

## 360 LIVE

Große Leserwahl  
**SPIEL DES JAHRES 2009**Assassin's Creed, Halo,  
Modern Warfare, Resi:  
Abstimmen und absahnen!

DIE BESTEN SCHNÄPPCHEN -

**MIT EXTRA  
KAUFBERATER!**

ÜBER 50 TOP-GAMES MIT PREIS UND WERTUNG

DIE TOTALE VORSCHAU  
**TOP-GAMES  
2010!**32 Spiele auf 30 Seiten: Bioshock 2,  
Halo: Reach, Fable 3, Crackdown 2,  
Final Fantasy XIII, Kane & Lynch 2...

STERNE, SEX UND SCI-FI

**MASS EFFECT 2**Bildschöne Rollenspiel-Supernova  
im 4-Seiten-Check!

KOOP-MODUS ENTHÜLLT!

**SPLINTER CELL  
CONVICTION**Verblüffende Teamwork-Ideen,  
spektakuläre Hightech-Waffen**BLOOD BOWL**Stärker als jeder Ork, schöner als jede Waldelfe:  
Gratis Kalenderposter 2010 in der HeftmitteModern Warfare 2: Diskussion um Menschenverachtung und  
Gewaltszenen. Das denken Fans, Clans und USK!

AUSSERDEM Action-Überraschung im Test: Saboteur

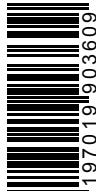
Plus: GTA V, Lost Planet 2, Dead Rising 2, Metro 2033,  
Avatar, Bad Company 2, Left 4 Dead 2, CastlevaniaDEUTSCHLANDS  
ERSTER TEST!Von den Machern  
von Resi 5 und  
Street Fighter**DARK VOID**Sci-Fi-Action aus dem Hause Capcom:  
Düster. Grimmig. Aber berauschend?  
5 Seiten und Poster in der Heftmitte**DARKSIDERS**Böse Apokalypse-Action,  
brutale Bosskämpfe. Test!**RED DEAD REDEMPTION**Derber Hombre-Shooter der  
GTA-Macher. Spielbericht!

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

www.360-live.de

€3,60

0 1



AUSCABE01

„GEZOCKT UND FÜR GENIAL BEFUNDEN – HIER KOMMT EIN  
SPIELBARER ACTION-PORNO DER SUPERLATIVE!“

M!GAMES 08/09

„DAS GRENZT AN HEXEREI: SEGAS HEISSE BRAUT MISCHT  
DIE ACTION-SZENE AUF!“

X3, 07/09

DAS BÖSE KANN  
SO SCHÖN SEIN

BAYONETTA

ERHÄLTICH AB 08. JANUAR 2010



© SEGA. SEGA, The SEGA logo and BAYONETTA are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Published by SEGA. Developed by PlatinumGames Inc. (PS3 version converted by SEGA)  
and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

# Willkommen bei 360 Live!



Der Stadt München wird nachgesagt, sie sei wegen ihrer Lebensqualität so beliebt. Gemeint sind Kultur und Kneipen, die Nähe zu Seen und Bergen. Ich persönlich freue mich außerdem darüber, dass ich Österreichs TV-Sender ORF1 empfangen. Tolle Sache, denn dort laufen Filme oft vor den deutschen TV-Premieren – ungeschnitten und werbefrei. Was das mit Videospielen zu tun hat? Na ja, Anfang November zum Beispiel lief auf ORF1 »Stirb Langsam 4.0«, ohne dass sich das nagende Gefühl im Hinterkopf breitmacht: Da fehlt doch irgendwas. Genau dieser unschöne Eindruck macht sich aber immer öfter breit,

wenn ich Neuveröffentlichungen für Xbox 360 in die Konsole werfe. Wer zurzeit beim Händler lustwandelt oder 360 Live aufmerksam liest, der ahnt, was ich meine: die Flut von Special Editions. Viele davon rechtfertigen den höheren Preis nicht mit Blechbox oder Sammelfigur. Nein, Käufer aktueller Special Editions erhalten oft mehr spielbaren Stoff als der Normalo – und erkaufen sich immer häufiger auch handfeste Vorteile. Ob sich Besitzer der Luxus-Edition von Microsofts »Forza Motorsport 3« über eine Rubbelkarte mit Download-Codes für fünf edle Extra-Autos freuen, sei dahingestellt. Und dass deutsche Besitzer von »Left 4 Dead 2« mit Knarren aus »Counter-Strike« zur Jagd blasen – egal. Dieses Extra ist für die deutsche Fassung reserviert, doch die will wegen der drastischen Kürzungen sowieso niemand. Aber in den »Black«- und »White«-Editionen von »Assassin's Creed 2« sind extra Aufgaben enthalten. Das dürfte viele wurmen, die für das Standard-Game immerhin auch 60 Euro hinlegen. Und was für Gewissensnöte löst wohl »Mass Effect 2« aus? Wer beim Händler X vorbestellt, erhält einen Download-Code für die Terminus-Rüstung mit Gravitations-Wumme M-490 Blackstorm; beim Händler Y gibt's stattdessen die Inferno-Panzerung. Oder lieber gleich die Collector's Edition mit wieder anderen Exklusiv-Waffen und -Panzerungen? Ab 4. März dann »Battlefield: Bad Company 2«. Ich zitiere den Presstext: »Die Limited Edition beinhaltet sechs Features, die den Spielern – anders als in der Standardversion – gleich zu Beginn einen Vorteil in Mehrspieler-Partien verschaffen.« Gemeint sind zum Beispiel Peilsender. Die haftet ein Mitspieler dem Fahrzeug der anderen Gruppierung an. Der zweite Mitspieler – der mit der Panzerfaust – kann sich die Zielfindung dann praktisch sparen. Ein erheblicher Vorteil. Was die Pressemeldung also zwischen den Zeilen sagt: Wer »Bad Company 2« in der Standard-Edition online startet, könnte sich genauso gut als Zielscheibe auf einen Hügel stellen, zumindest bis er die begehrten Items von Hand selbst freigespielt hat. Die Limited Edition wird also zum Muss-Kauf für Online- und Clan-Gamer; die Standard-Edition zum Light-Pendant für Freunde des Einzelspieler-Modus. Das wäre auch okay, wenn der Tarif stimmt. Den Preis kappen und dafür auf Ausstattung pfeifen, das gibt's ja auch bei Musik-CDs und Video-DVDs. Aber in diesem Fall läuft's anders. Standard Edition und Limited Edition sollen dasselbe kosten. Ein bisschen Augenwischerei ist das schon, oder? Was meinst du? Schreib mir deine Meinung ins Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)!

»Käufer aktueller Special Editions bekommen handfeste Vorteile!«

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

**Richard Löwenstein**

Chefredaktion 360 Live Magazin

P.S.: Aus der Abteilung »Was ist eigentlich aus...« geworden? Warum gibt's eigentlich keine Themen-Frontblenden für die Xbox 360 mehr? Weiß das jemand? Hätte gerne eine Alternative zu meiner »GoW«-Blende...

## 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

## DARK VOID

Eine dunkle Zukunft. Scharenweise mordende Aliens. Eine Menschheit vor der Vernichtung. Nur ein Krieger, der das Ende mit seiner Hightech-Waffensammlung abwenden kann – so liest sich die Beschreibung dramatischer Sci-Fi-Actionreißer, wie sie sonst nur das US-Studio Epic hervorbringt. Ist aber »Dark Void«, das neue Werk von Capcom, den Leuten hinter »Resident Evil 5« und »Street Fighter IV«. 360 Live hat den ersten Test. Und ein Poster in der Heftmitte.



## NEUES JAHR, ALLES NEU!

Der Jahreswechsel ist immer auch die Zeit der Veränderung, das sieht man wieder an dieser Januar-Ausgabe von 360 Live. Die steckt voll haufenweise neuem Stoff: Die Wahl zum Spiel des Jahres 2009! Der Ausblick auf die besten Spiele 2010! Der »Kaufberater« mit Spar-Tipps, Test-Index, Hardware-Check und mehr! **Top-Games 2010 S. 16! Spiel des Jahres 2009 S. 72! Kaufberater S. 76!**

**360** LIVE  
AUSGABE JANUAR 10

# DAS STECKT DRIN

|                                       |                                    |                          |                                   |                                |
|---------------------------------------|------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| <b>41/46</b> COVERSTORY               | <b>06</b> AKTUELL                  | <b>15</b> PREVIEWS       | <b>46</b> TESTS                   | <b>66</b> COMMUNITY            |
| ➔ <b>Dark Void</b><br>Test und Poster | Neues aus der<br>Welt der Xbox 360 | Die Spiele<br>von morgen | Gespielt, geprüft<br>und bewertet | Live Arcade, CSL,<br>Leserpost |



30-SEITEN-SPEZIAL

## 16 TOP-GAMES 2010

Crackdown 2, Fable 3, Halo: Reach, Bioshock 2  
und mehr: Darauf wartet die Welt!



4-SEITEN-BERICHT

## 24 MASS EFFECT 2

Sterne, Sex und Sci-Fi: So spielt sich Biowares  
bildschöne Rollenspiel-Supernova!

### AKTUELL

- 06 Der Heiße Stuhl: Dave Cox über  
Castlevania: Lords of Shadow
- 06 Two Worlds 2
- 07 Farcry 3
- 07 Duke Nukem: D-Day
- 07 Prince of Persia: The  
Forgotten Sands
- 08 Aliens vs. Predator
- 08 GTA V
- 08 Skate 3
- 09 Microsoft bannt Konsolen
- 10 Neu in games™
- 10 Advents-Gewinnspiel
- 10 Was uns bewegt
- 10 Heiße Aussichten: Army of  
Two: The 40th Day
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings
- 14 Spieletermine

### PREVIEW

- 15 120 Minuten mit: Dead Rising 2
- 17 Crackdown 2
- 18 Fable 3
- 19 Final Fantasy XIII
- 19 Lost Planet 2
- 20 Halo: Reach
- 20 Just Cause 2
- 21 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 22 Dante's Inferno
- 22 Alan Wake
- 22 Projekt Natal
- 24 Mass Effect 2
- 28 Splinter Cell: Conviction
- 30 Metro 2033
- 33 Bioshock 2
- 36 Red Dead Redemption
- 38 Castlevania: Lords of Shadow
- 40 Battlefield: Bad Company 2

### SERVICE

- 45 Impressum
- 51 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](http://www.360-live.de)**76** KAUFBERATER | [WWW.360-LIVE.DE](http://WWW.360-LIVE.DE)**Die besten Schnäppchen****Forum, Army of Two 2 im Test und mehr**

## TEST

- 46** Dark Void
- 52** Darksiders
- 55** Saboteur
- 58** James Cameron's Avatar
- 60** Sherlock Holmes jagt Jack The Ripper
- 60** Lips: Deutsche Partyknaller
- 60** Madagascar Kartz
- 60** Cars: Race-O-Rama
- 61** Tornado Outbreak
- 61** Oben
- 61** Spongebob's Eiskalt entwischt
- 62** Left 4 Dead 2
- 64** Saw
- 68** Gyromancer
- 68** Madden NFL Arcade
- 68** Diner Dash
- 68** OD Beat Drop

## POSTER

- 41** Dark Void
- 42** Posterkalender Blood Bowl

## KAUFBERATER

- 76** Top-50-Games
- 79** Spar-Tipps: Fable 2, Halo 3 und mehr
- 80** Zubehör: Wireless-Adapter, CODMW2-Headset

## COMMUNITY

- 66** Consoles Sports League
- 66** Interview: Fabrice Papies vom Clan Back2Style
- 67** Turniere, Xbox-Live-Downloads
- 68** Live Arcade Total
- 69** CSL-Charts
- 70** Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 71** Nachgefasst bei Call of Duty: Modern Warfare 2
- 72** Wahl zum Spiel des Jahres 2009
- 74** Leserpost

## COVERTHEMA

## 46 DARK VOID

Sci-Fi-Action aus dem Hause Capcom: Duster. Grimmig. Aber berausend? Fünf Seiten und Poster in der Heftmitte!



## TOPSPIELE

**20** Halo: Reach

- 17** Crackdown 2
- 18** Fable 3
- 19** Final Fantasy XIII
- 20** Just Cause 2

**28** Splinter Cell Conviction

- 21** Kane & Lynch 2: Dog Days
- 22** Alan Wake
- 22** Projekt Natal
- 24** Mass Effect 2

**33** Bioshock 2

- 30** Metro 2033
- 40** Battlefield: Bad Company 2
- 46** Dark Void
- 55** Saboteur

**52** Darksiders

- 58** James Cameron's Avatar
- 71** Call of Duty: Modern Warfare 2

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

# 360<sub>LIVE</sub> AKTUELL

Was tut sich alles  
rund um die Xbox 360?

| DER HEISSE STUHL                   | RAUF AUFS BRETT | ALIENS VERSUS PREDATOR        | HEISSE AUSSICHTEN            | WANN UND WO?          |
|------------------------------------|-----------------|-------------------------------|------------------------------|-----------------------|
| ➔ Dave Cox über<br>Lords of Shadow | Skate 3         | Zu brutal für<br>Deutschland? | Army of Two:<br>The 40th Day | Charts und<br>Termine |

## ✖ DER HEISSE STUHL Dave Cox

Dunkler, düsterer, dreckiger. So soll der Neustart der »Castlevania«-Serie gelingen, den das spanische Studio Mercuryteam mit »Lords of Shadow« versucht. Ein heikles Projekt, über das wir mit Produzent Dave Cox gesprochen haben.

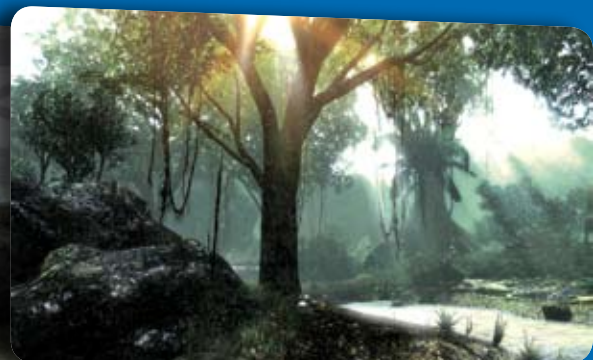
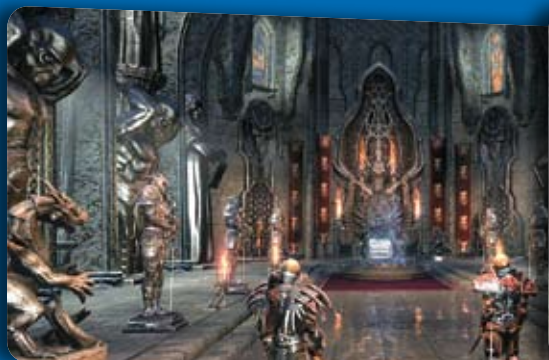


### BIO

**NAME** | Dave Cox  
**FIRMA** | Mercuryteam Entertainment  
**POSITION** | Produzent  
**ARBEITET GERADE AN** | Castlevania: Lords of Shadow  
**SCHON GEWUSST?** | Noch nie von Dave Cox gehört? Keine Schande. Dennoch hat der gute Mann an der »Tomb Raider«-Reihe, »Deus Ex« und auch »Thief 2« mitgewirkt.

Bisher haben die Entwickler von Mercuryteam aus dem Madrider Stadtteil San Sebastián de los Reyes nicht viel vorzuweisen. Immerhin: Das wirre Robo-Abenteuer »American McGee Presents: Scrapland« und das finstere »Clive Barker's Jericho« gehen auf ihre Rechnung. Gute Spiele, aber keine Blockbuster. Umso verwunderlicher, dass Konami diesem Team die Neuauflage der legendären Vampirjäger-Saga »Castlevania« anvertraut. Hat der Hersteller den Spaniern vielleicht deswegen »Metal Gear Solid«-Erfinder Hideo Kojima und seine Mannen zur Seite gestellt? »Sie haben ein Auge auf das Projekt«, erklärt Produzent Dave Cox. »Kojima überwacht alles aus der Ferne, er berät uns und hilft bei technischen Fragen. Ich selbst kenne Kojima seit zwölf Jahren und seine Erfahrung ist einfach unbezahlbar.« Doch trotz Kojimas Unterstützung ist es eine schwierige Aufgabe, einer Reihe wie »Castlevania« neuen Schub zu verleihen. Woran orientiert sich das »Lords of Shadow«-Team? »Wir haben uns das Original aus 8-Bit-Zeiten angeschaut«, erklärt Cox. »Zunächst hatten wir einen kompletten Neuanfang im Sinn, doch etwas Ähnliches wurde schon mit Super Castlevania 4 versucht, das den ersten Teil neu interpretieren sollte. Es

sind die klassischen Serienteile, die uns wirklich inspirieren. Castlevania ist so, wie es funktioniert, in vielen Bereichen ausgereizt. Daher versuchen wir es auf eine neue Weise.« Das heißt: mehr Action, einfache Rätsel, um Abwechslung zu schaffen, und eine dreckigere Kulisse. »Ja, ich denke, das Ganze braucht intensive Kämpfe, muss aber trotzdem klassisch bleiben. Ein Spiel, in dem man erforscht und Aufgaben löst«, führt Cox an. »Wir haben all diese Elemente drin. Damit ist unser Spiel dennoch etwas anders als zum Beispiel Sonys God of War. Es ist ein geradliniges Spiel, doch oft hast du die Wahl, wohin die Reise weitergeht, und du kannst auch wieder zurückkehren.« Doch wird sich »Lords of Shadow« damit nicht zu sehr von der Serie entfernen, wird es sich damit noch wie »Castlevania« anfühlen? »Wir haben viele Elemente, die man aus den früheren Spielen kennt, aber auch viel Neues. Dinge, die es zuvor nicht gab. Wir denken, es ist wichtig, diesen Weg zu beschreiten. Spiele-serien müssen sich weiterentwickeln. Ich denke, man kann das gut mit James Bond vergleichen: Der neue Film, Casino Royale, kam raus. Er war anders als alle anderen. Er hatte alles, was ein Bond braucht, war aber trotzdem etwas ganz Eigenes. Genau das Gleiche machen wir.«



» Wir müssen diesen neuen Weg beschreiten. Spielsereien müssen sich weiterentwickeln. «

Dave Cox, Mercuryteam Entertainment



## TWO WORLDS 2

Das Jahr 2009 hat einige ordentliche Rollenspiele vorzuweisen: »Risen« und »Dragon Age: Origins« zum Beispiel. Kann das im neuen Jahr getoppt werden? Topware versucht's mit »Two Worlds 2«. Die fantasievolle Geschichte knüpft an das Vorgängerspiel an. Erneut schlüpft man in die Haut des Kopfgeldjägers, als der man schon einmal die Welt Antaloer vor dem Untergang rettete. Doch schlummert in diesem Reich und im Körper der Schwester des Helden immer noch die geheimnisvolle Macht des Feuergottes Aziraal, die sich der Magier Gandohar zu Nutzen machen will. Doch der Held wird bei dem Versuch, dem Bösen ein für allemal ein Ende zu bereiten, in eine mysteriöse Mordserie

verwickelt. Man sieht: Hier wimmelt es von Fantasy-Klischees, was vor allem Fans von »The Elder Scrolls: Oblivion« gefallen dürfte. Auch Entscheidungen sollen großgeschrieben werden. Getreu dem Motto »Alles ist möglich« wählt der Spieler selbst den Weg, den er einschlagen will. Bleibt zu hoffen, dass »Two Worlds 2« die Kinderkrankheiten beseitigt, die dem ersten Teil anhafteten, wie die etwas verkrampfte Steuerung und teils unlogische Missionen. Wenn ja, dann erwartet uns Anfang 2010 ein gelungener Auftakt ins neue Rollenspiel-Jahr.

## klein- GEDRUCKT

### FARCRY 3 KOMMT

✖ Kevin Shortt, Story-Schreiber bei Ubisoft, hat's verraten: Der Ego-Shooter »Far Cry 3« ist bereits in Entwicklung. Und was er selbst bisher gesehen habe, sehe »einfach umwerfend« aus. Unsicher ist bisher, wo der dritte Teil der Reihe spielen wird. Zwar ließen Ausflüge von Ubisoft-Mitarbeitern nach Kenia erneut eine Afrika-Kulisse vermuten, doch ein Entwickler bestreitet dies.

### DER DUKE IST ZURÜCK?

✖ Totgesagte leben länger. Das gilt insbesondere für den Duke, der zusammen mit dem Game »Duke Nukem Forever« begraben schien. Scott Miller, Chef von 3D Realms, hat nun aber mit einem Screenshot für Wirbel gesorgt, der aus einem neuen »Duke“-Spiel zu sein scheint. »D-Day« soll es angeblich heißen. Wir bleiben dran auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de).

### PRINCE OF PERSIA

✖ »Prince of Persia« gehört zu den ältesten und erfolgreichsten Spielreihen. Bereits seit 2007 in Produktion, soll der passende Film mit Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle am 27. Mai 2010 in die Kinos kommen soll. Und erste Bilder versprechen ein optisches Spektakel. Pünktlich dazu will Ubisoft auch einen neuen Teil der Videospielreihe veröffentlichen, der »Prince of Persia: The Forgotten Sands« heißen wird. Der kommt ebenfalls im Mai 2010.

3 in 3 SEKUNDEN

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

### BEI LEGO INDIANA JONES 2...

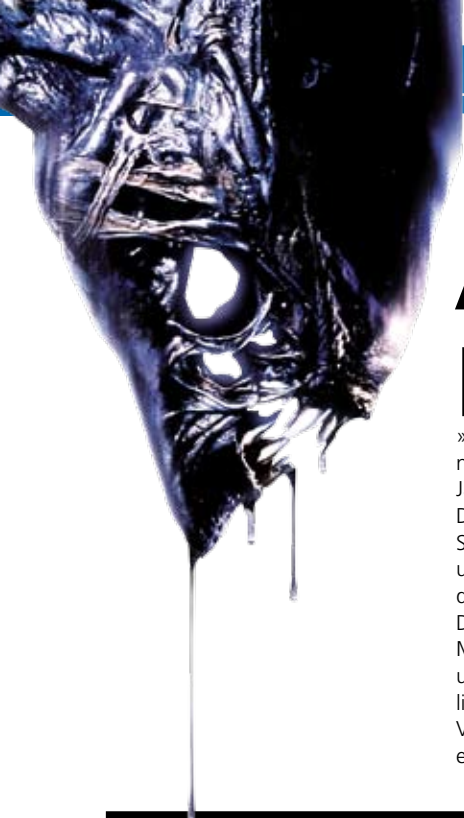
...den Online-Koop vermisst? Der wird bald per Patch nachgeliefert.

### CALL OF DUTY...

...und kein Ende. Ein neues Studio soll die Geschichte von Soldat Ghost als Spiel umsetzen.

### RED DEAD REDEMPTION...

...erscheint wohl im April 2010, so Rockstar Games.



✕ NICHT IN DEUTSCHLAND

# ALIENS VS. PREDATOR

**M**usste Activision das Flughafen-Massaker aus »Modern Warfare 2« für Deutschland nur leicht verändern, bleibt Sega bei seinem Ego-Shooter »Aliens vs. Predator« stur – oder eben konsequent. Der neueste Teil der mittlerweile 16 Jahre alten Reihe wird nicht in Deutschland erscheinen, da das Spiel aufgrund massiver Brutalität und Blut keine Kennzeichnung durch die USK bekommen würde. Da werden Köpfe abgerissen, Marines mit Speeren aufgespießt und Kehlen mit Klingen aufgeschlitzt. Logisch, dass da hektoliterweise Lebenssaft und Säure fließen. Eine geschnittene Version will Sega nicht für Deutschland anfertigen. Die würde eingefleischten Fans nicht gefallen, wird argumentiert. Ver-

ständig. Zwar braucht niemand eine hirnlose Verstümmelei wie im Kinostreifen »Aliens vs. Predator 2«, aber ein bisschen fliegende Fetzen gehören zur Reihe einfach dazu. Idealerweise verbunden mit gekonnter Kameraführung und Sound-Dramaturgie. »Deshalb haben wir uns gegen eine verstümmelte Version entschieden«, erklärt uns Susanne Ortega, Pressesprecherin von Sega Europe. Wer also als Alien durch düstere Korridore einer Raumkolonie streifen, als Predator mit Spitzlanzen Xenomorph jagen und als Marine die pure Angst im Nacken spüren will, muss auf einen Import zurückgreifen. Der sollte ab Februar 2010 verfügbar sein.

»Da werden Köpfe abgerissen, Marines mit Speeren aufgespießt und Kehlen mit Klingen aufgeschlitzt.«

✕ ENTWICKLUNG BESTÄTIGT – DAS WOLLEN WIR HABEN

## GTA V

**D**as ist die Ansage, auf die wohl viele schon sehnsüchtig gewartet haben: Ja, »Grand Theft Auto V« ist in Entwicklung. Das hat Rockstar-Gründer und »GTA«-Papa Sam Houser gegenüber der britischen Tageszeitung »The Times« zugegeben. Er selbst schreibe schon am knapp tausendseitigen Skript zum Spiel. Doch sonst gebe es noch nicht viel zu verraten, so Houser, das gesamte Projekt stehe noch am Anfang. Trotzdem: Grund genug, um schon etwas zu spekulieren. Denn mit dem neuen »GTA« wird's auch eine neue Stadt geben, das verrät eine fiktive Werbeanzeige in der Anleitung zu »Episodes from Liberty City«: »Liberty City, it's over!«, wird dort klargemacht. Wo soll's also spielen, das neue Gangster-Epos? »Eigentlich könnte ich mir GTA in Tokio gut vorstellen, mit ein bisschen Black-Rain- und Shenmue-Stimmung«, meint etwa Chefgangster Löwenstein, »und gerne auch mit original lizenzierten Autos.« Eine interessante Vorstellung, aber wohl etwas unrealistisch. Ist »GTA« doch seither eine Satire auf das amerikanische Lebensgefühl. Daher ist Redakteur Nicholas etwas bodenständiger: »Ich will ja eigentlich nur die 80er wiederhaben, wie bei Vice City – und das könnten sie auch gleich wieder als Schauplatz nutzen.« Und sonst? Da gibt's eigentlich kaum große Wünsche, denn der vierte Teil macht vieles richtig gut. Nur die Wagen könnten sich ruhig wieder etwas leichter, und damit auch unrealistischer, steuern lassen. Ebenso könnte es zukünftig wieder etwas weniger ernst und dafür spaßiger zugehen. Ansonsten vertraut 360 Live ganz auf Rockstars glückliches Händchen und hofft auf einen richtigen Kracher, der aber wohl noch bis mindestens 2011 auf sich warten lässt. Und was erhoffst du dir vom nächsten »GTA«? Diskutiere mit im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de).

✕ SKATE 3

## NICHTS FÜR EINSAME WÖLFE

**V**ieles wird anders und es ist nichts für Einzelgänger – das verrät Jason DeLong über »Skate 3«, die kommende Skateboard-Simulation. »Du bist der gleiche Kerl wie in den ersten beiden Spielen, aber eben berühmt«, erklärt der Produzent. »Jetzt bist du Teil der Skate-Industrie, suchst dir dein Traum-Team und gehst raus auf die Straßen.« Einen auf einsamen Wolf zu machen, lediglich alleine mit dem Brett Tricks abzuziehen, die Skate-Kumpel zu vernachlässigen wird also Nachteile bringen. »Teams sind eben das stärkste Spielelement, egal ob on- oder offline. Du musst dich mit anderen zusammenschließen, gemeinsam skaten und dich mit ihnen messen«, so DeLong. »Wir haben jetzt auch eine Skate-Schule. In der lernst du Skaten, stellst die Schwierigkeitsgrade ein und übst, Herausforderungen anzugehen.« Doch wie fühlt sich das dann an? Werden sich »Skate 2«-Fans wohlfühlen? »Alles ist sehr herausfordernd, vor allem was die Teams angeht. Das alles bietet einen komplett neuen Weg, zu spielen. Skate 2 war düsterer; die Stadt war ein unfreundlicher Ort mit Wachen, die einen ständig aufgehalten haben. Hier gibt's jetzt einfach freundlichere Gefilde. Hier ist Skaten willkommen, alles ist einfach einladender. Da wird jeder Spaß haben.«



✕ HUNDERTTAUSENDE XBOX 360 GESPERRT

# MICROSOFT SCHWINGT DEN BANN-HAMMER

**D**a wird manch Gamer sehr überrascht gewesen sein, als er Anfang November seine Xbox 360 startete und ein Hinweis erschien, die Konsole sei für den Zugang zu Xbox Live gesperrt. Was ist passiert? Was soll das alles? Ersten Meldungen zufolge hat Microsoft eine massive Offensive gegen die Raubkopier-Szene gefahren: Eine Million umgebaute, per Software veränderte oder mit Mod-Chips versehene Xbox 360 – auch in Deutschland – seien identifiziert und für immer für Xbox Live gesperrt worden. Sie verstoßen gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Gaming-Netzwerks, da mit ihnen Raubkopien gespielt werden können. Die Xbox-Live-Accounts selbst sind nicht von der Sperre betroffen und funktionieren weiterhin.

## ALLES EINE FRAGE DES TIMING?

Mittlerweile hat Microsoft dementiert, dass so viele Konsolen betroffen sind. Es handele sich um eine viel geringere Zahl, wie Xbox-Live-Chef Marc Whitten gegenüber dem US-Online-Magazin »Venture Beat« äußert. »Wir haben keine Zahl genannt«, sagt er, aber »es sind keine Million Leute.« Dennoch gehen Schätzungen von knapp 600.000 Betroffenen aus. Doch wieso wurden die Konsolen genau jetzt gebannt? Die Diskussionsforen laufen über, Verschwörungstheorien machen die Runde. »Insgeheim sperrt Microsoft nicht wegen der Sicherheitskopien«, schreibt etwa CVG Vin Cool im 360-Live-Forum, »sondern um die Xbox-360-Verkäufe zu pushen.« Und tatsächlich: Kurz nach der Massensperrung meldet Microsoft, dass zehn Millionen Konsolen in Europa verkauft wurden. Waren auch die vielen tausend »Modern Warfare 2«-Besitzer betroffen, die legale Versionen teils schon eine Woche vor dem Erscheinungsdatum spielten? Microsoft verneint das und beharrt auf Bekämpfung der Raubkopier-Szene. So sagte ein Microsoft-Sprecher gegenüber dem TV-Sender »BBC«: »Wir geben keine Einzelheiten bekannt. Wir können aber sicher

sagen, dass alle gesperrten Konsolen so verändert wurden, dass sie nicht mehr den Nutzungsbedingungen entsprechen.«

## DATENSAMMLER MICROSOFT?

Mit der Aktion schürt Microsoft Ängste. So stellt sich die Frage, wie Microsoft überhaupt umgebaute Konsolen erkennt. Welche Daten sammelt der Konzern außerdem? Und werden nicht doch auch Daten übertragen, die User in den Benutzer-Einstellungen eigentlich gesperrt haben? Man darf sich ausgespät fühlen. Unklar ist auch, was Microsoft eigentlich als Modifikation betrachtet. In verschiedenen US-Foren wie Neogaf oder Xbox-Scene äußern sich Betroffene, die angeblich nur eine externe Festplatte an die Konsole angestöpselt haben wollen. Wahr? Unsinn? Uns interessiert deine Meinung: Hast du Probleme durch die Sperrung deiner Konsole bekommen? Wenn ja, äußere dich, gerne auch anonym. Per Mail an [redaktion@360-live.de](mailto:redaktion@360-live.de) oder im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de).



✕ EINE BLUTORGIE AUS KANADA



# SHANK

**A**uf Fachmessen wie der E3 oder der Gamescom würde das Action-Spektakel »Shank« irgendwo im Wust von Top-Krachern, Scheinwerfern, Babes und Glamour untergehen. Genau wie seine Macher. Oder hast du schon davon gehört? Nein? Dann wird's Zeit, denn das Xbox-Live-Arcade-Projekt zeigt Hitpotential – in jeder Hinsicht. Im Gespräch mit 360 Live verrät Jamie Cheng, Amerikaner asiatischer Abstammung und kreativer Kopf hinter »Shank«, erste Details: »Mach dich auf einen in Blut und Hass getränkten 2D-Sidescrolling-Shooter gefasst. Mein großes Vorbild dabei ist Quentin Tarantino – ich vergöttere ihn. Unser Ziel ist es, 2D-Action auf Filmniveau zu schaffen.« Bedenkt man, dass das Team aus dem kanadischen Vancouver bisher eher knuffig-knuddelige Spiele wie das Puzzlespiel »Eets« auf die Beine gestellt hat, klingt das zunächst nach einem gewagten Unterfangen. Bis man das Spiel in Bewegung sieht: Gegner, die mit Kettensägen zertrennt werden. Tauben, die beim Beschuss durch Doppelpistolen in der Luft zerplatzen. Dazu butterweiche Animationen, fantastische Hintergrundgrafiken und ein Comic-Held, der bei jeder Flughafen-Passkontrolle als Ebenbild von Rambo durchgehen würde. Aber Cheng wird noch konkreter: »Fäuste, Füße, Messer, Sturmgewehre, Pump-Gun, Gatling und Kettensäge sind deine Werkzeuge. Shank trägt Züge von Devil May Cry und dem morbid-fiesen Xbox-Live-Game The Dishwasher. Hier und da wird es Le Parkour-ähnliche Szenen geben. Wie Prince of Persia, genauso federleicht steuert es sich. Das Ganze in einem Universum, das zu gleichen Teilen Elemente aus Italo-Western und Nickelodeon-Cartoons vereint.« Neugierig geworden? Dann surf auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) und zieh dir das fünfminütige Gameplay-Video rein.

» Shank trägt Züge von Devil May Cry und dem morbid-fiesen The Dishwasher. «



## NEU IN GAMESTM

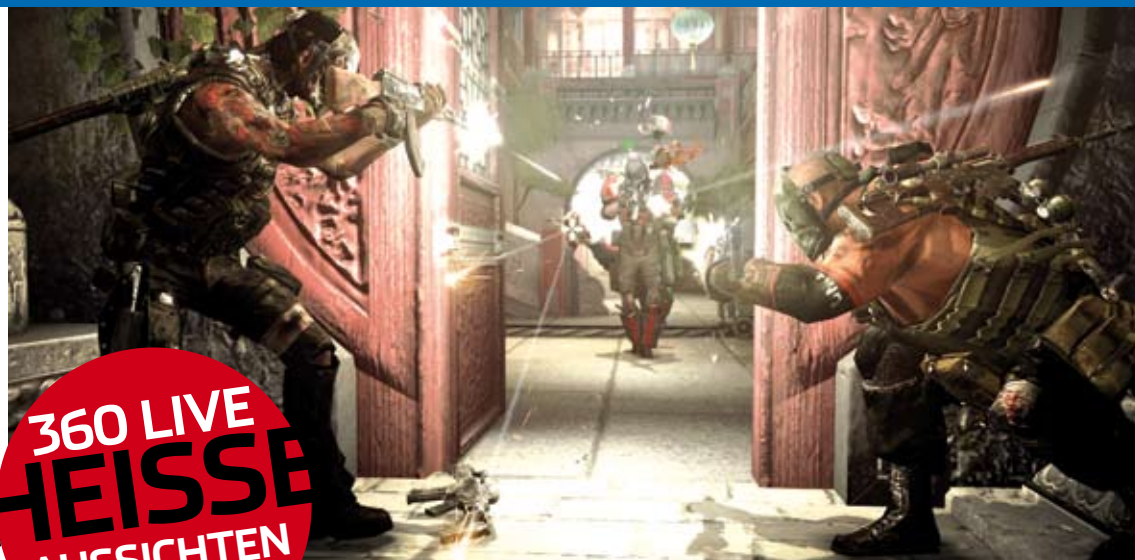
✖ Seit 2. Dezember im Handel: die neue und letzte Ausgabe der **games™**. Diesmal extra prall gefüllt mit exklusiven Berichten und hintergründigen Themen rund um die Welt der Video- und Computerspiele. Retro-Fans erwartet ein gigantischer Bericht über die Entstehung der Rollenspiel-Reihe »Final Fantasy« sowie die Top 10 der skurrilsten Transportmöglichkeiten in Videospielen. Weiter geht's mit einem Feature über Tabus in Videospielen und warum Entwickler Themen wie Sex, Selbstmord und Wahnsinn meiden. Obendrein gibt's über 20 Tests, unter anderem zum Überraschungshit »Torchlight«, dem lang erwarteten »New Super Mario Bros. Wii« und dem Shooter »Resident Evil: Darkside Chronicles«. Zugreifen ist Pflicht!

**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. Noch bis zum 24. Dezember gibt's auf [www.360-live.de](http://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

✖ Ja, was bewegt uns diesen Monat? Am meisten wohl die freudige Tatsache, dass Benjamin wieder mit seinem verloren geglaubten Netbook vereint ist. Auf der Gamescom 2009 auf mysteriöse Weise verschwunden, hat ein Mitarbeiter der Firma Razer das Gerätchen jetzt entdeckt und zurückgeschickt. Bennys Kommentar: »Ich hatte innerlich schon Abschied genommen. Großes Dankeschön an Razer!« Und sonst? Wie angekündigt, hat es Jan in einen russischen Bunker nahe Moskau verschlagen. Kalt, feucht und düster war's dort. Und wie ihm das dort gezeigte Spiel »Metro 2033« gefallen hat, lest ihr in dieser Ausgabe. Außerdem bewegt viele in der Redaktion auch Activisions »Modern Warfare 2«. Die einen schwärmen von der packenden Inszenierung, dem Zwei-Spieler-Koop. Die anderen wollen das große Aufheben um dieses Spiel nicht verstehen: überbewertet, miese Geschichte, ... Sag deine Meinung im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de).



## ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

**K**ugeln pfeifen durch die Luft, lassen Beton zersplittern. Eine riesige Explosion lässt ein kleines Ladengeschäft hochgehen; Holzbalken, Metall und brennender Stoff segeln durch die Gegend. Die chinesische Metropole Shanghai steht in Flammen. Mittendrin im Chaos: zwei Typen mit fetten Knarren, Körperpanzerung und Schutzmasken aus Stahl, die aussehen, als wären sie vom letzten Halloween übrig geblieben. Fans wissen, was das bedeutet: Rios und Salem sind zurück, die zwei chaotischen Söldner aus Electronic Arts' Koop-Action aus dem Jahr 2008. Allein oder zu zweit hat man damals in Somalia und Irak aufgeräumt und fiesen Terroristen, Diktatoren und Warlords das Handwerk gelegt. In »Army of Two: The 40th Day« wird das alles nicht viel anders sein. Die dünne Story: Die zwei Kriegsveteranen stehen nicht mehr im Dienste des Militärunterstützers SCC, sondern machen mit einer privaten Militärfirma ihr eigenes Ding und versuchen, sich durch die China-Metropole zu kämpfen. Das ging im hierzulande indizierten Vorgänger noch recht hölzern über die Bühne; vor allem die Koop-Passagen wirkten inszeniert, auch wenn sie gut waren.

Beim Anspielen des neuen Zwei-Mann-Armee-Trips sieht das schon deutlich besser aus. Salem und Rios gehen jetzt automatisch in Deckung und feuern blind über Metallkisten und Betonklötze hinweg. War die Kumpel-KI im ersten Teil

noch dumm wie hundert Meter Feldweg, agiert sie jetzt intelligent. Nix mehr mit sinnlos in der Gegend herumrennen, jetzt hilft sie wirklich. Auch gegnerische Soldaten hechten in Deckung, flankieren und nutzen Schutzschilde. Doch vor allem: Die Koop-Passagen machen jetzt richtig Laune. Ist ein feindlicher Trupp einfach nicht kleinzukriegen, dann ergibt sich einer der Spieler zum Schein; wirft die Waffe weg und stellt sich dem Feind, während der andere die Angreifer von hinten niedermäht. Oder Salem hilft Rios auf einen Container, um dem Gesocks von oben einzuheizen, während Söldner Nummer Eins für Ablenkung sorgt.

Aber auch der derbe Humor kommt nicht zu kurz. Immer noch labern die beiden Dünnes am laufenden Band. Teils richtig dämliche Sprüche, die abgeklärten Action-Gamern aber sofort ein Grinsen aufs Gesicht zaubern. Die Veränderung zeigt sich auch in den Szenarien. Statt wie im ersten Teil hauptsächlich durch den Sand zu stapfen, wird jetzt in Zoos und Nachtclubs geballert. Klingt rund und witzig. Wer auf derben Humor und richtig geradlinige Action steht, der sollte sich den 8. Januar vormerken. Die USK-Freigabe ist jedenfalls beantragt. Ob Electronic Art sie auch erhält, war bis Redaktionsschluss unklar. Wir reichen die Info auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) nach.



# GHOSTBUSTERS™

## — THE VIDEO GAME —

ES GIBT MEHR ALS EINEN WEG  
DEM JENSEITS EINS AUSZUWISCHEN!

[www.ghostbustersgame.com](http://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.

# 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!](http://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!](http://www.360-live.de!)

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

### HALO REACH

1

Hersteller | Microsoft

10.86%

Tendenz



Einschätzung | keine Einschätzung möglich

Bisher ist nur bekannt, dass es zeitlich vor »Halo 1« angesiedelt ist und auf dem Planeten Reach spielt. Der erste blutige Kampf zwischen der Allianz und der Menschen-Armee UNSC steht im Fokus.



## DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

### TOP 5

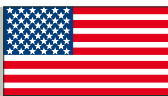
Powered by Amazon.de  
Stand: Anfang Dezember 2009



| Pos | Titel                          | Hersteller      |
|-----|--------------------------------|-----------------|
| 1   | Assassin's Creed 2             | Ubisoft         |
| 2   | AC2 Black Box Limited-Edition  | Ubisoft         |
| 3   | Call of Duty: Modern Warfare 2 | Activision      |
| 4   | FIFA 10                        | Electronic Arts |
| 5   | Forza Motorsport 3             | Microsoft       |

### TOP 5

Powered by Amazon.com  
Stand: Anfang Dezember 2009



| Pos | Titel                          | Hersteller      |
|-----|--------------------------------|-----------------|
| 1   | Call of Duty: Modern Warfare 2 | Activision      |
| 2   | Assassin's Creed 2             | Ubisoft         |
| 3   | Indiziert                      | Electronic Arts |
| 4   | Dragon Age: Origins            | Electronic Arts |
| 5   | Halo 3: ODST                   | Microsoft       |

### TOP 5

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



| Pos | Titel                     | Hersteller      |
|-----|---------------------------|-----------------|
| 1   | Indiziert                 | Electronic Arts |
| 2   | Final Fantasy XIII        | Square Enix     |
| 3   | Ar Tonelico 3             | Banpresto       |
| 4   | End of Eternity           | Sega            |
| 5   | Winning Eleven 2010 (PES) | Konami          |

### BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

2

Hersteller | Electronic Arts

9.93%

Tendenz



Auf der Karte Arica Harbour toben derzeit wilde Beta-Gefechte. Als Gelände dient eine nahöstliche Kleinstadt, in der sich Panzer und Javelin-Raketenschützen ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel liefern. **Einschätzung** | sehr gut

### SPLINTER CELL: CONVICTION

3

Hersteller | Ubisoft

7.80%

Tendenz



Kreativdirektor Maxime Beland setzt sich hohe Ziele: »Mein Traum ist eine kontinuierliche Spielerfahrung, keine Stopps, keine Ladezeit, alles soll aus einem Guss werden.« **Einschätzung** | sehr gut

- 4 Final Fantasy XIII  
7.80% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 Mafia 2  
7.60% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 Alan Wake  
7.14% **Einschätzung** | gut
- 7 Bioshock 2  
7.00% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 Deus Ex 3  
4.57% **Einschätzung** | gut
- 9 Fallout: New Vegas  
3.50% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 Mass Effect 2  
3.45% **Einschätzung** | sehr gut

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

### HALO 3: ODST

1

Hersteller | Microsoft

13.49%

Tendenz



360-Wertung | 8.5

Schon »Halo Waypoint« ausprobiert? Die Online-Plattform protokolliert deinen Fortschritt in allen »Halo«-Spielen, liefert Hintergrundberichte und Tipps in Videoform.



### CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

2

Hersteller | Activision

10.32%

Tendenz



60 Bilder pro Sekunde, 16 Perks und atemberaubend schnelles Gameplay, das sind die drei Säulen, auf denen dieses Meisterwerk ruht. Mehrspielerspaß bis zum nächsten »Call of Duty« gesichert. **360-Wertung** | 9.1

### ASSASSIN'S CREED 2

3

Hersteller | Ubisoft

7.14%

Tendenz



Der stete Wechsel zwischen rasant in Szene gesetzten Kämpfen, waghalsigen Kletterpassagen und spielerischer Freiheit beeindruckt besonders im Zusammenspiel mit dem wunderschönen Florenz. **360-Wertung** | 9.3

- 4 Battlefield: Bad Company  
6.67% **Wertung** | 8.6
- 5 FIFA 10  
6.67% **Wertung** | 8.9
- 6 Batman: Arkham Asylum  
4.44% **Wertung** | 9.0
- 7 Brütal Legend  
2.22% **Wertung** | 8.0
- 8 Grand Theft Auto IV  
2.22% **Wertung** | 9.3
- 9 Forza Motorsport 3  
2.12% **Wertung** | 8.7
- 10 Need for Speed Shift  
1.99% **Wertung** | 8.3

# 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](http://www.360-live.de)!

## SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

### CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

**1** Hersteller | Activision

StevenB3012: »Die Kampagne ist der Knaller, auch wenn mir Call of Duty 4 vom Leveldesign besser gefallen hat. Etwas ärgerlich: Selbst auf Veteran ist es nicht wirklich eine Herausforderung.«

Leserwertung **8.8**  
360-Live-Wertung **9.1**



### ASSASSIN'S CREED 2

**2** Hersteller | Ubisoft

MikiFiki: »Der absolute Hammer mit tausenden Vorgehensmöglichkeiten und Nebenmissionen. Das Ding ist wirklich jeden Penny wert. Kaufen!«

Leserwertung **9.7**  
360-Live-Wertung **9.1**



### BAYONETTA

**3** Hersteller | Sega

KönigdesOstens: »Mann, sind die dick, Mann! Einfach der Wahnsinn, was für kolossale Monster Platinum Games hier auf den Plasma zaubert. Krass.«

Leserwertung **8.8**  
360-Live-Wertung **8.7**



### 4 Dragon Age: Origins

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.8  
360-Live-Wertung | 8.8  
The Joker21: »Emotionen, Blut und Sex. Vor allem die Geschichte hat es mir angetan, weil man so viele Entscheidungen treffen muss, die das weitere Spiel maßgeblich beeinflussen.«

### 5 Tony Hawk: Ride

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 8.2  
360-Live-Wertung | 8.5  
Sil3ntJul86: »Ganz sicher kein schlechtes Spiel, aber Skatertitel sollten sich gechillt spielen. Angespannt auf einem Board stehen ist eher das Gegenteil.«

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

### JUST CAUSE 2

**1** Hersteller | Eidos

Knecht rupprecht: »Im ersten Teil finde ich die vielen Stunt-Passagen total gut. Ich denke, der Greifhaken wird für richtig viel Action und Spaß sorgen.«

Leser-Potenzial **9.3**  
360-Live-Potenzial **8.5**



### MASS EFFECT 2

**2** Hersteller | Electronic Arts

360-4ever: »Spannend finde ich, dass es angeblich ein sehr düsteres Ende geben soll. Endlich mal kein Happy End, das wäre doch was.«

Leser-Potenzial **9.0**  
360-Live-Potenzial **9.0**



### SPLINTER CELL: CONVICTION

**3** Hersteller | Ubisoft

Carnivore: »Mittlerweile gibt es die gesamte Splinter-Cell-Reihe für 10 Euro. Ich stehe einfach auf die Handlung, und das Gameplay ist aus einem Guss. Der neue Teil wird das sicher noch toppen.«

Leser-Potenzial **9.5**  
360-Live-Potenzial **8.5**



### 4 Dark Void

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial | 7.5  
360-Live-Potenzial | 8.0  
sk00ye: »Könnte gar nicht so schlecht werden. Zumindest das Design ist toll, erinnert mich an Mass Effect.«

### 5 Bioshock 2

Hersteller | 2k Games

Leser-Potenzial | 8.5  
360-Live-Potenzial | 9.5  
Diar95: »Den Rollenwechsel vom Mensch zum Big Daddy finde ich richtig gut. Das bringt Abwechslung. Mal schauen, wen man in Bioshock 3 spielt. Die Big Sister vielleicht?«

### ✕ 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](http://www.360-live.de)!

## AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

### DIE NÄCHSTE XBOX-GENERATION

Design, Ausstattung, Funktionen. Wünsche?

|                                                      |        |
|------------------------------------------------------|--------|
| Hauptsache sie dröhnt nicht mehr wie eine Boeing 747 | 61.11% |
| Blu-ray: Ich will nicht unter dem                    |        |
| HD-DVD-Fehler leiden                                 | 22.22% |
| Räumliches 3D als integraler Bestandteil             | 11.11% |
| Natives 1080p als Standard                           | 5.56%  |

### ES IST DEINE UMWELT

Stellst du deine Bude mit Plastikzeug zu?

|                                                   |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Keine Party ohne Guitar Hero                      | 36.36% |
| So lange ich den Fußboden noch sehe...            | 27.27% |
| Tod dem PVC. Deine Umwelt sagt Danke              | 27.27% |
| Selbst als Skater mag ich das »Ride«-Plastikboard | 9.10%  |

### WER KEINE ZEIT HAT...

...nimmt den Raketenrucksack. Geil oder was?

|                                             |        |
|---------------------------------------------|--------|
| Ich ballere lieber ohne Schwerkraft-Defizit | 36.36% |
| Gerne, klingt nach Abwechslung              | 27.27% |
| War schon in »Shadow Complex« cool          | 18.19% |
| Nö, zu hektisch und zu ungemütlich          | 18.18% |

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



|                                       |                     |         |
|---------------------------------------|---------------------|---------|
| Prince of Persia: The Forgotten Sands |                     | Ubisoft |
| Rage                                  | Electronic Arts     |         |
| Raven Squad                           | Topware Interactive |         |
| Resonance of Fate                     |                     | Sega    |
| Ride to Hell                          | Deep Silver         |         |
| Scivelation                           | 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 Return of American McGee's Alice  |                     |         |
| The Ripper                            | Electronic Arts     |         |
| They                                  | IMC                 |         |
| Thief 4                               | Eidos               |         |
| This is Vegas                         | Warner Bros.        |         |
| Tom Clancy's Ghost Recon 4            | Ubisoft             |         |
| Two Worlds 2                          | Topware Interactive |         |
| Wardevil: Unleash the Beast Within    |                     |         |
| Warhammer 40.000: Space Marine        | Digi-Guys           |         |
|                                       |                     | THQ     |
| Zephyr: Rise of the Elementals        |                     |         |
| Konami                                |                     |         |



014 / 360 LIVE

120  
MINUTEN  
MIT...

# DEAD RISING 2

Bereits im Frühling stehen Capcoms Tote zum zweiten Mal von den Lebenden auf – und rennen in Scharen direkt in die geschärfte Axt hinein. Der neue Schauplatz des Splatterfests: ein Kasino! Bereit für das blutigste Roulette aller Zeiten?

02:30



Der erste Blick auf den neuen Helden ist etwas ernüchternd: Chuck Greene. Mittelgroß. Wirkt eher schwächling und sieht mit seiner bunten Lederkluft aus wie ein geschniegelter Stuntfahrer. Da wirkt der abgebrühte Francis aus »Left 4 Dead« doch um einiges härter im Nehmen. Allerdings ist auch Chuck mit Eifer bei der Sache. Und die Sache heißt: Zombies ausnullen!

12:00



Statt Shopping-Mall soll der Spieler diesmal ein weitläufiges Kasino in der fiktiven Stadt Fortune City entzombiefizieren. Erneut verknüpft eine trashig-ironische Rahmenhandlung die einzelnen Missionen miteinander. In selbigen geht's mit Schlagwerkzeugen aller Art ordentlich zur Sache. Oder auch mal mit dem Fleischermesser aus der Großküche.

15:40



Aus der Third-Person-Perspektive arbeitet sich Greene durch Säle, Servicebereiche und Gästezimmer des Kasinos. Wie zu erwarten, torkeln dort gefühlte 10.000 Untote herum, denen Chuck mit roher Gewalt auf die Pelle rückt. Der Knaller: Nahezu jedes Objekt darf er als Waffe einsetzen. Den Billard-Queue als Schlagstock, Stühle als Wurfinstrumente – du entscheidest!

47:10



Wenn die Zombie-Massen doch mal überhandnehmen, greift Chuck gerne zu außergewöhnlichen Mitteln. Etwa einem Rollstuhl: Zombie reingepackt und losgerannt – die mobile Ramme funktioniert tadellos, räumt die verdutzten Zombies gleich reihenweise aus dem Weg. Das verschafft kurze Atempausen und Zeit, sich wieder nach passenden Nahkampfmitteln umzusehen.

73:10



Die Steigerung der Rollstuhl-Ramme: Ein Elektro-Rollstuhl mit automatischen Gewehren an den Seiten. Bequemer wurden Zombies nie gemeuchelt, und solange genug Munition zur Verfügung steht, geht's den untoten Brüdern scharenweise an den blutverschmierten Kragen. Geschwindigkeitsrekorde stellt man mit dem seltsamen Gefährt aber keine auf.

87:50



Okay, röhrende Kettensägen gehören zu Zombiespielen wie Neonlichter zu Las Vegas. Aber zwei der Sägen an einen Stab zu binden und herumzuwirbeln, bis nahezu alles in einem Regen aus Körperteilen verschwimmt, ist schon gewagt – und macht klar, dass sich das Spiel selbst nicht allzu ernst nimmt. Ob man die Sägen auch an anderen Dingen befestigen darf? Man darf!

91:56



Ein Motorrad mit Kettensägen an den Seiten – Spartakus wäre begeistert. Aber die echte Herausforderung liegt ja im Nahkampf. Messer, Prügel, Schaufel, elektronische Registrierkasse. Oder doch lieber einen Schwertfisch? Soll noch einer sagen, Fisch sei nicht gesund. In dem Fall ist er sogar überlebensnotwendig.

100:46



Sieht zwar aus wie das Treffen der Michael-Jackson-Gedächtnis-Gruppe, sind aber schlurfende Zombies auf der Suche nach frischem Gehirn. Bis zu 7.000 Untote soll die Grafik-Engine gleichzeitig darstellen können. Beachtlich, aber als alte Zombie-Veteranen schrecken uns diese Zahlen kaum. Die USK hingegen wird da wahrscheinlich anderer Meinung sein...

118:12



Skuril geht es auch bei den zahlreichen, Gameplay-auflockernden Minispielen zu: Mit einem Kettensägen-Motorrad durch eine mit Zombies gefüllte Turnhalle preschen, im Elch-kostüm mit den Untoten Bowling spielen oder neue Rekorde beim Zombie-Rugby aufstellen – ein herrlich abgedrehtes Gemetzel!

## ✖ ZUSAMMENGEFASST

Wenn's nach uns geht, würden wir die Reise nach Fortune City lieber heute als morgen antreten: So schön abgefahren haben wir Untote schon lange nicht mehr über die Klinge springen lassen. Gleichzeitig bietet das Spiel so viel schrägen Humor, dass es schwerfällt, die wahren Hektoliter Blut für bare Münze zu nehmen. Ein bisschen müssen wir uns aber noch gedulden, die Zombie-Action ist fürs Frühjahr 2010 geplant.

# 2010

## PREVIEW SPEZIAL

**NEUE BILDER  
NEUES JAHR**  
ÜBER 32 SPIELE AUF  
33 SEITEN!

Keine Zweifel, das Jahr 2009 war ein gutes Jahr für uns Videospieler, hat uns mit zahlreichen tollen Games begeistert. Aber jetzt blicken wir nach vorne, ins Jahr 2010. Sieht ganz danach aus, als stünde uns in den kommenden Monaten noch viel mehr großartige Unterhaltung bevor. Bereits im Januar, mit den vier starken Neuveröffentlichungen »Dark Void«, »Darksiders«, »Bayonetta« und »Mass Effect 2«. Folgerichtig steht der komplette Vorschein dieser Ausgabe im Zeichen des neuen Jahres. Feuer frei!



Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

\* Große Leserumfrage – gib deine Stimme ab: Was sind deine persönlichen Favoriten 2010?

**2010**  
**PREVIEW**  
**SPEZIAL**



# CRACKDOWN 2

Alles noch heile?!

**Hersteller** | Microsoft **Entwickler** | Ruffian Games **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Termin** | 2010

**C**haos, Zerstörung, richtig fette Explosionen und eine ganze Stadt, die als Spielplatz für herrlich viel Unfug dient. Genau daran arbeitet das schottische Team von Ruffian Games im ruhigen Städtchen Dundee. Ganz und gar nicht ruhig, sondern ziemlich wirr geht's in Pacific City, der offenen Stadt von »Crackdown 2« zu. Mutanten, liebevoll Freaks genannt, ziehen durch die Straßen und terrorisieren die armen Einwohner. Banden drohen, die Macht an sich zu reißen, und sowieso scheint alles in einem heillosen Durcheinander zu versinken. Perfekter Hintergrund also für einen Third-Person-Shooter mit Koop-Drift.

Als Agent der Regierungsbehörde The Agency soll man für Ruhe sorgen. In den Missionen will etwa ein Bandenboss gekillt, eine Mutantenhorde ausgerottet oder eine Bombe entschärft werden. Ganz nebenbei darf der Spieler noch herausfinden, woher die Mutanten eigentlich kommen und was das alles mit einem vermeintlichen Unfall bei der Firma Shai-Gen Corporation zu tun hat. Doch nicht heimlich, still und leise werden die Aufgaben erledigt, sondern indem man dabei – gewollt oder nicht – maximalen Schaden anrichtet. Denn wie bei »GTA IV« hat man die Freiheit, zu gehen, wohin man will. Mit fetten Maschinengewehren, Raketenwerfern, Granatkanonen oder abgefahrenen Knarren wie UV-Gewehren durch die Gegend feuern und dabei ganze Häuserblocks in Schutt und Asche legen? Kein Problem. Oder dank Spezialanzug und Superkräften mit Riesensprüngen durch die Gegend hüpfen. Wer möchte, lässt die nächste Mission einfach mal Mission sein und tut, was er will, erkundet die riesige Metropole und ihre Möglichkeiten. Ein riesiger Sandkasten quasi. Die Macher versprechen, dass sie das Spielprinzip des in

Deutschland indizierten Vorgängertitels beibehalten. Doch weitaus mehr Abwechslung winkt: Statt nur mit bloßen Fäusten oder Megawummen rumzuhantieren, dürfen die Spieler auch Laternenpfähle und Eisenstangen aus dem Boden reißen und damit auf Mutantenvieher eindreschen. Und das am besten mit bis zu drei Freunden. Den Koop-Fans versprechen die Macher sogar eine eigene Kampagne mit extra zugeschnittenen Aufgaben. Das Motto: Gemeinsam spielen und Schaden anrichten, sich aber nicht eingengt fühlen. »Jeder soll eben die Möglichkeit haben, zu tun und lassen, was er möchte«, sagt Design-Chef Billy Thompson. Das ist doch mal eine gute Idee und das offensichtlich perfekte Rezept für einen echten Action-Kracher. Ob der allerdings den Weg nach Deutschland findet, ist momentan noch mehr als fraglich. Unter der Hand gefragt, zeigt man sich bei Microsoft zwar bemüht, aber skeptisch.

**Michael Förtsch**

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●

**Chaos und Explosionen:** Das ist die Essenz dieses Superheld-Games, das das »GTA«-Konzept mit bärenstarken Kräften verbindet.

**Bunt statt Grau-Braun.** Hier wirkt alles wie im Comic – und schaut dabei richtig gut aus!



**WÜNSCHE AUS DEM**  
**360-LIVE-FORUM:**

**360-4ever:** Also ich freue mich schon auf »Mass Effect 2«, »Halo: Reach« und »Rock Band 3«.

# FABLE 3

Mehr Freiheit, mehr Gefühl, mehr von allem!

Hersteller | Microsoft Entwickler | Lionhead Studios Genre | Rollenspiel Spieler | 1 - unklar Xbox Live | ja Termin | 2. Halbjahr 2010

**A**ls der englische Vorzeige-Gamedesigner Peter Molyneux anlässlich der vergangenen Gamescom die Bühne der Microsoft-Pressekonferenz betritt, rechnen die Anwesenden mit nichts und allem zugleich. Folgt die nebulöse Ankündigung irgendeines Games, von dem noch niemand wusste? Die Wiederbelebung einer alten Spiele-Reihe? Gar ein neues »Black & White«-Götterspiel? Doch Molyneux hat nichts dergleichen im Sinn. Stattdessen erzählt er, dass schon nächstes Jahr der dritte Teil der »Fable«-Saga ins Haus steht. Und der will einiges anders machen als seine Vorgänger. Düstere, freier und entscheidungsträchtiger soll er werden. Die Zeit im Reich Albion wird sich weiterdrehen. Die mittelalterliche Monarchie steht an der

Grenze zur industriellen Neuzeit. Wissenschaft und Technik scheinen Magie abzulösen. Die altbekannte Stadt Bowerstone wie auch der Rest des Landes haben sich gewandelt. Dampfmaschinen, Rauchschwaden aus Fabrikschornsteinen und geschäftige Verladearbeiter an den neu gebauten Docks prägen jetzt das Bild. Als Sohn oder wahlweise Tochter des Helden aus »Fable 2« wird man in diese Welt geboren, die von einem tyrannischen König beherrscht wird. Und diesen gilt es vom Thron zu stoßen! Als Mitführer einer Revolution muss der Spieler sich beweisen, Anhänger gewinnen, den ungerechten Herrscher stürzen – und dessen Platz einnehmen.

Doch auf dem langen Weg dorthin warten Kämpfe und Entscheidungen. Und wie schon in den Spielen

zuvor natürlich die Frage: Bist du gut oder böse? Doch soll die Antwort darauf laut Molyneux diesmal noch wichtiger und folgenreicher sein: »Du wirst oftmals eine Wahl treffen und Opfer bringen müssen, die deine Moral und dein Wesen offenlegen. Und die Folgen betreffen nicht nur dich, sondern dein gesamtes Reich.« Etwa wenn man als König salomonische Urteile über Untertanen fällt: Wird einen verarmten Dieb die Todesstrafe ereilen oder wird er ob seines Hungers verschont und mit Nahrung aus den königlichen Lagern versorgt? Oder: Lieber das Schloss ausbauen oder ein Slum zu neuem Leben erwecken? All das liegt in der Hand des Spielers.

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●



Sanfter Herrscher oder arroganter Rotzlöffel – wie regiert wird, ist allein Eure Entscheidung, Lordschaft!



Die Welt von »Fable 3« ist eine, die sich einem gewaltigen Umbruch gegenübersteht. Maschinen, Technik und Dampfkraft sorgen für düstere Stimmung.

**WÜNSCHE AUS DEM 360-LIVE-FORUM:**

**Some:** Da ich die Lust am Zocken wiedergefunden habe: »Bad Company 2«, »I Am Alive«, »Army of Two: The 40th Day«.



# FINAL FANTASY XIII

Erst das Licht, dann der Schatten.

**Hersteller** | Square Enix **Entwickler** | Square Enix **Genre** | Japano-Rollenspiel **Spieler** | 1  
**Xbox Live** | ja **Termin** | 9. März 2010

**G**lückliche Japaner vertreiben sich schon seit dem 17. Dezember mit Square Enix' neuem Meisterwerk »Final Fantasy XIII« die Zeit. Sie tun das allerdings mit einer rein japanischen Fassung, weshalb der Import wohl nur für ganz wenige Sprachbegabte lohnt. Anders als sonst beeilt sich Square Enix aber diesmal mit der Übersetzung: Schon am 9. März soll das Fantasy-Epos in Europa erscheinen, diesmal auf Playstation 3 und Xbox 360. Warum das Warten lohnt, zeigt die für Playstation 3 veröffentlichte Demoversion nur ansatzweise. Und auch die im Internet verbreiteten Videos geben die umwerfende Bildgewalt nur unzureichend wieder. Tatsache ist: Nach Segas »Bayonetta« ist das hier der nächste Beleg dafür, dass die japanischen Gamestudios endlich die Technik der modernen Spielekonsolen souverän im Griff haben. Und dass sie sich nunmehr verstärkt auf jene Gamedesigner-Qualitäten konzentrieren, für die wir sie vor vielen Jahren noch so verehrt haben und eigentlich auch gerne wieder verehren möchten. Erste Eindrücke aus der vollendeten Soft-

ware verblüffen und begeistern. Der Spielfluss? Traumhaft. Die Wechsel von Enginegrafik hin zu Videoeinspielungen in feinsten Blu-ray-Qualität wirken wie aus einem Guss – völlig nahtlos, ohne jedes Rucken, Zucken oder sonst eine Störung, die den Betrachter aus dieser faszinierenden Welt voller liebevoll gestalteter Charaktere und wunderschöner Kulissen reißen könnte. Sie wird begeistern, die Geschichte um die geheimnisvolle Dame Lightning und den Widerstandskämpfer Snow, der in eine Welt voller Fremdenhass und Egoismus geboren wird. Ein futuristischer Bürgerkrieg und die Frage nach dem Ich, nach den eigenen Gefühlen und Aufgaben im Leben stehen im Mittelpunkt. Harter Tobak, den Square aber wie immer effektiv und voller Spannung umzusetzen weiß. Sei es mit den dynamischen Kämpfen, der atemberaubenden Grafik oder dem Gänsehaut-Soundtrack von Meisterkomponist Masashi Hamauzu: Das wird ein Erlebnis, überhaupt keine Frage.

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●



Chocobos bestätigt! Auch in Teil 13 wird es die gelben Reitvögel wieder geben. Sie dienen unter anderem als wichtiges Transportmittel.



**2010**  
**PREVIEW**  
**SPEZIAL**

# ALIENS: COLONIAL MARINES

Was lange währt, wird endlich bissig...

**Hersteller** | Sega **Entwickler** | Gearbox Software **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | 2010

**E**in düsterer Korridor auf dem Weltraum-Schlachtkreuzer U.S.S. Sulaco: Metallstreben überall, das Licht flackert, Wärmetauscher und Versorgungsrohre fauchen leise im Hintergrund. Dann plötzlich gibt der Bewegungssensor ein erstes, furcht-einflößendes »Flap« von sich. Ja, das ist ein Moment, dem sich viele Aliens-Fans entgegensehen. Denn »Aliens: Colonial Marines« lässt mittlerweile fast ein ganzes Jahr auf sich warten; sollte es doch schon im Frühjahr 2009 erscheinen. Bleibt zu hoffen, dass sich das bange Hoffen auf den Ego-Shooter lohnt. Denn der tritt mit einem Plot kurz nach dem dritten »Aliens« ein großes Erbe an. Als Marine gilt es, die U.S.S.

Sulaco und später dann die Kolonie auf LV-426 und den Gefängnisplaneten Fiorina 161 nach Ellen Ripley und den anderen Mitgliedern einer von Aliens überfallenen Einsatztruppe abzusuchen. Allein die Handlung macht richtig Lust. Die klaustrophobische Angst, die bedrückende Stille dieser Welten – das ist es, was so Spaß macht. Noch mehr lockt der Trieb, nach nahezu neun Jahren seit »Aliens Versus Predator 2« auf PC wieder zu Smartgun und Puls-gewehr zu greifen. Und das Ganze, ohne plötzlich heimtückisch von der Schulterkanone eines Predators abgeknallt zu werden.

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●

# LOST PLANET 2

Größer. Härter. Actionreicher.

**Hersteller** | Capcom **Entwickler** | Capcom **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **Termin** | März 2010

**D**er Third-Person-Shooter »Lost Planet« war 2007 ein echter Überraschungserfolg. Wer hätte gedacht, dass simples Dauerballern und Bossgegner-Meucheln so raffiniert sein kann – und Mech-Anzüge und Vital-Suits auch heute noch richtig

cool sind. Daher verwundert es nicht, dass die Macher dem Original treu bleiben und »Lost Planet 2« einer einfachen Formel folgt: Nimm den ersten Teil und mach alles einfach größer, bunter, gigantischer, actionreicher. Und das funktioniert großartig!

Statt Schnee gibt's jetzt Urwald und Wüste auf dem Planeten EDN 3, Gegner sind wie zuvor die Rieseninsekten Akrid. Doch sind die jetzt noch garstiger, noch größer und damit noch herausfordernder. Daher geht's jetzt statt alleine weitgehend mit bis zu drei Kumpels in die Kampagne. Das wird eines der ersten Action-Highlights im neuen Jahr. Kein Zweifel möglich. Freuen!

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●



**Sebastiue:** 2010 wird das Spielejahr überhaupt ... Fängt an mit »Mass Effect 2« und geht weiter mit »Battlefield : Bad Company 2«.

## F1 2010

Wenn die Schrauber von »Dirt« und »Grid« an einem Formel-1-Game basteln, dann ist Großes zu erwarten. Der Start ist für das Frühjahr angesetzt und die Simulation verspricht, dank realistischer Einflüsse von Wind, Wasser und Asphalt richtig spannend zu werden. Die Macher selbst sprechen vom »besten F1-Game aller Zeiten« und einem ernstzunehmenden Karriere-Modus.

HITPOTENZIAL | ●●●●●

## NEED FOR SPEED: TAKEDOWN

Das neue »Need for Speed« kommt von den »Burnout«-Machern von Criterion und wir dürfen eine Orgie aus Geschwindigkeit, Karambolagen, Herausforderungen und Freischaltkram erwarten. Plus geiler Musik. Kann nur gut werden. Der Name ist übrigens ein reines Fantasieprodukt, ein Vorschlag unserer Redaktion. Wie's wirklich heißt, wird wohl erst im Sommer bekannt gegeben.

HITPOTENZIAL | ●●●●●

## RAGE, DOOM 4, QUAKE 5?

Die Jungs von id Software brauchen immer etwas länger. Das ist auch ganz in Ordnung. Denn was sie zusammenflexen, ist immer ein echtes Original. Ein Shooter ohne Schnickschnack und unnötigen Bockmist. Daher sind wir sicher, dass auch »Rage« ein echtes Unikat wird, ebenso wie das angekündigte »Doom 4« und das erhoffte »Quake 5«.

HITPOTENZIAL | ●●●●●

## SUPREME COMMANDER 2

Auf PC hält der erste Teil dieses Echtzeit-Strategie-Hammers immer noch Rekorde: die größten Schlachtfelder, die meisten Kampfeinheiten, die längsten – teilweise stundenlangen – Gefechte. Ob Square Enix das auf die Konsole samt Controller umsetzen kann? Die Antwort ist am 2. März 2010 zu erwarten.

HITPOTENZIAL | ●●●●●

# HALO: REACH

Die größte Schlacht des Master Chiefs?

Hersteller | Microsoft Entwickler | Bungie Genre | Ego-Shooter Spieler | 1 - unklar Xbox Live | ja Termin | 2010

Schon Mitte 2010 wird's kommen, das nächste »Halo«-Game. Und es will die Geschichte um den Krieg zwischen den Aliens der Allianz und der Menschheit noch einmal vertiefen. Dafür geht's zurück in der Geschichte und mitten in die größte und opferreichste Schlacht der Ring-Welt – jene um den Planeten Reach. Fast einen Monat dauert die Auseinandersetzung, in deren Folge fast der gesamte Planet zu Glas geschmolzen wird. Doch in wessen Rüstung wird man diesmal schlüpfen? Wieder in die eines ODST-Kriegers? Oder in die eines Supersoldaten, eben eines Spartaners? Erste ins Netz entflochte Bilder deuten auf Letzteres hin. Eindeutig ist die typische Mjolnir-Panzerung eines Master Chiefs zu erkennen. Aber auch einiges Neues: etwa eine Interface-Anzeige, die wie bei einem Taktik-Shooter auf Team-Mitglieder hinweist. Oder auch Spezialfähigkeiten wie Tarnung, Sprint und ein Hologramm-Projektor zur Feindablenkung. Damit wäre »Reach« noch mal gänzlich anders als »ODST« oder »Halo 3« und könnte damit richtig spannend werden. Ob aber auch endlich die angestaubte Grafik aufpoliert wird, bleibt abzuwarten.

HITPOTENZIAL | ●●●●●

» In wessen Rüstung wird man diesmal schlüpfen? Wieder in die eines ODST-Kriegers? Oder in die eines Supersoldaten, eben eines Spartaners? «



# JUST CAUSE 2

Chaos im Paradies

Hersteller | Eidos Interactive Entwickler | Avalanche Studios Genre | Action Spieler | 1 Xbox Live | unklar Termin | Frühjahr 2010

Bei der Probespiel-Session war es bereits unübersehbar: Das hier ist ein ganz heißes Stück Action. Gasflaschen in tödliche Jetpacks verwandeln, Gegner an Fahrzeuge ketten, ganze Siedlungen in Schutt und Asche legen. Mit Enterhaken, Fallschirm sowie jeder Menge C4 und schweren Waffen im Gepäck löst Rico Rodriguez seine Probleme auf die harte Tour. Denn er ist der Mann fürs Grobe, in geheimer Mission infiltriert er Inseln, zettelt Revolutionen an, um schließlich die Regierung des jeweiligen Landes zu Fall zu bringen. Dabei spielt »Just Cause 2« auf der fiktiven südostasiatischen Insel Panau. Das Eiland bietet mit seinen mehr als 1.000 Quadratkilometern eines der größten Videospiel-Areale und besticht mit vier unterschiedlichen Klimazonen, dynamischem Wetter und Tag-Nacht-Zyklus in Echtzeit. Neben der Kulisse stimmt auch die Technik: fette Explosionen, die ruck, zuck in unvorhersehbare Kettenreaktionen ausarten, über hundert verschiedene Fahrzeuge und noch mal so viele Waffen-Gattungen. Das alles wird in einer Postkarten-Optik mit Staun-Garantie präsentiert. Erstklassig!

HITPOTENZIAL | ●●●●●



WÜNSCHE AUS DEM  
360-LIVE-FORUM:

djsidewinder: Würde mich wahnsinnig über »Brütal Legend 2« freuen...

# KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Zwei Durchgeknallte in Shanghai.

**Hersteller** | Eidos **Entwickler** | IO Interactive **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar  
**Xbox Live** | ja **Termin** | 2010

**D**er eine ist ein brutaler, skrupelloser und des Lebens überdrüssiger Ex-Söldner. Sein Name: Kane. Der andere ist schlicht und ergreifend verhaltensgestört, ein wahnsinniger Psychopath. Er heißt Lynch. Ja, im nächsten Jahr kehrt das ungleiche Gangsterpaar, das sich bis aufs Blut hasst, endlich zurück. Zwar konnte der Third-Person-Shooter »Kane & Lynch: Dead Men« von 2007 mit seiner Steuerung und Grafik nicht ganz überzeugen, doch die Latte bei Story, Inszenierung und Charakteren liegt diesmal umso höher.

»Dead Men« ist ein Spiel, das tatsächlich auch als Film funktionieren würde. Bleibt zu hoffen, dass Letzteres auch dem Nachfolger »Dog Days« gelingt. Denn bisher ist nicht viel bekannt. Nur, dass es die beiden Verbrecher diesmal nach Shanghai verschlägt, wo sie eine blutige Schneise durch die chinesische Unterwelt schlagen. Sarkastisch, gemein, fies und verdammt brutal wird's also wieder zugehen. Außerdem verdichten sich weitergehende Hinweise, dass Lynch diesmal zeitweise in wahrhaften Amoketappen die Führungsrolle an sich reißt; und auch den Einbau des ersehnten Online-Koop-Modus trauen wir den dänischen Entwicklern von IO Interactive diesmal zu. Mehr darüber in der großen Vorschau in der kommenden Ausgabe von 360 Live.

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●



# SPLIT SECOND

Vollgas in der TV-Show.

**Hersteller** | Disney **Entwickler** | Black Rock Studios **Genre** | Action-Rennspiel **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja  
**Termin** | 2010

**P**feilschnelle Boliden, fette Crashes, umherfliegendes Metall und dicke Explosionen. Eine einfache, aber erfolgreiche Formel, wie »Burnout« und Co. schon bewiesen haben. Aber auf Dauer motivierend? Viel Innovation gibt's im Genre der Arcade-Raser zugegebenermaßen nicht. Das Gegenteil wollen nun die britischen Black Rock Studios mit »Split Second« beweisen. Der Action-Raser ist in einer fiktiven Fernsehshow angesiedelt, bei der sich verrückte Fahrer adrenalingeladene Rennen durch eine Großstadt liefern. Eine offene Welt ist das zwar nicht, doch sind die Rennstrecken lang und vielfältig: heruntergekommene Dockanlagen mit Lagerhallen, ein Flughafen oder die verlassene Stadtautobahn der Metropole. Der Clou: Was wäre eine Fernsehshow ohne Überraschungen, Katastrophen und völlig übertriebene Action? Daher darf, wer gut, fehlerfrei und mutig fährt, ein Action-O-Meter aufladen und auf den Strecken die eine oder andere Regieanweisung geben. Da wird eben mal schnell ein Fernsehturm gesprengt, der berstend auf die Straße kracht und Verfolger unter sich begräbt; eine Tankstelle explodiert im gigantischen Feuerball; und plötzlich landet eine Boeing 747 auf der Rennstrecke und katapultiert die Rennautos mit ihrem Triebwerks-Strahl durch die Luft...

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●



# NO MORE HEROES: HEROES PARADISE

GTA ... nur in verrückt und mit Laser-Katana.

**Hersteller** | Eidos **Entwickler** | Grasshopper Manufacture **Genre** | Action **Spieler** | 1  
**Xbox Live** | unklar **Termin** | Februar 2010 (Japan)

**Z**u Recht haben sich seit dem Erscheinen von »No More Heroes« im Jahr 2008 viele geärgert, dass das abgedrehte Action-Game nur auf Nintendos Zappelkonsole Wii wütet. Doch jetzt kommt diese schräge Perle endlich auch für die Xbox 360. Wurde auch Zeit! In dem Third-Person-Game strebt ein Kerl namens Travis Touchdown eine Karriere als größter Killer der Welt an. Dafür muss er die weltbesten Assassinen besiegen. Spielt sich dank offener Welt und Nebenjobs wie »GTA IV«, aber auch ziemlich abwechslungsreich und ist wegen der vielen irren Ideen, dem verdrehten Cel-Shading-Stil und Travis' Waffe, einem Laser-Katana, doch herrlich wahnsinnig. Wer auf Mangas wie »Gantz«, überdrehten Japano-Humor und vollkommen skurrile Charaktere steht, für den ist das hier perfekt! Ach ja, natürlich wird die Wii-Fassung für 360 grafisch kräftig aufgebohrt. In Japan erscheint das Ganze im Februar 2010. In Deutschland vielleicht etwas später.

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●



**Soebi:** Ich brauch was Neues, Frisches – »Alan Wake« wäre ja was.

## FORTSETZUNG FOLGT SOWIESO

Natürlich können selbst im Rahmen einer so umfassenden Jahresvorschau wie dieser nicht alle anstehenden Produktionen Platz finden. Unsere Auswahl stellt nur einen Bruchteil dessen dar, was uns 2010 erwartet. Darunter viele turnusgemäße Fortsetzungen. Beispiele? »Fifa 11«, »NHL 11«, »NHL 2k11«, »Tiger Woods PGA Tour 11«, »RTL Wintersports 2011«, »Madden 11« und auch ein neues »Call of Duty« sowie neue Aufgüsse von »Lips« und »Guitar Hero«. Im Mai und März: »Prince of Persia: The Forgotten Sands« und »Skate 3«. Im Herbst: ein neues »Race Driver Grid«. Darüber hinaus sind viele Games in der Mache, die noch gar nicht angekündigt sind, die Geheimprojekte der Studios. Und natürlich auch Titel, die zwar angekündigt, aber noch nicht so ganz spruchreif sind: »Deus Ex 3«, »Thief 4«, »Portal 2« und »Fallout: New Vegas«? Vielleicht kommt sogar »Duke Nukem Forever«. Wir hoffen es jedenfalls. Eines steht damit fest: Das Jahr 2010 wird auf jeden Fall ein aufregendes.

## PROPHEZEIUNG 2010

Das neue Jahr bedeutet nicht nur neue Technik und neue Games, sondern könnte auch tatsächlich grundlegende Veränderungen mit sich bringen. Und zwar in der Art und Weise, wie wir Spiele erleben, sie beurteilen und verstehen. Games wie »Alan Wake« oder »Heavy Rain« auf Playstation 3 werden mehr als bloße Konsumkost sein. Sie haben die Möglichkeit, nicht nur durch Grafik, Gameplay und Action, sondern auch durch ihre starken und authentischen Charaktere zu fesseln. Uns wahrlich einzunehmen, den Spieler tatsächlich in eine andere Welt zu saugen. Sie werden die Vorhut einer neuen Generation von Spielen sein, die tatsächlich mehr als nur die Summe von Gameplay, Story und Optik darstellen. Spiele eben, die tatsächlich über den eigentlichen Unterhaltungsanspruch hinauswachsen und wohl irgendwann auf eine Stufe mit Film und Buch gestellt werden. Es sind Spiele, die tatsächlich dem Anspruch gerecht werden könnten, als Kulturgut zu gelten.



# DANTE'S INFERNO

Einmal Hölle und zurück.

**Hersteller** | Electronic Arts **Entwickler** | Visceral Games **Genre** | Action-Abenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **Termin** | 12. Februar 2010

**E**in Höllenritt sondergleichen: Dante, ein geschundener Veteran der Kreuzzüge, reist in die Unterwelt, um die Seele seiner Geliebten Beatrice aus den Fängen von Luzifer zu befreien. Der Dunkle Fürst muss eine himmlische Seele heiraten, um die Fesseln der Hölle zu sprengen und im Himmel den Platz Gottes einzunehmen. Dantes Odyssee führt ihn durch die neun Zirkel der Hölle, in denen er nicht nur mit seinen eigenen Sünden konfrontiert wird. Gameplay-technisch

ein astreiner Klon des Hits »God of War« auf der Playstation 3: ähnlich stilsicheres Design, garniert mit einem orchestralen Bombast-Soundtrack und punktgenauer Action. Die Jungs des US-Entwicklers Visceral Games haben definitiv ihre Hausaufgaben gemacht. Man darf gespannt sein, wie die USK auf die ungetauften Babys reagiert, die Dante mit ihren Klingenhänden angreifen. Aber egal: Das hier sollte man sich vormerken!

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●

# ALAN WAKE

Zeit zum Aufstehen...

**Hersteller** | Microsoft **Entwickler** | Remedy **Genre** | Action-Abenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | unklar **Termin** | Mai 2010

**J**a, der gute Alan hat es noch immer nicht in die Händlerregale geschafft. Der Psycho-Thriller um einen schlaflosen Schriftsteller hat sich abermals verschoben, der aktuelle Termin liegt mittlerweile im Mai 2010. An neuem Material wird außerdem gespart. Immerhin gibt es inzwischen eine gut sechs Minuten lange Spielsequenz, in der Alan durch die Wälder um die Kleinstadt Bright Falls vor der Polizei flüchtet. Was der Schriftsteller verbrochen hat, ist unklar. Scheint aber ernst zu sein, denn nach kürzester Zeit eröffnen die Gesetzeshüter das Feuer auf ihn. Aber schnell werden die Jäger zu Gejagten. Denn irgendwas ist dort draußen in der Finsternis, wirft Streifenwagen wie Spielzeugautos umher, knickt Bäume wie Zahnstocher um und gibt gefährliche Laute von sich. Was es ist? Nicht zu sehen. Hoffentlich ist bald Mai!

**HITPOTENZIAL** | ●●●●●



# PROJEKT NATAL

Bereitmachen zum Zappeln.

**Hersteller** | Microsoft **Entwickler** | Microsoft **Termin** | 2010

**E**ine Kamera, 3D-Mikrofon und Tiefensensoren – und das alles in einer kleinen schwarzen Leiste. Das soll die neue Generation des Gaming einläuten: Schlagen, ausweichen, Tritte Richtung TV-Gerät, so soll die Spielsteuerung der Zukunft ausschauen. Doch ob das Rumzappeln gefällt? Die Nintendo Wii lockt damit immerhin schon zahlreiche Spieler. Und Games, so verspricht Microsoft, soll's für das Natal getaufte System schon zum Start geben. Dafür soll unter anderem das Studio Rare sorgen, das zum Beispiel schon »Banjo-Kazooie« und »Viva Piñata« hervorgebracht hat. Auch Design-Legende Peter Molyneux treibt Natal voran: Er stellte auf der Fachmesse E3 im vergangenen Mai »Milo« vor, eine Art Tamagotchi-Spiel mit einem virtuellen Jungen. Der reagiere auf Stimme, Gesten und mehr, verspricht er. Realistisch? Wer weiß, doch könnte das die Richtung sein, in die sich Games zukünftig entwickeln. Aber wollen wir Hardcore-Spieler überhaupt herumfuchteln, wollen wir den Controller und damit die Kontrolle aus der Hand geben? Sag deine Meinung, diskutierte mit auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)!



WÜNSCHE AUS DEM  
360-LIVE-FORUM:

**WhiteZombie:** Ich freue mich auf meinen Abschluss als Facharbeiter und »Alan Wake«, »Bioshock 2« und »Army of Two: The 40th Day«.



# DARKVOID™

COMING SOON



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE



Games for Windows

CAPCOM®

©CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "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.

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

**DIE ENTWICKLER  
PACKEN AUS!  
NUR IN 360 LIVE!**

## Sternhagelschön oder schwarzlöchrig?

- +** Spielstand kann aus Teil Eins importiert werden, extremer Umfang, abwechslungsreiches Gameplay mit Schwerpunkt auf Action, epische Inszenierung, keine Kenntnisse des Vorgängerspiels nötig
- Können die Entwickler die Schwächen des Originals ausbügeln, ohne dass wir an anderer Stelle Abstriche hinnehmen müssen?

### kurz & knapp

**Hersteller** | Electronic Arts

**Entwickler** | Bioware

**Genre** | Action-Rollenspiel

**Spieler** | 1

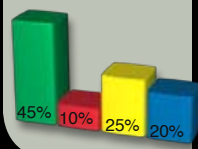
**Xbox Live** | nein

### kurz gesagt

Biowares Sci-Fi-Trilogie die Zweite lockt mit Düster-Look, erschreckender Story und derben Waffen.

### das ist drin

- Interstellare Kurzreisen
- Massenportale
- Fiese Aliens
- Futuristische Schießereien



# MASS EFFECT 2

In nicht einmal sechs Wochen beginnt das nächste Sci-Fi-Abenteuer für Commander Shepard. Genau der richtige Zeitpunkt, um die Bioware-Studios in Kanada zu besuchen und die Startvorbereitungen zu beobachten.

**D**ie Entwickler und Autoren von Bioware beweisen seit jeher ein geschicktes Händchen und vor allem viel Geduld für tiefgreifende und umfangreiche Rollenspiel-Produktionen. Der Grund für diese Besessenheit erschließt sich einem eher, wenn man das Bioware-Studio in Edmonton besucht: Die moderne Hauptstadt der kanadischen Provinz Alberta ist von einer kargen, wenig einladenden Szenerie umgeben, die Temperaturen fallen gerne um mehr als 30 Grad unter den Gefrierpunkt. Da fällt's nicht schwer, sich selbst in ein Science-Fiction-

Universum hineinzudenken, das auf den jüngsten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Quantenphysik und der Stringtheorie basiert. Und während der Schnee weiter auf das nördliche Kanada herabrieselt, gibt das Bioware-Team dem neuen Masseneffekt den letzten Schliff.

### HOFFNUNG DER MENSCHHEIT

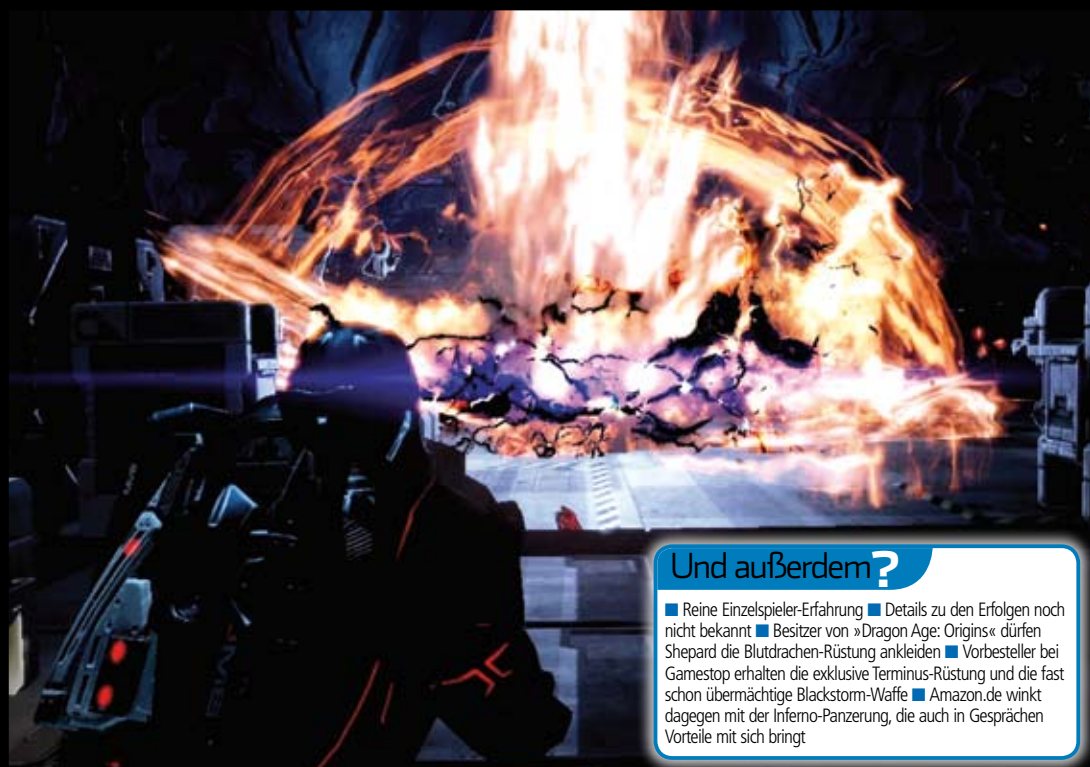
Hier also treibt ein Mann namens Casey Hudson die Arbeiten an »Mass Effect 2« als leitender Designer voran. Sicherlich einer der talentiertesten Rollenspiel-Macher momentan;



Bisher ist's noch ein Rätsel, welche Rolle die Alien-Rasse der Vorchai in »Mass Effect 2« übernimmt. Dem Giger-ähnlichen Aussehen nach aber bestimmt keine freundliche.



Die Eclipse-Einheit ist ein gut organisierter Söldner-Verein, der auf Omega mit eiserner Hand den Ton angibt.



## Und außerdem?

■ Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Details zu den Erfolgen noch nicht bekannt ■ Besitzer von »Dragon Age: Origins« dürfen Shepard die Blutdrachen-Rüstung ankleiden ■ Vorbesteller bei Gamestop erhalten die exklusive Terminus-Rüstung und die fast schon übermächtige Blackstorm-Waffe ■ Amazon.de winkt dagegen mit der Inferno-Panzerung, die auch in Gesprächen Vorteile mit sich bringt

er war bereits an den Arbeiten zu Genre-Hits wie »Baldur's Gate II«, »Neverwinter Nights«, »Knights of the Old Republic II« und »Jade Empire« maßgeblich beteiligt. Für sein neues Projekt hat er ganz eigene Worte: »Schon für den ersten Teil hatten wir große Pläne, denen allerdings unsere Arbeitskapazitäten nicht ganz gewachsen waren. Jetzt haben wir die passende Engine und das richtige Team. In Mass Effect 2 treiben wir deshalb nicht nur die Geschichte der Trilogie voran, sondern verbessern nahezu jedes Spielelement. Kampf, KI, Beleuchtung, Interaktions-Möglichkeiten, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Die Spielerfahrung wird der des ersten Teils grundsätzlich ähnlich sein, aufgrund der generellen Verbesserungen trotzdem deutlich anders ausfallen.« Casey navigiert mit der Sternenkarte in das Terminus-System, direkt zur Raumstation Omega. Sie bildet das Pendant zur Raumstation Citadel, die im ersten Teil fast zerstört wurde, hat jedoch ihren ganz eigenen Charme. Elitäres Gehabe, Oberschicht-Intrigen – all das gibt's hier nicht. Stattdessen erwartet Weltraum-Cowboys ein Ort, durchtränkt von kriminellen

Machenschaften und einer komplett gesetzlosen Ideologie. Als Shepards Raumschiff Normandy im Raumhafen andockt, erschließt sich ein erster Blick auf das enorme Ausmaß dieser Stätte. Überall riesige Neonschilder, Wolkenkratzer ziehen sich in engen Reihen bis zum Horizont, schwebende Autos zoomen durch die Häusergassen. Aus Third-Person-Ansicht lenkt Casey den Helden-Charakter Commander Shepard in Richtung eines Nachtclubs, bei dessen Design die Macher augenscheinlich sehr von dem Cyberpunk-Streifen »Bladerunner« inspiriert wurden. »Das After Life ist eine Bar und Dreh- und Angelpunkt für verruchte Geschäfte auf Omega«, erklärt Casey. Er steuert Shepard in einen abgetrennten Raum im Obergeschoss der Bar und nähert sich einem vertraut aussehenden Charakter, der mit seinem Scharfschützengewehr gerade ein paar Seelen ausknipst. Ein Turianer, das verrät die Körperhaltung. Als sich Garrus schließlich zu erkennen gibt und seinen Helm abnimmt, tritt sofort das »Mass Effect«-typische Konversationssystem in Aktion. Mit dem rechten Stick navigiert der Spieler zwischen den

## ✕ Gib mir Geschichte

### STERNEN-KONSTELLATION

Die wohl größte Bedrohung geht in »Mass Effect 2« von einer neuen Rasse aus: Die Kollektoren, monströse Alien-Kakerlaken. Dieses Insektenvolk überfällt mit seinem Mutterschiff menschliche Kolonien, paralyisiert deren Einwohner mit Hilfe kleiner Flugdrohnen und sammelt deren Körper für anschließende Experimente. Aus den Leibern formen sie Husks – hinverbrannte Sklaven, die allerdings vorzügliche Kampfeigenschaften mitbringen: Die Suizid-Husks leuchten rot und fungieren – Überraschung – als Selbstmordattentäter mit mächtig Kawumm. Die sogenannten »Scions« besitzen dagegen anstelle des linken Arms mächtige Kanonen. Aber waren die Husks nicht im ersten Teil auch schon Spielzeug der Geth? Richtig! Nicht nur die Manipulation menschlicher Körper, sondern auch die abgefahrenen Waffen sind ein entscheidender Hinweis darauf, dass die Sammler von den Reapern – den synthetischen Alien-Biestern des Original-Spiels – unterstützt werden.

» Wachsamkeit ist also angebracht, dann kann man immer wieder unerwartete Wendepunkte herbeiführen. «

3

## Das Spiel in Zahlen

2 Jahre in Arbeit; die Milchstraße umfasst über 40 Sonnensysteme, die insgesamt über 200 erkundbare Planeten und Raumstationen beinhalten; Omega ist mit 1,320,934 Einwohnern eine der größten Raumstationen; 14 bisher gesichtete Rassen: Menschen, Turianer, Asari, Kroganer, Drell, Salarianer, Geth, Elcor, Quarianer, Vorchas, Batarianer, Collector, Prätorianer, Reaper; 6 Charakter-Klassen, 19 Waffengattungen, 1 Landungstrupp bestehend aus Shepard und 2 Teamkollegen.



## ✖ Quer durch die Galaxie AUF ERKUNDUNGSTRIP

**1 Und wieder** kann Commander Shepard mit seinem Kriegsschiff hunderte Planeten anreisen und auf manchen von ihnen landen. Ein neues Scan-System ermöglicht zudem das detaillierte Erforschen aus dem Orbit.

**2 Waren es** im Vorgängerspiel nur fünf, so stehen Shepard jetzt 19 verschiedene Waffengattungen zur Wahl. Auch üble Haubitzen wie dieser ML-77 Raketenwerfer finden sich in den Nachschubkisten und sorgen dank überarbeiteter Treffer-Physik für den passenden visuellen Effekt.

**3 Hackfresse:** Bei solch einem Gesicht kann man gar nicht anders, als schwere Geschütze aufzufahren. Wie jedes Insektenvolk werden auch die Sammler von einem Leittier ständig zu neuen Schandtaten angestiftet. Dieses zur Strecke zu bringen, ist kein Leichtes, denn es hat die Fähigkeit, sich in die Körper seiner Untertanen zu beamen.

2



1

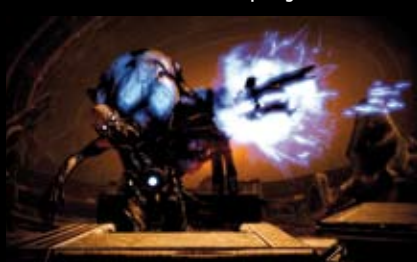


verschiedenen Antwortmöglichkeiten: Freut sich Shepard, seinen alten Kameraden wiederzutreffen oder soll es ihm piegegal sein – all das liegt allein in der Hand des Spielers.

## EXPLOSIVER GESPRÄCHSSTOFF

Shepard und Garrus diskutieren kurz, wie sie einer feindlichen Söldner-Fraktion am besten entgegentreten. Als Shepard durch das Zielfernrohr auf die Gegner blickt, erscheint für einen kurzen Moment ein Symbol in der unteren linken Bildschirmecke. Casey nutzt den Augenblick, reagiert sofort, tippt die LT-Schultertaste an: Shepard feuert einen gezielten Schuss und pustet einem der Söldner den Schädel von den Schultern. »Im neuen Teil erweitern wir die Gesprächssituationen mit dem sogenannten Interrupt-System«, erklärt er. »Wenn Shepard durch das Visier der Waffe blickt, merkt er, dass sich ihm eine einmalige Schussmöglichkeit bietet. Viele der Dialog-Sequenzen im neuen Mass Effect sind mit solchen Reaktionstests gespickt. Wachsamkeit ist also angebracht, dann kann man immer wieder unerwartete Wendepunkte herbeiführen.« Tatsächlich vermittelt das System eine großartige Erweiterung der Interaktionsmöglichkeiten. Shepard wird auf diese Weise Sterbenden das Leben retten, Uneinsichtige durch Glasscheiben treten und vieles mehr. Doch die Dialog-Szene zwischen ihm

Diese Plasma-Wumme der Scion-Husks wurde von den Sammlern aus drei menschlichen Körpern geformt.



Mächtigere Waffen, spezielle Tarnvorrichtungen und der hinterlistige Einsatz von Kampfdrohnen machen die Geth gefährlicher denn je.



## ✖ Rette mich!

### SPEICHERN MIT FORTSCHRITT

Casey Hudson erklärt das Importieren des Spielstands aus Teil Eins: »Natürlich kann ich nicht alles verraten, weil es innerhalb des Verlaufs der Geschichte eine zu große Rolle spielt. Nur so viel: Jeder, der laut seines Profils in Teil Eins gestorben ist, wird auch im neuen Spiel nicht plötzlich wiederauferstehen. Das Spiel rechnet vielmehr mit der Statistik: Wenn du also im Original-Spiel Level 50 erreicht hast, kannst du mit ganz speziellen Boni für die neue Mission rechnen.«



Die neue Adept-Klasse kann mit ihren Biotik-Kenntnissen Schwarze Löcher generieren und blau Energie-Projektile ins Gemenge feuern.



Und wieder kann Shepard mit etlichen Charakteren eine Romanze starten. Auch Tali gehört zu seinen Auserwählten.

und Garrus offenbart noch weitere Verbesserungen. Denn wie sich die Charaktere bewegen, wie sie ihre Worte mit Mimik und Gestik untermauern und wie die Kameraeinstellungen dabei wechseln, das lässt viele bisherigen Spiele und Filme verdammt alt aussehen. Die Akteure wirken wie digitale Schauspieler, die gerade den nächsten Oscar abräumen wollen. Klar, auch das erste »Mass Effect« war in dieser Hinsicht bereits sehr fortschrittlich, doch das hier Gezeigte ist um Klassen besser. Aber ehrlich gesagt sollte man die Fehler von Teil Eins nicht bei den cineastisch anmutenden Konversationen suchen, sondern beim Kampfsystem!

## ARSENAL VOLLER MÖGLICHKEITEN

Sobald Garrus und Shepard, dessen Team noch aus einem männlichen Farbigen und einem Kroganer besteht, ihr Versteck verlassen, sehen sie sich mit dem Söldnertrupp konfrontiert. Sofort fällt auf, dass die Bildschirmanzeigen auf das Nötigste begrenzt wurden: Die Energie- und Schildleisten der Squad-Mitglieder befinden sich mittig am unteren Bildschirmrand, während Shepards Zustand hauptsächlich durch Veränderungen an seinem Charakter-Modell dargestellt wird. Ein ausklappbares LED-Feld an den Waffen gibt Auskunft über Munitionsvorräte. »Außerdem haben wir die KI der Gruppen-Mitglieder ordentlich aufgebohrt«, fügt Casey hinzu. »Positioniert man sie hinter einer Deckung, während sie flankiert werden, suchen sie sich ein besseres Versteck. Man kann jetzt sogar jedem KI-Kumpel einen separaten Standort zuweisen, was aus taktischer Sicht natürlich immense Vorteile mit sich bringt. Dann greifen sie ein Ziel

aus zwei Richtungen an.« Und spätestens als Casey mit Shepards Sturmgewehr X-8A Avenger einen Söldner nach dem anderen niedermäht, fällt auf, wie leicht das mittlerweile alles von der Hand geht. Die Waffenwahl und das Aktivieren von Fähigkeiten wird für Shepard, wie für die restliche Truppe auch, zwar immer noch über zwei Kreis-Menüs getätigt. Doch weil beides den Spielfluss ausbremst, kann man sich jetzt die wichtigsten Funktionen als Kurzbefehle auf die Schultertasten legen. Fein! Außerdem verfügt Shepard endlich über einen Nahkampf-Angriff, mit dem er seinen Feinden zeigen kann, wo der Hammer hängt. Auch das überarbeitete Deckungssystem wirkt nun um einiges flüssiger und damit dynamischer als das des ersten Teils – da haben sich die Entwickler offensichtlich an Shooter-Perlen aus dem Hause Epic orientiert. Insgesamt tendiert »Mass Effect 2« also mehr denn je in Richtung Shooter-Rollenspiel-Hybrid, nur eben aus Third-Person-Sicht mit einer mächtigen Hintergrundgeschichte als Schwerpunkt.

## LEVEL ME UP, SHEPARD!

Was Casey außerdem noch sagen wollte: »Wenn uns der erste Teil etwas gelehrt hat, dann sicherlich auch die Tatsache, dass man das Gefühl, einen guten Shooter zu spielen, nicht einer übertrieben komplexen Charakter-Bildung opfern sollte. Deshalb werden Erfahrungspunkte jetzt nur noch für das Aufleveln von Spezialkräften aus den Kategorien Biotik, Tech-Fähigkeiten und Defensiv-Talente vergeben. Also nicht wie im Vorgängerspiel zusätzlich für waffenspezifische Charaktereigenschaften wie Zielgenauigkeit oder Durchschlagskraft. Schließlich

passen sich Waffen im wirklichen Leben auch nicht an ihren Besitzer an, sondern eher umgekehrt.« Heftige Gefechte und nervenaufreibende Action sind also weiterhin ein Kernelement des »Mass Effect«-Universums, nur dass man sich diesmal umso mehr auf seine Waffen und vor allem sein Geschick mit der Zielvorrichtung verlassen kann. Und als Casey schließlich mit Shepard zurück in den gut besuchten Nachtclub eilt und sogleich in die nächste Mission verwickelt wird, dämmert allen Anwesenden der Präsentation, in welcher düstere und abtrünnige Wirrungen das neue Abenteuer Shepard führen wird. Dazu aber mehr im ausführlichen Test der nächsten Ausgabe...

Jan Heinrich

# 360

LIVE sagt...

Sieht heftig aus, die Story geht unter die Haut, das Kampfsystem haut rein – die nächste Stufe HITPOTENZIAL der Videospiel-Evolution?

# 9.0

von 10

Erhältlich | Februar 2010 Status | 90% komplett



### Schleicher oder Tollpatsch?

- + Gameplay funktioniert auch prima zu zweit, die Handlung der Koop-Kampagne hat Potenzial, jedes Spiel läuft etwas anders ab
- Bisher noch derbe Ruckler, die hoffentlich bis zum Erscheinen noch ausgebessert werden, Steuerung für Einsteiger fast schon zu komplex



Wird der Kollege schwer verletzt, hat sein Kumpan 60 Sekunden Zeit, um ihn wieder auf die Beine zu bringen.

### kurz & knapp

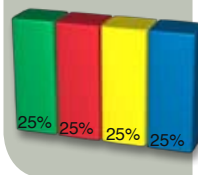
**Hersteller** | Ubisoft  
**Entwickler** | Ubisoft Montreal  
**Genre** | Action  
**Spieler** | 1 - 2  
**Xbox Live** | ja

### kurz gesagt

Die knallharte Agenten-Action funktioniert auch prima zu zweit.

### das ist drin

- Beobachten
- Absprechen
- Zuschlagen
- Freuen



### Und außerdem?

- Mehrspielermodus für zwei Spieler online, per Systemlink oder per Splitscreen ■ Separate Koop-Kampagne, die vor den Ereignissen des Hauptspiels angesiedelt ist und vier Missionen bietet ■ Unter dem Titel »Deniable Ops Missions« gibt es vier weitere Modi auf insgesamt sechs Karten: »Hunter«, »Last Stand«, »Infiltration« und »Face-Off«; bis auf Letzteren alle komplett Koop ■ Der einzige Versus-Modus lässt die beiden Agenten Archer und Kestrel gegeneinander antreten, während KI-Soldaten beiden ans Leder wollen ■ Die Erfolge werden noch geheim gehalten

# SPLINTER CELL CONVICTION

Überraschung: Im neuesten Einsatz geht es zu zweit zur Sache!

**S**am Fisher arbeitet in der Regel allein, speziell in »Conviction« mirt er den garstigen Einzelgänger. Dennoch müssen Fans auch im neuesten Teil der Agenten-Reihe nicht auf die Mehrspielerkämpfe verzichten, die seit der zweiten Episode »Pandora Tomorrow« Pflicht sind. Überraschend ist da eher, dass »Splinter Cell« fast ausschließlich auf Koop setzt. Auf einer Ubisoft-Veranstaltung in London konnten wir uns einen ersten Eindruck davon machen und die neue Agenten-Action ausgiebig spielen.

Das Herzstück ist »Splinter Cell: Conviction Prologue«, eine Kampagne mit eigener Geschichte, die – der Name lässt's vermuten – vor den Geschehnissen des Hauptspiels handelt. Vier EMP-Sprengköpfe aus ehemaligen Sowjet-Beständen sind verschwunden und müssen zurückgebracht werden, bevor sie auf dem Schwarzmarkt landen. Die Lage ist brisant, weshalb sich der Geheimdienst Third Echelon auch auf eine wenig geliebte Allianz mit den russischen Kollegen der Voron-Behörde einlässt. In insgesamt vier größeren Levels sind nun US-Agent Archer und der Russe Kestrel unterwegs, um die Sprengsätze zu

finden. Einen ähnlichen Koop-Gedanken gibt es bereits bei »Splinter Cell: Chaos Theory«, allerdings gehen dort lediglich zwei gesichtslose Third-Echelon-Rekruten aufs Feld. Bei »Conviction« sind Archer und Kestrel zwar wegen Sturmmaske und Sichtbrille auch relativ anonym, haben allerdings deutlich mehr Charakter. Zunächst können die beiden Spione sich nicht wirklich ausstehen, nach und nach wächst aber das Vertrauen ineinander. Ob das wirklich gut geht?

In einer Mission müssen sich Archer und Kestrel in ein streng geheimes Daten-Archiv schleichen, das tief unter dem Roten Platz liegt. Weil der Haupteingang selten die beste Wahl ist, nehmen die beiden den schmutzigen Weg – durch einen Abwasserkanal. Von dort aus geraten sie per Sprengladung in den Außenbezirk des Komplexes. Doch das löst Alarm aus, weshalb es in der Umgebung von Wachmännern nur so wimmelt. Im Schatten verharren ist deshalb die beste Taktik. Wie im Einzelspielermodus wird die Umgebung schwarzweiß, sobald die eigene Figur im Schatten steht und von Feinden nicht gesehen werden kann. Einer der Wachmänner ent-



3

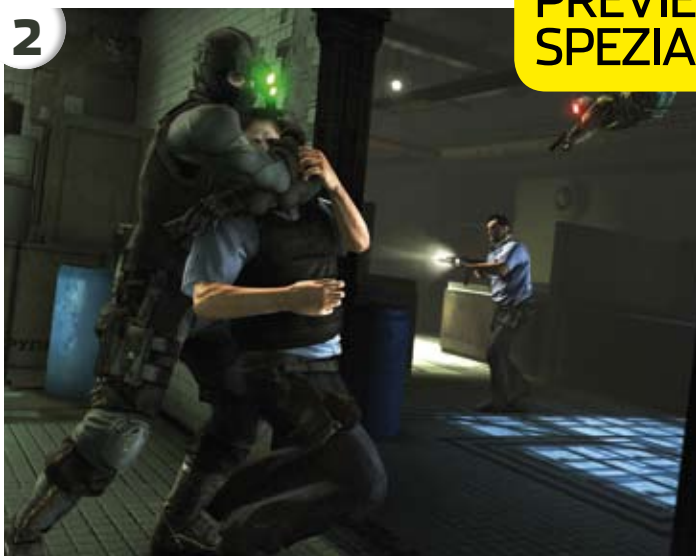
### ✖ Noch mehr Stoff

#### DENIABLE OPS MISSIONEN

Neben der Koop-Kampagne gibt es vier weitere Spielmodi. Bei »Hunter« müssen beide Agenten eine bestimmte Anzahl an Feinden erledigen. Lösen sie Alarm aus, erhöht sich die Zahl. »Infiltration« ist eine Variation des Ganzen, nur dass sie komplett auf Schleichen ausgelegt ist: Alarm bedeutet »Mission gescheitert!«. Bei »Last Stand« wiederum müssen Archer und Kestrel einen EMP-Sprengkopf vor unzähligen Wellen anrückender Söldner verteidigen. Alles Koop-Missionen, lediglich »Face-Off« verfrachtet die beiden Agenten in einen Wettbewerb. Umgeben von feindlichen KI-Soldaten müssen sie sich gegenseitig ausschalten.



2



### ✖ Koop-Situation

#### SO SPIELT SICH EIN LEVEL

**1 Vier Augen** sehen mehr als zwei. Bevor man irgendeine Aktion startet, sollte man sich einen Überblick verschaffen. Wie viele Gegner? Gibt es Lichtquellen, die man kaputt schießen kann? Und wie sieht es mit potenziellen Fluchtrouten aus?

**2 Beim Angriff** hat man dann einige Möglichkeiten. Zunächst sollte ein Feind per Nahkampfatacke ausgeschaltet werden. Dann ist ein »Mark and Execute« verfügbar, hier können beide Agenten direkt eine Gruppe Wachmänner markieren.

**3 Ein Druck** auf die Y-Taste und sämtliche Ziele werden im Zeitlupenmodus ausgeschaltet. Müssen nicht unbedingt Feinde sein, sondern können auch Lichtquellen oder andere Gegenstände sein.

1



fernt sich zu weit von seiner Gruppe, er geht direkt an Kestrel vorbei. Ein kurzer Druck auf die B-Taste und Kestrel schaltet die Wache per Nahkampfangriff aus. So verdient er sich, ähnlich wie im Einzelspielermodus, den Zugriff auf das »Mark and Execute«-System: Mit der RB-Schultertaste eine Reihe Feinde markieren und mit einem Druck auf die Y-Taste im Zeitlupenmodus jeden davon ausschalten. Im Koop können sich die beiden Figuren ihre Marks teilen. Wenn etwa ein Wachmann, den Archer markiert hat, zu weit von ihm entfernt ist, während Kestrel nah dran ist, können beide gleichzeitig den Angriff starten und so alle Feinde töten. Sieht cool aus, ist effektiv, muss aber eben durch erfolgreiche Nahkämpfe »verdient« werden. Aber es gibt ein paar weitere Nuancen im Koop-Modus. Misslingt etwa eine solche Attacke, kann es passieren, dass einer der Agenten in den Schwitzkasten eines Wachmanns gerät. Nun liegt es an seinem Kollegen, ihm aus der Klemme zu helfen. Gleiches gilt dann, wenn einer der beiden schwer verwundet am Boden liegt. Dann hat der andere Agent immerhin eine Minute Zeit, um seinen Kumpanen wieder auf die Beine zu bringen. Die ruppigen Verhörmethoden gibt's ebenfalls. Im Archiv bearbeiten Archer und Kestrel

einen gewissen Major Rebko, der gerade dabei ist, einige Akten zu vernichten. Die beiden brauchen den Kerl, um in den Kern des Archivs zu kommen. Sie knallen ihn gegen ein Bücherregal oder machen ihn etwas genauer mit seinem Aktenvernichter vertraut. Irgendwann hat er genug, lässt sich von Kestrel Richtung Netzhautscanner schleppen, während Archer heranstürmende Wachen aus dem Hintergrund ausschaltet. Nachdem Rebko am Scanner ist, dreht sich aber das Blatt. Er nimmt Kestrel als Geisel und Archer hat lediglich 30 Sekunden Zeit, die Situation zu lösen. Leider hört genau hier die Vorabversion auf, lässt uns mit dem Gefühl von »Ich will wissen wie's weiter geht« zurück.

Nach einiger Quängelei lassen sich die Entwickler breitschlagen und zeigen einen Level des »Hunter«-Modus. Ja, neben der Koop-Kampagne gibt es noch vier weitere Mehrspieler-Modi – mehr dazu im Kasten. Beim »Hunter«-Modus werden die beiden Agenten in eine von sechs Karten geworfen, das einzige Ziel: Alle Feinde ausschalten. Das sind normalerweise 10 Stück. Wird jedoch ein Alarm ausgelöst, kommt Nachschub, die Zahl erhöht sich entsprechend. Spaßige Angelegenheit und auch immer leicht anders. Spielerisch überzeugt »Conviction« also auch an der Mehr-

spielerfront. Enttäuschung höchstens für Fans der alten Modi: Ein Agenten-gegen-Söldner-Match wird es wohl nicht geben. Dafür sind sämtliche Spielarten auch im Splitscreen verfügbar! Wenn der Hersteller jetzt noch die Grafik im Koop-Modus etwas ruckelfreier hinkommt, steht im Februar bereits eines der Jahres-Highlights im Handel.

Nicholas Buracas

360 LIVE sagt...

Das erste Anspielen macht schon viel her. Wenn die technischen Unsauberheiten noch behoben werden, wird's was!

8.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2010 **Status** | 80% komplett

# METRO

## 2033

360 Live überbringt Liebesgrüße aus Moskau – in Form eines vielversprechenden Ego-Shooters von den »S.T.A.L.K.E.R.«-Machern.

### kurz & knapp

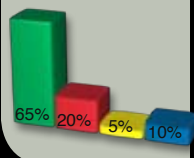
**Hersteller** | THQ  
**Entwickler** | 4A Games  
**Genre** | Ego-Shooter  
**Spieler** | 1  
**Xbox Live** | nein

### kurz gesagt

Ballern nach Roman-Vorlage in einem der größten U-Bahn-Netzwerke der Welt.

### das ist drin

- Licht und Schatten
- Endzeit-Atmosphäre
- Bunker-Stimmung
- Munitions-knappheit



**S**traßen mit zehn Spuren. Tunnel mit drei Kilometern Länge. Zehn Millionen Einwohner. Die Vorfreude ist groß, als Journalisten aus aller Welt in Moskau eintreffen, um einer Presse-Veranstaltung der ganz besonderen Art beizuwohnen: Der US-Hersteller THQ lädt in einen stillgelegten Atomschutzbunker, 60 Meter unter den Pflastern der größten Metropole Europas. Anlass ist die erste Begegnung mit dem neuen Ego-Shooter von 4A Games. Bereits auf der Gamescom 2009 konnte das ukrainische Studio mit einer PC-Demonstration von »Metro 2033« begeistern; sie zeigt vor allem die Stärken der hauseigenen, extrem leistungsstarken 4A-Engine. Seit gut zwei Jahren wird das Projekt gemeinsam mit THQ vollendet. Seitdem ist auch eine Version für Xbox 360 in Arbeit.

Nach einer Tour durch die riesige Bunkeranlage, bei der ganz nebenbei akustisch der Beginn des dritten Weltkriegs simuliert wurde, präsentieren die Entwickler ihr Werk. »Metro 2033« bleibt mit seiner Handlung dicht an der gleichnamigen Romanvorlage von Dmitry Glukhovsky: Im Jahr 2033 ist die menschliche Zivilisation auf einen Bruchteil geschrumpft. Eine nukleare Katastrophe hat 20 Jahre zuvor alles Leben auf der Erdoberfläche vernichtet; überlebt haben nur jene, die rechtzeitig in

entsprechenden Schutzvorrichtungen Unterschlupf finden konnten. In diesem Fall die Moskauer Metro, eines der größten U-Bahn-Netzwerke der Welt, das Anfang des 20. Jahrhunderts tatsächlich als riesige Bunkeranlage für die Bevölkerung errichtet wurde. Die Story basiert also auf realen Fakten, was sie umso nachvollziehbarer macht – schließlich sind auch in deutschen S- und U-Bahn-Netzen über 600 solcher Schutzbunker als einstiger Relikt des Kalten Krieges zu finden. Doch zurück zur Handlung von Buch und Spiel: Der Protagonist Artyom ist ein Elite-Soldat der Überlebenden. Er begibt sich auf eine Reise durch das Metro-System, um seine Heimatstation »Exhibition« vor einer dunklen Bedrohung zu retten: einer riesigen Mutanten-Armee. Um die drohende Invasion zu verhindern, muss Artyom rechtzeitig die unterirdische Stadt Polis erreichen und von dort die gesamte Menschheit warnen.

### AUFBRUCH NACH RIGA

Sein Trip führt ihn von einem U-Bahnhof zum nächsten; jeder einzelne beherbergt eine autarke Gesellschaft und stellt einen ganz eigenen Mikrokosmos dar. Artyom trifft auf Kommunisten, Nazis und Banditen und wie auch im Buch ergibt sich daraus ein lineares

live & online

■ Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Erfolge sind sicher ■ Download-Inhalte allerdings nicht

**ERSTMALS  
 AUSGIEBIG  
 ANGESPIELT!**



Die Enklaven in den U-Bahn-Stationen, die den überlebenden Menschen Schutz bieten, sind voller Leben und Atmosphäre.

## Wohl auf oder verstrahlt?

- +** Extrem detaillierte Charaktermodelle vor tollen Kulissen, dichte Atmosphäre, spannende Inszenierung, einzigartiges Monster-Design
- Noch sehr hakelige Steuerung, streng linearer Ablauf, selbst bei Abschnitten an der Oberfläche, hoher Schwierigkeitsgrad, Treffern mangelt es teilweise an Reaktion, Probespiel nur in 480p-Auflösung



Diese beflügelten Kriegerinnen, von Artyoms Gefolge liebevoll »Bitches« genannt, sind sehr viel seltener als die normalen Mutanten der Schwarzen, die wie eine Mischung aus Hund, Ratte und Affe aussehen.



Von Muskelkraft getrieben, erreicht das Erkundungsteam in den ersten Missionen die nächste Station. Von den zwölf großen Stationen aus dem Buch schaffen es übrigens nur ungefähr sechs ins Spiel. Macht aber nichts, hat auch so genug Substanz.



Die meisten Handfeuerwaffen in »Metro 2033« sind Marke Eigenbau. Doch schnell gewöhnt man sich an die skurrilen Schießweisen des Waffenhändlers, wie diese Bastard Gun.

Abenteuer mit unfassbar packender Atmosphäre. In dem Prolog können wir in zwei Szenen nachspielen, wie Artyom von der grausamen Bedrohung erfährt. Im ersten Abschnitt begibt er sich mit seinem Kumpel Hunter an die Oberfläche. Sie ist immer noch verstrahlt; ohne seine Gasmasken verliert Artyom schnell das Bewusstsein, doch auch mit Atemfilter sind seine Überlebenschancen begrenzt. Via Druck auf die untere Taste des Steuerkreuzes zieht sich der Held die Maske über den Kopf und stellt sogleich seine Armbanduhr auf 15 Minuten – so lange hält der Filter, dann muss er gewechselt werden. Glücklicherweise hat er ein paar davon immer im Gepäck. Also raus aus der alten Bahnhofshalle, über den Vorplatz, durch einen aufgeschnittenen Maschendrahtzaun. Immer dicht hinter Hunter, der nur dieses eine Mal die Vorhut bilden wird. Artyom und er sollen sich mit einem Spähtrupp treffen, der bald darauf eintrifft: Ein großer Geländejep mit Geschützstand schlittert auf sie zu, kommt punktgenau zum Stehen.

Nur einen kurzen Augenblick später bringt eine riesige Herde hundeähnlicher Kreaturen den

Boden zum Beben. Das Geschütz des Jeeps spuckt unentwegt Blei in die Meute, jeder sucht sich Deckung. Artyom ist nur mit Messer und Revolver bewaffnet und ein Untier nach dem anderen bricht aus der Menge hervor, um sich einen der Soldaten zu reißen. Zwei Trommeln gezielter Schüsse töten drei Kreaturen, danach ist die Munition alle, Artyom greift zum Messer. Bereits die nächste Bestie färbt den Bildschirm rot, Sprünge zeigen sich im Visier der Gasmasken, der Tod scheint unausweichlich. Artyom verliert das Bewusstsein.

Prolog, Teil zwei. Ein kleiner Schutzbunker, drei Soldaten, vier undichte Schächte. Das rote Licht an der Decke beginnt zu rotieren, ein Warnsignal schlägt mit monotonem Gebimmel Alarm. Ding, ding, ding! Grunzen, Schnauben, Fauchen – zwei der schwarzen Bestien sind bereits in den Raum gekrabbelt und beginnen, an den Leibern zu nagen. Viel halten die Viecher nicht aus, ein bis zwei Schuss aus unmittelbarer Entfernung. Doch die dunkle Flut versiegt nicht, ständig stürmen weitere abscheuliche Wesen den Bunker. Zehn, fünfzehn, die Munition wird knapp. Zwanzig,

## × Wie es dazu kam

### DAS SPIEL ZUM BUCH

Ein Ego-Shooter basierend auf einem Roman? Das »Metro 2033«-Projekt stellt damit eine echte Ausnahme im gegenwärtigen Spielearsenal dar. Das verwundert aber kaum, denn kein anderes Buch liefert derartig viele Steilvorlagen für eine Videospiel-Umsetzung – und kein anderes Genre wäre dazu besser geeignet als das des Ego-Shooters. Da sich anfangs kein Verlag für sein Buch interessiert, eröffnet der Autor Dmitry Glukhovsky 2002 kurzerhand eine Internetseite, auf der er Kapitel für Kapitel online stellt. Doch die auf diese Weise veröffentlichten Texte stoßen auf so große Resonanz, dass schon bald etliche Verlagshäuser bei ihm anknöpfen. Auch Andrew Prokhorow, leitender Kreativ-Kopf von 4A Games, erkennt das Potenzial der Story von »Metro 2033« lange vor dem kommerziellen Erfolg. Schließlich fragt er Glukhovsky, ob er nicht daran interessiert wäre, eine Lizenz für ein Videospiel zu vergeben. Der Autor stellt hohe Qualitätsansprüche, doch als er die ersten Szenen aus dem Spiel zu Gesicht bekommt, ist er Feuer und Flamme für dieses Projekt. Seitdem arbeitet er eng mit dem Entwickler-Team von 4A Games zusammen.



## ✖ Authentische Apokalypse

### ÜBERLEBEN OHNE INTERFACE

**1 Auch in »Fallout 3«** wird der Weltuntergang durch die erschreckende Trostlosigkeit greifbar, die die kargen Kulissen verströmen. 4A Games nimmt sich daran mit Sicherheit ein Beispiel, treibt es aber auf die Spitze, indem es den Spielern die Sterblichkeit des Protagonisten spüren lässt. Das Motto: Bildschirmanzeigen sind von gestern.

**2 Die Haltbarkeit** des Atemfilters wird beispielsweise durch die Armbanduhr an Artyoms linkem Handgelenk angezeigt, mit dem LT-Schultertaster hält er sie ins Bild. Auch das Beschlagen des Sichtfensters ist ein sicherer Indikator dafür, dass besser eine neue Maske übergestülpt werden sollte.

**3 Per Back-Taste** schnappt sich Artyom seine Orientierungshilfen: mit der Linken ein Feuerzeug, mit der Rechten eine Ledertasche. Die enthält eine Karte, aktuelle Missionsziele und einen Kompass für den nächsten Wegpunkt. Auch eine Taschenlampe gehört zu seinem Rüstzeug – mit angeschlossenem Handdynamo, um sie wieder aufzuladen. Wirkt alles ziemlich echt und somit umso glaubwürdiger.



noch zwei mit dem Messer. Geschafft, die Bunkerschleuse öffnet sich. Heimat, wir kommen! Von der Basis-Station »Exhibition« aus beginnt Artyom sein tatsächliches Abenteuer. Doch zuvor winkt der Waffen-Dealer mit neuer Ausrüstung: Die Bastard Gun ist eine zusammengeschusterte Maschinen-Pistole, deren Munitions-Clip, ähnlich wie bei einer britischen Sten Mk II, seitlich aus dem Lauf ragt. Ein wirklich sonderbares Teil, das aber auf dem Schießstand sogleich seine Praxistauglichkeit unter Beweis stellt: Mittlere Durchschlagskraft, üppige Magazingröße und flotte Feuerate geben Hoffnung für die nächsten Gefechte. Mit einer Handhebel-Draisine verlassen Artyom und drei weitere Männer die gesicherten Pforten von »Exhibition« – der eine pumpt, während die anderen sich über ihn lustig machen. Die Wände des Bahnschachts glänzen vor Feuchtigkeit, das Licht schwindet, dichte Nebelschwaden rauben die Sicht.

#### INVASION DER SCHATTEN

Bereits beim nächsten Schienenwechsel in einen anderen Gleisabschnitt passiert das Unvorhersehbare: »Was riecht hier so komisch?«, kann einer von Artyoms Gefährten noch fragen, bevor ihm wie allen anderen der Kopf bewusstlos in den Nacken fällt. Der Bildschirm trübt sich, Artyom blinzelt in das dunkle Tunnelende, aus dem ihm eine leuchtend blaue Sphäre entgegenrollt. Weißer Schirm, eine Vision: Ein Alien-artiges Wesen mit großen Augen und spinnenlangen Fingern

umklammert Artyom, schüttelt ihn. Er kommt wieder zu Bewusstsein, der Schienenwagen ist immer noch in Bewegung. Doch von hinten nähert sich rasend schnell ein tobendes Rudel der dunklen Brut. Drei Mutanten spüren das Schnellfeuer der neuen Waffe, dann wieder keine Munition. Zu Artyoms Rechten erwacht einer der Jungs und drückt ihm eine doppelläufige Flinte in die Hand. Enorme Kraft, jede Schultertaste zündet einen Lauf. Links, rechts, nachladen. Doch die Bestien sind schnell, bespringen den Wagen von allen Seiten. Ein Tier packt Artyom... Einhämmern auf die X-Taste symbolisiert das Kräfteressen, bis Artyom dem Ding endlich sein Messer in den Hinterkopf und kurz darauf durch den Hals stoßen kann. Jetzt ist Riga nicht mehr weit.

Was die Entwickler hier präsentieren, lässt sich wohl am besten als eine Fusion aus Survival-Horror und Ego-Shooter beschreiben. Ein bisschen »Half Life«, eine Prise »Resident Evil« – vereint in der dystopischen Endzeit-Kulisse von Dmitry Glukhovsky. Selten waren in einem Spiel derart viele unterschiedliche Charaktermodelle zu bewundern. Und wie im Buch wird auch im Videospiel aus einer anfänglich primitiv wirkenden Geschichte ein packendes Erlebnis. Eigenständige Charaktertypen, dichte Atmosphäre und der nötige Bruchteil Galgenhumor hauchen dem Plot Leben ein, der dank der erbarmungslosen Szenerie immer zu neuen Versuchen anstachelt. Doch nach zwei Stunden Spielzeit bietet sich leider auch reichlich Anlass für gut gemeinte Kritik: Die

Steuerung der Konsolen-Version ist zu unruhig, was den knüppelhaften Schwierigkeitsgrad keinesfalls erträglicher macht. Zu oft versiegen die Munitionsreserven, auch wenn man am Wegesrand oft versteckte Depots entdeckt. Hinzu kommt, dass Treffer viel zu oft keinerlei Wirkung zeigen, vor allem in Nahkampf-Situationen. Das treibt einem zwar den Angstschweiß auf die Stirn, aber leider auch den Frust ins Gemüt. An diesen Schrauben muss also unbedingt noch gedreht werden! Doch mit dem nötigen Feintuning könnte aus »Metro 2033« definitiv eines der fesselndsten Shooter-Erlebnisse des kommenden Jahres werden. Wir drücken die Daumen!

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Toll inszenierter und packend erzählter Endzeit-Shooter. Wenn sich die Macher jetzt noch die HITPOTENZIAL Kritik zu Herzen nehmen, wird's erstklassig.

8.0 von 10

Erhältlich | 9. Februar 2010



### Ayn Rand oder Plato?

- +** Wieder ein dichtes philosophisches Gewand, das zum Nachdenken anregt; zahlreiche Anspielungen in Sachen Literatur und Film
- Der neue Bösewicht, Sophia Lamb, ist nicht ganz so charakterstark und einprägsam wie Andrew Ryan oder Frank Fontaine

**EXKLUSIV**  
**DER MYTHOS**  
**ENTRÄTSELT!**  
**NUR IN 360 LIVE!**

### kurz&knapp

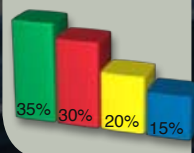
**Hersteller** | 2k Games  
**Entwickler** | 2k Marin  
**Genre** | Action-Rollenspiel  
**Spieler** | 1 - 16  
**Xbox Live** | ja

### kurz gesagt

Ein furchterregender Trip in ein verfallenes Utopia, gespickt mit philosophischen und moralischen Anspielungen.

### das ist drin

- Objektivismus
- Wahnsinn
- Religion
- Architektur



# BIOSHOCK 2

Bald geht's erneut hinunter in die tödlichen Tiefen der Unterwasserstadt Rapture. Doch was steckt hinter den Stahlstreben und dem Art-Déco-Schmuck dieser Welt? Philosophie, Architektur, religiöser Wahn – eine Analyse!

**A**nfang Februar ist es so weit, dann will uns »Bioshock 2« ein weiteres Mal zu sich hinunter in die Tiefen des Ozeans saugen, hinunter in die Unterwasserstadt Rapture. Wie schon Ende 2007, wo vielschichtige, verstörende Charaktere zusammen mit der dichten Geschichte ein fesselndes Netz um einen herum weben, aus dem ein Entkommen beinahe aussichtslos scheint. Genau da will »Bioshock 2« ansetzen und die Latte noch mal höher legen. Und zwar in allen Aspekten, die das erste Game von 2k Boston und Schöpfer Ken Levine ausmachen. Das sind neben Gameplay, Grafik oder Steuerung viele kleine Details und Anspielungen in Bezug auf Philosophie, Weltanschauung, Religion und Architektur. Denn erst das Zusammenspiel aller Komponenten macht das »Bioshock«-Universum zu dem,

was es ist, zu einem brillanten Gesamtkunstwerk. Grund genug, Hintergründe, Ursprünge und Inspiration zu beleuchten.

### DIE WAHL, KEINE WAHL ZU HABEN

Doch zunächst ein Blick zurück, zu den Geschehnissen des Originalspiels: Jack, das Alter-Ego des Spielers, stürzt mit einem Flugzeug irgendwo zwischen Island und Grönland in den Ozean. Nur mit knapper Not gelingt es ihm, sich in einen Leuchtturm mitten im Meer zu retten, der hinab führt in eine Unterwasserstadt. Ein einstiges Utopia, dessen Bewohner jedoch ob einer Gen-Droge namens Adam wahnsinnig wurden und sich in einem Bürgerkrieg zerstritten. Kleine genetisch veränderte Mädchen ziehen seither durch die nässenden Gänge, gewinnen mit Kanülen Adam aus den

verrottenden Körpern Verstorbener und werden dabei von gigantischen Monstern in Tauchanzügen beschützt. Nun liegt es an Jack zu überleben; doch steckt mehr hinter seinem Absturz als der Spieler zunächst denkt. »Manche Videospiele sind darüber hinweg, nur dumme Geschichten zu erzählen. Sie greifen auf klassische Motive der großen Literatur oder Mythologie zurück. Geben damit Gedanken großer Philosophen weiter«, erklärt uns Roger Travis, Professor der klassischen Literatur an der Universität von Connecticut. »In diesem Fall etwa Homer, der in der Ilias über Achilles schrieb, der Parallelen zum Helden aufweist.« Und tatsächlich: Jacks unausweichliche Odyssee gleicht im Groben dem ebenso vorgeschriebenen Kampf des griechischen Kämpfers Achilles. Beiden ist ihr Schicksal von Höherem



## ✖ Stahl und Stärke

Stahlstreben und edle Verzierungen lassen die Unterwasserstadt Rapture wirken wie die Zukunft, die sich die Menschheit in den frühen Jahren des 20. Jahrhunderts erhoffte. Überall finden sich Elemente des Steampunk und aus der futuristischen Literatur von Jules Verne, wie etwa »20.000 Meilen unter dem Meer«.

## Und außerdem?

■ Im Gegensatz zur Vorgänger-Produktion mit Mehrspieler-Modus, der die Vergangenheit von Rapture weiter ausleuchten soll ■ Erfolge? Gibt's natürlich!

## ✖ Zerstört, geplündert, verrottet

Nach dem Bürgerkrieg beginnt Rapture zu verfallen. Ingenieure und Wartungsarbeiter sterben oder werden wahnsinnig. Fenster brechen, Stahl verrostet und weite Teile der Tiefseemetropole sind mittlerweile überschwemmt.

## ✖ Andrew Ryan

### MICKY MAUS, DIE SAAT DES BÖSEN?

Auch wenn Andrew Ryan, der Erbauer von Rapture, in »Bioshock 2« schon zehn Jahre tot sein mag, vergessen ist er noch lange nicht. Doch wer ist er wirklich? Die Antwort darauf verblüfft. Denn Ryans Person und Persönlichkeit sind zwar stark durch die Ansichten der US-Philosophin Ayn Rand und deren Roman-Charakter John Galt geprägt, doch Ryan trägt auch äußerliche Züge, die bekannt vorkommen. Erinnert er nicht ein bisschen an Walt Disney, den Schöpfer von Micky Maus? Genau. Ähnlich wie Ryan war auch Disney ein Denker, ein Visionär, selbsternannter Weltverbesserer. Disney erdachte beispielsweise mit dem Projekt »Epcot« eine Stadt, in der Technik und Wissenschaft die Zukunft einläuten sollten. Daraus wurde später der gleichnamige Themenbereich im Disney World Resort in Orlando, USA. Ferner hat er gemeinsam mit dem exil-deutschen NASA-Chef Wernher von Braun die Raumfahrt in den 50er und 60er Jahren vorangetrieben, hat gemeinsam mit ihm TV-Werbung für Raumfahrt und das Leben auf dem Mars gemacht. So scheint Ryan also weniger ein durchschnittlicher Bösewicht, sondern ein fehlgeleiteter, arroganter Walt Disney zu sein. Einer, der seine Visionen stringent durchsetzt, sogar über den Tod hinaus. Koste es, was es wolle.

vorherbestimmt, auch wenn sie selbst glauben, eine Wahl zu haben. Dazu später mehr, denn auch sonst greift »Bioshock« philosophische, theologische und weltanschauliche Themen auf, die dem Spieler oft nicht auffallen und erst bei genauem Hinsehen ersichtlich werden. So ist das 1946 erbaute Rapture ursprünglich als Paradies geplant gewesen. Erbaut von Andrew Ryan, einem reichen Industriellen, sollte es ein perfekter Zufluchtsort für die Elite der Welt sein; abgegrenzt von all jenen, die eine andere Sicht der Dinge haben. Inspirationsquelle für diese Welt und Ryan selbst ist eine historische Person. Nämlich die 1982 verstorbene US-Philosophin Ayn Rand, die, wie Ryan, unter anderem Namen in Russland zur Welt kam. Ken Levine, Schöpfer des Spiels »Bioshock«, sagt dazu: »Als ich damals über diesen Ort und einen Bösewicht nachdachte, meinte ich, ich bräuchte jemand, der wirklich an das glaubt, was er tut – der nicht weiß, dass er Böses tut.« Und da scheint Levine die Denkerin Rand als Vorbild einfach perfekt. »Die Festigkeit ihres Glaubens war einfach faszinierend«, sagt Levine. »Sie sprach immer wie ein Superschurke, so wie Doctor Doom aus Die Fantastischen Vier.«



## DIE PERFEKTE WELT, EIN TECHNIKWUNDER

Tatsächlich: In ihren nur schwer verdaulichen Romanen wie »Atlas wirft die Welt ab« und »Der ewige Quell« fabuliert Ayn Rand über eine Welt, wie sie ihrer Ansicht nach sein sollte. Ihre Helden: Reiche, Unternehmer, Menschen, die sich als Träger der Gesellschaft sehen und nach Höherem streben. Nach einer Welt, aufgebaut auf dem Glauben des Objektivismus; einer Welt, in der jeder sich selbst der Nächste ist, in der Religion überflüssig ist, der Verstand als das höchste Gut gilt und Ethik und Moral unnötig sind. »Die Person, die alle liebt und überall zu Hause ist, ist der wahre Hasser der Menschheit«, schrieb Rand in ihrem Fachbuch »Die Tugend des Eigennutzes« und sprach sich damit gegen die gegenwärtige Sicht auf Ethik und Nächstenliebe aus. »Keine Götter oder Könige. Nur Menschen.« verkündet außerdem ein Banner am Eingang zu Rapture. Auf eben diese Ansichten stützt sich die Tiefseemetropole, deren Bewohner das menschliche Ideal Ayn Rands gewesen wären. Die Unterwasserstadt hätte ein Utopia sein sollen. Ein Ort, bevölkert mit den intelligentesten Wissenschaftlern, den schlauesten Unternehmern, den begabtesten Künstlern und besten Ingenieuren; Erbe des einst im Meere versunkenen Atlantis, wo Wissen und Vernunft regieren. Kein Wunder, dass der Zugang zur Unterwasserwelt verblüffend an den Leuchtturm von Alexandria erinnert. Dem Wahrzeichen des einst fortschrittlichsten realen Ortes auf Erden, wo die größten Denker ihrer Zeit forschten, die umfangreichste Sammlung an Wissen zusammengetragen wurde. Auch sonst spiegelt sich in Rapture der Fortschrittsgedanke und Gedankenwahn seiner Bewohner und deren Arroganz wider: Die gesamte fiktive Unterseemetropole scheint eine Mischung aus dem Paris der 40er und dem New York City der 30er Jahre, durchsetzt mit technischen Akzenten, die in der realen Welt erst Jahrzehnte später in den

Alltag übergangen. Helle Neonreklamen leuchten an allen Ecken und Enden, weisen auf Läden und Geschäfte hin – oder das neueste Plasmid, das mit der Gen-Droge Adam die Bewohner noch übermenschlicher machen soll. Hohe Fenster, emotionslose Statuen und gigantische Bauten gleich der Weltausstellung von 1937 dienen als Machtsymbol und verleihen ein futuristisches Gefühl. Und sollen gleichzeitig die intellektuelle Überlegenheit der abgeschiedenen Tiefseeenklave demonstrieren. Ebenso hohe Eingangshallen, verzierte Metalleinfassungen, Türen, die mit flächigen Metallstrahlen oder edlen Aufschriften versehen sind. »Ich mochte Art Déco schon immer«, erklärt Ken Levine ergänzend. »Ich bin in New York geboren und fand die imposanten Gebäude aus dieser Zeit immer anziehend; sie haben so etwas Gebieterisches an sich. Dazu kommt, dass sie etwas Futuristisches ausstrahlen, das doch in der Vergangenheit begründet liegt.« Weiter kommen subtile Symbole der industriellen Revolution vor, wie Zahnräder, Schrauben und Stromlinienformen, die als Zierde dienen und die Technikvernarrtheit der Rapturianer verdeutlichen, die ihrerseits Elektrizität, Mechanik und Pneumatik als Mittel zur Evolution des Menschen verstehen. So scheint auch der Name dieser Unterwasserstadt, Rapture, fast selbstverständlich: Denn zu Deutsch bedeutet er Entrückung oder Begeisterung und stellt die Stadt mit dem christlichen Aufstieg in den Himmel gleich. Rapture, so der Gründer Ryan, ist ein Weg, durch den der Mensch zu einem Schöpfer seiner selbst wird. Und: »Rapture ist eben ein Ort, an dem gute Ideen schrecklich schiefgingen«, erklärt Jordan Thomas, Kreativ-Leiter von »Bioshock 2«, gegenüber dem Online-Portal IGN.

### IDEEN: GEKLAUT, GERAUBT, INSPIRIERT?

Wodurch sich das Team hinter »Bioshock« und »Bioshock 2« inspirieren ließ und lässt, ist mit Blick auf einige zeitlose Klassiker aus Buch und Film leicht festzustellen. Fritz Langs epischer Stummfilm »Metropolis«, vor allem dessen surrealmelancholischer Stil, prägt Rapture in vielen Aspekten. Insbesondere die gigantischen Wolkenkratzer spiegeln sich in den Unterwasserhochhäusern Andrew Ryans wider. Wer genau hinschaut, könnte meinen, die Teams von 2k Marin und 2k Boston haben sich für die molochgleichen Industrieanlagen namens Ryan Industries aus »Bioshock« und Fontaine Futuristics aus »Bioshock 2« an Charly Chaplins Satire »Moderne Zeiten« gehalten. Letzte wiederum kreidet Taylorismus und Abhängigkeit von Maschinen an. Im Film wie im Spiel: Gigantische Rohrleitungen führen da durch riesige Hallen, Brücken mit beindicken Stahlträgern verbinden einzelne Segmente. Das alles wirkt authentisch und doch wie aus einer anderen Welt. Und die filigranen Werkzeuge, Gerätschaften und auch verstörten Charaktere eines Wahnsinnigen wie Sander Cohen oder eines Fanatikers wie Pater Wales könnten glatt dem französischen Science-Fiction-Film »Die Stadt der verlorenen Kinder« entsprungen sein. Doch im Gegensatz zum legendären Atlantis oder Alexandria erliegt die Unterwasserstadt Rapture nicht einem Vulkanausbruch oder Erdbeben, sondern der menschlichen Natur. Als der biogene Stoff Adam entdeckt wird, der alle Fähigkeiten des Menschen verbessern und steigern kann, wachsen Missgunst und Sucht. Adam-Verbesserte diskriminieren Normalos; der Bürgerkrieg entbrennt. Ist »Bioshock« also eine Warnung, Wissenschaft und Reichtum nicht über soziale Gerechtigkeit zu stellen? Neueste Errungenschaften mit Vorsicht



zu genießen? Möglich. Doch vor allem warnt es vor Arroganz und Eigensinn. Andrew Ryan verfolgt seine Vision mit Strenge; denkt nicht über die Folgen nach. So wird aus seiner Welt, wo jeder frei sein sollte, ein Ort der Sklaven – Sklaven der eigenen Fehler und der eigens entwickelten Gen-Droge.

### DER FREIE ENTSCHEIDET. DER SKLAVE GEHORCHT

Auch der Spieler ist ein Sklave. Obwohl er stets das Gefühl hat, Meister seiner eigenen Handlungen zu sein, wird er doch geführt und fremd gelenkt. Alles ist eine Illusion; einer, der auch Protagonist Jack aufliegt, der per Genmanipulation nach Rapture geführt wird. Ingeheim wird er vom Gegenspieler Ryans dirigiert, einem Kerl namens Fontaine, der ihn mit dem Satz »Wärscht du so freundlich...« tun lässt, was er will. Zu Beginn des ersten Teils stellt er sich als verängstigter Bürger vor, der nur fliehen möchte. Dieser Trugschluss fliegt erst gegen Ende des Spiels auf und hinterlässt den Gedanken: Gibt es tatsächlich einen freien Willen? War alles geplant, Jacks Leben eine Lüge? Das sind die übergeordneten Fragen des Spiels. »Erinnerst du dich etwa an den Moment, als du Andrew Ryan – dem Bösewicht – kurz vor Ende des Spiels gegenüberstehst, er dir sagt, du sollst ihn töten, und dir wirklich absolut keine Wahl bleibt, da sonst das Spiel nicht weitergeht?«, fragt etwa Literaturprofessor Travis. »Ist das nicht etwas merkwürdig?«

Auch »Bioshock 2« soll dem Spieler wieder eine über allem schwebende Frage stellen, auch wenn und vor allem da er diesmal in die Rüstung eines Big Daddy schlüpft. Denn warum ist er zu einem Monster geworden? Hat er eine Vergangenheit? Wer war er?

Selbst wenn »Bioshock 2« momentan noch viele Fragen unbeantwortet lässt, vieles bleibt gleich. Ayn Rand und der verstorbene Ryan werden weiterhin die Szenerie prägen. Ihre Gedanken und Vorstellungen sind allgegenwärtig. »Andrew Ryan wird immer Teil von Rapture sein«, so Jordan Thomas. Doch wird das Bild stark um Religion und Fanatismus erweitert. Denn an die Stelle von Ryan wird eine Frau namens Dr. Sophia Lamb treten, die sich zur neuen Herrscherin aufschwingt; gänzlich andere Ansichten vertritt als ihr Vorgänger. »Ryan hätte gehasst, was sie mit seinem Traum anstellt«, meint Thomas weiter, »er glaubte an Eigennutz, und bei ihr geht alles

um Selbstaufgabe und Gemeinschaft.« Denn sie ist Altruistin, glaubt also, dass jeder Mensch etwas leisten kann, wenn er sich selbst als Teil eines großen Ganzen versteht; selbst die wahn sinnigen Bewohner Raptures. Dabei stützt sich Lamb auf die Ansichten des Ethikers Jeremy Bentham, aber vor allem auf die des Philosophen und Ökonomen John Stuart Mill. »Mills Vater hat ihn von anderen Kindern isoliert, hat versucht, ihn nach seinem Bild und seiner Philosophie zu formen«, führt Thomas weiter aus. »Sophia Lamb ist ähnlich, sie hat das Gleiche erlebt, was sich in ihrer kühlen und stringenten Haltung gegenüber Moral widerspiegelt.« Dadurch wird sie zum wahren Menschenfänger, scharf die verrückten Rapture-Bewohner um sich, die sie als Heilsbringerin anbeten. Ob hier Sekten wie die Sonnentempler oder Scientology Pate stehen, deren Anhänger im Angesicht des Untergangs oder einer undurchsichtigen Zukunft Trost und einen scheinbar wissenden Anführer suchen? Möglich. Doch auch Jack aus dem ersten »Bioshock«-Spiel ist in Teil Zwei zur religiösen Figur mutiert. Seitdem er die Adam-Sammel-Mädchen, die Little Sisters, befreit hat und in die Oberwelt entschwand, wird er als eine Art Messias gesehen. Oder als Eindringling, der wie Prometheus herabstieg und alles änderte; die gewohnte Welt zum Umsturz brachte.

So scheint also auch »Bioshock 2« eine Fülle an Symbolik, Philosophie und kleinen Details mitzubringen, über die sich herrlich grübeln und spekulieren lässt. Bleibt nur zu hoffen, dass all das wie im Vorgänger harmonisch, authentisch und ehrlich wirkt und sich in die verwirrende Welt von Rapture sinnvoll einpasst.

**Michael Förtsch**

## 360

LIVE sagt...

Auch die neueste Odyssee nach Rapture wird einen faszinieren – nicht zuletzt dank vieler  
HITPOTENZIAL intelligenten, komplexer Ideen.

## 9.5

von 10

Erhältlich | Frühjahr 2010

Status | 75% komplett



### Partner oder Gringo?

- + Noch immer unverbrauchtes Setting, lebendige Spielwelt, viele Aufgaben
- Hoffentlich kann die Handlung überzeugen



Gegen diese Kanone haben die eintreffenden Soldaten keine Chance. Guten Flug!

### Und ausserdem?

■ Sieht bisher nach einem reinen Einzelspieler-Abenteuer aus, aber wer weiß, was das Studio noch aus dem Ärmel zaubert ■ Erfolge sind logischerweise mit drin und hoffentlich nicht nur mit dem Sammeln diverser Gegenstände verbunden

### kurz & knapp

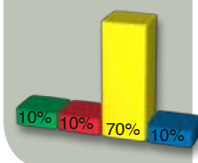
**Hersteller** | Rockstar  
**Entwickler** | Rockstar  
 San Diego  
**Genre** | Action  
**Spieler** | 1  
**Xbox Live** | unklar

### kurz gesagt

Beinhartes Western-Gemälde mit offener Spielwelt und viel darin zu tun.

### das ist drin

- Colts
- Pferde
- Gringos
- Steppen



# RED DEAD REDEMPTION

Wilder kann der Westen kaum noch werden!

**E**ine sternenklare Nacht, irgendwo im mexikanischen Nuevo Paraiso. Ein Kojote heult in der Ferne, ansonsten herrscht, bis auf das Knistern eines Lagerfeuers, Stille. So beginnen die zwei Stunden, die 360 Live mit dem neuen Western-Game der Macher von »GTA IV« verbringen konnte. Den Stetson in diesem begeisternden Third-Person-Shooter trägt ein Typ namens John Marston – ein ehemaliger Gesetzloser, der mit seiner Vergangenheit konfrontiert wird. Inwieweit, das wird noch nicht verraten. Nur, dass er für eine US-Behörde einige seiner alten Kollegen zur Strecke bringen muss. Und weil das Ganze zeitlich um die Jahrhundertwende herum einsetzt, gilt das Gesetz des Westens: tot oder lebendig.

Aber genug mit Lagerfeuer-Geschichten: Ein neuer Morgen bricht an, Marston klopft den Wüstenstaub von seiner Weste, sattelt das Pferd. Es gibt viel zu tun. Der Reiter macht sich auf den Weg in das kleine Städtchen Chuparosa, eine Ansammlung von Lehmhütten um einen gut besuchten

Marktplatz. Hier kann Marston Essensvorräte erwerben, aber auch Nützliches wie beispielsweise ein Halstuch. Eine offene Welt also, in der man seine Heldenfigur individuell ausstatten kann. Doch dazu später. Vorerst sieht sich der Revolverheld erst mal um. Die örtliche Kantina ist um die Mittagszeit noch leer. Abends saufen hier die Ganoven Tequila, pokern und erfreuen sich an käuflicher Liebe. Weiter geht's zur Stadthalle, an deren Wand der Hilfs-sheriff gerade einen Steckbrief hämmert. Vielleicht ist ja was für John dabei. Ein Schurke wird gesucht – 50 Dollar tot, 100 Dollar lebendig. Kein Problem! John rupft das zerknitterte Papier von der Wand und läuft zurück zu seinem Pferd. Am linken unteren Bildschirmrand weist eine Minikarte den Weg, genauer gesagt: ein roter Totenschädel darauf. Wegen der gewaltigen Landschaften dauert der Ritt ein bisschen länger. Genug Zeit also, sich umzusehen. Nuevo Paraiso ist ein raues Wüstengebiet: Die Wüstensonne brennt, in der Ferne stehen mächtige Gesteinsformationen, Staub



Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

✱ Mehr Bilder ✱ Umfrage: Was ist dein liebster Western?

# 2010 PREVIEW SPEZIAL



3

## ✱ Schatzsuche

### GOLDSCHATZ OLÉ

Immer wieder bekommt Marston Schatzkarten in die Finger. Interessanter Ansatz: Statt das Ziel per X-Symbol haargenau auf der Karte zu markieren, weisen meist nur ein paar Skizzen auf ausgeprägte Landschaftsmerkmale hin, etwa einen riesigen Steinbogen. Wer sich also als Schatzjäger die Zeit vertreiben will, sollte bei seinen Ritten durch die Prärie die Augen offen halten. Als Belohnung winken neben Bargeld auch diverse Wertgegenstände, mit denen man die Gunst verschiedener Figuren erlangen kann.



2

## ✱ Tot oder lebendig

### KOPFGELD KASSIEREN

**1 Schnappt sich** Marston einen Steckbrief, wird sein Opfer auf der Mini-karte als roter Totenschädel markiert. Zunächst muss er überlegen, wie er den jeweiligen Ganoven schnappen will: tot oder lebendig?

**2 Ist Marston** am Zielpunkt angekommen, muss er zunächst die Handlanger des Banditen ausschalten. Für größere Entfernungen ist das Winchester-Gewehr am besten geeignet, im Nahkampf leistet der Revolver ordentliche Arbeit.

**3 Sind die Handlanger** beiseitegeschafft, geht's ans Eingemachte. Der Schurke flieht und Marston schwingt sich in den Sattel, um die Verfolgung aufzunehmen. Ein gezielter Wurf mit dem Lasso und der Ganove ist einkassiert. Wer will, kann ihn noch ein Stück hinterm Pferd herschleifen...

1



hängt in der Luft. Immer wieder huschen Tiere durch das Bild: Wildkarnickel, Schlangen, Kojoten. Das zusammen mit dem subtilen Akustikgitarren-Soundtrack vermittelt sofort wohlige Western-Atmosphäre – ein Hauch von Abenteuer liegt in der Luft. Und das nicht zu Unrecht, schließlich gibt es auch abseits von Handlungsmissionen und Kopfgeldjagden einiges zu tun. Immer wieder gibt es zufällige Ereignisse wie einen Überfall auf einen Händler, ausgebüchste Gefangene oder einen Angriff auf ein Banditennest. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob und wie er eingreift. Jede Tat schlägt sich dabei in einer Art Karma-System auf Ruhm und Ehre nieder. Wer heldenhaft vorgeht, kassiert Punkte auf dem Ruhmeskonto. Wenn er jetzt auch noch den gesuchten Schurken am Leben lässt, drückt er damit den Ehrenzähler nach oben. Die beiden Werte beeinflussen die Art, wie die Spielwelt auf Marston reagiert. Da kann es schon mal passieren, dass ihn ein Möchtegern-Revolverheld zum Duell herausfordert oder Zivilisten ängstlich davonrennen, wenn das Ansehen entsprechend gesunken ist.

Zurück in Nuevo Paraiso wird der Hombre von einigen Rebellen zu Hilfe gerufen; ein Fort soll angegriffen werden. Dazu muss Marston eine Bresche ins Tor schlagen. Und wie könnte man das besser bewerkstelligen als mit einem Planwagen voller Dynamit? Der Rebellenführer entfacht die

Zündschnur, der Held muss im richtigen Moment abspringen – und er sollte sich vor allem nicht allzu viel Zeit lassen, um bis ans Tor zu kommen. Glückt ihm das, ist der Weg für die Rebellen frei, eine wilde Schießerei beginnt. Marston hechtet von Deckung zu Deckung und erschießt haufenweise Soldaten. Kugeln pfeifen durch die Luft, Holz zerbricht, Dynamit explodiert, schleudert die Gegner schreiend durch die Luft. Jep, die Schießereien können was! Bei der Menge an Truppen ist das sogenannte »Dead Eye«-Feature hilfreich. Auf Tastendruck wird die Zeit verlangsamt, Feinde können in Ruhe anvisiert und nacheinander ausgeschaltet werden. Auf Wunsch darf der Cowboy so auch ganz bequem mehrere Trefferzonen markieren und per Tastendruck wie wild ballern. Das ist natürlich nicht unbegrenzt möglich, sondern muss durch reguläre Treffer aufgeladen werden. Bald sind alle Truppen erledigt, doch der frische Frieden hält nur kurz: Nachschub kommt angeritten. Marston wird an eine Kanone beordert, um die Angreifer in die Flucht zu schlagen. Hier zeigt die »Euphoria«-Grafikengine, was sie kann: Egal ob Reiter oder Ross, der Treffer einer Kanonenkugel lässt sie eindrucksvoll durch die Gegend fliegen. Aber auch die normalen Schießereien wissen zu gefallen: Die Trefferzonen sind realistisch und es kommt schnell Film-Feeling auf, wenn sich Feinde getroffene Körperteile halten, während sie zusammenbrechen.

Alle Zeichen deuten darauf hin, dass »Red Dead Redemption« ein Fest für Western-Fans wird. John Marston hat was von Clint Eastwood, die Kulissen sind geprägt von einem grandiosen Licht-und-Schatten-Spiel und die Weitsicht ist beachtlich. Das kombiniert mit der harten Action, die perfekt die raue Gangart des Westens wiedergibt – fertig ist ein Spiel der Extra-Klasse. Bleibt nur zu hoffen, dass Rockstar San Diego bei der Handlung die richtigen Töne trifft. Denn von der gab es bisher leider immer nur Bruchstücke zu sehen.

Nicholas Buracas

360LIVE sagt...

Perfektes Ambiente, stilsichere Inszenierung. Das hier wird ein Fest für Western-Fans  
HITPOTENZIAL und solche, die es werden wollen.

8.5 von 10

**kurz & knapp**

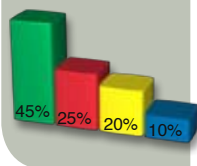
**Hersteller** | Konami  
**Entwickler** | Mercury-steam  
**Genre** | Action  
**Spieler** | 1 - ?  
**Xbox Live** | unbekannt

**kurz gesagt**

Mit der Peitsche etliche böse Viecher, Dämonen, Kolosse und anderes Gesocks vertrimmen.

**das ist drin**

- Böse Monster
- Garstige Fürsten
- Peitsche
- Schlösser



# CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

God of Peitschenschwinger?

**N**ichts mehr mit finsternen Barockschlössern und Vampire-Verkloppen. Es wird Zeit für Veränderung, das scheint jedenfalls die Ansicht des japanischen Spieleherstellers Konami zu sein. Deshalb will man die legendäre »Castlevania«-Serie neu erfinden. »Lords of Shadow« soll der nekrotischen Vampir-Jägerreihe frisches Blut in die Adern pumpen. Ob's gelingt? Man wird sehen. Merkwürdig ist es ja schon, dass das ganze Projekt im August 2008 unter dem Titel »Lords of Shadow« als eigenständige Produktion des spanischen Studios Mercury-steam angekündigt wurde – uns das Ganze aber neuerdings unter dem Markennamen »Castlevania« verkauft werden soll. Wird da lediglich ein großer Name über etwas gestülpt, bei dem eigentlich gar kein »Castlevania« drin ist? Nun, zumindest hat Mercury-steam fraglos einiges drauf, soweit es Horror- und Splatter-Action betrifft. »Clive Barker's Jericho« geht gut ab. Am neuen Projekt mischt zudem »Metal Gear Solid«-Erfinder Hideo Kojima mit – als Aufpasser und Rat-

schlaggeber in Sachen Stil. Das neue »Castlevania« setzt mehr denn je auf barocke Anmutung und finstere Akzente, auf Gigantismus und Melancholie: Die Welt steht am Rande des Abgrunds, das Ende aller Tage ist gekommen und die Bande zwischen Himmel und Erde scheinen zu brechen. Düstere Kreaturen, die Fürsten der Schatten, herrschen über weite Landstriche. Heerscharen von entstellten Wesen und gefallenen Seelen suchen Städte, Dörfer und Gemeinden heim. Sie plündern, brandschatzen und morden brutal. Dem fällt auch Marie Belmont zum Opfer, die Gattin von Gabriel Belmont, einem Ritter der heiligen Bruderschaft. Der stellt sich fortan den düsteren Mächten entgegen. Die Rettung der Welt ist ihm dabei ziemlich egal, er sinnt nur auf Rache, will Vergeltung und die Mörder zur Rechenschaft ziehen. Doch hegt der Krieger auch Hoffnung, seine Geliebte ins Leben zurückholen zu können. Dafür muss er jedoch die drei Teile der mysteriösen Maske Gottes beschaffen, welche die drei Fürsten der Schatten in den Tiefen ihrer



Gabriel Belmont ist stinksauer. Monster haben seine Frau getötet, daher geht's auf Rachefeldzug durch düstere Ländereien.

**Erhältlich** | 2010 **Status** | 55% komplett

## Dämon oder Scherge?

- +** Macht einen rasanten und atmosphärisch guten Eindruck, erinnert positiv an Sonys »God of War«, frisches Blut für die angestaubte Reihe
- Nur sehr lose mit den ursprünglichen »Castlevania«-Spielen verbandelt, ob's wieder Vampire geben wird?

**ERSTE FAKTEN  
 FRISCHE BILDER  
 NUR IN 360 LIVE**



**1****\* Hideo Kojima...****...MIT AN BORD?**

Da stellt sich das spanische Studio Mercuryteam einer schweren Aufgabe: Konamis traditionsreiches Action-Abenteuer aus der »Castlevania«-Reihe mal eben neu starten und auf moderne Videospiel-Systeme transportieren. Dabei bekommen die Madrilenen kräftige und vor allem prominente Unterstützung: Hideo Kojima, der Erfinder von »Metal Gear Solid«, und sein Team von Kojima Productions helfen bei der Entwicklung, lassen den Spaniern aber ansonsten freie Hand. »Castlevania, so wie's in Japan entwickelt wurde, ist großartig. Doch um es für die Zukunft fit zu machen, dachten wir, wir sollten es auf diese Weise angehen«, sagt Kojima. »Meine Rolle dabei? Bei der Geburt helfen!«

**2****\* Kolossale Jagd...****...MIT DER PEITSCH**

**1** In »Lords of Shadow« stellt sich Rittersmann Gabriel so manch garstiges Gesocks in den Weg. Geflügelte Dämonen, riesige Wolfswesen mit rot glühenden Augen oder besessene Krieger in fetten Rüstungen.

**2** Doch wartet noch weit Größeres auf die Bezwingung. Gigantische Bosskämpfe sollen dem Spiel Höhepunkte verleihen. Und die erinnern nicht von ungefähr an »Shadow of the Colossus« auf der Playstation 2, in dem ähnliche Titanen zu sehen sind.

**3** Wie dort muss auch im neuen »Castlevania« etwa ein turmhoher Steingolem erst über Beine, Arme und Schultern erklommen werden, um ihn an einer ungeschützten und verwundbaren Stelle zu attackieren und ihm die Lebenslichter auszublenden.

**3****live & online**

Erlebnis ganz ohne Online-Modi  
ist noch ungewiss

■ Wie ähnliche Slasher-Spiele wohl ein reines Einzelspieler-Erfolge? Klar! Aber welche,

Festungen in Besitz halten. Auch eine Maske Satans soll eine größere Rolle spielen, doch deren Eigenschaften und Sinn liegen noch im Dunkel.

Das Gameplay? Stark auf Action getrimmt. Was bisher vom Spiel gezeigt wurde, erinnert nur lose an das ursprüngliche »Castlevania«. Von der Kamera verfolgt, streift Gabriel Belmont durch große Regionen; er kann verschiedenen Wegen folgen. Eine offene Welt demnach? Nein. Das Ganze will letzten Endes eine geradlinige Geschichte erzählen. Man fühlt sich an Sonys »God of War« oder Electronic Arts' kommendes Action-Game »Dante's Inferno« erinnert. Reihenweise werden Höllenhunde, Skelettkrieger, Werwölfe, Ghoule und Riesenspinnen erschlagen. Dazwischen: gigantische Bossgegner, etwa ein Steinkoloss, mehrere hundert Meter hoch, der sich knirschend und krachend aus einem zugefrorenen See erhebt und sich vor Gabriel aufrichtet. Oder: Ein riesiger Troll mit dicker Lederhaut und fiesem Blick, dessen Gesicht attackiert werden muss, um ihn zu Boden zu zwingen. Waffen? In Tradition des Originals eine Peitsche, die im Verlauf des Spiels wohl wie Kratos' Chaos-Klingen stetig verbessert und aufgerüstet werden

kann. Aber auch anderes Kriegsgerät, wie ein Schlachtenhammer, soll später zum Metzeln dienen. Gabriel vollführt schnelle Kombos, rasante Hiebe, die die Gegner in die Luft schleudern und gegen Wände schmettern. Insgesamt nicht gar so rasant wie Sonys Kriegsgott, aber doch flott und effektiv. Das alles wird mit kleineren Rätseln garniert: Winden bedienen, Tore öffnen, Felsblöcke verschieben, so was eben. Also Action mit einer Prise Abenteuer. Sieht schon richtig gut und vor allem atmosphärisch aus.

Die endlosen Burgen und Barock-Schlösser aus über 20 »Castlevania«-Titeln auf NES, Super Nintendo bis hin zur alten Xbox weichen mittelalterlichen Ebenen in Südeuropa. Staubiges Brachland, dunkle Wälder, durchzogen von gigantischen Felsformationen, dem griechischen Meteora nicht unähnlich. Eisige Felder, geplünderte Dörfer und verfallene gotische Kathedralen mit meterhohen Buntglasfenstern prägen das Bild. Das macht richtig Lust. Doch freilich werden die finsternen Trutzburgen mit Spitztürmen nicht gänzlich fehlen. Trailer und erste Screenshots lassen kurz auf einen schwarzen Moloch aus Stein und Metall blicken, das Draculas

Schloss aus dem Hollywood-Streifen »Van Helsing« ähnelt. Ob sich dort wohl einer der finsternen Fürsten verbirgt? Vielleicht doch in Gestalt eines blutsaugenden Vampires, auch wenn das Ganze laut Konami eigentlich keine Vampir-Saga mehr werden soll? Durchaus wahrscheinlich. Bisher jedenfalls macht »Lords of Shadow« einen sehr spielswerten, sehr modernen Eindruck. Wie sich das Ganze am Ende anfasst, wird sich voraussichtlich ab Mitte 2010 zeigen.

**Michael Förtsch****360** LIVE sagt...

Frischer Lebenssaft für den staubigen Mythos, schnell, rasant und richtig stilsicher. Das könnte HITPOTENZIAL ein gelungener Neustart des Mythos werden.

**8.0** von 10



### Volltreffer oder Ladehemmung?

- + Leicht aufgebohrte Technik, phänomenale Soundkulisse und dynamisches Gameplay
- Leider flimmert die Grafik in der Beta noch immer, was jedoch hoffentlich behoben wird!



**Erhältlich** | 4. März 2010 **Status** | 75% komplett

### kurz & knapp

**Hersteller** | Electronic Arts

**Entwickler** | DICE

**Genre** | Ego-Shooter

**Spieler** | 1 - 24

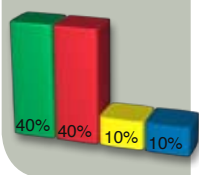
**Xbox Live** | ja

### kurz gesagt

Scheint eine klassische Fortsetzung mit einigen Detailverbesserungen zu werden.

### das ist drin

- Zerstörung
- Teamwork
- Luftschläge
- Schusswaffen



# BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Viel Krawall bei satten Mehrspieler-Gefechten.

**M**it militärischen Ego-Shootern verbinden die meisten bierernste Dauer-Action im Stil von »Call of Duty: Modern Warfare 2«. Dass es auch anders geht, zeigt das im Juni 2008 erschienene »Battlefield: Bad Company«. Das lässt den Spieler Teil einer fahnenflüchtigen Truppe werden, die im Kriegsgebiet einem Goldschatz hinterherjagt. Tolle Gefechte, aber garniert mit einer ordentlichen Breitseite zynischer Sprüche. Das Ergebnis ist eine höchst amüsante Einzelspieler-Kampagne, das Herzstück bildet jedoch weiterhin der Mehrspieler-Teil.

Für die im März erscheinende Fortsetzung soll sich an dieser Konstellation nichts ändern. Das jedenfalls beweist die Mehrspieler-Beta rund um die Karte Arica-Harbor ziemlich eindrucksvoll. Prinzipiell spielt sich das Ganze wie der »Goldrausch«-Modus des ersten Teils. Soll heißen: Bis zu 24 Spieler werden wieder in zwei Teams unterteilt. Ein Team muss zahlreiche Kisten verteidigen, während die konkurrierende Mannschaft selbige per Sprengladung oder Dauerbeschuss zerstören soll. Was die Klassen angeht, ist der Sanitäter wieder mit an Bord – die lebensrettenden Adrenalin-Spritzen fallen somit weg. Sinnvoll, denn so muss noch

verstärkter auf ein ausgewogenes Team geachtet werden.

Das Gameplay? Im Kern wie bei jedem anderen guten Shooter, weshalb Kenner keinerlei Startschwierigkeiten haben sollten. Gilt auch für die Steuerung von Fahrzeugen wie dem M1A1 Abrams Panzer oder dem Humvee-Geländewagen.

Noch immer spielt Teamwork für einen Sieg die erste Geige, denn wenn das Angriffsteam zu unkoordiniert auf ein Ziel hinarbeitet, zu viele Verluste verzeichnet, ist eine Niederlage oft unausweichlich. Vor allem das Zusammenspiel zwischen Infanterie und Panzern ist entscheidend. Wenn die Stahlkolosse für heftiges Sperrfeuer sorgen und den Gegner in Deckung zwingen, haben die Infanterie-Trupps bessere Chance, sich an ein Ziel heranzupirschen und eine Sprengladung zu platzieren. Ist dies erledigt, heißt es »Stellung halten«, denn bis zur Detonation vergehen 30 Sekunden, in denen der Feind den Sprengsatz noch entschärfen kann.

Als technisches Grundgerüst kommt abermals die firmeneigene »Frostbite«-Engine zum Einsatz, die auch hier mit toller Weitsicht und einer Orgie der Zerstörung begeistert. So gut

wie jedes Gebäude lässt sich durch heftigen Beschuss bis auf die Grundmauern niederreißen. Ein dickes Atmosphäre-Plus und gleichzeitig der Türöffner dafür, ein Level auf ganz unterschiedliche Art und Weise anzugehen. Toll auch, dass der heftige Zeilenversatz des Vorgängerspiels radikal ausgemerzt wurde. Das unschöne Flimmern an kontrastreichen Polygon-Kanten sollten die Schweden bis März jedoch noch eindämmen. Immerhin läuft das Ganze mit flüssigen 30 Bildern pro Sekunde, selbst wenn auf dem Schirm die Hölle losbricht.

Wenn die Einzelspieler-Kampagne ebenfalls überzeugen kann, steht hier definitiv ein Hit ins Haus.

**Nicholas Buracas**

**360 LIVE** sagt...

Auch wenn bisher nur eine Karte spielbar war: »Bad Company 2« hat das Zeug zum HITPOTENZIAL. Multiplayer-Hit 2010.

**8.5** von 10

# OVERLORD

TM



# 2010

| JANUAR |   |    |    |    |    |  |
|--------|---|----|----|----|----|--|
| KW     | 1 | 2  | 3  | 4  | 5  |  |
| Mo     |   | 4  | 11 | 18 | 25 |  |
| Di     |   | 5  | 12 | 19 | 26 |  |
| Mi     |   | 6  | 13 | 20 | 27 |  |
| Do     |   | 7  | 14 | 21 | 28 |  |
| Fr     | 1 | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Sa     | 2 | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| So     | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 |  |

| FEBRUAR |   |    |    |    |  |  |
|---------|---|----|----|----|--|--|
| KW      | 6 | 7  | 8  | 9  |  |  |
| Mo      | 1 | 8  | 15 | 22 |  |  |
| Di      | 2 | 9  | 16 | 23 |  |  |
| Mi      | 3 | 10 | 17 | 24 |  |  |
| Do      | 4 | 11 | 18 | 25 |  |  |
| Fr      | 5 | 12 | 19 | 26 |  |  |
| Sa      | 6 | 13 | 20 | 27 |  |  |
| So      | 7 | 14 | 21 | 28 |  |  |

| MARZ |    |    |    |    |    |  |
|------|----|----|----|----|----|--|
| KW   | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |  |
| Mo   | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Di   | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| Mi   | 3  | 10 | 17 | 24 | 31 |  |
| Do   | 4  | 11 | 18 | 25 |    |  |
| Fr   | 5  | 12 | 19 | 26 |    |  |
| Sa   | 6  | 13 | 20 | 27 |    |  |
| So   | 7  | 14 | 21 | 28 |    |  |

| APRIL |    |    |    |    |    |  |
|-------|----|----|----|----|----|--|
| KW    | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |  |
| Mo    |    | 5  | 12 | 19 | 26 |  |
| Di    |    | 6  | 13 | 20 | 27 |  |
| Mi    |    | 7  | 14 | 21 | 28 |  |
| Do    | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Fr    | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| Sa    | 3  | 10 | 17 | 24 |    |  |
| So    | 4  | 11 | 18 | 25 |    |  |

| MAI |    |    |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|----|----|
| KW  | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| Mo  |    | 3  | 10 | 17 | 24 | 31 |
| Di  |    | 4  | 11 | 18 | 25 |    |
| Mi  |    | 5  | 12 | 19 | 26 |    |
| Do  |    | 6  | 13 | 20 | 27 |    |
| Fr  |    | 7  | 14 | 21 | 28 |    |
| Sa  | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |    |
| So  | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |    |

| JUNI |    |    |    |    |    |  |
|------|----|----|----|----|----|--|
| KW   | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |  |
| Mo   |    | 7  | 14 | 21 | 28 |  |
| Di   | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Mi   | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| Do   | 3  | 10 | 17 | 24 |    |  |
| Fr   | 4  | 11 | 18 | 25 |    |  |
| Sa   | 5  | 12 | 19 | 26 |    |  |
| So   | 6  | 13 | 20 | 27 |    |  |

| JULI |    |    |    |    |    |  |
|------|----|----|----|----|----|--|
| KW   | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |  |
| Mo   |    | 5  | 12 | 19 | 26 |  |
| Di   |    | 6  | 13 | 20 | 27 |  |
| Mi   |    | 7  | 14 | 21 | 28 |  |
| Do   | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Fr   | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| Sa   | 3  | 10 | 17 | 24 | 31 |  |
| So   | 4  | 11 | 18 | 25 |    |  |

| AUGUST |    |    |    |    |    |    |
|--------|----|----|----|----|----|----|
| KW     | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
| Mo     |    | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |
| Di     |    | 3  | 10 | 17 | 24 | 31 |
| Mi     |    | 4  | 11 | 18 | 25 |    |
| Do     |    | 5  | 12 | 19 | 26 |    |
| Fr     |    | 6  | 13 | 20 | 27 |    |
| Sa     |    | 7  | 14 | 21 | 28 |    |
| So     | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |    |

| SEPTEMBER |    |    |    |    |    |  |
|-----------|----|----|----|----|----|--|
| KW        | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |  |
| Mo        |    | 6  | 13 | 20 | 27 |  |
| Di        |    | 7  | 14 | 21 | 28 |  |
| Mi        | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Do        | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| Fr        | 3  | 10 | 17 | 24 |    |  |
| Sa        | 4  | 11 | 18 | 25 |    |  |
| So        | 5  | 12 | 19 | 26 |    |  |

| OKTOBER |    |    |    |    |    |  |
|---------|----|----|----|----|----|--|
| KW      | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 |  |
| Mo      |    | 4  | 11 | 18 | 25 |  |
| Di      |    | 5  | 12 | 19 | 26 |  |
| Mi      |    | 6  | 13 | 20 | 27 |  |
| Do      |    | 7  | 14 | 21 | 28 |  |
| Fr      | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Sa      | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| So      | 3  | 10 | 17 | 24 | 31 |  |

| NOVEMBER |    |    |    |    |    |  |
|----------|----|----|----|----|----|--|
| KW       | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |  |
| Mo       | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Di       | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| Mi       | 3  | 10 | 17 | 24 |    |  |
| Do       | 4  | 11 | 18 | 25 |    |  |
| Fr       | 5  | 12 | 19 | 26 |    |  |
| Sa       | 6  | 13 | 20 | 27 |    |  |
| So       | 7  | 14 | 21 | 28 |    |  |

| DEZEMBER |    |    |    |    |    |  |
|----------|----|----|----|----|----|--|
| KW       | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 |  |
| Mo       |    | 6  | 13 | 20 | 27 |  |
| Di       |    | 7  | 14 | 21 | 28 |  |
| Mi       | 1  | 8  | 15 | 22 | 29 |  |
| Do       | 2  | 9  | 16 | 23 | 30 |  |
| Fr       | 3  | 10 | 17 | 24 | 31 |  |
| Sa       | 4  | 11 | 18 | 25 |    |  |
| So       | 5  | 12 | 19 | 26 |    |  |

Das Spiel wird auf Xbox 360 und PS3  
www.360-live.de  
**360**  
LIVE

**GAMES**  
WORKSHOP

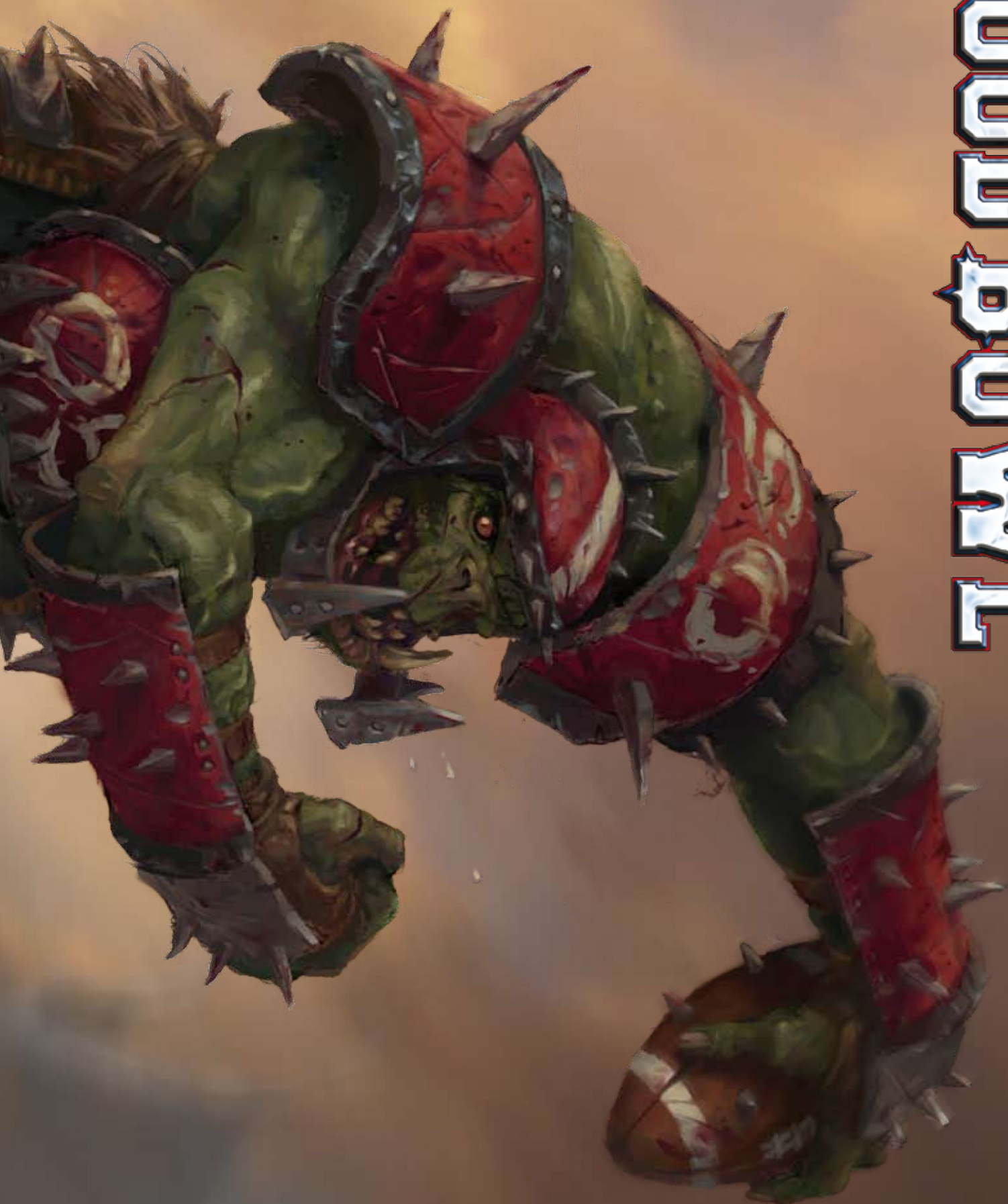
**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

**CYANIDE**  
Studio

Blood Bowl -- Copyright © Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under license from Cyanide. Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009., variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.  
©2009 Focus Home Interactive and Cyanide Studio and their logos are registered trademarks and/or trademarks of Focus Home Interactive and/or Cyanide Studio.  
Microsoft, Xbox, Xbox 360, LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

# BLOOD BOWL

®





CAPCOM®

©CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

[www.360-live.de](http://www.360-live.de)

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN  
LIVE 360

## 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: Dark Void  
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de  
Verbreitete Auflage (IWW Q3/2009): 15.242  
Verkaufte Exemplare (IWW Q3/2009): 12.193  
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der  
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWW), Berlin

### WEB-ADRESSE

www.360-live.de

# 360 – DAS SIND WIR



## RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Buzzybee70

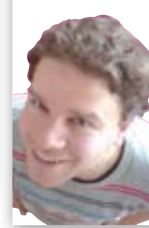
**GENRES** | Action, Racing

**SPIELT GERADE** | »Dark Void«,

»Assassin's Creed 2«

**FREUT SICH AUF** | »Mass Effect 2«,

»Alan Wake«



## SÖNKE SIEMENS REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | VG Sanka

**GENRES** | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

**SPIELT GERADE** | »Lips: Deutsche Party-  
knaller«, »Call of Duty: Modern Warfare 2«

**FREUT SICH AUF** | »Red Dead Redemption«,

»Mass Effect 2«



## BENJAMIN KRATSCHE REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Agent\_K

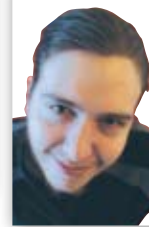
**GENRES** | Sport, Ego-Shooter

**SPIELT GERADE** | »FIFA 10«,

»Call of Duty: Modern Warfare 2«

**FREUT SICH AUF** | »Max Payne 3«,

»Mass Effect 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«,

»Red Dead Redemption«



## JAN HEINRICH REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Neurotekk

**GENRES** | Action, Abenteuer, Puzzle

**SPIELT GERADE** | »Borderlands« (immer  
noch), »Dragon Age: Origins«

**FREUT SICH AUF** | »Aliens: Colonial Marines«,

»Kane & Lynch 2«



## MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Rincewind0

**GENRES** | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

**SPIELT GERADE** | »GTA: The Ballad of  
Gay Tony«, »Maniac Mansion« (PC)

**FREUT SICH AUF** | »Alan Wake«,

»Aliens: Colonial Marines«



## SABINE VOGEL REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Nyanko

**GENRES** | Horror, Abenteuer

**SPIELT GERADE** | »Dragon Age: Origins«,

»Bayonetta«

**FREUT SICH AUF** | »Dante's Inferno«,

»Alan Wake«



## MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG** | Cyntec

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

**SPIELT GERADE** | »Left 4 Dead 2«,

»Guitar Hero 5«

**FREUT SICH AUF** | »Final Fantasy XIII«,

»Super Street Fighter IV«

## 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  
auftreten.



### 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.

**EXKLUSIV  
ERSTER TEST!  
POSTER AUF SEITE 41**

Erhältlich | 22. Januar 2010

# DARK VOID™

Neue Sci-Fi-Action aus dem Hause Capcom, also von dem Hersteller, der 2009 mit »Resident Evil 5« und »Street Fighter IV« kräftig abgeräumt hat. Das jüngste Werk gibt sich düster und grimmig. Aber berauschend? In den ersten Stunden nicht, doch dann ändert sich vieles. Richard Löwenstein über den vielleicht wandlungsfähigsten Third-Person-Shooter 2010.

## kurz & knapp

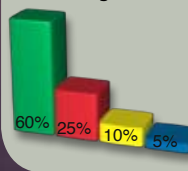
**Hersteller** | Capcom  
**Entwickler** | Air Tight Games  
**Preis** | ab 60 Euro  
**Genre** | Third-Person-Shooter  
**Spieler** | 1  
**Xbox Live** | ja  
**USK** | ab 16 Jahren

## kurz gesagt

Schneller, variantenreicher und gutaussehender Third-Person-Shooter mit Action zu Boden und in der Luft.

## das ist drin

- Action am Boden
- Action in der Luft
- Erzählszenen
- Ärger mit Steuerung



**E**cht schon wieder fünf Uhr morgens? Gestern ist's bis drei Uhr gegangen. Gott, ich brauche unbedingt mal ein bisschen Schlaf; muss mich von »Dark Void« losreißen. Dabei ist es gerade mal vier Tage her, dass ich Capcoms neuen Third-Person-Shooter verflucht habe. Wegen seiner Steuerung. Weil sie mir das Leben so verdammt schwer gemacht hat. Liebe auf den ersten Blick sieht anders aus. Aber nach einer unendlich scheinenden Zeit des Durchbeißen hat mich »Dark Void« an sich gekettet. Hat mich mit seiner Sci-Fi-Geschichte gefesselt. Mit wunderschönen Bildern, seinem facettenreich gestalteten Fächer an Herausforderungen. Und spektakulären Höhepunkten, die mich befreit durchschnaufen lassen: hab dich, du Punk!

Worum geht's? Eine kurze Video-Einleitung reißt zurück ins Jahr 1938, zeigt den Abenteurer Will Grey und seine Begleiterin Ava, nach einer Bruchlandung mit ihrer alten Propellermaschine irgendwo auf einer Insel im Bermudadreieck gestrandet. Dreitagebart, Fliegerjacke, athletische Figur, damit wirkt Will wie der Prototyp eines Actionhelden. Jetzt findet er sich verloren im Dschungel wieder, weit und breit nur Felsen, Schluchten und Dickicht. Der Überlebenskampf beginnt – und es ist ein zäher Einstieg. Liegt es an der Verfolgerkamera, dass man den grundsätzlich geradlinig vorgegebenen Weg zwischen Blättern und Hainen manchmal nicht recht ausmachen kann? Auch die Steuerung scheint überkompliziert. Laufen und springen, das klappt. Aber Wills Kletterei ist weit weg von der mühelosen Virtuosität des Meisterakrobaten Ezio Auditore aus »Assassin's Creed 2«. Wer hier nach oben will, der muss erst die Kamera auf den nächsten erreichbar scheinenden Felsvorsprung richten;

zusehen, dass ein blaues Einblend-Symbol die Erreichbarkeit bescheinigt; dann per X-Taste die Sprung-Animation auslösen. Absprung, Flugphase, Festklammern, das alles ist dann choreographiert und nicht zu beeinflussen. Manchmal, wenn einen Kameraführung und/oder Controllerbelegung narren und Will deshalb träge auf Kommandos reagiert, fühlt man sich der Situation ausgeliefert und hat folgerichtig wenig Lust, das offen wirkende Gebiet zu erforschen. Aber auch so verpasst man wenig, denn auch wenn »Dark Void« oft große Weite vortäuscht, ist der erreichbare Raum letzten Endes eng abgesteckt. Oder anders formuliert: Selten so oft gegen unsichtbare Wände gerannt. Da machen sich die Grenzen der »Unreal 3«-Engine bemerkbar. Sie pumpt einem zwar detailreiche Bilder und wunderschöne Landschafts-Aufnahmen ins Auge, ist aber eher auf geradlinige Korridor-Action gepolt. Auch für andere Design-Entscheidungen möchte man den verantwortlichen Entwicklern von Air Tight die Ohren langziehen. Zum Beispiel dafür, dass man zwecks Sprint den linken Stick in die gewünschte Laufrichtung halten und ihn zusätzlich L3-mäßig drücken soll. Auch das Deckungssystem wirkt etwas verkrampft. Sobald Will per X-Taste hinter Wänden, Mauern, Säulen Schutz sucht, muss man ihn mit Nachdruck wieder zum freien Laufen über-

reden. Aus der Deckung heraus links und rechts hervorgucken, am Hindernis vorbeifeuern und es mit eleganter Rolle schnell überwinden: all das fühlt sich sperriger an als beim Vorzeige-Athleten in dieser Disziplin, Epics »Giers of War«.

## KRIEG ZWISCHEN MENSCHEN UND GÖTTERN

So kommt es, dass man »Dark Void« nach einer Stunde als entbehrlich abtun möchte. Zumal die Erzählung kaum in die Gänge kommt. Plötzlich stolpert einem außerirdisches Gesocks vor die Flinte; lange Kerle in Chrom-schimmernden Hautanzügen und mit Strahlenkanonen, die blaues Zeug spucken. Warum und wieso, das wird erst deutlich später aufgeschlüsselt. Als erzählerische Stilmittel nutzt »Dark Void« Rückblenden, Sprechfunk, Dialogszenen, Kamerafahrten, also das ganze Repertoire. Der Held wiederum leistet sich freche Sprüche, lässt sich in choreographierten Kurzeinspielungen das Leben retten, kommt verletzlich und sympathisch rüber. Dennoch wirken die Heldenfiguren eher profillos, Nebenfiguren wie zum Beispiel Nikola Tesla als Daniel Düsentrieb des Steampunk bleiben blass. Für die deutsche Fassung spart Capcom außerdem an den Synchronsprechern. Das bremst stellenweise den Spielfluss, etwa wenn einen Ava – später andere



### Überflieger oder Bruchpilot?



Kulissen mit stimmungsvollen Effekten garniert: Nebel, Sandstürme, Dunkelheit; motivierendes Upgrade-System, cineastische Hintergrundmusik



Umständliche Steuerung, Download-Code für goldenen Jetpack mit unendlich Boost und exklusiven Looping-Manövern nur für Vorbesteller bei einer großen Spiele-Handelskette

### Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modus  
■ Diverse Objekte und Gadgets als Download geplant, zum Beispiel ein goldener Jetpack ■ 47 Erfolge für insgesamt 1000 Gamerpoints, davon 15 mal je 15 Punkte pro durchgespielte Etappe, alle weiteren Punkte für genreübliche Leistungsbeweise: verdiene 30.000 Technikpunkte, entführe 20 Alien-Ufos und so weiter – alles in allem hat man die Punkte recht schnell beieinander

Begleiter – von A nach B schicken oder mit Hinweisen auf die Sprünge helfen. Wer dann nicht perfekt Englisch versteht, muss die deutschen Untertitel sezieren. Das stört bei Feuergefechten und lenkt in cineastischen Momenten ab.

Gut, aber nicht großartig, das lässt sich auch über die Steuerung des Raketenrucksacks sagen, den Will nach rund einer Stunde von Tesla auf den Rücken geschnallt bekommt. Könnte halt geschmeidiger funktionieren. Schweben, landen, laufen, starten, seitlich rollen, all das fühlt sich wie ein Balanceakt an. Und man könnte noch etliches kritisieren: Die fehlende Anzeige der Restenergie bei den Bossgegnern. Die Ladepause nach dem Helden-tod. Den seichten Nähmaschinen-sound der Alienwaffen. Die fehlende Zielverfolgungs-Automatik. Diesen Tadel kontert »Dark Void« jedoch mit toleranter Trefferabfrage und

tollem Zielsystem. Fühlt sich an, als könnte man jedes Pixel genau treffen. Wunderbar und auch enorm befriedigend, wenn man per Scharfschützen-Knarre auf den Kanonier einer mehrere hundert Meter weit entfernt platzierten Monsterflak anlegt und ihm dem Schädel just in jenem Moment zermatscht, da er eine Stirnhöhe über sein blau schimmerndes Energieschild hinausguckt.

### WILLKOMMEN BEIM WIDERSTAND!

Oder anders formuliert – man beginnt sich mit den Eigenheiten von »Dark Void« anzufreunden. Und plötzlich, nach etwa drei Stunden, kriegt das Ganze die Kurve. Ziemlich genau dann, wenn Will den Eingang zu einer Parallelwelt findet. Jener Welt, die dem Spiel seinen Namen gibt: das Dark Void, zu Deutsch »die Leere«; das Refugium einer fremden Rasse, der so genannten Beobachter. Was es mit ihnen auf sich hat; warum sich Menschen hier versammeln; weshalb sie sich zum so genannten »Widerstand« zusammenschließen und Will dabei haben wollen – das möchte

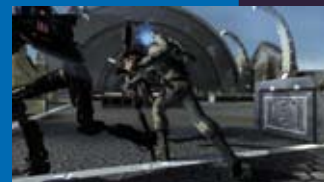
man wissen, das treibt einen vorwärts. Erst recht, sofern man die Kulissen nach »Journalen« absucht. Also Textdokumenten und Tagebüchern, die zusätzliches biologisches und historisches Hintergrundwissen vermitteln.

Und so wird man doch unwiderstehlich infiziert. Auch von der Tatsache, dass sich die Gegner im Spielverlauf stark verändern. Klar, bei dem aufgeschreckten Hühnerhaufen spindeldürrer Roboter, der einem anfangs vor die Flinte läuft, da reicht dumpfes Draufhalten. Aber die Jungs entwickeln sich, Rudel um Rudel. Sie bilden intelligente Angriffsmuster und zielführende Taktiken heraus, stapfen in schweren Rüstungen heran, verschanzen und umflanken dich, nehmen dich aus großer Entfernung unter Feuer, schweben per Raketen-Rucksack heran, packen dich bei der Gurgel und lassen sich erst nach einem wohlthuend kurz gehaltenen Mini-Quicktime-Reaktionstest abschütteln. Die Steuerung passt besser ab dem Moment, wo die nervigen Dschungel-Klettereien passé sind. Der Spielfluss beginnt sich zu entfalten. Heldentode sind selten und Rücksetzpunkte fair gesetzt. Arenen bleiben

### ✗ Alles nur geklaut?

### UNCHARTED ALIEN STARGATE

Das Design bedient sich an einer Fülle von Quellen. Der Einstieg im Dschungel erinnert an Sonys Schatzsuche-Abenteuer »Uncharted«. 30er-Jahre-Drumherum und Raketen-Rucksack kennt man aus dem Comic »Rocketeer«. Die Starkstrom/Hydraulik/Mechanik-Konstruktionen der Nebenfigur Nikola Tesla bringen eine Prise Steampunk rein. Und etliche Kreaturen wurden bei »Alien« geklaut. Das beginnt bei den kleinen Embryos, die sich gelegentlich aus den Leichen toter »Beobachter« beißen; und setzt sich bei Zwischengegnern mit der poetischen Bezeichnung »Ritter« fort. Diese fliegenden Kreaturen sehen aus, als hätte man eine Alien-Königin verchromt und ihr eine Projektilwaffe verpasst. Die grau und blau getünchten Sci-Fi-Schiffe und Roboter wiederum erinnern an »Star Wars«; die roströten Sandwüsten und Canyons haben was von »Der Wüstenplanet« an sich. Wie heißt's so schön? Besser gut geklaut als schlecht erfunden.



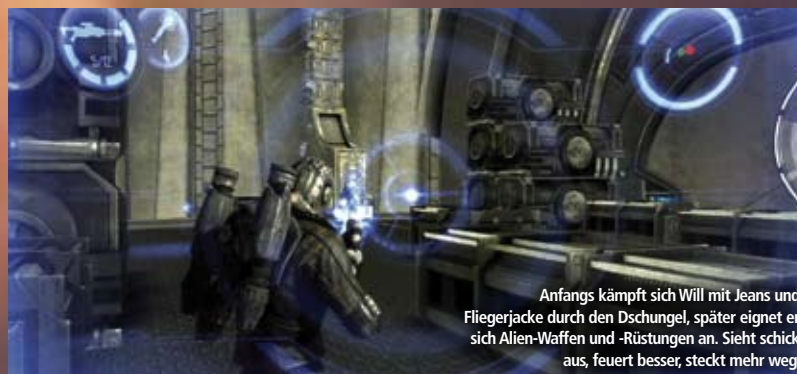
» Man stelle sich das Ganze ohne die beschriebenen Mängel vor. Wie großartig wäre das geworden! «



Bei zu vielen Treffern schwindet mit der Lebensenergie auch die Farbe aus dem Bild. Sobald es unscharf wird, wird's kritisch. Dann besser in Deckung gehen und erholen.



In aller Regel stürzt sich Will per Raketen-Rucksack in den Luftkampf. Gutes Timing vorausgesetzt, kann er aber auch einen vorbeifliegenden Jäger des Widerstands entern und dessen überlegene Feuerkraft nutzen.



Anfangs kämpft sich Will mit Jeans und Fliegerjacke durch den Dschungel, später eignet er sich Alien-Waffen und -Rüstungen an. Sieht schick aus, feuert besser, steckt mehr weg.

feindfrei, wenn sie erst gesäubert sind. Man lernt Feinheiten zu schätzen; etwa dass Symbole auf aktuell sinnvolle Aktionen hinweisen; und dass sich per Back-Taste jederzeit eine Missions-Kurzbeschreibung plus Hinweispfeil zum nächsten Ziel ins laufende Bild einblenden lassen. Gut auch, dass die Symbole auf der Minikarte auf Gefahren und Nützliches ober- und unterhalb des Helden hinweisen.

Außerdem wirft einem »Dark Void« viel Spannendes und Spielenswertes entgegen. Ava und andere Begleiter führen Will von Ort zu Ort und tragen Aufgaben an ihn heran. Schon die Standards – eskortiere dies, erreiche das, beschütze jene hier, befreie jene dort – sind eine Kaskade abwechslungsreicher Situationen und Herausforderungen. Und man kann taktieren; kann zum Beispiel jederzeit Wills Raketen-Rucksack starten und einen Bodenkampf von der Luft aus führen. Gelegentlich durchbricht ohnehin Luftakrobatik den Actionreigen, zum Beispiel wenn Will per Raketen-Rucksack einen langen, engen Tunnel aus Stahl durchheilt. Schwebende Annäherungsminen zwingen zu sicherem Waffengebrauch auf große Distanz; und wo Stalaktiten die künstliche Struktur durchbrechen, sichert schnelle Ausweichreaktion das Durchkommen. Immer wieder wird Will für Luftkämpfe abkommandiert – und keiner davon gleicht dem anderen. Mal soll er als Vorhut eines Konvois aus Transportschiffen die Flakstellungen des Gegners ausschalten, dann als Aufklärer die Beobachter

abfangen. Man könnte sich dabei auf den Raketen-Rucksack verlassen; oder ein Ufo der Beobachter kapern. B-Taste antippen; Kameraschwenk mit Landung auf dem Gleiter abwarten, dann den Alien-Piloten in einer netten Reaktions- und Quicktime-Prüfung von Bord kicken; klasse!

#### DER SCHLÜSSEL ZUR PROPHEZEIUNG

Und immer wieder kommt es zu Höhepunkten; beispielsweise wenn Landungsschiffe der Beobachter ganze Angreifer-Rudel auf einer Ebene absetzen und Will den Schwarm gemeinsam mit ein paar KI-gesteuerten Kameraden abwehren muss. Auf Adrenalin und Chaos folgen oft andere Gefühle, etwa Angst, wenn dich das Spiel in eine Schlucht führt. Hohe Wände ringsherum. Ob in den Felsen Scharfschützen lauern? Schon tasten rote Strahlenbündel nach dir, erfassen dich, ein aufdringlicher werdendes Surren lässt nur eine Reaktion zu – lauf, renn um dein Leben! Und wenn du's überlebst, findest du dich in einer Halle wieder, watest durch dicken Nebel. Siehst nur Hellgrau, sonst nichts. Sogar das Orchester, das sonst durch wechselnde Tempi den Rhythmus der Action unterstreicht, spielt nicht mehr. Nicht jetzt, nicht hier. Nur noch Totenstille. Schritte hallen von Wänden. Je länger du diesen Nebel atmest, desto mehr baut sich in dir diese wohlige Furcht vor dem auf, was im Ungewissen lauern mag. An Spannung gewinnen solche

#### ✱ Es gibt viel zu tun

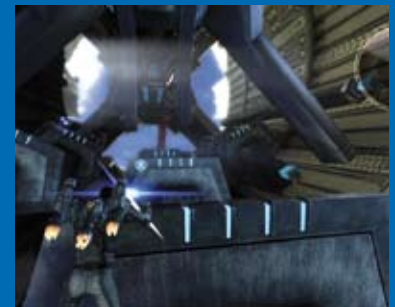
Dieser Sci-Fi-Shooter vermischt tumultartige Schießereien, spannungsreiche Deckungskämpfe und sehenswerte Flugaction mit einer Reihe bemerkenswerter Stimmungswechsel. Einer davon ist jener Moment, als sich das erste Mal ein so genannter Archont in den Bildschirm schiebt: eine Kreatur so riesig, als hätte ein irregeleiteter Alien-Gott einen Skorpion mit einem Flugzeugträger gekreuzt. Der Chitin-Panzer mit einer Magnesium-Legierung verschalt; die Laufpylonen mit mächtigen Widerhaken versehen; aus dem Schädel wächst eine Monsterkanone und speit baumdicke Strahlen. Wenn man das Biest das erste Mal sieht, traut man ihm durchaus zu, dass es ganze Gebirge binnen weniger Augenblicke abträgt. Nun ist es aber gerade mit einem Landungsboot der Menschen beschäftigt. Das lenkt es einerseits von der Heldenfigur ab; andererseits bleibt nur wenig Zeit zur Vernichtung des Archonten.



Kampf gegen den Archonten: eine riesige Skorpion-Kreatur, deren Laufpylonen man vom Boden aus beschießen kann. Oder einfacher: per Jetpack den Rücken des Biests behacken.



Große Teile der Action spielen sich im freien Gelände ab, im Dschungel beispielsweise; zwischen Tempelruinen oder den hohen Wänden einer Schlucht aus orangefarbenem Mars-Gestein.



Oft führt einen das Spiel auch in Gebäude und Anlagen hinein. Hier zum Beispiel klettert Will durch eine gewaltige Techno-Station, um am Etappenziel eine Energiekupplung und damit das Gebilde zu zerstören.

## ✖ Poesie der Waffen

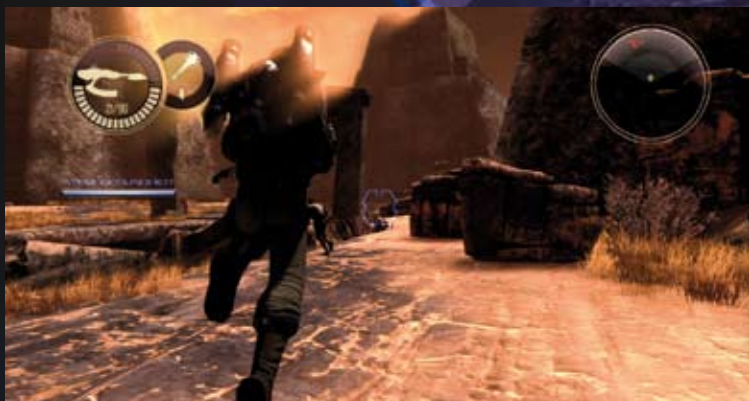
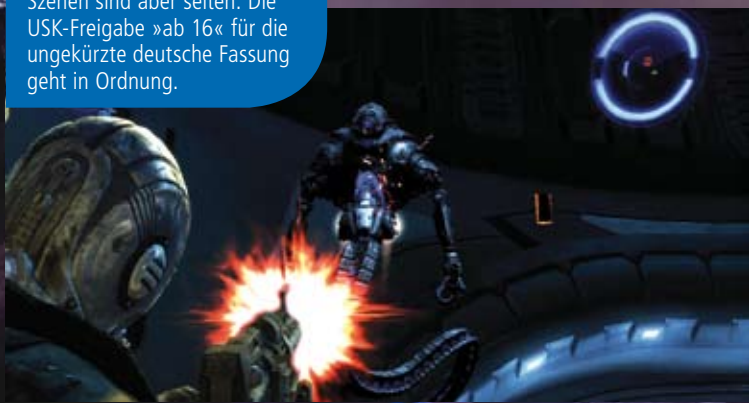
### VON SCHINDERN UND ERLÖSERN

Der deutsche Dichter Friedrich Schiller hätte keine treffenderen Namen finden können: Scharfschützen- und Strahlengewehr, Granaten und Co. heißen hier »Erlöser« oder »Schinder«. Die martialischen Bezeichnungen mögen zwar nicht vollends zum sonst eher braven Sprachstil passen, dafür unterscheiden sich die Knarren spürbar in Sachen Schussfrequenz, Reichweite und Wirkung. Wer blaue Technikpunkte-Symbole sammelt, kann Waffen aufrüsten. Feine Sache, denn es befriedigt ungemein, wenn die Standard-Maschinenkanone fürchterliche Explosivgeschosse spuckt und einst unbesiegbar scheinende Zwischengegner in der Luft zerreißt. Aber bitte Deckung nutzen und mit Köpfchen ballern, denn Munition geht bei unbedachtem Dauerfeuer schnell zur Neige. Das zwingt dann zur Nahkampfatacke: Man muss sich ein Opfer suchen, es mit einem Fausthieb niederstrecken, die Waffe an sich nehmen. Manchmal packt Will sein Opfer auch am Genick und treibt ihm von hinten eine Ladung durch den Leib. Solche Szenen sind aber selten. Die USK-Freigabe »ab 16« für die ungekürzte deutsche Fassung geht in Ordnung.

## Das Spiel in Zahlen

3 deutlich unterscheidbare Schwierigkeitsgrade, die vor allem die Energiereserven des Helden bestimmen, jederzeit umstellbar; flüssiger Grafikaufbau mit 30 Bildern pro Sekunde; 3 Kapitel mit insgesamt 15 Etappen; rund 10 Stunden Spieldauer auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad; 4 Steuerungsvarianten; 6 Basiswaffen mit je 3 Ausbaustufen; 2 Schießseisen trägt die Heldenfigur bei sich. Das aktive Exemplar kann man gegen am Boden liegende Waffen tauschen. Oder beide Waffen an markierten Stationen bzw. zwischen den Kapiteln wechseln.

Wenn Will im Fels hängt, dreht sich gelegentlich die Kamera und zeigt Steilhänge in horizontaler Position, so als wären sie der Erdboden. Leider dreht sich die Steuerung nicht mit. »Vertical Combat« nennt sich der Gag im Marketingjargon. Wird gottlob nur selten eingesetzt.



## ✖ Nur Fragezeichen?

### DARUM KEINE WERTUNG!

Warum stehen hier unten in der Gesamtwertung Fragezeichen, wo eine Zahl unsere Eindrücke zusammenfassen sollte? Für diesen Bericht hatten wir ein inhaltlich komplettes Softwaremuster im Haus, das auch technisch einen ziemlich vollendeten Eindruck hinterlässt. Hier und da haben sich der Held und einige Gegner aber noch im Gestrüpp und an Häuserecken verfangen, außerdem waren an einigen Stellen Clipping-Fehler zu erkennen. Um dennoch vor Veröffentlichung des Spiels am 22. Januar umfassend über die neue Capcom-Produktion zu informieren, haben wir uns in Absprache mit dem Hersteller zum Vorabtest ohne Wertung entschlossen. Das endgültige Urteil reichen wir ab dem 21. Januar auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) und in der kommenden Ausgabe nach. Die Screenshots sind im Haus mit eigener Ausrüstung entstanden.

Szenen, weil sie sinnvoll in die Handlung eingebunden sind. Man beißt sich fast nie zum Selbstzweck durch oder um Erfolge abzusahnen – sondern weil's einen dem Ziel näher bringt. Geschickt verknüpft die Story Wills Vergangenheit mit seiner Gegenwart; schlüsselt archaische Verbindungen zwischen Menschen und Beobachtern auf, und reichert all das mit kryptischen Hinweisen auf eine »Prophezeiung« an. Ein Universum erwacht zum Leben. Und am Ende könnte man sich sogar vorstellen, dass sie klappen könnte – jene »Dark Void«-Verflüchtung durch Brad Pitts Produktionsfirma Plan B, die Capcom am 19. November 2009 per Pressemeldung angekündigt hat.

So kommt es, dass »Dark Void« nach allen Anlaufschwierigkeiten doch die Kurve kriegt; und einen die Nächte auf eine Weise vergessen lässt, wie das nur wenigen Actiongames gelingt. Aber man stelle sich das Ganze ohne die beschriebenen Mängel vor. Wie großartig wäre das geworden!

**Richard Löwenstein**

## Dark Void

### GRAFIK

Etwas steril, aber effektiv, dazu herrliche Landschaftsbilder

8

### SOUND

Teils tolle, teils fade Effekte, stimmungsvolle Kinomusik

8

### STEUERUNG

Kompliziert und gewöhnungsbedürftig, aber dafür vielseitig

7

Nicht Capcoms stärkste Stunde. Kommt aber nach einem zähen Einstieg mächtig auf Touren.

?..?

von 10

# JETZT ABONNIEREN!

DEINS!  
JETZT!

## DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch die rattenscharfe Japano-Action »Bayonetta« von Sega dazu. Der furiose Kampfstil der atemberaubenden Lady steht den phantastischen Kulissen in nichts nach. 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 die gelenkige Kämpferin »Bayonetta« 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!

### GANZ EINFACH BESTELLEN: [abo.360-live.de](http://abo.360-live.de)

**ONLINE**  
Besuch die Webseite mit der Adresse [www.360-live.de](http://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](mailto: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.

#### Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für zwei Jahre (24 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 25 Ausgaben zum Preis von 24. Wenn ich nach zwei Jahren weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung zweier Jahresbeiträge von je 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Jahresbeiträge werden jährlich erhoben. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse [abo.360-live.de](http://abo.360-live.de), z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf der zwei Jahre nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ohne Kündigung verlängert sich das Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Bayonetta« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Bayonetta« verzichten.

Bitte mit  
45 Cent  
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »Bayonetta« 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.

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

#### GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

#### UNTERHALTSAM!

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

#### AKTUELL!

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

#### BEQUEM!

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

#### GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

# DARKSIDERS

## kurz & knapp

**Hersteller** | THQ  
**Entwickler** | Vigil Games

**Preis** | ab 65 Euro

**Genre** | Action-Rollenspiel

**Spieler** | 1

**Xbox Live** | nein

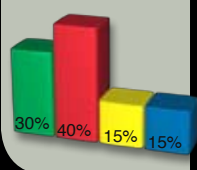
**USK** | ab 18 Jahren

## kurz gesagt

Schnetzeln, ballern, klettern, fliegen und reiten – cineastisch inszeniert, mit biblischem Hintergrund.

## das ist drin

- Blutige Schnetzelei
- Bleihaltige Ballerei
- Simple Rätseli
- Hin und wieder Kletterei



Dieses Action-Rollenspiel bringt alles mit: Fantasy, offene Welt, erfrischende Schnetzelei, temporeiche Balleraction, dicke Bossgegner – und einen Held, der Harpyien zum Frühstück verspeist.

**V**erbeuge dich, Unwürdiger. Denn ich bin Krieg, der Reiter der Apokalypse. Wer bist du schon? Ein Mensch, der auf seiner Couch sitzt und glaubt, ich würde nach links rennen, wenn du das wünschst. Oder springen. Oder töten. Was hast du in den letzten 20 Stunden geleistet? Glaubst du, das ist ein Actionspiel? Ich habe tausend Harpyien die Flügel ausgerissen. Ich habe die Fledermauskönigin Tiamat besiegt, die riesige Vogelspinne, den Sandwurm, die...

Eines macht Krieg mit seinen Ansagen jedenfalls klar, und zwar immer wieder in diesem Action-Rollenspiel: Menschen sind Staub, Menschen sind Maden. Wie gut also, dass »Darksiders« keinen Menschen zum Dreh- und Angelpunkt macht, sondern eben Krieg als Heldenfigur – und die Apokalypse als Schauplatz. Im biblischen Sinne, wobei sich die Macher viele Freiheiten lassen. Die weiteren Reiter »Krankheit« und »Hunger« bleiben außen vor, und »Tod« hält sich in der Nebenrolle. In handwerklich gut gemachten Zwischensequenzen erzählen stellenweise exzellente Synchronsprecher von der Offenbarung des Johannes, der Endschlacht zwischen den Legionen der Hölle und der himmlischen Armee. Eigentlich soll die Menschheit an deren Ende für ihre Sünden bezahlen – doch der alles vernichtende Meteoritenhagel trifft die Erde zu früh. Aber wer hat aufs Knöpfchen gedrückt? Der Rat, eine höhere Macht und Konzil aus Felsfiguren, befindet Krieg für schuldig, beraubt ihn seiner magischen Kräfte, gibt dem Reiter jedoch die Chance, den wahren Unhold zur Strecke zu

bringen. Die Geschichte ist spannend, kommt später richtig in Fahrt, entwickelt sich zu einem epischen Konflikt, erzählt von Verschwörung, Verrat und Intrigen.

## ALLER ANFANG IST BLUTIG

Der Oberbösewicht? Nennt sich Zerstörer. Um gegen dessen Höllelegionen zu siegen, muss Krieg zunächst zu alter Stärke finden, sein Streitross Ruin befreien und seine alten Waffen zurückerlangen, den dämonischen Revolver und den Kreuzklingenbumerang. Doch auch zu Beginn ist Krieg nicht machtlos: Mit schnellen Kombos, mächtigen Hieben und seinem alles zerquetschenden Tremor-Handschuh schneidet und zerteilt er Mutanten wie überreife Früchte. Er wirft muskelbepackten Kolossen Autowracks an den Kopf, lässt magische Schwerter aus dem Boden sprießen, hechtet agil von Vorsprung zu Vorsprung, klettert Wände empor und löst kleine Schieberätsel. Statt wie in »Bayonetta« in eine lineare Welt eingeschlossen zu sein und von Bosskampf zu Bosskampf zu hetzen, öffnet sich die postapokalyptische US-Großstadt von »Darksiders« – ähnlich wie in Activisions indiziertem Actiongame mit dem Mensch-Mutanten-Prototypen – von Level zu Level, bietet viel Raum zum Erkunden. Es warten feuchte unterirdische Tunnelsysteme, Portale in die Hölle oder unterirdische Seen, in denen seltene Artefakte verborgen liegen. Schlussendlich gibt es keine Grenzen mehr, Krieg bekommt Flügel verliehen, reitet Greifen, setzt Ketten zum Überwinden von Abgründen ein, findet mehr

Erhältlich | 8. Januar 2010



## Und außerdem?

■ Reiner Einzelspieler-Spaß ■ 43 Erfolge, die sich zum großen Teil beim Durchspielen von alleine erfüllen. Einige sind Fleißaufgaben, wie das Freischalten aller Spezialfähigkeiten oder das Sammeln von 28 Orden der Totenlegion ■ Vier geheime Erfolge ■ Drei Schwierigkeitsgrade müssen zu Beginn festgelegt werden: Leicht, Mittel oder Apokalyptisch



Die gesamte Welt versprüht viel Atmosphäre und Authentizität. So hängen in der völlig zerstörten Stadt zu Beginn Plakate, beispielsweise das des fiktiven Horror-Films »Eaten 2: Eaten again«. Netter Gag.

## Apokalypse oder Kaffeekränzchen?

- +** Extrem abwechslungsreiche Mischung aus Nah- und Fernkampf, unverwechselbares Design, weckt den Entdeckerdrang, extrem atmosphärisch, gute Geschichte, großartig inszenierte Bosskämpfe...
- ...auf die man leider viel zu lange hinarbeiten muss; wirkt künstlich gestreckt, stellenweise verwirrendes Leveldesign, hin und wieder schwache Texturen

## Das Spiel in Zahlen

1 apokalyptischer Reiter; 6 Dungeons; 6 große Bossgegner; 36 Zwischenbosse, 4 Steine des Lebens – wer alle hat, erhöht seine Lebensenergie; 16 Stunden Spieldauer für die Hauptquest, rund 20 Stunden, wenn man nach Seelen, Boni und Artefakten Ausschau hält; 4 Slots für Spezialfähigkeiten; 12 passive Fähigkeiten; 12 Spezialfähigkeiten, 3 Hauptwaffen, je 1 Nah- und Fernkampf-Waffe sowie Kreuzklinge in 4 Stufen ausbaufähig; 8 passive Boni für Waffen, 4 legendäre Boni, immer nur 1 pro Waffe aktiviert

und mehr Waffen und tötet damit unzählige Mini-, Zwischen- und Endbosse in sechs riesigen Arealen, den Dungeons. Hier finden sich die Hauptmissionsziele. Wie man zu jedem gelangt, verrät eine Karte. Mit ihrer Hilfe lokalisiert der Spieler wichtige Bezugspersonen wie Höllenfürst Samael oder den Steingolem, die wiederum Mordaufträge vergeben. Wählbare Nebenmissionen gibt's indes keine.

Die Dungeons selbst sind so stimmig designt, wie man es nur selten erlebt: Diese harten Linien, die Detailverliebtheit, die Mischung aus Manga und Comic. All das haucht Orten und Szenarien wie beispielsweise der Gotikkathedrale oder den später folgenden Lavalevels etwas Erhabenes ein. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Denn der Einstieg ist zu langatmig, es warten zu viele tumbe Herausforderungen wie »Töte 60 Gegner in einer Minute« und dergleichen. Solche Aufträge erfüllt, werden Tore zu neuen Bereichen geöffnet. Nächste Gameplay-Säule: Die für jeden Kill vergebenen Seelenpunkte. Sie füllen den Lebensbalken und werden in je zwölf passive Fähigkeiten

wie Schadensmaximierung, Gift- oder Feuerresistenz sowie zwölf aktive Fertigkeiten wie Spezialschläge, Sprungattacken oder den Klingensturm investiert. Mit Letzterem mäht Krieg herrlich flüssig animiert durch Feindhorden. Ähnlich wie in »Sacred 2« werden die Spezial-Angriffe komfortabel in vier Slots auf dem Digipad geschoben. Das rund ums Seelenkonzept gestrickte Wirtschaftssystem wirkt durchdacht – zumindest für Entdecker. Wer etwa einen der 28 Orden der Totenlegion findet, sackt direkt mal 240 Seelen ein. Alle anderen dagegen verteufeln die Sammelei. 3500 Seelen will Händler Vulgrim für die mächtige Chaossense. Dafür 1000 Mutanten töten? Das kann dauern! Obwohl der Schwierigkeitsgrad kaum nennenswerte Stolpersteine in den Weg legt. Selbst auf »apokalyptisch« kommt man gut voran.

### VON BLUT UND BOSSEN

Warum also das hier spielen? Weil es so wahnsinnig atmosphärisch ist und einen mit cleveren Tricks immer weiter lockt. Beispiel



Richtig schön Retro: Dieses Level spielt sich wie Segas kultiger Rail-Shooter »Panzer Dragoon« für die Saturn-Konsole. Eine willkommene Abwechslung!



Die Mischung aus Action und Rollenspiel funktioniert prinzipiell gut. Allerdings dauert das Aufleveln zu lange, Waffen sind zu teuer. Nicht selten wirkt »Darksiders« in die Länge gestreckt.



Die Kamera arbeitet dynamisch, schwenkt um Gegner herum oder nimmt sie ins geschickt Visier – Kinofeeling!

## × Charakterstark

## EINE TÜR, EINE DESIGNPHILOSOPHIE

Auf den ersten Blick wirkt »Darksiders« wie eine Mischung von »Devil May Cry« und Sonys erfolgreicher Brachial-Metzelei »God of War«. Doch was diesen Titel wirklich auszeichnet, sind nicht etwa die Bosskämpfe, sondern sein unverwechselbares Charakterdesign: Was auf den ersten Blick wie mächtige Türflügel anmutet, sind zum Beispiel die Arme eines massiven Steingolems. Den kann man mit dem »Horn der Befreiung« wecken. Sieht zwar gefährlich aus, ist aber eigentlich ein netter Kerl. Etwas verschlafen spricht er, wie die Ents aus »Herr der Ringe«. Der Krieg zwischen Himmel und Hölle überfordert ihn, er will sich mit seinen Brüdern treffen und beraten, was getan werden soll. Dann zieht er von dannen – die Erde bebt. Weiteres Beispiel: Der fiese kleine Dämon, der eigentlich als Bewacher fungieren soll, Protagonist Krieg aber immer wieder schikaniert. Im US-Original wird er weltklasse von Mark Hamill gesprochen, dem Joker-Flüsterer aus »Batman: Arkham Asylum«. Aber auch sein deutsches Pendant macht einen richtig guten Job, wirkt herrlich gehässig: »Du bist an meiner Leine. Wenn ich sage sitz, setzt du dich hin. Und wenn ich dich treten muss, nimm deine Zähne raus.«



### × Bosskämpfe

#### KLASSISCH, MIT BLEI ODER DURCHS PORTAL

**1** Dieser Actiontitel spielt in einer recht offenen Welt, an die sechs Festungen, die sogenannten Dungeons grenzen. In denen warten mächtige Bossgegner, wie ein fieser Troll, der zu 80 Prozent aus Eiterbeulen besteht und mit Käfigen um sich wirft. Bestes Mittel dagegen: Der Kreuzklingen-Bumerang.

**2** Im zweiten Drittel öffnet sich das Gameplay, bietet mehr und mehr Abwechslung. Wird anfangs nur mit dem Chaosfresser geschmetzelt, entpuppt sich später der Dämonische Revolver als bester Freund gegen Monsterhorden. Stirb Mutanten-Käfer!

**3** Was tun gegen dieses riesige Robotron-Ding, das mit einem monströsen Morgenstern um sich haut? Die Rettung heißt Portal-Kanone: Ähnlich wie in »Portal« öffnet Krieg damit ein Energiefeld vor sich und eines auf einer weiter oben gelegenen Plattform – mit ihrer Hilfe beamt er sich von unten nach oben. Anschließend springt er auf den Roboter, zerstört dessen massive Rüstung und schneidet sich dann durch seine Schaltkreise.

1

### × Panzer Dagoon

#### EIN BISSCHEN RETRO MUSS SEIN

Himmel und Hölle bekriegen sich auf der Erde, Held Krieg soll herausfinden, was geschehen ist. Nach etwa zwei Stunden verfolgt Krieg auf einem Engels-Greif die Anführerin der Himmlischen Heerscharen und ballert sich, auf unsichtbaren Gleisen geführt, durch unzählige Gegnermassen. erinnert an Segas opulenten Drachen-Shooter »Panzer Dagoon«, man kann also Hindernissen nur ausweichen und ständig drauflosfeuern.

Das Zielsystem könnte kaum simpler sein: Der Greif verschießt seine Plasmabälle in die Richtung, in die er gerade blickt. Herrlich retro und vor allem deshalb motivierend, weil man in dieser frühen Szene schon mal die komplette Welt überfliegt. Das weckt die Vorfreude.

1



3



Kathedralen-Level: Hier brechen plötzlich zwei mächtige Gegner durch die Decke. Der eine ein blutroter Koloss, sieht aus wie Satan, mit riesigen Schwingen. Der andere: Abaddon. Anführer der himmlischen Heerscharen, die nicht gerade mit Leier und Goldkleidchen daherkommen, sondern mit Laser-ähnlichen Waffen kämpfen. Für ein paar Sekunden sieht man die beiden, sie winden sich am Boden, verbeißen sich wie tollwütige Hunde und verschwinden wieder gen Dachgiebel. Boah, da will ich hin, dem will ich einheizen – denkt der Spieler. Dem Bosskampf so nahe, doch vorher wollen noch zwei Zwischenbosse gelegt werden. Das hier inszeniert die sechs Endschlachten als Trophäe, die man sich hart erarbeiten muss. Der Eisritter ist schnell geknackt – flink mit der RB-Schultertaste einen Satz nach rechts machen, den Schlägen ausweichen, angreifen, zurückziehen. Das ein paar Mal, schlussendlich den Todesschlag mit B-Hämmern einleiten – der Kerl zerfällt in zwei Hälften. »Darksiders« mag's blutig, die Gewalt wirkt jedoch so überzogen, dass die deutsche Version ungeschnitten erscheinen kann. Ohnehin treibt eher die Abwechslung. Schon im nächsten Moment zertrümmert ein Monstrum in besagter Szene die angrenzende Mauer. Ein riesiger, fatter Troll, dessen Kopf glatt als Eiterbeule durchgeht. Der Kerl hat schlechte Manieren, schmeißt mit Säulen um sich und schnappt sich einen Käfig – will Krieg erwischen. Quicktime-Event, schnell gegen den Käfig stützen, dann mit B und RB-Schultertaste rausrollen. Doch was erspähen Krieger rachsüchtige, weiß funkelnde

Augen da? Fußballgroße Eiterblasen, die grün blinken. Optimal für die Kreuzklingen, eine Art Bumerang. Mit Feuer tut's doppelt weh, daher lädt Sadist Krieg seine Waffe erst energetisch auf, zielt dann mit dem rechten Stick auf eine Fackel, visiert jede einzelne Wunde an – RT drücken, schon saust der Bumerang los, entzündet erst sich selbst und dann den grölenden Eitermann. Bizar: Aus dem Eiter krabbeln wiederum Mutanten, die ihren Herrn mit Giftatem unterstützen. Da Krieg nun schnell ausweichen und kaum noch in den Nahkampf gehen kann, setzt er auf zwei bleihaltige Argumentationsverstärker: die dämonischen Revolver. Speziell dieser stete Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf fordert, aber warum zur Hölle haben die Bossgegner keine Lebensanzeige? Man weiß nie, wie viele Schläge der Kerl noch verträgt; das nervt. Und dennoch spielt man immer und immer weiter: Weil »Darksiders« gar nicht mehr aufhört einem neue Waffen zum Malträtieren der Gegnerschar anzubieten: Maschinenpistole, Raketenwerfer, Plasmastab. Später im Spiel verwandelt sich Krieg auf Knopfdruck gar für kurze Zeit in den apokalyptischen Reiter, eine Feuerbestie. Vorher will allerdings Ruin befreit werden. Das pechschwarze Streitross trampelt Gegner nieder und gibt den Bosskämpfen Dampf. Insgesamt also eine richtig gute Action-Schlachtplatte, die sich allerdings zu viel Zeit lässt: Der Anfang zieht sich mit unendlichem Kleinvieh-Häckseln, erst nach drei, vier Stunden kommen die richtig dicken Bosse. Doch durchhalten lohnt sich! Wirklich!

**Benjamin Kratsch**

#### Zweite Meinung

**Michael Förtsch:** Trotz anfänglicher Skepsis macht »Darksiders« viel Spaß. Hier kämpft es sich wie in »God of War« oder »Bayonetta«. Doch verheddert sich das Game in zu viel träges und unübersichtliches Rollenspiel- und Bonus-Drumherum. Ich gebe 7.8

#### Darksiders

**GRAFIK**  
Flüssige Action, unverwechselbarer Stil, tolles Figurendesign

8

**SOUND**  
Mystisch, furchteinflößend, orchestral und voller Höhepunkte

8

**STEUERUNG**  
Fließender Nahkampf, aber hakelige Balleraction

7

Action mit motivierendem Rollenspielsystem, viel Abwechslung und fulminanten Bosskämpfen, die allerdings zu spät zünden.

8.3 von 10



Erhältlich | 3. Dezember 2009

**Widerständler oder Mitläufer?**

Wunderschönes Farbenspiel dank flottem Farb- und Schwarz-Weiß-Wechsel, mitreißende und gefühlvolle Story, zahlreiche Nebenmissionen, gute deutsche Synchronsprecher



Technisch etwas schwach auf der Brust – besonders die Animationen und Charaktermodelle lassen zu wünschen übrig, hin und wieder zickt die Kamera



Eine Lebensanzeige gibt es in »Saboteur« nicht. Wird Sean verwundet, erscheinen Blutspritzer auf dem Bildschirm. Je schwerer die Verletzung, desto mehr Lebenssaft fließt.

**Und außerdem?**

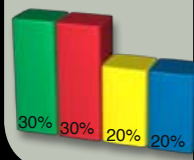
■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modus ■ 45 Erfolge, davon 15 geheim; zum Beispiel »High Diver«, wenn man einen Sprung vom Eiffelturm überlebt – wie man das macht, ist uns immer noch ein Rätsel ■ Einen Download-Inhalt gibt's gratis direkt beim Spielkauf als Code in der Packung: Die »Mitternachts-show« ist knapp 44 Megabyte groß und beinhaltet einen Nackt-Patch für die Nachtclub-Tänzerinnen und eine Reihe neuer Geheimverstecke für Sean

**kurz & knapp****Hersteller** | Electronic Arts**Entwickler** | Pandemic**Preis** | ab 60 Euro**Genre** | Action-Abenteuer**Spieler** | 1**Xbox Live** | nein**USK** | ab 18 Jahren**kurz gesagt**

Ein fesselnder Film Noir im besetzten Paris des zweiten Weltkriegs: »GTA« lässt freundlich grüßen.

**das ist drin**

- Nazis
- Besetzte Zonen
- Schwarz-Weiß
- französischer Akzent



# SABOTEUR

Vive la Résistance? Gerne, wenn sich das so toll spielt!

**P**aris, 1940: Aus den nasskalten, grauen Straßen ist die Farbe gewichen. Und mit ihr die Ausgelassenheit und das »Savoir Vivre« der Franzmänner. Rote Flaggen wehen bedrohlich im Abendwind, grell leuchtende Suchscheinwerfer lassen tief schwebende Zeppeline erkennen, Stacheldraht prägt das Stadtbild. Und ebenso trostlos wie das Paris zur Zeit der Nazi-Besetzung, ist auch das Leben des irischen Rennfahrers und Mechanikers Sean Devlin, den nicht die französischen Freudenmädchen in die Stadt der Liebe gelockt haben. Auch nicht die französische Résistance, die aus dem Untergrund heraus agiert und wichtige deutsche Stützpunkte lahmlegt oder hochrangige Nazi-Führer tötet. Sean ist ein Einzelkämpfer, getrieben von der Rache an einem einzigen deutschen Offizier, der ihn den Sieg in einem wichtigen Autorennen und seinen Freund und Rennstallkollegen das Leben kostete. Doch schon bald muss Sean einsehen, dass selbst der stärkste Wille

keine Chance im Kampf gegen die Überzahl der Wehrmacht hat – und dass seine einzige Möglichkeit, Rache zu üben, darin besteht, die Widerstandskämpfer zu unterstützen. Er wird zum Saboteur.

Nein, das hier ist nicht die Fortsetzung des Schleich-Shooters »Velvet Assassin« mit einem Mann in der Hauptrolle. Es ist das letzte Werk des mittlerweile geschlossenen Studios Pandemic, das mit dem Action-Abenteuer »Saboteur« einen wahrlich furiosen Abgang feiern darf. Aus der Geschichte, die auf einer wahren Begebenheit beruht, ist ein echter Geheimtipp geworden, in dem sich vor allem »GTA IV«-Fans heimisch fühlen dürften. Denn das hier ist in einigen Punkten verdammt nah dran an Rockstars Gangster-Epos.

**TOD DEN KRAUTS!**

Paris und das französische Umland der naturbelassenen Champagne-Ardenne und Picardie

# ✖ **Geschnittene Erwachsenen- unterhaltung**

## SEX, GEWALT UND DERBE SPRÜCHE

»Saboteur« trägt sein rotes USK-Siegel nicht zu Unrecht: Wenn Sean einen seiner Schießprügel auspackt, spritzen Blutfontänen, nur allzu oft gehen dem temperamentvollen Iren Sprüche wie »Leck mich« oder »Drecksack« über die Lippen, und in den Kabaretts und Nachtclubs der Stadt preisen sich leicht bekleidete Mädchen barbusig an – zumindest sofern der entsprechende »Mitternachtsshow«-Patch installiert ist. Doch man wusste es ja schon vorher: »Saboteur« kommt wegen der Nazi-Thematik nur geschnitten nach Deutschland. Im Testspiel selbst stört das jedoch kaum: Anders als in »Wolfenstein«, wo aus den Nazis »die Wölfe« werden, bleiben die Deutschen hier, was sie sind. Einzig die Symbolik wurde abgeändert. Wo in den ausländischen Versionen Hakenkreuze die Armbinden und Banner zieren, muss in Deutschland ein leicht abgewandeltes eisernes Kreuz genügen. Absolut kein Beinbruch, zumal die restliche Atmosphäre einfach durch und durch stimmt.



bilden bis auf einige Straßensperren eine offene Welt, die Sean aus der Verfolgerperspektive erkunden kann, wie es ihm beliebt. Von seinen Freunden und anderen Widerständlern bekommt er in regelmäßigen Abständen durch Gespräche oder Briefe Aufträge, die er erfüllen kann – oder auch nicht. Für jede erledigte Mission gibt's nicht nur Geld und Schmuggelware, auch die Macht der Nazis sinkt in sabotierten Gebieten merklich. Besonders zu Beginn des Spiels ist das sonst so farbenfrohe Paris noch in tristes Schwarz-Weiß getaucht. Lediglich die Straßenlaternen und einige erleuchtete Fenster glimmen in fadem Gelb, die Armbinden der patrouillierenden Soldaten warnen mit einem knalligen Rot. Wunderschön und melancholisch anzuschauen – erinnert an den Stil eines »Sin City«.

Wenn dann noch einige betrunkene Besitzer beginnen, in rauer Manier französische Passanten anzupöbeln, zu verprügeln oder Frauen derbe anzubaggern, dann ist das Szenario perfekt: schmutzig, hoffnungslos, alle schauen nur zu anstatt zu helfen. Auch man selbst sollte die geballte Faust lieber in der Tasche stecken lassen, denn die Krauts sind mit dem Anfordern von Verstärkung per Trillerpfeife schnell bei der Sache – und im Kugelhagel der deutschen MP40s überlebt es sich nicht allzu lang. Sobald die ersten Sabotage-Akte jedoch erfolgreich absolviert wurden, kommt immer mehr Farbe ins Spiel. So darf der Ire mit der fieschen Schiebermütze durch die endlos lange Prachtstraße der Champs Élysées flanieren, vorbei am Gare de l'Est und dem Tour Eiffel bis hin zum Nachtclub »Belle de Nuit«, einem der Geheimverstecke der Résistance, während um ihn herum die Stadt zu neuem Leben erwacht. Selbst einfache Bürger reagieren auf das Erstarken der Widerstandsbewegung, indem sie den pöbelnden Nazis die Stirn bieten. Wirkt wunderbar authentisch!

### **GTA IM SCHÖNEN FRANKREICH**

Die Bandbreite an Aufgaben ist vielfältig: einen Güterzug zum Entgleisen bringen, einen wertvollen Panzer in die Luft jagen, mit der Panzerfaust einen Zeppelin vom Himmel holen oder hochrangige Generäle ausschalten. Dank hunderter Anschlagziele bleiben unterm Strich viele Stunden Unterhaltung. In seiner Freizeit darf Sean außerdem an kleinen Straßenrennen

teilnehmen, Postkarten sammeln oder bei den leichten Mädchen im »Belle« abhängen und dabei lässig eine Zigarette rauchen. Manchmal sind die Aufträge aber auch weit weniger heldenhaft: Schwarzmarkthändler, bei denen Sean Waffen, Munition und Karten der Stadt beziehen kann, wollen im Austausch für ihre Dienste Schmuggelware, zum Beispiel einen Bourbon-Whiskey Jahrgang 1920. Den stiehlt man dann klammheimlich von der eben eröffneten Nazi-Schampus-Party, ohne viel Aufsehen zu erregen. Sabotage geht eben auch ohne Krawumms und bietet außerdem noch schöne Abwechslung.

Damit Sean die teils sehr langen Wege nicht zu Fuß zurücklegen muss, darf er, ähnlich wie Niko Bellic, in jedes beliebige Fahrzeug steigen, das er in die Finger bekommt: einen Renoir Cruiser zum Beispiel oder den schnittigen Dauphin Cabrio. Auffällig: Einmal hinter das Steuer geklemmt, ist die Ähnlichkeit zu »GTA IV« nicht mehr zu leugnen. Die Steuerung gleicht dem Gangster-Epos bis ins kleinste Detail und sogar den Radiosender kann man per Digi-Pad durchwechseln. Einzig das Schadensmodell der Karossen lässt zu wünschen übrig. Anstatt Blechteile zu verlieren oder zu verbeulen, sieht man höchstens ein paar Einschusslöcher im Lack oder Blutspritzer auf der Kühlerhaube. Wenn die Karre anfängt zu rauchen oder gar Feuer fängt, ist es aber höchste Zeit für einen kühnen Sprung aus der Fahrertür, bevor Sean der fahrbare Untersatz um die Ohren fliegt. Schade, da wäre mehr ausnahmsweise doch besser gewesen. Nicht





1

## ✖ Rollenspiel-Feeling

### DIE BEGÜNSTIGUNGEN

Nicht nur das Paris um Sean herum entwickelt sich im Laufe der Geschichte, auch der Saboteur selbst lernt immer mehr dazu. In einer Art Charaktermenü kann der Spieler einsehen, was er tun muss, um eine neue Spezialfähigkeit, Begünstigung genannt, freizuschalten. In acht Überkategorien wie »Prügeleien« oder »Sabotage« können Fähigkeiten wie der »Luschenschwinger« oder »Kurzschluss« erlernt werden. Erstere befähigt Sean, einen deutschen Soldaten lautlos und schnell mit einem Schlag von vorn anstatt nur von hinten zu töten. »Kurzschluss« bewirkt, dass der Ire Sprengsätze schneller an geraden Flächen anbringen kann. Freigeschaltet werden die Begünstigungen durch besondere Aktionen im Spiel. Für den »Sensenmann« muss Sean zum Beispiel fünf Generäle eliminieren, ohne dabei entdeckt zu werden. Eine tolle ergänzende Herausforderung für Zwischendurch!



2

## ✖ Legen, zünden, rennen!

### SABOTAGE FÜR ANFÄNGER

**1 Sabotage-Ziele** sind auf Seans kleiner Umgebungskarte als weiße Rauten markiert. Dabei handelt es sich meist um Stützpunkte, Wachtürme oder Panzer, die nur mit großer Sprengkraft auseinanderzunehmen sind. Zum Glück versorgen die Schwarzhändler der Résistance den Iren mit allem Nötigen.

**2 Sprengsätze können** nur an ebenen, geraden Oberflächen angebracht werden. Gar nicht so leicht, da immer die richtige Stelle zu finden. Beim Hantieren mit Waffen sollte man außerdem ungesehen bleiben, sonst schlagen die Deutschen sofort Alarm.

**3 Wurde der Sprengstoff** angebracht, zündet ihn Sean mit seinem Sturmfeuerzeug. Jetzt bleiben nur wenige Sekunden, um sich nicht nur vor der Explosion in Sicherheit zu bringen, sondern auch vor den danach anrückenden Truppen der Krauts. Verdachtszonen, in denen ein Anschlag stattgefunden hat, sind durch einen gelben Verdachtradius auf der Karte gekennzeichnet – besser man meidet dieses Gebiet, bis der Aufruhr vorüber ist.



3

nur von Niko Bellic scheint sich Sean was abgeguckt zu haben, auch Ähnlichkeiten zu Ubisofts Meuchelmördern Ezio und Altair sind erkennbar: So kann Sean an beinahe allen Häuserfassaden – und sogar am Eiffelturm – hinaufklettern, flink und ungesehen über die Dächer von Paris hüpfen und sich an Telefonleitungen oder gespannten Seilen über Straßen hangeln. Klappt größtenteils hervorragend und sieht auch noch umwerfend aus; nur ab und zu bockt die Kamera und Sean verliert sich hinter einem Baum oder in einer engen Dachnische. Ist aber verschmerzbar.

#### NUR EIN Toter NAZI IST EIN Guter NAZI

Im Kampf gegen die deutschen Besatzungsmächte darf Sean auf ein breites Waffenarsenal zurückgreifen – sofern er genügend wertvolle Schmuggelware zum Tausch mit sich führt. Die Schwarzhändler lassen sich ihre Waffen, wie die schallgedämpfte Kruger Pistole, die MP44 oder das Steiner Gewehr, ordentlich entlohnen. Sprengstoff und Handgranaten sind da schon erschwinglicher – und werden mindestens genauso häufig gebraucht. Neben Granaten und Sprengsätzen darf

Sean zwei weitere Waffen mit sich führen. Doch mit der Knarre im Anschlag durch Paris laufen ist grundsätzlich keine gute Idee. Die Krauts bemerken solches Verhalten sofort und gehen der Sache direkt auf den Grund. Schleichen und sich unauffällig verhalten ist in den meisten Situationen die bessere Alternative. Wer unbedingt will, darf trotzdem auf offener Straße ein paar Deutsche umschießen oder verprügeln. Das funktioniert dank der optimalen Belegung des Controllers auch hervorragend: Mit gedrückter RT-Taste an den Feind anschleichen, dann im richtigen Moment die X- oder Y-Taste antippen und schon bricht Sean dem Feind das Genick oder prügelt ihn friedhofsreif. Geschossen wird hingegen mit der RB-Taste bei ausgewählter Waffe.

In den rund 20 Stunden Spielzeit, die allein durch das Absolvieren der Hauptmission gefüllt werden, kommt nur in den seltensten Fällen Frust oder Langeweile auf. Zu authentisch und wirkungsvoll ist das Szenario, zu fesselnd Seans Geschichte, die im Verlauf auch durch fantastische Rendervideos und einige überraschende Wendungen noch mal richtig an Fahrt aufnimmt. Damit ist »Saboteur« eine klare Kaufempfehlung für jeden Spieler, der Wert auf eine ausgeklügelte Story in einer ausgereiften und nahezu perfekt geschaffenen Welt legt. Eine Glanzleistung, Pandemic! Schade, dass das Beste nun zum Schluss kommen musste.

Sabine Vogel

#### Zweite Meinung

**Michael Förtsch:** Fast scheint es, als hätte sich Niko Bellic in den Zweiten Weltkrieg verirrt. Doch lieber dreist geklaut, als schlecht selbst gemacht. Es wirkt zwar trotz Top-Atmosphäre einseitig, gefällt aber trotzdem! Ich gebe 8.2

#### Saboteur

##### GRAFIK

Charaktere wirken hölzern, sonst aber sehr stylisch

8

##### SOUND

Jazz, Blues und französischer Gesang: echtes 40er-Jahre-Feeling

8

##### STEUERUNG

Sehr flott und eingängig – genau wie in »GTA IV«

9

Vorher kaum was von dem Spiel gesehen. Plötzlich ist es da und haut voll rein. Überraschend!

8.7 von 10

» Sean ist ein Einzelkämpfer, getrieben von der Rache an einem einzigen deutschen Offizier. «

## Dschungelkönig oder Urwald-Unglück?

- +** Sehr umfangreich, viel freizuspielen, sehr ausführliche Enzyklopädie zu allen Hintergründen, auch für 3D-Fernseher geeignet...
- ...die man jedoch so gut wie nirgendwo kaufen kann, deutsche Sprachausgabe mit Durchhängern, Missionsstrukturen wiederholen sich zu oft, Ladezeiten zwischen Spielabschnitten nerven

## Das Spiel in Zahlen

1 Planet, 2 spielbare Fraktionen mit unterschiedlichen Geschichten: RDA und die außerirdischen Na'vi, 1 auflockerndes Strategie-Minispiel, 5 Darstellungsverfahren für den zuschaltbaren 3D-Modus, 1 Ansicht zum Scannen von Umgebungsobjekten, 7 Spezial-Fähigkeiten pro Fraktion, 2 Spielstände, sodass man beiden Geschichtssträngen folgen kann, alle freigeschalteten Waffen jederzeit anwählbar, einmaliges Durchspielen dauert etwa 12-14 Stunden, 3 Schwierigkeitsgrade, 1 Collector's Edition samt Na'vi-Action-Figur von Mattel und exklusiven Freischalt-Inhalten

Erhältlich | 3. Dezember 2009



RDA-Chop-Suey für Einsteiger, garantiert in 30 Sekunden zubereitet: Doppelklingen zücken, die Fähigkeit Rasender Wirbel aktivieren, warten bis sich die eigene Figur rot einfärbt und dann zum Angriff!

## live&amp;online

- Mit bis zu 16 Personen via Xbox Live spielbar
- Fünf Spielmodi: Team Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill, bei dem Kommandostationen von einem Team erobert und von dem anderen zerstört werden müssen, Capture-and-Hold, bei dem es darum geht, Kristalle zu erobern und zu behalten, sowie Finaler Kampf, bei dem man in der RDA-Rolle Raketen verteidigen und als Na'vi eben diese zerstören muss
- Vor jedem Mehrspielermatch darf die Ausrüstung als auch ein Wiederaufstehungspunkt festgelegt werden
- Zehn Mehrspielerkarten, von denen jedoch nicht jede in jedem Modus gespielt werden kann
- 39 Erfolge, elf davon sind zunächst geheim, fünf nur im Mehrspieler zu ergattern – etwa fürs Erledigen von 150 Feinden; der Rest primär fürs Erfüllen von Sektoraufgaben und speziellen Manövern

## kurz&amp;knapp

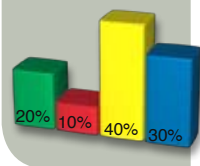
**Hersteller** | Ubisoft  
**Entwickler** | Ubisoft  
**Preis** | ab 60 Euro  
**Genre** | Action-Abenteuer  
**Spieler** | 1 - 16  
**Xbox Live** | ja  
**USK** | ab 16 Jahren

## kurz gesagt

Umfangreicher Action-Ausflug mit zwei zentralen Storypfaden und einer bizarren Spielwelt.

## das ist drin

- Verrat
- Verwirrung
- Vernichtung
- Verderben



# JAMES CAMERON'S AVATAR

Eine Welt, dem Untergang geweiht...

**P**andora, Trabant des Gasplaneten Polyphem, ist der Erde in vielerlei Hinsicht ähnlich: Üppige Vegetation, Ozeane mit azurfarbenem Wasser, weitläufige Kontinente – auf den ersten Blick ein friedlicher Ort. Doch der Anschein trügt, denn seit einiger Zeit tobt hier ein blutiger Konflikt, von dem die Weltöffentlichkeit noch nicht einmal Kenntnis genommen hat. Versessen darauf »Unobtainium«, einen nur auf Pandora existierenden Rohstoff zu gewinnen, scheut das Firmenkonglomerat RDA vor keiner Schandtät zurück. Leidtragende: Die Ureinwohner von Pandora, die Na'vi. Mit schwerem Gerät und Waffengewalt werden sie von RDA-Truppen aus ihren Siedlungen vertrieben, oft getötet.

Als Held Ryder – je nach Wunsch ein Mann oder eine Frau – auf Pandora eintrifft, ahnt er davon so gut wie nichts. Die ersten Minuten beginnen fad: Aus der Third-Person-Ansicht hetzt man auf einem Stützpunkt von A nach B, muss etwas lustlos inszenierte, kaum von Gestik und Mimik geprägte Dialoge mit Vorgesetzten über sich ergehen lassen, um schließlich spannende Details über das sogenannte Avatar-Programm zu erfahren.

Ein wissenschaftliches Projekt, das den Geist des menschlichen Probanden in den künstlich gezüchteten Körper eines Na'vi transferiert. Der Teilnehmende wird dadurch selbst zum Na'vi und kann sich als solcher frei umherbewegen. In der Hoffnung, dem ursprünglichen Sinn des Projekts gerecht zu werden, nämlich die Kommunikation zwischen Mensch und Na'vi zu verbessern, schlüpft auch Ryder – nach anfänglichen Aufklärungseinsätzen und Scharmützeln mit der feindlich gesinnten Tierwelt – in die sterbliche Haut eines Ureinwohners. Schnell dämmert ihm, wie Kommandant Falcos Auftrag eigentlich lautet: Ryder soll einen spionierenden Na'vi zur Strecke bringen. Hinweise suchend erkundet man also das weitläufige Areal der ersten Spielebene und erfreut sich an der plötzlich eingetretenen Friedfertigkeit der Umgebung. Denn kaum stolziert man als Na'vi durchs Dickicht, greifen einen Pflanzen und Tiere nicht mehr an. Kein Wunder, dass keine fünf Minuten vergehen, bis einen erste Gewissensbisse plagen, man sich beim Anblick von haus-hohen Radladern, die idyllische Dschungelareale von der Größe eines Fußballfeldes



3



### ✖ Die 3D-Optionen

#### FIGUREN SPRINGEN AUS DEM FERNSEHER

Nach dem Live-Arcade-Downloadtitel »Invincible Tiger« ist »James Cameron's Avatar« – nicht zu verwechseln mit »Avatar: Der Herr der Elemente« von THQ – das zweite Game für Xbox 360, das die plastische Bildausgabe auf einem 3D-fähigen TV-Gerät unterstützt – und zwar für die Standards DLP 3D, Sensio 3D, RealD, »line interlaced« sowie »Nebeneinander«-Verfahren. Entsprechende Hardware vorausgesetzt, soll das Erlebnis dem Betrachten eines 3D-Films im Kino gleichen. Nur blöd, dass es in Deutschland bis heute keine TVs gibt, die diese Standards unterstützen. Wer sich nicht ab 10.000 US-Dollar ein Exemplar aus Amerika importieren will, muss bis Frühjahr 2010 warten: dann soll sich die Lage laut dem Bitkom-Verband für Neue Medien entspannen.

1



### ✖ Viele Wege führen nach Rom

#### FORTBEWEGUNG AUF PANDORA

**1 Variante eins:** Die weitläufigen Levels per Pedes erkunden. Macht Laune, vorausgesetzt, man bringt genügend Zeit und Munition mit. In unerforschten Abschnitten schwindet letztere, bedingt durch unzählige Gefechte, oft schneller als man »Ich bin von Greenpeace« rufen kann.

**2 Variante zwei:** Je nach ausgewählter Fraktion entweder in der Kancel eines Fahr- oder Flugzeugs oder auf dem Rücken eines Reit- oder Flugtiers. In allen Fällen trotz zunächst gewöhnungsbedürftiger Steuerung ein rasantes Vergnügen.

**3 Variante drei:** Per Teleporter beziehungsweise mittels der Kraft des Baums der Visionen. Erspart zeitraubende Rennerei, setzt jedoch voraus, dass mindestens zwei dieser Teleporter-Stätten aktiviert wurden. Wo sie sich befinden, verrät die Karte.

2



niederwalzen, fragt, ob das alles seine Richtigkeit hat. Sehr ausführliche, über die sogenannte Pandorapädie abrufbare Informationen zu Flora und Fauna sowie gefühlsbetonte Audio-Tagebücher von Ryder unterstützen den gedanklichen Zwiespalt.

Dann, nach 40 Minuten, die erste Story-Wendung: Ryder und der Spion Dr. Harper stehen sich gegenüber, als unerwartet Ryders Vorgesetzte auftauchen und Harpers Erschießung befehlen. Das ist der erste Herzklopf-Moment: Soll ich dem gutmütigen Harper ein Loch durch den über-großen Na'vi-Schädel brennen? Oder doch lieber dem Treiben der RDA ein Ende bereiten? Der Spieler hat die Qual der Wahl. Je nachdem, für welche Fraktion die Entscheidung ausfällt, nimmt die Story ab hier einen anderen Lauf. Heißt man die Aktivitäten der RDA weiterhin gut, gilt es in den darauf-folgenden Levels sogenannte Splitter zu sammeln, um einem Geheimprojekt von Kommandant Falco auf die Sprünge zu helfen. Schlägt Ryder sich hingegen auf die Seite der Na'vi, muss er ihnen zunächst durch Absolvieren verschiedenster Prüfungen seine Loyalität beweisen und im Anschluss einen erbitterten Widerstandskrieg gegen den Militärapparat der RDA führen. In beiden Fällen gibt es jedoch kaum nennenswerte Änderungen bei der recht vorhersehbaren Spielstruktur: Auftrag bei einem Nichtspieler-Charakter abholen, sich im wie eine offene Welt angelegten Szenario

zum Zielort durchkämpfen, ein gesuchtes Objekt finden beziehungsweise einen mächtigen Feind oder Gruppen von Feinden zur Strecke bringen und gegebenenfalls die Flucht ergreifen. erinnert streckenweise an »Borderlands«, denn auch in »Avatar« sackt der Spieler für jeden zersiebten Gegner Erfahrungspunkte ein. Wurde eine bestimmte Menge akkumuliert, schalten sich neue Waffen, Rüstungen, Upgrades und Fähigkeiten frei, die jederzeit zugewiesen werden können. Während Waffen wie Pistole, Shotgun und Granatwerfer sowie Sturm-, Nadelgewehr und Bogen kaum über das Repertoire eines Standard-Shooters hinausgehen, garantieren sieben Spezialfähigkeiten, darunter kurzzeitige Unsichtbarkeit, taktischer Luftschlag oder ein Schutzschild, schon mehr Abwechslung und auch etwas taktisches Geplänkel. Reicht's, um in Kauftepp-Regionen vorzudrin-gen? Trotz spaßiger Fahrzeugsequenzen an Bord von Booten, Kettenfahrzeugen, Truppentransportern, Helis, Flug- und Reittieren, einem soliden Mehrspieler-Modus und sehenswerten Gegnern wie dem Hammerkopf-Dinosaurier und Co. leider nein. Dafür ist die KI zu fad und wenig herausfordernd, die erzählte Story zu unspektakulär und die Missionen in ihrer Grundstruktur auf Dauer zu ähnlich. Als Appetitmacher auf den gleichnamigen, am 17. Dezember erscheinenden Film funktioniert das Game trotzdem hervor-ragend.

Sönke Siemens

#### Zweite Meinung

**Michael Förtsch:** Irgendwie mochte ich dieses Machwerk von der ersten Minute an nicht. Wer trotzdem dranbleibt, wird mit lebendiger Dschungelatmosphäre und vielen Sammelinhalten belohnt. Das Mini-Strategiespiel wirkt dagegen mehr als aufgesetzt. Ich gebe 6.1

#### James Cameron's Avatar

##### GRAFIK

Schöne Kulissen, bunt, aber fade Gesichter

7

##### SOUND

Tolles Dschungelambiente, dynamische Musik, mäßige Synchro

7

##### STEUERUNG

Keine interaktive Einführung, trotzdem flott erlernt und präzise

7

Schweißtreibende Sci-Fi-Action für Offene-Welt-Fans. Macht trotz Längen Lust auf den Film.

7.5 von 10

## SHERLOCK HOLMES JAGT JACK THE RIPPER

Langeweile trotz Bluttaten.

### kurz & knapp

**Hersteller** | Koch Media **Entwickler** | Frogware  
**Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Abenteuer  
**Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren  
**Erhältlich** | 27. November 2009

Eigentlich hat dieses kriminalistische Grafik-Abenteuer alles, was es für spannende Unterhaltung braucht: ein düsteres Szenario im London des 19. Jahrhunderts, einen brutalen Serienmörder und einen gewieften Detektiv, der den Fall lösen möchte. Und doch wird das Ganze wohl nur harte Holmes-Fans überzeugen. Zu fade sind Dialoge und Erzählung geraten; zu charakterlos wirken die Figuren; zu sehr ziehen überflüssige Minispiele und sinnlose Laufburschenarbeit alles in die Länge.

Schade, wo doch Hintergründe und Synchronsprecher echte Schmutzel-Atmosphäre im nasskalten London aufbauen. Überhaupt dürfte Holmes' erstes Abenteuer auf der Xbox 360 so ziemlich jeden Spieler unterfordern: Die Rätsel sind viel zu einfach und in den meisten Fällen auch belanglos. Von den abwechslungsreichen Kombinationsrätseln und Indizienzusammenführungen am Ende eines jeden Kapitels hätte es gerne mehr sein dürfen. So bleibt unterm Strich nur die technisch ordentliche Konsolenumsetzung eines Krimi-Abenteuers, das wenige Höhepunkte und Motivationsanheizer bietet.

**Sabine Vogel**

## LIPS: DEUTSCHE PARTYKNALLER

Viva Colonia! Wir lieben das Leben, die...

### kurz & knapp

**Hersteller** | Microsoft **Entwickler** | Inis  
**Preis** | ab 35 Euro (ohne Mikros) **Genre** | Musikspiel  
**Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren  
**Erhältlich** | 30. Oktober 2009

Wahrscheinlich kennst du die Situation: Du bist in eine neue Stadt gezogen, schmeißt eine Party für ein paar Leute, die du noch nicht so lange kennst. Alle sind nett zueinander, Belanglosigkeiten werden ausgetauscht, aber keiner taut so richtig auf. Die Stimmung? Auf dem Gefrierpunkt. Polarkreis sozusagen. 360 Live empfiehlt: Noch mal zur Tanke, Getränkevorräte auffrischen und dann das Karaoke-Spiel »Deutsche Partyknaller« einwerfen. Denn wenn Sportfreunde Stiller, Culcha Candela, Die Prinzen oder – für die Mädels – Xavier Naidoo, Juli und Rosenstolz ihre Klassiker zum Besten geben, kann wirklich jeder mitsingen.

Wie bei vorherigen »Lips«-Teilen presst Microsoft 40 Lieder auf die Disk, die man wie gewohnt mit oder ohne die hochwertigen Funkmikros erwerben kann. Wem es nach Song-Nachschub dürrt, der geht für 1,86 Euro pro Download-Song via Xbox Live auf Shopping-Tour. Technisch liegt »Deutsche Partyknaller« gleichauf mit »Number One Hits«, ein echter Online-Mehrspieler fehlt aber leider weiterhin.

**Sönke Siemens**

## MADAGASCAR KARTZ

You like to move it?

### kurz & knapp

**Hersteller** | Activision **Entwickler** | Sidhe Interactive  
**Preis** | ab 29 Euro **Genre** | Cartoon-Racing  
**Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren  
**Erhältlich** | 5. November 2009

Stell dir Nintendos Turbo-Spaß »Mario Kart« vor, aber mit Alex dem Löwen statt Mario dem Klempner. Mit Shrek statt Bowser und vielen weiteren Figuren aus dem Hause Dreamworks anstelle von Peach und Co. Fertig ist ein simpler Arcade-Racer, bei dem sich je sechs Probanden auf 20 Rundkursen in die Pampa rammen. Auf Turbostreifen reißt's dich nach vorne, mit Bananen und Bomben wirfst du Vorausfahrende aus der Bahn. Das unterhält, zumindest wenn bis zu vier Mitspieler gemeinsam über den Splitscreen brettern.

Abkürzungen nutzen, Hindernisse umdriften, auf Rampen abheben, im Flug den Turboboost aufladen – das hat was Taktisches an sich und zündet, sobald die Einsteiger-Karts passé sind und die Teile mit 150 und 200 Kubik abgehen. Nur, wo »Mario Kart« mit Witz und Raffinesse begeistert, wiederholt sich hier bald alles. Außerdem fehlt's an spielerischer Tiefe. Die Waffen sind kaum berechenbar, Sprüche und Grafik wirken einfallslos. Und der Endlosschleife des Ragga-Tracks »I like to move it« wünscht man bald Bandsalat.

**Richard Löwenstein**

## CARS: RACE-O-RAMA

Immerhin der V8-Sound ist geil!

### kurz & knapp

**Hersteller** | THQ **Entwickler** | Incinerator Studios  
**Preis** | ab 49 Euro **Genre** | Cartoon-Racing  
**Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren  
**Erhältlich** | 6. November 2009

Mein Auto lebt. Es raucht, es säuft, und manchmal bumst es. Sorry, alter Gag. Macht aber immer noch mehr Spaß als dieses Cartoon-Rennspiel. Als Basis dienen die personifizierten Autos aus Pixars Kinostreifen »Cars«: der vorlaute Rennwagen Lightning McQueen, der naive Abschleppwagen Hook und weitere. Die Wüstenstadt Radiator Springs und andere Örtlichkeiten dienen als frei befahrbare Kulissen. Man kann Tuning-Werkstätten aufsuchen und Wettrennen, Geländefahrten oder Minigames in verschiedenen Varianten starten. Video-Einspielungen binden das alles in eine putzige Rahmenhandlung ein. Klingt ansprechend? Wäre es, zumindest für Jüngere. Gäbe es nicht häufige Ladepausen, wirre Bedienung, oberflächliche Ausführung, störrische Steuerung und planlose Kameraführung zu beklagen. Und dann die Grafik. Das Geruckel auf späteren Strecken erinnert an die Dynamik eines stampfenden Traktors. Wettfahrten auf dem Splitscreen bringen selbst den Mutigsten zum Weinen. Indiskutable Technik, arger Motorschaden!

**Richard Löwenstein**



Wertung

Nur für echte Holmes-Fans wirklich empfehlenswert.

**6.5** von 10

Wertung

Der Wachmacher für vereiste Partygäste.

**8.2** von 10

Wertung

Schamlos bei »Mario Kart« geklaut, aber mit viel weniger Witz und Charme.

**5.1** von 10

Wertung

Ganz schlimmer Fall für die Lizenz-Schrotthalde.

**2.6** von 10

# TORNADO OUTBREAK

Ein Sturm im Wasserglas.

## kurz & knapp

**Hersteller** | Konami **Entwickler** | Loose Cannon Games  
**Preis** | ab 30 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1  
**Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren  
**Erhältlich** | 13. November 2009

Selten gibt es Fälle wie diesen, in denen ein Titel das Konzept eines bewährten Videospiels so skrupellos abkuppert – und die Nachahmerei auch noch verunzt. Denn »Tornado Outbreak« ist prinzipiell nichts anderes als »Beautiful Katamari«, portiert in ein etwas anderes Umfeld: Anstatt eines kosmischen Prinzen spielt diesmal ein Alien die Hauptrolle, das sich in einen gefährlichen Wirbelwind verwandelt und dann alle Gegenstände in der Umgebung aufsaugen kann. Dadurch wird es immer größer und größer und kann demnach auch immer größere Dinge wie Zäune oder ganze Häuser aufnehmen. Ein absoluter »Katamari«-Klon also. Nun ist es aber nicht so, dass »Tornado Outbreak« ein Totalausfall wäre. Die Pinselstrich-artige 3D-Grafik geht noch in Ordnung, die Musik verursacht zumindest kein Ohrenbluten. Und wer hätte gedacht, dass es so viel Spaß macht, über ein Hühnchen zu brausen und dem Gockel so seine gesamte Federpracht zu rauben! Trotzdem ändert das nichts daran, dass das Spiel zu wenig Abwechslung bietet und immer wieder auftauchende, unsichtbare Wände den Spielfluss hemmen. Schade drum.

**Sabine Vogel**



### Wertung

Wer Aufroll-Action will, nimmt »Beautiful Katamari«.

**5.6** von 10

# OBEN

...und doch so weit unten.

## kurz & knapp

**Hersteller** | THQ **Entwickler** | Heavy Iron Studios  
**Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Action-Abenteuer  
**Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren  
**Erhältlich** | 2. Oktober 2009

Pixars Leinwandstreifen »Oben« thematisiert eine Reise in die Jugend und in die Gebrechlichkeit des hohen Alters. Und die begeisterten Kinogänger fliegen in Gedanken förmlich mit Protagonist Carl und dem Pfadfinder Russell in unerforschte Höhen. All das kann man vom Jump-and-Run-Abenteuer zum Film nicht behaupten. Zwar folgt die Handlung des Hüpf-Spektakels lose dem Kinostreifen. Nur ist das Ganze derart lieblos und uncharmant umgesetzt, dass der Vergleich mit der »Lego Indiana Jones«-Reihe fast eine Beleidigung ist – doch genau daran orientiert sich das Gameplay. Ein bis zwei Spieler schlüpfen in die Rollen von Carl und Russell, klettern an Felswänden empor, vertrimmen Stachelschweine und anderes Getier. Ein Zusammenspiel der Charaktere ist erforderlich, um die kurzen, uninspirierten Levels zu meistern. Das bringt ein bisschen Pfiff ins Spiel, auch die Grafik kann sich sehen lassen. Weil sich aber alles wiederholt und die Gags nie zünden, empfehlen wir, sich die Zeit besser anders zu vertreiben. Zum Beispiel das Helium aus einem von Carls Ballons einatmen und das ABC rückwärts aufsagen.

**Sabine Vogel**



### Wertung

Lizenzgurke ohne Witz und Charme des Films.

**4.3** von 10

Erhältlich | 20. November 2009



## Schwammglücklich oder todtraurig?

Die Steuerung funktioniert und ist schnell erlernt, komplett in Deutsch, hübsche Grafik...

...obwohl zu dem Ding ein Comic-Look besser gepasst hätte, erschreckend niedriger Schwierigkeitsgrad, der Koop-Modus ist ein Witz

# SPONGEBOB'S EISKALT ENTWISCHT

Neuer Blödsinn vom Boden des Pazifiks...

## kurz & knapp

**Hersteller** | THQ **Entwickler** | Heavy Iron Studios **Genre** | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Kurz gesagt** | Knallbuntes Jump 'n' Run mit SpongeBob und seinen Freunden

Zehn Jahre Schwammkopf? Höchste Zeit für ein Jump 'n' Run. Diesmal soll SpongeBob das verloren gegangene Krabbenburger-Rezept suchen und kooperiert deshalb mit all seinen Freunden. Sogar der fiese Plankton hilft. Doch der schmiedet insgeheim einen finsternen Plan und stationiert in die zehn verschiedenen Level rund um Bikini Bottom eine Roboter-Armee. Mit Doppelsprung und einfachen Attacken wie dem Pfannwender-Schlag springt und kämpft sich das gut gelaunte Schwammgesicht durch farbenfrohe und abwechslungsreiche Kulissen. Die Hüpf- und Prügel-Einlagen steuern sich super, Levelaufbau

und Gameplay erinnern an die Hüpfspiel-Perle »Banjo Kazooie«. Und auch das hier hat Witz, es gibt was zu entdecken. Nur leider fehlt's am Anspruch – wer nicht binnen einer Stunde 20 Extraleben sammelt, macht was falsch. Kleine Schalterrätsel sind oft selbsterklärend und die Gegner können gegen die mächtigen Hammerhiebe des Burgerbraters nix ausrichten. Humor und Charme der TV-Serie werden zwar gut transportiert, aber die sich wiederholenden Sprüche nerven – zumal hier nicht die Original-Synchronsprecher zum Einsatz kommen. Der auf der Verpackung angekündigte Koop-Modus gleicht einem Seemannsgarn, denn der zweite Spieler kann Spielfigur Plankton nicht selber steuern, der agiert nur als Kanonier auf SpongeBobs Schulter. Dass Patrick und Sandy, entgegen den Versprechungen auf der Verpackung, nur Gastauftritte haben und keine spielbaren Nebenfiguren sind, könnte man glatt als Etikettenschwindel bezeichnen. Was also bleibt? Ein Gameplay flach wie eine Flunder und weit weniger unterhaltsam als die TV-Serie.

**Jan Heinrich**



### Wertung

Für den Nachwuchs genau das Richtige, erfahrene Gamer werden deutlich unterfordert.

**5.3** von 10

## Quicklebendig oder untot?

- +** Die Steuerung und vor allem das Auto-Zielen wirkt durchdacht und unaufdringlich, deutlich bessere Grafik als beim Vorgängerspiel...
- ...die zwar nur 30 Bilder pro Sekunde liefert, aber stellenweise immer noch ruckelt



Erhältlich | 17. November 2009



Der Koop-Modus mit drei menschlichen Mitspielern ist wie eine Schachtel Pralinen: Man weiß in der Regel nie, welche Koop-Kameraden man als nächstes kriegt.

## kurz &amp; knapp

**Hersteller** | Electronic Arts

**Entwickler** | Valve

**Preis** | ab 60 Euro

**Genre** | Ego-Shooter

**Spieler** | 1 - 8

**Xbox Live** | ja

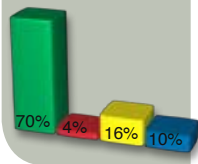
**USK** | ab 18 Jahren

## kurz gesagt

Zombieplatte mit genialem Koop-Modus, garniert mit frischen Ideen.

## das ist drin

- Zombies
- Überlebende
- Waffen
- Fluchtfahrzeug



## Und ausserdem?

■ Bis zu 4 Spieler kooperativ, bis zu 8 Spieler via System Link und im Versus-Modus

- Die Suche nach Servern und Spielen funktioniert tadellos. Alle Teilnehmer stimmen über Karte bzw. Schwierigkeitsgrad ab und können Mitspieler kicken, wenn die nerven
- Download von diversen Extras, zum Beispiel Klamotten für den Xbox-Avatar
- Avatar-Klamotten sind außerdem freispielfähig, zum Beispiel T-Shirt »Left 4 Dead 2« durch zehnmal Scavenge-Modus gewinnen; T-Shirt »Depeche Mode« durch Rettung von Gnome Chompski in der Dark-Carnival-Kampagne; T-Shirt »Zombie Hand« für 10.000 getötete Infizierte
- 50 Erfolge für 1000 Gamerpoints, die meisten für diverse Höchstleistungen, aber auch einige Gags: als Jockey mehr als 12 Sekunden huckepack bleiben, als Spitter alle Überlebenden mit Match vollschleimen – gibt je 15 Punkte

## LEFT 4 DEAD 2

## Zombies im Belastungstest.

**N**eu es Spiel oder besseres Update? Diese Frage beschäftigt Zombiekiller von München bis Flensburg, seit ein zweiter Teil des Splatterfests »Left 4 Dead« angekündigt ist. Jetzt, nur ein Jahr nach Erscheinen des Vorgängerspiels, heißt es Entwarnung. Teil Zwei des schweißtreibenden Koop-Ego-Shooters legt deutlich zu, vor allem technisch. Wenn die Riffen des Axtblatts einladend im Licht schimmern, dann verbreitet das von der ersten Minute an herrliche Aufbruchstimmung. Aber warum überhaupt Schädel spalten? Die Story bleibt unverändert: Ein Virus verwandelt hunderttausende Menschen in blutrünstige Zombies. Als einer von vier Überlebenden gilt es nun, dem Chaos zu enttrinnen und eine sichere Schutzzone zu erreichen. Kein leichtes Unterfangen, denn auf Straßen, Plätzen und in Gebäuden wimmelt es von Untoten. Als Kulisse dient die Gegend in und um New Orleans. Also Vorhang auf für Coach, Rochelle, Nick und Ellis. Gemeinsam kämpfen sich die vier durch fünf zombieverseuchte Kampagnen, an deren Ende jeweils ein Fluchtfahrzeug Rettung verspricht.

Davor warten hunderttausend Untote auf Absolution. Ein Gemetzel, ein Chaos aus Zombies und Splatter. Man kämpft stets in Vierer-Teams, entweder allein in KI-Begleitung oder eben zu viert online. Im Versus-Modus lassen sich die Super-Infizierten von Spielern übernehmen: Smoker, Hunter, Boomer, Tank,

das sind alte Bekannte, die den Überlebenden wieder die Hölle heißmachen. Aber Teil Zwei versteht sich darauf, den Splatter-Horror nochmals gehörig zu steigern. Die Witch zum Beispiel verirrt nicht an einem Ort, sondern läuft stellenweise in Scharen durch die Gegend. Der Charger – ein Infizierter mit muskelbepacktem Arm – rennt die Mitglieder der Truppe wie ein gereizter Stier um. Der Spitter wiederum spuckt Säure-Lachen, die bei Kontakt die Haut verätzen. Noch fieser: der Jockey. Gezielt springt er auf die Schultern seines Opfers und manövriert es direkt in die nächste Zombiehorde. Besonders gruselig: der Clown, der gleich ein Dutzend weiterer Zombies im Schlepptau mitführt. Aber auch die Standard-Infizierten haben aufgerüstet, torkeln nicht selten in SWAT-Rüstungen und feuerfesten Anzügen umher. Letztere sind dadurch gegen Molotow-Cocktails gefeit. Bestes Gegenmittel: die beliebten Rohrbomben oder eine zur Ablenkung geworfene Phiole mit Boomer-Kotze.

Das Waffenarsenal zeigt sich in Bestform: Schallgedämpfte Uzi, neue Sniper- und Schrotflinten, Granatwerfer, Schnellfeuergewehre und etliche Pistolen-Varianten, damit geht was. Die Schießprügel lassen sich außerdem mit Laservisier, Brand- und Explosionsgeschossen aufwerten. Wer Pistolen mit ihrer unlimitierten Munition gegen Machete, Samurai-Schwert, Gitarre oder Kettensäge eintauscht,

1



### ✖ Sammler und Jäger

#### ERKAUF DIR ZEIT!

Gänzlich neu ist der Scavenge-Modus für bis zu acht Spieler. Ziel der vier Überlebenden: Unter Zeitdruck 18 Benzin-kanister einsammeln und damit ein Auto oder einen Generator betanken. Gelingt das, ist der Sieg sicher. Zur selben Zeit müssen die Gegenspieler in der Rolle der Super-Infizierten genau dies verhindern. Jede erfolgreiche Tankfüllung der Überlebenden fügt der rückwärtstickenden Uhr 20 Sekunden hinzu. Ist sie abgelaufen, wird abgerechnet und die Teams durchgewechselt. Im Grunde nur eine schöne Erweiterung des Versus-Modus aus dem Vorgängerspiel, aufgrund der recht überschaubaren Level aber umso spannender.



3



### ✖ Aus dem Handbuch...

#### ...FÜR ÜBERLEBENDE

**1 Bleibt zusammen:** Teamwork ist das A und O im Spiel. Die Super-Infizierten lieben Überlebende, die zu weit zurückbleiben oder alleine vordringen, denen kann man im Notfall nicht schnell genug helfen.

**2 Teile und überlebe:** Nur wer mit anderen Spielern teilt, was er an Verbandszeug, Pillen oder Adrenalin spritzen findet, darf im Gegenzug auch erwarten, dass sich ein anderer für ihn einsetzt, wenn's ihm mal dreckig geht.

**3 Hilf deinen Kameraden:** Liegt ein Kumpel am Boden, denk nicht nach, sondern lauf los und rette ihn. Auch mit vier Mann sind die Abschnitte schon schwer genug zu meistern, zu dritt oder zu zweit ist es fast ein Ding der Unmöglichkeit. Und alleine kommt man keine 100 Meter weit...

2



darf das Untoten-Pack im Nahkampf beharken. Liebling der Redaktion? Die Bratpfanne samt unverwechselbarem »Dooooong«-Geräusch. Letztlich zählt aber vor allem der Zusammenhalt in der Gruppe. Nur wenn das Vierer-Team koordiniert zusammenarbeitet, besteht eine Überlebenschance gegen die flinken Meuchel-Horden. Wer zu Boden geht, muss auf die Hilfe eines Kameraden hoffen, normale Verletzungen lassen sich durch Verbandskästen und kurzzeitig belebende Pillen heilen. Des Weiteren kommt eine Adrenalin-Spritze zum Einsatz. Sie verleiht für kurze Zeit gesteigerte Kräfte, bürdet einem aber auch einen Tunnelblick auf. Noch cooler: Der brandneue Defibrillator zum Wiederbeleben verblichener Gruppenmitglieder. Sehr praktisch, denn ansonsten hieße es: Warten, bis einen die KI in der nächsten Besen-kammer abstellt oder die Mitspieler einen der sicheren Räume erreichen.

Die künstliche Intelligenz namens »KI-Director 2.0« geht zwar mit Cleverness und Fairness ans Werk, hat jedoch kaum

Überraschungen auf Lager. Der virtuelle Regisseur schickt seine Zombie-Armee noch immer basierend auf dem Gesundheitszustand der Überlebenden ins Feld. Sind alle topfit, strömen neue Angreifer ins Level; pfeift das geschundene Team aus dem letzten Loch, zieht das Hirn die Handbremse. Das zeigt sich zum Beispiel, indem Kisten und Autowracks manchmal Wege versperren, die bei anderen Anläufen begehbar sind. So was erhöht immerhin den Wiederspielwert. Auch optisch und akustisch legt »Left 4 Dead 2« zu: Die schummrige Beleuchtung macht sich fabelhaft. Und die bedrohliche Totenstille, wenn mal keine Zombies aktiv sind! Zerrt ebenso an den Nerven wie das Geheule eines Hunters. Das Blut spritzt mächtiger als im ersten Teil, zumindest in der englischen Version. Im deutschen Pendant entledigen sich Zombies bei Treffern keiner Körperteile mehr; lösen sich praktisch in Nichts auf, bevor sie den Boden berühren. Die Umsetzung ist zu lieblos geraten, alles wirkt steril und sauber, das bedrückende Gefühl einer Zombie-Apokalypse bleibt aus. Und das spiegelt sich auch in der Gesamtwertung wider, daran ändern selbst die fünf Waffen aus »Counter-Strike« nichts, die exklusiv in der deutschen Fassung enthalten sind. Schade drum, denn davon abgesehen sorgt das »Left 4 Dead 2« durchwegs für Spannung, Action und Adrenalin.

Jack the Ripper/rl

#### Zweite Meinung

**Nicholas Buracas:** Die Kürzungen der deutschen Version sind lächerlich: Zombies, die sich in Nichts auflösen, das geht gar nicht - da geht die Atmosphäre definitiv flöten. Auch wenn das Gameplay trotzdem taugt: Ich gebe 6.8

#### Left 4 Dead 2 (dt.)

##### GRAFIK

Sehenswert, aber hierzulande mit nervtötenden Schnitten

##### SOUND

Gut platzierte Grusel-Sounds, stimmige Musik

##### STEUERUNG

Tadellos und logisch, lässt sich aber nicht konfigurieren

Atmosphärischer Ego-Shooter, der allerdings dem Jugendschutz zu viel Tribut zollt.

7.0 von 10

#### Das Spiel in Zahlen

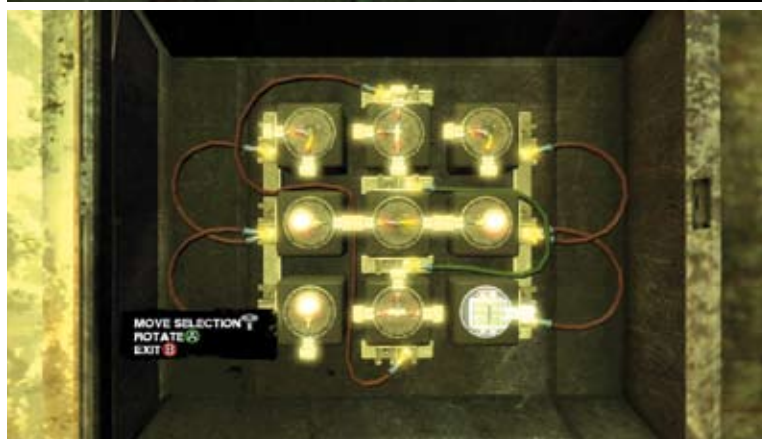
4 Überlebende, die sich durch 5 Episoden mit insgesamt 23 Abschnitten kämpfen, 6 Waffengattungen – von Uzi bis Scharfschützenflinte, 2 neue Infizierte, 4 neue Super-Infizierte, 1 Defibrillator, um getötete Kameraden zu reanimieren, 4 Extra-Waffen aus »Counter-Strike« für Käufer der deutschen Version, 30 Videobilder pro Sekunde, 0 herumfliegende Körperteile.

Erhältlich | 3. Dezember 2009



## Nervenschocker oder Nervensäge?

- +** Deutsche Version inhaltsgleich mit US-Fassung, tolle Atmosphäre, Original-Sprecher, hübsche Grafik
- Nur englische Synchro mit deutschen Untertiteln, teilweise miese Kameraführung, sehr kurze, zu einfache Rätsel



## kurz & knapp

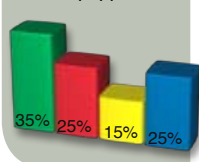
**Hersteller** | Konami  
**Entwickler** | Zombie Studios  
**Preis** | ab 50 Euro  
**Genre** | Survival-Horror  
**Spieler** | 1  
**Xbox Live** | nein  
**USK** | ab 18 Jahren

## kurz gesagt

Annehmbare Filmumsetzung mit viel verschenktem Potential.

## das ist drin

- Foltergeräte
- Puzzle
- Stolperfallen
- Clownpuppen



# SAW

Überlebenskampf im Folterkabinett.

**D**üster, morbide, krank. Das sind die Adjektive, mit denen Hollywood die Drehbücher seiner Horror-Splatter-Reihe »Saw« füttert – und damit die Zuschauer im Dezember dieses Jahres bereits zum sechsten Mal in die Kinos locken möchte. Nun sollen auch Videospieler aus der Third-Person-Perspektive in die perfide Welt des Jigsaw-Killers eingeführt und auf die virtuelle Folterbank gespannt werden. Funktioniert's? Es ist ein Weg über Schmerz, Leid und Tod, den die Opfer des Psychopathen Jigsaw überwinden müssen. Dass zum Überleben die Hemmschwelle des Ertragbaren überwunden werden muss, erfährt auch Hauptfigur Detective Tapp. Ein zwiespältiger Gesetzeshüter, der durch Korruption und Beweisfälschung einige Leben ruiniert hat und nun mit der Rettung von drei Personen für Wiedergutmachung sorgen soll. Gleich zu Beginn steht der Detective im Mittelpunkt von Jigsaws perfiden Spielchen: Er sitzt mit einem tödlichen Mechanismus an seinem Kopf in einem verschlossenen Badezimmer einer Irrenanstalt. In einem einfachen Quicktime-Event wird Tapp durch kurzes Drehen des linken Analogsticks und Drücken der A- und B-Taste die Falle los und entrinnt dem Tod. Nicht nur die Fallen, auch Figuren und herumliegende Dokumente weisen Parallelen zu der Filmreihe auf – vor allem für Fans der Hollywood-Streifen durchaus spannend.

## ICH MÖCHTE EIN SPIEL SPIELEN...

Ab hier muss sich Tapp durch eine stichfeste, angsteinflößende Atmosphäre schlagen – und durch die dunklen, engen Gassen eines heruntergekommenen, depressiv wirkenden Gebäudes. Mit

der Back-Taste lässt sich ein praktisches Journal aufrufen, das Aufgaben und Wegpunkte anzeigt. Erinnert von Grafik und Stimmung her an »Silent Hill« und spielt sich auch so. Mit dem linken Stick wird Tapp gesteuert, A lässt den Cop mit seiner Umgebung interagieren, während er bei gehaltener LT-Schulteraste mit der X- und A-Taste seine Fäuste sprechen lässt. Wenn man nämlich mal nicht gerade mit einem der zahlreichen, aber sehr leichten Such- und Schiebe-Puzzles beschäftigt ist, verkloppt man herumlaufende Junkies. Was die Kerle da zu suchen haben, bleibt leider offen. Zum Glück kommen die Prügel Szenen nicht allzu häufig vor, denn teils miserable Kameraeinstellungen, steife Kampf-Animationen und recht dumme KI foltern den Spaßfaktor.

## ...DAS SCHNELL VORBEI IST

Zugegeben, die Grafik kann sich dank »Unreal Engine 3« sehen lassen. Die Kulissen schauen ordentlich detailliert aus, wirken sich positiv auf die morbide Atmosphäre aus und fangen das Feeling der Filmreihe gekonnt ein. Auch das labyrinthartige Leveldesign, gespickt mit allerhand versteckten Fallen wie der obligatorischen Schrotflinte hinter der Tür, lädt zum Erkunden ein und sorgt durchaus für Nervenkitzel. »Saw«-Fans werden sich auch freuen, dass Jigsaw-Schauspieler Tobin Bell dem virtuellen Alter-Ego höchstpersönlich seine Stimme geliehen hat. Schade nur, dass die anfangs gut aufgebaute Atmosphäre durch steife Kämpfe, sich wiederholende Puzzles und leblos animierte Figuren schnell an Dichte verliert. Schockmomente fehlen komplett und auch die Spielzeit ist viel zu knapp. Zwar werden geübte Menschenretter nach

den drei Kapiteln vom Finale im »Saw«-typischen Überraschungseffekt noch mal so richtig mitgerissen, aber dass das bereits nach rund vier Stunden geschieht, ist frech. Was bleibt, ist eine solide Filmumsetzung, die viel Potenzial über das Sägeblatt springen lässt.

**Moritz Wanke**

## Zweite Meinung

**Jan Heinrich:** Anfangs wirkt das Spiel überraschend durchdacht und technisch ausgereift. Aber mit vier Stunden Spielzeit gebe ich mich ungern zufrieden und von der Handlung habe ich auch mehr erwartet. Einmal durchspielen für 50 Euro – nicht mit mir. Ich gebe 5,6

## Saw

### GRAFIK

Kulissen hü, Figuren pfui

7

### SOUND

Guter Original-Soundtrack, nur englische Sprecher

6

### STEUERUNG

Bis auf die Kampfsteuerung in Ordnung

7

Akzeptable Filmumsetzung mit Raum für Verbesserung.

5.1 von 10

# JUST CAUSE 2™

**COMING 26.03.10**

[WWW.JUSTCAUSE.COM](http://WWW.JUSTCAUSE.COM)



AVALANCHE STUDIOS



SQUARE ENIX.

Just Cause 2 © 2009 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. The Eidos logo, Just Cause 2 logo and Just Cause 2 are trademarks of Square Enix Ltd. The Square Enix logo is a trademark of Square Enix Co., Ltd. Avalanche Studios is a trademark of Fatalist Entertainment AB. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista „Start“ Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. „Games for Windows“ und das Logo der Windows Vista „Start“ Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet.

360 LIVE

## COMMUNITY

Was tut sich  
alles rund um  
Xbox Live?

| → SZENE                    | NACHRICHTEN                                | DOWNLOADS                       | XBOX LIVE ARCADE          | TABELLEN                                            | GAMERPOINTS                   |
|----------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------|
| Mecker-Ecke,<br>Szene-News | Neues aus der<br>Consoles Sports<br>League | Resident Evil 5,<br>Borderlands | Gyromancer,<br>Diner Dash | Die Ladder-Meister<br>der Consoles Sports<br>League | So punktet es<br>sich richtig |

CONSOLES INSTANT  
CHALLENGERDer direkte Weg zum  
würdigen Gegner

Weihnachten naht, die ersten Schneeflocken fallen, Mehrspieler-Perlen wie »Modern Warfare 2«, »FIFA 10« und »Forza 3« locken vor die Konsole. Nur warum ist es so schwer, einen passenden Gegner zu finden? Der eine ist zu stark, der andere zu schwach. Abhilfe schafft der sogenannte »Instant Challenger« der Consoles Sports League. Wer angemeldet ist, wird beispielsweise in der »FIFA 10«-Ladder von einem gelben Startknopf begrüßt. Einmal drücken, schon findet das System Kontrahenten, die in etwa genauso viele Punkte haben wie man

» Einfach Gegner-  
suche starten, den  
richtigen finden, Spaß  
haben. «

selbst. Lästiges Herausfinden für Matches entfällt so. Achtung: Diese Spezialfunktion ist aktuell täglich nur in der Zeit von 20 bis 21 Uhr aktiviert. Toll: Wer mag, kann bestimmte Parameter für den Suchlauf eingeben, beispielsweise favorisierte Karten in »Modern Warfare 2«. Ist ein Gegner gefunden, leitet das System die beiden in einen gesonderten Chat-Bereich, in dem sie relevante Details für das Match besprechen können. Insgesamt eine nützliche Funktion, die den Zocker-Alltag massiv erleichtert.

CONSOLES  
sports league

www.consoles.net

Die Mecker-Ecke  
BEZAHLTES ABENTEUER

**W**er kennt das nicht: Man kauft ein Spiel, auf das man eine gefühlte Ewigkeit gewartet hat, spielt es und ist schlichtweg begeistert. Zumindest so lange, bis eine Sache auftaucht, die einem so richtig die Laune verderbt. So geht es mir bei »Dragon Age: Origins«. Als ich das erste Mal mit meiner Party ein Lager aufgeschlagen habe, taucht dieser seltsame Kerl namens Levi auf. Unverblümt bittet mich der Händler um Hilfe – es geht um seine Burg. Als strahlender Held will ich ihm natürlich beistehen. Aber halt! Was ist das da in meinem Dialogfeld? Vor der Antwortmöglichkeit »Warte mal kurz, ich helfe dir gleich« steht in Klammern »Premium Content«. Wähle ich diese Antwort, plopt sofort der Marktplatz auf. Hallo? Was soll dieser Mist?

## HUCH?!

Ich bin zunächst geschockt. Das kommt ähnlich skurril, als würde ich ein Auto kaufen, in dem statt eines Rückspiegels ein Zettel mit der Aufschrift »Premium-Zubehör« hängt. Da ich sowieso schon kein Freund von Mini-Download-Paketen für Rollenspiele bin, stößt mir diese Situation mehr als sauer auf. Wieso gibt man einem Kunden, der 60 Euro für ein Spiel ausgegeben hat, das Gefühl, er habe ein unvollständiges Produkt gekauft? Ich komme mir da doch ziemlich veräppelt vor. Und vor allem: Wo soll das noch alles hinführen?

## WAS MAG DA KOMMEN...

Gibt es vielleicht in ein, zwei Jahren Spiele, bei denen vor dem letzten Endgegner plötzlich die Nachricht »Wer den Boss und das Ende sehen will, zahlt bitte sieben Euro« erscheint? Ich sehe es ja auch ein, dass die Entwickler eine zusätz-

liche Einnahmequelle für ihre schönen Produkte suchen. Aber wieso nicht ein, zwei Monate später eine richtige Erweiterung bringen, wie es früher der Fall war? Wenn aber ein Spiel direkt zum Start solche kostenpflichtigen Mini-Erweiterungen anbietet, die dann gerade mal eine Stunde dauern, frage ich mich wirklich, warum diese Quests nicht einfach direkt auf dem Datenträger gelandet sind. Und mir das dann so plump unter die Nase reiben, ist wirklich kein guter Stil und schadet dem sonst so genialen »Dragon Age« auch aus atmosphärischer Sicht.



## BIO

NAME/ Nicholas Buracas  
SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und besitzt seine Spiele lieber im Komplettpaket.

## interview

UNTER VIER AUGEN MIT  
Crack vom Clan back2StyleNAME | Fabrice Papies ALTER | 19 BERUF | Schüler  
WOHNORT | Stapelburg AUFGABE IM CLAN | Clan-Leader  
WEBSEITE | www.b2s-gaming.com360 Live: Zurück zu mehr Stil? Interessanter Slogan!  
Wie kam's zur Clangründung?

**Fabrice Papies:** Ich habe zusammen mit Tobias »b2S I Shatter« Richter in einem Clan gespielt. Der Clan zerbrach jedoch, also überlegten wir, wie es weitergehen soll. Ich wollte mich niemandem unterordnen und meine eigenen Regeln und Ziele durchsetzen. Es sollte kein Clan wie jeder andere werden. Wir wollten was bewegen, dem Konsolen-E-Sport in Deutschland eine eigene Geschichte verleihen. Back to Style im Sinne von: Zurück zu den Wurzeln, zurück zum Stil! Nach einer eher schleppenden Phase in 2006 kamen die Erfolge. Wir wurden 2007 Zweiter in der United Gamers League in »Rainbow Six Vegas«. Es war ein stetes Auf und Ab, nach dem Erfolg kam die Krise, fast alle verließen den Clan. 2008 schafften wir den Durchbruch, den Einzug ins Finale der »World Cyber Games«.

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

**FP:** Fairness, Menschlichkeit und Individualität sind am wichtigsten. Es geht nicht um den sozialen Status oder um Äußerlichkeiten. Ich denke, gerade dieser Punkt macht den E-Sport sehr interessant. Teamplay ist der Grundstein für einen Clan, Einzelgänger haben keine Chance. Deswegen hält man immer zusammen, ohne Gemeinschaft funktioniert nichts!

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

**FP:** Natürlich muss der erste Schritt von jedem selbst kommen. Und ganz ehrlich: Wir nehmen auch nicht jeden. Einer Bewerbung auf unserer Homepage steht grundsätzlich nichts im Weg. Jedoch müssen wir abwägen, inwiefern es noch Platz gibt, wie der Bewerber im Clan zurechtkommen wird und ob er den nötigen Skill, also die Erfahrung, mitbringt.

## 360 Live: Wie oft trainiert ihr in euren einzelnen Squads pro Woche?

**FP:** Das regeln die Squadleader, die meisten spielen tagtäglich mehrere Stunden zusammen. Aber generell gehen Arbeit, Familie, Schule und Ähnliches natürlich vor. Grundsätzlich ist jedoch viel Training erforderlich, um seine Leistung zu halten, denn der Konkurrenzdruck ist enorm.

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

**FP:** Es erleichtert das Kommunizieren zwischen den einzelnen Clans und bietet genügend Ladders und Cups an. Wirklich aktiv in der CSL ist nur unser »FIFA«- und unser »Poker«-Squad. Für die anderen Teams bietet Gamebattles.com einen wesentlich höheren Anreiz, da dort mehr Spieler aktiv sind und man sich über die deutschen Grenzen hinaus mit Teams aus ganz Europa messen kann.



## ✕ Resident Evil 5

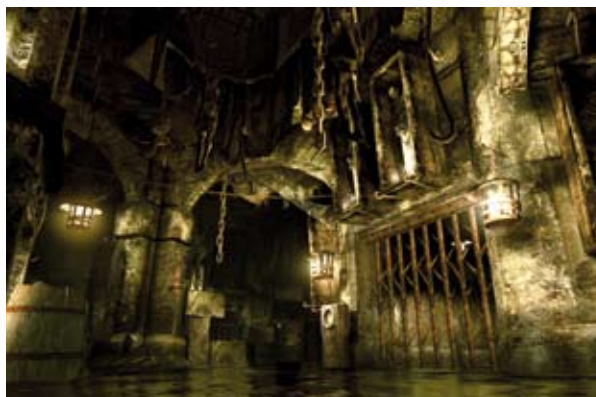
# DER SCHRECKEN GEHT WEITER

So manch eingefleischter Horrorfan ist von »Resident Evil 5« doch enttäuscht worden. Die Kulissen zu hell, der Gruselfaktor zu niedrig. Viele trauern den düsteren Szenarien des ersten Teils in dem scheinbar verlassenem Herrenhaus nach. Diese Fans dürfen aufatmen, denn ab dem 17. Februar geht es wieder in solch einem Ambiente zur Sache. Die Zusatzepisode »Lost in Nightmares« spielt einige Monate vor den Ereignissen aus Teil Fünf und handelt von Chris Redfield und seiner Kollegin Jill Valentine, die die Villa von Umbrella-Mitbegründer Ozwel E. Spencer erkunden. Dort soll ein weiteres finsternes Geheimnis verborgen sein, und die Suche danach führt sie tiefer und tiefer in die Katakomben des Anwesens. Am 3. März folgt dann die nächste Zusatzepisode, von der aber weder Titel noch Inhalt bekannt sind. Es bleibt spannend!



Zusätzlich bekommt der »Mercenaries«-Modus eine Frischzellenkur und heißt ab dann »The Mercenaries Reunion«. Am Spielprinzip ändert sich zwar nichts, aber es gibt neue spielbare Figuren und Waffen. Und was wäre ein Download-Paket ohne neue Kostüme für die Helden? Schade nur, dass beide Verkleidungspakete als separate Downloads erscheinen. Der Preis für alle Angebote stand bis zum Redaktionsschluss leider noch nicht fest.

Wer sich »Resident Evil 5« bisher noch nicht gekauft hat, sollte übrigens bis zum 12. März warten. Denn dann kommt das Spiel als »Gold Edition« in den Handel, die bereits sämtliche Downloads enthält – allerdings nicht auf der Disk, sondern nur als Download-Code. Seltsam, ist aber nach aktuellem Stand der Dinge wahr.



## ✕ TURNIER-BERICHT

### MODERN WARFARE 2

Neues »Call of Duty«, neues Glück, neue Ladders: Die Consoles Sports League startet gleich mit acht verschiedenen Kategorien durch. So können sich die Spieler im Eins-gegen-eins-Modus Scharfschützenduellen liefern oder im Third-Person-Modus Blei um die Ohren jagen. Teambasiert sind hingegen die Drei-gegen-drei-Gefechte in den Modi Suchen und Zerstören oder Capture the Flag. Jeweils vier Mann hingegen versuchen im Domination-Modus die beiden Flaggenpunkte zu besetzen und zu halten. Natürlich gibt es aber auch eine gemischte Ladder, in der Viererteams in den Modi Suchen und Zerstören, Sabotage, Zerstörung, Team Deathmatch und Capture the Flag ran dürfen. Wer hingegen keine Lust auf Regeln hat und alle Waffen, Aufsätze und Perks nutzen will, der ballert sich fortan in der 6-gegen-6-Public-Ladder durch.

### MAGIC: THE GATHERING

Im Sammelkartenspiel »Magic: The Gathering« wird wieder hoch gepokert. Der Eins-gegen-eins-Cup ist gestartet, der auf sieben Karten mit je 20 Leben ausgetragen wird. Folgende Besonderheiten sind vorgesehen: Der Verlierer darf sein Deck wechseln – wobei Deckwechsel prinzipiell nur mit Ansage erlaubt sind und nur vor Beginn und nach Ende jeder Runde modifiziert werden dürfen. Nutze die Macht!

### BORDERLANDS

Preis | 800

Hersteller | 2K Games

Dieses Spiel macht mit seinen unzähligen Waffen zwar süchtig, aber irgendwann kennt man die meisten Plätze des Planeten Pandora in- und auswendig. Seit dem 24. November ist immerhin das Zusatzpaket »The Zombie Island of Dr. Zed« erhältlich, das einen komplett neuen Schauplatz auf dem Planeten freischaltet. Auf der Insel kämpfen sich die Spieler dann durch ganze Horden an Zombies und anderer seltsam gestalteter Wesen und sammeln dabei jede Menge neuer Waffen. Ist alles ganz nett, 800 Punkte sind jedoch etwas happig, aber es sollen ja noch weitere Episoden folgen.



### NEED FOR SPEED SHIFT

Preis | gratis

Hersteller | Electronic Arts

Es geht doch! Während »Dragon Age: Origins« mit Bezahl-Quest für Ärger bei den Download-Inhalten sorgt, dürfen sich Rennfahrer seit dem 1. Dezember 2009 über Gratis-Stoff freuen – zumindest, wenn sie fleißig im Mehrspieler-Modus unterwegs sind. Das sogenannte »Team Racing Pack« bringt einen Online-Modus mit, in dem zwei Teams von jeweils bis zu sechs Spielern gegeneinander antreten. Eine nette Erweiterung, die Taktik in den Rennalltag bringt. Zusätzlich wird der Fuhrpark um fünf Autos aufgestockt, darunter der 1969er Dodge Charger R/T. Für lau definitiv einen Download wert.



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

# LIVE ARCADE TOTAL

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

## GYROMANCER

**Preis** | 1200 **Hersteller** | Square Enix **Schwierigkeit** | schwer

Ein Magier namens Rivel ist der Held dieses Puzzle-Games mit Rollenspiel-Drumherum und netter Rahmenhandlung. Er soll den verwunschenen Wald Aldemona mit Hilfe seiner übermächtigen Bestien befreien. Das Gameplay erinnert stark an die Genre-Klassiker »Bejeweled« und »Puzzle Quest«: Ein quadratisches Spielfeld mit 64 Feldern, auf denen sich Edelsteine verschiedener Farben befinden, dient als Schlachtplatz zweier Kreaturen. Das kreisrunde Auswahlwerkzeug umfasst genau vier dieser Felder und dreht auf Kommando die darin eingefassten Edelsteine im Uhrzeigersinn. Auf diese Weise soll man horizontal wie vertikal gleichfarbige Reihen bilden, um das Punktekonto sowie die Energieleiste der eigenen Bestie zu füttern. Diese Versus-Kämpfe sind durch eine Story verwoben und schon bald findet Rivel nützliche Items, die ihm auch im Kampf weiterhelfen. Hübsche Grafik, phänomenaler Sound, liebevoll gemachte Fantasy-Kulisse, kurz: ein Pflichtkauf für Puzzle-Fans.



## MADDEN NFL ARCADE

**Preis** | 1200 **Hersteller** | Electronic Arts **Schwierigkeit** | mittel

Selten eine so erfrischende Variante des American Football erlebt – als Actionssport mit taktischer Note. Keine Fouls, keine Uhr, das Spielfeld ist auf 60 Yards begrenzt. Statt zehn Feldspielern pro Mannschaft gibt's nur fünf. In Kombination mit den vereinfachten Spielzügen – darunter »Game Changers«, die das Match wenden und für Spannung sorgen – ergibt sich eine extrem flinke Jagd nach dem »Pigskin«. Mit dem Ei stürmen dann bis zu vier Spieler offline oder in Fünfer-Teams online die Touchdown-Zone des Gegners, auf Wunsch auch kooperativ. Tatsächlich ist das hier ein blendendes Beispiel dafür, wie American Football auch Nicht-Sportspielern zugänglich gemacht wird. Zumal die Technik stimmt: Die Charakter-Modelle sind extrem detailliert, ihre Animation atemberaubend, die Steuerung geht jedem sofort in Fleisch und Blut über. Und bis auf zwei Mannschaften ist das komplette NFL-Lizenzpaket mit von der Partie.



## DINER DASH

**Preis** | je 800 **Hersteller** | Hudson **Schwierigkeit** | mittel

Die Gastronomie-Branche ist bekanntlich kein Ponyhof, wie dieses neue Geschicklichkeits-Game von Hudson beweist. Die Kellnerin Flo jobbt sich im Karriere-Modus durch insgesamt vier verschiedene Restaurants. Der Arbeitsablauf ist dabei stets gleich: Gästen einen Tisch zuweisen, Bestellungen aufnehmen und dem Koch überbringen. Danach servieren, kassieren, den Tisch abräumen und das Geschirr in die Spüle donnern. Klingt kinderleicht, aber spätestens, wenn man mehr als vier Tische gleichzeitig bedienen muss und die Warteschlange vorm Restaurant immer länger wird, geht einem ordentlich die Düse. Macht irgendwie süchtig, zumindest solange man über das wenig attraktive Design hinwegblickt. Wer sich mal so richtig die digitalen Hacken ablaufen will, wird mit dem Endlos-Modus sein Glück finden. Auch in der witzigen Mehrspieler-Variante. Nur schade, dass sich das Gameplay schnell wiederholt.



## OD BEAT DROP

**Preis** | 800 **Hersteller** | Ark System Works

**Schwierigkeit** | mittel

Augenkrebs, ick hör dir trapsen! Selten hat eine derart schrille Optik den Redaktionsbildschirm zum Glühen gebracht. Nur leider nicht im positiven Sinne! Denn dieses Puzzle wirkt wie eine zusammengeklappte Mischung aus »Tetris«, »Columns« und dem genial abgedrehten »Every Extend Extra Extreme« von Q Entertainment: Tetrisförmige Klotzgebilde fallen in das anfangs leere Spielfeld, ihre Ausrichtung muss angepasst werden. Mit dem Analogstick bremst man die Dinger oder beschleunigt ihren Fall. Rechts neben dem Spielfeld befindet sich ein Beat-Zähler. Lässt man die Blöcke im Takt aufschlagen, verschwinden die Reihen in rasanten Kettenreaktionen und machen Platz für weiteres Material. Im »Beat-O-Matic«-Modus kann auch eigene Musik ins Spiel importiert werden, außerdem steht ein massiver Online- und Offline-Mehrspieler parat. Das ändert aber nichts an dem Urteil: Viele gute Ideen, die aber allesamt total stillos realisiert wurden.



# CSL-CHARTS

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

## FIFA 10

Der Ball ist immer noch am Rollen. Deshalb hier die besten Kicker der »FIFA 10«-Ladder:

|   | Spieler     |   | Punkte | Matches |
|---|-------------|---|--------|---------|
| 1 | AWAKE Kuba  | ● | 1406   | 66      |
| 2 | Löschi      | ▲ | 1389   | 34      |
| 3 | MP Dome     | ▲ | 1286   | 21      |
| 4 | AWAKE Titan | ▲ | 1277   | 45      |
| 5 | calimero    | ▲ | 1276   | 40      |



## HALO 3

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

|   | Spieler         |   | Punkte | Matches |
|---|-----------------|---|--------|---------|
| 1 | Whizkid         | ▲ | 1355   | 31      |
| 2 | SoNnY da LegenD | ▼ | 1321   | 33      |
| 3 | MP AirMaxMan    | ● | 1182   | 11      |
| 4 | XG ShiNY        | ● | 1102   | 6       |
| 5 | TUA THUNDER     | ● | 1079   | 7       |

## 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 | TeAM FeAR xX               | ▲ | 1065   | 3       |
| 4 | Glorious Psychos of Malice | ● | 1058   | 10      |
| 5 | TeamXtreme                 | ● | 1047   | 2       |

## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Jetzt ist die Action in vollem Gange. Hier die besten Teams der 5-on-5-Suchen-und-Zerstören-Ladder:

|   | Team                           |   | Punkte | Matches |
|---|--------------------------------|---|--------|---------|
| 1 | prediction Gaming e.V. Console | ● | 1116   | 5       |
| 2 | Eyes on u - Modern Warfare 2   | ● | 1111   | 15      |
| 3 | owned-Network - diVine.MW2     | ● | 1089   | 6       |
| 4 | plan-B - MW2                   | ● | 1068   | 3       |
| 5 | DangerousMinds. Reborn         | ● | 1066   | 4       |



## 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           | ● | 1402   | 35      |
| 2 | MP LuCypha X    | ● | 1225   | 27      |
| 3 | VGH B Gods rain | ● | 1201   | 40      |
| 4 | Bakuyaku        | ● | 1139   | 15      |
| 5 | aerosol_junkie  | ▲ | 1127   | 24      |



## FORZA MOTORSPORT 3

Gegen den Renn-König für Xbox 360 kann sich »Shift« vorerst wohl nicht mehr durchsetzen. Deshalb hier die besten Fahrer bei »Forza 3«:

|   | Spieler   |   | Punkte | Matches |
|---|-----------|---|--------|---------|
| 1 | Fahrer    | ● | 1090   | 4       |
| 2 | Victory   | ● | 1030   | 1       |
| 3 | fLX Kivi  | ● | 1025   | 1       |
| 4 | HeAdY 3xX | ● | 1025   | 1       |
| 5 | Mu5ch1    | ● | 977    | 1       |

# DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

## FIGHT CLUB

### DIE BEAT-EM-UP-DOKU

Die Kamera zoomt auf eine Turnhalle, Kampflärm dröhnt heraus. Fäuste krachen, Tritte werden pariert, ein »Kay Ooo« ertönt... kann ja nur »Street Fighter« sein. Bereits zum dritten Mal treffen sich 40 Beat-em-Up-Liebhaber in Leverkusen zum großen »Street Fighter 4«-Turnier. Mit dabei: Prügel-Enthusiast Ruwan Lohr, der aus zehn Stunden Filmmaterial eine 20 minütige Dokumentation über den »NRW Fight Club« geschnitten hat. Im Film kommen die unterschiedlichsten Spieler zu Wort: sh1Nd ist ein echter Veteran der Serie, spielt seit Super-Nintendo-Zeiten. »Mein erster Charakter war Rufus, der ist so richtig schön schnell, du kannst den Gegner einfach überfahren. Angreifen. Angreifen. Verteidigen ist eher Nebensache.« Mittlerweile prügelt er aber lieber mit Sagat, »der ist einfach ein Tier«. Richtig spannend: Einer der Spieler, SamsonK, ist sogar extra aus den USA angereist: »Warum ich hier bin? Einfach um andere Spieler eines anderen Kontinents kennen zu lernen. Ich habe schon auf großen Turnieren wie den Evo-Championships in Las Vegas gespielt und dann war ich im Urlaub in Italien. Zum einen sind die Taktiken hier anders, aber vor allem ist man nicht so verblissen. Es geht wirklich um den Spaß, es ist wie eine große Party: man zockt, unterhält sich, gibt sich nach einem Match gegenseitig Tipps und Tricks.«



## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Gut ein Drittel der Erfolge gibt's fürs Durchspielen der Kampagne auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Ist durchaus machbar, lediglich die letzten Level haben es in sich. Ansonsten gilt: Immer schön die 45 Geheimakten und Laptops mitnehmen, außerdem müssen auch sieben Hühner dran glauben. Die Erfolge im Spezialeinheiten-Modus sind aber echt knackig: Um die maximal 69 Sterne zu knacken, sind perfekte Levelkenntnis und Schnelligkeit unverzichtbar. Ein paar leichte Erfolge gibt's aber auch hier, etwa sieben Gegnern hintereinander mit dem Thermalvisier das Lebenslicht ausknipsen. Toll: Bei den meisten Erfolgen ist es egal, ob sie im Einzel- oder Mehrspieler geholt werden.

|                      |          |
|----------------------|----------|
| Anzahl der Erfolge:  | 50       |
| Geheime Erfolge?     | nein     |
| Mehrspieler-Erfolge? | 25       |
| Zeitfaktor:          | 5 von 10 |
| Schwierigkeit:       | 5 von 10 |

**FAZIT:** Die Kampagnenerfolge sind recht leicht zu haben, im Koop wird's fies.

## LEFT 4 DEAD 2

Erstaunlich einfach sind die meisten Erfolge: 10 Zombies mit einer Granate töten? Einfach ein bisschen »Boomer-Kotze« als Köder legen, die Untoten stürzen sich drauf, Granate rein, 10 Volltote auf der Abschussliste. Die Zombiehatz auf »Experte« durchzuspielen ist aber richtig fies: Ein Schlag eines normalen Zombies zieht 20 von 100 Lebenspunkten ab. Man muss das Level in- und auswendig kennen, genau wissen, wo die Zombies attackieren, sich perfekt Deckung geben und absprechen. Nur mit einem eingespielten Team machbar.



|                      |          |
|----------------------|----------|
| Anzahl der Erfolge:  | 50       |
| Geheime Erfolge?     | nein     |
| Mehrspieler-Erfolge? | 50       |
| Zeitfaktor:          | 8 von 10 |
| Schwierigkeit:       | 9 von 10 |

**FAZIT:** Selbst die Redaktion konnte den ersten Teil nicht im Experten-Modus durchspielen. »Left 4 Dead 2« ist ähnlich happig.

## JAMES CAMERON'S AVATAR

Wer schnell 1000 Gamerpoints verdienen will, ist hier genau richtig. Allein die Kampagne durchzuspielen bringt bereits die halbe Miete. Das fordert nicht allzu sehr. Ansonsten einfach Augen offen halten und 20 Artikel der Pandorapedia sammeln. Auch die Mehrspielererfolge sind flott eingeheimst: Fünf »King of the Hill«-Matches gewinnen oder eine »Capture the flag«-Schlacht mit 3:0 dominieren. 150-Mehrspieler-Matches? Wird schwierig, vermutlich werden die Server recht leer sein.



|                      |          |
|----------------------|----------|
| Anzahl der Erfolge:  | 39       |
| Geheime Erfolge?     | nein     |
| Mehrspieler-Erfolge? | 10       |
| Zeitfaktor:          | 6 von 10 |
| Schwierigkeit:       | 3 von 10 |

**FAZIT:** Recht leicht verdiente Gamerpoints. 150 Mehrspieler-Matches sind allerdings eine Menge.

**VIDEO-FEATURE IM WEB:  
KOOP UND MEHRSPIELER  
AUSFÜHRLICH ANALYSIERT****\* Nachgefasst**

# MODERN WARFARE 2

Amoklauf am Flughafen und mehr: zu krass für Deutschland und die Welt? 360 Live befragt Clans, Gamer und die USK.

**K**napp einen Monat ist »Call of Duty: Modern Warfare 2« nun schon auf dem Markt und sorgt weiterhin für Verkaufsrekorde. Hauptgrund dafür ist neben dem Mehrspieler-Modus sicherlich die packende Kampagne samt der weiterhin viel diskutierten Flughafen-Szene. Zur Erinnerung: Als Undercover-Agent marschiert man in diesem Spielabschnitt mit einer Gruppe Terroristen durch ein Terminal des Moskauer Flughafens und muss zusehen, wie die Verbrecher ein Blutbad unter Zivilisten anrichten. In vielen Länderversionen darf man sogar aktiv den Abzug drücken, in der deutschen Version ist diese Handlung untersagt und wird sofort mit einem Game Over quittiert. Das Level »Kein Russisch« hat mittlerweile solche Kreise gezogen, dass Activision sich – in Absprache mit den örtlichen Institutionen – dazu entschied, die Konsolenversion in Russland vorerst nicht zu veröffentlichen. Wer in Russland wohnt, kann dort lediglich die PC-Fassung über den Download-Service Steam erwerben – in einer Version, aus der die Szene ersatzlos gestrichen wurde.

Viele stellen sich in diesem Zusammenhang natürlich die Frage, was der Grund dafür war, dass die deutschen Prüforgane trotzdem grünes Licht gegeben haben. 360 Live fragte bei Diplom-Psychologe Jürgen Hilse nach, der als ständiger Vertreter der obersten Landesjugendbehörden bei der USK tätig ist und bei der Prüfung des Spiels im September direkt involviert war. Hilse in einer E-Mail: »Das derzeit insbesondere unter Computerspielern umstrittene Level namens Kein Russisch wurde auch im Prüfausschuss lange diskutiert. Aus der Perspektive des Jugendschutzes ist wichtig festzustellen, dass hier ein Mithandeln des Spielers nicht möglich ist, das heißt, dass die Zivilisten durch den Spieler nicht getötet werden können. Eine solche Handlungsmöglichkeit – also Gewalt gegen Unbeteiligte, die nicht oder nur eingeschränkt sanktioniert wird – würde ganz konkret einen Indizierungsgrund erfüllen und könnte als verrohend wirkende Gewaltdarstellung eingeschätzt werden.«

Ferner erläutert Hilse die Gründe dafür, dass schlussendlich eine 18er-Kennzeichnung vergeben wurde: »Es wurde festgestellt, dass die Indizierungskriterien keine Anwendung finden, da die Ausübung von Gewalt nicht das durchgängige und das gesamte Spiel beherrschende Spielprinzip darstellt. Vielmehr müssen komplexere Anforderungen erfüllt werden, wie zum Beispiel Aufklärungs- und Rettungsmissionen mit hohen taktischen Anforderungen, die also andere Aufgaben als das reflexartige Vernichten der Gegner erfordern. Darüber hinaus gibt es keine Darstellung von Gewalt, die dem reinen Selbstzweck oder der puren Ästhetik dient. Also keine blutenden Wunden in Nahaufnahmen, keine Einwirkung auf bereits getötete Gegner, keine Splattereffekte, keine Zeitlupe beim

Ausüben von Gewalt, keine zynischen Kommentare über die Aktionen und dergleichen. Ferner ist zu erwähnen, dass sich die Spielhandlung fernab von jeglicher Lebenswirklichkeit ereignet und somit immer als Fiktion erkennbar bleibt.« Abschließend ergänzt Hilse: »Andererseits ist das Spiel so atmosphärisch dicht und immersiv, dass eine Freigabe für Jugendliche nicht in Betracht kam.«

Und die Leser von 360 Live, wie schätzen sie die Flughafen-Szene ein? Im mittlerweile über 100 Seiten umfassenden »Modern Warfare 2«-Thread auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) wird das Thema seit mehreren Wochen heiß diskutiert. Living Sacrifice etwa meint: »Ich finde diese Mission schon heftig und hätte da gut drauf verzichten können! Hoffentlich zeugt das nicht von kommender Ideenlosigkeit seitens Infinity Ward und sie folgen nicht dem Leitbild anderer Entwickler, nach dem Motto: je härter, desto besser.« Combat Dwarf schließt sich an: »Sehr gewagt. Obwohl man nicht selber schießt, fühlt man sich doch schuldig.« Auch Friesenkeks hat Bedenken: »Hab die britische Version angezockt und muss gestehen, dass der Level uncut knapp an der Geschmacklosigkeit vorbeischlittert...« King denkt ähnlich, bringt jedoch ein Argument, das auch nachdenklich stimmt: »Es ist geschmacklos, wenn man Zivilisten meuchelt. Seltsamerweise stört dieser Fakt bei GTA IV und Konsorten kaum jemanden und viele machen es.«

Und du selbst? Wie stehst du dazu? Solltest du noch nicht aktiv geworden sein, dann können wir dich in Anbetracht des heiklen Themas nur ermuntern, deine Meinung im Forum zu äußern. Dass das Spiel, wie jüngst in Australien diskutiert und vom dortigen Justizminister Michael Atkinson vehement gefordert, hierzulande nachträglich vom Markt genommen wird, ist nach der aktuellen Rechtslage übrigens nicht zu erwarten.

**Sönke Siemens**

Paradox: Während das Töten von Zivilisten umgehend mit einem Game Over geahndet wird, hat das Erschießen von Sicherheitsbeamten keine Auswirkungen.

## DAS DENKT DIE REDAKTION ÜBER DIE FLUGHAFEN-SZENE:

**Richard:** Vielleicht öffnet diese Szene so manchem endlich die Augen, der Gewalt in Videospielen bisher mit dem Argument der Meinungsfreiheit verteidigt hat.

**Sönke:** Mutig von Infinity Ward, sich einer solchen Thematik zu widmen. Aber einer muss diesen Schritt wagen. Mehr dazu im Feature in *games*™ 01/10.

**Nicholas:** In dieser Form zu plump und damit unnötig. Hätte man ohne weiteres anders inszenieren können, ohne der Story zu schaden.

**Reinhard:** Hab auf das Spiel sowieso nicht gewartet. Und auf solche Szenen kann ich getrost verzichten! Ende der Diskussion.

**Jan:** Von mir aus hätten sich die Macher diese Szene auch sparen können – perfekter Zündstoff für »Hart aber Fair« und Co.

**Benjamin:** Warum darf ich die Szene nicht als fliehender Zivilist erleben? Wäre der sinnvollere Blickpunkt auf das Geschehen gewesen.

**Michael:** [Dieser Beitrag wurde aufgrund zu vieler Beschimpfungen und rechtlich fragwürdiger Äußerungen zensiert]

**Sabine:** Wenn ich noch einmal »Modern Warfare 2« hören, lesen oder sehen muss, dann werde ich noch selbst zur Terroristin...



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



**JETZT IN  
games™  
SEX, SUIZID,  
SADOMASO:  
TABUS IN SPIELEN**

# SPIEL DES JAHRES

Vier Jahre Xbox 360 und noch immer geht's, den vielen Top-Krachern sei Dank, mit Volldampf voraus. Welche Games das Zeug zum Spiel des Jahres 2009 haben, bestimmst du – in unserer großen Leserwahl!

## ✖ ZEHN SIEGER!

Die Uhr tickt, der Dezember neigt sich dem Ende entgegen. Mit Schampus und delikaten Häppchen lassen wir die letzten zwölf Monate ausklingen und das Spielejahr 2009 Revue passieren. Neben vielen Langweilern, Ladenhütern und Lizenzgurken haben auch zahlreiche Hochkaräter das Licht der Spielewelt erblickt. Welche davon wir als Spiele des Jahres küren, überlassen wir jedoch ganz unseren Lesern. Du sollst entscheiden, welche Action-Granate dein Blut in Wallung brachte und vielleicht noch immer bringt, welches Rollenspiel dir schlaflose Nächte bereitet und welches Rennspiel 2009 Maßstäbe gesetzt hat. Kurz gesagt: Du wählst das Spiel des Jahres, bestimmst in neun weiteren Kategorien deine Favoriten und vergibst den Leser-Sonderpreis. Im Vergleich zur Wahl 2008 haben wir Kleinigkeiten den aktuellen Gegebenheiten angepasst, beispielsweise das Rennspiel-Genre wieder in die Liste mit aufgenommen, das der Strategie-Spiele dagegen in Ermangelung ausreichender Kandidaten entfernt.

Zwecks besserer Übersicht wurde von uns wieder eine Vorauswahl getroffen. Kriterien für die Nominierungen sind die Höhe der Wertungen aus allen Tests in den Ausgaben 01/09 bis 01/10. Dein persönliches Lieblingsspiel taucht auf diesen Seiten nicht auf? Nicht verzagen, dafür gibt's den Leser-Sonderpreis, mehr dazu im Kasten rechts. Ausgefiltert sind allerdings grundsätzlich alle Titel, die keine Kennzeichnung der USK erhalten haben.

So, und jetzt zählt deine Stimme. Um die Teilnahme so handlich und problemlos wie möglich zu gestalten, haben wir auf unserer Webseite [www.360-live.de](http://www.360-live.de) ein Wahl-Formular installiert. Surf auf unsere Webseite, mach ein paar Häkchen und küre damit den Sieger. Als Lohn der Mühe verlosen wir unter allen Teilnehmern zahlreiche attraktive Preise, darunter top-aktuelle Vollversionen wie etwa »Tony Hawk: Ride« samt Skateboard-Controller, trendige T-Shirts, seltene Goodies, praktisches Zubehör und vieles mehr. Eine komplette Liste samt Abbildungen findest du auf der Webseite. Mitmach-Schluss ist der 4. Januar 2010. Siegertitel werden in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.



Mitwählen und abräumen  
auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)!

## SPIEL DES JAHRES 2009 Wir nominieren, du wählst!



**A Assassin's Creed 2**  
Hersteller | Ubisoft  
**360-Live-Wertung** | 9.3

**B Resident Evil 5**  
Hersteller | Capcom  
**360-Live-Wertung** | 9.1

**C Call of Duty: Modern Warfare 2**  
Hersteller | Activision  
**360-Live-Wertung** | 9.1

**D Batman: Arkham Asylum**  
Hersteller | Eidos  
**360-Live-Wertung** | 9.0

**E DJ Hero**  
Hersteller | Activision  
**360-Live-Wertung** | 9.0

**F FIFA 10**  
Hersteller | Electronic Arts  
**360-Live-Wertung** | 8.9

**G Street Fighter IV**  
Hersteller | Capcom  
**360-Live-Wertung** | 8.8

**H Riddick: Assault on Dark Athena**  
Hersteller | Atari  
**360-Live-Wertung** | 8.8

**I Red Faction Guerrilla**  
Hersteller | THQ  
**360-Live-Wertung** | 8.8

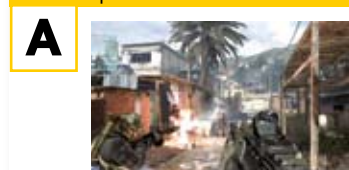
**J Dragon Age: Origins**  
Hersteller | Electronic Arts  
**360-Live-Wertung** | 8.8

## ✖ LESER-SONDERPREIS

Niemand soll uns nachsagen, wir hätten die Wahl zum Spiel des Jahres durch unsere Nominierungen eingegrenzt. Deshalb gibt es auch in diesem Jahr wieder den Leser-Sonderpreis. Wenn du also »Halo Wars«, »DJ Hero«, »Tekken 6«, »Ghostbusters«, »Shadow Complex« und andere Hochkaräter wählen möchtest – prima: Auf der Voting-Webseite findest du eine Liste aller 2009 getesteten Top-Spiele, aus der kannst du deine drei ganz persönlichen Favoriten wählen. Voilà!

## BESTER EGO-SHOOTER Anlegen, abdrücken, abräumen – die drei Kandidaten

**CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
Hersteller | Activision



Eine Mission, über die noch in Jahren gesprochen wird, dazu ein Mehrspieler-Modus, der auch nach Monaten nicht langweilt. Der perfekte Mix? **360-Wertung** | 9.1

**RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA**  
Hersteller | Atari



Ein Mann, zwei Spiele und Action hoch drei – das Machwerk der Starbreeze Studios beamt dich in ein hochspannendes Zukunftsszenario voller Höhepunkte. **360-Wertung** | 8.8

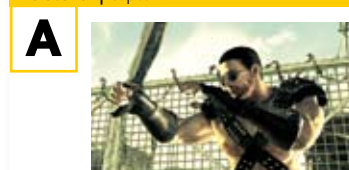
**HALO 3: ODST**  
Hersteller | Microsoft



Solide Kampagne, schweißtreibende KI-Gegner und ein superber Koop-Modus namens »Firefight« – die Säulen, auf denen das Spiel des Jahres thront? **360-Wertung** | 8.5

## BESTES ACTIONSPIEL Durchatmen und nachladen: hier die besten Wachmacher

**RESIDENT EVIL 5**  
Hersteller | Capcom



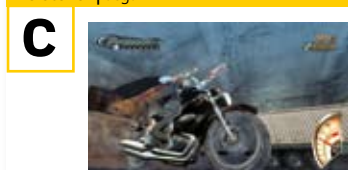
Kooperativ Untote, Kettensägenfreaks und Killerkrokodile in der brütenden Hitze Afrikas umnieten, das hat so viel Laune gemacht. Oder etwa nicht? **360-Wertung** | 9.1

**RED FACTION GUERRILLA**  
Hersteller | THQ



Dank phänomenaler Abriss-Engine verbreitet dieser Geheimtipp auf dem Mars nicht nur im Story-Modus 1A-Spaß, sondern auch via Xbox Live. **360-Wertung** | 8.8

**BAYONETTA**  
Hersteller | Sega



Lack, Leder und lasziv-explosive Action mit Staun-Garantie – wenn Hexe Bayonetta die High-Heels schwingt, kriegen Genre-Fans Herzerasen. **360-Wertung** | 8.7

## BESTES ROLLENSPIEL Welten für Träumer und Erfahrungspunktesammler

**DRAGON AGE: ORIGINS**  
Hersteller | Electronic Arts

**A**



Trotz sichtlicher Schwächen in der Grafik ein über Wochen fesselndes Highlight für jeden Genre-Liebhaber. Dich inbegriffen?  
**360-Wertung | 8.8**

**RISEN**  
Hersteller | Deep Silver

**B**



Drückt man ob der durchschnittlichen Optik ein Auge zu, bleibt ein Action-geladenes, schmutziges Rollenspiel der Extraklasse. Thronanwärter? **360-Wertung | 8.3**

**TALES OF VESPERIA**  
Hersteller | Namco Bandai

**C**



Japano-Rollenspiel-Fans verschlingen diesen Titel wie ein ausgehungertes Wanderer einen Schweinebraten. Geht's dir ähnlich?  
**360-Wertung | 8.3**

## BESTES COMMUNITY-GAME Die schärfsten Mehrspieler-Orgien

**CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
Hersteller | Activision

**A**

Dank bewährtem Erfahrungspunkte-System, butterweicher Grafik und neuem Koop-Modus online wieder die Nummer eins. Zu Recht?  
**360-Wertung | 9.1**



## BESTES ABENTEUERSPIEL Rätseln, schnüffeln, erleben

**ASSASSIN'S CREED 2**  
Hersteller | Ubisoft

**A**



Konsequent bügelt Ubisoft nahezu alle Macken des Vorgängerspiels aus und sahnst verdient die höchste Wertung 2009 ab. Das Spiel des Jahres? **360-Wertung | 9.3**

**BATMAN: ARKHAM ASYLUM**  
Hersteller | Eidos

**B**



Die Redaktion ist sich einig: Wer diese Disk noch nicht ins Laufwerk geworfen hat, verpasst die beste Comic-Adaption seit Jahren.  
**360-Wertung | 9.0**

**GTA: THE BALLAD OF GAY TONY**  
Hersteller | Rockstar Games

**C**



Dem schwulen Tony aus der Patsche helfen, das lohnt sich. Denn es warten hollywood-reife Action, brillante Dialoge und intelligente Gags. **360-Wertung | 8.7**

**FIFA 10**  
Hersteller | Electronic Arts

**B**

Im Vergleich zur 2009er Auflage nochmals verbessert und daher nicht umsonst Shooting-Star der Mehrspieler-Szene. Oder doch nicht?  
**360-Wertung | 8.9**



**FORZA MOTORSPORT 3**  
Hersteller | Microsoft

**C**

Fahrzeughandel, Designwettbewerbe, pfeilschnelle Duelle und eine gigantische Community engagierter Fans – der Online-Champion?  
**360-Wertung | 8.7**



## BESTES SPORTSPIEL Mal wieder richtig schwitzen

**FIFA 10**  
Hersteller | Electronic Arts

**A**



Verbessertes Dribbling, klügere Torhüter und überarbeitetes Positionsspiel – so müsste jede Neuauflage aussehen, nicht wahr?  
**360-Wertung | 8.9**

**FIGHT NIGHT ROUND 4**  
Hersteller | Electronic Arts

**B**



Haut rein wie Tyson auf LSD! Doch reichen 60 Bilder pro Sekunde, eine akkuratere Physik und viele Detailverbesserungen für den Genre-Sieg? **360-Wertung | 8.7**

**NBA 2K10**  
Hersteller | 2K Sports

**C**



Aggressiv, schnell, spritzig, gutaussehend und fordernder als all seine Basketball-Konkurrenten. Dein Sport-Hit des Jahres? **360-Wertung | 8.7**

## BESTES RENNSPIEL Mit Vollgas über die Zielgerade

**FORZA MOTORSPORT 3**  
Hersteller | Microsoft

**A**



Riesiger Fuhrpark, Strecken im Überfluss und Technik, die begeistert – online wie offline. Zu Recht das beste Rennspiel 2009?  
**360-Wertung | 8.7**

**COLIN MCRAE DIRT 2**  
Hersteller | Codemasters

**B**



Der König ist tot, lang lebe der König! Codemasters Funsport-Orgie zündet dank großem Umfang, Top-Steuerung und cooler Aufmachung. **360-Wertung | 8.6**

**NEED FOR SPEED SHIFT**  
Hersteller | Electronic Arts

**C**



Gekonnt in Richtung Rennsimulation umgekippt und endlich wieder ohne ruckende Bilder. Hat das auch dich beeindruckt? **360-Wertung | 8.3**

## BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL Downloads, die in keiner Sammlung fehlen dürfen

**MARVEL VS CAPCOM 2**  
Hersteller | Capcom

**A**



Pflichtkauf für Prügelspiel-Fans und alle, die es werden wollen. Das coolste Download-Spiel des Jahres?  
**360-Wertung | 9.0**

**DEFENSE GRID: THE AWAKENING**  
Hersteller | Hidden Path Entertainment

**B**



Verteidigungstürme aufstellen, um Energiekerne zu schützen – klingt fad, injiziert seine Suchtstoffe aber bereits nach Minuten in jedes Gamer-Hirn. **360-Wertung | 9.0**

**THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SE**  
Hersteller | Lucasarts

**C**



Das kultigste Piraten-Abenteuer aller Zeiten gibt's seit 2009 endlich auch für Xbox Live Arcade, in einer Umsetzung, die kaum Wünsche offen lässt. **360-Wertung | 8.5**

## DIE BESTEN SAMMLERSTÜCKE Wer liefert die besten Extras?

**ASSASSIN'S CREED 2**  
Hersteller | Ubisoft

**A**

Ezio-Figur, Bonusmissionen, Verschwörungsbuch, Soundtrack, Making-of-Videos – und alles vereint in einer Sammlerbox. Der Deal des Jahres?



**CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
Hersteller | Activision

**B**

Funktionsfähige Nachtsicht-Brille, Artbook, Metallbox und Download-Code für »Call of Duty« – genug für die coolste Sammleredition 2009?



**TEKKEN 6**  
Hersteller | Namco Bandai

**C**

Spiel, Buch mit 100 Seiten an hochwertigen Entwickler-Zeichnungen und ein robuster Arcade-Stick in einem Paket. Für 140 Euro topp oder Flop?



# 360 LIVE LESERPOST



Auch diesen Monat haben wir uns wieder durch die Berge an Zuschriften und unzählige Blog-Einträge gewühlt, um einen Querschnitt unserer Lesermeinungen einzufangen. Herausgekommen sind Beiträge zum Thema »Call of Duty« und »Call of Duty«, außerdem noch was zu »Call of Duty« sowie eine ernste Beschwerde über fantasielose Leserbriefe... äh, Spielehersteller.



## KONTAKT



### E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an [leserpost@360-live.de](mailto: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](http://www.360-live.de)



### BRIEF

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

## MODERN WARFARE 2 PRO

So, jetzt bin ich auch endlich mal dazu gekommen, »Call of Duty: Modern Warfare 2« anzuspielen. Bin jetzt ca. mit zwei Dritteln des Spieles durch. Die Präsentation ist der Hammer, der Sound richtig krachig und die Animationen können sich auch sehen lassen. Die Level sind abwechslungsreich und teilweise richtig klasse animiert – hier wird mehr geboten als im Vorgänger. Aber: Die Präsentation mag noch so bombastisch sein, im Kern ist das nur ein simpler Shooter. Innovationen gibt's hier keine nennenswerten. Und die Story... na ja, welche Story? Sensenmann, aus dem Forum

## MODERN WARFARE 2 CONTRA

Ich habe mich so auf »Call of Duty: Modern Warfare 2« gefreut, aber ich bin komplett enttäuscht worden. Die Kampagne ist von der Atmosphäre her ganz okay, aber ich finde, dass sie an manchen Stellen recht einfallslos ist. Ich hatte stellenweise das Gefühl, ich spiele den Vorgängertitel. Wenn man gegen Ende [Anm. d. Red.: Achtung Spoiler!] die Basis infiltriert, dachte ich gleich an eine bekannte Mission aus dem Vorgängerspiel. Und das Ende... na ja! Manche Stellen sind fast eins zu eins aus Teil Vier übernommen. Und der Multiplayer-Modus gefällt mir überhaupt nicht. Miese Waffen, miese Maps. Er ist mir auch zu einsteigerfreundlich. Jeder Anfänger kann dank

der ganzen Extras und Herausforderungen gefühlte 10.000 Punkte in einer Runde erreichen. Bei »Call of Duty 4« erkennt man stärker die Unterschiede zwischen erfahrenen Spielern und Anfängern, das ist meiner Meinung nach bei »Modern Warfare 2« nicht der Fall. Ich bin wirklich enttäuscht. Für mich ein absoluter Fehlkauf. antiska, aus dem Forum

Sönke: Das sind nur zwei der unterschiedlichen Meinungen aus dem Forum, tatsächlich hat das neue »Call of Duty« eine heftige Resonanz bei den Spielern ausgelöst, die von reiner Vergötterung bis hin zu Schmährufen reicht. Das zeigt mal wieder überdeutlich, wie unterschiedlich die Geschmäcker unserer Leser sind. Und das ist gut so, sonst müssten wir unser Heft wohl bald in »Call of Xbox 360« umbenennen.

## HOMEPAGE BITTE MELDEN!

Hi liebe Redaktion! Ich erspare mir jegliche Schleimerei wie toll ihr seid. Aber ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen: Ich habe ein Problem mit dem Downloadcode für »Call of Duty: Modern Warfare 2«, der liegt ja der Prestige Edition bei. Aber die angegebene Homepage [www.modernwarfare2game.de](http://www.modernwarfare2game.de) existiert nicht, nur die mit der Endung [modernwarfare2game.eu](http://modernwarfare2game.eu). Wenn ich da den Code eingebe, kommt die Fehlermeldung: »Code nicht bekannt oder wurde schon

verwendet«. In den Foren habe ich gelesen, dass viele andere auch dieses Problem haben, nur Lösungen stehen dort nicht! Wisst ihr mehr? Ist die Homepage noch nicht aktiviert? Bernhard, per Mail

Benjamin: Gute Nachrichten: Die Homepage für die Download-Inhalte ist mittlerweile online und unter [www.modernwarfare2game.de](http://www.modernwarfare2game.de) erreichbar. Dort kannst du dann erst deinen Geburts-tag, danach deinen Code eingeben.



## HEU-HÜPFER

Hallo Team. Ich als alter Assassin bin natürlich total begeistert von der »Assassin's Creed«-Reihe. Und als ich mich letztes 50 Stockwerke von einem Berliner Hochhaus in einen Heuwagen hab fallen lassen, kam mir der Gedanke, ob ihr vielleicht wisst, ob eine »Assassin's Creed«-Fernsehserie

## TOPTHEMA

# MIESE ÖKO-BILANZ

Zu Richards Editorial in der letzten Ausgabe: Na ja, ich hab auch ein paar »Guitar Hero«-Instrumente und ein Schlagzeug. Und was soll ich sagen: Das ist noch alles ganz und wird rege genutzt. Ich hab auch noch ein Lenkrad und »Lips«-Mikros. Na ja, eigentlich hat es eher meine Frau. Aber ich finde auch, dass es die Hersteller langsam übertreiben. Bestes Beispiel »Tony Hawk: Ride«, das mit einem normalen Controller gar nicht mehr spielbar ist. Wenn ich vor meinem Fernseher rumhüpfen will, hätte ich die Wii und nicht die Xbox 360 im Wohnzimmer stehen. Aber prinzipiell ist es der Umwelt doch egal, ob ich ein billiges Logitech-Lenkrad oder ein überteuertes Porsche-Lenkrad hab. Es sollte einfach jeder für sich entscheiden, was er davon braucht und was nicht. Ich für meinen Teil hab den Kauf meiner Zusatzcontroller nicht bereut, ganz im Gegenteil: seitdem das Zeug hier rumsteht, haben auch Leute mal Lust 'ne Runde zu daddeln, die sonst

gar nicht vor die Konsole zu bekommen waren.

CfZ Tesh, aus dem Forum

Richard: Tatsache bleibt halt, dass die Herstellung von Hardware teuer ist und Unmengen an Rohstoffen verschlingt. Laut einer Studie von [www.waterfootprint.org](http://www.waterfootprint.org) sind mehr als 18.000 Liter Wasser nötig, um eine einzige Konsole oder einen PC herzustellen. 32 Liter Wasser gehen allein für die Produktion eines einzigen Microchips drauf. Die Herstellung einer Konsole ist in Sachen Ökologie eigentlich ein Desaster – vor allem, wenn man bedenkt, dass der Großteil der Arbeiten in Ländern geleistet wird, die es mit Naturschutz und Recycling nicht allzu genau nehmen. Keiner sagt was gegen eine Plastik-Gitarre, die mit »The Beatles«, »Guitar Hero 5« und vielen anderen Titeln funktioniert. Aber braucht's wirklich ein Nachtsichtgerät für »Modern Warfare 2«; und noch mehr Plastikmüll für jedes einzelne Videospiel? Da würde ich gerne zum Nachdenken anregen. Wie denkst du darüber? Geh ins Forum unter [www.360-live.de](http://www.360-live.de) und diskutier mit.

## ✕ LASS ES RAUS!

# UNAUSGEWOGEN

Ich bin schon etwas enttäuscht. Also nicht von eurem Heft, sondern von der Xbox-360-Konsole. Oder besser: von den Herstellern der Spiele dafür. Dieses Jahr, so kommt's mir vor, haben sich die Ego-Shooter die Klinke in die Hand gegeben. Dazu noch jede Menge Actionspiele, hier und da mal ein Fußballspiel, als Draufgabe noch ein Autorennen... das war's! Und dann alles nur Fortsetzungen: Ich habe mir mal die November-Ausgabe angesehen. Von den neun Titeln, die größer auf dem Cover genannt werden, waren sieben Fortsetzungen: »Tekken 6«, »Bioshock 2«, »Assassin's Creed 2«, »Forza 3«, »Lego Indiana Jones 2« und »PES 2010«. Ich weiß ja, dass die Konsolen für Actionspiele wie geschaffen sind, aber mir fehlt einfach die Abwechslung. Kommt denn niemand auf die Idee, mal was Ausgefallenes zu programmieren? Adrian Ehlich, per Mail

oder ein Film in Planung ist? Ihr müsst doch zugeben, dass das ein fantastisches Thema wäre, oder? Sag ich doch! PS: Tot allen Templern. Dirk Gewinner, per Mail

**Richard:** Da haben wir gute Nachrichten für dich: Es gibt einen rund 36-minütigen Kurzfilm namens »Assassin's Creed: Lineage«. Er zeigt, wie Ezios Vater zum Meuchelmörder wird. Ist eine Mixtur aus Realverfilmung und modernster CGI-Technik und wurde von Hybride Technologies entwickelt, dem Effektstudio hinter »300« und »Sin City«. Zu sehen auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de), beim Test von »Assassin's Creed 2«. Außerdem soll im Juli 2010 die Verfilmung von »Prince of Persia: The Sands of Time« in die Kinos kommen, der erste Film zur thematisch verwandten, ebenfalls von Ubisoft entwickelten Spielereihe. In den Hauptrollen: Jake Gyllenhaal als Prinz Dastan und Ben Kingsley als Thronräuber Nizam.

## ✕ 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](http://www.360-live.de/blog) surfen und mitdiskutieren.

Zum Thema Cheats in Videospielen: Also, meines Erachtens sollten Cheats schon erlaubt und möglich sein. Ich weiß selber, dass ich früher einige Spiele nur mit Cheats schaffen konnte. Bei den betreffenden Spielen waren es mir dann einfach zu viele oder zu schwere Monster und Gegner. Aber wenn mich die Geschichte gefesselt hat, wollte ich natürlich auch den Schluss erleben dürfen. Die Rätsel mussten ja trotzdem noch geknackt werden. Allerdings sollte es dann dafür keine Trophäen geben, das fände ich auch ungerecht den anderen Mitspielern gegenüber. Und online schon gar nicht! Mark zum Blog »Computerbetrug«

Ich bin für Cheats, denn leider fehlt dem ein oder anderen auch die Geduld oder Zeit eine Mission immer und immer

Erste Bilder sehen toll aus. Übrigens, nebenbei: Die Tempelritter sind längst alle tot. Der Orden der Tempelritter wurde von Papst Clemens V am 22. März 1312 offiziell aufgelöst. So betrachtet leistet sich »Assassin's Creed 2« in der Hinsicht ein paar erzählerische Freiheiten...

## FEHLERTEUFEL

Bei den Leserbriefen ist euch ein Fehler unterlaufen: Ihr habt den Leserbrief, wo es ums Töten von Babys geht, Fetterkater zugeordnet. Geschrieben wurde er allerdings von CfZ Marky Darcy. SaschaAsh, aus dem Forum

**Reinhard Fischer:** Sorry für den falschen Namen bei den Leserbriefen, möge Marky Darcy an dieser Stelle meine Entschuldigung entgegennehmen. Auch an anderer Stelle hat der Fehler teufel zugeschlagen, etwa bei den Screenshots zum Kompakttest von »Magna Carta II«.

wieder zu spielen, nur weil man das Ende sehen will. Ein gutes Beispiel wäre »Final Fantasy«, ein Spiel, das man einfach nur wegen der guten Story durchspielen will, anstatt sich stundenlang mit Level-Ups zu beschäftigen. Das wirft natürlich auch die Frage in den Raum, wie hoch dann die Gesamt-Spieldauer eines Spiels ist. Zeit ist Geld und deshalb ist der ein oder andere gern bereit, sich alle Fahrzeuge gegen Kleingeld freischalten zu lassen, wie es eben auch in »Burnout Paradise« möglich ist.

Rases zum gleichen Blog

**Reinhard:** Ob man sie sich nun wünscht oder nicht: Cheats sind eine aussterbende Rasse, nur die wenigsten Hersteller bauen noch welche ein und wenn doch, dann als freispielfähige Option. Ansonsten muss man sich einfach durchbeißen oder, wie es mir erst letzte Woche bei einem Ego-Shooter passiert ist, im letzten Abschnitt aufgeben und akzeptieren, dass man's nicht gepackt hat. Kommt vor und ist frustrierend. Aber auch das echte Leben steckt voller Tiefschläge – und gegen die gibt es leider ebenfalls keine Cheats.

**Reinhard:** Da müssen wir dich leider korrigieren. Laut unserer Testdatenbank, die ab sofort auch auf unserer Webseite verfügbar ist, sind im Erscheinungszeitraum von Ausgabe 01/09 bis 12/09 beispielsweise zehn Ego-Shooter, elf Musikspiele, acht Rennspiele, 19 Sportspiele, neun Rollenspiele und mehrere Dutzend Actionspiele im Heft getestet worden – Xbox-Live-Arcade-Titel mal außen vor. Klar, die Mehrheit der Spiele kommt aus dem Action-Sektor, aber wie die Statistik beweist, sind auch weitere Genres ausreichend vertreten. Auf der anderen Seite müssen wir dir natürlich Recht geben, denn tatsächlich bekommt man den Eindruck, dass die großen Hersteller Experimente meiden. Das liegt nicht zuletzt daran, dass Spieleproduktionen einfach Unsummen an Geld verschlingen – die man bei einem Fehlschlag abschreiben muss. Daher verlässt man sich auf Altbekanntes, auf Titel, die sich bereits am Markt etabliert haben. Ist zwar wenig innovativ, bringt aber die Kasse zum Klingeln. Daher unser Tipp für alle, die wirklich gezielt nach Außergewöhnlichem suchen: Einfach mal Xbox Live Arcade anwerfen und ein paar der dort verfügbaren Indie-Games antesten.

Die Bilder dort sind eigentlich aus »The Clone Wars: Republic Heroes«. Sorry dafür – wie heißt's noch? Wo keine Fehler gemacht werden, da wird auch nicht gearbeitet. Test mit korrekten Bildern ist im Testbereich auf der Webseite [www.360-live.de](http://www.360-live.de) zu finden.

## ✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Liebes 360-Live-Team. Erst mal großes Lob zu eurem Heft und der Webseite. Auch nach der Geburt meiner Tochter finde ich immer mal wieder den Weg zur Konsole. Und weiß dank euch genau, was sich zu spielen lohnt. Außer das Heft fällt der Spielwut meiner kleinen Tochter zum Opfer... Alles in allem find ich euer Heft super, selbst an das neue Layout hab ich mich, nach anfänglicher Skepsis, gewöhnt. Trotzdem gibt es einen Kritikpunkt. Ich vermisse die bissigen Antworten auf die Leserbriefe. Seit geraumer Zeit scheinen diese sachlich abgearbeitet zu werden. Freute ich mich früher schon besonders auf diesen Teil, ist er heute leider nur noch Beigabe zum ansonsten sehr guten Rest. Meine Frage: Was ist geschehen? Gab es Drohungen an die Redaktion oder hat euch der Elan verlassen? Ansonsten macht weiter so. Sollte sich eine schöne Prämie anbieten, werde ich sogar über ein Abo nachdenken, also macht weiter so. MfG Marco Marco Grundmann, per Mail

**Michael:** Tja, die Sache mit dem fehlenden Biss ist leicht zu erklären: von einer humorvollen Bemerkung hin zur Beleidigung ist es oft nur ein kleiner Schritt. Und wir haben uns bestimmt nicht auf die Fahren geschrieben, unsere geschätzten Leser zu beleidigen. Die haben in der Regel nämlich ernste Fragen, die auch eine ernsthafte Antwort verdienen. Natürlich könnten wir auf deine Frage auch einfach nur antworten, dass das Leben schon bissig genug ist, da braucht es eigentlich keine bissigen Erwiderungen. Aber so was würden wir doch nie tun...

## ✕ SCHNIPSEL

Hab mal gehört, dass es bei den Xbox Originals je 500 Gamerpunkte pro Spiel geben soll. Bis jetzt habe ich davon nichts gesehen. Wisst ihr da was drüber? PS: Das ist ein geniales Motiv auf der Rückseite eures Hefts!

**Schwammigott, per Xbox Live** Leider kann man mit den Xbox Originals keine Erfolge freischalten und somit auch seinen Gamerscore nicht erhöhen. Denn diese Spiele sind ja Umsetzungen alter Xbox-Klassiker und dort wird das Erfolgs-Feature nicht unterstützt.

Wie krank kann es sein, dass so viele aus meiner Freundesliste jetzt schon »Modern Warfare 2« spielen? Ist das legal, wo das Spiel doch eigentlich erst am 10. November erscheinen sollte? eXSo ChAoZz, per Xbox Live am 1. November  
Einige Händler haben das Spiel in der Tat schon mehrere Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart angeboten und damit prompt für mächtig Ärger gesorgt. Alle Details zu dieser Thematik im Aktuell-Teil dieser Ausgabe.

Nach der Schweinegrippe-Welle freue ich mich jetzt auf das Fieber. Das »Modern Warfare 2«-Fieber. Und davon lass ich mich garantiert anstecken. Danke an Infinity Ward für den besten Shooter ever! Di Oh Em, per Xbox Live  
Die Meinungen über das neue »Call of Duty« gehen ja meilenweit auseinander, wie das prall gefüllte Forum eindrücklich beweist. Geh auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de) und sag uns deine Meinung über Terroristen, Patrioten und blutende Zivilisten.

Hallihallo, ich wollte mal anfragen, ob und wie man ältere Ausgaben der 360 Live nachbestellen kann. Wäre auch schön, wenn ihr zum 4. Jubiläum eure PDF-Download-Seite auffüllt. Kim Franke, per Mail  
Gute Nachrichten: Alte Hefte kannst du jederzeit bei den netten Mädels der Abo-Abteilung nachbestellen, Telefon-Nummer steht im Heft. Und die Lücken in den PDF-Downloads wollen wir bis zum Jahreswechsel schließen.



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

## ✕ SPRUCH DES MONATS

» Der letzte Wagen ist immer ein Kombi! « CfZ Marky Darcy

360<sub>LIVE</sub>  
JANUAR 2010

## KAUFBERATER

DIE BESTEN  
SCHNÄPPCHEN! ➔

76 TOP-50-SPIELE

Die besten Games  
im Überblick

79 SPAR-TIPPS

Fable 2, Halo 3,  
GTA IV und mehr

80 ZUBEHÖR-TEST

Wireless-Adapter,  
CODMW2-Headset

WWW.360-LIVE.DE

250 Spiele-Wertungen,  
Fachbegriffe-LexikonTOP-50-GAMES  
DIE BESTEN SPIELE IN DER ÜBERSICHT

Hier findest du sie, die 50 Titel für Xbox 360, die jeder gerne unterm Weihnachtsbaum sehen würde; für die sich das Ausgeben von Omas Weihnachtsgeld auch wirklich lohnt. Die Top-Spiele des letzten Jahres in einer kompakten Übersicht, samt Bewertung, Angaben zur Altersfreigabe, dem aktuellen Preis und weiteren nützlichen Detailinformationen. Außerdem dabei: ein kleines Abbild der Verpackung. So weißt du, wonach du im Regal des Händlers Ausschau halten solltest. Kleine Stern-Symbole unterhalb der Wertung verraten darüber hinaus, welche Auszeichnungen sich ein Spiel eingehandelt hat. In der nächsten Ausgabe findest du an dieser Stelle die 50 besten Geheimtipps!

AB SOFORT  
MONATLICH!  
NUR IN 360 LIVE

Noch immer nicht genug von Stollen und Punsch? In unserem Schwesternmagazin games™ erwartet dich ein 6-Seiten-Spezial zum Thema »Retro Weihnachten«!

|   |                                                                                                               |            |                  |                  |                        |         |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------------|------------------|------------------------|---------|
| A | <b>Assassin's Creed 2</b>                                                                                     |            |                  |                  |                        |         |
|   |                            | Genre      | Action-Abenteuer | USK ab 16 Jahren | gesichtet ab 52 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Ubisoft          | gekürzt nein     | MP-Modi nein           | 9.3     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1        | Test in 360 Live 12/09 | ★ ★     |
|   | Großartiges Abenteuer-Erlebnis für Erwachsene. Vorbildliche Ausstattung, enorm motivierend.                   |            |                  |                  |                        |         |
| B | <b>Batman: Arkham Asylum</b>                                                                                  |            |                  |                  |                        |         |
|   |                            | Genre      | Action-Abenteuer | USK ab 16 Jahren | gesichtet ab 55 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Koch Media       | gekürzt nein     | MP-Modi nein           | 9.0     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1        | Test in 360 Live 08/09 | ★ ★     |
|   | Wäre auch ohne Lizenz ein außergewöhnliches Action-Abenteuer. Aber mit diesen tollen Figuren? Ganz großartig! |            |                  |                  |                        |         |
|   | <b>Battlestations Pacific</b>                                                                                 |            |                  |                  |                        |         |
|   |                            | Genre      | Taktik-Action    | USK ab 12 Jahren | gesichtet ab 24 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Eidos            | gekürzt nein     | MP-Modi VS             | 8.0     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1 – 8    | Test in 360 Live 05/09 | ★ ★ ★   |
|   | Klasse Actionfeuerwerk mit einem Schuss Taktik.                                                               |            |                  |                  |                        |         |
|   | <b>Bayonetta</b>                                                                                              |            |                  |                  |                        |         |
|   |                            | Genre      | Action           | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab 65 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Sega             | gekürzt nein     | MP-Modi nein           | 8.7     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | deutsche Texte   | Spieler 1        | Test in 360 Live 12/09 | ★ ★     |
|   | Trotz kleiner Macken: Klarer Muss-Kauf für jeden Actionfan.                                                   |            |                  |                  |                        |         |
|   | <b>Borderlands</b>                                                                                            |            |                  |                  |                        |         |
|   |                            | Genre      | Ego-Shooter      | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab 57 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | 2K Games         | gekürzt nein     | MP-Modi Koop, VS       | 8.3     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1 – 4    | Test in 360 Live 11/09 | ★ ★ ★   |
|   | Packende Action-Mixtur. Bringt Sammelfieber bis der Arzt kommt.                                               |            |                  |                  |                        |         |

|   |                                                                                                               |            |                  |                  |                        |         |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------------|------------------|------------------------|---------|
|   | <b>Brütal Legend</b>                                                                                          |            |                  |                  |                        |         |
|   |                           | Genre      | Action-Abenteuer | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab 58 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Electronic Arts  | gekürzt nein     | MP-Modi VS             | 8.0     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | deutsche Texte   | Spieler 1 – 8    | Test in 360 Live 11/09 | ★ ★     |
|   | Wer Metal nur halbwegs mag, muss zugreifen.                                                                   |            |                  |                  |                        |         |
| C | <b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b>                                                                         |            |                  |                  |                        |         |
|   |                           | Genre      | Ego-Shooter      | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab 60 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Activision       | gekürzt ja       | MP-Modi VS, Koop       | 9.1     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1 – 16   | Test in 360 Live 12/09 | ★ ★ ★   |
|   | Wie ein Kino-Film zum Mitspielen. Im Mehrspieler-Modus eindeutig die Nummer eins auf Xbox 360.                |            |                  |                  |                        |         |
|   | <b>Call of Juarez: Bound in Blood</b>                                                                         |            |                  |                  |                        |         |
|   |                           | Genre      | Ego-Shooter      | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab 40 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Ubisoft          | gekürzt nein     | MP-Modi VS             | 8.0     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1 – 12   | Test in 360 Live 07/09 | ★       |
|   | Packende und stimmungsvolle Western-Action. Aber: Kantige Charaktere treffen auf Milchbubis und KI-Schnitzer. |            |                  |                  |                        |         |
|   | <b>Colin McRae: Dirt 2</b>                                                                                    |            |                  |                  |                        |         |
|   |                           | Genre      | Rennspiel        | USK ab 6 Jahren  | gesichtet ab 45 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Codemasters      | gekürzt nein     | MP-Modi VS             | 8.6     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1 – 8    | Test in 360 Live 09/09 | ★ ★     |
|   | Hipp, herrlich anzusehen und wie immer perfekt im Handling. Colin McRae hätte seinen Segen gegeben.           |            |                  |                  |                        |         |
| D | <b>DJ Hero</b>                                                                                                |            |                  |                  |                        |         |
|   |                           | Genre      | Musikspiel       | USK ab 0 Jahren  | gesichtet ab 86 €      | Wertung |
|   |                                                                                                               | Hersteller | Activision       | gekürzt nein     | MP-Modi Koop, VS       | 9.0     |
|   |                                                                                                               | Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1 – 2    | Test in 360 Live 11/09 | ★       |
|   | Geht ab wie Schmidts Katze auf LSD. Pflichtkauf für alle Fans moderner Musik.                                 |            |                  |                  |                        |         |

**Dragon Age: Origins**

|            |                 |                  |      |                  |       |         |
|------------|-----------------|------------------|------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Rollenspiel     | USK ab 18 Jahren |      | gesichtet ab     | 50 €  | Wertung |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt          | nein | MP-Modi          | nein  | 8.8     |
| Sprache    | kompl. Deutsch  | Spieler          | 1    | Test in 360 Live | 12/09 | ★       |

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

**Fairytale Fights**

|            |                |                  |              |                  |          |     |
|------------|----------------|------------------|--------------|------------------|----------|-----|
| Genre      | Hack 'n' Slay  | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab | 55 €             | Wertung  |     |
| Hersteller | Playlogic      | gekürzt          | nein         | MP-Modi          | Koop, VS | 7.9 |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler          | 1 – 4        | Test in 360 Live | 11/09    | ★ ☆ |

Wer ein bisschen schwarzen Humor mitbringt, wird prächtig unterhalten. Hirn aus, Action an.

**F.E.A.R. 2: Project Origin**

|            |                |                  |              |                  |         |       |
|------------|----------------|------------------|--------------|------------------|---------|-------|
| Genre      | Ego-Shooter    | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab | 20 €             | Wertung |       |
| Hersteller | WB Games       | gekürzt          | ja           | MP-Modi          |         | VS    |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler          | 1 – 16       | Test in 360 Live |         | 02/09 |

Vorzeige-Ego-Shocker: dramatisch, anspruchsvoll und hochspannend. Verlangt nach Köpfchen und Nerven.

**FIFA 10**

|            |                 |         |             |                  |          |         |
|------------|-----------------|---------|-------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Sport           | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 48 €     | Wertung |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt | nein        | MP-Modi          | Koop, VS | 8.9     |
| Sprache    | kompl. Deutsch  | Spieler | 1 – 20      | Test in 360 Live | 10/09    | ★ ★     |

Was für ein Spiel: schnell, dynamisch, taktisch, mit jeder Menge Detailverbesserungen. Kaufen!

**Fight Night Round 4**

|            |                 |                  |              |                  |                       |       |
|------------|-----------------|------------------|--------------|------------------|-----------------------|-------|
| Genre      | Sport           | USK ab 12 Jahren | gesichtet ab | 47 €             | Wertung<br>8.7<br>★ ★ |       |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt          | nein         | MP-Modi          |                       | VS    |
| Sprache    | deutsche Texte  | Spieler          | 1 – 2        | Test in 360 Live |                       | 07/09 |

Der Champion ist zurück. Und er hat seine Hausaufgaben gemacht!

**Forza Motorsport 3**

|            |                |         |             |                  |       |                         |
|------------|----------------|---------|-------------|------------------|-------|-------------------------|
| Genre      | Rennspiel      | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 50 €  | Wertung<br>8.7<br>★ ★ ☆ |
| Hersteller | Microsoft      | gekürzt | nein        | MP-Modi          | VS    |                         |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 8       | Test in 360 Live | 11/09 |                         |

Die Mutter aller Rennsimulationen: überraschungsfrei, aber in Sachen Ausstattung und Technik top.

**Ghostbusters: Das Videospiel**

|            |                  |                  |              |                  |         |       |
|------------|------------------|------------------|--------------|------------------|---------|-------|
| Genre      | Action-Abenteuer | USK ab 12 Jahren | gesichtet ab | 55 €             | Wertung |       |
| Hersteller | Namco-Bandai     | gekürzt          | nein         | MP-Modi          |         | Koop  |
| Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler          | 1 – 4        | Test in 360 Live |         | 11/09 |

Ein fantastisches Geisterjäger-Erlebnis, eines der besten Lizenzspiele der letzten Jahre.

**Guitar Hero 5**

|            |                |         |             |                  |          |         |
|------------|----------------|---------|-------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Musikspiel     | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 59 €     | Wertung |
| Hersteller | Activision     | gekürzt | nein        | MP-Modi          | Koop, VS | 8.8     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 8       | Test in 360 Live | 10/09    | ★☆☆     |

Activision hat sein Versprechen gehalten: Das ist wirklich das beste »Guitar Hero« aller Zeiten.

**Guitar Hero: Metallica**

|            |                |                 |              |                        |         |
|------------|----------------|-----------------|--------------|------------------------|---------|
| Genre      | Musikspiel     | USK ab 0 Jahren | gesichtet ab | 60 €                   | Wertung |
| Hersteller | Activision     | gekürzt         | nein         | MP-Modi Koop, VS       | 8.1     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler         | 1 – 8        | Test in 360 Live 05/09 | ★ ★     |

Optisch ein Kracher und auch sonst der absolute Metal-Overkill!

**Halo 3: ODST**

|            |                |                  |              |                  |          |         |
|------------|----------------|------------------|--------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Ego-Shooter    | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab | 43 €             | Wertung  |         |
| Hersteller | Microsoft      | gekürzt          | nein         | MP-Modi          | Koop, VS | 8.5     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler          | 1 – 16       | Test in 360 Live | 10/09    | ★ ★ ☆ ☆ |

Fordernd, fesselnd, fantastisch ausgestattet: geballter Spielspaß für jeden »Halo«-Fan! Nur optisch etwas altbacken.

**IL-2 Sturmovik: Birds of Prey**

|            |                |                  |        |                  |       |                     |
|------------|----------------|------------------|--------|------------------|-------|---------------------|
| Genre      | Flugsimulation | USK ab 12 Jahren |        | gesichtet ab     | 56 €  | Wertung<br>8.1<br>★ |
| Hersteller | 1C Company     | gekürzt          | nein   | MP-Modi          | VS    |                     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler          | 1 – 16 | Test in 360 Live | 10/09 |                     |

Je nach Einstellung ein Arcadespiel oder eine Simulation. Macht so oder so unheimlich Laune.

**Left 4 Dead**

|            |                 |                  |              |                  |          |
|------------|-----------------|------------------|--------------|------------------|----------|
| Genre      | Ego-Shooter     | USK ab 18 Jahren | gesichtet ab | 30 €             | Wertung  |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt          | ja           | MP-Modi          | Koop, VS |
| Sprache    | kompl. Deutsch  | Spieler          | 1 – 8        | Test in 360 Live | 01/09    |

Wer hier im Koop keinen Spaß hat, sollte seine Xbox-Live-Mitgliedschaft kündigen!

**Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer**

|            |                  |         |             |                  |       |         |
|------------|------------------|---------|-------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action-Abenteuer | USK     | ab 6 Jahren | gesichtet ab     | 59 €  | Wertung |
| Hersteller | Activision       | gekürzt | nein        | MP-Modi          | Koop  | 8.0     |
| Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler | 1 – 2       | Test in 360 Live | 12/09 | ★☆☆     |

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

**Lips (inkl. Mikrofone)**

|            |                |         |             |                  |          |         |
|------------|----------------|---------|-------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Musikspiel     | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 57 €     | Wertung |
| Hersteller | Microsoft      | gekürzt | nein        | MP-Modi          | Koop, VS |         |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 6       | Test in 360 Live | 01/09    |         |

Microsoft kopiert Sony, das aber ziemlich gut.

**Lips: Number One Hits**

|            |                |         |             |                  |          |         |
|------------|----------------|---------|-------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Musikspiel     | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 34 €     | Wertung |
| Hersteller | Microsoft      | gekürzt | nein        | MP-Modi          | VS, Koop | 8.1     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 4       | Test in 360 Live | 12/09    | ★ ☆     |

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

**Marvel Ultimate Alliance 2**

|            |                |                  |                  |       |         |
|------------|----------------|------------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action         | USK ab 12 Jahren | gesichtet ab     | 62 €  | Wertung |
| Hersteller | Activision     | gekürzt    nein  | MP-Modi          | Koop  |         |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler    1 – 4 | Test in 360 Live | 10/09 |         |

Super Helden-Action mit massig Material für Fans.

**Mini Ninjas**

|            |                  |                 |                  |       |         |
|------------|------------------|-----------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action-Abenteuer | USK ab 6 Jahren | gesichtet ab     | 45 €  | Wertung |
| Hersteller | Eidos            | gekürzt nein    | MP-Modi          | Koop  | 7.9     |
| Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler 1 – 2   | Test in 360 Live | 10/09 | ★ ☆ ☆   |

Eine ungewöhnliche Action-Überraschung, die leichte und trotzdem fesselnde Ninja-Kost bietet.

**NBA 2K10**

|            |                |                 |                  |       |         |
|------------|----------------|-----------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Sport          | USK ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 57 €  | Wertung |
| Hersteller | 2K Games       | gekürzt nein    | MP-Modi          | VS    | 8.7     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler 1 – 10  | Test in 360 Live | 11/09 | ★ ★     |

Aggressiv, schnell, spritzig und insgesamt spürbar fordernder als »NBA Live 10«.

**NBA Live 10**

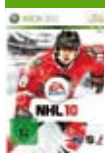
|            |                 |                 |              |                  |          |     |
|------------|-----------------|-----------------|--------------|------------------|----------|-----|
| Genre      | Sport           | USK ab 0 Jahren | gesichtet ab | 60 €             | Wertung  |     |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt         | nein         | MP-Modi          | Koop, VS | 8.3 |
| Sprache    | deutsche Texte  | Spieler         | 1 – 10       | Test in 360 Live | 11/09    | ★ ★ |

Großartiger Basketball mit exzellenter Präsentation, der Pros aber unterfordert.

**Need for Speed Shift**

|            |                 |                 |                  |       |         |
|------------|-----------------|-----------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Rennspiel       | USK ab 6 Jahren | gesichtet ab     | 45 €  | Wertung |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt nein    | MP-Modi          | VS    |         |
| Sprache    | kompl. Deutsch  | Spieler 1 – 12  | Test in 360 Live | 10/09 |         |

Schnelle Rennsimulation mit genialem Belohnungssystem. Eingefleischte »Need for Speed«-Arcade-Fans spielen aber besser erst Probe.

**NHL 10**

|            |                 |         |             |                  |       |         |
|------------|-----------------|---------|-------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Sport           | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 60 €  | Wertung |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt | nein        | MP-Modi          | VS    | 8.0     |
| Sprache    | deutsche Texte  | Spieler | 1 – 12      | Test in 360 Live | 10/09 | ★       |

Die Neuerungen machen Sinn, wirkt aber alles etwas unmotiviert – vor allem die Präsentation.

**Operation Flashpoint: Dragon Rising**

|            |                |         |              |                  |          |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Ego-Shooter    | USK     | ab 16 Jahren | gesichtet ab     | 50 €     | Wertung |
| Hersteller | Codemasters    | gekürzt | nein         | MP-Modi          | Koop, VS | 8.5     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 8        | Test in 360 Live | 10/09    | ★ ☆     |

Taktik-Fest mit KI-Schwächen. Toller Tipp für Koop-Freunde!

**Overlord 2**

|            |                  |         |              |                  |       |         |
|------------|------------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action-Strategie | USK     | ab 16 Jahren | gesichtet ab     | 24 €  | Wertung |
| Hersteller | Codemasters      | gekürzt | nein         | MP-Modi          | VS    | 8.1     |
| Sprache    | kompl. Deutsch   | Spieler | 1 – 2        | Test in 360 Live | 07/09 | ★ ☆     |

Die volle Dosis pure Bosheit! Pazifisten und Baumknutscher suchen das Weite.

**PES 2010**

|            |                |         |             |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|-------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Sport          | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 40 €  | Wertung |
| Hersteller | Konami         | gekürzt | nein        | MP-Modi          | VS    | 8.5     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 8       | Test in 360 Live | 11/09 | ★ ☆     |

Ein Fest für Taktik-Füchse: Wer sein Fußball-Wissen in Tore umwandeln will, ist hier genau richtig.

**Red Faction Guerrilla**

|            |                |         |              |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action         | USK     | ab 18 Jahren | gesichtet ab     | 20 €  | Wertung |
| Hersteller | THQ            | gekürzt | nein         | MP-Modi          | VS    | 8.8     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 16       | Test in 360 Live | 06/09 | ★ ★     |

Atmosphärisch starkes, mit Action und Abwechslung aufgeladenes, durch und durch prima designtes Sci-Fi-Erlebnis.

**Resident Evil 5**

|            |                |         |              |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action         | USK     | ab 18 Jahren | gesichtet ab     | 37 €  | Wertung |
| Hersteller | Capcom         | gekürzt | nein         | MP-Modi          | Koop  | 9.1     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler | 1 – 2        | Test in 360 Live | 03/09 | ★ ★ ★   |

Unglaublich spannend erzählt, mit viel Atmosphäre und voller Herausforderung.

**Riddick: Assault on Dark Athena**

|            |                |         |              |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Ego-Shooter    | USK     | ab 18 Jahren | gesichtet ab     | 56 €  | Wertung |
| Hersteller | Atari          | gekürzt | nein         | MP-Modi          | VS    | 8.8     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler | 1 – 12       | Test in 360 Live | 04/09 | ★ ★     |

An Spannung, Spieldauer und Dramatik reicher Ego-Shooter, der Geschick, Können und Hirn verlangt. Nicht vergessen!

**Risen**

|            |                    |         |              |                  |       |         |
|------------|--------------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action-Rollenspiel | USK     | ab 12 Jahren | gesichtet ab     | 62 €  | Wertung |
| Hersteller | Deep Silver        | gekürzt | ja           | MP-Modi          | nein  | 8.3     |
| Sprache    | kompl. Deutsch     | Spieler | 1            | Test in 360 Live | 10/09 | ★       |

Zweifelloos das bislang beste deutsche Action-Rollenspiel auf Xbox 360, wenn man bei der Grafik ein Auge zudrückt.

**Sacred 2: Fallen Angel**

|            |                    |         |              |                  |       |         |
|------------|--------------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action-Rollenspiel | USK     | ab 16 Jahren | gesichtet ab     | 63 €  | Wertung |
| Hersteller | Deep Silver        | gekürzt | nein         | MP-Modi          | VS    | 7.9     |
| Sprache    | kompl. Deutsch     | Spieler | 1 – 4        | Test in 360 Live | 06/09 | ★       |

Die stete Jagd nach Zaubersprüchen fasziniert, genauso die wunderschön vitale Stadt Ancaria. Wäre da nicht der Leerlauf...

**Sega Mega Drive Ultimate Collection**

|            |                 |         |              |                  |          |         |
|------------|-----------------|---------|--------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Spiellesammlung | USK     | ab 12 Jahren | gesichtet ab     | 20 €     | Wertung |
| Hersteller | Sega            | gekürzt | nein         | MP-Modi          | Koop, VS | 8.3     |
| Sprache    | deutsche Texte  | Spieler | 1 – 2        | Test in 360 Live | 03/09    | ★ ☆     |

Für Sega-Fans in der Tat die ultimative Spiellesammlung.

**Street Fighter IV**

|            |                |         |              |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Beat 'em Up    | USK     | ab 12 Jahren | gesichtet ab     | 35 €  | Wertung |
| Hersteller | Capcom         | gekürzt | nein         | MP-Modi          | VS    | 8.8     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler | 1 – 2        | Test in 360 Live | 02/09 |         |

Wer das spielt, bekommt glänzende Augen – egal, ob man nun Beat 'em Ups mag oder nicht.

**Tales of Vesperia**

|            |                |         |              |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Rollenspiel    | USK     | ab 12 Jahren | gesichtet ab     | 53 €  | Wertung |
| Hersteller | Namco-Bandai   | gekürzt | nein         | MP-Modi          | nein  | 8.3     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler | 1            | Test in 360 Live | 07/09 | ★ ☆     |

Für Japano-Rollenspielfans dank sympathischer Figuren und interessanter Geschichte ein Muss.

**Tekken 6**

|            |                |         |              |                  |          |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Beat 'em Up    | USK     | ab 16 Jahren | gesichtet ab     | 47 €     | Wertung |
| Hersteller | Namco-Bandai   | gekürzt | nein         | MP-Modi          | Koop, VS | 8.3     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler | 1 – 2        | Test in 360 Live | 11/09    | ★       |

Tolles Beat 'em Up mit viel Tradition. Nicht innovativ, aber kompromisslos und top durchtrainiert.

**The Beatles: Rock Band**

|            |                 |         |             |                  |       |         |
|------------|-----------------|---------|-------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Musikspiel      | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 50 €  | Wertung |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt | nein        | MP-Modi          | Koop  | 8.7     |
| Sprache    | kompl. Deutsch  | Spieler | 1 – 6       | Test in 360 Live | 10/09 | ★ ☆     |

Fab Four, Flower-Power und das Lebensgefühl einer ganzen Generation – eingefangen auf einer Disk.

**The King of Fighters XII**

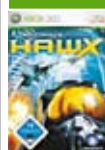
|            |                        |         |              |                  |       |         |
|------------|------------------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Beat 'em Up            | USK     | ab 12 Jahren | gesichtet ab     | 40 €  | Wertung |
| Hersteller | Ignition Entertainment | gekürzt | nein         | MP-Modi          | VS    | 8.0     |
| Sprache    | Englisch               | Spieler | 1 – 8        | Test in 360 Live | 09/09 | ★ ☆     |

Mehr Hardcore geht nicht: genial spielbare 2D-Prügelei im Look alter Schule. Punktabzug für die schwache Ausstattung.

**Tiger Woods PGA Tour 10**

|            |                 |         |             |                  |       |         |
|------------|-----------------|---------|-------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Sport           | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 69 €  | Wertung |
| Hersteller | Electronic Arts | gekürzt | nein        | MP-Modi          | VS    | 8.3     |
| Sprache    | Englisch        | Spieler | 1 – 4       | Test in 360 Live | 07/09 | ★ ☆     |

Tiger bleibt wieder deutlich unter dem Par und überzeugt mit Technik und Umfang.

**Tom Clancy's H.A.W.X.**

|            |                |         |              |                  |          |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|----------|---------|
| Genre      | Flugsimulation | USK     | ab 12 Jahren | gesichtet ab     | 28 €     | Wertung |
| Hersteller | Ubisoft        | gekürzt | nein         | MP-Modi          | Koop, VS | 8.0     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 8        | Test in 360 Live | 04/09    | ★ ☆     |

Griffige Luftkampf-Action mit gelungener Präsentation.

**Tony Hawk: Ride**

|            |                |         |             |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|-------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Sport          | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 113 € | Wertung |
| Hersteller | Activision     | gekürzt | nein        | MP-Modi          | VS    | 8.5     |
| Sprache    | deutsche Texte | Spieler | 1 – 8       | Test in 360 Live | 12/09 | ★       |

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

**Virtua Tennis 2009**

|            |                |         |             |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|-------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Sport          | USK     | ab 0 Jahren | gesichtet ab     | 30 €  | Wertung |
| Hersteller | Sega           | gekürzt | nein        | MP-Modi          | VS    | 8.3     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1 – 2       | Test in 360 Live | 06/09 | ★ ☆     |

Schnell, präzise, dynamisch – geniales Arcade-Tennis. Auch wenn die Neuerungen enttäuschen, eines der besten Sportspiele momentan.

**Wet**

|            |                |         |              |                  |       |         |
|------------|----------------|---------|--------------|------------------|-------|---------|
| Genre      | Action         | USK     | ab 18 Jahren | gesichtet ab     | 50 €  | Wertung |
| Hersteller | Bethesda       | gekürzt | nein         | MP-Modi          | nein  | 8.5     |
| Sprache    | kompl. Deutsch | Spieler | 1            | Test in 360 Live | 09/09 | ★ ☆     |

Rasante Action mit sexy Heldin. Punktet mit gekonnten Kamerafahrten auf temporeiches, sehr spritziges Gameplay.

# AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MICHAEL FÖRTSCH



## FABLE 2

**Genre** | Rollenspiel **Hersteller** | Microsoft  
**USK** | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1  
**Aktueller Preis** | 40 Euro

Auch wenn Peter Molyneux wieder mal nicht Wort gehalten hat, ist das Rollenspiel »Fable 2« doch einer der besten Titel für die Xbox 360. Vom Grünschnabel wächst man zum gestandenen Helden heran, wählt immer wieder zwischen Gut und Böse und gestaltet so einen echt individuellen Charakter. Wer eine Xbox 360 hat, braucht dieses Game!



RICHARD LÖWENSTEIN



## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

**Genre** | Action **Hersteller** | Activision  
**USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1  
**Aktueller Preis** | 35 Euro

Große Schande, dass dieser schöne Third-Person-Shooter zum Vollpreis ziemlich gefloppt ist. Ist eine düstere Actionsause, technisch top und voller spektakulärer Höhepunkte. Gibt's jetzt als »Ultimate Sith Edition« mit extra Zunder auf Tatooine, im Jedi-Tempel und auf dem Eisplaneten Hoth. Mehr Sci-Fi geht nicht!



SÖNKE SIEMENS



## HALO 3

**Genre** | Shooter **Hersteller** | Microsoft  
**USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16  
**Aktueller Preis** | 30 Euro

Der Klassiker unter den 360-Games – als preiswertes »Classic« ein Muss! Denn selbst wenn »Halo 3« mittlerweile fast zwei Jahre auf dem Buckel hat, ist's immer noch einer der meistgespielten Ego-Shooter. Der Grund? Fesselnde Einzelspieler-Kampagne um den ewigen Kampf zwischen Menschen und Aliens. Und der Mehrspieler-Modus: schnell, spaßig, top!



SABINE VOGEL



## ETERNAL SONATA

**Genre** | Rollenspiel **Hersteller** | Namco Bandai  
**USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1  
**Aktueller Preis** | 13 Euro

Musikalisch, mitreißend, melancholisch: All das ist »Eternal Sonata«. Anime-Freunde können hier sogar die japanische Tonspur genießen. Wer anno 2007 nicht zugegriffen hat, sollte das jetzt tun: Bei unserem Handelspartner Nippondreams gibt's das Rollenspiel-Goldstück schon für knapp 13 Euro! Überzeug dich selbst auf [www.nippondreams.com](http://www.nippondreams.com)!



JAN HEINRICH



## SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

**Genre** | Spielesammlung **Hersteller** | Sega  
**USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 2  
**Aktueller Preis** | 20 Euro

Diese irre Sammlung der besten 16-Bit-Hits für das Mega Drive ist mittlerweile zum echten Schnäppchenpreis zu haben. Über 40 Spiele, darunter die »Sonic«-Reihe, »Streets of Rage«, »Shinobi III« und viele mehr bringen schier endlose Abwechslung auf die Mattscheibe – Retro-Gefühle inklusive.



BENJAMIN KRATSCH



## GTA IV

**Genre** | Action **Hersteller** | Rockstar Games  
**USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 6  
**Aktueller Preis** | 20 Euro

Das muss man niemandem mehr erzählen, was für ein Ausnahmespiel »GTA IV« ist. Gangster-Action in Perfektion. Liberty City atmet aus jeder Pore. Das Ganze gibt's seit dem 16. Oktober als »Classic« für 29 Euro. Mein Tipp ist aber eher die Vollversion, die gibt's nämlich inzwischen schon ab 20 Euro.

## SPECIAL EDITION

### ASSASSIN'S CREED 2: BLACK BOX LIMITED EDITION

Für angehende Meuchelmörder

**Genre** | Action-Abenteuer **Hersteller** | Ubisoft  
**USK** | ab 16 Jahren **Preis** | ab 300 Euro  
**Erhältlich** | 19. November 2009

Wer so viel Geld in die Special-Edition eines Spiels steckt, muss schon ein echter Sammler sein – oder verrückt. Andererseits bekommt man mit der »Black Box Limited Edition« von »Assassin's Creed 2« auch so viel geboten wie bei kaum einem anderen Titel. Neben dem Spiel liegen der gigantischen Packung drei Ingame-Bonusmissionen bei sowie ein hochwertiges »Verschwörungsbuch« im Leder-einband, auf dessen Pergamentseiten sich ein Entwicklertagebuch befindet. Dazu gibt's den orchestralen Soundtrack von Jesper Kyd, eine Disk mit Behind-the-Scenes-Videos und Interviews sowie natürlich den Höhepunkt der Box: eine Ezio-Figur aus Kunststein mit schwarzem Umhang. Das Ganze wird geliefert in einem quaderförmigen, schwarzen Sammlerkarton, den zudem eine holographische Echtheitssignatur zierte.

### QUALITÄT HAT IHREN PREIS

So viel Inhalt muss man sich erst mal auf der Zunge zergehen lassen. Doch die eigentlich interessante Frage lautet ja: Rechtfertigt der stattliche Inhalt auch den stattlichen Preis? Die Antwort darauf: ja und nein. Sicherlich bekommt man für seine knapp 300 Euro keinen billigen Tand aus dem Tante-Emma-Laden. Die Figur ist hochwertig verarbeitet und auch der Echt-Leder-Einband des Entwicklertagebuchs riecht förmlich nach Qualität. Aber an echten Kostbarkeiten in der Box war's das im Wesentlichen auch schon. Wofür man hier zahlt, ist definitiv die Zahl auf der Verpackung, die ein seltenes und schwer erhältliches Produkt kennzeichnet. Wer bereit ist, für diesen Luxus zu bleichen, der wird sicherlich zufrieden sein.

Sabine Vogel



# AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

## SPECIAL EDITION

### TEKKEN 6 LIMITED EDITION

Wollig warm und kuschelig

**Genre** | Beat 'em Up **Hersteller** | Namco Bandai  
**USK** | ab 16 Jahren **Preis** | ab 72 Euro  
**Erhältlich** | 29. Oktober 2009

Klarer Fall: Gegen den Umfang einer »Black Box Limited Edition« von »Assassin's Creed 2« kann diese Spezialedition des Prüglers »Tekken 6« nicht mithalten. Aber zu verachten ist ihr Inhalt auch nicht. Am unspektakulärsten ist wohl das beigelegte Hochglanz-Poster im A0-Format. Abgebildet ist der neue Krieger Lars Alexandersson vor einem schwarz flammenden Hintergrund. Nett für kahle Wände, aber sonst nichts Außergewöhnliches. Wer mehr Interesse an der Entstehungsgeschichte des legendären Prügelspiels hat, wirft einen Blick in das 100 Seiten starke Hartcover-Artbook, das Skizzen, Entwurfszeichnungen und Kommentare des Entwicklerteams beinhaltet – sowohl zu den rund 40 Charakteren als auch zur Historie.

#### DESIGNER-KLAMOTTEN

Highlight der Sammleredition ist jedoch ein »Tekken 6«-Kapuzenpulli. Der kommt für die Xbox-Version in schickem Weiß, Playstation-3-Besitzer tragen hingegen Schwarz. Während auf der Vorderseite des Sweatshirts ein unscheinbares, schwarzes »Tekken 6«-Logo die linke Brust zielt, schmücken die zwei japanischen Schriftzeichen für »Tekken« die komplette Rückenpartie des Hoodies. Verantwortlich für das Design sind übrigens die »Tekken 6«-Entwickler höchstpersönlich. Gefertigt ist das Teil aus einem Baumwoll-Polyester-Gemisch. Einen Nachteil hat das Ganze aber: Wer nicht Größe L trägt, wird an dem Kleidungsstück keine Freude haben. Ein dicker Minuspunkt für diese Kleingrößen-Diskriminierung!

Sabine Vogel



## ZUBEHÖR-TEST

### XBOX 360 WIRELESS NETZWERK-ADAPTER N

**Hersteller** | Microsoft **Typ** | Adapter  
**Preis** | ab 80 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Was die Playstation 3 und selbst die Wii seit ihrem Erscheinen können, nämlich kabellos über ein Funknetzwerk online gehen, dafür braucht die Xbox 360 eine Starthilfe. Und zwar in Form des Wireless Netzwerk-Adapters. Den gibt es zwar schon seit 2005, doch die am 20. November neu erschienene Generation unterstützt nicht nur das schnellere 802.11n-WLAN, sondern endlich auch die WPA2-Verschlüsselung. Damit gelingt auch Microsoft nach langer Zeit der Schritt in Richtung moderne Drahtlos-Technologie. Der Adapter verspricht störungsfreien Zugang zu Xbox Live, ganz ohne lästigen Kabelsalat. Mit einer Übertragungsrate von 54 Mbit pro Sekunde sollte das zumindest theoretisch auch problemlos möglich sein. Doch hält das kleine Gerät, was es verspricht?

#### NÜTZLICH, ABER ÜBERTEUERT

Das schwarze Teil mit der Doppel-Antenne wird einfach in den USB-Anschluss auf der Rückseite der Xbox gesteckt und so auch mit Strom versorgt. In den Netzwerkeinstellungen der Konsole müssen dann nur noch IP-Adresse und Gateway-Regelungen konfiguriert werden und schon funkt das kompakte Gerät mit erstaunlicher Übertragungsgeschwindigkeit. Funklöcher oder gar Ausfälle lässt es sich nicht zu Schulden kommen.

Auch wenn der neue Netzwerk-Adapter nun endlich WPA2-Verschlüsselung unterstützt, ist der Preis des Gerätes mit knapp 80 Euro mehr als gesalzen. Vergleichbare Modelle für den PC gibt es bereits ab 20 Euro. Das hier ist zwar äußerst nützlich, aber wie schon das Vorgänger-Modell pure Abzocke!

Sabine Vogel



Wohl das Nützlichste, was Microsoft jemals an Zubehör veröffentlicht hat – aber unverschämte teuer.

7.0

### CALL OF DUTY - MODERN WARFARE 2 HEADSET

**Hersteller** | Mad Catz **Typ** | Headset  
**Preis** | ab 30 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Activisions »Modern Warfare 2« bricht nicht nur Verkaufsrekorde, sondern auch solche in puncto Zubehör. Von Tastatur und PC-Maus im Tarnedesign über Faceplates bis hin zu speziellen Controllern ist alles zu haben. So auch das Nacken-Headset der Firma Madcatz in schlichter, aber durchaus schicker »Modern Warfare 2«-Optik. Der Clou: Einen störenden Bügel, der sich über den Kopf legt, gibt es hier nicht. Das Headset ist von den Kehlkopfmikrofonen des Militärs inspiriert, bei denen sich kleine Sensoren um den Hals nahe den Stimmbändern legen und deren Schwingungen in Sprache übersetzen. Das Modell von Madcatz funktioniert nach dem gleichen Prinzip: Der biegsame und größenverstellbare Bügel wird um den Nacken gelegt und mit zwei Schwingungssensoren am Hals befestigt.

#### MICH WÜRGT DA WAS...

Leider ist das auf Dauer recht unangenehm, denn ein ständiges Druckgefühl am empfindlichen Hals ist nicht jedermanns Sache. Dafür merkt man das Headset aufgrund seines geringen Gewichts ansonsten kaum. Ein Kabel führt vom Nackenbügel zu einem einzelnen In-Ohr-Kopfhörer an der linken Seite. Der Klang überzeugt mit klaren Stimmen und recht guter Tonqualität. Ebenfalls schön: Dank des fehlenden Mikrofons vor dem Mund steht auch dem Gummibärchen-Nachschub während des Terroristen-Verklappens nichts im Wege. Störender ist da schon das etwas kurz geratene Klinkenstecker-Kabel, das im Kopfhörer-Anschluss des Fernsehers Platz findet. Eine kabellose Funkvariante wäre dem Komfort zuträglicher gewesen. Wer auf solchen Luxus verzichten kann, bekommt für knapp 30 Euro aber ein technisch gutes Headset, das auch noch ziemlich cool aussieht.

Sabine Vogel



Ein regelrechter Würger, aber ansonsten solides Headset.

7.0

SIE KOMMEN 4x DIE WOCHE.

# SEX AND THE CITY

JETZT AUF COMEDY CENTRAL



MONTAG-DONNERSTAG 20:15



TV. UND LUSTIG.

# 360 LIVE – NEU AB DEM 27. JANUAR! IMMER MONATLICH!

› mehr Spiele › mehr Bilder  
› mehr Meinungen › mehr Web:  
[www.360-live.de](http://www.360-live.de)

## TITELSTORY

### BIOSHOCK 2

Und wieder wird die Unterwasserstadt Rapture von Angst und Panik geflutet. Doch diesmal ist der Spieler selbst ein Big Daddy, sogar der erste seiner Art. Für Gegner, Waffen und Gangart in »Bioshock 2« gelten identische Attribute: Übermenschliche Kräfte prallen auf extrem flinkes Gameplay – alles vereint in den abartigen Auswüchsen von Rapture. 360 Live stülpt den Big-Daddy-Helm über und wagt einen ausgiebigen Spaziergang durch das nautische Sanatorium. Test!

### MASS EFFECT 2

Da auch der neueste Teil von Biowares Sci-Fi-Saga bei der großen Release-Party im Januar mitmischen will, steht uns jetzt schon ein verzockter Start ins nächste Jahr bevor. Mehr Waffen, neue Gegner und Verbündete, neue Welten – fast an allen Spielkomponenten wurde noch gewaltig geschraubt. Wir retten beim Durchspielen unserer Testversion ganze Welten vor der menschenverachtenden Sammler-Spezies und notieren dabei jedes Detail. XXL-Test!

### KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Zwei der wohl irrsten Videospiel-Figuren erleben bald ihr von Wut und Hass getriebenes Comeback. Diesmal schlägt's Kane und Lynch – der eine ein zwielichtiger Söldner, der andere ein durchgeknallter Psychopath – nach Shanghai. Dort müssen sie sich ein weiteres Mal gegen Gesetzeshüter und Untergrundgrößen gleichermaßen zur Wehr setzen. Erste Eindrücke aus dem Spiel in der kommenden Ausgabe!

## PLUS!



UND DAS ERWARTET DICH IN DER LETZTEN AUSGABE VON **games™**  
FEATURE: SEX, SUIZID UND SADOMASO – TABUS IN VIDEOSPIELEN  
RETRO: WEIHNACHTS-SPEZIAL – DIE BESTEN RETRO-GAMES RUND UM NIKOLAUS & CO.

### FINAL FANTASY XIII

Die Japaner genießen es bereits: das vielleicht größte, sicher aber schönste Rollenspiel aller Zeiten. Wer da nicht neidisch wird, ist entweder genügsam oder kann einfach kein Japanisch. Wie dem auch sei: Unsere Japan-Expertin Sabine Vogel spielt das neue Japano-Rollenspiel von Square Enix in diesem Moment, macht tonnenweise Notizen und Screenshots. Das Ergebnis ihrer Bemühungen findest du als Preview in der kommenden Ausgabe.

### PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Ab dem 27. Mai kämpft sich die Hollywood-Verfilmung »Prince of Persia: Der Sand der Zeit« durch deutsche Lichtspiel-Häuser. Zeitgleich will das dazu passende Actionabenteuer »The Forgotten Sands« die Säbel wetzen. 360 Live besucht Ubisoft in Montreal, und hat etliche Fragen im Gepäck: Comic-Look oder Render-Optik? Viel Kampf oder eher Rätselkost? Offene Welt? Die Antworten im nächsten Heft!

### COMMUNITY

CSL-News, Leserbrief, Clan-Interviews, Erfolge und Ranglisten, das Neueste aus dem Forum, und die Ergebnisse der Leserwahl zum Spiel des Jahres 2009. Nur im 360 Live Magazin!

**DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ...** BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2, ARMY OF TWO: THE 40TH DAY, CRACKDOWN 2, DANTE'S INFERNO, METAL GEAR SOLID: RISING, CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW, LOST PLANET 2 UND VIELE MEHR.

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

## AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 27. JANUAR 2010!

**Gleich  
abonnieren,  
Prämie abgreifen,  
eher lesen:  
Seite 51**

AUSTRALIA'S  
GAME EDUCATOR  
OF THE YEAR !!

**qantm**  
INSTITUTE

| [qantm.com](http://qantm.com) • [qantm.de](http://qantm.de) • [sae.edu](http://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](http://www.qantm.de) • [www.qantm.tv](http://www.qantm.tv) • [www.sae.edu](http://www.sae.edu)

Mail: [berlin@qantm.de](mailto:berlin@qantm.de) • [muenchen@qantm.de](mailto:muenchen@qantm.de)

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

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM

# BLOOD BOWL®

Herrlich unfair und gemein!

"Das Taktik-Hirn  
raucht und die  
Lachmuskeln vibrieren"

360Live 12/09



"Einer der Höhepunkte 2009"\*

\*Zitat PC Games

FOCUS  
HOME INTERACTIVE

GAMES  
WORKSHOP

PC  
DVD

XBOX 360

XBOX  
LIVE

PSP  
PlayStation Portable

NINTENDO DS

CYANIDE  
studio

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PlayStation, the PlayStation Family Logo and PlayStation Portable are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.