

360 LIVE

Geburtstags-Spezial

4 JAHRE XBOX 360

40 GROSSARTIGE MOMENTE

Rückblick auf 5 Seiten

TEST AUF 6 SEITEN

ASSASSIN'S CREED 2

WUNDERVOLLES BLUTRACHE-EPOS:
GROSS WIE GTA, SCHÖN WIE EIN TRAUM



STERNHAGELSCHÖN

MASS EFFECT 2

Das größte Sci-Fi-Abenteuer 2010:
Das steckt drin, das ist neu

TESTPREMIERE

BAYONETTA

Abgedrehte Action mit Sexappeal,
ein Rausch aus Tempo und
Bosskämpfen



TEST UND DETAILBERICHT

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

VERBLÜFFENDE GRAFIK, UMWERFENDE
ATMOSPHERE. UNSERE GRANATE DES JAHRES!

Bioshock 2: Projektleiter Zak McClendon über Waffen,
Wahnsinn und wahre Furcht

AUSSERDEM Avatar, Lego Indiana Jones 2

Angespielt: zweimal steile Vorzeige-Action mit Darksiders
und Dark Void



ERSTMALS GESPIELT!

JUST CAUSE 2

Böse Waffen, fiese Gags, irre Grafik:
Das beste Actiongame mit offener Welt?
5-Seiten-Preview plus Doppelposter

TONY HAWK: RIDE

Im Profitest: Funktioniert der
witzige Skateboard-Controller?



DRAGON AGE

Sex, Blut, Drachen, Gefühle:
Rollenspiel-Höhepunkt im Test!





ZWISCHEN RECHT UND UNRECHT LIEGT DIE HOFFNUNG.

Du bist ein Grauer Wächter, einer der letzten eines uralten Ordens. Du schuldest niemandem Gehorsam - weder Königreich noch Volk, denn Deine Bestimmung ist es, einem höheren Zweck zu dienen und das um jeden Preis. Es obliegt Dir, Hoffnung zu bringen, wo es keine gibt, ein Gefolge aus Helden anzuführen, zerfallene Königreiche zu vereinen und einen legendären Feind zu vernichten. Dies wird keine leichte Aufgabe - Deine Entscheidungen müssen schnell gefällt werden, manche brutal und oft tragisch - aber dies sind die Entscheidungen, die dieses Land vor Dämonen retten werden.

DRAGON AGE™

ORIGINS



100% UNCUT



AB JETZT IM HANDEL!

"Packend erzählter Rollenspiel-Hit. Pflichtkauf."

92 %, Gamestar 12/09

"Die neue Referenz für Solo-Abenteuer."

93 %, Buffed 11-12/09

"Hier steht ganz großes Kino auf dem Spielplan!"

91 %, PC Games 12/09

"Das erwachsenste Rollenspiel aller Zeiten ist auch eines der Besten!"

91 %, PC Action 12/09

FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™

BiOWARE™

dragonage.bioware.com



www.dragonage.de

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



DAS ULTIMATIVE WEIHNACHTS- GESCHENK FÜR SPIELEFANS:

DAS 360 LIVE GESCHENKABO – 13 MAL SPASS VERSCHENKEN!

Jetzt mit 360 Live zum Vorteilspreis von 43,20 € 13 Monate lang Freude bereiten.

Als Dankeschön bekommst du von uns auf Wunsch die aktuelle Aboprämie »Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City« gegen eine kleine Zuzahlung. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht.

**SCHENKEN
UND
SPASS
HABEN!**



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN!

360 Live Geschenkabo-Bestellung

Der Geschenk-Gutschein geht mit der Auftragsbestätigung an deine Rechnungsanschrift. Nach Zahlungseingang erhält der Beschenkte 13 Ausgaben der 360 Live und die Prämie (falls gewünscht) geht direkt an deine Adresse. Das Geschenkabo endet automatisch nach einem Jahr, so dass hierfür keine Kündigung erfolgen muss.

☐ Ja, ich möchte 360 Live verschenken. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrages von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,00 sFR) und bei Wahl der zuzahlungspflichtigen Prämie zur einmaligen Zuzahlung von 29,- € per Bankeinzug bereit.

☐ Ja, ich will »Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City« als Aboprämie dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Zuzahlung 29,- €. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen dauern kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Rechnungsanschrift Besteller:

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Tel.Nr.

Email-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Geschenkempfänger:

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Bitte mit
49 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GANZ EINFACH BESTELLEN:



BRIEF
Einfach die Geschenkabo-Bestellung ausfüllen und abschicken.



FAX
Einfach die Geschenkabo-Bestellung faxen: 089/85 85 3 62 88 1



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



ONLINE
Einfach mailen und Geschenkabo bestellen: abo@360-live.de

Willkommen bei 360 Live!



Den Trick kennt die Videospiele-Industrie seit den 80er Jahren. Damals lag so manchem Abenteuergame eine Landkarte der Spielwelt bei. Wer die nicht hatte, war auf seinen Reisen orientierungslos. Ein charmanter Trick, um ehrliche Käufer zu belohnen und böse Raubkopierer zu bestrafen. Ähnliches beobachte ich in diesen Wochen wieder, aber aufwändiger – und vor allem umweltschädlicher. Aus so mancher XXL-Verpackung plumpst mir so viel Plastik entgegen, dass ich das eigentliche Spiel bzw. den Datenträger dazwischen fast übersehe. Ohne Plastik-Mischpult tut »DJ Hero« keinen Mucks und »Tony Hawk: Ride« landet nicht einen Ollie ohne Hartplast-Skateboard. An der Wii-Konsole kann ich auf dem Radfahr-Unikum »Cyberbike« Pfunde runterstrampeln oder ich lege die Fernbedienung in zwei Plastikhandeln ein und mach Bizepstraining mit dem »Body Coach«.

Nun halte ich mich keineswegs für einen weltfremden Umweltpostel. Ich fahre gern Auto, besitze ein Motorrad, steige gelegentlich ins Flugzeug. Aber ich erledige meinen Weg ins Büro mit dem Fahrrad; sortiere meinen Müll; gehe die 400 Meter nach Aldi zu Fuß. Und die aktuelle Flut an Plastikzubehör löst bei mir ein schlechtes Gewissen aus. Wenn man sich nämlich näher damit beschäftigt, scheint die Videospiele-Branche – die sich sonst gerne als so innovativ preist – eher an Umsatz- als an Ökobilanzen interessiert. Die Umweltschutz-Organisation Greenpeace hat das sogar nachgewiesen. Mitte 2006 wurde erstmals das Ökoverhalten der weltgrößten Hersteller von Unterhaltungs-Elektronik untersucht und in der Studie »Guide to Greener Electronics« zusammengefasst. Seit März 2007 treten hier auch die drei Konsolenmarktführer Microsoft, Sony und Nintendo in Wettbewerb. Die Studie wird mehrmals jährlich aktualisiert, das Ergebnis verändert sich kaum. Alle drei sind Umweltsünder, bei allen mangelt an Recycling-Strukturen: Der Energieverbrauch bei der Produktion von Xbox 360, Playstation und Wii ist hoch, außerdem prangert Greenpeace den Einsatz gefährlicher Stoffe an. Darunter Brom und Polyvinylchloride (PVC), also für den Menschen schädliche Gifte. Die in Spielzeug übrigens gar nicht enthalten sein dürfen, nebenbei bemerkt. Dass es auch besser geht, zeigt dieselbe Studie. Sie attestiert Nokia, Samsung, Toshiba, etlichen weiteren Elektronik-Unternehmen und sogar Sonys Handytochter Sony-Ericsson ein vorzeigbares Umweltbewusstsein. Dass zumindest Microsoft Besserung gelobt und im Lauf des Jahres 2010 auf PVC und Brom verzichten will, ändert wenig am Hier und Jetzt. Wenn also Microsoft, Sony und Nintendo Schmutzfinken sind, muss man das auch bei anderen Spiele-Herstellern annehmen? Offiziell mag sich niemand aus der Branche dazu äußern. Tatsache ist aber: Alle Konsolen und fast alle Peripheriegeräte werden just dort gebaut, wo das Einkommen klein, der Mitarbeiter ersetzbar und das Profitdenken entscheidend ist: nämlich bei den Mega-Hardware-Konzernen Foxconn, Shinedata und andere Unternehmen in Taipeh, Shenzhen und Zhongshan, in Taiwan und China.

Okay, aber wie können wir von hier aus irgendetwas verändern? Ganz simpel: Einfach mal drüber nachdenken, ob's wirklich cool ist, sich seine Bude mit billigem Plastik vollzustellen. Wäre es nicht besser, das Geld in ein langlebigeres und für mehrere Spiele einsatzfähiges Teil zu investieren – einen hochwertigen Arcade-Stick, ein solides Lenkrad? Sag mir Deine Meinung auf www.360-live.de!

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,
Richard Löwenstein
Chefredaktion 360-Live-Magazin

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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

✖ Coverthema

JUST CAUSE 2

Held gesucht. Einer wie Rico Rodriguez, der richtig aufräumt. In diesem Fall auf einer Insel mit über 1000 Quadratkilometer Fläche. Eine offene Welt, voller fieser Waffen, böser Gags und einer Grafik, die dich staunen lässt. Böse Buben, erzittert! 5-Seiten-Preview plus Doppel-poster in der Heftmitte.



WIR SIND VIER!

Ist's wirklich schon so lange her? Unser aller Lieblingskonsole feiert am 2. Dezember ihren vierten Geburtstag. Ähnliches gilt für dieses Fachmagazin: Auch 360 Live existiert am 23. November bereits seit vier Jahren. Zeit für einen kleinen Rückblick. Was in vier Jahren 360 Live und Xbox 360 so alles geschehen ist: Seite 76

360 LIVE
AUSGABE DEZEMBER 09

DAS STECKT DRIN



20/41 COVERSTORY

Just Cause 2
Preview und zwei Poster

08 AKTUELL

Neues aus der
Welt der Xbox 360

20 PREVIEWS

Die Spiele
von morgen

36 TESTS

Gespielt, geprüft
und bewertet

68 COMMUNITY

Downloads, CSL,
Leserpost



5-SEITEN-TEST

36 CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Alle Waffen und alle Geheimnisse im Detail.
Das steckt alles drin!



6-SEITEN-TEST

46 ASSASSIN'S CREED 2

Wundervolles Blutrache-Epos: groß wie GTA,
schön wie ein Traum!

AKTUELL

- 08 Der Heiße Stuhl: Tameem Antoniades über Enslaved
- 08 Hokuto Musou – Fist of the North Star
- 09 Scivelation
- 09 Ghost Recon: Predator
- 10 The Ripper
- 10 Halo und die Zukunft
- 11 Yoshiyuki Tomino im Gespräch
- 11 Die nächste Xbox
- 12 Neu in gamesTM
- 12 Aus der Redaktion
- 12 Was uns bewegt
- 12 Heiße Aussichten: Inversion
- 14 Mitmach-Charts
- 15 Leser-Votings
- 16 Spieltermine
- 17 180 Minuten mit: James Cameron's Avatar

PREVIEW

- 20 Just Cause 2
- 26 Mass Effect 2
- 28 Bioshock 2
- 30 Dark Void
- 32 Darksiders

POSTER

- 41 Just Cause 2: Skorpion
- 42 Just Cause 2: Rico Rodriguez

ONLINE-TEST WWW.360-LIVE.DE

Left 4 Dead 2, Saw, Sherlock Holmes jagt Jack The Ripper

SERVICE

- 35 Impressum
- 40 Abo
- 82 Vorschau



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

76 REPORTAGE

WWW.360-LIVE.DE

Vier Jahre
Xbox 360

Online-Test: Left 4
Dead 2 und mehr...

TEST

- 36 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 45 Blood Bowl
- 45 Alarm für Cobra 11: Highway Nights
- 46 Assassin's Creed 2
- 52 Dragon Age: Origins
- 55 Guilty Gear 2: Overture
- 55 Magna Carta 2
- 55 RTL Winter Sports 2010
- 55 Clone Wars: Republic Heroes
- 56 Tropico 3
- 58 Tony Hawk: Ride
- 60 Bayonetta
- 64 Lego Indiana Jones 2
- 66 Bakugan Battle Brawlers
- 66 Lego Rock Band
- 66 Band Hero
- 67 Lips: Number One Hits
- 67 Scene It? Ganz großes Kino!
- 67 Dragon Ball Raging Blast
- 70 Axel & Pixel
- 70 Sam & Max Session 2
- 70 Wallace & Gromit Episoden 2-4
- 70 Rainbow Islands: Towering Adventure

REPORTAGE

- 76 Vier Jahre Xbox 360: Vierzig großartige Momente

COMMUNITY

- 68 Consoles Sports League
- 68 Interview: Christian Voss vom Clan Lords of War
- 69 Turniere, Live-Arcade-Downloads
- 70 Live Arcade Total
- 71 CSL-Charts
- 72 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74 Leserpost

COVERTHEMA

20 JUST CAUSE 2

Wie Assassin's Creed, nur lässiger und mit verblüffender Grafik. 5-Seiten-Preview, zwei Poster in der Heftmitte!



TOPSPIELE

28 Bioshock 2

- 17 James Cameron's Avatar
- 20 Just Cause 2
- 26 Mass Effect 2
- 30 Dark Void

52 Dragon Age: Origins

- 32 Darksiders
- 36 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 46 Assassin's Creed 2
- 56 Tropico 3

58 Tony Hawk Ride

- 60 Bayonetta
- 66 Lego Rock Band

64 Lego Indiana Jones 2

- 66 Band Hero
- 67 Lips: Number One Hits
- 67 Scene It? Ganz großes Kino!

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ANIME-SCHLACHTEREI	BLUT UND SHOCK	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
➔ Tameem Antoniades über Enslaved	Fist of the North Star	Jack the Ripper, eine Heldenfigur?	Chaos-Gravitation mit Inversion	Charts und Termine

✖ DER HEISSE STUHL Tameem Antoniades

Eine mitreißende Geschichte, harte Kämpfe und eine wunderschöne Welt. Das und noch viel mehr soll »Enslaved« bieten, das neue Spiel von Ninja Theory. Wir haben mit dem Entwickler Tameem Antoniades über sein neues Projekt gesprochen.



BIO

NAME | Tameem Antoniades

FIRMA | Ninja Theory
POSITION | Design-Chef / Mitgründer

ARBEITET GERADE AN | Enslaved

SCHON GEWUSST? | Antoniades glaubt, dass die Zukunft der Spiele in virtueller Realität besteht. Allzu fern, so seine Ansicht, kann die alltägliche Anwendung der Technik nicht mehr sein.

Mit dem Playstation-3-exklusiven »Heavenly Sword« ist dem Team von Ninja Theory im Jahr 2007 ein Überraschungserfolg geglückt. Ein Action-Kracher, der mit monumentalen Schlachtszenen auftrumpft; mit herrlich detailreicher Grafik, einem rasanten Kampfsystem – plus einer tiefen und erforschenswerten Geschichte drum herum. Diesen Erfolg will das Studio aus dem englischen Cambridge jetzt wiederholen. Ihr neues Third-Person-Action-Game »Enslaved« greift dafür auf eine alte chinesische Geschichte zurück: Der Sage um den Affenkönig und seine Begleiter, die eine Reise gen Westen antreten. Doch diese wird gänzlich neu interpretiert. »Uns kam folgende Überlegung: Warum nicht einfach die in der Sage vorkommenden Dämonen gegen Roboter tauschen? Warum nicht die Magie durch Technik ersetzen? Warum nicht die Affenkönig-Geschichte geschickt neu erzählen? Und so kam eins zum anderen«, erklärt Antoniades das abgedrehte Szenario, das in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt ist. Von Gras überwucherte, zerfallene Bauten, eine widererstarke Natur und mysteriöse Robotertruppen bestimmen das Bild. Doch wer sind dieser Affenkönig und sein Gefolge? Ein Kerl namens Monkey, ausgestattet mit unglaublichen Kräften, eine Art Gottwesen, das in »Enslaved« aber von einer jungen Rothaarigen per Schock-Halsband versklavt wird. »Die ursprüngliche Idee war es, ein Spiel auf die Beine zu stellen, bei dem man einen Charakter spielt, der ständig auf einen anderen aufpassen muss.« Denn stirbt im Spiel die von einer Künstlichen Intelligenz gesteuerte Gefährtin Trip,

ist auch der Affenkönig wegen des Halsbands des Todes. »Eine solche Konstellation eignet sich hervorragend dazu, um zwischenmenschliche Dramen herauszuarbeiten und den Spieler emotional zu berühren. Wir wollten ausloten, welche Gameplay- und Story-Wendungen mit diesen Zutaten möglich sind«, erinnert sich Antoniades. Doch wie schaut das Gameplay eigentlich aus? Ein bisschen wie »Prototype« oder »Infamous« auf der Playstation 3. Alles ist stark auf Le Parkour getrimmt, rennen, springen, schnell, schnell, schnell. Und das Ganze soll auch ziemlich herausfordernd sein. »Unser Ziel ist es, ein Game zu schaffen, das uns persönlich Spaß macht – also ein Spiel für Hardcore-Zocker. Wir wollen den Spieler nicht ständig an die Hand nehmen.« Das soll nicht zuletzt im Kampf spürbar sein. Schläge und Tritte lösen dank Monkeys Kräften pure, nackte Zerstörung aus. Und niemals wird dem Spieler der Hintern gepudert. »Es dreht sich alles um Geschick und Technik. Kontern, ausweichen, angreifen, Kombos starten, die mehrere Feinde gleichzeitig schädigen. Die Kämpfe sind keine Kaffeefahrt. Sterben gehört dazu.«

Und sonst? Viel mag Ninja Theory sonst noch nicht preisgeben, etwa was die genaue Story angeht und wohin die Reise des ungleichen Paares gehen soll. Nur, so Antoniades, dass »man die dramatischen Momente in Videospielen auf eine neue Stufe heben will.« Noch mehr soll der Spieler mit seinen Figuren mitfiebern, um ihr Leben kämpfen. Ob das gelingt, das wird sich 2010 zeigen.



» Wir wollen ein Game entwickeln, das uns persönlich Spaß macht. Ein Spiel für Hardcore-Zocker. «

Tameem Antoniades, Ninja Theory



HOKUTO MUSOU – FIST OF THE NORTH STAR

You wa shock! Ja, es ist endlich so weit. Koei-Tecmo hat jüngst ein neues Spiel zur Anime-Reihe »Hokuto no Ken« – hierzulande besser bekannt als »Fist of the North Star« – angekündigt. Wie in der Vorlage dreht sich ein Großteil des Spiels um den Kämpfer Kenshiro, der durch eine postapokalyptische Welt reist und allerhand Gesocks vertrimmt. Ideal für ein Spiel vom Schlage eines »Dynasty Warriors«? Definitiv ja, schließlich ist Kenshiro überstark und hat schlicht und ergreifend keine Probleme, hunderte von Feinden alleine niederzustrecken. Wieso kommen wir überhaupt auf »Dynasty Warriors«?

Nun ja, das »Musou« im Titel lässt den Schluss zu, dass Koei einen weiteren Ableger der speziell in Japan beliebten Reihe plant. Und so sehr die letzten Teile von »Dynasty Warriors« eher bescheiden in der Redaktion angenommen wurden, steckt hier viel Potenzial drin. Denn das erste Material hat alles, was man von einem »Fist of the North Star«-Spiel erwarten würde: Endzeit-Atmosphäre, ein überstarker Kenshiro und platzende Körper. Ein Erscheinen außerhalb Japans ist noch nicht bestätigt, laut Hersteller aber durchaus denkbar. Wir bleiben dran.

klein- GEDRUCKT

SCIVELATION

✖ Ein weiteres Endzeit-Spiel kündigt sich an. Im Ego-Shooter des russischen Entwicklers Black Wing liegt die Welt in Trümmern. Und als Held geht's daran, ein tyrannisches Regime zu stürzen, das über den verkohlten Planeten herrscht. Erste Bilder sind zwar finster, machen aber dank interessantem Stil tatsächlich Lust. Erscheinen soll das Ostblock-Game vom Hersteller Zuxxez schon Mitte 2010.

»HALO«-MACHER BEI XBLA

✖ Drei Ex-Bungie-Mitarbeiter und »Halo«-Miterfinder haben in Seattle jetzt ihr eigenes Studio gegründet – Moonshot Games. Doch wollen die Jungs keine Ego-Shooter mehr entwickeln, sondern hochklassige Download-Games für Xbox Live Arcade und Sonys PSN erfinden. Bei der Erfahrung der Jungs dürfen wir uns schon mal freuen. Das erste Spiel könnte uns schon Anfang kommenden Jahres erwarten.

NEUE KLASSIKER AM START

✖ Microsoft hat mal wieder sein Download-Angebot von Spielen aufgestockt. Diesmal um drei echte Hits von Rockstar Games und Take-Two. So gibt's »GTA IV«, das großartige Unterwasser-Abenteuer »Bioshock« und die klasse Rennaction »Midnight Club LA« in der Kompletteition für jeweils 29,99 Euro zum Download. Wer weder die fehlende Packung noch knapp einen Euro Aufpreis zum Ladenpreis fürchtet, darf zugreifen.

3
in
3
SEKUNDEN
↓

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

ALPHA PROTOCOL...

...Segas Spionage-Rollenspiel verspätet sich auf Frühjahr 2010.

MASS EFFECT 2...

...kommt dagegen früher als gedacht. Termin: 29. Januar 2010.

GHOST RECON: PREDATOR...

...heißt das neue Tom-Clancy-Game, das verrät ein Eintrag des australischen USK-Pendants.

* NEUES GAME VON DEN »DEAD SPACE«-MACHERN

JACK DER SCHLITZER

Genau 121 Jahre ist es her, da ging im Londoner Stadtteil Whitechapel die pure Angst um. Ein Verrückter streifte des Nachts durch die Straßen und schlitzte Prostituierten den Hals auf, verstümmelte sie und ließ sie in Gassen und Rinnsteinen verbluten. Mindestens fünf Frauen soll er auf dem Gewissen haben: Jack the Ripper. Ein Mann, dessen wahre Identität ebenso ein Mythos ist wie seine Motive. Perfekt für ein Game, das denkt sich auch Electronic Arts' Studio Visceral Games. Doch gehen die Angst-Macher und »Dead Space«-Schöpfer mal ganz anders ran. In »The Ripper«

»Er tötet, um andere zu retten.«

wird der Mörder nicht gejagt, nein, man spielt ihn selbst. Denn Jack, so die Story, ist kein psychopathischer Serienkiller. Er tötet, um andere zu retten. Und zwar vor widerlichen Wesen aus der Zwischenwelt – Vampiren, Dämonen, Ghouls und anderen Alpträum-Kreaturen. Klingt nach einem herrlich verstörenden Horror-Game, das für schlaflose Nächte sorgen wird. Und wenn sich die Macher beim Kreaturen-Design treu bleiben, kann das ein echter Schockgarant werden. Erscheinungstermin? Gibt's noch nicht. Aber vor Herbst 2010 werden die Messer wohl nicht gewetzt.

* ALTE SPIELE-SERIEN NEU BELEBT

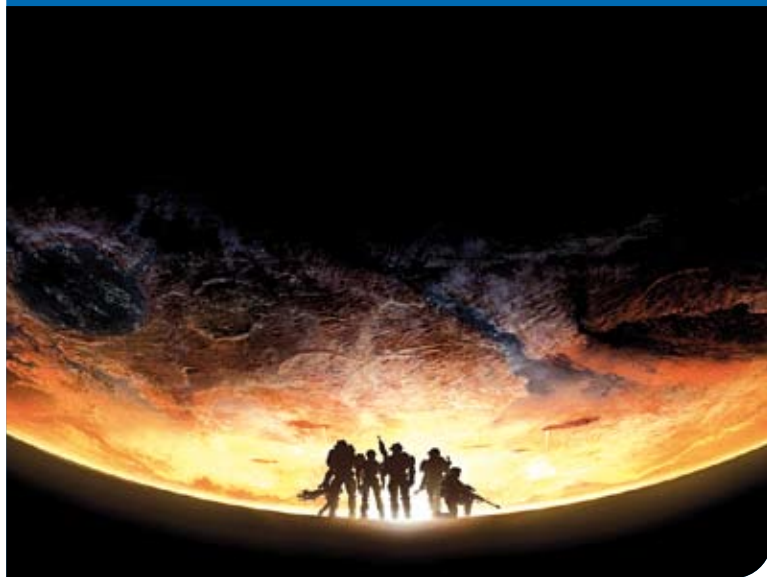
DIE KLASSIKER KOMMEN!

Endlich dürfen Nostalgiker wieder hoffen, die mit neuen Spiele-Reihen wie »Halo« oder »Call of Duty« nichts anfangen können. Denn viele Videospiel-Hersteller besinnen sich auf die gute alte Zeit und kramen Klassik-Serien aus, die jetzt neu aufgelegt werden. Darunter auch Games, die man seit der 16-Bit-Ära verschollen glaubte. Beispiel? Das Jump 'n' Run »Rocket Knight Adventures« von Konami hatte seinen Auftritt 1993 auf dem Mega Drive, als Beutelratte Sparkster zerlegte man Robos und fiese Schweine. Anfang 2010 kommt das Game nun für XBLA und PSN. Noch nostalgischer wird's bei den tschechischen Entwicklern von Bohemian Interactive: Die wollen das Atari-Spiel »Carrier Command« von 1980 als effektreiches Action-Flugspektakel zurückholen. Auch das soll noch 2010 in den Läden stehen. Und bereits seit Jahren feilt Kultentwickler David Braben an »Elite 4«, der Fortsetzung der legendären Weltraum-Simulation. Ebenso scheint auch Electronic Arts an die Wiederbelebung so manchen Oldies zu denken. Wir hoffen etwa auf »Wing Commander«, »Dungeon Keeper« und »Lands of Lore«. Welchen Klassiker hättest du gerne als Neuauflage? Sag deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.

* KEINE ANGST!

NOCH MEHR HALO AUF DEM WEG

Da wird manch »Halo«-Fan wohl der kalte Angstschweiß ausgebrochen sein, als vor einigen Monaten Lars Bakken ankündigte, dass »Halo: Reach« wohl das letzte Spiel der Reihe sei – zumindest von Bungie Software. Zum Wieso sagte der »Halo«-Miterfinder, das Entwicklungsstudio wolle nun was Neues machen. Ist mit »Reach« also endgültig Schluss? Wohl kaum, das hat jetzt Frank O'Connor von 343 Industries verlauten lassen, Chef von Microsofts Abteilung, die sich mit »Halo« beschäftigt. Ihm zufolge hat man mit dem Universum und dem Master Chief noch verdammt viel vor: »Wir haben tatsächlich Ideen und Pläne für die nächsten sechs Jahre«, sagte er dem US-Blatt USA Today. Aber was genau Sache ist, ob schon weitere Spiele in Entwicklung sind, dazu mochte er nichts bekannt geben. Allerdings bestätigte er eines der Gerüchte um »Halo: Reach«, nämlich dass es sich um ein Prequel zu »Halo: Kampf um die Zukunft« handelt. »Es greift die Geschehnisse um den Planeten Reach auf, wir machen einen zeitlichen Rücksprung. Aber keinen im Stile der Star Wars Episoden.« Reach, das ist jener Himmelskörper, auf dem es zum ersten bewaffneten Konflikt zwischen Menschen und Allianz kam.



✕ YOSHIYUKI TOMINO

DER GUNDAM-ERFINDER HASST VIDEOSPIELE



Videospiele zerstören unseren Planeten, das sagt Yoshiyuki Tomino, der Erfinder der Manga-Serie »Gundam«. Auf der CEDEC, einer Konferenz rund um Videospielentwicklung in Yokohama, sprach Tomino über die Tücken der interaktiven Unterhaltung. »Ich denke, Videospiele sind böse. Zocken ist nichts, was uns in unserem täglichen Leben unterstützt. All diese Konsolen sind nur Konsumelektronik... Videospiele unterstützen das Sterben unseres Planeten«, sagte der Japaner erst. Und wie man sich vorstellen kann, stießen seine Äußerungen nicht überall auf Wohlwollen. Insbesondere, da es derweil mehr als hundert Videospiele rund um das »Gundam«-Universum gibt. Doch hat der Zeichner und Animationskünstler auch eine Lösung für das Problem mit den bösen Games: »Ich möchte,

»Ich denke Videospiele sind böse... Videospiele unterstützen das Sterben unseres Planeten.«

dass Spiele produziert werden, die unser Leben weniger negativ beeinflussen und uns stattdessen produktiver machen«, fordert er. Was damit genau gemeint ist, lässt er im Dunkeln. Dennoch: Ein großes Problem sollte das für die Entwickler nicht sein. So arbeitet Namco Bandai schon an den nächsten »Gundam«-Games. Und was kann an riesigen Robos mit Mega-Kanonen schon böse sein?



✕ DIE NÄCHSTE XBOX

WANN KOMMT SIE, WAS KANN SIE, WAS WÜNSCHEN WIR UNS?

Offiziell räumt Microsoft der Xbox 360 einen deutlich längeren Lebenszyklus ein als dem Vorgängersystem und erneuert die Konsole über regelmäßige Download-Updates im Halbjahres-Takt. Folgerichtig sieht es so aus, als sei vor Ende 2011 nicht an Ablösung gedacht. Dennoch schwappen die Wellen momentan hoch, was den potentiellen Nachfolger – von Fans bereits Xbox 720 getauft – betrifft. Dass Microsoft etwas plant, dass Prototypen in Arbeit sind, das ist kaum zu bezweifeln. Immer wieder rutschen teils glaubhafte, teils windige Gerüchte durch, die Komponenten der neuen Wunderbox betreffen. So soll das Gerät intern auf den Codenamen »Project Phoenix« hören und mit Grafik-Chips von ATI werkeln, die auf Strukturen des aktuellen Xenos-Chipsatzes aufbauen. Das zumindest sei aus internen ATI-Kreisen zu hören, heißt es in einem Techblog namens fudzilla – im Allgemeinen eine zuverlässige Quelle. Die Zusammenarbeit mit ATI könnte zur Folge haben, dass vorhandene Xbox-360-Games auch auf der neuen Konsole laufen. Diese neuen Informationen sind für uns ein Grund, Fragen in den Raum zu werfen: Was ist von der neuen Xbox zu erwarten, was wünschen wir uns von Microsoft und den Entwicklern in den Labors und Entwicklungsstuben? Wir haben in der Redaktion herumgefragt.



POWER, GRAFIK, TECHNIK

Die neue Xbox braucht natürlich mehr Rechenkraft und Speicher, das ist klar. Chefredakteur Richard Löwenstein: »Eine Xbox ist keine Wii. Microsoft muss Technologieführer sein. Gib mir Assassin's Creed 2 mit Figuren wie in dem Introvideo, dann bin ich glücklich.« Das sieht Webmeister Moritz Wanke ähnlich: »Volle HD-Auflösung inklusive räumlichem 3D ist Pflicht«. Doch abseits von besserer Grafik und mehr High-End-Effekten – was braucht die neue Konsolengeneration? Zuverlässig muss sie sein und vor allem nahezu geräuschlos. Leisere Lüfter, bessere Schalldämmung sind ein Muss. Und natürlich ein Blu-ray-Laufwerk. Denn nur weil Microsoft einst mit HD-DVD auf das falsche Pferd setzte, dürfen die Käufer nicht ewig darunter leiden. Ein WLAN-Adapter muss Standard werden, eigentlich sogar noch in der aktuellen Xbox 360.

Ja, Microsofts neues Steuerungskonzept namens »Projekt Natal« ist in aller Munde, Bewegungssteuerung ist ganz hipp. Sicherlich wird auch die neue Xbox diverse Körper-Bewegungssensoren nutzen. Wir können uns vorstellen, nur mit Handbewegungen durch Menüs zu scrollen und per Fingerzeig Videos und Downloads zu starten. Doch will das jeder? Nicholas Buracas jedenfalls nicht. »Bewegungssteuerung ist Murks, das Rumgezappel braucht keiner«, sagt er. »Ich will meinen Controller, mit dem ich mich auf der Couch fläzen kann.« Also: Trotz Bewegungs-erfassung, die klassische Controller-Variante muss bleiben.

DASHBOARD UND DESIGN

Eigentlich wünschen wir uns die Xbox 360 schon für 2010 in einer überarbeiteten Version, vielleicht in einem kompakteren Gehäuse, ähnlich wie es Sony aktuell gerade mit der Playstation 3 macht. Die Xbox 720 sollte von vornherein nicht so schwer und klobig daherkommen, schließlich zählt auch die Optik: »Im Regal sieht die Playstation 3 einfach besser aus«, findet Sönke Siemens. Auch das Konzept von Xbox Live könne man überdenken: »Die Gold-Mitgliedschafts-Gebühren sind Abzocke«, erobert sich Moritz Wanke. »Das spaltet die Spielergemeinschaft in eine Zweiklassengesellschaft.« Wohl wahr, aber heißt es nicht: was nichts kostet, ist auch nichts wert? Genau. Dennoch muss zumindest der Zugriff auf Download- und Bezahl-Online-Dienste gebührenfrei bleiben. Und Demos müssen für jeden sofort verfügbar sein, ohne Bevorzugung von Gold-Mitgliedern. Wie denkst du darüber? Außerdem, wie soll die neue Konsole heißen? Diskutier mit im Forum auf www.360-live.de!



NEU IN GAMESTM

✖ Seit 4. November im Handel: die neue Ausgabe der **games™**. Wie immer prall gefüllt mit hintergründigen Themen und Exklusiv-Berichten rund um die Welt der Video- und Computerspiele. Retro-Freunde erwartet ein Blick hinter die Kulissen der kultigen Weltraum-Ballerei »Asteroids« sowie ein ausführlicher Blick auf »Policenauts«, das vergessene Meisterwerk von »Metal Gear«-Schöpfer Hideo Kojima. Weiter geht's mit einem Feature zum Brennpunkt-Thema Religion in Videospielen. Dazu gibt's über 25 Tests, unter anderem zum Hüpfspiel-Hit »Ratchet & Clank: A Crack in Time«, dem Weltraum-Schocker »Dead Space: Extraction«, dem virtuellen Haustier »Eye Pet« und der Fernost-Klopperei »Muramasa«. Zugreifen!

Großes Adventsgewinnspiel!

✖ Es weihnachtet, das sollte spätestens klar sein, seit der erste Schnee gefallen ist. Und das heißt natürlich auch: wir haben uns etwas ausgedacht und was zu verschenken – und zwar reichlich. Ab dem ersten 1. Dezember gibt's auf www.360-live.de den großen 360-Live-Adventskalender, bei dem jeden Tag bis einschließlich Heiligabend ein neues Türchen geöffnet wird. So gibt's auch jeden Tag eine Verlosung, für die du dich eintragen kannst. Und wenn du Glück hast, dann bringt dir der Weihnachtsmann schon vor Weihnachten das ein oder andere Präsent. Und was gibt's für Gewinne? Das ist natürlich noch geheim. Schließlich will man doch überrascht werden, was sich hinter den Türchen versteckt.

WAS UNS BEWEGT

✖ Wie jeden Monat ging auch diesmal wieder die Frage in der Redaktion: Was bewegt dich! Und wie immer waren die Antworten tiefgreifend und philosophisch. Moritz bewegte neben seinem Gang in den Videospiele-Shop vor allem eines: Die städtische S-Bahn, das zuverlässigste Beförderungsmittel, das man im Münchner Raum nutzen kann. Zumindest wenn es nicht Winter, Sommer, Herbst oder gar Frühling ist. Jack bewegt es virtuell in den Süden der USA, zur Zombiejagd in »Left 4 Dead 2«. Herrlich blutig, herrlich erschreckend. Der Test dazu: online auf www.360-live.de. Und sonst? Ja, sonst bewegte es vor allem Jan und zwar im Flugzeug in weitaus kältere Regionen. Direkt in einen sowjetischen Bunker in Moskau zum ersten Blick auf den neuen Ego-Shooter »Metro 2033«. Was er dort genau gesehen hat, liest du in der nächsten Ausgabe.

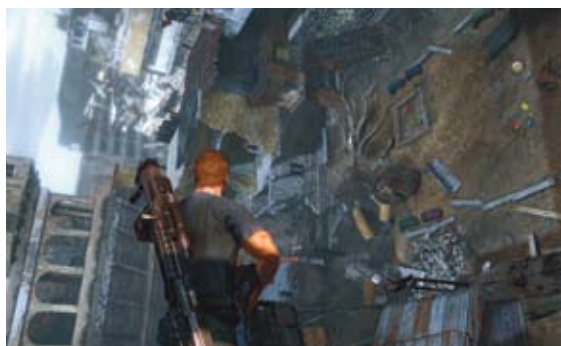


360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

INVERSION

In der Schule haben wir alle gelernt: Es liegt an Gravitation und Schwerkraft, dass alles nach unten fällt. Äpfel, Toastbrot, getroffene Gegner. Das soll im Third-Person-Shooter »Inversion« anders sein, denn dort beherrscht du die stärkste Kraft des Universums. Wir durften einen ersten Blick auf den Action-Kracher werfen. Manipulation der Naturgesetze, das scheint das Ding der US-Entwickler von Saber Interactive zu sein – gut zu beobachten beim bereits im November 2007 veröffentlichten Ego-Shooter »Timeshift«, wo die Heldenfigur in den Zeitablauf eingreift, ihn zurückdreht, bremst oder gänzlich anhalten kann. Ein Konzept, dessen Potential nicht völlig ausgeschöpft wurde. Im neuen Werk namens »Inversion« nehmen sich die Amerikaner also die Gravitation vor und wollen damit die Action pfeffern. Zur Handlung: In einer nicht allzu fernen Zukunft fällt eine Alienrasse über die Erde her, die Lutador. Erinnern mit ihren Rüstungen und Masken an die Helghast aus Sonys Ego-Shooter »Killzone«. Viele Menschen sterben während der Invasion oder werden in Konzentrationslagern eingepfercht. Unter Letzteren ist auch die Tochter von Davis Russel. Folgerichtig startet der einen Feldzug gegen die Invasoren. Mit herkömmlichen Schießereien ballert man sich durch zer-

störte Städte, Ruinen und Ödland, doch es kommt auch reichlich Hightech-Gerät zum Einsatz. Eben Waffen, die die Gravitation manipulieren. Anfangs darf man mit einer Knarre ähnlich der Gravitationskanone aus »Half-Life 2« vom Felsblock bis zum Bus so ziemlich jedes Objekt in den Kulissen greifen, durch die Gegend schleudern und im Handumdrehen Alien-Gesocks plätten. Später hebt man die Schwerkraft ganzer Straßenzüge auf, sorgt damit richtig für Chaos, wenn außerirdische Soldaten, Fahrzeuge und Felsbrocken plötzlich den Himmel rasen. Ebenso wird man an Wänden und Decken entlangrennen, das Ganze aus einer ganz neuen Sicht kennen lernen. Etwa wenn Davis schwerelos durch eine brennende Lagerhalle gleitet und sich in der Luft mit den maskierten Aliens duelliert. Oder ganze Gebäudekomplexe und Straßen durch die Kraft der Gravitation auseinandergerissen werden und zu schweben beginnen. Das alles schaut schon richtig gut aus, erinnert an Capcoms »Bionic Commando«, auch wenn manche Textur sich noch zu oft wiederholt oder etwas schwammig wirkt. Bleibt zu hoffen, dass die Gravitation im Spiel tatsächlich eine gewichtige Rolle spielt und weniger bloßes Schmuckwerk darstellt. Erfahren sollen wir das aber erst im Jahr 2010.





DARKVOID™

COMING SOON



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



Games for Windows

CAPCOM®

©CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "X", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

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!

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

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

ASSASSIN'S CREED 2

1

Hersteller | Ubisoft

17.86%

Tendenz



Wertung | 9.3

HALO REACH

2

Hersteller | Microsoft

14.92%

Tendenz



Bungies Präsident Harold Ryan heizt die Gerüchteküche an: Wird man Project Natal unterstützen? Und wie soll das ausschauen? Raumschiffsteuerung via Handgesten? Wir sind gespannt! **Einschätzung** | sehr gut

FINAL FANTASY XIII

3

Hersteller | Square Enix

7.32%

Tendenz



Faszinierend, wie Square Enix es immer wieder schafft, so charakterstarke Figuren zu erschaffen. Man fühlt, leidet, lacht mit ihnen - und will unbedingt mehr von ihnen wissen. **Einschätzung** | sehr gut



- 4 **The Witcher**
10.71% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Battlefield: Bad Company 2**
10.71% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 **Deus Ex 3**
7.14% **Einschätzung** | gut
- 7 **Saboteur**
3.57% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Thief 4**
3.57% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 **Singularity**
3.50% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 **This is Vegas**
3.48% **Einschätzung** | gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

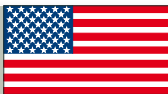
Powered by Amazon.de
Stand: Anfang November 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Forza Motorsport 3	Microsoft
2	PES 2010	Konami
3	FIFA 10	Electronic Arts
4	Assassin's Creed 2 (Vorbestell-Version)	Ubisoft
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang November 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	Borderlands	2K Games
3	Forza Motorsport 3	Microsoft
4	CoD: Modern Warfare 2 Prestige-Edition	Activision
5	Halo 3: ODST	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang November 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	End of Eternity	Sega
2	Forza Motorsport 3	Microsoft
3	Bayonetta	Sega
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
5	Tekken 6	Namco

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

HALO 3: ODST

1

Hersteller | Microsoft

20.00%

Tendenz



360-Wertung | 8.5

HALO 3

2

Hersteller | Microsoft

11.11%

Tendenz



Da freut sich der Master Chief: Mittlerweile ist »Halo 3: ODST« über einen Monat auf dem Markt, doch die Online-Server von »Halo 3« sind immer noch zum Bersten gefüllt. **360-Wertung** | 8.9



BRÜTAL LEGEND

3

Hersteller | Electronic Arts

6.67%

Tendenz



Wer dieses spielbare Metal-Cover brutal ausschöpfen will, durchforstet die Landschaft und sackt in der Kampagne und dem Mehrspieler-Part jede Menge Erfolge ein. **360-Wertung** | 8.0

- 4 **Fable2**
6.67% **Wertung** | 9.0
- 5 **Battlefield: Bad Company**
6.67% **Wertung** | 8.6
- 6 **Batman: Arkham Asylum**
4.44% **Wertung** | 9.0
- 7 **Need for Speed Shift**
2.22% **Wertung** | 8.3
- 8 **Grand Theft Auto IV**
2.22% **Wertung** | 9.3
- 9 **Mini Ninjas**
2.12% **Wertung** | 7.9
- 10 **Call of Duty 4**
1.99% **Wertung** | 9.1

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Noten 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

PES 2010

1

Hersteller | Konami

Leserwertung **8.4**
360-Live-Wertung **8.5**
costi: »Konami hat massiv Tempo rausgenommen. Geschmackssache. Großartig finde ich hingegen das Ball-Handling. Endlich wieder einen geraden Strich aufs Tor setzen.«



FORZA MOTORSPORT 3

2

Hersteller | Microsoft

Leserwertung **8.6**
360-Live-Wertung **8.7**
Sil3ntul86: »Das Game hat extremes Suchtpotential. Bei dem zweiten Forza dachte ich auch: Ach, nur eine Simulation, kann ja kaum viel Spielspaß bieten. Tja, geirrt.«



DJ HERO

3

Hersteller | Activision

Leserwertung **8.5**
360-Live-Wertung **9.0**
Roeslinho: »Hammergeile Song-Auswahl. Das Beste ist M.I.A. - Paper Planes aus dem oskarprämiierten Film Slumdog Millionär, das höre ich zu Hause rauf und runter.«



4 Borderlands

Hersteller | 2k Games

Leser-Wertung | 8.5
360-Live-Wertung | 8.3
Ollmann: »Die Grafik ist top, scharf, kein Kantenflimmern. Und diese Sammel-Leiden-schaft – die Jagd nach tausenden von Waffen fasziniert einfach.«

5 Brütal Legend

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.7
360-Live-Wertung | 8.0
Andy the X: »Schon das Hauptmenü ist preisverdächtig. Sound und Setting versprühen echtes Heavy-Metal-Flair. Und das Beste: Wer will, kann die geniale US-Synchro von Jack Black genießen.«

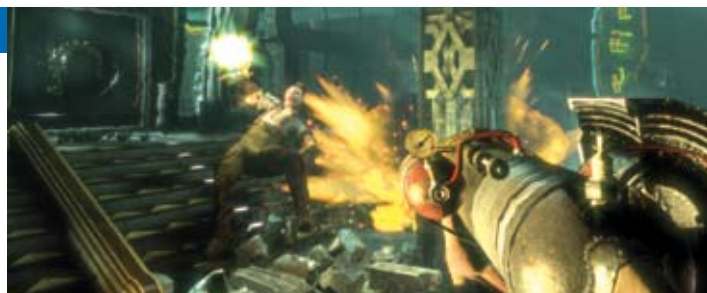
SPIELE-VON-MORGEN-MIT-NOTEN-VON-HEUTE DIESE WERTUNG TRAUEN UNSERE LESER KOMMENDEN GAMES ZU

BIOSHOCK 2

1

Hersteller | 2k Games

Leser-Potenzial **9.5**
360-Live-Potenzial **9.5**
kEu-ski: »Der erste Teil ist einfach Bombe. Ganze acht Mal habe ich ihn durchgespielt und jedes Mal was Neues entdeckt. Zum Beispiel das bewegende Audiotagebuch von Diane McClintock.«



COD: MODERN WARFARE 2

2

Hersteller | Activision

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Wertung **9.1**
Raggy Gandalf: »Ich fände es super, wenn man im Mehrspieler-Modus als Verwundeter wegstrecken könnte, um von einem Teammitglied verarztet zu werden. Der Defibrillator fürs Equipment?«



DANTE'S INFERNO

3

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial **8.5**
360-Live-Potenzial **8.5**
Spartaner-117: »Dass man Ungebohrte metzeln muss, finde ich okay. Es ist nur ein Spiel und die Grafik geht in Richtung Cartoon, der ganze Stil ist extrem überzogen. Nicht zu ernst nehmen!«



4 Splinter Cell: Conviction

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial | 9.5
360-Live-Potenzial | 9.0
DarkWater: »Das neue Konzept überzeugt mich: Eine gute Mischung aus Schleichen und Action, und die Figuren scheinen stimmig gezeichnet.«

5 Darksiders

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.0
SaschaAsh: »So was wie Sonys God of War 3 fehlt noch auf der Xbox 360. Die Serie ist ungeschlagen in Story, Gameplay und Atmosphäre. Vielleicht kann Darksiders diese Lücke schließen.«

✕ 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!

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DANTE'S INFERNO: BABY-ERFOLG

Ungebohrte Killerbabys töten: Gut, schlecht, weg damit?

Ganz in Ordnung. Ist doch nur ein Spiel.	51.61%
Irgendwie ist das doch witzig	29.03%
Schon heftig, muss nicht sein	16.13%
Einfach eklig, so was gehört verboten	3.23%

IM NAMEN DER ROSE

Religion in Videospielen: Wie stehst du dazu?

Ich habe mich noch nie mit dem Thema beschäftigt	40.59%
Religion hat in Spielen nichts verloren	28.57%
Religion ist zu komplex um es in Spielen zu verpacken	23.81%
Völlig überbewertet	7.03%

MIR DEUCHT, IHR WÜNSCHT DAS MITTELALTER

In welcher Epoche sollten mehr Games spielen?

Mittelalter	32.64%
Wilder Westen	29.35%
Römisches Reich	20.50%
Erster Weltkrieg	17.51%



✦ Der Kalender. Mit tagesaktuellen Release- und Messe-Terminen. ✦ Plus: Erzähl anderen von deiner LAN-Party, trag deine eigenen Veranstaltungen in den Kalender ein!

SPIELETERMINE

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

NOVEMBER 2009

Assassin's Creed 2	Ubisoft
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	RTL
	Interactive
Band Hero	Activision
Brave: A Warrior's Tale	Topware Interactive
Blood Bowl	Koch Media
Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
Cars Race-O-Rama	Disney Interactive
CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft
Dragon Age: Origins	Electronic Arts
Dragon Ball: Raging Blast	Namco Bandai
Ghostbusters: Das Videospiel	Namco Bandai
Left 4 Dead 2	Electronic Arts / Valve
Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer	Lucasarts



Lego Rock Band	Warner Bros.
Madagascar Kartz	Activision
Planet 51	Sega
Saw	Konami
Scene It? Ganz großes Kino!	Warner Interactive
Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper	Koch Media
Sponge Bob's Eiskalt Erwischt	THQ
Star Wars: The Force Unleashed – Sith Edition	Lucasarts
Tony Hawk: Ride	Activision
Tornado Outbreak	Konami
Tropico 3	Kalypso Media
RTL Winter Sports 2010	RTL Interactive
Wo die wilden Kerle wohnen – Das Videospiel	Warner Bros.

DEZEMBER 2009

James Cameron's Avatar	Ubisoft
Rogue Warrior	Bethesda Softworks
Saboteur	Electronic Arts

JANUAR 2010

Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts
Bayonetta	Sega

Dark Void	Capcom
Darksiders: Wrath of War	THQ
Karaoke Revolution	Konami
Mass Effect 2	Electronic Arts



Vancouver 2010	Sega
----------------	------

FEBRUAR 2010

Aliens vs. Predator	Sega
Bioshock 2	2k Games
Dante's Inferno	Electronic Arts
Lost Planet 2	Capcom
Sonic & SEGA All-Stars Racing	Sega
Star Ocean: The Last Hope Square	Enix
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft

MÄRZ 2010

Arkania: A Gothic Tale	Jowood
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
Final Fantasy XIII	Square Enix



Max Payne 3	Rockstar Games
Red Dead Redemption	Rockstar Games
R.U.S.E.	Ubisoft

2010

Alan Wake	Microsoft
Aliens: Colonial Marines	Sega
All Points Bulletin	Electronic Arts
Alpha Protocol	Sega
Beyond Good & Evil 2	Ubisoft
BlazBlue	Arc System Works
Blur	Activision

Brink	Bethesda Softworks
Castlevania: Lords of Shadow	Konami
Crackdown 2	Microsoft
Crysis 2	Electronic Arts
Das Schwarze Auge: Demonicon	TGC
Dead Rising 2	Capcom
Dead To Rights: Retribution	Namco Bandai

Deus Ex 3	Eidos
Doom 4	id Software
Driver 5	Ubisoft
EA Sports MMA (Arbeitstitel)	Electronic Arts
Earth No More	Radar Group
Enslaved	Namco Bandai
F1 2010	Codemasters

Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
Fireburst	RTL Interactive
Fist of the North Star	Tecmo / Koei
Front Mission Evolved	Square Enix
Ghost Recon: Predator	Ubisoft
Grand Slam Tennis	Electronic Arts
Halo: Reach	Microsoft
Homefront	THQ
Hitman 5	Eidos
I Am Alive	Ubisoft
Incarinate	Radar Group
Inversion	Namco Bandai
Ironman 2	Sega
Just Cause 2	Eidos
Kingdom Under Fire 2	Unklar

Lego Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.
Mafia 2	2k Games
Majin: The Fallen Realm	Namco Bandai
Metal Gear Solid: Rising	Konami
Metro 2033	THQ
MX vs. ATV Reflex	THQ
Nier Replicant	Square Enix
Ninety-Nine Nights 2	Microsoft
Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Disney Interactive
Prey 2	2k Games
Rage	Electronic Arts
Resonance of Fate	Sega
Ride to Hell	Deep Silver
Scivation	Topware Interactive
Singularity	Activision
Skate 3	Electronic Arts
Splatterhouse	Namco Bandai
Split/Second	Disney Interactive
Super Street Fighter IV	Capcom
Supreme Commander 2	Square Enix
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai
The Ripper	Electronic Arts
They	IMC
Thief 4	Eidos
This is Vegas	Warner Bros.
Tom Clancy's Ghost Recon 4	Ubisoft
Two Worlds 2	Zuxxez
Wardevil: Unleash the Beast Within	Digi-Guys
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ
Zephyr: Rise of the Elementals	Konami

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Elite Jasper Board + Bonus	249,99 Euro
Xbox 360 Arcade mit Jasper Board	199,99 Euro
Wireless Controller weiss (Original MS)	33,33 Euro
Controller mit Autofire für Halo, COD...	ab 79,99 Euro
Arcadesticks für Streetfighter und Co.	ab 79,99 Euro

Xbox Live 3 Monate	14,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,00 Euro
Xbox Live Points 2100	21,99 Euro
Sega Superstars Tennis	9,99 Euro

viele Uncut Titel auf Lager!

wir führen auch alle anderen Systeme incl. Oldies

Zubehör ohne Grenzen:
YUV Komponenten-Umschalter, Scart-Umschalter, Charge Cable, XSATA Adapter, HDD Adapter, Memocard, USB Adapter, spezielle Anschlusskabel für sämtliche Konsolen (auch für Oldies). bei allen Artikeln gilt nur solange der Vorrat reicht!

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

furious controller.com

0700 WOLFSOFT - www.wolfsoft.de

Erhältlich | 3. Dezember 2009

180
MINUTEN
MIT...

JAMES CAMERON'S AVATAR

Am 17. Dezember erscheint die neue Sci-Fi-Produktion von Kult-Regisseur James Cameron, ein Film, der für 3D-Brillen optimiert wurde und reale und computeranimierte Szenen auf völlig neue Art und Weise vermengen will. Dem Spiel zum Film hat 360 Live drei Stunden auf den Zahn gefühlt.

00:39



Bevor es losgeht, will die Vorabversion zunächst zeitraubend auf Festplatte kopiert werden. Immerhin, endlich Zeit, das Altpapier zu entsorgen. Nach 20 Minuten ist es schließlich so weit. Voller Vorfreude starte ich die Konsole neu, vergesse jedoch, die Disk zu entfernen und starte damit ungewollt erneut die Installationsroutine. Madig!

40:20



Kurzes Stoßgebet zum Herrgott, dass ich nie wieder solche Wartezeiten erdulden muss. Dann geht's los. In der Rolle von Signalexperte Ryder finde ich mich auf einem Flugfeld des fernen Planeten Pandora wieder. Alles wirkt etwas steril, sieht nach alter Xbox aus. Wachen pöbeln mich nur an. Fiese Sprüche in der Redaktion: »Lizenz-Langweiler!«

41:20



In Third-Person-Perspektive hetze ich umher, bequatsche jeden, versuche herauszufinden, was zu tun ist. Action? Fehlanzeige! Stattdessen soll ich mich auf einen Sonnenbank-ähnlichen Tisch legen. Man will prüfen, wie gut ich für das Avatar-Programm geeignet bin. Sekunden später stecke ich im Körper einer drei Meter hohen Kreatur... die Spannung steigt.

59:30



Wow, ziemlich erhabenes Gefühl als Na'vi, als Ureinwohner des Planeten Pandora, durch die Gegend zu stapfen. Zurückverwandelt in mein ursprüngliches Äußeres werde ich kurz darauf für meinen ersten Einsatz in ein Dschungelgebiet abkommandiert: Sicherheitszäune reparieren, das Lager vor aggressiven Natterwölfen schützen und Peilsender aktivieren.

93:50



Langsam wird mir klar, was abgeht: Mit Bulldozern und Militär werden die friedlichen Na'vi von meinem Auftraggeber, dem Konzern RDA, aus ihrem natürlichen Lebensraum vertrieben. Und ich unterstütze die ganze Aktion auch noch, indem ich – wieder in Na'vi-Gestalt – einen Spion der Ureinwohner dingfest mache. Doch warum soll ich ihn erschießen, wie mein Vorgesetzter befiehlt?

95:33



Was soll ich nur tun? Der Spion redet mir ständig ein, ich solle die Seiten wechseln. Die plötzlich aufgetauchten Kollegen drohen mit knallharten Konsequenzen, wenn ich den Liquidierungsbefehl nicht ausführe. Nicht ganz Herr meiner Sinne nehme ich schlussendlich meine eigenen Leute ins Visier – ein blutiger Kampf beginnt, den nur ich und der Spion überleben.

101:12



Soeben habe ich einen Krieg angezettelt und bin auch noch auf die Seite des Feindes übergelaufen. Schlimmer noch: Die Na'vi wollen nicht wahrhaben, dass ein Mensch auf einmal für ihre Zwecke kämpft. Nur eine freundliche Stammesfrau scheint mir zu glauben und legt mir nahe, durch Sammeln einer seltenen Pflanze meine Loyalität beim Na'vi-Anführer zu beweisen.

125:46



Dank ausführlicher, jederzeit abrufbarer Enzyklopädie und einer brauchbaren Storyline fühle ich mich in dieser sehr detailliert inszenierten Welt immer wohler. Auch das an »Borderlands« erinnernde Kampfsystem gefällt: Für jeden gelynchten Feind gibt's Erfahrungspunkte. Habe ich eine bestimmte Menge angehäuft, lernt meine Figur neue Fähigkeiten.

179:59



Seit ich auf Seiten der Na'vi kämpfe, ändert sich das Spielgefühl grundlegend: Statt mit automatischen Waffen muss ich mich mit einem Kampfstab, zwei Säbeln sowie Pfeil und Bogen durchbeißen. Nur die jederzeit einsetzbaren Spezialfähigkeiten wie »Unsichtbarkeit« und »Regeneration« ähneln denen eines menschlichen Kriegers. Ich bin gespannt, was mich noch alles erwartet...

✖ ZUSAMMENGEFASST

Nach anfänglicher Ernüchterung sieht das doch nach unterhaltsamer und abwechslungsreicher Action aus. Jetzt müsste man das Ganze bloß noch auf einem 3D-fähigen Fernseher erleben können; die werden von »Avatar« nämlich mit plastischer Grafik unterstützt. Wie das dann wirkt und alle weiteren Infos gibt's im Test in der nächsten Ausgabe.

CALL OF DUTY[®] MODERN



XBOX
LIVE

ACTIVISION[®]
activision.de



© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty und Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc., Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. Musik komponiert von Hans Zimmer. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Jump in.

„KEINE KOMPROMISSE:
INFINITY WARDS NEUES MEISTERWERK“

– PC GAMES

MODERN WARFARE 2



SPIEL AUCH ERHÄLTICH IM BUNDLE MIT
DER XBOX 360® LIMITED EDITION.
SOLANGE VORRAT REICHT.

RELEASE: 10. NOVEMBER

MODERNWARFARE2.DE

PREVIEW

ERSTMALS
ANGESPIELT
NUR IN 360 LIVE!



JUST CAUSE

Erhältlich | Frühjahr 2010

Status | 85% komplett

Wenn »GTA« auf »Bionic Commando« und »Red Faction: Guerrilla« trifft, wird's brandheiß: Jan Heinrich über einen brandheißen Polit-Thriller, der sich zur Action-Überraschung des Jahres 2010 entwickeln könnte. Jetzt erstmals angespielt, mit allen wichtigen Details im Überblick.

Willkommen auf der Insel Panau! Dieses fiktive Eiland im südostasiatischen Pazifik wirkt auf den ersten Blick paradiesisch, doch seine Bewohner erleben die Hölle auf Erden: Rivalisierende Gangs und Drogenbarone liefern sich einen erbitterten Bürgerkrieg, und der skrupellose Diktator Pandak »Baby« Panay unterjocht die Bürger mit einem System aus Korruption und Folter.

Hier muss also jemand aufräumen. Und wer käme dafür besser in Frage als Rico Rodriguez, von seinen Freunden auch »Skorpion« genannt. Er ist ein wahres Diplomatie-Genie: professioneller Scharfschütze, Sprengstoffexperte, Kampfpilot und Rennfahrer in Personalunion, Blei und C4 sind seine Argumente. Bereits im ersten »Just Cause« hat er seine Fähigkeiten bewiesen, weshalb ihn die »Agency« mit der Panau-Invasion beauftragt. Diese ultra-geheime US-Behörde hat sich darauf spezialisiert, korrupte Regierungen in ihren Grundfesten zu erschüttern, um sie letztendlich zu Fall zu bringen. Zu allem Übel hat sich auch Ricos Ex-Kumpel und Schwarzmarkt-Experte Tom Sheldon mit Verschlussakten und einigen Millionen Dollar der Agency aus dem Staub gemacht. Der Überläufer hält sich jetzt irgendwo auf Panau versteckt, hat wahrscheinlich mit dem Diktator und seinen Schergen gemeinsame Sache gemacht. Ihn gilt es zu finden, und zwar in bester Third-Person-Manier à la »GTA IV«.

Rico ist für diesen Einsatz bestens gerüstet: Mit seinem High-Tech-Gleitschirm segelt er auf seine Feinde herab, ballert dabei aus vollem Rohr und kann in Windeseile das Weite suchen, sobald der Auftrag erledigt ist. Und auch wenn er im ersten »Just Cause« bereits einen Enterhaken sein Eigen nennen konnte, ist das neue, verbesserte Teil doch eine ganz andere Nummer – der Stachel des Skorpions sozusagen. Rico kann sich mit seiner Hilfe nahezu an alle Oberflächen klammern, ob nun Bäume, Gebäudewände oder Fahrzeuge, und das mit überraschend hoher Reichweite. Er packt damit Gegner, wirbelt sie durch die Luft, teilt Nahkampf-Attacken aus, zieht sich an Fahrerständen und Cockpits hinauf, um anschließend deren Kontrolle zu übernehmen.

REBELLEN UNTER DEN PALMEN

Allein diese Möglichkeiten lassen schon unzählige Variationen zu und erinnern immer wieder an Capcoms bockschweres

»Bionic Commando«. Doch damit nicht genug: Die verbesserte Version des Enterhakens kann jedes Objekt im Spiel an ein anderes heften, indem er das zweite Seilende mit einer weiteren Greifklammer verschleißt. Das funktioniert auch bei Fahrzeugen und sorgt je nach physikalischer Gewichtung für teils sehr witzige Unfälle. Man kann zum Beispiel ein Taxi an die Unterseite eines Helikopters heften und es als Abrissbirne missbrauchen. Wirklich effektiv erweist sich das neue Gadget aber im Kampf gegen menschliche Gegner. Eine ganz neue Art von zwischenmenschlicher Beziehung ergibt sich, wenn man zwei Widersachern jeweils ein Ende des Greifers in den Leib schießt. Die werden dann durch die Luft gewirbelt, nur um kurz darauf wie an einem Gummiband gegeneinanderzuklatschen. Am Boden angekommen ergibt sich ein qualvolles Bild, wenn die Kerle unter fluchendem Gewinsel versuchen, sich aus dem Griff der Metallklauen zu lösen. Das gelingt ihnen zwar nach einer Weile, aber bis dahin sind sie völlig wehrlos. Tatsächlich eröffnet der Enterhaken eine ganz neue Welt an kranken Fantasien. Nur gut, dass die Entwickler bei diesem brutalen Action-Element fair bleiben und Passanten einen Schutzmantel überwerfen. Denn anders als bei Regime-Anhängern verhindert das Zielsystem, dass Rico unschuldige Statisten ins Visier nimmt. Es verschiebt sich beim Abfeuern einer Waffe einfach auf einen harmlosen Fleck in der unmittelbaren Umgebung. Warten wir einfach ab, was die USK dazu sagt. Vielleicht zeigt sie sich ja erkenntlich und fordert keine Schnitte am Enterhaken-System.

Auch in »Just Cause 2« dreht sich alles ums pure Chaos: Die über 1.000 Missionen werden mit einem Skorpion-Symbol auf der kreisrunden Minikarte im linken oberen Bildschirmrand angezeigt, meist in einer der insgesamt 256 Städte und Siedlungen. Dort muss unser Geheimagent wichtige Teile der Infrastruktur, Regierungsgebäude und Propaganda-Plakate zerstören – »Red Faction: Guerrilla« lässt grüßen. Der Dank der Bevölkerung ist ihm dafür sicher. Die revanchiert sich, indem sie Rico Widerstandskämpfer zur Seite stellt, und nach und nach formiert sich eine waschechte Revolution, die mit Pauken und Trompeten den Untergang des Regimes herbeisehnt. In den insgesamt sieben Bezirken des Tropenparadieses beherrschen zudem einige mafiöse Sippen, wie die Ular Boys oder

kurz & knapp

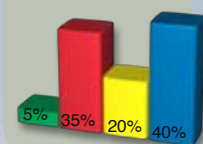
Hersteller | Eidos Interactive
Entwickler | Avalanche Studios
Genre | Action
Preis | ab 60 Euro
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Ein riesiges tropisches Eiland in Südostasien ist Schauplatz für diese Action-Orgie in Hochglanz-Optik.

das ist drin

- Revoluzzer
- C4 und Blei
- Explosionen
- Fahrzeug-Action



SE2

die Roaches, den Untergrund. Auch sie muss Rico von seiner Sache überzeugen, indem er beispielsweise Drogen-Konvois eskortiert und ähnliche Handlangerjobs übernimmt. Aber insgesamt wirken die Aufträge sehr viel abwechslungsreicher und vor allem Action-orientierter als noch im ersten Teil.

SPRACHROHR DER UNTERDRÜCKER

Auch Ricos Kollegin Maria Kain erweist sich als hilfreich und koordiniert im Untergrund die nächsten Schritte gegen die Regierung. Über die auf der Insel verteilten Telefonzellen namens »Revoluzzer-Telefone« schiebt sie dem Skorpion seine Aufträge zu, insgesamt 50 davon stehen auf dem Programm. Als wir den Hörer das erste Mal abnehmen, ist das Spiel schon fortgeschritten: Rico soll einen Kronzeugen gegen die Regierung aus einem Militär-Konvoi befreien und den Rebellen übergeben. Gesagt, getan: Aus dem Heli springt das Ein-Mann-Kommando in den freien Fall, schießt seinen Entershaken in das letzte Vehikel der motorisierten Karawane, zieht sich auf das Dach und verziert es mit einer Ladung C4. Klingt das realistisch? Nicht die Bohne! Aber der Unterhaltungswert sprengt alle Grenzen, sofern man sich Action satt erwartet und drauf pfeift, dass die Stunts eigentlich unmöglich, die Explosionen zu heftig oder die Charaktere zu überzeichnet sind. Das hier ist pure Action, das hier kracht an allen Ecken und Enden!

Weiter geht's: Mit seinem Greifer zieht sich Rico aufs nächste Dach. Als Geschenk hinterlässt er ein weiteres Päckchen Plastiksprengstoff, dann rauf

» Dieser Entershaken eröffnet eine ganz neue Welt an kranken Fantasien. «

auf den nächsten Jeep. Mit einem beherzten Hechtsprung Richtung Kühler krallt sich Rico in die Fahrzeugfront und nutzt sogleich den Vorteil von drei verschiedenen Deckungspositionen entlang der Stoßstange, um die Insassen in Schweizer Käse zu verwandeln. Das fetzt, denn wohlgerne brettet der Konvoi immer noch mit gut 100 Sachen durch die staubige Wüste! Auf dem Fahrzeug mit der Kontaktperson angekommen, fressen auch dessen uniformierte Insassen Blei. Rico klettert auf den Fahrersitz, zündet die C4-Ladungen fern und die Fahrzeuge hinter ihm verglühen in einem riesigen Feuerball. Dumm nur, dass Rico gerade ein kleines Dorf passiert und die Befreiungsaktion umgehend weitere Soldaten alarmiert. Nicht nur die »Heat«-Anzeige neben der Minikarte ist ein Indikator dafür; tatsächlich schnappen sich die Jungs gleich jedes brauchbare Gefährt, um die Verfolgung aufzunehmen. Die KI kennt dabei keine Gnade. Da kann's schon vorkommen, dass ein Gesetzeshüter eine Mutti von ihrem Roller reißt oder einen Bus zweckentfremdet. Andererseits führt das oft auch zu ziemlich witzigen Verfolgungsjagden.

Das zweite Telefonat gewährt dann schon tiefere Einblicke, welches Kaliber dieser ausgewachsene Polit-Thriller hat: Ein Video ist aufgetaucht, das zeigt, wie der Diktator einen Gefangenen zu Tode foltert und ihn anschließend an die Schweine verfüttert. Derber Stoff! Also auf geht's zum nahegelegenen »Panau News Center«, dem hiesigen Nachrichtensender. Dieser mächtige Glaspalast ragt weit in den Himmel hinauf. Und während Rico die Fassade mit seinem Entershaken erklimmt, eröffnet sich ein fantastischer Blick über die Insel – diese Fernsicht, einfach gigantisch! Oben angekommen wandert das Video via Quicktime-Event in einen Transmitter und schon treten die feindlichen Truppen auf

✖ Schwarzmarkt-ABC

OHNE KNARREN GEHT NICHTS

Auch wenn Ricos Waffen-Dealer Tom Sheldon im neuen »Just Cause« die Seite gewechselt hat, ändert sich nichts an der Art, wie er an sein Equipment kommt: Per PDA kann Rico alle Waffen und Fahrzeuge ordern, die er bereits im Spielverlauf freigespielt hat. Egal, ob nun eine mickrige Handfeuerwaffe, einen Geländewagen oder einen monströsen Jagdflieger – all das bestellte Zeug wird aus einem großen Transport-Heli direkt über der Insel abgeworfen und schwebt dann an Fallschirmen direkt vor Ricos Füße. Und das auch noch kostenlos! Wer diesmal am Steuerrümpel des Nachschub-Hubschraubers sitzt und ob er auch wieder eine Schlüsselrolle spielt, konnten wir der aktuellen Preview-Version allerdings noch nicht entnehmen. Was aber nach wie vor an diesem simplen System fasziniert, ist die spielerische Freiheit, die dadurch gewährleistet wird. Das spart einfach extrem viel Zeit.



✖ Freier Fall

Was für James Bond die Walther P99, ist für Rico Rodriguez der Gleitschirm – sein Brot- und Butter-Equipment also. Von Anfang an kann er damit von Bergen hüpfen und sich an bereits besuchten Orten aus dem Transport-Hubschrauber stürzen.

Was wäre zeitgemäße Action ohne wuchtige, farbenprächige Explosionen? In »Just Cause 2« kommen die dank des detaillierten Schadensmodells besonders gut zur Geltung.



Im Gegensatz zu anderen Action-Helden kann Rico auch auf den Dächern und Motorhauben von Fahrzeugen surfen.

✖ Blick in die Ferne

Die Fernsicht in »Just Cause 2« ist schlichtweg gigantisch. Egal wo man sich gerade befindet, man kann wirklich jeden einzelnen Ort in Sichtweite aufsuchen. Nebel oder Grauschleier gibt's keine. Nur eine leichte Unschärfe stellt sich nach ein paar Kilometern ein, die alles aber eher noch realistischer wirken lässt.

✖ Kolossale Momente

Die Architektur der Insel und der Gebäude wirkt alles andere als fiktiv. Jeder zurückgelegte Meter ist spürbar – auf dem Erdboden genauso wie in großer Höhe, wenn Rico an Gebäuden hinaufklettert oder mit einem der Fluggeräte durch die Wolken schießt.

Das Spiel in Zahlen

Insgesamt 1.024 km² Landfläche, unterteilt in 8 Bezirke, mit 256 Städten und Siedlungen, 24-Stunden-Zyklus, über 50 Story-gebundene Missionen, mehr als 1.000 Aktivitäten, über 100 Waffen, über 100 Fahrzeuge, vom Tuk Tuk bis zum tonnenschweren Jumbo-Jet kann Rico über alles die Kontrolle übernehmen, 3 Waffenslots über das Steuerkreuz verfügbar, ¼ seiner Gesundheit regeneriert Rico selbst – sonst ist er auf Verbandskästen angewiesen.

Freiheitskämpfer oder Unterdrücker?

- + Enorme Weitsicht, unterschiedliche Klimazonen, dynamisches Wetter sowie Tag-Nacht-Zyklus, geniale Lichteffekte, tonnenweise Waffen und Fahrzeuge, verbesserter Enterhaken, komplett in Deutsch
- Kein Koop-Modus geplant, der Insel fehlt's noch ein wenig an Leben, vor allem was die Tierwelt betrifft

✖ Teil-Eins-Prolog

DIKTATOR IM FADEN-KREUZ DER USA

Die Handlung ist nahezu identisch mit dem Vorgängerspiel aus dem Jahre 2007. Hier soll Rico Rodriguez im Auftrag der Agency die fiktive südamerikanische Insel San Esperito ins Chaos stürzen. Dort herrscht ein Diktator, der von der US-Regierung mit Massenvernichtungswaffen und Drogenhandel in Zusammenhang gebracht wird. Rodriguez lässt also die Funken sprühen, zettelt Aufstände an und verschafft sich Rückendeckung aus der Bevölkerung. Auch hier stehen ihm Gleitschirm, Enterhaken und ein riesiges Waffenarsenal zur Verfügung. Der Name »Just Cause«, zu Deutsch »Gerechte Sache«, ist übrigens eine Anspielung der Entwickler auf eine US-Invasion in Panama im Jahre 1989, die unter demselben Namen lief. Dabei muss gesagt werden, dass sich das Spiel selbst nie wirklich ernst nimmt, obwohl die Action realitätsnah wirkt.

live & online

■ Keinerlei Mehrspieler-Modi geplant, Rodriguez kämpft allein gegen dieses korrupte Regime ■ Erfolge sind sicher, genaue Details bisher aber noch nicht bekannt ■ Auch in Sachen Download-Erweiterungen sind die Entwickler zuversichtlich, schließlich sind die Möglichkeiten dafür bei einem derartigen Spielkonzept fast unbegrenzt



Wenn Rico solche Radpanzer entert, ist ihm schnell die ganze Garnison auf den Fersen. Dafür kann er aber gegnerisches Gerät der Reihe nach in Schutt und Asche legen.

✕ Crash-Kurs

AGENTENHANDWERK

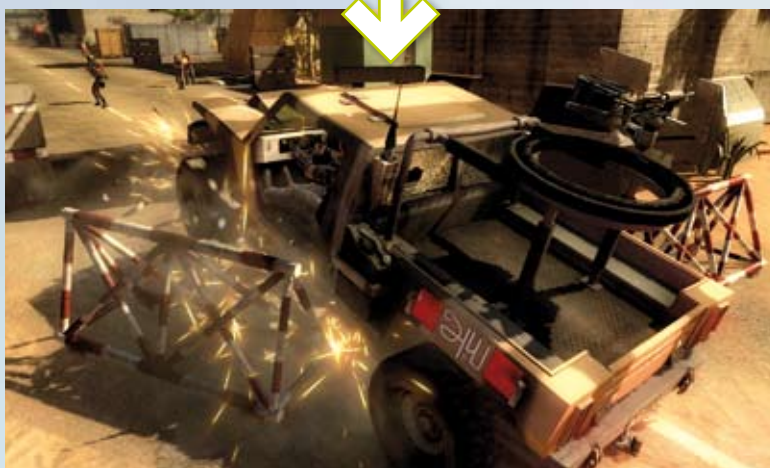
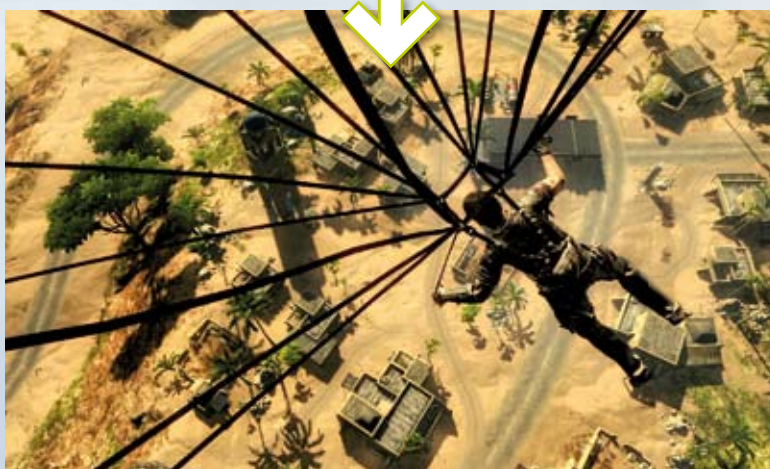
1 Meistens springt Rodriguez aus dem Hubschrauber seiner Auftraggeber oder von einer Bergspitze und landet mit seinem Gleitschirm am Zielort. Das verschafft einige Vorteile: Es ist leise und der Agent kann sich eine versteckte Ecke als Landeplatz aussuchen – auch wenn's dafür dann doch ein wenig Übung braucht.

2 Auf den Straßen und vor wichtigen Regierungsgebäuden versperren meist stark bewachte Militär-Blockaden den Weg. Doch die kann man mit voller Wucht rammen und in ein hübsches Feuerwerk verwandeln – den rettenden Sprung aus dem Fahrzeug vorausgesetzt.

3 Rico kann auch ganze Fahrzeug-Konvois lahmlegen, indem er sich mit seinem Enterhaken von einem Vehikel zum anderen hangelt. Auf den einzelnen Jeeps kann er C4-Sprengstoff anbringen oder die Insassen Blei schmecken lassen. Die Variationsmöglichkeiten beeindruckten.



Rico kann seinen neuen Enterhaken auch dazu nutzen, um sich aus dem Stand mit seinem Gleitschirm in die Luft zu katapultieren.



den Plan. Zwar kommt auch das zweite »Just Cause« immer noch weitestgehend ohne Deckungssystem aus, das steht der heftigen Action aber nicht im Wege. Denn drückt man auf dem Steuerkreuz kurz nach unten, packt Rico mit jeder Hand eine seiner Waffen und eröffnet via Schultertasten beidhändig das Feuer. Das funktioniert mit fast jedem der über 100 Schießprügel, nur Ofenrohre wie Raketenwerfer oder Minigun wollen beidhändig bedient werden. Und solcher Feuerkraft sind selbst Panzer Sturmtruppen nicht gewachsen. Dennoch muss man ständig aufpassen, dass einem nicht zu viele Gegner in den Rücken fallen. Also hangelt sich Rico von einer der vier Satelliten-Schüsseln zur nächsten, jagt die Propaganda-Lieferanten per Fernzünder in die Luft und zieht sich zurück. Bei der schnellen Flucht hilft eine weitere Neuerung: der so genannte Slingshot. Erfasst man geschätzte 20 Meter vor sich mit dem Zielkreuz den Boden und tippt die A-Taste an, öffnet Rico sofort den Gleitschirm und lässt sich gen Himmel ziehen. Mit etwas Übung kann man sich so in Windeseile von A nach B katapultieren. Freilich, eine Flucht per Basejump vom explodierenden Vulkan kratzt hätte genauso geklappt. Aber so hat's doch deutlich mehr Stil, oder?

OASE DES TERRORS

Was an »Just Cause 2« durchweg begeistert? Die technische Umsetzung der Action und die Größe der Insel. Die Grafik kommt fast fotorealistisch rüber und überall gibt's Details ohne Ende. Zum Beispiel das Schadensmodell an den Fahrzeugen und Gebäuden. Mit etwas Geschick lassen sich gewaltige Kettenreaktionen auslösen. Wer's drauf anlegt,

kann beispielsweise die Pfeiler eines Kirchturms so lange beharren, bis das Dach einstürzt und die Patrouillen am Boden unter sich begräbt. Die daraus resultierenden Explosionen sind eine Augenweide, die so manchen Hollywood-Streifen alt aussehen lassen! Auch die Rahmenbedingungen passen: Mit 1.024 Quadratkilometern ist die neue Insel nur wenig größer als San Esperito aus Teil Eins, aber selbst mit einem Sportwagen benötigt man immer noch knapp zwei Stunden von einer Küste zur anderen. Jedenfalls scheint die Fläche allemal groß genug – zumal »Far Cry 2« mit 50, und ein Liberty City aus »GTA IV« mit knapp 20 Quadratkilometern im Vergleich geradezu mickrig wirken. Zudem wird der Sonnenverlauf laut Hersteller tatsächlich in Echtzeit berechnet, wirkt also fast real. Und dann das Wetter in den vier Klimazonen: Wind treibt die sich verdichtenden Wolken zusammen, es regnet und stürmt, Berggipfel sind verschneit, im Dschungel dampft's, die Wüsten sind karg und die Strände tropisch. Das Klima auf der Insel soll übrigens durchgängig simuliert werden, was auch überraschende Gewitter zur Folge haben kann. Die wechselnden Bedingungen beeinflussen die Fahrphysik der über 100 Fahrzeuge; da ist also Anpassungsvermögen gefragt. Äußerst sehenswert, was die neue »Avalanche«-Engine da leistet – und die Action läuft trotzdem bis auf ein paar seltene Ruckler absolut flüssig. Wen wundert es, dass auch das kommende »Tomb Raider« laut Gerüchteküche auf diese Technik setzen soll. Die durchaus vorhandenen Einbrüche bei der Bildwiederholrate? Sind laut Eidos auf ein bereits bekanntes Streaming-Problem zurückzuführen, an dem noch gearbeitet wird.

Jetzt muss nur noch das Gameplay Tiefe beweisen und die Abwechslung im Vergleich zu Teil Eins zulegen. Wir sind da aber zuversichtlich: Ricos neues Abenteuer sieht verdammt nach einem der ganz großen Action-Höhepunkte 2010 aus.

Jan Heinrich

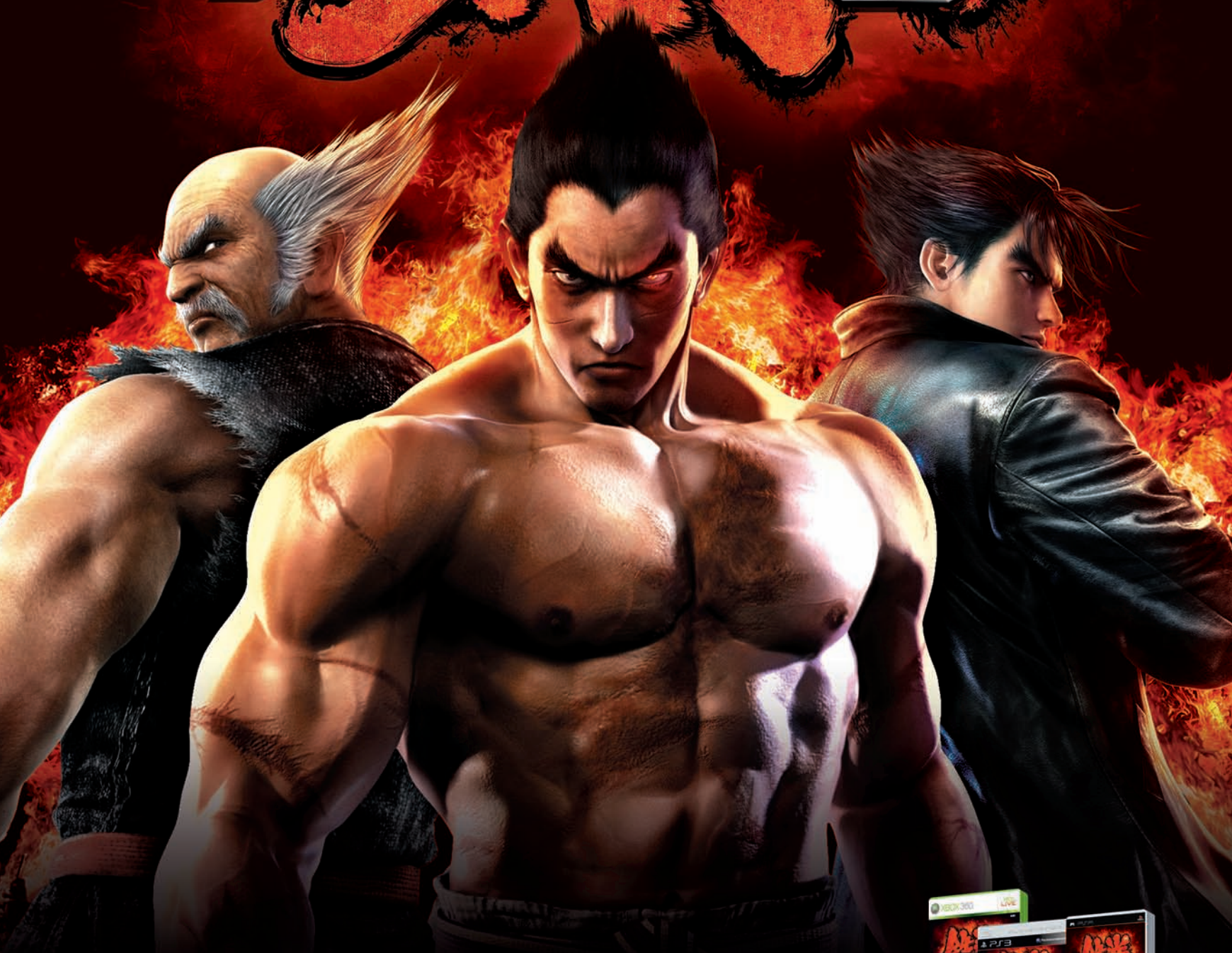
360LIVE sagt...

Dieses Game hat das Potenzial, die Lücke zwischen Action-Film und Videospiel ein für alle Mal zu schließen. Fulminante Action!

8.5 von 10

THE #1 FIGHTING GAME IS BACK!

THE TEKKEN 6™



BALD AUCH FÜR PSP ERHÄLTlich.



namco

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



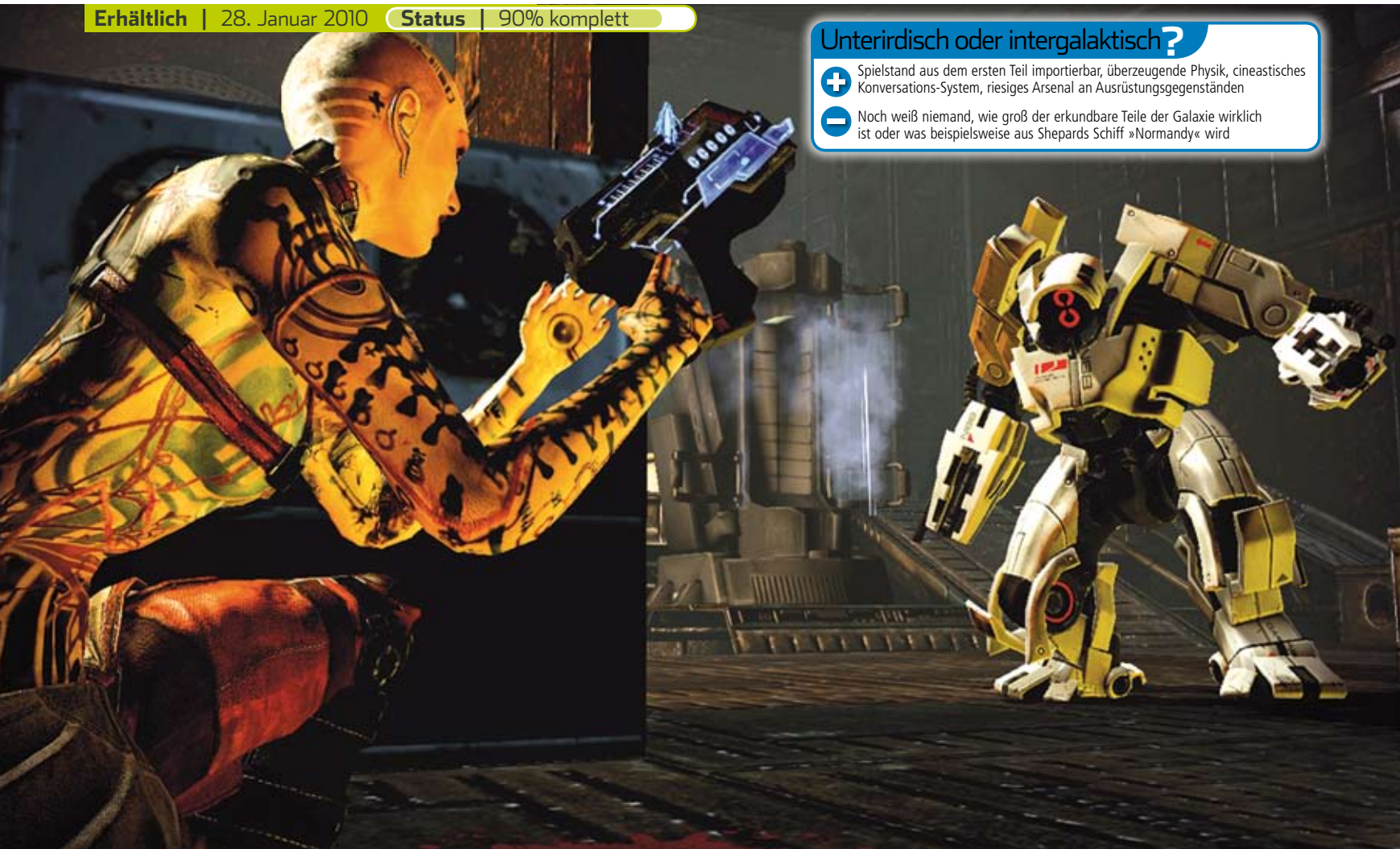
WWW.TEKKEN.COM

TEKKEN™ & © 1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association.
"B." and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "P" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

Erhältlich | 28. Januar 2010 | Status | 90% komplett

Unterirdisch oder intergalaktisch?

- +** Spielstand aus dem ersten Teil importierbar, überzeugende Physik, cineastisches Konversations-System, riesiges Arsenal an Ausrüstungsgegenständen
- Noch weiß niemand, wie groß der erkundbare Teile der Galaxie wirklich ist oder was beispielsweise aus Shepards Schiff »Normandy« wird



Mehr Plus an Realismus zeigt sich auch im Kampf. Opfer haben Trefferzonen, man kann sie um Arme und Beine erleichtern.

live&online

■ Ein Rollenspiel-Epos wie dieses spielt man besser alleine ■ Zusatz-Inhalte und Erfolge sind sicher, Details stehen aber noch völlig in den Sternen ■ Vorbesteller haben die Qual der Wahl: Bei Gamestop ergattern sie sich als Bonus die Terminus-Rüstung samt Gravitations-Wumme M-490 Blackstorm, Amazon hingegen lockt mit der schicken Inferno-Panzerung, die auch in Verhandlungen Vorteile bringt; beide Varianten sind nur mit der jeweiligen Vorbestellung erhältlich

kurz & knapp

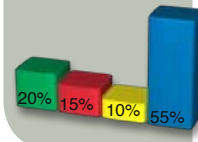
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Das Weltraum-epos geht in die zweite Runde – mit mehr Intensität und Tiefgang.

das ist drin

- Commander Shepard
- Neue Crew-Mitglieder
- Botschafter-Tätigkeiten
- Außerirdische Gefechte



MASS EFFECT 2

Das »Herr der Ringe« unter den Sci-Fi-Rollenspielen...

Wenn man den Veröffentlichungszyklus der letzten Jahre genauer betrachtet, zeichnet sich ein klarer Trend ab: Egal, ob nun ein »Bioshock«, »Assassin's Creed« oder der Trilogie-Auftakt »Mass Effect«: Sie alle haben das Jahr 2007 zu etwas ganz Besonderem gemacht, haben festgefahrene Spielmechaniken genommen und in großem Maße modifiziert. Zwei Jahre ist das nun her. Alle diese Titel werden nach langem Warten fortgesetzt und sollen erneut die Evolution in Sachen Videospiel vorantreiben. Der »Assassin's Creed 2«-Test dieser Ausgabe zeigt bereits, dass dieses schwierige Unterfangen zumindest in einem Fall bereits geglückt ist. Daraus lässt sich durchaus schlussfolgern, dass die Weiterentwicklung großer Projekte in der Gaming-Industrie mindestens zwei Jahre in Anspruch nimmt.

Das nächste große rote Kreuz auf dem Kalender vieler Zocker ist der 28. Januar 2010. Denn ab diesem Datum darf Commander Shepard als Repräsentant der Erden-Kolonien endlich wieder auf Sternreise gehen. Und auch wenn Shepards erstes Abenteuer mit Sicherheit ein bahnbrechendes Spielerlebnis ist, hat die US-Produktion seinerzeit

etliche Kritiker auf den Plan gebracht: Die Story und die Charaktere lassen Tiefe vermissen, heißt es – obwohl »Mass Effect« seit langem das fesselndste Sci-Fi-Erlebnis ist. Kein Wunder also, dass Bioware für das Folgespiel einen umso komplexeren Kosmos zusammenstrickt, mit mehr Möglichkeiten und mehr Abwechslung.

Die Neuerungen von »Mass Effect 2« sind eher als Modifikationen zu betrachten: Das Konversationsystem wirkt weniger statisch, verliert aber niemals das tolle cineastische Flair, wie wir es schon aus dem ersten Teil kennen. Als Videospiel-Redakteur ist man mit dem Begriff »Interaktive Erzählung« eher vorsichtig, aber im Fall des neuen »Mass Effect« trifft er wohl tatsächlich zu: Egal wie emotional und überraschend die Gespräche zwischen Shepard und seinen Gesprächspartnern verlaufen, man hat stets das Gefühl, seine eigene Meinung zum Ausdruck bringen zu können.

Die Hintergrundgeschichte ist jenen, die die Entstehung von »Mass Effect 2« ein wenig mitverfolgen, längst bekannt: Über die gesamte Milchstraße hinweg verschwinden Menschen spurlos aus ihren Kolonien, und Commander Shepard soll ein Team aus Spezialisten – oder besser gesagt



3

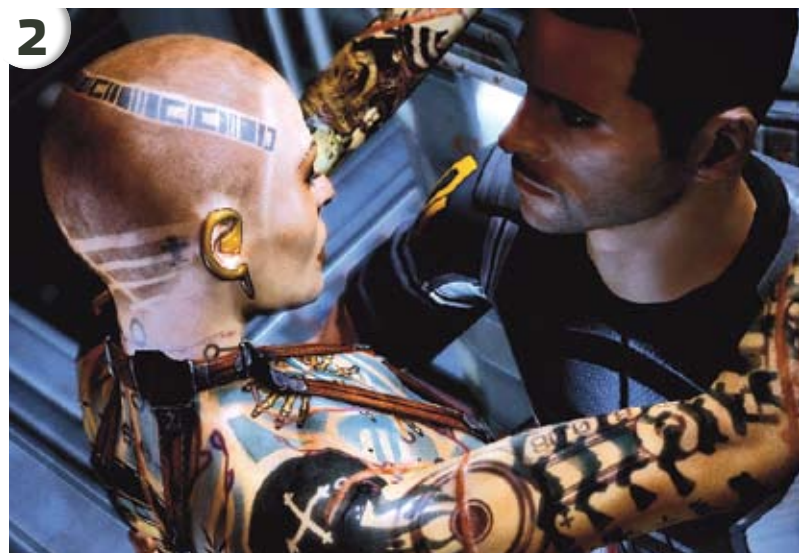
✖ Gefährliche Mischung

DIE VENUSFALLE

Der zweite Teil der »Mass Effect«-Trilogie bekommt von Bioware ein Design verpasst, das um einiges düsterer anmutet als das des Vorgängerspiels. Beklemmende Wegpunkte stehen auf dem Programm, die Omega-Raumstation beispielsweise. In dieser Zuflucht für Weltraumpiraten stößt Shepard auch auf Subject Zero, eine mächtige Biotikerin – ebenso sexy wie tödlich. Sie wird sich Shepards Truppe anschließen. Da freut man sich natürlich, dass sich der Serienheld wieder auf intime Beziehungen mit seinen Crew-Mitgliedern einlassen kann – auch wenn Zero der Alptraum jeder Schwiegermutter ist.



2



✖ Zukunftsvisionen

NEUE KUMPELS

1 Auch der Kerl namens Grunt – hier links im Bild, wie er sich gerade an einen Husk heranschleicht – wird bald einer von Shepards neuen Verbündeten sein. Er ist ein unberechenbarer und brutaler Kroganer, der schnell mal rot sieht. Genau der richtige Kandidat für Shepards Selbstmord-Auftrag.

2 Die Tätowierungen auf dem kurvigen Körper von Subject Zero stehen für all die Opfer, die die Auftragskillerin schon auf dem Kerbholz hat. Sonst schmückt ihren bemalten Oberkörper nichts außer einem schmalen Lederriemen-Outfit.

3 Besitzer des ersten »Mass Effect« wird's sicherlich freuen, dass man den Spielstand aus Teil Eins importieren kann. Du wirst das neue Abenteuer also mit genau dem Commander Shepard antreten, den du einst geschaffen hast.

1



Auftragskillern, Söldnern und Freibeutern – zusammenstellen, um der Sache auf den Grund zu gehen. Er braucht ihre Feuerkraft, denn schließlich muss er in die abgelegten Ausläufer der Galaxis vordringen, um das Mysterium zu entschlüsseln. Doch wenn er seine Crew im Vorfeld nicht entsprechend ausbildet, wird diese Mission zugleich seinen sicheren Tod bedeuten. Welches andere Spiel wird schon mit dem Tod des Helden beworben? Die Entwickler von Bioware aber verstehen das Rollenspiel-Handwerk so gut, dass sie Shepards Ableben geschickt als Stilmittel einsetzen – so zu sehen im ersten Trailer.

Aber die Charaktere, Spielumgebung und die Ausdruckstärke der Erzählung sind sicherlich nicht die wichtigsten Elemente, die derzeit in Überarbeitung sind. Denn das größte Manko ist das Kampfsystem – und diejenigen, die den neuen Teil auf der Gamescom angetestet haben, wissen, wie spürbar diese Veränderung ist. Natürlich bleibt »Mass Effect 2« in seinem Kern ein reines Rollenspiel, auch wenn ein Großteil davon durch die Action-Komponente angetrieben wird. Und diesmal kann sich die Spielmechanik sogar mit der von echten Action-Perlen wie Epics »Gears of

War« messen – dank des neuen Deckungssystems und überarbeiteter Flügelmann-KI. Shepard rutscht in Deckung, hechtet ins nächste Versteck, verteilt währenddessen gezielte Schüsse aus der Hüfte. Das alles fühlt sich absolut flüssig an, ohne dass der Protagonist jemals an Objekten hängenbleibt oder daran zu kleben scheint. Und die KI-Kumpels machen sich diesmal auch nützlich, verhalten sich defensiv und verursachen dennoch heftigen Schaden auf gegnerischer Seite. Was aber wirklich die Vorfreude schürt, ist die gesamte Dynamik, die um ein Vielfaches realistischer wirkt: Waffen haben sichtbar unterschiedliches Gewicht, ihre Werte wirken sich auch optisch aufs Kampfgeschehen aus und die Treffer haben einfach mehr Dampf – dagegen fühlen sich die Schießbeisen aus Teil Eins wie Kinderspielzeug aus Plastik an. »Mass Effect 2« wirkt einfach in jeder Hinsicht ausgefeilter, gleichzeitig bleiben all die schönen Elemente des Originals gewahrt: Ob nun die einlullende synthetische Musik, das eigenständige Sci-Fi-Design oder die gekonnt eingestreute Prise an Atmosphäre. Nur dass sich jetzt eben alles noch schärfer und tiefer anfühlt. Bisher scheint alles so, als würde auch bei einem »Mass Effect 2«

eine Schaffensphase von zwei Jahren Wunder wirken. Und wie Bioware die ersten beiden Titel miteinander verwebt, lässt bereits nach zwei Dritteln der kompletten Reise – die »Mass Effect«-Reihe ist auf drei Folgen angesetzt – darauf schließen, dass hier eine der denkwürdigsten Trilogien unseres Videospelzeitalters entsteht. Weltraum, wir kommen!

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Das hier wirkt fast wie ein Film, nur unfassbar spielbar, voller Action und überraschender HITPOTENZIAL Wendepunkte.

8.5 von 10

Erhältlich | 9. Februar 2010 **Status** | 90% komplett

kurz & knapp

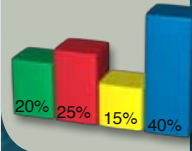
Hersteller | 2K Games
Entwickler | 2K Marin,
 Digital Extremes
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der Alptraum in der Unterwasserstadt Rapture geht weiter. Mit neuer Geschichte und neuem Protagonisten.

das ist drin

- Rapture
- Schwere Waffen
- Genmanipulation
- Große Schlachten



BIO

NAME | Zak McClendon
STUDIO | 2K Marin
ARBEITSTITEL | Projektleiter
ENTWICKELT | Bioshock 2

BIOSHOCK 2

Eines der packendsten Action-Konzepte der letzten Jahre wird im Februar fortgesetzt: Im Tiefsee-Anzug eines Big Daddys soll der Spieler die Unterwasser-Metropole Rapture ganz neu erleben. 360 Live spricht mit Projektleiter Zak McClendon über Mutation, Weiterentwicklung und schockierende Momente.

Wenn Spielern in einem Taucherhelm der kalte Angstschweiß auf der Stirn steht, dann könnte das vielleicht am neuen Schreckgespenst der Unterwassermetropole Rapture liegen: die Big Sister. Sie ist aber nur ein Grund, weshalb man sich als Actionfan nur allzu gern in diesen verfallenen Alptraum zurückwünschen sollte. Projektleiter Zak McClendon kennt noch viele andere...

360 Live: In »Bioshock 2« kommt ein bereits bekanntes Setting zum Einsatz. Mit welchen Tricks wollen sie den Spieler motivieren, sich ein zweites Mal mit der Stadt auseinanderzusetzen?

Zak McClendon: Indem wir der Handlung einen völlig neuen Dreh geben. Im Mittelpunkt stehen die Big Daddys und wie sie zu diesen monströsen Kreaturen geworden sind. Der Spieler startet als der erste Prototyp und erfährt im Lauf der Zeit, welche Experimente mit den Big Daddys angestellt wurden. Auch, dass die Wächter von ihren Schöpfern ursprünglich an eine einzige Little Sister gebunden waren. Also anders, als man es im ersten »Bioshock« erlebt. Wenn der Spieler als Big Daddy erwacht, beginnt er eine Reise. Er will seine persönliche Little Sister finden. Weshalb sein Schützling so wichtig ist, das wird dann im Verlauf der Reise durch Rapture geschildert.

360 Live: Der Rumbler und der Brute Splicer sind mächtige neue Gegner. Was gibt es über die Splicer aus »Bioshock 2« sonst zu berichten, wie haben sie sich seit dem ersten Teil verändert?

ZM: Alle Splicer sind zehn Jahre nach dem ersten Teil stark mutiert. Ihre Gliedmaßen sind ausgewuchert, auch

ihre Hände und Füße. Das ermöglicht ihnen, sich schnell an Wänden und Decken fortzubewegen. Besonders die Spider Slicer sind deutlich schneller und auch gefährlicher.

360 Live: Die Unterwasserstadt Rapture dient also erneut als Kulisse. Enthält das Szenario genug Stoff für einen zweiten Besuch?

ZM: Die Stadt ist riesig. Das erste »Bioshock« zeigt nur einen Bruchteil dieses einstigen Utopia, Teil Zwei führt durch viele neue Areale. Aber unser wichtigstes Stilelement ist die Handlung, die zehn Jahre später einsetzt. Der allererste Big Daddy wurde einst konserviert, jetzt wird er wiedererweckt. Die Stadt wirkt verwüstet, das Meer nagt an ihr, und die Bewohner bahnen sich einen Weg durch die bereits gefluteten Hallen und Bereiche. Auch die neue Sichtweise aus dem Helm eines Big Daddys verschafft dem Ganzen einen völlig anderen Ansatz. Es ist einfach eine ganz neue Geschichte.

360 Live: Als Big Daddy ist man ja Beschützer der Little Sisters. Da ist es natürlich besonders wichtig, zu wissen, wie die kleinen Blutsauger in das Spielgeschehen integriert sind. Können die Mädchen von den Gegnern verletzt werden oder gar sterben?

ZM: Nein, die Little Sister ist tatsächlich unsterblich. Jedes Mal, wenn sie sich hinkniet, um mit ihrer Spritze Adam aus den Körpern zu saugen, treten die Splicer auf den Plan. Du als Big Daddy musst diese Typen dann von der Kleinen fernhalten, sonst erschreckt sie sich und unterbricht ihre Arbeit. Je länger alles dauert, desto mehr Splicer kommen und der Tod unseres Big Daddys rückt näher. Darin liegt die Aufgabe: Lass das Mädchen schnellstmöglich seinen Job erledigen!

360 Live: Beim Anspielen fällt auf, dass sich das Ganze mehr nach Rollenspiel anfühlt als in Teil Eins. Was ändert sich an der Gameplay-Mechanik?

ZM: Nun, in »Bioshock 2« hat man mehr Einfluss auf die Entwicklung des Helden-Charakters. Man hat damit auch mehr Möglichkeiten, den Spielablauf seinen persönlichen Vorlieben anzupassen. Wem zum Beispiel schwere Waffen liegen, der kommt in »Bioshock 2« genauso auf seine Kosten wie der Taktiker, der die Struktur der Umgebung zu seinem Vorteil nutzen will. Das ganze System dahinter ist deutlich umfangreicher als noch im ersten Teil. Die Tonika, also die Upgrades für Fähigkeiten, werden jetzt beispielsweise nicht mehr in speziellen Kategorien ausgerüstet, sondern lassen sich beliebig kombinieren. Außerdem kann man die Plasmide, mit denen sich ja Blitze und Ähnliches werfen lassen, auf völlig neue Art und Weise einsetzen. Wie genau, darüber darf ich aber jetzt noch nicht sprechen. Grundsätzlich wird der Spieler mehr Freiheiten genießen. Trotzdem ist und bleibt es ein Shooter.

360 Live: Was ist bisher dein Lieblingsmoment in »Bioshock 2«?

ZM: Auch keine leichte Frage. Wenn die Big Sister zum ersten Mal auftaucht – das ist schon was Besonderes. Eigentlich wollen wir dem Spieler in seiner Big-Daddy-Kluft ein übermächtiges Gefühl geben, so dass er sich in Rapture relativ sicher fühlen kann, denn er besitzt wirklich wahnsinnige Kräfte. Aber die Big Sister ist genau der Charakter, der ihm das Fürchten lehren und das Adrenalin zum Kochen bringen soll. Ihre Künstliche Intelligenz gibt dir auf einmal das Gefühl, der Gejagte zu sein. Also ganz ähnlich wie im Original, bei dem man sich als Jack vor den Big Daddys in Acht nehmen muss.

Anfangs ist das Erscheinen der Big Sister noch mit geskripteten Ereignissen gekoppelt, später aber tritt sie unvorhersehbar auf den Plan, je nachdem, wie sich der Spieler verhält. Und spätestens dann sitzt einem die Angst im Nacken.

360 Live: Ob die Spear Gun wohl in der deutschen Version von »Bioshock 2« erhalten bleibt? Die ist nämlich spaßig, wirkt aber zugleich übertrieben brutal.

ZM: (Lacht) Dass man damit Opfer an Wände heften kann, müssen wir sicherlich kürzen. Tut mir leid, Leute. Aber tatsächlich lag der USK noch keine Version vor, weshalb ich noch nicht sagen kann, was alles in der deutschen Version enthalten sein wird und was nicht.

360 Live: Was ist mit Rapture-Erbauer Andrew Ryan und dem Industriemagnaten Fontaine? Werden wir in »Bioshock 2« wieder auf sie treffen?

ZM: Beide werfen auch im neuen Teil noch einen großen Schatten über Rapture. Aber der Plot zwischen Ryan, Fontaine und Jack ist Hauptbestandteil des ersten

»Man hat mehr Möglichkeiten, den Spielablauf an seine persönlichen Vorlieben anzupassen.«

Abenteuers, und wir versuchen dann doch, in Teil Zwei einige Sachen strikt davon zu trennen.

360 Live: Wer ist Augustus Sinclair, dieser neue Hintermann und offensichtlicher Verbündeter unseres Big Daddys?

ZM: Ja, Sinclair ist in der Tat einer der freundlichen Charaktere in »Bioshock 2«, ähnlich Tenenbaum oder Atlas im ersten Teil. Er gibt einem oft Hilfestellung und ist ein großer Geschäftsmann in der Welt von Rapture. Schon seit langer Zeit beeinflusst er mit seiner Firma Sinclair Solutions die Erforschung der Plasmide in entscheidendem Maße. Deshalb ist er auch Teil der neuen Mehrspieler-Komponente, die zeitlich ein Jahr vor dem ersten »Bioshock« handelt. Doch auch er nutzt natürlich seine Machtstellung: Er will all die bahnbrechenden Erfindungen, die in Rapture gemacht wurden, an die Erdoberfläche bringen. Deshalb schließt er einen Pakt mit dem Big-Daddy-Prototypen. Eine Hand wäscht also die andere.

360 Live: Ist »Bioshock«-Schöpfer und »System Shock 2«-Mitentwickler Ken Levine an dem Entwicklungs-Prozess von »Bioshock 2« in irgendeiner Weise beteiligt?

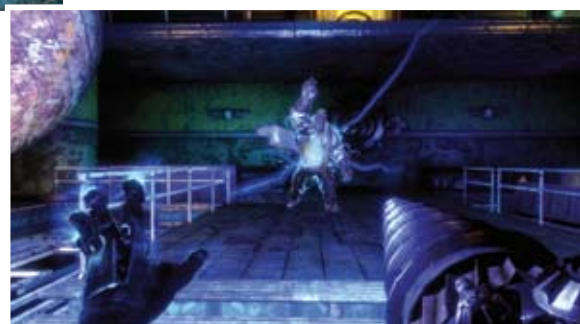
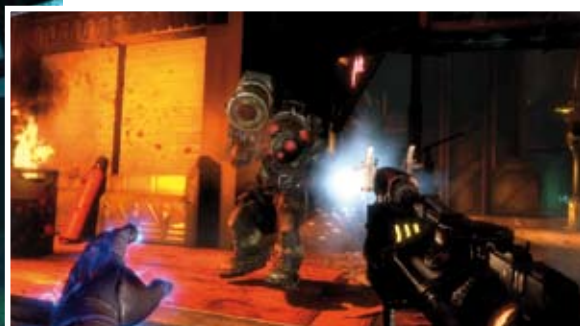
ZM: Nein, eigentlich nicht. Er war anfangs nur mit einigen Gesprächen in die Projekt-Planung involviert. Mittlerweile verfolgt er ein neues großes Projekt und ist damit sehr beschäftigt.

360 Live: Vielen Dank für das Gespräch!
Jan Heinrich/rl

360 LIVE sagt...

Scheint, als würden die Entwickler alles daran setzen, einen würdigen Nachfolger ins Leben HITPOTENZIAL zu rufen. Vorfreude!

9.5 von 10



kurz & knapp

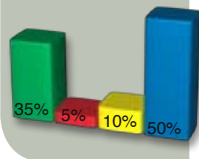
Hersteller | Capcom
Entwickler | Air Tight Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Abgedrehter Third-Person-Shooter von den »Crimson Skies«-Machern.

das ist drin

- Aliens
- Überlebende
- UFOs
- Jetpack-Action



DARK VOID

Der größte Gegner des Actionhelden? Schwerkraft!

Hinter dem Namen Air Tight Games stecken einige der talentiertesten US-Games-Entwickler. Und unter den Fittichen von Capcom vollenden die Jungs derzeit unter Hochdruck ihr Erstlingswerk: einen Third-Person-Shooter, der uns ab Januar in rasante Sci-Fi-Action hineinkatapultieren soll. Nicht nur das Konzept macht beim Probespiel eine gute Figur, sondern auch die Inszenierung.

Der Transport-Pilot William Grey weiß nicht, was auf ihn zukommt, als er mitten im Bermudadreieck die Kontrolle über seine Maschine verliert und abschnürt. Doch er überlebt und als er aus dem brennenden Wrack kriecht, tut sich eine dichte Dschungel-Landschaft vor ihm auf. Die Kamera klemmt sich schräg hinter seinen Kopf, mit der linken Schulter-taste nimmt Will seine Feinde ins Visier. Schon ein paar Meter weiter türmt sich eines der Wesen, genannt »Watcher«, metallisch schillernd vor ihm auf. Diese Aliens wirken zer-

brechlich, schießen aber auf jeden, der nicht ihrer Art ist. Per X-Taste schiebt Will sich hinter einen Felsen. Zielen, schießen, zurück in Deckung und mit einem beherzten Sprung über das Objekt hinter dem nächsten Baumstamm in Sicherheit bringen – Vorrücken ist die Devise! Dieses Kampfsystem fühlt sich verdammt nach »Gears of War« an. Ein paar Volltreffer auf die obere Körperhälfte, schon klappt der Alien-Krieger zusammen.

Doch weitere Deckungskämpfe gegen die Watcher warten schon. Immerhin winkt bald ein Verbündeter. Ein weiterer Gestrandeter führt den Bruchpiloten zu Nikola Tesla, jenem genialen Entwickler, dem wir alle den Wechselstrom zu verdanken haben. Und auch für Will hat Tesla eine geniale Erfindung auf Lager: einen Raketenrucksack, der ihn zu schwindelerregenden Flugeinlagen befähigt. Doch zuvor stehen kleine Schwebeübungen auf dem Programm, die aber höchst effizient in den Kampf gegen die Aliens eingebunden



Das »Vertical Combat System« erfüllt seinen Zweck am besten in schwindelerregenden Höhen.



Bei einem waschechten Shooter im »Gears«-Style dürfen brutale Zweikämpfe natürlich nicht fehlen.

Erhältlich | 15. Januar 2010 **Status** | 95% komplett

**DAS NEUE
CAPCOM GAME
VON DEN RESI-MACHERN!**

Überflieger oder Bruchpilot?

- ➕ Motivierendes Upgrade-System, hübsches Design, fantastische Hintergrundmusik, durchdachte und abwechslungsreiche Action-Elemente...
- ➖ ...die sich aber alle relativ gleichförmig spielen, Steuerung gewöhnungsbedürftig



1

✖ Die Watcher

WOHER SIE KOMMEN

Die Story von »Dark Void« hat eindeutige Parallelen zur »Stargate«-Saga: Die Watcher waren einst Götter auf Erden und schufen den Menschen als Handlanger für ihre Drecksarbeiten. Doch der litt unter der Sklaverei, Widerständler formten sich zu einem Geheimbund, den Adepten. Schließlich gelang es diesen Freidenkern, die Aliens zu unterjochen und sie auf eine weit entfernte Welt am Rande der Galaxie zu verbannen. Dachte man zumindest, denn tatsächlich befinden sich die Watcher in einer Paralleldimension immer noch auf der Erde und planen von dort aus die erneute Machtübernahme.

2



✖ Am Durchstarten

BEFLÜGELNDE ACTION

1 Das Erfinder-Genie Nikola Tesla ist einer der wichtigsten nichtspielbaren Charaktere, eine Schlüsselfigur im Kampf gegen die Watcher. Der Blitzemann entwickelt nicht nur die Waffen für Will und seine Mitstreiter, sondern hält auch das Patent für dessen Raketenrucksack.

2 Hat Will erst mal ein Ufo gekapert, kann er damit großkalibrigen Gefechtsstellungen der Aliens auf den Pelz rücken. Die fliegenden Untertassen sind nicht nur extrem schnell und flink, sondern verfügen auch über wesentlich höhere Feuerkraft als die Kanonen am Jetpack.

3 Je mehr Upgrades sich der einstige Frachtpilot verdient, umso widerstandsfähiger ist er gegen die Attacken der Aliens. Allerdings treten schon bald opulente Gegner auf den Plan, gegen die er ohne die passende Ausrüstung ohnehin keine Chance hat.

3



sind. Mit dem »Vertical Combat System« kann Will mit kurzen Schüben und großen Sprüngen in Windeseile an Steilwänden hinaufklettern, indem er sich von einer Plattform zur nächsten hangelt. Das Spektakulärste daran ist die Kamera-Perspektive: Sie kippt um 180 Grad gen Himmel und lässt die Action wirken, als würde sie auf der geraden Erdoberfläche ablaufen, nur dass die Schwerkraft dabei in eine völlig ungewohnte Richtung wirkt. Und hat man erst mal eine gewisse Distanz zurückgelegt, macht sich der Perspektivenwechsel erst recht bemerkbar – vor allem, weil die Y-Taste die Steilwand-Action auch blitzschnell in die entgegengesetzte Richtung kippen lassen kann. Wasserfälle fließen auf einmal von unten nach oben, Pflanzen wachsen von der Decke. Das Jetpack erlaubt ziemlich abgedrehte Spiele mit der Schwerkraft. Und immer wieder lauern vereinzelte Alien-Wächter zwischen den Felsen. Will kann das Feuer eröffnen oder sich von unten an den besetzten Vorsprung hangeln, um das Vieh zu packen und in den Abgrund zu zerren. Überhaupt spielen Nahkampf-Angriffe eine große Rolle in »Dark Void«. Denn Will hat nicht nur unterschiedliche Attacken in seinem Repertoire, sondern kann seine Gegner auch entwaffnen und sich deren Schießprügel unter den Nagel reißen. Bei der ständigen Munitions-

knappheit ist das ein willkommenes Spielelement. Im nächsten Level kommt das Jetpack dann vollends zur Geltung: Aus dem Sprung heraus zündet die B-Taste das Triebwerk, Will schnell in die Luft und schießt durch die Lüfte. Doch der Geschwindigkeitsrausch währt nur so lange, bis sich der Turbobalken geleert hat. Solange das Ding wieder Energie sammelt, fliegt Will in gemüthlicherem Tempo. Dadurch kann er allerdings auch mit den beiden montierten Maschinengewehren nahende Alien-Schwadronen besser ins Visier nehmen. Die Flugsteuerung gibt sich dabei gewöhnungsbedürftig, denn der linke Analogstick dirigiert nur in Kombination mit dem rechten Kamera-Stick die entsprechenden Manöver. Das braucht viel Übung – aber für ein Flugobjekt ohne Flügel fasst sich das schon ganz passend an.

Die Grafik unserer Preview-Version ist auch hübsch anzusehen, am Boden wie während des Flugs: Weite Fernsicht, detaillierte Texturen und ein eigenständiges, leicht Comic-artiges Charakterdesign. Dazu kommen hervorstechende Lichteffekte und Spiegelungen auf metallischen Flächen, die stark an die genialen Chrom-Effekte aus »Brütal Legend« erinnern. Aber wie der Name schon impliziert, wird der Spieler in »Dark Void«

einen eher düsteren Third-Person-Shooter bestreiten; mit fiesen Aliens und viel High-Tech. Diese dunkle Bedrohung untermauert auch der grandiose Soundtrack mit brachialen Orchester-Klängen aus der Feder von Bear McCreary, dem Komponisten der »Kampfstern Galactica«-Filme. Leider zeigt die vorliegende Preview-Version nur einen Bruchteil des gesamten Spiels, aber wenn alles klappt, setzt Will rechtzeitig zum Test in der kommenden Ausgabe zur Landung in der Redaktion an.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Schick in Szene gesetzter Shooter, der dank ständigem Luft-Boden-Wechsel viel Abwechslung bietet.

8.0 von 10

Erhältlich | 8. Januar 2010 | Status | 95% komplett

DARKSIDERS

kurz & knapp

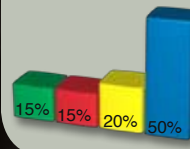
Hersteller | THQ
Entwickler | Vigil Games
Genre | Third-Person-Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Hack 'n' Slay mit apokalyptischem Szenario und all-er-hand Rollenspiel-Elementen.

das ist drin

- Dämonen
- Seelen
- Rätseln
- Metzeln



Die Apokalypse bricht an, die Welt geht zugrunde und Moritz Wanke hat Spaß dabei. THQ hat nach London zum ausführlichen Probespiel seines kommenden Action-Schlachtfestes geladen. So spielt sich der jüngste Tag...

Das Ende der Welt ist da! Der jüngste Tag bricht an und mit ihm die Apokalypse. Die sieben Siegel des heiligen Buches sind gebrochen und es kommen vier Reiter, die den Untergang der Erde verkünden. So erzählt es die Offenbarung des Heiligen Johannes, Kapitel 6 im neuen Testament. Ein passender Einstieg für das apokalyptische Third-Person-Action-Spiel »Darksiders«. Bevor die Verderbnis Anfang Januar über uns kommt, durfte 360 Live auf Einladung des Hersteller THQ und des Entwicklers Vigil in London knapp fünf Stunden lang Tod und Verderben ausüben. Weltuntergang auf Probe, sozusagen.

Es ist ein Bild, wie aus einem Hollywood-Film: Ein riesiger Komet stürzt auf die Erde und kündigt vom Ende aller Tage. Menschen rennen panisch durch die Straßen einer Großstadt, versuchen dem Unausweichlichen zu entkommen – vergeblich. Der Boden reißt auf und während im Hintergrund orchestrale Chöre das Ende akustisch passend begleiten, brechen Lava-Fontänen und riesige Felsbrocken durch die Oberfläche. Fast schon prophetisch verrät ein Kinoplatat für den fiktiven Zombie-Film »Eaten 2« was mit den Bewohnern passiert: »Nur die Verrottenden werden überleben.« Im Umfeld dieses Reigens aus Panik, Angst und Hysterie bekämpfen sich auch die Armeen von Engeln und Dämonen. Mitten in dieser unheiligen Schlacht steht »Krieg« – der Antiheld, einer der vier apokalyptischen Reiter. Mit seiner roten Kutte, seinem schlohweißen Haar und der stählernen Figur erinnert der Höllenkrieger auf den ersten Blick an einen Magier aus »World of Warcraft«. Die riesige Klinge in seiner rechten Hand lässt allerdings schnell darauf schließen, dass Kriegs Name Programm ist. »nomen est omen«, wie es schon in der Bibel heißt.

SPIELT SICH WIE GOD OF WAR

Nicht konfigurierbar, dafür aber überraschend einfach und folgerichtig einsteigerfreundlich gibt sich die Handhabung: Mit dem linken

Himmel oder Hölle?

- +** Vollgepackte Controller-Steuerung, aber leicht zu erlernen, komplett eingedeutscht inkl. englischer Sprachfassung, unverbrauchtes Szenario, Minispiele sorgen für Abwechslung, gut 30 Stunden Spielzeit...
- ...die sich etwas in die Länge ziehen, Spiel orientiert sich stark an »God of War«, für Action-Fans zu leicht, Gegner fast immer mit gleicher Taktik besiegbar, teilweise matschige Texturen



Der apokalyptische Reiter, wie er im Buche steht. Zwar ist Krieg hauptsächlich zu Fuß unterwegs, greift aber auch stellenweise zu seinem Pferd oder greift sich gar einen Greif.





live&online

■ Reine Einzelspieler-Erfahrung
■ Download-Inhalte mit neuen Extras, Waffen
und Missionen sind in Planung ■ 43 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints – zum Beispiel für das erste Treffen mit dem Händler Vulgrim oder das Erfüllen einer Story-bezogenen Mission



Eindrucksvoll, fast schon episch sind die Boss-Kämpfe. Am Ende eines Abschnittes muss Krieg oft gegen bildschirmfüllende Gegner zu kämpfen, die ihre eigene Taktik benötigen – aber schnell zu durchschauen sind.



Ein klassisches Such-Rätsel: Eine Tür versperrt Kirge den Weg, der passende Schlüssel muss. Der liegt meist in einem anderen Raum, gut bewacht von höllischen Gegnern.



Der Comic-Look ist wohl bedacht gewählt, schließlich zeichnet sich Joe Madureira als Kreativ-Designer verantwortlich. Der 34-jährige Amerikaner hat sein künstlerisches Können bei Marvel Comics, zum Beispiel bei der „X-Men“-Serie unter Beweis gestellt.

✕ Deutsche Version?

KOMPLETT UNGEKÜRZT!

Die Screenshots beweisen es: In »Darksiders« wird nicht zimperlich mit dem roten Lebenssaft umgegangen. Blut-Fontänen en masse, abgetrennte Körperteile und brutale Killerattacken sind nichts für Zartbesaitete. Dennoch können deutsche Fans aufatmen: Die hiesige Fassung kommt komplett ungekürzt und wurde von der USK mit dem roten Siegel „ab 18 Jahren“ freigegeben. Kein Wunder, sind die Gegner doch allesamt Dämonen und ähneln oft nicht mal ansatzweise menschenähnlichen Wesen. Somit steht der angesetzten Veröffentlichung am 8. Januar eigentlich nichts im Weg. Toll auch, dass THQ die Stimmen und Untertitel für die deutsche Version komplett lokalisiert, aber als Alternative auch die englische Tonspur mit auf die Disk packt. Die englischen Sprecher der Anspielfassung machen ihren Job gut, kommen authentisch rüber und hauchen den Polygonfiguren so etwas wie Persönlichkeit ein. Wie sich die deutschen Stimmen schlagen, verraten wir im Test der kommenden Ausgabe.



Analogstick wird der Antiheld gesteuert, mit dem rechten die Kamera. Per X-Taste schneidet sein mächtiges Breitschwert im Sekundentakt durch die Körper der feindlich gesinnten Engel wie glühender Stahl durch Butter. Zehn, zwanzig, dreißig Feinde innerhalb einer Minute sind für den Reiter kein Problem. Das geht zack, zack! Ist ein Gegner angeschlagen, leuchtet die B-Taste über dessen Kopf. Ein sicheres Zeichen dafür, dass der Gegner mit einem vernichtenden und blutigen Todes-Schlag ausgeschaltet werden kann. Die LT-Schultertaste visiert Gegner an, wohin sich durch Halten der LB-Schultertaste und Drücken von X, A, B oder Y jeweils eine Spezial-Attacke auslöst, etwa das Heraufbeschwören von tödlichen Stacheln aus dem Asphalt. Die Apokalypse ist eben kein Ponyhof. Für jeden niedergestreckten Feind gibts Seelen, weitere finden sich in den Truhen, die in der Gegend verstreut sind. Interessant sind die Unterschiede: Während grüne Seelen Kriegs Lebensenergie wieder auffüllen, regenerieren gelbe die Kraft der Spezial-Attacken. Die dritte Art sind blaue Seelen, die als Spielwährung dienen. Die lassen sich beim

Händler Vulgrim, der in jedem Level irgendwo auftaucht, gegen neue Waffen wie eine Sense oder gegen praktische Items wie Lebenstränke eintauschen. Auch frische Schwert-Techniken und Spezial-Attacken stehen auf der Angebotsliste des Dämons. Schade nur, dass viele der Gegenstände teuer sind, da heißt es jede Seele zweimal umdrehen, bevor man sie ausgibt. Mit etwas Glück findet man eines der seltenen Artefakte, die Vulgrim sofort mit einer Handvoll Seelen vergütet. Aber nicht nur das Handelssystem erinnert schwer an »God of War«, nein, es gibt tatsächlich etliche Parallelen. Etwa die Leuchtmarkierungen an Türen und Schaltern, ähnliche Muster haben schon Kratos den Weg gewiesen. Und auch die eigentliche Action, die wuchtigen Bossgegner und das ganze martialische Drumherum ähnelt Sonys Götter-Schlacht. Und damit zurück zum Kampf Engel gegen Dämon, zurück zu den großartigen, weil äußerst beeindruckend inszenierten Kämpfen. Denn wenn sich am Ende des ersten Kapitels ein riesiger bildschirmfüllender Dämon aus der Lava erhebt und angreift, vergisst man Kratos schnell wieder. Aber warum kommt es

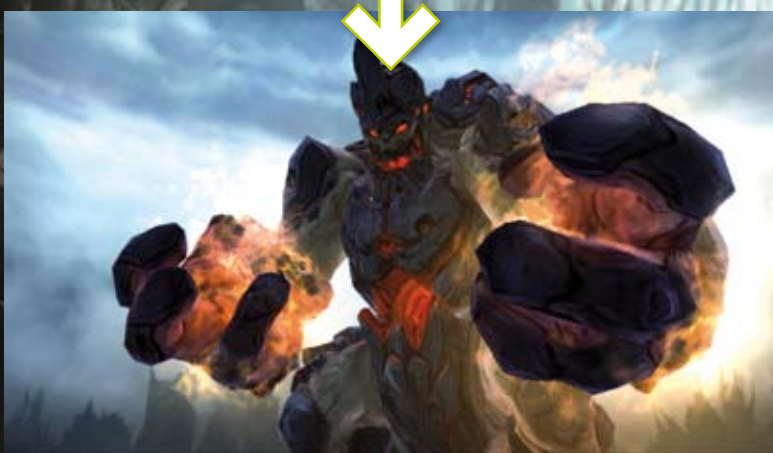
✖ Kopfüber in die Hölle

WEITERE WICHTIGE DETAILS

1 Immer wieder führen kurze, hübsch inszenierte Zwischensequenzen die Handlung fort. Leider passiert das nicht gerade oft, die Story wird dem Spieler nur häppchenweisen näher gebracht. Die vom Entwickler angepriesenen 30 Stunden Spielzeit klingen zwar nach extrem viel Umfang, ziehen sich aber streckenweise in die Länge.

2 Minispiele bringen Abwechslung ins sonst so strikte Metzel-Gameplay: So muss der Held namens »Krieg« zum Beispiel innerhalb von vier Minuten 30 Gegner per Todes-Move niederstrecken. An einer anderen Stelle liefert sich der apokalyptische Reiter ein Duell mit einem Höllenschmied. Das Ziel: Wer holt mehr Engel vom Himmel? Makaber, passt aber zur düsteren Kulisse.

3 Kriegs Hauptwaffe ist sein mächtiger Gladius, ein gefährliches Schwert. Nach gut drei Stunden Spielzeit bekommt er dann endlich ein Crossblade. Ähnelt ein bisschen dem Bumerang aus der »The Legend of Zelda«-Serie, nur eben mit drei scharfen Messer-Kanten. Damit kann auch Held Krieg seine Feinde niedermähen und Schalter aktivieren. Déjà vu!



überhaupt zum Angriff? Wieso wendet sich Kriegs eigene Seite gegen den Reiter? Ein Hinterhalt, wie sich schon wenig später offenbart. Doch keine Zeit zum Nachdenken, erst einmal muss Krieg den Riesen ausschalten. Um dem Monster Einhalt zu gebieten und seine Schwachstelle – den Kopf – zu treffen, greift sich Krieg mit der B-Taste eines der herumliegenden Autos; visiert mit einem kurzen Druck auf R3 den Schädel an und wirft dem Monster das Vehikel mit der RT-Schultertaste direkt auf die Neun. Volltreffer! Das wiederholt Krieg ein paar Mal, weicht per RB-Schultertaste und linkem Analogstick den Feuer-Attacken aus und bald liegt der Gegner im Staub. Doch zu früh gefreut: Der Dämon rappelt sich auf, greift nach Krieg, zerquetscht ihn, der Bildschirm wird schwarz. Eine richtig packende Schlacht, aber nun ist's vorbei. Oder?

WENIG KRIEG UND VIEL FRIEDEN

Szenenwechsel: Zehn Jahre später erwacht Krieg wieder, befindet sich selbst in der Hölle und schwört Rache an seinen Verrätern. Denn eines ist klar: Das siebte Siegel des Buchs der Apokalypse war nicht gebrochen, der jüngste Tag hätte niemals kommen dürfen. Irgendwas muss passiert sein und es obliegt nun Krieg, die Wahrheit herauszufinden und die Verantwortlichen zur Strecke zu bringen. Also zurück in unsere Welt, in der bereits jedes menschliche Wesen sein Leben ausgehaucht hat. Stattdessen dominieren abscheuliche Dämonen den blauen Planeten, Kreaturen wie Schimäre, Zyklopen, zerfetzte Riesenfledermäuse oder Höllenritter. In einer offenen Spielwelt macht sich Krieg auf die Suche nach anderen Dämonenfürsten und Göttern, wie zum Beispiel der Göttin des Meeres, Tiamat, um seine Rache zu vollstrecken. Auf dem Weg dahin muss der apokalyptische Reiter per A-Taste allerhand Plattformen behüpfen, sich an Wänden herumhangeln sowie Schalter, Schlüssel- und Suchrätsel lösen. Und natürlich mit Gladius – und später auch mit Distanzwaffen wie dem Crossblade – jede Menge Monster niedermähen. Klingt zwar auf die Dauer ein wenig monoton, macht aber wegen der unverbrauchten Kulisse und des guten Level-Designs ordentlich Laune. Vor allem die Mini-Spielchen, wie

der Wettkampf mit dem Schmied, bei dem man die meisten Engel vom Himmel holen muss, lockern das lineare Gameplay auf. Wer nicht genau weiß, wo er hin soll, schaut nach rechts unten auf die praktische Mini-Karte inklusive Wegweiser. Per Select-Taste können Spieler sogar auf eine vollständige Karte des bereits erkundeten Areals zurückgreifen. Allerdings kam es während unserer fünfstündigen Spiel-Session zweimal vor, dass die Karte keinen Wegpunkt angezeigt hat und wir gut zehn Minuten lang orientierungslos durch die Gegend irrten. Auch der Schwierigkeitsgrad gibt Anlass zur Sorge. Wenig Krieg, viel Frieden, so viel, dass wir während unseres Probespiels nicht ein einziges Mal gestorben sind. Selbst Einsteiger sollten damit nach kurzer Eingewöhnungszeit keine größeren Probleme haben. Das liegt auch daran, dass die Gegner und Bosse fast immer mit der gleichen Technik zu besiegen sind. Einfach den Moment abwarten, bis der Feind zum Schlag ausholt, mit RB und Analogstick schnell zur Seite ausweichen und anschließend drauflosknüppeln – wenig fordernd. Auch die »Zelda«-ähnlichen Schalterrätsel und Suchspielchen sind schnell gelöst und recht überraschungsarm. Immerhin verhindert der grundsätzlich sehr flüssige Spielablauf die meisten Frustrationsmomente.

GRAFIK VOM COMIC-MEISTER

Großes Lob verdient das Grafik-Design: Die Figuren sind detailliert modelliert, Kulissen wie die verwüstete Stadt oder die Kathedrale sind bis ins kleinste Eck ausgearbeitet. Und alles läuft stets flüssig und ohne Ruckler. Dass der markante Look an klassische, härtere Erwachsenen-Comics der Marke »Spawn« oder »Lobo« erinnert, verwundert nicht, denn der ehemalige Marvel-Mann Joe Madureira entscheidet hier als Kreativer Leiter die optische Stilrichtung. Bis zur Veröffentlichung muss Vigil Games allerdings noch hie und da nachbessern. Denn während die allermeisten Polygon-Gebäude und -Kreaturen gestochen scharf in Erscheinung treten, wirken einige Texturen in den Kulissen halt doch noch sichtlich zu matschig. Auch schade, dass die Story so häppchenweise erzählt wird und zumindest in den fünf Stunden Spielzeit kaum wirklich vorankommt. Außerdem geht die Freischaltung neuer Objekte recht zäh und langsam voran, wodurch sich die atmosphärische Wirkung der Duster-Story nicht so recht einstellen will. Insgesamt fehlt's da ein bisschen an Balance, da würden wir uns was wünschen, das uns mehr anspornt. Andernfalls könnten sich die laut Hersteller rund 30 Stunden Spielzeit auf Dauer doch etwas zu sehr in die Länge ziehen. Ob sich was tut? Steht im Test in der kommenden Ausgabe.

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Packend inszeniertes Weltuntergangsszenario mit flüssigem Gameplay, aber Schwächen in HITPOTENZIAL Sachen Motivation.

8.0 von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)

Richard Löwenstein

REDAKTION

Nicholas Buracas, Sönke Siemens, Benjamin Kratsch,
Jan Heinrich, Reinhard Fischer, Michael Förtsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Reinhard Fischer, Alice Klink,
Tomas Soucek, Jan Kahlert

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Media & Office Point, Christiane Schöber,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 90, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-Mail: media@360-live.de

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen,
sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an
allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen
liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion
gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und
Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.

Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

360 Live nutzt gelegentlich in Teilen Inhalte des X360-Magazins
von Imagine Publishing, Bournemouth, England.
Covermotiv: Just Cause 2

Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de

Verbreitete Auflage (NW Q3/2009): 15.242

Verkaufte Exemplare (NW Q3/2009): 12.193

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



360 – DAS SIND WIR



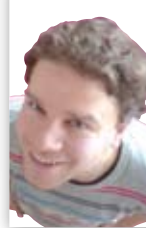
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Racing

SPIELT GERADE | »Forza Motorsport 3«,
»Assassin's Creed 2«

FREUT SICH AUF | »Bioshock 2«,
»Darksiders«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

SPIELT GERADE | »Halo 3: ODST«,
»Shadow Complex«

FREUT SICH AUF | »Dark Void«,
»The Legend of Zelda: Spirit Tracks« (DS)



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent_K

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »FIFA 10«, »PES 2010«

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Bioshock 2«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Type422

GENRES | Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Left 4 Dead 2«,
»Dragon Age: Origins«

FREUT SICH AUF | »Alan Wake«,
»Mass Effect 2«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Action, Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE | »Left 4 Dead 2«,
»Halo 3: ODST«

FREUT SICH AUF | »Bayonetta«,
»Splinter Cell: Conviction«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Sam & Max« (PC),
»Brütal Legend«

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Alan Wake«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Korkengewehr

GENRES | Alles außer Sport

SPIELT GERADE | »GTA: The Ballad of
Gay Tony«, »Colin McRae Dirt 2«

FREUT SICH AUF | »Dead Space 2«,
»Splinter Cell: Conviction«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Cyntec

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

SPIELT GERADE | »Left 4 Dead 2«,
»Lego Indiana Jones 2«

FREUT SICH AUF | »Bayonetta«,
»Max Payne 3«

So werten wir

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

9.5 und höher Eine Ausnahmeerscheinung. Sieht blen-
dend 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.
Kauftipps 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: Wann erscheint
es, wie viele Leute können
teilnehmen, welcher Hersteller ist
verantwortlich.

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

kurz & knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Infinity Ward

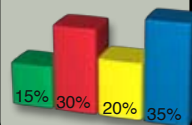
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Ego-Shooter nach bester Hollywood-Manier, aufgepeppt mit tollen Mehrspieler-Möglichkeiten.

das ist drin

- Abseilen
- Abdrücken
- Abhauen
- Ableben



Schlägt ein wie eine Atombombe...

Stillgestanden, meine Herren! Freut mich, dass Sie der Taskforce 141 beitreten. Dass Sie es bis hierher geschafft haben, ist keine Selbstverständlichkeit. Sie sind für dieses Programm auserwählt worden, weil sie sich in unzähligen Schlachten bewährt haben. Zuletzt in Afghanistan. Wir brauchen hier keine Teetrinker und Däumchendreher. Damit Ihnen ein für alle Mal klar wird, auf was Sie sich hier einlassen, präsentiere ich Ihnen nun zunächst Audio-Schnipsel aus der Missionsbesprechung und anschließend einen Videomitschnitt der letzten Mission Ihrer zukünftigen Kollegen. Auch ich habe daran teilgenommen, werde Ihnen also zwischendrin immer kurze Hinweise geben, damit die Zusammenhänge klar werden. Und zur Erinnerung: alles, was Sie gleich sehen und hören, unterliegt der höchsten Geheimhaltungsstufe. Verbreitung der Informationen wird mit schärfsten Disziplinarstrafen geahndet. Ab jetzt bitte ich um absolute Ruhe!

AUDIO-MITSCHNITT 1

General Shepard: »Freut mich, dass Sie es heil aus Südamerika geschafft haben. Sie treffen sich mit der 6. Flotte, um den Gegenangriff zu leiten. Wir vermuten, dass Zielperson 627 die Ursache dafür ist, dass Makarov kürzlich diesen Schlamassel angerichtet hat. Leider können wir 627 bisher nicht dingfest machen.« Zur Erinnerung, meine Herren: Am Flughafen von Moskau töteten Makarov und eine Gruppe von Terroristen hunderte

unschuldige Zivilisten, mächten sie mit ihren großkalibrigen Schnellfeuerwaffen wie Gras halme nieder. Das schlimmste Blutbad, das je an einem zentralen Verkehrsknotenpunkt angerichtet wurde. Nun, Sie alle wissen, wie die Russen reagiert haben, als der vermeintliche Drahtzieher tot aufgefunden wurde. Aber hören Sie weiter...

Captain McTavish: »Was hat das mit den Ölbohrinseln zu tun, die hier im Display angezeigt werden?« Shepard: »Die Russen nutzen sie als Flugabwehrstellungen. Die Arbeiter werden als menschliche Schutzschilde missbraucht. Wir können die Dinger also nicht einfach in die Luft jagen, um uns vorzuarbeiten. Männer, ich weiß, dass ich euch hier wortwörtlich in den Fleischwolf schicke...« Meine Herren, nun der Videomitschnitt der verdeckten Operation. [Video startet] Um kein Aufsehen zu erregen, entschlossen wir uns, die Bohrsinsel Vikhorevka 36 vom Wasser aus zu infiltrieren, genauer gesagt mit Mini-U-Booten, abgeschossen aus den Torpedoschächten der USS Chicago und der USS Dallas. Vier Leute pro Team, alle ausgerüstet mit schallgedämpften Waffen und Semtex-Platten, um versiegelte Türen aufzusprengen. Startzeit der Mission: 05:48 Uhr und 35 Sekunden. Erstes Ziel: Die Wachen auf Höhe des Wasserlevels. McTavish: »In Position. Am besten, wir nehmen sie uns gemeinsam vor!«. Wie Sie sehen, hat lautloses Vorgehen oberste Priorität. Daher schwimmen McTavish und ich in dieser Szene zunächst auch so nah

Erhältlich | 10. November 2009



Das Spiel in Zahlen

1 Zielhilfe-Funktion, 1 Automap, 1 Kompass, 45 versteckte Geheimdienst-Items, 1 Statistik-Menü protokolliert Spieldauer für alle 3 Spielbereiche und errechnet daraus die Gesamtdauer, 4 Schwierigkeitsgrade, Kampagne mit 7 bis 9 Stunden Gesamtspielzeit auf der normalen Schwierigkeitsstufe, maximal 2 Feuerwaffen gleichzeitig im Gepäck; Im Mehrspieler gibt es 6 verschiedene Spieldauer-Limits, 6 unterschiedliche Respawn-Zeiten, 4 einstellbare Lebensenergie-Stufen sowie 4 verschiedene Regenerationsstufen, 5 Spec-Ops-Kapitel mit insgesamt 69 Sternen, 4 Kapitel müssen aber erst freigeschaltet werden.

**KAMPAGNE
KOMPLETT
DURCHGESPIELT**



Bewaffneten Truppentransportern, wie hier im Hintergrund zu sehen, rückt man am besten mit der ferngesteuerten Predator-Drohne auf die Pelle.



Großer Sieg und totale Niederlage?

- +** Bombastische Inszenierung, geschickt eingesetzte Vibrationseffekte, nie Slowdowns, butterweiche Bildrate, kein unendliches Gegner-Respawnen mehr
- Zu wenig Schleichmissionen, Story lässt zahlreiche Fragen offen, Kampagne könnte länger sein, echte Innovationen bleiben aus

live&online

■ Acht Mehrspieler-Modi: Free-For-All, Team-Deathmatch, Search and Destroy, Sabotage, Domination, Headquarters, Capture the Flag und Demolition – einige davon mit speziellen Sub-Modi ■ 16 Mehrspieler-Karten ■ Splitscreen für bis zu vier Spieler ■ allein und kooperativ spielbarer Spec-Ops-Modus, bei dem temporeiche Mini-Missionen bewältigt werden. Ausführliche Besprechung und Tipps im nächsten Heft ■ Fünf Mehrspieler-Klassen: Grenadier, First Recon, Overwatch, Scout Sniper, Riot Control sowie fünf frei definierbare Klassen ■ 50 Erfolge, etwa fürs Abschließen jeder Mission auf dem Schwierigkeitsgrad Veteran oder höher, fürs Sammeln von Sternen im Spec-Ops-Modus, aber auch für Abgedrehtes, etwa die Eliminierung von sieben Hühnern in einer Zeit unter sieben Sekunden usw. ■ Mehrspieler auch aus der Third-Person-Sicht spielbar, Optionen wie Perks, Killstreak-Belohnungen oder die Killcam können abgeschaltet werden

wie möglich an die Wachen heran, zerren sie mit voller Wucht und – ganz wichtig – zur gleichen Zeit ins Wasser und rammen ihnen schließlich ein Messer in die Kehle. Keiner darf die Möglichkeit haben, irgendwie Alarm zu schlagen! McTavish: »Zwei Tangos in Sektion Eins Alpha erledigt. Arbeiten uns nun hoch zu Sektion Zwei. Leute, verhaltet euch ruhig.« Ghost: »Sichtkontakt bei der Relling.« McTavish: »Angriff genehmigt, jedoch nur mit gedämpften Waffen.« Sehen Sie meine Herren, so machen wir das hier bei der 141: Ich eliminiere das Ziel durch einen gezielten Kopfschuss, dann positioniert sich das Team in geduckter Haltung direkt neben die Türen des Raums, in dem die erste Gruppe gekidnappter Bohrrinsel-Arbeiter gesichtet wurde. Ganz wichtig: Lassen Sie sich in solchen Situationen nicht vom Geplapper der Kidnapper ablenken. Konzentrieren Sie sich voll auf Ihren Job. Beobachten Sie einfach mal mich in dieser Szene: Ich sprengte die Tür, fokussiere nacheinander jeden Kidnapper und drücke eiskalt ab. Da hilft es natürlich, Schockmomente wie Explosionen zu nutzen. Und auch wenn kein Tango umherschwirrt, heißt es immer die Augen offen halten. Und bloß nicht in den Licht-

kegel des feindlichen Heli-Suchscheinwerfers treten. So ein fliegendes Mistvieh hätte uns nämlich knapp fünf Minuten später mit seiner Gatling sprichwörtlich die Schädel abrasiert. [Einige Minuten vergehen] Genau, jetzt kommt die Stelle, die erklärt, warum die bis dahin nichts ahnenden Russen plötzlich eine Heli auf uns scheuchten. Wie eben gezeigt, hatten wir die zweite Arbeitergruppe gerade befreit, als McTavish plötzlich anordnet, die Leichen der Kidnapper mit Sprengsätzen zu präparieren und anschließend in sicherer Entfernung hinter einer Holzpalette auszuharren. McTavish: »Da ist die Patrouille. Abwarten bis sie die Leichen gefunden haben... Noch nicht... Noch nicht... Jetzt! Plan B, tu es!« Wie Sie sehen, reißt die Explosion den halben Wachtrupp in Stücke. [Band wird pausiert] Der Rest war – bis auf den höchst garstigen Heli – ein Kinderspiel: Die Tangos auf dem Oberdeck haben in ihrer völligen Verzweiflung sogar überall Rauchgranaten hochgehen lassen und gehofft, die miserable Sicht würde uns ins Schussfeld ihrer Wärmesichtwaffen laufen lassen. Pustekuchen! Wir waren vorbereitet und führten unsererseits diese Waffen auch mit. War ein ziemliches Massaker. Aber wir haben ihnen



Mit einer Hand baumelt Held »Roach« an der Hängeleiter dieses Transport-Helis, im Hintergrund Rio und der Zuckerhut. Ganz großes Kino!



Die Allmacht des amerikanischen Militärs. Wird sie jäh erschüttert, wenn dieser Fahrzeugtreck gleich durch die engen Gassen dieser Ruinen rast?



Die Milizen in den Favelas von Rio schreiten äußerst brutal zur Tat. Solche Nahkampfattacken sollte man am besten mit dem Kampfmesser beantworten.

* Wer sucht, der findet

DETAILVERLIEBT

Mit welcher Liebe zum Detail die amerikanischen Entwickler hier zu Werke gegangen sind, zeigt sich vor allem dann, wenn man mal durchatmet und die Umgebung genauer in Augenschein nimmt. Schon während eines kurzen Fußmarsches durchs Trainingslevel in Afghanistan fallen unzählige Kleinigkeiten auf: Da vernügen sich perfekt animierte GIs mit einer Runde Basketball, andere werkeln mit Schweißbrenner und Werkzeug an einem beschädigten Hummer, während wieder andere im Dauerlauf ums Camp joggen, gemeinsam eine Umgebungskarte studieren oder sich einfach nur die Sonne des Mittleren Ostens aufs Gesicht brennen lassen. Doch nicht nur bei animierten Objekten und Figuren überzeugt das Design der Spielwelt. In einem fortgeschrittenen Level namens Burger Town offenbart das Zeitschriftenregal einer Tankstelle über ein Dutzend verschiedener Magazine – alle nur erdacht, um an eben dieser Stelle die Auslage zu schmücken. Wer genau hinschaut, entdeckt über 17 Hefte mit Namen wie PC Over Clocker, Pool Shark Club, Swamp Fishing, Snipe Hunter, Mayan Life, Beer Brewer Monthly, Extreme Ice Climber oder Particle Physics. Hinweise auf beliebte Hobbys bei Infinity Ward?



✖ Der Herzschlag-Sensor

Unten in der Bildmitte: Erfasst den Herzschlag von Personen in der näheren Umgebung. Sehr praktisch bei Schleimissionen. Durch einen Druck auf dem D-Pad kann er auch eingeklappt werden, um in Gefechten optimale Sicht aufs Geschehen zu gewährleisten.

✖ Das Feindpack

Die Gegner sind in der Regel umfangreich ausgerüstet und wie dieser russische Comrad nie zum Scherzen aufgelegt. Die KI variiert je nach Schwierigkeitsgrad: Auf Normal agiert sie übermütig und etwas unvorsichtig, auf Veteran und Hardcore überzeugt sie durch hohe Treffsicherheit und sehr aggressives Vorrücken. Wohl dem, der die Umgebung berücksichtigt und auch mal durch Holzwände schießt.

✖ Die Bildschirm-Anzeigen

Ganz rechts im Eck: Der Kompass und die mitgeführten Spezial-Gegenstände. Drückt man in diesem Fall beispielsweise nach oben, stülpt sich der Held das Nachtsichtgerät über. Am unteren Rand: Die Anzahl verbleibender Blend- und Frag-Granaten. Darüber: Die Munitionsanzeige. Der Mann mit der Waffe zeigt an, ob die Figur steht, kniet oder liegt.

✖ Verliebt, verlobt, verheiratet

DER MEHRSPIELER

Der Mehrspieler-Modus von »Modern Warfare 2« lässt sich am besten mit den Phasen einer knisternden Beziehung beschreiben. Phase 1: Irgendwie sticht der andere aus der Masse hervor, denn er hat was Interessantes an sich. Im Fall von »Modern Warfare 2« sind's zunächst die verschiedenen Klassen sowie die sehr abwechslungsreichen Karten und Spielmodi. Phase 2: Man will mehr Zeit miteinander verbringen, sich näher kennenlernen. Hauptgrund in diesem Fall: Das faszinierende Erfahrungspunktesystem, das jeden Treffer, jede gelaufene Meile, jede geworfene Granate, einfach jedes Detail in der Spielweise auswertet und den Spieler kontinuierlich für seine Leistungen mit neuen Fähigkeiten, Waffen und vielem mehr belohnt. Phase 3: Könnte ein langfristiger Lebensabschnittspartner werden! Warum? Nun, es gibt stets Neues zu entdecken. Außerdem fesselt der Spec-Ops-Modus nicht nur im Koop sondern auch alleine. Ausführliche Eindrücke zu allen Modi im nächsten Heft, inklusive Clan-Meinungen, die wir aktuell auf www.360-live.de einholen.

gehörig in den Arsch getreten. Seien Sie trotzdem vorgewarnt: Denn für einen Job bei der 141 brauchen Sie Nerven wie Stahlseile und einen guten Magen. Ihr Testament können Sie auch schon mal aufsetzen – nur für den Fall der Fälle. Und am besten die Adresse ihrer Mutter gleich noch mit beilegen. Überleben Sie den Krieg da draußen aber, winken Ruhm und Ehre auf Lebenszeit. Ende Bericht.

ZUR SACHE

Beginn Test. Klare Sache: »Modern Warfare 2« setzt erneut auf spannungsgeladene Action ohne Kompromisse und bettet alles in den Rahmen einer hollywoodreifen, mit viel Patriotismus erzählten Story. Eine Story, die fünf Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils einsetzt und den Spieler ganz serientypisch in die Rolle von drei verschiedenen Protagonisten schlüpfen lässt. Leider auch eine Story, die für Nicht-Kenner des Vorgängerspiels etliche Fragen offen lässt. Alles beginnt mit Joseph Allen, einem Gefreiten des 75. US-Ranger Regiments. Stationiert in einer Basis

in Afghanistan dauert es keine zehn Minuten bis Befehlshaber Shepard zum ersten Angriff gegen Aufständische in einem benachbarten Städtchen bläst. Einmal dort angekommen, bricht die Hölle los und der Spieler weiß sofort: Das hier kann nur »Call of Duty« sein. Verwundete schleppen sich in den Armen ihrer Kollegen über einen soeben errichteten Brückenkopf, während motorisierte Nachschubtruppen bereits auf ihren Marschbefehl warten. Auch die Luftwaffe mischt mit, äschert gleich mehrere Häuserblocks der Rebellen-Hochburg effektiv ein, begleitet von einer selbst im Controller spürbaren Druckwelle und den Jubelrufen des Squads. Dann Aufbruch per Humvee in den Hexenkessel: Zunächst als MG-Schütze, dann als Infanterist. Wie gewohnt wechseln sich die Fußmärsche mit Fahrzeug-Abschnitten durch, dann darf man entweder selbst ein Gefährt steuern oder als Bordschütze einsteigen. Im Angebot sind Schneemobile und Schnellboote, außerdem hat man zeitweise Befehlsgewalt über tödliche Predator-Drohnen und das Geschütz eines mobilen Truppentransporters.



1



2



× Momente mit...

... STAUN-GARANTIE

1 Achtung Spoiler! Nach zwei Dritteln der Kampagne wird der Spieler Zeuge eines alles verändernden Ereignisses: Eine Rakete detoniert über der Ostküste der USA. Absender? Absicht? Folgen? Verraten wir nicht!

2 Heilige Sch... Ist hier gerade wirklich ein Flugzeug der Air Force in ein Reihenhaus gesammelt? Sieht ziemlich danach aus. Optisch besonders beeindruckend: Der Funkenflug links im Bild.

3 Eine Hercules C-130 wird von einem Kampfhubschrauber verfolgt und kann sich seiner herannahenden Rakete nur mit einer Unmenge an Täuschkörpern erwehren. In solchen Momenten heißt es stehenbleiben, staunen und Kopf einziehen.

3



HANDWERKLICHES

Die Steuerung? Unverändert in ihrer Tastenbelegung und dank flüssigem Grafikaufbau mit 60 Bildern pro Sekunde präzise wie ein Schweizer Uhrwerk. Echte Gameplay-Innovationen? Muss man mit der Lupe suchen. Hier darf mal ein Standgeschütz strategisch geschickt auf einem Dach positioniert werden, dort die Fallhöhe bei einer Absailaktion selbst bestimmt werden – solche Sachen eben. Im Kern bleibt's ein »Call of Duty«, gleichwohl bereinigt um ein zentrales Problem: Die KI schickt nicht länger eine unendliche Anzahl Gegner aufs Schlachtfeld. In Vorgängerspielen stoppt dieser Mechanismus erst, wenn man eine bestimmte Linie überschreitet, jetzt reicht es oft, mehrere Minuten durchzuhalten, bis die Gegnerflut im aktuellen Sektor zum Erliegen kommt. Doch solche Details fallen erst viel später im Spiel bewusst auf, denn wieder ist es die zum Schneiden dicke Atmosphäre, die hier die erste Geige spielt – begleitet von Gefühlen der Neugierde, aber auch der Abscheu. Speziell der Flughafen-Abschnitt dürfte noch für Schlagzeilen sorgen. Als Undercover-Agent wird dem Spieler dort die Aufgabe zuteil, an der Seite von Terror-Pate Makarov den Moskauer Flughafen in ein Schlachtfeld zu verwandeln. Wer's richtig hart braucht, darf in der uns zum Test vorliegenden US-Fassung bewusst das Feuer auf Zivilisten eröffnen. Dabei ist es egal, ob man sich an dem Massaker beteiligen will oder nicht, denn die Terroristen feuern in jedem

Fall – auch in der deutschen Fassung. Da allerdings verhindert die Software Gewissensbisse: Sobald man selbst einen Zivilisten beschießt, heißt es sofort Game Over. Eine sinnvolle und salomonische Lösung, finden wir, die im Sinn des guten Geschmacks auch dem US-Original prima anstehen würde. Komplett überspringen lässt sich diese Sequenz übrigens in beiden Fassungen – ohne Einbußen bei Erfolgen und ähnlichem.

Der gezeigte Grad an Brutalität geht freilich auch an anderen Stellen unter die Haut: Da robbten Opfer schon mal schwer verwundet über den Boden, ziehen eine rote Blutspur hinter sich her. Tritt der Tod ein, breitet sich eine Blutlache aus – heftig. Trotzdem: Als Storyelement funktioniert das Ganze. Denn man wird, wenn auch mit der Haudrauf-Methode, emotional wachgerüttelt. Man beginnt, sich Gedanken darüber zu machen, ob das, was da passiert, seine Richtigkeit hat. Einige werden vermutlich den Controller für eine Weile zur Seite legen müssen. Leider zieht Infinity Ward dieses So-sieht-Krieg-nun-mal-aus-Konzept nicht bis zum bitteren Ende durch, sondern entwertet es durch übertrieben heroische bzw. patriotische Darstellungen, die sich stellenweise nicht recht einfügen wollen. Dennoch: In seiner Gesamtheit trifft »Modern Warfare 2« den Nerv und entpuppt sich atmosphärisch, technisch und in Sachen Mehrspieler-Modus als wahrer Abräumer. Sollte in keinem Shooter-Regal fehlen.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Nicholas Buracas: Irre inszeniert, aber insgesamt zu hochgestochen, außerdem liegt mir das Schlauchdesign der Kampagne nicht. Und der Mehrspieler-Modus! Perks und Kill-Streaks sind mir persönlich viel zu einsteigerfreundlich. Ich gebe 8.8

Call of Duty: Modern Warfare 2

GRAFIK

60 Bilder pro Sekunde, viele Staunmomente, tolle Kameraperspektiven

9

SOUND

Hans Zimmer und die Effekte-Leute haben Großartiges geleistet

9

STEUERUNG

Gute Einführung, leicht erlernt, praktische Zielhilfe – top!

9

Wie ein Kino-Film zum Mitspielen. Im Mehrspieler-Modus eindeutig die Nummer eins auf Xbox 360.

9.1 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das großartige Action-Paket »GTA: Episodes from Liberty City« von Rockstar Games dazu. Beide Teile, »The Lost and Damned« und »The Ballad of Gay Tony«, bieten eine düstere und eine bunte – aber immer knallharte – Gangster-Ballade! Und beide krönt die 360-Live-Wertung: 8.7! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das knallharte Action-Paket »GTA: Episodes from Liberty City« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

360 LIVE-
8.7
WERTUNG!



✳ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (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 und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen 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 Bankinzug 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 »GTA: Episodes from Liberty City« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »GTA: Episodes from Liberty City« 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 »GTA: Episodes from Liberty City« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. 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

**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 abschicken 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.

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.

AUSE2™





eidos

www.360-live.de

360
LIVE

DISKUTIEREN MIT DEN 360-LIVE-MITGLIEDERN



FULL THRU TTLE™

JUSTICE



eidos

www.360-live.de

360
LIVE
DAS UNABHÄNGIGE VIDEO-360 MAGAZIN

ALARM FÜR COBRA 11 HIGHWAY NIGHTS

Vielleicht doch besser wegzappen...?

kurz&knapp

Hersteller | RTL Playtainment **Entwickler** | Syntetic **Preis** | ab 29 Euro **Genre** | Action-Rennspiel **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 26. November 2009

Guten Morgen, Herr Kriminalhauptkommissar! Wer so cool begrüßt werden will, braucht das neue Action-Rennspiel zur TV-Serie »Alarm für Cobra 11«. Eine fiktive, 32 Quadratkilometer umfassende Metropole dient als frei befahrbare Kulisse für eine Verkettung von Jagdszenen. Gesichts- und reizlose Texteinblendungen sind für Rahmenhandlung und Missionsbeschreibung zuständig. Dass die Serienhelden Ben und Semir binnen acht Tagen und 36 Einsätzen ein Terror-Netzwerk enttarnen, gerät zur Randerscheinung. Bankräuber rammen; Sprengstoffkuriere beschatten; ihnen ein Modellauto als Drohne hinterhersteuern; Drive-by-Shootings überleben; auf Rennstrecken Computergegner düpiert: Liest sich abwechslungsreich, fühlt sich aber langatmig an. Letzten Endes fährt man immer nur markierte Stationen ab.

MAN, HAT DER PS!

Okay, Fahrphysik und Sound überzeugen, in den Kulissen punkten Sehenswürdigkeiten und kontrastreiche Licht- und Schatten-Strukturen. Dem stehen betuliche Ladepausen und öde Verbindungsfahrten gegenüber. Dazu gibt's Autos ohne Lizenzen, wenig Freispielbares und eine miese Orientierung: Die Kompass-Nadel als Zielführung verwirrt und das Navi in der Minikarte steckt Routen derart planlos ab, dass man sich eher belästigt als unterstützt fühlt. Für Heiterkeit sorgen eher Details. Etwa der eine Gamerpoint, den man fürs erste Hupen kriegt. Oder Zoten der Marke »Der wird so viel PS haben, dass er uns einfach wegschiebt«. Nach so ein Spruch – Achsenbruch.

Richard Löwenstein



Wertung

Wie die TV-Reihe: technisch gut, ansonsten aber belanglos.

4.5 von 10

Erhältlich | 27. November 2009

kurz&knapp

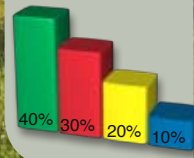
Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | Cyanide Studio **Preis** | ab 59 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren

kurz gesagt

American Football, allerdings rundenbasiert, noch taktischer und mit Blut getränkt.

das ist drin

- Taktische Tiefe
- Tödliche Fouls
- Quetschungen
- Platzwunden



BLOOD BOWL

Überraschung: ein Football-Game, das jedem Spaß macht!



Ein mächtiger Ork stürmt auf die Abwehr des Elfen-Teams »Baumkuschler« zu. Knochen knacken, Blut spritzt, ein Elfenläufer geht zu Boden, der Ork startet durch – Touchdown. Ähm ja, und was soll das bitte sein? »Blood Bowl« ist im Grunde American Football, erweitert um die Lizenz des Brettspiels »Blood Bowl« von den Warhammer-Machern. Elf Spieler stehen sich gegenüber, hasten nach dem Ei und versuchen, es mit Körpereinsatz in der feindlichen Touchdown-Zone unterzubringen. »Blood Bowl« bietet drei Spielvarianten: Eine Turnierserie mit vordefinierten Matches, an deren Ende der Blood-Superbowl ausgespielt wird, sowie einen Schnellspiel-Modus – rundenbasiert oder in Echtzeit. Letzterer fühlt sich ziemlich hektisch an, es gilt seine Flanken zu decken, währenddessen den Gegner in der Offensive beschäftigen, um so den eigenen Ballführer zu schützen. Das größte Problem ist das extrem komplexe 60-seitige Regelwerk, ohne das man dieses Spiel nicht meistern kann. Cyanide hätte mehr Zeit in umfangreiche Trainingseinheiten investieren müssen, so ist leider Handbuchwälzen angesagt.

ERST PAUKEN, DANN SIEGEN

Ist die Theorie verinnerlicht, wählt man aus den Fraktionen der Orks, Zwerge, Waldelfen, Goblins, Chaos-Krieger, Echsenmenschen sowie Rattenvolk der Skaven; ein Untoten-Team fehlt allerdings. Jedes Volk hat Stärken und Schwächen, so sind die Zwerge hervorragende Fullbacks respektive Blocker, bewegen sich aber langsamer als die flinken Skaven. Das Rattenvolk trägt dafür keine Rüstung und wird von einem Schwarzork ungespitzt in den Boden gerammt. Neben diesen passiven Fertigkeiten erlangen die einzelnen Klassen wie Werfer, Blocker, Läufer und Feldspieler Spezialfähigkeiten, die sie im Laufe des Turniers verbessern. Spielentscheidend sind die Attribute erst im Zweikampf: Der Blocker der Orks verfügt beispielsweise über die Fertigkeit »Knochenbrecher«: Trifft er auf einen Elfen-Spieler, wird der Kampf mit Würfeln ausge-

tragen. Hat der Ork die höhere Augenzahl, teilt er durch »Knochenbrecher« 20 Prozent mehr Schaden aus. Größere Gegner, wie die Zwerge-Dampfwalze, knackt man nur mit vielen Angreifern – je mehr Orks, desto höher die Augenzahl. Die orkischen Trolle hingegen werfen kleine Läufer übers Spielfeld, wodurch diese leicht die Tackle-Zonen des Gegners durchdringen können.

DER FEUERBALL ALS RETTUNGSANKER

Beim Tackling schnappt sich beispielsweise ein Schwarzork einen Elfen und drischt ihn mit voller Wucht ins Erdreich. Geht der Kerl zu Boden, war das Tackling erfolgreich und der Weg ist frei. Wer seinen Gegner hingegen tötet, bekommt einen Platzverweis und einen der ulkig-makaberen Kommentare der Moderatoren zu hören: »Die Menge jubelt, Ronnie Stampfer hat soeben dem dritten Elf das Genick gebrochen. Hatrick!« Die Atmosphäre begeistert, die Grafik verschwimmt im Mittelmaß, Animationen wirken austauschbar. Dennoch, das hier ist was für ausgehungerte Strategen: Die richtige Position ist entscheidend, es gilt die Stärken der einzelnen Spielertypen einzusetzen. »Blood Bowl« ist eine gelungene Mischung aus Strategie- und Sportspiel. Gekrönt wird alles von einer aggressiven KI, die Lücken in der Verteidigung gnadenlos ausnützt, sowie einem recht umfangreichen Manager-Part. Damit lassen sich Schiris schmieren und Feuerbälle kaufen, die urplötzlich vom Himmel fallen. Ein rundes, witziges Game für lange Abende. Auch wer kein Football mag, kann hier viel Spaß haben.

Benjamin Kratsch

Wertung

Das Taktik-Hirn raucht und die Lachmuskeln vibrieren. Auf Dauer fehlt allerdings Abwechslung.

7.3 von 10

Erhältlich | 19. November 2009



**EXKLUSIVE BILDER
ERSTER TEST!
NUR IN 360 LIVE!**

ASSASSIN'S CREED II

Bevor ein Action-Abenteuer seinen Betrachter faszinieren kann, ist ein aufwändiger Entwicklungs- und Abstimmungsprozess notwendig. Viele Faktoren wollen handwerklich sauber ausgeführt und in sorgfältiger Balance abgewogen sein, damit das Ergebnis die Sinne fesselt. Gratulation an das Team von Ubisoft Montreal. Hat geklappt.

Wie die Jungs und Mädels von Ubisoft Montreal auf den Stärken eines der erfolgreichsten Videospiele der letzten Jahre aufbauen, es gleichzeitig um etliche Schwächen erleichtern, das muss ihnen erst mal jemand nachmachen. »Assassin's Creed 2« kommt deutlich intensiver und packender rüber als das Original vor zwei Jahren, so viel vorweg. Hier vermengt sich ein mittelalterlicher Zeitrahmen mit der Atmosphäre des Geheimnisvollen und Verschwörerischen, eine Atmosphäre wie sie beispielsweise Dan Browns Buch-Bestseller »Sakrileg« verströmt. Nach etwa einer Stunde Spielzeit entfalten sich die Dinge zu einer Größe und Mächtigkeit, dass einem die Sinne schwinden. Stark, was in diesem Spiel alles drinsteckt. An Bildern, erhabenen Momenten und hochmotivierendem Gameplay. Leerlauf, Längen und sich wiederholende Sinnlos-Aufgaben? Fehlanzeige, die Fahnen-Sammlerei des arabischen Meuchelmörders Altair aus dem Vorgängerspiel ist Geschichte.

Dass durchgespielte Nächte eigentlich ab dem Moment unvermeidlich sind, wo die Disk mit der Beschriftung »Assassin's Creed 2« in die Konsole gleitet, hängt zu großen Teilen mit der Qualität der Erzählung zusammen; mit der klaren Struktur aus Verrat und Intrigen, der motivierenden Suche nach Antworten. Diesmal reißt's einen nach Italien, ins Jahr 1476: Europa im Aufbruch, die Republik Florenz als Wiege der Renaissance. Im Mittelpunkt steht das Leben des florentinischen Jungesellen Ezio Auditore. Anfangs ein Schürzenjäger, ein Großmaul, grün hinter den Ohren. Über Dialogszenen, locker zwischen die Missionen eingestreut, wird Ezio Teil eines gut erzählten Konflikts zwischen den beiden verfeindeten Herrscher-Clans Medici und Pazzi. Ezios Familie leidet, er selbst muss flüchten. Stunde um Stunde kommt Ezio den

Hintergründen auf die Spur, entlarvt Verschwörer – und lässt sie büßen. Was die Tempelritter damit zu schaffen haben, inwieweit die Kirche und Papst Sixtus darin verstrickt sind, auch das wird beantwortet. Die Rahmenhandlung ist also durch Rätselhaftes geprägt, auf das Gameplay trifft das jedoch eher weniger zu. Das verlässt sich, von ein paar Schiebe- und Bilderpuzzles abgesehen, eher auf Action. Über Dächer turnen, sich erfolgreich dem Ziel nähern, Kämpfe bestehen, so was eben. Bei der Zielfindung helfen: Minikarte, eine per Taste jederzeit abrufbare Zoom-Übersicht inklusive filterbarer und von Hand editierbarer Markierungen; plus das jederzeit zuschaltbare »Adlerauge«, das in Falschfarben Neutrale, Feinde und Opfer kennzeichnet.

Zu Beginn? Ein paar Scharmützel, Wortgefechte, Botenläufe, bei der schönen Cristina Vespucci fensterln gehen – harmlos also. Während die Aufgaben aufeinanderfolgen, lernt man Zug um Zug das Basis-Gameplay und die Umgebung kennen. Vorerst ist Ezios kleine Welt durch transparente, flimmernde, kurzzeitig passierbare »Energievorhänge« vom Drumherum abgegrenzt – Kenner des Vorgängerspiels wissen, warum: »Assassin's Creed 2« dient erneut ein skurriles Sci-Fi-Setting als Kontrastprogramm. Nur erfährt man das diesmal gleich zu Beginn, nicht erst per Überraschungseffekt nach Stunden.

VA BENE, ICH ERLEDIGE DAS

Mit der Zeit öffnet sich die Welt, mehr und mehr Teile von Florenz sind erreichbar. Die anfangs leere Karte füllt sich mit Straßen, Aufgaben und Möglichkeiten. Und wieder fasziniert diese Bewegungsfreiheit. Innerhalb der Grenzen turnt man nahezu ungehindert mit erstaunlichem Tempo herum. Wie Altair entwickelt sich Ezio



kurz&knapp

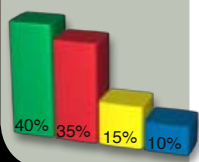
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Montreal
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Großartiges Action-Abenteuer mit viel Atmosphäre und überwältigender Ausstattung.

das ist drin

- Laufen
- Kämpfen
- Schleichen
- Meucheln



Das Spiel in Zahlen

Insgesamt 12 Gedächtnisabschnitte bzw. Kapitel; im Schnelldurchgang ca. 17, mit Nebenaufträgen eher 40 Stunden Spieldauer; über 100 Story-Missionen und etwa 50 Nebenaufgaben; 15 verschiedene Missionstypen; 14 Attentatsziele; im freien Spiel Wechsel der 5 Tageszeiten alle 15 Minuten; 40 wichtige Spielcharaktere; knapp 3 Stunden Videosequenzen; 66 Aussichtspunkte; 1 Auftritt von Altair als spielbare Figur inkl. Original-Grafik und HUD aus dem ersten »Assassin's Creed«; 3 Wechsel zu Desmond Miles in die Gegenwart; hunderte Sammel-Objekte: Gemälde und Schatzkarten; 30 Waffenarten; 20 Rüstungsarten in 14 verschiedenen Farben; 30 Kodex-Karten, 100 Vogelfedern. Jedes komplettierte Set ergibt Gamepoints oder andere Belohnungen.



Schwarz oder weiß?

- +** Multilinguale Disk, u.a. mit englischer und italienischer Tonspur, deutsche Version ungekürzt, Datenbank mit historischen Erläuterungen vieler Gebäude, Personen und Ereignisse
- Fade Einstiegsszene im Labor, einige handwerklich schwach gezeichnete Figuren, deutsche Dialoge treffen nicht immer den optimalen Ton

Die Zukunft der Assassinen

JETZT SCHON FREISPIELBAR!

Die Spielstruktur erinnert an »GTA«. Innerhalb der sich öffnenden Welt verketten viele Muss-Missionen die Handlung zu einem großen Ganzen, während etliche Kann-Einsätze den Trieb von Jägern und Sammlern befriedigen. Verräter beschatten und Intriganten meucheln, Verbündete eskortieren und Räume infiltrieren: Die Aufgaben sind für sich betrachtet nicht allzu neu, alles schon mal dagewesen. Und doch wechseln sie häufig, mehrere Wege ins Ziel laden zum Experimentieren ein. Frontal drauflos oder lieber hinterücks nach Attentäter-Art? Klappt oft beides. Gelegentlich überraschen völlig anders geartete Herausforderungen. Großes Lob zum Beispiel für die sechs jeweils zehn Minuten langen Sprints durch Keller und Katakomben. Temporeiche Jump-and-Run-Akrobatik im Stil von »Prince of Persia«, als Auflockerung zwischendurch herzlich willkommen. Zwischen Dunkelheit und Düsternis tumt Ezio über Plattformen, legt Schalter um, öffnet Pforten, hetzt Wachen vor sich her. Am Ende enthüllen die Grften der Assassinen Qulan Gal, Darius, Wie Yu, Amunet, Iltani, Leonius und schließlich Altaïr ihr Geheimnis. Hinweise auf kommende »Assassin's Creed«-Abenteuer, mit China, Griechenland oder Ägypten als Kulisse?

live&mehr

Keine Mehrspieler-Optionen ■ 50 Erfolge für Etappenziele, beispielsweise erfolgreiche Attentate, gefundene Assassinen-Gräber, gewonnene Wettläufe; recht großzügige Ausschüttung: 40 Gamerpunkte sind nach 5 Minuten abgeräumt, 400 Punkte nach etwa 8 Stunden ■ Gibt's für Online-Vorbesteller auch als »Black Edition« und als »White Edition« mit eigenem Cover zum Standard-Preis, plus kleiner Ezio-Sammelfigur und Freischalt-Code für Extrakarte »Santa Maria Dei Frari« in Venedig ■ Außerdem als aufwändige, knapp 300 Euro schwere »Limited Edition« in der Sammlerbox, mit limitierter Ezio-Sammelfigur, drei exklusiven Bonusmissionen, 64-Seiten-Verschwörungsbuch im Lederumschlag und Soundtrack von Jesper Kyd ■ Wir rechnen mit mehr Karten und Missionen als Download-Inhalte

bald zum Läufer, Freikletterer und Parkour-Akrobaten. Er rennt wie schwerelos an Wänden hoch, hangelt an Brüstungen entlang, hechtet über Giebel, stürzt sich in Straßenschluchten. Gottlob erledigt die Figur alles Wesentliche selbst, man gibt lediglich die grobe Richtung vor. Automatisches Erfassen der Umgebung, flottes Ausweichen, sicheres Einschätzen von Entfernungen und Richtungen, all das lernt man mit der Zeit. Sogar die teils dreifache Tastenbelegung ist irgendwann verinnerlicht. Für schnelles Klettern am Turm inklusive kurzer Distanzsprünge eine Schulter- und zwei Feuertasten gedrückt halten, das klappt dann automatisch. Natürlich disqualifiziert sich »Assassin's Creed 2« damit als Zwischendurch-Spiel. Dennoch, diese mühelose Nutzung des kompletten dreidimensionalen Raums, diese Loslösung von der Ebenerdigkeit, dieses Turnen an Wänden und auf Dächern, das wirkt so spielerisch und leicht! Bravo, vor allem, weil man in Anbetracht der gewaltigen Ausmaße der Kulissen mehr Hänger und Steckenbleiber erwarten könnte. Aber es hakt selten.

Tatsächlich fühlt sich »Assassin's Creed 2« an – gibt einem also viel Freiheit, zu tun, was man möchte. Wer also auf Ezios Schicksal pfeifen, nur heraumlafen und entdecken möchte, bitte sehr. Durch Erklettern hochgelegener Aussichtspunkte lassen sich viele Sperrgebiete freischalten. Die meisten sind aber doch mit der Handlung verknüpft. Man kann nebenher Schlägereien anzetteln und zu Boden Gegangene berauben; seine Fähigkeiten als Taschendieb perfektionieren; Schatzkisten plündern; gegen Bezahlung Ehebrecher vertrimmen. All das bringt »Florins« ein, florentinische Euros sozusagen. Marketender und Dottori tauschen das Bare gegen Ware: Lederne und eiserne Schulter- und Körperpanzer, stärkere Stiefel, Handschutz oder größere Medizinbeutel zur Unterbringung von Heilpaste. Selbstheilungskräfte besitzt Ezio nur in eingeschränktem Maße, ebenso wie Waffen. Seine am Unterarm versteckten Dolche erhält er im Rahmen der Handlung, andere Klingen muss er kaufen. Schön, dass sich ein venezianischer Malchus-Dolch, des Söldners Streithammer

oder das altsyrische Schwert nicht nur der Beschreibung nach in Sachen Schaden, Tempo, Schutz unterscheiden. Die Attribute sind tatsächlich spürbar. Bis zu zehn Waffen trägt Ezio bei sich, die Wahl klappt per Schultertaste, Analogstick und Auswahl-Rad blitzschnell.

VORWÄRTS, INSIEME PER LA VITTORIA!

Die anfänglichen Raufereien haben noch etwas Unkontrollierbares und wenig Motivierendes an sich. Aber sobald man nach zwei bis drei Stunden die ersten ernstzunehmenden Waffen besitzt, gewinnt das Kämpfen an Reiz. Ziel erfassen, fechten, blocken, kontern, ausweichen, greifen, zustechen, Gegner zu Boden werfen, von sich stoßen, per Kopfstoß ausknocken: Schon die Standard-Gefechte gegen leichte und schwere Wachen, mehrere Mann starke Patrouillen und wieselflinke Diebe setzen angepasste Taktiken voraus. Die Zielverfolgung wechselt auf Kommando zu dem Angreifer, der einem gerade gegenübersteht. Die Gegner-KI geht in Ordnung, bei Fluchtszenen verfolgen einen die Jungs etappenweise





Mehr auf www.360-live.de

TEST

✱ Du magst Gaming, stehst auf Le-Parkour-Straßenakrobatik? Mach mit beim Gewinnspiel, greif eines von fünf Paketen mit dem Spiel »Assassin's Creed 2« und dem schnellen Luc-Besson-Actionstreifen »Ghettogangz 2« auf Blu-ray ab.



Intrigen und Verrat sind an der Tagesordnung. Vor zehn Minuten noch war dieser Typ der beste Freund der Familie Auditore; jetzt weiß er von nichts mehr.



Eine Flucht vor den Wachen ist längst nicht mehr so einfach wie noch im ersten Teil. Die wenigen Gardisten folgen Ezio beinahe überallhin.



Venedig ist, wo das Wasser einladend glitzert. Die Fortbewegung per Gondel ist romantisch, aber langsam. Über die Dächer geht's schneller.

hartnäckig. Nobelpreise würden sie dennoch keine gewinnen: Einmal um die Ecke, das reicht oft, damit sich die Verfolger mit verwirrten Stimmen aus der Umgebung trollen. Allerdings kommen einige Sprüche – und andere Dialoge – etwas zu unfreundlich und hart rüber, sind nicht immer treffsicher. Porca Miseria? Schon, aber im Großen und Ganzen kann man der deutschen Übersetzung bzw. Synchronisierung ordentliche Arbeit bescheinigen.

Die Spannung verdichtet sich, je mehr Anschleich- und Attentäter-Methoden Ezio erlernt. Aus versteckter Position die Kehle durchschlitzen; sich von oben auf das Opfer stürzen; kurz zustechen und aus dem Staub machen – da ist Selbstbeherrschung unabdingbar. Du willst unerkannt an Türstehern und Patrouillen vorbeischieben? Such dir ein Rudel Straßendirnen, misch dich unter sie, mach sie zu deiner Gruppe, schick sie als Ablenkung voraus. Oder wähle »Geld« als Waffe und wirf ein paar Florins unter das Volk, sorge für Aufruhr. All das lässt sich praktikabel handhaben. Bei der Einschätzung der Lage helfen optische Signale, etwa Aufmerksamkeitssymbole über den Köpfen der Wachen. Am Ende bleibt einem das Kampfsystem als gut kontrollierbar, variantenreich und genussvoll im Gedächtnis; auch wenn man sich stellenweise die Steuerung unkomplizierter wünschen würde. Ist's tragisch, dass nach jedem Heldentod etwas Lauferei ansteht? Nein. Die Missionen sind überschaubar strukturiert, die kurzen

Ladepausen prima kaschiert; die Zahl der Rücksetzpunkte reicht; nervtötende Massenkampf-Szenen sind selten. Man fühlt sich nie unfair behandelt, muss keinen Frust schieben. Der Schwierigkeitsgrad zeigt sich entgegenkommend; Köhner dürften das Ganze eventuell als zu leicht empfinden.

WORTE AUS STAHL

Dank der Transportmittel bleiben einem aber allzu ausufernde Laufereien erspart. Auf dem Land lassen sich große Distanzen auf dem Rücken vielerorts bereitstehender Gäule bewältigen; gelegentliches Schwimmen macht Laune; außerdem laden Gondeln zum Rudern ein. Und man kann sich an markierten Stationen binnen eines Wimpernschlags an jeden freigespielten Ort teleportieren. Außerdem, so wird gemunkelt, habe der Künstler und Erfinder Leonardo da Vinci in seiner Werkstatt in Venedig ein Fluggerät in Arbeit. Längere Reisen werden in »Assassin's Creed 2« gerne mal aufgelockert, beispielsweise mit einer Jagdszene an Bord einer Kutsche. Da soll Ezio eben erwähnten da Vinci nach Venedig bringen. Kaum in den Hügeln der Romagna angekommen, reiten Verfolger heran. Die Häsher abhängen, Hindernissen ausweichen, Feuerpfeile umkurven und An-Bord-Gesprungene abschütteln, das fühlt sich spannend an. Die überzeugende Physik-Simulation bedingt, dass sich die Kutsche bei allzu abrupten

✱ Der Palast der Auditores

Das Erscheinungsbild und die Persönlichkeit der Heldenfigur Ezio Auditore verändern sich stark im Lauf der fiktiven 30 Jahre Spielzeit. Anhand von Gang und Statur, Kleidung und Wortwahl ist deutlich spürbar, wie der unbekümmerte Jüngling zum Beschützer und schließlich zum Meuchelmörder und Assassinen heranwächst. Verstärkt wird diese unaufdringlich ins Gameplay integrierte Rollenspiel-Facette durch ein ausgewachsenes Handelssystem. Wer Lust auf das Kaufmannswesen hat, das im Übrigen die Epoche der Renaissance in starkem Maße geprägt hat und auch im Spiel oft thematisiert wird, der kann erkämpfte Gelder in den Palazzo der Famiglia Auditore und das drumherum gebaute Städtchen Monteriggioni investieren. Brunnen bauen; Gebäude renovieren; mit dem Waffenhändler Rabatte aushandeln; den leichten Damen eine Bleibe verschaffen, so was steigert die Anziehungskraft der Stadt und hat wiederum Mehreinnahmen zur Folge. Wer sich damit befasst, wird dank der gut erklärten und bestens nachvollziehbaren Handelsstrukturen, der durchdachten Handhabung und der aufgeräumten Menü-Oberflächen viel Mehrwert daraus ziehen. Man kann's aber auch lassen und nur den Palazzo erforschen. In Räumen, Erkern, Kellern und Gärten gibt's etliches zu entdecken.



Wer gerne sucht und sammelt, kann sich austoben. 30 überall in Italien versteckte »Kodex«-Schriftrollen beispielsweise führen Ezio ans Ziel seiner Rache. Wer sie findet und in der Villa zusammenpuzzelt, kommt dem Geheimnis der Templer näher.



An Wänden etlicher Häuser finden sich außerdem so genannte Computer-Glyphen. Sie stellen den Kontakt zur anderen Welt her, zur Realität des Animus. Über mysteriöse Bildverzerrungen, Videoeinspielungen...



...und Sprachfetzen erhält man Stück für Stück Einblick in die Zusammenhänge zwischen Ezios Schicksal in der Vergangenheit – und dem von Desmond Miles im Hier und Heute.



» Die Dinge entfalten sich zu einer Größe und Mächtigkeit, dass einem die Sinne schwinden! «

✕ Schwacher Einstieg

DA MUSST DU DURCH...

Gleich zu Beginn gleitet die Kamera durch das sterile Hightech-Labor, an dem bereits das erste »Assassin's Creed« seine Rahmenhandlung aufhängt. Man trifft erneut auf Desmond Miles, jenen Probanden, der schon einmal wider Willen für ein geheimnisvolles Gedächtnis-Kontroll- und -Beeinflussungsprogramm missbraucht wurde. Nach einer Flucht- und Kampfszene bildet eine kalt leuchtende Hightech-Liege namens »Animus« den Tunnel in eine virtuelle Welt, ein Reich der Träume. Dort soll Miles die Abenteuer seines italienischen Ahnen Ezio Auditore quasi live nacherleben. Doch auch wenn sich »Assassin's Creed 2« erzählerisch generell auf einem viel höheren Niveau bewegt als Teil Eins, gilt das nicht für den Einstieg. In diesen ersten 15 Minuten haut einem das Spiel planlos fremdartige Begriffe entgegen: Animus, Abstergo, DNS, Synchronisieren – wie bitte? Wer Desmond Miles und die mit ihm verbundenen Zusammenhänge bisher nicht kennt, der wird nach diesen Szenen kaum schlauer sein. Kenner der Materie dagegen dürfen sich auf die Präsentation konzentrieren – und werden sich die Augen reiben: Während die meisten Charaktere im späteren Spielverlauf mit natürlicher Gestik und Mimik überzeugen, wirken die Augen- und Mundpartien dieser ersten Begegnungen cartoonhaft überzogen. Gut, dass sich mit Ezios Auftritt alles ändert...



Manövern besorgniserregend aufschauelt – anspruchsvolle Sache.

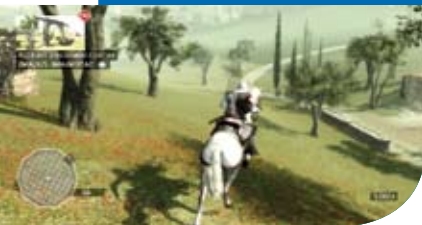
Aber warum möchte man's meistern? Weil die Steuerung funktioniert und das Timing stimmt: Diese Mission, genau wie jede andere, ist nicht zu kurz und nicht zu lang, weder stupide noch übertrieben anspruchsvoll. Und sie fügt sich schlüssig in die Rahmenhandlung ein. Leonardo da Vinci wird nicht nur kurz für dieses eine Mal aktiviert, sondern systematisch über mehrere Stunden hinweg als Ezios Ratgeber und Freund der Familie Auditore aufgebaut. Ähnliches gilt für andere Figuren. Nur schade, dass einige davon technisch schlechter gezeichnet sind als andere. Ezios Geschwister beispielsweise kommen zu wenig menschlich rüber und berühren folglich deine Seele kaum. Und obwohl einen das vorangegangene Familiendrama erstaunlich kalt lässt, saugt dich das Ganze auf, zum Beispiel mit vielen schönen Kamerafahrten. Etwa jenen melancholischen Momenten, wenn Ezio das Attentatsopfer erreicht und sein Dolch dessen Fleisch durchbohrt. Dann ist Ezio für einen kurzen Zeitlupen-Moment allein mit dem Sterbenden, hält ihn im Arm und überlässt ihn mit tröstenden Worten seinem Schicksal.

Obwohl sich das Spiel hier und da historische Freiheiten leistet, stimmt das große Ganze. Oft wenn Namen historischer Figuren fallen – Borgia, Michelangelo, Casanova und mehr – löst das ein wohliges Gefühl aus. Die Erzählung hat Hand und Fuß; die Charaktere sind unverwechselbar skizziert und ihren Gut-und-Böse-Positionen treu. Dabei hält die Erzählstruktur die Zügel straff in der Hand, man kann also nicht frei zwischen den Parteien wechseln. Einen statischen Eindruck machen Ezio, Florenz und Co. deshalb aber nicht, im Gegenteil. Es ist eine Lust, die Veränderungen in den Kulissen und im Verhalten der

✖ Eine Italien-Reise

VON NORDEN NACH SÜDEN

Ezios Abenteuer ab dem Jahr 1476 sind allein schon wegen der wundervollen Landschaftsbilder eine Reise wert. Florenz als florierendes Handelszentrum im Italien der Renaissance dient vorrangig als Kulisse. Die Abbildung der historischen Metropolen mit ihren Casas und Kathedralen begeistert. Nach etlichen Spielstunden am Stück, wenn die Sinne schon etwas zu entschlummern drohen, könnte man sich für einen kurzen Moment der Unaufmerksamkeit tatsächlich vor Ort glauben. Das Spiel wirkt wie eine Italien-Reise, nur viel abenteuerlicher und erlebnisreicher. Die erste Station nach Florenz: das Städtchen Monteriggioni mit dem Palazzo des Auditore-Clans als zentralem Anlaufpunkt. Weitere Attraktionen: die Toskana, das Städtchen San Gimignano, die Romagna mit dem Städtchen Forlì, Venedig und Teile von Rom. Nicht zu vergessen ein kleiner Teil der arabischen Hafenstadt Akkon, anlässlich eines kurzen Stelldichens einer allseits bekannten Figur aus Teil Eins.



Die Minikarte fügt sich sehr viel attraktiver ins Bild ein als die hässliche Version im Vorgängermodell. Der Weg zum Ziel wird als Symbol, die Entfernung als Zahl angezeigt. Praktisch.

Menschen auf den Straßen zu beobachten und damit zu experimentieren. Wer etwa offen mordet, nimmt ein Plus an Aufmerksamkeit in Kauf, muss mit achtsameren Häschern und im Weg stehendem Volk rechnen. Dann ist es an der Zeit, zwei bis drei Steckbriefe von den Wänden zu reißen oder Klamotten umzufärben. Faszinierend, wie transparent und nachvollziehbar diese Mechanismen wirken.

REQUIESCAT IN PACE

Und wie ist's für Aug' und Ohr? Flüssiger Grafikaufbau mit 30 Bildern pro Sekunde, nur ganz unauffällige Pop-ups an Gräsern und anderen Details – Kompromiss gelungen. Die Optik sieht derart nach Postkartenidyll aus, dass man am liebsten Fotos schießen und an Freunde verschicken möchte. Jede einzelne Casa ein Schmuckstück aus getünchten Mauersteinen und Ziegeln, geschmückt mit Intarsien aus Holz und Marmor, das meiste davon wunderbar plastisch herausgearbeitet. Die Häuser liegen dicht an dicht, bilden den Raum für das Leben in den Stradas. Menschen aller Rassen – und erstaunlich wenig Klone – spazieren, plaudern, faulenzeln. Dazwischen als Blickfang herrliche Skulpturen und Nachbauten florentinischer

Sehenswürdigkeiten; die Kathedrale Santa Maria del Fiore, der Piazza della Signoria oder eine mittelalterliche Interpretation der Rialto-Brücke. Hier wie da laden hunderte, ja tausende Fenster und Rahmen, Balken und Dohlen, Mauern und Erker zum Klettern ein. Höhe gewinnen lohnt, schon des Blickes wegen. Diese Aussicht von den Dächern, von den Türmen der Kirchen und Dome: wie weit das reicht! Bis zum Horizont sind Strukturen von Stadt und Land erkennbar; das Grün der Zypressen und das Glitzern des Flusses Arno am Horizont vervollkommen das Farbspektrum. Dass sich die Bauten aufgrund eines zwar nicht fließenden, immerhin aber schrittweisen bzw. missionsabhängigen Tag-und-Nacht-Wechsels ständig in neuem Licht präsentieren, bildet aber nicht das eigentliche Sahnehäubchen. Nein, das i- und Schlusstüpfelchen unter diesen Reisebericht setzt die Musik. Wundervoll, wie der Soundtrack die häufig wechselnden Tempi und Stimmungen unterstreicht. Vor allem die spannungsgeladenen Momente gewinnen durch Herzschlag-Rhythmen gewaltig an Intensität. Ganz großes Kino.

Richard Löwenstein



Stilvoll und nicht allzu blutig inszenierte Finishing-Moves sind die Belohnung für gekonnte Aktionen. Die Kämpfe wirken deutlich dynamischer und kontrollierbarer als im Vorgängerspiel.

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Schönes Spiel, ohne Frage. Aber mit den Sondereditionen übertreibt Ubisoft. Dass mir als Käufer der Standardversion eine Mission in Florenz und zwei in Venedig vorenthalten werden, finde ich schade. Dafür gibt's Punktabzug. Ich gebe 8.7

Assassin's Creed 2

GRAFIK

Wundervolle Details, tolle Weitsicht, großartige Animation

9

SOUND

Mitriebende Musik, ordentliche Effekte und Synchro

8

STEUERUNG

Teils kompliziert und umständlich, aber flott und vielseitig

8

Großartiges Abenteuer-Erlebnis für Erwachsene. Vorbildliche Ausstattung, enorm motivierend.

9.3 von 10

SPIEL
DES
MONATS
360

KAUF
TIPP
360

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Bioware

Preis | ab 60 Euro

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | nein

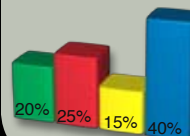
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Packendes Fantasy-Epos, das kein Blatt vor den Mund nimmt und sich an den alten Bioware-Titeln orientiert.

das ist drin

- Dunkle Brut
- Schwarzes Blut
- Streitgespräche
- Große Schlachten



DRAGON AGE ORIGINS

Eine Geschichte wird zur Sage, eine Sage zur Legende...

Wenn jemand das Fantasy-Genre maßgeblich geprägt hat, dann niemand Geringeres als J. R. R. Tolkien mit seinen Werken »Der Herr der Ringe« und »Der kleine Hobbit«. Er ist der eigentliche Erfinder der Orks und er hat sein Mittelerde mit derart vielen Hintergrundgeschichten, Kulturen, glaubwürdigen Sprachen und Charakteren angereichert, dass sich viele dieser Welt bis heute nur schwer entziehen können. Eine große Fraktion von Schriftstellern und Filmemachern haben seine Werke adaptiert – oft kann man auch getrost das Wort »kopiert« nutzen: Elfen, Orks, Magie, Drachen, Zwerge, Helden-Truppen, lange Reisen, schwere Schicksale und große Abenteuer. Der einzige Grund, warum wir Tolkiens Schaffenswerk an dieser Stelle so breittreten, ist die Tatsache, dass auch Bioware die Fantasy-Werke als Quell der Inspiration genutzt hat. Doch der kanadische Entwickler hat Mittelerde und seine Sagen nicht einfach nur abgekupfert oder neu interpretiert, sondern augenscheinlich sehr viel daraus gelernt: Jede noch so unwichtig anmutende Kleinigkeit wird mit den Details ausgestattet, die letztendlich die Fiktion glaubhaft machen.

NICHTS NEUES IM FANTASY-LAND?

Das wirklich Erfrischende an »Dragon Age« ist die Erzählweise: Alles wirkt unwahrscheinlich erwachsen und spielt in einer düsteren, zugleich epischen Fantasy-

Welt. Schwerwiegende Entscheidungen müssen getroffen werden, um zu überleben. Und während die Konversationen ihrer Einwohner von Erwachsenen-Themen und derber Sprache geprägt sind, kommen die Kämpfe auf dem Schlachtfeld angemessen brutal rüber und werden mit Hektolitern Blut grausam in Szene gesetzt. Das mag sich zunächst anhören wie ein geschickt ausgeklügelter Marketing-Trick, aber das würde der professionellen Gangart, wie Bioware hier ein einzigartiges Weltengefüge generiert, auf keinen Fall gerecht werden: Die harten Kanten dieses Projekts sind nichts weiter als durchdachte Stilmittel und machen die Illusion des Abenteuers nur umso glaubhafter. Und tatsächlich – dieses Konzept funktioniert ganz ausgezeichnet: Jeder Charakter hat eine bedeutende Geschichte, jedes Haus und jeder Gegenstand hat einen Grund für seine Existenz. Und an keiner Stelle ist das von höherer Bedeutung als bei der Wahl des Hauptcharakters zu Spielbeginn. Bioware-Kenner werden nicht überrascht sein: Klasse wählen, danach wird mit einem komplexen Editor das Aussehen definiert – auch der Klang der Stimme kann verändert werden. Das Maß aller Dinge ist aber die Herkunftsgeschichte, die wohl den drastischsten Einfluss auf das bevorstehende Abenteuer hat.

Sei es nun Mensch, Elf oder Zwerg – jeder hat seinen ganz eigenen Platz in dieser Welt. Elfen sind Bürger zweiter Klasse, die lange

Erhältlich | 5. November 2009



live & online

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modus

■ 50 Erfolge, für deren Erhalt man das Spiel mehrmals durchspielen muss ■ Download-Inhalte stehen schon in den Startlöchern: »Warden's Keep« und »The Stone Prisoner« bieten neue Waffen und neue Abenteuer; das Zusatzpaket »Blutdrachenrüstung« ist davon das einzige kostenfreie, beinhaltet eine einzigartige Helden-Rüstung und liegt dem Originalspiel als Download-Code bei ■ Wer sich auch online mit dem Game beschäftigen möchte, sollte die kostenlose Flash-Variante namens »Dragon Age Journey« ausprobieren.



Grauer Wächter oder Erzdämon?

-  Dynamische Kämpfe, komplexe Fantasy-Welt, erwachsene Gangart, flinkes Gameplay, sehr gute Steuerung, hübsche Lichteffekte, ausgeprägte Charakterzeichnung, komplett in Deutsch
-  Auf die Autosave-Funktion ist kein Verlass, die Grafik könnte besser aussehen, das Abenteuer frisst Zeit ohne Ende



» Die Grauen Wächter sind Jedi-ähnliche Ritter, die einst einen Schwur ablegten, das Königreich zu beschützen. «

Zeit versklavt waren und von den Menschen keinerlei Wertschätzungen erfahren – fast all ihre Magie gilt als verloren. Menschen sind unter den Rassen die ignoranteste und aggressivste. Zwerge hingegen unterliegen einer streng nach Kasten unterteilten Gesellschaftsstruktur und haben weit unter der Erdoberfläche ihr ganz eigenes, abgekapseltes Reich.

Zwischen all diesen Völkern stehen die Grauen Wächter – Erlöser, die wie Priester aussehen und sich wie Jedi-Ritter dem Kampf gegen die Verderbtheit verschrieben haben. Denn die fällt in Form ihrer dunklen Schergen immer wieder in das Königreich ein und versucht die Erzdämonen – mächtige und eigentlich friedliche Drachwesen – mit ihrem dunklen Blut zu infizieren, um schließlich in ihrem Schatten die Welt zu erobern.

GRUPPENZWANG PERFEKTIONIERT

Schon nach den ersten paar Spielminuten wird einem bewusst, dass »Dragon Age« für langanhaltenden Spielspaß steht. Die vielen Details und die Gewichtung zwischen Action und Konversation stimmen einfach. Und spätestens nach zwei Stunden legt einem das Spiel dann tatsächlich das eigene Schicksal in die Hand – ab da hat man komplette Entscheidungsfreiheit über sein Handeln

und kann somit selbst bestimmen, was als nächstes passiert. Die unzähligen Charaktere, die man trifft, sind extrem dicht mit Story und Spielumgebung verwoben. Ganz Bioware-typisch kann man einige von ihnen in seine Gruppe aufnehmen und schließlich mit einer Vierer-Party zu Felde ziehen. Auch in Sachen Interaktion besinnt sich Bioware scheinbar zurück zu den Wurzeln eines »Baldur's Gate 2«, denn die Abenteuer-Truppe reagiert wirklich auf jede getroffene Entscheidung. Was für den einen eine glückliche Wendung bedeutet, bringt den anderen schnell zur Weißglut. Dem Sci-Fi-Epos »Mass Effect« wurde oft vorgeworfen, dass sich die zwischenmenschlichen Konstellationen der Akteure zu wenig auf den Geschichtsverlauf auswirken – im Fall von »Dragon Age« ist das ganz anders. Die gesamte Reise wird am Ende deinen Charakter widerspiegeln, so viel ist sicher, denn es gilt tausende Variablen zu setzen, und bei jeder Entscheidung wird die Spielwelt samt ihrer Protagonisten umgehend darauf reagieren. Das mag bei anderen Titeln aufgesetzt wirken, hier allerdings wird das Prinzip der Entscheidungsfreiheit auf die Spitze getrieben und man fühlt sich wirklich, als wäre man der Anführer seiner eigenen Widerstandsbewegung – was nicht nur Spaß macht, sondern auch gehörig motiviert.



Das Kampfsystem ist eine exakte Kreuzung zwischen »Mass Effect« und »Knights Of The Old Republic« und passt perfekt zum Spiel.



In »Dragon Age« interagiert man ganz nebenbei in etlichen Erwachsenen-Situationen – Prostitution inklusive!



Die sprichwörtliche Kehrseite der Medaille: Die meiste Zeit wirkt »Dragon Age« sehr ansehnlich, aber manchmal eben auch alles andere als hübsch.

✖ Überlebensfähigkeiten

EINE FRAGE DER MORAL

Wie in vielen Bioware-Spielen wird man auch im neuen »Dragon Age« dazu gezwungen, wichtige Entscheidungen zu treffen. Wem man beisteht und wen man angreift, kann das Schicksal des Helden und seiner Truppe maßgeblich verändern. In jedem Fall ist die Truppe eine bunt zusammengewürfelte Einheit verschiedenster Glaubensrichtungen und ethnischer Hintergründe. All ihre Meinungen unter einen Hut zu bringen, stellt sich schnell als ein extremer Balance-Akt heraus. Man kann ihnen aber beispielsweise auch Geschenke machen, damit sie nicht einfach irgendwann angewidert aus der Truppe austreten. Dennoch: Entscheidungen zu treffen, die ihnen selbst zugutekommen, ist immer noch das beste Mittel, um die Party-Mitglieder bei Laune zu halten.

✕ Schlachtgebrüll

ROLLENSPIEL-KÄMPFE DER ALTEN SCHULE

Im Verlauf von »Dragon Age: Origins« begegnet der Heldentrupp immer wieder Charakteren, die Hilfe benötigen. Manchmal indirekt, aber meistens – wie bei diesen Magiern, die einen Hügel verteidigen müssen, mehr als offensichtlich. Die Dunkle Brut schwemmt über die Lande und unsere Helden können kaum eine Meile marschieren, ohne dass die Schwerter klirren. Allerdings zückt man nicht nur gegen die dunklen Schergen die Klinge, denn in »Dragon Age: Origins« ist der brutale Kampf gegen Feinde aller Art das wichtigste Element. Beim Bildschirm-Gemetzel geht's brutal zur Sache: meterhohe Blut-Fontainen, lautes Geschrei und bei kritischen Treffern fallen auch mal abgetrennte Köpfe zu Boden. Im Kampfgetümmel sollte man am besten jedes Party-Mitglied einzeln im Auge behalten, doch wie in »Knights Of The Old Republic« kann man jederzeit zwischen ihnen wechseln, gezielte Befehle und Angriffe ausführen sowie Objekte neu zuweisen. Anders als diese Bilder hier vielleicht vermuten lassen, sind die Kämpfe verglichen mit anderen Rollenspielen extrem schnell und machen deshalb auch sehr viel Spaß.



FANTASY MIT RÜCKGRAT

Zweifel, ob die Steuerung eines derart komplexen Rollenspiels überhaupt auf Konsole funktionieren kann? Völlig unbegründet! Tatsächlich sind nur sehr wenige Steuerungsmuster so eingängig und so leicht zu erlernen wie das von »Dragon Age«: Denn auch wenn man vornehmlich seinen Haupt-Charakter dirigiert, kann man stets zwischen den Party-Mitgliedern umschalten und deren volle Kontrolle übernehmen. Der Inventar-Bildschirm zum Ausrüsten der Charaktere und dem Anpassen der Fähigkeiten lässt keine Wünsche offen, auch ein Logbuch mit Protokoll-Einträgen aller Quests und Gespräche versteckt sich dort. Außerdem können auf dem Schlachtfeld per Tastendruck



zwei Ring-Menüs aufgerufen werden: Das Spiel pausiert und Objekte und Aktionen können für die gesamte Gruppe zugewiesen oder auf insgesamt sechs Hotkeys verteilt werden. Das ist komplex, kommt aber ungemein griffig, zumal sonst das gesamte Kampfgeschehen in Echtzeit abläuft. Und egal, ob sich unser Heldenverein nun einfachen Dieben, hinterlistigen Magiern oder ganzen Armeen in den Weg stellt: Die Kämpfe sind immer anspruchsvoll und verlangen einiges an Taktik-Gespür. Das Wichtigste aber ist der Einsatz der vielen Spezialfähigkeiten und hilfreichen Objekte. Vorauschauende Spieler sollten sich übrigens nicht zu sehr auf die Autosave-Funktion verlassen, die speichert nämlich tatsächlich viel zu selten. Ist aber nicht so tragisch, denn Spielstände dürfen auch manuell angelegt werden.

Die Grafik bleibt fast der einzige Wermutstropfen der Konsolen-Version, denn die wirkt längst nicht so ausgefeilt wie auf dem PC. Dennoch stehlen die vereinzelt Pop-ups und unsaubere Texturen den hervorragend detaillierten Charakteren nicht die Schau und trüben tatsächlich nur sehr selten das stimmungsvolle Gesamtbild. Und wie für dieses Genre typisch, muss der geduldige Abenteurer auch vereinzelte Ladezeiten in Kauf nehmen. Die halten sich aber im Rahmen und ändern nichts am Fazit: »Dragon Age: Origins« ist ein herrliches Fantasy-Meisterwerk. Absolutes Pflichtprogramm für jeden Rollenspiel-Fan!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Hier kommen Rollenspiel-Fans voll auf ihre Kosten – und Bioware-Kenner sowieso. Die etwas schlechtere Grafik als auf dem PC macht die Konsolen-Version dank der genialen Steuerung wieder wett. Das hier sind mindestens 40 Spielstunden voller Magie. Ich gebe 9.1

Dragon Age: Origins

GRAFIK

Auch wenn man die PC-Wurzeln spürt – besser als nur funktionell

7

SOUND

Erstklassige deutsche Syncho und epische Orchester-Klänge

9

STEUERUNG

Wow! Spielt sich wahnsinnig flott und ist dabei irrsinnig komplex

9

Bioware zieht alle Register: Toll erzählt, voller Tiefe, macht jeden Rollenspiel-Fan glücklich.

8.8

von 10

GUILTY GEAR 2 OVERTURE

Zu viel gewollt.

kurz & knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Arc System Works **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Action-Strategie **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 8. Oktober 2009

Mit »Guilty Gear« verbindet manch Japan-Kundiger stilsichere 2D-Prügelaction mit grandiosem Soundtrack. Wer selbiges hiervon erwartet, wird enttäuscht. Das Ganze wirkt auf den ersten Blick wie eine simple Hack-and-Slay-Massenschlägerei der Marke »Dynasty Warriors« – nur eben mit diversen »Guilty Gear«-Figuren, etwa Serien-Antiheld Sol Badguy. Allerdings kommt mit der Zeit etwas Strategie mit rein und mit neuen Truppen kommen mächtige Kombos gut zur Geltung.

Letzten Endes werden in den 19 Missionen zu viele Gameplay-Komponenten vermischt und dabei nicht konsequent eingesetzt. Der Steuerung fehlt es an Tiefe; die Rahmenhandlung wirkt wirr, selbst auf Kenner der »Guilty Gear«-Reihe. Die strategische Komponente wiederum nötigt einen lediglich, seltsame Artefakte zu sichern, auf dass sie Mana produzieren und neue Truppen hervorbringen. Auch die Grafik hinterlässt einen einfalls- und lieblosen Eindruck, von ein paar abgedrehten Kreaturen-Designs abgesehen. Insgesamt ist »Overture« nur Fans zu empfehlen, die sich alles nach Hause holen, wo »Guilty Gear« draufsteht.

Nicholas Buracas



THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Wenn »Star Wars« zu Slapstick verkommt...

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Krome Studios **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 8. Oktober 2009

Hey, ein neues »Star Wars«-Spiel! Doch leider wird seit der fortgesetzten Trilogie – und vor allem seit Erscheinen der 3D-Animations-Serie »The Clone Wars« – der Markt zunehmend mit Ramsch zugeschüttet. Und wieder wächst der Berg. Entweder auf Seiten der Jedi oder der Klone hüpf und schießt man an der Seite der unterschiedlichsten Charaktere durch kurze Level-Abschnitte, oft geht dabei ein Gameplay-Wechsel einher: Als Jedis klettern die Helden und versäbeln die Feinde mit ihren Laserschwertern, als Klone-Soldaten müssen recht lineare »Robotron«-ähnliche Dual-Stick-Baller-Sequenzen absolviert und kleine Schalterrätsel gelöst werden.

Prinzipiell fehlt's aber der kompletten Spielmechanik an Tiefe, vor allem gezielte Sprünge auf Plattformen sind ein sicherer Auslöser für Frust durch Fehlritte. Und die Grafik? Identisch zu den Bildern auf der Wii-Konsole, halt in 720p oder 1080p. Schwach. Letztlich gehen nur Umfang und Präsentation wirklich in Ordnung, denn mit acht Stunden Spielzeit, deutscher Synchro, einer Prise Humor und durchdachtem Koop-Modus bleibt dann doch wenigstens ein Funken Freude.

Jan Heinrich

RTL WINTER SPORTS 2010

Wo bist du, Kathi Wilhelm?

kurz & knapp

Hersteller | RTL Interactive **Entwickler** | 49Games **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 26. November 2009

Fantasie-Sportler haben die Stars beim Kampf in acht verschneiten Disziplinen längst verdrängt. Freilich ist es noch spaßig, die schön gemachten Pisten runterzubrettern oder beim 4er-Bob mit den Schultertasten durch vereiste Kurven zu jagen. Aber wo ist der Anspruch? Beim Biathlon musste man früher auf die Ausdauer der Sportler achten, bei Abfahrten Puste sparen, dann wieder Gas geben. Beim Scheibenschießen waren Timing und Windrichtung entscheidend.

All das ist weg, im Grunde heißt es hier nur Vollgas geben, eine bestimmte Rundenzeit schaffen oder beim Free-style-Skiing eine Handvoll Tricks mit dem Stick vollführen, um einen Turbo zu aktivieren. Die Animationen sind durchschnittlich, lediglich das Eiskunstlaufen sieht richtig grazil aus: Wer die passende Taste drückt, sobald die Sportlerin eine der Positionen erreicht hat, wird mit Pirouetten belohnt. Grundsätzlich darf man auch mit bis zu vier Freunden online um den Highscore kämpfen, macht auch eine Stunde lang Spaß, Simulationsfans wechseln aber eher ins Ball- oder Rennsportlager.

Benjamin Kratsch



MAGNA CARTA 2

Neue Rollenspielkost aus Fernost.

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Softmax **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Rollenspiel **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 15. Oktober 2009

Auf dem von Kriegen gebeutelten Kontinent Lanzheim muss Held Juto in diesem Japano-Rollenspiel sein größtes Abenteuer bestreiten. In der Praxis heißt das: Erkundungstrips in die offene Welt und massenhaft Kämpfe gegen gewaltige Monsterhorden. Deren Variantenreichtum zeugt von Kreativität und fügt sich stilsicher in das Ganze ein. Das Echtzeit-Kampfsystem überzeugt: Der Spieler kann zwischen Party-Mitgliedern wechseln, deren Fähigkeiten zu mächtigen Kettenkombos fusionieren und und und. Schade nur, dass sich das alles so verdammt träge anfühlt und der Schwierigkeitsgrad selten wahres Können fordert.

Die auf der »Unreal Engine 3« basierende Grafik besticht mit hübschen Kulissen und Figuren; allerdings wirkt die Farbgebung trist und grau, außerdem stören Texturen-Pop-ups das Gesamtbild. Dennoch, es überwiegen die optischen Höhepunkte, speziell die oft bildschirmgroßen Gegner und die mächtigen Spezialattacken. Wer also genug Zeit mitbringt, erlebt mit »Magna Carta 2« rund 40 Stunden gut erzähltes Abenteuer mit englischer Sprachausgabe und eingedeutschten Bildschirmtexten.

Jan Heinrich

Wertung

Versucht viel, macht nichts komplett richtig.

4.7 von 10

Wertung

Technisch und spielerisch alles andere als heldenhaft.

4.3 von 10

Wertung

Rasante, aber unrealistische Wintersport-Action mit wenig Anspruch.

6.1 von 10

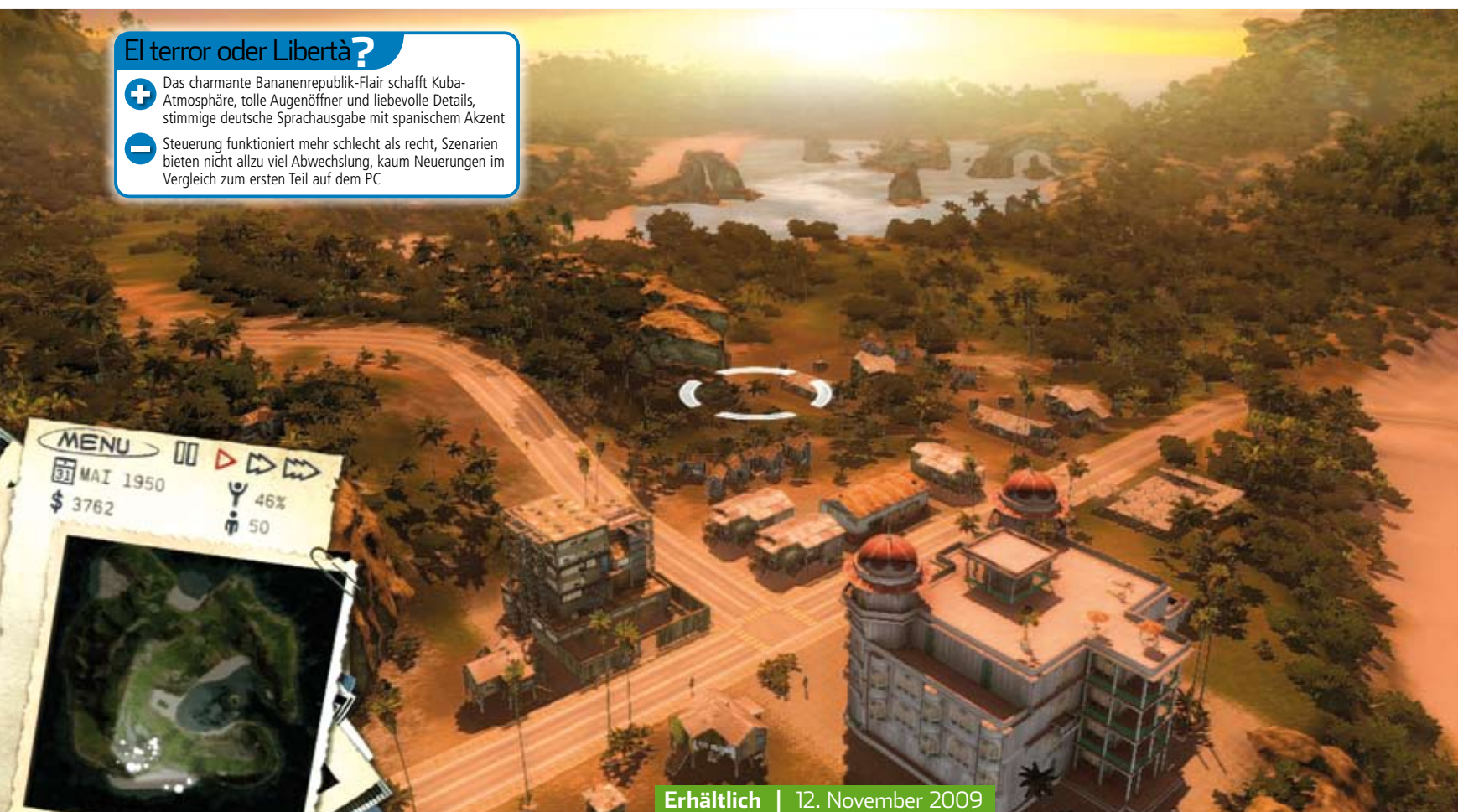
Wertung

Einige Technik-Schwächen und langsamer Spielfluss, sonst aber durchaus unterhaltsam.

5.9 von 10

El terror oder Libertà?

- + Das charmante Bananenrepublik-Flair schafft Kuba-Atmosphäre, tolle Augenöffner und liebevolle Details, stimmige deutsche Sprachausgabe mit spanischem Akzent
- Steuerung funktioniert mehr schlecht als recht, Szenarien bieten nicht allzu viel Abwechslung, kaum Neuerungen im Vergleich zum ersten Teil auf dem PC



Erhältlich | 12. November 2009



Grafisch können sich die Tropeninseln auf alle Fälle sehen lassen, allein schon das schillernde Wasser ist einen Blick wert.

kurz & knapp

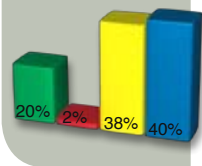
Hersteller | Kalypso
Entwickler |
 Haemimont Games
Preis | ab 50 Euro
Genre | Aufbaustategie
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

El Presidente's erster Putschversuch auf der Xbox 360 – nicht ganz geglückt.

das ist drin

- Edikte
- Wahlen
- Bananenplantagen
- Diktatorendasein



TROPICO 3

Und wie herrschst du?

Eine tropische Insel, ein Eiland inmitten von Palmen, Sandstrand und der brennenden Karibiksonne. Das Leben hier könnte so schön sein, würde Tropicó nicht noch zu den Entwicklungsländern zählen. Und das sieht man ihm auch an: Armselige Wellblechhütten reihen sich aneinander, die Mehrheit der Bewohner lungert auf den Straßen herum, macht Siesta anstatt einer geregelten Arbeit nachzugehen. Doch zum Glück gibt es ja den frisch zum Staatsoberhaupt gewählten El Presidente. Der wird's schon richten und aus Tropicó eine blühende Industrienation mit florierender Wirtschaft machen – Klar, das ist eines der Szenarien. Doch der Spieler hat in der Aufbausimulation »Tropicó 3« auch andere Möglichkeiten. Er kann sein Volk zum Beispiel auch gnadenlos unterdrücken, Wahlen verbieten und alle Staatsgelder in seine eigene Tasche fließen lassen. Oder er setzt auf Touristen als Einnahmequelle, errichtet einen großen Absperzzaun um die hässlichen Slums, damit sich die Schickeria im Fünf-Sterne-Hotel ungestört am Kaviar-Buffer laben kann. Einfach grandios, so viel Entscheidungsfreiheit!

Doch zurück zum Anfang. Bevor solch folgenschwere Entscheidungen anstehen, vergeht einiges an Zeit – und Arbeit. Hier

muss taktisch geplant und kalkuliert werden, sonst geht alles den Bach runter. Sowohl in der Kampagne als auch im freien Spiel geht es in erster Linie darum, einer heruntergekommenen Insel den Aufschwung zu bringen. Die wunderschönen 3D-Landschaften sind frei bebaubar, sei es mit Hotels, Baufirmen, Wohnblöcken oder Plantagen. In drei unterschiedlichen Geschwindigkeitsstufen schießen so allerhand Gebäude aus dem kargen Inselboden, die die Landschaft immer weiter verändern – sieht fantastisch aus, wenn an der Kreuzung vor dem Präsidentenpalast eine fertige Kirche ihre Glocken läutet oder vor dem Einfamilienhäuschen bunte Kleidung zum Trocknen aufgehängt wird. Keine Frage: Hier versprüht jedes Detail einen unvergleichlichen Inselcharme.

Und die Bauerei könnte sogar Spaß machen, wäre da nicht die absolut vertrackte Steuerung. Dass »Tropicó 3« ursprünglich für eine Maussteuerung gedacht war, merkt man schmerzlich: Umständlich schwenkt, dreht und neigt man die Kamera mit den Analogsticks, versucht verzweifelt, einen geeigneten Bauplatz für neue Gebäude zu finden. Doch selbst nach Stunden muss man erst dreimal überlegen, mit welcher Taste man welche Aktion ausführt. Auch die Bedienung

live & online

■ 49 Erfolge, zum Beispiel »Nennen Sie mich Tropicóler« für das Errichten eines Wolkenkratzers
 ■ Kein Mehrspielermodus vorhanden, allerdings können im Editor eigene Karten erstellt und für andere Spieler hochgeladen werden



✖ El Presidente's Putschversuch: Kommt für dich die Xbox-Version überhaupt in Frage? Oder greifst du doch lieber zu Maus und Tastatur?



1

✖ El Presidente...

...IST AUCH NUR EIN MENSCH

Auch das so würdevolle Staatsoberhaupt Tropicos hat seine kleinen Macken – genauso wie seine Stärken. Genau genommen hat jeder Staatslenker, den man sich zu Beginn des Spiels schmiedet, zwei gute und zwei schlechte Eigenschaften. Interessant dabei ist, wie sich die auf das Inselleben auswirken. Wählt man zum Beispiel als persönlichen Hintergrund eine Popstar-Karriere, wird das jährlich einen schönen Batzen Geld in die Staatskassen spülen – denn eine Pop-Ikone als Presidente lockt Touristen an. Hat man jedoch gleichzeitig mit einer ausgeprägten Spielsucht zu kämpfen, kostet das nicht nur Sympathiepunkte im Intellektuellen-Lager, sondern auch ordentlich Geld – unterm Strich also wohl eine Nullrechnung.



3

✖ El Presidente hat immer Recht EDIKTE UND IHRE FOLGEN

1 Was der Bundesrepublik Deutschland ihre Gesetze sind auf Tropico die Edikte. Beliebige viele kann El Presidente erlassen, um sich selbst oder seinem Volk einen kleinen oder großen Gefallen zu tun. Natürlich ist nicht jede politische Splittergruppe mit den Erlassen einverstanden.

2 Auf Tropico leben zu viele Säuer, die nicht arbeiten und ständig nur den Krankenhäusern auf der Tasche liegen? Wie wäre es dann mit einem Alkoholverbot? Das kirchliche Lager und die Intellektuellen wird's freuen, ist für sie der Alkohol doch sowieso die Wurzel allen Übels. Und was sagt die Arbeiterschicht dazu? Die wird mit Waffengewalt zum Schweigen gebracht.

3 Bei all der väterlichen Fürsorge darf El Presidente natürlich auch sein eigenes Wohl nicht vergessen. Und was käme da gelegener, als ein bisschen Geld in die eigene Tasche zu wirtschaften? Kein Problem mit dem »Speziellen Bauvorhaben«. Die korrupten Baufirmen sind leicht zu bestechen. Aber hoffentlich bekommen die Intellektuellen keinen Wind davon.

2



des Baumenüs ist ähnlich verkorkst: Ganze drei Tasten plus Schultertasten und D-Pad werden benötigt, um ein einfaches Restaurant aus acht Gebäudekategorien auszuwählen und zu platzieren. Und dann nebenbei noch die Einnahmen und Ausgaben im Blick zu behalten, auf die Bedürfnisse der Bewohner einzugehen und sinnvolle Edikte zu erlassen – das ist schon auch ohne die hinderliche Controller-Steuerung knifflig genug. Frust ist ein ständiger Begleiter, es sei denn, man hat starke Nerven und viel Geduld.

Schade, ist das doch eigentlich der einzige große Minuspunkt. Sieht man nämlich vom Trauerspiel Steuerung ab, bekommt man ansonsten wirklich alles geboten, was zu einer guten Aufbau- und Wirtschaftssimulation dazugehört: einen Almanach zum Beispiel, der über momentane Staatsausgaben und -einkünfte informiert, die Einwohnerzahl statistisch erfasst oder die Beziehungen ins Ausland protokolliert – sehr übersichtlich und jederzeit schnell griffbereit um eventuelle Bankrott-Kandidaten in der Wirtschaft auszumachen. Überhaupt gibt sich »Tropico 3« sehr realistisch: Werden Plantagen und Farmen neu errichtet, sind nicht etwa am nächsten Tag die ersten Feldfrüchte zur Ernte bereit. Stattdessen muss erst einmal viel Geld in die Hege und Pflege der zarten Pflänzchen gesteckt werden, bevor aus ihnen ertragreiche Exportwaren werden. Soll heißen: Am Anfang stehen die Miesen, nur wer längerfristig plant, kann auch Gewinn

erzielen. Eine tolle Herausforderung und ein klasse Erfolgserlebnis, wenn nach den Monaten harter finanzieller Belastung endlich wieder Pesetas aufs Konto wandern.

Bei all der Liebe zum Detail und zu spielerischen Kleinigkeiten fällt es da fast schon etwas negativ auf, dass es den insgesamt 15 Missionen der Kampagne etwas an Abwechslung fehlt. Denn das Spielziel ist oft sehr ähnlich: ein Touristenparadies errichten, eine gewisse Zahl an Exportwaren verschiffen oder einen bestimmten Betrag an Geldern erwirtschaften. Etwas fad, auch wenn die abwechslungsreichen Insellandschaften trotzdem für Bauspaß sorgen. Besonders wegen des genialen Soundtracks, der bis jetzt noch jeden Redakteur gedanklich in den nächsten Kuba-Urlaub versetzt hat. Lebhafter Karibik-Klänge und rassischer spanischer Gesang – mehr Flair geht absolut nicht.

Aber seien wir mal ehrlich: Wer die Wahl hat, sollte in diesem Fall besser zur bereits erschienenen PC-Version greifen. Die ist nicht nur optisch noch mal eine ganze Ecke opulenter, sondern zerrt auch in Sachen Steuerung weit weniger an den Nerven. Wer seine Xbox 360 unbedingt zum Sitz des neuen Diktators ernennen möchte, der sei davon nicht abgehalten; Spaß wird er haben! Doch Frustration ist definitiv angeraten.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Benjamin Kratsch: Hey, endlich mal was, das mein Taktik-Hirn so richtig fordert. Hier gilt es vorzusuplanen, Ressourcen zu verteilen und – ganz großartig – die ganzen Alkis von der Straße zu verbannen. Nur die Steuerung gehört verboten. Ich gebe 7.4

Tropico 3

GRAFIK

Liebvolle Details machen die Insel zu einem echten Hingucker

8

SOUND

La bomba! Mehr kubanischen Rhythmus sucht man vergebens!

9

STEUERUNG

Man erwähnt sie besser nicht – man vergisst sie lieber

5

Wäre da nicht die umständliche und ungenaue Steuerung, würde El Presidente auch auf der Xbox 360 eine steile Diktatoren-Karriere antreten.

7.2

von 10



Ollie oder Nollie? ?

- +** Innovative und gut funktionierende Steuerung, umfangreicher Soundtrack, toller Online-Modus, angenehm fordernd
- Comic-Grafik nicht sonderlich detailreich, Aufgaben ähneln sich stark, nur englische Sprachausgabe

Erhältlich | 26. November 2009



Unser Profitester Axel Tschirne in Aktion: Die besten Resultate hat er mit dem Board in der Hand statt unter den Füßen erzielt. Cheater!

live & online

- Online-Modus für bis zu vier Skater, die sich auf einer Karte an wechselnden Aufgaben messen
- Party-Modus mit schnellen Trick-Wettbewerben für bis zu acht Mitspieler an einer Konsole nacheinander
- Ein Splitscreen-Modus fehlt ■ Download-Inhalte sollen folgen, was genau, ist noch nicht bekannt

kurz & knapp

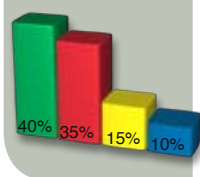
Hersteller | Activision
Entwickler | Robomodo
Preis | ab 100 Euro
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Grundsätzlich konventionell gestrickter Skateboard-Geschicklichkeitstest, aber mit einfallsreicher Steuerung.

das ist drin

- Üben
- Tricksen
- Verfeinern
- Losbrettern



TONY HAWK RIDE

Dein Wohnzimmer, dein Skatepark!

Wohin eigentlich mit dem Plastikzeug? Nachdem schon eine komplette »Rock Band«-Ausrüstung in der Ecke steht, sich kürzlich noch ein DJ-Controller dazugesellt hat, schlägt nun das nächste PVC-Gerät auf: Ein Skateboard-Controller. Richtig gelesen, »Tony Hawk Ride« wird auf einem 1,7 Kilogramm leichten und 70 mal 20 mal 3 Zentimeter großen Deck-Imitat gespielt. Erinnert an die Schwebreiter aus »Zurück in die Zukunft«. Vier AA-Batterien reichen für rund 25 bis 30 Stunden Betrieb; ein normaler Controller als Ersatz tut's nicht. Als Unterlage verbietet sich übrigens Parkett, das würde zerkratzt. Wir empfehlen eher unempfindlichen Boden, oder besser noch einen dünnen Teppich. Das schont dann auch die Nerven des Nachbarn in der Wohnung darunter, der sonst sicher irgendwann Amok läuft. Insgesamt macht die Hardware einen robusten Eindruck, das Knacken bei extremen Manövern und/oder schwergewichtigen Probanden hat im Testbetrieb jedenfalls nicht geschadet.

Mit diesem Teil also steuerst du deinen namenlosen Brett-Akrobaten aus der Third-

Person-Sicht, ziehst Tricks über Dächern und Autos ab, grindest auf Bordsteinen und Parkbänken, knackst Highscores und Geschwindigkeitsrekorde. Und, fühlt sich das authentisch an? Die fachmännische Antwort auf diese Frage liefert ein Experte: Axel Tschirne ist leidenschaftlicher Extremsport-Anhänger, testet Equipment für Burton und shredded seit 1988 fleißig Skateboards. Das Ganze fühlt sich an wie die ersten Versuche auf einem richtigen Rollbrett: wackelig und unbalanciert. Es braucht richtig Übung. Die passende Fußstellung herausfinden, das eigene Gleichgewicht mit dem Plastikboard in Balance bringen, sich an den Controller gewöhnen – vor dem ersten Erfolgserlebnis gehen 45 bis 60 Minuten an Training drauf. Als nützlich erweist sich die Video-Anleitung zum Mitmachen, wo einem Skater-Ass Paul Rodriguez Jr. die Basis-Steuerung verständlich beibringt. Auch Axel hat Schwierigkeiten: »Anfangs hab ich mich angestellt wie ein Reh beim Kacken. Aber ich hab's schnell verinnerlicht – und wage mich jetzt mal an den Fortgeschrittenen-Modus.« Einsteiger sollten mit dem »Casual«-Modus beginnen.

1



2



× Hals und Deck-Bruch...

...BEI PASSENDER MUSIK

Zu guter Skateboard-Action darf natürlich eins nicht fehlen: Der passende Soundtrack. Hier hat es sich Entwickler Robomodo nicht nehmen lassen, 57 lizenzierte Lieder aus der Alternativ- und Punk-Szene ins Spiel zu integrieren. Bands wie Greenday mit »Murder City«, NOFX mit »Just the Flu« oder die EBM-Ikonen von Nitzer Ebb mit »Kiss Kiss Bang Bang« sorgen für die richtige Untermalung. Ob neue Songs per Download-Inhalt einzug erhalten werden, konnte Activision zum Redaktionsschluss noch nicht sagen.



× Fünf Stunden mit dem...

SKATEBOARD-CONTROLLER

1 Das Kernstück von »Ride«: Der Skateboard-Controller. Steht fest auf dem Boden, kann in alle vier Richtungen leicht gekippt werden. Infrarot-Sensoren an jeder Seite erkennen Bewegungen, bringen das virtuelle Ego in Bewegung und werden für spezielle Tricks gebraucht.

2 Dann die ersten Trick-Versuche: Ein Tritt auf den Tail und das Board reißt die Nase hoch – Ollie! Für einen Kick-Flip braucht's schon mehr Übung: Board hochreißen und schnell 45 Grad nach links oder rechts drehen. Für einen Board-Grab einfach die Hand über den Sensor halten. Wer gute Tricks hintereinanderschaltet, der aktiviert den effektreichen »Signature Mode« und kassiert einen ordentlichen Bonus.

3 Die über 100 Tricks lernen, Techniken zu verfeinern und sich selbst beim Verbessern zuzusehen, das motiviert ungemein und macht so viel Spaß wie bei keinem anderen halbwegs aktuellen Skateboard-Game. Dafür ist's anstrengend. Das hier ist ein Sportspiel, wo wirklich mal Schweiß fließt.

Das Spiel in Zahlen

Das 12. Spiel der »Tony Hawk«-Reihe, das 1. Mal nicht von Neversoft entwickelt, 10 verschiedene Strecken, darunter Chicago und der Frankfurter Flughafen, 45 Minuten bis zur Eingewöhnung, 57 Lieder dienen als Soundtrack, 8 Spieler im Party-Modus, 4 im Online-Mehrspieler-Modus, 26 Erfolge.

Hier fährt der virtuelle Skater wie auf einer Schiene eine vorgegebene Strecke ab, muss sich nicht viel Gedanken

»Speedrun« musst du so schnell wie möglich eine Strecke abfahren, während bei »Trick« mit Tilt-, Kick-, Grab- und über 100 anderen Tricks so viele Punkte wie möglich erzielt werden wollen. »Challenge« wiederum nötigt zur Bewältigung vorgegebener Tricks: »Die Aufgaben sind nicht allzu schwer zu bewältigen«, findet Axel, »aber auf Dächern oder auf dem Flughafen zu brettern ist irre. Unterhaltsam!« Wer erfolgreich durch die Ortschaften brettet, schaltet neue Klamotten, Aufgaben und Level frei. Als Höhepunkt streut das Spiel Wettbewerbe mit Skate-Profis ein: Rodney Mullen, Lyn-Z Adams Hawkins und natürlich Skate-Gott Tony Hawk persönlich.

Dass sich das Ganze derart gut anfühlt, liegt an der perfekt funktionierenden Steuerung: Ein Gefühl für das Deck entwickeln, Techniken verinnerlichen und das eigene Können perfektionieren, das packt einen von der ersten Minute an und macht unfassbar viel Laune. Schade nur, dass bei der ganzen Controller-Optimierung weniger Zeit für einen ausgewogenen Umfang und hübsche Grafik geblieben ist. Zwar sind die Kulissen recht einfallsreich ausgestattet, die im Comic-Stil gehaltenen Figuren und Designs kommen aber detailarm rüber – läuft aber immerhin flüssig. Die Physik-Simulation? Nicht ganz realistisch, passt aber in das Spaß-Szenario. Und was meint Skate-Profi Axel? »Ich werde mir Ride auf jeden Fall holen. Toller Spaß für verregnete Tage«.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Profitester Axel Tschirne: Echt anspruchsvoll, ich gerate schon nach einer halben Stunde ins Schwitzen. Aber für mich als echter Skater so nah dran am echten Erlebnis, wie's nur eben geht. Ein echt starkes Sportspiel. Ich gebe 8,7

Tony Hawk Ride

GRAFIK

Bunt, flüssig, knallig, aber ziemlich detailarm

SOUND

Umfangreicher und angenehmer Soundtrack

STEUERUNG

Neu, innovativ und sie funktioniert!

Endlich wird das Wohnzimmer zum Skatepark; sofern man ein paar Schwächen bei der Ausstattung verschmerzen kann.

8.5 von 10

BAYONETTA

Wenn Action auf Sexappeal trifft, kommt das hier dabei raus: das neueste Werk der Erfinder von »Devil May Cry«.

kurz & knapp

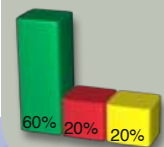
Hersteller | Sega
Entwickler | Platinum Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Action mit High-speed und massig Sexappeal.

das ist drin

- Action
- Kombos
- Engel
- Verschnaufpausen



Engeln den Hintern versohlen, Tugenden in den Arsch treten und dabei absolut verführerisch aussehen? Das ist das Fachgebiet von Bayonetta, einer Hexe aus dem Clan der Umbra. Bevor sie die Säbel zückt und das große Schnitzeln ernsthaft beginnt, legt das Introvideo nur den zarten Hauch einer Rahmenhandlung aus. Demnach erwacht die Schönheit mit ein paar wenigen Erinnerungsfetzen aus einem schier endlosen Tiefschlaf, um sich im Alleingang den himmlischen Heerscharen zu stellen. Dazu benötigt sie das »Auge der Welt«, ein magisches Juwel, das sich offenbar im fiktiven europäischen Stadtstaat Vigrid befindet. Warum, weshalb und wieso überhaupt, all das klärt sich im Spielverlauf.

Letzten Endes bildet die Handlung sowieso nur ein Feigenblatt für ein furioses Action-Spektakulum. Wer »Devil May Cry« kennt, weiß was ihn erwartet, schließlich ist Serienerfinder Hideki Kamiya auch bei diesem Werk federführend. Da überrascht es nicht weiter, dass erneut vollkommen überdrehte Tempo-Tempo-Tempo-Action im Vordergrund steht, von wilden Kamerafahrten spektakulär eingefangen.

Die Action wechselt oft wild zwischen der Welt der Menschen und zwei Paralleluniversen hin und her: Paradiso, dem Himmel, und Inferno, der Hölle. Das Ganze verschwimmt manchmal und uferd dann wieder in wilden Fantasie- und Traumszenen aus. Lässige Posen zwischendurch laden zum Durchatmen ein – und natürlich zum genaueren Blick auf Bayonettas scharfe Kurven: hautenges Kostüm, laszive Animationen, mit vier Knarren bewaffnet, zwei in den Händen, die anderen beiden an den hochhackigen Schuhen befestigt – ja, wo Bayonetta auftaucht, bleibt nur Sauerei übrig. Das Kampfsystem ist auf den ersten Blick angenehm simpel gestrickt: Mit der Y-Taste schlägt die Dame zu, die B-Taste ist für Tritte zuständig und mit der X-Taste werden die Pistolen und andere Schusswaffen ausgelöst. Wichtig auch die RT-Schultertaste, mit der Bayonetta feindlichen Angriffen gekonnt ausweicht. Wer im letzten Moment die Taste drückt, aktiviert die so genannte Hexenzeit. Dann bewegt sich alles um die Hexe herum nur noch in Zeitlupe, ideal also, um eine verheerende Kombo auszulösen. Und davon gibt

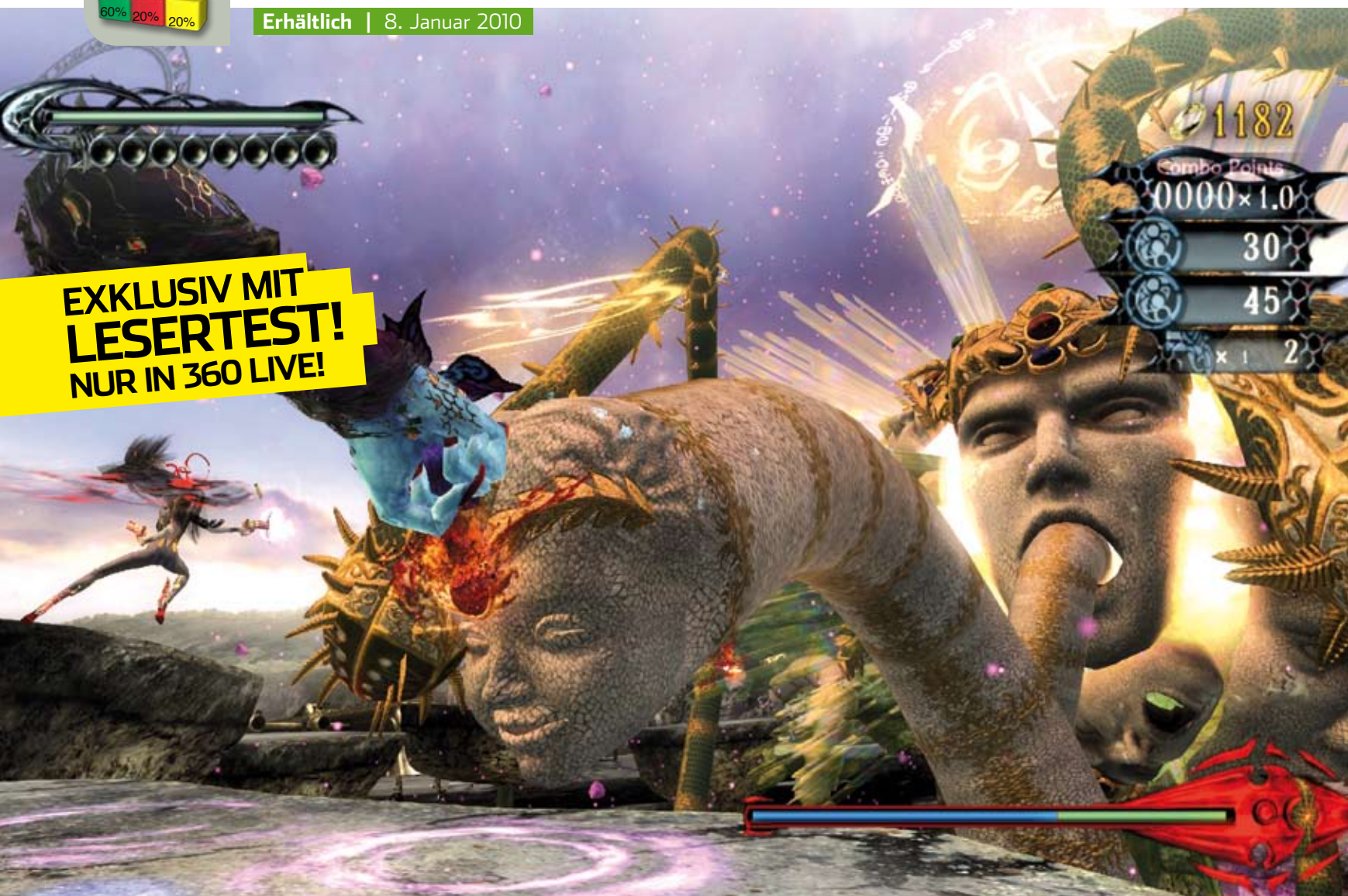


Wenn es hart auf hart kommt, funktioniert Bayonetta die Raketenwerfer zur praktischen Nahkampfwaffe um.

Stilvoll oder stillos?

- +** Tolles Kampfsystem, prima Präsentation, gelungener Soundtrack
- Kleinere Technikmacken, Schwierigkeitsgrad könnte besser ausbalanciert sein

**EXKLUSIV MIT
 LESERTEST!
 NUR IN 360 LIVE!**



Erhältlich | 8. Januar 2010



1



✱ Die Folterangriffe

TUT SCHON BEIM ZUSCHAUEN WEH

Mit erfolgreichen Angriffen füllt sich Bayonettas Magie-Anzeige. Ist sie voll, lässt die Hexe einen so genannten Folterangriff vom Stapel – einfach nur die Y- und B-Taste gleichzeitig drücken, schon geht's los. Dann tritt sie Engel in eine Eiserne Jungfrau, zermalmt sie unter ihrem eigenen Grabstein oder packt sie in eine Guillotine. Das klingt jetzt zunächst alles ziemlich schlimm, ist es aber gar nicht. Zwar wird mit Blut nicht gegeizt, das Ganze ist aber so überzeichnet, dass selbst Zartbesaiteten ein Grinsen übers Gesicht huscht. »Bayonetta« erscheint hierzulande übrigens komplett ungekürzt.

2



✱ Typische Szene

WILLKOMMEN IN VIGRID!

1 Nachdem sich Bayonetta am Bahnhof von Vigrid etwas umgesehen hat, trifft sie auf diesem kleinen Platz das erste größere Engels-Kommando. Mit einem lasziven Grinsen im Gesicht kämpft sie, nur um wenig später diesen unglückseligen Engel in die Eiserne Jungfrau zu kloppen.

2 Ist das Fußvolk erledigt, gibt sich dieser dicke Brummer die Ehre. Auch nicht weiter schwer. Wer im richtigen Moment ausweicht, aktiviert die Hexenzeit. Dann läuft alles in Zeitlupe, während Bayonetta sich weiterhin normal bewegen kann. Ideal für besonders verheerende Angriffe.

3 Neigt sich der Lebensbalken des Feindes dem Ende entgegen, ist's Zeit für die Klimax. Dann beschwört Bayonetta dieses Biest, das den Engel zwischen seinen Kiefern zermalmt. Später kommen auch noch andere Wesen zum Einsatz; etwa ein riesiges Krähending, eine Spinne oder ein Tausendfüßler.

3



live & online

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Demoversion auf dem Marktplatz verfügbar; unbedingt angucken, sind rund 15 Minuten feiner Spaß ■ Lediglich Punkte können hochgeladen und in diversen Ranglisten mit Freunden verglichen werden ■ 50 Erfolge, etwa für 20 Platinmedaillen in den Kämpfen

es mehr als genug. Wer ein bisschen herumexperimentiert, penetriert die himmlischen Heerscharen bald mit hunderten Schlägen, Tritten aus der Luft und riesigen Dämonenfäusten, beschworen aus der Hölle.

Dass man auch die Waffen getöteter Gegner flugs aufheben und einsetzen kann, bringt Vielfalt ins Spiel: Riesenaxt, Engelsbogen oder gar himmlische Trompete unterscheiden sich in Sachen Wirkung und Reichweite deutlich. Da ist für jeden Geschmack etwas dabei, findet auch Lesertester Thomas Weber. Er konnte das Spiel auf Einladung von Sega und 360 Live in München einen Abend lang Probe spielen – wer das auch mal will: Im Forum auf www.360-live.de laden wir regelmäßig zu solchen Veranstaltungen ein. Thomas meint: »Bayonetta spielt in einer unglaublich dynamischen Umgebung und hat ein geniales Kombosystem. Und die Steuerung ist trotz der Möglichkeiten ganz einfach.« Muss man eine Träne verdrücken, weil vom Feind übernommene Waffen nur begrenzt lang halten? Nein, denn ein Typ namens Rodin spendet Trost und Totschläger. Wer ihn in seinem Kaufmannsladen namens »Tore der Hölle« besucht, erhält Waffen aus den Tiefen der Hölle, Peitschen und dergleichen. Was Rodin dafür will? Heiligenscheine. Die nimmt Bayonetta getöteten Engeln ab, findet sie gelegentlich auch in Topfpflanzen und dergleichen. Wer außerdem noch goldene Schallplatten

mit Kirchenmusik sammelt und beim Höllen-Händler abliefern, erhält als Schankerl ganz spezielle Waffen. Apropos Heiligenscheine: Wie die in rauen Mengen den Bildschirm fluten, erinnert stark an die goldenen Ringe aus den »Sonic«-Spielen. Eine der vielen charmanten Anspielungen und Seitenhiebe auf japanisches Gamedesign. Wer drauf steht, wird allein schon durch solche Gags bestens unterhalten.

TEMPOREICHE ACTION

Das Gameplay? Bayonetta flitzt von Areal zu Areal, von Arena zu Arena, killt Gegner, zerstört magische Barrieren. Das vielseitige Kampfsystem, die ständig wechselnden Angriffstaktiken, die wahrlich atemberaubenden Höhepunkte, das sind die Gründe, warum einen das Ganze nicht mehr loslässt. Jede Begegnung wird durch eine klitzekleine Besonderheit aufgewertet. Das kann ein größerer Zwischengegner sein, ein Zeitlimit oder auch diverse Minispiele. Eine Motorradfahrt etwa oder eine reinrassige Schienen-Shooter-Passage, die Erinnerungen an Segas Arcade-Automaten »Space Harrier« weckt – wieder so eine Anspielung. Tja, und dann die Kreaturen: Die himmlischen Heerscharen strömen in dutzenden, ja hunderten Varianten das Bild. Das Design? Großartig, abwechslungsreich und oft völlig verblüffend! Wer bitte, außer völlig losgelösten

Japanern, kommt denn auf die Idee, deformierten Kreaturen aus rohem Fleisch Keramikmasken aufzupflanzen, die mal Bildnisse aus der Antike zum Vorbild haben, mal kindliche Putten-Gesichtszüge tragen? Nur um das ganze Design später komplett über Bord zu werfen, um Platz zu machen für Gegner mit eher maschinellen Zügen. Etwa fliegende Schlachtschiffe, die Bayonetta mit Raketen beharken. »Die langen Cutscenes sind zwar schön, aber auch etwas nervig. Gut, dass man die abbrechen kann«, kommentiert Thomas Weber. Ein weiteres Highlight sind die fünf Bossgegner, von denen vier in Form der vier Kardinaltugenden Lustitia, Fortitudo, Sapientia und Temperantia auftreten. Wesen, so groß wie ein Hochhaus. Jeder Kampf umfasst mehrere Stufen und Höhepunkte und bildet jeweils eines der insgesamt 14 Kapitel. Die XXL-Kämpfe sind weniger taktisch geprägt, sondern setzen eher auf flinke Reaktion. Die Schwachpunkte des Gegners werden schnell deutlich; also draufhalten, ausweichen, hüpfen, Salto, draufhalten, schnell, schnell, schnell! Wer nun aber nach dem Genuss der Demoversion vom Xbox-Live-Marktplatz glaubt, die darin vorkommenden riesigen Axt-Cherubim wären bereits ein Endgegner, liegt weit daneben!

Wer den Sieg in der Tasche hat, kann danach bei kurzen Zwischensequenzen verschnauften. Bayonetta, die sich auf dem Rücken eines riesigen Opfers reckt, nur



Ja, wir sind hier immer noch bei »Bayonetta« und nicht bei »Free Willy« auf Crack!



✕ Waffen einer Hexe

PEITSCHEN UND RAKETENWERFER

Das Waffenarsenal, das Bayonetta zur Verfügung steht, kann sich sehen lassen. Während sie anfangs noch mit Schlägen, Tritten und Schüssen gegen die himmlischen Heerscharen antritt, bekommt sie schnell ein zweihändiges Katana, eine Dornenpeitsche und Eisenklauen spendiert. Dafür ist ein Kerl namens Rodin in der Hölle zuständig. Bringt Bayonetta ihm beispielsweise eine goldene Schallplatte mit Kirchenmusik, lässt er in der Unterwelt eine neue Waffe herstellen. Dabei handelt es sich nicht nur um Nahkampf-, sondern auch Schusswaffen. Jawohl, Bayonetta muss nicht durchgehend mit den Knarren vom Spielbeginn herumlaufen. Später gesellen sich Schrotflinten und sogar ein Raketenwerfer hinzu. Gut also, dass sich der Spieler zwei Waffensets erstellen kann, zwischen denen man per LT-Schultertaste jederzeit wechseln kann. Neben ihren eigenen Tötungsinstrumenten darf die Dame sich aber auch bei ihren Feinden bedienen. Der einzige Nachteil: Auch wenn die guten Stücke beträchtlichen Schaden anrichten, halten sie meist nur wenige Schläge. Abschließend sollte noch erwähnt werden, dass jede Waffe ihre eigene Kombo-Liste hat. Das ist speziell für die Leute interessant, die das Spiel mehrmals durchspielen wollen.



Fallout 3

GAME OF THE YEAR EDITION

Erhältlich für PC, PlayStation®3 und Xbox 360° inklusive aller 5 Add-Ons

„Wenn Sie sich dieses Jahr nur ein Spiel kaufen, liegen Sie mit Fallout 3 absolut richtig. Einfach: „sehr gut“.“
Computer BILD Spiele

Bildschirmfotos der Serie Fallout © 2008 Bethesda Softworks LLC. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Softworks, Bethesda Softworks sind eingetragene Marken von Bethesda Softworks LLC. In den USA und in anderen Ländern ist die Marke "Bethesda Softworks" eine eingetragene Marke von Bethesda Softworks LLC. In den USA und in anderen Ländern ist die Marke "Bethesda Softworks" eine eingetragene Marke von Bethesda Softworks LLC. In den USA und in anderen Ländern ist die Marke "Bethesda Softworks" eine eingetragene Marke von Bethesda Softworks LLC.



Peitsche oder Zuckerbrot?!

- Neue Lego-Erlebnisse aus allen vier Filmen, fantastischer Koop-Modus, spaßiger Level-Editor, klasse Situationskomik
- Kamera zickt noch immer, Steuerung stellenweise unpräzise

Erhältlich | 19. November 2009

Das Spiel in Zahlen

Über 60 freispielbare Charaktere, fantasievolle Neuinterpretation des 4. Kinofilms, 3 Oberwelten für das Königreich des Kristallschädels mit insgesamt 18 Levels, je 1 Oberwelt für die 3 Vorgängerkspiele mit jeweils 6 Levels, maximal 2 Spieler im Offline-Koop-Modus.

live&online

■ Reines Offline-Vergnügen für einen oder zwei Spieler an einer Konsole, jedoch können die selbst gebauten Levels online anderen Spielern zur Verfügung gestellt werden ■ 50 Erfolge, zum Beispiel fürs hundertmalige Abfeuern einer Bazooka oder das Freispiel aller Charaktere und Fahrzeuge

kurz & knapp

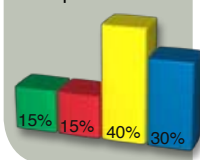
Hersteller | Activision
Entwickler | Traveller's Tales
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Charmant-witzige Action mit dem wohl putzigsten Harrison Ford seit es Lego gibt.

das ist drin

- Feodora
- Peitsche
- Spielzeugwelten
- Koop-Action

LEGO INDIANA JONES 2
DIE NEUEN ABENTEUER

Prügelparade mit Plastikpeitsche.

Noch immer mag Archäologie-Professor Henry »Indiana« Jones Jr. nicht in Rente gehen – und das trotz seines letzten und irgendwie nicht ganz so unterhaltenden Leinwand-Abenteuers »Das Königreich des Kristallschädels«. Zum Glück macht das Ganze in dieser spielbaren Fassung, also nach Umzug ins virtuelle Lego-Universum, sehr viel mehr Spaß als im Kino. Hier stecken nämlich ein weiteres Mal zahllose Ideen und witziges Gameplay drin und ergeben einen unübertrefflichen Unterhaltungswert für Jung und Alt, Groß und Klein. Das schaffen wohl wirklich nur die kleinen bunten Klötzchen aus Dänemark!

Also Konsole an, Peitsche raus und ab nach Peru. Dort wartet die geheimnisvolle Kristallbirne, die den Weg ins sagenhafte Goldland El Dorado weisen soll. Nicht nur einfach als Lego-Männchen, sondern als klötzchengewordenes Pendant des Kinohelden durchstreift der Spieler unzählige hübsche Kulissen und macht ob der vielen entdeckenswerten Kleinigkeiten große Augen. Laufen und springen, derlei Akrobatik bildet die Basis wie in jedem Action-Abenteuer. Schiebe- und Schalterrätsel dienen der Auflockerung, genauso wie haufenweise Gegner: russische Schatzjäger, Buschkrieger und Tempelwächter in lustigen Varianten. Die Angreifer werden dank der vorteilhaften Third-Person-Draufsicht und Indys schlagkräftiger Argumente aber schnell zerlegt: Ausgepeitscht, erschossen oder von der Klippe gestürzt, zerfallen die

Lego-Feinde in dutzende Klötzchen – immer wieder ein hübscher Anblick. Zurück bleiben Gold, Verkleidungen oder Waffen, an denen sich der Professor nach Herzenslust bedienen kann. Dank der kinderleichten Steuerung beherrscht man Indys Bewegungen schon bald aus dem Effeff: Springen per A-Taste, peitschen, hauen oder werfen per X-Taste, Waffen wechseln mit dem B-Knopfchen – passt! Alles andere, zum Beispiel die Kameraführung, übernimmt das Spiel, was jedoch nicht immer von Vorteil ist. In schmalen Gängen und Ecken zieht die Kamera nicht mit, die Figur verliert sich hinter einer Wand oder stürzt in den Abgrund. Schade, denn am selben Problem krankte schon der Vorgängertitel. Trotzdem ist es ein Fest, frei Schnauze durch die bunten Umgebungen zu wandern, die Lego-Bäumchen und Klötzchen-Gebäude einstürzen zu lassen und kleine Geheimpfade zu entdecken.

Wie schon der Vorgängertitel »Die legendären Abenteuer« ist auch »Lego Indiana Jones 2« auf kooperatives Gameplay ausgelegt, denn Dr. Jones ist stets in KI-Begleitung unterwegs. Deren Rolle kann jederzeit ein Mitspieler übernehmen, indem er die Start-Taste auf dem zweiten Controller drückt. Dazu zählen unter anderem der Kollaborateur Mac, der junge Mutt oder Professor Oxley, die genau wie Indy alle eigene Spezialfähigkeiten besitzen. Während Jones mit seiner Peitsche Feinde fesseln und hinter sich her schleifen, über Abgründe hangeln und Tore





1



* Raus aus der Uni...

...REIN IN DIE OBERWELT

In »Lego Indiana Jones 2« sind fast alle Abschnitte von Anfang an verfügbar. Und zwar deshalb, weil sie in einem »Oberwelt« genannten Areal in verschiedenen Gebäuden auf ihre Bezwingung warten. Betritt der Spieler zum Beispiel eine Lagerhalle, teleportiert ihn das Spiel in ein Warenlager-Level. Insgesamt drei Oberwelten umfasst die Geschichte um »Das Königreich des Kristallschädels«, darunter ein weitschweifiges Militärgelände und ein kleiner Teil von Chicago. Wer die Augen offen hält, entdeckt übrigens in der Oberwelt, genauso wie in der Universität aus dem Vorgänger, viele kleine Geheimnisse und Schätze, wie beispielsweise Goldmünzen. Die können wieder fürs Freischalten neuer Charaktere benutzt werden oder zum Kauf eines mobilen Untersatzes: Dreiräder, Kamele und sogar Feuerwehrautos stehen zur Wahl.



2



* Das ist neu!

SPEZIALFÄHIGKEITEN UND LEVEL-BAUKÄSTEN

1 Im völlig neuen »Builder«-Baukasten dürfen Bauherren zum ersten Mal selbst Hand an die bunten Plastik-Bausteine anlegen. Aus einem umfangreichen Lego-Repertoire erschaffen die Spieler eigene Welten, stellen sie online anderen Spielern zur Verfügung und durchforsten sie selbst allein oder zu zweit. Auch können Konstrukteure eine Story-Funktion integrieren und so ganz eigene Abenteuer entstehen lassen.

2 Ein neuartiger, dynamischer Splitscreen soll dafür sorgen, dass im Vergleich zum Vorgänger weniger Abstürze durch fehlende Weitsicht passieren. Sobald sich die Spieler zu weit voneinander entfernen, teilt sich im Mehrspieler-Modus der Bildschirm. Prinzipiell eine gute Idee, nur führt die abrupte Trennung wegen des kleineren Sichtfeldes auch nicht seltener zu tödlichen Stürzen.

3 Indys Peitsche hat dazugelernt: Von nun an kann Dr. Jones mit seinem Lederriemen Feinde anvisieren, einwickeln und entweder hinter sich herziehen oder sie huckepack nehmen und einen Abgrund hinunterbefördern. Klappt übrigens auch mit Teamkame- raden, die mal wieder nicht Folge leisten! Leider ist man während des Ziels komplett ungeschützt und kann Angreifern nicht ausweichen.

3



öffnen kann, müssen seine Helferlein zum Beispiel kaputte Maschinen reparieren, Zielscheiben umschießen oder Fahrzeuge lenken. Ein Zusammenspiel der einzelnen Fähigkeiten ist dabei zur Lösung der Rätsel unerlässlich und bietet genau deswegen so fesselnde Mehrspieler-Unterhaltung. Auch in vielen Endgegner-Kämpfen kommt es auf das Miteinander an: Den fieson Oberst Dovchenko mit seinem eigenen Flammenwerfer zu grillen oder einen riesigen Schwarm Lego-Ameisen zu bezwingen, das weckt Teamgeist! Ein bisschen schade sicherlich, dass der Begleiter zwingend vor der gleichen Konsole sitzen muss. Ein onlinefähiger Mehrspieler-Modus wäre als Alternative mehr als willkommen gewesen.

Die aus dem ersten Teil bekannte Universität, von der aus Dr. Jones seine Reisen in aller Herren Länder antritt, wird diesmal zu einer »Oberwelt« getauft. Ansammlung von Gebäuden. Hinter jedem Bau verbirgt sich ein Level. Prinzipiell sind so alle Missionen von Beginn an zugänglich, jedoch sind nicht alle sofort und gleich komplett lösbar. Einige sind durch kleinere Rätsel gesperrt, die man erst später mit dann gefundenen Gegenständen lösen kann. Für andere Levels benötigt man die speziellen Fähigkeiten eines Charakters, den man erst freispielen muss. Und das passiert nicht selten bei über 60 Figuren! So freut man sich jedes Mal aufs Neue, wenn ein neuer Spielabschnitt nach langem Warten begehbar ist und man neue Areale entdecken darf. Das Spiel gibt einem entsprechende Tipps, wo wann was erledigt

werden kann. Gut so. Wer endlich die insgesamt drei Oberwelten von »Königreich des Kristallschädels« gemeistert hat, darf sich danach über drei Bonus-Welten freuen: Je eine gibt's zu den alten Kinofilmen »Jäger des verlorenen Schatzes«, »Der Tempel des Todes« und »Der letzte Kreuzzug«. Und dabei hat Lucasarts nicht einfach bewährte Herausforderungen aus dem Vorgänger-Spiel kopiert: Hier gibt es neue, nachspielbare Szenen aus den Leinwandstreifen, die es noch in keinem »Lego Indiana Jones« zu sehen gab. Etwa eine Hatz durch Shanghai oder eine Verfolgungsjagd mit Shorty. Dadurch lohnt sich auch für diejenigen die Anschaffung, die »Die legendären Abenteuer« bereits verschlungen haben. Tolle Beigabe. Dasselbe Lob gebührt der witzig-charmanten Inszenierung der gerenderten Zwischensequenzen. Selbst ohne die feine deutsche Sprachausgabe bleibt dank Lego-Indy und Co. kein Auge trocken. Die Situationskomik ist einfach mitreißend und nimmt den Film wieder einmal ganz schön aufs Korn. Doch auch Nicht-Kenner des Streifens dürfen angesichts der skurrilen Mimik und Gestik den einen oder anderen Lacher ausstoßen. Da stört es wenig, dass die Entwickler auch ihre eigene Fantasie sprießen ließen und für das Game ein paar Szenen und Charaktere hinzugegedichtet haben, die es im »Königreich des Kristallschädels« gar nicht gibt. Das hier wird jedenfalls Lego- und Indy-Fans gleichermaßen begeistern – und zwar schon ab dem Titelbildschirm mit seiner Ohrwurm-melodie: Dä-dä-dä-dä-dä-dä, dä-dä-dä!

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Für mich als großer Indy-Fan ist natürlich auch die Lego-Reihe Pflichtprogramm. Vor allem der einzigartige Charme und der großartige Humor der Plastikmännchen – ganz großes Kino! Viel besser als der vierte Film. Ich gebe 8,7

Lego Indiana Jones 2

GRAFIK

Sieht auch ohne massig Texturen super aus

8

SOUND

Dä-dä-dä-dä-dä-dä! Los, mitwippen!

9

STEUERUNG

Manchmal etwas unpräzise, aber besser als im Vorgänger

7

Witzige Neuerungen gepaart mit dem Charme der Vorgänger. Top, vor allem für gesellige Schatzjäger.

8.0

von 10

LEGO ROCK BAND

Diese Klötzchen rocken ab!

kurz & knapp

Hersteller | Warner Bros. Interactive **Entwickler** | Harmonix **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Musik **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 27. November 2009

Was tut man nicht alles, um Abwechslung in den Einheitsbrei der Musikspielbranche zu bringen? Activision versucht's mit »DJ Hero«, Warner Bros. setzt hingegen auf die Beliebtheit und den Charme der dänischen Lego-Klötzchen – und macht viel richtig. Das solide Grundprinzip von »Rock Band« wird beibehalten: Mit den Plastik-Instrumenten vertikal ablaufende Notenserien nachklappern. Doch zupfen keine Comic-artigen Rocker an den Saiten, sondern peppige Lego-Figürchen. Sieht knuffig aus und unterhält im Story-Modus durch die fantastische Situationskomik, die auch ohne Sprache auskommt.

Neben frischen Songs wie »So What« von Pink oder »The Final Countdown« von Europe machen die neuen Herausforderungen Laune: Anstatt nur Punkte zu scheffeln, müssen mit der Macht der Musik Gebäude zum Einsturz gebracht oder mit dem »Ghostbusters«-Lied Geister vertrieben werden. Nette Idee, die einfach Spaß macht. Der Schwierigkeitsgrad gibt sich familien- und einsteigerfreundlich, unterfordert echte »Rock Band«-Veteranen aber gnadenlos. Ansonsten eine schöne Ergänzung der Musikspielesammlung.

Sabine Vogel



Wertung

Leichte, aber auch spaßige Rock-Unterhaltung für die ganze Familie.

7.8 von 10

Erhältlich | 23. Oktober 2009



Sammelfieber oder Langeweile?

- +** Gute Präsentation, passable Grafik, komplett auf Deutsch, netter Storymode
- Öde Kämpfe, kitschige Musik

BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

Der Thron-Folger von Pokémon und Yu-Gi-Oh!

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Now Production **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Strategie **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Kurz gesagt** | Das Game zur Brettspiel- und Anime-Reihe

Was, du kennst die Bakugans nicht? Diese kleinen Plastikkugeln, die sich blitzschnell in kampflustige Bestien, Roboter und Dämonen verwandeln? Kein Wunder, zumindest sofern du über zwölf Jahre alt bist. Denn tatsächlich handelt es sich dabei um den größten Spielzeug-Sammel-Wahnsinn, der seit »Pokémon« und »Yu-Gi-Oh!« aus Japan zu uns rüberschwappt. Als einer von 16 halbstarke Charakteren schmeißt man seine Bakugan-Kugel in die Arena und ruft zum Kampf auf. Den Rahmen bildet eine kindgerecht erzählte Story, die zum Sammeln von

weiteren Bakugans motiviert; als Alternative steht ein Versus-Modus auf dem Plan, wo man gemeinsam gegen die KI oder allein gegen drei Freunde antritt – allerdings nur offline an einer Konsole und ohne geteilten Bildschirm.

Die Kämpfe? Rundenbasiert: Jeder schmeißt bis zu drei Bakugans auf das Spielfeld und versucht damit eine der zuvor verteilten Magnetkarten zu treffen. Landen zwei verfeindete Monster auf derselben Karte, kommt's zum Kampf. Jeder Spieler kann jetzt mit seinen Torkarten den Angriffswert seines Monsters steigern. Sind beide bereit, meldet sich eines von drei Minispielern zu Wort: simple Reaktions- und Geschicklichkeitstests, kaum der Rede wert. Die Punkte wirken sich auf die Statistik des eigenen Angreifers aus. Der eigentliche Kampf enttäuscht. Die zwei Kontrahenten rennen ineinander, derjenige mit dem höheren Wert gewinnt die Runde, fertig. Selbst Fans der Reihe werden sich vom effektiv gemachten Drumherum nicht blenden lassen: Hier steckt viel Bakugan drin, aber wenig Gameplay.

Jan Heinrich



Wertung

Komplett auf Deutsch und auch sonst stilischer für jüngere Zielgruppe umgesetzt.

3.9 von 10



BAND HERO

Kuschelrock lässt grüßen.

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Neversoft **Preis** | ab 70 Euro (ab 200 Euro mit Instrumenten) **Genre** | Musik **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 3. November 2009

Was genau will Activision mit »Band Hero« eigentlich bezwecken? Eben diese Frage stellt man sich, sobald man alleine oder mit bis zu drei Mitspielern zu Plastikklappern, Mikrofon und Drumsticks greift und die ersten paar Lieder des neuen Musikspiel-Ablegers durchdaddelt. Optisch steckt dahinter zweifellos ein »Guitar Hero 5«, mit den gleichen Modi und Möglichkeiten. Doch echte Rocker fühlen sich hier wie im Leder-Outfit auf einem Britney-Spears-Konzert. Die Songliste mit 65 Liedern ist mit Chartstürmern wie Taylor Swifts »Love Story« oder Nelly Furtados »Turn off the Light« sehr leicht gehalten.

Kein Wunder, dass da auch der Schwierigkeitsgrad einen ordentlichen Satz nach hinten macht. Gitarren-Softies müssen zudem keine Angst mehr vor Bühnen-Versagen haben: In den meisten der sechs Modi ist ein Ausscheiden unmöglich. Für herausforderungsscheue Partymäuse nicht schlecht, alle anderen lachen drüber und werfen lieber »Guitar Hero 5« ein. Es sei denn, sie nehmen 200 Euro in die Hand und greifen das verbesserte Instrumenten-Set ab. Das gibt's leider nur zusammen mit diesem Spiel.

Sabine Vogel

Wertung

Fürs gleiche Geld bekommt man mit »Guitar Hero 5« deutlich mehr geboten.

7.2 von 10

LIPS: NUMBER ONE HITS

One Hit Wonders zum Nachsingen.

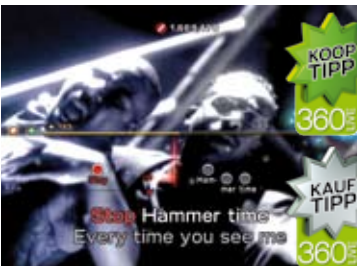
kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Linis **Preis** | ab 35 Euro (ohne Mikros) **Genre** | Musikspiel **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 9 Jahren **Erhältlich** | 23. Oktober 2009

Microsofts »Sing Star«-Verschnitt »Lips« geht in die nächste Runde. Diesmal im Programm: 40 mehr oder weniger bekannte Nummer-Eins-Hits aus vierzig Jahren Musikgeschichte. Darunter »Viva La Vida« von den Brit-Popern Coldplay, »U Can't Touch This« von Rap-Prediger MC Hammer und »Hey Baby« von Ballermann-Beschaller DJ Ötzi. Wem die Auswahl nicht reicht, lädt 137 weitere Titel zum Preis von je 1,86 Euro via Xbox Live. Der mitgelieferte Code für drei Download-Pakete mit je fünf Songs ist aber eher durchschnittlich. Schade drum.

Zum Preis von 55 Euro trotzdem eine runde Sache, denn die Stimmerkennung funktioniert prima, die Einbindung eigener Songs wurde weiter optimiert und die Spielmodi »Kuss« und »Zeitbombe« sowie das Freispiel von Avataren-Outfits machen Laune. Ein Extra-Lob – sofern man sich denn dafür entscheidet – für die beiden hochwertigen, bewegungssensiblen und mit anderen Musik-Spielen kompatiblen Funkmikrofone im Deluxe-Paket. Kostet dann halt 55 statt 35 Euro.

Sönke Siemens



Wertung

Wer das erste »Lips« noch nicht kennt, greift bedenkenlos zu.

8.1 von 10

Erhältlich | 11. November 2009



DRAGON BALL RAGING BLAST

Kamehame-Ha! Die Dragon-Ball-Jäger sind wieder da!

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Namco Bandai **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Kampf **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Kurz gesagt** | Wahnwitzig schneller Prügel-Spaß mit den Helden der Anime-Serie.

Und wieder feiern die Raufbolde der beliebten »Dragon Ball«-Saga ihr alljährliches Stelldichein auf der Konsole. Dabei bleibt das wesentliche Beat-them-Up-Gameplay im Vergleich zum Vorgängertitel »Burst Limit« nahezu unverändert. Umfang und Ausstattung legen allerdings zu. Immer noch steigen alle bekannten Serien-Köpfe paarweise in die Arena, um sich mit Martial Arts, Feuerbällen und Energiestrahlen gegenseitig in die Erdumlaufbahn zu schießen. Egal, ob nun Son-Goku, Gohan oder Fieslinge wie Dr. Gero, Zarbon und Vegeta – sie alle

haben übermenschliche Kräfte, weshalb ihre Angriffe oft ganze Bergkuppen in Staubwolken verwandeln. Das alles ist in feinstem Comic-Stil gebührend in Szene gesetzt und optisch verdammt nah dran an der Original-Anime-Serie.

Und das Beiwerk lässt sicherlich jedes Fan-Herz höher schlagen: Alle 42 kampfgeübten Charaktere der Serie stehen zur Wahl, außerdem ein Story-Modus mit 115 Begegnungen, neun Endloskampfrundungen und fünf verschiedene Mehrspieler-Modi. Außerdem kann von jedem der Charaktere in drei verschiedenen Speicher-Slots die Statistik angepasst werden. Dennoch: Für Genrekennner ist das Kampfsystem zu oberflächlich, stumpfes Button-Mashing reicht oft zum Sieg. Und wenn sich im Einzelspieler-Modus die Kämpfe auch in die Luft verlagern, nimmt einem die störrische Kamera oft jegliche Übersicht. Komisch, denn bei Versus-Kämpfen im Splitscreen-Modus an einer Konsole leistet sie akkurate Arbeit.

Jan Heinrich



Wertung

Flotte und umfangreiche Anime-Action mit Gameplay-Defiziten

6.4 von 10



SCENE IT? GANZ GROSSES KINO!

Wo ist die Grafik? Fragt das anspruchsvolle Filmquiz.

kurz&knapp

Hersteller | Warner Bros. **Entwickler** | Krome Studios **Preis** | ab 36 Euro **Genre** | Quiz **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 27. November 2009

Was trägt »Der Pate« Vito Corleone in der rechten Smokingtasche? Ein rotes Seidentuch. Bis zu vier Ratefüchse beantworten durch rechtzeitiges Antippen der Schultertasten rund 2800 solcher Fragen aus den Bereichen Action, Comedy, Thriller und Science-Fiction. Tipp: die Draufhau-Buzzer aus dem letzten »Scene it« rauskramen, das »Kino«-Update gibt's nämlich leider nur ohne. Beobachtungsgabe und Fachwissen sind gefordert, um etwa die Filme »The Sixth Sense«, »Signs«, »Das Mädchen aus dem Wasser« und »The Happening« chronologisch zu ordnen. Hart wird's, wenn 60er-Jahre-Schinken wie »Dr. Schiwago« in den Fokus rücken.

Zudem nervt der Pixelmoderator, der offenbar in der 8-Bit-Ära hängen geblieben ist: Von Mimik, Gestik und Betonung ist nichts zu merken. Toll hingegen die 25 abwechslungsreichen Rätsel-Varianten: mal gilt es Details in Filmschnipseln zu erhaschen, dann Kinoszenen zu erkennen, die mit Comic-Figuren nachgestellt werden. Anagramme erraten ist kinderleicht, andere Rätsel sind bockschwer. Macht Spaß in einer geselligen Runde beinhardter Cineasten.

Benjamin Kratsch

Wertung

Unterhaltsames Filmquiz; anspruchsvoll, aber wenig Fragen und antike Technik.

7.3 von 10

360 LIVE COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	IL-2 Sturmovik, Magna Carta 2	Sam & Max Season 2, Axel & Pixel	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

IMMER NOCH SUMMER SEASON?

Es hat ein Ende!

Der erste Schnee ist bereits gefallen, da wundert es, dass bis Mitte Oktober die Summer Season von »Call of Duty 4« noch im vollen Gange war. Letztendlich hat sie aber ihr Ende gefunden und ein Team hat sich den Pokal geschnappt. Erstmals wurde die Season mit dem »Pro Mod«-Regelwerk ausgetragen. Das bedeutet, dass komplett ohne Waffenaufsätze, einem bestimmten Waffenlimit, festen Perks und einem vorgegebenen Kartenpool gespielt wird. Durch die vergangene Spring Season waren die Teams von Warriors of Hell und der Dynasty Crew bereits qualifiziert. Die

» Und jetzt kann die Winter Season wirklich kommen! «

weiteren sechs Plätze wurden dann in drei Qualifikationscups vergeben. Einen klaren Favoriten hat es diesmal nicht gegeben, außer vielleicht WoH.COD4, die bereits in der Winter Season 08 und der Spring Season 09 einen Sieg für sich verbuchen konnten. Letztendlich schnappte sich jedoch Dynasty Crew.CoD den Pokal. Auf Platz zwei und drei folgten dann H2k.SPAM und mythiX.Classic. Wie immer: Gratulation an alle Sieger! Und jetzt kann die Winter Season wirklich kommen!



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke SERVERFRUST

Ich bin mir gerade nicht sicher, ob ich es an dieser Stelle schon mal erwähnt habe: Ich möchte auch für Konsolen dedizierte Server haben, und zwar standardmäßig. Das Ganze hätte für Zocker nur Vorteile. Der offensichtlichste? Kein Spieler muss ein Onlinespiel hosten, stattdessen wird das von einem Server erledigt. Momentan ist bei einer Mehrspieler-Session in aller Regel ja die Konsole für die Gesamtsteuerung des Datenstromes verantwortlich, auf der der Gastgeber bzw. Host eine Partie eröffnet hat. Wenn der aber eine schlechte DSL-Leitung hat, leiden alle Mitspieler. Bei dedizierten Servern wäre das anders. Da gibt's viel weniger nervige Latenzen, also ungewollte Ruckler, weil die Daten zu langsam befördert werden. Leider hat die Industrie in letzter Zeit mal wieder bewiesen, dass ich mir diesen Wunsch wohl abschminken kann.

PC-Spieler werden es sicher mitbekommen haben: »Modern Warfare 2« unterstützt auch dort keine dedizierten Server mehr. Die Beweggründe sind klar: Ein Jahr später steht sowieso das nächste »Call of Duty« im Laden. Da braucht das Spiel keine Langlebigkeit. Schade eigentlich, denn wenn diese gegeben wäre, würde auch der Hersteller davon profitieren. Wenn ich heute »Battlefield 2« auf dem PC starte, gut fünf Jahre nach Erscheinen, finde ich noch immer zahlreiche prallgefüllte Server. Wer jetzt meint da wären nur noch Veteranen online... weit gefehlt! Neben einigen Vollprofis tummeln sich auch jede Menge Einsteiger. So könnte es überall aussehen, was bedeuten würde, dass sich ein Spiel selbst Jahre nach dem Release immer noch gut verkauft.

Der zunehmende Matchmaking-Wahn sorgt aber noch für weiteren Ärger, zumindest bei mir. In ein

gutes Spiel reinzukommen, ist oftmals Glückssache. Mal ist die Verbindungsqualität unter aller Kanone, mal die Mitspieler, dann wieder beides miteinander kombiniert. Da fällt es stellenweise auch schwer, gescheite neue Leute kennen zu lernen. Werden dedizierte Server unterstützt, bei denen Clans etwa ihre eigenen Server stellen können, besteht die Chance schon eher, eine gute Gruppe motivierter Spieler zusammenzulegen. Hoffentlich überdenken die Hersteller ihre Strategie!



BIO

NAME/ Nicholas Buracas
SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und pocht noch immer auf dedizierte Server.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Krabby vom Clan
Lords of War



NAME | Christian Voss **ALTER** | 22 **BERUF** | Industriekeramiker
WOHNORT | Helmarshausen **AUFGABE IM CLAN** | Clan-Leader **WEBSEITE** | www.low-360.de

360 Live: Wie kam der Entschluss zur Clan-Gründung?

Christian Voss: Vor der Gründung war ich in zwei verschiedenen Clans tätig, wo es leider nicht so gut gelaufen ist. Deshalb beschloss ich, einen Clan nach meinen eigenen Vorstellungen zu gründen. Ich sprach damals mit zwei meiner jetzigen Mitglieder über die Grundlagen. Wir wollten es einfach mal ausprobieren, um uns mit anderen zu messen. Also beschlossen wir, einen Hessenclan aus der Taufe zu heben. Da wir aber am Ende nur vier Leute aus Hessen waren, überlegten wir uns eine andere Herangehensweise. Namen rollten über den Tisch und am Ende fiel der Name Lords of War, der uns allen gefiel und zu uns passte. Somit beschlossen wir einen Neuanfang zu machen. Es war einfach der Reiz, ein Projekt zu starten, von dem wir eigentlich kaum Ahnung hatten. Aber wir hatten ja nichts zu verlieren.

360 Live: Was ist für euch das Wichtigste an einem Clan?

CV: Das Wichtigste für uns ist die Freundschaft, gemeinsam Spaß haben am Zocken. Aber auch das Gefühl zu haben, dass man die Leute, mit denen man per Headset spricht, schon jahrelang kennt. Wenn das alles passt, kann auch der Erfolg kommen. Aber vorher muss man mit Leuten zusammenarbeiten, auf die man sich verlassen kann und von denen man weiß, dass sie genau die gleichen Ziele im Clan haben wie du selbst.

360 Live: Wie würdet ihr einem Nicht-Clan-Spieler eine Mitgliedschaft schmackhaft machen?

CV: Wir suchen natürlich gute Leute. Allerdings ist es leichter, einen Spieler besser zu machen, als seinen Charakter zu verändern. Wenn wir einen Nicht-Clan-Spieler finden, der uns gefällt, laden wir ihn sofort zum Spiel ein und vielleicht sogar zum Training. Wir haben Spieler, die bei Consoles spielen, Spieler, die nicht so oft online kommen und eher in keiner Liga vertreten sein möchten. Und dazu kommt noch, dass wir Spieler von 18 bis 44 Jahren haben. Man merkt also, bei uns ist alles dabei. Ganz egal, ob man Spaß haben möchte und nur gelegentlich zockt oder Spaß haben möchte und gleichzeitig Erfolge sammeln will. Wir bieten zweimal pro Woche ein Training an, eine eigene Homepage, Consoles-Auftritte und natürlich viele Matches und Spaß!

360 Live: Was haltet ihr von der Consoles Sports League?

CV: Wir sind ja selbst in der CSL vertreten und das wären wir ja nicht, wenn wir von ihr nichts halten würden. Es ist eine Liga, in der man alle unterschiedlichen Spiele spielen kann. Der Aufbau ist leicht verständlich und auch gut für Einsteiger gemacht. Wir sind noch nicht lange in der CSL, aber mein erster Eindruck ist eher positiv, mal sehen, wie sie sich noch entwickeln wird.



✖ Dashboard Update

TOTAL VERNETZT

Jetzt ist es also da, das Dashboard-Update, das wieder mal ein paar komplett neue Features mit sich bringt. Speziell für Leute, die gar nicht genug davon kriegen, das eigene Privatleben vor Gott und der Welt auszubreiten. Wer also sein Facebook-Profil nicht immer nur vom unbequemen Bürostuhl via PC aktualisieren will, darf das von nun an über seine Lieblingskonsole erledigen. Gleich eines vorweg: Empfehlenswert ist definitiv eine USB-Tastatur oder das 360-Messenger-Kit, denn über die Software-Tastatur grenzen bereits kurze Texte an wahre Geduldsproben. Ansonsten ist das Ganze wunderbar übersichtlich gehalten und leicht zu bedienen. Angenehm: Fotos werden auf Wunsch schön auf Vollbild skaliert und sehen dafür auch gut aus. Wer auf den Kram steht, darf sich also freuen. Gleiches gilt für die Twitter-Funktion. Einfach mit seinem Account einloggen und loszwitchern. Damit der kleine Bruder keinen Mist mit dem Account anstellt, ist das Auto-Speichern des Passworts nicht

möglich. Eigentlich sinnvoll; aber wer seine Konsole alleine nutzt, könnte irgendwann davon genervt sein. Apropos genervt: Musikfreunde müssen stark sein. Denn anders als 360-Besitzer in England oder den Vereinigten Staaten bekommen wir hierzulande den Streaming-Audio-Socialnetwork-Mix LastFM erst im Frühjahr zu hören. Also nicht wundern, wenn der Service momentan noch nirgends zu finden ist.

Weitere kleinere Neuerungen: der Videomarktplatz heißt jetzt »Zune-Videomarktplatz« – anderer Name, gleiches Programm. Microsoft will wohl Werbung machen für seinen Mediaplayer namens »Zune«. Außerdem bekommen Musikspleie ihren eigenen Marktplatz. Kann man nur gutheißen, weil das die Übersicht spürbar steigert. Einige nette neue Features also, zumindest für alle, die damit etwas anfangen können. Wer mit seiner Konsole aber sowieso nur spielen will, dem kann das herzlich egal sein. Grund zur Beschwerde gibt's keine. Ist schließlich alles umsonst.



✖ TURNIER-BERICHT

PES 2010

Electronic Arts' Fußballspektakel »FIFA 10« hat bereits die Herzen aller Kicker erobert. Inzwischen legt auch »PES 2010« nach. Nachdem die Vorjahres-Versionen in der Consoles Sports League einen eher schweren Stand hatten, soll der diesjährige Teil durchstarten. Klar also, dass da eine 1-on-1-Ladder zum Anfang nicht fehlen darf. Natürlich sind auch noch weitere Wettbewerbe geplant. Genauere Infos folgen in den kommenden Monaten.

NEED FOR SPEED SHIFT

Die quietschenden Reifen sind bereits jetzt zu hören: In der Consoles Sports League startet eine Challenge mit Electronic Arts' neuestem Racer. Auf insgesamt acht Rennstrecken, von London bis hin zu Laguna Seca, dürfen Hobby-Rennfahrer dann ihr Bestes geben. Als Besonderheit fällt der Nordschleife die Rolle der Entscheidungsstrecke zu. Für die ersten drei Platzierungen winken neben Ruhm und Ehre auch Sachpreise wie das Wireless Racing Wheel und Microsoft Points, die Sieger gibt's voraussichtlich im nächsten Heft.

IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY

Preis | 800

Hersteller | 505 Games

Wer alle Missionen des Spiels durch hat, darf sich seit Anfang Oktober über neue Einsätze freuen. Insgesamt sechs neue Einzelspieler-Aufträge stehen zum Download parat. Länge und Qualität stimmt, die Aufteilung über die sechs Kriegsschauplätze des Hauptspiels bringt Abwechslung ins Paket. Wer also neue Flugstunden braucht, kann die 800 Punkte gerne investieren.



MAGNA CARTA 2

Preis | 400

Hersteller | Namco Bandai

So richtig gewöhnen können wir uns an die Download-Pakete für Japano-Rollenspiele ja nicht. Zumal sie selten wirklich empfehlenswert sind. Das hier ist auch so ein Fall. Für 400 Punkte – also knapp 5 Euro – gibt's 12 brandneue Waffen, also für jeden der sechs Spielfiguren zwei Exemplare. Dazu gesellen sich drei Zwischensequenzen, die die Helden von einer eher witzigeren Seite zeigen sollen. Ist ja alles schön und gut, aber warum haben es die Sachen nicht schon ins Hauptspiel geschafft oder werden wenigstens als kostenloser Download bereitgestellt?



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

LIVE ARCADE TOTAL

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

SAM & MAX SEASON 2

Preis | 1600 **Hersteller** | Telltale Games **Schwierigkeit** | mittel

Seit einer Weile ist die zweite Staffel zum Point-and-Click-Abenteuer »Sam & Max« auch auf Xbox Live Arcade zu haben. Diesmal schlägt es den kleptomatischen Kötter Sam und das psychotische Hasen-Ding Max in insgesamt fünf Episoden, unter anderem auch in die Hölle. Am Gameplay hat sich nichts verändert: Mit dem rechten Analogstick bewegt man einen Mauszeiger über den Schirm, per Tastendruck bewegt sich Sam über den Schirm, quatscht mit anderen Figuren oder packt Gegenstände ein. Auch diesmal sind wieder kleinere Kombinationsrätsel angesagt, die jedoch abermals fast schon zu leicht sind. Aber egal: Erneut sind die Dialoge eine Wucht und sorgen für zahlreiche Lacher. Die Figuren sind schräg und Kenner der ersten Staffel werden in der Hölle einige alte Bekannte treffen. Schade nur, dass Entwickler Telltale Games die Grafikruckler noch immer nicht zum Teufel geschickt hat.



AXEL & PIXEL

Preis | 800 **Hersteller** | 2k Play **Schwierigkeit** | mittel

Und noch mal Abenteuer! Maler Axel und sein Hund Pixel werden in einer gefährlichen Traumwelt gefangen genommen. Um daraus zu entkommen, müssen sich die beiden in klassischer Point-and-Click-Manier durch insgesamt 24 Kapitel rätseln. Das Geschehen ist pro Kapitel auf einen Bildschirm beschränkt. Gleich zu Beginn fällt der eigenwillige Grafikstil auf: Abstrakte Hintergründe mit noch abstrakteren Figuren. Meist besteht die Aufgabe in jedem Kapitel, die beiden Helden von links nach rechts zu bringen. Damit das nicht zu einfach ist, warten einige Kombinationsrätsel, etwa Passwörter knacken oder ein Puzzle zusammensetzen. Aufgelockert wird der Abenteuer-Alltag durch kurze Reaktionstests in Form von Quicktime-Events und flotten Fahrzeug-Abschnitten. Schade nur, dass man das charmante Abenteuer schon an einem Tag durch hat und Abenteuer-Profis von den Rätseln unterfordert sein könnten. Für 800 Punkte gibt's dennoch ein Spiel mit ganz eigenem Charme.



WALLACE & GROMIT EPISODEN 2 - 4

Preis | je 800 **Hersteller** | Telltale Games

Schwierigkeit | mittel

Mit einiger Verspätung haben es die letzten drei Episoden des Abenteuerspiels mit den bekannten Knetfiguren auf Xbox Live Arcade geschafft. Spielerisch halten sich die neuen Folgen an den Erstling: Noch immer steuert man den schrulligen Erfinder Wallace und seinen stummen Hund Gromit abwechselnd durch das englische Städtchen Wigan. Erneut warten einige kleinere Kombinationsrätsel und spaßige Dialoge. Diesmal verwandelt das ungleiche Duo ihre Stadt wegen mangelnder Urlaubsplanung in ein Strandparadies, stoppen den zwielichten Monty Muzzle und lösen das Rätsel um einen seltsamen Golf-Club. Ist noch immer spaßig, auch wenn das Ganze leider nur per Untertitel eingedeutscht ist. Und die Bedienung? Leider oft immer noch fummelig und unlogisch. Wer damit in der ersten Episode keine Probleme hat, darf sich aber definitiv den restlichen Stoff geben. Auch wenn pro Folge 800 Punkte fällig werden.



RAINBOW ISLANDS: TOWERING ADVENTURE

Preis | 800 **Hersteller** | Taito **Schwierigkeit** | mittel

Nachdem die beiden Drachen Bub und Bob aus dem Spielhallen-Klassiker »Bubble Bobble« bereits einen Auftritt auf Xbox Live Arcade haben, kommen bei der Hüpferei »Rainbow Islands« ihre beiden menschlichen Gegenparts Bubby und Bobby zum Einsatz. Die verschießen Regenbögen, um alleine oder gemeinsam in insgesamt zehn Levels konstant nach oben kommen, um dort einen Bossgegner zu besiegen. Spielt sich dank gewohnter 2D-Ansicht genau wie früher, auch wenn die neuen Figuren nicht mehr den Charme der Ur-Fassung versprühen. Witzige Idee aber: Im Herausforderungs- und »Time Attack“-Modus darf der eigene Avatar als Spielfigur genutzt werden! Reicht das für eine Kaufempfehlung? Nicht ganz, denn die Steuerung könnte genauer sein und der Schwierigkeitsgrad schwankt mehr als ein typischer Oktoberfest-Besucher. Wer das Original schon immer mochte, macht aber nichts verkehrt.



CSL-CHARTS

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

Nur im 360 Live Magazin: Wer hat was zu melden unter den Profizockern? Hier die Tabellen der Consoles Sports League. Mitmachen und selbst die Tabelle erobern auf www.360-live.de und www.consoles.net.

FIFA 10

Jetzt ist der Ball also ins Rollen gekommen. Kein Grund mehr also, die besten Kicker der »FIFA 10«-Ladder außen vor zu lassen:

	Spieler		Punkte	Matches
1	AWAKE Kuba	●	1382	51
2	montana	●	1354	37
3	MP Dome	●	1322	18
4	MP Butters	●	1311	54
5	AWAKE Matze	●	1275	58



HALO 3

Jawohl, der Firefight-Modus von »Halo 3: ODST« haut rein. An der Beliebtheit des regulären Mehrspieler-Modus' wird das aber wohl nichts ändern:

	Spieler		Punkte	Matches
1	SoNnY da LegenD	▲	1315	32
2	Whizkid	▼	1292	23
3	MP AirMaxMan	▼	1182	11
4	XG ShiNY	▲	1102	6
5	TUA THUNDER	▲	1049	2

GOW 2

Weil »GoW 2« eben doch ein Team-Spiel ist, lassen wir den Kämpfern der 4-on-4-Ladder den Vorrang. Hier die besten Teams:

	Team		Punkte	Matches
1	Xx LeGEndsZ SportsZ xX	●	1323	31
2	Team pWn3D	●	1134	6
3	Austrian Dogz	●	1047	3
4	Glorious Psychos of Malice	●	1058	10
5	xFeNiIX and HeaVy	▲	1055	5

CALL OF DUTY 4

Die Waffen sind geölt, die Munition gezählt, aber der Ligastart von »Modern Warfare 2« verpasst dennoch knapp den Redaktionsschluss:

	Team		Punkte	Matches
1	team.Conclude	▲	1369	54
2	HD-Gaming CoD4	▲	1086	21
3	team.coKane	▲	1025	1
4	MP game4game Team UnReAl	▲	1001	2
5	vMp - Kampfschweine	▲	956	2



STREET FIGHTER IV

Lang lebe der Prügelspiel-König! Auch in der Consoles Sports League fliegen die Fäuste. Die besten Pad-Kämpfer gibt's hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	sh1Nd	●	1388	32
2	MP LuCypha X	▲	1213	26
3	VGHB Gods rain	▲	1160	35
4	Bakuyaku	●	1125	12
5	Ev1 Ruffy	▲	1101	48



NEED FOR SPEED SHIFT

Ob sich »Shift« in der Consoles Sports League länger halten kann als die letzten Teile, ist noch unklar. Hier jedenfalls schon mal die schnellsten Raser:

	Spieler		Punkte	Matches
1	VISA l3igzmoke	●	1352	29
2	VISA ToReTTo	▲	1219	15
3	VISA Papst	▼	1197	12
4	zZCrushBoyZz	▲	1048	14
5	floXx	▲	1018	2

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

Sie hört nie auf, die Jagd nach dem hohen Gamerscore. Mit unserer Gamerscore-Seite wollen wir dir einen Überblick zu den Erfolgen aktueller Spiele geben. Statt einer Aufzählung der angenehmsten Erfolge gibt's eine eingehende Bewertung inklusive einer Zeiteinschätzung auf einer Skala von eins bis zehn: Eine 1 bedeutet hier etwa ein bis zu fünf Stunden dauerndes Spiel, die 10 mehr als 50 Stunden.

XBOX LIVE ARCADE

GRÖSSENLIMIT NOCH MEHR GELOCKERT

Wer schon von Beginn an die Live Arcade verfolgt, dem wird auffallen, dass die Spiele immer größer werden. Anfänglich lag die Obergrenze noch bei 50 Megabyte. Schnell war das nicht mehr genug, um Perlen wie das 2D-Action-Abenteuer »Castlevania: Symphony of the Night« zu veröffentlichen. Eine Weile hat es zwar gehalten, bis schließlich mehr und mehr Spiele erschienen, die deutlich größeren Platzhunger haben. »Shadow Complex« etwa verspeist fast ein ganzes Gigabyte, und der »Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3«-Ableger »Commander's Challenge« braucht ganze 2,1 Gigabyte. Laut Microsoft soll damit aber das endgültige Limit erreicht sein. Es handele sich nicht um eine Vorgabe des Unternehmens, vielmehr um eine technische Einschränkung.

Schade ist das nicht wirklich, denn ab einer gewissen Daten-größe werden über kurz oder lang einige Spieler außen vor gelassen. Denn selbst wer noch eine Premium-Konsole mit 20-Gigabyte-Festplatte besitzt, wird inzwischen schon mit argen Platzproblemen zu kämpfen haben. Und Besitzer einer Arcade-Konsole? Die haben sich wahrscheinlich schon längst eine Festplatte gekauft oder sind vor lauter Verzweiflung gelähmt. Es wird definitiv Zeit, dass die 120-Gigabyte-Platte eine Preissenkung spendiert bekommt!



BRÜTAL LEGEND

Wer eine Allergie gegen Sammel-Erfolge hat, sollte sich die vollen 1000 Punkte bei diesem Spiel abschminken. Es kann allerdings auch sein, dass viele vom genialen Design der Spielwelt dazu inspiriert werden, diese ausgiebig zu erkunden. Eine weitere Hürde dürften für den einen oder anderen auch die Echtzeitstrategie-Passagen darstellen. Speziell auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stellenweise ziemlich nervig. Und dass man in diesem Modus auch noch 50 Ranglistenspiele gewinnen muss, ist nicht gerade hilfreich.

Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	nein
Mehrspieler-Erfolge?	4
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

FAZIT: Manchmal brutal schwer, dann wieder gemütlich. Ein Wechselbad der Gefühle!

DRAGON AGE: ORIGINS

Okay, wer wenig Zeit zur Verfügung hat, wird auch hier nicht glücklich werden. Denn um an alle Erfolge zu kommen, sind mehrere Durchgänge notwendig. Was das bei einem ohnehin schon mehr als umfangreichen Spiel bedeutet, kann sich jeder selbst zusammenreimen. Schön aber, dass sämtliche Erfolge dabei mehr oder weniger im Vorbeigehen erledigt werden können. Und spätestens beim zweiten oder dritten Durchgang sollte man auch die Punkte für das Erledigen von 1000 dunklen Schergen kassieren.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	4
Mehrspieler-Erfolge?	nein
Zeitfaktor:	10 von 10
Schwierigkeit:	3 von 10

FAZIT: Vom Schwierigkeitsgrad her leicht verdient, nur der Zeitfaktor ist eben enorm hoch.

ASSASSIN'S CREED 2

Die schlechte Nachricht vorweg: Auch im zweiten Meuchelmörder-Abenteuer stecken wieder derbe Sammel-Erfolge. Klar, die Spielwelt ist erneut richtig gelungen und lebendiger als im ersten Teil. Trotzdem hat man stellenweise einfach keine Lust, jeden Millimeter davon zu durchforsten. Als Trostpflaster winken einige Story-Erfolge und auch bei den Kämpfen gibt's auf kreative Weise was zu verdienen. Etwa wenn Ezio eine Wache tritt, während er mit da Vincis Flugmaschine unterwegs ist. Manche sind dabei zwar ganz schön knifflig geraten, allerdings nicht unrealistisch schwer.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	nein
Mehrspieler-Erfolge?	nein
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

FAZIT: Viel zu sammeln und zu entdecken. Trotzdem motiviert's!

GHOSTBUSTERS™

— THE VIDEO GAME —

ES GIBT MEHR ALS EINEN WEG
DEM JENSEITS EINS AUSZUWISCHEN!

www.ghostbustersgame.com



STÜRZE DICH IN EIN
ACTIONGELADENES ABENTEUER
MIT DEN ECHTEN GHOSTBUSTERS!



SUCHE UND FANGE GESPENSTER,
GHOULE UND GEISTER MIT DEM NEUEN,
AUFRÜSTBAREN PROTONENPACK,
GEISTERFALLEN UND PKE-METER!



BAHNE DIR EINEN WEG DURCH
PARANORMALE GEFAHREN IM
ONLINE-MULTIPLAYERMODUS!



XBOX
LIVE



ATARI

"GHOSTBUSTERS" The Video Game; TM & © 2009 Columbia Pictures Industries, Inc. "GHOSTBUSTERS" with the "GHOST DESIGN" is a registered trademark of Columbia Pictures Industries, Inc. "GHOSTBUSTERS" and "GHOSTBUSTERS 2" movies: © 1984, © 1989 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game Software excluding Columbia Pictures Elements: © 2009 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Terminal Reality, Inc. Multi-player portion of game developed by Threewave Interactive, Inc. Marketed and distributed by Namco Bandai Partners SAS. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. © 2002-2007 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Uses Bink Video Technology © 1997-2007 by RADGame Tools, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Use of this product is subject to acceptance of a license agreement. You can obtain a copy of this through the product's ReadMe file and in the Manual. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

360 LIVE LESERPOST



Preisfrage: Was haben beinharte Rennsimulationen, höllische Babys, entsorgte Actionspiele und weiße Schokolade gemeinsam? Ganz klar: Es sind alles Themen, die unseren Lesern auf der Seele brennen. Daher werden wir die Fragen auf den beiden folgenden Seiten wieder ausführlich und kompetent beantworten. Naja, zumindest ausführlich...



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 buzzybee70.



INTERNET

Komm uns auf unserer Homepage besuchen. Dort haben wir ein Forum eingerichtet, auf dem es sich trefflich diskutieren lässt. Für den Zugang brauchst du nur einen PC oder Mac mit Internet-Zugang. Die Adresse der Homepage ist: www.360-live.de



BRIEF

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

GROSS ODER KLEIN?

Hallo Team von 360 Live. Gerade halte ich die neueste Ausgabe in den Händen – seit mittlerweile vier Heften bin ich euer Leser. Zuvor hatte ich das andere Produkt gelesen, ihr wisst schon, dieses zweimonatliche aus Bochum. Nachdem sich dort allerdings Rechtschreibfehler und Lieblosigkeit häuften, kam ich zu euch. Euer Heft ist wirklich auf Top-Niveau. Allerdings fällt mir auf, dass über 80 Prozent aller vorgestellten Spiele aus dem Bereich Shooter sind oder andere Metzeleien beinhalten. Aktuell fallen mir nur »Forza 3«, »DJ Hero« und »Smackdown vs. Raw« als neutral auf. Ich bin 29 und zocke durchaus auch »Halo« oder »Bioshock«, aber über ein paar mehr Tests zu normalen Spielen – auch mal »Lips« und Co. – würde ich mich durchaus freuen. Da hatte das zweimonatliche Magazin mehr Auswahl!

Timo Hartmann, per Mail

Richard: Natürlich ist die Redaktion bei der Wahl der Themen nicht ganz unschuldig; und nicht selten gibt es bei der Heftplanung hitzige Diskussionen. Der Geschmack der Kollegen hin, deine Kritik her – letzten Endes räumen wir den Themen am meisten Platz ein, von denen wir glauben, dass sie die meisten Leser interessieren. An »Assassin's Creed 2« und »Call of Duty: Modern Warfare 2« führt eben kein Weg vorbei. Trotzdem halten wir immer auch weniger großen Titeln gebührend Platz frei, wenn wir sie für toll halten. In dieser

Ausgabe zum Beispiel dem Turbo-Action-Reißer »Bayonetta«. Damit wir im Testteil dennoch möglichst alle Neuerscheinungen unterbringen können, führen wir ab dieser Ausgabe ein neues Kompaktformat mit vier Tests pro Seite ein. Wie ist deine Meinung? Mehr Titel auf weniger Seiten testen oder weniger Titel auf mehr Seiten? Sag's im Forum auf www.360-live.de.



HÖLLE FÜR VIDEOSPIELER

Ich bin Vater von zwei Kindern und spiele wirklich gern auch mal deftigere Spiele oder schaue mir auch gern mal den ein oder anderen Horrorfilm an. Was aber für mich gar nicht geht, sind die Babys, die man bei »Dante's Inferno« bekämpfen soll. Mag sein, dass ich so denke, weil ich Vater bin, doch Babys sind einfach ein Tabu für mich. Ich würde das Spiel deshalb auch nicht kaufen. Mag ich vielleicht zu eng sehen, aber für mich ist es einfach so. Wenn diese Babys als solche zu erkennen sind, geht das gar nicht. Außer-

dem sollten wir Gamer den Ausdruck »Killerspiel« ganz schnell vergessen, ich finde den Begriff schrecklich. Ich bin kein Gegner von erwachsenen Spielen, sondern einfach nur Vater.

FTG fetterkater, im Forum

Reinhard: Schön, an dieser Stelle auch mal ein aktives Elternteil zu sehen, das die Diskussion aus einer ganz anderen Warte betrachtet. Die Sache mit den ungetauften Kindern in »Dante's Inferno« ist tatsächlich Geschmackssache, ähnlich wie die mit den Little Sisters, den kleinen Mädchen in »Bioshock«. Für die einen sind das eben nur ein Haufen Texturen, die sich zu einem Gegner zusammenfügen. Andere sehen in den Figuren etwas Reales und Lebendiges. Die Hersteller geben sich ja auch alle Mühe, den Eindruck einer echten Welt zu erzeugen. Die Frage, wo man die Grenze zieht, muss jeder für sich selbst beantworten. Virtuelle Babys für den Highscore töten? Wie stehst du dazu? Die Diskussion im Forum ist noch im vollen Gange.

ERFOLGLOSER NARUTO

Wahrscheinlich seid ihr damit beschäftigt, wieder ein super Magazin rauszubringen, aber vielleicht könnte mir trotzdem jemand helfen: Bei dem Spiel »Naruto Broken Bond« gibt es den Erfolg Hokage. Im Internet steht überall, dass man mehr Siege als der letzte Spieler erringen muss, der auf der Online-Highscoreliste gespeichert ist. Hab mir also Zeit genommen und nach 14 Stunden hatte ich dann 73 Siege.

TOPTHEMA

NEUTRAL ODER EGAL?

Hallo Richard, ich habe gerade dein Editorial in der Ausgabe 11/09 gelesen. Meine Meinung zu der Frage ist glasklar: Ihr solltet auf gar keinen Fall derartige Selbstbeschränkungen unterschreiben und im schlimmsten Fall lieber etwas später mit einer im Handel gekauften DVD testen. Der Test erscheint dann eben erst, wenn das Spiel schon auf dem Markt ist. Aber ihr könntet ja auf die versuchte Nötigung seitens des Herstellers hinweisen. Und was passiert, wenn euch ein Hersteller ein Testexemplar eines potenziellen Blockbusters nur gegen die Zusage einer garantierten Bewertung überlassen will, sagen wir 8.5? Und wenn der Hersteller diesen Wunsch noch mit dem Hinweis auf zukünftige Werbeanzeigen unterstreicht? Von einem unabhängigen Spielemagazin erwarte ich einfach, dass in Spieletests auch auf alle entdeckten Schwächen und Fehler hingewiesen wird, deshalb liest man es doch. Insofern unterschreibt bitte

keine Selbstzensurverpflichtungen und berichtet für uns Leser und Spieler offen und schonungslos über Spielschwächen.

Lausius, per Mail

Richard: Beim Fall »PES 2010« wollte Konami nicht den Test an sich beeinflussen, schon gar nicht die Wertung, sondern die Beeildung. Und auch da unterstelle ich keineswegs bösen Willen, sondern gebe eher überkomplizierten Lizenzvereinbarungen die Schuld. Dass ich darüber extra ein Editorial verfasst habe, darfst du gerne als Hinweis darauf verstehen, dass es sich hier bereits um ein recht extremes Beispiel der versuchten Einflussnahme handelt. In aller Regel läuft die Zusammenarbeit zwischen Industrie und Medien fair ab, zumindest soweit es 360 Live betrifft. Du kannst sicher sein, dass wir auch in Zukunft unabhängig bleiben und in Tests auf alle entdeckten Schwächen und Fehler hinweisen.

✖ LASS ES RAUS!

FIESES FORZA

Hi! Mich nervt im Moment diese andauernde Hochloberei von »Forza Motorsport 3«. Versteht mich nicht falsch, ich finde auch, dass es das beste Rennspiel ist. Aber es gibt da so einige Dinge, die mich an dem neuen Titel ziemlich nerven. Zum Beispiel gibt es doch kaum ein neues Auto. Gut, ein paar neue Serienwagen sind schon dabei, aber im Großen und Ganzen hat sich die Liste überhaupt nicht verändert. Sind denn ein paar neue Rennautos wirklich zu viel verlangt? Von den fehlenden Formel-Rennwagen will ich jetzt gar nicht anfangen. Und wenn ich da sehe, dass ihr »Halo 3: ODST« 8.5 gebt... Also, für mich ist das Spiel nicht mal eine 8, denn meiner Meinung nach hat sich die Grafik im Gegensatz zu »Halo 3« sogar

verschlechtert. Ihr solltet bei derart heißerwarteten Spielen etwas kritischer bewerten. Ich hoffe, ihr nehmt meine Kritik an. Ansonsten finde ich, dass ihr das beste Xbox-Heft am Markt seid.

Stefan 1987, per Mail

Sönke: Natürlich nehmen wir die Kritik unserer Leser ernst, so ganz nachvollziehen können wir die Unkenrufe an »Forza 3« aber nicht. Schließlich sind im aktuellen Teil mehr als 50 neue Autos verfügbar. Reicht das denn nicht? Und mal Hand aufs Herz: Hast du dir tatsächlich alle der rund 350 Autos aus »Forza 2« geholt? Grundsätzlich sind Grafik und Ausstattung eben nicht alles, was zählt ist allein der Spielspaß. Und den kann man weder an der Anzahl der Autos noch an einer, deiner Meinung nach, schlechteren Grafik aufhängen.

Bei Nummer 74 ist mir dann aus irgendeinem Grund die Xbox 360 abgekratzt. Hab mir dann gedacht, vielleicht reichen ja die 73 Siege, aber als ich in der Bestenliste nachschaue, steht bei mir etwas von 55 Siegen. Und gebraucht hätte ich, wenn ich das System verstehe, 72 Siege. Jetzt müsste ich doch eigentlich den Erfolg bekommen, aber nix da. Das kotzt mich an, weil es das letzte Achievement ist, das mir fehlt. Könnt ihr mir sagen, ob ich das falsch verstanden hab? Sorry für diese Ausdrucksweise, aber ich musste mal Dampf ablassen. Daniel Remagen, per Mail

Jan: Um den Erfolg Hokage zu erhalten, musst du tatsächlich mehr Siege erlangen als der zuletzt aufgelistete Spieler auf der Rangliste. Leider speichert das Spiel nicht jeden Sieg einzeln, sondern immer etappenweise oder spätestens, wenn man das Spiel beendet. Wenn die Konsole also mitten im Kampf abtrudelt, sind alle nicht gespeicherten Siege natürlich

weg. Da wird dir wohl nur eins bleiben: Die ganze Aktion noch mal zu starten – und bis zum bitteren Ende zu kämpfen.

MEHRSPIELER-MUNITION

Hallo Leute, ich habe ein Anliegen und wüsste nicht, wer sich besser damit auskennt als ihr. Ich suche gute Multiplayerspiele für die Xbox 360, die offline ausgetragen werden können. Mein klarer Shooter-Favorit ist beispielsweise »Halo 3: ODST«. Der Firefight-Modus ist echt geil, aber beim Deathmatch nippelt es offline halt ab. Dann wäre da noch »Perfect Dark«. Finde ich gut, weil man da alles einstellen kann, was man so braucht. Bitte um weitere Ideen...

Benjamin Birkenhake, per Mail

Benjamin: Aloha, Namensvetter. Es sollen also Multiplayerspiele ohne Internet sein? Dann bist du mit den beiden genannten schon ganz gut bedient. Des Weiteren können wir dir an dieser Stelle noch »Borderlands« oder »Call of Duty:

Modern Warfare 2« empfehlen. Diese Titel kann man entweder per Split-screen oder mit verlinkten Konsolen spielen. Und wenn du nicht nur ohne Internet, sondern auch noch ohne Konsole spielen willst, empfehlen wir dir gerne ein spannendes Wirtschaftsspiel wie Monopoly, ein Strategiespiel namens Schach oder, wenn du auf schnörkellose Action stehst, ein paar Runden Mensch-ärgere-dich-nicht.

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo Richard, hallo liebes Team. Anbei sende ich euch ein kleines Geschenk. Ich hoffe, es schmeckt euch. Und immer schön teilen! Werde im Forum mal nachfragen, ob alle was abbekommen haben. Ach ja, vielleicht sollte ich mal erwähnen, wer ich eigentlich bin. Im Forum bin ich bekannt als Draconas, der Foren-Oldie, wie ihr mich so schön nennt. Ich gratuliere euch noch mal zur aktuellen Ausgabe, bin froh, dass ich das Magazin abonniert habe. Auch wenn ich die letzten Monate nicht so hingeschaut habe, was die pünktliche Lieferung betrifft. Leider sind da auch von mir im Forum einige zornige Sätze gefallen. Na ja, das ist aber nicht der Grund für die Schokolade. Ich war im August als Lesertester bei euch für »Batman: Arkham Asylum«. Und ich finde euch super und sympathisch. Vielleicht läuft man sich ja mal wieder über den Weg. Also noch mal: Lasst es euch schmecken, Grüße an Richard und alle anderen Redakteure.

Alexander Quehenberger, per Brief

Richard: Es ist natürlich immer eine gute Idee, uns die tolle Zusammenarbeit mit dir nochmals mit vier Tafeln weißer Schokolade mit Nuss ins Gedächtnis zu rufen. Nötig ist es allerdings nicht, denn wir erinnern uns auch ohne Hilfsmittel gerne an die Testsitzungen mit unseren Lesern. Die Tafeln wurden übrigens gerecht geteilt, da hat jeder eine Ecke abbekommen. Wer sich selber mal als Lesertester versuchen will, sollte uns im Internet besuchen: Im Forum von www.360-live.de suchen wir ständig neue Rekruten. Auch ohne weiße Schokolade mit Nuss...

✖ SCHNIPSEL

Nach »Halo Reach« ist Schluss mit der Reihe? Können ruhig aufhören. »Halo« war gut, aber es wird Zeit für etwas Neues. Und ich glaube auch nicht, dass Bungie nur mit dem Master Chief in Verbindung gebracht werden möchte.

Sunnypower65, aus dem Forum
Wir vermuten mal, dass Bungie, wie jede andere Firma auch, am liebsten mit viel Geld in Verbindung gebracht wird. Deshalb scheint die »Halo«-Reihe doch noch nicht am Ende, lies mal den Aktuell-Teil durch, da stehen interessante Neuigkeiten...

Ich lese euer Magazin!

Raz0rb14de, per Xbox Live
Und wir schreiben es. Na, wenn das mal nicht gut zusammenpasst!

Wow, ihr seid endlich mal online!

Nija47, per Xbox Live
Falls Du damit auf den neuen Twitter-Account ansielst: Ja, sind wir. Unter www.twitter.com/360livemagazin gibt's jetzt Neuigkeiten aus der Redaktion.

Hm, wenn ich so die Trackliste von »Brütal Legend« durchgehe, fehlt mir irgendwie Van Halen. Wenn es schon viele Klassiker sind, sollten die mit Sicherheit dabei sein. Genauso wie Iron Maiden, deren Stück »Stranger in a Strange Land« hätte super gepasst. SaschaAsh, aus dem Forum
Dass Iron Maiden fehlt, ist wirklich fast unverzeihlich. Wir vermissen außerdem Metallica. Aber die mehr als 100 vorhandenen Songs können sich trotzdem hören lassen – und sind für dein nächstes Axt-Solo bestimmt völlig ausreichend.

Ob »Left 4 Dead 2« ein würdiger Nachfolger wird, weiß ich noch nicht. Es macht mich aber schon stutzig, dass nach dem mageren Umfang nur ein Jahr später ein neues Spiel erscheint. Ein preiswertes Download-Update wäre für die Fan-Gemeinde auf jeden Fall besser gewesen. lo360oser, aus dem Forum
Prinzipiell geben wir dir Recht, aber wenn man »L4D2« wegen neuer Levels, neuer Waffen und neuer Gegner verurteilt, müsste man das auch bei jedem »Command & Conquer«-Titel tun. Aber lies doch einfach den ausführlichen Bericht auf unserer Webseite und entscheide dann.



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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Das Gewissen ist das, was wehtut, wenn sich der Rest von dir sooo gut fühlt. «
WhiteZombie

✖ AUS DEN BLOGS

Hier sammeln wir die Kommentare unserer Leser zu den Blogs auf der Webseite. Noch nicht gelesen? Dann schnell auf www.360-live.de/blog surfen und mitdiskutieren.

Zum Thema Sammelaktion von Killerspielen: Gab es so etwas nicht schon mal in Deutschland? Nur damals wurden Bücher verbrannt. Mit Sicherheit ist es traurig, was in dieser Stadt geschehen ist, aber blinder Aktionismus hat noch nie was gebracht. Es ist halt einfacher, einem Problem die Schuld zu geben, statt nach mehreren Ursachen zu suchen. Traurig auch, dass solche Aktionen überhaupt erlaubt werden. Armes Deutschland. Ich denke, man müsste sich mit dem Medium Videospiele einfach mal auseinandersetzen, statt das Geld für solchen Blödsinn rauszuwerfen. Immer wieder sieht man, wie Eltern ihren 14-jährigen Kindern »GTA« usw. kaufen. Dort muss man ansetzen und Aufklärungsarbeit leisten. Ich halte auch den Jugendschutz an sich für eine gute Sache, aber nicht, wenn ich als Erwachsener beschneit werde. Ich darf wählen gehen, Auto fahren usw., aber entscheiden, was ich abends in meine

Xbox lege, darf ich nicht? Da kann doch was nicht ganz richtig sein
CFZ Tesh zum Blog »Winnende ohne Ende«

Unglaublich, muss ich sagen. Ich war Samstag in Stuttgart, bin in Urlaub gefahren und wollte mal so sehen, wie der Erfolg der Aktion so aussah. Nach zwei Minuten bin ich schmunzelnd wieder gegangen. So leid mir die Opfer tun, es geht nicht, jeden Amoklauf den sogenannten Killerspielen – was für eine Scheiße-Bezeichnung – in die Schuhe zu schieben
M. Gocha zum gleichen Blog

Reinhard: So sehr ich ja Verständnis für die Wut und die Ohnmacht der Leute aufbringe, die durch den Amoklauf geliebte Menschen verloren haben – Videospiele zu verdammern ist ebenso falsch, wie Menschen wie Tim K. mit normalen Spielern zu messen. Und laut Polizeibericht vom August 2009 hat der Amokläufer kurz vor der Tat keine Spiele gespielt, sondern sich online einen Film mit pornographischem Inhalt angesehen. Die scheinen aber keinerlei Einfluss auf das Gefühlsleben des Täters gehabt zu haben; andernfalls sollte doch jemand deren Verbreitung verbieten, oder?

VIER TOLLE JAHRE

4

TOLLE JAHRE

40 GROSSARTIGE MOMENTE

Vier Jahre Spielspaß, vier Jahre unnachahmliche Momente, vier Jahre voller Überraschungen: Am 2. Dezember feiert die Xbox 360 ihren vierten Geburtstag. Und 360 Live feiert mit – denn schließlich treibt sich auch Deutschlands erfolgreichstes Xbox-360-Magazin seit November 2005 in den Zeitschriftenregalen herum. Ein Erfolg, der vor allem unseren treuen Lesern zu verdanken ist. An dieser Stelle daher als herzliches Dankeschön: die 40 denkwürdigsten Momente und Premieren aus vier großartigen Jahren mit der Xbox 360.



Mehr auf www.360-live.de

* Große Forums-Diskussion: An was erinnerst du dich gerne zurück, welche Momente sind dir im Gedächtnis geblieben?

VIER TOLLE JAHRE

1 ERSTER GESICHTS-SCAN

Wie aus Spielern Verbrecher werden

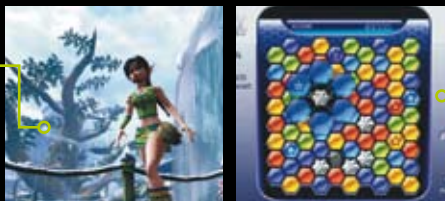
Mittlerweile nutzt wohl beinahe jeder ein virtuelles Abbild seiner Selbst in einer Vielzahl von Spiel-Situationen: beim Schießen des entscheidenden Tores für den Sieg im DFB-Pokal-Finale oder im Kampf um den Weltmeistertitel in der Schwergewichtsklasse zum Beispiel. Aber Urheber dieses Trends ist zweifellos »Rainbow Six Vegas«, das mit der Live Vision Kamera Xbox-360-Spieler so erstklassig zu digitalen Ganoven und Spezialagenten macht.



2 DER ERSTE DOWNLOAD-INHALT

Denn das komplette Spiel zu besitzen, ist sooo retro!

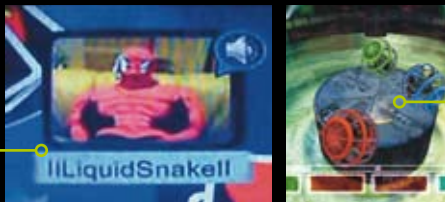
Dank der Skandale um Pferderüstungen und andere sinnfreie Geldfresser glänzen herunterladbare Bonus-Inhalte nicht gerade in der Presse. Nichtsdestotrotz kann eine derartige Versorgung der Spieler durch den Hersteller Begeisterung hervorrufen – wenn man es richtig angeht. Das zeigen nicht zuletzt die sehr beliebten Kostüme für die »Kameo«-Charaktere, einer der ersten Bonusgegenstände seit Erscheinen der Xbox 360.



3 DIE LIVE VISION KAMERA

Viel Geld für ein bisschen Spaß

Die Live Vision Kamera ist ein bisschen wie die Wii-Konsole: Jeder hat eine gekauft, doch mittlerweile vegetiert sie irgendwo zwischen Spinnen und Asseln im Keller vor sich hin und wurde höchstwahrscheinlich seit 2006 nicht mehr benutzt. Trotzdem: Die ein oder zwei Stunden, die die 360-Live-Redakteure damit verbracht haben, online an ihrem virtuellen Selbst zu basteln und einige seltsame Typen zu beobachten, waren es wert!



4 ERSTES SPIEL MIT TEMPO-LIMIT FÜR PFERDE

Der Mann reitet zu schnell... Er ist Assassine!

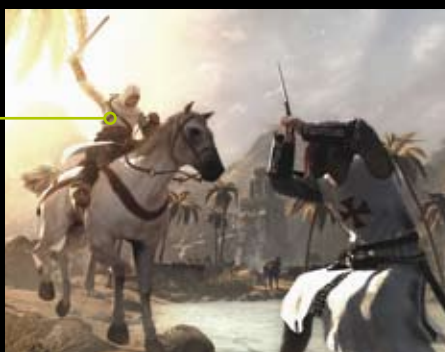
Unabhängig von der Redaktionsmeinung zu »Assassin's Creed« gibt es ein Spielelement, das nach wie vor verwirrt: Während man hoch zu Ross die Umgebung erkundet, schlagen die Wachen Alarm, sobald Altaïr zu galoppieren beginnt. Das sollte sich mal jemand beim Reitsport erlauben...



5 DAS ERSTE SPIEL, DAS DIE FALSCHER WERTUNG ERHÄLT

Fehler sind menschlich...

Um mal eins klar zu sagen: »Fuzion Frenzy 2« hat eine für damalige Verhältnisse gerechte Wertung von 6.3 bekommen. Es ist schmerzlichst unfertig und absolut langweilig. Doch die Abneigung der 360-Live-Redaktion gegen dieses Spiel hat sich im Laufe der Zeit eher noch verstärkt. Das zwingt uns zur Einsicht, dass es eigentlich eine 3.3 verdient hätte. »Fuzion Frenzy 2«, geh weg und komm nie wieder!



6 DAS ERSTE XBLA-SPIEL

Leider kein Tetris

Auch wenn es die Idee hinter Xbox Live schon seit der ersten Xbox gibt, so richtigen Aufwand hat das ganze System erst mit der Xbox 360 erfahren. Was wäre es für ein Fest gewesen, die Premiere dieses Services mit Alexey Pajitnovs Minispiel-Legende »Tetris« zu schmücken. Leider wurde es dann doch nur »Hexic HD«...

7 ABWÄRTS-KOMPATIBILITÄT

Ein kleiner Zeitsprung

Anno 2005 verspricht Microsoft, das Problem der Abwärtskompatibilität der Xbox 360 mit alten Xbox-Spielen per Software-Update zu lösen. 2007 gibt es dann die ersten sechs kompatiblen Games. Leider vermissen Fans bis heute grandiose Titel wie »Beyond Good and Evil« auf der großen Weißen. Und wer in aller Welt hat sich für die Kompatibilität von »Fuzion Frenzy« ausgesprochen?!

8 DAS ERSTE JOHN-WOO-GAME

Midways Finanzen im Würgegriff

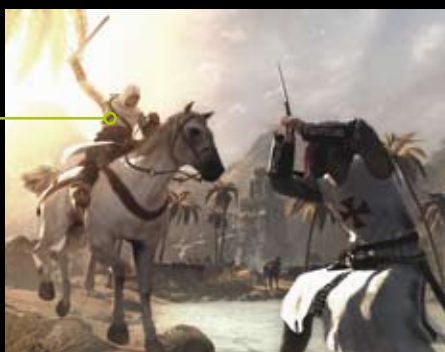
Rund 30 Millionen US-Dollar. Soviel hat's gekostet, Midways Shooter »Stranglehold« in den Handel zu bringen. Höchstwahrscheinlich hat es mindestens genauso viel gekostet, den Studionamen in »WB Chicago« umzubenennen. Was für eine Geldverschwendung...



9 DAS ERSTE XBLA-GAME MIT HÖCHSTPUNKTZAHL

Alucard gegen Dracula

Ein Meilenstein der kultigen Japano-Serie »Castlevania« ist es, der am 21. März 2007 auf Xbox Live Arcade erscheint. »Castlevania: Symphony of the Night« mit verbesserter Grafik, stimmungsvoller Musik und brandneuen Soundeffekten. Bei dem genialen Preis-Leistungs-Verhältnis ist es kein Wunder, dass dieses Spiel die Höchstpunktzahl von 9 Punkten erhält.



10 DAS ERSTE SPIEL FÜR PAPAGEIEN

Abgesehen von »Age of Booty« natürlich...

Die Stimmbefehle in »Tom Clancy's Endwar« beherrschen offensichtlich nicht nur Menschen, sie sind auch papageientauglich. So beweisen es die zwei Pracht-Aras Walter und Polly, die ihre Truppen fachmännisch über das Headset befehligen. Leider fehlt es den Vögeln etwas an Taktik. Zu begutachten auf Youtube, Suchbegriffe »Walter und Polly«.



11 DER ERSTE RING DES TODES Und mitnichten der letzte...

Was die Redaktion von 360 Live angeht, so betrug die kürzeste Lebensspanne einer Xbox 360 tatsächlich nur wenige Augenblicke: ausgepackt, angeschaltet, fünf Sekunden das bezaubernde rote Licht des »Ring des Todes« bewundert, wieder eingepackt und zurückgeschickt. Zocken kann so schön sein!



12 DAS ERSTE EIGENE PAAR VIDEOSPIEL-SCHUHE Shoes of War!

Die 360-Live-Redaktion gehört zu den wenigen Auserwählten, die zwei der heiß begehrten Paare der »Gears of War«-Schuhe absahnen und sie einem siebentägigen Testlauf unterziehen konnte. Während Moritz seine bis heute trägt, hatte Jack sie wieder abgegeben, bevor die Woche vorüber war. Er setzt sowieso auf Barfuß-Kultur...



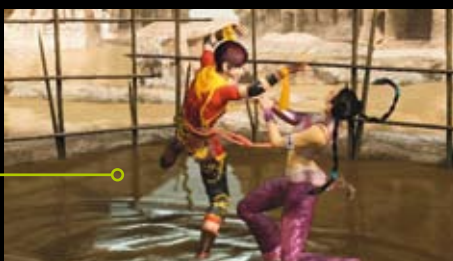
13 DAS ERSTE SPIEL, DAS NIEMAND HABEN WILL Alle hassen »Quake Wars«

Wenn die Redaktion ein Päckchen erreicht, versammelt sich normalerweise schnell eine Horde lechzender Redakteure, die auf dessen Inhalt gieren. Anders jedoch bei »Quake Wars«, von dem im Büro so viele Promo-Exemplare aufschlagen, dass jeder gleich vier mit nach Hause nehmen könnte. Nur haben will sie keiner...



14 ERSTES MULTI-FORMAT-SPIEL Kaum Sony-Exklusivtitel mehr

Bevor sich die Xbox 360 richtig festigen konnte, galt die Playstation 3 als Sonys uneinnehmbare Festung für Exklusivtitel. Doch »Virtua Fighter 5« durchbricht die Schutzmauern und wird als erster bedeutender Playstation-3-Titel auch auf der Xbox 360 veröffentlicht. Ihm folgen viele weitere.



15 DIE ERSTE CHANCE, GEGEN MÖCHTEGERN-STARS ANZUTRETEN Kennt die jemand?

Microsofts Einladung, auf der Xbox online gegen bekannte Persönlichkeiten anzutreten, wird 2004 mit einem Match gegen die damals recht bekannte US-Hip-hop-Kombo Outkast scharenweise angenommen. In Deutschland durfte öfter mal Elton ran; aber grundsätzlich scheint die Fortführung der Idee schwerer als gedacht. »Vernon Kay lädt alle Xbox-360-Nutzer dazu ein, mit ihm den Start seiner neuen Webseite zu feiern.« Wer bitte?



16 DER ERSTE EXKLUSIVE DOWNLOAD-INHALT Vitamin B und Spendengelder

Was tut man nicht alles dafür, einzigartig zu sein. Satte 50 Millionen Dollar hat es sich Microsoft kosten lassen, das »GTA IV«-Add-on »The Lost and Damned« exklusiv für die Xbox 360 zu bekommen. So munkeln zumindest Branchenkreise. Und weißt du was? Es war das Geld wert!

17 DAS ERSTE TECHNIK-PROBLEM Zerkratzte Disks und Schuldverschiebung

Das erste Problem mit der Xbox 360, von dem direkt nach Start der Konsole berichtet wurde, waren zerkratzte Disks. Aber sind die Nutzer schuld? Natürlich nicht, sondern Microsoft! Ehrlich gesagt hat es in der Redaktion einen derartigen Vorfall nur einmal gegeben. Da hat ein wütendes Individuum die Xbox 360 beim »Sonic Unleashed«-Spielen umgetreten. Warum wohl?

18 DIE ERSTE BITTE NACH EINEM Ei Gold, braun oder weiß?

Inmitten von Zombiehorden und im Angesicht des Todes sind Schmutzler eher selten. Doch Mega-Muskelprotz Chris Redfield rettet in »Resident Evil 5« den Zocker-Tag mit nur einer einzigen Äußerung. Frag Sheva im Mehrspieler-Modus nach dem Hühnerprodukt und Chris wird lächerlich ernst und im leisen Ton aufschreien: »Gib mir ein Ei!«

19 DER ERSTE SINN-LOSE DOWNLOAD-INHALT Bitte einmal wiehern

Das erste Anzeichen dafür, dass aus Xbox Live ein wahrer Handels-Schrottplatz werden könnte, war wohl die Pferderüstung für »Oblivion«. 200 Microsoft-Punkte für eine schmöde Gaul-Decke? Und damit frecherweise auch noch mehr als PC-Nutzer für dasselbe Objekt blechen? Wahrlich ein Meilenstein in der Geschichte der verwerflichen Download-Inhalte.

20 DAS ERSTE 100-MILLIONEN-DOLLAR-SPIEL Liberty Citys Straßen sind aus Gold

Zusammen mit der 50-Millionen-Dollar-Finanzspritze von Microsoft hat die Entwicklung von Rockstars »GTA IV« satte 100 Millionen Dollar verschlungen. In diesem Budget sind nicht nur der Betrag für die viel verwendeten, lizenzierten Musikstücke enthalten, sondern auch die Bezahlung von 861 Synchronsprechern.

21

ÜBER 500 MILLIONEN DOLLAR PRO WOCHE »GTA IV« schießt den Vogel ab

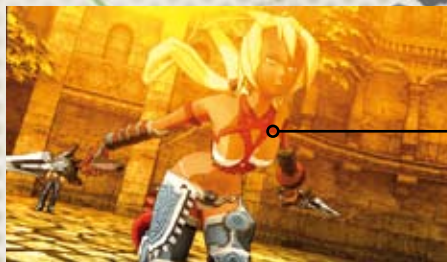
Verkaufte Exemplare am ersten Verkaufstag: 3,6 Millionen. Verkaufte Exemplare in der ersten Woche: sechs Millionen. Das macht eine Gesamteinnahme von knapp 500 Millionen Dollar in der ersten Verkaufswoche von »GTA IV«. Und die 360-Version wurde sogar 20 Prozent öfter verkauft als die Playstation-3- und PC-Pendants.



22

ERSTES LIVE-GAMING: »EINER GEGEN HUNDERT« Das leichteste Quiz der Welt

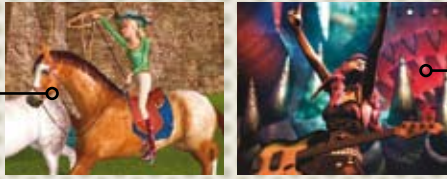
Als Microsoft die Betaversion zu »Einer gegen Hundert« veröffentlicht, startet damit die erste interaktive Quiz Show, an der absolut jeder teilnehmen kann. Das führt aber auch dazu, dass man sich mit all den pauschalen Fragen wie ein Klugscheißer unter lauter Deppen fühlen kann. Insbesondere, wenn man sieht, wie viele Spieler die letzte, lächerlich einfache Frage tatsächlich falsch beantworten.



23

DAS ERSTE RETRO-BARBIE-SPIEL Barbie statt »Oddworld«

Das schwierige Verhältnis zwischen der Xbox 360 und Spielen der alten Xbox verweigert uns noch heute den Zugang zu einigen grandiosen Titeln wie zum Beispiel »Time Splitters 2«. Stattdessen schaffen es so bedauerliche Games wie »Barbie Pferdabenteuer« auf die Liste der Abwärtskompatibilität. Dieser Schock sitzt wahrlich tief...



24

DAS ERSTE SPIEL MIT UN-ÜBERTROFFENER WERTUNG »Bioshock« räumt ab

In nunmehr vier Jahren Redaktionszeit hat es nur ein Spiel geschafft, die Redakteure so richtig zu beeindrucken – und zwar nachhaltig. Denn seit seinem Test in der Ausgabe 09/07 hat kein Spiel mehr eine derart hohe Wertung bekommen, wie »Bioshock«: 9,8



25

DER ERSTE FREILAUF-EGO-SHOOTER Innovation statt angestaubter Genres

Eine echte Bereicherung für die Xbox 360 ist und bleibt »Mirror's Edge«. Auch wenn es einige wegen seines hohen Schwierigkeitsgrades rügen, letztlich bleibt nur Bewunderung für einen so mutigen Mix aus verschiedenen Genres. Schade, dass es sich so schleppend verkauft hat.



26

ERSTER REKORD-VERSUCH Leider ohne Guinnessbuch-Eintrag

Reinhard »Jack« Fischer ist mitunter ein verbissener Spieleredakteur – wenn er nicht gerade genötigt wird, »FIFA« zu testen. Sein wohl ehrgeizigster Versuch liegt allerdings einige Jahre zurück, als er den offiziellen Highscore in »Impossible Mission« knacken wollte. Er versucht es bis heute...

27

DAS ERSTE SPIEL, DAS NICK VOR LAUTER WUT ZERBROCHEN HAT Das X steht für »What the Fuck«

Nick reagiert sich eben gerne an allen möglichen Gegenständen ab: seiner Tastatur, der Pflanze auf seinem Schreibtisch... oder eben an »X-Blades«, das er vor lauter Hass auf das Gameplay und die gesamte Welt einfach in viele Diskteile zerlegt hat: »Das war so schlecht, ich hab sogar die Splitter beim Umzug in meiner alten Wohnung zurückgelassen.«

28

DAS ERSTE MUSIKALBUM IN EINEM MUSIK-SPIEL Judas Priest in »Rock Band«

Noch bevor die Musikindustrie überhaupt realisiert, was sie verpasst, wagt ein Album den Sprung ins Videospielgeschäft: Judas Priests »Screaming for Vengeance« ist das erste jemals in einem Videospiel veröffentlichte Musikalbum – und viele weitere sollten folgen...

29

DIE ERSTE SCHWULE SPIELFIGUR Was gibt es da zu lachen?

Der erste, ganz offensichtlich homosexuelle Videospiel-Charakter auf der Xbox 360 entstammt dem mittlerweile fast in Vergessenheit geratenen Rollenspiel »Enchanted Arms« Makoto. Seine Freunde nennen ihn »Otomegokoro«, den Mann mit dem Herzen eines Mädchens. Außerdem hat er einen Narren an Nebenprotagonist Toya gefressen – einem Mann. Noch Fragen?

30

DER SCHLECHTESTE CHARAKTER-NAME Wayne interessiert's?

Von all den Namen, die man einem Videospielhelden verpassen könnte, hat Capcom in »Lost Planet« wohl am kräftigsten danebengegriffen: Wayne Holden, das klingt wie ein Loser und irgendwie ist er auch einer. Besonders mit seiner strunzdummen Frisur.

31 DIE ERSTE AUSGABE VON 360 LIVE Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft...

Die Xbox 360 ist noch nicht mal im Handel, da berichtet 360 Live schon als erstes unabhängiges Magazin in Deutschland über Klassiker wie »Resident Evil 5« oder »Rumble Roses XX« – genauer gesagt seit dem 23. November 2005. Okay, die eine oder andere Fehleinschätzung müssen wir rückblickend wohl zugeben. Konamis ringende Rumpelrosen zum Beispiel: Die sehen zwar wirklich gut aus, aber in diesem Fall stimmen halt wirklich nur die äußeren Werte. Richtig unterhaltsames Wrestling bietet eher THQs »WWE«-Reihe.



36 DAS ERSTE BEAT 'EM UP MIT YODA Mit dir die Macht ist

Zwar konnte man schon auf der PS One in »Masters of Teräs Käsi« mit den Star-Wars-Helden um die Wette prügeln, doch dank »Soul Calibur IV« haben Yoda und Darth Vader nun endlich auch ihr Debüt auf der Xbox 360 – mit fantastischer Grafik und tollen Kampf-Moves.

32 DIE ERSTEN ERFOLGE Kleine Zahl mit großer Wirkung

Die ersten Gamerpoints: Kann sich irgendjemand noch daran erinnern, wie es war, ein Spiel zu komplettieren, ohne dafür jede Menge Erfolge freizuschalten? Der Gamerscore: eine so kleine Veränderung, und doch hat sie die Art und Weise des Spielens extrem geprägt. Wer wird mittlerweile nicht nervös, wenn er zum Controller greift, die Jagd auf Gamerpoints eröffnet und nicht dieses herrliche »Pling« vernimmt?



37 DAS ERSTE MULTI-PLAYER-GAME MIT IRRE HOHEN SPIELERZAHLEN Überraschung: Es ist »Halo 3«!

Im Februar 2009 gibt Bungie einige atemberaubende Zahlen preis: Nach nur einem knappen Jahr seit Release haben Spieler von »Halo 3« an über einer Milliarde Mehrspieler-Sessions via Xbox Live teilgenommen. Das sind sagenhafte 2.023.153.340.764 Sekunden Spielzeit. Beeindruckend.

33 DIE GRÖSSTE WERBEKAMPAGNE FÜR EIN VIDEOSPIEL »Halo 3« bricht alle Rekorde

Für seinen Trilogie-Abschluss »Halo 3« greift Microsoft zur größten und aufwändigsten Öffentlichkeitsveranstaltung, die ein Videospiel im Rahmen seiner Vermarktung jemals erfahren hat – und versetzt Fans mit dem Halo 3 Midnight Madness, einem Mitternachtsverkauf, in unzivilisierte Ekstase.

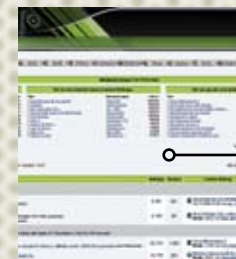


38 ERSTER LIVE-TV-DIENST »Sky« schon bald auf Xbox 360?

Die E3 2009 bleibt wegen verschiedenster Neuankündigungen im Gedächtnis. Unter anderem macht Microsoft einen Schritt vorwärts, um aus der Xbox 360 ein multimediales Heim-Entertainment-System zu machen: Der amerikanische Großkonzern kündigt die Zusammenarbeit mit dem Pay-TV-Sender »Sky« an.

34 DAS ERSTE HD-DVD-LAUFWERK Der große Formate-Krieg

Anno 2007 liegen sich HD-DVD und Blu-ray in den Haaren. Ein Weilchen sieht es sogar so aus, als würde HD-DVD das Rennen gewinnen – doch die Film-Industrie wechselt ihren Kurs schneller als du »Eisberg voraus!“ rufen kannst. Schade um die HD-DVD, aber vor allem um das externe HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360. Das erscheint 2006 und wird kaum ein Jahr später schon wieder zu Grabe getragen.



39 DAS 360-LIVE-FORUM ZÄHLT 10.000 MITGLIEDER Werde Nummer 20.000!

Partystimmung am 10. Oktober 2008: Das 360-Live-Forum begrüßt sein zehntausendstes Mitglied – »Jipset«. Nach dem aktuellen Stand der Dinge ist die Community mittlerweile auf 11.534 Nutzer angewachsen. Da ist noch Spielraum!

35 DIE ERSTE INDIZIERUNG Schluss mit Kriegsgerät

Während der Shooter »Quake 4« von id Software in der restlichen Welt recht ungeschoren davon kommt, erscheint hierzulande nur eine gekürzte Fassung. Die Original-Version der Science-Fiction-Schießerei wird am 5. November 2005 zu einem der ersten indizierten Spiele für die Xbox 360.



40 DER ERSTE LANDSTREICHER »Splinter Cell: Conviction«

Nach seinem triumphalen Auftritt auf der E3 2009 ist Sam Fisher in »Conviction« schnell wieder abgetaucht. Kein Wunder, bei dem Penner-Outfit: Fisher sieht aus wie ein Strauchdieb und das Stealth-Action-Gameplay driftet in eine seltsame Hybrid-Richtung ab, die mit großer Wahrscheinlichkeit nicht funktionieren wird. Also noch mal zurück ans Reißbrett?

AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!

qantm
INSTITUTE

| qantm.com • qantm.de • sae.edu

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

Ausbildungsinstitut für Gamedesign & Development,
Animation und kreative Medien

THE CREATIVE GAME & 3D EXPERTS

DIPLOMA & BACHELOR* OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

KURSSTART:
März 2010 &
September 2010

INFOTAG:
29. November 2009
14:00 - 18:00 UHR

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu

Mail: berlin@qantm.de • muenchen@qantm.de

Berlin: +49 (0)30 43094470 - München: +49 (0)89 89068771

360 LIVE - NEU AB DEM 16. DEZEMBER! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

DARK VOID

Schwerkraft, wo bist du? William Greys Absturz mitten im Bermudadreieck hat schwerwiegende Folgen: Er wird in eine Paralleldimension gebeamt und muss sich fortan mit Raketenrucksack und Cyber-Schießprügeln gegen einen ganzen Haufen hartnäckiger Aliens wehren. Das »Vertical Cover System« lässt den Helden dabei sprichwörtlich die Wände hochgehen. Nicht nur der Gastauftritt des Wechselstrom-Erfinders Nikola Tesla lässt jetzt schon auf einen von Steampunk-Elementen getriebenen Third-Person-Shooter schließen. Mehr dazu im Test!

PORTRAIT: AMERICAN MCGEE

Das kommende Spezial von 360 Live schiebt eine echte Persönlichkeit der Gaming-Branche ins Rampenlicht: American McGee. Im Mittelpunkt steht sein neues »Alice«-Spiel, das im Jahr 2011 auch für Xbox 360 erscheinen soll. Das Ding führt die Story von »Alice im Wunderland« und »Alice hinter den Spiegel« fort - mit sehr morbiden und abgedrehten Stilelementen.

SPLINTER CELL: CONVICTION

Brutal, aber effizient! Er fackelt nicht lange, schmettert seine Feinde mit dem Kopf voraus in Pissoirs und pinnt ihre Hände auch schon mal mit seinem Jagdmesser an die Motorhaube: Die Rede ist von Ex-Agent Sam Fisher. Das kommende »Splinter Cell« fühlt sich düster an, schockiert durch seine harte Gangart ebenso gut wie ein packender Thriller. Und mit Hilfe der neuen Sonar Vision bringt Sam jetzt Licht ins Dunkel. Mehr Infos im kommenden Vorschau-Teil.



AB 2. DEZEMBER IN **games™**
FEATURE: ZEITREISE IN VIDEOSPIELEN – GAMES™ DURCHLEUCHTET DAS MULTIDIMENSIONALE STILELEMENT.
RETRO: WEIHNACHTS-SPEZIAL – DIE BESTEN RETRO-GAMES RUND UM NIKOLAUS UND CO.

PLUS!

DANTE'S INFERNO

Der wahre Höllentrip der »Dead Space«-Macher erscheint am selben Tag wie »Bioshock 2«: am 9. Februar. Der Gotteskrieger Dante räumt in diesem Action-Abenteuer unter den Dämonen und Teufels-Fratzen richtig auf: Mit Sense und Gotteskraft geht's »Ninja Gaiden«? Schneller als »Devil May Cry«? Vorschau!

SPIEL DES JAHRES 2009

In den letzten zwölf Monaten sind uns viele großartige Games auf die Konsole gekommen. Welches sind deine Favoriten? Wir bitten unsere Leser in knapp 20 Genre-Kategorien zur Wahl. Welche Titel sichern sich einen Platz auf dem Siegereckchen, welche heben sich als Spielspaß-Granaten aus der Masse hervor? Das Spiel des Jahres 2009 – mitwählen und mitgewinnen, denn es gibt viel abzugreifen. Nicht vergessen!

COMMUNITY

Der Community-Teil: Die deutschen Spieler sprechen für sich! Natürlich wieder voll mit Turnieren, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games... nur im 360 Live Magazin!

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... FINAL FANTASY XIII, MAX PAYNE 3, METAL GEAR SOLID: RISING, ALAN WAKE, CRACKDOWN 2, ALL POINTS BULLETIN, CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW, BLUR, LOST PLANET 2, SINGULARITY UND VIELE MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

**Gleich
abonnieren**
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 40

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 16. DEZEMBER 2009!



**HOME IS
WHERE THE
HEART IS**

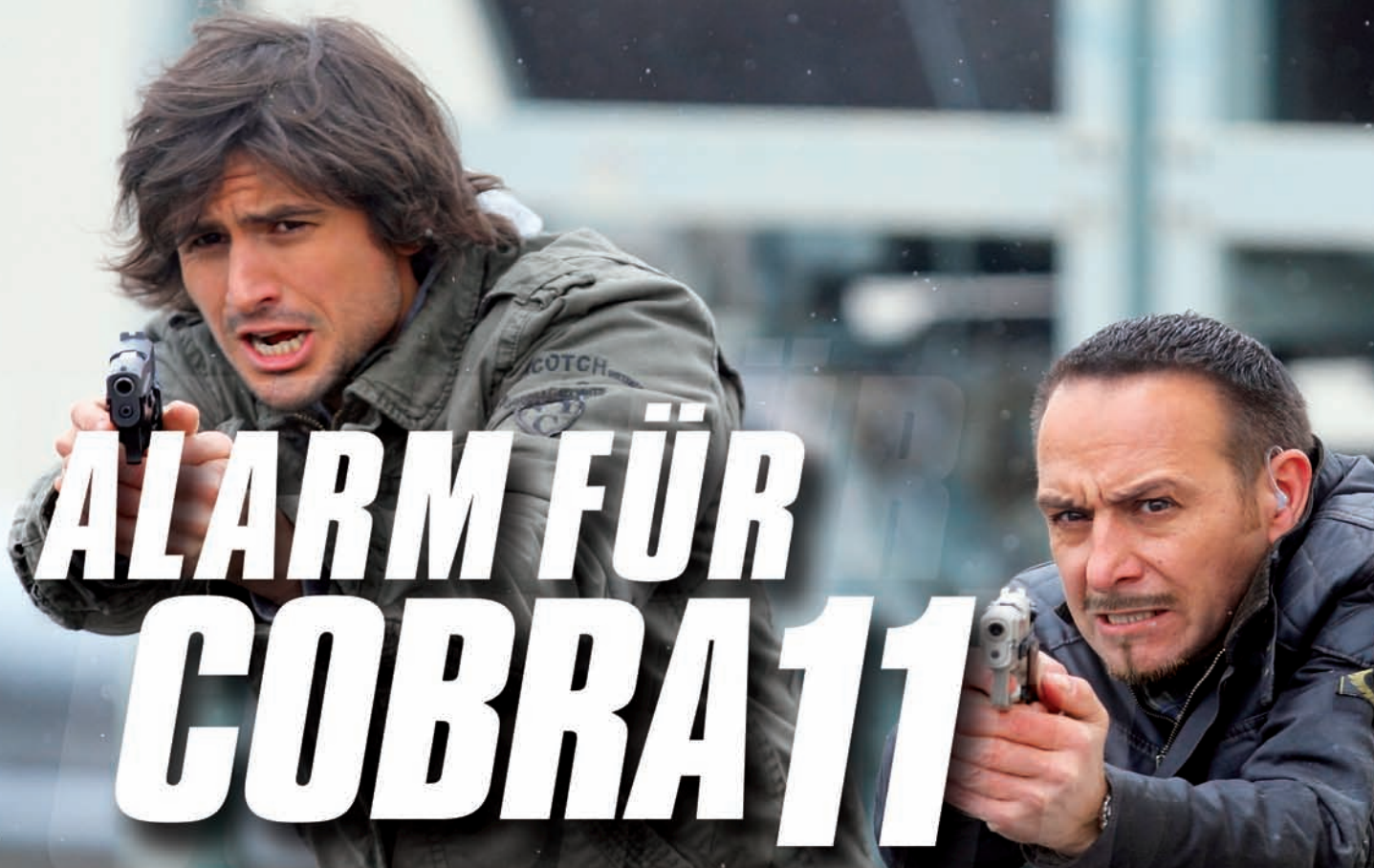


MTV HOME

FREITAGS 16:30 UHR
SONNTAGS 19:00 UHR

NUR AUF MTV

WWW.MTVHOME.DE



HIGHWAY NIGHTS

Pure Action Tag und Nacht!



- > *Packende Storyline mit mehr als 70 Missionen*
- > *Mehr als 40 Fahrzeuge: von Einsatzwagen über Flughafenfeuerwehr bis hin zum Dreirad*
- > *Dynamische Wegfindung*
- > *Extrem schnelle Verfolgungsjagden und explosive Crashes*



Ab November erhältlich!

www.playtainment-games.de

SYNETIC
The Factory

PLAY TAINMENT

PC | DVD ROM

XBOX 360 | XBOX LIVE