Reihe von den »Blaz Blue«-Machern.

das ist drin

- Ich
- Du
- Er
- Persona



PERSONA 4 ARENA

Sind wir nicht alle ein bisschen Schulschläger?

Vergiss Menüpunkte und lahme Rundenkämpfe. Bei »Persona 4 Arena« stehen für die Reihe überraschend rasante Einer-gegen-einen-Kämpfe der Marke »Blazblue« und »Guilty Gear« im Vordergrund. Wundert's? Kaum: Immerhin zeichnen sich dieselben Macher von Arc System Works für diese Auskopplung verantwortlich. Trotz der thematischen Verfremdung von Rollenspiel nach Beat 'em Up bleiben die Wurzeln erhalten. Anhänger der geschichtslastigen Serie rund um japanische Schüler mit ihrem einzigartigen geisterhaften Begleiter erfreuen sich vor allem am 30 Stunden umfassenden Story-Modus. Fans des virtuellen Klopportsports dürften allerdings die Nase rümpfen: Sie müssen sich erst mal mindestens eine halbe Stunde durch Standbilder und Textdialoge schlagen, bevor es überhaupt das erste Mal zur Sache geht. Ein Glück, dass sich das Ganze ein wenig abkürzen lässt...

DAS ANDERE ICH

Ja, der Story-Modus ist tatsächlich nur etwas für Leute, die sich für die bedingt spannende Dimensionsreise von Yu, Yukiko und der anderen Serienhelden begeistern können. Wer den direkten Einstieg sucht, greift zum klassischen Arcade-Modus und kloppt sich in zehn Runden mit einer Figur der 13 äußerst vielschichtigen Damen, Herren und ihrer Dämonen die Energiebalken leer. Facettenreich vor allem dahingehend, da jeder der Kombattanten zusätzlich zu den zehn individuellen Spezialangriffen mit ihren sogenannten Persona zusätzlichen Schaden anrichten kann. Während also A- und X-Taste den Hauptkämpfern leichte und starke Angriffe entlocken, attackiert bei Druck auf B und Y ein heraufbeschwörtes Geisterwesen mit Zaubern. Zusammen mit Halbkreis- und Doppelrichtungsbewegungen lassen sich so effektvolle und verheerende Kombos basteln – die allerdings einige Stunden Übung brauchen. Einfaches Tastenhämmern bringt einen kaum weiter und führt sogar dazu, dass

Angriffe ins Leere laufen und oft in schmerzlich langen Erholungsphasen enden. Anspruchsvolle Prügler dürften da mindestens so große Augen bekommen wie die hiesigen Manga-Figuren.

MIT FREMDSPRACHEN RUMSCHLAGEN

Entgegen dem Versprechen des Herstellers ist das alles andere als einfach und zugänglich. Gut so, würde der Entwickler ansonsten seinem Ruf nicht gerecht werden. Doch Einsteiger müssen nicht verzagen: Ein umfangreicher Einführungsmodus erklärt ausführlich die Prinzipien, pro Figur je 20 Herausforderungen der Marke »Drücke folgende Tastenkombination« vertiefen Gelerntes. Ein weiterer Trainingsmodus mit zahlreichen Einstellungsparametern inklusive Aufnahme der Tasteneingabe ist sogar für Profis attraktiv, die für den Online-Modus trainieren möchten. Da auch hier der seit »Blazblue« bewährte Netzwerk-Code in den Ring steigt, steht Zwei-Mann-Duellen gegen Spieler weltweit kaum etwas entgegen. Apropos: Ebenfalls wenig zu bemängeln ist die liebevoll detaillierte, handgezeichnete Grafik im Comic-Stil. Herrlich geschmeidige Animationen treffen auf ein Effektfeuerwerk vor insgesamt zehn hübschen Kulissen wie Straße, Schulhof und Klassenzimmer. Schade hingegen, dass Tag-Team-Battles gleichermaßen außen vor bleiben wie eine deutsche Übersetzung. Wer also des Englischen nicht mächtig ist, dürfte außer mit dem Arcade-Modus nur wenig Spaß haben.

Moritz Wanke

Wertung

Anspruchsvolles Beat 'em Up, das zusammen mit den Stärken der Rollenspiel-Serie gekonnt einschlägt.

8.4 von 10

**ACHTUNG
SPIELVERDERBER!
ERST DURCHSPIELEN,
DANN DURCHLESEN!**

BIOSHOCK

Kaum ein Videospiel der letzten Jahre hat seine Liebhaber derart intellektuell herausgefordert wie »Bioshock Infinite«. Der Ego-Shooter ist durchmischt mit Ideen, Themen und historischen Verweisen, die im Actiongenre sonst niemals zur Sprache kommen. Michael Förtsch mit einer sehr persönlichen Einordnung und Analyse.

Kaum ein Videospiel gibt sich derart abstrakt, konfus, metaphysisch und schwerlich fassbar wie »Bioshock Infinite«. Es forderte mehr Denkarbeit, als einem andere Games aufbürden. Soweit es mich betrifft, schweben Story, Narrativ und Gedankenkonstrukt von »Bioshock Infinite« kilometerweit über dem, was ein »Call of Duty«, »Medal of Honor« und »Gears of War« sich trauen. Stunden und Tage knabbern manche Spieler an den letzten 15 Minuten des Games – und grübeln darüber nach, was sie nun tatsächlich erlebt und gesehen haben. Darüber, wie sich nun all die Mosaiksteinchen und Versatzstücke ineinanderfügen, um ein stimmiges und klares Bild in ihrem Kopf zu formen. Was vielleicht die eine Facette, ein kleines Fundstück oder eine Aussage eines Charakters eventuell noch mit einem anderen Fakt zu schaffen haben könnte – und wie dies nun die Sicht auf das große Ganze zu wandeln vermag. Dazu die gerade virtuose Detailverliebtheit, die unzähligen Verbindungen in die reale Welt, die sich in all den Kleinigkeiten finden und die Stimmung dieses Spieles erst so dicht und kompakt machen.

Oder anders formuliert: Auch wenn »Bioshock Infinite« spielerisch seine Schwächen haben mag, ist es in Sachen Story, Tiefgang und entdeckenswerten Nuancen ein Novum und versucht es auf dieser Ebene filmischen Ikonen wie Stanley Kubricks »2001: Odyssee im Weltraum« oder Christopher Nolans »Inception« gleichzutun. Vieles kann so in die Geschichte und Bilder hineininterpretiert werden, es lassen sich Zusammenhänge erkennen und Fragestellungen konstruieren...

SO BEGINNT ES ALSO

Schon der Anfang von »Bioshock Infinite« bietet Denkansätze und gleicht einem Symbolakt. In einem Ruderboot wird der Spieler in Gestalt des Privatdetektivs Booker DeWitt im Jahre 1912 von einem merkwürdigen »Geschwisterpaar« durch einen Sturm zu einem Leuchtturm gebracht. Währenddessen sprechen die in gelbe Regenjacken gehüllten Personen über Booker, als sei er gar nicht anwesend – debattieren darüber, dass er nicht rudern werde. Ein Moment, der sich später noch erklären wird, aber gleichsam viele Fragen aufwirft. Und wie einst im Original von 2007 beginnt die Reise in einem einsamen Leuchtturm im weiten Meer. Nur, dass der Held diesmal nicht mit einer Taucherglocke in die eisigen Tiefen gezogen, sondern in einer

CK INFINITE

Rakete in die Höhe geschossen wird. Der Feuerstuhl katapultiert ihn in die Stadt über den Wolken: Columbia. Ein Utopia, wie es schon Rapture werden sollte – nur anders. Gebäude im neoklassizistischen Beaux-Arts- und Kolonialstil schweben getragen von Turbinen, Propellern und Ballons umher. Dazwischen blühende Gärten, kleine und weite Brücken und ganze Straßenzüge auf schwebenden Plattformen. Eine Stadt, die architektonisch tatsächlich das Ideal ihrer Zeit widerspiegelt: die Leitlinien der sogenannten »City Beautiful«-Bewegung und ihres Vorreiters Henry Bacon, die auch die Weltausstellung von 1893, die World's Columbian Exposition, dominierten. Heißt: hohe Säulen, weiß verputzte Fassaden und viel Platz für Licht. Nicht umsonst war die Weltausstellung auch als »Die Weiße Stadt« bekannt.

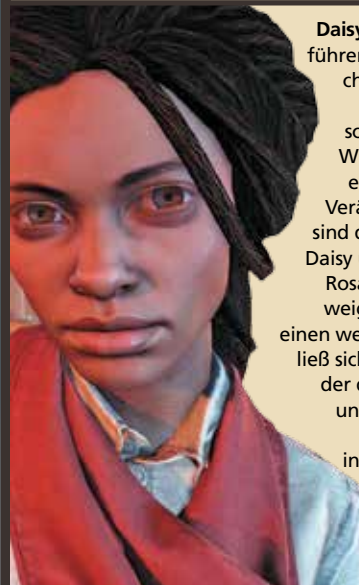
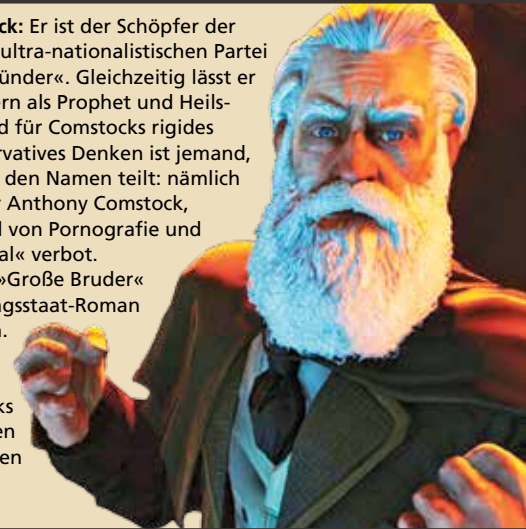
Das Herzstück in der Welt von »Bioshock Infinite« bildet die Stadt Columbia. Es ist das vollkommene Gegenteil zu der Unterwasser-Enklave Rapture aus den ersten beiden »Bioshock«-Teilen – aber dennoch ihr Ebenbild. »War der Spieler in der Wasserstadt von unendlichen Wassermassen eingeschlossen, ist er nun von der endlosen Weite des Raums eingepfercht«, hatte »Bioshock«-Erfinder Ken Levine selbst erklärt. Erschaffen und erdacht wurde Columbia von einem Mann namens Zachary Hale Comstock. Columbia soll die Ideale der Vereinigten Staaten symbolisieren; ein Sinnbild für das Menschenmögliche auf der Welt, unter der Ägide der USA. Dafür ist auch schon der Name der Stadt selbst eine Referenz. So bezeichnete Columbia – abgeleitet vom italienischen Seefahrer und Entdecker Christoph Kolumbus – einst die weibliche Nationalpersonifikation Amerikas: eine schöne Frau in wallendem Gewand, welche die Tugenden und Werte der vereinigten Kolonien darstellt. Eben so sehen sich auch die Bewohner des luftigen Paradieses: nämlich als die Verfechter des uramerikanischen Gedankens und der göttlichen Mission, die den Amerikanern aufgetragen wurden. Etwas, von dem sich die USA selbst schon lange verabschiedet haben. Und so sagten sich die Wolkenstädter von den Staaten los, um ihre eigene Utopie zu leben. Ein extremes Leitbild, das in den frühen

WAS STECKT DAHINTER? DIE GANZE WAHRHEIT!

FIKTIVE CHARAKTERE, ECHTE MENSCHEN?

Schon bei »Bioshock« und »Bioshock 2« ließen sich die Macher bei der Schöpfung etlicher Figuren von historischen Persönlichkeiten inspirieren. So ist Andrew Ryan, der Gegenspieler und Erbauer von Rapture, eine Mischung aus der Philosophin Ayn Rand und »Micky Maus«-Zeichner Walt Disney, der neben Disneyland tatsächlich auch visionäre Pläne für eine Stadt der Zukunft hatte. Wenig überraschend, dass die tragenden Charaktere aus »Bioshock Infinite« ebenfalls von Menschen aus Fleisch und Blut inspiriert sind.

Zachary Hale Comstock: Er ist der Schöpfer der Stadt und Führer der ultra-nationalistischen Partei der sogenannten »Gründer«. Gleichzeitig lässt er sich von seinen Bürgern als Prophet und Heilsbringer feiern. Vorbild für Comstocks rigides Auftreten und konservatives Denken ist jemand, mit dem er sich sogar den Namen teilt: nämlich der US-Post-Inspektor Anthony Comstock, der 1873 den Versand von Pornografie und »anzüglichen Material« verbot. Außerdem dient der »Große Bruder« aus dem Überwachungsstaat-Roman »1984« als Inspiration. Denn wie das Gesicht des Großen Bruders schaut auch Comstocks Konterfei von Plakaten und Projektionswänden auf die Bürger herab.



Daisy Fitzroy: Sie ist die Revolutionsführerin in Columbia. Einst Hausmädchen bei Comstocks Frau, wird sie des Mordes an ihrer Herrin beschuldigt, flieht und gründet den Widerstand. Doch Daisy Fitzroy ist eher von Rache als von Lust nach Veränderung getrieben. Auffallend sind die optischen Ähnlichkeiten von Daisy und der realen Bürgerrechtlerin Rosa Parks. Sie war es einst, die sich weigerte, einen Sitzplatz im Bus für einen weißen Fahrgast zu räumen. Doch ließ sich Designer Ken Levine auch von der deutschen Rote-Armee-Fraktion und deren Führungsfiguren Ulrike Meinhof und Andreas Baader inspirieren. Deren auf Gewalt und Terror aufgebautes Lebensbild spiegelt sich demnach ebenfalls in Fitzroy wider.

Rosalind und Robert Lutece: Die beiden Quantenzwillinge sind wohl die geheimnisvollsten Charaktere im Spiel. Durch eine transdimensionale Reise zusammengeführt, sind sie hauptverantwortlich für Bookers Ankunft in Comstocks Dimension. Mit ihrer exzentrischen Art und ihren gigantischen Elektrizitäts-Maschinen erinnern sie stark an Berichte über den polnischen Erfinder Nikola Tesla, der wie die Luteces sein Haus in ein gigantisches Labor umfunktionierte. Auch ein gewisser Charles E. Alden hatte Einfluss: Er hat schon 1906 ein Telefon im Taschenformat erfunden. Und optisch? Klar, waren Marie und Pierre Curie das Vorbild. Das Ehepaar hatte gemeinsam die Elemente Polonium und Radium entdeckt.



Rassentrennung, Rassenreinheit. Stellenweise sind die Anspielungen schon sehr subtil. Held Booker wurde etwa am 19. April 1874 geboren. Am gleichen Tag wie der einstige Kommissar für Rassenhygiene Ernst Rüdin.

Vereinigten Staaten jedoch unter dem Namen »American Exceptionalism« bekannt ist. Eine Theorie, wonach sich die USA durch ihre einzigartige Geschichte – die späte Besiedelung, die starke Durchmischung der verschiedenen Völker sowie den blutigen Unabhängigkeitskrieg – von allen anderen Staaten unterscheiden und die Verpflichtung haben, »Freiheit und Demokratie« über die Erde zu bringen. Eben jene Werte, die die Bezwingen der neuen Welt verfolgten.

DER GOTTESSTAAT

Doch sind es eben jene Werte auch, die von den Bewohnern von Columbia und ihrem Führer Comstock korruptiert werden. Freiheit? Gleichheit? Das Recht auf Streben nach Glück? All das wird in der Wolkenstadt zum Zerrbild des Grundgedankens. Denn Columbia ist ein rigoroser Gottesstaat. Noch bevor der Held Booker DeWitt die Stadt überhaupt betreten darf, muss er sich

Nachrichtenagentur KCNA als Tatsachenmeldung verbreitet. Jedoch ist es nicht Bookers Mission, diese Stadt zu Fall zu bringen, sondern ein Mädchen mit übermenschlichen Kräften zu retten: Elizabeth! Vor den Augen der Bewohner von Columbia versteckt, wird sie in einem Turm, der riesigen Columbia-Statue, gefangen gehalten und als »Lamm Columbias« geehrt – ebenso wie einst Jesus als »Lamm Gottes« vergöttert wurde. Themen wie Aufopferung und Auferstehung kommen hier ins Spiel, die jedoch erst am Ende der Geschehnisse wirklich aufgegriffen und erklärt werden. Neben diesem religiösen Symbolismus greift »Bioshock Infinite« jedoch auch eine sehr einfache und ebenfalls alte Formel auf: ein Mädchen, das von Kindesbeinen an in einem Turm gefangen gehalten wird, vollkommen abgeschlossen von der Außenwelt. Klingt das nicht nach dem Grimmschen Märchen »Rapunzel«? Genau. Wie einst der Ritter steigt auch der

» Wie einst der Ritter steigt auch der Spieler empor in den Turm, um das zunächst verängstigte Mädchen zu befreien. «

taufen lassen. Bei seinen ersten Schritten durch die Himmelswelt trifft er auf verblendete und vollkommen hingebungsvolle Pilger, die zu den Gründervätern der USA beten, als wären sie Götter: Washington, Franklin und Jefferson werden als engelsgleiche Geschöpfe gefeiert. Mit symbolischen Floskeln wie flammenden Schwertern und Engelsflügeln werden historische Momente ausgeschmückt. Amerikaner erinnert dies vielfach an eine extreme Ausprägung der aktuellen Tea-Party-Bewegung in den Staaten, die konservative Werte, den christlichen Staat und eine Rückbesinnung auf die Gründer der Nation proklamiert. Der Stadtführer Comstock wäre perfekt als Redner der Tea Party. Er wird als »Vater« und »Prophet« verehrt und mit Figuren wie Moses und Abraham gleichgestellt. Irreal und weltfremd. Aber etwas, das in der Historie wie auch heute noch durchaus Realität ist. Nordkoreas einstiger Staatschef Kim Jong Il ließ sich als überirdisches Wesen feiern. Dass sich der Himmel zu seinem Tod blutrot verfärbte, Berggipfel leuchteten und sich Vögel trauernd vor Statuen des »geliebten Führers« versammelten, wurde in Nordkorea von der

Spieler empor in den Turm, um das zunächst verängstigte Mädchen zu befreien. Und wie bei Rapunzel und ihrem Prinz ist's auch für Elizabeth und Booker nicht einfach, zu entkommen. Denn wie anno dazumal durch die böse Hexe, wird auch Elizabeth bewacht. Nur ist es in ihrem Fall ein monströses Maschinenwesen mit Flügeln: der Songbird. Er ist Wärter, Beschützer und Mutterarchetyp in einem. Etwas, das in Elizabeth zu einem ambivalenten Gefühlschaos führt: Sie hasst und liebt den Songbird gleichermaßen. Genauso wie ein Kind seine überfürsorglichen Eltern hassen und lieben kann. »Er ist für sie wie ein Vater, der sein Kind zum Schutz im Keller einsperrt«, beschreibt Ken Levine die Situation. Der Songbird will »nur ihr Bestes«, ist aber bereit, alles zu zerstören, was dem im Wege steht – und zu töten, was ihr am Herzen liegt.

VIVA LA REVOLUCIÓN?

In der verquerten Welt von Columbia ist Elizabeth scheinbar die Einzige, die mit ungetrübtem Blick einherschreitet. Dem Blick eines Kindes. Alles Schöne wird von ihr bestaunt, alles Schreckliche mit Bestürzung aufgenommen.



So offenbart Columbia auch alsbald die tief dunklen Schattenseiten: Rassismus, Fremdenhass, Fanatismus und Gewalt um des Machtungswillens! Mexikaner und Iren werden auf Plakaten als »die fremden Meuten« angeprangert. Sklavenbefreier Lincoln wird als Teufel, sein Mörder John Wilkes Booth als Märtyrer gefeiert. Wie zu Zeiten der Rassentrennung in Südafrika und den USA müssen Schwarze heruntergekommene Toiletten benutzen, während die weiße Bourgeoisie exklusiven Zutritt zu edlen Waschräumen hat. Sorge für die Rassenreinheit in Columbia trägt derweil der »Orden des Raben«, der mit seinen Ritualen und den Kapuzenmänteln einer Mischung aus der Schutzstaffel im Dritten Reich und dem Ku-Klux-Klan gleicht.

Diesem verwucherten und machtrunkenen System der Stadtgründer scheint die Widerstandsbewegung der Vox Populi entgegenzutreten. Aber auch nicht wirklich. Denn letztlich entpuppt sich die Guerilla-Truppe als sinn- und ideenfrei. Ihre Anführerin Daisy Fitzroy wird als eine Psychopathin mit Freude an Gewalt, blutigen Rachefantasien und ihrer erworbenen Macht entlarvt. Ein Che Guevara? Eher nicht. Vielmehr kann man in ihr den Charakter von Unabomber Theodore Kaczynski oder RAF-Terroristin Ulrike Meinhof erkennen. So kämpfen in Columbia statt Gut gegen Böse Fanatismus gegen Wahnsinn. All dies zu erkennen und zu reflektieren wird aber dem Spieler selbst überlassen.





✕ Böse Christen und Rassisten?

ES WAR ANDERS GEPLANT...

Mit seiner kritischen Herangehensweise an Religion und Rassismus beweist »Bioshock Infinite« Mut zu heiklen Themen. Dabei hätte das Game durchaus anders aussehen können, wie Schöpfer Ken Levine äußert. Denn einst war »Bioshock Infinite« thematisch gänzlich anders angesetzt. »Ursprünglich konzentrierten wir uns auf einen großen Konflikt zwischen Technikverfechtern und Maschinenstürmern. Die einen wollten die Stadt durch Technologie weiter wachsen sehen. Die anderen fürchteten sich vor dem Einfluss der neuen Gerätschaften auf ihr Leben«, sagt der Spieldesigner. Die Gemeinschaft der Ludditen, der britischen Textilarbeiter, sollte Pate stehen. Die Ludditen – benannt nach ihrem geistigen Führer Ned Ludd – fürchteten nach dem sich abzeichnenden Siegeszug großer Spinnmaschinen um ihre Arbeitsplätze und begannen die Maschinen zu sabotieren. Straßenkämpfe mit Fabrikbesitzern, Polizei und Militär waren die Folge. Dass jetzt Teile der Handlung um religiöse Facetten angereicht wurden, hängt wohl mit dem damit verbundenen Gewinn an Gefühlen zusammen. Man mag über Religion denken, was man will – aber dass sie Emotionen weckt und niemanden kalt lässt, das wird kaum jemand bestreiten.



ER WIRD NICHT RUDERN

Doch erst in den letzten 15 Minuten kulminiert »Bioshock Infinite«. Ein kurzer Spielabschnitt stellt alles auf den Kopf. Ein Riss in der Raumzeit, ein Gang durch die Unterwasserstadt Rapture. Ein weiterer Spalt, der Elizabeth und Booker in ein endloses Meer von Leuchttürmen zieht, die allesamt in verschiedene Dimensionen führen. Alle davon sind gleich, »aber manchmal ist etwas anders«, erklärt Elizabeth hier. Das alles mündet in einem bizarren Twist: Booker und Comstock sind ein und dieselbe Person – nur stammen sie aus verschiedenen Welten, in denen sie an einem Scheidepunkt ihres Lebens eine unterschiedliche Entscheidung trafen. Nämlich, sich nach einer brutalen Schlacht am Wounded Knee von den begangenen Bluttaten freisprechen zu lassen – oder sie zu ertragen. Und Elizabeth? Sie ist Bookers Tochter Anna, die Comstock ihm einst »abkaufte« und in seine Welt entführte. Ein Ereignis, das in hunderten, tausenden, vielleicht Millionen Welten zu Tod und Verderben durch das Entstehen Columbias und dessen Angriff auf die Menschheit führte, wie angedeutet wird. Elizabeth zu retten ist die Mission, die Bookers Gehirn ihm einpflanzte, als er in die Welt Comstocks geholt wurde. Aber wie so vieles in »Bioshock Infinite« ist auch dies keine pure Erfindung der Spielemacher, sondern fußt in der Realität: der Realität der Quantenmechanik! Dank ihr seien, so beschreibt es eine wissenschaftliche Theorie namens Viele-Welten-Interpretation des Wissenschaftlers Hugh Everett III, tatsächlich möglich. Für jede unserer Entscheidungen, etwa morgens aufzustehen oder im Bett zu bleiben, existiert eine eigene Welt, in der eben genau das passiert – samt aller Folgen. Kausalität, die Lehre von Ursache und Wirkung, steckt dahinter – ebenso die Chaostheorie, nicht-

lineare Dynamik und dynamische Systeme. So sind unendlich viele Ausprägungen eines Universums möglich, die alle auf einen gemeinsamen Ausgangspunkt zurückgehen und sich wie die Krone eines Baumes an etlichen Stellen verästelten. Ähnlich wie in der Filmreihe »Zurück in die Zukunft« hat jede getroffene Wahl und jeder veränderte Faktor eine Auswirkung: In einer Welt ist Held Marty McFlys Vater ein peinlicher Nerd, in einer anderen ein erfolgreicher Autor. Ein Mann, der diese Theorie mit voranbrachte, war übrigens der Physiker Bryce DeWitt – Ähnlichkeiten mit der Heldenfigur Booker DeWitt sind keineswegs zufällig. Allein all diese Verankerungen in unserer Welt, all das Entdeckenswerte und die realen Hintergründe machen »Bioshock Infinite« schon sehr reizvoll. »Bioshock Infinite« ist keine große Revolution in der Videospielwelt. Es ist weder ein großartiger Shooter noch ein fantastisches Action-Game. Es glänzt weder durch Ballerei noch durch großes Spektakel, sondern fasziniert mit seiner Welt, den Charakteren und Themen sowie dem, woraus sie geformt sind: nämlich die bizarren Aphorismen und absonderlichen Splitter unserer eigenen Vergangenheit.

Ob Gamedesigner Ken Levine und sein Team bei all der Arbeit an »Bioshock Infinite« tatsächlich feinsäuberlich Mosaikstein für Mosaikstein wählten? Jede Referenz mit Bedacht und einem Hintergedanken aussuchten? Ob jede der obigen Feststellungen im Sinne der Macher richtig ist? Wer weiß. Aber wahrscheinlich ist's auch egal. Denn was wäre »Bioshock« ohne die Grübeleien darüber, was einem diese Spielereihe wohl sagen könnte...

Michael Förtsch

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	CALL OF DUTY: BLACK OPS 2	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	AUS DER REDAKTION	ERFOLGE
Lila-Laune-Ecke, Szene-News, Interview	Uprising	Dishonored, Halo 4, Assassin's Creed 3	Sacred Citadel, God Mode, Motocross Madness, Poker Night 2	Der Monat	Army of Two The Devil's Cartel

✕ Consoles

DRITTES LÄNDERMATCH

Keiner kann den Deutschen und den Österreichern ihre nahezu uralte Hassliebe absprechen. Deshalb ist auch ein Match zwischen den beiden Ländermannschaften immer etwas ganz Besonderes. Am Sonntag, den 21. April 2013, hieß es erneut Schluchtenschießer gegen Piefkes, als die beiden CSL-Damen-Nationalmannschaften

» Schluchten- schießer gegen Piefkes. «

schon zum dritten Mal in »Call of Duty: Black Ops 2« gegeneinander antraten. Gespielt wurden vier Karten im Modus »4on4 Suchen und Zerstören«. Während DeluXe, DiVa, Moony und Quinny für Österreich mit virtuellen Granaten um sich warfen, schossen Biene, Giggles, Lovely und MisSy für Deutschland zurück. Zwar lagen die Austria-Mädels nach den ersten drei Karten »Cargo«, »Drone« und »Aftermath« noch mit 13:11 in Führung, nach der vierten Map »Stand-off« stand das Endergebnis mit 15:17 allerdings zugunsten der Deutschen Mädels fest. Du hast noch Fragen zu den Regeln, den Spielerinnen oder willst das Länderspiel noch einmal komplett ansehen? Ausführliche Infos, Statistiken und Links erhältst du wie gewohnt im vollen Umfang auf folgender Webseite:



www.consoles.net

Die Lila-Laune-Ecke

UND JETZT ALLE MAL LACHEN!

Geht das nur mir so oder sind die Deutschen Meister der Meckerei? Klar sind sie das, selbst die 360 Live hat ja allmonatlich ihre »Mecker-Ecke«... aber diesmal nicht! Der Winter war lang und hart genug. So mancher knabbert vermutlich immer noch an seinen Winterdepressionen, die sich nicht entscheiden können, ob sie nun den Platz räumen oder doch für den nächsten Kälteeinbruch – vermutlich im August – an Ort und Stelle bleiben. Dabei ist die Welt gar nicht so schlecht, wie wir sie immer erscheinen lassen! Kürzlich hat mich Interim-Textchef Richard darauf aufmerksam gemacht, dass beinahe jeder Text im Heft irgendwie düster ist und voller Hass, Leid und Schmerzen steckt. Ich zitiere: »Warum muss denn jeder Textestieg mit dunklen Tunneln beginnen, in denen dir von irgendwelchen Monstern die Gliedmaßen abgerissen werden?« Eine gute Frage...

DIE SCHÖNEN SEITEN

Doch auch sonst scheint den Deutschen die Depression quasi in die Wiege gelegt zu werden. Im Sommer regnet's zu viel; die Bahn hat zu oft Verspätung; das Müsli aus dem Supermarkt hat zu viel Zucker; und die Benzinpreise sind sowieso zu hoch. Stimmt alles. Aber wie hat schon Cave Johnson aus »Portal« verlauten lassen: »Wenn das Leben dir Zitronen gibt, mach Limonade draus!« Eine Lebenseinstellung, die ich zutiefst unterschreibe – auch, wenn es nicht immer leicht fällt. Die Bahn hat Verspätung? Sei's drum, bleibt mehr Zeit für ein gutes Buch. Es regnet? Hey, Pfützen fanden wir schon als Kinder toll! Soll heißen: Vielleicht sollten wir einfach mal wieder anfangen, auch vermeintlich schlechten Dingen etwas Gutes abzugewinnen.

ALLES AM ENDE

Doch zurück zu den Videospielen. Schaut man sich die Veröffentlichungen der letzten Zeit so an, gewinnt man den Eindruck, dass auch Spielentwickler langsam in Depressionen versinken: Krieg, Apokalypse, Ausrottung der Menschheit, Alien-Invasion – geht es nach manchen Studios, sieht unsere Zukunft verdammt düster aus. Aber woran, zum Teufel, liegt es denn, dass heutzutage angenehme Spieleindrücke wie Schönheit, Idylle und Zwischenmenschlichkeit hinter Klaustraphobie, Todesangst und Überlebensinstinkte zurücktreten? Ich stimme hiermit offiziell für einen Wandel. Den Anfang? Macht mein Textestieg in den Test zu »Metro: Last Light«. Und jetzt will ich wenigstens ein kleines, herziges Lächeln sehen! Hier ein paar positiv behaftete Wörter dafür: Einhorn, Eichhörnchen, Baby-Kätzchen, Regenbogen, Zuckerwatte, Hoppelhäschen, Schmusedecke, Flausch!



BIO

Name | Sabine Schischka
Schon gewusst? Sabine Schischka schreibt seit 2009 für 360 Live und kann Nörgler nicht ausstehen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Dennis Schmidt von
Killerfish eSport



Name | Dennis Schmidt **Alter** | 20
Wohnort | Schwalmatal
Beruf | Auszubildender zum Mediengestalter
Webseite | <http://www.killerfish-esport.de>

360 Live: Was ist »Killerfish eSport« überhaupt?

Dennis: »Killerfish eSport« wurde am 01. Januar 2011 gegründet und ist das offizielle Werksteam von Energy-Drink-Hersteller »Killerfish Hot Energy«. Wir konzentrieren uns auf den deutschsprachigen E-Sport auf Konsole und PC. In diesen beiden Sektoren fördern wir diverse Spiele mit eigenen Teams. Als kleines Highlight dazu bieten wir als Organisation allen Interessierten außerdem die Möglichkeit, an unserem eigenen Stand auf der diesjährigen Gamescom gegen unsere professionellen Spieler anzutreten und tolle Preise zu gewinnen. Meine Rolle im Clan ist die des Projektleiters. Ich bin der Hauptverantwortliche der Organisation und koordine diverse Abteilungen. Mein Hauptaugenmerk liegt jedoch auf der Teamverwaltung sowie dem Marketing.

360 Live: Momentan habt ihr Konsolen-Teams für »Black Ops 2« und »FIFA 13«?

Dennis: In beiden Spielen sind wir seit dem jeweiligen Erscheinungstermin vertreten – und das auch sehr erfolgreich. Generell möchte ich es nicht ausschlagen, dass es künftig weitere Konsolenspiele bei uns geben wird. Bei dieser Entscheidung spielen aus unserer Sicht jedoch mehrere Faktoren eine bedeutende Rolle. Prinzipiell interessant sind zum Beispiel auch Racing-Games, hier sehen wir derzeit allerdings nicht die benötigte Community dahinter.

360 Live: Kann man sich als Einzelspieler bei euch bewerben?

Dennis: Das ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Generell suchen wir uns jedoch selbst die Spieler und Teams, die wir gerne unter dem Banner von Killerfish antreten sehen würden. Eine Initiativbewerbung auf Grundlage entsprechender spielerischer Leistungen wird grundsätzlich jedoch nicht abgelehnt.

360 Live: Als deutscher Vertreter auf der »Call of Duty«-Weltmeisterschaft in Los Angeles konntet ihr leider keinen der vorderen Plätze belegen. Woran lag's?

Dennis: Ich denke, es ist immer schwer, einen Grund zu finden, warum es nicht für die vorderen Plätze gereicht hat. Man sollte hier eher mal hervorheben, dass fast niemand gedacht hätte, dass der deutsche Vertreter in der Lage ist, eine solche Platzierung überhaupt zu erringen. Generell würde ich aber auch sagen, dass am Ende einfach das Quäntchen Glück gefehlt hat, um noch eine Runde weiterzukommen.

360 Live: Was ist eure Kampfansage für das nächste Jahr?

Dennis: Insgesamt möchten wir kommendes Jahr wieder mit einem Team vertreten sein. Dies gilt als unser Hauptziel. Dennoch ist bis dahin noch viel Zeit und wir planen eher von Event zu Event. Als Organisation haben wir natürlich noch weitere Ziele, wo wir zum Beispiel mit diversen PC-Teams den Aufstieg in die ESL Pro Series anstreben.

✖ Aktuelle Download-Inhalte im Check



DISHONORED THE KNIFE OF DUNWALL

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Bethesda

In »The Knife of Dunwall« schlüpft man in die Haut des Assassinen Daud, eines legendären Meuchelmörders, der – Spoiler – sogar die Kaiserin von Dunwall selbst auf dem Gewissen hat. Daud soll nach »Delilah« suchen, aber wer das ist und warum er das überhaupt tut? Das entschlüsselt sich erst langsam in den drei bis sieben Spielstunden – je nach Spielweise – des Downloadinhalts. Einziger Negativpunkt: Die komplette Geschichte von Daud wird erst in einem folgenden Downloadpaket zu Ende erzählt.

Kaufen? **JA**



HALO 4 CASTLE-KARTENPAKET

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Microsoft

Nach dem »Crimson«- und dem »Majestic«-Kartenpaket liefert Microsoft nun mit dem »Castle«-Pack den letzten Downloadinhalt mit Mehrspieler-Maps für den Sci-Fi-Ego-Shooter »Halo 4«. »Daybreak« führt kampferprobte Spartaner auf eine Militärbasis inmitten eines mächtigen Gebirges, »Perdition« bringt spannende Teamkämpfe in die verwinkelten Schluchten einer futuristischen Großstadt und »Outcast« führt Spieler durch die Wüsten-Canyons eines Alien-Planeten. Season-Pass-Besitzer laden »Castle« natürlich kostenlos.

Kaufen? **Fans**



ASSASSIN'S CREED 3 DIE VERGELTUNG

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Ubisoft

Mit »Die Vergeltung« erscheint die dritte und letzte Download-Episode der »Die Tyrannei von König Washington«-Story für Ubisofts Meuchelabenteuer. In der Alternativrealität kann Assassine Connor nun dem verrückt gewordenen George endlich das Handwerk legen. Dazu reist man in das heruntergekommene New York und baut in Auseinandersetzungen vermehrt auf die verheerende neue Bärenkraft. Besitzer des Season Pass greifen kostenlos zu, alle anderen bekämpfen Washingtons Unterdrückung für rund zehn Euro.

Kaufen? **JA**

✖ Call of Duty: Black Ops 2 - Uprising DLC

EINMAL VORHOF ZUR HÖLLE UND ZURÜCK...

Die nunmehr zweite Download-Erweiterung zum Mehrspieler-Kracher »Call of Duty: Black Ops 2« liefert vier neue Mehrspieler-Karten und bereichert auch den Zombie-Modus um eine komplett neue Spielerfahrung. Die neuen Maps sehen auf den ersten Blick alle recht spektakulär aus: »Magma« etwa spielt in einer japanischen Kleinstadt, die bereits zur Hälfte in den Lavaströmen eines in der Nähe sprudelnden Vulkans versunken ist. Doch leider bietet der Schauplatz bis auf ein paar tödliche Glutherde keine Besonderheiten. »Vertigo« verfrachtet die Frontkämpfer über die Wolkengrenze auf Hochhausdächer, die durch schmale Laufstege miteinander verbunden sind. Auch diese Kulisse bringt zwar optische Abwechslung, aber dem Kartendesign fehlen ebenfalls markante Eigenheiten, die im Gedächtnis bleiben. »Encore« ist etwas pfiffiger geraten: eine Showbühne in London mit Blick auf das andere Ufer der Themse inklusive London Eye und Tower Bridge. Auf den ersten Blick witzig, doch irgendwie wirkt die gesamte Kulisse etwas klein geraten und verströmt daher kaum Festivalflair. Einziges wirkliches Highlight in Sachen Mehrspielerumgebung ist daher die Karte »Studio«, die den Grundriss der Karte »Firing Range« aus dem ersten »Black Ops« übernimmt, aber dank Burgkullissen, futuristischer Forschungsstationen und Alienbesuchern deutlich ausgefallener ausgestattet ist.

Richtig gelungen geht's allerdings im neuen Zombie-Modus »Mob of the Dead« zur Sache: Im sagenumwobenen Gefängnis Alcatraz müssen vier inhaftierte Mafiapaten die herbeistürmenden Untotenhorden zu Fleischpampe verarbeiten. Das neue Regelwerk bringt dabei nette Besonderheiten: Du stirbst nach einem Zombiebiss nicht mehr sofort, sondern kannst zwischenzeitig als Geist Automaten

mit Strom versorgen oder dich sogar selbst wiederbeleben – hammer! Auch klasse, dass zwei der Mafiabosse durch »Good Fellas«-Star Ray Liotta und Michael Madsen aus »Reservoir Dogs« verkörpert und – leider nur in der englischen Fassung – auch vertont werden. Fans des Überlebenskampf-Komplexes können bedenkenlos zuschlagen, und wer's werden will, bekommt hier eine der besten Einstiegsmöglichkeiten serviert!

Kaufen? **Fans**



✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

GEARS OF WAR: JUDGMENT »2ON2 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	RIF das Unfassbare Duo	1125	8
2	RedHandDz	1060	7
3	Pinkyy & Brain	1032	1

* Auswertung erfolgte am 22.04.2013

FIFA 13 »1ON1 5 STERNE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	SKULLS MAJESTIC	1426	143
2	SalSa	1165	136
3	KSC Cartman24	1089	64

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 »Team Fortress 2« im Kalender. Die Gefechte zwischen dir und den Redakteuren finden am Donnerstag, den 20. Juni 2012, ab 20 Uhr statt. Wer mitspielen will, schickt eine Freundschaftsanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag laden wir dich dann in die Session ein.

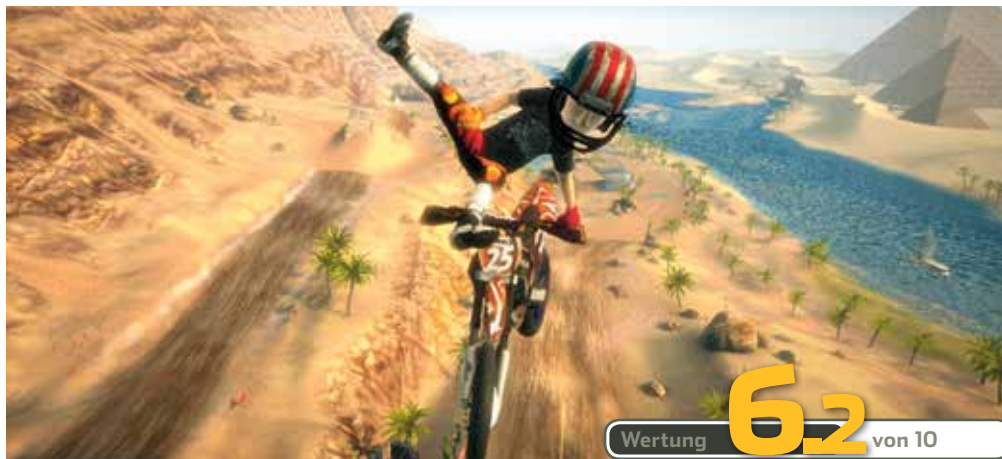
LIVE ARCADE TOTAL

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

MOTOCROSS MADNESS

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Microsoft **Schwierigkeit** | einfach **Spieler** | 1 - 8

Rennspielfans erinnern sich freudig an Streckenreichtum und Grafik der PC-exklusiven »Motocross Madness«-Games von 1998 und 2000. Also rauf auf eines der sechs aufrüstbaren Geländebikes der XBLA-Version – und dann bloß nicht erschrecken: Denn mit den gleichnamigen Arcade-Simulationen früherer Tage hat dieser kindgerechte Rennspiel-Spaß rein gar nichts gemeinsam. Zwar sieht alles schön bunt aus, insbesondere auch die Xbox-Avatare auf den Zweirädern, alles in allem lohnt der Kauf aber eben nur für Eltern kleiner Kinder. Über Schotterpisten pesen, Turbo-Boost zünden, driften und Tricks vollführen macht direkt Spaß. Mit gerade mal neun Strecken und drei offen befahrbaren Welten vor Ägypten-, Australien- und Island-Kulisse ist der Umfang aber nicht sonderlich groß. Auch die Anforderungen ans fahrerische Können sind trotz schwammiger Steuerung ein Witz. Der Rennsportfreund erreicht selbst ohne Streckenkenntnis meist schon beim ersten Versuch den obersten Podiumsplatz. Und wo ist der hierfür prädestinierte Streckeneditor? Cool hingegen: Online-Rennen mit bis zu acht Rasern und Splitscreen-Duelle auf der Couch.



POKER NIGHT 2

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Telltale Games **Schwierigkeit** | Telltale Games **Spieler** | 1

Der Name sagt schon fast alles. Natürlich geht's in »Poker Night 2« um jene Kartenspiele, die in den letzten Jahren explosiv an Beliebtheit gewonnen haben: »Texas hold'em«- und »Omaha«-Poker. Einmal am Tisch Platz genommen, tritt man allerdings nicht gegen namenlose KI-Gegner an, sondern gegen berühmte Spiel-, TV- und Filmfiguren – hier gegen Brock Samson von den »Venture Bros.«, Ash aus »Armee der Finsternis«, Sam vom Abenteuerduo »Sam & Max« und Claptrap aus den »Borderlands«-Titeln. Die Rolle des Dealers übernimmt Bösewicht-Roboter GLaDOS aus der »Portal«-Serie. Die Figuren geben charmante Kommentare von sich und unterhalten den Spieler gekonnt mit ihren Geschichten, besonders nachdem bei sexy Bardame Moxxi – ebenfalls aus »Borderlands« – Drinks bestellt wurden. Für ein paar Stunden simuliert »Poker Night 2« damit gekonnt einen Abend mit Freunden, täuscht aber auch nicht über eine komplett fehlende Mehrspieler-Funktion hinweg. Das hier ist also leider nicht mehr, als Poker für einsame Herzen.



TEST

SACRED CITADEL

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Deep Silver **Schwierigkeit** | einfach **Spieler** | 1 - 3

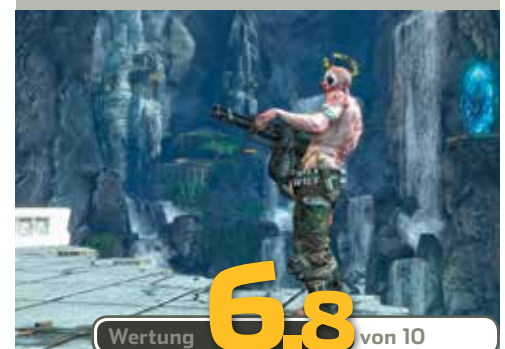
Das Königreich Ancaria wird von Monsterkreaturen überrannt – und nur du kannst es retten. Nein, allzu fantasie reich gibt sich die Handlung dieser Koop-Hack-and-Slay-Auskopplung aus der Rollenspiel-Reihe »Sacred« wahrlich nicht. Mit den Originalen hat der Seitwärts-2D-Schnetzler aber außer der Namensverwandtschaft sowieso nur gemein, dass die Spielfigur Stufenanstiege durchläuft und mit Waffen und Rüstzeug ausgestattet wird. Immerhin, das ist mehr, als die meisten anderen Brawler bieten. Dennoch: Viel Entdeckungswertes steckt nicht im Gameplay. Bis zu drei Spieler ziehen online oder an einer Konsole los, immer als Team. Auf dem Weg durch Wälder, Festungen und Sumpflandschaften messert man als Krieger, Jäger, Zauberin oder Schamanin die immer gleichen Minenarbeiter-Monster und Grubenungeheuer. Für gelegentliche Abwechslung sorgen Reittiere und neue Spezialangriffe. Größter Pluspunkt: die hübsche Optik im expressionistischen Acryl-Look.



GOD MODE

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

Da hat wohl jemand ziemlich viel »Horde« gespielt... »God Mode« ist nicht viel mehr als der beliebte Koop-Modus aus dem zweiten Teil der »Gears of War«-Reihe als eigenständiges Spiel. Will heißen: Aus der Schulterperspektive tun sich bis zu vier Online-Recken in eher eng geratenen Arenen zusammen und ballern gemeinsam auf Welle um Welle angriffslustiger Minotauren, Skelette und Zombies. Dass die fünf Kulissen alle ähnlich trist aussehen, verdient Kritik. Spaß macht dagegen die Tatsache, dass sich die laut Handlung im Hades gefangenen Heldenfiguren mit allerhand Kostümen ausstatten lassen. Außerdem darf man die elf Spielwaffen – Armbrust, Minigun und Co. – nach Zahlung mit erspielten Erfahrungspunkten und Goldstücken verbessern. Neun Zusatzfähigkeiten, etwa eine Heilungsaure oder die kurzzeitige Umwandlung von Feind zu Freund, helfen zusätzlich. All das gibt sich dank gelungen geklonter »Gears«-Steuerung schön zugänglich. Leider wird's trotzdem bald eintönig.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

BRO, WO SIND MEINE ERFOLGE?



Yo, pass mal auf, Bro! 23 der »The Devil's Cartel«-Erfolge sind geheim. Damit du kein Opfer wirst und weißt, was geht, erklärt dir 360 Live hier schnell, was Sache ist. Elf der Auszeichnungen sind schon mal Kampagnen-basiert und wandern nach dem Abschließen unterschiedlicher Kapitel auf dein Konto – 125 Gamerscore inklusive. Bleiben noch 12 Erfolge, für die du dir allerdings

ein bisschen Mühe geben musst. Aber schieb hier jetzt keine Panik, Alter! Einzelne Abschnitte der Kampagne kannst du auch direkt im Menü anwählen und musst nicht noch mal von vorne durchspielen, falls du was verpasst. Chill also! »Bombenstimmung« gibt's, wenn du drei Opfer mit nur einer Granate in die Luft jagst. Bei dem Gegnereufkommen hier kein Ding. Und zehn Gamerpunkte gibt's dafür auch noch.

Der angehende »Umweltexperte« macht das auch, aber zum Beispiel mit rumstehenden Gasflaschen. Die zehn Gamerpunkte dafür greifst du am leichtesten am Anfang von Abschnitt 23 ab. Für »David gegen Goliath« und noch mal gleich viele Punkte musst du zehn sogenannte Brecher kaltmachen. Dafür einfach auf die dicken Kerle zurennen, die ab Abschnitt 15 auftauchen, und die Typen per Nahkampf angreifen. Dann noch ein paar Mal die A-Taste drücken und schon ist der Erfolg deiner. Du bist ganz schön »Hinterhältig«, nicht? Dann lass deinen Koop-Partner die Gegner beschießen und mach 50 in der Deckung kauende Feiglinge von hinten weg – das lässt noch mal zehn Zähler springen. Jetzt spiel mal noch schnell Kindergarten und mal deine Maske von oben bis unten an, schon gibt's die Erfolge »So schön kreativ« und »Große Kunst« für zusammen 20 Gamerscore obendrauf. Gut gemacht! Hast du das auf der Waldorfschule gelernt? Egal. Für die restlichen versteckten Erfolge einfach 50 Autos in Rauch aufgehen lassen, einen Headshot aus der Deckung heraus abgeben, zehn angeschossene Typen im Nahkampf plätten, 50 Hip-Hoppern ihre schiefen Baseball-Caps vom Schädel schießen und zusammen mit einem Kollega gleichzeitig zwei Typen abballern, die gerade nicht aufpassen. Schon hast du die fünf Erfolge und 50 Gamerscore abgegriffen. So macht man das, Bro!

EASY, ALTER!

Auch die meisten anderen Erfolge des neuen »Army of Two« geben sich ziemlich einfach. »Mein Baby« gibt's zum Beispiel dafür, eines seiner Schießbeisen mit sechs Waffenteilen aufzurüsten. Die passenden zehn Gamerpunkte sind praktisch geschenkt. 100 Headshots verteilen dauert zwar ein bisschen, ist aber ebenso easy und bringt neben »Migräne« auch noch 30 Zähler. Wer nochmals 100 Soldaten per Nahkampf »Über die Klinge« springen lässt, ist zusätzlich um 25 Gamerscore reicher. Einen der Nahkampf-Kills hast du mit aktiviertem Overkill-Modus ausgeführt? Herzlichen Glückwunsch: »Ein Hoch auf den Nahkampf!« und zehn Punkte sind dein. Ebenso geschenkt: »Sir, ja Sir!«, »Weiter so!« und »Blut, Schweiß und Granaten«, die zusammen 100 Points wert sind. Dazu gilt es, Rang 25 zu erreichen. Einfach Leute abballern und die drei Erfolge schalten sich nach einer gewissen Zeit quasi von alleine frei. Du hast trotzdem Probleme? Im Forum auf www.360-live.de kannst du

gerne mitdiskutieren und dir von anderen Erfolge-Junkies helfen lassen.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	46
Anzahl der Online-Erfolge:	0
Anzahl geheimer Erfolge:	23
Zeitfaktor:	mind. 15 Stunden
Schwierigkeit:	4 von 10

Beim ersten Mal auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad, beim zweiten Mal auf »Wahnsinnig«. Dafür gibt's dann 100 Gamerpunkte und den Erfolg »Mama wäre stolz auf mich!«. Hatte nicht Berlins früher mal so hübsch maskierter Wortakrobat Sido eine Single mit ähnlichem Titel in den Charts? Ob er die Anspielung wohl witzig findet?

ALLES IST KÄUFLICH!

Die drei Erfolge »Bis an die Zähne bewaffnet«, »Styler!« und »Tief in die Tasche greifen« lässt »Army of Two« für den Kauf aller im Spiel erhältlichen Waffen, Tattoos, Masken und Outfits springen. Alleine die ganzen hübschen Kostüme und Masken ziehen dir dafür über 300.000 virtuelle Dollars aus der Tasche. Aber hey, die Panda- und Smiley-Masken sind nun mal verdammt cool, und auch die

Outfits der In-Marke Skullcandy sind mal was anderes. Wer plant, »The Devil's Cartel« sowieso zwei Mal durchzuspielen, sollte auch mit der Geldanschaffung keine Probleme bekommen. Außerdem sind die Erfolge zusammen 150 Gamerpunkte wert und dafür lässt man doch gerne mal ein paar imaginäre Spielkröten sausen, oder nicht?



x Der Monat

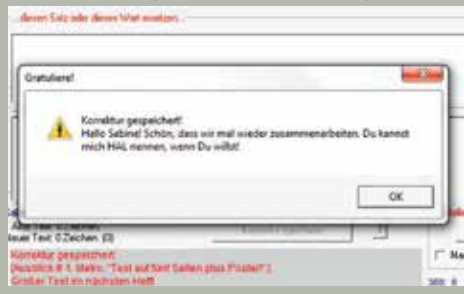
NEUES AUS DER REDAKTION...

Willkommen in der Redaktion! Auf knapp 45 Quadratmetern Großraumbüro entstehen hier Monat für Monat nicht nur zwei Games-Magazine, sondern vor allem jede Menge gedankliche Grüte, unfreiwillig komische Situationen und intellektueller Schwachsinn. Hier das Mai-Best-of!

UNHEIMLICHE BEGEGNUNGEN

Die Redaktion hat ein ausgeklügeltes System, um Rechtschreib-, Logik- und andere Fehler in ihren Texten auszumerzen, bevor das Heft gedruckt wird. Es heißt: ToDo-Catcher und ist eine Art digitale Sammelstelle für schriftlich festgehaltene Verbesserungen aller Art. Der Clou: Wer besonders viele Korrekturen einträgt, erhält als Ansporn immer wieder »Auszeichnungen« für die beste Fehler-Schnüffelnase. Nur diese Auszeichnung hier, die war dann doch ein wenig befremdlich... sieh selbst!

Mag keine roten Kameraaugen: Sabine



BESIEGT!

Kurz nach dem letzten Druckschluss hat sich die Redaktion in ihrer Stammkneipe versammelt, um ihn zu küren: den Über-Geek des Teams! Und zwar im Gesellschaftsspiel »Geek Battle«. Die Zeichen standen gut für Michael. Schließlich kann er auch eine wissenschaftliche Abhandlung über das Ende von »Bioshock Infinite« verfassen. Doch dann das Drama: Er scheitert bei der Frage nach »Star Trek: A New Generation«-Spin-offs an Großmentor Richard. Glückwunsch, Richy, du Ober-Geek!

DA IST DER WURM DRIN!

Diesmal ist kurz vor Druckschluss aber auch wirklich alles schiefgegangen. Testfreigaben zu bereits bewerteten Games wurden entzogen, die Post hatte verspäteten USB-Sticks mit in stundenlange Arbeit angefertigten Bildern verabschiedeten sich mit Hardware-Defekt. Eigentlich ein kleines Wunder, dass du nun doch noch dein Heft in den Händen hältst. Aber versuche am besten gar nicht, die Redaktion in irgendeiner Form zu erreichen. Wir brauchen jetzt alle Erholungsurlaub bis Ende des Jahres...

AUF WIEDERSEHEN!

Du hast es vermutlich schon im Editorial gelesen: Mit dieser Ausgabe verabschiedet sich Michael aus dem Team der 360 Live und widmet sich neuen, beruflichen Herausforderungen. Kollegin Sabine tut es ihm gleich und wird ab dem 1. Juni neue Wege gehen. Was bleibt, sind zwei Schreibtische voller Krams und Zeugs, deren Säuberung vermutlich länger dauern würde, als die gesamte Arbeitszeit der beiden Redakteure in den vergangenen vier Jahren. Aber wie heißt es doch so schön: Dreck macht glücklich!

PARTY-BACON!

Sicherlich war es eine gut gemeinte Geste von Chefredakteur Sönke, als er sich Mitte März in Elternzeit verabschiedete: Er hinterließ der Redaktion eine Jumbo-Tüte mit »Party-Bacon«. Also Chips in Schwartenoptik mit Schinken-Geschmack. Verdächtig wird's, wenn solche Familienpackungen zum Schleuderpreis angeboten werden und der Grund dafür auf der Zunge liegt: Statt nach bestem Borstentier schmeckte es nach purem Glutamat. So freute sich eigentlich nur einer über die Chips-Ladung: der Mülleimer.

Sönke, wir mögen dich trotzdem: Die Redaktion



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

Denk doch mal zurück: Was wärest du wohl geworden, wenn es dich nicht in die Videospiel-Branche verschlagen hätte?



Richard: Wenn ich kein Spielefuzzi geworden wäre, würde ich gerne was mit Autos machen. Erst mal vielleicht Kartmeister werden. Danach Pilot in der DTM, Formel 1 und WRC. Danach als Entwicklungs-Ingenieur ein paar Porsches das Laufen beibringen; und schlussendlich als professioneller Cabriokutscher und Schöne-Routen-Finder die Mittelmeer-Küste erkunden. Doch, ja, das wäre ein Leben!



Sabine: So lang ist das zwar noch gar nicht her, aber trotzdem kann ich mich nicht erinnern, überhaupt eine andere Branche im Blick gehabt zu haben. Vielleicht war ich damals aber auch einfach nicht kreativ genug! Heute könnte ich's mir wunderbar vorstellen, eine Kamelfarm zu betreiben und aus der Milch der Wüstentiere Seife herzustellen... Oder Alpaka-Touren durch den Bayrischen Wald zu führen... Ich glaub, ich brauch Urlaub!

SPRUCH DES MONATS

Sabine: »Das sieht auf dem Cover nur gut aus, wenn wir den Typen lang ziehen und ihm die Beine abschneiden.«

GAS-ALARM!

Zusammen mit dem Testmuster zum Tunnel-Shooter »Metro: Last Light« hat Hersteller Deep Silver auch das passende Test-Equipment mitgeschickt: eine stylische Gummi-Gasmaske inklusive Wechselfilter. Leider haben wir das Testen mit dem Ding früh wieder aufgeben müssen – mit den Flaschenboden-Gucklöchern geht einfach zu schnell die Orientierung im Ödland flöten...

Geht jetzt mit der Gasheizung spielen: Michael



Die E3 steht vor der Tür! Welches Highlight wünschst du dir von der Messe?



Jan: Ein gutes Hotel, Verpflegung satt und jede Menge Party! Schließlich werde ich vor Ort sein! Davon abgesehen? Hm, eigentlich ist die Messe selbst schon jedes Jahr ein Highlight für sich. An die Stimmung, die da herrscht, kommt einfach kein noch so geniales Game ran.



Michael: Da gäb's so viele! Die neuen Konsolen, die passenden Games... Aber was ich mir wirklich wünschen würde, wäre echt überrascht zu werden – von etwas, das ich gar nicht erwarte. Und sonst: »Duke Nukem Forever 2« und »Duke Begins« natürlich, Baby!

Man kann es nicht leugnen: Langsam aber sicher geht's auf den Sommer zu. Wie verschaffst du dir Abkühlung?



Markus: Brauner Bär, Bum Bum, Mini Milk, Botinchen, Nogger, Domino, Capri, Pops, Magnum, Cornetto, Banana Joe, Macao, Flutschfinger, Himbi, Caretta, Ed von Schleck, Big Sandwich, Jolly, Konfekt, Calippo, Kaktus, Twinni, Sundae, Solero, Cujamara Split, Erdbeer Combino, Fruchtdäumlinge, Snickers Ice Cream, Café Zero... verdammt, mir geht hier der Platz aus!



Nils: Weil die Ghetto-Wohnung, in der ich hause, leider an der Sonnenseite gelegen ist, muss ich im Sommer sehr erfinderisch sein. Dieses Jahr bekommt der Sarg, in dem ich schlafe, endlich die lang verdiente Klimaanlage. Wenn die mal ausfällt, breche ich nachts in Kühlhäuser ein und feiere Blutduschen-Partys wie in »Blade«.



✖ **Nachgefasst**

DEAD ISLAND RIPTIDE

Pünktlich zur Veröffentlichung der tropischen Zombiehatz am 26. April haben wir auf www.360-live.de unsere Wertung nachgereicht. Viel entscheidender ist aber, was unsere Leser denken. Was sagt die 360-Live-Community – hat jemand einen Inselurlaub gebucht?

Das Lager im 360-Live-Forum ist gespalten. Es gibt die beinhaltenen Fans, die schon seit dem ersten Teil auf eine Fortsetzung hoffen, und diejenigen, denen technische Fehler und spielerische Belanglosigkeit zu übel aufstoßen, als dass »Riptide« in ihr Laufwerk wandern würde. Neinkeijer zählt jedenfalls zur ersten Fraktion und hat den zweiten Leichenschmaus sogar vorbestellt: »Hach, meins ist unterwegs! Leider bin ich gerade an The Walking Dead dran und das Spiel fesselt mich sehr! Das muss ich wohl erst fertig machen! Trotzdem freue ich mich sehr auf Riptide – schlechter als Teil Eins wird es wohl kaum sein, und der erste Teil gefiel mir eigentlich sehr gut!« Cryday stimmt ihm da zu: »Der erste Teil hat mir auch sehr gefallen und der hatte auch keine überragenden Wertungen. Das hier werd ich mir also auch wieder holen.« Witcher83 ist da vorsichtiger und will sich erst Absicherung holen: »Mich würde interessieren, ob sich der Kauf lohnt oder ob es genau das Gleiche wie der erste Teil ist? Also nicht falsch verstehen, ich find den ersten Teil klasse. Aber wenn sich nichts groß geändert hat, warte ich lieber noch ein bisschen mit dem Kauf, bis es günstiger ist...« Ollimann versucht sich an einem guten Ratschlag für den Zweifler, ist aber selbst unsicher: »Scheinen ziemlich durchwachsen zu sein, die Wertungen. Aber ob das was heißt, ist die andere Frage, denn Teil Eins hatte auf Metacritic auch nur 72 Prozent durchschnittlich und es war letztes Jahr mein Game of the

Year. Von daher weiß ich nicht recht, was man davon halten soll.« Vorbesteller Neinkeijer hält dann nach etwas verlängerter Wartezeit endlich sein Spiel in den Händen und verrät erste Spieleindrücke: »Ach, ist das schön! Ich fühle mich sofort wohl und die Steuerung ist direkt wieder im Gedächtnis. Die Grafik ist leicht aufgehübscht, also die Insel ist sehr bunt, und wenn man mal innehält und die Insel auf sich wirken lässt, ist sie auch sehr schön, wie ich finde. Ich gehe weiter zocken!« Auch DJSideWinder ist durchaus neugierig auf »Riptide«, stößt sich aber noch am Preis: »Für eine Erweiterung, quasi einen größeren DLC, will ich keinen Vollpreis zahlen. Dass es mir Spaß macht, steht außer Frage. Selbst wenn's identisch zum ersten Teil ist, würde ich es mögen. Nur eben nicht für den Preis. Ist eine Prinzipien-Sache.« Natürlich versucht sich direkt der begeisterte Neinkeijer an der Bekehrung: »Also mit dem Basisbau zur Verteidigung und dem Angriff von oben haben es zumindest schon mal zwei Neuerungen ins Spiel geschafft!« Megalow0815 hat ebenfalls schon zugeschlagen – allerdings ohne sich im Vorfeld wirklich eine Meinung gebildet zu haben. Vielleicht nicht das Schlechteste? »Mal schauen, wie es so ist. Hatte irgendwie Lust auf das Spiel, also was soll's. So schlecht wird es nicht sein.« Neben Neinkeijer wagt sich nach einer Weile auch Tischkante an eine erste Einschätzung zu »Riptide«: »Also, ich habe es nun angezockt und ich muss ehrlich sagen... Keine richtigen Veränderungen zum Vorgänger. Sieht

ein bisschen schöner aus und das mit dem Wetter... joa. Also es macht im Koop echt Spaß! Es ist schon witzig, die Zombies zu klatschen. Merke aber jetzt wirklich nix Dolles. Ich empfehle das Game jedem, der den Vorgänger mochte und wirklich auf Zombie-Gemetzel steht. Den anderen, die noch am Überlegen sind, rate ich, dass ihr noch darauf wartet, dass es günstiger wird.« Ollimann stimmt ein: »Ja, kann ich so unterschreiben. Keine Neuerungen. Ich find's nach wie vor großartig. Für Leute, die sich von einem Nachfolger mehr Neuerungen erwünscht haben, wird's eine Enttäuschung, weil es ist genau das Gleiche.« Diese Anspielberichte haben auch Spartan95 überzeugt: »Nachdem ich heute das Spiel anspielen konnte, war ich doch positiv überrascht. Interessante Charaktere und vor allem viele Zombies! Für Spieler, die das leidige, lineare Resident Evil satthaben und ein Rollenspiel mit zombieverseuchtem Sand-Box-Charme suchen, ist das genau das Richtige.«

Sommer, Sonne, Strand und Zombies! Was will man mehr? Na ja, vielleicht doch die ein oder andere Neuerung hier und da? Oder ein bisschen technischen Feinschliff? Was einige Redakteure und andere Medien von »Riptide« wirklich halten, liest du hier in fünf völlig subjektiven Meinungen.

Markus Würstle

Als Zombie-Enthusiast kann man mit so einem Spiel natürlich nicht viel falsch machen. Und die Toteninsel hat durchaus ihre spaßigen und idyllischen Seiten. Die massiven Bildrateneinbrüche gehen aber mal so gar nicht. Ich bin zwiegespalten wie so mancher Zombieschädel.

Michael Förtsch

Eine Revolution ist »Riptide« wahrlich nicht, und für einen echten Nachfolger fehlen mir etwas die Neuerungen. Allerdings: Das Inselfeeling zündet. Die Zombies sind fleischig und die Macheten schön scharf. Mir taugt's!

Computerbild.de

Was bleibt, ist ein extrem blutiges, aber durchaus unterhaltsames Actionspiel mit einem gewaltigen Arsenal an interessanten Waffen. Wer sich nicht nur einen inhaltlichen, sondern auch einen echten spielerischen und technischen Fortschritt wünscht, der muss wohl auf die Zwei im Spieltitle warten.

Stern.de

Wer uns also beim Lesen unseres Tests mental einen Baseballschläger überzieht, für den könnte »Dead Island: Riptide« durchaus unterhaltsam sein. Für alle anderen: Trotz des wunderschönen Himmels, der tiefblauen Lagunen und der betörenden Fähigkeitenbäume kann man nicht darüber hinwegsehen, dass das Spiel so schlecht ist wie der Atem eines Zombies.

Eurogamer.de

Vielleicht findet Techland Trost in der Tatsache, nicht so schlecht abzuschneiden wie Terminal Reality »The Walking Dead«-Umsetzung. Die wiederum ist angeblich in der Hälfte der Zeit entstanden...



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

360_{LIVE}

LESERPOST



Dieses Mal war's echt knapp. Nicht nur, dass wir für die Anfertigung dieses Magazins diesmal eine ganze Woche weniger Zeit hatten. Nein, wegen der Pfingstfeiertage mussten wir sogar noch mal eine halbe Woche früher an die Druckerei liefern, damit Abo-Service und Post die Abonnenten und Kioske rechtzeitig beliefern können. Die Ausgabe, die du jetzt gerade in den Händen hältst, ist also in einer Rekordzeit von gerade mal drei Wochen entstanden. Wir finden, dafür kann es sich dann doch irgendwie sehen lassen... oder?

✕ 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

BESSER SOLO

Ihr schreibt zu »Bioshock Infinite« als Minuspunkt, dass es keinen Mehrspieler-Modus besitzt. Wie kommt ihr darauf? Ich kenne ehrlich gesagt niemanden, der sich bei Spielen wie »Assassin's Creed«, »Tomb Raider« oder eben »Bioshock« einen Multiplayer wünscht. Im Forum wird es auch eher gelobt, dass »Bioshock« keinen Mehrspieler-Modus hat...

Sebastian Anderten, per Mail

Richard: Multiplayer-Modi sind bekanntlich Geschmackssache. Einige können gut auf sie verzichten, für andere gehören sie fast schon zum guten Ton eines modernen Spiels. Insofern hast du Recht, dass es eigentlich nicht als Minuspunkt gewertet werden kann, wohl aber als Verbesserungs- und Erweiterungswunsch. Ich persönlich fände es jedenfalls ziemlich cool, in Columbia mit meinen Kumpels einen Fraktionenkampf anzuzetteln und ein paar religiöse Fanatiker zu verdreschen. Oder ein Team-Modus: Vox Populi gegen Songbird, Handymen, Silent Boys und Mechanized Patriots, die sich gegenseitig von den fliegenden Plattformen schubsen. Und wenn auch das nicht zündet: Warum nicht wenigstens etappenweise die Möglichkeit,

kooperativ mit einem Freund als Lizzy und Booker zu zocken?

WO IST DAS JUGENDAMT?

Also die Simulatoren-Reportage ist echt lustig, auch die Vorschau im Anschluss. Ich glaube, jeder, der durch die Regale mit den Spielen geht, hatte davon schon welche in der Hand. Schön ist auch eure Seite »Der Monat« mit der Redaktion. Klasse Idee! Aber bekommt ihr nicht Ärger mit dem Direktor von der Schule des Praktikanten, wenn ihr ihn so knebelt?

Combat Dwarf, aus dem Forum

Markus: Keine Bange. Für den Fall einer Beschwerde hatten wir natürlich schon vorgesorgt. Das Bild mit dem gefesselten Schuldirektor auf dem Scheiterhaufen im Raum nebenan wollten wir aus Jugendschutzgründen dann aber doch nicht abdrucken. Nur ein Hinweis, falls du gedenkst, das Jugendamt zu verständigen: So ein Scheiterhaufen ist in gerade mal zehn Minuten fertig gebaut und einsatzbereit. Und ein Schild mit deinem Namen drauf in nicht mal der Hälfte der Zeit geschrieben und angebracht...

✕ TOPTHEMA

FALSCH BEWERTET

»The Walking Dead: Survival Instinct« kriegt von euch eine 3.1? Ernsthaft? Also ich kann diese Wertung beim besten Willen wirklich nicht verstehen... Bei »Instinct« geht es mir nicht darum, dass es nur einen Bonus bekommt. Es macht Spaß, einiges oder vieles zur verbesserungsbedürftig, aber keine 3.1 wert. Da hätte ich schon Minimum vier bis fünf Punkte gegeben. Bin halt noch vom alten Eisen und lege wahrscheinlich nicht so den hohen Wert auf die Grafik. Mir ist es besonders wichtig, dass ich Spaß habe. Ab und an habe ich so das Gefühl, dass ich damit zu einer aussterbenden Art gehöre. Und »Army of Two: The Devil's Cartel« nur 6.9? Leute, was ist los mit euch? Das Game ist absolut genial und macht super viel Spaß. Es fehlen einige gute Sachen, die sie aus den ersten beiden Teilen nicht übernommen haben, das ist wohl richtig... trotzdem haben sie mit »Devil's Cartel« einen super neuen Teil auf die CD geknallt! Eigentlich wurde man bei euch immer gut beraten, doch hier driften unsere Meinungen weit auseinander. Ich gehe jetzt in die Ecke schmollen.

Tischkante, aus dem Forum

Michael: Schmollen – eine gute Idee. An den Wertungen ändert das aber trotzdem nichts mehr. Ich kann durchaus verstehen, wenn einige Hardcore-Fans beim neuen »Army of Two« eine höhere Wertung sehen. Steht ja schließlich auch im Test, dass es Spaß macht. Rein objektiv betrachtet geht das Gameplay aber nicht über eine Sechs vor dem Komma hinaus. Es fehlt die Abwechslung, Bestandteile der ersten beiden Spiele wurden entfernt und dann auch noch die USK-Schnitte... das und einige weitere Punkte sind dann doch zu viel des Mittelmäßigen. Bei »Survival Instinct« kann ich dich aber beim besten Willen nicht verstehen. Zombie-Bonus hin oder her, das Game hat beste Chancen auf die Gurke des Jahres! Fangen

wir doch mal damit an, dass die Grafik auch aus dem letzten Jahrhundert stammen könnte. Aber du bist ja – wie du selbst schreibst – ohnehin nicht so sehr auf Grafik aus. Gameplay und Story sind teilweise so unglaublich dünn und unlogisch, dass es fast weh tut. Warum kann ich über manche Absperrbänder problemlos springen, wogegen das gleiche Band an anderer Stelle ein unüberwindbares Hindernis darstellt? Alle Zombies sehen gleich aus und sind selbst für Untoten-Verhältnisse strunzdumm. Alles in allem ist das Spiel also vollkommen nichtssagend und dröge und so unglaublich weit von der Qualität der TV-Serie entfernt, dass es deren Namen im Titel eigentlich nicht verdient. So, genug gemeckert. Ich geh jetzt wieder das gute »Walking Dead« spielen – die Telltale-Serie.



✖ LASS ES RAUS!

ICH KÜNDIGE!

Vornweg möchte ich mich bei euch für die vielen tollen Leseunden bedanken, die ich mit eurem Magazin verbracht habe. Jedoch sehe ich mich nun gezwungen, mein Abo aus bestimmten Gründen zu kündigen. Beinahe 50 Prozent eures Magazins bestehen nur noch aus Games und Bildern mit dicken, fetten Maschinengewehren, Pumpguns, Laserkanonen etc. In der Heftmitte dann noch zusätzlich große Poster mit dem fünfhundertsiebenundneunzigsten Teil von »Battelfield«, »Sniper: Ghost Warrior«, »Medal of Honor« und wie sie alle heißen. Ego-Shooter hier, Ego-Shooter dort. Invasion in Libyen oder Irak oder Afghanistan hier, Terroristenjagen dort. Mir ist schon bewusst, dass ihr diese Spiele nicht erfunden habt, jedoch nehme ich euch sehr wohl in die Verantwortung. Man sieht nur noch Blut, Zombies, sogenannte Terroristen, Panzer... die totale Zerstörungswut! Sind denn alle verrückt geworden? Muss das denn alles sein? Gibt es keine anderen Games, über die ihr berichten könnt? Müsst ihr unbedingt ein Mitläufer sein? Also geht in euch! Denkt darüber nach! Wollt ihr eine Welt, in der Totalüberwachung des einfachen Bürgers zur Tugend wird, in der der Security-Wahn um sich greift, in der Kriegsverbrechen als not-

wendig dargestellt werden? Wollt ihr diese Welt mitgestaltet haben, indem ihr die Botschaften an Jugendliche weitergebt?

Daniel Pauspertl, per Mail

Sabine: Witzig. Hast du schon mal einen Blick in die Lila-Laune-Ecke dieser Ausgabe geworfen? Da kommt mir dein Leserbrief zu eben diesem Thema ja gerade recht. Stimmt schon, so auf Dauer ödet einen die Spielelandschaft aktuell nur noch an, weil man überall das Gleiche sieht. Das Gleiche beschränkt sich dann noch nicht einmal auf sonderlich schöne Anblicke. Aber wie du selbst schreibst: Wir suchen uns das nicht aus. Wir berichten nur über das, was die Industrie der Öffentlichkeit vor die Nase wirft. Getreu dem Motto: »Friss oder stirb!« Du stellst die Frage, ob es keine anderen Games gibt, über die wir berichten könnten. Die traurige Antwort lautet: zu wenige. Zumindest viel zu wenige auf Xbox 360, mit denen man über 80 Heftseiten füllen könnte. Außerdem darf man gewissen Games bei allem Krachbrumm und Kriegs-Trara ja eines nicht absprechen: Viele machen trotzdem Spaß. Prinzipiell bleibt also nur zu hoffen, dass mit der Markteinführung der neuen Xbox ein paar andere Genres wiederbelebt und auch bedient werden. Was unsere Berichterstattung allerdings mit einem Überwachungsstaat, Security-Wahn und Legalisierung von Kriegsverbrechen zu tun hat, das will sich mir nicht so ganz erschließen...

DIEBSTAHL?

Dieser Brief war gestern in meinem Briefkasten [Text im Brief: »Du hast dich für ein Jahresabo der 360 Live entschieden – herzlichen Glückwunsch! Das 360-Live-Team freut sich sehr, dir heute auch deine Abo-Prämie überreichen zu können. Wir wünschen viele spannende Zockenstunden. Viel Spaß mit deinem neuen Game! Das 360 Live-Team. P.S. Gleich auf www.360-live.de klicken und eigene Spielbewertung abgeben!]

können.«]. So weit, so gut. Aber ist das normal, dass der Brief einzeln ohne Spiel kommt oder hat sich da jemand von der Post einen nicht witzigen Scherz erlaubt?

Oliver Smuda, via Facebook

Moritz: Das wäre wahrlich ein übler Scherz. Und der 1. April ist ja auch schon vorbei... Aber ich fürchte, der Postbote trägt keine Schuld. Sieht mir eher nach einem Fehler des Abo-Services aus, der zwar den Brief brav und ordentlich ausgedruckt und abgeschickt, aber vergessen hat, dein Spiel beizulegen. In jedem Fall: Wir klären das. Inzwischen solltest du deine Aboprämie erhalten haben.

✖ SPRUCH DES MONATS

» Dieses Spiel ist in etwa so interessant wie ein Harnwegsinfekt. «

x charly manson

✖ SCHNIPSEL

Scharfes Cover, aber leider stört der Schriftzug über Nilins Hintern!

ElCoyote, aus dem Forum

Siehst du? Das haben wir uns auch gedacht und das knackige Cover-Motiv gleich noch ganz ohne störenden Schriftzug als Poster mit ins Heft gepackt. Sind wir nicht vorausschauend? Eben! Wir kennen doch unsere frivolen Leser...

Wie viel kostet eine schwarze Xbox 360 nur mit Controller und Zubehör und ohne Festplatte?

Felix Tiggemann, via Facebook

Das kommt ganz drauf an, wo du sie kaufst. Eine Xbox 360 Slim mit vier Gigabyte Speicher und Controller gibt es für 120 bis 140 Euro. Manchmal auch für knapp unter 100, wenn du sie im Angebot kaufst. Besser ist es aber, du greifst gleich zur Variante mit 250 Gigabyte Speicher – die kostet ohnehin nur 30 Euro mehr. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist also deutlich besser und du musst dich beim Kauf von Download-Games nicht so sehr einschränken.

Kann man ein Abo für die 360 Live eigentlich auch unter 18 Jahren abschließen?

HeDrAr, aus dem Forum

Jein. Du kannst das Abo zwar auf deinen Namen ausstellen lassen, wenn du unter 18 Jahre alt bist, es muss aber ein erwachsener Erziehungsberechtigter die Abo-Postkarte für dich unterschreiben. So steht es auch in der Zeile »Datum/Unterschrift« auf der Abo-Seite im Heft. Denn ansonsten wäre der Abo-Vertrag nicht rechtskräftig. Im Falle einer Abo-Prämie mit bestimmter USK-Freigabe musst du außerdem das von der USK vorgesehene Mindestalter erreicht haben.

Hat mir gut gefallen, vor allem, dass sich mittlerweile auch mal getraut wird, »schlechtere« Bewertungen abzugeben, und dass auch die zweite Meinung häufig stärker von der Hauptbenotung abzuweichen scheint. Finde ich gut.

KarstenOlaf, per Webzucht

Ja, wir nehmen uns die Kritik unserer Leser zu Herzen! Die fordert ja nicht erst seit gestern ein paar kritischere Bewertungen von uns. Und warum auch nicht? Wir hatten vor nicht allzu langer Zeit erst eine Reportage zum Verfall der Wertungszahlen. Zeit, dem einen Riegel vorzuschieben – sofern ein Game denn wirklich eine schlechtere Note verdient. Fairness muss schließlich bleiben.

Bin ich dazu berechtigt, eure Ausgabe auch via PDF zu erhalten, wenn ich ein Abo habe und die Zeitung vergessen habe?

Ronin TheDamn, via Facebook

Leider nein. Für die digitale PDF-Ausgabe ist ein separates Abo notwendig, das im Vergleich zum Print-Abonnement etwas günstiger ist. Dein Abo umfasst ausschließlich das gedruckte Magazin. Also besser eine Zweitausgabe immer griffbereit haben, wenn sie gebraucht wird! Steht so auch im 360-Live-Überlebenshandbuch für Krisenzeiten nach Verlust des Heftes!



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

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo liebes 360-Live-Team! Ich will etwas von euch, deshalb versuche ich gar nicht erst, es mit netten Worten gutzuhießen: Ich konnte mich endlich dazu entscheiden, euer Abo-Angebot anzunehmen. Aber ich würde mich so unheimlich doll über dieses Artbook von »Giana Sisters« freuen... Könnt ihr mir nicht eines zurückpacken? Mein Abo geht erst morgen Früh in die Post... Dann wird es erst übermorgen bei euch sein oder so. Und es wäre ein Jammer, wenn ich dann nicht schnell genug wäre und das Kontingent erschöpft ist. Also bitte, bitte, liebes Team, packt mir doch einen Code und ein Artbook zurück, ja? Das wäre unheimlich liebenswürdig von euch! **Stefan Briesenick, via Facebook**

Michael: Ruhig Blut! Zwar steht bei unseren Abo-Angeboten auch aus rechtlichen Gründen immer dabei, dass die Vorräte begrenzt sind, aber das heißt nicht, dass nach drei neuen Abo-Kunden das Kontingent erschöpft wäre. Wir arbeiten ja mittlerweile schon ein bisschen länger am Magazin und können in etwa abschätzen, wie viele Abo-Neuzugänge wir pro Monat erwarten können und wie viele Abo-Prämien wir dementsprechend bestellen müssen. Wenn du dich also beeilst, geht auch alles gut und du wirst deine Wunsch-Prämie bekommen. In diesem Sinne: Willkommen im erlesenen Kreis der 360-Live-Abonnenten!

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

360_{LIVE}
JUNI 2013

KAUFBERATER



78 HAUPPAUGE

HD PVR 2 GE Plus

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Assassin's Creed 4: Black Flag –
Special Editions

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

Hersteller | Hauppauge **Preis** | ab 160 Euro **Typ** | externe Video-Aufnahmekarte
Eingänge | Komponente, HDMI, SP/DIF **Extras** | Schnittsoftware, unterschiedliche Kabel
PC erforderlich | ja **Erhältlich** | bereits im Handel



HD PVR 2 GAMING EDITION PLUS

Dem wohlinformierten Gamer muss heutzutage niemand mehr erklären, dass man mit externem Aufnahme-Zubehör sehr komfortabel Videos von Spielen aufzeichnen und sie danach auf Youtube und sonstigen Plattformen hochladen kann. Der US-Hersteller Hauppauge liefert mit der »HD PVR 2 Gaming Edition Plus« nun einen weiteren Kontrahenten für den stetig wachsenden Markt.

Kaum zeigt sich die handliche Verpackung der externen Video-Aufnahmekarte »HD PVR 2 Gaming Edition Plus« von ihrer offenen Seite, fällt einem eine Vielzahl an Kabeln entgegen. Zwei HDMI-, je ein Komponenten- und Stromkabel sowie ein A/V-Adapter sind enthalten. Trotzdem muss auch der Technik-Neuling nicht die Stirn runzeln: Die Integration von Hauppagues Videocapture-Lösung in das vorhandene TV- und HiFi-Setup ist kein Hexenwerk. Das aus der Konsole kommende Videokabel – egal ob HDMI oder Komponenten-Video – wird statt im TV-Gerät nunmehr ins schwarze Kästchen gesteckt, das ebenfalls aus der Packung purzelt. In dieser Box sind Schaltkreise enthalten, die das

laufende Videosignal digitalisieren und gleichzeitig an den Fernseher weiterleiten. Der Anschluss der Box an das Fernsehgerät erfolgt allerdings zwingend über ein HDMI-Kabel. Die »HD PVR 2 Gaming Edition Plus« gibt kein Komponenten-Signal aus.

Die Box wird über das mitgelieferte 6-Volt-Netzteil mit Strom versorgt. Konkurrenzprodukte, wie der »Game Capture HD«-Rekorder von Elgato, können das besser. Sie beziehen ihren Saft über die zwecks Datenübertragung ohnehin vorhandene USB-Strippe und geben sich damit deutlich transportabler. Die restlichen Kabel der »HD PVR 2« werden vorrangig für Aufnahmen von Bildmaterial anderer Konsolen benötigt, zum Beispiel der Playstation 3. Kritik bei den

Kabel-Längen: Nur 1,8 Meter und 90 Zentimeter messen die beiden HDMI-Strippen und das Komponenten-Kabel gerade mal knapp zwei Meter.

Schade außerdem, dass die »HD PVR 2« das digitalisierte Videosignal weder auf einer internen Festplatte speichert noch auf einem externen Datentstick oder Massenspeicher. Die Video- und Sounddaten werden lediglich via USB-Kabel an einen externen Computer weitergereicht und dort erfasst, ähnlich wie bei fast allen Konkurrenz-Produkten. Allerdings gibt sich die »HD PVR 2« Geldbeutel-freundlicher als viele Mitstreiter: Das Gerät funktioniert auch mit älteren PCs vernünftig, selbst wenn diese nur mit einem Gigabyte Arbeitsspeicher und Windows XP ausgestattet sind. Zur Aufnahmesteuerung dient das beiliegende Programm »Arcsoft Showbiz«. Dieses gestaltet sich größtenteils übersichtlich und beinhaltet einfache Schnitt- und Bearbeitungsfunktionen. Natürlich kein Vergleich zu einem »Adobe Premiere«, aber durchaus funktions-tüchtig. Per »StreamEez«-Software lassen sich die Videos komfortabel auf »Twitch« und »Ustream« live veröffentlichen. Eine Macintosh-Unterstützung wird nicht ausdrücklich erwähnt, lauffähig ist die Hardware mit den Apfel-Geräten aber trotzdem. Nur muss man eine entsprechende Videoaufnahme-Software nachkaufen, zum Beispiel »HDPVRCapture« für rund 22 Euro.

Die Aufnahmequalität ist bei Bitraten von 14 Megabit pro Sekunde für Videos respektive 384 Kilobit pro Sekunde für Sound und einer maximalen Auflösung von 1080p über fast alle Zweifel erhaben. Leider lassen sich 1080p-Videos nur bei maximal 30 Bildern pro Sekunde aufzeichnen – alles darunter klappt auch bei doppelt so vielen Frames. Bedenkt man, dass die wenigsten Xbox-360-Spiele überhaupt auf einer solchen Auflösung laufen und das Bild während des Spielens ohne merkliche Zeitverzögerung an den Fernseher durchgeschleift wird, ist das okay.

Markus Würstle

Wertung **8.0**



Das Anschluss-Diagramm wirkt auf den ersten Blick vielleicht verwirrend, doch selbst Technik-Einsteiger haben die »HD PVR 2 Gaming Edition Plus« schnell angeschlossen.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MICHAEL FÖRSCH



XCOM: ENEMY UNKNOWN

Genre | Strategie **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 24 Euro, gamesrocket.de

Hach! Ja, genauso wie »Xcom: Enemy Unknown« hat ein gutes Remake auszusehen: dem Original treu, sinnvoll mit neuen Kniffen gespickt und mit feiner Optik. Das macht's zum derzeit besten Taktik-Strategie-Titel auf Konsole. Außerdem mit drin: fiese Aliens und dicke Knarren. Was willst du mehr?

Wertung **8.7**

SABINE SCHISCHKA



PORT ROYALE 3

Genre | Simulation **Hersteller** | Kalypso
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 28 Euro, amazon.de

Aufbau- und Wirtschaftssimulationen lassen sich auf Konsole selten blicken. »Port Royale 3« ist eine willkommene Ausnahme – und eine besonders hübsch anzusehende noch dazu. Zum Sparpreis dürfen selbst Genre-Neulinge einen Blick riskieren, allerdings gestaltet sich der Einstieg gattungstypisch nicht gerade simpel.

Wertung **8.3**

MORITZ WANKE



NBA 2K13

Genre | Sport **Hersteller** | 2K Sports
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 27 Euro, amazon.de

Lust, mal wieder ordentlich einen wegzustecken? Dann nimm doch 2K Sports' Basketball-Simulation. Selten finden Bälle schöner ins Körbchen. Die bewährte Steuerungsmechanik, die umfangreichen Sportligen sowie die herrlich geschmeidigen Animationen sind ein wahres Fest. Was Besseres gibt's in dem Genre kaum.

Wertung **8.4**

MARKUS WÜRSTLE



BORDERLANDS 2

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 29 Euro, amazon.de

Wer »Borderlands 2« noch nicht gespielt hat, der hat bisher eines der witzigsten, umfangreichsten und ganz einfach besten Spiele der letzten Jahre verpasst. Ungerechnet bietet der Ego-Shooter-Rollenspiel-Mix im Comic-Look mindestens eine Stunde Spielspaß pro Euro. Bombastischer Deal!

Wertung **9.1**

JAN HEINRICH



BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT EXTEND

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | pQube
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 6
Aktueller Preis | 14 Euro, digigames.de

Fans von 2D-Beat-'em-Ups mit einer Vorliebe für japanische Zeichentrickkunst müssen für diesen Preis unbedingt zuschlagen! Zauberhafte Animationen treffen hier auf bildschirmfüllende Spezialattacken, abgedrehte Designs und eine extrem umfangreiche Einzelspieler-Kampagne.

Wertung **8.5**

SÖNKE SIEMENS



BATTLEFIELD 3

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 32
Aktueller Preis | 29 Euro, amazon.de

Die Kampagne hebt keinen Kradpiloten aus dem Sattel seines Geländebikes, der Mehrspieler-Modus schlägt dafür gewaltig ein! Wer auf Massenschlachten zwischen Panzern, Flugzeugen und Infanteristen steht, der muss Teil Drei gespielt haben! Außerdem kann man sich so schon mal für »Battlefield 4« wärm-schießen.

Wertung **9.0**

SPECIAL EDITION

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG SPEZIALEDITIONEN

Der feuchte Traum eines jeden Freibeuters

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - unklar **Preis** | ab 89 Euro
Erhältlich | 31. Oktober 2013

Beim springenden Pottwal! Leute, schraubt die Holzbeine fest und setzt die Glasaugen ein – bald fliegen die Fetzen! Das kommende »Assassin's Creed« befördert uns direkt in die Gischt spritzenden Seeschlachten der Karibik des frühen 18. Jahrhunderts. Mit der neuen Hauptrolle des tollkühnen Freibeuters Edward Kenway hisst Ubisoft nun – nach einigen Hochsee-Scharmützeln in Teil Drei – endgültig die Totenkopfflagge. Bereits am 31. Oktober setzt Kenway die Segel seines mächtigen Schiffes, einer Brigg namens Jackdaw. Passend zum Actionabenteuer-Ereignis schnürt Ubisoft drei Schatztruhen in Form preislich unterschiedlich gestaffelter Spezialeditionen. Die üppig gefüllte »Black Chest Edition« ist eindeutig der dickste Fang und für 149 Euro nur beim Ubisoft-eigenen Uplay-Shop vorbestellbar. Ein etwa 55 cm hohes Diorama vom Kapitän, der auf dem Bug seines Schiffes zum Angriff führt, bildet die Spitze des Goldberges. Neben Editions-Standards wie Steelbook-Hülle, Artbook und dem offiziellen Soundtrack gibt's eine extra Welt- respektive Schatzkarte, zwei Lithografien, zwei Leinwanddrucke, eine bestickte Jackdaw-Piratenflagge sowie, laut Hersteller, »alle« digitalen Zusatzinhalte in Form von Extra-Missionen, Bekleidungen und Waffen.

Das Diorama der Game-Stop-exklusiven »Buccaneer Edition« ist im Vergleich dazu nur 45 cm hoch und zeigt, wie Kenway sich von einem Mast abseilt. Außerdem fehlen die beiden Leinwanddrucke, die Piratenflagge, das Steelbook sowie etliche Digital-Inhalte. Wem dieses Paket ausreicht und wer außerdem auf die Heldenstatue verzichten kann, der kann genauso gut mit der »Skull Edition« liebäugeln. Die wird für voraussichtlich 89 Euro im edlen Steelbook-Case an Land geschwemmt.

Jan Heinrich

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

KAISER BAAS GAME RECORDER

Hersteller	Avanquest
Typ	externe Video-Aufnahmekarte
Preis	ab 49 Euro
Erhältlich	bereits im Handel

Eigentlich ist der »Kaiser Baas Game Recorder« ja ein ganz cooles Ding. Obwohl es mittlerweile allerhand externe Video-Aufnahmелösungen gibt, kommt keiner der zur Aufzeichnung von Spielkonsolen-Videos geeigneten Konkurrenten an den Preis oder die Mobilität des Geräts von Avanquest heran. Mit unter 50 Euro ist der Spiele-Rekorder nicht nur sehr billig, sondern bietet auch die kompakten Ausmaße eines USB-Sticks. So passt das Gerät wirklich in jede Hosentasche. Das Ganze einfach in den USB-Port eines Laptops oder PCs mit Windows Vista und aufwärts gesteckt, kann die Aufnahme nach kurzer Installation der beigelegten Treiber und Software in nur wenigen Minuten beginnen. Ob Xbox 360, Playstation 3 oder Wii spielt dabei keine Rolle: Alle Konsolen werden per FBAS- oder S-Video-Kabel an die beiliegende Kabelpeitsche angeschlossen, die wiederum selbst mit dem Stick verbunden ist. Die außerdem enthaltene USB-Verlängerung mit 29 Zentimetern Länge ist jedoch eher sinnbefreit. Ganz im Gegensatz zur mitgelieferten »Power Director 8«-Videoschnitt-Software – nicht die beste auf dem Markt, aber durchaus nützlich.

ABER, ABER, ABER...

Leider unterstützt der »Game Recorder« weder den heutigen HDMI-Kabel-Standard, noch ist eine Aufnahme von HD-Material möglich. Die Aufzeichnung funktioniert zwar problemlos, aber maximal im PAL-Breitbildformat mit 720 x 576 Bildpunkten – das entspricht rund einem Fünftel der maximal möglichen Full-HD-Auflösung. Zudem – typisch FBAS-Signal – fransen Bildkanten sehr stark aus. Die Qualität reicht somit höchstens für anspruchslose Screenshots oder Videos auf Youtube und Konsorten. Auch unschön: Wer nicht auf dem Computer-Monitor spielen will, muss den PC mit dem TV verbinden oder das TV-Gerät über eine zusätzliche Kabelweiche anschließen. Na ja.



Für preisbewusste Zocker eine Alternative. Hohe Qualitätsansprüche darf man jedoch nicht haben.

5.0

CREATIVE T6 SERIES II

Hersteller	Creative
Typ	Soundsystem
Preis	ab 350 Euro
Erhältlich	bereits im Handel

Wie hole ich satten Sound aus Xbox 360 und Windows-Phone? Mit diesem 2.1-Lautsprecher-System aus dem Hause Creative zum Beispiel. Schon beim Auspacken fällt die hochwertige Verarbeitung der einzelnen Bestandteile positiv auf. Hier wackelt nichts, alles steht bombenfest und bringt ein gutes Eigengewicht mit. Typisch Creative gibt sich das T6 mit seinem matten Schwarz und einigen Chrom-Absätzen unaufdringlich und edel. Den Mittelpunkt bildet der wuchtige Subwoofer. Er vereint Bassbox, Verstärker und Audioverteiler. Die Subwoofer-Box selbst hängt per Kabel am Stromnetz und reicht die hochfrequenten Tonsignale über zwei Strippen an das Paar Satellitenboxen weiter. Zuletzt noch die kleine, muffinförmige Kontroll-Einheit anstöpseln: Das rundliche Ding dient zum An- und Ausschalten des Soundsystems. Man kann damit auch die Soundquelle – zum Beispiel Bluetooth oder USB – wechseln, durch Drehen der angerauten oberen Geräterhälfte die Lautstärke regulieren und Kopfhörer darin einstecken. Die mitgelieferte Fernbedienung wird eigentlich bloß aus Bequemlichkeit benötigt, etwa um einzelne Songs zu pausieren oder zu überspringen.

SOUND PER LUFTWEG

Allerdings preist die Verpackung das ganze System als kabellos an, und das stimmt halt nicht so ganz. Immerhin, den Weg von einem Smartphone hin zum Audioverteiler finden die Tonsignale tatsächlich auf dem Luftweg. Denn darin ist ein Empfänger für Bluetooth-Audio inklusive apt-X-Technologie integriert. Das »T6 Series II« gibt komprimierte und unkomprimierte Streams von beliebigen Bluetooth-Audioquellen in nahezu CD-Qualität wieder, etwa von einem Windows-Phone, aber auch von anderen Smartphones und Tablet-PCs. Bis maximal zehn Meter funktioniert das gut, Wände sollten aber nicht im Weg stehen. Man kann das Boxenset aber auch ohne Bluetooth betreiben

– zum Beispiel mit der Xbox 360. Das beiliegende USB-Kabel macht jedoch nur beim Einsatz an Mac und PC Sinn. Die Konsole verkabelt man besser – zum Beispiel per HDMI – mit dem Fernseher, den wiederum über das ebenfalls beiliegende Cinch-Audiokabel mit dem Subwoofer.

DU KLEINER BRÜLLWÜRFEL!

Und der Klang? Haut dich weg! Koppelt man ein entsprechendes Bluetooth-Gerät – was anstandslos in Sekundenschnelle funktioniert – oder schließt eine Konsole an, spuckt das 2.1-System kristallklare Höhen und erschütternde Tiefen aus. Der Subwoofer mit seinen drei Membranen – ausgerichtet nach vorne und zu beiden Seiten – drückt dir extraknackige Bässe ins Trommelfell, wobei die Intensität per Drehregler stufenlos einstellbar ist. Auch die Satelliten-Lautsprecher verdienen eher das Prädikat gemein als klein. Sie überzeugen mit brillanten Höhen und einem klasse Mittelfeld. Stimmen und Töne klingen stets klar. Schön: Merklche Verzögerungen bei der Bluetooth-Übertragung treten nicht auf, das System reagiert prompt und schnell aufs Streaming. Der Clou: Mit nur zwei kleinen Handgriffen simuliert das T6 sogar 5.1-Surround-Sound. Dazu dreht man lediglich die obere Hälfte der beiden zweigeteilten Lautsprecher ein wenig nach außen. Der Unterschied ist direkt hörbar und vermittelt bestes Heimkino-Gefühl – toll!

Im Grunde kann man über das Creative T6 also kein schlechtes Wort verlieren; weder bei der Verarbeitung noch beim Klang oder dem Lieferumfang. Für diese Art von Qualität muss der Soundliebhaber aber auch einiges Geld lassen: Unter 350 Euro ist das Creative T6 kaum zu haben. Zudem würden kabellose Funk-Lautsprecher die hochwertige Optik noch besser unterstützen. Aber wer einmal sein Windows-Phone oder auch die Xbox 360 an diesen Brüllwürfel gekoppelt hat, wird bald jedes andere Sounderlebnis belächeln.

Erstklassiger Sound für Anspruchsvolle – damit wird jedes Game zum Kino-Erlebnis.

9.0





SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

NEUE XBOX

Hersteller **Microsoft** Genre **Hardware**



An dieser Stelle müssen wir uns zunächst für das Chaos auf dieser Seite entschuldigen: Da wir uns zum Zeitpunkt der Präsentation der neuen Xbox Ende Mai bereits in der Produktionsphase des nächsten Heftes befinden, können wir an dieser Stelle nicht näher auf die Termine der dafür angekündigten Titel eingehen. Die aktuelle Xbox-360-Liste enthält zwar die meisten davon, aber eben nicht alle. Ein Großteil der Spiele ab Ende 2014 wird wohl auch – oder sogar nur – für das neue System erscheinen. Im nächsten Heft kommt dann freilich eine eigene Liste für die neue Xbox, mit all den dafür vorgesehenen Titeln – versprochen!

CALL OF DUTY: GHOSTS

Hersteller **Activision** Genre **Ego-Shooter**



Keine Überraschung: Nach Abschluss der »Modern Warfare«-Saga übt Entwickler Infinity Ward bereits neue »Call of Duty«-Schlachtrufe. Zunächst war es nur ein Bauchgefühl, dann immer lauter werdende Gerüchte, bis Hersteller Activision am 1. Mai die Maske fallen ließ: »Ghosts« heißt der neue Teil und dreht sich um eine neue Elite-Truppe, die eine Vorliebe für Balaklava mit Totenkopfverzierungen hat. Kommt am 5. November! Und zwar zunächst für Xbox 360 und später für die neue Konsole!

GRAND THEFT AUTO 5

Hersteller **Rockstar** Genre **Action**



Langsam wird's brenzlig: Nicht nur, dass der allseits herbeigesehnte Offene-Welt-Kracher noch bis Mitte September auf sich warten lässt, auch auf der E3 wird es höchstwahrscheinlich keinerlei Anspiel-Möglichkeiten geben, da der Hersteller augenscheinlich noch keinen Stand für die Branchenveranstaltung in Los Angeles gebucht hat. Hat Rockstar wirklich vor, eine Marketing-Strategie nach dem Motto »Nimm es und frisst es« anzustreben? Was würdest du davon halten? Sag's uns per E-Mail an redaktion@360-live.de!

TERMIN	TITEL
2. Mai	Worms: The Revolution Collection
7. Mai	Dream Pinball 3D II
10. Mai.	Persona 4: Arena
10. Mai.	The Walking Dead
16. Mai.	Sniper Elite V2
17. Mai	Metro: Last Light
24. Mai	Fast and Furious
24. Mai	Resident Evil: Revelations
28. Mai	Arcania: The Complete Tale
28. Mai	Fuse
28. Mai	Painkiller: Hell & Damnation
31. Mai	Grid 2
7. Juni	Remember Me
30. Aug.	Lost Planet 3
28. Jun.	IHF Handball Challenge 13
28. Juni	Ride to Hell: Retribution
28. Juni	Tour de France 2013
Juni	MotoGP 13
12. Juli	Dynasty Warriors 8
18. Juli	Die Schlümpfe 2
22. Aug.	Disney Infinity
22. Aug.	Splinter Cell: Blacklist
23. Aug.	Saints Row 4
30. Aug.	Lost Planet 3
5. Sept.	Landwirtschafts-Simulator 2013
17. Sept.	Grand Theft Auto 5
23. Sept.	Rayman Legends
26. Sept.	Armored Core: Verdict Day
Q3 2013	Killer is Dead
24. Okt.	Raven's Cry
25. Okt.	Batman: Arkham Origins
31. Okt.	Assassin's Creed 4: Black Flag
31. Okt.	Battlefield 4
Okt.	Turbo
5. Nov.	Call of Duty: Ghosts
Q4 2013	Dragon Age 3: Inquisition
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Deadpool
2013	Demon Tribe
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	Hellraid
2013	Homefront 2
2013	Lego Marvel Super Heroes
2013	Lightning Returns: Final Fantasy 13

TERMIN	TITEL
2013	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
2013	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
2013	Minecraft: 360 Edition
2013	Prey 2
2013	Project Ogre (Arbeitstitel)
2013	Rambo
2013	Ryse
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	Skylanders: Swap Force
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit

TERMIN	TITEL
2013	Tekken X Street Fighter
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Watch Dogs
2013	Xcom
2013	Yaiba: Ninja Gaiden Z
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2014	Destiny
2014	Murdered: Soul Suspect
2014	Sniper Elite 3
2014	The Evil Within
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2014	Thief
2015	Cyberpunk 2077



Teuchland, die Macher hinter Titeln wie »Call of Juarez: Gunslinger« und »Dead Island: Riptide«, haben mit »Hellraid« ein neues Projekt für PC, Playstation 3 und Xbox 360 angekündigt. In kurz: Aus der Ego-Perspektive schlachten sich noch 2013 bis zu vier Spieler gleichzeitig durch Fantasy-Monster-Horden. Zombie-Insel-Action mit anderer Kulisse sozusagen...

360 LIVE NEU AB DEM 26. JUNI! IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

2K Games macht Ernst: Schon im August fallen fiese Aliens auf der Erde ein. Damit die extraterrestrische Invasion nicht in einem Blutbad für die Menschheit des Jahres 1962 endet, gibt es das »Bureau«, das sich den Welteneroberern tapfer entgegenstellt. Dazu wirft Entwickler 2K Marin alle Anleihen der ursprünglichen »Xcom«-Strategie-Serie über Bord und ballert sich im taktischen Third-Person-Shooter-Stil durch die Außerirdischen. 360 Live hat erstmals Hand an Schrotflinte und Phazer gelegt und sagt dir, ob es sich überhaupt lohnt, in den Kampf zu ziehen. Galaktische Vorschau!

E3 2013

Dieses Jahr wird die Mega-Messe der Spielebranche einmal mehr in die Geschichte eingehen, denn Microsoft wird einen Großteil der Spielankündigungen für die neue Xbox dort zeigen. Was gibt es für Kracher zu sehen, was kann man spielen? Welche Hardware-Spezifikationen sind zum Jubeln und welchen Features der neuen Konsole sehen wir eher skeptisch entgegen? Gewaltiger, über zwanzig Seiten starker Rundumschlag im Vorschau-Teil der nächsten Ausgabe!

GTA 5

Ganz klar: »Grand Theft Auto 5« ist das wohl meisterwartete Spiel des Jahres 2013. 360 Live sagt dir Klipp und klar, warum das so ist. Was also kann das Offene-Welt-Abenteuer rund um das Dreigestirn Michael, Trevor und Franklin, und wie vielversprechend ist das Aktionsspektrum in der virtuellen Stadt der Möglichkeiten? 360 Live guckt sich Los Santos genauer an und erarbeitet passend dazu den exklusiven Touristenführer für Gangster und solche, die es werden wollen. Vorschau!

PLUS!

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Wer sich da nicht den Bart zurechtzwirbelt und beherzt zur Rumflasche greift, ist selbst schuld: Im vierten Teil der geschichtsträchtigen »Assassin's Creed«-Reihe beamt dich Ubisoft ins späte 17. Jahrhundert und lässt dich als Pirat erbitterte Seeschlachten mit deinem eigenen Schiff austragen. Endlich konnte 360 Live eine spielbare Version kapern und das vielversprechende Offene-Welt-Konzept mit Verschlagenheits-Garantie auf Seetauglichkeit prüfen. Vier Seiten Skorbut und Seepocken, harrrr!

CALL OF DUTY: GHOSTS

Nach Abschluss der »Modern Warfare«-Geschichte schlägt Hersteller Activision ein neues Kapitel der »Call of Duty«-Reihe auf. Serienerfinder Infinity Ward will sich mit »Ghosts« selbst über treffen, grafisch Maßstäbe setzen und eine neue Geschichte mit frischen Charakteren erzählen. Ob dabei das »Modern Warfare«-Universum tatsächlich keine Rolle spielt? Wir werden sehen. Denn in der nächsten Ausgabe wissen wir mehr – umfassender Enthüllungsbericht!

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 ... NEUE XBOX, DUTZENDE BISHER UNANGEKÜNDIGTE TITEL, DRAGON AGE 3, BATTLEFIELD 4, THE WITCHER 3, DESTINY, KILLER IS DEAD, DARK SOULS 2, ARMORED CORE: VERDICT DAY, RAYMAN LEGENDS, MURDERED: SOUL SUSPECT, THE EVIL WITHIN UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 26. JUNI 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 25.06.2013 absenden!**

Mini-Abo-Aktion Mai/Juni 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 Mai/Juni 2013 endet am 25.06.2013. 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

RESIDENT EVIL™

REVELATIONS

HORROR AUF
HOHER SEE
24.05.13



[youtube.com/CapcomGermany](https://www.youtube.com/CapcomGermany)



[facebook.com/CapcomGermany](https://www.facebook.com/CapcomGermany)



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC

DVD
ROM

Wii U

CAPCOM®