

360 LIVE

Spielen und sparen!
GRATIS
KAUFBERATER!
Die 50 Geheimtipps
der Redaktion!

SHOOTER DES MONATS
BIOSHOCK 2
20.000 SCHREIE UNTER DEM MEER:
BRANDAKTUELL, KAUF Tipp, 6 SEITEN!



ENTWICKLER-BESUCH SPLINTER CELL CONVICTION

Der neue Sam Fisher in Action:
schneller, dunkler, tödlicher!

4-SEITEN-LAGEBERICHT BAD COMPANY 2

Entwickler packen aus: alles über
Waffen, Fahrzeuge, Online-Ideen!

4-SEITEN-TEST
MASS EFFECT 2
SCI-FI-ERUPTION MIT VIEL ACTION,
ABER WENIG ROLLENSPIEL. KAUFEN?



DEUTSCHLAND-PREMIERE!

RED DEAD REDEMPTION

Von den Machern
von GTA IV

Westwärts, Desperados: fiese Revolver-
Action erstmals gespielt. 6 Seiten!

FINAL FANTASY XIII
Japan in Bestform: das
schönste Rollenspiel 2010?



ALIENS VS. PREDATOR
Wirklich zu brutal für
Deutschland? Spielbericht!



ACTION-ABRÄUMER IM CHECK
Dante's Inferno: spektakulärer Fantasy-Zerstörer!
Army of Two - The 40th Day: starker Koop-Tipp!
Prince of Persia - Die vergessene Zeit: erste Bilder,
erste Gameplay-Eindrücke
AUSSERDEM Halo: Reach, Crackdown 2, Dark Void,
MotoGP09/10, Lego Harry Potter, Blazblue,
Vancouver 2010, Rocket Knight, NFS 14

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

www.360-live.de



MASS EFFECT 2

AB 28. JANUAR IM HANDEL!

REKRUTIERE DEIN TEAM KÄMPFE FÜR DIE MENSCHHEIT

COMMANDER SHEPARD'S MISSION GEHT WEITER...

Etwas ist da draußen - und es löscht ganze Kolonien der Menschheit aus, eine nach der anderen. Deine Mission ist es, dem ein Ende zu machen. Rekrutiere ein Team von Spezialisten und führe sie in den Kampf. Kämpfe dich vor zu den entferntesten Orten des Universums und verhindere die Auslöschung einer ganzen Rasse. Sie sagen, dies wäre eine Mission ohne Wiederkehr. Beweise das Gegenteil.

WWW.MASSEFFECT2.DE

100% UNCUT!



© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Willkommen bei 360 Live!



Wie aufmerksam unser neuer Kaufberater gelesen wird, das haben in den letzten Wochen viele Leser-Zuschriften deutlich gemacht. Etliche Schreiber haben sich darüber beschwert, dass sie unseren Kauf- und Spartipp »Eternal Sonata« nicht für 13 Euro kaufen konnten, wie von uns behauptet – sondern für 20 Euro. Immer noch schmales Geld für ein wundervolles Japano-Rollenspiel. Aber trotzdem verlangt eine Teuerung um sieben Euro nach Aufklärung.

Ursachenforschung: Der Markt für Videospiele ist komplexer, als es manchmal scheinen mag. Es ist zum Beispiel keineswegs so, dass ein Spiel umso billiger wird, je älter es ist. Der Spielmarkt ist vielmehr ein Tagesgeschäft. Die Preise gehen rauf und runter, ein bisschen wie an der Frankfurter Börse. Grundsätzlich folgen die Schwankungen dem wichtigsten aller Wirtschaftsgesetze, dem Gesetz von Angebot und Nachfrage. Das besagt, dass eine Ware umso teurer ist, je mehr die Leute sie begehren. Solange also viele Leute ein Spiel kaufen möchten, wird es seinen Preis halten. Das lässt sich hervorragend an der preisstabilen »Call of Duty«-Reihe beobachten. Selbst ein »World at War« aus dem Jahr 2008 kostet heute noch um die 40 Euro, obwohl's anderthalb Jahre alt ist, obwohl's vom Nachfolgespiel »Modern Warfare 2« in jeder Hinsicht getoppt wird. Der Hersteller Activision tut einiges dafür, dass der Preis oben bleibt. Er verramscht zum Beispiel keine älteren »Call of Duty«-Teile als Classics-Varianten, sondern hält eisern die teuren Vollversionen im Schaufenster. Und die werden gekauft.

Dass selbst das aktuelle »Modern Warfare 2« trotzdem im Preis pendelt, hängt mit den zwei W-Faktoren zusammen – Wechselkurs und Wirtschaftskrise. Der Euro ist stark, das englische Pfund schwach. Für wenig Euros kriege ich also viel Pfund. Wer sich gut auskennt, der besorgt sich seinen Software-Stoff daher gerne mal in England. Das gilt für dich und mich, aber auch den Handel. Dazu kommt, dass der englische Videospiele-Markt größer und umkämpfter ist als der deutsche. Das hat in letzter Zeit Opfer gefordert. Viele englische Händler und Distributoren sind pleitegegangen. Deren Restware wird nun palettenweise verhöckert, um die Lager der Pleitefirmen zu leeren. Die Folgen sind paradox: ein deutscher Spiele-Fachhändler zahlt rund 47 Euro plus 19 Prozent Mehrwertsteuer, wenn er »Modern Warfare 2« hierzulande beim offiziell von Activision dafür abgestellten Großhändler einkauft – aber nur etwa 35 Euro, wenn er sich an einen Großhändler wendet, der auf englischen Importstoff spezialisiert ist. Die Ware ist also billiger, obwohl sie einen viel weiteren Weg hinter sich hat. Nebenbei macht dieser Händler vielleicht noch eine ganze Palette preiswerter »Eternal Sonata«-Versionen aus England klar – und pronto, schon gibt's das Spiel einige Wochen lang extrem preiswert. Aber halt nur, bis die Palette aufgrund der starken Nachfrage leer und der Vorrat aufgebraucht ist. Danach sind sofort wieder die alten, in der Regel höheren Tarife fällig.

Was heißt das am Ende des Tages? Ganz einfach: Wer als erster am Kiosk ist, sich die neue 360 Live schnappt und die Kauftipps im Kaufberater prüft, der macht den besten Fang. Nur der frühe Vogel fängt bekanntlich den Wurm. Galt früher, gilt noch heute. Mich würde interessieren: Kaufst du deine Spiele in England? Schreib mir deine Antwort ins Forum auf www.360-live.de!

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

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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

✖ Coverthema

RED DEAD REDEMPTION

Perfektes Ambiente, stilsichere Inszenierung: »Red Dead Redemption« ist nicht einfach nur noch ein anspruchsvoller Wild-West-Ego-Shooter mit dreckiger Howdy-Hombre-Atmosphäre. Vielmehr handelt es sich um das neue Meisterwerk der Macher von »GTA«. In einer Deutschland-Premiere nehmen wir das Ding mal richtig ran, legen als erste Redaktion Hand an Revolver und Gameplay. 360 Live hat den Spielbericht!



DAS HEFT VOLLER HIGHLIGHTS

Selten hat eine Spiele-Saison so begeistert begonnen wie diesmal, im Jahr 2010. Mit »Mass Effect 2« und »Bioshock 2« vertreiben uns in diesen Tagen bereits zwei ausgesprochene Hochkaräter die kalten Winterabende. »Splinter Cell: Conviction«, »Battlefield: Bad Company 2«, »Final Fantasy XIII« und »Red Dead Redemption« folgen in Kürze. Alles in dieser Ausgabe, plus: Auflösung der Leserwahl zum Spiel des Jahres 2009. Und der »Kaufberater« mit Spar-Tipps, Hardware-Check und mehr.
Spiel des Jahres 2009 S. 72! Kaufberater S. 76!

360 LIVE
AUSGABE FEBRUAR 10

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	48 TESTS	66 COMMUNITY
 Red Dead Redemption Fiese Revolver-Action der GTA-Macher	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, CSL, Leserpost, Termine



6-SEITEN-TEST!

48 BIOSHOCK 2

Rapture wird dich wieder kriegen: Shooter des Monats, Wertung 9.1!



ERSTER TEST!

56 MASS EFFECT 2

Bildschöne Sci-Fi-Eruption mit viel Action, aber wenig Rollenspiel. Kaufen?

AKTUELL

- 06 Der Heiße Stuhl: Takayuki Suguro über Resonance of Fate
- 06 Tron: Evolution
- 07 Spec Ops: The Line
- 07 The Force Unleashed 2
- 07 Need for Speed 14
- 08 Medal of Honor
- 08 Game Room
- 08 Batman: Arkham Asylum 2
- 09 Halo: Reach
- 10 Fakten des Monats
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Dead Space 2
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Red Dead Redemption
- 20 Splinter Cell: Conviction
- 23 Crackdown 2
- 26 Aliens vs Predator
- 28 Battlefield: Bad Company 2
- 32 Army of Two: The 40th Day
- 34 Final Fantasy XIII
- 37 Blazblue: Calamity Trigger
- 38 Prince of Persia: Die vergessene Zeit
- 40 MotoGP09/10
- 45 Lego Harry Potter
- 46 45 Minuten mit Rocket Knight

POSTER

- 42 Mass Effect 2

SERVICE

- 41 Abo
- 47 Impressum
- 82 Vorschau



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News,
Gewinnspiele und ein Forum findest
du auf unserer Webseite.

Die Adresse: www.360-live.de

76 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Die 50 besten
Geheimtipps

Forum, News
und mehr

TEST

- 48 Bioshock 2
- 54 Dante's Inferno
- 56 Mass Effect 2
- 60 Venetica
- 62 Dark Void
- 63 Vancouver 2010
- 64 MX vs. ATV Reflex
- 64 Wo die wilden Kerle wohnen
- 64 Rogue Warrior
- 65 Mushihimesama Futari V1.5
- 68 Alien Breed Episode 1
- 68 Call of Duty Classic
- 68 Qix++
- 68 Rate my Avatar

KAUFBERATER

- 76 Die Top-50-Geheimtipps
- 79 Spar-Tipps: Kane & Lynch, DJ Hero und mehr
- 79 Bioshock Special Edition
- 80 Mass Effect 2 C.E., Tekken 6
- Fighting Stick, Ion Drum Rocker
- 81 Spieletermine

COMMUNITY

- 66 Consoles Sports League
- 66 Interview: Dominik Schönborn/
Christian Schmitt vom Clan NSX
- 67 Turniere, Xbox-Live-Downloads
- 68 Live Arcade Total
- 69 CSL-Charts
- 70 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 71 Nachgefasst bei
Assassin's Creed 2
- 72 Wahl zum Spiel des Jahres 2009 –
die Gewinner!
- 74 Leserpost

COVERTHEMA



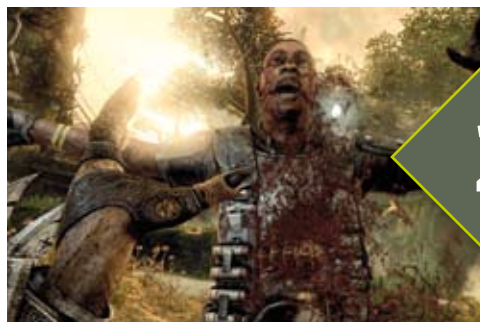
14 RED DEAD REDEMPTION

Westwärts, Desperados: fiese Revolver-Action von
den GTA-Machern. Erstmals gespielt!

TOPSPIELE



20 Splinter Cell Conviction



26 Aliens vs Predator



34 Final Fantasy XIII



54 Dante's Inferno

- 10 Dead Space 2
- 14 Red Dead Redemption
- 23 Crackdown 2
- 28 Battlefield: Bad Company 2

- 32 Army of Two: The 40th Day
- 38 Prince of Persia: Die
vergessene Zeit
- 46 45 Minuten mit Rocket
Knight

- 48 Bioshock 2
- 56 Mass Effect 2
- 62 Dark Void
- 63 Vancouver 2010

- 68 Alien Breed Episode 1
- 68 Call of Duty Classic

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ANALYSE	MEDAL OF HONOR	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
➔ Takayuki Suguro über Resonance of Fate	Was steckt drin in Halo: Reach?	Kriegserklärung an Call of Duty?	Heisse Aussichten Dead Space 2	Mitmach- Charts

✖ DER HEISSE STUHL Takayuki Suguro

Wer an das japanische Studio tri-Ace denkt, hat Japano-Hardcore-Rollenspiele wie »Vagrant Story« oder »Star Ocean« im Kopf. Doch »Resonance of Fate« will anders sein – und betritt dafür unbekanntes Terrain.



BIO

NAME | Takayuki Suguro

FIRMA | tri-Ace

POSITION | Firmenleiter

ARBEITET GERADE AN |

Seinen Englischkenntnissen

SCHON GEWUSST? |

Bislang hat tri-Ace immer mit Square-Enix kooperiert. Nun veröffentlicht das japanische Studio erstmals einen Titel mit Hersteller Sega. Grund: Der Konzern sei angeblich offener für neue Ideen gewesen.

Rollenspiele: Das sind Fantasy-Welten, in denen die Heroen mit Schwertern, Äxten und Bögen gegen fantastische Monster antreten und den Gegnern mit Magie einheizen. Kalter Kaffee. Takayuki Suguro vom japanischen Studio tri-Ace hat genug vom altbackenen Fantasy-Klischee und zieht sein aktuelles Rollenspiel »Resonance of Fate« komplett anders auf, erzählt er im Zwiesgespräch mit 360 Live. Mit Schusswaffen werden maschinenähnliche Widersacher bezwungen, die Welt der Heroen besteht aus Stahl, Nieten und kaltem Leder. Steampunk eben. Wie kam es zu diesem Umdenken? »Ich finde, dass diese Standard-Waffen wie Bögen und Schwerter schon viel zu oft benutzt wurden. Ich wollte etwas anderes, etwas Neues. Und ich wollte ein Kampfsystem, in dem ich richtig cineastische Action darstellen kann. Dafür sind Nahkampfwaffen einfach nicht geeignet. Dabei klebt die Kamera zu sehr am Geschehen. Also entschied ich mich für Schusswaffen im alten Stil: Revolver, Pistolen, Maschinengewehre, Granaten. Die wiederum passen aber nicht in ein Fantasy-Setting. Dafür musste etwas Düsteres, Rostiges her. So entstand die Welt von Resonance of Fate.« Frische Ideen, schön und gut. Aber ist die Rollenspiel-Welt wirklich bereit für einen solchen Umschwung? »Ich habe schon so kleinere Bedenken, dass einige, alt eingesessene Rollenspieler Probleme haben, das neue System zu akzeptieren oder vielleicht sogar enttäuscht davon sind«, gibt Suguro zu. »Aber viele denken wahrscheinlich genau so wie ich: Das Genre braucht Innovationen. Und ich hoffe, dass die meisten auch sehen, dass dieses System funktioniert und Spaß macht.« Was »Resonance of

Fate« so stark von anderen Japano-Rollenspielen abhebt, ist zudem sein einzigartiges Design. Hier wurde besonders auf westliche Geschmäcker geachtet: weniger bunt, erwachsener, realistischer. Das kann man von den furiosen Kämpfen wiederum nicht behaupten. Die erinnern eher an übertriebenes Hong-Kong-Kino. Wie passt das zusammen? »Ehrlich gesagt wollten wir uns mit Resonance of Fate nicht auf irgendeinen Markt versteifen. Ja, die Kämpfe sind unrealistisch, aber dafür sehen sie einfach nur geil aus! Wir wollen, dass die Spieler Spaß an diesem Game haben. Ich denke nicht, dass es sie dann interessiert, ob das Spiel eher einen westlichen oder asiatischen Touch hat. Man kann sagen, die spektakulären aber unrealistischen Kämpfe sind die japanische Seite des Spiels. Wir mögen es halt außergewöhnlich, wenn wir die Realität verbiegen können.«

In der Tat ein durchdachtes Konzept, das können wir nach einigen Stunden Probespiel bestätigen. Aber warum erscheint das Spiel im März, also im gleichen Zeitraum wie das heiß ersehnte »Final Fantasy XIII«? Kann das gut gehen? »Klar, darüber hab ich mir auch schon Gedanken gemacht«, gibt Suguro zu. »Aber die Spiele sind doch ziemlich verschieden. Ich denke, es gibt Leute, die bevorzugen Final Fantasy. Und welche, die ziehen unser Game vor. Resonance of Fate ist etwas anspruchsvoller, richtet sich eher an Kenner. Ich glaube an unser Game. Und daher sehe ich Final Fantasy auch weniger als Konkurrenten, denn als Alternative. Immerhin kommen damit im März zwei wirklich gute Japano-Rollenspiele auf einmal. Ein gesundes Zeichen dafür, dass es mit der japanischen Spielebranche wieder aufwärts geht.«





» Ja, die Kämpfe sind unrealistisch. Aber dafür sehen sie einfach nur geil aus! «

Takayuki Suguro, tri-Ace

klein- GEDRUCKT

NEUES SPEC OPS AUS DEUTSCHLAND

✦ Die einst auf Playstation und PC bekannt gewordene »Spec Ops«-Serie wird neu aufgelegt. Nachdem der Militär-Shooter seit 2002 brachliegt, kommt mit »Spec Ops: The Line« nun ein neuer Ableger – und zwar vom deutschen Studio Yager. Das Game spielt im zerstörten Dubai der nahen Zukunft, setzt jedoch eher auf Action statt Taktik. Erscheinen wird's voraussichtlich Ende 2010.

FORCE UNLEASHED 2

✦ Noch eine Neuankündigung: »Star Wars: The Force Unleashed II« kommt 2010. Darin schlüpft der Spieler erneut in die Haut von Sith-Anwärter Starkiller, Vaders geheimem Schüler. Und so geht's also mit Macht und Lichtschwert gegen Rebellen, aber auch das Gefolge des Imperators. Wieso und warum, das wird sich erst noch zeigen müssen. Bisher ist nur bestätigt, dass die Handlung zwischen dem dritten und dem vierten Teil des Films einsetzt.

NEED FOR SPEED 14

✦ Aufruhr im Netz. Angeblich sind erste Konzeptbilder zum neuen »Need for Speed« aufgetaucht, das bei »Burnout«-Macher Criterion in Entwicklung ist. Die Bilder zeigen harte Verfolgungsjagden, einen 5er BMW mit rauchenden Reifen, Polizeikarren und den Untertitel »Out of the Law«. Doch Obacht: alles gefälscht! Dennoch geben die Bilder wieder, was Fans jetzt erwarten. Mehr Action, mehr Krach und harte Blebschäden. Weitere Infos? Wie immer auf www.360-live.de.

3
in
3
SEKUNDEN
↓

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

GTA-KLON...

...True Crime wird fortgesetzt, mit Undercover-Action in Hong Kong. Die Macher? Ex-Leute von Rockstar, EA Black Box und Radical.

STAR WARS BATTLEFRONT 3...

...ist noch in Entwicklung. Das behauptet zumindest Schauspieler Chris Marazzo, der an dem Game beteiligt ist.

LAUT EINER UMFRAGE...

...ist die Xbox 360 die beliebteste Konsole der Amerikaner. 54 Prozent der Haushalte haben eine.

TRON: EVOLUTION

Eine Legende kehrt zurück. Noch in diesem Jahr soll »Tron: Legacy« in die Kinos kommen, die Fortsetzung zum Cyberspace-Actionstreifen »Tron« aus dem Jahre 1982 – seinerzeit einer der ersten Filme, die auf Spezialeffekte aus dem Computer setzen. Passend dazu soll ein Action-Abenteuer namens »Tron: Evolution« aufschlagen, das die Vorgeschichte zu »Legacy« erzählen will. Demnach macht sich ein Junge namens Kevin Flynn daran, seinen vor 25 Jahren im Cyberspace verschollenen Vater zu finden. Eine Welt aus Schwärze, durchzogen von Lichtgittern und Neonfarben, bevölkert von fiesen Kerlen: Alter Egos von aggressiven Viren und Computerprogrammen. Ein erster Trailer zeigt, dass neben den

legendären Licht-Motorrad-Rennen und Wurfscheiben-Duellen auch handfeste Prügeleien mit leuchtenden Kampfstäben zu erwarten sind. Optisch macht das richtig Lust. Bleibt zu hoffen, dass sich das zu einem geschmeidigen Gesamterlebnis zusammenfügt, wie etwa beim 2003 für PC und Xbox erschienenen »Tron 2.0«. Denn es ist durchaus Skepsis angebracht, ist »Tron: Evolution« doch bei Disneys Propaganda Games in Entwicklung. Die haben bisher lediglich das 2008 erschienene, eher durchwachsene »Turok« abgeliefert. Erscheinen soll das neue »Tron«-Game in etwa zeitgleich mit dem Film. Also im kommenden Winter.

✖ DAS SPIEL HAT EINEN BART...

MEDAL OF HONOR

Schau einer an: Ist das etwa schon »Call of Duty: Modern Warfare 3«? Könnte man jedenfalls meinen, wenn der Gameplay-Videotrailer zum neuen Konflikt-Shooter »Medal of Honor« über den Bildschirm flimmert. Grund zur Vorfreude ist jedenfalls angebracht, denn was die bewegten Bilder eigentlich sagen wollen, ist dies: Die früher mal so großartige Ego-Shooter-Reihe wird nach kurzzeitiger Ausmusterung endlich wieder in Dienst gestellt.

Muss sich »Call of Duty« auf einen Grabenkampf einstellen? Nun, zumindest will Electronic Arts mit seinem neuen Militär-Erlebnis einen kompletten Neuanfang versuchen. Weg vom Zweiten Weltkrieg und hin zu dreckigen Gebieten, in denen die Genfer Konvention keinen Wert hat. Man scheint kräftig bei Activisions Vorzeige-Shooter abzukupfern. Es geht nach Afghanistan, in der Uniform eines Sondereinsatz-Soldaten – eines sogenannten Tier-1-Agent – der dort zum Einsatz kommt, wo der Krieg unkontrollierbar im Untergrund tobt. Zwecks Recherche arbeiten die Entwickler von EA Los Angeles nach eigenen Angaben mit Mitgliedern der United States Special Operations Command zusammen, wo auch die Jungs der Delta Force und Task Force 11 in Dienst stehen. Und man greift munter Klischees auf. Erste Spielbilder zeigen einen kantigen Typen als Heldenfigur. Das weckt deutliche Erinnerungen an einen Kerl namens »Cowboy«, der seit einer Fotoreportage im amerikanischen »Life«-Magazin als Prototyp des lässigen, draufgängerischen Afghanistan-Söldners gilt. Erste bewegte Bilder schüren das Feuer, zeigen harte Schießereien im Wüstensand und brutale Geiselnahmen durch Terroristen. Auch scheint es, als ob der Spieler in einem Apache-Kampfhelikopter Platz nehmen darf und ähnlich wie in »Modern Warfare« per Nachtsichtkamera flüchtende Terrorpaten per Geschütz ausschalten muss. Doch ob neben Afghanistan auch noch andere Brennpunkte auf dem Plan stehen? Kuweit, Irak, Nordkorea? Vorstellbar wäre vieles, denn Electronic Arts muss schon einiges bieten, um mit der Vielfalt von »Modern Warfare 2« mitzuhalten. Immerhin für den Mehrspieler-Part schaut es schon mal rosig aus. Denn der kommt von DICE, den Erfindern von »Battlefield«, den ungekrönten Königen spannender Mehrspieler-Gefechte.

✖ OLDIES BUT GOLDIES

GAME ROOM

Schon in Kürze soll sich auf der Xbox 360 echtes Spielhallen-Feeling einstellen. Das hat Microsoft Anfang 2010 auf der Elektronikmesse CES in Las Vegas angekündigt. Denn noch im Frühjahr soll im Xbox-Live-Netz der sogenannte Game Room starten. Eine virtuelle Spielhalle durch die der Spieler mit seinem Avatar wandelt, um an dort aufgestellten Automaten 80er-Jahre-Retro-Spiele zu daddeln. »Es gibt eine Generation von Gamern, die mit Spielen wie Centipede aufgewachsen ist«, erklärt Microsofts Unterhaltungs-Chef Robbie Bach. »Solche Spiele schauen heutzutage wie Gelegenheitsspiele aus. Doch zu ihrer Zeit zeigten sie, was technisch machbar ist. Hinter Game Room steckt die Idee, diese alten Spiele wieder zurückzubringen.« Zum Start sollen gleich 30 Klassiker von einstigen Branchenriesen wie Atari, Mattel oder Intellivision bereitstehen. Darunter etwa »Adventure«, »Asteroids Deluxe«, »Red Baron« und »Yars' Revenge«. Jede Woche, so Microsofts Plan, sollen neue dazukommen, so dass die virtuelle Spielhalle irgendwann um die 1000 Automaten beherbergt. Der Game Room selbst ist kostenfrei. Ein Spiel dauerhaft zu aktivieren, soll mit knapp 240 Microsoft-Points, also 2,80 Euro, zu Buche schlagen. Wer nur ein paar Runden spielen oder testen will, der kann Spielhallen-typisch natürlich auch einen kleinen Betrag löhnen, nämlich 40 Punkte, was etwa 47 Cent entspricht.

» Hinter Game Room steckt die Idee, diese alten Spiele wieder zurückzubringen. «



✖ BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2

DER JOKER GRINST WIEDER

Wenn uns im Jahr 2009 ein Spiel wirklich überrascht hat, dann »Batman: Arkham Asylum«. Das erste Game mit dem schwarzen Ritter von Gotham City, das seit Langem wieder richtig fesselt. Grafisch, spielerisch und akustisch ist's stimmig, wie es kaum einer erwartet hätte. Eine Mischung aus Schleichen, Kämpfen und Verstecken, die einfach zündet. Düstere Gänge, hohe Hallen und finstere orchestrale Klänge, die einem die Schauer reihenweise über den Rücken jagen. Eine echte Überraschung eben. Eher wenig überrascht es daher, dass nun die Fortsetzung angekündigt ist. Ein konkreter Titel ist noch nicht genannt, daher läuft das Projekt momentan unter dem Decknamen »Arkham Asylum 2«. Soll 2010 kommen, sagt Hersteller WB Games. Wie ein erster Trailer verrät, hat sich der Joker erneut aus seiner Zelle befreit und ist in die Innenstadt der Metropole geflüchtet, die in Chaos und Anarchie versinkt. Brennende Autos auf den Straßen, Schergen des Jokers versetzen Gothams Bewohner in Angst und Schrecken. Doch scheint der grinsende Bösewicht todkrank, hat eine Kanüle im Arm, hängt am Tropf und hustet Blut. Was ist passiert? Und was gibt's spielerisch Neues? Dazu herrscht aktuell noch Stillschweigen. Doch verspricht Sefton Hill, Gründer des Londoner Entwicklerteams Rocksteady, dass »wir ein weiteres Spiel abliefern, das des dunklen Ritters würdig ist.«



✕ UBISOFT ARBEITET AN BEWEGUNGSSPIELEN

DIE ERSTEN NATAL GAMES



Dass es Microsoft mit seinem Projekt Natal ernst meint, steht mittlerweile mehr als fest. Die kleine Leiste soll bei Spielen mittels Kamera, Tiefensensor und Mikrofon neue Steuermöglichkeiten eröffnen. Doch wie viele Spiele es zur Markteinführung, die Weihnachten 2010 ansteht, geben wird, das war ziemlich unsicher. Bis jetzt. Denn in Redmond, USA, werden alle Hebel in Bewegung gesetzt, um Natal zum Erfolg zu machen. Das Microsoft-eigene Studio Rare arbeitet alleine an etlichen Games. Unterstützt wird das englische Entwicklerteam dabei von Peter Molyneux, dem Erfinder von »Fable«. Denn nur die Technik alleine macht keinen Erfolg, auch die Spiele müssen stimmen. »Es ist eine echte kreative Herausforderung«, sagt Peter Molyneux dem US-Magazin »Games Industry«. »Der Schlüssel ist, Natal zu nutzen, um kreative Erfahrungen zu zaubern, die die Menschen überraschen. Wir haben damit die Möglichkeit, komplett neue Genres hervorzubringen.« Also: Nur alte Games mit neuer Steuerung zu versehen, ist nicht die Lösung. Das haben schon Games für die Nintendo Wii schmerzhaft gezeigt. Bestes Beispiel: »The Conduit«, ein guter Ego-Shooter für die Zappelkonsole, der lediglich an der Steuerung versagte.

Doch auch Ubisoft hat angekündigt, Projekt Natal den Rücken zu stärken und arbeitet bereits an zehn Titeln für die Xbox-360-Peripherie. Das gab Ubisofts Chef Yves Guillemot auf der Konferenz BMO Capital Markets Digital Entertainment bekannt. Was das für Spiele sind, darüber wird momentan noch Stillschweigen bewahrt. Doch würde sich die auf der Wii recht erfolgreiche »Rayman Raving Rabbids«-Reihe geradezu für Natal anbieten. Denn schon mit der Wii-Fernbedienung machen die Kurzspielsammlungen mächtig Spaß. Da wird getanzt, mit Mähdreschern Rennen gefahren oder schlicht Bewegungen nachgeahmt, die einem von einem Hasenoffizier entgegengebrüllt werden. Eine Herausforderung für die Bewegungs- und Mustererkennungssysteme des Projekt Natal – aber auch eine Möglichkeit, das Können der kleinen Sensorleiste unter Beweis zu stellen. Wann die ersten Natal-Spiele und die passende Leiste genau erscheinen, das mag Microsoft immer noch nicht auf Monat und Tag beziffern. Doch setzt Microsoft natürlich einiges daran, so schnell wie möglich einiges zu bieten. Die ersten Natal-Spielereien von Ubisoft stehen hingegen in den ersten fünf Monaten nach Start von Natal an. Welche Games wünschst du dir für Natal? Sag's auf www.360-live.de.



✕ DIE SAGA GEHT WEITER...



HALO: REACH ANALYSIERT

Endlich ist der erste Trailer zu »Halo: Reach« da, dem vorerst letzten Game im Ring-Universum – zumindest von den Serien-Erfindern Bungie Software. Und versprochen wurde für dieses Epos einiges. Microsofts Produkt-Manager Aaron Greenberg spricht schon jetzt vom »größten Spiel des Jahres 2010«. Grund genug, den Trailer etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

SPARTANER, GEMEINSAM SIND WIR STARK

Der knapp zweieinhalb Minuten lange Trailer startet in der Ego-Perspektive eines Spartan-Soldaten, eines genetisch modifizierten Elitekämpfers. Er betrachtet seinen Helm, den er dann auf den Kopf setzt und macht sich in einem Warthog-Flitzer auf den Weg zu einem Feldlager. Das liegt auf dem belagerten Planeten Reach, einem Außenposten der Menschheit im Kampf gegen die Alien-Allianz Covenant. Dort angekommen, trifft der Spartaner auf andere Kämpfer seiner Art: den schwer gepanzerten Jorge-052, den Kommando-Führer Carter-259 oder die Soldatin Kat-320, die einen Roboterarm trägt. Diese Truppe bildet das Noble Team. Das scheint ein Beleg für die lang gehegte Vermutung zu sein, »Halo: Reach« würde Taktik-Shooter-Elemente wie ein kommandierbares Team mitbringen und stärker auf die Figuren eingehen; also eine richtige Geschichte um die sonst so charakterlosen Kämpfer zeichnen. Passend dazu auch die Aussage von Carter-259 gegenüber dem Spieler-Charakter: »Dieses ganze Einsamer-Wolf-Zeug kannst du jetzt hinter dir lassen.«

»Damit scheint die Serie nun endgültig erwachsen zu werden.«

GRAFIK, KAMPF UND HISTORIE

Mittlerweile bestätigt: »Reach« handelt vom Gefecht um den gleichnamigen Planeten im Epsilon Eridani System. Doch ist die Schlacht zu Spielbeginn wohl schon im vollen Gange, wie ein feuerndes Schiff der Allianz im Orbit beweist. So ist »Reach« noch vor dem ersten »Halo« für Xbox angesiedelt, was unter anderem einige unbekannte Waffen und auch den Einsatz von Helikoptern durch die Menschen erklärt. Doch scheint das neue »Halo« auch gleichzeitig düsterere Töne anzuschlagen. Die Bewegtbilder sind kalt, weit weniger bunt als in »Halo 3«, und auch Ton und Musik setzen aufs Kämpferische. Alles ist noch finsterner als in »ODST«. Damit scheint die Serie nun endgültig erwachsen zu werden.

FAKTEN DES MONATS

✖ **Fakt:** Der blinde Musiker Stevie Wonder fordert Spiele für blinde Menschen. Im Rahmen der Spike Video Game Awards rief er Entwickler auf, sich darüber Gedanken zu machen. Denn nicht nur Sehende spielen gern.

✖ **Zahl:** 1 Milliarde. So viele Spieler gibt's auf der ganzen Welt. Das behauptete Electronic-Arts-Chef John Riccitiello in der US-Fernsehsendung »Nightly Business Report« auf PBS.

✖ **Zitat:** »Fable war eines dieser Spiele, auf das jeder gewartet hat. Und es war eines derjenigen, das viel zu viele Vorschusslorbeeren kassierte.«

Peter Molyneux über »Fable« gegenüber dem englischen Magazin »Retro Gamer«

Aus der Redaktion

✖ Jetzt ist's da, das neue Jahr. Vieles hat sich seitdem in der Welt der Videospiele getan. Einige Neuankündigungen kamen wie aus dem Nichts, die erst in den nächsten Ausgaben genauer unter die Lupe genommen werden. »Star Wars: The Force Unleashed 2« etwa oder auch »Spec Ops: The Line«, das quasi direkt um die Ecke entwickelt wird, nämlich in Berlin. Leider hat es unser Gespräch mit Design-Ikone American McGee über sein neues Game »The Return of American McGee's Alice« nicht in diese Ausgabe geschafft. Wird aber in der kommenden nachgereicht.

WAS UNS BEWEGT

✖ Bewegungen gab's im letzten Monat so einige. Teils fröhlicher, teils trauriger Natur. So haben unsere Kollegen Reinhard Fischer und Nicholas Buracas das Team verlassen. Jack zieht sich erst mal auf sein fürstliches Anwesen im Münchner Umland zurück und widmet sich Lamas und Gnus, wie er sagt. Nick dagegen will sich fortbilden und in Zukunft als Arzt »Leute aufschneiden«. Wir wünschen beiden viel Glück und alle guten Spiele der Welt. Benjamin hingegen bleibt uns erhalten. Er flog kurz nach Sylvester nach Montreal und hatte dort mit einem Agenten im Sondereinsatz zu tun sowie einem Prinzen aus Persien. Berichte siehe Preview-Teil.



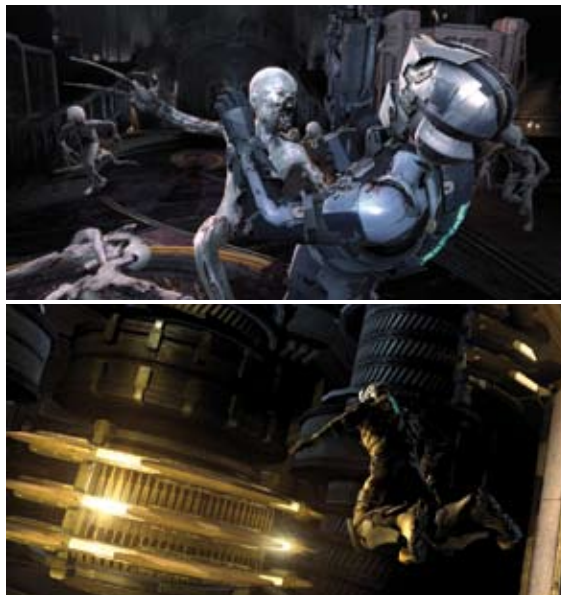
DEAD SPACE 2

Es ist ein Albtraum, der niemals zu enden scheint: Drei Jahre sind vergangen, seitdem Bergarbeiter auf einem Planeten ein außerirdisches Artefakt fanden – den »Marker«. Ein Relikt aus uralten Zeiten und Ursprung allen Übels. Es lässt Menschen zu grässlichen Monstern mutieren, die wenig später beginnen, ihre Artgenossen auf bestialische Weise auszurotten. Nur ein einziger überlebte, als der Marker zum ersten Mal seine Kraft unter Beweis stellte: Weltraum-Ingenieur Isaac Clarke, der sich in »Dead Space« mit Plasmaschneider und anderem Werkzeug gegen die Mutanten namens Necromorph zur Wehr setzt. Nur mit Mühe und Not entkam er dem im All treibenden Raumschiff Ishimura.

Jetzt, drei Jahre später, scheint sich der Albtraum zu wiederholen. Dieses Mal allerdings nicht auf einem Raumkreuzer, sondern auf einer Raumkolonie, der so genannten Sprawl. Ein Weltraum-Metropolis, dem gegenüber die Ishimura geradezu winzig erscheinen soll. Folgerichtig schlägt sich Isaac nicht mehr durch dunkle und klaustrophobische Gänge, sondern jagt die Necromorph in futuristischen Einkaufszentren und Hospitälern. Enge Gassen? Weit gefehlt! Ob das noch schockt? Einen aus dem Sessel

reißt? Doch nicht nur durch neue Kulissen, auch gegen neue Gegner muss sich der Ingenieur durchsetzen. Zum Beispiel gegen mutierte Kinder, die aus allen Ecken kriechen. Gegen die neue Brut braucht es natürlich neue Waffen. Beispielsweise eine Speer-Kanone mit der Isaac seine Feinde dezent an der Wand festnagelt, um sie anschließend mit dem Plasma-Cutter gezielt auseinander zu flexen. Interessant: Auch auf Isaac nimmt das außerirdische Artefakt Einfluss, lässt ihn halluzinieren. Ein Wechsel zwischen Traum und Realität, wie zum Beispiel in »May Payne 2« wäre somit denkbar und könnte die Dramatik erheblich steigern.

Ähnlich wie bei »Bioshock 2« wird auch der zweite Teil von »Dead Space« Mehrspieler-Modi in die Reihe einfügen. Die Rede ist von einem Koop-Modus, der – vom Hauptspiel abgekoppelt – für herrliche Adrenalinkicks bei bis zu drei Mitspielern sorgen soll. Auch eine Art Deathmatch soll es geben. Bleibt zu hoffen, dass das Entwicklungs-Team von EA Visceral Games all dies tatsächlich unter einen Hut kriegt, und sich nicht zu viel vornimmt. Wenn alles glatt läuft, dann dürfen Fans schon mal Baldrian bereitlegen und sich auf jede Menge Gänsehaut gefasst machen. Ab Herbst sollst du es mit der Angst zu tun bekommen.





BIOSHOCK 2

9. FEBRUAR 2010
WWW.BIOSHOCK2GAME.COM



© 2002-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Marin, 2K Australia, 2K China and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, the 2K Games logo, the 2K Marin logo, the 2K Australia logo, the 2K China logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. 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. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

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

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

HALO: REACH

1

Hersteller | Microsoft

9.76%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

2

Hersteller | Electronic Arts

8.54%

Tendenz



Soll sich im Hardcore-Modus so realistisch wie »Operation Flashpoint« anfühlen: Das Fadenkreuz fällt weg, Zielen via Kimme und Korn ist angesagt.
Einschätzung | sehr gut



SPLINTER CELL: CONVICTION

3

Hersteller | Ubisoft

7.32%

Tendenz



Das Villeroy & Boch-Pissoir knockt den Gegner aus? Die Cola-Flasche als Wurf-Waffe? Ubisoft will mit Werbung im Spiel experimentieren. Siehe Interview auf www.360-live.de.
Einschätzung | sehr gut



- 4 **Alan Wake**
4.88% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Bioshock 2**
3.66% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 **Fallout: New Vegas**
3.66% **Einschätzung** | gut
- 7 **Final Fantasy XIII**
3.65% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Kane & Lynch 2: Dog Days**
3.57% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 **Red Dead Redemption**
3.46% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 **Table 3**
2.44% **Einschätzung** | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Januar 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	GTA: Episodes from Liberty City	Rockstar Games
2	Assassin's Creed 2	Ubisoft
3	Borderlands	2k Games
4	FIFA 10	Electronic Arts
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Januar 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	Assassin's Creed 2	Ubisoft
3	Left 4 Dead 2	Electronic Arts
4	Batman: Arkham Asylum	Eidos
5	Madden NFL 10	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang Januar 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Ketsui - Kizuna Jigokutachi	5pb.
2	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters
3	Senkou no Rinbu DUO	G Revolution
4	End of Eternity	Sega
5	Chaos/Head Love Chu Chu	5pb.

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

COD: MODERN WARFARE 2

1

Hersteller | Activision

16.36%

Tendenz



360-Wertung | 9.1

Infinity Ward liefert kostenfrei neue Frei-für-Alle-Karten und einen Hardcore-Modus, der sich durch neue Trefferzonen realistischer anfühlt.



ASSASSIN'S CREED 2

2

Hersteller | Ubisoft

12.72%

Tendenz



Im Januar und Februar geht das große Abenteuer weiter: Die »Schlacht um Forlì« und »Fegfeuer der Eitelkeiten« locken als kostenpflichtiges Downloadangebot.
360-Wertung | 9.3



HALO 3: ODST

3

Hersteller | Microsoft

10.91%

Tendenz



Die ODST durften nur mal kurz ran. In »Halo: Reach« wird wieder ein Spartaner für Tod und Verderben sorgen.
360-Wertung | 8.5



- 4 **Borderlands**
10.91% **Wertung** | 8.3
- 5 **Forza 3**
4.35% **Wertung** | 8.7
- 6 **Fallout 3**
4.34% **Wertung** | 8.5
- 7 **FIFA 10**
3.64% **Wertung** | 8.9
- 8 **Battlefield: Bad Company**
3.64% **Wertung** | 8.6
- 9 **GTA: The Ballad of Gay Tony**
3.63% **Wertung** | 8.7
- 10 **Halo Wars**
1.82% **Wertung** | 7.8

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Noten trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de!

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

MASS EFFECT 2

1 Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.9

ZdT_NeMeSiS_SaN: »Ich habe gerade den ersten Teil durchgespielt – damit ich jetzt lückenlos zum zweiten springen kann. Großartiges Abenteuer!«



BIOSHOCK 2

2 Hersteller | 2k Games

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
??



Some: »Ich möchte mehr Spiele, die über das Alltägliche hinausgehen und mit ihrem Dasein neue Dimensionen im Bereich Gaming erreichen.«

DANTE'S INFERNO

3 Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.0
360-Live-
Wertung
7.9



SaschaAsh: »Der Sound geht voll ins Ohr, die Grafik ist sehr detailliert und die Videosequenzen begeistern mit einem Mix aus Comic- und Realfilm-Design.«

4 Darksiders

Hersteller | THQ

Leser-Wertung | 8.5
360-Live-Wertung | 8.3

paYnis: »Wir müssen nicht mehr bis zum Weltuntergang auf einen guten Action-Schnetzler im »God of War«-Stil warten. Denn Krieg ist da!«

5 Dark Void

Hersteller | Capcom

Leser-Wertung | 7.0

360-Live-Wertung | 7.5
sk00kye: »Sieht einfach richtig geil aus, das Design erinnert stark an Mass Effect.«

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

SPLINTER CELL: CONVICTION

1 Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
9.0

smarty: »Sam Fisher wird zum neuen Jason Bourne. Passt gut: Er ist richtig angepisst, weil seine Tochter ermordet wurde, und geht entsprechend brutal vor.«



RED DEAD REDEMPTION

2 Hersteller | Rockstar Games

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
9.0

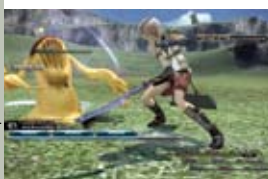


Lo360iser: »Ich bin ein Western-Fan und es scheint, als würde Rockstar alles in den Titel packen, was sich die Spieler wünschen.«

FINAL FANTASY XIII

3 Hersteller | Square Enix

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
9.0



Arsonist: »Wird ein gutes Spiel! Aber auch ein echtes FF? Schade, dass weder Gameplay noch Geschichte mit dem Vorgänger übereinstimmen.«

4 Prince of Persia:

Die vergessene Zeit

Hersteller | Ubisoft

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

KönigdesOstens: »Es wird ja an das alte Sands of Time anknüpfen. Ich bin gespannt, ob die neuen spielerischen Elemente über Bord geworfen werden.«

5 Battlefield: Bad Company 2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5
SaschaAsh: »Um die Hubschrauber richtig gut manövrieren zu können, braucht es ein paar Flugstunden. Lohnt sich aber!«

✕ DEIN VOTING

Wir wollen wissen, was unsere Leser von aktuellen Games halten und was sie den Produktionen von morgen zutrauen. Auf unserer Webseite kannst du voten und Spiele benoten. Bewerte bei neu veröffentlichten Games die Faktoren Grafik, Sound, Steuerung und Gesamteindruck. Und erzähl anderen Lesern, welches Potenzial du den Neuerscheinungen von morgen zutraust – schreib deinen Kommentar, gib deine Wertung ab! Die Durchschnittsnote unserer Leser hier auf dieser Seite!



Jetzt reinklicken
und voten
www.360-live.de!

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

RELIGION, PHILOSOPHIE...

und Weltanschauung in Spielen. Sinnvoll oder unnützlich?

Ich mag Spiele die auf die Metaebene gehen, sich was trauen	50.00%
Ist mir zu hoch, ich will einfach nur zocken	25.00%
Wird Zeit, dass mehr Studios ihre Games als Wissensvermittler entdecken	12.50%
Das »Bioshock«-Feature war klasse, mehr davon	12.50%

SPIELFILME

Welcher Film verdient ein Spiel?

I am Legend	37.50%
Equilibrium	25.00%
Sin City	25.00%
Bonny and Clyde	12.50%

ERFOLGE UM DER ERFOLGE WILLEN

Spielt Ihr für den Gamerscore?

Spaß steht an erster Stelle, danach kommt der Gamerscore	54.05%
Manche Games habe ich nur für die Erfolge gespielt	21.62%
Gamerscore – virtueller (Zensiert)-Vergleich	13.51%
Krieg ich da was umsonst?	10.82%

Das Spiel in Zahlen

1 offizielles Lösungsbuch in Planung, 3 frei erkundbare Territorien, über ein Dutzend Waffen und Hauptcharaktere, 1 vielseitig einsetzbares Lasso, 1 die komplette Spielwelt vernetzendes Schienen-System, 8 Waffenslots im Waffen-Schnellauswahl-Menü

**ERSTMALS
ANGESPIELT!
NUR IN 360 LIVE!**

Revolverheld oder Taugenichts?

-  Große spielerische Freiheit, phantastische Animationen, viele liebevoll ausgearbeitete Details, hervorragende englische und spanische Sprecher
-  Die gezeigten Missionen sind äußerst abwechslungsreich – ob das fertige Spiel dieses Niveau halten kann, wird erst die Testversion zeigen, keine deutsche Synchro

Erhältlich | 30. April 2010 | Status | 85% komplett

RED DEAD REDEMPTION

Howdie, Partner: Während alle Welt auf »GTA V« wartet, baut Rockstar Games gerade an neuer Offene-Welt-Action, die mindestens genauso faszinieren und begeistern wird wie zuletzt das Gangstertreiben in Liberty City. Sönke Siemens über einen Desperado-Shooter, der richtig Staub aufwirbelt.

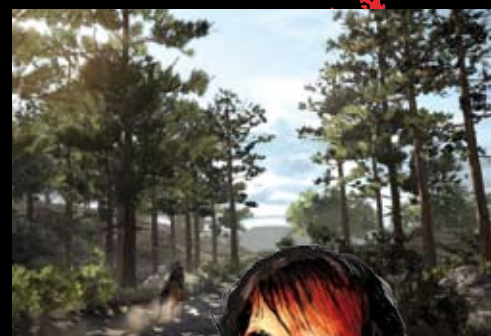
Der Wilde Westen! Ära der Goldgräber. Land der Gottverlassenen. Zuflucht für Aussteiger, die ihr letztes Geld im Saloon verhuben. Für Typen, die mittags eine Bank überfallen und das Geraubte abends versaufen. Aber auch ein Land, das den Gescheiterten eine zweite Chance gibt. John Marston zum Beispiel. Dreitagebart, muskulöser Körper, zerzaustes Haar, windgegerbtes Gesicht, Narben auf der linken Wange. Vor einigen Jahren lief alles schief. Zusammen mit einer Bande rücksichtsloser Revolverhelden zog er durch die Lande, brandschatzend, raubend, tötend. Das Leben anderer? Wertlos, es sei denn, die drückten ein paar Dollar ab. Dann, eines Tages, wendet sich sein Schicksal: Ein Coup läuft aus dem Ruder, seine Compadres lassen ihn verwundet zurück, mitten in der Prärie. Die brennende Sonne und die Geier am Himmel würden den Rest erledigen. Doch Marston ist aus hartem Holz geschnitzt. Er überlebt; wagt einen Neuanfang; gründet eine Familie; beackert Farmland und will seine Vergangenheit vergessen. Eine törichte Annahme, wie sich nach drei glücklichen Jahren herausstellt: Aus dem Nichts tauchen knallharte Bundesagenten auf, kidnappen Johns Familie und drohen, diese zu lynchen, sollte er nicht nach ihrer Pfeife tanzen. Ihre Forderung: die verbleibenden Mitglieder der alten Bande zur Strecke bringen. Koste es, was es wolle.

Womit auch die Brücke zum Titel dieser neuen Produktion aus dem Hause Rockstar geschlagen wäre. Das englische »Redemption« bedeutet auf Deutsch so viel wie Erlösung, Tilgung, Rückzahlung oder Loskauf. Im Verlauf des Spiels erlöst sich John durch seine Taten somit von den Menschen, die ihn einst prägten, sein Leben zerstörten. Durch das Dingfestmachen der Ex-Kollegen erkaufte er sich den bis dato stets bedrohten, rechtmäßigen Platz in einer Welt, die von zwei Kräften gelenkt wird: dem unaufhaltsamen Fortschritt und dem Heranwachsen eines Staatsapparats, der dem »Wilden Westen« nach und nach das »Wilde« austreiben möchte. Aus Gameplay-Sicht betrachtet, verpackt Rockstar diese von unzäh-

ligen Charakteren und Schicksalen vorangetriebene Story in einer offenen Spielwelt, die dem Genrekönig aus eigenem Haus – »GTA IV« – in vielerlei Hinsicht die Show stiehlt und 90 Prozent aller Western-Spiele alt aussehen lässt. Ja, sie förmlich Staub fressen lässt...

PFERDE – DIE BESSEREN AUTOS

Um 360 Live von den Qualitäten des Games zu überzeugen, präsentiert Rockstar insgesamt drei Missionen, von denen wir zwei ausführlich spielen dürfen. Während die ersten beiden dazu dienen sollen, uns mit der Steuerung vertraut zu machen, geht's im dritten Demo-Abschnitt dann richtig zur Sache: Im ersten der drei Spielterritorien, eine aus Staub, Steinen und Kakteen geformte Steppenlandschaft, trifft Marston auf einen Obdachlosen. Der Vagabund ist ein Ire. Ein hageres Männlein, nur einige Fetzen am Leib, gezeichnet von den Folgen seiner ständigen Sauferei, kaum in der Lage einen klaren Satz zu formulieren. In einer brillant synchronisierten Zwischensequenz erfährt Marston, dass Irish – so der Name – über den Verbleib einer mächtigen Gatling-Kanone bestens Bescheid weiß und Marston als Gegenleistung für die Errettung seines Lebens in einem vorangegangenen Spielabschnitt dorthin führen wird. Also Pferde satteln, immerhin ist das gut bewachte Versteck – eine unterirdische Mine – ein gutes Stück entfernt, knapp drei virtuelle Reitminuten um genau zu sein. Bevor der Ausritt beginnen kann, muss das treue Ross jedoch zunächst stilecht per Druck auf die obere D-Pad-Taste herbeigepfiffen werden. Steht es dann schnaufend und mit einem Pulk Schweißfliegen im Gepäck vor einem, schwingt sich John per Y-Taste auf den Sattel. Wer's besonders eilig hat, darf sogar auf das Pferd zurennen und mit einem gut getimten Sprung aufsitzen. Wie man dabei zum Pferd steht, ist fast egal. Selbst spektakuläre Aufsitz-Mänover von vorne kommend sind möglich. John hält sich dann am Hals des Tieres fest und schleudert sich wie ein jahrelang trainierender Zirkusakrobat auf dessen Rücken. Einmal in erhöhter Position, reicht mehrfaches Antippen



kurz&knapp

Hersteller | Rockstar Games

Entwickler | Rockstar San Diego

Genre | Action-Abenteuer

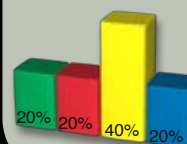
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Großartiges Wild-West-Abenteuer mit packender Leinwand-Atmosphäre.

das ist drin

- Einfangen
- Aufsatteln
- Abknallen
- Abhauen



Und außerdem?

■ Einen Mehrspieler-Modus soll's geben, Details will Rockstar jedoch erst in Kürze bekannt geben; handfeste Informationen im nächsten Heft ■ Gleiches gilt für das Thema Erfolge – laut Rockstar werden diese in jedem Fall über die üblichen Standard-Aufgaben hinausreichen ■ Download-Inhalte sind technisch möglich, aber ebenfalls noch unter Verschluss; ganz oben auf unserer Wunschliste stehen natürlich vollständige Zusatz-Episoden im Stil von »The Lost and Damned« und »The Ballad of Gay Tony«

✖ Die Minispiele

LEICHT VERDIENTES GELD?

Während der Anspiel-Session enthüllte Rockstar zwei unterhaltsame Minispiele. Sinn und Zweck ist es, die Reisekasse wieder aufzufüllen. Poker muss an dieser Stelle wahrscheinlich nicht weiter erklärt werden. Viel interessanter ist da schon der Ort, wo gespielt wird. Fündig wird meist, wer den verrauchten Hinterzimmern des örtlichen Saloons einen Besuch abstattet. Aber Vorsicht: Die Waffe stecken lassen. Ansonsten sieht sich die Heldenfigur Marston binnen Sekunden mit einem halben Dutzend Colts konfrontiert, die geradewegs auf seine Brust gerichtet sind. Minispiel Numero zwei: Five Finger Filet. Verwegene Pfadfinder kennen das nicht ganz unblutige Schauspiel womöglich: Der Wettgeldentreiber legt seine Hand auf den Tisch, spreizt alle Finger und gibt dann ein Abfolge vor, mit der ein Messer in die Freiräume zwischen den Fingern ins Holz gerammt werden muss. Die von ihm dafür benötigte Zeit wird gestoppt und muss vom Teilnehmer unterboten werden. Gelingt dies nicht, verliert dieser seinen Wetteinsatz. Im Spiel selbst wird Five Finger Filet ähnlich einem Quicktime-Event präsentiert. Tasten leuchten auf, die in der richtigen Reihenfolge nachgedrückt werden müssen. Da die Zeit meist nicht ausreicht, die Vorgabe zu unterbieten, führt oft nur Auswendiglernen des Rhythmus zum Ziel.

der A-Taste, um den Gaul in Bewegung zu setzen. Doch Obacht: Ist der Vierbeiner nicht zugeritten, sprich kein trainiertes Reitpferd, kann es schon mal passieren, dass man im Handumdrehen wieder abgeworfen wird. Gleiches gilt, wenn John dem Vollblüter gar zu heftig die Sporen in den Körper rammt. Wann die Kraft und die Geduld eines Pferdes erschöpft sind, verrät ein blauer, sichelförmiger Balken am linken Rand der stets eingeblendeten Übersichtskarte. Auch fein: Eine Art Autopilot-Funktion steht immer dann zur Verfügung, wenn man anderen Nichtspieler-Charakteren hinterherreiten soll. Einfach die A-Taste gedrückt halten, schon folgt Johns Wiederkäufer dem Vordermann. Wie nicht anders zu erwarten, darf natürlich auch bei vollem Galopp die Waffe gezogen und gen Feind gerichtet werden. Dazu einfach die LB-Taste drücken und kurz warten, bis Marston

Winchester, Colt oder ein anderes Schieß-eisen gezückt hat; dann per gedrückter LT-Taste ein Ziel anvisieren und dieses mit der RT-Taste unter Beschuss nehmen. Klingt kompliziert, aber nach einer Eingewöhnungsphase sind verdrehte Finger oder lästiges Umgreifen auf dem Controller kein Thema mehr – und all die faszinierenden Gameplay-Elemente können sich voll entfalten. Keine fünf Minuten vergehen, bis einem die irrsinnigsten Ideen durch den Kopf schießen: Ob ich es wohl schaffe, im Regen einen Berg hinunterrasend fünf am Himmel kreisende Geier mit Schrot vollzupumpen? Ob ich mit meinem Gaul über eine Bahnlinie springen kann, eine Sekunde bevor ich vom herannahenden Zug erwischt werde? Überlegungen, die das Herz jedes freiheitsliebenden Actiongamers höher schlagen lassen. Wilde Weite, jetzt komm ich!

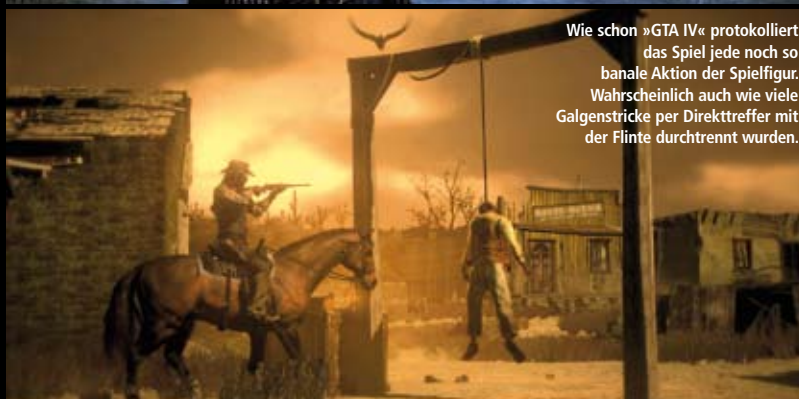
TNT – DAS TUT WEH

Doch zurück zur Gatling-Mission. Mittlerweile sind Marston und Irish am Zielort eingetroffen. Hinter dem Schutz einiger Steininformationen lassen sich bereits erste





John Marston auf dem Weg zum mitternächtlichen Showdown in einer kleinen Ortschaft. Wie die Mann-gegen-Mann-Duelle genau vonstattengehen, wollen die Macher erst kurz vor Release enthüllen.



Wie schon »GTA IV« protokolliert das Spiel jede noch so banale Aktion der Spielfigur. Wahrscheinlich auch wie viele Galgenstricke per Direkttreffer mit der Flinte durchtrennt wurden.



Ob es sich bei diesem holden Fräulein um Johns Angetraute handelt, ist noch unklar. Fest steht, dass er für die Rettung seiner Frau so ziemlich alles tun würde...

Patrouille-Trupps der dubiosen Minenfirma erkennen. Keine zehn Sekunden später trabt ein Aufklärungstrupp auf das Duo zu. Männer mit der Hand am Pistolengurt, die weiß Gott nicht aussehen, als würden sie zum 17-Uhr-Tee bitten. Da Irish wie ein eingeschüchterter Coyote plötzlich die Flucht ergreift, bleibt für John nur eine Option: abdrücken, bevor die Mineros es tun. Die perfekte Situation, um auf die »Dead Eye«-Sicht zurückzugreifen – eine Art Zielhilfe, die per Druck auf den rechten Stick ausgelöst wird und das Geschehen für einige Sekunden in Zeitlupe darstellt. »Max Payne 2« lässt grüßen. Je nach Ausbau-Stufe dieser durch normale Treffer aufgefüllten Fähigkeit kann John nun mehr oder weniger präzise zuschlagen, bevor andere schießwütige Rinderhirten dazu Gelegenheit haben. Ausbaustufe eins verlangsamt die Spielgeschwindigkeit, erfordert jedoch, dass jeder Schuss per RT-Taste von Hand platziert wird. Bei gesteigerter Ausbaustufe wird das Fadenkreuz nur noch über einen Gegner bewegt, schon ist's vom Zielsystem automatisch markiert. Verlässt der Spieler schließlich die »Dead Eye«-Sicht, schnellen die Patronen unaufhaltsam dem Gegner entgegen und schalten ihn aus. Buenas noches, hombres!

Was dann folgt, verschlägt dir erneut den Atem: Schwer getroffen taumeln die Reiter im Sattel, während die Pferde Panik bekommen, sich majestätisch aufbäumen, die Aufsitzenden wie einen lästigen Fremdkörper

abwerfen und das Weite suchen. Eine Szene, so realistisch, als hätten die Macher sie nur für diesen einen unvergesslichen Moment integriert. Da jedoch dutzende weitere solcher Szenen folgen, alle stets mit immer neuen und verblüffenden Animationen, wird klar: All das ist keineswegs geskriptet, sondern das Resultat unzähliger in Echtzeit ausgeführter Animationen. Doch, die allem zugrundeliegende »Euphoria«-Engine hat echt was drauf. Und lässt übrigens auch bei Kämpfen zu Fuß mittels sehr glaubhaft funktionierendem Trefferzonen-System ihre Muskeln spielen. Treibt John einem Minenarbeiter eine Ladung Schrot in den linken Fuß, verliert dieser sofort das Gleichgewicht, sackt zusammen, kann nur noch am Boden robbend weiterkämpfen. Gemein? Ja. Aber eben auch so enorm befriedigend! Außerdem könnte man die Tequila-Schlucker sogar gewaltfrei beseitigen, vorausgesetzt, John führt das wichtigste Utensil eines jeden Cowboys mit sich: das übers Waffenmenü anwählbare Lasso. Eine gute Portion Augenmaß, ein gezielter Wurf per RT-Taste und schon zieht sich eine Schlinge um die Beute. Diese wird dann querfeldein durch die Pampa zum Zielort gezerrt oder fachgerecht verschnürt und per Pferd abtransportiert.

Da die Minenarbeiter ungehalten auf Johns Eindringen reagieren, fällt die pazifistische Methode allerdings unter den Tisch. Stattdessen hechtet Marston von einer

✱ Spurte dich, lahmer Gaul!

GIB IHM DIE SPOREN...

Pferde spielen eine zentrale Rolle in »Red Dead Redemption«, sind sie doch das meistgenutzte Transportmittel des Wilden Westens. Abseits der Eisenbahn natürlich, die man im Spiel übrigens auch für Reisezwecke verwenden kann. Entlegene Winkel in der Spielwelt erreicht Held Marston damit allerdings nicht. Wer in »Red Dead Redemption« ein Pferd benötigt, der schnappt sich einfach eins – vorausgesetzt, es wirft einen nicht ständig ab. Verhindern kann man dies am einfachsten, indem man sich ein ganz eigenes Pferd per Lasso einfängt, anschließend zureitet und dann zum persönlichen Jolly Jumper erklärt. Allerdings macht es keinen Sinn, einen x-beliebigen Gaul zu bändigen. Lieber etwas Zeit lassen und einen Kläpper finden, der gesund und munter dreinschaut. Hier stehen die Chancen dann auch gut, dass dieser – einmal zugeritten – ansehnliche Geschwindigkeits- und Ausdauer-Werte aufweist und bei der Büffeljagd nicht ständig ins Hintertreffen gerät. Deshalb: Finger weg von abgemagerten Rössern!



John Marston zählt einen Gaul, während im Hintergrund die Sonne untergeht – ein Bild, das keine Marlboro-Werbung dieser Welt besser hätte einfangen können.



Einmal zugeritten dient es dem Spieler fortan als kostenfreies Beförderungsmittel – oder um andere Tiere, wie hier zu sehen, einzufangen. Pferde stehen ist übrigens sehr ungern gesehen und wird mit hohen Kopfgeldern geahndet.



In jedem Ort darf der Spieler ein Pferd dauerhaft in der »Garage« parken, sprich vor dem Saloon anleinen. Vorteil: Es rennt nicht weg und steht stets zur Stelle, wenn man es braucht.



✖ Das Wanted-System

TOT ODER LEBENDIG

Wer in Rockstars Action-Abenteuer »GTA IV« für Chaos in der Spielwelt sorgt, weiß, was ihn erwartet: jede Menge Ärger! Passanten anfahren oder Autos stehlen, während ein Streifenwagen aufkreuzt? Cops verwunden? Omis verprügeln? All diese Dinge sind in »GTA IV« möglich, werden jedoch umgehend geahndet. Und zwar durch ein ständig wachsendes Aufgebot an Polizeikräften, die gezielt die Verfolgung aufnehmen und wie ein Rudel Bluthunde nicht mehr locker lassen, bevor man geschnappt wurde oder untertauchen konnte. »Red Dead Redemption« setzt auf ein ähnliches System. Wer verbrecherische Taten begeht und dabei erwischt wird, auf den wird ein Kopfgeld ausgesetzt. Für weniger schwere Vergehen sind's nur Kleinbeträge. Wenn Marston dagegen hilflosen Frauen des Nachts die Geldbörse raubt, ihnen dann auch noch eine Kugel verpasst, ein Passant all das beobachtet und ihn beim Sheriff verpfeift, schnellen die Kopfgeldbeträge ratzfatz in astronomische Höhen. Die Folge: Immer mehr und besser ausgebildete Kopfgeld-Jäger klemmen sich an Marstons Versen. Los wird man den Verbrecherstempel erst, wenn man durch Abstottern der Gelder im Telegrafennamnt Buße tut oder sich durch zahlreiche heldenhafte Taten ein Begnadigungsschreiben beim Sheriff verdient. Böswilligen Spielern bleibt alternativ die Option ihre Verbrechen so gut es geht zu vertuschen, indem sie alle Zeugen ausknipsen bevor diese einen anschuldigen.



Deckung zur nächsten, zertrümmert per Repetier-Gewehr einen Schädel nach dem anderen, lädt hinter Felsen kauern nach, arbeitet sich zielstrebig zum Mineneingang vor. Ladepausen beim Betreten der Mine? Nicht die blaue Bohne, der Übergang ist absolut fließend. Ebenso der Wechsel der Stimmung. Plötzlich überall verschachtelt angeordnete Stützbalken, übergroße TNT-Fässer, seltsam beschriftete Holzkisten, herrenlose Spitzhaken und schimmerndes Laternenlicht – kein geeigneter Ort für Klaustrophobiker. Moment mal! Hochexplosive Fässer und brennende Laternen? Klingt, als liebe sich Munition sparen! Ein gezielter Schuss, ein dumpfer Knall, kurz darauf erlöschen zwei rot gefärbte Punkte auf der Minikarte, TNT-Experiment erfolgreich! Im nächsten Labyrinthabschnitt dieselbe Methode, nur diesmal mit einer über dem Gegner baumelnden Laterne. Trifft man sie, ergießt sich das brennende Petroleum über den Körper des Angreifers. Der fängt sofort Feuer, krümmt sich am Boden und stößt noch halbtot markerschütternde Schreie aus, wie man sie bisher noch selten in einem Videospiel gehört hat. Derbe Sache! Aber genau das, was »Red Dead Redemption« halt so mitreißend macht. Raue Action, die unter die Haut geht. Wie die USK solche Szenen einstuft, bleibt freilich abzuwarten. Gleiches gilt für Szenen, in denen eine am Boden liegende Frau von aggressiven Trunkenbolden vor dem örtlichen Saloon unter den Augen unzähliger Zuschauer massakriert wird.

MARSTON, DER VERKAPPTÉ INDY

Was passiert, wenn der Spieler Aggression gegenüber Zivilisten oder Gesetzeshütern ausübt, verrät der Kasten »Das Wanted-

✱ Technikspielereien

JEDES DETAIL BEDACHT

Meine Fresse, sieht das scharf aus! Kein Wunder, denn »Red Dead Redemption« nutzt eine aufgebohrte Version der »RAGE«- sowie der »Euphoria«-Engine, die in dieser Konstellation bereits in »GTA IV« für atemberaubende Bilder sorgen. Die »RAGE«-Engine wurde dahingehend modifiziert, dass weitläufige Landschaften stimmig rüberkommen und wie aus einem Guss wirken. Das Resultat: feuriger als jeder Tex-Mex-Burger! Doch die »Rage«-Engine kann noch mehr als schicke Landschaften darstellen. Zum Beispiel äußerst glaubhafte Wind- und Wetter-Effekte auf das TV-Gerät malen. Regen verwischt die Sicht, Wind zerzaust das Herr, Blitze und Gewitter lassen den Nachthimmel für Sekundenbruchteile strahlen; das sind alles Momente mit Postkarten-Potenzial. Blicke der 24-Stunden-Tag-und-Nacht-Zyklus: Um ihn mit all seinen Folgen zu bewundern, reicht es, Marston einfach tagsüber auf einen Hügel zu stellen und abzuwarten. Schon nach wenigen Minuten fällt auf, wie Schatten entsprechend dem Sonnenstand wandern, wie Tiere vorbeiziehen und vieles mehr.



Flossen hoch, sonst gibt's was auf die Bergmanns-Mütze! Die sehenswerten Zwischensequenzen werden ausschließlich in Spielgrafik dargestellt.

System«. Im Inneren der Mine angekommen, findet John dann endlich das Objekt der Begierde. Das in einer Holztruhe sicher verstaute Kurbel-Maschinengewehr. Der Abtransport erfolgt kraftsparend per Minenlore – eine brillante Idee, denn was jetzt folgt, lässt ahnen, welche Gameplay-Highlights Rockstar noch für die finale Version des Games bereithält. Per Y-Taste krallt sich John die Lore, die nun nach Belieben die Schienen entlangbugsiert werden darf. Steigung hoch, Hang runter, wer kräftig anschiebt, muss nicht lange warten, bis die Gesetze der Physik das ungewöhnliche Gefährt in Fahrt bringen. Jetzt noch schnell aufspringen und die Indiana-Jones-Sequenz nimmt ihren Lauf. Besonders lässig: Während John mitfährt, kann er weiterhin Feinde über den Haufen ballern; oder Dynamitfässer, wie das, welches kurz

vorm Ende der Mission den Weg versperrt. Ist auch diese Hürde gemeistert, wird Johns Mühe mit dem entlohnt, wonach es in »Red Dead Redemption« besonders zu streben lohnt: Ruhmespunkte. Je mehr sich davon auf Johns Punktekonto befinden, desto mehr Leute wissen über seine Existenz Bescheid, was wiederum dazu führt, dass ihm neue Missionen angeboten werden. Gegenstück zu den Ruhmespunkten sind die Ehrenpunkte. Diese können sich in zwei Richtungen entwickeln. Handelt John unehrenhaft, indem er beispielsweise ständig Zivilisten bestiehlt, Unschuldige meuchelt und dergleichen, sacken sie ab wie Aktienkurse in Krisenzeiten. Agiert John aber ehrenhaft, indem er etwa Zivilisten vor Wegelagerern beschützt, entflozene Schurken wieder einfängt und dem Sheriff

lebendig übergibt, schießen seine Ehrenpunkte nach oben und mehr und mehr lukrative Gesetzeshüter-Aufträge stehen zur Auswahl.

SCHLUSSSTRICH

Welche Story-Wendungen Rockstar für das finale Spiel bereithält, wollte man verständlicherweise noch nicht verraten. Fest steht jedoch, dass die Spielwelt mit ihren drei nahtlos ineinander übergehenden Territorien größer als die von »GTA IV« ausfallen wird und neben dutzenden Haupt- und Nebenmissionen zahlreiche Nebentätigkeiten offeriert, von denen Letztere allein schon tagelangen Spielspaß bieten. Jägnaturen beispielsweise dürfen Büffel, Wölfe, Rehwild, Bären, Murmeltiere oder Geier erlegen und die Beute beim örtlichen Gerber oder Metzger zu Geld machen. Oder man widmet sich der Schatzsuche und stöbert mithilfe zunächst zu entschlüsselnder Karten verborgene Reichtümer auf. Glücksspieler scheffeln Zaster bei einer geselligen Runde Poker oder verwetten ihren letzten Penny beim blutigen »Five Finger Filet« auf das im Kasten nochmals eingegangene Wild. Die Möglichkeiten sind beachtlich. Kombiniert mit der griffigen Steuerung und phantastischer Technik, der man lediglich an belebten Ortskernen noch einige unschöne Ruckler austreiben muss, verspricht diese Multimillionen-Dollar-Produktion ein echter Fünf-Sterne-Ausritt zu werden. Wer »GTA IV« verschlungen hat, wird »Red Dead Redemption« lieben. Kurzum: Hier hat Rockstar ein äußerst rassiges Pferd im Stall!

Sönke Siemens



Die Charaktere stehen dem großen Vorbild »GTA IV« in nichts nach: sehr einprägsame Gesichter, individueller Akzent und nie um einen flotten Spruch verlegen.

360 LIVE sagt...

Grenzenlose Freiheit, packende Missionen, schweißtreibende Action. Wie ein Weltklasse-HITPOTENZIAL Western zum Mitspielen!

9.0 von 10

Erhältlich | April 2010 | Status | 90% komplett

SPLINTER CELL CONVICTION

Brutaler, härter, bleihaltiger: 360 Live infiltriert Ubisofts Hauptquartier in Montreal und erlebt fünf Stunden mit einem Sam Fisher, der von Hass und Rache getrieben ist.

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

Genre | Schleich-Shooter

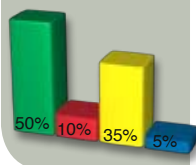
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Agenten-Action für Experimentierfreudige.

das ist drin

- Licht und Schatten
- Verhöre
- Agenten-Action
- Sandkastensystem



Netzhautscanner, Stimmenprüfung, Wachen im Zwei-Meter-Eiche-Massiv-Format: Das dritte Stockwerk des Ubisoft Hauptquartiers am Boulevard Saint-Laurent ist ein Hochsicherheitstrakt und gleichzeitig die Geburtsstätte aller Ubisoft-Verkaufsschlager. Hier wurde dem Ubisoft-Vorstand das erste Mal »Prince of Persia« präsentiert. Und »Assassin's Creed«. Auch Sam Fisher hat 1998 hier seine ersten Schleichversuche unternommen. Seitdem ist eine Menge passiert: Sam war Elite-Agent von Third Echelon, einer Spezialabteilung der NSA. Er ist aus einem Hochsicherheitsgefängnis geflohen, wurde zum Doppelagenten, und der Spieler musste entscheiden, ob sein korrupter Boss Lambert eine Kugel verdient hat oder nicht. Und wie geht es weiter?

360 Live erlebt in Montreal eine Geschichte rund um Intrigen, Verrat und ein Komplott gegen die US-Regierung. Ein Agenten-Abenteuer, das von Malta auf eine Airforce-Basis in den USA und von dort nach Washington führt. Ins Lincoln Memorial und schließlich ins Weiße Haus. Ein Action-Drama, um einen verzweifelten Helden, der bereit ist, jedes Mittel einzusetzen, um die Mörder seiner Tochter zu stellen.

WIE ALLES BEGINNT

Erste Informationsschnipsel führen Sam auf die Mittelmeerinsel Malta. Kurz nach seiner Ankunft erreicht ihn ein Anruf. Es ist Anna Grimsdóttir, jene Frau, die ihm bisher in allen »Splinter Cell«-Teilen Anweisungen erteilt und Fluchtwege offenbart hat. Offensichtlich weiß sie mehr über die Ermordung seiner Tochter. Doch es bleibt keine Zeit zum Plaudern, denn mit einem Mal bewegen sich US-Agenten schnellen Schrittes auf Sam zu. Er selbst ist unbewaffnet – flüchten und untertauchen scheint die beste Variante, die Situation zu meistern. Das Deckungssystem funktioniert gewohnt gut: A drücken, Sam geht in Deckung, noch mal A und er spurtet zur nächsten Schutzmöglichkeit. Erst im Schutz der Schatten macht es Sinn, sich an Gegner heranzuschleichen, um sie anschließend auszuschalten. Da Sam jedoch nicht mehr für Third Echelon arbeitet, muss er zu Spielbeginn auf eine Hightech-Ausrüstung verzichten. Macht aber nichts, denn ein abgebrochener Autospiegel ist im Grunde genauso nützlich wie die gute alte Snake-Cam. Sofort fällt auf: Die KI verhält sich ziemlich clever, schaut sich um, leuchtet mit Taschenlampen systematisch jeden Winkel aus.



Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modi für zwei Spieler online, per Systemlink oder Splitscreen ■ Separate Koop-Kampagne rund um den US-Agenten Archer und seinen russischen Kollegen Kestrel, die vor den Ereignissen des Hauptspiels angesiedelt ist und vier Missionen bietet ■ »Deniable Ops« vereint vier Koop-Modi, in denen man zum Beispiel eine EMP-Bombe vor angreifenden Söldnern schützen, ein Objekt infiltrieren oder eine Zielperson ausschalten muss ■ Rund 40 Erfolge winken, beispielsweise fürs Ausschalten von 5 Gegnern in 15 Sekunden oder dafür, dass man 10 Minuten unerkannt bleibt

**SINGLEPLAYER
ERSTMALS
ANGESPIELT!**



Anna Grimsdóttir, Sams rechte Hand aus vergangenen Teilen, meldet sich nur noch selten via Headset. Stattdessen projiziert das Spiel nun Anweisungen aller Art auf Häuser oder Schilder.



Schleichender Tod oder 08/15-Rambo?



Extrem detaillierte Charaktermodelle vor tollen Kulissen, dichte Atmosphäre, spannende Inszenierung, viele Möglichkeiten mit Gadgets zu experimentieren oder Gegner auszutricksen



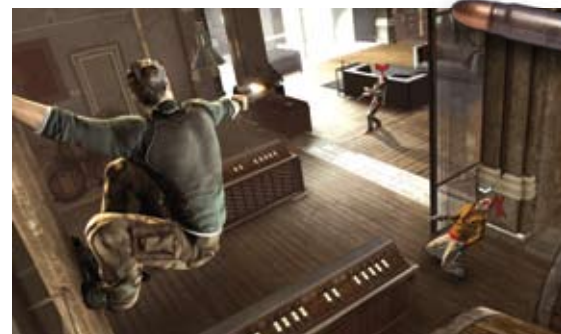
Interaktionsmöglichkeiten müssten klarer angezeigt werden, einige Missionen spielen sich etwas eintönig

Dunkelheit ist gut, Lichtquellen sind böse. Das war schon immer so, allerdings geht Ubisoft dieses Mal einen eleganteren Designweg: Wo in »Double Agent« das Nachtsichtgerät die wunderschönen Kulissen in mattem Grün erstarren ließ, wird die Umgebung hier in ein leichtes Grau getaucht. Steht Sam im Licht, erstrahlt die Umgebung mit scharfen Texturen und einem fröhlichen Spiel aus Licht und Neonanzeigen. Im Dunkeln werden Charaktere und Umgebung monochrom dargestellt, Sams Barthaare schillern silbern, Gegner werfen Schatten. Schick! Schön auch, wie leichtfüßig sich das hier spielt: Wo man früher fünf Minuten taktisch vorausplanen musste, erfordert dieser Schritt nun oft nicht mehr als zehn Sekunden. Anders als in vorherigen Teilen gibt es in »Conviction« nur eine Mission, in der man nicht entdeckt werden darf. Dennoch ist es ratsam aus dem Dunkeln zu agieren. Anschleichen, B-Taste antippen und schon packt Sam sein Opfer, bricht ihm das Genick. Erfolgreich absolvierte Stealth-Manöver belohnt das Spiel mit dem neuen »Markieren und Ausschalten«-Angriff:

Mit der LT-Schultertaste werden zunächst zwei, später bis zu vier Gegner markiert. Dann in Position bringen, auf Y drücken und schon schaltet Sam automatisch alle Gegner nacheinander aus. Ob er vorher in einer Deckung kauerte oder über ein Gelände balancierte, ist dabei egal. Schon nach wenigen Minuten geht das System in Fleisch und Blut über. Gut so, denn in späteren Missionen entscheidet perfektes Beherrschen des Manövers über Leben und Tod.

WIE EIN WÜTENDER PANTHER

Das hier spielt sich deutlich Action-lastiger als die Vorgängerteile, aber ist es noch ein echtes »Splinter Cell«? 360 Live macht den Praxistest und bricht lautlos in die Villa von NSA-Informant Andrey Kobin ein, von dem Sam glaubt, dass er etwas über Sarahs Ermordung weiß. Im Gegensatz zu den größtenteils linear aufgebauten Levels von »Double Agent«, steht diesmal Bewegungsfreiheit im Vordergrund. Entsprechend ist das Areal der Villa frei erkundbar. Wer will, sprintet von einer Deckung zur nächsten und ballert zwischendrin wild um sich.



Sam entwickelt sich nach und nach wieder zum Eliteagenten. Zunächst hat er lediglich schallgedämpfte Waffen. Doch im Verlauf kann er seine FN Fiveseven mit Laservisier ausrüsten oder der MPS Munition spendieren, die Schutzwesten durchbricht.



Alle Waffenupgrades kosten Punkte. Die verdient man durch besondere Aktionen, beispielsweise einen Gegner zehn Meter in die Tiefe schmeißen oder in den Schwitzkasten nehmen und mit seinem Körper eine Tür einrammen. Nennt sich »Kollateralschaden«.



In den letzten Missionen bekommt Sam dann wieder sein berühmtes Nachtsichtgerät. Das ist auch dringend nötig, denn er kämpft gegen Agenten von Third Echelon. Mit Verstecken im Dunkeln ist dann nichts mehr!

✖ Ein Agent kämpft um seine Tochter

BEKLEMMEND, ERGREIFEND, THEATRALISCH

Sam Fisher, der knallharte Agent? Durch immer wieder eingestreute Rückblenden wird in »Conviction« die persönliche Seite von Fisher beleuchtet. Wie er seine Tochter zu Bett bringt zum Beispiel. Sie hat Angst im Dunkeln und kuschelt sich an ihren Paps. Sam: »Weißt du, Kleines, manchmal hat Dunkelheit auch etwas Gutes.« Die Kleine wundert sich und schaut ängstlich unters Bett. »Sieh mal, im Dunkeln kann dich niemand sehen. Aber du weißt, dass da jemand ist. Und wenn du dich öfter in der Dunkelheit fortbewegst, wirst du immer mehr Details erkennen.« Er weiß, wovon er redet, Fans wird's ganz warm ums Herz. Auf subtile Weise wird verdeutlicht, was Fisher geprägt hat: sein Job als Agent. Dann plötzlich Glasklirren. Dass es Killer sind, lässt Sam seine Tochter nicht wissen: »Wir spielen Verstecken, du gehst unters Bett«, haucht er ihr ins Ohr. Als Sarah ihn schließlich doch mit einer Leiche erblickt, säuselt sie leise: »Sind die bösen Männer jetzt alle da, wo Mama ist?« »Nein, Mama ist immer bei uns. Sie ist in Sicherheit.« Im selben Moment schaut Sam nach oben und murmelt: »Deshalb habe ich aufgehört.« Beklemmend, ergreifend – so müssen Rückblenden aussehen!



× Drei Agenten, die sich ziemlich ähneln

BOURNE, BAUER, FISHER

1 Wie Jason Bourne und Jack Bauer in ihren letzten Leinwandauftritten zählt auch Sam Fisher diesmal zum Schlag der Berufsausstiege. Dass er das Agentenhandwerk trotzdem nicht verlernt hat, zeigt sein sicherer Umgang mit Waffen und Sprengstoffen aller Art. Zudem ist er geschult in der israelischen Kampfkunst Krav Maga.

2 Die Geschichte soll Überraschungen bieten: Feinde werden zu Freunden, Verbündete zu Feinden. Andrej Kobin beispielsweise war einst Sams Kollege, jetzt jagt er Sam. Und auch die schöne Anna Grimsdóttir, quasi Fishers innere Stimme in allen Teilen, die ihm einst Befehle erteilt und Fluchtwege aufgezeigt hat, scheint ihr eigenes Spiel zu spielen. Kann Sam ihr noch trauen?

3 Der Showdown wird im Weißen Haus stattfinden. Plant Third Echelon wirklich einen Angriff auf Präsident Caldwell? Zumindest behauptet Anna direkt für den Präsidenten zu arbeiten und Third Echelon infiltriert zu haben, weil man der NSA-Einheit nicht mehr traut. Auf jeden Fall wird Sam Fisher im Verlauf auch gegen Eliteagenten von Third Echelon kämpfen.



Dann spielt sich »Conviction« wie ein gewöhnlicher Shooter. Doch auch der Schleichansatz funktioniert: Lautlose Naturen lenken die Wachen am Eingangstor ab, indem sie immer wieder den Alarm der umstehenden Autos auslösen, dann eine Mauer hochkraxeln und kurze Zeit abwarten. Sobald die Wache die Situation dann als Fehlalarm abstempelt und sich nahe der Mauer eine Zigarette anzündet, wird ihr Schicksal durch eine Sprungattacke besiegelt – Rauchen ist eben ungesund!

Wissenswert: Neuerdings darf Sam eliminierte Feinde nicht mehr herumtragen und im Schatten verbergen. Als Entschädigung winkt ein völlig neuer Move, ein Täuschungsmanöver. Und so geht's: Wird Sam entdeckt, verbleibt eine Silhouette seiner selbst an dieser Position. Die Feinde – Sam weiterhin an dieser Stelle vermutend – eröffnen das Feuer auf eben diesen Ort. In der Zwischenzeit ist Sam jedoch schon ganz woanders, schleicht um die Widersacher herum und tötet sie von der Seite kommend. Auf diese Weise gelangt man recht flott zu Andrej Kobin und verhört ihn. Die Spielmechanik erinnert an »Der Pate«. Kurzum: Fisher sorgt dafür, dass Kobins Schädel und die Tischplatte sich anfreunden. Die Folterverhöre sind stellenweise krass inszeniert. Beispielsweise sticht Fisher später einem Elitesoldaten ein Kampfmesser in die Hand, bricht sie ihm und reißt so lange an den Fingergliedern, bis der arme Kerl fast das Bewusstsein verliert. Schade nur, dass man selbst relativ wenig Einfluss nehmen kann. Herumschubsen oder die Faust androhen? Geht nicht, die Aktionen sind geskriptet. Wenn nichts mehr

hilft, drückt Sam seinem Gegner die Waffe an die Schläfe. Die ultimative Warnung, die Andrej jedoch nicht erleben muss, denn plötzlich wird der ganze Raum in grelles Weiß getaucht. Spezialeinheiten greifen mit Rauchgranaten an. Es sind Agenten... von Third Echelon.

VOM FREUND ZUM FEIND

Erst in dieser Szene trifft Sam das erste Mal auf seinen eigentlichen Feind: Thomas Reed, Direktor von Third Echelon. Noch sind große Teile der Geschichte geheim. Baut Third Echelon etwa eine EMP-Bombe, um das Weiße Haus anzugreifen? Und wenn ja, warum? Chefdesigner Maxime Beland erklärt, dass man mit den Gefühlen spielen will. Nichts ist so, wie es scheint. Ob Anna nun wirklich auf Sams Seite ist? Wer weiß! Zumindest verhilft sie ihm zur Flucht. Doch vorher wollen gut 100 Söldner von Black Arrow umschlichen oder ausgeschaltet werden. Man agiert aus der Deckung, sucht die Umgebung nach Gasflaschen ab. Die lösen Explosionen aus, sorgen für Verwirrung, verschaffen Zeit. Fisher nutzt Feinde als Schutzschilde, jagt einen Helikopter in die Luft und sprengt das Energiezentrum der Basis. Nach der Flucht schleicht der Ex-Agent durch ein Hightech-Labor, während sich das Gameplay zusehends verändert: Fisher klettert jetzt deutlich mehr, schwingt sich wie Ezio aus »Assassin's Creed 2« über Abgründe, klettert an Rohren entlang und schaltet seine Gegner kopfüber aus. Auch die Missionsstrukturen werden vielfältiger: Mal hat Sam nur begrenzt Zeit, um Wissenschaftler vor der Exekution zu retten, dann wieder

muss er einen Computer vor nicht enden wollenden Gegnermassen schützen, damit Anna die Daten auswerten kann. Hier kommen neue Gadgets zum Einsatz: Haftminen beispielsweise, die Bewegungen mit einer Explosion quittieren. Oder die Sticky Cam, eine Art Kameraball, den Fisher an eine beliebige Position werfen kann. Zum Beispiel auf einen Ventilator, um erst Thomas Reed zu belauschen und dann auf Knopfdruck die Kamera hochzujagen, sodass der massive Ventilator Reeds Bodyguards tötet. Wer sich Zeit nimmt und die Umgebung genau erkundet, findet immer wieder solche Interaktionsmöglichkeiten. Toll, genau wie unser Fazit nach Abschluss der ersten 300 Spielminuten: Mitreißender kann man Agenten-Action kaum inszenieren. Her mit der Testversion!

Benjamin Kratsch/sö

360LIVE sagt...

Famos inszeniertes und packend erzähltes Agenten-Abenteuer mit 1A-Leveldesign.

HITPOTENZIAL Hoffentlich hält Ubisoft die Balance zwischen Action und Schleichen.

9.0 von 10

Erhältlich | Sommer 2010 | Status | 85% komplett



Action-Perle oder Langweiler?

- +** Grandiose Physik-Engine, krasse Fernsicht, Comic-Optik, derbe Action, zwangloser Koop-Modus, abgedrehtes Szenario, Superhelden-Kräfte für den normalen Straßengebrauch
- Voraussichtlich kein Splitscreen für Koop- und Mehrspieler-Modi, ein Erscheinen in Deutschland ist mehr als ungewiss – und ein Download-Support seitens Microsoft damit natürlich auch

EXKLUSIV!
SPIELBERICHT
NUR IN 360 LIVE

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler | Ruffian Games

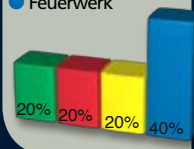
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Die Agency hat die Kontrolle über Pacific City verloren. Jetzt sinnt eine Mutanten-Armee auf Vernichtung.

das ist drin

- Terrorzellen
- Mutanten
- Super-Polizisten
- Feuerwerk



CRACKDOWN 2

Ein kleines Entwicklerteam aus Schottland will uns diesen Sommer beweisen, wie sich virtuelle Freiheit mit einem schönen Schuss schräger Action kombinieren lässt. Besuch bei Ruffian Games!

Manche wollen einfach nur Spaß haben, wollen Action, dass die Schwarte kracht. Vielen ist eine banale Story als Fundament für eine schier endlose Krawall-Orgie gerade gut genug. Und die Jungs von Realtime Worlds haben schon einmal gezeigt, wie das auszusehen hat – jetzt allerdings in neuer Besetzung, denn nur noch ein Teil des ehemaligen Teams arbeitet unter dem Pseudonym Ruffian Games an »Crackdown 2«. Doch was hat sich seit dem indizierten Erstlingswerk der Reihe aus dem Jahr 2007 verändert? Schon im Original wird das Handeln des Spielers durch keinerlei Barrieren eingegrenzt oder kanalisiert – eine reine Action-Orgie aus Third-Person-Blickwinkel also. So viel vorweg: An

diesem Konzept wird sich auch in der Fortsetzung nichts ändern. An der Art, wie die neue Geschichte erzählt wird, allerdings schon.

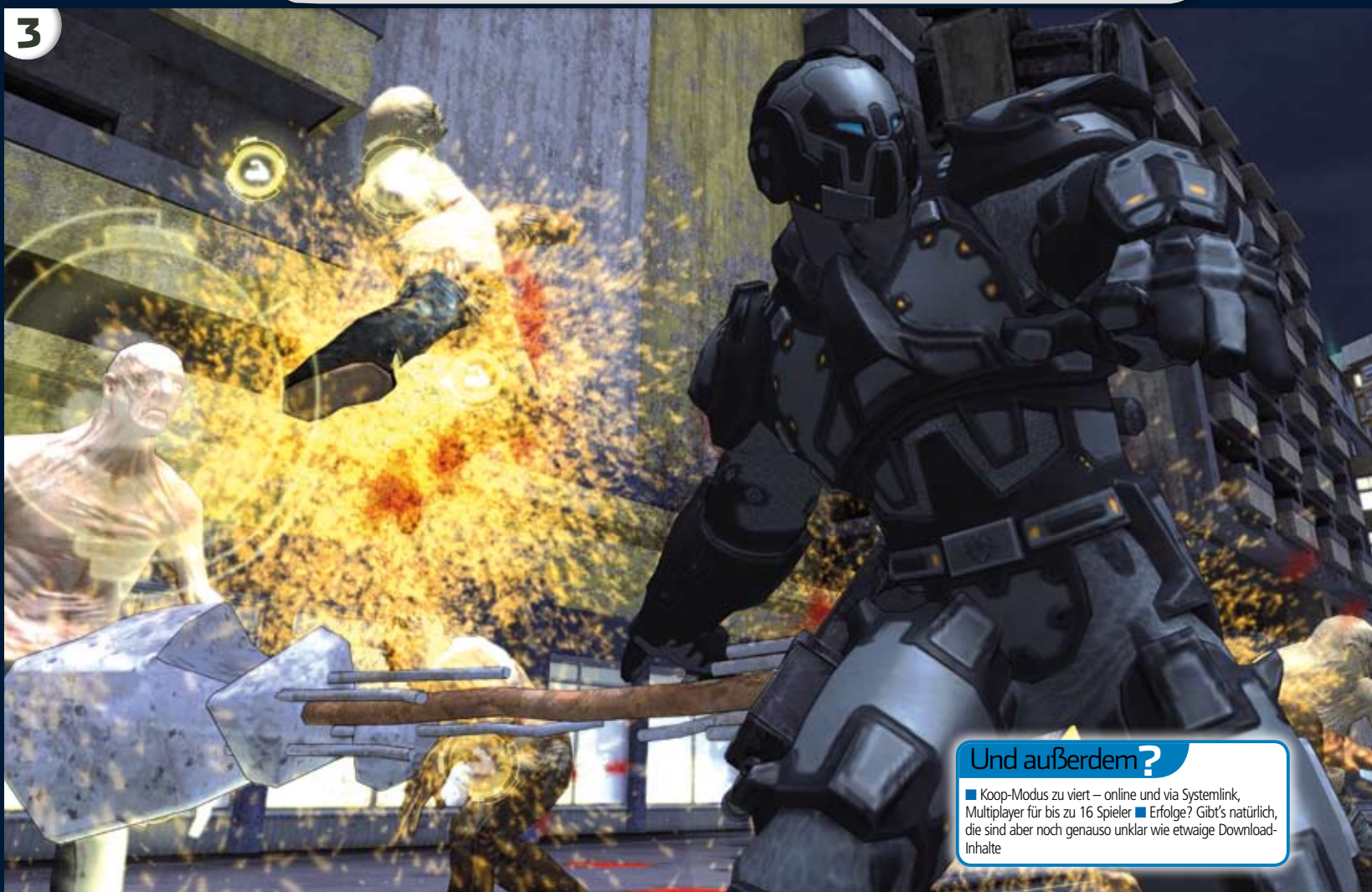
BLUTIGE MONDPHASE

Schauplatz für das Action-Feuerwerk ist auch diesmal die fiktive Millionen-Metropole Pacific City, die sich seit Teil Eins aber stark verändert hat. In den heiligen Hallen der Shai-Gen Cooperation ist ein verheerender Unfall passiert und etliche Stadtbewohner sind daraufhin schrecklich mutiert. Sie fristen ein Dasein als Mischung aus Zombie und Vampir: Relativ planlos schlurfen sie nachts durch die Häuserschluchten und zertrümmern mit ihren übermenschlichen Kräften alles und jeden, der sich ihnen in den Weg stellt. UV-Licht

vertragen die sogenannten »Freaks« nicht, was sie dazu zwingt, sich tagsüber im U-Bahn- und Kanalisationssystem der Stadt zu verkriechen. Doch sobald die Sonne mit dem Horizont verschmilzt, überfluten sie die Stadt und versuchen, die Macht an sich zu reißen. Dem sind die Normalo-Einwohner von Pacific City meist hilflos ausgesetzt. Andere greifen zu Waffen, errichten Dämme und schweißen Kampffahrzeuge, nehmen jede Nacht aufs Neue den Krieg gegen die blutrünstigen Freaks auf. Sie verlassen sich nicht mehr auf die Sicherheitsbehörde der Stadt, die Agency, und formen die Terror-Organisation »The Cell«. Die einst von bloßen Bandenkriegen zerrüttete Stadt gleicht also mittlerweile einem Schlachtfeld,



3



Und außerdem?

■ Koop-Modus zu viert – online und via Systemlink, Multiplayer für bis zu 16 Spieler ■ Erfolge? Gibt's natürlich, die sind aber noch genauso unklar wie etwaige Download-Inhalte

✱ Schnellanleitung

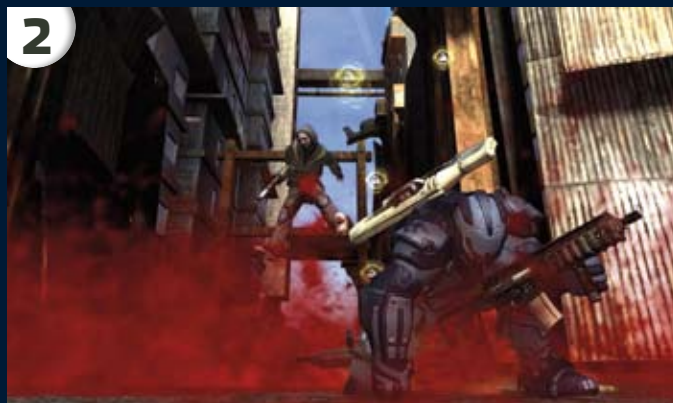
DIE KILLER-MASCHINE

1 Der Super-Cop aus der Zukunft kann seine Fähigkeiten wieder schier grenzenlos aufmotzen. Sprunghöhe, Geschwindigkeit, Muskelkraft, Fahrkönnen, Waffengeschick, die Wucht der von ihm ausgelösten Explosionen – permanent wandelt sich die eigene Spielweise, passt sich den neuen Fähigkeiten an. Man genießt einfach ständig die neuen Möglichkeiten.

2 Blutdusche: Der armselig dreinschauende Scherz der Cell-Organisation schießt gerade mit dieser gigantischen Blutfontaine ins nächste Leben, während unser Über-Polizist den Erfahrungspunkte-Segen über sich ergehen lässt.

3 Freilich, Autos und andere Gegenstände als Wurfgeschosse zu missbrauchen, kennen wir schon länger. Neuerdings lassen sich aber auch Straßenlaternen und andere Objekte als Hieb- und Stochwaffe zweckentfremden. Auch bestens geeignet gegen gegnerische Fahrzeuge!

2



1



das jede Nacht neue Furchen und Narben davonträgt. Ein Selbstläufer, ein funktionierender Algorithmus: Wie das Gezeitspiel aus Ebbe und Flut prallen die beiden Fraktionen immer wieder aufeinander, nur um in der darauffolgenden Ruhephase des Tageslichts erneut ihre Kräfte für die nächste Konfrontation zu sammeln.

Mittendrin in diesem Schmelztiegel aus Wahnsinn und Anarchie muss die Agency weiterhin um ihre Vormachtstellung als Herrscher über die Stadt kämpfen. Zehn Jahre nach Teil Eins wird der Spieler erneut zum Instrument der Agency, um deren Ziele durchzusetzen. Ein Super-Cop mit einem Spezialanzug, der zu Übermenschlichem befähigt, gleichbedeutend mit Superman für Metropolis oder Batman für Gotham City. Dass die Agency hier nicht aus Nächstenliebe oder Solidarität handelt, können die bereits erahnen, die das Vorgängerspiel gezeugt haben. Sie war damals schon der korrupte Drahtzieher hinter den Gangster-Banden, die der Spieler vernichten sollte, um eigentlich der drohenden Überbevölkerung der Stadt vorzubeugen. Wie Teil Zwei ausgehen wird? Das wissen wir nicht. Mit finsternen und menschenverachtenden Motiven der Agency sollte man aber immer rechnen... Jetzt aber rein ins Getümmel! Auch in »Crackdown 2« hat der Spieler nahezu alle Freiheiten, nur dass diesmal

Wie schon in Teil Eins wird Fahrzeugen wieder eine bedeutende Rolle zukommen. Dazu aber mehr im nächsten Preview!



× Genre-Mix

RETTENDER SPRUNG

Ein Action-Game ohne zerstörbare Gebäude? Ist das nicht fast schon aus der Mode? Nein, denn »Crackdown 2« versteht sich auch als Genre-Mix und schießt dem »GTA«-Konzept gekonnt eine Überdosis Jump and Run in die Vene. Die anfängliche Kulisse aus Gaspalästen und Ghetto-Straßenzügen kann bereits nach den ersten Fähigkeitsverbesserungen erklommen und mit schnellen Sprüngen zum eigenen Vorteil genutzt werden. Und nebenbei bieten die Sprungeinlagen rasante Abwechslung von den Feuergefechten.



Die in keinsten Weise geskripteten Ereignisse enden meist in überfetten Explosionen wie dieser hier...



Da pfeifen die Projektile: Dank der kolossalen Fernsicht wirken die Feind-Schützen wie Ameisen in der Kulisse.



Schon nach kurzer Spielzeit haben auch lockere Fausthiebe mächtigen Dampf. Das Gute daran: Jeder Treffer gibt dem Held noch mehr Kraft.

die einzelnen Missionen über das übliche »Kille diese Gang und ihren Boss!« hinausgehen.

ACTION BIS ZUM ABWINKEN!

Außerdem ist die komplette Kampagne auf einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler zugeschnitten. Der soll laut Hersteller ebenfalls völlig zwanglos funktionieren: Teilnehmer können im selben Spiel völlig unterschiedlichen Missionen an verschiedenen Enden der Stadt nachgehen oder zusammen an einem Auftrag arbeiten, um ihn schneller zu lösen. Wie das Öffnen von vier Ventilen beispielsweise, damit sich die Kraftstofftanks des Agency Towers wieder füllen. Und natürlich soll auch in der Fortsetzung die Action-Komponente nicht vernachlässigt werden – ganz im Gegenteil: Hundertschaften von Gegnern können von einem Augenblick auf den anderen die Straßen fluten. Doch dieser Herausforderung ist der Held dank seines Superanzugs bestens gewachsen. Jeder Sprung, jeder Treffer mit Waffe, Hieben oder Tritten, jeder getötete Gegner – alles sorgt für Erfahrungspunkte, die die Fähigkeiten des Super-Cops immer weiter ausbauen. So springt der Protagonist schon bald wie ein irrer King-Kong-Verschnitt von einem Stadtteil zum anderen und verhaut quasi im Vorbeihuschen ganze Suborganisationen von The Cell und heranstürmende Freak-Horden. Auch das Waffenarsenal lässt keine Wünsche offen. Neben verschiedenen Arten von Granatwerfern, Sturmgewehren, Sprengsätzen und Raketenwerfern begeistern vor allem die neuen UV-Kanonen im Kampf gegen die Lichtscheuen. Die ausgeklügelte Spielmechanik aus Teil Eins wird weitestgehend übernommen, und so kann auch

diesmal bei einem erfassten Ziel mit dem rechten Stick die Trefferzone des Gegners genau eingestellt werden. Was darf es sein? Der rechte Arm, auf dass das Opfer die Waffe verliert? Ein Bein, beide Beine, oder lieber kurzer Prozess per direktem Schuss in die Murre? Ein Fahrzeug-Reifen oder doch lieber der Tank? Egal wie man sich entscheidet, jeder Treffer wirkt sich je nach Zone komplett anders auf die Dynamik des Gefechts aus. Explosionen bewirken Kettenreaktionen, umherpfeifende Gasflaschen reißen den Gegner ins Verderben – oder aber auch den Spieler. Fast nichts ist vorhersehbar, weil alles auf einem penibel berechneten Physik-System basiert und sich dabei genau an die Vorgaben der Kollisionsabfrage hält. Bis auf die Gebäude ist jeder Gegenstand in Pacific City mit einem Schadensmodell ausgestattet. Ein weiteres Novum ist, dass man jetzt erstmals auch Hieb- und Stichwaffen einsetzen kann. Und die eintönigen Roundhouse-Kicks aus Teil Eins weichen einem breiten Spektrum unterschiedlicher Schlag- und Trittkombinationen, sobald man auf die B-Taste einhämmert.

MULTIPLE GEFÄNGNISVERHÜTUNG

Auch die Mehrspieler-Komponente könnte sich als etwas Besonderes herausstellen. Oder hast du einen Gegner schon mal mit einer entwurzelten Straßenlaterne quer über die gesamte Umgebungskarte gewuchtet, nur um ihm dann mit wenigen Sprüngen in einem Affenzahn hinterherzuhechten? Fahrzeuge und Fässer können gestapelt werden, um den nächsten Ahnungslosen in einem riesigen Feuerball aufgehen zu lassen. Und in den Team-basierten Modi kommen mit Geschützen und

Kuhfängern gerüstete Trucks, Jeeps und Sportwagen zum Einsatz – die optimalen Voraussetzungen also für schier endlose Variationen innerhalb des Kampfgeschehens.

Die harte Action wird zwar durch den schmucken Comic-Look dann doch etwas entschärft, die Materie an sich bleibt aber derber Stoff: Der Spieler geht als Super-Cop auf Menschenjagd, Gefangene gibt es keine, seinen Weg pflastern Leichen. Dass die USK da ähnlich wie bei »Giers of Woehr« im Viereck springt, ist zu erwarten. Folgerichtig will sich Microsoft erst zu einem Erscheinungstermin in Deutschland äußern, wenn ein positives Prüfergebnis vorliegt. Wir halten dich auf dem Laufenden, ob dieser durchgeknallte Spielplatz für erwachsene Gamer hierzulande eine Chance bekommt. Aktuelle Infos dazu gibt's auf www.360-live.de.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Spielplatz für große Jungs mit noch größeren Kanonen. Solide Technik, schmuckes Design, HITPOTENZIAL man darf gespannt sein...

8.0 von 10

ALIENS VS PREDATOR

kurz & knapp

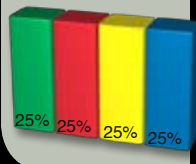
Hersteller | Sega
Entwickler | Rebellion
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 18
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Als Xenomorph, Predator oder menschlicher Marine ums Überleben kämpfen – Adrenalinstöße und Schweißausbrüche inklusive.

das ist drin

- Aliens
- Predators
- Marines
- Angst



Fürchte die Dunkelheit!

Es ist jetzt über 15 Jahre her, da hat sich das kleine englische Entwicklerstudio namens Rebellion einen Namen mit einem unvergessenen Ego-Shooter für Ataris Jaguar-Konsole gemacht: »Aliens vs Predator«. Bis heute hört man kaum Schlechtes über diesen technisch wohlgeformten Ego-Shooter; obwohl der bei näherer Betrachtung durchaus Schwächen zeigt. Wie dem auch sei, jetzt jedenfalls widmet sich das Studio aus Oxford erneut dem Thema. Zeit für ein letztes Probespiel vor Ort in England, bevor's Ende Februar ernst wird.

Die Basis der Handlung klingt vertraut: Eine Siedler-Kolonie, in ferner Zukunft errichtet von der Weyland Yutani Corporation, wird von Aliens überrannt. Die Viecher töten die Kolonisten und brüten ihre Eier fortan im menschlichen Außenposten auf einem gottverlassenen Planeten aus. Ein Team von Colonial Marines soll die Station säubern, entdeckt dabei jedoch eine geheimnisvolle Pyramide – ein Heiligtum der Predator-Rasse, die ihre Stätte vor Eindringlingen beschützen will. Die drei Parteien kriegen sich in die Haare. Der Spieler übernimmt im Rahmen der Einzelspieler-Kampagne, aber vor allem auch im Mehrspieler-Modus abwechselnd die Rolle aller drei Fraktionen: Xenomorph, Predator

und menschliche Marine-Infanteristen. Erstaunlich, wie raffiniert die Rassen in ihren Stärken und Schwächen aufeinander abgestimmt sind. Ein System wie »Schere, Stein, Papier«: Jede Rasse hat gegenüber den anderen sowohl Vor- als auch Nachteile – niemand hat von vornherein wegen überlegener Eigenschaften eine größere Chance zu überleben. Und genau das sollte das Blut in Wallung bringen und Schweißtropfen auf die Stirn treiben. Jeder muss zu jedem Zeitpunkt mit seinem eigenen Ableben rechnen – gegrillt mit einem Flammenwerfer der Marines, enthaupet von den Armklingen der Predatoren, infiziert mit einem Alien-Sprössling. Garniert mit Sirenen-Geheul, Alarm-Rotlicht und etlichem anderen wirkt das recht temporeich und dramatisch.

Die drei Fraktionen fühlen sich sehr unterschiedlich an, das sollte Langeweile einen Riegel vorschieben. Der Marine-Infanterist ist ausgestattet mit den zu erwartenden Waffen und Gerätschaften, also Bewegungsradar und M41-A-Pulse-Gewehr. Seine Stärke besteht in der Teamarbeit und in der großen Reichweite der Schusswaffen. Wer sich für die menschliche Rasse entscheidet, fühlt sich aber wie in einem Survival-Horror-Spiel – gejagt von zwei übermächtig scheinenden



Ob lautlos von hinten durchlöchern oder im Frontalangriff: Die Begegnung mit einem Predator endet praktisch immer tödlich.

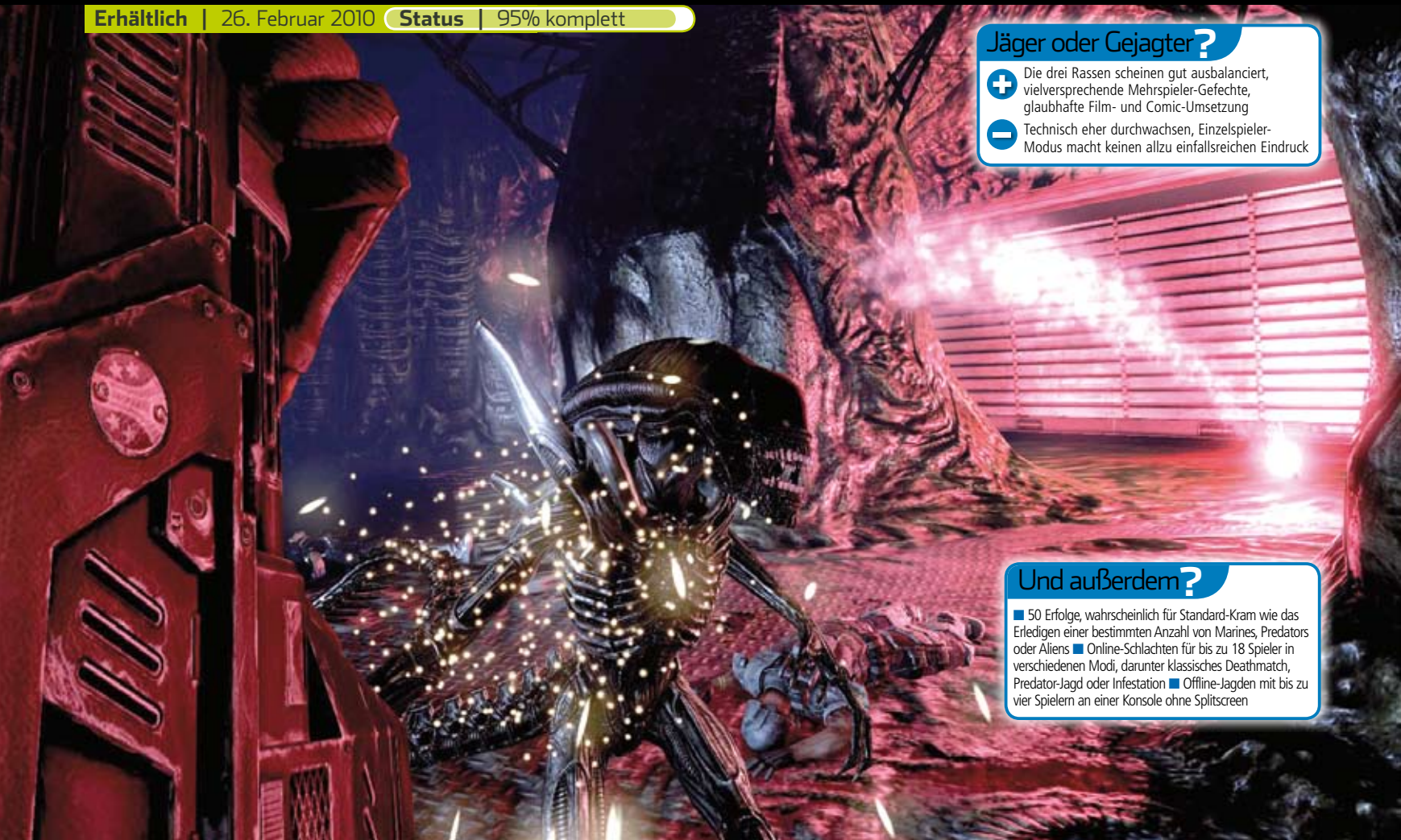
Erhältlich | 26. Februar 2010 **Status** | 95% komplett

Jäger oder Gejagter?

- ➕ Die drei Rassen scheinen gut ausbalanciert, vielversprechende Mehrspieler-Gefechte, glaubhafte Film- und Comic-Umsetzung
- ➖ Technisch eher durchwachsen, Einzelspieler-Modus macht keinen allzu einfallsreichen Eindruck

Und außerdem?

- 50 Erfolge, wahrscheinlich für Standard-Kram wie das Erledigen einer bestimmten Anzahl von Marines, Predators oder Aliens
- Online-Schlachten für bis zu 18 Spieler in verschiedenen Modi, darunter klassisches Deathmatch, Predator-Jagd oder Infestation
- Offline-Jagden mit bis zu vier Spielern an einer Konsole ohne Splitscreen





✖ Zu brutal

KEINE ALIEN-INVASION IN DEUTSCHLAND

Manch Sci-Fi- und Action-Fan dürfte sich schon in der Uniform eines Soldaten der US Marines gesehen haben, das Pulse-Gewehr im Anschlag, immer auf der Hut, ob nicht hinter der nächsten Ecke ein grimmiges Alien oder ein bis an die Zähne bewaffneter Predator lauert – doch ausgeträumt. »Aliens vs Predator« wird nach aktuellem Stand nicht in Deutschland erscheinen. Sega sieht keine Chance, das Spiel durch die USK-Prüfung zu bekommen; und das, obwohl das Game im Dezember die gewöhnlich strengere Prüfung durch das australische USK-Pendant unbeantwortet durchlaufen hat. Kürzen wiederum will man auch nicht, und so bleibt wohl nur der Blick ins Ausland. Sehr schade. Sega sollte das unbedingt noch mal probieren.



✖ Mehrspieler-Jagd

IM TEAM SIND WIR STARK

1 Nachvollziehbar, dass ein Rassenkonflikt wie »Aliens vs Predator« seinen Schwerpunkt auf hitzige Mehrspieler-Partien setzt. Hierzu lassen sich die Entwickler mehr einfallen als nur das klassische Deathmatch – das natürlich dennoch Einzug ins Game finden wird.

2 Die »Predator-Jagd« ist ein Modus für acht Spieler. Wie der Name schon vermuten lässt, wird einer der Teilnehmer zum Predator gewählt, während die verbleibenden sieben Marines die Jagd eröffnen. Wer den reptilienartigen Krieger zur Strecke bringt, übernimmt als nächstes die Rolle des Gejagten.

3 Der »Infestation«-Modus klingt zunächst ähnlich: Als Gruppe von Marines kämpft man gegen ein Alien. Nur kann das diesmal nicht getötet, sondern lediglich zurückgedrängt werden. Erwischt das Biest einen Kameraden, tritt dieser auf der gegnerischen Alien-Seite wieder ins Spiel ein. Das Ziel: Als letzter Überlebender dem sicheren Tod entfliehen. Spannend!



Faktionen, die aggressiv und lautlos töten. Der Gedanke, unentwegt beobachtet zu werden, könnte so manchen in den Wahnsinn treiben. Die Angst ist dein ständiger Begleiter, die Dunkelheit dein größter Feind. Hinter jeder Ecke kann der Tod lauern; und immerzu scheint man ein Fauchen, Knacken und das Klackern von scharfen Krallen auf Metallboden zu vernehmen.

Die Xenomorph? Ganz anders. Wenn man, an Decken und Wänden krabbelnd, sein Opfer den heißen Atem im Nacken spüren lässt, fühlt man sich nicht als Gejagter, sondern als schneller Jäger. Mit der verzwickten Steuerung wird man sich allerdings erst anfreunden müssen; außerdem besitzt das Xenomorph keinerlei Distanzwaffen. Ist das Alien erst entdeckt, wird es binnen Sekunden von Kugeln durchsiebt. Dennoch: Wie sich das Alien lautlos an ahnungslose Opfer anschleicht, ihnen mit dem langen Schwanz das Genick brechen oder mit den scharfen Zähnen ein Loch in den Schädel schlagen kann, das hat schon was. Klasse auch die Alien-Sicht, mit der das geifernde Ungetüm Gegner durch Wände hindurch wahrnimmt, stilecht mit etwas verzerrtem Blickwinkel.

Die Predatoren als letzte der drei Rassen sind, getreu der Film- und Comic-Vorlagen, echte High-Tech-Freaks. Sie sind standardmäßig ausgestattet mit einem Tarn-Gerät, Plasmacaster-Schulterkanonen und einem Zielsuchsystem. Der Predator ist sowohl im Nah- als auch im Fernkampf erfolgreich. Entfernte Gegner mährt er mit seinem Sägeblatt-Geschoss nieder, kommen die Widersacher zu nahe, kriegen sie die Handgelenk-Klingen zu spüren. Mit seinem Tarnumhang scheint der Predator ein nahezu übermächtiger Krieger. Doch auch er hat seine Schwächen. Sein technisches Gerät verlangt ständig nach neuer Energie; während des Auflade-Vorgangs ist der sonst so wehrhafte Außerirdische schutzlos. Außerdem nützt ihm seine Tarnung nur bei Menschen und nur, wenn er nicht angreift. Aliens erkennen den Feind mit oder ohne Tarnung.

Das gut ausbalancierte Rassensystem dürfte vor allem im Mehrspieler-Modus ordentliche Taktik-Spielereien zur Folge haben. Womit wir hier einen klaren Fall vor uns hätten: Hinter dem großen Namen steckt Potenzial, vor allem was den Mehrspieler-Modus betrifft. Doch unser

kurzes Probespiel lässt viele Fragen unbeantwortet. Vor allem die, welche Höhepunkte sich in der Einzelspieler-Kampagne versteckt halten. Bisher jedenfalls wirkt das Ganze noch etwas geradlinig und überraschungsarm, ein bisschen wie im Originalspiel aus dem Jahr 1993. Ab Ende Februar ist die Alien-Jagd eröffnet, dann wissen wir's.

Sabine Vogel/rl

360 LIVE sagt...

Wird sicherlich ein schönes Sci-Fi-Fest, nicht nur für die Liebhaber der Filme und Comics!

HITPOTENZIAL

7.5 von 10



BATTLE BAD COMPA





BATTLEFIELD NY 2

Der Sturm um »Modern Warfare 2« hat sich gelegt. Daher ist der Blick nun frei für andere Perlen. Etwa eine, die im schwedischen Stockholm beim Team von DICE entsteht: »Battlefield: Bad Company 2«. Wir haben die Jungs besucht und gefragt, was ihr Schlachtfeld so besonders macht...

Die Herangehensweise an das Thema Krieg in Videospielen ist vielschichtig und komplex. Mancher Entwickler packt das Thema bei der Wurzel, konzentriert sich auf die Idee des Konflikts, den Soldatentod, Ehre und Verlust. Andere hingegen begegnen dem auf Basis von Gameplay und Spaß. Lassen Krieg und Terror alleinig als atmosphärische Kulisse wirken. Der Tod ist hier nichts weiter als der Verlust einiger aktiver Sekunden im Spiel. Schießen oder erschossen werden, heißt es da. Bestes Beispiel: »Call of Duty: Modern Warfare 2«. Entwickler Infinity Ward versucht mit seinem 2009er-Hit, die Grenzen weiter zu stecken. Dem Publikum, den Spielern, aufzuzeigen, was ein kriegerischer Ego-Shooter umfassen kann. Es ist ein cineastisches Erlebnis, das sich viel traut und in mancher Sequenz tatsächlich auf den Magen schlägt. Doch wenden wir unseren Blick nun ab nach Schweden, nach Stockholm zum Studio von DICE. Einem Entwickler, der mehr als ein Mal seine Risikobereitschaft unter Beweis gestellt hat – zuletzt mit dem stilsicheren Action-Game »Mirror's Edge«.

Es ist schwer, das aktuelle Projekt der Schweden »Battlefield: Bad Company 2« nicht mit »Modern Warfare 2« zu vergleichen. Sind beides doch Ego-Shooter, in real wirkenden Konfliktsituationen angelegt und strotzend vor filmischem Flair à la Hollywood. Doch sind beide Spiele auch zutiefst unterschiedlich, wie uns die Entwickler von DICE höchstselbst in der nasskalten Hauptstadt Schwedens beweisen.

MEHR MEHRSPIELER

Ein wichtiger Punkt im neuen »Battlefield«: der Mehrspieler-Modus. Denn war das erste »Bad Company«, eine Auskoppelung der einst nur auf dem PC heimischen Reihe »Battlefield«, noch mehrheitlich auf Einzelspieler gebürstet, soll das jetzt anders werden. »Wir versuchen wirklich das Mehrspieler-Erlebnis zu intensivieren, im Gegensatz zu dem, was wir in Bad Company geboten haben«, verrät uns Gordon Van Dyke, Produzent der »Bad Company«-Reihe. »Zum Erscheinen werden wir vier Spiel-Modi bereithaben: Rush, Conquest, Squad Match – was allerdings erst mal ein Arbeitstitel ist – und zum Abschluss: Squad Rush. Und dazu kommt noch eine Hardcore-Option, die zu allen Spielmodi dazugeschaltet werden kann.« Bei den sogenannten Conquest-Modi werden, wie »Battlefield«-Fans wissen, einzelne Flaggenpunkte und Checkpoints eingenommen und gehalten. Was genau hinter Squad Rush steht, dazu später mehr. Alles in allem also ein recht kleines Set an Optionen, verglichen mit anderen Mehrspieler-Games, oder? Ja, doch wie immer soll das auch diesem »Battlefield« keinen Abbruch tun. »Wir konzentrieren uns einfach auf das, was die Leute an Battlefield so lieben, und machen es noch besser. Also große Mehrspieler-Schlachten, 15 Militärfahrzeuge wie Panzer, Humvees, Quads, dazu verschiedene Kämpferklassen, die das Schlachtfeld stürmen.«

Doch auch das, was den Vorgänger auszeichnete, soll wieder eine große Rolle spielen. Nämlich die zerstörbaren

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | DICE

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 24

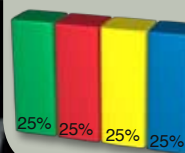
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Explosiver, witziger und zugleich bombastischer Einzel- und Mehrspieler-Spaß.

das ist drin

- Explosionen
- Geröll
- Waffen
- Noch mehr Waffen



Und außerdem?

■ Natürlich ist auch wieder ein Einzelspieler-Modus mit an Bord, doch wie umfangreich der ausfällt, das ist noch geheim ■ Erfolge gibt's auch wieder, wohl für eine bestimmte Anzahl Abschlüsse, Flaggen-eroberungen, Zerstören von Gebäuden und so weiter



DIE GESCHICHTE VON BATTLEFIELD



Alles getestet, alles probiert...

Auf einen Vergleich von »Bad Company 2« mit den anderen »Battlefield«-Spielen angesprochen, sagt Produzent Gordon Van Dyke: »Ich glaube, es ist unser bestes Battlefield-Spiel. Einige der früheren haben sich nur auf bestimmte Facetten konzentriert. Schaut man zurück, etwa auf 1942, sieht man: Das war das erste Spiel, das Fahrzeuge eingebunden hat. Du hattest Schiffe, Flugzeuge, Jeeps, Panzer und Bomber.« So viele Fahrzeuge wie in »Battlefield 1942« gab's später tatsächlich nie wieder. »Blickt man auf die Mehrspieler-Karten, dann waren die allein für die Fahrzeuge gemacht. In Battlefield 2 haben wir uns auf die Infanterie kon-

zentriert, weshalb wir den Commander-Modus integriert haben.« Mit diesem agiert ein Spieler als Offizier, hat eine Übersichtskarte und kann Befehle erteilen und Angriffe anordnen. »In 2142 wurde alles durchgemischt, das war gut, doch die Spieler sind damit nicht richtig warm geworden. Dann, mit Bad Company, haben wir uns auf den Einzelspieler-Part gestürzt, etwas, das wir zuvor nie getan hatten, was uns aber doch begeistert hat. Jetzt haben wir alles einmal probiert und wissen, was wir wie kombinieren und anpassen können. In den kommenden Battlefields werden wir dann noch weiter gehen können.«

Umgebungen. Trifft eine Granate ein Haus, reißt die Explosion ein großes Loch in die Klinkerwand. Bäume splintern und brechen unter Beschuss. Das zeigt auch die von uns angespielte Szene, in der wir einen abgewrackten Hafen im Panamakanal einnehmen. Heiß und drückend ist die Atmosphäre. Kugeln pfeifen durch die Gegend und Lagerhäuser und Zollstände zerbersten unter Granatfeuer. Ein Panzer wird von einer Rakete getroffen, geht in Flammen auf, Metall fliegt pfeifend durch die Gegend.

ZERSTÖRUNG MIT GRENZEN

Doch wie auch in »Bad Company« lässt sich nicht alles zerstören. Grundmauern bleiben bestehen, manch Stahlgerüst kann mit dutzenden Schüssen malträtirt werden, ohne dass es sich rührt. Aber sollte ein Nachfolgetitel die Möglichkeiten des ersten Teils nicht auf die Spitze treiben, eine wahre Zerstörungssorgie abbrennen? »Wir kratzen tatsächlich erst an der Oberfläche dessen, was mit unserer Frostbite-Engine machbar ist. Doch wir wollen sicher gehen, dass die Zerstörbarkeit von Dingen nicht zum einzigen Marketing- oder Verkaufsargument mutiert«, macht der Spielproduzent klar. Denn auch wenn es ohne weiteres möglich wäre, die Macher wollen nicht, dass gesamte Karten komplett in Schutt und Asche zerlegt werden. Warum nicht? »Das würde das eigentliche Spielerlebnis nicht besser machen. Der Weg, den wir damit eingeschlagen haben, lässt die Spieler zuerst ans eigentliche Gameplay denken, die Infanterie, die Fahrzeuge, dann die Zerstörung. Die Zerstörung soll immer ein Teil des Spaßes sein, aber nicht der einzige Spaß – und darum geht es uns. Wir hätten dafür sorgen können, dass du alles hochjagen kannst. Doch wäre das Spiel dadurch aufregender? In manchen Fällen sicher. In anderen nicht. Und deshalb lässt sich nicht alles bis aufs Kleinste niederreißen, deshalb bleiben wichtige Gebäude stehen. Wir

hoffen, dass das nicht auffällt, wir haben versucht, vorsichtig und raffiniert zu sein«, scherzt Van Dyke, »denn trotzdem soll sich alles natürlich und intuitiv anfühlen. Wenn ich auf etwas ballere, dann muss es kaputtgehen.«

Und das ist der Punkt, an dem sich »Bad Company 2« von Konkurrenztiteln wie »Modern Warfare 2« abhebt. Die Glaubwürdigkeit und Dynamik der Welt. Jederzeit kann sich die Umgebung verändern. Du hechtest hinter einer Wand in Deckung, die dir in jedem anderen Shooter Schutz gewähren würde. Doch hier reicht es, wenn ein Söldner einen Sprengsatz wirft, schon sind Backstein, Mörtel und Putz samt Spieler passé.

ALLES KLASSE

Ob das alles im Einzelspieler-Modus harmonischer funktioniert als im ersten Teil, dazu schweigt Van Dyke. Schließlich ist der erste Versuch von DICE, mit »Bad Company« ein Spiel mit einer dichten Story auf die Beine zu stellen, durchaus gelungen. Was die Jungs in Schweden an zusätzlichen Neuigkeiten reinpacken, ist vorerst noch Geheimsache. Doch ist klar: Hier ist viel Potential vorhanden, das Spiel wird ein gänzlich anderes Erlebnis bieten als »Modern Warfare 2«. Die Unterschiede sind deutlich. Etwa schon die typischen Kämpferklassen wie Soldat, Sanitäter, Ingenieur und Scharfschütze, die in dieser Konstellation etwa auch in »Battlefield 1943« vertreten sind. Jede Klasse ist einzigartig, kommt mit verschiedenen Stärken und Schwächen – und vor allem Waffen. Der Soldat hat ein Sturmgewehr und Granaten. Der Sanitäter ist leichter bewaffnet, hat eine Maschinenpistole, kann dafür aber mit Verbandszeug heilen. Weitere Waffen und Zusatzteile für die Knarren



Keine schützende Wand: In »Bad Company 2« hilft Verstecken wenig. Mit einer einzigen Granate kann der schützende Beton weggeblasen werden.



Die Karten im neuesten »Battlefield«-Ableger sind vielfältig, führen zum Panama-Kanal, in abgelegene Stätten in der Atakama Wüste und nach Alaska. Insgesamt soll es acht Schlachtfelder geben.

werden im Spiel freigeschaltet, wie es seit »Battlefield 2« auf PC alte Tradition ist. Insgesamt wird's 46 verschiedene Schießprügel geben. Als Primärwaffe dient eine Pistole, darüber hinaus gibt es Maschinen-, Sturm- und Schrotgewehre, leichte Schnellfeuerwaffen, Granaten, Haftminen und Raketenwerfer. Also wahrlich genug Spielzeug für richtig heftige Gefechte. »Wir haben da zum Beispiel das angesprochene Squad Rush, das sind vier gegen vier Spieler, also acht insgesamt«, erläutert der Entwickler Van Dyke. »Da gibt es nur zwei Checkpoints in zwei Basen, die eine, die eingenommen, und die eigene, die verteidigt werden muss. Das ist einer der Modi, der gänzlich ohne Fahrzeuge auskommt. Für die Spieler ist es einfach, zu viert ein Team zu bilden, einen Mini-Clan zu gründen. Ich bin gespannt, wie die Spieler darauf reagieren.«

TAKTIK UND FINESSE

Größere Kämpfe, eben wie der Checkpoint-Einnehmen-Modus »Conquest«, werden zudem mit neuen taktischen Möglichkeiten gewürzt. Auf einigen der Karten stehen zum Beispiel steuerbare Überwachungsdrohnen bereit, die einen Überblick über das Schlachtfeld verschaffen. Anrückende Soldaten können damit schnell ausgemacht werden. Deren Position wird alliierten Spielern mitgeteilt, die die Angreifer dann gezielt ausschalten können. Echte Taktik, wie es sie bisher nur bei den »Battlefield«-Teilen auf PC gab. Dadurch bekommen die Schlachten eine Wiederspielbarkeit und Zufälligkeit, die ein »Modern Warfare 2« oder jeder andere x-beliebige Shooter nicht bieten kann. Dazu: ein Hardcore-Modus, wie er auch in »Operation Flashpoint: Dragon Rising« integriert ist. »Im Hardcore-Modus wird dir nicht gezeigt, wer dich von wo aus erschossen hat«, erklärt Entwickler Van Dyke. »Mit deinen Kugeln kannst du deine eigenen Leute umschießen – ob nun aus Versehen oder mit Absicht. Der Schaden ist realistischer. Das fühlt sich alles echter und realer an. Es gibt diese intensiven Gänsehautmomente, in denen es heißt: handle oder stirb. Und du wirst da keine Bildschirmanzeigen haben, kein Zielkreuz. Du musst allein über die Visiere zielen. Da geht nichts mit schnellen Schüssen aus der Hüfte, das würde in Wirklichkeit auch nicht klappen. Wir wissen, dass es Leute gibt, wenn auch nicht viele, die

» Das fühlt sich alles echter und realer an. Es gibt diese intensiven Gänsehautmomente, in denen es heißt: handle oder stirb. «

genau diese Art von Spielerfahrung haben wollen. Ich glaube, das was wir machen, lässt sich am besten mit den Worten beschreiben: Wir lassen nichts weg, was in der echten Welt Sinn machen würde.«

Dieses Motto ist es wohl auch, das Hersteller DICE auszeichnet und das sich auch in den Spielen des schwedischen Studios widerspiegelt. In ein solches Mehrspieler-Game einzutauchen bedeutet Krieg als einen Spielplatz zu nutzen und echte Kriege mit ihrer Grausamkeit außen vor zu lassen. So verstehen es die Entwickler, die blutigen Auseinandersetzungen geschickt als fesselnde Kulisse umzusetzen. Als ein Werkzeug, das in den Händen der Spieler automatisch einen Wettstreit und eigene, spaßige Konflikte entstehen lässt. Eine Formel, die sich mit den originalen »Battlefield«-Spielen schon mehr als bewährt hat und nun in »Bad Company 2« ebenfalls konsequent umgesetzt wird. Und das weit mehr als im Vorgängerspiel. Mit zerstörbaren Umgebungen wird das Konzept der Schweden noch einen Schritt weiter getragen, hin zu einem wunderbar vielfältig ausgestatteten Mehrspieler-Schlachtfeld.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Bombastische Ego-Action mit Explosionsgarantie, harten Waffen und schmissigen HITPOTENZIAL Sprüchen.

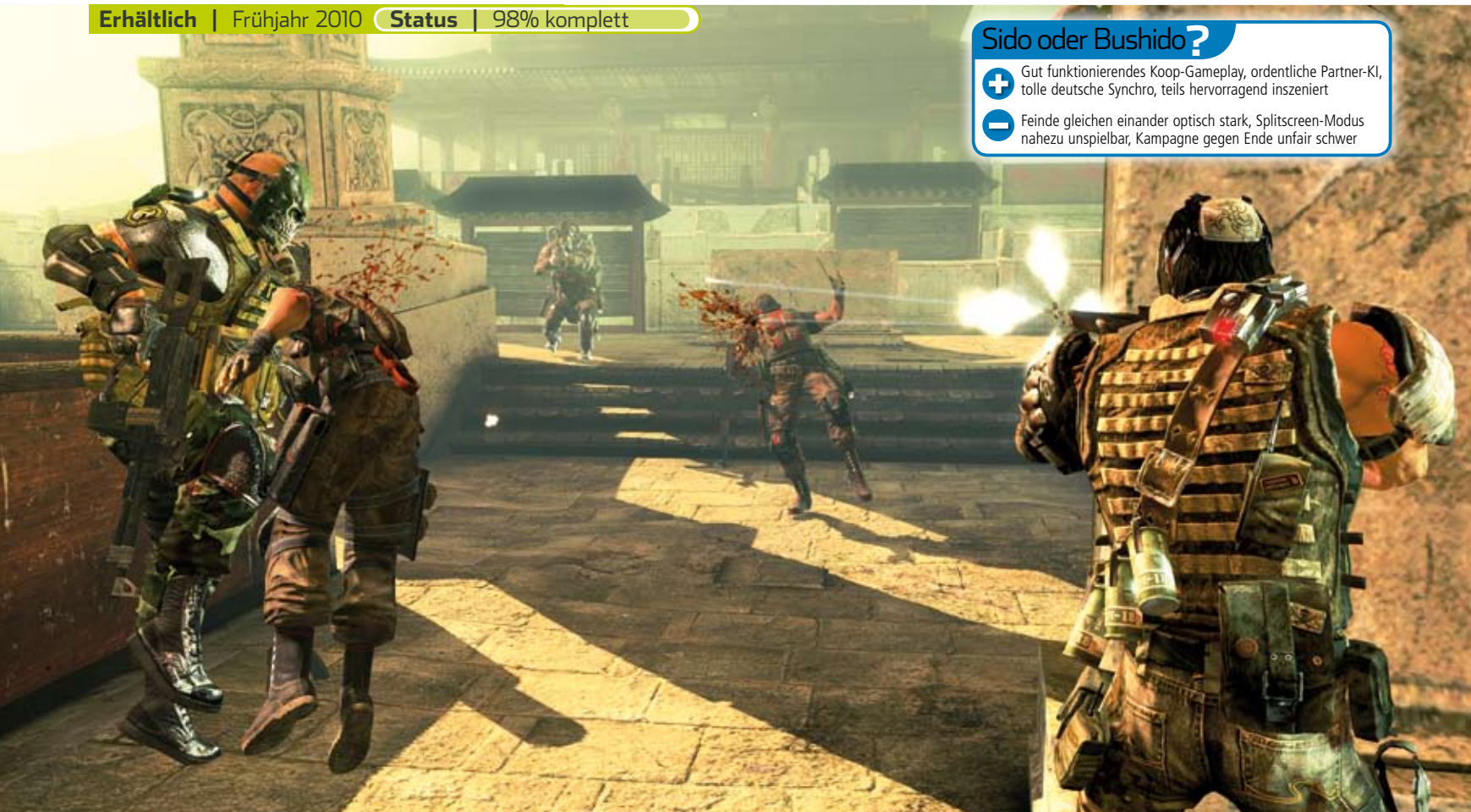
8.5 von 10



Erhältlich | Frühjahr 2010 **Status** | 98% komplett

Sido oder Bushido?

- +** Gut funktionierendes Koop-Gameplay, ordentliche Partner-KI, tolle deutsche Synchro, teils hervorragend inszeniert
- Feinde gleichen einander optisch stark, Splitscreen-Modus nahezu unspielbar, Kampagne gegen Ende unfair schwer



Pimp My Mask: Wer mag, kann die Masken von Rios und Salem selbst gestalten.

Das Spiel in Zahlen

2 Söldner, 3 Schwierigkeitsgrade, 4 Mehrspieler-Modi, 6 Kapitel in der Kampagne mit rund 8 Stunden Spielzeit, maximal 12 Spieler, 27 Waffen, darunter MG, Schrotflinte, Raketenwerfer und Scharfschützengewehr, 6.666 Tote für einen Erfolg, 100.000 Dollar für eine mit Diamanten besetzte Handgranate.

Und außerdem?

■ 50 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, zum Beispiel fürs Bestehen eines Levels ohne getötet zu werden ■ Drei Schwierigkeitsgrade, die aber allesamt gen Ende sehr fordernd sind ■ Vier Mehrspieler-Modi für kooperative Online-Schlachten

kurz & knapp

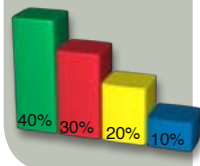
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Montreal
Genre | Koop-Action
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Toll inszenierter Koop-Shooter mit einer fetten Portion Aggro-Action.

das ist drin

- Aggro
- Koop
- Explosionen
- Waffen rüsten



ARMY OF TWO THE 40TH DAY

Aggro-Ansage Nummer 2: Sido im Doppelpack!

Das Duett des Todes ist zurück: Die beiden Söldner Tyson Rios und Elliot Salem sind bereits auf dem Heimweg aus Shanghai, als plötzlich die Stadt im Chaos versinkt. Autos explodieren, Menschen rennen panisch umher, Häuser stürzen eindrucksvoll ein. Verantwortlich dafür zeichnet sich eine paramilitärische Untergrundgruppe, die den 40. Tag ankündigt – der Tag, an dem Shanghai untergehen soll. Den beiden knallharten Sido-Verschnitten ist das eigentlich egal, sie wollen nur raus aus diesem Hexenkessel. Dass Tausende von Leichen ihren Heimweg pflastern, mag man als virtuellen Kollateralschaden abstampeln. Doch der Adrenalinrausch, den die Spieler in der rund acht Stunden umfassenden Kampagne und dem auf Koop getrimmten Gameplay erleben, ist real. Davon konnte sich 360 Live anhand einer internationalen, inhaltlich vollständigen Version der Action-Granate überzeugen.

Wer bereits den Vorgänger-Titel kennt, weiß, was ansteht: Aus der Verfolgerperspektive rennt man in der Haut von Rios oder Salem via Analogstick durch abwechslungs-

reiche Levelabschnitte wie Straßenzüge, ein Krankenhaus oder einen Zoo. Praktisch: Per Back-Taste erscheint ein Navigationssymbol, das sowohl den richtigen Weg als auch die Stärke eines Widersachers angibt. Mit Waffengewalt gehen die beiden gegen Scharfschützen, schwer gepanzerte Grenadiere und MG-Stellungen vor, die LT- und RT-Schultertasten dienen zum Anvisieren und Schießen. Schnell kristallisiert sich heraus, wie sehr »The 40th Day« auf kooperatives Gameplay getrimmt ist: Stets im Doppelpack unterwegs, übernimmt entweder ein Mitspieler die zweite Figur oder man überlässt der cleveren KI die Kontrolle über den Partner. Köpfchen braucht es aber auch. Denn spätestens gegen Ende der Kampagne bedeuten unüberlegtes Umherlaufen und Schießen schnell den Heldenod. Abhilfe schaffen vier taktische Manöver wie Stellung halten oder Vorrücken, die man dem KI-Partner per Digi-pad-Befehl eintrichert. Hilfreich in bleistarken Situationen: das Aggro-Meter am oberen Bildschirmrand. Es zeigt an, auf welche Figur sich die Gegner gerade konzentrieren. Wer im Dauerbetrieb ballert, zieht mehr Aufmerk-



✖ Und es kommt doch!

ZWEITER TEIL ERSCHEINT BEI UNS

Kurz vor Redaktionsschluss hat Electronic Arts noch eine gute Nachricht für alle Fans der Sido-Brüder: »The 40th Day« kommt doch nach Deutschland; bis vor kurzem schien es, als würde der Koop-Shooter mangels USK-Freigabe hierzulande nicht erscheinen. Allerdings müssen wir noch einige Wochen Wartezeit in Kauf nehmen. Einen exakten Deutschland-Termin wollte EA bisher nicht nennen. Ebenso hielt man sich mit Angaben zurück, ob für die Freigabe Gewaltschnitte getätigt wurden. Spätestens mit dem Test in der kommenden Ausgabe wissen wir mehr.



✖ Aggro auch online

BALLERN MIT DEN HOMIES!

1 Neben der Kampagne stehen für Online-Partien noch vier Mehrspieler-Modi zur Wahl: In »Koop Deathmatch« bekriegen sich bis zu zwölf Spieler in Zweier-Teams untereinander. Während im neuen Modus »Kontrolle« zu dritt bestimmte Ziele erobert werden wollen.

2 Die Spielarten »Evakuierung« und »Kriegszone« kennt man schon aus dem Vorgängertitel. Bei Ersterem gilt es aus einem festgelegten Bereich schnell zu fliehen, während in der Kriegszone bestimmte Aufgaben gemeinsam erledigt werden müssen.

3 Spiel mit Konsequenzen: Immer wieder kommt es zu so genannten »Koop Entscheidungen«. Je nachdem, welche Wahl man trifft, verbessert sich im weiteren Verlauf die Möglichkeit, neue Waffen und Aufrüstungen zu finden sowie höhere Belohnungsgelder zu erhalten.

samkeit auf sich. Für den vom Feind vernachlässigten Partner eröffnen sich so immer wieder Möglichkeiten, gegnerische Stellungen zu flankieren. Macht nicht nur Spaß, sondern fühlt sich auch sehr authentisch an. Ebenso nützlich die Möglichkeit, den Tod vorzutauschen oder selbst Geiseln zu nehmen. Viel wichtiger ist aber das Aufsuchen von Deckungen hinter Mauern oder Nilpferd-Kadavern. Zwar füllt sich die Energieanzeige nach einigen Sekunden von selbst wieder auf, wer aber zu viel Blei auf einmal absorbiert, liegt flach. Spätestens jetzt gerät der Partner unter Zeitdruck: Gut eine Minute bleibt, um den Kollegen zu suchen, ihn aus der Schusslinie zu ziehen und ihm mit einer Spritze wieder auf die Beine zu helfen – auch das klappt mit dem KI-Partner vorbildlich. Wenn's dann doch beide erwischt, geht's zurück an einen der nicht immer fair gesetzten Kontrollpunkte.

Drei von insgesamt 27 Schießprügeln stecken gleichzeitig im Holster, darunter Schrotflinten, Snipergewehre und Maschinenpistolen – wirklich sinnvoll sind aber nur wenige Waffen, wie zum Beispiel das Sturmgewehr M 416. Da der Gegner mit der Zeit stärker wird, braucht es auch stets bessere Waffen. Per Y-Taste lässt sich daher ein Menü aufrufen, mit dem die beiden Söldner ihre Todbringer gegen Zaster aufrüsten können. Ände-

rungen an Lauf, Kolben oder Magazingröße verbessern sowohl Bedienkomfort als auch Präzision und Wirksamkeit; darüber hinaus winken nette Extras wie Bajonett oder Schutzschild. Neue Bauteile und das nötige Kleingeld fürs Aufpeppen des Arsenalts gibt's für das Erledigen von abwechslungsreichen Bonusaufgaben wie die Rettung von Geiseln oder das Sprengen einer Flugabwehrstellung.

Aber nicht nur Spielmechanik und Steuerung fühlen sich überraschend gut an. Auch die Sprecher machen einen ordentlichen Job und übersetzen die oft derben Sprüche des Duos adäquat ins Deutsche. Toll zudem, wie nahtlos sich das Koop-lastige Gameplay ins Spiel einfügt. Das gemeinsame Vorrücken wirkt an keiner Stelle aufgesetzt und macht eine wesentlich bessere Figur als bei »Resident Evil 5« – klarer Kandidat also für einen Koop-Tipp. Weniger löblich dagegen der Einsatz der an sich leistungsstarken »Unreal Engine 3«: Ausgebleichte Texturen sowie detailarme Kulissen verwässern das Gesamtbild ebenso wie die Tatsache, dass sich die Gagnetypen praktisch kaum unterscheiden. Zwar glänzen die ersten beiden Stunden der Kampagne mit grandioser Action, doch leider büßt der Spielfluss danach deutlich an Tempo ein und nervt gegen Ende mit unfairen Abschnitten.

Letztere sind vor allem auf unzählige, sintflutartig herangespülte Gegnerwellen zurückzuführen. Und auch der Splitscreen-Koop-Modus an einer Konsole ist wegen seiner stark eingeschränkten Sicht keine Empfehlung. Wer sich an solchen Detailfehlern nicht stört, bekommt mit »The 40th Day« aber weiterhin ein zünftiges Actionfeuerwerk mit Vorzeige-Koop-Komponente entboten, das sich Genre-Fans keinesfalls entgehen lassen und blutrot im Kalender markieren sollten.

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Die erhoffte Brachialaction: fett, satt, voller Tempo und krasser Ansagen. Das wird ein Fest HITPOTENZIAL für Koop-Anhänger.

7.5 von 10

Erhältlich | 9. März 2010 | Status | 95% komplett

FINAL FANTASY XIII

So schön, wie von einem anderen Stern.

kurz&knapp

Hersteller | Square
Enix

Entwickler | Square
Enix

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | nein

kurz gesagt

Teil 13 der Fantasy-
Rollenspiel-Saga:
heiß erwartet und
mindestens genauso
heiß präsentiert.

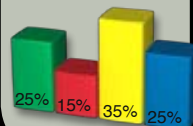
das ist drin

● Kristalle

● Eidolons

● Diskriminierung

● Psicom



Schon einer der ersten Videotrailer zum neuesten Fantasy-Rollenspiel aus dem japanischen Hause Square Enix hat eines sehr richtig gesagt: »Die Zukunft gehört nicht denen, die warten.« Getreu diesem Motto hat es sich 360 Live nicht nehmen lassen, voller Ungeduld die bereits im Dezember erschienene Spiel-Fassung aus Japan zu ordern und ausgiebig zu prüfen. Zugeben, die Fassung für Playstation 3, die aber inhaltlich identisch sein soll mit dem, was wir auf der Xbox 360 bekommen werden. Also: Ist diese neueste Schöpfung japanischen Einfallsreichtums wirklich so viel besser als andere »Final Fantasy«-Teile? Bewaffnet mit Wörterbuch und Lexikon versucht 360 Live genau das herauszufinden...

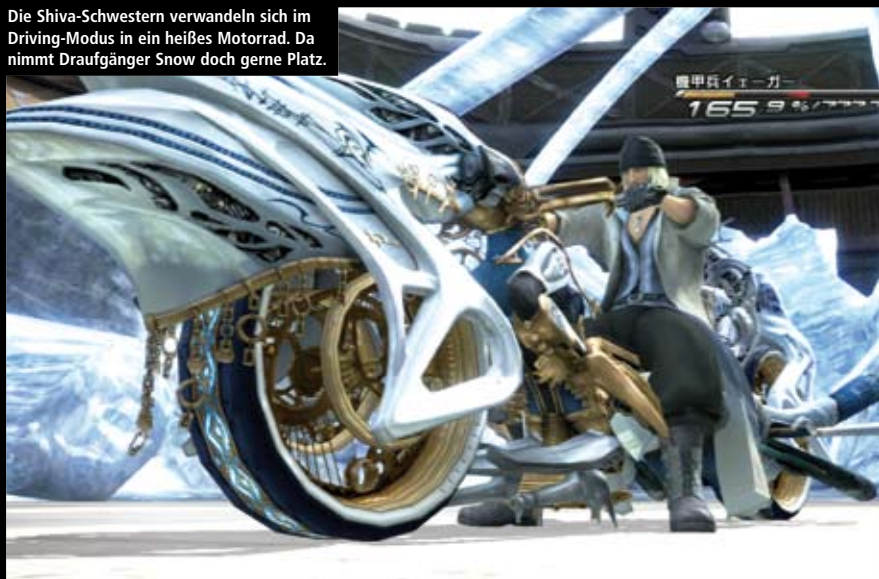
Die etwas verworrene Handlung erzählt von der gespaltenen Welt namens Pulse, über deren Grund der Kontinent Cocoon wie ein künstlicher Mond am Himmel schwebt. Die mächtigen »fal'Cie«, maschinenähnliche Kristall-Götterwesen, erschufen Cocoon als Zufluchtort vor den lauern den Gefahren von Pulse. Doch die Bevölkerung lebt seitdem in ständigem Misstrauen. Die Regierung, genannt Sanctum, hegt eine Angst vor allem, was mit Pulse in Verbindung steht. In Säuberungsaktionen werden ganze Güterzüge voller verdächtiger Personen in die gefährliche Welt abge-

schieben, über der Cocoon schwebt. Zudem verbreitet Sanctum in seinem Wahn die wirrsten Hirngespinnste: Etwa, dass die sogenannten l'Cie, von den fal'Cie auserkorene Menschen, denen magische Kräfte verliehen werden, den Untergang von Cocoon planen. Die mit einem Körpermal gekennzeichneten l'Cie werden von der PSICOM-Armee der Regierung somit regelrecht gejagt. Es ist ein düsteres Szenario von Völkerkonflikten, Diskriminierung, persönlichen Schicksalen und einer Regierung, die jeglichen Sinn für Recht und Gerechtigkeit verloren hat. Eine Dystopie erster Güte – und genauso furios inszeniert. Cocoon wirkt wie ein pulsierender Moloch. Überall erleuchten Scheinwerfer die Szenerie aus schillerndem Glas und kaltem Stahl, kleine Raumgleiter dienen als Fortbewegungsmittel, der dunkle Himmel ist nur durch eine schützende Glaskugel erkennbar, die Cocoon von Pulse abschottet. Besonders in den grandios inszenierten Videosequenzen wirkt dieses Bild so unglaublich schön und abstoßend zugleich: hübsch anzuschauen, doch in seinem Innersten nur eine Geschwulst aus Hass und Unverständnis.

In diese atmosphärische Welt wird der Spieler in der Rolle von Protagonistin Lightning geworfen: eine wortkarge Lady mit rosa farbenen Haaren, die ihr Schwert deutlich besser beherrscht, als



Die Shiva-Schwester verwandelt sich im Driving-Modus in ein heißes Motorrad. Da nimmt Draufgänger Snow doch gerne Platz.





Die wilde Fang ist eine zwiespältige Persönlichkeit. Auf wessen Seite steht sie wirklich?



Stark im Team: Nur wer den Gruppenmitgliedern geschickt Rollen zuteilt, wird aus den Kämpfen siegreich hervorgehen.

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ 50 ziemlich langweilige Erfolge, mitunter auch noch zu leicht verdient, zum Beispiel für das Voranschreiten in der Haupthandlung; aber auch für Standard-Kram wie das Erreichen eines bestimmten Levels mit bestimmten Fähigkeiten ■ Keine Online-Funktionen angedacht

L'Cie oder Psicom?

- ⊕ Atemberaubende Grafik sowohl in Render-Sequenzen als auch im eigentlichen Spiel, charakterstarke Figuren, dynamisches Kampfsystem
- ⊖ Stellenweise ziehen sich die Kämpfe arg in die Länge und sind viel zu einfach, keine Deutsch-Synchronisierung geplant



Vanille und Sazh, das quirlige Energiebündel und der gestresste Pistolenfreak, sind oft gemeinsam unterwegs.

✱ Abstriche...

...BEI DER XBOX-FASSUNG

In Japan erscheint »Final Fantasy XIII« nur für Playstation 3; in Europa auch für Xbox 360, allerdings mit Abstrichen. Denn wo die Sony-Anhänger das komplette Spielerlebnis auf einer einzigen Blu-ray vorgesetzt bekommen, müssen wir Xbox-Besitzer mit drei DVDs jonglieren. Lästige Disk-Wechselleien sind also womöglich unvermeidbar. Ob das allerdings stört; ob die Wechsel an unauffälligen Stellen in der Handlung untergebracht sind; oder ob man die Disks auf Festplatte kopieren wird können, muss sich erst noch zeigen. Ohnehin müssen wir Xbox-Besitzer mit einem weiteren kleinen Abstrich rechnen: Aufgrund der riesigen Datenmenge werden die Video-Sequenzen wohl stärker komprimiert als auf Playstation 3, vielleicht sogar von 1080p auf 720p heruntergerechnet. Auffallen soll das laut Hersteller aber nicht. Ob's wirklich so ist, verrät der Test in der nächsten Ausgabe.



Wen ein fal'Cie als l'Cie auserkoren hat, den lässt er nicht mehr gehen.



Eine starke Kombination gegen diese Paprika-Gegner: Elementarmagie und kräftige Nahkampf-Hiebe.

den Umgang mit anderen Menschen. Was sie tut, warum sie mit dem dunkelhäutigen Sazh unterwegs ist und wieso sie Soldaten und Maschinen von PSICOM bekämpft – das alles klärt sich erst sehr spät im Laufe des Spiels. Klar wird nur: Hier stecken sehr persönliche Gründe dahinter – ein Ereignis aus der Vergangenheit, das in Verbindung mit ihrer Schwester Sera steht. Das weckt Neugier, macht Hunger auf mehr. Umso weniger sollte man sich zu Anfang den Kopf darüber zerbrechen, warum die Dinge so geschehen, wie sie geschehen, und stattdessen das Gameplay genießen. Denn das hat's in sich.

ECHTZEIT, ABER ANDERS

Aus der Verfolgerperspektive steuert man Lightning bequem per Analogstick durch einzelne Gebietsabschnitte. Freies Erkunden gibt es wie immer nicht, der Weg ist streng vorgegeben. Wer in einer Gruppe reist, zum Beispiel mit Sazh, darf sich nebenbei auf Unterhaltung freuen, denn der KI-Kollege plappert nahezu unentwegt: kommentiert die Dinge, die bislang geschehen sind; meckert über einen besonders schwerfälligen Weg; gerät in Panik wenn ein Raumgleiter geräuschvoll explodiert, oder ganz in der Nähe eine Rakete einschlägt. Das alles gestaltet das Drumherum dynamisch, so wirkt die Umgebung ungemein real und ständig gibt es irgendwo was zu erleben.

»Final Fantasy«-typisch wird für Scharmützel ein eigener Kampfbildschirm eingeblendet. Da die Gegner

sich ebenso sichtbar in der Spielwelt bewegen wie Lightning und Co., kann man Auseinandersetzungen aber auch aus dem Weg gehen. Wer sich ins Getümmel stürzt, darf Bekanntschaft mit dem neuen »ATB«-Kampfsystem – kurz für »Active Time Battle« – schließen. Ein System, das es schon in den ersten »Final Fantasy«-Teilen gab, allerdings etwas modifiziert. Wie der Name verrät, laufen die Klopereien in Echtzeit ab. Ein Balken zeigt dabei an, wie viel Zeit bis zum nächsten eigenen Angriff verstreicht. Die Neuerung: Der Balken ist gleichzeitig auch in Segmente unterteilt, die jeweils mit einer Kampffraktion belegt werden. Nervige Angriffs- und Magiepunkte, die sich erschöpfen könnten, gehören also der Vergangenheit an. Das bringt deutlich mehr Dynamik und Schnelligkeit in die Kämpfe, lässt jedoch nur sehr wenig Zeit, seine Aktionen zu planen. Ein Fest für Action-Liebhaber, Strategen dürfte es hingegen ärgern. Aus einem Menü wählt man Aktionen wie Angriff, Zauber oder Heiltränke aus, die im Inventar liegen. Ist der ATB-Balken aufgeladen, führt die Figur die Aktionen in der Warteschlange nacheinander aus. Schade: Wer in einer Gruppe kämpft, darf die Mitstreiter nicht selbst steuern. Die agieren zwar weitestgehend intelligent, etwas mehr Möglichkeit zur Eigeninitiative wäre aber toll gewesen. Immerhin kann man seinen Kumpanen Rollen zuweisen, sogenannte Optima, die auch im Kampfgetümmel noch gewechselt werden dürfen. Beispielsweise Angreifer, Verteidiger oder Heiler. Das bietet einen schönen taktischen Ausgleich im sonst eher actionlastigen Gemenge.

Sind die Widersacher – PSICOM-Soldaten, schleimige Pudding-Monster oder Maschinen-Raubtiere – besiegt, gibt's Erfahrungspunkte. Genügend angehäuft, lernen die Charaktere neue Zaubersprüche oder verbessern Standard-Eigenschaften wie Lebenspunkte und Angriffsstärke. Insbesondere in größeren Gebietsabschnitten wirken die häufigen Zusammentreffen mit Gegnern jedoch aufgesetzt und nerven mitunter sogar, etwa wenn man zum x-tausendsten Mal einer tanzenden Gremlin-Horde die Trippel-Beinchen langgezogen hat.

ALLEINGANG FEHLANZEIGE

Erfrischender ist hingegen die fesselnde Erzählstruktur. Statt nur einen einzelnen Charakter zu beleuchten, präsentiert Square Enix gleich sechs spielbare Helden. Alle abwechselnd und in ihren Geschichten doch fest zusammenhängend. Abgesehen von der mysteriösen Lightning lernt der Spieler den Pistolenkämpfer Sazh, die Gute-Laune-Faschistin Vanille, das ängstliche Nesthäkchen Hope, den Faustkämpfer Snow und die wilde Pulse-

Bewohnerin Fang kennen. Hinter ihnen allen verbergen sich tiefgründige Geschichten, die so grandios inszeniert und so erfahrungswert sind, dass man die nächste Videosequenz kaum abwarten kann. Klar, das liegt nicht zuletzt auch an der umwerfenden Grafik: Nicht nur sind die Bewegungen der Figuren so realistisch und anmutig wie nie zuvor, auch die Mimik haut einen vom Hocker. Die detaillierten Augen sprechen Bände, auf der Haut erkennt man feine Poren, Bartstoppeln und Schweißtropfen. Die japanischen Synchronsprecher passen zu den Charakteren wie ein Chocobo-Ei in die Pfanne – großartig! Ob die englische Tonspur in der europäischen Version des Spiels da mithalten kann, klärt sich im nächsten Heft.

Und selbst wenn man des Japanischen nicht mächtig ist: Schon der Griff zur Import-Fassung hat sich gelohnt. Die dichte Atmosphäre prickelt, die Figuren begeistern und die Musik des Meisterkomponisten Masashi Hamauzu verzaubert. Insbesondere der Titelsong »Kimi ga iru kara« von Sayuri Sugawara erzeugt eine Gänsehaut. Ziemlich mies, dass ausgerechnet der in der deutschen Version durch das Durchschnitts-Geträller »My Hands« von Leona Lewis ersetzt wird. Skandal!

Trotz kleinerer Abstriche, wie etwas zu leichten Kämpfen und teilweise recht langatmigen Etappen, in denen schlicht und ergreifend nichts passiert, ist »Final Fantasy XIII« ein Japano-Rollenspiel-Fest, das den Trubel um sein Erscheinen wahrlich verdient hat. Wenn sich die deutsche Version keine groben Schnitzer leistet, erwartet uns im März ein »Final Fantasy«, wie es viele lang herbeigesehnt haben: groß, mit erzählerischer Tiefe und einfach so unglaublich schön, als wäre es nicht von dieser Welt.

Sabine Vogel

✕ Treue Untergebene

DIE EIDOLONS

Auch in »Final Fantasy XIII« darf – neben den gelben Chocobo-Reitvögeln – eine Wesens-Gattung natürlich nicht fehlen: Die Bestia, jene mit den Helden verbündeten Götterwesen, die auf Kommando mit mächtigen magischen Attacken selbst den fiesesten Gegner ungespitzt in den Erdboden rammen. Eisgöttin Shiva zum Beispiel und all die anderen »Waffen« nennen sich hier allerdings Eidolons, genau wie schon in »Final Fantasy IX«. Warum? Weil dieser Teil aus der »Final Fantasy«-Reihe der Gattung Fabula Nova Crystallis zuzuordnen ist, wo die Bestia laut den Dichtern und Erfindern bei Square Enix nun mal eben so heißen. Neu dabei sind zum Beispiel Germanen-Gott Odin und Walküre Brynhildr. Ebenfalls neu: Der sogenannte »Driving Mode«, in dem die Eidolons die Gestalt verändern und fortan wie in einem Prügelspiel nach Eingabe bestimmter Tastenkombinationen Attacken ausführen. Odin wird beispielsweise zu einem Kampffross, während Shiva sich in ein Motorrad verwandelt, das Eisregen versprüht. Fühlt sich dynamisch an und bietet eine willkommene Abwechslung!

360 LIVE sagt...

»Final Fantasy«-Fans dürfen jubeln: Die Stimmung, die mitreißende Geschichte und die HITPOTENZIAL unglaubliche Grafik fesseln vor die Konsole. Fabelhaft!

9.0 von 10



Finalkampf oder Sparring?

- +** Grandios gezeichnete Figuren, komplexes Kampfsystem, spürbar unterschiedliche Charaktere, zahlreiche Extras in der Euro-Version
- Die Animationen könnten noch ein bisschen flüssiger sein



Erhältlich | April 2010 | Status | 90% komplett

kurz & knapp

Hersteller | Headup Games

Entwickler | Arc System Works

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

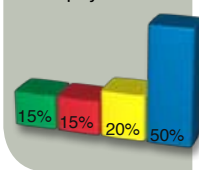
Xbox Live | ja

kurz gesagt

2D-Prügelei auf Crack und LSD.

das ist drin

- Schnetzende Vampire
- Motzende Dämonen
- Freispiel-Hölle
- Kampfsystem



BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

Hurra, die Blassblauen gibt's bald auch in Europa!

Freunde aufwendiger Prügelespiele hatten im letzten Jahr allen Grund zu jubeln. Ganz egal ob »Street Fighter IV«, »The King of Fighters XII« oder »Tekken 6«, derzeit gibt's genug Stoff für alle. Und stolze Besitzer einer japanischen Xbox 360 spielen bereits seit Ende Juni 2009 die Original-Version von »Blazblue: Calamity Trigger«, dem neuesten Streich der »Guilty Gear«-Erfinder Arc System Works. Wer den Klassiker kennt, weiß was er von »Blazblue« erwarten kann: Knallige Effekte, exzentrische Spielfiguren und einen Soundtrack, der dich nach vorne peitscht. Aber um das Wichtigste nicht zu vergessen: Das Teil hat ein enorm komplexes Kampfsystem, das einen so richtig motiviert, sich auf einen der insgesamt zwölf spielbaren Charaktere zu konzentrieren. Von denen spielt sich jeder grundverschieden, ähnliche Figuren, wie etwa Ryu oder Ken aus »Street Fighter«, sucht man hier vergebens. Empfehlenswert ist also ein Besuch im Trainingsmodus, wo man ohne Stress und Zeitdruck die zahlreichen Kombo-Möglichkeiten einstudieren kann. Anfangs definitiv empfehlenswert. Wer sich ein bisschen eingespielt hat, kann sich dann an den Story-Modus wagen, der neben freispielbaren Extras so manch abgedrehten Dialog

zwischen den Kämpfenden bietet – wahlweise im englischen oder japanischen O-Ton mit deutschen Untertiteln. Der Clou des Ganzen: Bei jedem Charakter sind verschiedene Siegbedingungen vordefiniert, durch die sich der Handlungsstrang nochmal ändern kann. Allein dieses Feature erhöht den Wiederspielwert immens, nicht zuletzt weil die Macher den Geschichten jeder Figuren mehrere Endsequenzen spendieren. Außerdem erhöht es die Gesamtspielzeit, die sonst pro Durchlauf mit einer Figur meist nur knappe 15 Minuten beträgt.

Weil ein Prügelespiel vor allem vom Mehrspieler-Modus profitiert, sei an dieser Stelle auch der Online-Modus erwähnt: Bis zu sechs Spieler können sich in einer Lobby treffen und Turniere ausspielen – zwei steigen in den Ring, der Rest schaut zu. Das funktioniert selbst bei der US-Fassung schon vorbildlich, Verbindungsschwierigkeiten gibt es nur äußerst selten. Stabilitätswerte, von denen sich die Konkurrenz ruhig ein Scheibchen abschälen darf. Klar, Duell an einer Konsole sind natürlich ebenfalls möglich. Das Beste zum Schluss: Nachdem das Spiel in Japan und USA nun schon ein Weilchen im Handel ist, rückt endlich auch der offizielle Europa-Termin in greifbare Nähe. Vielleicht schon

im März, spätestens aber im April soll es soweit sein. Für die Vermarktung der deutschen Fassung zeichnet übrigens der Hersteller-Frischling Headup Games aus Dürren verantwortlich. Des Weiteren werden europäische Spieler neben einer kompletten Übersetzung auch den Soundtrack der US-Limited-Edition, einen Strategieleitfaden für jeden Kämpfer sowie zahlreiche Zusatzinhalte, darunter neue Charakter-Kostüme und überarbeitete Moves spendiert bekommen. Völlig neue Figuren werden, entgegen zahlreicher Netz-Meldungen, allerdings nicht noch implementiert. Alles in allem trotzdem eine Fassung auf die es sich absolut zu warten lohnt!

Nicholas Buracas/ jh/r

360 LIVE sagt...

Fans von 2D-Prügeleien dürfen jubeln. Fühlt sich richtig intensiv und anspruchsvoll an.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

kurz & knapp

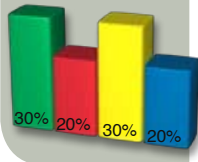
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die offizielle Fortsetzung zu »The Sands of Time«, erweitert um die Fähigkeit, die Natur zu kontrollieren.

das ist drin

- Akrobatik
- Nahkampf
- Die Kraft der Elemente
- Rätsel



PRINCE OF PERSIA®

DIE VERGESSENE ZEIT

Nutze die Macht. Lass Wasser zu Eis werden!

Wasser gefriert bei null Grad. Und neuerdings auch auf Knopfdruck im neuesten Action-Abenteuer der »Prince of Persia«-Reihe, das die direkte Nachfolge zum Xbox-1-Hit »Sands of Time« antritt. Oder anders formuliert: Neben der Manipulation der Zeit rückt erstmals das Beherrschen der Elemente in den Mittelpunkt.

Wie clever all das bereits ins Gameplay eingebunden ist, davon konnte sich 360 Live vor Ort beim Entwickler in Montreal selbst ein Bild machen. Schon die erste Szene lässt auf Großartiges hoffen: Ein Wasserfall plätschert im Thronsaal des Palastes von Azad. Friert man ihn ein, klettert der Held an ihm empor wie an einer Säule. Aber Vorsicht: Manchmal muss man das Eis blitzschnell wieder tauen, um versperrte Wege freizulegen oder nicht an Eiswänden abzurutschen und in die Tiefe zu stürzen. Sollte Letzteres passieren, heißt's jedoch noch lange nicht Game Over. Denn der gute alte Sand der Zeit spult die Zeit auch in diesem Abenteuer zurück, als sei nichts geschehen. Überhaupt fühlt sich der Mix aus Hangeln, Klettern, Kämpfen, Springen und Schwingen an wie eine

Rückkehr in bekannte, jedoch seit vier Jahren nicht mehr bereiste Gefilde. So, als hätte es das letzte »Prince of Persia« aus dem Jahr 2008 nie gegeben, als wären der beeindruckende Cel-Shading-Stil und die teils ruppigen, teils verliebten Dialoge zwischen Erika und dem Blaublütler bloß ein Traum gewesen. Auch die stellenweise arg anspruchslosen Sprungpassagen sind damit passé. Dennoch bleibt die Frage: War das letzte Spiel nicht erfolgreich genug, oder geht es darum, ein Stück vom Filmkuchen abzubekommen? Spiel-Designer Michael McIntyre erklärt: »Natürlich ist die zeitgleiche Veröffentlichung mit der gigantischen Prince-of-Persia-Produktion von Disney gut für die Verkaufszahlen. Aber das interessiert eher die Leute weit über meiner Gehaltsstufe.« Er grinst und fährt fort: »Wir wissen, dass die Fans den alten Prinzen wiedersehen wollen. Und genau das geben wir ihnen, bieten das gleiche orientalische Flair, erweitert um deutlich mehr Akrobatik und die Macht, die Elemente zu beeinflussen.«

»Prince of Persia« trägt den Untertitel »Die vergessene Zeit«, weil eine Sandarmee erst die



Der neue Prinz ist authentischer, kein Muskelprotz, sondern eher der nette Nachbar von nebenan. Technisch kommt die aus »Assassin's Creed« bekannte »Anvil«-Engine zum Einsatz, Massenschlachten inklusive.

Erhältlich | Mai 2010 **Status** | 75% komplett

**ENTHÜLLT
 DER ALTE PRINZ
 IN NEUEM GEWAND**

Blaublütler oder Prinzenrolle?

- ⊕ Erstaunlich fließender Übergang von Akrobatik und Schnetzelereien, clevere Physikideen
- ⊖ Technisch wird's nicht in der ersten Liga spielen, Naturgewalten scheinen etwas inkonsequent eingebunden



1

*** Erkunden, schnetzeln, aufrüsten****PIMP MY PRINCE**

Der Prinz wird immer mal wieder den Palast der Zeit besuchen: Eine Art Wolkenschloss, das in ein faszinierend funkelnbes Weiß mit sanften Blau-Tönen getaucht ist. Hier sollen sich große Teile der Geschichte abspielen. Außerdem schaltet der Prinz an diesem Ort nach und nach seine Fähigkeiten frei. Das geschieht mit Punkten, die man sich – ähnlich wie in »Assassin's Creed« – durch besonders spektakuläre Attacken, Sprünge oder das Erkunden von Arealen, in denen Artefakte warten, verdient. Freischaltbar sind damit die Kräfte der Zeit, des Feuers, des Wassers, der Erde und des Windes sowie spezielle Angriffs-Kombinationen.

2

*** Geschichtsstunde****DIE GESCHICHTE EINES PRINZEN**

1 Dieses Action-Akrobatik-Spektakel ist als direkter Nachfolger von »Sands of Time« anzusehen und setzt nach jener legendären Szene ein, in der der Prinz den Großwesir tötet und Farah küsst. Sie weist ihn zurück, er macht den Schmatzer via Zeitsand rückgängig...

2 ...und verteidigt daraufhin seines Bruders Königreich gegen eine Invasionsarmee aus Ägypten. Doch die nächste Bedrohung folgt auf dem Fuß: »Die vergessene Zeit« wird eingeläutet, als eine Sandarmee die Stadt überrennt, die Zeit stilllegt und alle Bewohner augenblicklich bewegungsunfähig werden.

3 Nur der Prinz kann sie retten. Doch vorher muss er zahlreiche Gegner töten, wie diesen minoischen Stier. Übrigens: Ubisoft experimentiert gerade mit wackelnden Plattformen – das hat die Kämpfe in Segas »Bayonetta« schon vergoldet.

3

**Und außerdem?**

- Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Erscheint zwar zeitgleich zum Bruckheimer-Film »Sands of Time« mit Jake Gyllenhaal, erzählt aber eine eigene Geschichte und wird keine größeren Anknüpfungspunkte an die Disney-Produktion haben
- Downloadinhalte sind in Planung ■ Wie schon in »Sands of Time« leiht der langjährige Profisprecher Yuri Lowenthal dem Prinzen seine Stimme

Stadt und dann den Palast von Azad mit feinstem Sand flutet, die Zeit anhält und so alle Menschen augenblicklich erstarren. Retten kann der Prinz sein Volk nur, wenn er den so genannten Salomonischen See erreicht, in dem ein magisches Artefakt verborgen ist. Kein leichtes Unterfangen, denn auf dem Weg dorthin warten hunderte fiese Fallen – und Massenschlachten. Liebesgeschichten bleiben dieses Mal jedoch außen vor. Schade, die hatten Charme. Stattdessen tummeln sich nun bis zu 50 Skelettkrieger mit Äxten oder Mutanten mit Schild und Helebarde vor der Klinge des Prinzen. Zeit also, ein paar neue Moves auszuprobieren: beispielsweise den schnellen Vorstoß, der den Jungspund via B-Taste in eine Gegnermenge katapultiert. Zugleich das optimale Manöver, um von einer zur anderen Plattform zu springen und in voller Fahrt ein paar Krieger der Sandarmee in den Tod zu reißen.

Speziell die dann gezeigten, mächtigen Spezial-Attacken sehen spektakulär aus, erfordern aber Können und perfektes Timing: Mit B Gegner schnappen, ein Stück mit-schleifen, dann mit simultanem Druck auf A und B in die Luft schleudern, blitzschnell die Wand hochlaufen, wieder A, Salto genießen und mit B den Todesstoß einleiten. Wahr-

lich atemberaubend diese Choreographie! Und frei von Blut, was wieder auf eine »USK ab 12«-Freigabe hoffen lässt.

Wer sich auf die Rückkehr des dunklen Prinzen gefreut hat, den müssen wir enttäuschen. Zwar bildet die Geschichte die Brücke zwischen »Sands of Time« und »Warrior Within«, spielt also kurz nach den Geschehnissen in Azad, aber Besonderheiten wie das leise Morden von hinten werden genauso wenig spielbar sein wie das gnadenlos brutale Abbild des Blaublüters. Stattdessen will sich Ubisoft voll auf die Highlights von »Sands of Time« konzentrieren: Eine gute Mischung aus Action und Gameplay, gewürzt mit pfiffigen Schalterrätseln. Toll: Selten wurden die Turnübungen des Heroen so geschickt mit den Kämpfen verquickt. Alles hinterlässt einen sehr natürlichen Eindruck, es scheint keine Abstufung zwischen Akrobatik- und Schnetzel-Sequenzen zu geben. Selbst die Tastenbelegung ist mit dem Vorbild identisch. Weniger toll: Das spannende Spiel mit Wasser, Erde, Feuer und Luft wird in der gezeigten Fassung nicht auf die Bosskämpfe ausgeweitet. Kein Wunder also, dass einen das ungute Gefühl beschleicht, Ubisoft würde hier viel Gameplay-Potenzial verpuffen lassen. Schließlich könnte man einen Minotaurus-Boss-

gegner aus Sand ja auch mit ein paar Eimern Wasser prima piesacken. Laut Michael McIntyre ist das aktuell aber nicht geplant.

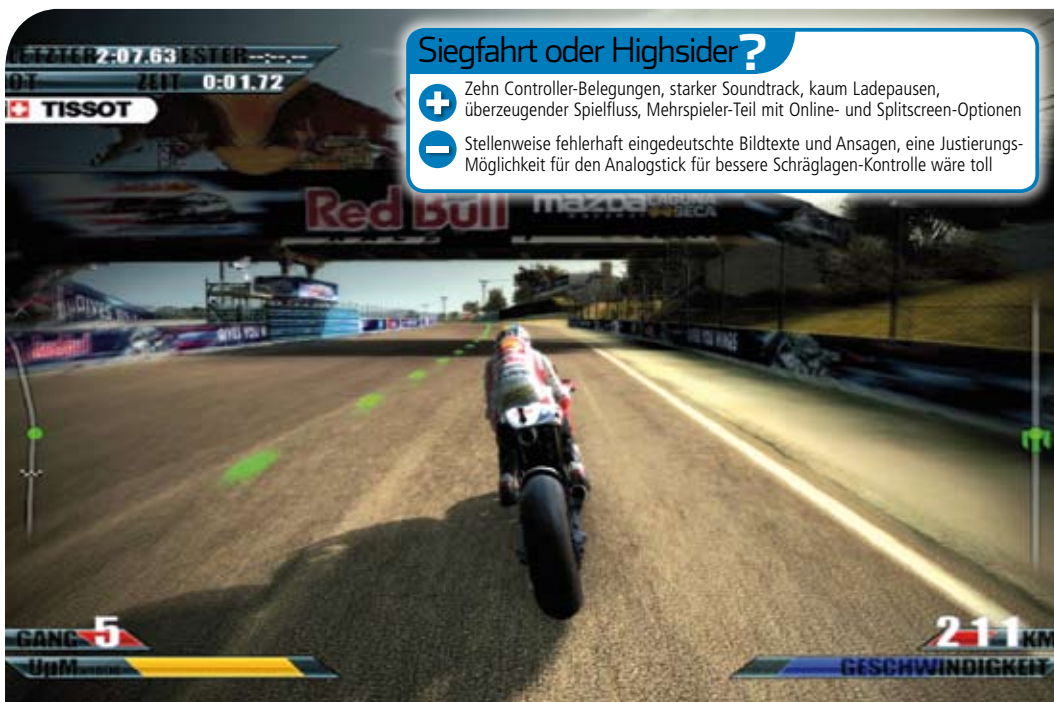
Trotzdem hoffen wir inständig, dass Ubisoft solche und andere Geheimnisse lediglich bis kurz vor der Veröffentlichung im Mai unter Verschluss hält. Denn würden die Jungs und Mädels aus Rue de Saint Laurent die Idee mit der Kraft der Elemente noch etwas konsequenter umsetzen, könnte das hier ein Knaller werden.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Der neue Prinz verspricht einen cleveren Mix aus Akrobatik und Schnetzelei und lässt, anders als HITPOTENZIAL sein Vorgänger, Emotionen außen vor.

8.5 von 10



Erhältlich | März 2010 | Status | 90% komplett

kurz & knapp

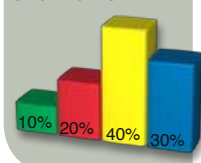
Hersteller | Capcom
Entwickler | Monu-mental
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Simulation der MotoGP-WM-Saisons 2009 und 2010.

das ist drin

- Schräglage
- Mut
- Streckenkenntnis
- Fahrkönnen



MOTOGP09/10

Capcom nutzt gute Ideen als legales Rennspiel-Tuning...

Das hier ist ein Neuanfang – nicht nur für Capcom, sondern für die ganze »MotoGP«-Reihe. Die letzten Rennsimulationen mit offiziellem Segen der Zweirad-Königsklasse haben sich ja auf bewährte Technik verlassen. Ordentliches Handwerk, aber nichts, was einen aus dem Sattel reißt. Das hier dagegen entsteht von Grund auf neu. Die Basis bildet die bereits bestens vertraute Lizenz des Veranstalters Dorna inklusive den drei Motorrad-Klassen 125 und 250 Kubik und eben MotoGP. Dabei sind alle Teams, Strecken und Piloten aus dem Jahr 2009: Jonas Folger, Stefan Bradl, Valentino Rossi und wie sie alle heißen. Die Daten der Saison 2010 will Capcom als kostenlosen Download nachreichen, zusammen mit zwei weiteren Strecken und der neuen Mittelklasse namens Moto2.

Wie frisch das alles ist, das zeigt bereits der erste Kameraflug durch die erste Karriere-Station. Losail, im Königreich Katar gelegen, ein Nachtrennen. Toll, wie das Licht der Scheinwerfer den dunklen Asphalt schimmern lässt; wie dir Zuschauer-Ränge und herrlich scharfe, hochaufgelöste Kulissen mit

vollen 60 Bildern pro Sekunde entgegenfliegen. Erster Eindruck: Fährt sich ganz anders als auf vier Rädern. Wie schwingvolles Surfen durch die Kurven, nicht allzu leicht, aber handlich und gut kontrollierbar. Kurz: wunderbar! Dass die Kamera vor Rennbeginn kurz in das Starterfeld schaltet und Gridgirls aus Helmsicht zeigt, ist eine gute Idee. Eine andere, dass Teamlogo, Helm, Leder und Bike selbst zu gestalten sind. Oder dass einen spontan während des Rennens als Bildtext eingeblendete Extraziele zusätzlich ansprechen. Beispielsweise »Fahre ab jetzt eine fehlerfreie Runde« für 5.000 Dollar. Immer gern gesehen als Tauschmittel für neue Motorrad-Teile. An jeder Ecke finden sich etliche weitere Details. Etwa die Möglichkeit, sich von einer dynamischen Standard-Ideallinie den Weg weisen zu lassen. Alternativ folgt man einer per Download eingespielten Linie oder einer eigenen aus einer vorher gespeicherten Runde. Mutige Piloten bestimmen sicher auch gerne mit feinen Stellschraubchen für Beschleunigungs- und Bremshilfe, inwieweit sie beim Bremsen Unterstützung bekommen oder ob das

Bike beim Gasgeben spektakulär driften soll. Dass das Head-Up-Display bei hohem Tempo verzerrt, dass sich der Pilot per A-Taste hinter die Verkleidung faltet und so noch etwas Extraspeed herausholt und sich dann in der Kurve mit funkenschlagenden Knieschleifern auf dem Asphalt abstützt – das sind weitere Kleinigkeiten, die sich unterm Strich zu großen Gefühlen addieren. Wenn du das erste Mal die schnellen Kurven auf dem Sachsenring oder in Lagune Seca flüssig nimmst, dann wirkt das begeisternd, ja euphorisierend! Jetzt muss Capcom nur noch der Fahrer-KI das Rempeln von hinten abgewöhnen. Aber das wird klappen. Jede Wette!

Richard Löwenstein

360LIVE sagt...

Überraschung: Wird das die beste Rennsimulation auf zwei Rädern für Xbox 360?

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das vielseitig herausfordernde Sci-Fi-Epos »Dark Void« von Capcom dazu. Die fesselnde Story und das abwechslungsreiche Gameplay inklusive Luftkampf mit Raketen-Rucksack zeigen ein ganz neues Action-Universum. 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 außergewöhnliche Sci-Fi-Action »Dark Void« gegen eine Zuzahlung von nur 10 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

360-LIVE-
7.5
WERTUNG!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und 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 ein Jahr (12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 10,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Dark Void« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »Dark Void« 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 »Dark Void« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 16 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 10,- 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.



MASS EFFECT

www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

360
LIVE



BioWARE

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries.



**MASS
EFFECT**™



www.masseffect2.de



**XBOX
LIVE**



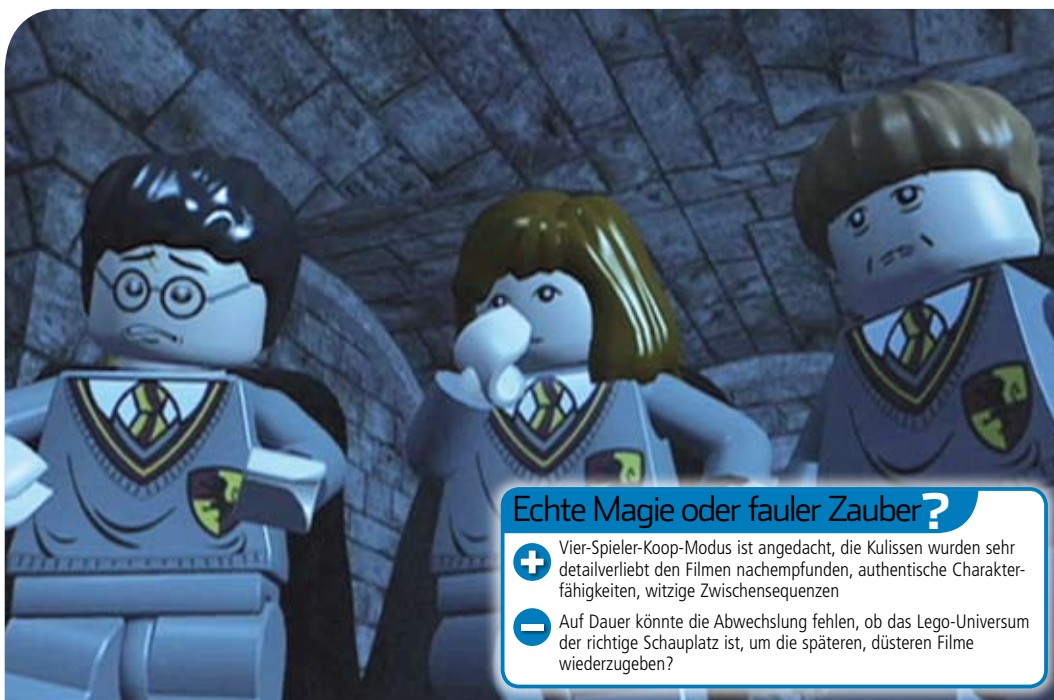
DARKVOID

FLIEGE WO HIN DU WILLST - KÄMPFE WO DU WILLST

DEMO JETZT ERHÄLTLICH!



©CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "A", "PlayStation", "PS3" and "PS" 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.



Echte Magie oder fauler Zauber?



Vier-Spieler-Koop-Modus ist angedacht, die Kulissen wurden sehr detailverliebt den Filmen nachempfunden, authentische Charakterfähigkeiten, witzige Zwischensequenzen



Auf Dauer könnte die Abwechslung fehlen, ob das Lego-Universum der richtige Schauplatz ist, um die späteren, düsteren Filme wiederzugeben?



Erhältlich | März 2010 | Status | 75% komplett

kurz&knapp

Hersteller | WB Games

Entwickler | Traveller's Tales

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1 - unklar

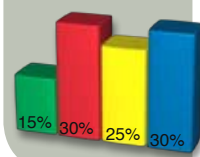
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bekannte Lego-Action in Harry Potters Welt. Joanne K. Rowling darf stolz sein.

das ist drin

- Besen fliegen
- Zauberstab schwingen
- Lego-Türme bauen
- Spaß haben



LEGO HARRY POTTER

Jetzt werden die Klötzchen sogar magisch...

Die dänischen Lego-Klötzchen gibt es ja bekanntlich in allen Genres und Thematiken: Zuletzt erfreuten die neuen Abenteuer von Plastik-Harrison-Ford in »Lego Indiana Jones 2« die großen und kleinen Spieler. Doch frische Klötze braucht das Land! Deshalb beschert uns Warner Bros. im März 2010 erstmals Steinchen-Action mit dem bekanntesten Zauberschüler der Welt: Harry Potter.

Dabei strotzt auch »Lego Harry Potter« vor einzigartigem Situationshumor. Wie der Untertitel »Die Jahre 1 - 4« verrät, werden hier die ersten vier Bücher beziehungsweise Filme thematisch abgehandelt – von Harrys erstem Jahr in der Zauberschule Hogwarts bis hin zur bereits etwas ernsteren Geschichte um den Feuerkelch. Und wie in den detailverliebten Vorlagen wird auch hier auf jede Kleinigkeit geachtet: An den Wänden der großen Hallen von Hogwarts führen die lebendigen Ölgemälde ihr seltsames Eigenleben, auf dem Hof der Weasleys wuseln kleine Gnome umher und in den Klassenräumen fliegen die verzauberten Lehrbücher durch die Luft. Die magische Atmosphäre wird wunderbar eingefangen.

Wie auch in den »Lego Indy«- und »Lego Star Wars«-Teilen läuft der Spieler mit einem von über 100 freispielbaren Charakteren umher, löst kleinere Kombinationsrätsel und absolviert Tests in Geschicklichkeit und Kampfmagie, um in der Geschichte weiterzukommen. Typischerweise darf auch jederzeit ein zweiter Mitstreiter in die Haut einer anderen Figur schlüpfen und mitspielen – offline an einer Konsole oder online. Da in einigen Spielpassagen, zum Beispiel im verbotenen Wald, aber sogar bis zu vier Charaktere gleichzeitig unterwegs sind, will Hersteller Traveller's Tales weitere Charaktere einsteigen lassen – zum Beispiel den Wildhüter Hagrid und Streberin Hermine. Klasse: Erneut verfügt jede Heldenfigur über unterschiedliche Fähigkeiten und Talente – und die Figuren müssen zusammenarbeiten, um Hindernisse zu überwinden. So kann Ron mit seiner Ratte namens Krätze Lecks in Wasser- und Gasleitungen abdichten und so neue Wege freimachen. Und Hagrids Hund Fang buddelt nach versteckten Gegenständen. Aber was wäre Potter ohne Zauberei? Genau, deswegen dürfen auch die Lego-Pendants kräftig den Stab schwingen und im Laufe der Story »Wingardium Leviosa« oder

»Expelliarmus« lernen – praktische Zaubersprüche, um Objekte anzuheben oder Gegner zu entwaffnen. Merken muss man sich die Sprüche nicht; sie werden automatisch angewandt, sofern sich das in einer Situation aufdrängt.

Seien wir mal ehrlich: Die Fülle an Lego-Spielen mag manch einem ja schon zum Hals heraushängen, doch für »Lego Harry Potter« sprechen gleich zwei Dinge: Die tolle Zauberei und ein möglicher Vier-Spieler-Koop-Modus bringen frischen Wind nach Legohausen. Und: Das hier wird eindeutig unterhaltsamer als die miesen Film-Umsetzungen, die uns Electronic Arts regelmäßig vorsetzt!

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Lego funktioniert eigentlich immer. Und ein bisschen Abwechslung von Indy und Co. könnte HITPOTENZIAL mal wieder richtig erfrischend sein.

8.0 von 10

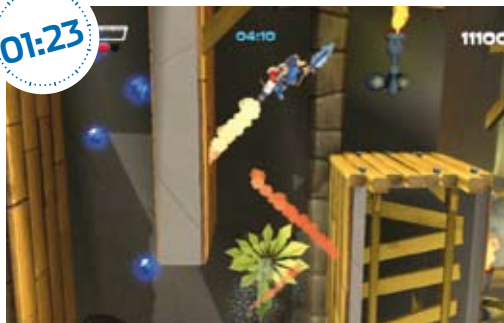


ROCKET KNIGHT

Erhältlich | Frühjahr 2010

Es gab Zeiten, da konnte man jedes Spiel blind kaufen, auf dem der Schriftzug des Herstellers Konami zu lesen war. »Rocket Knight Adventures« zum Beispiel, 1993 für Segas Mega Drive erschienen. Gute 15 Jahre später erscheint im Frühjahr ein Remake der beliebten Jump-and-Run-Reihe – als preiswertes Download-Game für Xbox Live Arcade. Knüpft Konami damit an alte Zeiten an?

01:23



Gestatten: Sparkster! Seines Zeichens ein raketenbetriebenes Opossum mit vorzüglichen Nahkampf-Qualitäten. Für die Errettung eines Königreichs verfügt es über ein Jetpack, ein Schwert und ein Ass im Ärmel – seinen Beuteltier-Ringelschwanz. Denn mit ihm kann sich Sparkster an Metallstangen festklammern, während er weiter fleißig Gegner vermöbelt.

04:47



Und die gibt's auch im neuen Action-Jump-and-Run nicht zu knapp. Eine ganze Armada durchgeknallter Wölfe sucht das Tier-Königreich Zypherus heim. Was sie im Schilde führen? Das will unser Vorab-Muster leider nicht verraten. Aber warum die Devotindos, ein Regime elendiger Schweinebacken, sich diesmal für Zypherus einsetzen, ist ein noch viel größeres Rätsel.

12:03



Die Devotindos wurden schon einst im Originalspiel von dem Düsentrieb-Beuteltier zum Teufel gejagt. Aber Sparkster nimmt's vorerst leicht und verhaut ein Wolfsgesicht nach dem anderen. Mit seinem Raketenrucksack hat er dabei einen entscheidenden Vorteil: Er kann damit eine gewisse Distanz geradlinig in jede beliebige Richtung überbrücken. Das Tempo? Hoch!

14:35



Im zweiten Abschnitt geht Sparkster dann auf volle Schubkraft, die Kamera zoomt etwas heraus, das Gameplay wandelt sich zum Horizontal-Shooter. Die Wölfe umschwirren Sparkster mit Jetpacks und Gleitschirmen, ziehen aneinandergeschaltete Minen hinter sich her, um das Opossum in die Enge zu treiben. Ab und zu ruckt die Grafik deutlich – technisch ist das ziemlich schwach, da muss unbedingt nachgebessert werden.

18:11



Auch in der Luft sollte man tunlichst alles Brauchbare einsammeln: blaue und rote Edelsteine für Extrapunkte, Herzen für mehr Energie und natürlich Extra-Leben. Um das Wolfspack auf Distanz zu halten, eignet sich am besten der Burst Beam, der bei gehaltener X-Taste so ziemlich alles Schlechtgesinnte vom Bildschirm pustet.

22:58



Aber was ist das? Sparksters Erzrivale Axel Gear mimt den Zwischen-Boss und attackiert sofort mit flinken Schwerthieben, Laserstrahlen und anderen fiesen Tricks. Gut nur, dass Sparkster per B-Taste ausweichen kann. So ist der wiederbelebte Bossgegner aus dem Originalspiel keine große Herausforderung. Kurz darauf hat unser heldenhaftes Beuteltier wieder festen Boden unter den Füßen.

33:40



Nach dem folgenden, eher kurzen Jump-and-Run-Erlebnis kommt's zum vorerst letzten Boss-Kampf. Ein riesiger Mech mit witziger Tiki-Maske bedrängt Sparkster mit Raketenbeschuss, Dynamitkerzen und seinen fies rotierenden Kreissägearmen. Die rote Signalfarbe seiner Maschinen-Visage gibt einen vagen Hinweis auf seine verwundbarste Stelle – und blinkt weiß bei jedem Treffer, so wie's früher bei jedem Shoot 'em Up üblich war. Hübsch!

39:49



Also immer feste mit den raketenverstärkten Schwerthieben reingehackt. Doch ganz so leicht erweist sich der Kampf dann doch nicht. Sparkster kommt nur über die Plattformen am linken Bildschirmrand in Reichweite. Dumm nur, dass die Plattformen schnell an den Sägeblättern des Metall-Riesen zerbersten.

44:32



Erneuter Trittbrettfahrer-Alarm: Kaum ist der Koloss gefallen, brüstet sich Axel Gear als neuer Raketenritter von Zypherus mit dem Sieg. Das muss sich Sparkster wohl vorerst gefallen lassen, denn mit diesem Kapitel schließt auch unsere Vorab-Version. Am Ende eines jeden Levels wird anhand der benötigten Zeit der Punktestand für die Online-Ranglisten ermittelt.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Sparksters neuer Auftritt hinterlässt zwiespältige Eindrücke. Der Raketenrucksack sorgt für ein abwechslungsreiches Gameplay, alles spielt sich flott und bisweilen kommt sogar der Steampunk-Gedanke zutage, etwa wenn Sparkster etliche monströse Maschinen-Konstruktionen vernichten soll. Schade nur, dass der kunterbunte Plastik-Look diesem Design-Stil nicht wirklich gerecht wird. Und auch ein Zwei-Spieler-Koop-Modus fehlt bislang. Das erste Probespiel hat zwar Spaß gemacht, aber auch Schwächen aufgezeigt.

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

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: Red Dead Redemption
Bildmotiv von www.pixels.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

www.360-live.de

360 – DAS SIND WIR



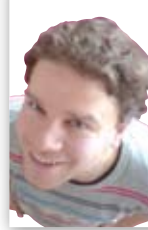
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Racing

SPIELT GERADE | »Mass Effect 2«,
»Bioshock 2«

FREUT SICH AUF | »Beyond Good & Evil 2«,
trockene Straßen für mein neues Auto



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

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

FREUT SICH AUF | »Beyond Good & Evil 2«,
»Red Dead Redemption«, »Halo: Reach«



BENJAMIN KRATSCHE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent_K

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Call of Duty: Modern
Warfare 2«, »Assassin's Creed 2«

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Prince of Persia: Die vergessene Zeit«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Shooter, Jump 'n' Run, Puzzle

SPIELT GERADE | »Mass Effect 2«,
»Call of Duty: Modern Warfare 2«

FREUT SICH AUF | »Deus Ex 3«,
»Kane & Lynch 2: Dog Days«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | Kane & Lynch: Dead Men«,
»Dante's Inferno«

FREUT SICH AUF | Ein erfolgreiches neues Jahr
(echtes Leben), »Aliens: Colonial Marines«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Cyntec

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

SPIELT GERADE | »Bioshock 2«,
»Dante's Inferno«

FREUT SICH AUF | »Red Dead Redemption«,
»Max Payne 3«



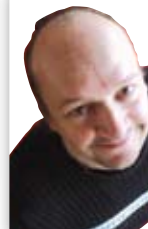
SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Mass Effect 2«,
»Dante's Inferno«

FREUT SICH AUF | »Metro 2033«,
»Just Cause 2«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Korkengewehr

GENRES | Alles außer Sport

SPIELT GERADE | »Call of Duty: Modern
Warfare 2«, »Dragon Age: Origins«

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Castlevania: Lords of Shadow«

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten
Fakten zum Spiel: 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.



DEUTSCHLANDS ERSTER VORABTEST NUR IN 360 LIVE!

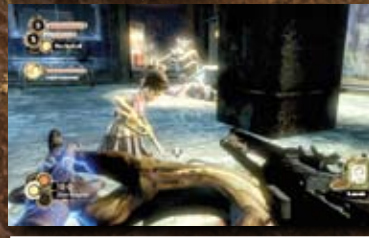
DIE FIGUREN

Wen man so alles trifft in Rapture

Die Heldenfigur ist laut Handlung der erste der Big Daddys. Ein Mensch, eingeschweißt in einen Tauchanzug aus Kupfer, Glas und Stahl. Anders als die bereits aus dem ersten »Bioshock« bekannten Varianten, ist dieser hier sehr beweglich und agil.



Hauptaufgabe aller Big Daddys: Little Sisters beschützen – jene Erntemädchen, die nach Leichen suchen, ihnen mit gewaltigen Spritzen Blut absaugen und unter Zugabe körpereigener Substanzen die Droge »Adam« produzieren. Man kann eine Little Sister adoptieren und mit ihr gemeinsam nach Adam suchen. Ist ein Kann, kein Muss.



Im Spielverlauf stellen sich viele Haupt- und Nebenfiguren vor, meistens per TV-Übertragung oder über das Lautsprecher-System. Die Psychologin Sofia Lamb scheint die Kontrolle über Rapture zu haben und sie sieht das Tun der Heldenfigur als Störfaktor. Sie droht und sendet immer neue Gegner-Rudel.



Man trifft auch auf Verbündete. Ein Kerl namens Sinclair hilft einem mit Weg-Hinweisen auf die Sprünge. Manche Feinde fallen zwangsläufig im Kampf, etwa der durchgeknallte Pfarrer Simon Wales. Mitunter kann man einen Feind aber verschonen und auf seine Seite ziehen. Das bringt später Tipps und Gratis-Extras ein.



Meeresrauschen oder Tiefenkoller?

- +** Blendende Eindrücke inklusive überzeugender Synchronsprecher, das Visier des Big-Daddy-Helms ragt nur gelegentlich ins Bild und ist zudem abschaltbar, deutsche Version ungekürzt
- Große Teile der Gameplay-Mechanik inkl. Waffen, Tonika und Plasmide aus Vorgängerspiel bekannt, Unterwasser-Passagen fühlen sich aufgesetzt an



Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modus für bis zu zehn Spieler über Xbox Live ■ Insgesamt sieben verschiedene Spielmodi, teils Einzelkampf, teils Team-Match zwischen Team Atlas und Team Ryan, etwa »Überleben des Stärkeren« als Deathmatch-Variante, »Erobere die Sister« und »Team Adam Jagd« als Capture-the-Flag, »Revierkampf« als teambasierte Territorien-Eroberung ■ Online-Tabelle mit Bestenlisten der erfolgreichsten Adam-Sammler ■ 10 Karten, alles Varianten von Kulissen aus dem ersten »Bioshock«: Fort Frolic, Arcadia, Neptune's Bounty, Mercury Suites etc. ■ Weitere Karten als Download sind geplant ■ Unterstützt »Xbox Live Party« für geschlossene Veranstaltungen unter Freunden ■ 50 Erfolge für Etappenziele, Durchspielen auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden oder ohne Verwendung von Vita- bzw. Wiederbelebungskammern, rund ein Drittel der Punkte im Mehrspieler-Modus. Alles abräumen? Zeitaufwändig!





Erhältlich | 9. Februar 2010



Rapture ist eine Stadt am Grunde des Atlantik. Schlecht, wenn da ein böser Bube Teile der Stadt flutet. Allerdings eine gute Gelegenheit, die technisch beeindruckende Fluidsimulation zu bewundern!



kurz & knapp

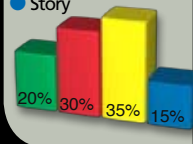
Hersteller | 2k Games
Entwickler | 2k Marin, Digital Extremes
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Mehr als nur ein simpler Ego-Shooter. Das ist richtig erwachsene Action mit Anspruch und Tiefgang.

das ist drin

- Schießereien
- Taktik
- Spannung
- Story



Ein zweites Mal lockt die Tiefe: Zeit für das erste ganz große Shooter-Highlight im noch jungen Jahr.

Oh, diese Violinen! Sie scheinen allgegenwärtig zu sein, stimmen bereits im Titelbild ein melancholisches Klagelied an, tönen vom Tod und Zerfall eines versinkenden Traumes mit dem Namen Rapture. Ab dem Jahr 1943 am Grunde des Atlantik errichtet, sollte diese Stadt eine Zuflucht für die Menschheit werden. Doch das Werk eines Mannes namens Andrew Ryan, gebaut aus Nieten, Stahl und Hoffnung, war zum Scheitern verurteilt. Die Bewohner von Rapture entdeckten eine Droge namens »Adam«. Die aus einer Seeschnecke gewonnene Substanz verändert die Gene der Menschen, macht sie stärker und schneller, fügt ihrem Wesen neue Eigenschaften hinzu. Doch Gier triumphiert über Vernunft. Die Einwohner von Rapture sind durch Drogenmissbrauch entmenslicht, sie zerfleischen sich und fluten als »Splicer« die verrottenden Bauten von Rapture.

Besitzer einer Xbox 360 kennen das, sie waren bereits zu Gast im ersten »Bioshock«. Das war im Jahr 1960 – also vor zehn Jahren, so diktiert es die Handlung im neuen Ego-Shooter aus dem Hause 2k Games. Der neuerliche Überlebenskampf beginnt in Dunkelheit. Schweres Atmen, irgendwo spielt ein Radio alte Swingmusik. Dann ein dumpfer Herzschlag und grelles Licht. Eine Frauenstimme: »Wer bist du?« Das Bild verändert sich, so als ob du ewig geschlafen hättest, jetzt den Kopf bewegst und schwerfällig ins Leben zurückkehrst. Du blickst dich um, siehst etwas vor dir. Dicke Finger, in robusten Handschuhen aus Metall und dickem Leder. Deine Hand! Du wendest den Kopf, stehst auf, weißt nicht, wer du bist und wo du bist. Du blickst dich um, siehst eine Kuppel aus Glas über dir aufragen. Darüber steigen Luft-

blasen auf. Der Boden unter dir steht knöcheltief unter Wasser. Einen Steinwurf entfernt flackern Leuchtbuchstaben auf einem Schild aus Kupfer: Adonis Luxus Resort. Dann die ersten Schritte, es beginnt. Alles scheint menschenleer und verfallen. Wasser plätschert, Korallen siedeln auf rostenden Strukturen. Dazwischen überall merkwürdige Altäre aus Kerzen und diese Graffitis an den Wänden: »Lamb is watching« oder »We will be reborn«. Wieso werde ich beobachtet, und wer wird wiedergeboren? Viele Fragen, wenige Antworten, jedenfalls vorerst. Dann verschwindet das Bild, einen Lichtblitz lang ist ein kleines Mädchen zu erkennen. Ein Flashback. Das Mädchen murmelt etwas – »Vater«. Kann das sein?

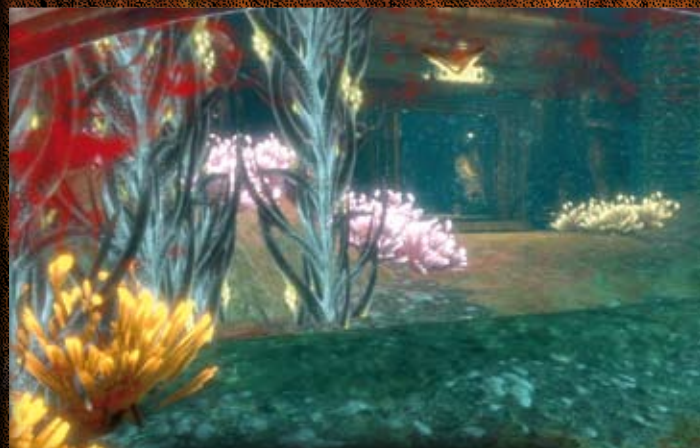
Ein paar Schritte weiter lenkt ein pulsierendes, schimmerndes Etwas den Blick auf sich. Ein Tonband-Rekorder. Hingehen, A-Tasten antippen, das Band startet. Eine Frau namens Kate o'Malley erzählt, wie sie voller Hoffnung nach Rapture kam – und wie sie die Hoffnung verlor. Kate berichtet weiter, während man läuft und forscht. In den kommenden Stunden finden sich etliche weitere Aufzeichnungen, jedes ein Puzzlestück. Verliebte berichten von ihren Träumen, Väter von ihren verschwundenen Kindern, Andrew Ryan von seinen Streitgesprächen mit einer Psychologin namens Sofia Lamb. Wer die Bänder hört, versteht, wie Rapture tickt, warum die Stadt dem Untergang geweiht ist, mit welchen Mitteln skrupellose Führer sie unter Kontrolle bekommen wollen.

ICH BIN DIE MUTTER DER FAMILIE!

Doch »Bioshock 2« ist kein Hörbuch. Also höchste Zeit, sich mit den Action-Komponenten auseinanderzusetzen. Zum Beispiel mit



Die Basiswaffe ist ein Bohrer. Macht schöne Löcher, solange Treibstoff vorhanden ist; und eignet sich danach immer noch als Schlagwaffe. So brutal, wie man befürchten könnte, sind die Szenen übrigens nicht...



Gelegentlich stampft man per Tauchanzug von einem Viertel Raptures zum nächsten. Die Weite des Ozeans ist leider nicht spürbar; man fühlt sich eher einige Minuten lang ereignislos durch enge Korridore gelotzt.

dem Ding, das da die ganze Zeit rechts unten ins Bild ragt. Die Hand, sie hält eine Art Bohrer – ein fettes, monströses, alles zerfetzendes Teil. Per RT-Taste dröhnt das Ding los. Gibt sicher ein prima Werkzeug ab, und eine zuverlässige Waffe. Also weiter, vorwärts. Über eine Treppe hoch, ein paar Korallen mit dem Bohrer zertrümmern, einen Eingang freilegen, den düsteren Tunnel betreten. Am Ende fällt grelles Licht auf eine mit Grünspan überzogene Wand aus Kupfer. Plötzlich huscht ein Schatten über den Lichtfleck. Da ist jemand! Irgendwo in der Ferne brüllt eine Frau, scheint im Kampf verwickelt. Hin, so schnell es geht. Das Spieltempo entspricht dem des Vorgängerspiels. Kein schwindelerregender Hochgeschwindigkeits-Shooter, eher schwer und wuchtig, aber keineswegs träge, sondern behände und einladend: Beachte die Umgebung, entdecke die Feinheiten!

Aber oft genug reißt's dich trotzdem. Plötzlich fällt ein Ding ins Bild, ein Wesen, früher mal Mensch, jetzt das Gesicht deformiert, die Halsschlagader angeschwollen. Also mit dem Bohrer dreimal zustoßen, das Fadenkreuz auf die Leiche richten, schon verraten eingblendete Symbole: das ist ein »Leadhead-Splicer«. Er trägt Geld und ein Erste-Hilfe-Paket bei sich. Jetzt ist das Zeug mein. Ein paar Schritte weiter öffnet sich eine Halle, früher sicher ein prunkvolles Badehaus. Feine Kacheln, herrliche Statuen, edle Ornamente, wundervoller Art-Déco-Stil. Jazz swingt durch den Raum, übrig geblieben aus vergangenen Luxus-Tagen. Ein kleiner Bildausschnitt poppt links unten auf, zeigt das Porträt einer Frau. Ihr Name? Brigitte Tenenbaum. Ihre Stimme ist zu hören. Sie sagt, sie habe seit langer Zeit auf mich gewartet. Jetzt sei ich da, und sie müsse mich im Bahnhof des Atlantic-Express-Zugdepots treffen. Ein Pfeil in der oberen Bildhälfte weist den Weg, zuverlässig, auch um Ecken herum und wenn ich verkehrt laufe. Ich vertraue und folge ihm, stoße unterwegs auf einen blau leuchtenden Behälter von der Form einer Kokosnuss. Ein Plasmid! Es verleiht meinem Körper neue Eigenschaften, so dass ich schneller rennen und besser kämpfen kann. Ab sofort beherrsche ich den »Electrobolt«, einen Stromblitz, der Gegner lähmt und tötet.

Einen Raum weiter herrscht wieder Dunkelheit. Eine Skulptur ist zu erkennen, davor kniet ein Mädchen. Kaum erkennbar, was sie tut. Dann ein Kreischen, das Mädchen richtet sich auf, hat eine Spritze in der Hand, groß wie es selbst. Und es schreit: »Big Sister will nicht, dass du mit mir spielst!« In dem Moment schwenkt die Kamera, richtet ihr Interesse auf einen Balkon links oben in der Halle. Dort ist eine Kreatur zu erkennen. Drahtig, schlank, Haut und Knochen unternahbar mit einem außen anliegenden Stahlskelett verknottet, der Kopf in einen Mantel aus Stahl eingegossen. Sie pendelt ihren Körper aus, macht sich für den Kampf bereit. Ist das Big Sister? Das Biest springt acht Meter in die Tiefe, prallt direkt vor mir auf, huscht mit einem Ausfallschritt

zur Seite, schleudert einen Flammenball. Die Musik legt zu, macht Druck, es kommt zum Kampf. Zwei Electrobolts machen Big Sister nur kurz benommen, dann schlägt sie zurück wie ein Presslufthammer. Das Bild verwischt kurz, ich wanke. Per B-Taste einen Verbandskasten benutzen, dann geht's wieder. Noch mal Electrobolt mit der linken Waffenhand, gleichzeitig Schlag, Schlag, Schlag mit dem Bohrer in der rechten Waffenhand. Dann die Waffe wechseln, die neue Nietpistole ausprobieren, die ich auf dem Weg hierher aufgeklaut habe. Ein paar Treffer, ja! Big Sister stellt sich auf ihre Hinterbeine, reißt die Arme empor, brüllt wie am Spieß, schnappt sich das Mädchen und flieht ins Dunkel. Ich bin wieder allein, nur in Gesellschaft einer Stimme aus dem Lautsprecher: »Hier spricht Doktor Sofia Lamb. Eine Nachricht an das Volk. Denkt daran: Ich bin die Mutter der Familie.« So wie sie das sagt, klingt das nicht fürsorglich. Sondern wie eine Drohung.

AUS DEINEM SCHMERZ ERBLÜHT DAS PARADIES

Und so entfalten sich die Dinge. Nach und nach werden Zusammenhänge erläutert, man lernt Verbündete und Schöpfer unmenschlicher Kreaturen kennen. Nach etwa anderthalb Stunden eine erste Offenbarung: »Du bist der älteste der Big Daddys, lebenslang gebunden an eine Little Sister. So lange sie hier in Rapture ist, bist auch du hier gefangen.« Damit scheint die Aufgabe klar definiert. Jene eine Little Sister finden und aus Rapture flüchten. Nebenbei verdichtet sich das Gefühl, dass noch viel Menschliches in diesem Big Daddy steckt. In diesem Beschützer jener kleinen Mädchen, die mit großen Spritzen in der Hand menschlichen Leichen das Blut absaugen. Genau das treibt einen vorwärts. Man will wissen, wie ein Mensch zu so einer Kreatur werden konnte; wie tief seine Verbindung mit Sofia Lamb ist; wie viel Gutes noch in ihm steckt; und ob am Ende Rettung wartet.

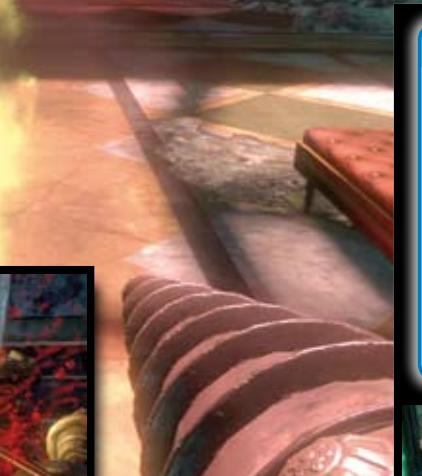
Zwar gibt sich »Bioshock 2« erzählerisch nicht stärker als Teil Eins, vor allem die Charakterisierung hervorstechender Psychopathen – der Bossgegner – könnte man sich plastischer und eindringlicher vorstellen. Dennoch, was die Dichte der Handlung angeht, kommt nach »Bioshock 2« lange nichts. Durch die Schilderungen der Bewohner werden deren Gefühle und Ziele greifbar, auch Strömungen und Einflüsse aus Politik, Religion und Wissenschaft werden thematisiert. Es ist unausweichlich: Man wird ein weiteres Mal in dieses üppig ausgestattete, vollendet durchdachte Gesamt-Kunstwerk hineingesogen. Mehr noch als beim Vorgängerspiel spiegelt sich die Komplexität der Handlung im Gameplay wider. Alles zur Seite ballern und ins Finale durchstampfen, das klappt nicht. Schon nach zwei Stunden ist es selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad notwendig, sich mit den Besonderheiten von Gegnern und Offensiv- bzw. Defensiv-Waffen zu befassen. Selbst einfache Schusswaffen leiden unter



DIE STEUERUNG

Bequem, handlich, durchdacht

Die Bedienung folgt dem Genre-Standard und lässt sich in Grenzen – zum Beispiel Links- oder Rechtshänder – an eigene Vorlieben anpassen. Per A-Taste Leichen untersuchen und Objekte aufheben, Nahrung und Verbandskästen aufnehmen, das klappt schnell und flüssig. Die Y-Taste löst einen Sprung aus, die X-Taste lädt die Waffe nach, die Back-Taste holt eine Karte auf den Bildschirm, inklusive zahlreicher Erläuterungen von Umgebung, Figuren, Gegnern, Waffen und mehr. Die RT-Schultertaste löst die Waffe in der rechten Hand aus; die Wahl zwischen maximal acht Waffentypen fällt per RB-Schultertaste und Radialmenü. Analog geht's mit der linken Waffenhand und den linken Schultertasten.



Das Spiel in Zahlen

3 deutlich unterscheidbare und jederzeit umstellbare Schwierigkeitsgrade; von maximal 30 Tonika lassen sich bis zu 18 gleichzeitig aktivieren; D-Pad lässt sich mit bis zu 8 sofort anwählbaren Plasmiden belegen, davon 1 auf der linken Waffenhand aktiv; 8 aufrüstbare und durch Gedrückthalten der LT- und RT-Tasten zudem aufladbare Waffen (Bohrer, Nietenpistole, Schrotflinte, Maschinengewehr, Forschungskamera, Hacking-Werkzeug, Speer) mit bis zu 3 teils sehr unterschiedlichen Munitionsarten; rund 10 Stunden Spieldauer der Einzelspieler-Kampagne; im Mehrspieler-Modus 3 komplette Ausrüstungssets speicherbar, Aufstieg über 40 Ränge inklusive Freischaltung neuer Waffen und Plasmide.



IN ZEHN JAHREN HAT SICH EINIGES VERÄNDERT...

Die wichtigsten Neuerungen

Look, Tempo, Waffensysteme, etwas Bewegungs-Spielraum, geradlinige Aufgabenstruktur: Auf den ersten Blick gleicht »Bioshock 2« dem Vorgängerspiel in wesentlichen Punkten. Doch alles spielt sich in bislang unbekannten Arealen von Rapture ab; außerdem stehen Einzelkämpfer ohnehin vor etlichen spielenswerten Herausforderungen. Hier einige Beispiele...



GRÖßERE GEGNERVIELFALT

Standard-Angreifer bleiben die »Splicers«, diesmal gottlob in mehr und klarer unterscheidbaren Varianten. Einige bewegen sich flink wie Wiesel, andere werfen aus der Deckung heraus mit Molotow-Cocktails, dritte sind zu Gorilla-ähnlichen »Brute Splicers« mutiert. Um hochakrobatische Big Sisters und hünenhaften Big Daddys beizukommen, muss man sich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad richtig was einfallen lassen.



MEHR ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT

Wer mag, kann andere Big Daddys töten, deren Little Sister adoptieren, sie zu Menschenleichen eskortieren und zur Adam-Ernte anfeuern. Man kann die Sister danach in Sicherheit bringen oder töten. Gleiches gilt für einige Gegner. Herz zerreißende Animationen folgen in vielen Fällen. Die Entscheidungen stellen Weichen für das Gameplay, ohne den Lauf der Dinge jedoch grundsätzlich zu ändern.



NEUE HELDENFIGUR

Das Spiel gibt sich sehr geheimnisvoll, verrät eines aber doch schon recht bald: Nämlich, dass es sich bei der Heldenfigur um »Project Delta« handelt, den Prototyp eines Big Daddy. Einst erschaffen, um die Little Sisters bei ihren Beutezügen nach der Droge »Adam« zu beschützen, jetzt nach vielen Jahren des Schlafs wieder erweckt. Warum? Diese Frage weckt Neugier, treibt einen vorwärts.



MEHR PSYCHOTRIPS

Das zweite »Bioshock« spielt erneut mit der Angst vor irren Geschöpfen und Psychopathen, arbeitet aber stärker mit Licht und Schatten, choreographierten Szenen und bedrohlichem Sound. Du stehst in einem dunklen Tunnel... hörst aus den Lautsprechern den Satz »Big Sister sucht nach dir!«... die Musik beschleunigt ihren Takt... »Sie ist fast da!«... plötzlich tut's einen Schlag und das Biest steht hinter dir. Hat was.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Viele Spielmodi, wenige Überraschungen

Der Mehrspieler-Modus ist völlig neu. Ihn muss man sich vom Einzelspieler-Erlebnis komplett losgelöst vorstellen. Verantwortlich ist das US-Studio Digital Extremes, das unter anderem bereits die »Unreal Tournament«-Reihe aus der Taufe gehoben hat. Der Einstieg weckt Interesse. Im Prolog stellen sich sieben Spielfiguren – etwa Hausfrau Barbara Johnson, Geschäftsmann Buck Raleigh oder Football-Profi Danny Wilkins – zur Wahl. Es folgt eine Begrüßung durch Andrew Ryan, den Erbauer von Rapture: »Und so trinke ich auf Rapture 1959.« Aha, eine andere Zeitperiode als beim Einzelspieler-Modus also, ein Jahr vor »Bioshock« und elf Jahre vor »Bioshock 2«. Weshalb sich Menschen in Arenen jagen und töten sollten, wird sogar begründet: »Sinclair Solutions! Wir laden Sie ein, Produkte zur Verteidigung unserer Heimat zu testen!« Danach steht es einem frei, den Mehrspieler-Hub zu erkunden und sich im Kleiderschrank mit Masken zu schmücken. Oder aber am Gen-Bank-Automaten Pistole oder Schrotflinte abstauben, plus zwei von drei zur Wahl stehenden Plasmiden: »Abfackeln«, »Electrobolt« und »Winterblast« machen den Anfang. Weitere Waffen und Plasmide folgen, je mehr man sich im Rangsystem nach oben arbeitet. Danach Spiel frei für Varianten der genreüblichen Spielmodi Deathmatch und Capture the Flag. Niedriges Spieltempo, fehlende Bots als Trainingspartner, Abstriche bei Grafik und Physiksystem sowie kaum entdeckenswerte Extras machen die Sache eher unattraktiv. Die Namen der Arenen wiederum – Arcadia, Fort Frolic, Mercury Suites – wecken angenehme Erinnerungen, zudem versprechen riesige und verschachtelte Strukturen taktisches Potenzial. Trotzdem eher eine Draufgabe als ein Kaufgrund.



» Es ist unausweichlich: man wird ein weiteres Mal in dieses üppig ausgestattete Gesamt-Kunstwerk hineingesogen. «

Munitionsmangel, wenn man gedankenlos draufhält. Besser ist es allemal, jedes Eck zu untersuchen, Kisten und Leichen zu plündern und das Erbeutete an Automaten gegen Nachschub zu tauschen. Erfolg hat letztlich, wer die Feinheiten aller Waffen kennt. Die Nietwaffe zum Beispiel verschießt Projektilen und alternativ so genannte Fallennieten – quasi Haftminen mit Bewegungssensor, die an Wänden und Gegnern kleben und bei Annäherung auslösen. Dass man solche Minen im Vorübergehen wieder von der Wand lösen und so seinen Munitionsverbrauch in Grenzen halten kann, ist eines von vielen entdeckenswerten Details. Ebenso wie die zuverlässige Autospeicher-Funktion; kurze Wege nach dem Heldentod; Ladepausen nur bei Kapitel-Wechseln; eine Restenergie-Anzeige selbst beim mickrigsten Splicer – prima Grundlage für taktische Überlegungen bei Attacken mehrerer Gegner.

Dass Rapture ein so hohes Maß an Faszination ausstrahlt, liegt am schlüssigen Gesamtgefüge. Während einen Sofia Lamb, Sinclair und all die anderen Figuren von A nach B hetzen – Little Sister finden, Maschinen in Gang bringen, sonstige Erledigungen – verfestigt sich ein klares Bild von Gut und Böse. Rapture und die Wesen darin folgen nachvollziehbaren Regeln und Gesetzen. Du kannst zum Beispiel Splicer beobachten, wie sie sich an einer Heilungsstation versorgen. Du kannst sie in eine Pfütze locken und dort eine ganze Horde mit Strom brutzeln. Ja, das mag brutal sein, aber es ist halt auch enorm befriedigend!

Aber wehe, du unterschätzt die Splicer. Sie sind unberechenbar. Einige huschen an der Decke heran;

andere werfen aus der Ferne mit Brandbomben; weitere hacken mit Sichelklauen wie Berserker auf dich ein. Und immer wieder verändern sie sich, entwickeln neue Angriffsmuster. Du musst schnell und klug reagieren. Wer Attacken mehrerer Exemplare auf sich lenkt, wird merken, dass ein Rückzug um ein paar Ecken herum keineswegs eine Verschnaufpause verspricht. Die Verfolger bleiben dran, auch bei Flucht über Treppen und durch Tunnels. Selbst in vermeintlich gegnerfreiem Areal ist man nie sicher, die Kämpfe fühlen sich deutlich anspruchsvoller an als im Vorgängerspiel. Selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad muss man mit Verstand kämpfen, Deckung nutzen, die Umgebung in den Kampf einbeziehen. Diese Fülle an Möglichkeiten mag anfangs jene überfordern, die nicht bereits Kontakt mit dem ersten »Bioshock« hatten.

DADDY, DU RETTEST MICH VOR DEN MONSTERN!

Aber nach spätestens drei Stunden stellt sich ein unwiderstehlicher Spielfluss ein, dem man sich gerne hingibt. Auch, weil es so unendlich viel zu entdecken gibt. Allein das Experimentieren mit Maschinenkanonen, Schrotflinten und Harpunen, mit unterschiedlichen Munitionstypen. Das Für und Wider von schneller Feuerrate und durchschlagender Wirkung austesten, das füllt Abende. Dazu das großartige Spielfeld der Plasmide und Tonika, also jener Körper-Ergänzungen, die einen auf magische Art

MANIPULIER DAS!

Viele Maschinen in Rapture lassen sich »hacken«, also sozusagen computertechnisch manipulieren: Türen springen auf, Sicherheitskameras stellen die Arbeit ein, Munitionsautomaten rücken Projektilen für weniger Bares raus, Automatikgeschütze konzentrieren sich auf Splicer – aber alles nur, sofern man den neuen Hacking-Reaktionstest gewinnt: ein Balken schwebt über eine Farbskala. Jetzt im richtigen Moment die A-Taste antippen, oft mehrmals hintereinander – Grün gewinnt, Rot verliert, Blau hat eine Überraschung zur Folge. Geschieht alles unter Zeitdruck, die Action hält nicht still; außerdem geht man das Risiko eines Alarms ein. Ist aber alles halbwegs berechenbar und daher Spaßig. Tipp: Maschine per Plasmid »Winterblast« vorher einfrieren, dann läuft das Minigame langsamer.



ADAM UND EVE

So funktionieren die Drogen

1 Die **Little Sisters** ernten eine Droge namens »Adam« aus menschlichen Leichen. Was sie sammeln, das lässt sich an den gelegentlich herumstehenden Verkaufsautomaten namens »Gatherer's Garden« gegen so genannte Plasmide tauschen, neue Fähigkeiten also. Die Plasmide »Abfackeln«, »Electroblast« und »Winterblast« etwa steigern die Kampfkraft.

2 Die **rechte Hand** befiehlt eine konventionelle Waffe, die linke Hand schleudert Feuer, Strom oder Eis. Aber nur bei Vorhandensein von »Eve«, dem Treibstoff, der gesammelt oder nachgekauft sein will. Feuer und Co. haben die zu erwartende Wirkung auf Gegner. Umgebung und Objekte bleiben leider oft unbeeindruckt.

3 **Tonika wiederum** machen dich stärker, schneller, widerstandsfähiger. Einmal gefunden oder gekauft, üben sie ihre Wirkung dauerhaft aus. Doch es können nicht alle vorhandenen Plasmide und Tonika aktiv sein; man muss sich an Gen-Bank-Automaten für eine Auswahl entscheiden. Das zwingt zu taktischen Weichenstellungen der Marke »Entweder – oder«!



KLASSE SOUND

Rapture in Surround

Wenn es ein Spiel gibt, bei dem sich der Anschluss der Konsole an eine Soundanlage empfiehlt, dann dieses hier. Nicht nur weil 30er-Jahre-Schlager, Filmmusik und Lautsprecher-Ansagen die Atmosphäre verdichten: Die Soundeffekte sind außerdem ein wirkungsvolles Mittel, um die Umgebung zu sondieren und Gefahren frühzeitig zu orten. Man kann fast schon mit den Ohren spielen, kann in verschauelter Lage anhand der Schritte die Position, Geschwindigkeit, Typus und Anzahl des oder der Gegner abschätzen. Klappert gut!



und Weise Feuer und Eis schleudern lassen; die einen unsichtbar machen; und vieles mehr. Wie sehr man seinen Körper tunen und an die eigene Spielweise anpassen kann, das hat viel von einem Rollenspiel an sich.

An Dramatik gewinnt das Ganze durch spektakuläre Ereignisse, etwa wenn in choreografierten Katastrophen Gegnerrudel durch die Decke stürzen oder die komplette Etage unter einer Wasserwand begraben wird. Sieht wundervoll aus! Dennoch kann die all dem zugrunde liegende »Unreal 2.5«-Engine ihr Alter nicht verleugnen. Einige grobe Texturen an Objekten wirken deplatziert. Auch die eher kleinflächigen, oft korridorartigen Level-Strukturen fallen auf. Besonders, wenn man mal nicht per Atlantic-Express-Zubringer zwischen den abwechslungsreich gestalteten Vierteln Ryan Amusements, Siren Alley, Dionysus Park, Fountain Futuristics und Pauper's Drop wechselt, sondern zu faden Märschen über den Meeresboden gezwungen wird. Außerdem könnte man »Bioshock 2« vorwerfen, dass in das Gameplay zu wenig neue Impulse einfließen. Waffen, Plasmide und Tonika sind zum großen Teil aus Teil Eins bekannt, Ähnliches gilt für viele Gegnerklassen.

Aber stört das nun? Nein! Das Gameplay fesselt, indem es das Interesse des Spielers an einen neuen Erzählstrang kettet; indem es bewährte Zutaten verfeinert und pausenlos interessante Herausforderungen aneinanderreihet. Spannungsspitzen im Kampf gegen Big Sisters und Big Daddys beispielsweise; hektische Rudelkämpfe; Begeg-

nungen mit psychopathischen Bossgegnern. Wann man sich mit wem wie auseinandersetzt, das bleibt einem selbst überlassen. Auch ohne offene Welt ist und bleibt die Bandbreite an Entscheidungsfreiheit das Maß der Dinge im Genre. Es steckt so viel drin in diesem Rollenspiel von einem Ego-Shooter, eine komplette Beschreibung

würde Bücher füllen. Kompliment an das Gamedesign dafür, wie es Einsteiger an all das heranführt und gleichzeitig Kenner herausfordert. Das ist eben noch so ein Punkt, den »Bioshock 2« großartig löst. Bravo.

Richard Löwenstein

✖ Nur Fragezeichen?

DARUM KEINE WERTUNG!

Warum stehen hier rechts in der Gesamtwertung Fragezeichen, wo eine Zahl unsere Eindrücke zusammenfassen sollte? Für diesen Bericht hatten wir ein noch nicht in allen Facetten durchspielbares, aber größtenteils vollständiges, technisch vollendetes Softwaremuster im Haus und konnten uns einige Abende lang in Ruhe mit Rapture befassen. Um vor Veröffentlichung am 9. Februar umfassend über »Bioshock 2« zu informieren, haben wir uns zum Vorabtest ohne Wertung entschlossen. An den Auszeichnungen als Kauf Tipp und als Spiel des Monats ist ohnehin nicht zu rütteln. Das endgültige Urteil reichen wir ab dem 7. Februar auf www.360-live.de und in der kommenden Ausgabe nach. Die Screenshots sind im Haus mit eigener Ausrüstung entstanden.

Bioshock 2

GRAFIK

Lebendig, flüssig animiert, aber teils grobe Strukturen

8

SOUND

Herrliche Musik, nerven-aufreibende Effekte, 1A-Surround

9

STEUERUNG

Genre-Standard, trotz vieler Möglichkeiten sehr handlich

9

Baut konsequent auf dem ersten »Bioshock« auf. Großartig, spannend, intelligent wie erhofft, aber ohne Mut zu Neuerungen.

?..? von 10

Satan oder Teufelchen?

- +** Spaßige und rasante Kämpfe, grandiose Kulissen, teils sehr makaberes Design, recht brutal, aber passend zum Spiel, kommt unzensuriert
- Langweilige Hüpf- und Klettereinlagen, Grafik teils nicht zeitgemäß, im Spiel gefundene Relikte haben kaum Auswirkung

Das Spiel in Zahlen

3 verschiedene Schwierigkeitsgrade, 35 Gegnertypen, 6 Bossgegner, 28 Einträge im virtuellen Tagebuch, 1 Lebenslauf des echten Dante Alighieri und die Geschichte der »Göttlichen Komödie«.

**EXKLUSIV
LESERTESTER
AUF DEM HÖLLENTrip**

Erhältlich | 4. Februar 2010



Beim Design des Jenseits haben sich die Macher Mühe gegeben: Gegner und Kulissen wirken meist widerwärtig und anziehend zugleich.

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Visceral Games

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

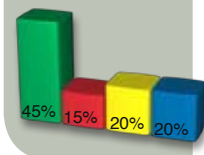
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Third-Person-Schnitzspaß für Erwachsene. Ein Trip durch die Hölle.

das ist drin

- Kampf
- Ekel
- Dämonen
- Sense



Und außerdem?

- Vollkommener Alleingang durch die Hölle, kein Mehrspieler-Modus ■ Downloadinhalte sind schon in Planung
- 42 Erfolge für 1000 Gamerpoints, die ersten sind schnell erreicht, etwa durch das Besiegen der ersten Bosse, das Finden einer Reliquie und das Erschlagen von 30 Schergen
- Freischaltbare Zwischensequenzen, Konzeptzeichnungen und ein Making-of-Video ■ Spiel komplett in Deutsch
- Antesten? Bei Xbox Live steht eine spielbare Demo zum Download bereit, die den Anfang des Games zeigt

DANTE'S INFERNO

So widerlich ist die Hölle...

Babys haben Klingen statt Armen und schieben sich aus den vernarbten Brüsten nackter Riesengöttinnen. Ein augenloses Monstrum, das seine Opfer auf Zahnräder spießt – der nackten Beschreibung nach wirkt die Action-Schnitzerei »Dante's Inferno« krank und höllisch; und das zu Recht, denn genau dort spielt sie – im Schlund der Hölle. Und da so was kein Spaziergang ist, begleitet uns Lesertester Ingo Papenfuß im Kampf durch den Orkus. Kurze Sequenzen erklären zu Beginn und zwischendurch, mal in Render-, mal in Comicgrafik, worum es eigentlich geht. Im 12. Jahrhundert toben die Kreuzzüge im Heiligen Land. Christliche Ritter morden, rauben, vergewaltigen. Darunter: Gotteskrieger Dante, der in der Hafenstadt Akkos heimtückisch erdolcht wird. Im Kampf mit dem Tod höchstpersönlich besiegt er diesen und nimmt ihm seine Sense ab. Aber die Hölle fordert Tribut: Luzifer ermordet Dantes Geliebte Beatrice und entführt ihre Seele. Der Held eilt zur Rettung und steigt dazu hinab in die Totenwelt.

Hier wollen unzählige Kreaturen bekämpft werden. Der Kampfstil? Nahezu identisch mit »God of War« auf der Playstation: Viereck bzw. Y für den schweren Schlag, X für den

leichten. »Mit Ausnahme der Zauberei ist wirklich jede Aktion und jede Kombo übernommen«, sagt Lesertester Ingo. »Durchaus kein Nachteil.« So kann Dante seine Sense – die einzige, dafür aber aufrüstbare Waffe im Spiel – wild durch die Gegner wirbeln, sie in die Höhe schnalzen lassen und mit Druck auf die B- und die linken Schultertasten magische Fähigkeiten bemühen. Etwa leuchtende Kreuze verschießen und einen Wirbelwind entfachen. Diese Fähigkeiten werden mit Erfahrungspunkten erkaufte, die in einem Fertigungsbaum eingelöst werden. Interessant: Nicht immer muss man töten. Manche Kreaturen lassen sich »erlösen« oder für ihre Taten bestrafen. Je nach Zahl der Absolutionen oder Bestrafungen stehen mehr gute oder böse Fähigkeiten zur Verfügung. Welchen Weg man wählt, hat leider kaum Auswirkung. Schade. Auch gefundene Relikte, etwa das Schild des Kriegers Antonius oder ein abgeschnittenes Ohr, lassen zwar härtere Schläge austeilen oder mehr Schaden einstecken – in der Praxis bemerkt man das jedoch kaum. Ebenso die Zauberkräfte. Sie sind vorhanden, aber nur selten zu gebrauchen.

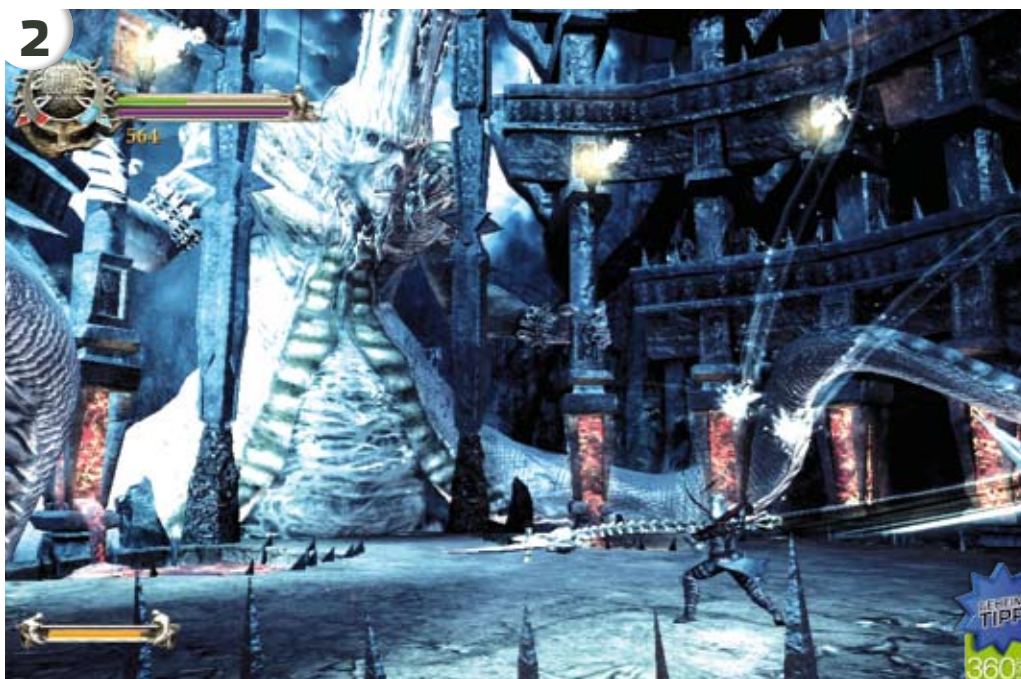
Die Kämpfe gehen dennoch zackig vorwärts, machen richtig Tempo. Spätestens wenn einen dutzende hässliche Dämonen,



* Unser Lesertester

EIN »GOD OF WAR«-FAN

Mit Ingo Papenfuß haben wir wieder einen Leser in die Redaktion geladen, ein aktuelles Game gemeinsam mit uns zu testen. Warum Ingo? Der Schweinfurter hat ein Faible für Kriegsgott Kratos auf der Playstation. Sowohl den ersten als auch zweiten Teil der Sony-Schnetzlei »God of War« hat er mehrmals durchgespielt. Ingo steht auch sonst auf Action, ganz oben in seinen Top Zehn: »Batman: Arkham Asylum«. Wer auch mal als Lesertester die Redaktion besuchen will: Im Forum auf www.360-live.de sprechen wir regelmäßig Einladungen aus.



* Himmel...

...UND HÖLLE

1 Das Actiongame basiert lose auf der »Göttlichen Komödie« des italienischen Dichters Dante Alighieri aus dem Jahr 1307. Leider dient das Werk nur als Stichwortgeber für ein paar Figuren und Kulissen. Lediglich der Jenseitsführer Vergil wird seinem Vorbild gerecht, indem er hin und wieder über Ereignisse berichtet und die Höllenwelt erklärt.

2 Aber als Actiongame macht das Ganze was her. Funktionsgleich dem Playstation-3-Vorbild »God of War« spielt sich »Dante's Inferno« sehr flüssig. Überall finden sich Schreine, sie füllen Mana und Gesundheit oder bieten Gelegenheit zum Speichern. Allesamt sind sie recht fair verteilt, etwa unmittelbar vor Bossen wie dem König Minos.

3 Anders als Sonys Kriegsgott ist die EA-Produktion aber kein durchgehender Augenschmaus. Recht oft wechseln großartige Kulissen und riesige Szenarien mit unschönen Momenten. Besonders Beatrice, die gelegentlich ins Bild ploppende Geliebte der Heldenfigur Dante, wirkt lieblos gestaltet.

ausgemergelte Verdammte, schleimige Würmer und fette Kreaturen mit Mündern statt Händen umzingeln, zeigt das Spiel seine Stärken und Höhepunkte. Und dabei geht's nicht zimperlich zu. »Nichts für schwache Gemüter«, meint dazu unser Lesertester. »Mit seiner Todessense zerhackt Dante alles, was ihm in die Quere kommt, und macht dabei auch vor Kleinkindern oder Riesentitten keinen Halt.« Es spritzt kräftig Blut, am laufenden Band werden Leiber zerteilt. Dazu das Geräusch von reißendem Fleisch und orchestrale Klänge. Übertrieben, aber passend zur düsteren Welt. Attribute, die auch für die Zwischen- und Endgegner, wie den dreiköpfigen Cerberus, der in Gestalt einer wurmartigen Schleimbestia daherkommt, zutreffen. Oder den augenlosen und hundert Meter hohen König Minos, der einen mit seinem üblen Mundgeruch traktiert. Herrlich! Taktik? Draufschlagen.

Unterbrochen wird die Kämpferei jäh von leidigen Kletter- und Hüpfteinlagen, die ebenso wie einige Schalterrätsel langweilig und deplatziert wirken. Verschmerzbar ist das dennoch, da sich in solchen Momenten die Gelegenheit bietet, die grandiosen Kulissen zu bestaunen. Als Grundlage für das Drumherum dient die »Göttliche Komödie«, in der Dichter Dante Alighieri um 1307 seine grausige Vorstellung des Schattenreichs wiedergibt. Ergo geht es anfangs durch kathedrales Mauerwerk und industrielle Vernichtungs-

maschinerie, später dann durch verwesende Höhlen aus Fleisch und Gedärm, wo Maden und Blutegel an Körpern von Sündern saugen. »Schreckliche Skulpturen, Untote greifen nach dir, Menschen werden gefoltert und gequält. Stimmungsvoll!«, urteilt Ingo. Wohl wahr. Nur schade, dass »Dante's Inferno« auf tiefer greifende Erklärungen verzichtet. Wie sind christliche Mythologie und Höllenkreise verknüpft, was hat es mit den Flüssen auf sich; und warum um Gottes Willen muss ich Babys töten? All diese Facetten sind in Dante Alighieris Originalwerk durchaus erklärt, aber halt nicht im Spiel, nicht einmal durch Freispiel-Texte oder sonstige Ideen. Schade auch, dass sich viele Abschnitte oft endlos hinziehen; und dass einige Effekte und Texturen technisch schwach wirken. Da sehen Flammen schon mal aus wie auf Papier gezeichnet oder Lavaströme wie gelbes Wasser. Anders die Ladezeiten: Die werden gekonnt mit Zwischensequenzen kaschiert. Und wenn man mal stirbt, geht's sofort an einem der fair verteilten Checkpoints weiter.

Summa summarum macht »Dante's Inferno« also nicht alles richtig, aber doch vieles. Vor allem die Atmosphäre kettet dich rund zehn bis zwölf Stunden an die Konsole. Ein guter Klon von »God of War«, nur dass er im Gesamtgefüge gesehen weniger schlüssig und harmonisch rüberkommt.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Lesertester Ingo Papenfuß: Wer »God of War« anhimmt, der wird mit »Dante's Inferno« seinen Spaß haben. Einige Abstriche muss man in Kauf nehmen, aber die werden durch Ideenreichtum in der Atmosphäre wieder wettgemacht. Ich gebe 8,0

Dante's Inferno

GRAFIK

Großartige Kulissen, maue Effekte, teils Matschtextures

SOUND

Orchesterlicher Klang, pumpender Sound

STEUERUNG

Zackig, schnell erlernt, super!

Nicht Kratos' Verderben, aber eine gute Kopie!

7.9 von 10

MASS EFFECT 2

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Bioware

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | ja

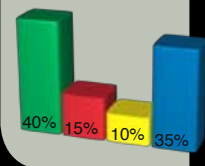
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Commander Shepard's neues Abenteuer – mit mehr Action, überarbeitetem Kampfsystem, düsterer Atmosphäre und der Gangart.

das ist drin

- Außerirdische
- Menschen-Sammler
- Schwere Waffen
- Konversationen



Bioware schießt uns erneut in die Stratosphäre, um mit Commander Shepard die Menschheit zu retten. Jan Heinrich analysiert die Neuerungen des zweiten Teils und den Stilwechsel hin zu mehr Gänsehaut-Feeling.

Wir schreiben das Jahr 2183. Vor zwei Jahren sind Commander Shepard und viele seiner Gefolgsleute bei einem Angriff auf den Raumkreuzer Normandy ums Leben gekommen. Das Schiff wurde zerstört, der Commander verglühte, nachdem er noch den Piloten Joker retten konnte, in der Atmosphäre des nächsten Planeten. Doch der mächtige Großkonzern Cerberus konnte Überreste seines Körpers bergen und erstellte daraus eine exakte Kopie der Heldenfigur. Der Drahtzieher hinter diesem außergewöhnlichen Projekt und Kopf der Cerberus-Gruppe ist der mysteriöse Illusive Man. Nun schiebt er Shepard neue Aufträge zu und unterstützt so die Vorbereitungen für den Kampf gegen eine neue Bedrohung: die Sammler. Dieses Insektenvolk überfällt menschliche Kolonien und formt aus ihren Opfern willenlose Krieger.

So weit die Vorgeschichte des zweiten Teils der »Mass Effect«-Trilogie. Am Grundkonzept hat sich wenig geändert: Den Spieler erwartet ein ausgeklügelter Hybrid aus Rollenspiel und Action-Feuerwerk. Shepard bereist den Welt-raum, springt mit Hilfe sogenannter Massen-portale von einer Galaxie zur anderen, landet auf Planeten und Raumstationen, schafft sich Verbündete und rekrutiert neue Mitstreiter für seinen Landungstrupp. Der besteht auch in

»Mass Effect 2« aus zwei Gruppenmitgliedern, die dem Commander immer zur Seite stehen, wenn er außer-

halb seines Raumschiffs auf Erkundungstour geht. Die Cerberus-Gruppe hat nämlich nicht nur Shepard rekonstruiert, sondern auch sein Schlachtschiff. Die Normandy SR-2 übertrifft ihren Vorgänger in der Größe fast um das Doppelte, außerdem wurde sie mit interessanten Upgrades bestückt: einer Forschungseinrichtung zum Beispiel, in der der salarische Professor Mordin Waffen- und Schiffs-Upgrades entwickelt – zumindest sobald man ihn rekrutiert hat.

DIE SCHLACHT BEGINNT

In fast allen Fällen löst Shepard seine Missionen mit bloßer Waffengewalt. Seine Gegner geben sich extrem abwechslungsreich. Denn im Fadenkreuz der neuen Geschichte stehen nicht nur die Sammler. Auch Vertreter der Rassen Geth, Batarianer sowie der Spezies Vorchas und Drell sowie eine riesige Cyborg-Armada stehen auf der Abschlusliste. Hinzu kommen alle bekannten Völker aus Teil Eins, wie Kroger, Asari und natürlich auch menschliche Gegner.

Sobald Shepard die Submachine Gun – oder eine andere der insgesamt 19 verschiedenen Waffengattungen – zieht, nimmt die Kamera hinter seiner rechten Schulter Platz und zeigt das Geschehen aus einem Blickwinkel, wie man ihn aus »Resident Evil 5« oder »Dead-space« kennt. Via LT-Schultertaste nimmt Shepard Feinde ins Visier, mit RT drückt er den Abzug, die A-Taste bewirkt einen Sprint oder schiebt den Commander hinter die nächste Deckung. Außerdem kann er neuerdings niedere Objekte überspringen, hinter denen er

Erhältlich | 28. Januar 2010



**EXKLUSIV!
ALLE NEUERUNGEN
AUF EINEN BLICK**



Hoppla, da stand der Robo auf einmal ganz kopflos da... In den Kämpfen spritzt nicht nur Blut, nein, erstmals fliegen auch Körperteile umher.



Der Illusive Man – Shepard's neuer Auftraggeber: Seine Herkunft ist anfangs genauso unklar wie seine eigentlichen Motive...



Von der Sonne geküsst oder hinterm Mond?

- +** Umwerfendes Charakter-Design, abwechslungsreicher Spielverlauf, unzählige Entscheidungsmomente, cineastische Aufmachung, extreme Gegner-Vielfalt, leichter Einstieg, keine Vorkenntnisse nötig, kommt auf zwei Disks die aber nur einmal im gesamten Spiel gewechselt werden müssen
- Heruntergeschraubte Rollenspiel-Komponente, keine Waffenstatistiken, Upgrade-System ohne Anspruch, keine Granaten, die langweiligen Mako-Passagen aus Teil Eins wurden abgeschafft, relative viele Ladezeiten von bis zu 30 Sekunden, immerhin mit hübsch animierten Ladebildschirmen



Diese hübsche Braut namens Miranda ist ein Offizier der Cerberus-Organisation und stiehlt Shepard zu Spielbeginn mit schnippischen Kommentaren.



Die Sammler stehen ganz oben auf Shepards Abschussliste, denn sie gehen auf Menschenjagd und rotten menschliche Kolonien restlos aus.



Tech- und Biotik-Fähigkeiten wie dieser Überladungsangriff sind immer noch ein wichtiges Element der temporeichen Kämpfe.

zuvor Schutz gefunden hat, und schnell von einer Deckung zur anderen wechseln. Die Gruppenmitglieder werden indes mit dem Steuerkreuz positioniert: Die Oben-Taste lässt sie das gleiche Ziel angreifen, Links und Rechts geben dem jeweiligen Flügelmann an der aktuellen Position des Fadenkreuzes einen Wegpunkt vor, von dem aus er dann die Gegner aufs Korn nimmt. Das funktioniert prächtig, denn die Wegfindung klappt immer und auf das Unterstützungsfeuer der Verbündeten ist Verlass. Das liegt auch an ihren Spezialfähigkeiten. Denn wie man das mittlerweile aus dem »Mass Effect«-Universum gewohnt ist, kommt Tech- und Biotik-Implantaten auch im neuen Teil eine bedeutende Rolle zu. Mit ihnen können teils verheerende Angriffe wie Stase, Über-

ladung oder schwarze Löcher in Richtung Gegner entfesselt werden. Ein Kreismenü aktiviert sie, durch das Gedrückthalten des RB-Tasters wird besagtes Menü aufgerufen und lässt kurzzeitig das Kampfgeschehen pausieren. Der Einsatz dieser Talente ist fast immer kampfentscheidend. Trotzdem bleibt der Schusswaffengebrauch unerlässlich, denn jede Fähigkeit benötigt eine gewisse Regenerationszeit. Ein weiteres Kreismenü via LB-Schultertaste dient der Waffenwahl. So weit zur Kampf-Steuerung, die zwar prinzipiell schnell erlernt ist, dennoch ein sehr komplexes System in sich birgt. Prima! Dass nur zwei Steuerungs-Layouts – eines für Links-, das andere für Rechtshänder – zur Wahl stehen und keine genaue Konfiguration vorgenommen werden kann, gibt dagegen Anlass zur Kritik. Genauso wie kleinere Macken im neuen Deckungssystem. Denn das Schießen aus der Deckung funktioniert zwar meist tadellos, manchmal allerdings rutscht die Kamera in einen ungünstigen Winkel und ermöglicht nur einen sehr eingeschränkten Blick aufs Kampfgeschehen. Passiert allerdings nur selten, also Schwamm drüber!

Und das Interface? Hier sind die Neuerungen ebenfalls unübersehbar: Befindet sich der Held im Kampfmodus, gibt eine Anzeige im linken unteren Eck Auskunft über

✳ Fragen und Antworten

DER SPIELSTAND-IMPORT

Wie bereits berichtet, kann man seinen Spielstand aus Teil Eins importieren. »Mass Effect 2« analysiert daraufhin Shepards bisherigen Werdegang und berücksichtigt dabei nahezu alle wichtigen Entscheidungsmomente aus der Vergangenheit. Musste der Kroganer Wrex sterben? Konnte Tali ihre Pilgerreise abschließen? Gab es Überlebende auf Feros? Konntest du den Rat retten? Dies sind nur einige Beispiele für Ereignisse, die der Spieler in Teil Eins beeinflussen konnte und die direkte Auswirkungen auf Teil Zwei zeigen. Außerdem bekommt Shepard – je nachdem, wie er sich bei seinem letzten Abenteuer verhalten hat – einen kleinen Bonus auf seinen Abtrünniger- oder Vorbild-Status. Die Erfahrungspunkte hingegen verfallen zu Spielbeginn von »Mass Effect 2« und müssen erneut verdient werden. Leider gilt dies auch für das gesamte Waffen-Arsenal: Zu Beginn des zweiten Teils wacht Shepard komplett unbewaffnet aus seinem Rekonstruktionsschlaf auf.

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, die aber leichter zu absolvieren sind als im ersten Teil: Diesmal können sie alle schon mit zweimaligem Durchspielen abgeräumt werden ■ Jedem Spiel liegt ein nicht übertragbarer Download-Code bei, mit dem man sich im sogenannten »Cerberus-Netzwerk« einloggen kann; dort warten dann neue Waffen, das neue Truppenmitglied Zaeed und einige neue Missionen – zumindest laut Hersteller ■ Weitere Download-Inhalte sind in Planung ■ Zum Spiel erscheint die englischsprachige Comic-Reihe »Mass Effect: Redemption«, zu beziehen über www.darkhorse.com



✖ Klassenbasiert

DER GROSSE UNTERSCHIED

Ob man nun seinen Spielstand aus Teil Eins importiert oder nicht, beim Spielstart muss man sich erneut für eine von sechs Charakterklassen entscheiden und kann sich dank des Reproduktionsvorgangs auch ein anderes Erscheinungsbild oder gar ein anderes Geschlecht für seine Heldenfigur aussuchen. Der Soldier bildet im Folgenden die Basis-Klasse mit guten Waffenfertigkeiten. Der Infiltrator hingegen kombiniert sein Geschick am Abzug mit einigen Tech-Kräften, auf die sich die Engineer-Klasse vollends spezialisiert hat. Interessant wird's bei den neuen Klassen: Der Vanguard schleudert mächtige Biotik-Ladungen in Richtung Gegner, während der Adept kleine schwarze Löcher mobilisiert, die das Feindpack von den Füßen fegen. Bleibt als letzte die Sentinel-Klasse, die wie die anderen zwei neuen Klassen ebenfalls nur über maue Waffenfertigkeiten verfügt, dafür aber eine homogene Mischung aus Biotik- und Tech-Kräften mit auf das Schlachtfeld bringt.

Shepards ausgerüstete Waffe und deren Munitionsvorräte, in der Mitte des unteren Bildschirmrandes werden der Status und die Schildenergie der Teammitglieder angezeigt. Verschlechtert sich Shepards Gesundheitszustand, färbt sich der Bildschirm zunehmend rot – wie man das sonst aus dem Shooter-Genre kennt. Abhilfe schafft in so einem Fall entweder eine kurze Wartezeit, in der sich der Held schnell selbst erholt, oder aber der Einsatz von Medigels, die auch Teammitglieder heilen und wiederbeleben können.

LEBENSERHALTENDE MASSNAHMEN

Auf die Granaten aus Teil Eins muss Shepard dieses Mal verzichten, sie wurden ausnahmslos gestrichen. Erfreulich dagegen, dass das Arsenal sonst beachtlich zugelegt hat. Bereits die zweite Waffe, die Shepard nach seiner Rekonstruktionsphase in die Finger bekommt, ist ein wuchtiger Granatwerfer, der mächtige Löcher in die feindlichen Reihen reißt. Und bald findet der Held weitere schwere Waffen: Raketenwerfer und Beam-Gewehre fremder Spezies beispielsweise. Nur schade, dass auch diese Medaille eine Kehrseite hat und ein Teil der Waffenvielfalt aus dem Original-Spiel dem neuen Ausrüstungssystem geopfert wurde. Denn Shepard findet nur noch vergleichsweise selten neue Schießbeisen und kann sie nicht mehr mit individuellen Upgrades beliebig modifizieren. Stattdessen werden jetzt Verbesserungen für Rüstung, Waffen und Projektile im Labor der Normandy nach und nach freigeschaltet und sind dann unveränderbar. Das Herumexperimentieren mit unzähligen Komponenten wie im ersten Teil entfällt also – ein

derber Abstrich in Sachen Spieltiefe. Aber auch ein Ausdruck dafür, dass in »Mass Effect 2« vor allem das Wort Action großgeschrieben wird. Denn das alles fühlt sich gerade noch so komplex an, dass zwar auch versierte Rollenspieler ihren Spaß haben werden, aber Genre-Fremdlingen trotzdem ein flotter Einstieg in die Materie ermöglicht wird. Egal zu welcher Gattung du gehörst, auf dich warten harte Gegner, so viel ist sicher. Mitdenken ist hier Pflicht! Die Gegner-KI gibt sich gewieft, geht in Deckung, flankiert unerlässlich und kann so schon im leichtesten der fünf Schwierigkeitsgrade einen schnellen Heldentod herbeiführen. Nur gut, dass sich auch die Verbündeten nicht lumpen lassen und ähnlich clever auf dem Schlachtfeld agieren – selbst wenn man ihnen keine Befehle gibt. Sollte man doch mal ableben, sorgen regelmäßig gesetzte Rücksetzpunkte sowie eine automatische Speicherfunktion für einen schnellen Wiedereintritt ins Geschehen.

UMFASSENDES UPDATE

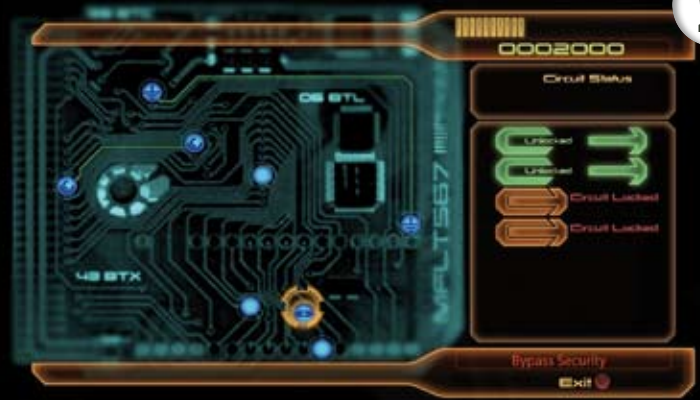
Viel hat sich seit dem ersten Teil verändert. Dazu zählt auch die Charakterentwicklung, denn Fähigkeits-Punkte werden im Truppen-Menü nur noch auf maximal fünf Talente verteilt, die sich ausschließlich auf das Kampfgeschehen auswirken. Die Gruppenmitglieder lassen sich nur in vier Kategorien – meist biotische, technische oder waffenspezifische Fähigkeiten – verbessern. Rollenspieler müssen also weitere Abstriche hinnehmen, die wohl in erster Linie dazu dienen sollen, neue Zielgruppen zu erschließen. Das mag schmerzlich erscheinen, doch die spielerischen Möglich-



keiten und der damit verbundene Variationsreichtum sind weiterhin gigantisch. Die vierte Spezialfähigkeit jedes Verbündeten kann Shepard beispielsweise erst nutzen, sobald er sich die Loyalität des jeweiligen Teammitglieds gesichert hat. Shepard muss also Überzeugungsarbeit leisten, mit Außerirdischen korrespondieren, ihre Forderungen und Wünsche erfüllen, um sie schließlich für seine Sache zu gewinnen. Das geschieht größtenteils durch Konversationen. Mit cineastischen Kameraeinstellungen in Szene gesetzt, bewegt sich Shepard dabei ein weiteres Mal auf einem schmalen Grat zwischen den Attributen »vorbildlich« und »abtrünnig«. Die etlichen Gespräche, in denen sich der Commander zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten entscheiden muss, formen



1



2

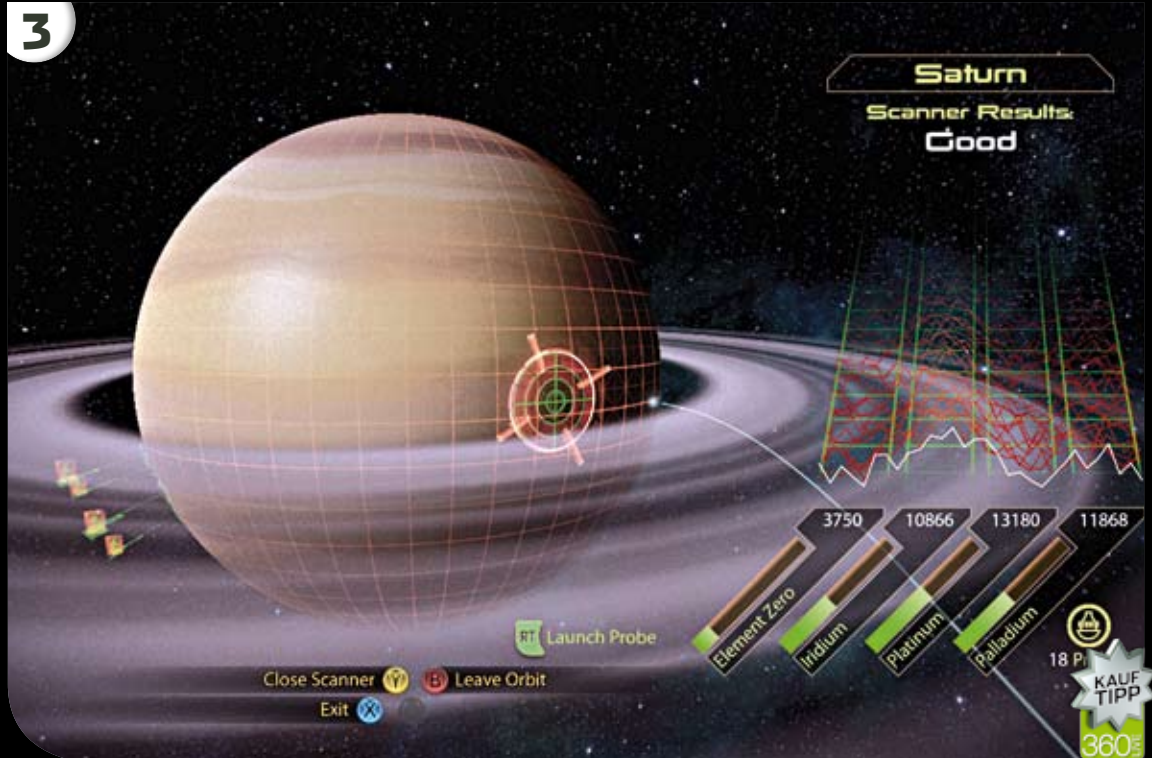
✕ Milchstraßen-Spaziergang

SO LÄSST SICH DAS ALL ERKUNDEN

1 Mit seinem Schiff Normandy kann Shepard diesmal wieder die komplette Milchstraße bereisen und all ihre Galaxien und Planeten genauer erforschen. Dort ist der Commander dann immer zu Fuß unterwegs; dank des Landungs-Shuttles der neuen Normandy wurde das schwerfällige Mako-Fahrzeug überflüssig.

2 Die einzelnen, extrem abwechslungsreichen Planeten und Raumhäfen kann Shepard völlig frei aus Third-Person-Sicht erkunden. Dort stößt er auch immer wieder auf Türsicherungen, die er mit diesem kleinen Minispiel knacken muss.

3 Das Erkunden der einzelnen Planeten erledigt Shepard meist aus deren Orbit. Mit einem Fadenkreuz tastet er die Oberfläche ab, während ein Diagramm Aufschluss über vorhandene Rohstoffe gibt. Die kann er dann mit einer Sonde zur Normandy transportieren und dort in Upgrades umwandeln.



erneut seinen Werdegang und den Verlauf der Geschichte. Dadurch ergeben sich immer wieder überraschende Wendepunkte – aber auch erotische Momente zwischen den Gesprächspartnern und dem Commander. Der muss übrigens dank des umfangreichen Charaktereditors nicht unbedingt männlich sein. Biowares Autoren haben die Funktionalität dieses komplexen Gameplay-Konzepts bereits mit dem Original-Spiel und dem im vergangenen Herbst erschienenen »Dragon Age: Origins« bewiesen und damit im Rollenspiel-Genre neue Maßstäbe gesetzt. In »Mass Effect 2« treibt die Spieleschmiede das Ganze aber ins Extrem, und zwar durch das neue Interrupt-System: Ein kurz aufblinkendes Symbol für eine der beiden Schultertasten signalisiert die Möglichkeit, die Unterhaltung mit vorbildlichen oder abtrünnigen Aktionen aufzubrechen. Soll Shepard einem verwirrt vor sich hin faselnden Professor ins Wort fallen und ihm so helfen, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren? Soll er den Moment beim Blick durch das Zielfernrohr eines Scharfschützengewehrs nutzen und einem ahnungslosen Cyborg die Blechmurmur von den Schultern pusten? Alles machbar, vorausgesetzt man reagiert schnell genug!

EFFEKT-FEUERWERK

Doch »Mass Effect 2« fesselt nicht nur spielerisch – auch das Design und das Technikgerüst faszinieren. Bioware haucht dem »Mass Effect«-Universum ein weiteres Mal mit den unterschiedlichsten Charakteren Leben ein. Und die wirken dank Edel-

Grafik sowie den filigranen und absolut flüssigen Animationen wahnsinnig glaubhaft, brennen sich mit ihren markanten Erscheinungsbildern sofort in das Bewusstsein des Spielers. Nicht zuletzt der vortrefflichen Vertonung wegen, denn die Soundeffekte sind bombastisch, die synthetische Musik motiviert unterschwellig und steht der des ersten Teils in nichts nach. Leider kamen wir mit unserem Testmuster nur in den Genuss der englischen Ton-Spur – den Nachtest zur deutschen Fassung findest du auf www.360-live.de.

Auch wenn Bioware in Sachen Rollenspiel-Elemente den Gürtel enger schnallt, ist der zweite Teil der Trilogie sehr nahe dran an spielerischer Brillanz und unterhält von der ersten Sekunde an. Der Plot geht unter die Haut, denn weder Shepard noch seine Verbündeten können die wahren Ziele der Cerberus-Organisation deuten. Hinzu kommen der markante Gesamt-Look mit seinem fabelhaften Licht-Schatten-Spiel und die von derben Sprüchen getränkten Konversationen. Ein übermächtiger Privatkonzern in einem dunkel-düsteren Zukunftsszenario, verschlagene Charaktere, Cyber-Implantate, Künstliche Intelligenzen, Computer-Hacker – das alles klingt nach Cyberpunk der alten Schule, und tatsächlich scheinen die Autoren sich diesmal mehr zu trauen. Was dabei herauskommt, dürfte Rollenspiel-Puristen der alten Schule unterfordern, wird Action- und Shooter-Fans aber umso mehr begeistern. Wer sich hingegen zur Riege der Sci-Fi-Fans zählt, muss in jedem Fall zugreifen!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Galaktisch gut! Teil Zwei fesselt dank übersichtlicher Spielstruktur, toller Charaktere und effektreicher Kämpfe. Mich als Gelegenheits-Rollenspieler stört das Fehlen komplexer Genre-Elemente zudem kaum. Ich gebe 9.2

Mass Effect 2

GRAFIK

Einige hässliche Texturen, aber alles andere raubt einem die Sinne

9

SOUND

Hochkarätige Sprecher, irre Soundeffekte, stimmungsvolle Musik

9

STEUERUNG

Übersichtlich, aber komplex; neues Deckungssystem nicht perfekt

8

Ein weiteres Sci-Fi-Epos ist geboren. Dass einige Neuerungen durchaus kritikfähig sind, ändert daran nichts.

8.9 von 10

Todestochter oder mausetot?



Klasse Controller-Steuerung, Top-Synchsprecher, atmosphärische Welt, abwechslungsreiche Aufträge, spannende und frische Story



Zahlreiche Grafikschwächen wie matschige Texturen und Clipping-Fehler, kleinere Ruckler, kein automatisches Speichern, stellenweise hakelige Kamera



Erhältlich | 18. Dezember 2009



Ein Diener des untoten Fürsten: Zuerst noch menschlich, später in der Gestalt einer monströsen Schlange.

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Rund 50 Stunden Spielzeit, wenn man alle Geheimnisse der offenen Welt entdecken will; 25 wenn man sich nur an die Hauptaufträge hält ■ 50 Erfolge für Standardkram wie das Aufheben in bestimmten Fähigkeiten, aber auch Unterhaltsames, zum Beispiel »Meister der Scherben« für das Zerstören von 100 Vasen

kurz & knapp

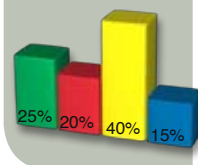
Hersteller | Dtp Entertainment
Entwickler | Deck 13
Preis | ab 65 Euro
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Venedig, Afrika und die Totenwelt – eine Action-lastige Rollenspiel-Reise der anderen Art.

das ist drin

- Klingen kreuzen
- Sonnenuntergänge betrachten
- Sexy Kurven bewundern
- Grafik bemitleiden



VENETICA

Venedig sehen und sterben – jetzt auch auf Xbox 360.

Bereits seit September 2009 gehen PC-Spieler mit Todestochter Scarlett auf Rachefeldzug. Die ursprünglich für Oktober angedachte Portierung des Action-Rollenspiels »Venetica« ließ jedoch auf sich warten. Und zwar bis kurz vor Weihnachten. Bleibt die Preisfrage: Hat sich das Warten gelohnt? Am grundsätzlichen Gameplay und der Story ändert sich im Vergleich zur PC-Version nichts: Aus der Verfolgerperspektive steuert man Protagonistin Scarlett auf der Suche nach den Mördern ihres Geliebten Benedict. Auf ihrer Reise entdeckt sie nicht nur ihre wahre Identität – sie ist die Tochter des Todes –, sondern findet auch heraus, welche Fähigkeiten in ihr schlummern. Sie findet auch bald heraus, dass eine tiefgreifendere Verschwörung im Gange ist, als sie vermutet hatte. Ein Nekromant, nur bekannt als untoter Fürst, strebt nach Unsterblichkeit und stört so das Gleichgewicht zwischen der Welt der Lebenden und der Toten. Scarlets Suche nach dem Bösewicht führt sie nicht nur in die Lagunenstadt Venedig, sondern auch in die triste Parallelwelt der Toten und sogar bis nach Afrika. Wie es sich gehört, sind natür-

lich alle Merkmale, die ein gutes Rollenspiel ausmachen, mit von der Partie: Scarlett wechselt Waffen und Rüstungen, steigt mit Erfahrungspunkten aus Kämpfen und Aufträgen im Level auf, durchforstet Dungeons, plättet fantasievolle Gegner wie die froschartigen Lektoren oder säbelschwingende Derwische, erledigt abwechslungsreiche Aufträge und führt gut vertonte Dialoge. Überall zeigt sich die große Stärke des Spiels: Atmosphäre, zum Schneiden dick und herrlich mitreißend. Das liegt nicht zuletzt an den hervorragenden Synchsprechern, die jedem noch so holzig wirkenden Charakter Leben einhauchen. Unter anderem sind die deutschen Stimmen von Johnny Depp und Angelina Jolie mit an Bord. Leider lassen die Charakteranimationen teilweise stark zu wünschen übrig. Die Gestik wirkt gekünstelt, einigen Gesichtern fehlt es an Ausdrucksstärke. Auch die restliche Grafik im gewöhnungsbedürftigen Comic-Look ist nicht überragend, vor allem die oft matschigen Texturen fallen ins Auge. Außerdem finden sich noch immer zahlreiche Clipping-Fehler. Alles Probleme, mit denen schon die PC-Version zu kämpfen hatte. Und wie schon



✖ Magie statt Stahl

TÖDLICHE ZAUBER

Als Tochter des Todes beherrscht Scarlett allerlei nützliche Nekromantie-Zauber, die ihr die ortsansässigen Lehrmeister für gewonnene Erfahrungspunkte beibringen. So hetzt sie beispielsweise einen untoten Krähenschwarm auf ihre Widersacher oder saugt ihnen die Lebensenergie ab. Besonders nützlich ist auch ein magischer Rabe, der vorausfliegt und so den richtigen Weg zum kommenden Auftragsziel weist. Insgesamt 20 verschiedene Sprüche beherrscht die Todestochter, deren Einsatz jedoch Probleme mit sich bringt. Mit D-Pad und B-Taste sind nur fünf Fertigkeiten in der Schnellzauberleiste unterzubringen. Das sind noch mal drei weniger als in der PC-Version, die schon mit ihren acht Slots zu kämpfen hat.



✖ Die Gilden

FREUND ODER FEIND?

1 Will Scarlett ihr Ziel erreichen, den untoten Fürsten zu besiegen, braucht sie Unterstützung. Die bekommt sie durch eine der drei Gilden, denen sich die Todestochter im schönen Venedig anschließen kann: das Netz der Maske, der Orden des heiligen Siegels und die Schattenflügel.

2 Während die geheimnisvollen Maskenträger exzellente Informationsbeschaffer sind und sich mit Nekromantie auskennen, kämpfen die Ordensbrüder für das Gute. Die Schattenflügel fungieren als neutrale Gemeinschaft und stumme Boten, die keine Fragen stellen.

3 Nach dieser Art gestalten sich dann auch die vielzähligen Missionen, die Scarlett für ihre Gilde absolviert: Botengänge, Gondelfahrten oder Diebe ums Eck bringen zum Beispiel. Eine witzige Idee, die an die verschiedenen Lager aus »Risen« erinnert.

dort bleibt auch hier nur zu sagen: Wirklich stören tut's selten. »Venetica« will den Spieler nicht mit High-End-Grafik verzaubern, sondern mit Ideenvielfalt, Spieliefe, Überraschungen und der fantastischen Atmosphäre. Was das Ganze noch unterstützt, ist die neue Controller-Steuerung. Das Spiel scheint wie für ein Gamepad geschaffen: Die Handhabung läuft dank Analogstick flüssiger denn je, das Ziehen der Waffe und Austeilen von Hieben mittels A-Taste funktioniert hervorragend. Zwei kleine Abstriche sind aber auch hier zu machen: Die Schnellzauberleiste, die über das Digipad und die B-Taste angewählt wird, ist mit nur fünf belegbaren Slots viel zu klein geraten. Weiterhin können Rollenspieler weder Gegenstände noch Zauber direkt aus dem Inventar anwenden. Stattdessen muss man den Kram erst auf einen freien Slot in der Aktionsleiste legen – ziemlich umständlich! Immerhin: Die Kämpfe sind anspruchsvoll und die KI kann sich sehen lassen. Einige Widersacher rollen so flink in Deckung und schlagen dann zu, dass Scarlett das Weite suchen muss, um nicht selbst als Würmerfutter zu enden. Taktik statt Metzerei – so muss das sein. Auch die Bosskämpfe gegen die fünf Diener des untoten Fürsten sind keine reine Klopperei. Wenn sich Scarlett am Ende jedes Spielabschnittes den finsternen Gesellen in den Weg stellt, müssen zuerst kleinere Rätsel gelöst werden, um das Gesocks zu schwächen. Da werden schützende Holzgestelle

zerlegt und Lebensvasen zertrümmert – durchdacht, abwechslungsreich, spaßig! Danach wartet Entschädigung für die teils zeitfressenden Zwischengegner in Form von hübsch animierten Rendersequenzen, die die spannende Geschichte vorantreiben. Toll, dass die Ladezeiten auf der Xbox 360 so flott ausfallen. In der PC-Fassung haben die oft für eine kurze Kaffeepause gereicht. Reizvoll auch die detailverliebte, offene Welt. Überall verstecken sich Geheimnisse hinter verschlossenen Türen, Truhen und Vasen. Mal findet Scarlett ein paar Goldmünzen, mal neues Rüstzeug oder auch nur einen Kanten Brot. Herrlich, so viel Stöberei und entdeckenswerte Kleinigkeiten!

Leider hat »Venetica« ein paar Macken zu viel, als dass es ganz oben im Rollenspiel-Olymp mitmischen könnte – insbesondere bei der technischen Umsetzung. Betrachtet man Objekte näher, offenbaren sich arg verschwommene Texturen, die Framerate geht ab und zu in die Knie und viele NPCs sehen nicht nur gleich aus, sondern sprechen auch mit der gleichen Stimme. Schade, wo doch sonst vieles stimmt. Wer großen Wert auf ein herrlich stimmungsvolles Action-Rollenspiel in »Fable«-Machart legt und bei Grafik und Technik auch mal eineinhalb Augen zudrücken kann, darf aber bedenkenlos mit Scarlett auf Rachefeldzug gehen.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Eine hübsche Heldin in einer zauberhaften Welt. Story, Charaktere, alles wirkt lebendig und durchdacht. Leider ist doch einiges halbherzig umgesetzt, wirkt unfertig. Besonders in puncto Grafik. »Fable 2« ist da besser. Ich gebe 7.3

Venetica

GRAFIK
Stimmungsvolles Design, jedoch mit Mängeln

SOUND
Orchestral, dramatisch, toll!

STEUERUNG
Grundsätzlich handlich, stellenweise überbelegt

Solide Portierung eines epischen Action-Rollenspiels, allerdings mit erheblichen Technik-Macken.

6
9
7
7.7 von 10

Erhältlich | 22. Januar 2010



Überflieger oder Bruchpilot?

- +** Kulissen mit stimmungsvollen Effekten: Nebel, Sandstürme, Dunkelheit; motivierendes Upgrade-System, pixelgenaues Zielsystem für spannungsreiche Deckungs- bzw. Scharfschützen-Action
- Umständliche Steuerung, hakliges Deckungs-System, keine deutsche Synchronisierung, nur deutsche Untertitel



kurz & knapp

Hersteller | Capcom
Entwickler | Air Tight Games

Preis | ab 60 Euro

Genre | Third-Person-Shooter

Spieler | 1

Xbox Live | ja

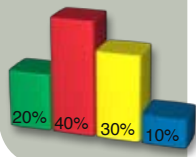
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Cineastisch aufbereiteter Third-Person-Shooter mit Action zu Boden und in der Luft.

das ist drin

- Verdammt,
- die Steuerung!
- Sie zickt...
- ...schon wieder!



DARK VOID

Nicht überall, wo Capcom draufsteht, ist richtig überragende Action drin...

Ein neuer Third-Person-Shooter von Capcom! Jenem Haus also, das im vergangenen Jahr großartigen Stoff wie »Resident Evil 5« und »Street Fighter IV« hervorgebracht hat – so was sollte man blind kaufen können, oder? Nicht unbedingt, was zweifellos jeder ahnt, der den Vorabtest in der letzten 360-Live-Ausgabe gelesen hat. Nachdem uns zwischen den Feiertagen ein endgültiges Softwaremuster erreicht hat, bleibt für diesen Nachtest inklusive vollständiger Wertung festzustellen: »Dark Void« macht verdammt vieles richtig. Aber leistet sich halt einige Schnitzer.

MACHT VIELES RICHTIG...

Das Sci-Fi-Setting jedenfalls macht an: Wie ein Kerkel namens Will und seine KI-gesteuerte Begleiterin namens Ava auf einer Insel im Bermuda-Dreieck eine Bruchlandung hinlegen; im Dschungel von offenbar außerirdischen Kreaturen beschossen werden; sich beide kurz darauf in einem Parallel-Universum namens »Die Leere« wiederfinden und später gemeinsam mit Rebellen einer Alien-Invasion auf den Grund gehen – all das weckt das Interesse wirkungsvoll! Sobald man das fade Herumgelaufe im Dschungel hinter sich gebracht und die ersten Aliens gemeuchelt hat; sobald das Ganze durch Dialogszenen und Kamerafahrten einen cineastischen Anstrich bekommt und die Zusammenhänge bloßgelegt werden, zündet »Dark Void«. Ein paar hektische Schießereien, dazwischen taktischer Deckungskampf; Bossgegner in die Erde reiben; per Jetpack und Angriffsgleiter zur Jagd auf die Alien-Invasoren blasen – an spielerischer Abwechslung fehlt es genauso wenig wie an visuellen Höhepunkten. Beim Marsch durch Schluchten, Tunnel, Hightech-

Fabriken und Raumschiff-Innereien durchlaufen die Kulissen die gesamte Farbpalette von grün bis blau und orange. In den knapp zehn Stunden Spielzeit – übrigens ein reines Einzelspieler-Erlebnis – wechseln Orte und Aufgaben häufig. Trotz der geradlinigen Aufgabe-folgt-Aufgabe-Struktur bleibt Raum für Experimente, beispielsweise mit den Eigenschaften von Scharfschützen- und anderen Strahlenwaffen. Oder nutzt man Wills Jetpack, um bodengestützte Attacken aus erhöhter Position zu kontern? Solche und andere Überlegungen motivieren!

...ABER AUCH EINIGES FALSCH

All das fühlt sich interessant an, und spielt sich, von der Steuerung mal abgesehen, annehmbar flüssig. Aber irgendwie lassen einen Figuren und Waffensystem kalt. Warum? Zu seicht! Um Crizzero aus dem 360-Live-Forum zu zitieren: »Bei anderen Actiongames gibt's kein Laser-Geschieße, da fliegen noch richtige Patronen. Da wechselt man noch Magazine«. Recht hat her. »Dark Void« verzichtet auf Details, die das Ganze authentisch und packend machen. Das Gesamtgefüge wirkt nicht so herrlich erdig, wie das zum Beispiel bei einem »Gears of War« der Fall ist. Zudem scheitert die Steuerung beim Versuch, Lauf- und Flugaction



auf geschmeidige Art und Weise unter einen Deckel zu bekommen. Selbst nach dem Abschluss der langwierigen Eingewöhnungsphase mutet alles behäbig an. Schade, denn in Handlung und Design steckt Potenzial für ein großartiges Actiongame. So wie's ist, ist's aber eher nur gut. Ungewöhnlich für ein Capcom-Game.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Also, die ersten zwei Stunden sind richtig Arbeit. Aber danach macht mir die Mischung aus tumultartigen Schießereien, zwischengestreuten Deckungskämpfen, sehenswerter Flugaction und bemerkenswerten Stimmungswechseln Spaß. Ich gebe 7,3

Dark Void

GRAFIK

Etwas steril, dafür effektiv und voller schöner Farben

8

SOUND

Teils tolle, teils lahme Effekte, stimmungsvolle Kinomusik

7

STEUERUNG

Kompliziert und gewöhnungsbedürftig, immerhin vielseitig

6

Action mit bemerkenswerten Höhepunkten. Wirkt aber oft zäh und bemüht.

7.5 von 10

Erhältlich | 15. Januar 2010

Goldmedaille oder Materialbruch?

- +** Tolles Geschwindigkeitsgefühl, teils sehr gute Steuerung, 14 motivierende Disziplinen, plus zehn Minispiele, sehr gute Präsentation
- Keine lizenzierten Sportler, kein Namens-Editor, kein Kommentator, etliche Sportarten fehlen – zum Beispiel Eiskunstlauf, Langlauf, Biathlon, Curling und Eishockey



kurz & knapp

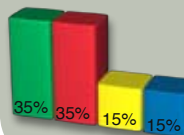
Hersteller | Sega
Entwickler | Eurocom
Preis | ab 50 Euro
Genre | Sport
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Hübsch anzusehende Hatz nach Gold in 14 Disziplinen. Aber die richtig großen Momente fehlen.

das ist drin

- Ski Alpin
- Skispringen
- Freestyle-Skiing
- Bobsport



VANCOUVER 2010

Eis, Schweiß und 14 Disziplinen

Am 12. Februar starten die Olympischen Winterspiele in Vancouver. Für das offiziell lizenzierte Sportspiel nimmt Sega das Motto »With Glowing Hearts« – mit glühenden Herzen – wörtlich und setzt voll auf Schnelligkeit, Adrenalinrausch und Timing. Tatsächlich lassen einige Sportarten die Flamme im Herzen lodern, aber nicht alle. Wenn man beispielsweise beim Snowboard-Riesenslalom nur mit den Schultertasten beschleunigen und bremsen kann, dann ist das zu wenig – da wäre es doch deutlich anspruchsvoller und motivierender, wenn man durch Verlagerung des Körpergewichts Einfluss auf den Schwung nehmen könnte. Bobfahren und Skeleton spielen sich schnell, haben aber etwas Unkontrollierbares an sich: Lenken, dann Körpergewicht verlagern, um nicht aus der Bahn fliegen – das wird auch unzureichend im Trainingsmodus erklärt. Frustrierend.

GIB DIR DIE HELMKAMERA

Schade auch, dass es keine Karriere gibt, beispielsweise den Aufstieg vom Landesverband bis in den Olymp von Vancouver. Stattdessen wird ganz klassisch eine Sportart nach der anderen abgefrühstückt: Ski Alpin, Eisschnelllauf, Skispringen, Freestyle-Skiing, Snowboard, Eiskunstlauf und Bobsport. Plus Varianten, zum Beispiel Riesenslalom und Super-G, addiert sich das auf insgesamt 14 Disziplinen. Immerhin reicht das Gebotene ab und an für Gold, beim Skispringen zum Beispiel. Das Timing der Windverhältnisse hinkriegen, am Schanzentisch die optimale Geschwindigkeit aufbauen, in der Luft Haltung bewahren, das motiviert. Richtig Adrenalin pumpt's einem zudem bei der Ski-Abfahrt ins Blut. Bäume und Gletscher peitschen an dir vorbei, du schlitterst über plastisch strukturiertes

Eis, lässt dich von Alternative-Musik vorwärts treiben – klasse, vor allem aus der Helmkamera-Perspektive! Da begeistert auch die Steuerung, weil man in die Hocke gehen und so das Tempo sehr subtil beeinflussen kann. Bevor jedoch eine Zeit von 1:12:24 und die Goldmedaille winkt, braucht's Übung.

KEINE SPORTLER-LIZENZEN

Das Ganze läuft flüssig, die Technik begeistert, die Animationen kommen realitätsnah rüber. Die Medaillenübergabe schürt dann noch mal Freude, das restliche Drumherum wirkt aber einfalls- und lieblos. Eine Eröffnungszeremonie fehlt, Persönlichkeit auch. Die Athleten bleiben anonym, tragen nicht mal Fantasienamen. Jubeln mit Marie Riesch, das bleibt mangels Lizenz ein Traum. Gemeinsam Bob fahren? Nicht hier. Und der Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler an einer Konsole? Klappt nur mit Ski Cross, Snowboard Cross, und Eisschnelllauf in zwei Ausführungen – langweilig. Bei allen anderen Sportarten müssen sich die Wettbewerber hintereinander anstellen. Online-Wettkämpfe und -Ranglisten sind da nur ein schwacher Trost. Abseits vom



Olympia-Einerlei finden sich zehn halbwegs witzige Minispiele, zum Beispiel »Pistenrowdy«, wo man Abfahrts-geschwindigkeiten addieren und den vorgegebenen Wert von 400 km/h schlagen muss. Nett gemeint, wiederholt sich aber und fügt sich letztlich ins Gesamtbild ein: »Vancouver 2010« sieht attraktiv aus, bleibt aber oberflächlich und spielt sich nur zeitweise richtig gut.

Benjamin Kratsch/sv/rl

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Der Abfahrtslauf begeistert mich. Aber trotzdem war Olympia früher toller. Bei »Winter Games« auf dem C64 haben mich Eröffnungs- und Siegzereemonien gepackt, hier fehlt das emotionale Drumherum. Ich gebe 5.7

Vancouver 2010

GRAFIK

Detaillierte Kulissen, prima Animationen, aber wenig Drumherum

7

SOUND

Cooler Soundtrack mit einem Mix aus Alternative, Rock und Pop

7

STEUERUNG

Mal anspruchsvoll und fordernd, beim Bob und Snowboard hakelig

6

Kein echter Gewinner, aber auch kein Verlierer: Die Olympischen Spiele im qualitativen Auf und Ab.

6.3 von 10

Erhältlich | 5. Februar 2010



Ideal-Linie oder neben der Spur?

- +** Passable Ladepausen, viel Freischaltbares, fetter Gitarren-Sound, Splitscreen-Mehrspieler, Bildschirmtexte gut eingedeutscht
- Keine deutsche Sprachausgabe, Streckenabgrenzungen leicht übersehbar, Trick-Steuerung ohne Anspruch

MX VS ATV REFLEX

Der große Sprung nach vorne?

kurz & knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Rainbow Studios **Genre** | Racing-Action **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Kurz gesagt** | Offroad-Zirkus mit vielen Fahrzeugklassen und einfacher Steuerung

Im neuesten Ableger aus der »MX vs. ATV«-Reihe dürfen sich mutige Motorsportler im Rahmen der Karriere erneut mit wilden Zwei- und Vierrädern auseinandersetzen, also mit Quads, Buggys, Jeeps und Motocross-Bikes. Entscheidende Neuerung: die Reflex-Steuerung. Der linke Stick steuert die Maschine, der rechte die Körperhaltung des Piloten. Quasi »Skate« mit Motor. Das ermöglicht eine feine Anpassung an die Kurvenlage. Steigungen und Drifts auf unebenem Terrain lassen sich mit Eleganz bewältigen, indem sich der Pilot nach vorn oder hinten lehnt. Tricks? Sind im Vergleich zum Vorgän-

gerspiel stark vereinfacht. Die LB-Schultertaste gedrückt halten und mit dem rechten Stick rühren, schon lässt der Pilot Tricksprünge vom Stapel. Dumm nur, dass die Möglichkeiten der Reflex-Steuerung den Motocrossern und Quads vorbehalten bleiben, während sich Jeeps und Buggys vergleichsweise konventionell anfühlen. Zumal Fahrrinnen, Pflügen und andere Veränderungen der Streckenoberfläche fast nur bei den Bikes spürbar sind. Unterm Strich wirkt »Reflex« unentschieden, der Spagat zwischen Simulation und Arcade-Racer glückt nur bedingt. Den Offroad-Rennen durch offenes Terrain würde man präziseres Handling und konsequentere Einbindung der Trick-Steuerung wünschen, Anhänger von Bestzeiten und Positionskampf sehnen sich nach anspruchsvolleren Wettkämpfen und einer exakteren Kollisionsabfrage. Spaß macht die Entdeckungsreise durch üppige Tuning-Möglichkeiten und 19 Wettkampf- und Freestyle-Modi dennoch, nur ein Muss ist sie halt nicht. Das Konkurrenzgame »Pure« wirkt da konsequenter durchdacht.

Jan Heinrich/rf

Wertung

Insgesamt etwas unausgeglichene, aber dennoch hübsche und erlebnisreiche Offroad-Action.

6.5 von 10

WO DIE WILDEN KERLE WOHNEN DAS VIDEOSPIEL

Eher mild statt wild

kurz & knapp

Hersteller | WB Games **Entwickler** | Griptonite **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Third-Person-Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 27. November 2009

Noch ein Lizenzspiel: Analog zum gleichnamigen Kinofilm kommt uns WB Games mit einem erschreckend anspruchslosen Third-Person-Abenteuerspiel. Da wuselt man nun als ein Held namens Max über eine mysteriöse Insel und schließt mit den dort lebenden Monstern Freundschaften. Gemeinsam wollen sie den drohenden Untergang der Insel aufhalten, und so rennt, springt und hangelt sich Max durch die Gegend und verknopft dazwischen stumpfsinnig unzählige Käfer-Variationen.

Nun mag das Ganze für Kinder im Alter zwischen acht und zwölf Jahren gedacht sein, doch selbst die dürften das abwechslungsarme Gameplay und die simplen Aufgaben schnell langweilig finden. Zumal noch etliche handwerkliche Mängel dazukommen: ruckelnde Grafik, spärliche Render-Filmchen im 4-zu-3-Format und eine oft unvorteilhaft positionierte Kamera, die häufig Anlass für misslungene Sprünge ist. Unverständlich auch ein fehlender Koop-Modus, obwohl man oft in Begleitung eines der Monster unterwegs ist. Wenigstens geht die deutsche Sprachausgabe in Ordnung. Aber das reicht halt nicht.

Der Wilde Moritz



Wertung

Leider wieder nur eine anspruchslose Filmumsetzung...

4.1 von 10

ROGUE WARRIOR

Konfliktshooter voller Frust und Unlust

kurz & knapp

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Rebellion **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ungeprüft **Erhältlich** | 27. November 2009

Wo Bethesda draufsteht, ist nicht automatisch ein Topgame drin. Die Heldenfigur dieses Ego-Shooters – ein US-Navy-Seal namens Dick »Rogue Warrior« Marcinko – wirkt wie eine fiese Mischung aus Steven Segal und Chuck Norris im Solid-Snake-Outfit. Die Mission: Ein geheimes Raketen-Programm ausspionieren. Das Ganze macht in den ersten drei Minuten einen halbwegs passablen Eindruck. Die Grafik ruckt zwar, sieht aber okay aus. Nur was sich danach tut, ist unglaublich. Die Steuerung hakt, es gibt null Höhepunkte und die KI ist so clever und durchtrieben wie eine Scheibe Toast. Angreifer laufen sogar dann weg, wenn man den Controller aus der Hand legt. Deshalb macht's auch wenig, dass die Waffen selten bis nie treffen. Man rennt trotzdem einfach durch – zumindest auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad. Die anderen beiden Stufen erweisen sich dagegen als bockschwer, mehr Spaß macht's deshalb aber auch nicht. Gottlob hat der Schmerz nach kurzen sechs Stunden ein Ende. Jedes weitere Wort, etwa über die leeren Mehrspieler-Server, wäre zu viel gesagt.

Jan Heinrich



Wertung

Abschreckendes Beispiel für das Actiongenre. Schlechter geht's fast nicht!

2.3 von 10



Erhältlich | 26. November 2009

Schuss oder Schluss?

- +** Etliche Spielmodi-Varianten, drei sehr unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, japanische-Sprachkenntnisse kaum notwendig, Bildschirm per Optionsmenü seitlich kippbar
- Ruckt im Zwei-Spieler-Modus etwas zu häufig, aufgrund des hohen Yen-Kurses sehr teuer Import



MUSHIHIMESAMA FUTARI V1.5

kurz & knapp

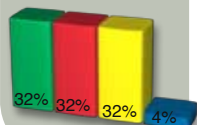
Hersteller | Cave
Entwickler | 2k
Preis | ab 75 Euro
Genre | Vertikalshooter
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | nicht geprüft

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360 – technisch ordentliche Spielhallen-Adaption eines klassischen japanischen Vertikalshooters.

das ist drin

- Kugelhaigel
- Projektilflut
- Effektfeuerwerk
- Mädchen-gekreische



Feuer frei für die Käferprinzessinnen...

Seltsames Japan. Die Xbox 360 verkauft sich dort schlechter als drei Wochen altes Sushi, trotzdem feuern ein paar einheimische Entwicklungs-Studios regelmäßig Weltraum-Ballereien exklusiv auf die Microsoft-Konsole. Gegner oben, Geschütz unten, Feuer frei – ja, in Japan lebt das Genre noch. Nur sperren sich bisher alle Ahnen der »Space Invaders« per Regionalcode vor dem Start auf europäischen Konsolen. Diese Spielhallen-Adaption eines Vertikalshooters ist die erste Ausnahme. Startet einwandfrei auf jedem System. Und so fluten Drachen, Quallen und Langusten in rauen Mengen das Bild, speien Verderben in Form tausender Projektile. Im Hintergrund schieben sich Wälder, Wüsten und Tempel von oben nach unten; als zweidimensionale Kulissen, mit ein paar Parallax- und Transparenz-Ebenen aufgehübscht. Und mittendrin in diesem Rausch aus Feuer, Explosionen und Projektilen eine Prinzessin auf ihrem waffenstarrten Käfer. Die Wahl zwischen den Damen Palm, Hiro, Reco oder Kiri beeinflusst die Funktion der Waffensysteme und damit die Spieltaktik.

LASERFASERN UND STRAHLENBAHNEN

Das ist alles eher überraschungsfrei, eher old school, vergleichbar mit »Triggerheart Exelica«, weniger gestylt als bei »Ikuruga«. Gerade deshalb kann man sich wunderbar auf das Wesentliche konzentrieren: Ruhezeiten erkämpfen, das Chaos entwirren, Kombos zu Highscores verketteten; Feinheiten der Schilde und der zwei alternativ einsetzbaren Waffensysteme nutzen lernen. Man

muss die Angriffswellen verinnerlichen; muss sich klug positionieren und Hereinströmendes sofort pulverisieren. Bomben und Powerups bleiben als schwebende Symbole zurück, bringen Beweglichkeit und Waffenkraft ein. So werden Laserfasern zu Strahlenbahnen, die sich Neuankömmlingen als Lasso entgegenkrümmen wie früher bei »Truxton II«. Genrekennern werden das alles als fair, ausbalanciert und hochmotivierend wahrnehmen und mit Freude die Besonderheiten der Extra-Spielmodi Training, Black Label und Version 1.01 sezieren. Wer keine Kanji-, oder Katakana-Zeichen lesen kann, verpasst fast nichts. Alles Wesentliche erschließt sich durch Logik, Ausprobieren, englische Bildtext-Fragmente und Manga-Nackedei-Bildchen.

ZWEI KOOP-PRINZESSINNEN

Also alles fein? Nein. Dass die fünf Levels zumindest bei Gebrauch unendlich vieler Continues schon nach einer halben Stunde im Finale münden, enttäuscht. Ebenso, dass den Bossgegnern klar definierte Schwachpunkte fehlen; und dass sie während eines Kampfes zwar mehrmals die Hülle wechseln, aber nicht ihre Taktik, sondern nur Dichte und Struktur ihres Kugelhagels. Dass die Bildwiederholrate ab und zu einbricht, stört dagegen kaum. Macht der Spielautomat genauso, könnte man als Originaltreue werten. Außerdem sind einige Passagen anders kaum schaffbar, und das Rucken legt sich im alternativen Spielmodus »Arrange« ohnehin. Dann stockt's nur noch, wenn auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad geradezu obszöne Projektil-Fluten herabprasseln und wenn

im Koop-Modus zwei Prinzessinnen gemeinsam Gewürm pulverisieren. Klar muss man schräg drauf sein, um so was zu mögen. Aber schön, dass es solche Spiele noch gibt.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Ich stehe auf Old-School-Ballereien und auf das Gequieke der Manga-Mädels, wenn sie getroffen von ihren Flugkäfern purzeln. Toll japanisch! Schade, dass ich mir den Import wegen des schlechten Yen-Kurses nicht leisten kann und ein Muster mit Richard teilen muss. Ich gebe trotzdem 8.3

Mushihimesama Futari V1.5

GRAFIK

Bunter 2D-Look, tolle Effekte, aber halt hoffnungslos veraltet

5

SOUND

Gute Effekte, plus ein bisschen Musik und Mädchengekreische

7

STEUERUNG

Übersichtlich, logisch, eingängig – so muss es sein

9

Als lenkte man ein Kirschblütenblatt durch einen Wirbelsturm. Großartiger Adrenalinausbruch für Kenner.

7.8

von 10

360 LIVE **COMMUNITY**Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Forza Motorsport 3, Brütal Legend	Call of Duty Classic, Alien Breed	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

**MATCH-CHAT –
OFFENE BETA****Kommunikation
leicht gemacht**

Jeder Consoles-Spieler kennt das: Wer ein Match organisieren will, muss erst mal ICQ-Daten tauschen, Absprachen treffen. Viel zu umständlich! Daher kündigt Jan-Philipp »Thefly« Reining, Chef der Consoles Sports League, nun ein eine vollintegrierte Chatlösung für consoles.net an: »Man wird in Echtzeit chatten können und sehen, welche Gegner gerade online sind, also so wie in Xbox Live.« Laut Reining ist der Chat der erste Schritt, um die Webseite auszubauen. »Das ist

**» Chatten erleichtert
die Organisation. «**

nur die erste Frucht einer vollständig neuen Infrastruktur und Basis-Technologie, deren Entwicklung bereits ein Jahr andauert und mit der noch viele tolle Dinge gemacht werden können.« Das System ist derzeit noch in der Betaphase, kann aber von jedem getestet werden. Neben dem neuen Match-Chat befindet sich eine weitere Funktion in der Testphase: Das Benutzerprofil wurde umgestaltet, so dass man nun leichter in der Leiste navigieren kann und Clans einen besseren Überblick über Profile, Teams und Matches haben.



www.consoles.net

**Die Mecker-Ecke
FALSCHER HASE**

Ich will hier zuallererst mal eines klarstellen: Meckern hat in der 360-Live-Redaktion Tradition. Da heißt's: Der Kaffee ist zu schwach, die Sonne zu hell, das Neonlicht zu grell oder die Fußfesseln zu eng. Motzen und meckern, das war bisher Nicholas' Aufgabe auf dieser Seite. Denn er war der ungekrönte König in dieser fast schon olympischen Disziplin. Doch ich meckere mindestens genauso viel, das kann der Rest der Redaktion bezeugen. Daher werde ich nun an dieser Stelle meiner Schimpferei freien Lauf lassen. Und mit einem Klassiker beginnen: Fortsetzungen, Sequels, Spin-offs und Pseudo-Neuaufagen.

NICHT SCHON WIEDER...

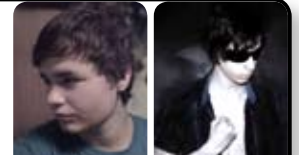
Wer in unser Inhaltsverzeichnis schaut, der hat's gesehen. Da steht: »Bioshock 2«, »Bad Company 2«, »Mass Effect 2«. Und wer ab und an auf www.360-live.de unterwegs ist, der hat in den vergangenen Tagen und Wochen die Namen »Tomb Raider 5«, »Elite 4« und einiges andere in der Art »Bekannter Spieletitel X« gelesen. Klar, nichts gegen Fortsetzungen. Manche sind echt gelungen, siehe »Assassin's Creed 2«. Aber irgendwann ist's auch gut...

DER WOLF IM SCHAFSPELZ

Denn mittlerweile soll einem unter dem Deckmäntelchen einer bekannten Spielemarke ein komplett neues Game untergeschoben werden. Etwa »Castlevania: Lords of Shadow« von den Spaniern von Mercury Steam. Angeblich sei das schon immer als ein »Castlevania« geplant gewesen, heißt es. Doch ob man das so glauben kann? Schließlich war's ursprünglich nur als »Lords of Shadow« angekündigt. Und dass Konami einem solch kleinen Studio einfach mal eine große Marke anvertraut, wirkt etwas unglaublich. Das erscheint mir eher als Versuch, ein gutes Spiel mit einem großen Namen noch zu vergolden. Das Gleiche wohl beim neuen »Medal of Honor«. Statt dem übermächtigen »Call of Duty« mit einem großartigen neuen Game entgegenzutreten, wird die »Medal of Honor«-Marke entstaubt und in den Kampf geschickt. Haben die Hersteller wirklich so große Angst, einen neuen Namen zu etablieren? Haben sie kein Vertrauen in die Qualität ihrer Produkte? Es scheint fast so, wenn immer und immer wieder große Titel bemüht werden, statt neuen Dingen auch neue, unverbrauchte Namen zu geben. Schade eigentlich, denn so sind Games wie »Assassin's Creed« oder »Call of Duty« schließlich erst entstanden.

**BIO**

NAME/ Michael Förtsch
SCHON GEWUSST?
Michael Förtsch schreibt seit 2008 für das 360 Live Magazin und schimpft oft und gerne.

interview**UNTER VIER AUGEN MIT**Fr3sh und xXNevermoreXx
vom Clan NSX

NAME | Dominik Schönborn / Christian Schmitt **ALTER |** 15 / 18
BERUF | Schüler / Mediengestalter **WOHNORT |** Giengen / Olching
AUFGABE IM CLAN | Squad- / Clan-Leader **WEBSEITE |** www.nsxclan.de

360 Live: Ihr stammt aus der Nintendo-Wii-Szene, spielt jetzt erfolgreich »Halo«. Wie kam's?

Christian Schmitt: Ich war damals sehr aktiv in der Nintendo-Szene, durchaus auch in führenden Positionen. Nach einiger Zeit habe ich dann aber erkannt, dass es mit der Nintendo-Szene aus ist, für Clans war sie nicht geeignet. Ergo wollte ich mich etwas Neuem widmen, habe mir eine Xbox 360 gekauft und zusammen mit »Revil« NSX gegründet.

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

Dominik Schönborn: Zusammenhalt spielt eine große Rolle. Die Mitglieder gammeln nicht nur in Xbox Live vor sich hin, sondern jeder ist ein Teil des Clans. Wir vertrauen einander und sind auch privat befreundet, trotz der mittlerweile etwas größeren Mitgliederanzahl. Ein angenehmes Klima, um es kurz zu sagen.

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

CS: Wir schreiben natürlich nicht jeden Spieler nach einem Match an und fragen, ob er bei NSX einsteigen will. Wer jedoch einen Clan sucht und Wert auf strukturiertes Xbox-Live-Leben legt, der ist bei uns an der richtigen Adresse. Denn bei uns wird man immer unterhalten, egal ob im Forum, im Chat oder auf der Clan-Seite. Es ist immer jemand da, und wer nicht im Squad zocken will, kann auch als Redakteur Nachrichten verfassen.

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

DS: Einmal wöchentlich ist Pflicht, wobei wir unser Training stetig erweitern und noch an der perfekten Methode tüfteln. Aber natürlich zocken wir auch sonst sehr viel. Übung ist das beste Training.

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

CS: Unser Clan wird bald aktiv mit »Modern Warfare 2« und »Halo 3« einsteigen. Die Consoles Sports League bietet gute Möglichkeiten, um nach oben zu kommen und den Bekanntheitsgrad zu steigern. Natürlich werden wir gerade in der CSL primär auf Erfolg setzen, doch der Spaß soll nicht verloren gehen. Allerdings muss sich die CSL massiv verändern, hier stimmt so einiges nicht.

360 Live: Was genau meinst du? Wo liegen die Probleme der CSL?

DS: Wir wollen eine faire, unparteiische, dynamischere Liga, die Clans viel mehr in die Planung einbezieht. Wir fühlen uns wenig integriert, das muss sich ändern.

360 Live: Und was haltet ihr von der Entwicklung der E-Sports-Szene insgesamt?

CS: Als ehemalige Nintendo-Zocker sind wir mit der Entwicklung der 360-Szene mehr als nur zufrieden. So muss es sein und so soll es bleiben!



✖ Assassin's Creed 2

EZIO IM FEGEFEUER DER EITELKEITEN UND DER SCHLACHT UM FORLI

Florenz, Venedig, Monteriggioni und Rom sind die Auftragsziele des Assassinen Ezio in »Assassin's Creed 2«. Hier alle Sammlerfolge einzuheimsen, dauert schon 30 Stunden. Wer noch mehr Zeit verbringen will, freut sich auf die beiden Downloadinhalte »Schlacht um Forli« und »Fegefeuer der Eitelkeiten«, die jeweils ein Gigabyte auf der Festplatte beanspruchen. Die »Schlacht um Forli« liefert einen fehlenden Teil der Geschichte rund um das gleichnamige Städtchen: Ezio verteidigt es gemeinsam mit Machiavelli und Caterina Sforza vor den Orsi-Brüdern. In einer waghalsigen Rettungsaktion verhindert Ezio, dass der Edensplitter, ein Artefakt zur Massenhypnose, in die Hände der Templer fällt. Die Spieler erhalten Zugang zu sechs neuen, herausfordernden Erinnerungen und dürfen Leonardos

Flugmaschine wieder einsetzen. Für vier Euro ein faires Angebot für alle Italien-Fans, die noch mal zweieinhalb Stunden feinste Unterhaltung mit exzellenten Sprechern genießen wollen. Die Sequenz 13, »Fegefeuer der Eitelkeiten«, baut das Universum ebenfalls weiter aus: Ezio verbündet sich mit Machiavelli, um Florenz aus der Unterdrückung des wahnsinnigen Mönchs Savonarola zu befreien. Indem dieser sich die Gunst einflussreicher Bürger sichert, herrscht er mit Schrecken über die Stadt. In über zehn Erinnerungen und damit gut vier Stunden Spielzeit schleicht und sprintet Ezio durch Florenz und lernt einen gänzlich neuen Distrikt sowie neue Fähigkeiten kennen. Buona offerta! Lohnt sich.



✖ TURNIER-BERICHT

HALO 3 – BUNDESCUP GEHT IN DIE HEISSE PHASE

Der Bundescup, die Königsdisziplin aller deutschen »Halo«-Zocker, geht in die heiße Phase: 14 Spieler haben sich in 14 Bundesland-Cups durchgesetzt. Jeweils an einem Abend wurde im Rahmen eines Cups der Stellvertreter für ein Bundesland ausgespielt. Aber eigentlich hat die Bundesrepublik doch 16 Bundesländer? Richtig, doch zwei Länder konnten keinen Spieler stellen, da die »Halo 3«-Szene dort nicht mehr so aktiv ist, wie die CSL gegenüber 360 Live bestätigte. 14 Master Chiefs haben es in die finale Phase des Rennens um die deutsche Meisterschaft geschafft. Im einfachen K.O.-System geht es die nächsten Wochen weiter. Bereits in der ersten Finalrunde stehen echte Kracher auf dem Programm: Baden Württembergs Vertreter GriZz trifft auf den Erstplatzierten »Whizkid« der 1-on-1-Ladder aus Rheinland-Pfalz.

ZOCKERWEIBCHEN

Die Consoles Sports League feiert Premiere: Zum ersten Mal wird ein Female-Cup ausgetragen, also ein Wettbewerb nur für Frauen. Leider sind die Ladies nicht allzu stark in der CSL vertreten, »Call of Duty: Modern Warfare 2« sorgt derzeit jedoch für einen Boom, so dass 16 Zockerinnen im 1-on-1 gegeneinander antreten werden. Gute Chancen auf den Sieg hat »Miss Violent«, die derzeit sehr erfolgreich mit ihrem Clan »deutsche Zocker Schinken« spielt.

FORZA MOTORSPORT 3

Preis | 400

Hersteller | Microsoft

Schon mal die Power von 578 PS gespürt? Nein? Dann das »Hot Holidays«-Paket laden und ab hinter's Steuer des brandneuen Ferrari 458 Italia. Der echte ist finanziell unerreichbar, aber selbst die »Forza«-Version ist mit 400 Microsoft Points kein Schnäppchen. Für umgerechnet 4,80 Euro warten außerdem die Sportwagen Ferrari 599, Jaguar XFR, Nissan GT-R Spec V und Lamborghini Murciélagó SV, die Sportlimousinen Audi S4 und Panamera Turbo sowie die Supersportwagen Mercedes SLR Stirling Moss und Audi Sport Team Joest R15 TDI auf ihren Einsatz. Eine Probefahrt ist nicht drin. Teurer Spaß!



BRÜTAL LEGEND

Preis | 480

Hersteller | Electronic Arts

Der zweite Downloadinhalt »Hammer of Infinite Fate« bringt drei coole neue Outfits: Mit Mountain Man, Black Metal und Zaulia Threads rockt Frontsaw Eddie Riggs die Ungläubigen zwar noch gepflegter zu Boden, aber der Preis von umgerechnet 5,50 Euro ist eindeutig zu hoch. Daran können weder die zwei gut balancierten Mehrspieler-Karten etwas ändern, noch das allsehende GPS, mit dem sich Eddie fortan auf seinem Feuerstuhl orientieren kann. Wobei: Das »Eye of Sorrow«, eine Waffe die schwarze Projektile der Verdammnis auf Feinde abschießt, ist schon cool. Aber das nächste Mal bitte günstiger!



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

LIVE ARCADE TOTAL

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

ALIEN BREED EPISODE 1

Preis | 800 **Hersteller** | Team 17 **Schwierigkeit** | mittel

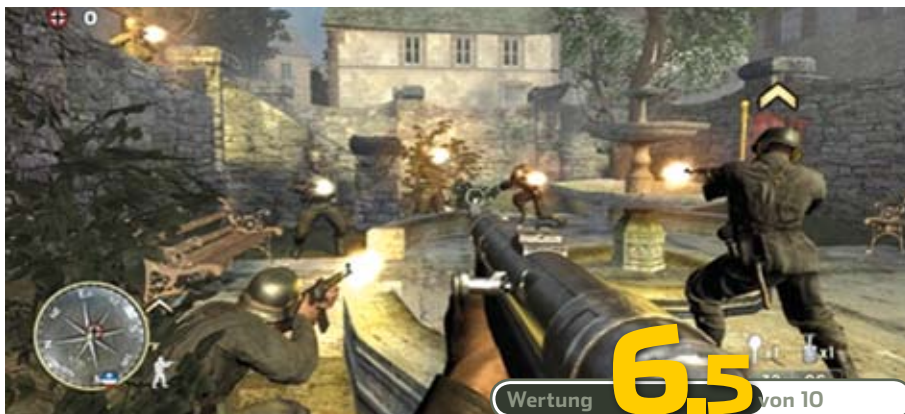
Alien-Invasion auf dem Sternenschiff Leopold: In isometrischer Draufsicht schießt sich der Chefingenieur T.J. Conrad durch von Außerirdischen-Gewürm und Ekel-Insekten geflutete Korridor-Labyrinth. Fünf riesige Abschnitte bilden den Auftakt der neuen Trilogie von »Alien Breed«, ein Remake des Amiga-Klassikers vom »Worms«-Schöpfer Team 17. Es gilt, Schlüsselkarten und Türsicherungen zu finden, Schiffscomputer zu hacken, Speicherterminals zu aktivieren, Spinde und die Leichen Verstorbener nach Munition oder Log-Einträgen zu durchsuchen. In vielen Bereichen erhellt nur Conrads Taschenlampe die Finsternis; der knirschende Soundtrack und die dazu passenden Psychoeffekte gehen unter die Haut, die Story wird mit gut eingedeutschten Texten packend erzählt. Der Zwei-Spieler-Koop gleicht dem Horde- bzw. Firefight-Modus aus »Giers 2« bzw. »Halo 3: ODST«, ist im Vergleich zu den drei Schwierigkeitsgraden des Hauptspiels aber bockschwer. Ein genialer, mindestens sechs Stunden anhaltender Höllentrip durch die Tiefen des Alls. Schönes Retro-Flair!



CALL OF DUTY CLASSIC

Preis | 1200 **Hersteller** | Activision **Schwierigkeit** | mittel

In dieser Portierung von Infinity Wards Erstlingswerk aus dem Jahr 2003 nimmt der Spieler auf Seiten der Alliierten den Kampf gegen das Dritte Reich auf. Drei Handlungsstränge bilden die Kampagne: Aus der Sicht eines amerikanischen, britischen oder russischen Soldaten stehen historische Gefechte wie der D-Day oder die Schlacht um Stalingrad auf dem Programm. Aber zündet der Weltkriegs-Ego-Shooter immer noch die Spielspaßbombe? Nun, während Fans der »Call of Duty«-Reihe Teil Eins ohnehin als Initiator für die wohl beste Shooter-Marke auf diesem Planeten huldigen, könnte die prähistorisch anmutende Technik auf andere Zocker abschreckend wirken: Matschige Texturen, steife Animationen und eine KI dumm wie Brot. Auch der Sound wirkt etwas gedämpft. Wer diese Technik-Defizite allerdings ignoriert, erlebt cineastisch inszenierte Kriegsmomente, flankiert von flinkem Gameplay und einer packenden Geschichte – mit guten deutschen Sprechern und Texten. Der auf acht Teilnehmer reduzierte Mehrspieler-Modus ist dagegen wirklich kaum der Rede wert.



QIX++

Preis | 800 **Hersteller** | Taito **Schwierigkeit** | leicht

Moment mal! Ist das nicht der Spielautomat aus den Neunzigern mit extremem Einlull-Potenzial? Mit »Qix++« legt Taito ein weiteres Erfolgskonzept neu auf: Eine metamorphe, geometrische Figur bewegt sich auf einer Rechteckfläche. Mit einem Cursor müssen um sie herum kleine oder große Teilstücke im rechten Winkel abgetrennt werden – doch das Formen-gebilde darf die Trennlinie nicht berühren, bis der Schneideprozess abgeschlossen ist. Hat das vor sich hin wabbelnde Etwas nur noch 25 Prozent der Anfangsfläche zur Verfügung, gilt die aktuelle Stufe als gemeistert. Für das Remake hat sich Taito einige Neuerungen einfallen lassen. Items wie Schrumpfstrahlen und Schilde können durch Einschließen freigeschaltet werden. Und zwischen den Stufen kann man mit seinem Punktestand einzelne Attribute des Cursors aufbessern. Eigentlich süchtig machend und aufgrund des technoiden Designs wunderschön – wäre da nicht der geradezu lächerliche Umfang von nur sechzehn extrem kurzen Spielstufen...

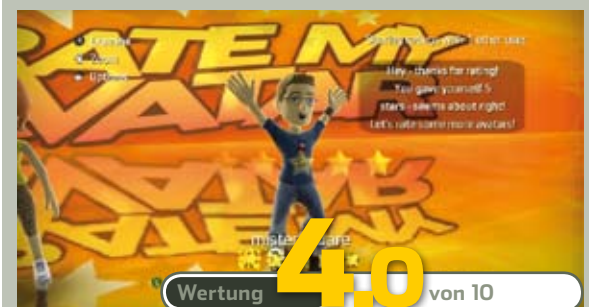


RATE MY AVATAR

Preis | 80 **Hersteller** | Projector Games

Schwierigkeit | niedrig

Seit jeher können sich Xbox-Live-Spieler gegenseitig bewerten. Aber gilt das auch für ihr virtuelles Erscheinungsbild, den Avatar? Nein! Zumindest bis jetzt nicht, denn die britische Spieleschmiede Projector Games hat sich des Problems angenommen und bringt die Lösung in Form eines Indy-Game-Downloads auf den Spiele-Markt: Für umgerechnet nicht mal einen Euro kann man mit diesem nützlichen Tool bequem die Avatare anderer Xbox-Live-Nutzer bewundern und ihnen mit ein bis fünf Sternen einen persönlichen Wertungstempel aufdrücken. Das Besondere daran ist, dass auch die digitalen Alter-Egos von Live-Nutzern begutachtet werden können, die sich nicht in der eigenen Freundesliste befinden. Die bestprämierten Charakterköpfe sichern sich schließlich einen Dauerplatz in der »Hall of Fame«-Ruhmeshalle. Auch technisch wird das Ganze grundsätzliche präsentiert, wobei man nicht mehr als das Nötigste erwarten sollte. Deutsche Bildschirmtexen fehlen beispielsweise.



CSL-CHARTS

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

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

FIFA 10

2010 wird alles gut: Die Bayern treffen wieder, sind seit acht Spielen ungeschlagen. Und hier kommt die Topliste der virtuellen Torjäger.

	Spieler		Punkte	Matches
1	AWAKE Kuba	●	1466	82
2	Löschi	●	1405	40
3	montana	▲	1373	49
4	AWAKE Matze	▲	1353	99
5	eyes Sparta	▲	1302	73



HALO 3

Rechts um! Präsentiert das Gewehr! Durchladen und feuern! Auch 2010 geht es heiß her in der »Halo 3« 1on1-Ladder.

	Spieler		Punkte	Matches
1	Whiz	●	1404	40
2	aiZ SoNnYHeHl	▲	1321	31
3	ThuNder	▲	1103	11
4	xG ShiNy	▲	1102	6
5	MP LIQUIT	▲	1088	4

GOW 2

Zeit für ein neues großes Blutbild der Locust-Familie. Im Duett sägt sich's immer noch am besten.

	Team		Punkte	Matches
1	Xx LeGEndsZ SportsZ xX	●	1323	31
2	Team pWn3D	●	1134	6
3	druSja.TeAM FeAR xX	▲	1065	10
4	Glorious Psychos of Malice	▲	1058	10
5	TeamXtreme	●	1047	2

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Suchen und Zerstören ist doch immer wieder ein Genuss. Hier die Liste der besten Fünf-Mann-Squads des Landes.

	Team		Punkte	Matches
1	Radical Swiss Elite	▲	1321	23
2	Swiss Gren Corps	▲	1280	16
3	xX ReD TigerS Xx	▲	1214	23
4	TeaAM No MerCy	▲	1154	22
5	xDXx Team Qu@lity	▲	1153	10



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	●	1417	37
2	PureTool	▲	1230	27
3	MP LuCypha X	▲	1225	27
4	Bakuyaku	●	1139	15
5	aerosol_junkie	●	1127	24



PES 2010

Konami startet die Champions League, und auch in der Consoles Sports League heißt es wieder: Das Runde muss ins Eckige.

	Spieler		Punkte	Matches
1	SK DiAblRoJo	▲	1384	35
2	SK doKtor	▲	1252	16
3	Pink DeLuXe	▲	1181	16
4	Flavor Stef	▼	1074	24
5	OrcaFlagada	●	1000	12

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

JÄGER UND SAMMLER

**SPASS? EGAL!
HAUPTSACHE DER
GAMERSCORE STIMMT!**

Zocker sind Jäger: Da werden hunderte Monster abgeschlachtet, dutzende Ufos gerammt oder jüngst in »Modern Warfare 2« sieben fröhlich gackernde Hühner hingerichtet, nur um das eigene Punktekonto zu füllen. Es ist ein virtuelles Kräftemessen. SaschaAsh aus dem 360-Live-Forum erklärt die Sammelleidenschaft: »Ein Kumpel von mir ist so vernarrt in GTA IV, dass er tatsächlich so lange gesucht hat, bis er die 200 Tauben gefunden hatte. Er war stolz wie Oskar, und ich denke, darum geht es: Man hat etwas zum Vorzeigen, kann beweisen, dass man es auch wirklich geschafft hat«. Der Gamerscore steigert die Langzeitmotivation, dessen ist sich auch djsidewinder sicher. Doch es gibt auch immer wieder Fälle, in denen die Erfolge zur Sucht werden. Die 24-jährige US-Spielerin Kristen CRU X360a hat beispielsweise 165.000 Punkte angesammelt. Laut eigenen Aussagen spielt sie über 60 Prozent der Games nur um des Gamerscores willen, Spaß ist eher zweitrangig. Und auch in einer Umfrage im 360-Live-Forum auf www.360-live.de geben immerhin 21,62 Prozent der Leser zu, schon mal ein Game durchgespielt zu haben, obwohl sie kaum Spaß hatten – einfach nur um die Erfolge zu knacken. Doch es gibt noch Hoffnung für den Spielspaß: Für 54 Prozent steht er weiterhin an erster Stelle.



DARK VOID

Da hat sich Capcom einige richtig witzige Erfolge ausgedacht: Für »Grand Theft Ufo« müssen 20 Ufos entführt werden. Für 30 Punkte wollen zehn Ufos gerammt werden – nennt sich dann »Demolition Derby«. Der Rest ist Standard: 15 mal 15 Punkte für jede durchgespielte Etappe. Einer der wenigen echten Leistungsbeweise ist der Erfolg, für den man 30.000 Technikpunkte erspielen muss. Das dauert schon ein Weilchen. Ansonsten gibt's jede Menge 08/15-Sammelerfolge: Zerstöre X Ufos mit Waffe Y. Insgesamt sind die 1000 Gamerpoints recht leicht verdient.

Anzahl der Erfolge:	47
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	4 von 10
Schwierigkeit:	3 von 10

FAZIT: Die skurrilen Ufo-Erfolge sind der Hit und die 1000 Gamerpoints schnell verdient.

DARKSIDERS

Zwei Drittel der Erfolge gibt's fürs Durchspielen der Kampagne. Ist gar nicht so schwer, weil sich die rund 36 Zwischen- sowie sechs Endbosse mit ein bisschen Taktik und gutem Timing schnell besiegen lassen. Wobei »schnell« eigentlich nicht zu dieser Schlachtplatte passt: Das Sammeln der Seelen, um damit neue Waffen und damit spezielle Erfolge freizuschalten ist sehr langatmig. Dafür müssen unzählige Harpyien und Untote dran glauben. Ähnlich sieht's bei den Sammelerfolgen aus. Doch das macht Spaß, die offene Welt lädt zum Erkunden ein, geheime Unterwassergräben bergen wertvolle Artefakte, Tauchgänge inklusive. Kostet aber Zeit, 20 Stunden sollte man einplanen.



Anzahl der Erfolge:	43
Geheime Erfolge?	8
Mehrspieler-Erfolge?	Nein
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

FAZIT: Nicht allzu schwer, kostet nur Zeit.

SABOTEUR

Für sein Abschiedswerk hat sich das US-Studio Pandemic ein paar witzige, aber auch echt fiese Erfolge ausgedacht. Wie versteckt sich Sean am besten vor der Wehrmacht? Klare Sache, er sucht sich eine Frau, küsst sie mit der Y-Taste und wird so nicht gestört. Fies hingegen: Die 50 speziellen Frauen muss man erst mal finden. Auch sonst gibt's extrem langwierige Sammelerfolge: Zerstöre 50 Fahrzeuge; schalte 50 deutsche Soldaten lautlos aus; rette 50 Zivilisten vor der Hinrichtung. Wer einen großartigen Blick auf Paris erhaschen will, klettert auf den Eiffelturm und springt dann hinunter – wer überlebt, kassiert 30 Gamerpoints.



Anzahl der Erfolge:	45
Geheime Erfolge?	nein
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

FAZIT: Schöne Ideen, aber die Sammelerfolge sind echt nervig.



Mehr auf www.360-live.de

✱ Diskutiere mit: Charakterstark, aber auch historisch akkurat?
Stört es dich, wenn sich Entwickler künstlerische Freiheiten nehmen?

COMMUNITY



✱ Nachgefasst

ASSASSIN'S CREED 2

Charakterstark, aber auch historisch akkurat? Wenn sich Entwickler künstlerische Freiheiten erlauben. 360 Live forscht nach und lässt Leser zu Wort kommen.

Eine Serie, zwei Helden, zwei starke Charaktere: Altaïr ist der Mann fürs Geheimnisvolle, gedämpfte Bewegungen prägen ihn, er spricht nur, wenn er muss. Ein Mann, der sich als Werkzeug des Todes begreift – Frauen, Liebe und Sex sind ihm egal. Ganz anders Ezio: Er ist ein Frauenheld, ein Schönlings, ein echter Casanova. Er legt viel Wert auf sein Äußeres, trägt verzierte Seide statt grober Baumwolle. Sein Gang, seine Art zu reden und der herzliche Umgang mit seinem Bruder lassen Ezio menschlich wirken, einige Spieler rätseln gar darüber, ob Ezio vielleicht schwul ist? Die einhellige Meinung der 360-Live-Community: Nein, ist er nicht. Oder um es mit den Worten von CF Cpt Mark Marrow zu sagen: »Jemand, der am Anfang 'ne nette Dame flachlegt, ist sicher nicht schwul.« Lee50 geht noch einen Schritt weiter: »Ein Aufreißer wie Ezio muss so eine Art haben. Denn wie heißt es so schön: Alle guten Männer sind entweder verheiratet oder schwul.« CF Toral findet die Beziehung zwischen Ezio und seiner Familie historisch passend: »Früher hat man seine Mutter mit liebe Mutter angesprochen, sich verneigt und natürlich auch Küsschen gegeben. Nicht so wie heute.« Olliman nimmt das Ganze mit Humor und Kontext: »Interessant, da kommen mir gleich weitere Fragen in den Kopf: Ist der Big Daddy aus Bioshock pädophil? Und die Little Sisters nekrophil, weil sie sich an Leichen zu schaffen machen? Ist jeder Hauptcharakter in japanischen Rollenspielen androgyn und eigentlich ein Mädchen?« CF Cpt Mark Marrow gibt allerdings zu: »Ich musste mich erst an Ezio gewöhnen. Ich denke, das liegt daran, dass Altaïr mystischer war, weil man sein Gesicht nie gesehen hat. Altaïr ist einfach ein verdammt harter Assassine, und Ezio wurde erst dazu gemacht.« SaschaAsh fasziniert Ezios Charakterzeichnung: »Hilfsbereitschaft und Verbundenheit zu seiner Familie zeichnen ihn aus, aber auch Ehre und Rachegefühle, er ist bereit, die nötigen Mittel einzusetzen.« Ferner bekräftigt der Forenmoderator: »Er ist ein Frauenheld, am Anfang gibt es eine angedeutete Bettszene und später flirtet er heftig mit Caterina Sforza. Im Prinzip können die Mädels ja froh sein, wenn er nicht hinter jedem Rockzipfel her ist.« Ebenfalls interessant: Im Prolog weist das Team von Ubisoft Montreal darauf hin, dass »dieses Spiel von historischen Begebenheiten inspiriert wurde«. Man handelt sich an einigen tatsächlich passierten Geschehnissen entlang, vermischt diese jedoch mit einer eigenen Geschichte, etwas Neues entsteht. Was halten unsere Leser von dieser künstlerischen Freiheit? Olliman hat eine eindeutige Meinung: »Ich glaube nicht, dass Venedig zu dieser Zeit so sauber war. Wir wissen ja, was man damals mit seinen Ausscheidungen gemacht hat...« Das Abenteuer fühlt sich über weite Strecken wie ein idealisiertes Italien der Renaissance an. Olliman findet das vollkommen okay: »Es ist ein Spiel

und kein Historienfilm. Wenn ich handfeste Fakten will, schaue ich eine Doku auf dem History Channel.« Er wirft eine interessante Frage auf: Warum sollte ein Spiel Referenzmedium für historische Akkuratheit sein? 360-Live-Chefredakteur Richard Löwenstein hat seine Antwort gefunden: »Würden Figuren wie die Pazzi, Medici und da Vinci authentisch dargestellt, dann wären die Charaktere ausgeprägter und ich würde stärker ins Spiel hineingesaugt.« SaschaAsh ist sehr angetan von den historischen Bezügen: »Dank der vielen Hintergrundinfos zu Gebäuden und Personen bekommt man sogar was für seinen Kulturgeist. Die Auskünfte scheinen gut recherchiert, ich wusste beispielsweise nicht, dass Leonardo Da Vinci schwul war und er die Mona Lisa seinem Geliebten vermacht hat.« Belegt ist nur, dass die Mona Lisa eine Auftragsmalerei war und zwischen den Jahren 1503 und 1505 entstanden ist. Doch auch 505 Jahre danach können Wissenschaftler nicht eindeutig belegen, was da wirklich auf dem wertvollsten Bild der Welt zu sehen ist. War es Lisa del Giocondo, die dritte Gemahlin eines reichen Seidenhändlers? Oder handelt es sich um die Lieblingsgespielin des Giuliano I. de Medici, dem Sohn des Herrschers über Florenz? Andere Theorien behaupten wiederum, Leonardo habe sich selbst gemalt – nur eben in femininer Gestalt. Dr. Lillian F. Schwartz von den AT&T Bell Laboratories unterstreicht diese These durch einen Vergleich von Leonardos Selbstporträt und der Mona Lisa. Übereinandergelegt gehen die Lippen perfekt ineinander über, auch Kopfrundung und Augenlider passen. Peter360 findet es klasse, dass historische Fakten mit Fiktion verwoben wurden: »So macht man etwas Eigenes daraus.« Ähnlich wie bei »Bioshock 2«, bei dem 360 Live in der nächsten Ausgabe nachfassen wird.

Benjamin Kratsch



Scurrile These: Ist die Mona Lisa ein Selbstporträt von Leonardo da Vinci. Hätte er sich so gerne gesehen?
Quelle: Dr. Lillian F. Schwartz, AT&T Bell Laboratories, Murray Hill, USA.

DAS DENKT DIE REDAKTION

FAKTEN UND FIKTION, GERÜHRT, NICHT GESCHÜTTELT.

Richard:

Pazzi, Medici, da Vinci: Würden all diese Figuren authentischer dargestellt, dann wären die unterschiedlichen Charaktere ausgeprägter und ich würde stärker ins Spiel hineingesaugt. Abenteuerspiele gewinnen durch einen historischen Hintergrund deutlich an Spannung und Glaubwürdigkeit.

Sönke:

Je historisch korrekter, desto besser. Wenn doch Fakten verändert wurden, dann sollte das Spiel im Abspann detailliert darauf hinweisen.

Nicholas:

Mir gefällt es, wenn ein bisschen mit historischen Fakten gespielt wird. In der Hinsicht leistet »Assassin's Creed 2« gute Arbeit.

Jan:

Wenn ich korrekte Zahlen haben will, gehe ich ins Museum. Beim Zocken sind mir die dagegen relativ egal. Hauptsache, der Plot kommt ohne Logikfehler aus.

Benjamin:

2004 – 2006: Leistungskurs Geschichte, das prägt. Im positiven Sinne. Historisch halbwegs korrekte Spiele haben bei mir schon gewonnen. Wenn ich mich bei gutem Gameplay noch bilden kann, finde ich das großartig. Gibt's eh viel zu selten.

Michael:

Ist mir eigentlich ziemlich egal, ob Charaktere historisch korrekt sind oder nicht, solange die Figuren zum Kontext des Spieles passen und sich gut einfügen. Wenn etwa ein Nikola Tesla in einem Sci-Fi-Spiel Raketenrucksäcke bastelt und Todesstrahlen-Kanonen baut, gut. Doch wenn ein Spiel von sich behauptet, die Welt historisch akkurat abzubilden, dann sollten auch die Charaktere dieser Linie folgen.

Sabine:

Akkurate Geschehnisse aus der Historie kann ich auch in Geschichtsbüchern nachlesen. Aber ein Spiel ist und bleibt eben ein Spiel. Da nehme ich Ungereimtheiten nicht so ernst und freue mich eher über tolle Charaktere.



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

SPIEL DES JAHRES



Das Jahr 2009 hat jede Menge toller Games hervorgebracht. Neben vielen hochkarätigen Nachfolgespielen bekannter Marken blieben auch zahlreiche Überraschungen nicht aus. Doch wer waren die wirklichen Abräumer aus Sicht der 360-Live-Leser? In der letzten Ausgabe haben wir genau das gefragt. Hier die Ergebnisse...

DU HAST GEWÄHLT!

In der letzten Ausgabe wollten wir wissen, welche Spiele unsere Leser im vergangenen Jahr am meisten bewegt haben. Natürlich keine allzu leichte Aufgabe. Weshalb redaktionsintern in alter Tradition die interessantesten Titel in elf Kategorien zusammengeführt und im Forum auf www.360-live.de zur Wahl gestellt wurden. Rollenspiele, Rennspiele, Ego-Shooter, Sportspiele, Action-Spiele, aber auch die schönste Verpackung standen zur Wahl – um nur einige Kategorien zu nennen. Dabei ging es erwartungsgemäß recht knapp zu. Insbesondere beim Kampf um die Bronze-Medaille in der Kategorie »Leser-Sonderpreis 2009« entbrannte zwischen »Borderlands« und »Batman: Arkham Asylum« ein hitziges Kopf-an-Kopf-Rennen, das schließlich in einem unbefriedigenden Unentschieden endete. Die salomonische Lösung der Redaktion: ein Podestplätzchen, das sich ganz objektiv betrachtet beide Titel teilen. Da wir pro Kategorie jedoch nur drei Sieger küren, fiel die Entscheidung des Teams schlussendlich doch auf »Borderlands«. Grund? »Batman« konnte bereits in zahlreichen anderen Kategorien Preise einheimsen. Davon abgesehen gab es weitere knappe Entscheidungen, etwa in der Kategorie »bestes Actionspiel«. Ein Prozentpünktchen mehr und Hexe »Bayonetta« hätte die Silber-Statue in die Sega-Zentrale gekarrt. Insgesamt also wieder ein äußerst spannender Wettbewerb, an dem mehrere tausend Webseiten-Nutzer teilnahmen. Als Dankeschön für dieses Engagement erhalten einige glückliche Teilnehmer in diesen Tagen ihre Preise aus der Verlosung zugeschickt, darunter beispielsweise ein schicker »Tony Hawk«-Ride-Controller samt Spiel, zahlreiche Vollversionen aktueller Titel und seltenes Merchandise wie T-Shirts und Kappen. Die Komplettliste aller Gewinner findest du auf der Webseite. Dort sind auch weitere Ergebnisse nachzulesen, unter anderem die vollständige Rangliste aus der Kategorie »Leser-Sonderpreis 2009« – falls jemand wissen will, wo »Left 4 Dead 2« abgeblieben ist...

SPIEL DES JAHRES 2009 Die Crème de la Crème auf einen Blick

1 ASSASSIN'S CREED 2 Hersteller Ubisoft 42,58%  Der Abräumer des Jahres: Höchste Wertung, Erster bei der Wahl zum Spiel des Jahres und auch in den Kommentaren der Publikumsliebbling!	2 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 Hersteller Activision 28,91%  Knapp ein Drittel der Stimmen für die begehrteste aller Auszeichnungen kann immerhin Activisions Shooter-Granate einsacken. Glückwunsch!	3 BATMAN: ARKHAM ASYLUM Hersteller Eidos 14,45%  Mit gut zehn Prozentpunkten Vorsprung vor »Dragon Age: Origins« und »Resident Evil 5« sichert sich der dunkle Ritter einen guten dritten Platz.
--	---	--

LESER-SONDERPREIS 2009 Frei und ohne Maulkorb gewählt

1 ASSASSIN'S CREED 2 Hersteller Ubisoft 23,04%  Spiel des Jahres und Gewinner der nicht minder begehrten Leser-Sonderpreis-Trophäe. »Assassin's Creed 2« ist nicht zu bremsen.	2 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 Hersteller Activision 15,65%  Und noch eine Silber-Medaille für den millionenfach verkauften Shooter, der noch im Frühjahr mit Download-Inhalten erweitert werden soll.	3 BORDERLANDS Hersteller 2K Games 6,96%  Der Rollenspiel-Shooter-Mix lieferte sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit »Batman«, konnte es aber um Haaresbreite für sich entscheiden.
--	--	---

BESTER EGO-SHOOTER Mit Feuerkraft aufs Podest

1 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 Hersteller Activision 74,46%  Tolle Technik, opulenter Mehrspieler-Modus, kinoreife Aufmachung: Die Shooter-Krone wandert an das neue Meisterwerk von Infinity Ward.	2 HALO 3: ODST Hersteller Microsoft 18,18%  Knapp ein Fünftel der Teilnehmer stimmte für Bungies Erweiterung zu »Halo 3«. Der Grund? Wahrscheinlich der geniale Feuergefecht-Modus.	3 RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA Hersteller Atari 7,36%  Bronze für eine der besten Filmumsetzungen 2009. Berechtigt, denn Vin Diezels interstellärer Höllentrip überzeugt in vielerlei Hinsicht.
---	---	--

BESTES ACTIONSPIEL Die Gebiete des Baller-Genres

1 RESIDENT EVIL 5 Hersteller Capcom 69,19%  Mit einer überwältigenden Stimmen-Mehrheit schlurft die Zombiehatz ganz oben aufs Siegetreppchen. Zu Recht! Das hier muss man gespielt haben.	2 RED FACTION GUERRILLA Hersteller THQ 15,66%  Silber für THQs Weltraum-Balleri rund um Held Alec Mason, der auf dem Mars eine Revolte gegen einen korrupten Großkonzern anzettelt.	3 BAYONETTA Hersteller Sega 15,15%  Ein Prozentpunkt mehr und die sexy Hexe Bayonetta hätte Platz zwei im Action-Genre eingenommen. Für Japan-Fans trotzdem eine absolute Empfehlung!
---	---	---



Gewinner, Ergebnisse und Diskussion auf www.360-live.de!

BESTES ROLLENSPIEL Die attraktivsten Welten

1 **DRAGON AGE: ORIGINS**
Hersteller | EA

62,84%



Fast zwei Drittel der Teilnehmenden sind sich einig: Biowares Fantasy-Spektakel ist trotz Grafikschwächen das beste Rollenspiel 2009.

2 **RISEN**
Hersteller | Deep Silver

29,96%



Düster, dreckig und dicht davor, fast dreißig Prozent der Stimmen sein Eigen nennen zu können. Ein verdienter zweiter Platz!

3 **TALES OF VESPERIA**
Hersteller | Namco

8,20%



Kost aus Fernost hatte es 2009 schwer, sich gegen westliche Produktionen durchzusetzen. Immerhin: Für Platz drei im Genre hat's gereicht.

BESTES ABENTEUERSPIEL Helden, wie wir sie lieben

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

64,68%



Jetzt ist es offiziell: Meuchelmörder Ezio rockt! Und zwar so gewaltig, dass er selbst Batman und den schwulen Tony weit hinter sich lässt.

2 **BATMAN: ARKHAM ASYLUM**
Hersteller | Eidos

25,23%



Die Action-Abenteuer-Überraschung 2009 und zugleich das beste Comic-Game seit Erscheinen der Xbox 360. Findet auch ein Viertel der Wähler.

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

10,09%



Erneut liefert Rockstar den Beweis, dass sie ihr Handwerk nicht verlernt haben. Prima: Wer will, kann den Download-Titel auch auf DVD erwerben.

BESTES SPORTSPIEL Per Vollspanntreffer aufs Siebertreppchen

1 **FIFA 10**
Hersteller | EA

76,22%



76% der Teilnehmer bestätigen: »FIFA 10« ist der Sportspiel-König. Bleibt zu hoffen, dass sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen.

2 **FIGHT NIGHT ROUND 4**
Hersteller | EA

15,68%



Das haut rein! Finden auch viele unserer Leser und hieven EAs Box-Gewitter dank Top-Technik und 1A-Gameplay auf den zweiten Rang.

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

8,11%



Basketball wie es sein soll – und damit ein verdienter dritter Platz für die grafisch wie spielerisch gelungene Produktion aus Kalifornien.

BESTES RENNPIEL Was der moderne Rennfahrer spielt

1 **FORZA MOTORSPORT 3**
Hersteller | Microsoft

53,27%



Mit Vollgas und komfortablem Abstand zu allen Verfolgern brettet »Forza 3« auf Rang eins der Rennspiel-Top-Drei. Gratulation!

2 **COLIN MCRAC DIRT 2**
Hersteller | Codemasters

30,15%



Schlamm, Show und scharfe Rallye-Action – das ist es, was »Dirt 2« neben fantastischen Mehrspieler-Rennen auszeichnet. Weiter so!

3 **NEED FOR SPEED SHIFT**
Hersteller | EA

16,58%



Kurswechsel geglückt, Position drei! Und das, obwohl das Game viele typische »Need for Speed«-Elemente einfach unter den Teppich kehrt.

BESTES COMMUNITY-GAME Die Online-Spieler haben entschieden

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

72,11%



Seit November 2009 auf dem Markt und noch immer klarer Top-Favorit was Mehrspieler-Action angeht. Soldat, hier ist Ihr Gold-Orden!

2 **FIFA 10**
Hersteller | EA

14,74%



Im Gegensatz zum letzten Jahr, als »FIFA 09« sich noch mit Rang drei begnügen musste, reicht's diesmal bereits für den zweiten Tabellenplatz.

3 **FORZA MOTORSPORT 3**
Hersteller | Microsoft

13,16%



Rasante Mehrspieler-Rennen, Auto-Tuning der Extraklasse und eine übersichtliche Online-Auktionsbörse sichern »Forza 3« ein Podestplätzchen.

BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL Downloads mit Spielspaß-Garantie

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

59,38%



Du stehst auf Filme wie »Fluch der Karibik« und rätselst gerne? Dann ist dies das perfekte Spiel für dich. Glänzendes Gold für Guybrush!

2 **MARVEL VS CAPCOM 2**
Hersteller | Capcom

25,00%



So und nicht anders muss die Umsetzung eines Retro-Prügelspiels aussehen. 2010 bitte mehr davon!

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

15,63%



Einer der besten Titel für Xbox Live Arcade. Wer gerne Tower-Defense-Klons spielt, muss dieses Game laden!

DIE BESTEN SAMMLERSTÜCKE Zu schön zum Auspacken

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

54,73%



White Zombie aus dem Forum lobt die mit unzähligen Extras und einer Ezio-Figur bestückte Version zu Recht als »echtes Gesamtkunstwerk«.

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

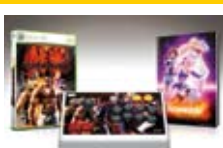
41,79%



Zwei Fünftel der Teilnehmer entschieden sich für die »Modern Warfare 2«-Prestige-Edition. Auslöser bei den meisten: das Nachtsichtgerät.

3 **TEKKEN 6**
Hersteller | Namco

3,48%



Weit abgeschlagen, aber doch mit einigen wenigen Fans im Gepäck: die 140 Euro teure Spezial-Edition von »Tekken 6« samt Arcade-Stick.

360 LIVE LESERPOST



Das neue Jahr hat angefangen, und was sind unsere guten Vorsätze? Neben einem gesünderen Lebensstil ohne Bier und Pizza und dem grundsätzlichen Einhalten von Abgabeterminen steht natürlich auch das fachgerechte Beantworten von Leserbriefen hoch im Kurs. Doch im silvestrischen Alkoholrausch nimmt man sich ja so einiges vor...



DER FEHLERTEUFEL

Als mein Magazin angekommen ist, hat's mich erst mal sehr gefreut. Aber: Bei den Top-50-Spielen im Kaufberater ist leider der Wurm drin. Auch wenn ihr die Uncut-/Cut-Spalte eingeführt habt, muss ich euch mal auf die Finger klopfen: Ihr schreibt, dass »Borderlands«, »Red Faction: Guerrilla« und »Wet« ungekürzt seien, »Risen« sei hingegen gekürzt. Also bei den ersten drei Titeln habt ihr kräftig danebengeht. Was bei »Risen« zu kürzen gewesen wäre, kann ich mir auch nicht denken. Da bitte nachbessern, weil hier wurde doch sehr geschlampt... Oder ich interpretiere »gekürzt« falsch...

Sensenmann, aus dem Forum

Moritz: Ja, der Fehlerteufel war im neuen Kaufberater offenbar unbarmherzig – wie es leider so oft bei neuen Strukturen im Heft der Fall ist. Selbstverständlich sind die USK-Versionen von »Borderlands«, »Red Faction« und »Wet« gekürzt, wie wir es auch in den jeweiligen Tests angemerkt haben. In einem Punkt müssen wir dir allerdings widersprechen, denn bei »Risen« wurde tatsächlich die Schere angesetzt! Allerdings fällt diese Banalität kaum jemandem auf: Die Figuren können nicht pinkeln!

SEXUELLE VORLIEBEN

Zu Benjamins Umfrage, ob Ezio schwul sein könnte: Jetzt mal im Ernst. Ein Aufreißer wie Ezio muss so eine Art haben. Denn wie heißt schon das alte Sprichwort: »Alle guten Männer sind entweder verheiratet oder schwul.« Ich frage mich echt, wie euer Redaktionsalltag abläuft, wenn ihr Zeit habt, über so etwas nachzudenken.

Eventuell so:

B: Guten Morgen Sabine.

S: Hallo Benjamin.

B: Weißt du was: ich glaube Ezio ist schwul.

S: Ja, das dachte ich mir auch schon. Bei dieser warmen Art wie er mit seinem Bruder umgeht.

B: Sollten wir nicht noch ein paar Spieletests schreiben??

S: Ach nee. Machen wir lieber eine Umfrage.

B: Schon gemacht. Bin wie immer schneller als du...

Lee50, aus dem Forum

Sabine: Na, na, na! Wird da etwa gerade unsere Kompetenz in Frage gestellt? Natürlich bin ich sonst immer schneller als Benjamin! Und Spieletests sind am Ende ja doch noch ein paar zustande gekommen, wie diese Ausgabe wohl eindeutig beweist. Trotz einiger seltsamer – und deswegen so unterhaltsamer – Umfragen.

EXPLOSIVE FRAGEN

Als heute euer Heft in meinem Briefkasten lag, habe ich mich sehr gefreut.

»Left 4 Dead 2«! Als ich dann die Wertung las, habe ich sehr daran gezweifelt, ob es richtig war, euch zu abonnieren. Letztes Jahr habe ich euch abonniert, weil mir eure Berichte über »Left 4 Dead«, »Fear 2« und »Resident Evil 5« sehr gefallen haben. Aber das jetzt? Warum bekommt »Left 4 Dead 2« eine lachhafte Wertung von 7.0 und Müllspiele wie »Spiderman« kriegen eine 8.7? Es gibt noch mehr solcher Fälle. Sehr viele Leute vertrauen euch, und wenn sie sehen, was ihr zu »Left 4 Dead 2« sagt, kaufen sie es nicht. Dabei

ist das mein Spiel, mein Spiel des Jahres. Bitte wertet doch uncut. Jeder denkt jetzt, das ist ein billiges Add-on. Aber wer kauft sich so ein Spiel nicht ungeschnitten? Ehrlich, das fand ich sehr schwach!

Danny »SnH Sunreal«, per Mail

Richard: Zuerst einmal sind wir grundsätzlich ein deutsches Spielmagazin und testen daher in aller Regel jene Version eines Spiels, die Otto Normalverbraucher beim Händler um die Ecke kaufen kann. Konkret beruht der Test von »Left 4 Dead 2« auf eben dieser geschnittenen deutschen Fassung. Und angesichts der unsensiblen Eingriffe ins Gameplay scheint uns eine Wertung von 7.0 mehr als gerecht. Es gab übrigens eine Version des Tests, in der gingen wir sehr viel mehr auf die ungeschnittene Fassung ein. Denn natürlich ist uns klar, dass sich viele Interessierte ungeschnittene Ware aus England oder Österreich besorgen. »Left 4 Dead 2« jedoch wurde in der ungeschnittenen Version kurz vor Redaktionsschluss indiziert. Damit dürfen wir keine Kaufempfehlung mehr aussprechen, da uns das als Werbung ausgelegt werden könnte. Und die wäre verboten. Wir mussten den Text deshalb abändern, andernfalls hätte uns ein schlecht gelaunter Staatsanwalt oder Mitbewerber das Heft vom Kiosk nehmen können.



KONTAKT



E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an leserpost@360-live.de oder sende per Xbox 360 eine Nachricht an den Gamertag [buzzybee70](#).



INTERNET

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



BRIEF

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

TOPTHEMA

ALLES NUR ABZOCKE?

Nach längerer Zeit ohne Internet hatte ich mal wieder ein System-Update durchgeführt, und was sehe ich? Statt dem Web-Radio-Dienst Last.fm, auf den ich mich als einziges gefreut hatte, kommen Facebook und Twitter. Ich dachte: Okay, wenn ich keinen Bock habe, zum PC zu gehen, benutze ich Twitter halt auf der Konsole. Ein paar Tage danach: Hoppla? Facebook und Twitter nur noch für Goldmitglieder? Bezahlen für einen kostenlosen Dienst? Wie geldgierig kann man sein?

Shadowangel007, aus dem Forum

Michael: Ja, zu diesem Thema hat es selbst hier in der Redaktion sehr hitzige Diskussionen gegeben. Und im Kern hast du ja auch Recht. Wenn du also einen

PC hast, über den du kostenlos auf Twitter und Facebook zugreifen kannst – wobei du ja auch hier für eine Internetverbindung zahlst – dann freu dich doch! Lass die kostenpflichtigen Programme auf der Xbox 360 einfach links liegen und spar dir die 6,99 Euro im Monat, um sie zu nutzen. Für Zocker, die hingegen nicht über einen PC verfügen, ist das doch ein ziemlich gutes Angebot. Denn wer erst wegen Twitter und Facebook mit dem drohenden Finger auf Microsoft zeigt, ist spät dran. Der sollte sich eher generell über die Unterteilung in Gold- und Silber-Mitglieder auslassen und sich die Frage stellen: Warum zahle ich für Online-Dienste, die andere Konsolenbesitzer kostenlos erhalten? Wie ist deine Meinung? Geh ins Forum unter www.360-live.de und diskutier mit.

✕ LASS ES RAUS!

NICHTS GEHT ÜBER GEARS?

Zu eurem »Dark Void«-Preview aus der Ausgabe 12/09 möchte ich gerne was loswerden. Wer dieses Spiel ernsthaft mit »Gears of War 2« vergleicht, dem kann ich in keinsten Weise zustimmen. Wer mir erzählen will, dass das Spielgefühl von »Dark Void« ein ähnliches wie bei »Gears« sein soll, dem möchte ich entgegenen: Nicht jeder Third-Person-Shooter erinnert automatisch an Epics Kriegsmaschinerie. Und wenn man mit solchen Vergleichen zum Genre-Primus andere Spiele unnötig interessant machen will, kann das auch mal nach hinten losgehen. Und man verliert eventuell an Glaubwürdigkeit. Ich finde, ihr solltet mit solchen Vergleichen vorsichtiger um-

gehen. Beschreibt die Spiele lieber so, wie sie sind, und versucht, sie als individuelle Kosmen hinzustellen. Das hilft dem Leser mehr, als wenn man sich auf ein »Gears« einstellt und dann einen halbgarigen Shooter bekommt, der nicht mal annähernd so organisch, plastisch und physisch daherkommt wie die epische Locust-Jagd auf Sera.

Crizzero, aus dem Forum

Richard: Sci-Fi-Action. Third-Person-Shooter. Böse Aliens. Futuristische Waffen. Deckungskampf – welches Spiel ist das? Genau: »Gears of War«. Oder auch »Dark Void«. Warum soll da kein Vergleich erlaubt sein? Dass »Dark Void« letzten Endes einen ganz anderen Charakter hat, das mag ja trotzdem stimmen. Ich bleibe dabei: die beiden Spiele sind vergleichbar, zumindest was gewisse Gameplay-Mechanismen betrifft. Du hast aber ebenfalls Recht: qualitativ und in Sachen Atmosphäre sind deutliche Unterschiede vorhanden. Siehe Wertung in dieser Ausgabe.

WAS FÜRS OHR

Hallo Team der 360 Live! Ich suche bereits seit längerer Zeit nach Hinweisen zu Konzerten von Spielermusik – speziell der »Halo«-Reihe. Bisher ohne Erfolg. Ich habe noch nie ein Konzert, geschweige denn ein klassisches, besucht, aber das würde ich mir gerne mal antun. Da ich regelmäßig euer Heft lese und weiß, dass ihr an alle möglichen Infos herankommt, nun meine Frage an euch: Gibt es solche Konzerte in Deutschland und/oder im angrenzenden Ausland?

Mark Kleinermanns, per Mail

Michael: Wärs du nur einen Tick früher mit deiner Frage dran gewesen, hätten wir dir die »Symphonic Fantasies« empfohlen. Die haben nämlich im September in Oberhausen und Köln ein Konzert zu den genialen Musikstücken von Square Enix gegeben. Auch im Rahmen der Games Convention in Leipzig haben viele große Spielermusik-Konzerte in Deutschland stattgefunden. Derzeit sieht es in diesem Sektor, außer in den USA und

Japan, aber eher mau aus. Sollte der nächste Auslands-Urlaub in die USA gehen, raten wir dir allerdings zu einem Besuch der »Video Games Live«, einem gigantischen Konzert-Event, das mehrmals jährlich stattfindet. Gespielt werden unter anderem Stücke von »Zelda«, »Mass Effect« und auch »Halo«.

MODERN WARFARE 2 – EIN NAZIMAGNET?

Hi ihr! In mehr als vier Jahren meiner Xbox-Online-Karriere ist mir in noch keinem Spiel die extreme Präsenz von Nazis aufgefallen wie in »Modern Warfare 2«. Da hat einer in seinem Clantag beispielsweise »NPD« oder »NAZI« stehen. Ein anderer nennt sich mit Gamertag »Sturmwehr88« und hat in seinem Profil stehen: »Die Rache für 1945. Vizemeister '45.« Kann man dagegen nicht etwas machen? Ist ja so kein Wunder, dass man von den Amis als Nazi beschimpft wird, sobald man Deutsch spricht. Vielen Dank für euer offenes Ohr. **Mirko Engelmann, per Mail**

Jan: So extrem, wie du es hier beschreibst, wurden wir bislang nicht mit dem Problem konfrontiert. Aber es stimmt, dass sich gerade in Online-Mehrspieler-Sitzungen von Shootern – und hier insbesondere von Weltkriegs-Shootern – echte Abgründe auftun. Traurig, wo doch das Spiel als solches nicht für so etwas missbraucht werden sollte. Der Grund, warum Microsoft nichts gegen solche Spieler unternimmt, liegt schlicht und ergreifend in den Teilnahmebedingungen, die die USA vorgeben. Dort sind zwar Kraftausdrücke mit sexuellen Anspielungen oder pornographische Gamertags verboten, nicht jedoch nationalsozialistische. Traurig, aber wahr.

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Finde die aktuelle Ausgabe gut zu lesen. Über das Editorial kann man streiten, schlecht fand ich es jedoch nicht. Nur seltsam, dass bei einem Spiel wie »Modern Warfare 2« immer gesagt wird, dass der Umfang gering ist. Den Mehrspielermodus kann man eine Ewigkeit spielen. Bei »Assassin's Creed 2« kann ich mir denken, dass es irgendwann langweilig wird. Trotzdem wird hier geschrieben, dass es sehr viel zu tun gibt, eben aber leider nur im Einzelspieler-Modus. Was ich auch nicht verstehe, warum 360 Live immer solch langweilige Cover wählt. Warum kein »Modern Warfare 2« oder »Assassin's Creed 2«. Das würde einfach viel besser kommen und den Käufer viel besser ansprechen. Trotzdem finde ich das Heft sehr gelungen. Weiter so, habe mein Abo nicht bereut.

Tris2010, aus dem Forum

Benjamin: Wir ziehen zur Beurteilung der Spieldauer im Allgemeinen den Einzelspieler-Teil heran. Denn nicht jeder Interessent macht überhaupt Gebrauch von der Möglichkeit, online zu spielen. Und da muss ein »Modern Warfare 2« mit nur sieben Stunden Spielzeit gegenüber einem »Assassin's Creed 2« mit knapp 20 Stunden Spielzeit nun mal klein begeben.

✕ SCHNIPSEL

Ich finde es könnte mal ein guter Film zu einem Spiel erscheinen. Und nicht immer andersrum. **CF CpT Mark Marrow, aus dem Forum**

Dein Wunsch scheint Hollywood Befehl: Denn aus der Traumfabrik erwarten wir in nächster Zeit die Verfilmungen zu »Dead Space« und »Bioshock«. Außerdem natürlich ab 20. Mai »Prince of Persia: Der Sand der Zeit«.

Ich wollte euch fragen, ob ihr etwas mehr über das nächste »The Elder Scrolls« wisst, denn ich kann es kaum erwarten, seit ich »Oblivion« in eurem Magazin gesehen und dann gekauft habe. **Florian Hofherr, per Mail**
Gute Nachrichten: Bislang gibt es zwar nur Gerüchte, doch die verdichten sich immer weiter. Demnach spielt »The Elder Scrolls V« 200 Jahre nach dem vierten Teil und soll irgendwann 2010 erscheinen.

Ich hätte ein paar Fragen: Wird »Halo 4« erscheinen und wann? Und in welcher Rolle steckt man in »Halo: Reach«? **Sargent Lacost, via Xbox Live**
Prinzipiell ist »Halo: Reach« ja »Halo 4«. Und das kommt im Herbst 2010. Genaue Informationen zum kommenden Bungie-Werk findest du übrigens im Aktuell-Teil dieser Ausgabe.

Euer Magazin ist sensationell gut. Und gerade habe ich gesehen, dass ihr sogar eure Gamertags veröffentlicht! Bravo! **Sin0712, via Xbox Live**
Ja, großartig, nicht wahr? Und weißt du, was noch viel besser ist? Jetzt kennen alle aufmerksamen 360-Live-Leser auch deinen Gamertag...

✕ AUS DEN BLOGS

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

Zum Thema virtuelle Freundin: In anderen Ländern werden Menschen noch vom Gericht zum Tode durch Steinigen verurteilt. Da ist mir das, was die Japaner machen, noch das Liebste. Vielleicht ist es tatsächlich das Abdriften aus der Realität ab in die Scheinwelt. Aber das machen andere Länder auch, nur wird da gebetet oder gesoffen. Was macht das für einen Unterschied? Wem's gefällt. Leben und leben lassen. Für mich ist das nix.

MadEiPape zum Blog »Die Virtualisierung der Realität«

Wenn sie's brauchen.... Wie wir jetzt schon seit Jahren wissen, haben die Japaner einen an der (Fliegen-)Klatzsche... Eine digitale Freundin? Okay, da gebe ich lieber meine Nerven für

eine echte Freundin aus – dafür aber mit echten Gefühlen – als umgerechnet circa 40 Euro für eine virtuelle Lebensgefährtin. Anscheinend haben sie nix besseres zu tun. Und das schlimmste ist ja noch so etwas wie die Heirat. Wow, ich heirate ein Spiel. Das ist doch nur wieder Futter für diejenigen, die sagen »Videospiele machen dumm«. Danke, Konami, für solch ein schwachsinniges Spiel! **Smokeyjs zum gleichen Blog**

Sabine: Dass die Japaner spinnen, wissen wir nicht erst seit sie versuchen, Altenpfleger durch Roboter zu ersetzen. Und einige dieser Skurrilitäten sind ja auch wirklich putzig. Die Frage ist doch vielmehr: Wo hört der Spaß eigentlich auf? Und dabei ist nicht der Hersteller Konami zur Rechenschaft zu ziehen, der das Spiel um eine virtuelle Freundin auf den Markt gebracht hat, sondern der Spieler, der sich auf so etwas einlässt. Der Spieler, der dafür seine echte Freundin oder die Familie vernachlässigt und die digitale bessere Hälfte heiratet. Wie es scheint, ticken die 360-Live-Leser aber zum Glück alle noch sehr gut.



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Ich lebe in meiner eigenen Welt. Aber das ist ok, man kennt mich dort! «
StevenB3012

360_{LIVE}
FEBRUAR 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

76 TOP-50

Die besten Geheim-
tipps im Überblick

79 SPAR-TIPPS

Mirror's Edge, Oblivion,
DJ Hero und mehr

80 ZUBEHÖR-TEST

Tekken 6 Fighting
Stick, Ion Drum Rocker

WWW.360-LIVE.DE

250 Spiele-Wertungen,
Fachbegriffe-Lexikon

TOP-50-GAMES

DIE BESTEN GEHEIMTIPPS IN DER ÜBERSICHT

Hier findest du sie: die 50 Titel für Xbox 360, die zwar nicht jeder kennt, aber eigentlich jeder gespielt haben sollte. Auch wenn sich hinter diesen Geheimtipps oft keine großen Namen verbergen, überzeugen sie durch ausgereiftes Gameplay, witzige Ideen oder einfach ein umwerfendes Spielgefühl. Die Überraschungshits der letzten Jahre 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 ein Spiel eingetragst hat. In der nächsten Ausgabe findest du an dieser Stelle: Keine Jugendfreigabe – Die 50 besten Titel ab 18!

**DIE 50 BESTEN
GEHEIMTIPPS
DER 360-LIVE-REDAKTION**

Battlestations Pacific						
	Genre	Taktik-Action	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	22 €	Wertung
	Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 05/09	★☆☆
	Klasse Actionfeuerwerk mit einem Schuss Taktik.					
Bayonetta						
	Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	51 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live 12/09	★☆☆
	Trotz kleiner Macken: Klarer Muss-Kauf für jeden Actionfan.					
Bionic Commando						
	Genre	Action-Abenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
	Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 05/09	★☆☆
	Obwohl staubtrocken und bockschwer macht's ordentlich Spaß.					
Borderlands						
	Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	49 €	Wertung
	Hersteller	2K Games	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live 11/09	★☆☆
	Packende Action-Mixtur. Bringt Sammelfieber bis der Arzt kommt.					
Brütal Legend						
	Genre	Action-Abenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 11/09	★☆☆
	Wer Metal nur halbwegs mag, muss zugreifen.					

Bully: Die Ehrenrunde

Genre	Action	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	50 €	Wertung
Hersteller	Rockstar Games	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live	03/08

Wie ein Schulbubenstreich: Nicht gerade schön, aber sehr unterhaltsam.

Chromehounds

Genre	Action	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	05/06

Temporeiche Mech-Action, die vor allem mit dem gelungenen Online-Modus punktet.

Dead Space

Genre	Survival-Horror	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	11/08

Fesselnder Science-Fiction-Horror, trotz einiger Schwächen stilbildend. Ein Vorzeige-Game!

Darksiders

Genre	Action-Rollenspiel	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	54 €	Wertung
Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	01/10

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

Dark Void

Genre	Third-Person-Shooter	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	54 €	Wertung
Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	01/10

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

Devil May Cry 4

Genre	Action	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live 02/08	★☆☆

Selbst mit kleinen Schwächen ein ebenso begeisterndes wie einzigartiges Erlebnis.

Enchanted Arms

Genre	Rollenspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	Englisch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 06/06	★☆☆

Schade, dass das Spiel nicht eingedeutscht ist. So werden viele dieses attraktive Rollenspiel verpassen.

Eternal Sonata

Genre	Rollenspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	10 €	Wertung
Hersteller	Namco-Bandai	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 11/07	★☆☆

Wunderbares Rollenspiel. Top für Einsteiger. Experten könnten sich auf Dauer unterfordert fühlen.

Fairytale Fights

Genre	Hack 'n' Slay	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	54 €	Wertung
Hersteller	Playlogic	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
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.

Fracture

Genre	Shooter	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	10 €	Wertung
Hersteller	Lucasarts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live 10/08	★☆☆

Konstanter Adrenalinkick mit sinnvoller integrierter Terraforming-Komponente, tollen Waffen und netten Puzzles.

Guitar Hero 2

Genre	Musik	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	33 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 04/07	★☆☆

Ein Partyspiel, das rockt – im wahrsten Sinne des Wortes.

Gun

Genre	Action	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	36 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live 01/06	★☆☆

Diese Western-Action ragt in vielen Dingen heraus: Atmosphäre, Spannung, Spielbarkeit. Ein Muss-Spiel!

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

Genre	Flugsimulation	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	60 €	Wertung
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.

Infinite Undiscovery

Genre	Rollenspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Square-Enix	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	Englisch	Spieler	1	Test in 360 Live 09/08	★☆☆

Das bisher vielleicht beste Japano-Rollenspiel für die 360.

Kane & Lynch: Dead Men

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 12/07	★☆☆

Fesselnde, packende, witzige Action. Leider mit Schwächen in der Deckung.

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: Die legendären Abenteuer

Genre	Action-Abenteuer	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	7 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 06/08	★☆☆

Zünftiger Jump-and-Run-Spaß in einer kunterbunten Lego-Welt voller Witz und Charme.

Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer

Genre	Action-Abenteuer	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	53 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
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.

Lego Star Wars 2

Genre	Action-Abenteuer	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 07/06	★☆☆

Leichtfüßige und mühelos spielbare Alternative zu den üblichen Mord-und-Totschlag-Games.

Mini Ninjas

Genre	Action-Abenteuer	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	46 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 10/09	★☆☆

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

Mirror's Edge

Genre	Action-Abenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	14 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 12/08	★☆☆

Trotz Frustr-Passagen absolut spielenswert. Wer Le Parkour liebt, muss sowieso zuschlagen.

Mortal Kombat vs. DC Universe

Genre	Beat 'em Up	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	22 €	Wertung
Hersteller	Midway	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 12/08	★☆☆

Eine kompromisslose Prügelei, die sich nach Formschwäche neu erfindet. Dazu noch Comic-Helden – super!

NBA Street: Homecourt

Genre	Sport	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	50 €	Wertung
Hersteller	EA Sports	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	Englisch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live 03/07	★☆☆

Kaum Neues, aber dafür schön verpackt und mit jeder Menge Spaßpotenzial.

Overlord

Genre	Strategie	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 7+8/07	★☆☆

Von null auf fünfundachtzig: Strategie-Überraschung mit tollem Humor-Plus.

Overlord 2

Genre	Action-Strategie	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 07/09	★☆☆

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

P	Pure					
		Genre	Offroad-Action	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab 14 €	Wertung 8.3
		Hersteller	Disney	gekürzt nein	MP-Modi VS	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1 – 16	Test in 360 Live 10/08	★
	Quad-Racing mit Trick-Schwerpunkt. Etwas einfallsarm, aber top Design und fast ohne Schwächen gemacht.					
R	Rumble Roses XX					
		Genre	Sport	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab 65 €	Wertung 7.9
		Hersteller	Konami	gekürzt nein	MP-Modi Koop, VS	
		Sprache	deutsche Texte	Spieler 1 – 4	Test in 360 Live 04/06	★
	Wie »Smackdown«, nur schneller. Fast wie bei einem Fightgame. Es kommt auf schnelle Konter und Combos an.					
S	Saboteur					
		Genre	Action-Abenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab 52 €	Wertung 8.7
		Hersteller	Electronic Arts	gekürzt ja	MP-Modi nein	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1	Test in 360 Live 01/10	★ ★
	Vorher kaum was von dem Spiel gesehen. Plötzlich ist es da und haut voll rein. Überraschend!					
	SBK 08: Superbike Championship					
		Genre	Rennsimulation	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab 12 €	Wertung 7.4
		Hersteller	Codemasters	gekürzt nein	MP-Modi VS	
		Sprache	Englisch	Spieler 1 – 8	Test in 360 Live 07/08	★ ★
	Kein Vollgas-Kick für zwischendurch, aber anspruchsvoller Stoff, an dem man sich festbeißen kann.					
	Sega Mega Drive Ultimate Collection					
		Genre	Spielesammlung	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab 20 €	Wertung 8.3
		Hersteller	Sega	gekürzt nein	MP-Modi Koop, VS	
		Sprache	deutsche Texte	Spieler 1 – 2	Test in 360 Live 03/09	★ ★
	Für Sega-Fans in der Tat die ultimative Spielesammlung.					
	Sega Rally					
		Genre	Rennspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab 15 €	Wertung 8.1
		Hersteller	Sega	gekürzt nein	MP-Modi VS	
		Sprache	deutsche Texte	Spieler 1 – 6	Test in 360 Live 10/07	★
	Alles drin, was drin sein muss. Arcade-Racing, auf das Wesentliche konzentriert.					
	Shaun White Snowboarding					
		Genre	Sport	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab 26 €	Wertung 8.3
		Hersteller	Ubisoft	gekürzt nein	MP-Modi VS	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1 – 16	Test in 360 Live 12/08	★ ★ ★
	Immer wieder eine Abfahrt wert!					
	Spider-Man 3					
		Genre	Action	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab 32 €	Wertung 7.5
		Hersteller	Activision	gekürzt nein	MP-Modi nein	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1	Test in 360 Live 06/07	★
	Filmmussetzung, die das Zeug zu mehr gehabt hätte. Abzüge für Ideenmangel und Schwächen stellen.					
	Star Ocean: The Last Hope					
		Genre	Rollenspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab 30 €	Wertung 7.7
		Hersteller	Square-Enix	gekürzt nein	MP-Modi nein	
		Sprache	deutsche Texte	Spieler 1	Test in 360 Live 06/09	★
	Ein Fest für Japanophile. Für weniger östlich orientierte Rollenspieler wohl eher Durchschnitt.					
	Stranglehold					
		Genre	Third-Person-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab 23 €	Wertung 8.5
		Hersteller	Midway	gekürzt ja	MP-Modi VS	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1 – 8	Test in 360 Live 09/07	★ ★
	Wahnsinn! Was für ein Action-Feuerwerk! Eine klare Kaufempfehlung!					

T	Tales of Vesperia					
		Genre	Rollenspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab 40 €	Wertung 8.3
		Hersteller	Namco-Bandai	gekürzt nein	MP-Modi nein	
		Sprache	deutsche Texte	Spieler 1	Test in 360 Live 07/09	★ ★
	Für Japano-Rollenspielfans dank sympathischer Figuren und interessanter Geschichte ein Muss.					
	The King of Fighters XII					
		Genre	Beat 'em Up	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab 39 €	Wertung 8.0
		Hersteller	Ignition Entertainment	gekürzt nein	MP-Modi VS	
		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.					
	Tom Clancy's H.A.W.X.					
		Genre	Flugsimulation	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab 30 €	Wertung 8.0
		Hersteller	Ubisoft	gekürzt nein	MP-Modi Koop, VS	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1 – 8	Test in 360 Live 04/09	★ ★
	Griffige Luftkampf-Action mit gelungener Präsentation.					
	Tomb Raider: Legend					
		Genre	Action-Abenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab 12 €	Wertung 8.5
		Hersteller	Eidos	gekürzt nein	MP-Modi nein	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1	Test in 360 Live 03/06	★ ★
	Entspannendes, kurzweiliges, angenehm spielbares Action-Abenteuer. Tolle Atmosphäre!					
U	UFC 2009: Undisputed					
		Genre	Sport	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab 26 €	Wertung 8.0
		Hersteller	THQ	gekürzt nein	MP-Modi VS	
		Sprache	deutsche Texte	Spieler 1 – 4	Test in 360 Live 06/09	★ ★
	Packender Kampfsport, gut kontrollierbar und gar nicht so oberflächlich brutal, wie man denken könnte.					
	Unreal Tournament 3					
		Genre	Ego-Shooter	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab 25 €	Wertung 8.9
		Hersteller	Midway	gekürzt ja	MP-Modi VS	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1 – 8	Test in 360 Live 08/08	★ ★ ★
	Schnell, clever, taktisch und mit richtig Wumms: »Unreal Tournament 3« schießt gen Mehrspieler-Himmel.					
V	Viking: Battle for Asgard					
		Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab 20 €	Wertung 8.5
		Hersteller	Sega	gekürzt nein	MP-Modi nein	
		Sprache	kompl. Deutsch	Spieler 1	Test in 360 Live 04/08	★ ★
	Überraschend anspruchsvolle Action mit top Kampfsystem und überhaupt einigem dahinter.					
W	Wet					
		Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab 27 €	Wertung 8.5
		Hersteller	Bethesda	gekürzt ja	MP-Modi nein	
		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.					
	Wheelman					
		Genre	Action-Abenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab 23 €	Wertung 8.0
		Hersteller	Ubisoft/ Midway	gekürzt nein	MP-Modi nein	
		Sprache	deutsche Texte	Spieler 1	Test in 360 Live 04/09	★ ★
	Geschmeidige Gangster-Action mit einigen Schwächen, aber eigenem Charme und flüssiger Spielbarkeit.					
	WWE Smackdown vs Raw 2007					
		Genre	Sport	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab 9 €	Wertung 8.3
		Hersteller	THQ	gekürzt nein	MP-Modi Koop, VS	
		Sprache	Englisch	Spieler 1 – 4	Test in 360 Live 08/06	★ ★
	Unterhaltsame Wrestling-Action, vermischt gute Ideen mit alten Tugenden. Hätte aber mehr Potenzial.					

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MICHAEL FÖRTSCH

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Genre | Action **Hersteller** | Eidos
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 18 Euro

Bald kehrt das Chaos-Duett zurück: Der Söldner Kane und der wahnsinnige Psychopath Lynch sollen noch dieses Jahr mit »Dog Days« erneut ein Massaker anrichten. Wer die beiden noch nicht kennt, dem sei als Einstimmung die Classics-Edition des ersten Teils des Third-Person-Shooters ans Herz gelegt. Die ist nicht minder irre und gibt's schon für 18 Euro.



RICHARD LÖWENSTEIN

PURE / LEGO BATMAN

Genre | Spielesammlung **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 15 Euro

Für so kleines Geld gibt's selten so eine große Menge Spaß: Disneys »Pure« zählt für mich immer noch zu den spielbarsten und zugleich spektakulärsten Action-Rennspielen. Gibt's jetzt zusammen mit WB Games' knuffigem Action-Abenteuer »Lego Batman« in einer Box. Da kostet eine Stunde Unterhaltung vielleicht 15 Cent. Top Preis-Leistungs-Verhältnis!



MORITZ WANKE

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 30 Euro

Wer an den kalten Wintertagen keinen Fuß vor die Tür setzen mag, sollte sich »Oblivion« zulegen. Die Reise in das Königreich Tamriel überzeugt dank ausgefeiltem Charakter-System, spannender Story und glaubhaften Figuren. Über 60 Stunden Erkundungszeit gibt es schon für schlappe 30 Euro – herrlich!



SABINE VOGEL

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Genre | Action-Abenteuer **Hersteller** | Eidos
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 40 Euro

Eine der besten Filmlicenzen der letzten Zeit! Obwohl das Game um den muskelbepackten Flattermann nun schon etliche Monate auf dem Markt ist, halten Händler den Preis immer noch auf 60-Euro-Niveau. Nicht so unser Handelspartner Nippondreams. Auf www.nippondreams.com gibt's den Lizenzknaller als Neuware für 40 Euro. Billiger geht's derzeit nicht!



JAN HEINRICH

DJ HERO

Genre | Musikspiel **Hersteller** | Activision
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 80 Euro

Wer die neueste Musikspiel-Innovation verpennt hat, bekommt jetzt von Deutschlands größtem Online-Versand das Ding zum günstigen Preis von 80 Euro quasi hinterhergeschmissen. Ein fetter Soundtrack gemixt mit einem neuartigen Spielgefühl und knalliger Präsentation. Komisch, dass dieses geniale Teil hierzulande so gefloppt ist.



BENJAMIN KRATSCH

MIRROR'S EDGE

Genre | Jump 'n' Run **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 14 Euro

Dieser Kontrast zwischen klinisch sterilem Look und neongrellen Farben – das reizt, das hat was Künstlerisches. Spielerisch fühlt sich's erfrischend an, so leichtfüßig im Parkour-Stil von Dachkante zu Dachkante zu hüpfen. Und das Beste: Der Spaß kostet nicht mehr als zwei Kinokarten. Kaufen!

SPECIAL EDITION

BIOSHOCK 2 – SPECIAL EDITION

Rapture-Reise für Audiophile

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 80 Euro
Erhältlich | 9. Februar 2010

Rapture, die Metropole des Unterwasserspektakels »Bioshock«, ist eine Mischung aus 50er-Jahre-Klassik und Steampunk. Und genau so könnte man auch die Special-Edition von »Bioshock 2« beschreiben, die am 9. Februar, also zeitgleich mit der Standard-Version des Spiels, erhältlich ist. Einzige Einschränkung: Die Spezialfassung ist streng limitiert und nur über Deutschlands bekanntestes Online-Versandhaus zu haben, das eine mythologische, einbrüstige Kriegerin im Namen trägt. Aber was steckt drin in dem edlen schwarzen Karton mit dem silbernen Schmetterling aus Little-Sister-Handabdrücken auf der Front?

AUFLEGEN, ABTAUCHEN

Für seine knapp 80 Euronen bekommt der Spieler ein Rapture-Erlebnis der besonderen Art: Das 164 Seiten starke, gebundene Artbook zeigt die Entstehungsgeschichte von Rapture, seinen Bewohnern und dem Helden in fantastischen Bildern und Skizzen. Um noch mehr Stimmung aufzubauen, sollte man während des Durchblätterns am besten den mitgelieferten Orchester-Soundtrack einwerfen. Genial: Um sich noch mehr nach Rapture versetzt zu fühlen, gibt's die Musik nicht nur auf CD, sondern auch auf einer echten 180g Vinyl-LP – auch als Schallplatte bekannt. Mehr retro geht nicht! Alles, was jetzt noch fehlt, damit die virtuelle Reise nach Rapture perfekt wird, ist etwas Wandschmuck. Und den gibt's mit den drei Postern im Rapture-Werbeplakat-Stil noch obendrauf. Alles, was der Rapture-Fan eben braucht!

Sabine Vogel



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

MASS EFFECT 2 – COLLECTOR'S EDITION

Wenig futuristisch

Genre | Action-Rollenspiel
Hersteller | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 70 Euro
Erhältlich | 28. Januar 2010

Im Vergleich zum Spiel »Mass Effect 2«, das neue Maßstäbe für kommende Action-Rollenspiele setzt, gibt sich die dazugehörige Collector's Edition recht bescheiden. Den Inhalt kann man bestenfalls als Standard bezeichnen – da haben manche Packungen von weniger großen Titeln mehr zu bieten. Aber dafür ist die streng limitierte Collector's Edition auch nur zehn Euro teurer als die Standard-Version. Lohnt sich die Mehrausgabe?

KAUM HANDFESTES

Hinter der edlen Metallbox mit dem Aufdruck des N7-Schriftzuges von Shephards Onyx-Panzerung verbergen sich ein Artbook, eine Bonus-DVD mit Einblicken hinter die Kulissen des Entwicklerstudios, der erste Band des offiziellen »Mass Effect Redemption«-Comics und einige Ingame-Extras. Darunter eine Bonuswaffe und eine Spezial-Panzerung. Wenig überwältigend. Das Artbook wirkt mit seinem schicken Hardcover-Einband zwar recht edel, ist mit nur 48 Seiten aber schnell durchgeblättert. Der Inhalt ist zwar hochwertig und für Fans bestimmt nicht uninteressant, aber ein Spiel wie »Mass Effect 2« hätte ein wenig mehr Prestige verdient.

Sabine Vogel



ZUBEHÖR-TEST

TEKKEN 6 REAL ARCADE PRO EX FIGHTING-STICK

Hersteller | Hori **Typ** | Controller
Preis | ab 100 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Klar kann man einen Prügler wie »Tekken« auch mit dem ganz normalen Xbox-Controller spielen und Spaß dabei haben. Doch das hier ist schon was Besonderes. Das ist was für Retro-Freunde, die die ersten »Tekken«-Teile noch auf den alten Spielhallenautomaten bis zum Erbrechen gezockt haben – und dabei so voll Feuereifer auf die Plastik-Knöpfe gehauen haben, dass sie davon noch tagelang Muskelkater hatten. Ein ähnliches Gefühl stellt sich bei der Verwendung des »Tekken 6 Real Arcade Pro EX Fighting Stick« ein. Und das Tolle: man braucht noch nicht mal das halbe Wohnzimmer, um dort einen Spielautomaten aufzustellen.

ZIEMLICH ROBUST

Der Arcadestick ist wuchtige 2,6 Kilogramm schwer und ungefähr so groß wie ein Schuhkarton – somit ist er also ziemlich standfest, auch für härtere Prügeleien. Die Bedienelemente bestehen aus einem Analogstick auf der linken und den ABXY-Tasten auf der rechten Seite. Auch die Schulter- sowie Start- und Select-Tasten wurden zu großen runden Plastik-Buttons umgebaut, die beim Herunterdrücken solide Rückmeldung geben. Optisch aufgepeppt wird der Stick durch ein nettes »Tekken 6«-Motiv auf der Oberseite. Schön: Das Anschlusskabel ist mit drei Metern ausreichend lang, so dass ganz bequem vom Sofa aus geprügelt werden kann. Einziger Nachteil: Der Stick braucht für eine optimale Bedienung eine ebene Standfläche, zum Beispiel einen Tisch oder den Boden. Da ist eine komfortable Steuerung leider nicht immer gegeben. Zumal 2,6 Kilogramm auf dem Schoß auf Dauer auch ganz schon erdrückend sein können.

Sabine Vogel



Ein Muss-Zubehör für Retro-Freunde, die mal wieder richtig draufhauen möchten, ohne was kaputt zu machen.

8.5

ION DRUM ROCKER

Hersteller | ION Audio **Typ** | Schlagzeug
Preis | ab 300 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Die Soundprofis von ION Audio bringen mit dem »Drum Rocker« das erste »Rock Band«-Drum-Kit, bei dem auch echten Schlagzeugern das Trommelfell juckt. Erster Pluspunkt gegenüber dem Standard-Plastikkram: Hier können Schlagzeuger alle Elemente auf dem hochwertigen Aluminium-Rack nach eigenen Wünschen aufbauen. Beim normalen »Rock Band 2«-Drumset liegt die Hi-Hat beispielsweise rechts von der Snare, wenig sinnvoll, wenn man über Kreuz spielen möchte. Beim »Drum Rocker« legt man das gelbe Becken einfach selbst über die rote Snare und kann so deutlich natürlicher spielen. Top! Insgesamt wird das Set mit vier Drum-Pads und zwei Becken ausgeliefert, ein drittes Becken ist optional erhältlich. Die Drum-Pads sind allesamt gummiert, somit also angenehm leise, wenn man sie malträtiert.

VON PROFIS FÜR PROFIS

Wer bereit ist, 300 Euro für dieses Premium-Paket zu investieren, bekommt ein ultra-sensibles Weltklasse-Gerät, das stundenlangen Knüppelorgien problemlos standhält und sich bei der Erkennung praktisch keine Schnitzer leistet. Auch das Fußpedal aus Stahl gibt ein deutlich akkurateres Feedback als die Standard-Fassung. Problematisch hingegen die Verkabelung: Wer etwas impulsiver spielt, wird das Verbindungskabel zuweilen aus dem Pedal reißen, da selbiges nicht hinten, sondern an der Seite seinen Ausgang hat. Damit meckern wir aber auf sehr hohem Niveau, denn der »Drum Rocker« ist wirklich ein technisches Meisterwerk, bei dem keine Note verloren geht. Echte Drummer schlagen zu – auch wenn der Preis ziemlich reinhaut.

Sabine Vogel



Echte Drummer schlagen zu – auch wenn der Preis ziemlich reinhaut.

9.0



SPIELETERMINE

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

IMPORT TIPPS

DEATH SMILES*

Hersteller **Cave** Preis **55 Euro**



Nach »Mushihimesama Futari Ver 1.5« erwartet Shoot-'em-Up-Fans noch eine weitere erstklassige Ballerorgie aus dem Hause Cave: Dieser Horizontal-Shooter besticht neben einem genialen Punktesystem und seinem abgedrehten Fantasy-Look mit extrem abwechslungsreichem Level-Design und zahlreichen Spiel-Modi.

JURASSIC: THE HUNTED*

Hersteller **Activision** Preis **35 Euro**



Wohl am besten als eine Mischung aus »Turok« und der »Cabela«-Reihe zu beschreiben. Will heißen: Die Dino-Jagdsaison ist eröffnet! Mit Gewehren und anderen Jagdgegenständen gilt es die Riesen zu erlegen. Sieht dank der vernünftigen Grafik und flüssigen Animationen recht nett aus. Weidmanns-heil!

DREAM CLUB*

Hersteller **D3 Publisher** Preis **50 Euro**



Hübsche Mädels bequatschen, ohne Ende Geld für Cocktails verpulvern und die eigene Alkohol-Toleranzschwelle ausreizen sind die wohl wichtigsten Spiel-Elemente dieser frivolen Dating-Simulation. Ein wahrlich abgedrehtes Spielkonzept und perfekt für Fans von »Dead Or Alive Xtreme 2«.

* Titel ist nicht mit einer PAL-Konsole kompatibel und kann nur mit einem System, das über den angegebenen Länder-Code verfügt, abgespielt werden.

TERMIN	TITEL
14. Jan.	Army of Two: The 40th Day (Import)
15. Jan.	Vancouver 2010
21. Jan.	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen
22. Jan.	Dark Void
26. Jan.	Aliens vs Predator (Import)
28. Jan.	Mass Effect 2
4. Feb.	Dante's Inferno
5. Feb.	MX vs ATV Reflex
9. Feb.	Bioshock 2
19. Feb.	Guitar Hero: Van Halen
Feb. 10	Sonic & SEGA All-Stars Racing
Feb. 10	Army of Two: The 40th Day (deutsch)
04. Mrz.	Battlefield: Bad Company 2
09. Mrz.	Final Fantasy XIII
18. Mrz.	Dragon Age: Origins – Awakening
23. Mrz.	Just Cause 2
März 10	Blazblue: Calamity Trigger
März 10	MotoGP09/10
März 10	Resonance of Fate
30. Apr.	Red Dead Redemption
April	Splinter Cell: Conviction
28. Mai	UFC Undisputed 2010
10. Mai	Prince of Persia: Die vergessene Zeit
Q1 2010	Dead Rising 2
Q1 2010	Dynasty Warriors Strikeforce
Q1 2010	Lost Planet 2
Q1 2010	Metro 2033
Q1 2010	R.U.S.E.
2010	Alan Wake
2010	Aliens: Colonial Marines
2010	Alpha Protocol
2010	Arcania: A Gothic Tale
2010	Batman: Arkham Asylum II
2010	Beyond Good & Evil 2
2010	Blur
2010	Brink
2010	Castlevania: Lords of Shadow
2010	Crackdown 2
2010	Crysis 2
2010	Dead Space 2
2010	Dead To Rights: Retribution
2010	Deus Ex 3
2010	Doom 4
2010	Driver 5
2010	EA Sports MMA
2010	Enslaved

TERMIN	TITEL
2010	F1 2010
2010	Fallout: New Vegas
2010	Fireburst
2010	Fist of the North Star
2010	Ghost Recon: Predator
2010	Grand Slam Tennis
2010	Halo: Reach
2010	Hitman 5
2010	Homefront
2010	I Am Alive
2010	Inversion
2010	Kane & Lynch 2: Dog Days
2010	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4
2010	Mafia 2
2010	Max Payne 3
2010	Medal of Honor
2010	Metal Gear Solid: Rising
2010	Nier Gestalt
2010	Ninety-Nine Nights 2
2010	Prey 2

TERMIN	TITEL
2010	Quantum Theory
2010	Rage
2010	Scivation
2010	Singularity
2010	Skate 3
2010	Split/Second
2010	Star Wars: The Force Unleashed II
2010	Super Street Fighter IV
2010	Supreme Commander 2
2010	Test Drive Unlimited 2
2010	The Return of American McGee's Alice
2010	The Ripper
2010	Thief 4
2010	Tom Clancy's Ghost Recon 4
2010	TRON: Evolution
2010	True Crime
2010	Two Worlds 2
2010	Warhammer 40.000: Space Marine

WOLFsoft!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Elite Jasper Board + Bonus	249,99 Euro
Xbox 360 Arcade mit Jasper Board	199,99 Euro
Wireless Controller weiss (Original MS)	29,99 Euro
Controller mit Autofire für Halo, COD...	ab 79,99 Euro
Arcadesticks für Streetfighter und Co.	ab 79,99 Euro

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

Punkte und Live Abos können auf per mail versendet werden

viele Uncut Titel auf Lager!

wir führen auch alle anderen Systeme incl. Oldies

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

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

furious controller.com

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

360 LIVE – NEU AB DEM 24. FEBRUAR! IMMER MONATLICH!

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

Und das erwartet dich im nächsten
360-Live-Kaufberater:
Top-Thema: Für Kinder verboten –
die besten Spiele ab 18 Jahren!

TITELSTORY

FINAL FANTASY XIII

Beschwörungszauber und Elementarkräfte prallen auf ein fiktives Weltengefüge, wie es schöner kaum sein könnte: Die bildhübsche Heldin Lightning muss zusammen mit Snow, Sazh und vielen weiteren Verbündeten die futuristische Stadt Cocoon von einem menschenverachtenden Regime freischlagen. Die Vorschau des vielleicht größten und vielleicht auch schönsten Japano-Rollenspiels des neuen Jahres findest du in diesem Heft. Den Test dann im nächsten...

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Ein Action-Feldzug mit derben Sprüchen, großkalibrigen Kanonen und einem Gameplay, das dir eine Ladung Adrenalin nach der anderen in die Venen pumpt: Der nächste Einsatz der Bad Company wird mindestens genauso unterhaltsam wie der erste – das lassen die Beta-Sitzungen auf der »Arica Harbor«-Karte bereits vermuten. Mehr Waffen, mehr Klassen, noch mehr Verwüstung. Doch was kann die Kampagne und kommt's diesmal ohne Zeilenversatz aus? 360 Live lädt die Testversion durch...

RED DEAD REDEMPTION

Der Xbox-Kracher »Red Dead Revolver« von 2004 wird im April 2010 endlich fortgesetzt. Die überarbeitete Euphoria-Engine aus »GTA IV« bringt die mit Whisky und Blei getränkte Cowboy-Atmosphäre prima zur Geltung. Und die staubigen Western-Kulissen und der raubeinige Charme der Figuren passen wie John Waynes Faust aufs Schurkenaugen. Richtig moderne Action mit vielen Banditen, heißen Duellen und scharfen Ladys. Wir erwarten Revolverhelden-Action vom Feinsten. Zieh, Fremder! Oder lies das Preview!

PLUS!

SPLINTER CELL: CONVICTION

Vier Jahre in Entwicklung, zeitweise komplett vom Radar verschwunden, steht jetzt endlich die Veröffentlichung von Sam Fishers neuem Spionage-Thriller bevor. Er wird infiltrieren, knallhart verhören, heimtückisch töten – Koop-Modus und Kammerflimmern inklusive. Doch was kann der Realismus-Schocker fernab von Stilmitteln und packender Story? Test!

JUST CAUSE 2

Schier endlose Fernsicht; eine Grafik, die nahe an Fotorealismus reicht; ein Held, der die besten Attribute eines Vin Diesel und eines jungen Arnold Schwarzenegger in sich vereint: Diese Action-Perle im »GTA«-Stil eröffnet eine ganz neue Welt voller tosender Explosionen und irrer Verfolgungsjagden. Nächste Ausgabe im ultimativen Fun-Faktor-Check.

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT, KANE & LYNCH 2: DOG DAYS, CRACKDOWN 2, DEAD SPACE 2, BLUR, DEUS EX 3, 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 24. FEBRUAR 2010!

**Gleich
abonnieren**
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 41

AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR!!



qantm.com • qantm.de • sae.edu

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

**Ausbildungsinstitut für Gamedesign & Development,
Animation und kreative Medien**

KURSSTART:
**März 2010 &
September 2010**

INFOTAG:
**21. März 2010
14:00 - 18:00 UHR**

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

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

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

DIPLOMA & BACHELOR*
OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT



*in Kooperation mit der Middlesex University of London

JUST CAUSE 2
ERHÄLTlich AB 26.03.2010

**IS THAT
ALL YOU
GOT?**

JUSTCAUSE.COM



SQUARE ENIX



Just Cause 2 © 2010 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. JUST CAUSE, the JUST CAUSE 2 logo, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB. Windows, the Windows 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 Start button logo are used under license from Microsoft. "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 rights reserved.