

360

DIE BESTEN

GAMES 2010!X10 - WIR HABEN DIE ZUKUNFT GESPIELT:
HALO: REACH, FABLE 3, ALAN WAKE...

KRAWALL-SHOOTER IM TEST

BAD COMPANY 2Grafikgranate mit flotten
Sprüchen und irrem Multiplayer!

SPIELBERICHT PLUS SPARAKTION

**ALIENS VS.
PREDATOR**Hier gibt's den Sci-Fi-Shooter
für 49 Euro: Infos ab Seite 38

5-SEITEN-TEST

FINAL FANTASY XIIIFASZINIERENDE BILDER, FIGUREN
VOLLER GEFÜHL: ROLLENSPIEL-REFERENZ?**ACTION-ABRÄUMER IM CHECK**

Metro 2033: So spielt sich der Endzeit-Shooter!

Return of American McGee's Alice: Enthüllt!

Kane & Lynch 2: Gewaltcheck plus Interview!

AUSSERDEM Bioshock 2, MotoGP09/10, Sonic & Sega

All Stars Racing, Split/Second, DSA: Demonicon, FIFA

WM 2010, True Crime, Transformers: War for Cybertron

Spielen und sparen!

**GRATIS
KAUFBERATER!**Nur für Erwachsene: Die
50 besten Ab-18-GamesExklusiv: Der
Designer packt aus!

6 SEITEN PLUS POSTER

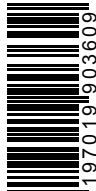
**SPLINTER CELL
CONVICTION**Rasant, raffiniert, erbarmungslos:
So muss moderne Action aussehen!**JUST CAUSE 2**Unfassbare Weitsicht, totale
Begeisterung: 4-Seiten-Bericht!**LOST PLANET 2**Wie schlägt sich Marcus Fenix
im Capcom-Shooter? 3 Seiten!

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

www.360-live.de

€3,60

0 3



4 197019-903609

AUSCABE03



ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT

RED DEAD REDEMPTION™

ERHÄLTlich AB 30. APRIL

ROCKSTARGAMES.DE/REDDEADREDEMPTION



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX
LIVE



Willkommen bei 360 Live!



Die Arbeit an einer Zeitschrift wie 360 Live kann man sich ja sehr romantisch vorstellen. Ungefähr so: Wir bekommen Spiele zugeschickt; werfen die für einige Abende in die Konsole; schreiben ein paar Zeilen darüber; trichtern zum Redaktionsschluss alle Texte in ein Heft; fertig. Das wahre Leben sieht anders aus, tatsächlich ist viel vorausschauendes Arbeiten notwendig. Beispielsweise die vergangene Ausgabe, die am 27. Januar erschienen ist. Top-Test: »Bioshock 2«. Die Planungen für das Heft haben schon anderthalb Jahre früher begonnen, Ende 2008. Damals wurde mit Druckerei und Vertrieb abgestimmt, wann das Heft in Druck gehen soll, auf welchem Papier, wann es in den Zeitschriftenhandel kommt. Von da an bis zum Erscheinen der Ausgabe hält die Redaktion Kontakt zu allen Spieleherstellern. Wir verfolgen den Werdegang von knapp 250 Games, die in diesem Zeitraum erscheinen. Etwa ein halbes Jahr vor Release wird mit dem Spielehersteller besprochen, wann wir anhand eines letzten großen Previewmusters die finalen Vorab-Eindrücke sammeln können, wann mit dem Testmuster zu rechnen ist. Die letzten großen Terminplanungen für die Ende Januar 2010 erscheinende Ausgabe laufen im Dezember 2009. Inklusiv Telefonat mit 2k Games, Hersteller von »Bioshock 2«. Das Testmuster soll Mitte Januar eintreffen, nur wenige Tage vor Redaktionsschluss. Da ist sorgfältige Planung notwendig. Seiten werden reserviert, innerhalb der Redaktion die Leute bestimmt, die sich mit dem Thema befassen. Wer schaut sich das Spiel an, wer spielt's durch, kümmert sich um den Text, Screenshots und das Video für die Webseite?

Trotz aller Planung läuft es am Ende aber manchmal ganz anders. Dann muss man improvisieren. »Bioshock 2« zum Beispiel trifft zwar tatsächlich zum vereinbarten Termin ein. Aber gleichzeitig erreicht uns die Info, dass der Hersteller das Testmuster nun unerwartet mit einem so genannten Sperrvermerk belegt – einem Datum, vor dem in diesem Fall keine Benotung beziehungsweise Bewertung erwünscht ist. Wir müssen diesen Wunsch akzeptieren, andernfalls erhalten wir kein Testmuster. Und selbstverständlich zählt es zum respektvollen Umgang miteinander, dass wir uns an eine solche Vereinbarung halten. Trotzdem, Mist! Denn 360 Live erscheint am 27. Januar, fünf Tage vor dem Fall des Sperrvermerks. Was tun? Erscheinungstermin der Ausgabe nach hinten verschieben? Dann würden Leser das Heft am vorgesehenen Erstverkaufstag vergeblich am Kiosk suchen. Auf den Test verzichten? Dann wären alle Leser enttäuscht, die von uns zu Recht einen Test erwarten, bevor das Spiel erscheint. Daher unser Lösungsansatz: Vorabtest. Also spielen, texten und bebildern wie bei einem normalen Test, nur eben ohne endgültige Wertung. Dadurch können wir aktuell über »Bioshock 2« berichten, können die faszinierenden Facetten des Unterwasser-Abenteuers ausleuchten; und per Kauf Tipp- und Spiel-des-Monats-Auszeichnung eine Kaufempfehlung aussprechen. Mich würde interessieren, was du von dieser Lösung hältst: Gut so? Oder das nächste Mal auf solche Berichterstattung verzichten? Oder hast du einen ganz anderen Vorschlag? Schreib's mir 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

SPLINTER CELL CONVICTION

Der neue Sam ist anders: kein Eliteagent mehr, der Befehle befolgt und für die Regierung tötet. Er ist ein liebender Vater, der verzweifelt die Mörder seiner Tochter sucht. Doch nichts ist wie es scheint: Ist die kleine Sarah gar nicht tot? Will Third Echelon Sam erpressen? Oder planen sie gar einen Angriff auf das Weiße Haus. 360 Live über einen Zwölf-Stunden-Thriller mit experimenteller Action. Preview und Poster in der Heftmitte!



DIE 18ER-AUSGABE!

Unsere neue Rubrik im Heft, die mit dem schönen Namen »Kaufberater«, widmet sich in dieser Ausgabe dem harten Stoff: all den Videospielen, die Sex und Gewalt zum Thema machen – welche davon sind die besten, welche sollte man in der Sammlung haben? All das und mehr im »Kaufberater«. Inklusiv Spar-Tipps, Zubehör-Check und mehr!
Kaufberater S. 76!

360 LIVE
AUSGABE MÄRZ 10

DAS STECKT DRIN

20 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	52 TESTS	68 COMMUNITY
 Splinter Cell Conviction	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, CSL, Leserpost, Termine



6-SEITEN-SPEZIAL!

16 HALO: REACH

Plus: Alan Wake, Fable 3 und mehr – Bericht von Microsofts Hausmesse X10



ERSTER TEST!

58 BAD COMPANY 2

Starker Krawall-Shooter mit flotten Sprüchen und irrem Multiplayer!

AKTUELL

- 06 Der Heiße Stuhl: Hakan Abrak über Kane & Lynch 2
- 06 FIFA WM 2010
- 07 Forza Motorsport 4
- 07 Ghost Recon: Future Soldier
- 08 Tron: Evolution
- 08 True Crime
- 09 Game-Design
- 09 3D-Grafik auf Xbox 360
- 10 Fakten des Monats
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Transformers – War for Cybertron
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 16 Halo: Reach
- 18 Left 4 Dead 2: The Passing
- 18 Crackdown 2
- 18 Alan Wake
- 19 Fable 3
- 20 Splinter Cell Conviction
- 26 Metro 2033
- 28 Return of American McGee's Alice
- 32 Split/Second
- 34 Just Cause 2
- 38 Aliens vs. Predator
- 45 Lost Planet 2
- 48 Das Schwarze Auge: Demonicon
- 50 45 Minuten mit Dead to Rights: Retribution

POSTER

- 41 Final Fantasy XIII
- 42 Splinter Cell Conviction

SERVICE

- 57 Abo
- 51 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 Ab-18-Games****Forum, News und mehr**

TEST

- 52** Final Fantasy XIII
- 58** Battlefield: Bad Company 2
- 62** Bioshock 2
- 63** Sonic & Sega All-Stars Racing
- 64** MotoGP09/10
- 66** Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen
- 66** Way of the Samurai 3
- 66** Superstars V8: Next Challenge
- 66** Dynasty Warriors: Strikeforce
- 67** PDC World Championship Darts
- 67** Guitar Hero: Van Halen
- 70** Chime
- 70** Death by Cube
- 70** Serious Sam HD: The First Encounter
- 70** Vandal Hearts: Flames of Judgement

KAUFBERATER

- 76** Die 50 besten Ab-18-Spiele
- 79** Spar-Tipps: Red Faction: Guerrilla, Dead Space und mehr
- 80** Kauf-Tipps: Dante's Inferno, Splinter Cell: Conviction, Sennheiser HD 595, Wireless Guitar Controller
- 81** Spieeltermine

COMMUNITY

- 68** Consoles Sports League
- 68** Interview mit Steve »Abahatchi« Fiedler vom Clan Awake
- 69** Turniere, Xbox-Live-Downloads
- 70** Live Arcade Total
- 71** CSL-Charts
- 72** Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 73** Nachgefasst bei Brütal Legend
- 74** Leserpost

COVERTHEMA



20 SPLINTER CELL CONVICTION

So spielt sich der neue Sam Fisher: rasant, raffiniert, erbarmungslos. 6 Seiten plus Poster!

TOPSPIELE

06 FIFA WM 2010

- 06** Kane & Lynch 2
- 16** Halo: Reach
- 18** Crackdown 2
- 18** Alan Wake

38 Aliens vs. Predator

- 19** Fable 3
- 20** Splinter Cell Conviction
- 26** Metro 2033
- 28** Return of American McGee's Alice

52 Final Fantasy XIII

- 32** Split/Second
- 45** Lost Planet 2
- 48** Das Schwarze Auge: Demonicon

34 Just Cause 2

- 58** Battlefield: Bad Company 2
- 62** Bioshock 2
- 64** MotoGP09/10

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	BACK IN HONG KONG	FILM UND SPIEL	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
➔ Kane & Lynch 2: Dog Days	GTA kann einpacken	Film-Games 2010	Transformers: War for Cybertron	Charts und Termine

✖ DER HEISSE STUHL **Hakan Abrak**

Es wird hart, es wird brutal, es wird durchgeknallt und irre. Und es wird realistisch. Das sagen die dänischen Entwickler von IO Interactive über ihr kommendes Action-Game »Kane & Lynch 2: Dog Days«. 360 Live hat Produzent Hakan Abrak die neuesten Details entlockt...

BIO

Name | Hakan Abrak
Firma | IO Interactive
Position | Produzent
Arbeitet gerade an | Kane & Lynch 2: Dog Days
Schon gewusst? | Hakan Abrak arbeitete schon am ersten »Kane & Lynch« mit. Mit Look und Story hatte er damals aber noch nichts zu schaffen. Stattdessen sorgte er als Tech-Koordinator dafür, dass alle Komponenten korrekt ineinandergreifen.

Der abgedrehte Actiontitel »Kane & Lynch: Dead Men« von 2007 ist nicht perfekt. Noch heute klagen Spieler über die träge Steuerung und die teils schwankende Grafikqualität des Third-Person-Psychodramas. Doch eines hatte das Game allen anderen voraus: abgefahrene, einprägsame und glaubhafte Charaktere, denen man trotz – oder gerade wegen – ihrer Bösartigkeit nur zu gerne folgt. Kane, ein abgewrackter, gebrochener Söldner. Und Lynch, ein irrer Psychopath, der nur dank starker Medikamente hin und wieder ein paar klare Stunden hat, in Stresssituationen allerdings ausrastet und kaltblütig Menschen umbringt. »Dog Days«, zu Deutsch »Hundstage«, führt ab Mai die Geschichte der zwei Kriminellen fort. Dabei soll sich einiges ändern: IO verspricht beispielsweise, dass der makabere Actionausflug noch realer und fesselnder rüberkommen wird als im Vorgängerspiel. Wie genau das vonstattengehen soll? »Wir haben darüber nachgedacht, was wir erzählen wollen. Was die Spieler fühlen sollen. Und was sich für uns, ja, unsere ganze Generation echt und real anfühlt. Das Ergebnis: Amateur-Aufnahmen«, so Hakan Abrak. »Es sind Videos wie auf Youtube«, fügt der Produzent hinzu. Richtig gelesen, »Kane & Lynch 2« wird optisch wie die typische Aufnahme mit dem privaten Camcorder inszeniert. Die Kamera wird wackeln, das Bild grieseln, teils verwaschen sein. Zudem treten Bildstörungen auf, so, als ob der Filmende mit seiner Handkamera gerade gegen eine Wand gestoßen wäre. »Viele Leute sehen heute zweifelhafte Aufnahmen auf Youtube oder anderen Seiten. Doch sie glauben

es, weil es aussieht, als wäre es spontan gefilmt. Das wollen wir nutzen, um Geschichten zu erzählen. Beispiel Lynch: Er ist ein Psychopath, du wirst nicht durch seine Augen sehen oder seine Wahnvorstellungen teilen. Doch seine Reaktionen, sein Verhalten wird keinen Zweifel daran lassen, dass er nicht richtig tickt. Wir zeigen das Geschehen, wie es ein Dokumentar-Filmer tun würde«, erklärt Abrak. Einen ähnlichen Stil haben in letzter Zeit mehrere Kino-Filme herangezogen, etwa der bekannte Horror-Streifen »Blair Witch Project« oder der Katastrophen-Thriller »Cloverfield«. Ein Problem: Bei einigen Zuschauern tritt, bedingt durch das ständige Wackeln der Kamera, Übelkeit auf. Nicht selten müssen sie dann den Kinosaal verlassen. Kann das auch bei »Kane & Lynch 2« passieren? Dazu Abrak: »Ja, das Problem ist bekannt. Wir haben diesbezüglich Tests gemacht. Wir wollten wissen, wie weit wir gehen können. Resultat: Viele Spieler kommen sehr lange und gut mit der Kamera zurecht. Für die anderen, denen schlecht wird, haben wir eine Option integriert, um die sogenannte Shaky-Cam abzustellen.« Doch birgt der Doku-Realismus noch eine andere Gefahr, insbesondere bei einem solchen Game. Wie's um die Kritik an der Gewalt steht, wollen wir daher wissen: »Eines möchte ich klarstellen: Das Spiel ist nichts für Kinder. Es richtet sich ausschließlich an Erwachsene. Wenn du das Game ein paar Minuten siehst, weißt du sofort, was dich erwartet. Es muss eben glaubhaft sein. Es muss sich so anfühlen!« Will heißen: brutal, hemmungslos und voller kranker Ideen.





» Eines möchte ich klarstellen: Das Spiel ist nichts für Kinder. «
Hakan Abrak, IO Interactive

klein- GEDRUCKT

FORZA 4 MIT NATAL?

✖ Was in Microsofts Werbevideo zur Bewegungssteuerung Natal zu sehen war, könnte Wirklichkeit werden: Lenken mit einem mit den Händen angedeuteten Lenkrad. Zumindest, so US-TV-Sender G4TV, basteln die »Forza«-Macher von Turn10 bereits an einem Spiel mit Natal-Technik. Dass Natal zum Steuern von Rennspielen taugt, wurde bereits bewiesen. So hatte Microsoft in einer US-Late-Night-Show ein modifiziertes »Burnout Paradise« präsentiert, das durch Handbewegungen gesteuert wurde.

RARE-RETRO-REMAKES

✖ Microsofts Studio Rare will neben dem bereits bestätigten Shooter »Perfect Dark« weitere Klassiker wiederbeleben. Das ließ Kreativ-Direktor Mark Betteridge im Gespräch mit dem Fachmagazin Computer and Video Games verlautbaren. Demnach könnte das traditionsreiche Studio alsbald Neuauflagen zu »Blast Corps«, »Battletoads« oder »Killer Instinct« ankündigen. Und welche Rare-Spielreihen wünschst du dir zurück? Sag's uns auf www.360-live.de.

NEUES GHOST RECON KOMMT

✖ Wieder bestätigt sich ein Gerücht: Ubisoft setzt die »Ghost Recon«-Reihe fort. Der neue Taktikshooter heißt »Future Soldier« und soll noch im Herbst 2010 erscheinen. Die Mehrspieler-Beta soll bereits im Sommer starten; die Einladung dazu finden Käufer des neuen »Splinter Cell« in der Packung. Die Story? Streng geheim, scheint aber erneut in der nahen Zukunft angesiedelt zu sein. Der erste Videotrailer zeigt US-Soldaten in Tarnanzügen, die sich nahezu unsichtbar machen können. Größere Konflikte im nahen Osten? Wir werden sehen...

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT

Vom 11. Juni bis zum 11. Juli steht die Welt mal wieder Kopf. Der Grund? Südafrika, Fußball-Weltmeisterschaft 2010, eh klar! Für die, die nicht mehr warten können, bringt Electronic Arts schon am 29. April das offizielle und voll lizenzierte Spiel zum Weltereignis: »FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010«. Will heißen: Alle 32 Teilnehmer, alle 199 Nationalteams aus der Qualifikation, alle zehn Fußballarenen in Südafrika, sowie alle namhaften Stadien aus den Qualifikationsregionen sind mit von der Partie. Außerdem alle Kicker. Von Matias Fernández über Luis Fabiano bis Michael Ballack. Spielen soll sich's ähnlich wie »FIFA 10«, denn auf dessen solide Technik und Spielmechanik setzt das Weltmeisterschafts-Game. Aber auch Neuerungen sind

geplant: Erstmals wird man beispielsweise ein komplettes WM-Turnier online bestreiten können. Und bei dem dürfen dann sogar die Teilnehmerländer mitspielen, die das WM-Turnier in der Realität verpasst haben. Offline sind die Qualifikationsrunden übrigens ebenfalls nachspielbar. Ergänzt wird das Paket durch verschiedene Taktiken für Heim- und Auswärtsspiele sowie die Simulation von Höhenlagen. Will heißen: Nicht trainierte Spieler zeigen in höher gelegenen Arenen frühzeitiger Erschöpfungssymptome. Nette Idee! Ferner soll nochmals kräftig an der Ballphysik geschraubt werden. Bedenkt man, dass »FIFA 10« allein auf Xbox 360 über 100.000 Exemplare verkauft hat, klingt all dies verdächtig nach dem nächsten EA-Bestseller. Test in Kürze!

3 in 3 Sekunden
Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

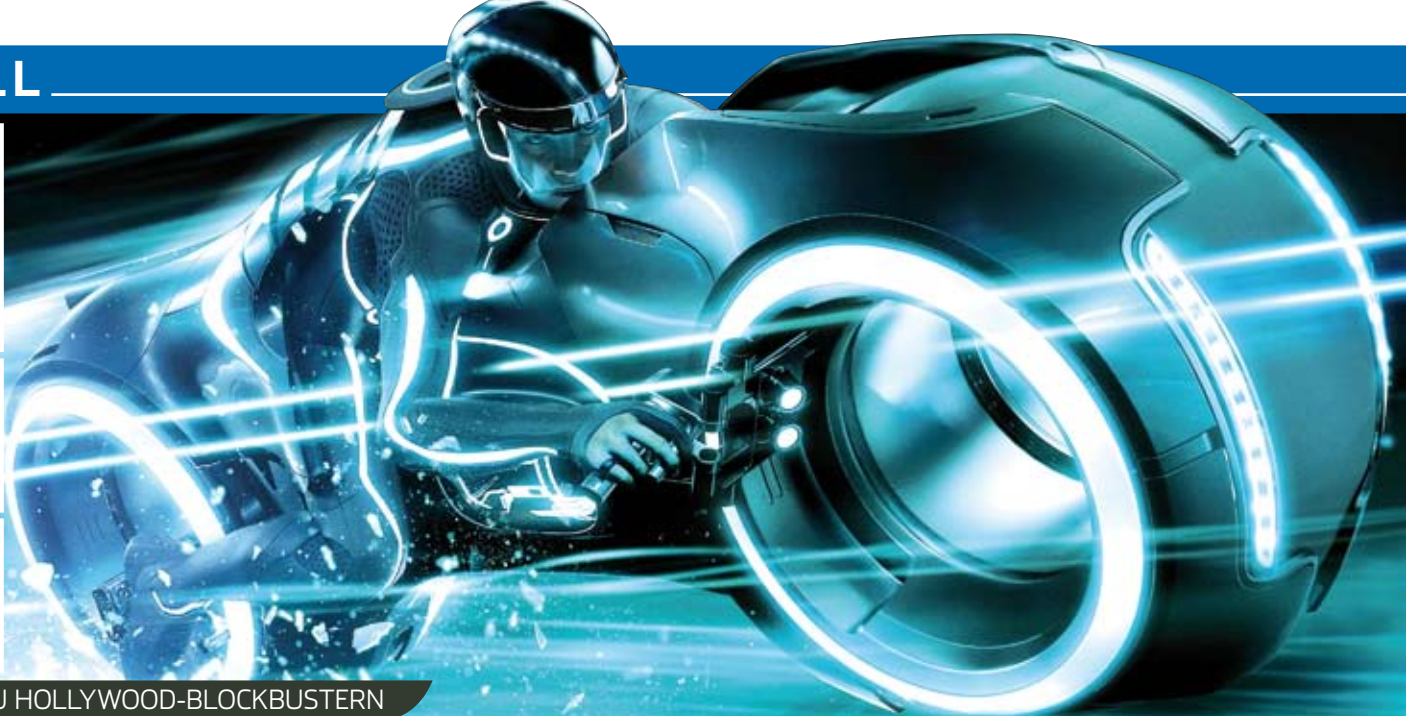
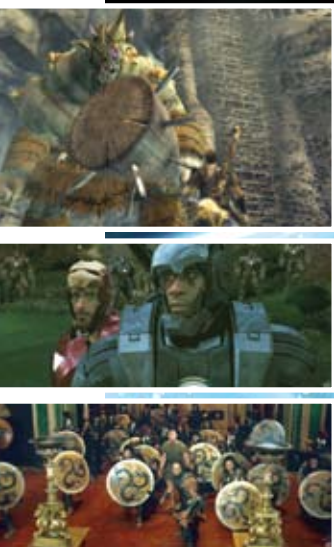
UBISOFTS...

...»Am Alive« kommt erst 2011. Grund: Das Game wird komplett auf eine neue Engine umgestellt.

TROTZ AFFÄREN...

...»Tiger Woods PGA Tour 11« wird im Sommer erscheinen – bestätigte auch EA.

NACH »MASS EFFECT 3«...
...soll's nicht zu Ende sein. Das verspricht Bioware-Gründer Greg Zeschuk.



✕ VIDEOSPIELE ZU HOLLYWOOD-BLOCKBUSTERN

DIESE FILM-GAMES KOMMEN 2010

Nimmt man die Videotrailer kommender Kinofilme als Indikator, dann wird 2010 das Jahr der ganz großen Blockbuster. Und zu denen stehen, wie sollte es anders sein, jede Menge Spielumsetzungen an. Wie wir alle wissen, haben Games dieser Gattung in den letzten Jahren – von einigen Ausnahmen abgesehen – gleichwohl keine sonderlich guten Kritiken eingefahren. Ob sich das 2010 ändert? Hoffnungsvoll stimmt jedenfalls »Prince of Persia: Die vergessene Zeit«, das zeitlich an den im Mai kommenden Kinofilm »Prince of Persia: The Sands of Time« anknüpft. Magie, Akrobatik und flinke Kämpfe; ein typisches »Prince of Persia« soll's werden. Erster Eindruck: super! Auch Hoffnung macht, zumindest aktuell, »Kampf der Titanen«. Das Spiel zum gleichnamigen Fantasy-Schlachten-Streifen soll ein Action-Abenteuer im »God of War«-Stil werden und ist bei den Japanern von Game Republic in der Mache. Bisherige Bilder zeigen hässliche Kreaturen der griechischen Mythologie wie etwa turmhohe Riesenschlagen, die rasant mit Schwert und Lanze zerteilt werden wollen. Erscheinen soll das optisch vielversprechende Spiel bereits im März.

Für Mai steht die Fortsetzung zur überraschend guten Comic-Verfilmung »Iron Man« auf dem Programm. Das dazu passende Game von Sega kommt schon im April, wird aber eine

separate Geschichte erzählen, die aus der Feder von Comic-Autor Matt Fritchman stammt. So dürfte das Spiel zumindest in dieser Hinsicht interessant werden. Kinokracher im Sommer? Sicherlich »Toy Story 3«. Freilich zieht auch der Animationsfilm um Astronaut Buzz Lightyear und Co. ein zeitgleich erscheinendes Game nach sich. Konkreter gesprochen ein kunterbuntes Action-Abenteuer – das hoffentlich mehr Spaß bietet als das Spiel zum letzten Pixar-Streifen »Oben«. Gegen Jahresende läuft dann das Highlight für erfahrene Cineasten an: »Tron: Legacy«, die Fortsetzung von Disneys Sci-Fi-Klassiker »Tron« aus dem Jahr 1982. Der dazu passende Third-Person-Shooter nennt sich »Tron: Evolution« und erzählt die Vorgeschichte des Films. Wir würden die Erwartungen allerdings eher niedrig stecken: Die ersten Bilder sehen zwar schön nach grellem Neon aus, die Entwickler hingegen – Propaganda Games, Macher des eher durchwachsenen »Turok« – müssen ihre Spieldesign-Qualitäten noch unter Beweis stellen. War's das? Nicht unbedingt. So scheint es doch sehr wahrscheinlich, dass ein Game zum anstehenden »A-Team«-Film mit Liam Neeson und Quinton Jackson in den Hauptrollen anrollt. Und »Jonah Hex«, ein Western-Horror-Film? Oder der nächste »Harry Potter« ohne passendes Spiel? Ebenfalls schwer zu glauben.

Stimmen aus der Redaktion

✕ »Also so rein anhand der Auswahl an Beispielen sehe ich 2010 eher als Katastrophenjahr für Film-Verspielungen.«

Sabine Vogel

✕ »Die schnelle Versofterung großer Filmlicenzen wird auch im Jahr 2010 dafür sorgen, dass der Müllberg weiter wächst.«

Jan Heinrich

✕ »Ein rassistes A-Team-Game mit einem durchdachten 4-Spieler-Modus, bei dem Hannibal, Face, Murdock und B.A. ähnlich wie im PC-Hit Commandos zusammenarbeiten müssen – das würde ich mir wünschen.«

Sönke Siemens

✕ BACK IN BUNT

TRUE CRIME

Bei »GTA V« ins Haus steht, dauert's noch eine ganze Weile. Und die »Episodes from Liberty City«, die Download-Inhalte zu besagtem Rockstar Game, sind derweil auch alle durch. Daher ergreift Activision die Chance, ausgehungerten »GTA«-Fans eine Ersatzdroge zu liefern, und legt die »True Crime«-Reihe neu auf. Ganz dem aktuellen Trend zur Einfachheit folgend heißt der kommende Ableger schlicht »True Crime« und entführt den Spieler in die chinesische Megastadt Hong Kong, wo Geld, Korruption und Verbrechen zu Hause sind. Wie schon in den ersten beiden Games, »Streets of LA« und »New York City«, geht's als Undercover-Cop daran, diesen kriminellen Sumpf auszuheben. Das alles im Stile des großen Vorbilds »GTA«. Also Fahrzeuge klauen, rumballern, Missionen erfüllen und für Chaos und Zerstörung in der weitestgehend offenen Spielwelt sorgen.

Ob's was wird? Noch nicht abzusehen, ist »True Crime« doch beim recht unbekannten Industrie-Neuling United Front Games in Arbeit, der bisher noch kein einziges Game abgeliefert hat. Allerdings versammeln sich unter dem Dach des kanadischen Studios etwa ehemalige Mitarbeiter von EAs »Need for



Speed«-Studio Black Box, Rockstar Vancouver und den »Scarface«-Machern bei Radical. Die haben Erfahrung mit offenen Welten, schnellen Autos und Schießereien, was wiederum auf einen innovativen Action-Mix hoffen lässt.



× GAME-DESIGN

STORY VS. ACTION

Obwohl im Kern als Ego-Shooter angelegt, sind »Bioshock« und »Modern Warfare 2« doch grundverschieden. Vor allem was die Story angeht. Doch wie stark sollte die Story eigentlich in das Gameplay eines Spiels eingreifen? Wie weit sollte sie im Vordergrund stehen? Was bei »Bioshock« als Teil der Spielerfahrung funktioniert, wirkt bei »Modern Warfare 2« für viele aufgesetzt, unstrukturiert und abgehackt, bei genauerer Betrachtung gar hanebüchen und konstruiert.

Szenen wie das Massaker am Flughafen lassen die berechnete Frage aufkommen, ob hier Story und Gameplay tatsächlich harmonisch zusammenfinden oder ob doch das Erleben des rasanten Gameplays im Vordergrund steht. Über genau dieses Thema sprach 360 Live mit Imre Jele, Projektleiter des Action-Abenteuers »Dead to Right Retribution« von Volatile Games. Seine Ansicht: Eine gute Story muss sich nicht jeden Moment aufdrängen. »Ich bin ein Anhänger des beiläufigen Erzählens, oder wie man das auch nennen soll«, sagt er. »Ich hoffe, dass wir in vielen unserer zukünftigen Spiele die Handlung nebenbei erklären und vermitteln. Und auf diese Weise wegkommen von dieser Filmanalogie.« Wie Imre Jele glaubt, würden viele Videospielentwickler wohl lieber Filme statt Games produzieren. »Viele hegen den Wunsch einen Film auf die Beine zu stellen, können das aber nicht. Deswegen packen sie dann stundenlange Zwischensequenzen rein, die man sich antun muss, bevor es losgeht. In solchen Momenten denke ich immer: Verdammte noch mal, ich habe ein Spiel gekauft. Nicht einen Film.« Dieser Meinung scheinen auch unsere Leser zu sein. Etwa Forums-Nutzer T00r0p: »Nehmen wir Terminator: Die Erlösung, sowieso ein ****-Spiel, aber da kamen zudem stets so richtig unpassende Zwischensequenzen. Am schlimmsten finde ich Zwischensequenzen, die ablaufen, wenn man gestorben ist.« Dass sich eine fesselnde Story trotzdem dezent vermitteln lässt, haben andere Titel jedoch schon längst gezeigt: »Ich denke da an so Spiele wie The Darkness oder Bioshock«, kommentiert SaschaAsh aus dem Forum, merkt allerdings im gleichen Atemzug an: »Leider bekommen die meisten Entwickler so was einfach nicht hin«.



× HINKT DIE XBOX HINTERHER?

AUCH MICROSOFT KANN 3D

Ist Sony Microsoft in Sachen 3D voraus? Hinkt der Konzern aus Redmond mit seiner weiß-grauen Spielkonsole den Japanern hinterher? Zumindest verblieben viele Besucher der Elektronikmesse CES, die Anfang Januar stattfand, bei genau diesem Eindruck. Anlass: Ein von Sony vollmundig angekündigtes Playstation-3-Firmware-Update. Dieses, so Sony, soll die Konsole voll und ganz 3D-fähig machen. Filme und Spiele zum Greifen nahe – nach diesem Update angeblich kein Problem mehr. Microsoft hingegen scheint dem neuen Trend gelassen entgegenzusehen.

» Aus technischer Sicht ist die Xbox 360 voll und ganz 3D-tauglich. «

Diesen Eindruck vermittelt jedenfalls der amerikanische 360-Produktmanager Aaron Greenberg. Bei einer Sendung des US-Senders G4TV sagte er: »Aus technischer Sicht ist die Xbox 360 voll und ganz 3D-tauglich. Auch 3D-Spiele können Nutzer bereits kaufen. Allerdings sind wir momentan noch nicht sicher, welche Art von 3D-Erfahrung sich die Leute in ihrem Wohnzimmer überhaupt wünschen.« Microsoft, so Greenberg, wolle die Spieler nicht übereifrig mit einer unfertigen Technik überschütten, die nicht das bietet, was möglich wäre. »In naher Zukunft, wenn das Thema 3D tatsächlich massentauglich ist, werden wir es uneingeschränkt unterstützen. Im Ansatz tun wir das schon jetzt. Wenn Entwickler 3D-Games schaffen wollen, dann können sie das.«

Damit scheint ein Xbox-360-Update, das alle Games auf einem entsprechenden 3D-Fernseher räumlich anzeigt, vorerst mal vom Tisch. Doch letztlich wird Microsoft nachziehen müssen, falls Sonys 3D-Gaming-Ansatz Schule macht.

God of War III © 2010 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. "God of War" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

SONY
make.believe

BEGLEITE KRATOS IN SEINEM
LETZTEN KAMPF
MÄRZ 2010
GODOFWARGAME.COM
GOD OF WAR

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Irrational Games ist wieder da. Nie gehört? Vermutlich doch, denn hierbei handelt es sich um das Studio, das der Welt »Bioshock« bescherte – damals noch unter dem Namen 2k Boston. Grund für den Namenswechsel? Wer den PC-Klassiker »System Shock 2« gespielt hat, wird's wissen.

✖ **Zahl:** 28 Million US-Dollar. So viel kostet durchschnittlich die Entwicklung eines Games für PC, Xbox 360 und Playstation 3. Das hat das Marktforschungsunternehmen M2 Research berechnet.

✖ **Zitat:** »Ich habe einige Ideen, die entweder ein Film oder ein Spiel zum Film werden könnten. Aber ich glaube, ich werde diese Ideen so nutzen, dass daraus ein eigenständiges Spiel entsteht. Denn die virtuelle Welt wird einfach von Mal zu Mal interessanter.«

Film-Regisseur Peter Jackson über seine Arbeit an Videospielen

Aus der Redaktion

✖ Wie regelmäßige Leser schon erkannt haben dürften: »Final Fantasy XIII« hat es entgegen unserer Ankündigung nicht aufs Cover geschafft. Die Aussagekraft des Tests wird dadurch trotzdem in keinsten Weise geschmälert, ist er doch weiterhin fünf prall gefüllte Seiten lang. Außerdem haben wir Ex-Agent Sam Fisher exklusiv noch einem ausführlichen Verhör unterzogen und fragen, warum das Game eigentlich so lange in Entwicklung war. Und natürlich reichen wir in dieser Ausgabe auch die endgültige Wertung zum Unterwasser-Abenteuer »Bioshock 2« nach, das in der letzten Ausgabe einem gründlichen Vorabtest unterzogen wurde. Die Abschließende Note findest du auf Seite 60.

Praktikant gesucht!

✖ Du liebst das Schreiben, magst Videospiele, kennst dich in der Gaming-Szene aus, und weißt, wer Hideo Kojima und Peter Molyneux sind? Dann hätten wir noch ein Plätzchen frei: Wir bieten ein sechsmonatiges Praktikum in der Redaktion in München – natürlich bezahlt. Zu den Aufgaben zählen Mitarbeit am Magazin, Betreuung der Website, Testen von Videospielen, Verfassen von Tests sowie der Besuch von Presseveranstaltungen im In- und Ausland. Weitere Informationen findest du auf www.360-live.de unter der Rubrik Jobs.



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

TRANSFORMERS:
WAR FOR CYBERTRON

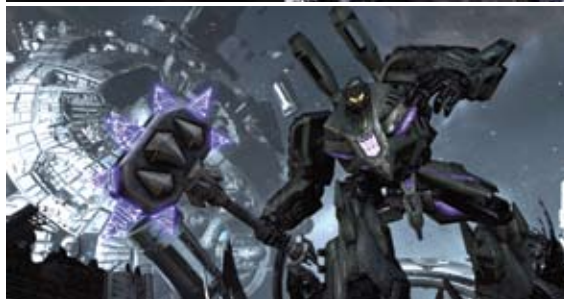
Gigantische Roboter, die sich in Rennwagen und Flugzeuge verwandeln, sich gegenseitig die stählernen Leiber verkloppen, mit Strahlenkanonen rumballern und nebenbei ihre Umgebung in Schutt und Asche zerlegen. Star-Regisseur und Explosions-Experte Michael Bay hat das mit seinen beiden »Transformers«-Filmen effektiv in Szene gesetzt und arbeitet auch schon am dritten Teil des Spektakels. Leider waren die beiden bisher erschienenen Film-Umsetzungen von den Entwicklern bei Traveller's Tales und Luxoflux eher mau. Das soll jetzt anders werden. Denn für »Transformers: War for Cybertron« setzt Hersteller Activision auf einen ganz neuen Entwickler: die High Moon Studios, die ihre Qualitäten bereits mit dem knallharten Action-Abenteuer »Die Bourne Identität« unter Beweis stellten. Nächster Richtungswechsel: Erstmals basiert die neue Robo-Keilerei nicht auf einem Kinofilm, sondern nimmt sich in zwei Einzelspieler-Kampagnen der Vergangenheit von Optimus Prime und Erzfeind Megatron an. Es geht nach Cybertron, den Heimatplaneten der außerirdischen Metallwesen, und mitten in den Bürgerkrieg, der letztlich zu dessen Zerstörung führt.

Wie Activision verspricht, sollen die Fans hierdurch endlich erfahren, wie es zu dem Konflikt zwischen den beiden ver-

feindeten Parteien kam, die sich bis auf den Tod bekriegen, und wie der Krieger Optimus Prime zum Anführer der guten Autobots wurde. Doch auch über viele andere bekannte Charaktere des »Transformers«-Universums, darunter Ratchet, Ironhide, Starscream, Soundwave und Bumblebee, sollen Fans nun endlich mehr Details erfahren.

Passieren wird das im Stile eines typischen Action-Abenteuers. Je nach Kampagne wird man Missionen erfüllen, dabei aber auf verschiedene Transformer zurückgreifen, von denen jeder über spezifische Fähigkeiten und Waffen verfügt. Beispiel Optimus Prime: Im Nahkampf verschrottet er Decepticons mit einer mächtigen Lanze, im Fernkampf zerbröseln sie per Plasmakanone. Starscream hingegen kann in seiner Flugzeugform fliegen, Raketen verschießen und eignet sich so perfekt für hinterhältige Angriffe.

Erste Screenshots und ein Trailer machen tatsächlich Lust auf mehr, wird die metallische Welt doch mit der »Unreal Engine 3« pompös in Szene gesetzt. Die stählerne Haut und die massiven Titan-Knochen der Transformers wirken hart, Explosionen wuchtig und real. Drücken wir die Daumen, dass dies endlich das Robo-Action-Game wird, auf das Fans schon so lange warten.





BIOSHOCK 2

JETZT IM HANDEL!
WWW.BIOSHOCK2GAME.COM



Games for Windows LIVE



XBOX 360



© 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. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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!

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

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

1

Hersteller | Electronic Arts

28%

Tendenz



Einschätzung | 8.9

Die Macher versuchen sich an einem Spagat zwischen einer Einzelspieler-Zerstörungssorgie und einem Mehrspieler-Fest für bis zu 24 Spieler. Mit Erfolg, wie der Test beweist!



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Februar 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Mass Effect 2	Electronic Arts
2	Assassin's Creed 2	Ubisoft
3	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
4	Final Fantasy XIII	Square Enix
5	Darksiders	THQ

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Februar 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Mass Effect 2	Electronic Arts
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
3	Bioshock 2	2k Games
4	James Cameron's Avatar	Ubisoft
5	Assassin's Creed 2	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Super Street Fighter IV Sammler-Edition	Capcom
2	End of Eternity	Sega
3	Sacred 2	Spike
4	Ketsui Kizuna Jigokutachi	5pb.
5	Borderlands	Microsoft

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

2

Hersteller | Square Enix/Eidos

20%

Tendenz



Ganz gelassen packt Lynch seine Bowlingkugel im aktuellen Trailer aus, zertrümmert damit eine Tür und zieht sie seinem Opfer über den Schädel. Autsch!

Einschätzung | sehr gut



SPLINTER CELL: CONVICTION

3

Hersteller | Ubisoft

15%

Tendenz



Ein Agenten-Abenteuer, wie man es nur selten erlebt: beklemmend, ergreifend, theatralisch und actionreich zugleich.

Einschätzung | sehr gut



4 Halo: Reach

10% Einschätzung | sehr gut

5 Mafia

7.60% Einschätzung | sehr gut

6 PoP: Die vergessene Zeit

7.14% Einschätzung | sehr gut

7 Homefront

7.00% Einschätzung | sehr gut

8 Deus Ex 3

4.57% Einschätzung | gut

9 Warhammer: 40.000 Space Marine

3.50% Einschätzung | sehr gut

10 Lost Planet 2

3.45% Einschätzung | sehr gut

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

HALO 3

1

Hersteller | Microsoft

12%

Tendenz



Während »Halo 3« sich weiterhin größter Beliebtheit erfreut, sichern endlich erste Details zu »Halo Reach« durch. Die volle Informations-Breitseite findest du im Preview-Teil.

360-Wertung | 8.9



COD: MODERN WARFARE 2

2

Hersteller | Activision

10%

Tendenz



Der Spezialeinheiten-Modus rockt noch immer. Im Koop durch verschneite Basen schleichen, Minen legen oder als Helikopterschütze Gärten umpflügen. Muss man gespielt haben!

360-Wertung | 9.1



MASS EFFECT 2

3

Hersteller | Electronic Arts

8%

Tendenz



Mehr Action, weniger Rollenspiel, aber dank verschlagener Charaktere, bizarrer Cyber-Implantate und geschliffener Dialoge episch wie eh und je.

360-Wertung | 8.9



4 Borderlands

8% Wertung | 8.3

5 Batman: Arkham Asylum

8% Wertung | 9.0

6 Battlefield: Bad Company

6% Wertung | 8.6

7 Bayonetta

6% Wertung | 8.7

8 Lego Indiana Jones 2

5% Wertung | 8.0

9 Assassin's Creed 2

4% Wertung | 9.3

10 Fallout 3

4% Wertung | 8.1

LESER-VOTINGS

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

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

FINAL FANTASY XIII

1 Hersteller | Square Enix

Leser-
wertung
9.4
360-Live-
Wertung
9.3

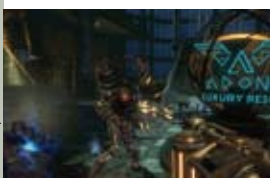
costi: »Wow, ich kann meinen Augen kaum trauen. Die Charaktere sehen so lebendig aus, wirken so real. Man kann jedes einzelne Haar zählen, jeden Grashalm.«



BIOSHOCK 2

2 Hersteller | 2k Games

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
9.1



DerSpieler187: »Die Atmosphäre packt dich und lässt dich nicht mehr los. Es gibt einfach so wahnsinnig viel zu entdecken, perfekt für Detailverliebte wie mich.«

MASS EFFECT 2

3 Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.7
360-Live-
Wertung
8.9



Ollimann: »Echt faszinierend finde ich diese verschiedenen Rassen, die selbstständig in verschiedenen Sprachen kommunizieren und geschichtlich verwoben sind.«

4 Dante's Inferno

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 7.9

Langolier83: »Das Gameplay ist der Hammer: richtig schön schnell und selbst die Quicktime-Events fesseln.«

5 Venetica

Hersteller | Dtp Entertainment

Leser-Wertung | 7.5
360-Live-Wertung | 7.7

paYnis: »Die Protagonistin ist echt sexy und charmant. Außerdem trifft das Spiel voll den typischen Deck13-Humor. Die Abstürze und schwache Grafik hingegen enttäuschen.«

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

KönigdesOstens: »Auf den ersten Blick sieht's aus wie ein Shooter, aber dahinter steckt feinste Stealth-Action mit vielschichtigen Variationsmöglichkeiten.«



LOST PLANET 2

2 Hersteller | Capcom

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
9.0



SaschaAsh: »Der Bosskampf aus der Demo ist witzig: Wer sich auffressen lässt, landet im Magen und ballert sich dann aus dem Rektum heraus. Guten Appetit.«

RED DEAD REDEMPTION

3 Hersteller | Rockstar Games

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
9.0



Lo360oser: »Es scheint, als würde Rockstar Games alles in den Titel packen, was sich die Fans wünschen.«

4 Just Cause 2

Hersteller | Square Enix/Eidos

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

DerSpieler187: »Der Greifhaken weckt kranke Fantasien in mir.«

5 Crackdown 2

Hersteller | Microsoft

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

Green Phantom X: »Das Spielprinzip klingt faszinierend, da braucht's nicht mal eine Story, um exzellent unterhalten zu werden.«

✕ 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

CHARAKTERSTARK

Welchen Charakter würdest du gerne mal spielen?

Einen fiesen Massenmörder	42.22%
Einen Obdachlosen	34.44%
US-Präsident	12.23%
Sherlock Holmes	11.11%

EINE FRAGE DER EXKLUSIVITÄT

Welches PS3-exklusive Spiel gehört auf die Xbox 360?

God of War 3	44.09%
Bin mit 360-Portfolio zufrieden	30.00%
Heavy Rain	16.96%
The Last Guardian	8.95%

BLUT, KNOCHEN UND GEBEIN

Sind Videospiele zu brutal geworden?

Sind Videospiele zu brutal geworden?	
Mag sein, finde ich aber unwichtig	45.87%
Ja, aber ich steh' drauf	30.64%
Nein, kein Unterschied zu früher	18.90%
Nein, könnte gern brutaler sein	4.59%



Mehr auf www.360-live.de

* Lesenumfrage: Hast du dir von Microsofts X10-Veranstaltung mehr erhofft?

SO SPIELT SICH ZUKUNFT

Microsoft lädt zu einer Veranstaltung der besonderen Art: Auf der Hausmesse »X10« in San Francisco zeigen die Xbox-360-Macher das Spiele-Repertoire der nächsten Monate – eine Veranstaltung, die sich schon seit langem als sicherer Umschlagplatz für handfeste Informationen herauskristallisiert hat. Für 360 Live geht Redakteur Jan Heinrich mit den Highlights der Show auf Tuchfühlung.

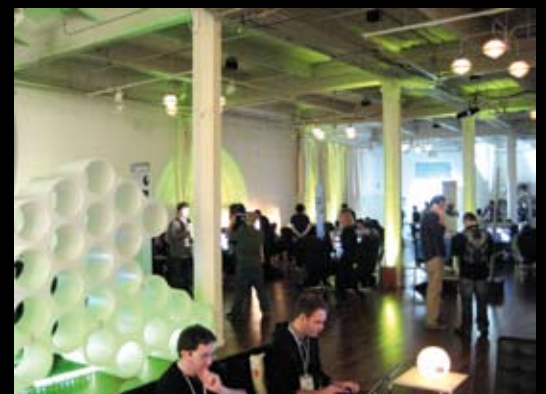
CH DIE VFT

ELT SICH DIE UKU

Der 11. Februar 2010: 150 Journalisten aus aller Welt versammeln sich auf dem aktuell heißesten Pflaster der Spielebranche. Die »X«-Events sind seit jeher eine der wichtigsten Veranstaltungen der Computer- und Spieleindustrie, denn hier präsentiert der Megakonzern Microsoft seine wichtigsten Xbox-360-Produkte für die kommenden Monate. Und so steht auch dieses Jahr wieder etliches zum Probespiel an. Mit dabei unter anderem »Halo: Reach«, »Fable 3«, »Alan Wake«, »Crackdown 2«, neue Download-Splattereien für Valves »Left 4 Dead 2« sowie die Dritthersteller-Top-Kracher »Final Fantasy XIII«, »Splinter Cell: Conviction« und »Lost Planet 2«.

Die drei letztgenannten Projekte sind im Test- und Preview-Teil dieser Ausgabe ausführlich besprochen, deshalb heben wir uns den Platz im Rahmen dieses Spezial für anderen Stoff auf. Allen voran die neuen Machwerke von Bungie und Peter Molyneuxs Lionhead Studios, über die bisher nur sehr wenige Informationen gestreut wurden. Molyneux hat bereits im Vorfeld der X10-Veranstaltung gegenüber der dänischen Online-Community Gamereactor verlauten lassen, dass »Fable 3« mit schockierenden Neuerungen aufwarten wird, die alteingesessene Fans der Rollenspiel-Reihe in Rage bringen könnten. Und auch der dreckig düstere Look von »Halo: Reach« schürt die Spannungen. Nun zeigt sich, was Sache ist.

Und wie ist es um das im letzten Jahr auf der E3-Messe enthüllte Bewegungs-Steuerungskonzept »Project Natal« bestellt? Wann kommt's? Wird Natal die Videospiele-Welt – so wie wir sie kennen – für immer verändern? Tja, das ist leider nach wie vor offen: X10 bleibt Natal-frei. Aber mehr über alles andere auf den folgenden Seiten, sozusagen live von der Nobel-Location Terra in San Francisco.



LEFT 4 DEAD 2: THE PASSING

Mal ehrlich: Der deutschen Version von »Left 4 Dead 2« fehlt's dank exzessivem Gebrauch der Zensurschere nicht nur an Blut, sondern auch an Spannung. Deshalb hier nur wenige Worte zur kommenden Erweiterung: Neben einer komplett neuen Episode, die mit drei frischen Karten zwischen den Episoden Dead Center und Dark Carnival angesiedelt ist, können sich Fans vor allem auf ein Wiedersehen mit den Überlebenden aus Teil Eins freuen. Die agieren zwar nur als nichtspielbare Charaktere, dafür bekommt man aber etliche Details zur Hintergrundgeschichte und zur Entstehung des Zombievirus geliefert. Mehr Infos dazu auf www.360-live.de

HITPOTENZIAL | ●●●●●



CRACKDOWN 2

Angriffshelikopter, ein spezieller Base-Jump-Anzug, Tandem-Skydiving, 1A Kollisionsabfrage: Ersten Anspielerindrücken zufolge wird dieses Offene-Welt-Action-Feuerwerk – quasi »GTA« auf Speed – eine mehr als runde Sache. Insbesondere der Koop-Modus verwandelt den fiktiven Schauplatz des im Comic-Stil gehaltenen Games in ein Tollhaus: Eine Kettenreaktion jagt die andere, während sich die Verbündeten durch Horden wütender Mutanten ballern. Ähnlich krass geht's in den Mehrspieler-Partien für bis zu 16 Baller-Begeisterte zur Sache. International gehen die Krawallmacher aus Pacific City im Juni an den Start. Deutschland-Release? Weiterhin ungewiss!

HITPOTENZIAL | ●●●●●



HALO: REACH

Ein Planet ohne Hoffnung.

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Bungie **Genre** | Ego-Shooter **Xbox Live** | ja **Termin** | Herbst 2010

Seit jeher symbolisiert »Halo« für Millionen Xboxler weltweit den wohl bedeutendsten Namen auf dem Erdenrund. Dass die Trilogie in »Halo 3« ein pompöses Ende finden soll, ist längst Schnee von gestern. Nach dem im letzten Jahr veröffentlichten »Halo 3: ODST« dürstet es die treuen Fans folglich nach neuem Stoff. Und sie kriegen ihn. Jetzt, wo wir den Ego-Shooter »Halo: Reach« angespielt haben, ist eines klar: »Reach« wird anders, nicht nur aufgrund der neuen taktischen Komponente. Das hier zeigt den Konflikt zwischen der Menschheit und der Alien-Allianz der Covenant in neuem Licht. Im Mittelpunkt: der Kampf um den Planeten Reach im Jahre 2552, inhaltlich also quasi ein Prequel zum ersten »Halo«. Der Erden-ähnliche Planet ist eine der ersten mensch-

lichen Kolonien überhaupt, deren Frieden durch die Ankunft der Covenant allerdings jäh gestört wird. Wie vermutet, bleibt ein Wiedersehen mit dem Master Chief, dem Helden aus der ursprünglichen Trilogie, aus. An seiner Stelle stehen sechs neue Spartan-Krieger für das Überleben der Menschheit ein. Witzige Anekdote: Eigentlich wurde die Einheit zum Einsatz gegen menschliche Rebellen gegründet.

SCHATTENDASEIN

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines neuen, namenlosen Rekruten und agiert innerhalb der Kampagne immer im Verbund mit seiner sechsköpfigen Einheit. Carter mit der Identifikationsnummer S-259 ist der Anführer der Truppe und ein Allround-Talent. Jorge S-052 ist der Mann fürs Grobe und zieht mit besonders schwerem Rüstzeug, wie einer großkalibrigen Mini-Gun, zu Felde. Jun S-266 hingegen verkörpert den getarnten Späher, dessen Waffenkünste sich vornehmlich auf sein Scharfschützengewehr konzentrieren, während Emile S-239 sein meuchelmörderisches Talent mit dem Jagdmesser pflegt. Letzte im Sechserpack und einzige Frau im Bunde ist die junge Kat S-320, die einst ihren rechten Arm bei einem Einsatz verloren hat und seitdem eine Prothese trägt.





Frei erkundbare Kulissen, hitzige Massenkämpfe, erbitterte Fahrzeugschlachten, runderneuerte Spielmechanik: »Halo: Reach« könnte richtig rocken.

»Wirklich erstaunlich, wie sich das futuristische Halo-Universum vor allem optisch weiterentwickelt.«

Diese sechs Spartaner bilden das Eliteteam Noble, einen ganzen Haufen neuer Heldenfiguren also. Nicht nur bei genauerer Betrachtung fallen die unterschiedlichen Rüstungsteile auf. Laut Bungie will man dem Spieler mehr Möglichkeiten zur individuellen Charaktergestaltung geben als beispielsweise in »Halo 3«. Außerdem soll »Halo: Reach« die besten Elemente der Trilogie in sich vereinen: eine oft frei erkundbare Spielwelt wie in »Halo: Kampf um die Zukunft«, hitzige Massenkämpfe wie in »Halo 2« und erbitterte Fahrzeugschlachten im Stil von »Halo 3«. Doch auch im Detail wirkt die Spielmechanik grunderneuert. Beispielsweise verfügen die Spartaner-Krieger der UNSC nur noch über Splitter- und Plasmagranaten. Als Entschädigung gibt's allerdings gleich ein ganzes Arsenal an neuen Spielzeugen: Die Needle Rifle ist der

große Bruder der Needle Gun und dient vornehmlich als Scharfschützengewehr, dessen zielsuchende Kristall-Projektile explodieren, sobald sie im Körper des Opfers stecken. Auch das Assault Rifle wurde überarbeitet und wirkt jetzt ein gutes Stück kompakter als das Original. Des Weiteren erlauben sogenannte Assassinations-Attacken, Feinde von hinten mit nur einem gezielten Hieb auszuknocken – Ezio und Sam Fisher lassen grüßen. Und da die relativ frühen Spartan-3-Modelle des Noble-Teams noch nicht ganz so flink unterwegs sind wie die Spartan-2-Rüstung des Master Chief, spendieren ihnen die Entwickler erstmals eine zusätzliche Sprintfunktion.

DRECKIGE AUSSICHTEN

Auf der Seite des Feindes macht vor allem ein neuer Gegnertyp von sich reden: der Skirmisher. Auf den ersten Blick wirkt er wie eine Mischung aus einem menschlichen Wesen und einem Raubvogel. Ein geierartiger Kopf mit spitzem Schnabel sitzt auf einem muskelbepackten Körper, dessen zwei dreigliedrige Beine den Skirmisher schnell große Distanzen überwinden lassen. Generell erinnert die Anatomie sehr an die aus der »Halo«-Trilogie bekannten Schakale, mit denen die Skirmisher auch entfernt artverwandt sind. Im Gegensatz zu den Schakalen ist die Spezies jedoch aufgrund ihrer schweren Rüstungen bestens für den

Nahkampf gerüstet. Das wiederum weiß sie vorzüglich zu nutzen: Die Skirmisher gehen meist in kleinen Sechsergruppen auf die Pirsch, verstricken ihre Gegner in frontale Nahkämpfe, während sich ein kleiner Teil der Gruppe absplittet, um zusätzlich von der Seite zu attackieren. Dieser neue Gegner sieht also nicht nur grimmig aus, sondern verhält sich auch noch besonders hinterhältig. Spannende Schlachten sind vorprogrammiert!

Wirklich erstaunlich ist außerdem, wie sich das futuristische »Halo«-Universum vor allem optisch weiterentwickelt. Denn obwohl das Projekt auf der mittlerweile betagten Engine von »Halo 3« basiert, können die Entwickler nach eigenen Angaben die Umgebung sowie die Charaktermodelle mit doppelt so vielen Details darstellen als noch in Teil Drei. Auch die Anzahl der gleichzeitig auf dem Bildschirm agierenden Gegner will Bungie im Vergleich zu den Vorgängerspielen verdoppeln. Wie das möglich ist? In fast allen Bereichen wurde das Technologie-Gerüst rund erneuert, was sich speziell an den höher aufgelösten Texturen zeigt. Daraus resultiert eine unfassbar detaillierte und atmosphärische Spielumgebung – ganz anders als in den bisherigen Teilen der »Halo«-Reihe. Was den Mehrspieler-Modus angeht, sind wohl die Perks, also frei wählbare Fähigkeiten-Upgrades wie Unsichtbarkeit, stärkere Panzerung oder eine höhere Laufgeschwindigkeit, die interessanteste Neuerung. Angefixt? Dann freu dich auf die Beta, die laut Microsoft am 3. Mai 2010 startet. Mitmachen kann jeder, der »Halo: ODS« eine Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft sowie eine Festplatte besitzt.

HITPOTENZIAL | ●●●●●





Die erste Anspiel-Begegnung mit »Alan Wake« überrascht: Scheint weniger Survival-Horror als vielmehr ein technisch blendendes Actiongame zu werden.

ALAN WAKE

Die Dunkelheit ist jetzt nahe...

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Remedy Entertainment **Genre** | Action-Abenteuer **Xbox Live** | ja **Termin** | 21. Mai 2010

Die Story zum neuen Psychothriller des finnischen Entwicklers Remedy dürfte einem Großteil unserer Leser bereits geläufig sein: Der Bestseller-Autor Alan Wake verweist mit seiner Frau nach einer zweijährigen Schaffenspause in die Kleinstadt Bright Falls. Doch bei einem Tagesausflug in die Umgebung der Kleinstadt kommen die beiden mit ihrem Fahrzeug von der Straße ab. Als Alan nach dem Unfall zu sich kommt, ist seine Geliebte spurlos verschwunden – das Probespiel beginnt: In Third-Person-Sicht lotst man den etwas angeschlagen wirkenden Alan durch einen wunderschönen und zugleich schrecklich düster texturierten Wald fernab der Straße. Er will Hilfe holen, worüber er wilde Monologe führt. Zwei gefühlte Kilometer entfernt erhellt das Licht einer Tankstelle den Nachthimmel,

dort muss es ein Telefon geben. Doch schon bald findet der Horror-Experte das Deckblatt eines Manuskripts, das seinen Namen trägt: »Word by Word« lautet der Titel. Immer mehr Seiten findet er von seinem Buch, an das er sich selbst aber gar nicht erinnern kann. Die Zeilen berichten von einem Axt-Mörder, der in den Wäldern Bäume aufschlitzt. Noch bevor Alan die erste Holzhütte erreichen kann, trifft er den Psychopathen, der mit dreckigem Gelächter zum Schlag ausholt. LB-Taste und Analogstick kombiniert betätigen bewirkt eine kurze Zeitlupe – der Held duckt sich. Rein in die Hütte, Taschenlampe und Revolver einpacken. Wie Alan beim Lesen einer weiteren Seite seines mysteriösen Machwerks erfährt, treibt eine dunkle Macht in der Gegend um Bright Falls ihr Unwesen, ergreift Besitz von Mensch und Tier. Vor der Hütte lauern schon die nächsten drei Gegner – umhüllt von einem Schild aus Finsternis. Per LT-Schultertaste bündelt Alan das Licht seiner Taschenlampe, bricht deren Schutzmantel. Erst jetzt zeigt der Revolver tödliche Wirkung, die lichtscheuen Gegner zerbersten in einem Funkenregen. Alan aktiviert einen Generator, ein riesiger Halogenscheinwerfer killt zwei weitere Axtschwinger...

SENSATIONELLE TECHNIK

Schon diese ersten Szenen wecken enorme Vorfreude auf einen erstklassig inszenierten Thriller, zumal das Gezeigte auf einem sensationellen Technikgerüst

basiert: Noch nie zuvor hat die Xbox 360 derart überwältigende Lichteffekte auf den Bildschirm gemalt. Die schattenbehafteten Gegner neigen außerdem dazu, sich zu verflüchtigen und, untermalt von knirschenden Geräuschen, anderenorts wieder aufzutauchen. Das alles wirkt mehr als psychotisch, wie einer der Alpträume, von denen Alan während seiner Monologe immer wieder berichtet. So viel ist sicher: Ohne seine Taschenlampe wäre er verloren. Und so kommt es, dass man schon bald jeden Winkel des Waldes nach Batterien und Munition absucht. Davon gibt's immerhin reichlich, überall liegen ausreichend gefüllte Kisten verstreut. Ergo spielt sich das hier weniger wie Survival-Horror, sondern eher wie ein Third-Person-Shooter. Einer mit interessanter Spielmechanik und markerschütternder Gruselatmosphäre. Eine spätere Szene im Spielverlauf entlarvt »Alan Wake« gar als Effekt-Feuerwerk: Nebel, ein Feld, dutzende Vogelscheuchen. Hordenweise Freaks stürmen mit ihren Äxten und Schlagstöcken heran, bekommen Blendgranaten und Leuchtkugeln per Signalpistole zu spüren – cooler geht's kaum! Auch der Erzählstil macht Lust auf mehr. Die Kapitel sind wie die Episoden einer Fernsehserie aneinandergereiht – und zwar komplett in einem Game, nicht in Stücken, wie fälschlich im Internet zu lesen ist. Mehr darüber in der kommenden Ausgabe.

HITPOTENZIAL | ●●●●●



SCHÖN WAR'S. ABER FRÜHER WAR'S SCHÖNER.

» So schön das auf der X10 gezeigte Material ist: Im Vergleich mit früheren X-Veranstaltungen in Europa bleibt diese – diesmal in die USA verlagerte – Ausgabe blass. Vor allem, weil richtig große Neuankündigungen – beispielsweise ein »Gears of War 3« – ausbleiben. Dennoch bietet sich ein guter Einblick in Microsofts Schaffenswerk. Beispielsweise zog es schon am Vorabend der Veranstaltung einen Großteil der Pressevertreter zur Kinopremiere von »Halo: Legends«: ein Kollektiv aus sieben Anime-Kurzfilmen rund um das »Halo«-Universum. Hierzulande ist der Streifen, der sich aufgrund seiner freien und oft sinnfreien Interpretation des Bungie-Epos primär an beinharte Fans richtet, bereits seit 14. Februar auf DVD und Blu-ray erhältlich. Aber auch während der X10 bleiben einige kleinere Aha-Momente nicht aus: So kündigt Capcom das Download-Game »Dead Rising: Case Zero« an – ein Bindeglied zwischen dem Original und dem am 3. September erscheinenden Teil Zwei. Soll noch im Sommer kommen, exklusiv auf Xbox 360. Auch in Deutschland? Abwarten! Für die Live Arcade steht natürlich ebenfalls neuer, interessanter Stoff an: »Toy Soldiers« kommt am 3. März und schickt dich als Plastikrieger mit allen möglichen Spielzeugvehikeln aufs Mehrspieler-Schlachtfeld. Als weiteren Kandidaten für hitzige Online-Abende lässt sich außerdem »Scrap Metal« prognostizieren: ein »Micro Machines«-Klon mit bewaffneten Muscle Cars. Scheint, als kämen die Fun-Racer wieder in Mode. Ferner war der Ego-Shooter »Perfect Dark« vor Ort spielbar und dürfte ab Mitte März nicht nur bei nostalgisch veranlagten N64-Besitzern ein breites Grinsen auslösen.

Unterm Strich gibt's allerdings nur einen großen Gewinner auf der X10: »Alan Wake«. Dieser Thriller kann schlichtweg begeistern, mit steiler Technik und einer Atmosphäre, die dir das Blut gefrieren lässt. Den zweiten Platz vergeben wir an »Fable 3«: Molyneux ist einfach unaufhaltsam auf seinem Kreuzzug pro Innovation und wider dem Einerlei. Dass dieser Quell für motivierende Ideen noch lange nicht zu versiegen scheint, beweisen findige Ideen – etwa das Wachstum der eigenen Waffe. Denn diesmal wandelt sich nicht nur die Gestalt des Helden mit zunehmendem Spielverlauf, auch seine Waffe wächst mit der Zeit. Und das ganz individuell, je nachdem, welche Gegner man damit tötet und – toll für Punktejäger – abhängig vom Gamerscore des Spielers. Auf so einen Gag kommen eben nur ein Molyneux und sein Team!

Jan Heinrich



FABLE 3

Der wahre König unter den Rollenspielen.

Hersteller | Microsoft Entwickler | Lionhead Studios Genre | Rollenspiel Xbox Live | ja Termin | Herbst 2010

Um Worte ist der englische Gamedesigner und »Fable«-Schöpfer Peter Molyneux noch nie verlegen gewesen. Und auch anlässlich der X10 lässt er im Gespräch unter vier Augen viele Informationen zum neuen Fantasy-Rollenspiel »Fable 3« durchsickern. Man wolle mit alten Gewohnheiten brechen; und dem Abenteuer mehr Möglichkeiten an die Hand geben. Ähnlich »Mass Effect 2« wird man einen Spielstand aus dem Vorgängerspiel importieren können, was gravierende Auswirkung auf das Spielgeschehen haben dürfte. Denn 55 Jahre nach den Ereignissen aus »Fable 2« kommt der Spieler wahlweise als Sohn oder Tochter des alten Heldencharakters auf die Welt. Vieles ist seitdem geschehen: Das Königreich Albion wird von einem Tyrannen unterjocht. Um größeres Übel zu verhindern, sieht sich der neue Held dazu gezwungen, diesen zu stürzen. Was allerdings nach der Machtübernahme passiert, bleibt auch nach unserem X10-Besuch rätselhaft. Peter Molyneux schließt zumindest eine Aufbau-Simulation im »Theme Park«-Stil aus. Schließlich wolle er nicht zu den alten Wurzeln der Lionhead Studios zurückkehren, sondern auch weiterhin innovatives Gamedesign betreiben. Dass schwerwiegende Entscheidungen, die oftmals an der geistigen Gesinnung des Spielers schürfen, wieder ganz groß auf dem Programm stehen, sollte an dieser Stelle noch mal betont werden.

BITTE UM GNADE, EURE MAJESTÄT!

Wenn man also kein komplettes Königreich aufbauen kann: Welches Konzept gewährt stattdessen mehr Freiheiten? Wie für die Reihe typisch, wird sich auch im dritten Teil der Balanceakt zwischen Gut und Böse auf das Aussehen des eigenen Charakters auswirken – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass sich diesmal ganze Landstriche entsprechend der Gesinnung ihres Herrschers verändern. Man sollte abwägen, in welchen Gebieten man wie viele Steuern eintreibt, sonst bleiben nur Ödland und eine Armee von Bettlern. Und was wäre ein König, könnte er über seine Untertanen nicht richten, wie es ihm beliebt? Wen verbanne ich in den Kerker, wen subventioniere ich mit ein paar Goldstücken? Die Entscheidung überlässt Molyneux einmal mehr dem Spieler. Außerdem führt »Fable 3« ein neues System für Gestik und Mimik ein. Das soll laut Molyneux eine neuartige Interaktion mit anderen Charakteren ermöglichen; und das anscheinend nicht nur beim Liebesspiel mit KI-Zofen. Zu etwaigen Online-Funktionen von »Fable 3« verrät Molyneux auch etwas: nämlich, dass man seinen Koop-Partner wird heiraten können. Hochzeits-Glocken auf der Xbox 360!

HITPOTENZIAL | ●●●●●

Erhältlich | 15. April 2010 | Status | 95% komplett

SPLINTER CELL CONVICTION

Nichts ist erbarmungsloser als ein Mensch, der aus Rache tötet. Einer wie Sam Fisher. Im neuen Stealth-Thriller »Splinter Cell Conviction« verfolgt der Ex-Agent der Anti-terror-Einheit Third Echelon erstmals ganz eigene Pläne. Ihn aufhalten? Fast unmöglich, wie unser Spielbericht zeigt...

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

Genre | Action-
Abenteuer

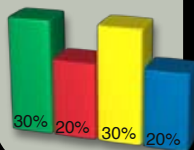
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Atmosphärische Schatten-Action mit faszinierenden Ideen, brutalen Kämpfen und starken erzählerischen Komponenten.

das ist drin

- Schleichen
- Schatten
- Sam im Nahkampf
- Schießereien



Endlich! Die Arbeiten an der Xbox-360-Exklusivproduktion »Splinter Cell Conviction« sind praktisch beendet. Sam Fisher macht sich bereit für seinen nächsten Einsatz. Diesmal nicht als Antiterror-Mann im Rahmen eines Sondereinsatz-Kommandos der US-Behörde NSA. Nein, diesmal als Rache-Engel. Fisher will diejenigen zur Strecke bringen, die seine Tochter Sarah auf dem Gewissen haben. Denn als sie getötet wurde, ist er zerbrochen, ein Schatten seiner selbst geworden, getrieben von Wut und Trauer. Wie sich das anfühlt, das wollten wir wissen. Höchste Zeit, das neue »Splinter Cell Conviction« aus allernächster Nähe intensiv zu beobachten. Um herauszufinden, was diesen Third-Person-Thriller so besonders macht; ob sich das Warten lohnt; warum Sams Einsatz so oft verschoben wurde...

Um unsere Fragen zu beantworten, haben wir im verschneiten München eine Probeversion von »Splinter Cell: Conviction« angespielt und uns mit einer gut informierten Kontaktperson getroffen: Marc Hernandez, als Co-Game-designer bei Ubisoft Montreal mit verantwortlich für das, was »Conviction« ausmacht: Sams Persönlichkeit. Ebenfalls unter Marcs Aufsicht: Kulissen, Waffen und Stilelemente, die es bisher so noch in keinem anderen Game zu sehen gibt. Es herrscht Leben auf den Straßen der Hauptstadt Valetta auf Malta. Auch abseits der Touristenfallen. Einige Malteser sitzen im Freien

**SO SPIELT SICH'S!
DER DESIGNER
PACKT AUS!**



Action gibt's nicht nur im Einzelspieler-Part. Auch eine komplette Koop-Kampagne für zwei Spieler ist mit an Bord. Die führt unter anderem nach Moskau.

Und außerdem?

- Im Koop-Modus schlüpfen zwei Mitspieler in die Haut des US-Agenten Archer und des Spions Kestrel; die partnerbasierte Kampagne mit vier Missionen greift Ereignisse aus dem Hauptspiel auf, bleibt aber eigenständig
- Erfolge gibt's unter anderem fürs Beenden des Spiels auf dem Schwierigkeitsgrad »Realistisch« sowie für das vollständige Upgraden einzelner Waffen ■ Dazu kommen die Spiel-internen PEC-Challenges. Sie dienen zum Sammeln sogenannter Uplay-Punkte: 500 gibt's beispielsweise für das 15-malige unerkannte Ausschalten von Gegnern mit Nahkampf-Attacken. Mit den Punkten lassen sich dann Bonus-Objekte freischalten – in allen Ubisoft-Spielen, die Uplay unterstützen ■ Download-Inhalte sind geplant ■ Eine Limited Collector's Edition auch, inklusive Blechschatuelle, Sam-Figur, exklusiver Download-Klamotten, zusätzlichem Spielmodus und Soundtrack-CD



Hart wie nie. Sam Fisher geht aufs Ganze und nimmt auch Geiseln, wenn es sein muss.

» Sam fackelt nicht lange, kennt kaum noch Grenzen.
Das hier ist Unterhaltung für Erwachsene. «



Heimtückisch und munitionssparend: Statt sich auf Feuergefechte einzulassen, einfach mal Wachen und Störenfriede durch das Fenster befördern.

vor den Cafés; eine Verkäuferin blickt aus einem Kioskenster, verliebte Pärchen schlendern vorbei. Alles ruhig.

VON RACHE GETRIEBEN

Das ist die Chance. Ein älterer Kerl mit Bart, kurzen Haaren und Rollkragenpullover öffnet eine Tür in eine Seitenstraße. Er hat es eilig, schmiegt sich an eine Mauer vor einer noblen Behausung. Die Worte »Infiltriere die Villa« scheinen wie von Geisterhand auf die Mauer projiziert. Aha – keine störenden Bildschirmanzeigen, keine faden Missionsbriefings! Ähnliches geschieht bei Rückblenden: Immer wenn Sam einen der Dreckskerle zu fassen bekommt, die seine Tochter getötet und sein Leben zerstört haben, flimmern Filmschnipsel über Wände und zeigen Bilder aus früheren Tagen. »Es war alles andere als leicht, die Kulissen so zu gestalten, dass wir die ganzen Anzeigen und Hilfetexte problemlos einblenden können«, erklärt Marc Hernandez, während auf

einem 40-Zoll-Plasma-TV die neueste Version des Malta-Levels anflimmert. »Hunderte Male mussten wir die Levelabschnitte umbauen, bis wirklich alles richtig zusammengepasst hat. Aber ich denke, es hat sich gelohnt.«

Definitiv, denn die Einblendungen fügen sich prima ein und reißen dich – anders als konventionelle Bildschirmanzeigen – auch nicht aus dem Geschehen heraus. Im Gegenteil, sie saugen dich tiefer hinein. Zum Beispiel, wenn Sam sich in besagtem Herrenhaus in eine Bar voller Gangster schleicht. Auf einem Sofa erscheint der Text »Hier ducken!« als Hinweis darauf, wo der beste Ausgangspunkt für ein Feuergefecht zu finden wäre. Doch nicht nur dieser stilistische Designtrick ist neu, auch grundsätzlich tut sich einiges im Vergleich mit dem letzten »Splinter Cell«. Fisher agiert nicht mehr als Hightech-Spion, sondern als von Rachedgedanken Getriebener. Das glattrasierte Gesicht weicht einem Bart, Falten zeigen sich auf der Stirn,

* Marc Hernandez IM GESPRÄCH

Unser Gastgeber und Gesprächspartner beim Probespiel nennt sich Marc Hernandez. Als Designer arbeitet er bei Ubisoft Montreal am neuen »Splinter Cell«. Schon zuvor hat er an Top-Games wie dem Ego-Shooter »Resistance: Fall of Man« für Playstation 3 und dem abgedrehten Action-Geheimtipp »Oddworld: Stranger's Wrath« für Xbox mitgewirkt. Übrigens: Was nach »Conviction« bei dem kanadischen Studio ansteht, dazu mag er nichts verraten.



007 oder 00-Nix?

- +** Stilvolle Weiterentwicklung der Serie, deutlich mehr und sinnvollere Herangehensweisen an Probleme, sehr schöne und detailreiche Levels, fantastische Animationen, verdammt coole Gesamtoptik
- Ob die Story letztendlich wirklich logisch daherkommt? Ob der Koop-Modus wirklich taugt oder nur ein Anhängsel ist, all das muss sich zeigen



Brenzlige Situation. Auch Sam Fisher gerät mal in die Falle und wird umstellt. Erledigt ist er damit aber noch lange nicht...



Innovativ: Missionshinweise und -ziele werden mitten in die Umgebung projiziert.

graue Haare schimmern im Laternenlicht. Und Sams Stimme klingt, als hätte er über Wochen Kette geraucht. »Man sieht ihm an, dass er gravierende Probleme hat; dass er frustriert ist und nachts nicht mehr schlafen kann. Er ist eben kein Typ wie James Bond.« Inspiration für diese Wende holten sich die Macher vielerorts, verrät Marc: »Ja, wir haben die Agenten-Serie 24 mit Kiefer Sutherland geschaut und einige Ideen übernommen. Aber richtig abgekupfert haben wir nicht.« Sam mag nicht Jack Bauer sein, dennoch: So manch harte Szene, so mancher Tabubruch erinnern schon stark an besagte TV-Serie, gibt auch Marc zu. So findet im späteren

Level »EMP Staging Grounds« ein brutales Verhör statt: Sam schnappt sich den Kommandeur der privaten Militärfirma Black Arrow, will dem Ex-Mitarbeiter des Antiterror-Geheimdienstes NSA Infos über den Bau von EMP-Bomben entlocken. Dabei geht's hart zur Sache. Per X-Taste knallt man den Typ wahlweise gegen nah stehende Autos, rammt ihm das Knie ins Gesicht, stößt ihm letztlich ein Kampfmesser durch die Hand. Echt harter Tobak, oder? »Ja, Sam fackelt nicht lange, kennt kaum noch Grenzen. Das hier ist Unterhaltung für Erwachsene«, macht Marc Hernandez klar. Ob's ähnlich grenzwertig zugeht wie in »Modern Warfare 2«, wo sogar Zivilisten erschossen werden? Dazu wird vorerst nichts verraten. Doch Marc gibt andere Quellen der Inspiration preis: »Viele bei uns im Team mögen Stirb Langsam, das wird sich ab und an zeigen.« Spätestens wenn Sam erstmals ein lockerer Spruch vom Schlage »Ich hab's immer noch drauf!« oder »Ich bin zu alt für diesen Scheiß« über die Lippen geht, fühlt sich der Cineast und Actionfilm-Fan an den klassischen Cop-Streifen mit Bruce Willis als John McClane erinnert. Gewisse Ähnlichkeiten zwischen Sam und McClane scheinen auch sonst nicht von der Hand zu weisen; beide sind grimmig, stecken in ernsthaften Schwierigkeiten, tun aber ihren verdammten Job, weil einer ihn ja tun muss. Der neue Sam Fisher ist eben ein echter Kerl. Das passt und entlockt einem, trotz aller Härte, hin und wieder ein Schmunzeln.

Leisetreter leben länger? Wahrscheinlich. Hin und wieder lässt's Sam trotzdem gehörig krachen.



ALLES BEIM ALTEN, ABER ALLES NEU
Spielerisch hält sich »Conviction« hingegen stark an die Grundzüge der Reihe.



» Es gibt unendlich viele Möglichkeiten, eine Aufgabe zu bewältigen. Still und leise. Oder mit viel Geballer. «

Das bisher von uns Gespielte erinnert stark an Teil Eins aus dem Jahr 2002 für PC und die erste Xbox. »Wir haben uns auf die Elemente konzentriert, die uns wirklich wichtig erscheinen. Die notwendig sind, um unsere Geschichte zu erzählen. Das heißt: zurück zu den Wurzeln. Daher geht's in diesem Splinter Cell hauptsächlich ums Schleichen, Verstecken und das schnelle Reagieren.« Funktioniert. Raffiniert. Vielfältig. Etwa wenn drei Wachleute vor der Malteser Villa patrouillieren. Was tun? Möglichkeiten gibt's genug: Mit einem abgebrochenen Autospiegel unter der Zugangstür an der Mauerseite schauen. Dazu einfach auf den Schlitz unterhalb der Tür blicken und die A-Taste antippen. Schon sieht man aus Spiegelsicht, dass einer der Typen direkt davor steht. Also leise die Tür auf, an den Kerl heranschleichen und per Nahkampfatacke lautlos beseitigen. Natürlich lässt sich die Situation auch ganz anders bewältigen: Einfach hart gegen die Tür treten und damit einen Höllenlärm veranstalten, schon sind die Wachen abgelenkt, versuchen die Quelle

der Geräusche zu orten. Dann schnurstracks die Beine in die Hand nehmen und zack rüber über die Mauer, flink an einer Regenrinne hoch und durch ein Fenster. Keiner merkt etwas. Perfekt! »Es gibt unendlich viele Möglichkeiten, eine Aufgabe zu bewältigen. Still und leise. Oder mit viel Geballer. Nur mit der Rambo-Tour wird man auf Dauer scheitern«, erklärt Marc Kluges Abwarten, Dunkelheit nutzen,

Gegner umschleichen, das ist oft der bessere Weg.

Gibt es also die Möglichkeit, das Ganze durchzuspielen, ohne jemanden zu töten? Schließlich funktioniert das im ersten »Splinter Cell« bereits und stellt einen großen Ansporn dar, an sich und seinen Fähigkeiten zu arbeiten. »Tja, das könnte man durchaus versuchen. Doch Conviction ist schon ein ziemlich actionlastiges Spiel. Vorgesehen haben wir

✕ Sams Arsenal

GADGETS, GRANATEN UND SONARSICHT

Selbst wenn Sam Fisher in »Conviction« kein Agent der NSA mehr ist, greift er doch weiter auf seine kleinen technischen Hilfsmittel zurück – die Gadgets. Erstes Utensil: Ein zerbrochener Spiegel, der es ihm ermöglicht, Gegner durch Türschlitze hindurch zu beobachten. Später im Spiel steht ihm dann die sogenannte Sticky-Cam zur Verfügung. Eine Minikamera, die per Wurf an Wänden befestigt wird und einen Rundumblick in gut bewachte Örtlichkeiten gewährt. Wer mag, kann Feinde damit zudem durch Pieps-Geräusche anlocken – und die Kamera anschließend in die Luft sprengen. Darüber hinaus sind Explosiv- und EMP-Granaten Teil von Sams Arsenal. Und natürlich sein markantes »Nachtsichtgerät«, mit dem er nunmehr per Sonar-Modus selbst durch dickste Wände blicken kann. Dann erspürt er sich bewegende Personen als weiße Silhouetten. Perfekt für die Schleichwege-Planung.



✖ Markieren, Exekutieren

GEGNER KILLEN LEICHT GEMACHT

Das neueste Spiel-Element in der »Splinter Cell«-Serie hört auf den Namen »Mark & Execute«: eine Neuerung, die Fans der ersten Stunde noch immer skeptisch beäugen. Ist's doch damit möglich, Gegner schnell und ohne große Anstrengung auszuschalten. Wird das Spiel dadurch zum Kindergeburtstag? Nein, wie unsere aktuellste Anspiel-Session belegt. Markieren und Ausschalten kommt zwar zum Einsatz, drängt sich jedoch nicht in den Vordergrund. Das bestätigt auch Gamedesigner Marc Hernandez im Gespräch. »Wir wollen es den Leuten nicht zu einfach machen. Das hier ist schließlich kein Gelegenheitsspiel.« Aber wie funktioniert's nun eigentlich? Sempel: Durch Nahkampfattacken sammelt Sam »Exekutionspunkte« für seine aktuelle Waffe. Das sind bei der Pistole MK23 zum Beispiel maximal zwei Stück, bei der MP-446 mindestens drei und maximal fünf. Mit diesen Exekutionspunkten lassen sich aus der Deckung heraus per RB-Taste Gegner markieren und dann – bei freiem Schussfeld – durch Antippen der Y-Taste ohne weiteres Zutun ausschalten. Doch was bedeutet das für die Spielerfahrung? Nun, wer diese Fähigkeit oft und ausgiebig nutzt, muss Risiken eingehen, um wieder an entsprechende Exekutionspunkte zu kommen. Wer hingegen still und leise vorgeht, hat damit einen Trumpf in der Hinterhand, der gezielt ausgespielt werden will. Man kann's also nutzen, muss man aber nicht. Fein!

so eine Möglichkeit eigentlich nicht. Aber am besten: selbst rausfinden«, scherzt der Designer. Und tatsächlich lässt sich der neue Teil der Agentenserie auf mannigfache Weise spielen. Viele Gegner werden bei geduckter Haltung und durch geschicktes Ausnutzen der Dunkelheit umgangen. Wird Sam trotzdem entdeckt oder geht man aggressiv vor, ist die direkte Konfrontation angesagt: Und da handelt Sam nicht zimperlich. Er packt seine Widersacher am Schlafittchen, verpasst ihnen kräftige Schläge, bricht Nasen und Arme. »Das ist Krav Maga, die Nahkampftechnik der israelischen Armee«, erklärt uns Marc Hernandez. »Mit Martial Arts, wo's auch um so Kram wie die Innere Mitte, Selbstfindung und dergleichen geht, kann Sam nicht viel anfangen. Er will Schaden anrichten, seine Gegner entwaffnen und ausschalten. Dafür eignet sich Krav Maga perfekt.« Trotzdem ist Sam nicht unbesiegbar. »Ein direkter Kampf mit zwei bewaffneten Gegnern, den gewinnst du fast nie«, fügt Hernandez hinzu. Vor allem nicht im Schwierigkeitsgrad »Realistisch«, wo schon ein einziger direkter Treffer tödlich enden kann. Dennoch

muss sich Ex-Agent Sam später auf direktere Konfrontationen mit schwer bewaffneten Söldnern und ausgebildeten NSA-Kollegen einstellen. Um aus diesen siegreich hervorzugehen, greift er auf kugelsichere Westen, Kevlarpanzerung und ähnlichen Schnickschnack zurück. Was er jedoch grundsätzlich an Treffern wegsteckt, macht der Designer klar, wird sich das Spiel über nicht ändern. Gesundheit aufstocken, das geht nicht und würde auch nicht zur Grundidee der Serie passen: »Sam Fisher ist eben nicht Link aus Nintendos Zelda. Und Splinter Cell ist kein Rollenspiel«, verdeutlicht Marc grinsend.

MOTIVIERENDES KAMPFSYSTEM

Doch wenn Sam schon nicht seine Lebensenergie steigern kann, dann wenigstens seine Feuerkraft. Denn auch wenn Schleichen ein erprobtes Mittel darstellt, Ärger aus dem Weg zu gehen, ganz ohne durchschlagende Waffen kommt das neue »Splinter Cell« nicht aus. »Das wäre ja auch langweilig.« Insgesamt sechs Pistolen wie die MK23 und Desert Eagle; sechs Maschinenpistolen wie die tschechische Scorpion SA Vz 61 oder die

✖ Im Dunkel des Schattens

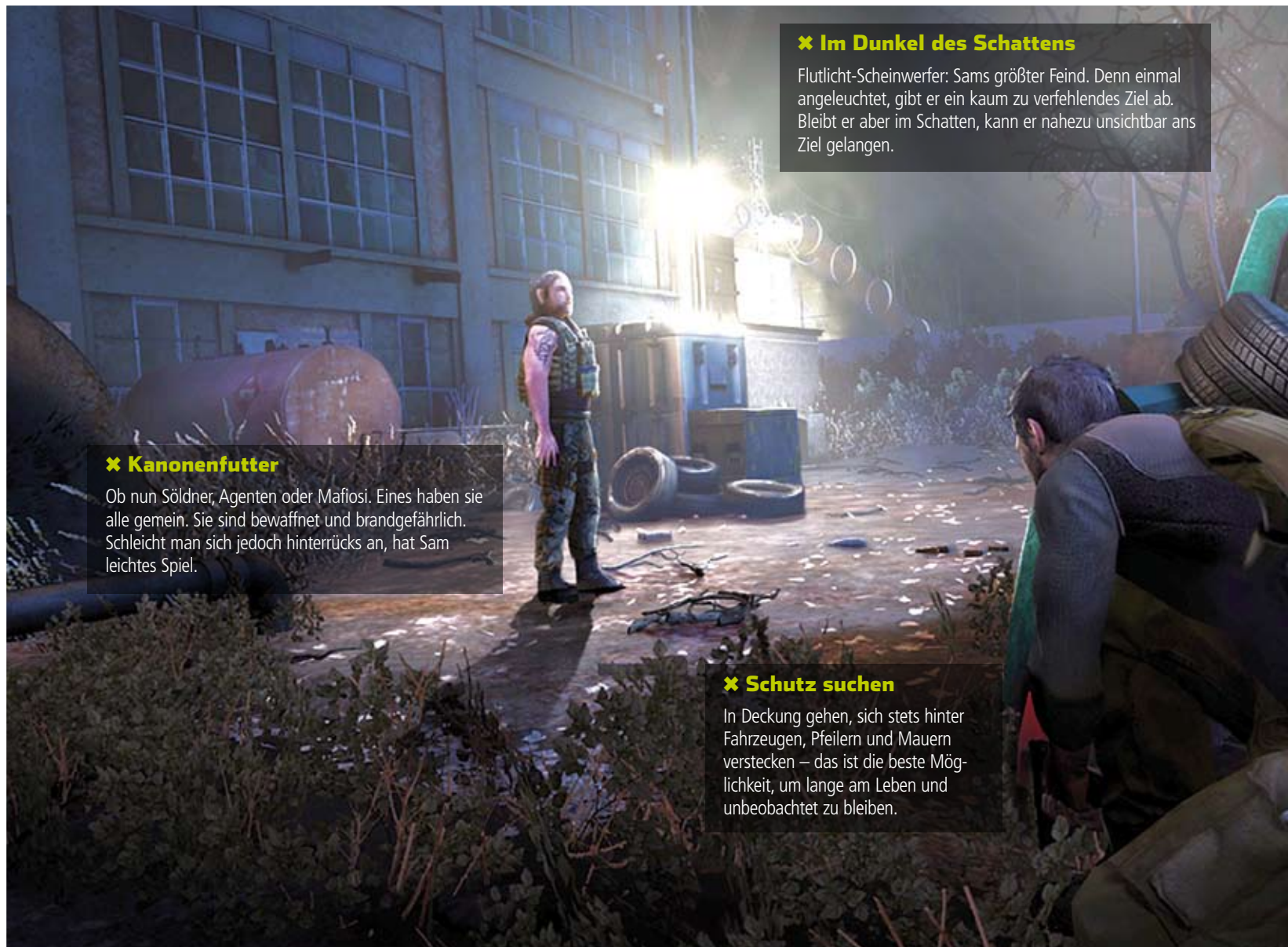
Flutlicht-Scheinwerfer: Sams größter Feind. Denn einmal angeleuchtet, gibt er ein kaum zu verfehlendes Ziel ab. Bleibt er aber im Schatten, kann er nahezu unsichtbar ans Ziel gelangen.

✖ Kanonenfutter

Ob nun Söldner, Agenten oder Mafiosi. Eines haben sie alle gemein. Sie sind bewaffnet und brandgefährlich. Schleicht man sich jedoch hinterrücks an, hat Sam leichtes Spiel.

✖ Schutz suchen

In Deckung gehen, sich stets hinter Fahrzeugen, Pfeilern und Mauern verstecken – das ist die beste Möglichkeit, um lange am Leben und unbeobachtet zu bleiben.



deutsche Heckler & Koch MP5 kann der Ex-Agent seinen Kontrahenten und deren Schergen auf seinem Feldzug abnehmen. Dazu kommen noch vier Sturmgewehre wie AK-47, G36 und zwei Schrotgewehre sowie fünf Extrawaffen und eine Bonuswaffe. Die werden dann an wenigen, in den Leveln verteilten Munitionskisten aufgerüstet: größeres Magazin, Hohlspitzgeschosse für mehr Schaden oder ein Rotpunktvisier für genauere Treffer. Upgrades finanziert man mit gesammelten »Erfahrungspunkten« für Abschüsse, geschicktes Schleichen oder überstandene Nahkämpfe. Dass sich das Aufrüsten lohnt, wird schnell klar. Vor allem für den, der Räume gerne direkt stürmt, statt die Affennummer abzu ziehen, spricht sich umständlich an Simsens entlangzuangeln, nur um die Mafiosi dann durch geöffnete Fenster in die Tiefe zu zerren. Nicht selten verleiten einige Situationen sogar dazu, die Ballerei mal der typischen Spielweise vorzuziehen und das Risiko einzugehen, eliminiert zu werden.

✕ Trotz Gewalt...

...IN DEUTSCHLAND UNGEKÜRZT

In »Conviction« geht's nicht gerade zimperlich zu. Das Game präsentiert sich deutlich härter als die Vorgängerspiele. Vor allem an Sam Fishers Handlungen wird das deutlich. Ohne Häme und Zaudern schreitet er zur Tat, rammt schon mal Köpfe gegen Pissbecken oder missbraucht Gegner als Geiseln sowie menschliche Schutzschilde. Das ist hart, auch wenn sich das Blutgespritzte im Rahmen hält. Wahrscheinlich auch der Grund dafür, dass das Spiel laut Hersteller hierzulande ohne Schnitte und Kürzungen erscheint. Die deutsche Fassung ist demnach inhaltsgleich zur US- und EU-Fassung und zugleich der erste Teil aus der »Splinter Cell«-Serie, der von der USK eine Einstufung »ab 18 Jahren« erhält. Alle Vorgänger-Produktionen kommen mit einem »ab 16 Jahren« davon.



Pistole und Rucksack. Mehr braucht der Ex-Agent Fisher in vielen Situationen nicht.

Einfach weil die Action so viel Spaß macht, gut aussieht und richtig cineastisch rüberkommt.

Eine letzte Frage an unseren Gesprächspartner: Warum hat das so lange gedauert mit »Splinter Cell: Conviction«? Schließlich ist das Game schon seit nahezu fünf Jahren in Entwicklung, sollte eigentlich im November 2007 erscheinen. »Ursprünglich war Conviction anders geplant«, meint Marc. Die Welt sollte weitestgehend offen sein, ähnlich wie in »Assassin's Creed 2« oder »Red Faction: Guerrilla«. Sam hätte sich beispielsweise frei und ohne Hindernisse durch das herbstliche Washington DC bewegen sollen, hätte seine Umwelt manipulieren können. Sicherheitskräfte mit einem klingelnden Handy in eine Seitengasse locken und dort dann lautlos ausschalten. Verfolger mit Tischen und Stühlen bewerfen, und schließlich in der Menschenmenge untertauchen – all das war geplant. »Das Konzept hieß Social Stealth.« Frühe Bilder und Videotrailer aus dem Jahr 2007 zeigen zudem einen rauerer Sam Fisher, mit fettigem Haar und abgetragenen Militärparka. Einen Mann, der fast schon

als Obdachloser durchgeht. Was wurde aus diesem Ansatz? »Das ist kompliziert. Aber ich erkläre es mal so: Wenn man als Spieler im ursprünglichen Konzept einen großen Fehler gemacht hatte, ist es oft nicht mehr weitergegangen. Die Menschen auf den Straßen haben Sam als Kriminellen erkannt, er ist stets verfolgt worden, die Polizei kam, er konnte nicht mehr untertauchen. Es war einfach verwirrend und extrem schwierig.« Demnach: Mission fehlgeschlagen. Anfang 2008 hat Ubisoft Montreal komplett von vorne begonnen. Ob einige der Ideen – etwa das Konzept des »Social-Stealth« – in anderen Projekten untergekommen sind; ob auf diese Weise »Assassin's Creed« entstanden ist, wollen wir wissen. Doch darüber möchte der Designer nicht spekulieren. »Dazu kann ich nichts sagen, das weiß ich nicht genau.« Für die nochmalige kurze Verschiebung auf April 2010 hat Marc jedoch eine plausible Erklärung: »Wir wollen alles perfektionieren, einige Dinge noch auf Hochglanz polieren. Oft nur Kleinigkeiten, aber man wird dem Ganzen die zusätzliche Arbeit anmerken.« Eine Aussage, die wir nur bestätigen können. Denn sobald Ubisoft die wenigen noch vorhandenen Interface-Fehler, Abstürze und Bild-Ruckler endgültig ausmerzt, wird das hier ganz, ganz groß. Und lässt alle bisher erduldeten Wartezeiten im Handumdrehen vergessen. Sam, wir sind bereit!

Michael Förtsch

» Conviction entpuppt sich als ziemlich actionlastiges Spiel. «

Ein Bild aus der »Splinter Cell: Conviction«-Version von 2007. Grafik, Stil und Gameplay unterscheiden sich deutlich vom aktuellen Konzept.



360LIVE sagt...

Intelligente Action, charismatischer Held, großartiges Drumherum. Das vielleicht beste HITPOTENZIAL Exklusiv-Game für Xbox 360 in diesem Jahr!

9.0 von 10

METRO 2033

Auf den Spuren des Big Daddy...

kurz & knapp

Hersteller | THQ

Entwickler | 4A

Games

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

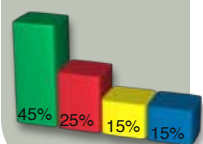
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Atmosphärischer
Endzeit-Shooter,
60 Meter unter
Moskau.

das ist drin

- Mutanten
- Die Schwarzen
- Faschisten
- Zeugen Jehovas



Eigentlich fühlen sich die ersten drei Stunden in »Metro 2033« wie ein gewöhnlicher Shooter an. Halt einer mit Endzeit-Szenario. Aber jetzt stell dir vor, du läufst als ahnungsloser Typ namens Artjom durch die muffigen Korridore einer Tunnelkolonie unter der Erde. Vor dir kniet ein kleiner Junge, knuddelt seinen zerfetzten Teddy, setzt ihm zum Schutz einen kleinen Papphelm auf und fragt ihn »Glaubst du, dass Papa wiederkommt?«. Es sind solche Momente, die aus diesem gewöhnlichen Shooter etwas Einzigartiges machen – etwas, was stellenweise »Bioshock«-Niveau erreicht. Nicht zuletzt aufgrund des frischen Szenarios: Nach einem Atomkrieg suchen die Überlebenden Schutz in der Moskauer Metro und müssen sich gegen ständige Angriffe von Mutanten und einer geheimnisvollen Macht, die Schwarzen genannt, wehren. Die Geschichte rund um den 20-Jährigen Artjom hält sich streng an die Romanvorlage von Dmitry Glukhovsky, setzt auf nachvollziehbare Charaktere und verstörende Bilder. Artjom soll auf Bitten seines Onkels Hunter in der

Hauptstadt Polis Unterstützungstruppen holen, um gegen die Schwarzen zu kämpfen. Seine erste Begegnung mit dem Feind erlebt der junge Abenteurer gemeinsam mit dem Waffenhändler Bourbon – einer von vielen KI-Kollegen, die Artjom Feuerschutz leisten. Und wie herrlich atmosphärisch das hier ist: Die schwache Laterne einer Draisine wirft unheimliche Akzente in den nebligen Bahnschacht. Plötzlich zieht ein grüner Schleier seine Bahnen, giftige Dämpfe steigen auf. Statt mit einer Kamerafahrt die Action einzuleiten, ist der Spieler immer mitten drin, schaut sich um und legt per Digipad schnell seine Gasmasken an. Die wiederum benötigt Filter, welche man später getöteten Feinden abnimmt. Verstärkt die Spannung ungemein! Der Sound – immer lauter werdende Geigenklänge, die das Unheil ankündigen – versprüht ähnlich wie in Survival-Horror-Shootern Angst und verdichtet den Spannungsmoment.

Ein gleißendes Licht schießt auf Artjom zu, seine Begleiter kippen um, er selbst bleibt sitzen. Warum und wieso? Wer den Roman



Entwicklungsfortschritt: Seit unserem Besuch in Moskau haben die Entwickler gewaltig an der Grafikschaube gedreht, vor allem das Licht-und-Schatten-Spiel fasziniert.

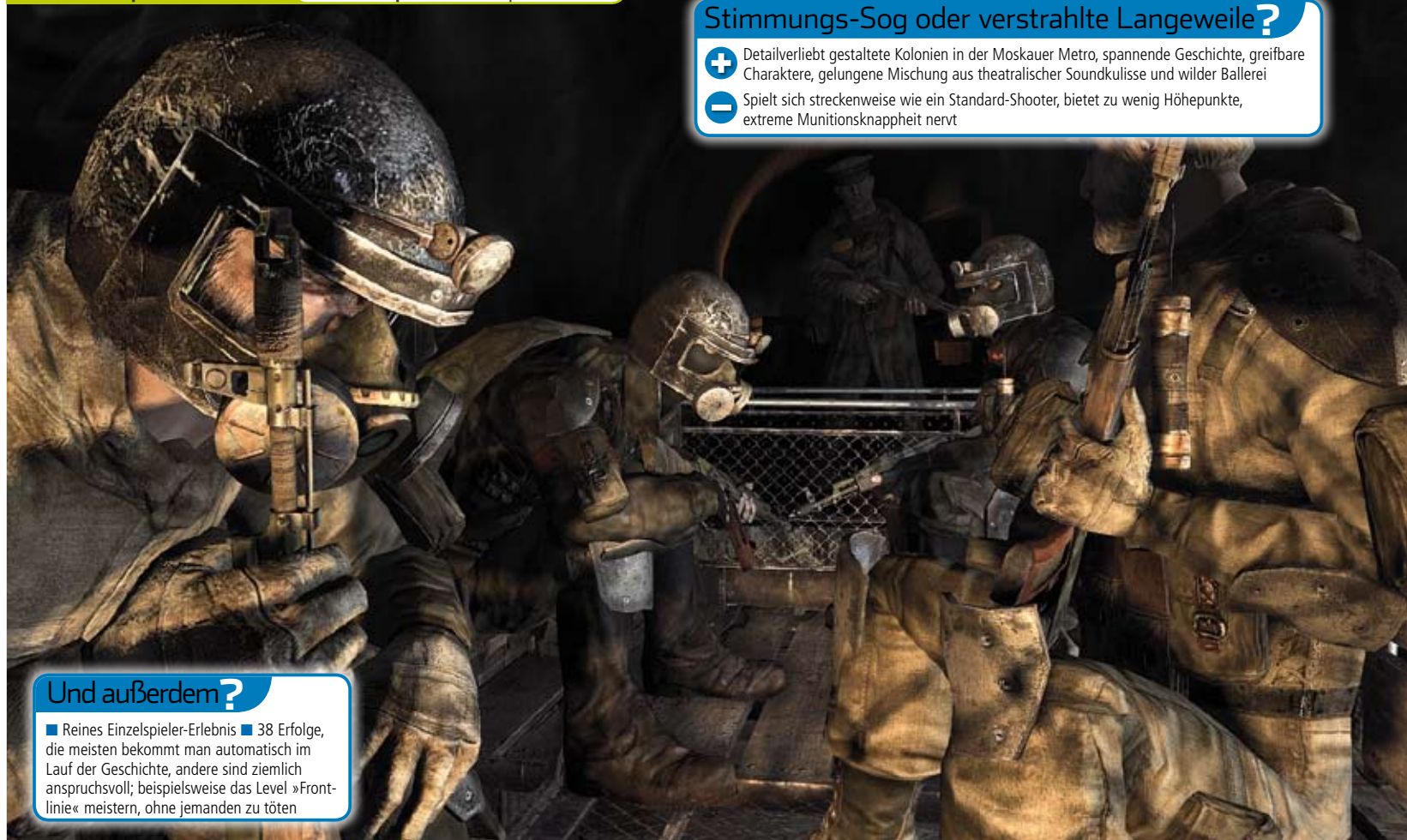
Erhältlich | 16. März 2010 | Status | 95% komplett

Stimmungs-Sog oder verstrahlte Langeweile?

- ⊕ Detailverliebt gestaltete Kolonien in der Moskauer Metro, spannende Geschichte, greifbare Charaktere, gelungene Mischung aus theatralischer Soundkulisse und wilder Ballerei
- ⊖ Spielt sich streckenweise wie ein Standard-Shooter, bietet zu wenig Höhepunkte, extreme Munitionsknappheit nervt

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ 38 Erfolge, die meisten bekommt man automatisch im Lauf der Geschichte, andere sind ziemlich anspruchsvoll; beispielsweise das Level »Frontlinie« meistern, ohne jemanden zu töten



1

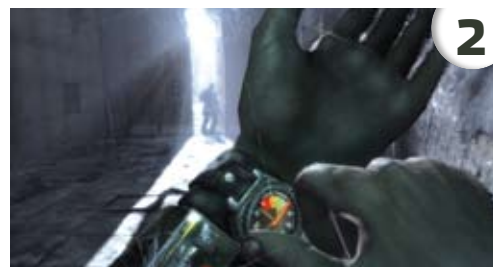


✖ Überleben ohne Bildschirm-Anzeige

WENIGER IST MEHR

Der Shooter verzichtet fast komplett auf Einblendungen, lediglich die verbleibende Munition wird am rechten unteren Rand angezeigt. Den Gesundheitszustand des Helden deutet »Metro 2033« akustisch durch verschiedene Atem- und Pulsgeräusche an. Will man wissen, wie lange die Atemmaske noch Sauerstoff bietet, schaut man auf die Uhr. Als Kompass dient eine Armeekarte, die per RT-Schultertaste ausgepackt wird. Muss die Karte im Dunkeln konsultiert werden, empfiehlt es sich, das Feuerzeug zu entzünden.

2



✖ Endzeit-Survival-Horror-Shooter

DER MIX MACHT'S

1 Ähnlich wie in »Resident Evil« spielen die Macher in diesem Endzeit-Shooter mit der Angst des Spielers. Lauter werdende Geigenklänge kündigen Gegner an. Man schleicht durch den Moskauer Untergrund, immer das Fauchen von Mutanten im Rücken.

2 Wirklich einzigartig an »Metro 2033« ist das Design: Nach einem Atomkrieg leben die Menschen in U-Bahnstationen. Schmutz, Blut und Dreck ziehen sich über die Fußböden, die Leute hausen in Blechhütten, züchten Schweine und ernähren sich von Pilzen.

3 Die unterirdischen Lager sind sehr belebt, überall plappern Personen durcheinander, stimmen auf ihrer Gitarre ein trauriges Lied von einer besseren Zeit an. Das wirkt bedrückend, versprüht zugleich aber unheimlich viel Atmosphäre.

3



gelesen hat, weiß es, alle anderen erfahren im Laufe der Geschichte von Artjoms besonderer Gabe. Dem Moment der Stille folgt Action. Aus der Dunkelheit preschen Mutanten heran, eine Mischung aus Ratte und Mensch mit den Reißzähnen und der Sprungkraft eines Leoparden. 4A Games haben ein gutes Gespür für schnelle Tempowechsel und adrenalingeladene Kämpfe. Geballert wird mit AK-47 Sturmgewehr, zweiläufiger Schrotflinte, Maschinenpistole, Revolver Kaliber 42 und diversen anderen Knarren. »Ballern« aber bitte nicht zu wörtlich nehmen, denn Munition ist extrem rar gesät. Also immer auf den Kopf zielen, kurze Feuerstöße, und wenn gar nichts mehr geht, das Messer zücken. Sobald sich die Rattenbiester im Nahkampf auf Artjom stürzen, wird ein Quicktime-Event aktiviert: Fleißig X hämmern und er rammt dem Vieh sein Kampfmesser in die Kehle. Blutiger Anblick, aber »Metro 2033« ist ohnehin nicht zimperlich. Umso erfreulicher für Genre-Fans, dass es ungeschnitten nach Deutschland kommt.

Prima Idee: Lebensanzeige und Sauerstoffvorrat der Gasmaske werden nicht angezeigt, sondern durch Atmen oder Hecheln symbolisiert. Wer wissen will, wie viel Saft die Helmlampe noch hat, prüft das mit der Anzeige auf dem Handdynamo. Geht die Energie zu Neige, wird selbiger genutzt, um sie wieder aufzuladen.

Achtung: Den hellen Schein der Lampe sehen auch die Gegner, manchmal sind Schleichen und Kopfschüsse daher die beste Herangehensweise. Dafür jedoch braucht's neue Waffen, wie das SVN-98-Scharfschützengewehr oder eine schallgedämpfte Pistole. Die gibt's nicht umsonst, sondern nur im Austausch für Munition beim Waffenhändler. Hier verballert man also im wahrsten Sinne des Wortes Geld. Denn Papierscheine sind im Jahr 2033 nichts wert, schließlich kann man damit niemanden umnieten.

Die Feuergefechte spielen sich anspruchsvoll, allerdings sollten die Entwickler dringend mehr Munition in den Levels verteilen, da die meisten Gegner wie Rattenmutanten, Banditen und Faschisten schon einige Treffer benötigen, bis sie am Boden liegen. Zudem geht das Feindpack zielicher und in Gruppen vor, was das Ganze nicht gerade erleichtert. Doof: Ein Deckungssystem fehlt, Sterben ist Usus – an der Balance muss folglich noch geschraubt werden. Und weitere Dinge werden den Entwicklern bis zum 16. März den Schlaf rauben: etwa die Gegnervielfalt. Gerade mal zwei Mutantenrassen und zwei menschlichen Feindtypen sind wir in drei Stunden begegnet! Das langweilt. Wo bleiben die richtig fetten Gegner? Wo die garstigen Bosskämpfe? Schade, denn Details und Figuren begeistern: Faschisten, Satanisten,

Zeugen Jehovas und sogar Kannibalen sind glaubhaft ausgearbeitet, verfolgen alle unterschiedliche Ziele, obwohl sie den gleichen Feind haben. Es wäre unverzeihlich, wenn ein Spiel mit derart herausragenden Charakteren, einem düsteren, ganz eigenen Stil, scharfen Texturen und tollem Licht-Schatten-Spiel schlussendlich durch die immer gleichen Schießereien und damit Langeweile kaputtgemacht würde.

Benjamin Kratsch

360

 LIVE sagt...

Packender Endzeit-Shooter mit dichter Story, gelungenen Charakteren und viel Flair. Diverse HITPOTENZIAL Passagen wirken jedoch austauschbar.

8.0

 von 10



Auf den ersten Blick wirkt der US-Gamedesigner American McGee sehr unauffällig, ein bisschen schüchtern fast. Der also will das kleine Mädchen namens Alice, diese höchst bezaubernde Märchenfigur, in eine nach Blut und Tod lechzende Metzgersbraut verwandeln? Fraglos ist McGee ein Exzentriker mit starkem Hang zum Makabren, Verworrenen, Schrägen. Das hat er mehrfach bewiesen, unter anderem mit seinem PC-Episodenspiel »Grim« oder dem apokalyptischen »Bad Day LA«, das einen Obdachlosen als Helden feiert. Und voraussichtlich noch im ersten Halbjahr 2010 will er sein Können erneut beweisen, und zwar in »The Return of American McGee's Alice«, seinem ersten Werk auf Xbox 360. Ein Third-

Person-Actiongame, das den Spieler in eine bizarre und entstellte Version von Lewis Carrolls Dilogie »Alice im Wunderland« und »Alice hinter den Spiegeln« hineinsaugen will. Zwei Bücher, geschriebene Ende des neunzehnten Jahrhunderts, voller Fantasie und witzigen Figuren, durchsetzt von schrägen und schaurigen Untertönen. Zeit also, sich näher mit McGees Interpretation zu befassen.

Fast zehn Jahre hat McGees bisher bekanntestes und beliebtestes Werk bereits auf dem Buckel; im Dezember 2000 war »American McGee's Alice« für PC erschienen. Ein Action-Abenteuer, das die Geschichte der jungen Alice als schrecklichen Albtraum verarbeitet. Eine düstere



Hinter den Spiegeln

Vergiss die heile Welt von Alice im Wunderland
und dem Mädchen hinter den Spiegeln. Vergiss
kunterbunte Himmel und singende Pflanzen,
die das junge Ding in blauem Kleid und weißer
Schürze durch die Fantasiewelt geleiten. Das
neue Spiel von Kult-Designer American McGee
verzerrt die Kinderbücher zur Horror-Show aus
Psychoterror, Angst und Pein... Wir bitten den
Spielemacher zur Teeparty.

Fortsetzung von Carolls Schaffen in Third-Person-Perspektive, die auch zeitlich daran anknüpft: Alice hat bei einem Brand ihre Eltern verloren, ist wahnsinnig geworden und in der Klapsmühle gelandet. Sie ist nicht länger das kleine Mädchen, sondern eine morbide und entstellte Figur. Aus der Anstalt wird sie erneut in ihre Fantasiewelt, das Wunderland, gerufen, das unter der Herrschaft der Herzkönigin zu einem widerwärtigen Ort voll Grausamkeit und Finsternis verkommen ist. Doch wie geht es nun weiter, McGee?

»Ich kann erst mal nur etwas zum Herzen des Spiels sagen. Doch je näher wir dem Veröffentlichungsdatum kommen, umso mehr wird es zu berichten geben, das verspreche ich. Als wir Alice

das letzte Mal begegnet sind, ist sie aus der Rutledge-Heilanstalt entflohen. Sie hat ihre emotionalen und psychologischen Dämonen bezwungen, die sie seit dem Feuertod ihrer Familie umklammert hatten. Das alles endet recht fröhlich mit einer kurierten Alice und ihrer Entlassung aus Rutledge.« Ja, mancher erinnert sich vielleicht. Das neue Game beginnt später und berichtet aus Alice' Leben außerhalb der Anstalt. »Es gibt immer noch Fragen um den Tod ihrer Eltern und Alice' geistiger Gesundheit«, führt McGee aus. »Alles dreht sich darum, die finstere Vergangenheit der Heldin zu erforschen. Und ihren Verstand. Dazu muss wieder mal das Wunderland als Werkzeug herhalten.«



Alice' Suche nach Klarheit über ihr Sein und ihre Vergangenheit soll, soweit es den Look betrifft, erneut deutlich aus dem Rahmen fallen. Morbide und krank soll's sein, schön und schauerlich zugleich, und das auf ziemlich kompromisslose Art und Weise. Durchaus ähnlich dem ersten »Alice«-Game also. Auch das schockt, indem es seine harmlose Naivchen-Oberfläche mit reihenweise verstörenden Szenen und furchteinflößenden Momenten auskontert. So hat es sich damals, obwohl eher kein Kassenschlager, bei etlichen Fans unauslöschlich ins Gedächtnis eingebrannt. Damals mag der Stil zu wagemutig, zu experimentell gewesen sein. Ist die Welt jetzt bereit dafür? »Ich denke, wir als Kunden haben keine Ahnung, wozu wir tatsächlich bereit sind. Erst wenn wir es sehen. Wenn man die Leute fragt, was sie alles in einem Spiel haben wollen, geben sie dir eine Liste von dem, was sie kennen und mit was sie zurechtkommen. Doch wenn man sich die großen Entwicklungen im Technik- und Unterhaltungsbereich anschaut, dann sind das Dinge, die wohl niemand vorhersagen konnte. Wir treten mit Zombies, Weltkrieg und Space Marines auf der Stelle. Games wie Alice oder auch Tim Schafers Brutal Legend bringen uns in Sachen Kunst und Erzähltechnik voran.«

Apropos Kunst: Auch Hollywood-Regisseur Tim Burton, der mit »Beetlejuice« und seiner »Batman«-Verfilmung Mut zu Stil bewiesen hat, bringt am 4. März seine Umsetzung von »Alice im Wunderland« in die Kinos – natürlich mit dazu passendem Spiel, allerdings für Wii, DS und PC. Der Burton-Film scheint



McGees »Alice« in einigen Facetten zu ähneln, oder? »Ich glaube, es ist schwer zu sagen, was sich hier ähnelt. Denn wir versuchen jeder auf seine eigene Art, Alice zu interpretieren. Bei Spielen werden sonst ja oft Genre, Handlung oder Stil verglichen«, erklärt McGee. »Jetzt, mit Burtons Film und meinem Spiel wird es eher Vergleiche bezüglich der Interpretation des Quellmaterials geben. Einziger wesentlicher Unterschied ist das Medium. Ich bin wirklich gespannt, wo sich diese beiden Projekte unterscheiden und wo sie ähnlich funktionieren. Und natürlich auch darauf, wie das Publikum auf beide Erlebnisse reagiert.«

Aber es gibt doch sicher auch eine weitergehende Schnittmenge zwischen Burtons und McGees Interpretation? Schließlich funktioniert ein Kinofilm immer gut als Werbung für ein Game – und umgekehrt? »Stimmt, aus Sicht des Marketings ist der Film großartig für uns. Ich denke, wir unterstützen uns damit gegenseitig, wenn wir gleichzeitig die Werbetrommel rühren und den Leuten Appetit auf Alice machen. In Sachen Entwicklung treibt uns Burtons Projekt aber genauso an. Ich sehe seine bisherigen Arbeiten als das cineastische Gegenstück zu einem Videospiel, das alle Sinne ausreizt«, so McGee. »Das Interessante an der ganzen Geschichte ist, dass es trotzdem buchstäblich ein Spiel-gegen-Film-Kampf ist, anders als alles, was es zuvor gab. Wenn man die Kommentare zum kommenden Film liest, findet man immer viele Leute, die ihre Vorliebe für die McGee-Version kundtun – und andere, die Burtons Vision vorziehen. Die Trennung und der Unterschied zwischen Spiel und Film werden da einfach ignoriert, stattdessen geht's nur um den Inhalt, eben Alice. Es ist wirklich faszinierend, zu sehen, wie später die Vergleiche ausfallen.«

Und wenn wir schon bei Filmen sind: Was ist eigentlich aus der Leinwandadaption von McGee's erster »Alice« geworden, in der Buffy-Darstellerin Sarah Michelle Gellar die Hauptrolle übernehmen sollte? »Der ist leider nicht mehr der Rede wert«, sagt McGee. »Aber es gibt Gerüchte über eine Umsetzung als Animationsfilm. Doch ich selbst habe seit Langem aufgehört, etwas auf derartige Gerüchte zu geben.«

Michael Förtsch/rl



Ich denke, wir als Kunden haben keine Ahnung, wozu wir tatsächlich bereit sind. Erst wenn wir es sehen.





Viele der Charaktere, wie der verrückte Hutmacher oder eine Riesenschnecke, scheinen mechanisch, sind knöchern, mager und mit Auspuffrohren und Zahnrädern bestückt.

Auch in seiner neuerlichen Alice-Adaption bleibt der US-Gamedesigner American McGee seinem Stil treu.



Alice neue Alice

Das Kartenmännchen-Massaker

Das neueste Game von American McGee setzt auf die »Unreal Engine 3« und erscheint für die aktuelle Konsolen-Generation, sprich Xbox 360 und Playstation 3. Das Vorgängerspiel gab's exklusiv für PC; es war beim 2001 Pleite gegangenen Entwickler Rogue Entertainment in Entwicklung. Als die junge und psychisch labile Namensgeberin

»Alice« schnitzelt man sich darin durch das Wunderland. Waffe? Ein Küchenmesser, das Kartenkrieger und Schachfiguren ganz vortrefflich zerhackstückt. Trotz veralteter »Quake 3«-Engine sieht das alles auch nach heutigen Maßstäben immer noch richtig gut aus. Das mag vor allem dem dreckigen und düsteren Look inklusive einiger stark

psychopathisch anmutender Szenen geschuldet sein. Dabei werden aber keineswegs nur skurrile Kreaturen im mutierten Wunderland massakriert, sondern unter Anleitung der knöchernen, nekrotischen Grinsekatzes auch kleine Rätsel entkernt. Wird's diesmal so ähnlich sein? Laut McGee: nein! »Auf traditionellen Hardware-Plattformen gibt's nicht

viel Einfallsreiches, soweit es den Spielverlauf betrifft. Meistens wird das Gameplay mit etwas Story aufgehübscht, damit das Ergebnis innovativ wirkt. Wir wollen eher Gameplay mit Geschichte und Kunst vermischen.« Was das bedeutet, wie man sich das vorzustellen hat? Das mag McGee noch nicht verraten.

Erhältlich | Mitte 2010 | Status | 80% komplett

**NUR IN 360 LIVE:
DER ENTWICKLER
IM GESPRÄCH**

Heiß oder kalt?

- +** Sehr leicht zu erlernendes Gameplay, Grafik und Geräuschkulisse rocken, massenweise Schutt und Blechschäden
- Wird es ausreichend Strecken geben? Wiederspielwert noch völlig offen



Da bleibt kein Stein auf dem anderen: Wenn ein Spieler Power-Plays auslöst, verwandelt sich die Rennstrecke in einen gefährlichen Hindernisparcours.

Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modus für bis zu acht Rennfahrer geplant ■ Erfolge wird's hundertprozentig geben, wahrscheinlich fürs erstmalige Auslösen der »Super Power-Plays« und dergleichen ■ Wir rechnen nach Veröffentlichung mit Download-Inhalten, neuen Strecken beispielsweise; bestätigt ist bislang allerdings noch nichts

kurz&knapp

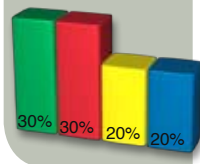
Hersteller | Disney
Entwickler | Black Rock Studio
Genre | Arcade-Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rasant-heißer Action-Raser, der die Umgebung komplett auseinandernimmt.

das ist drin

- Geschwindigkeit
- Power-Plays
- Adrenalin
- Brennende Reifen



SPLIT/SECOND

Neues von den »Pure«-Machern: Wenn der Asphalt zur Waffe wird...

Als im Winter 2008 »Pure« erscheint, ist Hersteller Disney mehr als skeptisch, ob das Offroad-Rennspiel auch wirklich seine Freunde finden wird. Fälschlicherweise. Denn das Game um komplett umrüstbare Quads, mit denen man wahnsinnige Stunts in herrlichen Kulissen ausführt, begeistert Presse und Fans gleichermaßen. Jetzt will das Entwicklerstudio Black Rock aus dem englischen Brighton mit »Split/Second« einen weiteren Hit landen. Die ungewöhnliche Mischung aus Arcade-Rennspiel und heißem Action-Game soll in die Fußstapfen von »Pure« treten – und es doch in vielen Belangen übertrumpfen. »Pure ist für uns ein Wegbereiter«, verrät Chef-Designer Paul Glancey. »Die Leute haben nicht viel davon erwartet, aber als es dann da war, fand es jeder toll. Das weckt natürlich hohe Erwartungen und wir fragen uns schon, wie wir den Erfolg nochmals überbieten können.«

Aber was ist an »Split/Second« eigentlich so grundlegend anders? Was bietet es abge-

sehen von Action, Tempo und leicht übertriebenem Nervenkitzel noch? Nun, einzigartig sind sicherlich die sogenannten »Power-Plays« – vom Spieler ausgelöste Ereignisse, die die Fahrstrecken per Knopfdruck auf vielfältige Art und Weise zerstören und manipulieren. Natürlich nicht, ohne dafür vorher ein bisschen Können auf der Rennstrecke bewiesen zu haben. Wer Zusammenstöße vermeidet, driftet oder über Rampen hinwegschießt, lädt damit seinen Power-Balken auf – »Burnout« lässt grüßen. Ist ein Drittel des Balkens gefüllt, dürfen kleinere Ereignisse ausgelöst werden, etwa eine Explosion neben der Rennstrecke oder der Einsturz einer Brücke. Wer den Power-Balken jedoch komplett auflädt, darf richtig tief in die Effekt-Schublade greifen, zu den »Super Power-Plays«. Da stürzt per Tastendruck unter lautem Getöse und heftiger Staubbildung ein Flughafen-Tower auf die Fahrbahn oder die wunderschöne Glasfassade eines Einkaufszentrums zerbricht begleitet von einer gewal-



1



* Immer neu...

...IMMER ANDERS

Der leitende Designer Paul Gancey glaubt fest daran, dass die Strecken selbst nach mehrmaligem Befahren nie langweilig werden. Warum? »Eines unserer größeren Ziele ist es, jede Runde auf jeder Strecke anders zu gestalten. Wer sich näher mit Split/Second befasst, wird feststellen, dass die Reihenfolge, in der die Ereignisse von den Spielern ausgelöst werden, eine große Rolle spielt. Ein Beispiel: Der Spieler will zuerst eine Brücke einstürzen und danach den Asphalt unter dem Gegner aufreißen lassen. Allerdings hat der Kontrahent wenige Sekunden zuvor bereits Gebrauch vom Asphalt-Power-Play gemacht. Also muss man sich was anderes überlegen. So wird man gezwungen, neue Kombinationen auszuprobieren.«

3



2



* Ein ganz normaler Tag...

...AUF EINER UNNORMALEN RENNSTRECKE

1 Die Bildschirmanzeigen während eines Rennens sind sehr minimalistisch. Perfekt, um die schneidigen Kulissen zu genießen. Lediglich die Rundenzahl und die eigene Position werden angezeigt. Darunter der Power-Play-Balken, der sich mit Drifts und Stunts auflädt.

2 Die Steuerung der Flitzer ist denkbar einfach: Mit den Schultertasten lässt es sich vortrefflich Gas geben beziehungsweise an erforderlichen Stellen auch mal bremsen. Jeder, der schon einmal »Burnout« gespielt hat, wird sich in Sekunden zurechtfinden.

3 Wenn der Flughafen-Tower einmal auf die Fahrbahn gestürzt ist, löst er sich nicht gleich wieder in Wohlgefallen auf. Stattdessen bleibt er bis zum Ende des Rennens als Trümmerhaufen auf der Strecke liegen, behindert einerseits die Fahrt, verschafft reaktions-schnellen und mutigen Piloten andererseits genau dadurch auch wieder Vorteile.

tigen Explosion. Eine Wucht, wie das aussieht! Hier zeigen die Entwickler wahrlich nicht mit Details und Hingucker-Effekten. Und da jede Strecke in einzelne Abschnitte unterteilt ist, gibt es allerhand zu demolieren. Wie viele Strecken schlussendlich serviert werden? Das will uns Gancey nicht verraten. »Wir haben verschiedene Umgebungen, wie Wüsten oder große Städte. Und jede Umgebung hat ihre ganz eigenen Strecken. Bisher wurden nur der Flughafen, die Hafenanlage und eine Piste im Stadtgebiet enthüllt – und das ist auch gut so.«

Auffällig: Auf jeder Strecke finden sich einige immer wiederkehrende Standard-Objekte, wie Helikopter, die Bomben abwerfen, oder kleinere, explodierende Gegenstände. So weit, so gut. Identität verleihen jeder Strecke jedoch erst all die spektakulären Super Power-Plays: Die Schnellstraße, die wie vom Erdbeben getroffen zusammenbricht, ist beispielsweise das Markenzeichen der Stadt-Strecke; das Passagier-Flugzeug, das auf der Fahrbahn landet, das Aushängeschild des Flughafen-Areals. Da eben diese Super Power-Plays die großen Überraschungen in »Split/Second« darstellen, ist es wenig verwunderlich, dass sich die Entwickler mit Infos weiterhin zurückhalten. Einerseits müssen sie der Öffentlichkeit zeigen, was ihr Spiel besonders macht, andererseits wollen sie den Spielern nicht den Aha-Effekt

vorwegnehmen. Als wir nach Ganceys liebstem Power-Play fragen, weicht er geschickt aus: »Ich könnte es euch zwar sagen... aber dann müsste ich euch im Anschluss umbringen. Mein Lieblings-Power-Play ist eine Szene, die wir noch nicht enthüllt haben – und vor der Veröffentlichung wahrscheinlich auch nicht mehr enthüllen werden.« Angesichts der bereits gezeigten grandiosen Effekt-Orgie darf man bei so viel Geheimnistuerei also gespannt sein. Trotzdem bleibt die Frage: Wie viel können die Spieler wirklich aus einer einzelnen Strecke herausholen, bis sie alles gesehen haben und die Fahrerei allmählich langweilig wird? »Besonders zu Anfang der Entwicklung haben wir uns darüber regelrecht den Kopf zerbrochen«, gibt Gancey zu. »Aber wenn du erst mal spielst, wirst du merken, dass mehr dahintersteckt. Es gibt zum Beispiel viele mehrmals ausführbare Power-Plays. Man kann gar nicht alle in einem Durchgang anwenden. Das Kreuzfahrtschiff im Hafen-Areal kannst du zum Beispiel nicht nur ein Mal, sondern gleich zwei Mal in die Luft jagen. In beiden Fällen verändert sich der Streckenverlauf erheblich. Außerdem verhalten sich die Power-Plays weitestgehend physikalisch korrekt – und sehen so immer ein bisschen anders aus. Wenn du also eine Explosion auslöst, kann es sein, dass dadurch entweder nur ein Teil der Straße blockiert wird oder der

Trümmerhagel die Straße komplett verschüttet und unpassierbar macht.« Ob's letzten Endes wirklich so funktioniert, wie Gancey es anpreist, bleibt ungewiss. Besonders im Einzelspieler-Modus könnte nach einigen Abenden die Luft raus sein; zumal auch über einen etwaigen Karriere-Modus noch nichts bekannt gegeben wurde. In puncto Mehrspieler-Action sind wir dennoch mehr als optimistisch, ist doch »Pure« noch heute Redaktions-Favorit, wenn es um spritzige Online-Duelle geht.

Sabine Vogel

360LIVE sagt...

Ein feines Rennspiel mit frischen Ideen, dem hoffentlich in Sachen Langzeitmotivation nicht HITPOTENZIAL die Puste ausgeht.

7.5 von 10

Erhältlich | 26. März 2010 | Status | 95% komplett



Revolution oder Reifall?

- +** Die beste Fernsicht seit es Xbox-360-Spiele gibt, phänomenale Stunt-Möglichkeiten, toller Fuhrpark, große spielerische Freiheiten, gelungenes Missionsdesign
- Ladezeiten vor Zwischensequenzen zu lang, deutsche Sprachausgabe streckenweise zu lasch, ab und an ploppen Objekte plötzlich auf



Das Spiel in Zahlen

4 Schwierigkeitsgrade: Neuling, Köhner, Agent, Spezial-agent; 1.024 Quadratkilometer große Spielwelt; 104 Fahrzeuge, 368 erkundbare Orte; 4 Klimazonen: Wüste, Schneelandschaft, Dschungel und eine gemäßigte Zone; circa 50 Sekunden Ladezeit vor Spielstart, dann nur noch vor Story-relevanten Missionen, in der offenen Spielwelt dann 0 Ladezeiten.



Einmal per Stunt-Manöver auf das Dach eines Gefährts gehüpft, darf Rico bei voller Fahrt Blei in die Landschaft pumpen und sich dann mittels Fallschirm aus dem Staub machen.

kurz & knapp

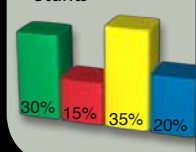
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Avalanche Studios
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Feuriges Offene-Welt-Rambazamba mit riesiger Spielwelt und spektakulären Actionszenen.

das ist drin

- Fiese Hakenricks
- Flotte Autos
- Fesche Optik
- Faszinierende Stunts



Und außerdem?

- Reines Einzelspieler-Erlebnis
- Die Limited Edition für Vorbesteller beinhaltet fünf exklusive Download-Gegenstände: den Chaos-Fallschirm samt Totenkopf-Aufdruck, die durchschlagende Bull's Eye Assault Rifle inklusive Zielfernrohr, Ricos zwei Munitionstypen verschießende Signature Gun, ein Luftkissenboot samt Granatwerfer sowie den Chevalier Classic – eine wendige PS-Schleuder im 70er-Jahre-Look; außerdem dabei: eine faltbare Karte von Panau
- 50 abwechslungsreiche Erfolge, etwa fürs Besteigen des höchsten Punktes der Spielwelt
- Download-Inhalte bestätigt, Details zum Erscheinen des Spiels
- Ab 18 Jahren freigegeben
- Deutsche Fassung kommt ungeschnitten in den Handel

JUST CAUSE 2

Meine Fresse, spielt sich das geil! Nach zehn Stunden mit Rico Rodriguez steht fest: Der Kerl könnte glatt Niko Bellic in Rente schicken!

Anschallen, festhalten, durchatmen – die Vorabfassung von »Just Cause 2« ist endlich in der Redaktion eingetroffen. Und hat bleibenden Eindruck hinterlassen. Denn was die schwedischen Avalanche Studios hier technisch aus der Xbox 360 kitzeln, sucht seinesgleichen. Selten hat Offene-Welt-Action für so viele Staunmomente gesorgt, Szenen so überspitzt inszeniert und dabei zugleich so viel Spaß gemacht. Außerdem lassen sich nach zwei Abenden mit diesem Feuerwerk an Tempo, Gags und Ideen nun endlich auch verlässliche Aussagen über Abwechslung und Tiefe des Gameplays machen.

Es beginnt mit einem großen Knall über dem Nachthimmel der südostasiatischen Inselwelt Panau. Noch bevor Top-Agent und Protagonist Rico Rodriguez und Kollegin Maria Kane die Einsatzdetails durchgekaut haben, wird ihr Hubschrauber schwer getroffen. Großkalibrige Salven fressen sich durch das Aluminiumgerippe. Der Heli

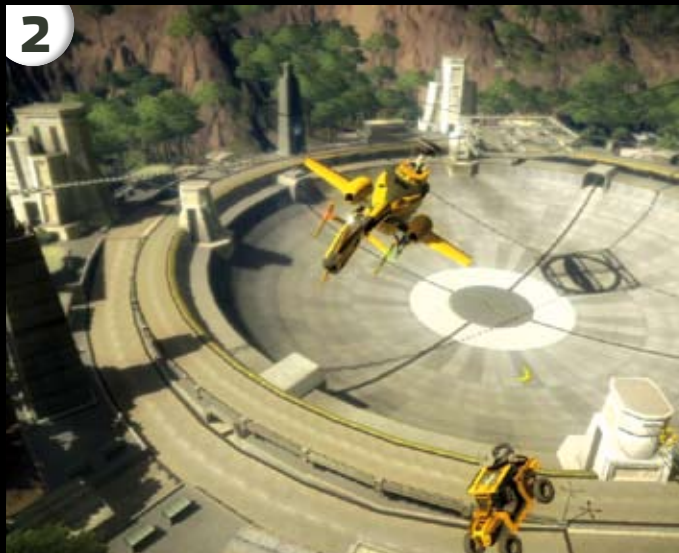
beginnt zu schaukeln. Im Hintergrund hämmert weiter erbarmungslos die Flak. Maria taumelt, verliert den Halt, stürzt in die Tiefe. Geschickter Perspektivenwechsel, dann Erleichterung: Rico greift nach ihrer Hand, zieht sie empor, während sie die Lage bereits keck kommentiert: »Panaisches Militär, die Flak kenne ich. Die haben wir ihnen verkauft.« Zwischensequenzen, die Spaß machen! Der MG-Schütze an Bord hat weniger Glück. Ein Querschläger bohrt sich gnadenlos durch seine Schutzkleidung, kopfüber stürzt er in die Tiefe. Mit ihm: ein PDA voller hochbrisanter Daten über Panau, seinen durchgeknallten Diktator Pandak Panay sowie Ex-Agent Tom Sheldon. Marias Vermutungen zufolge ist Sheldon – Ricos ehemaliger Mentor – übergelaufen, unterstützt jetzt die größtenwahnsinnigen Pläne von Panay und lässt sich die Inselstaat-Sonne auf den Pelz brennen. Niemand also, der frei herumlaufen sollte. Das denkt sich auch Rico und tut das, was wahrschein-



✖ Abgedrehte Ideen

FEIERN ÜBER DEN WOLKEN

Videospiel-Entwickler haben ja schon manch schräge Idee in die Tat umgesetzt – aber eine fliegende, von zwei Luftschiffen getragene Disko, die in einer Höhe von ziemlich genau einer Meile die Spielwelt umkreist, das ist schon eine Erwähnung wert. Das Beste: Diesen »Mile High Club« kann Rico zu jeder Zeit ansteuern. Ein lohnender Besuch, wie sich herausstellt. Denn neben dröhnender Techno-Mucke, einer fantastischen Aussicht auf große Teile Panaus und feschten Gogo-Girls in engem Latex-Outfit wartet hier auch eine zünftige Schießerei mit korrupten Barkeepern. Für einen stilechten Abgang empfiehlt sich übrigens ein Basejump vom VIP-Heli-Landeplatz. Schindet sicher auch bei den Mädels Eindruck!



✖ Kreative Action-Einlagen

MACH DOCH WAS DU WILLST

1 Um in »Just Cause 2« neue Missionen freizuschalten, muss Held Rico in seiner Umgebung Chaos stiften, sprich Einrichtungen der Regierung demolieren. Wie, das ist ihm selbst überlassen. Munitionssparer könnten beispielsweise mit einem Sportwagen auf eine Tankstelle zurasen und kurz vor dem Aufprall elegant per Fallschirm-Manöver das Fahrzeug verlassen.

2 Oder Rico schnappt sich einen Hubschrauber und ein umherstehendes Fahrzeug wie beispielsweise diesen Jeep, kettet beide per Enterhaken aneinander und nutzt das bald in der Luft baumelnde Fahrzeug als Abrissbirne. Fallengelassen über einer Regierungseinrichtung wie dieser hier, ist eine ertragreiche Chaos-Punkte-Ernte garantiert.

3 In der Regel auch sehr effektiv: das Kapern mächtiger Geschütze innerhalb von Militärbasen. Einmal in der Kanzel Platz genommen, haben umliegende Gebäude und parkende Fahrzeuge keine Chance. Einziger Nachteil: Die Geschütze drehen sich oft träge um die eigene Achse. Also Vorsicht vor agilen Bodentruppen!

lich jeder Agent mit Fallschirm an seiner Stelle tun würde – er springt. Willkommen bei »Just Cause 2«!

POPCORN-KINO ZUM MITSPIELEN

Ab jetzt hast du die Kontrolle! Wie ein Basejumper rast Rico der Leiche des Bordschützen und somit seinem PDA entgegen. Schon filigranes Antippen des linken Analogsticks genügt, um ihn auf Kurs zu halten, dem Flak-Feuer auszuweichen und – zumindest für einige Momente – die unfassbaren Ausmaße der Spielwelt zu bestaunen. Das Lichtermeer am Horizont? Panau City. Die leuchtenden Punkte in der Landschaft? Siedlungen, Militäreinrichtungen, Häfen, Brücken, Bohrinseln – wer's genau wissen will, schließt einfach die beiden einführenden Missionen ab und begibt sich sogleich auf Entdeckungsreise. Doch genug gestaunt, denn mittlerweile ist Rico des Minicomputers habhaft geworden. Also

Zeit, per A-Taste den Fallschirm zu öffnen und die kleine Leuchte auf dem verschneiten Berghang anzusteuern. Denkste! Erneut ein wahrer Sprühregen an Flaksalven, die seinen Nylon-Schirm im Handumdrehen zersieben...

Was jetzt folgt, ist ein erster Fußmarsch durch ein vergleichbar winziges Gebiet der knapp 1.024 Quadratkilometer großen Spielwelt. Denn fünf weitere Speicherkarten mit sensiblen Daten müssen geborgen werden. Geschickt nutzen die Macher dieses Level, um den Spieler behutsam an die unterschiedlichen Facetten der Spielmechanik heranzuführen. Übung eins: den fest an Ricos Arm installierten Enterhaken kennenlernen, das wohl wichtigste Werkzeug in »Just Cause 2«. Mit seiner Hilfe erklimmt der Top-Agent mühelos Steilwände, überwindet Hindernisse, klammert sich an vorbeifahrende oder -fliegende Vehikel und schaltet Gegner aus. Wie beispielsweise den Soldaten auf dem ersten Wachturm. Einfach anvisieren, Haken mittels LB abfeuern und abwarten, bis Rico sein Opfer mit einem Ruck jäh in den Abgrund reißt. Aber wehe du schließt daneben. Dann schrillen die Alarmsirenen bei den stets gut bewaffneten Regierungstruppen. Einige spürten in Deckung, andere holen Verstärkung, solange sie noch können. Vor allem mit den dickhäutigen, weil gut gepanzerten Elitekämpfern ist nicht zu spaßen.

Da macht es Sinn, mit den anderen Funktionen des Hakens zu experimentieren: Greifer in die Außenhüllen einer umherstehenden Gasflasche feuern, das andere Hakenende in den Körper des Feindes rammen, eine Patrone in die Flasche jagen und abwarten. Keine zwei Sekunden später katapultiert's den Schergen meterweit in den Himmel. Mit ganz viel Glück sogar gegen den Rumpf eines tieffliegenden Militärhubschraubers, der angerückt ist, um Rico zu beseitigen. Brillant, wie kreativ sich die »Havok-Physik«-Engine bei sinnvollem Spieldesign doch einsetzen lässt! Wie man den Haken samt seiner Fähigkeit, zwei Objekte aneinanderzuketten, noch verwendet, ist jedem selbst überlassen. Fußvolk an vorbeifahrende Autos heften; brennende Fässer an einen Jeep binden und so eine Straßensperre neutralisieren; abgestürzte, aber noch funktionsfähige Hubschrauber aus einem Waldstück zerreiß; Statuen des Diktators mit der Zugkraft eines Sattelschleppern niederreißen – die Möglichkeiten sind so zahlreich wie faszinierend.

»Brillant, wie kreativ sich die Havok-Physik-Engine bei sinnvollem Spieldesign doch einsetzen lässt!«

✖ 104 Wege Gas zu geben

DER FUHRPARK

Auch wenn »Just Cause 2« auf lizenzierte Fahrzeuge verzichtet – die frei erfundenen Vehikel haben's faustdick hinter dem Kühler. Zu Spielbeginn klemmt sich Rico beispielsweise hinter das Steuer eines Traktors mit der klangvollen Bezeichnung Dongtai Agriboss 9000 und hievt damit den Wagen seines Informanten Karl Blaine aus dem Dreck. Wie das geht? Ganz simpel: Per Enterhaken-Manöver Traktor und Blaines Offroad-Flitzer miteinander verkoppeln, dann in den Traktor einsteigen, Gas geben, fertig. Neben 59 Fahrzeugen mit drei oder mehr Rädern warten zudem dreizehn Motorräder, sieben Flugzeuge, sieben Hubschrauber sowie 18 Boote darauf, durch die Pampa, die Gewässer und den Luftraum von Panau gescheucht zu werden. Hilfreich: Viele der Transportmittel sind mit mächtigen Waffensystemen ausgestattet, die meist während der Fahrt aktiviert werden können. Aktueller Redaktions-Liebling: der Kampfheli Sevirkín 15 Havoc und dessen durchschlagende Gatling-Kanone.

OHNE CHAOS NICHTS LOS

Mehrere Feuergefechte, eine furiose Seilbahn-Fahrt und eine spektakuläre Informanten-Rettungsaktion später fächert sich die Spielstruktur dann erstmals auf. Will heißen: Du bestimmst weitestgehend selbst, wie Rico vorgeht, um Sheldon dingfest zu machen und Panay und seinen übermächtigen Militärapparat zu stürzen. Mittel zum Zweck bleiben aber in jedem Fall die sogenannten Chaos-Punkte. Genügend davon gesammelt, werden immer neue Missionen zugänglich, die die zentrale Story vorantreiben. Angehäuft werden besagte Punkte, indem Rico seiner Verwüstungs-Passion freien Lauf lässt. Vorzugsweise auf der Abschussliste: Einrichtungen, die sich in Regierungshand befinden, wie etwa Tankstellen, Benzintanks, Gasspeicher, Transformatorhäuschen, Radarstationen, Bohrtürme, Pipelines und dergleichen. Einige stehen einfach so in der Landschaft herum, andere sind durch haushohe Befestigungsanlagen vor Eindringlingen geschützt. Wie Rico besonders viel Chaos in kürzester Zeit anrichtet? Am besten mal einen Abstecher auf eine der zahlreichen Bohrseln im Küstengebiet wagen... Fahrzeuge für die Anreise gibt's ja zu Genüge. Wer den Sonnenuntergang und die tolle Wolkensimulation genießen will, schnappt sich ein Fischerbötchen und tuckert gemütlich los. Agenten mit akutem Zeitdruck setzen dagegen auf das Schnellboot oder den Düsenjet des Waffenhändlers Sloth Demon. Das nötige

Kleingeld vorausgesetzt, liefert dieser aus jeder Transportmittel-Kategorie ein Exemplar an einen per Leuchtf Feuer markierten Zielort. Hat Rico zudem einige der überall verstreuten Kisten mit Fahrzeugteilen aufgestöbert, kann jeder Untersatz zusätzlich sechs Mal getunt werden. Höhere Wendigkeit, verbesserte Höchstgeschwindigkeit, stärkere Panzerplatten an der Außenhülle – Kistenaufstöbern lohnt. Ein ähnliches Upgrade-System wird zugänglich, wenn du Waffenkisten lokalisierst. Feuerraten, Maximalschaden, Magazingröße, Präzision – auch die beim Händler feilgebotenen Schießprügel, wie Scharfschützengewehr, Colt und Schrotflinte, können in sechs Stufen gepimpt werden. Ein logisches und gut ausbalanciertes System. Und noch etwas erledigt Sloth Demon meisterhaft: Exfiltration aus einem Missionsgebiet samt anschließendem Transport zu einem bereits erkundeten Ort innerhalb der Spielwelt.

ENTFACHE DIE REVOLUTION

Wie schon im ersten »Just Cause« geht es unter anderem darum, die Machtverhältnisse in der Spielwelt zu kippen. In Teil Zwei fördert Rico diesen Prozess, indem er für jede der drei revolutionierenden Fraktionen – Ular-Boys, Roaches und Reapers – Aufträge ausführt. Schüsselfigur in diesem Zusammenhang: Karl Blaine, der in der zweiten Mission befreite Informant. Er etabliert Rico im Untergrund als »Scorpio«, einem zu jeder Schandtät bereiten Söldner. Bevor



Rico jedoch die Gunst der unterschiedlichen Fraktionen erfährt, muss er eine sogenannte Festungseroberungs-Mission für jede von ihnen erfüllen. Genossin Bolo Santosi beispielsweise fordert, dass Rico einen Stoßtrupp in die Basis einer Forschungseinrichtung der Regierung schleust. Die Drecksarbeit fällt natürlich auf dich zurück: Sicherheitswall per Enterhaken überwinden, Eingangstor der Anlage von innen heraus öffnen, Techniker vor aggressivem Feindpack schützen, im Schnellverfahren einen garstigen Kampfhubschrauber in Altmittel verewandeln – die Missionen gestalten sich abwechslungsreich. Gelingt die Eroberung, stehen einem in einigen dieser eroberten Festungen ab sofort KI-Begleiter zur Verfügung. Direkt steuern darf man sie zwar nicht, als Bordschützen in Fahrzeugen leisten sie jedoch gute Dienste. Aber auch andere Elemente der Spielwelt hinterlassen in der fast fertigen Version einen glaubhaften Eindruck: zivile Luft-, See- und Bodenfahrzeuge folgen beispielsweise ganz bestimmten Routen, Bettler am Straßenrand versuchen, Rico eine paar

✖ Digitaler Begleiter

MULTI-TALENT PDA

Geht's darum, die nächste Mission zu planen, entpuppt sich Ricos Minicomputer als unverzichtbares Hilfsmittel. Back-Taste antippen, schon zeigt das Gerät eine stufenlos zoombare Übersichtskarte von Panau. Alle neun Regionen der abwechslungsreichen Spielwelt sind verzeichnet, samt geografischen Gegebenheiten, allen Verkehrswegen und zu erkundenden Ortschaften. Bereits entdeckte Orte werden mit Namen und Zusatzinformationen angezeigt. So lässt sich schnell herausfinden, wie viele Chaos-Punkte, Waffen- und Fahrzeugteile sowie Zaster Rico abstauben kann, wenn er einen Ort besucht. Praktisch: Egal ob Kuhkaff, Großstadt, Ölbohrinsel, Bandenhauptquartier, Hafen, Flugfeld oder Militärbasis – zu jeder bereisten Örtlichkeit kann der PDA ferner Geheimdienst-Informationen einblenden. Alle 368 Zielpunkte zu erkunden, dauert gut und gerne zehn bis 20 Stunden. Vorausgesetzt man macht regelmäßigen Gebrauch von der Wegpunkte-Funktion. Ebenfalls Teil des digitalen Helfers: eine Datenbank, die alle wissenswerten Infos zu speziellen Manövern, Fraktionen, Fahrzeugen und vielem mehr umfasst.



Dollar abzuschwatzen, Händler bieten frischen Fisch feil, Passanten pöbeln zurück, wenn man sie anrennelt, oder kauern sich mit verschränkten Armen und sichtbar zitternd auf den Boden, wenn in ihrer unmittelbaren Umgebung ein Feuergefecht entbrennt.

SCHÖNHETSFEHLER

Lediglich der Tierwelt mangelt es an Vielfalt. Hier ein paar Möw#en, bei Tauchgängen vereinzelte Fische – sehr viel mehr hat Panau offenbar nicht zu bieten. Abstriche müssen zumindest auch deutschsprachige Gamer hinnehmen: Denn weder Lippensynchronität noch die Wahl der Sprecher abseits von Rico und einigen anderen Hauptfiguren können wirklich überzeugen. Da jedoch auch die englische Sprachspur auf der Disk schlummert, fällt die Enttäuschung nicht

ganz so bitter aus. Im Originalton sind die Sprecher nämlich mit vollem Einsatz bei der Sache. Soldaten schlagen in den unterschiedlichsten asiatischen Dialekten Alarm, Schlüssel-Dialoge treffen den Ton wie eine Cruise Missile ihr programmiertes Ziel. Ob die musikalische Untermalung Erzfeind »GTA IV« das Wasser reichen kann? Leider nein, denn ein Sammelsurium an jederzeit zuschaltbaren Radiosendern sparen sich die Schweden gänzlich. Dennoch: Wenn Musik zum Einsatz kommt, dann stets hervorragend getimt und im Stil typischer Agenten-Klassiker wie »Feuerball« und Co.

Als Gesamtkomposition betrachtet funktioniert das Gebotene trotz besagter Mankos hervorragend. Die Missionen sind um Längen abwechslungsreicher als im Vorgängerspiel. Die Technik gehört zum Besten, was eine Konsole aktuell zu bieten hat. Und Rico: Der hat sowieso einen Stein im Brett aller Agentenliebhaber. Beste Voraussetzungen also, um in der Liga der coolsten Actiontitel 2010 ganz oben mitzumischen!

Sönke Siemens



360 LIVE sagt...

Action-Feuerwerk der Extraklasse, das mit grandioser Freiheit und famoser Technik HITPOTENZIAL überzeugt. Nur die deutsche Synchro will nicht recht zünden.

8.5 von 10

Erhältlich | 26. Februar 2010 Status | 100% komplett

ALIENS VS. PREDATOR

Wetz deine Klauen, lad deine Waffe – ab jetzt herrscht Krieg!

kurz & knapp

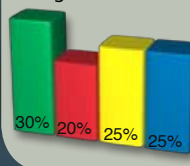
Hersteller | Sega
Entwickler | Rebellion
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 18
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Alien, Predators und Marines treffen sich zum intergalaktischen Showdown. Online wie offline.

das ist drin

- Blut
- Wirbelsäulen
- Säure
- Angst



Am 26. Februar eröffnet Sega mit »Aliens vs. Predator« offiziell die Alienjagd – nur leider nicht in Deutschland. Schade eigentlich, denn noch immer ist das Game aus dem Hause Rebellion in den Charts der meist erwarteten Spiele ziemlich weit oben. 360 Live lässt sich die Vorfreude trotzdem nicht nehmen und stattet Rebellion einen letzten Besuch vor Veröffentlichung ihres neuen Ego-Shooters ab, um sich selbst von der Leidenschaft zu überzeugen, die die Macher angeblich in den Titel gesteckt haben. Vor Ort im britischen Oxford spielt 360 Live die ersten Level der drei Kampagnen von Mensch, Alien und Predator.

Augen zu und durch: Die Startmission steckt den Spieler in die Stiefel eines Marine-Soldaten, der miterlebt, wie ein gigantisches Predator-Raumschiff aus vollen Rohren auf einen Personenfrachter der Menschen feuert – mit verheerenden Folgen. Kurz vor seiner Landung auf dem Planeten BG-386 verglüht der Transporter in einem gleißenden Feuerball. Lediglich der Spieler und wenige seiner Kameraden überleben. Als die Gruppe wieder zu sich kommt, ist die Oberfläche des Planeten verwüstet. Von nun an kämpfen sich die verbleibenden Marines durch die Überreste der zerstörten Weyland-Yutani-Kolonie mit dem Namen »Hadley's Hopex«. »Alles spielt rund 30 Jahre nach den Geschehnissen des Filmklassikers Alien 3, also vor Alien: Resurrection. Der Weyland-Yutani-Konzern züchtet bereits Aliens als Waffe, experimentiert aber noch nicht so extrem mit ihnen wie in Resurrection«, erklärt Alex Moore, Design-Leiter bei Rebellion. Während sich der Spieler also einen Weg durch die verlassene Kolonie bahnt, endlose Gänge erkundet und verstummte Nachtclubs durchstreift, fällt auf: Rebellion konnte scheinbar auf das ganze Sci-Fi-Repertoire von Künstlern wie H.R. Giger und Ron Cobb zurückgreifen – die gleichen Genies, die bereits in den »Alien«-Filmen für das Design der Kulissen verantwortlich zeichnen. Alles fühlt sich organisch an, bekannt und gleichzeitig doch erfrischend neu. »Wir alle hier sind große Fans der Filme und Comics. Es vergeht kein Tag, an dem wir uns nicht Gedanken über Kleinigkeiten machen«, gibt Moore zu. »Beispiel Sound-Effekte: Wir hatten – dem

Filmstudio Fox sei Dank – nahezu uneingeschränkten Zugriff auf alle Sounds aus den ersten zwei Alien-Filmen. Zudem durften wir auch noch einige Renderszenen und Fotos übernehmen. Einfach großartig!«

Kurz nach diesen Worten ertönen die ersten Fauchlaute in der Umgebung. Mit der Waffe im Anschlag, den warnenden Radar stets im Augenwinkel, bahnt sich die Spielfigur einen Weg durch die kalten, schwach beleuchteten Stahlgänge. Schon kurz darauf die erste Xenomorph-Begegnung – aus den Wänden, aus der Decke, aus dem Gitterboden, überall strömen die Biester wie aufgeschuchte Kakerlaken hervor. Zum Glück verlangt die Steuerung der Marines für Shooter-Kenner kein Umdenken: Das Fadenkreuz mit dem rechten Analogstick in Position bringen, mit Druck auf RT das Feuer eröffnen und zusehen, dass man von der umherspritzenden Säure der Alienbrut verschont bleibt. Mit der RB-Taste darf man mit der Waffe obendrein einen Hieb austeilen. Wer einmal so nah an einem Alien dran ist, muss sich aber damit abfinden, am Ende vom Schwanz des Xenomorphs aufgespießt zu werden oder mit einem angeknabberten Loch im Schädel auf BG-386 zu verrotten. Keine Frage, das hier ist alles sehr auf Survival-Horror getrimmt, trotzdem vermittelt die Rolle des Marines, kein Gefühl der Unterlegenheit. Wer die Bewegungen der Aliens überwacht – zum Beispiel auf seinem Radar, der bei jedem Gegner bedrohlich piepst – kann die Viecher rechtzeitig orten und anschließend mit Blei löchern. Im Dunkel der Kolonie ist das allerdings leichter gesagt als getan.

In dieser Hinsicht haben die Aliens einen klaren Heimvorteil. Sie können Lebewesen





Im Nahkampf hat das Alien mit seinen scharfen Klauen und seinem Material-verätzenden Säureblut gute Chancen – selbst gegen einen so schwer bewaffneten Predator.



Grausam: Das Alien hält den Menschen in Schach, damit der Facehugger seinen Sprössling ungestört im Brustkorb des Opfers absetzen kann.

Und außerdem?

■ Drei Online-Mehrspieler-Modi für bis zu 18 Kontrahenten ■ Online-Koop-Modus »Survivor« für bis zu vier Kameraden ■ Drei Kampagnen mit jeweils rund vier Stunden Spielzeit

Alien-Krieg oder Kammerjäger-Einsatz?

- ➕ Die drei Fraktionen spielen sich sehr unterschiedlich, aber ausgeglichen, abwechslungsreiche Mehrspieler-Modi, packende Atmosphäre
- ➖ Aufträge fast immer die gleichen, Steuerung der Aliens extrem gewöhnungsbedürftig, Marine-Soldaten sehen sich zum Verwechseln ähnlich

✕ Aliens vs. Predator

SO KRIEGST DU'S AUCH IN DEUTSCHLAND



Zwar verzichtet Hersteller Sega auf eine offizielle Veröffentlichung von »Aliens vs. Predator« in Deutschland. Trotzdem musst du nicht auf einen Import aus England oder Österreich setzen. Denn wir haben für dich einen rattscharfen Deal an Land gezogen: Bei unserem Handelspartner Nippondreams bekommst du dein Exemplar von »Aliens vs. Predator« problemlos aus dem Inland. Zum unschlagbaren Preis von nur 49,90 Euro. Dabei handelt es sich um die ungeschnittene deutschsprachige Fassung aus Österreich oder England, die sich mühelos auf jeder deutschen Konsole abspielen lässt. Und so kriegst du's: Einfach www.Nippondreams.de ansurfen, dein Exemplar für Xbox 360 auswählen und ab dafür in den Einkaufswagen. Bevor du deine Bestellung abschickst, nicht vergessen im Betreff-Feld »360 Live 03/2010« anzugeben! Ab dem 24. Februar ist die Alienjagd bei Nippondreams eröffnet!



Schwindelfreie leben länger: Wer als Alien spielt, bei dem steht die Welt nicht selten Kopf.

» Rebellion konnte scheinbar auf das ganze Sci-Fi-Repertoire von Künstlern wie H.R. Giger und Ron Cobb zurückgreifen. «

✖ Eindrücke aus der Mehrspieler-Session

DAS DENKEN DIE LESER

Am 5. Februar hat unser Schwesternmagazin PS3M zum Dreikampf mit der Demo-Version des Spiels gerufen und zahlreiche Rückmeldungen bekommen. In einer rund zweistündigen Mehrspieler-Sitzung im »Deathmatch«-Modus konnten wir uns nicht nur selbst einen Eindruck über das Spielerlebnis verschaffen, sondern auch die Kommentare unserer Leser einfangen. Was denken sie über »Aliens vs. Predator«? »Die Steuerung der Aliens ist mehr als seltsam, aber die Atmosphäre haben die echt verdammt gut hingekriegt«, stellt m0815j fest. Dass man mit den Xenomorphs trotz hakeliger Steuerung auch witzige Minuten erleben kann, erklärt Dracos_76: »Einmal haben ein Kumpel und ich als Xenomorphs gespielt. Er hing von der Decke, ich bin am Boden rumgekrochen. Und letztlich haben wir uns beide in vollkommener Synchronität gegenseitig mit dem Schwanz aufgespießt. Herrlich!« Alles in allem sind die Reaktionen jedoch verhalten. Silverjazz hat die Demo, sowie einige andere User, nicht überzeugt. »Macht schon irgendwie Spaß. Aber so wirklich begeistern, dass ich es mir kaufen müsste, tut es mich nicht. Auf Dauer ist mir das alles zu dunkel. Wenn's rauskommt, leih ich's mir mal. Aber nach heutigem Stand kauf ich mir das nicht.«

– zumindest schemenhaft – durch Wände hindurch erspähen. Damit die Spielbalance dadurch nicht aus dem Ruder gerät, gleichen die Macher diese Sonderbehandlung der Xenomorphs mit fehlenden Fernangriffen wieder halbwegs aus – und unabsehbar leider auch mit einer extrem hakeligen Steuerung. »Wenn die Spieler im Mehrspieler-Modus zwischen den einzelnen Fraktionen wechseln, sollen sie eine möglichst gleichbleibende Steuerung haben, um sich direkt zurechtzufinden«, betont Moore. Wirklich gelungen ist das nicht. Das merkt jeder, der zum ersten Mal in die Haut der Ekelwesen schlüpft. Klar, die Grundsteuerung ist die gleiche: Bewegen mit dem linken Analogstick, Klauenangriff mit RT. Nun kann das Alien aber zusätzlich an allen Oberflächen klettern und Sprungangriffe ausführen. Auf den ersten Blick ein Vorteil. Da sich Umgebung und Blickwinkel aber ständig verändern, wenn man zum Beispiel über eine Seitenwand an die Decke kraxelt, ist es nur eine Frage von Sekunden, bis die Orientierung flöten geht. Und nicht selten springt das sonst so wehrhafte Alien bei einem Angriff daneben und wird anschließend von hinten mit Kugeln durchsiebt. Im Vergleich zum Marine-Soldat und Predator, die sich in Sachen Steuerung sehr ähneln, muss der Alien-Spieler hier mindestens ein paar Stunden Frust aushalten, bevor die Bedienung halbwegs flutscht.

Wer mehr auf Strategie als auf rasante Action aus ist, wird sich mit dem Predator anfreunden können. Der Alien-Jäger hat es hauptsächlich auf Trophäen abgesehen: Wirbelsäulen der Menschen stehen hoch im Kurs, dürfen sie doch bei Bedarf einfach kurzerhand mitsamt dem Schädel aus dem Körper gerissen werden. Nicht gerade zimperlich. Anders als der Mensch muss der Predator aber nicht gleich bei jedem

Geräusch zusammenzucken. Mit seinem Tarnumhang ist er vor bösen Blicken geschützt, während er zum Beispiel Feinde selbst auf große Distanz mit seinen Wurfklingen erledigt. Wer mit den verschiedenen technischen Geräten des Predators umzugehen weiß, läuft gleichwohl Gefahr, im Gefecht eine übermächtige Rolle einzunehmen, die die Spielbalance gehörig durcheinanderwürfelt. Viel mehr beunruhigen jedoch die Kampagnen-Missionen. Egal welche Fraktion man spielt: Die Aufgaben laufen fast immer nach dem Schema »gehe dorthin, töte den« ab. Sollte sich das in späteren Levels nicht abwechslungsreicher gestalten, ist – trotz aller Atmosphäre-Boni – Langeweile vorprogrammiert. Und das wäre fatal, zumal das Game auch auf technischer Seite nicht gerade Meisterliches leistet: Speziell die Mimik der verängstigten Marines wirkt puppenhaft und altbacken. Hinzukommt, dass Aliens, die den Spieler ins Visier genommen haben, oft wie auf Rollen über den Boden schweben anstatt ihre Beine zu benutzen. Wenn's nur dabei bleibt, drückt man wegen der hervorragenden Stimmung und den klostrophobischen Kulissen gerne ein Auge zu. In Kombination mit ödem Missionsdesign und unbalancierten Rassentypen wird's – urteilt man nach dem, was gezeigt wurde – aber doch nur ein lizenziertes Spiel, das seine Mängel oft nicht zu vertuschen vermag.

Sabine Vogel

360LIVE sagt...

Ein eher durchwachenes Vergnügen, das vor allem geselligen Mehrspielern mit gewisser HITPOTENZIAL Frustresistenz gefallen dürfte.

7.0 von 10



FINAL FANTASY XIII





www.360-live.de
DAS UNABHÄNGIGE 360 MAGAZIN
360
LIVE

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



UBISOFT®



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CONVICTION

A detailed promotional image for Final Fantasy XIII. The scene is a dark, industrial cityscape with massive gears and mechanical structures. In the foreground, three main characters are shown: a man in a long white coat (Barret Wallace) with a large gun-arm, a woman with pink hair (Serah Farron) in a white dress, and a woman with blonde hair (Vanille) in a white dress. They are surrounded by other characters and mechanical elements. The background features a large, ornate clock-like structure and a massive, multi-eyed mechanical creature.

SQUARE ENIX®



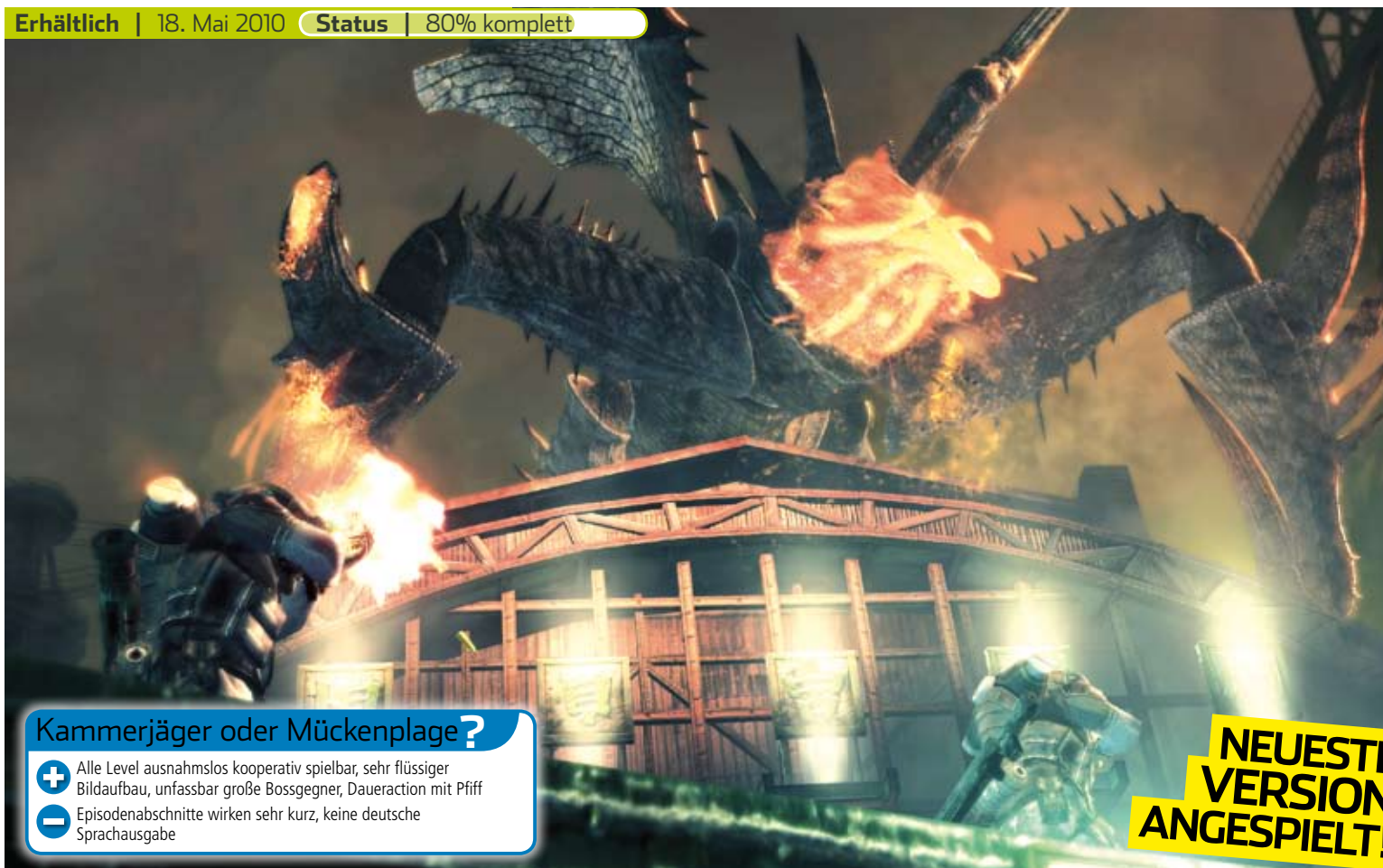
www.finalfantasy13game.com

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHARAKTERDESIGN: TETSUYA NOMURA
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd.

www.360-live.de
360
LIVE



Erhältlich | 18. Mai 2010 | Status | 80% komplett



Kammerjäger oder Mückenplage?

- + Alle Level ausnahmslos kooperativ spielbar, sehr flüssiger Bildaufbau, unfassbar große Bossgegner, Daueraction mit Pfiff
- Episodenabschnitte wirken sehr kurz, keine deutsche Sprachausgabe

NEUESTE
VERSION
ANGESPIELT!

kurz&knapp

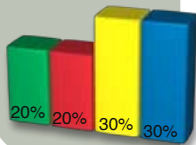
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bildschirm-füllende Insekten, mächtige Waffen: Capcom weiß, was ein Action-Game funkeln lässt.

das ist drin

- Große Geschosse
- Garstige Bossgegner
- Gute Koordination
- Grandiose Momente



LOST PLANET 2

Capcoms Shooter-Granate geht in die zweite Runde: samt überzeugendem Koop-Modus, genialen Ideen und unfassbarer Grafik. 360 Live spielt Probe!

Fünf Triple-Rotor-Helikopter samt Bodentruppen im Gepäck schrauben sich an einem schneebedeckten Hang entlang. Schlechte Sicht, leichtes Schneegestöber, doch der Pilot bleibt optimistisch: »Okay, schnallt euch an und macht euch auf einen Landschaftswechsel gefasst. Willkommen im Dschungel, Jungs!« Die Crew scheint wenig begeistert: »Gott, das riecht wie Scheiße«, gibt ein Marine zu verstehen. »Du bist nur nicht dran gewöhnt«, entgegnet der Captain und fährt fort: »Eis und Schnee haben keinen Geruch, aber das hier? Du bist in einer ganz anderen Welt, Kumpel! Im Laufe des vergangenen Jahrzehnts entstand vereinzelt Vegetation auf der Oberfläche des Planeten. Einige sagen, dass die Akriden der Kategorie G das verursacht haben, andere behaupten, dass es etwas mit den unterirdischen Thermalenergie-Reservoirs zu tun hat.« Die Kamera zoomt ein Stück zurück, gibt den Blick frei auf noch mehr Helikopter. 20 Stück, um genau zu sein. Wie ein Schwarm Zugvögel schießen sie ihrem Ziel entgegen. Perfekter Formationsflug, die Zwillingsskanone an der Unterseite voll einsatzbereit. Direkt unter ihnen: dichter tropischer Regenwald, malerische Wasserfälle sowie ein sich windender Flusslauf. Vier Helis gehen runter, werfen Landungs-

boote ab. Die Operation scheint nach Plan zu verlaufen. Dann plötzlich ein Perspektivenwechsel. Brennende Rotorblätter stürzen ins Wasser; ein lauter Knall; eine verheerende Druckwelle; kurz darauf ist Heli Numero eins Geschichte. »Dschungelpiraten?«, so die erste Vermutung per Funkspruch. »Nein, Akriden«, erwidert der Teamleiter. Chaos bricht aus, und durch einen weiteren Kamerazoom wird klar: Hunderte fliegende Wesen – sie sehen aus wie mächtige, abgenagte Fischgerippe – segeln durch die Luft. Hubschrauber werden getroffen, zerschellen im Wasser, zerbersten aneinander. Ein Hexenkessel, dem schlussendlich nur einige Überlebende per Landungsboot entfliehen...

TARZAN LIEBT WAFFEN

Das Intro-Video von »Lost Planet 2«, der Fortsetzung zur hochgelobten Third-Person-Ballerei aus dem Jahr 2006, verschlägt einem die Sprache



Und außerdem?

- Mehrspieler-Modi für bis zu 16 Spieler
- Komplette Kampagne mit bis zu vier Personen im Koop spielbar, und zwar per System Link, Xbox Live und Gerüchten zufolge auch im Splitscreen
- Verschiedene Startbereiche in einigen Kampagnen-Level; jedes Teammitglied muss sich also erst zu einem gemeinsamen Zielort kämpfen
- Erfolge gibt's, Details wurden allerdings noch nicht verraten. Mehr dazu in der kommenden Ausgabe
- Weitere Figurenoutfits, Waffen und Download-Inhalte sind angedacht, Preise dafür noch unklar



– umso mehr, wenn man bedenkt, dass all das hier in Spielgrafik abläuft. Innovative Kameraperspektiven, famose Zeitlupen-Effekte, Hollywood-reife Choreografien, tolle englische Synchro – aber leider nur deutsche Untertitel, was schon etwas die Stimmung drückt. Ebenso die Tatsache, dass die Sequenz gegen Ende durch einen Ladevorgang zerstückt wird. Doch was danach folgt, also im ersten Abschnitt der in sechs Episoden gegliederten Story, das fixt erst richtig an: Endlich selber spielen, endlich das neue Szenario Dschungelwelt live erleben, endlich neue Waffen ausprobieren, endlich kooperativ im Team vorgehen. Wer das erste »Lost Planet« kennt, findet sofort rein, weiß instinktiv, wie alles funktioniert. Naja, zumindest fast alles. Denn die vollständige Ausrichtung der Kampagne auf ein Vorgehen im Vierer-Team – wahlweise mit KI-Kollegen oder menschlichen, per Splitscreen, System Link oder Xbox Live zugeschalteten Mitspielern – bringt einige Neuerungen mit sich. Allen voran die Einblendung der Buchstaben A, B, C und D oben rechts in der Minikarte. Die Symbole markieren – man ahnt es – die Positionen der Teammitglieder. Angezeigt werden sie allerdings erst, sobald eine der überall verstreuten Datenstationen aktiviert ist. Sie funktionieren zudem als Rück-

setzpunkte, sollte jemand das Zeitliche segnen, sowie als Wegweiser, sollte die Orientierung verloren gehen. In einem solchen Fall einfach der Richtung des Energiepfeils an der Oberseite der Datenstation folgen. Darüber hinaus lohnt es sich, die im Sichtfeld eingeblendeten Rufnamen der Kameraden im Auge zu behalten. Red x4, Death Summer und Mr. Baykal bereit? Na dann los!

IMMER AUF DIE EITERBEULEN

Keine Minute vergeht, bis der Radar den ersten Feindkontakt in Form eines fetten roten Punkts signalisiert: ein Nest der Akriden. Besitzer des Vorgängerspiels kennen die Brutstätten jener Insekten-ähnlichen Biester, die auch bei »Lost Planet 2« in allen Größen und Formen als Feindbild herhalten. Erspäht man einen solchen Geysir aus blubbernder Glibbermasse, heißt es nicht lange fackeln – denn in regelmäßigen Abständen werden an diesen Orten neue, gefräßige Krabbler in die Landschaft gespuckt. Wieso, weshalb, warum? Verrät die mit vielen Zwischensequenzen gespickte Story nach und nach. Teil Eins der Serie zu kennen ist dabei nicht notwendig, aber hilfreich. Auch deshalb, weil man einige der abwechslungsreichen Gegnertypen wieder-

✕ Wohin die Reise geht

ABWECHSLUNG MUSS SEIN

Das erste »Lost Planet« zeigt den Planeten EDN-III bekanntlich als Welt zwischen Schnee, Eis und Höhlen. Teil Zwei hingegen malt ausschließlich dampfenden Dschungel auf den Bildschirm, so jedenfalls der Eindruck auf Basis des bisher gezeigten Materials. Jetzt machen Bilder die Runde, in denen völlig andere Szenarien zu bestaunen sind. Beispielsweise die Wüsten-ähnliche Zone des Planeten EDN-III. Dem Videotrailer zufolge kommt es in Episode Drei an Bord zweier parallel fahrender Züge zu einem brutalen Schlagabtausch zwischen der Gruppe des Helden und einer Bande Banditen, die es auf ein riesiges Behältnis gefüllt mit kostbarer Thermalenergie abgesehen hat. Eine weitere Sequenz lässt darauf schließen, dass der Spieler zwischenzeitlich auch in die Rolle einer Ganoven-Bande mit Outfits im Mad-Max-Stil schlüpft. Doch damit nicht genug, kurz davor sind Eindrücke von Gefechten und epischen Bosskämpfen in einer Großstadt zu sehen, ebenso wie eine Unterwasser-Sequenz, in welcher eine Gruppe Schneepiraten eine Basis von See kommend infiltriert.

» Flankieren, ablenken, einkesseln, aus der Reserve locken – Liebhaber von Koop-Shootern werden Lost Planet 2 lieben. «



Die Bossgegner sollen so unterschiedlich ausfallen wie die Kulissen. Einige Kämpfe gegen die oft turmhohen Bestien dauern bis zu 20 Minuten.

✖ Nicht zum Scherzen aufgelegt

Du bist großer Fan der Riesenechsen aus »Jurassic Park«? Dann wirst du dich mit diesem haushohen Tierchen sicherlich ebenfalls bald anfreunden. Da es allerdings nie stubenrein erzogen wurde, empfiehlt der interplanetare Menschenschutz-Bund die Mitnahme einer großkalibrigen Waffe.

✖ Ballermänner

Schrotgewehr, Sturmgewehr, Raketenwerfer, Granaten: Auf den ersten Blick wirkt das Waffenarsenal etwas einfallslos. Schnallt man sich jedoch die mobile Gatlingkanone um, sieht die Sache schon ganz anders aus. 3000 Schuss pro Minute, Baby!

✖ Verwischeffekte

Mit Hilfe von Motion-Blur- und anderen Grafikeffekten unterstreicht »Lost Planet 2« immer wieder das hohe Tempo – so wie bei diesem armen, durch die Luft segelnden Wicht zu sehen. Noch sehenswerter sind gleichwohl die Explosionen. Glaub mir, du wirst sie nie wieder vergessen! Gilt übrigens auch für die Endbosse.

Das Spiel in Zahlen

6 Episoden mit mehr als einem halben Dutzend Unterkapiteln, laut Capcom 12 bis 13 Stunden Spielzeit für die Kampagne, maximal 9999 Einheiten an mitführbarer thermaler Energie, 3 Schwierigkeitsgrade, 3 Bonus-Charakter-Modelle zum Spielstart, 2 davon exklusiv für Xbox 360.

✖ Rückkehr der Profis

GASTAUFTTRITT VON MARCUS FENIX

Geht's um die Vernichtung schlecht gelaunter Schaben, haben sich zwei Xbox-360-Helden seit Erscheinen der Microsoft-Konsole in dieser Hinsicht einen ganz hervorragenden Ruf erarbeitet: Die Rede ist natürlich von Muskelpaket Marcus Fenix und seinem Kollegen Dominic Santiago aus »Gears of War«. Was liegt da also näher, als die beiden Haudegen auch in »Lost Planet 2« auf Insektenjagd zu schicken. Dass dies tatsächlich passieren wird, belegt ein kürzlich auf Xbox Live veröffentlichter Videotrailer, in dem Marcus und Dom in eisiger Umgebung einem Akrid die Chintin-Beinchen stützen. Ob sie das nur im Mehrspieler-Modus tun werden? Nein, denn beide Figuren sind in der Xbox-360-Fassung als vollwertiger Zusatzcharakter erhältlich, können also auch genutzt werden, um die Kampagne zu bestreiten. Da Zwischensequenzen – wie schon im Fließtext erwähnt – komplett von der leistungsfähigen Grafik-Engine genannt »MT Framework 2.0« generiert werden, tauchen die beiden also mit ziemlicher Sicherheit auch an dieser Stelle im Spiel auf. Ebenfalls erwähnenswert: Vorbesteller dürfen sich auf Resi-Bösewicht Albert Wesker als weiteren zusätzlichen Charakter freuen.



erkennen wird. Und auch ihre Schwachstellen. Die wenig später auftauchenden dreibeinigen Riesenkakriden bringt man noch immer durch Beschuss des eitrigen Hinterteils zu Fall. Trotzdem gestaltet sich der Kampf einfacher, denn im Team sind ganz andere Taktiken möglich: flankieren, ablenken, einkesseln, aus der Reserve locken – Liebhaber von Koop-Shootern werden »Lost Planet 2« binnen kürzester Zeit ins Herz schließen. Nicht zuletzt, weil Capcom zahlreiche Möglichkeiten zur gezielten Zusammenarbeit implementiert: Schutzschilde, hinter denen bis zu vier Krieger Deckung finden. Kampfläufer mit Platz für vier, sodass Gruppen gemeinsam große Entfernungen bewältigen können. Inklusive Geschütz, damit's nicht fade wird. Auch kann man anderen Lebensenergie – hier: Thermalenergie – spendieren, das bringt Taktik rein. Die Y- und LT-Tasten zusammen antippen genügt, und schon schießt der eigene Held eine ganze Ladung der begehrten, gelb leuchtenden Energiebälle in die Umgebung. Doch Vorsicht: Die Energie wird einem gemeinsamen Vorrat abgezwickelt und sollte sinnvoll verteilt werden.

FREUNDE VERSCHONEN

In einem von Feinden besetzten Gebiet Energiebälle für den Kollegen zu hinterlassen macht nur Sinn, wenn dieser die auch kurz darauf aufsammeln kann und sich nicht erst mühselig dorthin durchkämpfen muss. Ist dies nicht der Fall, lieber nichts machen, denn dann kümmert sich der schon aus Teil Eins bekannte Harmonizer darum, dass die aufgesammelte Menge Energie gleichmäßig unter den Mitgliedern des Teams verteilt wird.

Alles spannende Ideen, den größten Koop-Kick verleiht jedoch das Abschalten von »Friendly Fire«. Die Folge: Team-Partner können durch die Salven ihrer Kollegen verwundet werden. Spätestens mit dieser Einstellung überlegt sich ein engagierter Teilnehmer dann doch zweimal, ob er per Enterhaken eine erhöhte Position erklimmt und anschließend einfach mal die gesellig an der Kollegenrüstung knabbernde Kakriden-Gruppe mit einem explosiven Geschoss aufmischt. Erster Eindruck also nach dem Probespiel der ersten beiden Demolevels? Technisch und was die Action-Injektion angeht brillant. Lediglich die Länge der Spielabschnitte sollte Capcom noch überarbeiten. Im Vergleich zu Konkurrenten wie dem ebenfalls kooperativ spielbaren »Halo 3« fallen die nämlich recht kurz aus. Davon abgesehen aber bereits jetzt ein heißer Anwärter für eine Spiel-des-Monats-Medaille. Kakriden-Gesindel, wir kommen!

Sönke Siemens

360LIVE sagt...

Fette Grafik, brillant integrierter Koop-Modus, geniale Bosse. Ein Actionfest der Superlative, HITPOTENZIAL nicht nur für Insekten-Fans.

8.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2011 **Status** | 35% komplett



Zumindest auf den Hersteller-Screenshots sieht das Spiel atemberaubend gut aus. Zum Einsatz kommt die hauseigene »Levee«-Engine.

Und außerdem?

- Koop-Modus für mindestens sechs, eventuell sogar acht Spieler via Xbox Live angedacht
- Erfolge sind geplant, aber noch geheim

kurz & knapp

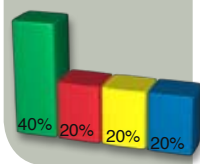
Hersteller | The Games Company
Entwickler | Silver Style Entertainment
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | unklar (1 - 6 anvisiert)
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein ultra-komplexes Rollenspiel-Universum, auf Konsole vorerst Xbox-360-exklusiv.

das ist drin

- Plumbumbarum Narretei
- Isdira
- Ferdoker
- Achaz



DAS SCHWARZE AUGE DEMONICON

Wer, wie, was, warum? 360 Live trifft sich mit den Machern auf ein Schwätzchen beim Knat-Bier.

Wenn der Wahl-Berliner Ingo Horn von seiner »Party« schwärmt, dann redet er nicht etwa über die berühmtesten Clubs der Hauptstadt, wie Tresor oder Berghain. Nein, er redet über Thorwall'sche Wikinger, Gareth Krieger und Novadi Amazonen. Denn Ingo Horn spielt das Pen-and-Paper-Rollenspiel »Das Schwarze Auge«, kurz DSA. Er hat bereits 1998 Journalisten »Baldur's Gate« auf dem PC präsentiert. Jetzt sorgt er in Diensten des Spieleherstellers The Games Company dafür, dass die Welt von »Das Schwarze Auge: Demonicon« erfährt. Ein Rollenspiel, das auf Konsole vorerst exklusiv für Xbox 360 entwickelt wird und auf der großen Fantasylizenz von DSA basiert. Einer Lizenz, die – widmet man sich der Pen-and-Paper-Variante – nur auf dem Papier und in der Fantasie der Spieler stattfindet. Auf einem Zettel stehen Statuswerte, Ausrüstung, Rasse, Stärken und Schwächen der Charaktere. Wen du spielst, entscheidest du: Wikinger, Magier oder Standard-Aventurier – die Auswahl ist vielfältig, nicht zuletzt, weil jede Figur nochmals eine Spezialisierung erlernen kann. Jeder

Spieler investiert zu Beginn eine bestimmte Anzahl von Generierungspunkten in Charakterwerte wie Stärke, Konstitution oder Charisma. Aber auch in Fähigkeiten wie Schloßknacken, Fährtenlesen oder Überredungskunst. The Games Company und Entwickler Silver Style Entertainment wollen diese komplex-faszinierende Welt nun in ein leicht zugängliches Rollenspiel verwandeln. »Wir müssen die Balance finden, zwischen dem Hardcore-DSA-Spieler, der jedes Regelwerk auswendig kennt, und absoluten DSA-Laien.« Diese Balance hinzubekommen ist kein Ding der Unmöglichkeit, wie die beiden Teile des PC-Rollenspiels »Drakensang« von dtp Entertainment beweisen. Was denen aber fehlt, ist das Gefühl, in einer Gruppe von Menschen-gesteuerten Gefährten durch Aventurien zu streifen. Und genau das soll bei »Demonicon« erstmals möglich sein. Sprich: Kooperativ via Xbox Live die Hauptkampagne »Borbarad« angehen, die rund sieben zusammenhängende Abenteuergeschichten umfasst. Angepeilt sind mindestens sechs Leute pro Party, vielleicht werden es sogar mehr.



Mehr auf www.360-live.de
 ✖ Das Schwarze Auge auf Xbox 360:
 zu komplex oder meisterhaft für Konsole angepasst?

PREVIEW

1



✖ Was wartet hinter Aventurien?

AUFBRUCH IN NEUE GEFILDE

Im Original-Pen-and-Paper-Rollenspiel »Das Schwarze Auge« gibt es neben der Hauptwelt Aventurien zahlreiche Erweiterungen. Diese führen beispielsweise hinter die Gebirgsgrenze in den hohen Norden. Wird man hier also eventuell die im Südosten gelegene Insel Myanor besuchen? Und dort die skurrilen Katzenmenschen treffen? Oder sogar das Echsenvolk der Achaze spielen? Entwickler Silver Style Entertainment überlegt gerade, ob man dieses Volk überhaupt zur Wahl stellen soll. Denn wenn ja, dann würde die eher behäbige Fortbewegung und die extreme Temperatur-Abhängigkeit des wechselwarmen Völkchens ein komplett anderes Spielkonzept von Nöten machen.

3



2



✖ Wer nicht träumt...

...VERSCHLÄFT VIELLEICHT SEINE GRÖSSTE CHANCE

1 Das Spiel befindet sich noch in einer frühen Alpha-Phase und Entwickler Silver Style Entertainment evaluiert gerade, was machbar ist. Die 360-Live-Redaktion hingegen träumt von...

2 ...emotionalen Mali: Jeder Spieler entscheidet sich zu Spielbeginn für die Vor- und Nachteile seines Charakters. Leidet der beispielsweise unter Spinnenphobie, ergreift er beim Anblick der Achtbeiner panisch die Flucht. Im Online-Koop-Modus müssten dann die Mitstreiter schützend eingreifen.

3 ...tierischen Gefährten: In »Fable 2« ist uns der Hund so richtig ans Herz gewachsen. Und auch im Original-DSA kann man sich etwa einen Falken halten, der das Abendessen jagt. Denkbar wäre, dass infolgedessen der Kauf lebenswichtiger Nahrung entfällt, was wiederum Kosten spart.

Praios-Geweihter oder Leichenfledderer?

+ Große Entscheidungsfreiheit, vielschichtige und glaubhafte Charaktere, Online-Modus bringt echtes DSA-Flair

- Wird die Steuerung funktionieren? Wird die Grafik halten, was die Hersteller-Screenshots vollmundig versprechen?

Bevor es richtig losgeht, steht natürlich auch hier die Charaktergenerierung an. Dazu Horn: »Angenommen, du wählst einen Magier. Im Original würdest du im Codex Cantiones blättern und aus bis zu 200 Zaubersprüchen wählen. Wir analysieren gerade, wie viel wirklich machbar ist. Letztlich gibt es so unglaublich viele Fähigkeiten, die kannst du unmöglich alle einbauen.« Andererseits sind mit so einer Fülle an Optionen die absurdesten Charaktere denkbar: Wie wäre es mit einem Gaukler, der einen besonders hohen Charisma-Wert aufweist? Der könnte immer alle bequatschen und würde im Handumdrehen bekommen, was er will.

Aber worum geht es eigentlich in »Demonicon«? Böse Zungen bei Hofe munkeln, der Ziehvater des Protagonisten habe dessen geliebte Calandra getötet. Um den Mord aufzuklären, reist der Hobbydetektiv fortan mit der Halb-Elfe Rynn aus dem grünen Perricum am Perlenmeer in die

düsteren Schwarzen Lande, wo Dämonen angebetet werden und allerlei angriffslustige Schergen herumlungern. »Schlussendlich wirst du feststellen, dass eine geheimnisvolle Macht Aventurien in seinen Grundfesten erschüttert«, fasst Ingo zusammen. Vom Entdecker zum Helden? Klingt erst mal stereotyp, aber wir lassen uns überraschen. Und wie spielt es sich, wie fühlt sich das Kampfsystem an? »Daran tüfteln wir noch. Im Original-DSA wirfst du einen 20-seitigen Würfel und vergleichst das Ergebnis mit deinem Attacke-Wert. Sagen wir mal, der läge bei elf. Wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich deinem Angriffswert ist – sagen wir mal neun – dann landest du einen Treffer. Würfelst du drüber, also mindestens zwölf, triffst du nicht. Anschließend würfelt dein Gegner auf seinen Paraderwert, der funktioniert analog zum Angriffswert.« Und wie soll das im Spiel umgesetzt werden? Würfelperipherie oder Würfeln via Handbewegung mit Natal? »Also im Grunde arbeitet im Hintergrund ein Zufallsgenerator. So funktioniert ja auch Dragon Age. Die ganze Komplexität des Dungeons-&Dragons-Regelwerks hat Bioware clever im Hintergrund versteckt, die sichtbare Benutzeroberfläche selbst aber recht simpel gehalten.« Zur Steuerung möchte sich Ingo Horn nicht äußern, nur so viel: Es wird drei bis vier verschiedene Steuerschemata für verschiedene Klassengruppierungen geben – also Nahkämpfer, Fernkämpfer oder Magier.

Und wie sieht's mit der Technik aus? Betrachtet man die Hersteller-Screenshots, läuft nicht nur Rollenspielfans das Wasser im Mund zusammen: Achtbeinige Doppelkopf-Wölfe, die jedes Haar erkennen lassen, fotorealistische Wasserfälle, Schilde mit feinsten Gravuren – genial! Da jedoch noch keine spielbare Version zu sehen war, sind die Screenshots vorerst wohl eher der Kategorie »Wunschvorstellung« zuzuordnen. Gleiches gilt für die Frage nach der Gesamtkomposition, die weiterhin viele Fragen offen lässt. Doch die Entwickler wirken mehr als optimistisch und haben pfiffige Ideen. Könnte also durchaus »Drakensang« die Show stehlen.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

»Das Schwarze Auge« auf der Xbox 360: Klingt ambitioniert, wirkt durchdacht und
HITPOTENZIAL könnte so groß wie
 Aventurien selbst werden.

8.0 von 10



DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Erhältlich | 16. April 2010

Der Hund ist der beste Freund des Menschen. Aber keine Angst, hier geht es nicht um Tierliebe, sondern um einen knallharten Third-Person-Shooter, in dem abwechselnd Protagonist Jack Slate und sein treuer Köter Shadow Terroristen erledigen. Während Jack auf MP5 und Schrotflinte schwört, kann sein vierbeiniger Gefährte nicht genug bekommen von blutenden Bisswunden und röchelnden Kehlen...

05:00



Wie jetzt, ich spiele einen Hund? Ja, aber was für einen! Die A-Taste antippen und Shadow prescht los, wieder A und er springt an seinem Opfer hoch, reißt es zu Boden, beißt sich in der Halsregion fest. Warum er das tut? Ganz einfach, er muss sein Herrchen, einen Cop, der gerade von hinterhältigen MG-Schützen beharkt wird, beschützen. Und das nicht nur einmal.

10:00



So, geschafft, die bösen Buben sind tot. Doch was zur Hölle ist hier eigentlich los? Das möchte auch Freundin Jenny wissen, als sie Jack – schwer an der Schulter verletzt – in einer Bar trifft. Schnell wird klar: Die in Zwischensequenzen präsentierte Geschichte dreht sich um Korruption und den Kampf gegen Terrorbanden, die Grant City übernehmen wollen.

15:00



Fein, fein. Die Synchro der englischsprachigen Preview-Fassung macht schon mal einiges her. Jacks rauchige Stimme erinnert an Max Payne aus dem gleichnamigen Xbox-1-Spiel. Bei genauerer Betrachtung ist die Story hier jedoch weniger packend, eher die solide Basis für rasante Feuergefechte, die sich mit brutalen Martial-Arts-Kämpfen im Stil von »Die Bourne Verschwörung« abwechseln.

18:15



Hat Jack keine Schusswaffen im Gepäck, sind Nahkampf-Kombos seine beste Chance, Schurken fix aus dem Verkehr zu ziehen. Schreitet er zur Tat, sieht das nicht nur schmerzhaft-gut aus, sondern kracht auch ordentlich. Faust auf Knochen, Fleisch auf Beton – für Action-Fans ein Ohrenschmaus. Problem: Die Steuerung ist aktuell noch viel zu schwammig, immer wieder rennt Jack an Gegnern vorbei. Nachbessern!

20:43



Kopfschüsse, Nahkampf-Kombos und andere spektakuläre Manöver laden die Fokus-Anzeige auf. Knöpfchen drücken und die Zeit wird verlangsamt – kennt man alles, macht aber Spaß. Am schnellsten füllt sich die Anzeige, indem man auf einen Gegner zuspurtet, ihn entwapnet und direkt per Kopfschuss beseitigt. Brutal, aber effektiv.

32:15



Aber auch der umgekehrte Fall ist möglich: Wer nicht aufpasst, wird schnell seiner Waffe beraubt und steht mit leeren Händen da. Gelingt es Jack das Manöver zu verhindern, bleiben waffenlose Terroristen trotzdem cool und versuchen alternativ, sich die Knarre eines getöteten Kollegen zu schnappen. Mal schauen, was die KI noch so an Tricks auf Lager hat...

34:45



Auf dem Dach des Hotels kommt es zu einem ersten kleinen Bosskampf: Die Söldner gehen organisiert vor, schützen sich mit kugelsicheren Westen und feuern mit Raketenwerfern um sich. Deckung suchen, hinter einer Mauer hervorlinsen, im Zoom-Modus Kopfschüsse verteilen – Jack hat die Lage im Griff.

39:49



Nachdem Slate das Hotel befreit und die Geiseln gerettet hat, zischen ihm die Kugeln auf Bahnhofsplätzen oder in den Tiefen eines Schrottplatzes entgegen. Parallel dazu wird die Dunkelheit von strömendem Regen getränkt – sehr atmosphärisch. Technisch präsentiert sich die aktuelle Fassung solide, reißt aber in Zeiten von »Just Cause 2« und Co keinen so richtig vom Hocker.

44:32



Schafft dieses blutrünstige Spiel es durch die USK? Wird schwierig, immerhin spritzt ordentlich rote Suppe, wenn Jack einen Gegner entwapnet und ihm aus nächster Nähe Schrot in die Birne pumpt. Oder aber Hund Shadow in einigen Passagen mit dem Analogstick durch die Gegend gehetzt wird, dem Feind in die Kronjuwelen beißt und ihn anschließend zerfleischt.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Netter Einstieg, aber wie weit geht die Interaktion mit Shadow? Was hat der Köter noch so alles drauf? Läuft er einfach nur nebenher und tötet hin und wieder einen Gegner oder wird er auch in Puzzle eingebunden? Wird die KI im Spielverlauf noch herausfordernder? Die Antworten auf diese und andere Fragen werden darüber entscheiden, ob »Dead to Rights: Retribution« als 08/15-Shooter untergeht oder das knallharte Antiterror-Duo doch ein paar Fans findet.

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, Michael Förtsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel, Nicholas Buracas

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Sönke Siemens, Alice Klink, 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, Christine Schöber,
Tel.: +49(0)8123 / 98 90 98 3, Fax: +49(0)8123 / 98 90 98 4
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, Buchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen,
sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an
allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen
liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion
gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und
Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.

Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München
360 Live nutzt gelegentlich in Teilen Inhalte des X360-Magazins
von Imagine Publishing, Bournemouth, England.
Covermotiv: Splinter Cell Conviction

Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q3/2009): 15.242
Verkaufte Exemplare (IVW Q3/2009): 12.193

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

360 – DAS SIND WIR



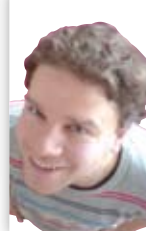
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Bioshock 2«, »Truxton II«

FREUT SICH AUF | »Prince of Persia: Die
vergessene Zeit«, »Red Dead Redemption«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Lego Batman«,

»Assassin's Creed 2«

FREUT SICH AUF | »Just Cause 2«, »Driver«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent K2 Bauer

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Modern Warfare 2«

(Spezialeinheit), »Mass Effect 2«

FREUT SICH AUF | »Just Cause 2«,
»Splinter Cell Conviction«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Shooter, Jump 'n' Run, Puzzle

SPIELT GERADE | »Mass Effect 2«,

»Bioshock 2«

FREUT SICH AUF | »Metro 2033«,
»Kane & Lynch 2: Dog Days«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Bioshock 2«,

»Dante's Inferno«

FREUT SICH AUF | »Splinter Cell Conviction«,
»Aliens: Colonial Marines«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

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

SPIELT GERADE | »Lego Indiana Jones 2«,

»Bioshock 2«

FREUT SICH AUF | »Dead Space 2«,
»Alan Wake«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Final Fantasy XIII«,

»Dante's Inferno«

FREUT SICH AUF | »Resonance of Fate«,
den Frühling



JAN KAHLERT LEKTORAT

LIVE-GAMERTAG | juliusmk

GENRES | Abenteuer, Rollenspiel

SPIELT GERADE | »Dragon Age: Origins«,

»Assassin's Creed 2«

FREUT SICH AUF | »Beyond Good & Evil 2«,
»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 7.9 Gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die
Spitzenklasse fehlt es an Feinschliff oder an Ideen, aber man
wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können zugreifen.

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten
Fakten zum Spiel: Wann erscheint
es, wie viele Leute können
teilnehmen, welcher Hersteller ist
verantwortlich.

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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



Erhältlich | 9. März 2010

FINAL FANTASY XIII

Manche Spiele erzählen Geschichten, die direkt ins Herz gehen: gefühlvoll, ausdrucksstark, voller Emotionen. Andere Spiele überzeugen eher mit Grafik, also mit detaillierten Welten, bildgewaltigen Action-Szenen und eindrucksvollem Charakterdesign. Wenn aber beides zusammenkommt, entsteht ein Meisterwerk. Sabine Vogel über ein Rollenspiel, auf das sich das Warten wirklich gelohnt hat.

kurz&knapp

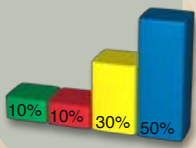
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Square Enix
Preis | ab 65 Euro
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Großartiges Action-Rollenspiel im »Final Fantasy«-Universum, von dem man sich nur schwer wieder losreißen kann.

das ist drin

- fal'Cie
- Chocobos
- l'Cie
- Boah-Wow-Krass



Es ist eine Szene wie aus dem Bilderbuch: Am sternklaren Nachthimmel leuchten Feuerwerkskörper in allen erdenklichen Farben um die Wette. Im nah gelegenen Meer spiegeln sich die Lichteffekte, und der bunte Rauch zieht langsam in den Abendhimmel. Die Menge jubelt, Pärchen sitzen in trauter Zweisamkeit beisammen und genießen die friedvolle laue Sommernacht. Im Hintergrund ertönen die sanften Klänge eines Liebesliedes.

Es ist eine Szene wie aus einem Dystopie-Roman der 30er Jahre: In mächtigen Güterzügen werden unschuldige Personen aus ihrer Heimat abgeschoben, überwacht von schwer bewaffneten Soldaten. Sollte es Komplikationen geben, lautet der Befehl: Exekution. Während das Stahlross auf Schienen in luftiger Höhe durch eine futuristische Stadt braust, kämpfen einfache Bürger an der Widerstandsfront gegen die sinnlose Diskriminierung. Tag für Tag werden es mehr; Männer, Frauen, Kinder. Und Tag für Tag sterben Rebellen, weil die Regierungsarmee einen erbarmungslosen Kurs fährt.

Zwei Szenen, zwei völlig unterschiedliche Schauplätze mit völlig unterschiedlicher Atmosphäre. Und doch gehören sie zu ein und demselben Spiel: »Final Fantasy XIII«. Und zu einer Story, die vielschichtiger, mitreißender und emotional aufwühlender kaum sein kann. Square Enix' neuestes Meisterwerk erzählt von einer zerrütteten Welt, von Hass und Diskriminierung und von persönlichen Schicksalen: Der Kontinent Cocoon ist ein Utopia, ein abgeschottetes Paradies für die Menschheit, das wie ein zweiter Mond am Himmel der Welt von Pulse schwebt. Unter seiner Regierung, Sanktum genannt, wurde Cocoon großer Wohlstand zuteil. Erschaffen von den gutmütigen

fal'Cie, göttergleichen Maschinenwesen, die ihre gewaltige Kraft aus Kristallen ziehen, glaubten alle, die friedvollen Tage würden ewig andauern. Doch mit dem Erwachen eines bössartigen fal'Cie war es mit der Ruhe und Zufriedenheit schlagartig vorbei. Der fal'Cie von Pulse, der gefährlichen Unterwelt, über der Cocoon schwebt, versetzt die Menschen in Angst und Schrecken. Scheinbar wahllos macht der fal'Cie sie zu seinen Dienern und Botschaftern – sie werden zu l'Cie, magiebegabten Menschen, die das Zeichen ihrer Berufung als Mal am Körper tragen. Sie werden gefürchtet, gejagt, verstoßen und exekutiert. Der Grund: Jeder l'Cie muss seinen Fokus, also eine ihm gestellte Aufgabe, erfüllen, wenn er nicht als seelenloses Monstrum enden will. Doch was sind diese Aufgaben? Die Zerstörung von Cocoon? Die Ausrottung der Menschheit? Die Ungewissheit uft aus. Schon bald werden nicht nur l'Cie gejagt, sondern auch verdächtige Menschengruppen. Diskriminierung und Angst prägen den Alltag. Aber es gibt l'Cie, die sich ihrem Schicksal widersetzen. l'Cie, die sich ihrem Fokus entgegenstellen, um für das zu kämpfen, was ihnen wichtig ist: ihre Angehörigen, ihre Heimat, ihre Liebe. Hier beginnt der scheinbar ausweglose Kampf gegen das Schicksal – und hier beginnt auch die Geschichte der insgesamt sechs jungen Helden, die der Spieler im Laufe der rund 50-stündigen Geschichte kennenlernt.

STARKE FIGUREN, STARKE GESCHICHTEN

Allen voran der Pinkschopf Lightning. Die junge Lady gibt nur wenig von sich preis, spielt den schweigsamen, geheimnisvollen Typ. Doch schon bald wird klar, dass hinter der harten



Und außerdem?

■ Keine Mehrspieler-Optionen ■ 36 eher einfache und langweilige Erfolge, davon 16 versteckt. Hauptsächlich fürs Abschließen eines der insgesamt zwölf Kapitel. Aber auch für Kampf-Aktionen. Zum Beispiel »Wahrer Wüterich«, wenn man bei einem Gegner mehr als 100.000 Schadenspunkte mit nur einem Schlag erzielt ■ Keine Installation möglich. Ein Diskwechsel ist an zwei Stellen im Spiel unumgänglich ■ Gibt's auch als »Special Edition« für 80 Euro samt Soundtrack, Artbook, Aufkleber und drei seltenen Kunstdruckkarten ■ Download-Inhalte geplant, aber noch keine Details vorhanden ■ Europa-Version mit kleineren Nachbesserungen: die Lippenbewegungen der Figuren wurden etwa der englischen Tonspur angepasst

Zerstörer oder Erretter?

- +** Gute englische und fantastische japanische Tonspur, dazu solide multilinguale Untertitel, unter anderem in Englisch, Japanisch und Deutsch, umwerfende Render- und Spielgrafik, rund 50 Stunden Spannung und Emotionen pur, sehr flotte Kämpfe...
- ...die streckenweise aber zu häufig auftreten, der japanische Titelsong wurde durch »My Hands« von Leona Lewis ersetzt

✕ Endlich geschafft!

DIE ENTWICKLER NACH GETANER ARBEIT

Auch wenn das Spiel schon im Dezember in Japan erschienen ist, können sich die Entwickler noch nicht auf die faule Haut legen. »Erst wenn die Europa- und die US-Fassung veröffentlicht wurden, heißt es aufatmen«, so Produzent Yoshinori Kitase im Interview mit 360 Live in München. Dabei war der Weg hin zum fertigen Spiel längst nicht immer einfach. »Am Anfang hatten wir ja noch geplant, Teil 13 nur auf der Playstation 2 erscheinen zu lassen. Als wir uns dann 2005 doch für die aktuellen Konsolen entschieden hatten, mussten wir uns in die neue Technik einarbeiten und alles umbauen. Dadurch waren wir enorm unter Zeitdruck. Und als kurz vor der Fertigstellung in Japan auch noch die Schweinegrippe wütete, mussten alle Mitarbeiter auf Anordnung der Chefetage plötzlich einen Mundschutz tragen. Unser Büro glich einer Quarantäne-Einrichtung. Turbulente Zeiten waren das.« Wenn endlich alles geschafft ist, wird dann groß gefeiert? »Ja, nach dem 9. März werden wir eine Projekt-Ende-Party schmeißen. Wie die genau aussieht, wissen wir noch nicht. Aber vielleicht laden wir die Musiker und Sänger ein, die am Soundtrack mitgearbeitet haben, damit diese ein Privatkonzert geben.« Und was bringt die Zukunft? Eventuell ein »Final Fantasy« für Projekt Natal? »Gut möglich«, lacht Kitase. »Aber dann machen wir ein Final-Fantasy-Tanzspiel.«



Schale ein butterweicher Kern steckt. Snow, der zukünftige Ehemann ihrer Schwester Serah, ist ein Hitzkopf, der wenig denkt und viel redet. Seinem kopflosen und selbstsicheren Auftreten liegt jedoch eine enorme Unsicherheit zugrunde. Sazh, der dunkelhäutige Pistolero mit Afro-Frisur, gibt sich zwar immer locker und hat stets einen Scherz auf Lager, innerlich jedoch zerfrisst ihn die Sorge um seinen Sohn Dajh. Hope ist der jüngste der Heldengruppe. Ein schüchterner, duckmäuserischer Junge, der über den Tod seiner Mutter nicht hinwegkommt und kein Vertrauen in seine eigenen Fähigkeiten hat. Zu guter Letzt sind da noch die ungleichen Schwestern Vanille und Fang: das quirliche Gute-Laune-Bündel und die rassige Braut. Die Mädels aus Pulse tragen ein weitaus düsteres Geheimnis in sich, als es auf den ersten Blick scheint. Eine zusammengewürfelte Truppe, so macht es den Anschein. Doch durch ihr gemeinsames Schicksal, ein l'Cie zu sein, werden sie immer stärker zusammengeschweißt. Im Laufe der Geschichte erfährt der Spieler durch Zwischensequenzen, Gespräche und Rückblicke immer mehr über die geheimnis-

vollen Helden, erlebt überraschende Wendungen, schließt die Menschlichkeit der Figuren ins Herz und stellt fest: Nichts ist so, wie es scheint. Die Stärke der Charaktere ist es, was die ohnehin schon gute Geschichte zu etwas Außergewöhnlichem macht. Aber natürlich auch noch allerhand andere Dinge, die die Welt von »Final Fantasy XIII« abrunden und wie aus einem Guss erscheinen lassen. Wenn man Lightning oder einen der anderen Charaktere in Verfolgerperspektive durch karge Stahllandschaften, wilde Dschungel oder überwucherte Ruinen steuert, irgendwo in weiter Ferne Raketen einschlagen, Schüsse erklingen oder ein monströser Vogel seine eisernen Schwingen am Himmel ausbreitet: eine Augenweide! So viel zu sehen, so viel zu bestaunen. Unglaublich, was die »Crystal Tools«-Engine hier leistet!

Zwar besitzt »Final Fantasy XIII« keine offene Welt, sprich der Weg, den die Helden einschlagen, ist bis auf wenige, kleinere Abzweigungen fest vorgegeben. Trotzdem besticht die Umgebung durch enorme Größe. Während man zu Beginn noch das dicht bebaute Brückenland von

Cocoon erkundet, gelangt man später an die fantastischsten Orte: ins Innere eines mysteriösen fal'Cie, an Bord eines gigantischen Luftschiffs und natürlich in die fremdartige Unterwelt Pulse, die entfernt an die Erde zur Zeit des Jura erinnert. Weite Steppen, hohe Berge, riesengroße Monster – bis der Spieler allerdings all dies bestaunen darf, ist es ein langer Weg, auf dem sich auch die Protagonisten erst weiterentwickeln müssen.

MIT SCHWERT, SCHIESSPRÜGEL UND SCHLAGSTOCK

Genretypisch funktioniert das mit Kämpfen, die am Ende Erfahrungspunkte abwerfen. Dabei wird gegen eine Vielzahl unterschiedlicher Widersacher zu Felde gezogen: agile Soldaten der PSICOM-Armee, die sich mit futuristischen Schusswaffen zur Wehr setzen; kraftvolle Bahamuts, die tigerähnlichen Raubkatzen gleichen; oder stinkende Schleimgegner, die sich aus Pfützen und dem nassen Erdboden erheben. Wie auch die Helden bewegen sich die Widersacher sichtbar in der Spielwelt. Zufallskämpfe verwässern die Erfahrung



Das Spiel in Zahlen

Insgesamt 12 Kapitel, 2 Welten: Pulse und Cocoon, ca. 50 Stunden Spieldauer, 6 Hauptcharaktere und 6 Eidolons, 3 Disks und 2 Diskwechsel, 36 Erfolge, mehr als 1 überraschende Wendung.



Die Ankunft der Gruppe in Pulse: nicht gerade herzlich, aber dafür umso imposanter inszeniert. Auf dem Rücken von Eidolon Bahamut geht's durch die Luft über die weite Steppe.



Tiefreundin Vanille: Unter den gelben Chocobo-Reitvögeln fühlt sie sich am wohlsten. Kollege Sazh fällt eher ihr beißender Stallgeruch auf...



Stark im Team: Wer die unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Teammitglieder für seine Zwecke nutzt, geht aus den meisten Kämpfen siegreich hervor.

somit nicht. Vielmehr liegt die Entscheidung, ob man nun Aufmerksamkeit erregen und zum Kampf blasen oder sich klammheimlich davonschleichen und einer Auseinandersetzung aus dem Weg gehen möchte, beim Spieler selbst. Wer auf Kloppelei aus ist, läuft einem Gegner einfach vor die Nase. Wie in bisher allen »Final Fantasy«-Teilen blendet sich dann ein eigener Kampfbildschirm ein. Mit bis zu zwei Kumpanen darf der Spieler ein Scharmützel bestreiten und dabei von den unterschiedlichen Talenten der Charaktere Gebrauch machen. Jeder führt eine andere Waffe und beherrscht andere Fähigkeiten. So kann Lightning mit ihrem Gunblade – eine Waffe halb Schwert, halb Pistole – beispielsweise einen mächtigen Rundumhieb ausführen, während Snow neben dem Austeilen von Faustschlägen auch Granaten werfen kann. Hinzu kommen etliche Zauber: Elementarmagie wie Feuer- oder Eisangriffe, Schwächezauber oder Heilmagie. Trotz der vielen Möglichkeiten geht die Übersicht im Getümmel aber nie verloren. Das liegt nicht zuletzt daran, dass der Spieler nur die eigene Figur steuert, während die cleveren KI-Mitstreiter unterstützend zur Hand gehen. Das hält den Spielfluss wunderbar aufrecht, was beim neuen Kampfsystem auch bitter nötig ist. Denn das läuft in Echtzeit ab und verlangt stellenweise ziemlich rasante Aktionen. Viel Zeit zum Planen von Strategien bleibt da nicht. Wohl dem, der zu Anfang des Spiels in den Kampftutorien das System verinnerlicht oder die ersten beiden

»Final Fantasy«-Teile gespielt hat – denn der Kampfablauf ist dort nahezu identisch. Kernelement eines jeden Kampfes: eine »ATB-Balken« genannte Leiste, auf der die Zeit bis zum nächsten eigenen Angriff verstreicht. Bis der Balken gefüllt ist, wählt man aus vier verschiedenen Menüpunkten – Nahkampf, Magie, Zorn-Attacken und Gegenstände – seine Kampfaktionen aus. Statt mit Magie- oder Angriffspunkten dafür zu bezahlen, belegen die Aktionen unterschiedlich viel Platz auf dem ATB-Balken. So kostet ein flächendeckender Feuerangriff beispielsweise zwei Plätze, während ein einfacher Schwerthieb nur einen Platz belegt. Je nach Level der Charaktere bietet der ATB-Balken Platz für bis zu fünf Aktionen. Ist der Balken dann vollständig aufgeladen, führt die Figur die Befehle nacheinander aus. Damit auch die KI-Kollegen genau das tun, was man von ihnen erwartet, dürfen ihnen Rollen zugeteilt werden. Die können mit Druck auf die RB-Taste sogar mitten im Kampfgetümmel noch getauscht werden. So kann man zumindest ein wenig Taktik ins Spiel bringen und seine Handlungen der Situation anpassen. Heiler konzentrieren sich zum Beispiel primär auf die Versorgung des Teams mit Heilzaubern, Verteidiger ziehen hingegen die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, während die Kollegen ordentlich draufhauen. Das funktioniert absolut anstandslos und gibt dem Spieler das Gefühl, die volle Kontrolle über den Kampf zu haben, auch wenn er aktiv nur eine Figur steuert. Leider

✖ Aus Bestia werden Eidolons

STARKE BESCHÜTZER

Die bisher als Bestia bekannten monströsen Beschützer der Helden heißen in »Final Fantasy XIII« nun Eidolons – sind aber genauso spektakulär und mächtig wie eh und je. Mit einem Beschwörungsauber werden die starken Verbündeten im Kampf gerufen, wenn's mal richtig brenzlig wird. Ein paar neue Bestien gibt's auch zu bestaunen: Zum Beispiel Lightnings Eidolon Odin, ein der nordischen Göttersage nachempfundenes Maschinenwesen, das mit Blitzangriffen und einem überdimensionalen Krummschwert zu Felde zieht. Oder Hopes Eidolon Alexander: ein wuchtiger, gepanzerter Roboter, der entfernt an einen Nussknacker erinnert. Aber noch etwas ist neu. Die Eidolons treten in zwei verschiedenen Formen auf: ihrer normalen Kampfform und der Gestalt-Form. Mit Druck auf die X-Taste wechselt diese während des Kampfes. In ihrer Gestalt-Form nehmen die Eidolons das Aussehen von Tieren oder Maschinen an. So wird Odin beispielsweise zu einem gepanzerten Schlachtross und Alexander zu einer immobilen Festung mit Geschütztürmen auf den Zinnen. In dieser Form setzen sie selbst den härtesten Gegnern erheblichen Schaden zu und können so nicht selten über den Ausgang des Kampfes entscheiden. Eine mächtige Waffe.



Snows Eidolon Shiva ist eigentlich ein Schwesternpärchen aus Eisgöttinnen. Im Gestalt-Modus verwandeln sie sich jedoch in ein rattenscharfes Motorrad, das aus seinen Reifen und dem Auspuff tödliche Eiszauber versprüht.



Sazh' Eidolon Brynhildr sieht in normaler Form etwas eigenwillig aus – wie eine zu dick geratene Kämpferprinzessin in viel zu kleinen Stöckelschuhen. Im Gestalt-Modus mutiert sie dann zu einem wuchtigen roten Rennschlitten, der die Gegner gnadenlos mit Feuerattacken malträtiert.



Fangs Eidolon ist Bahamut, der bereits aus anderen »Final Fantasy«-Teilen bekannte Drachenkönig. Während seine normale Form eher der eines muskulösen Ritters in seiner Rüstung gleicht, wird er im Gestalt-Modus zu einem grazilen Flugdrachen mit metallenen Schwingen, mit dem Fang aus der Luft angreifen kann.

✖ Die Xbox-Version

DAS IST ANDERS

In Japan erschien »Final Fantasy XIII« im Dezember 2009 ausschließlich für die Playstation 3 – auf einer einzelnen Blu-ray. Seit feststeht, dass das Japano-Rollenspiel im Westen auch auf Xbox 360 erscheint, ist klar: Hier wird mehr als nur eine Disk benötigt. Genauer gesagt presst Square Enix das Abenteuer von Lightning und ihren Gefährten am Ende sogar auf drei DVDs. Gepresst im wahrsten Sinne des Wortes, denn nicht nur die Anzahl der Disks hat sich im Vergleich zur Playstation-3-Fassung verändert. Auch die Videos liegen in deutlich komprimierterer Form vor als bei Sonys Konsolen-Fassung. Der Grund: Selbst drei DVDs hätten sonst nicht ausgereicht, um die Menge an Spiel- und Videodaten aufzuspielen. Wirklich auffallen tut das glücklicherweise selten. Nur im direkten Vergleich erkennt man kleine Unterschiede, vor allem beim Detailgrad und der Farbtiefe. Auch wirken Hintergründe etwas verwaschener. Aber das ist Nörgelei auf sehr hohem Niveau. Unterm Strich sieht die Xbox-360-Fassung noch immer umwerfend aus. Ein Installieren der Spieldateien auf die Festplatte ist nicht möglich. Stattdessen müssen an genau zwei Punkten im Spielverlauf die Disks gewechselt werden. Zum Glück passiert das jeweils am Ende eines Kapitels, sodass die Unterbrechung zu verschmerzen ist.



Die Eidolons sind nicht von Anfang an dabei: Sie werden aus den Körpern der l'Cie geboren, wenn ihr Träger dafür bereit ist.



sind die Auseinandersetzungen etwas zu häufig eingestreut. Teilweise verbringt man Stunden damit, sich durch ein Gebiet zu kämpfen, wieder und wieder PSICOM-Soldaten oder domestizierte Maschinen-Wachhunde zu meucheln. Und teilweise dauern selbst diese normalen Kämpfe eindeutig zu lang. 15 Minuten für einen stark gepanzerten Salamander sind keine Seltenheit. Das hätte knackiger ausfallen dürfen. Gleiches gilt für die Bosskämpfe am Ende der meisten Kapitel. Die beeindruckenden, teils bildschirmfüllenden Gegner brauchen gut und gerne über 30 Minuten, bis sie klein beigegeben. Der Spieler sollte also Geduld mitbringen.

Die in Kämpfen gewonnenen Erfahrungspunkte verteilt der Spieler im Crystarium – einem Levelsystem, ähnlich dem Sphärobrett aus Teil Zehn. Für eine gewisse Menge an Erfahrungspunkten werden hier Fähigkeiten wie Magie oder spezielle Angriffe erlernt oder neue Fertigkeiten freigeschaltet. Auch Statuseigenschaften wie Angriffskraft oder Lebenspunkte können so erhöht werden. Fähigkeiten zu kombinieren, wie es in »Final Fantasy VII« möglich war, geht allerdings nicht. Stattdessen ist das Ganze eher wie ein verästelter Baum aufgebaut: Um bestimmte Fertigkeiten erlernen zu können, müssen zuvor andere Fähigkeiten gemeistert werden.

EIN SPIEL VOLLER GEGENSÄTZE

Wer das erste Mal »Final Fantasy XIII« in das Laufwerk seiner Xbox 360 legt, der wird vielleicht nur über die Grafik staunen und die musikalische Untermalung bewundern. Die ersten ein bis zwei Stunden im Spiel wirken sogar recht verworren, da die komplexe Story ihren Reiz erst nach und nach voll entfaltet. Doch schnell wird klar, dass dieses Rollenspiel mehr zu bieten hat als nur eine umwerfende Optik. Man

wird durch die brillante Erzählweise, die unterschiedlichen Geschichten der Figuren und die dichte Atmosphäre so sehr ins Geschehen gezogen, dass man die Spielwelt nicht mehr verlassen möchte. Jeder Videosequenz wird entgegengefeuert, jede Wendung ist unvorhersehbar. Es gibt Überraschungen, traurige Momente, dann wieder Szenen, die dich zum Lachen bringen, die dich träumen lassen oder eine Gänsehaut verursachen. Selten war ein Spiel so vielseitig und hat dabei nie den roten Faden der Geschichte verloren, die es erzählt. Egal ob man sich nun mit der typisch japanischen Optik der Charaktere anfreunden kann oder nicht, oder ob man Fan der »Final Fantasy«-Reihe ist oder nicht: Wer auch nur einen Funken Interesse an Rollenspielen hat, darf sich dieses hier unter keinen Umständen entgehen lassen.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Das rundenbasierte Echtzeit-kampfsystem passt einfach perfekt zu diesem Spiel. Schade allerdings, dass ich keine Fähigkeiten kombinieren kann wie in »Final Fantasy VII« – auch die Chocobo-Zucht entfällt leider. Ich gebe 9,2

Final Fantasy XIII

GRAFIK
Lebendig und so wunderschön wie kein anderes »Final Fantasy« bislang **9**

SOUND
Solide englische Sprecher, fantastisch auf Japanisch; umwerfende Musik **8**

STEUERUNG
Geht dank ausführlicher Einführung sehr gut von der Hand **9**

Ein »Final Fantasy«, das noch für sehr lange Zeit seinesgleichen suchen wird. Einfach meisterhaft!

9.3 von 10



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das actionorientierte Basketballspiel »NBA Live 09« von EA Sports dazu. Die Vielfalt der Spielmodi, die spektakulären Spielzüge und spannende Fünf-gegen-fünf-Online-Partien reißen jeden Konsolensportler vom Hocker! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das Glanzstück im Basketball-Sport »NBA Live 09« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.0
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 (zwölf Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von zwölf! 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, zum Beispiel 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 »NBA Live 09« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »NBA Live 09« 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 »NBA Live 09« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 0 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.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | DICE

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 24

Xbox Live | ja

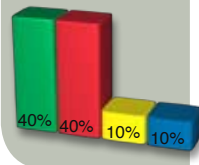
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Trotz kleinerer Schwächen das erste »Battlefield« mit richtig gelungenem Einzelspieler-Teil.

das ist drin

- Zerstörung
- Daueraction
- Abenteuer
- Zweiter Weltkrieg



Jawoll, so muss eine Action-Granate aussehen: Chaos und Zerstörung, bombige Effekte, flotte Sprüche und ein irrer Mehrspieler-Modus!

Vor zwei Jahren hätten die meisten Fans des Ego-Shooter-Genres einen neuen Ableger aus der »Battlefield«-Reihe ganz klar als Mehrspieler-Spielplatz betrachtet. »Bad Company« hat dieses Vorurteil größtenteils aus der Welt geschafft. Nach gut zwei Jahren Fronturlaub begibt sich das durchgeknallte Soldaten-Quartett nun erneut aufs Schlachtfeld: Private Preston Marlow, Private George Gordon Haggard, Private Terrance Sweetwater und Sergeant Samuel Redford sind die Bad Company, ein Trupp für besonders tödliche Aufgaben. Diesmal spüren die Jungs einer japanischen Geheimwaffe nach, die sich im Besitz der Russen befindet. Dass dabei erneut einiges zu Bruch geht, sollte nicht weiter überraschend sein. Denn als technisches Grundgerüst kommt mal wieder die hauseigene »Frostbite«-Engine zum Einsatz. Viel optischer Hochgenuss im Allgemeinen und extreme Zerstörungseffekte im Speziellen sind vorprogrammiert. Aber beginnen wir von vorn, genauer gesagt gen Ende des Zweiten Weltkriegs im Jahr 1944, irgendwo auf einer namenlosen Insel südlich von Japan...

Der Einstieg gelingt wie gewohnt nahtlos. Während am Bildschirmrand noch die Credits durchlaufen, gleiten im Schutz der Dunkelheit zwei Schlauchboote durch das pechschwarze Wasser des Pazifiks. Zwei Kommandotrups sollen einen japanischen Wissenschaftler namens Dr. Watanabe abholen, der vitale Informationen besitzt und überlaufen will.

Natürlich läuft nichts nach Plan – der Trupp gerät in einen Hinterhalt. Was dann geschieht, hat der Spieler in der Rolle von Neuling Private Wyatt selbst in der Hand.

Die erste Feindbegegnung? Ein Klacks, oder besser gesagt eine nichtsahnende Wache, die sogleich Bekanntschaft mit Wyatts Kampfmesser macht. Wenig später ist jedoch Schluss mit der Heimlichtuerei, denn ein amerikanischer Luftangriff sorgt fortan für die nötige Ablenkung. Schnell werden ganze Schützengräben per Maschinenpistole geleert, bis der Trupp schließlich Watanabe lokalisiert. Das einzige Problem: Die Geheimwaffe soll jeden Augenblick getestet werden, weshalb sich der Trupp zu einem U-Boot-Hafen durchkämpfen muss, um doch noch irgendwie von der Insel zu flüchten. Rasante Jeep-Verfolgungsjagd inklusive. Der Einstieg ist wild, keine Frage! Und das grelle Leuchten der Waffe? Das macht neugierig, welche Highlights die Macher in den nächsten Missionen servieren.

Aber zurück in die nahe Zukunft. Russisches Grenzgebiet bei Alaska. Ein zweiter Kalter Krieg zwischen den Atommächten USA und Russland ist entbrannt. Aufgabe der Bad Company? Eine Aktion des US-Militärs unterstützen. Wie schon im ersten Teil übernimmt der Spieler Preston Marlow, der zusammen mit seinen drei Kollegen der Bad Company von einem Schlamassel ins nächste schlittert. Die erste der elf folgenden Missionen stellt eine Truckverfolgungsjagd in den Mittelpunkt, die

Erhältlich | 4. März 2010



An Bord eines Panzers fühlt man sich mehr als mächtig. Per Knopfdruck lässt sich jederzeit in eine Cockpit-Sicht schalten – erleichtert das Zielen ungemein.



Volltreffer oder Querschläger?

- + Die Kampagne fühlt sich diesmal ernsthaft nach Einzelspieler-Action an, blendende Technik, hochmotivierender Mehrspieler-Modus
- Missionsziele etwas einfallslos, die Gegner-KI wirkt nicht immer souverän, Umschalten auf die englische Sprachspur nicht möglich



Gemein: In einer Mission übernimmt Preston eine ferngesteuerte Drohe. Mit der kann er per Laserstrahl zielsuchende Raketen in Feindstellungen manövrieren.



Zu Fuß unterwegs ist die beste Waffe gegen Fahrzeuge der Raketenwerfer. Wer - wie hier zu sehen - auf weiter entfernte Ziele schießt, muss die Flugbahn des Projektils mit einberechnen.



Was wäre ein Kriegs-Shooter ohne obligatorische Bordgeschütz-Sequenzen? Hier mährt sich Preston gerade durch einen ganzen Feindstützpunkt inklusive Nachschublinie.

ein schwer bewaffneter Kampfhubschrauber jäh beendet. Zwar findet der Trupp die Superwaffe, muss jedoch feststellen, dass es sich um eine Attrappe handelt. Von diesem Zeitpunkt an beginnt die Jagd nach dem Original – und die nach einem Kerl namens Kirilenko, dem Drahtzieher des Ganzen. Wer den ersten Teil kennt, wird sofort feststellen, dass »Bad Company 2« in Sachen Abwechslung deutlich zugelegt hat. Vom schneebedeckten Alaska über Dschungelgebiete in Südamerika bis hin zur Atacama-Wüste in Chile – die Reiseziele könnten vielfältiger nicht sein. Überdies fühlt sich das Gameplay viel intensiver, viel vollendeter an. Die gelungene Steuerung unterstützt diesen Eindruck zusätzlich.

Und außerdem?

- 50 Erfolge, sinnvoll verteilt auf Einzel- und Mehrspieler-Modus, etwa für das Gewinnen eines Squad-Matches oder das Voranschreiten in der Handlung ■ Vier Mehrspieler-Modi: Rush und Conquest für 24 Spieler, Squad Rush für acht Spieler und Squad Deathmatch für 16 Spieler ■ Leider wieder kein Koop-Modus
- Acht Karten, außerdem liegt jedem Spiel ein Download-Code für zwei weitere Schlachtfelder bei

FRISCHZELLENKUR

Vorbei die Zeiten, in denen man sich immer wieder am Checkpoint wiederbeleben konnte, bis ein schwieriges Hindernis überwunden war. Jetzt gibt es richtige Checkpoints, inklusive extrem kurzen Ladepausen, sollte Marlow doch mal das Zeitliche segnen. Auch die unendlich verfügbaren Adrenalinspritzen gehören der Vergangenheit an. Stattdessen setzen die Entwickler erstmals auf das bekannte, mittlerweile als Shooter-Standard etablierte »Geh-eine-Weile-in-Deckung-dann-geht's-dir-besser«-System. Damit das jedoch so selten wie möglich zum Einsatz kommt, findet die Bad Company im Verlauf des Spiels 30 mächtige Waffen – im Mehrspieler-Modus warten noch weitere zum Freispiel. Einmal von einem Gegner abgeluchst, sind die Knarren immer in den im Level verteilten Versorgungskisten verfügbar. So kann sich der Spieler vorausschauend ausrüsten. Lieber neben dem XM8-Sturmgewehr noch ein M24-Scharfschützengewehr einpacken? Oder doch eher eine SPAS-12-Schrotflinte für brenzlige Nahkampf-Duelle? Daumen hoch für das Waffenarsenal! Den Stinkefinger verdient dagegen die Feind-KI. Im Gegensatz zu den Teamkameraden stellt sie sich mal wieder nicht sonderlich geschickt an – Kugelmagnet umschreibt

✖ Für Solisten interessant?

VERSUCH NUMMER ZWEI

Die Kampagne von Teil Eins geht bereits in die richtige Richtung, hat aber dennoch nie die Klasse eines »Modern Warfare« erreichen können. Ist's mit Teil Zwei nun besser? Definitiv! Vom krachigen Einstieg bis zum spannenden – aber leider recht kurzen – Ende, das hier fühlt sich wirklich nach einem richtigen Einzelspieler-Erlebnis an. Das Gameplay stimmt, und sorgsam eingestreute Skriptereignisse schaffen eine nahezu perfekte Action-Atmosphäre. Schade nur, dass die Künstliche Intelligenz der Feinde hier – ähnlich wie bei Activisions Kriegsgemälde – eher in Richtung Moorhuhn tendiert. Ärgerlich außerdem, dass gegnerische Soldaten immer wieder punktgenau treffen, egal mit welcher Waffe sie gerade angreifen. Immerhin gibt es keine unendliche Helden-Wiederbelebung mehr, die die Herausforderung des Erstlings ja bekanntlich ad absurdum führte. Stattdessen setzt DICE nun auf sinnvoll positionierte Rücksetzpunkte. Selbst für Solisten ist »Bad Company 2« somit eine Anschaffung wert. Wer zudem auf den Mehrspieler-Modus steht, bekommt gleich doppelt so viel Spaß für sein Geld.



✖ Profi-Modus

ATMOSPHERE PUR

Wer im Mehrspieler-Teil den besonderen Kick braucht, sollte sich den Hardcore-Modus zu Gemüte führen. Hier fällt die wiederaufladbare Lebensenergie weg, ferner wird der Projektilschaden erhöht. Hinzu kommt, dass sämtliche HUD-Elemente, wie das Fadenkreuz, die Munitionsanzeige, aber auch die Mini-Karte, ausgeblendet werden. Absprachen im Squad sind also deutlich wichtiger als im regulären Mehrspieler-Modus. Bleibt nur zu hoffen, dass Electronic Arts genügend Server für diese Spielart zur Verfügung stellt. Die Profis danken es schon jetzt!

das KI-Verhalten wohl am besten. Umso mehr ärgert die Tatsache, dass die Schurken ihrerseits kübelweise Zielwasser konsumiert haben, sprich selbst mit Schrotflinten absolut exakt treffen. Trotzdem stört der niedrige KI-Quotient nicht allzu sehr, wird er doch durch eine Effektorgie sondergleichen kaschiert. Überall kracht und explodiert etwas, schnelle Jagdszenen mit wüstem Geballer folgen Schlag auf Schlag, dazwischen etwas ruhigere Momente, die urplötzlich wieder in totales Chaos münden. Insofern stört es auch nicht, dass man in den meisten Missionen nichts weiter zu erledigen hat, als von Punkt A nach B zu laufen und auf dem Weg massig Feinde ins Nirvana zu schicken.

Keine Frage, »Bad Company 2« schlägt in die Kerbe spielbarer Actionfilm der alten Schule. Die Sprüche der Truppe, die sich nicht selten Schimpfwörter an den Kopf wirft, würzen das Ganze mit einer feinen Prise Humor. Fein deshalb, weil die deutlich ernstere Hintergrundgeschichte minutenlange Witzeskapaden nicht mehr in dem Maße zulässt wie in Teil Eins. Schade, denn genau dadurch sticht das Erstlingswerk ja aus der Menge der übrigen Genrevertreter hervor. Erfreulicherweise gleicht »Bad Company 2« die Humorabstriche durch zahlreiche Abenteuerkino-Passagen wieder aus. Dann etwa,

wenn Preston in einem gestrandeten Transportschiff aus dem Zweiten Weltkrieg herumklettert, um ein Teilstück der Superwaffe zu finden. Und die Spieldauer? Die beträgt für die Kampagne etwa sieben bis neun Stunden – je nach Können.

MEHRSPIELER-KRACHER

Da kommt es gerade recht, dass der Mehrspieler-Modus die Spielzeit auch diesmal um

Monate verlängert. An der Modi-Front gibt's keine allzu großen Veränderungen: In der Variante »Rush« geht es mal wieder Kisten an den Kragen. Statt Gold beinhalten diese mittlerweile jedoch Funkausrüstung. Ein Team hat erneut die Aufgabe, die Ausrüstung zu schützen, während das andere sie sprengen soll. Mit bis zu 24 Spielern nach kurzer Eingewöhnung eine Riesengaudi. Der zweite bekannte Modus hört auf den Namen »Conquest«, entspricht also der klassischen »Battlefield«-Spielart mit zahlreichen zu erobernden Punkten. 15 Fahrzeuge, darunter M1 Abrams Panzer oder Off-Road Quad, sind ebenfalls Teil des Programms und steuern sich allesamt hervorragend. Selbst Gamepad-Legastheniker sollten keine Probleme haben. Für Profis wiederum halten speziell die Angriffshelikopter einige anspruchsvollere Manöver parat.

Nun aber zu den Neuerungen, allen voran die Reduzierung der Klassen auf insgesamt vier: Sturmsoldat, Pionier, Aufklärer und Sanitäter. Wer das Download-Spiel »Battlefield 1943« kennt, weiß, wie der Hase läuft. Die Spezial-einheit? Dauerhaft eingemottet. Und auch das Freispielen neuer Waffen ist leicht verändert worden. Statt Credits für jeden Levelaufstieg zu kassieren, gibt es für jede Klasse nun eine ganz spezifische Punkteleiste. Nach und nach spielt dann etwa der Sturmsoldat das XM9-Sturmgewehr und diverse Zielfernrohre frei. Hinzu kommen ein paar Spezialfähigkeiten, wie beispielsweise eine portable Munitionskiste, die das Team mit Nachschub versorgt. Das motiviert zum Weiterspielen und lässt Freiraum für Experimente. Wer im Hauptmenü nach Servern sucht, dem werden zudem zwei neue Spielmodi auffallen: Squad Deathmatch und Squad Rush. Ersterer bietet klassisches Team-Deathmatch, in dem vier Squads à vier Mann Jagd aufeinander machen. Ganz nett für zwischendrin, aber nicht wirklich das, weshalb man ein »Battlefield« spielt. Gleiches gilt für den zweiten Squad-Modus. Der ist eine verkleinerte Version des Rush-Modus: Ein Viererteam verteidigt eine Funkkiste, während das andere Quartett sie sprengen muss. Da Fahrzeuge hier ausgeklammert werden, spielt sich's deutlich taktischer als die große Variante. Ein Modus, der speziell bei Clans auf Gegenlieben stoßen dürfte. Alle vier Modi sind obendrein in der Hardcore-Variante verfügbar. Hier fallen viele HUD-





✖ Schnee und Palmen

MAN KOMMT RUM

1 Diesmal geht es in eisigen Gefilden zur Sache. Im Grenzgebiet bei Alaska etwa oder auf der Cordillera Occidental in Bolivien. Bei Letzterer muss sich Soldat Preston nicht nur mit feindlichen Militärs herumschlagen, sondern auch mit eisigen Temperaturen: Wärmt er sich nicht in regelmäßigen Abständen auf, folgt der Kältetod. Frostige Idee!

2 Aber auch in den Dschungel verschlägt es die Bad Company. Gedanken an »Far Cry Instincts« werden wach. Glücklicherweise bleiben endlose generierte Gegnerwellen aus – versteckte Söldnercamps müssen folglich nur einmal ausgehoben werden.

3 Gegen Spielende wird die Action zudem durch spannende Scharmützel in Stadtumgebungen aufgelockert. Aber Vorsicht, hier können die Feinde von überall angreifen. Wohl dem, der fiese MG-Verstecke rechtzeitig lokalisiert und gezielt mit dem Granatwerfer unter Beschuss nimmt.



Elemente, wie die Minikarte, das Fadenkreuz und der Munitionszähler, weg. Zudem fehlt die automatische Heilung. In Kombination mit dem erhöhten Projektilschaden definitiv die bevorzugte Spielweise für Profis. Die mitgelieferten acht Karten sind ordentlich designt und nehmen Szenarien aus dem Einzelspieler-Modus als inhaltliches Vorbild. Neukäufer erhalten ferner einen Download-Code für zwei zusätzliche Schlachtfelder.

KRAWALLBILDER

Erstaunlich, was die Jungs von DICE aus ihrer »Frostbite«-Engine rauskitzeln. Insbesondere die Abschnitte im Dschungel von Südamerika verschlagen einem den Atem. Von der Sichtweite bis hin zum kleinsten Blatt, hier stimmt jedes Detail. Aber was wäre ein »Bad Company«-Nachfolgespiel ohne Zerstörungorgien? Richtig! Und deshalb nutzen Preston und Co auch in Teil Zwei ihre Granatwerfer in regelmäßigen Abständen, um sich ihren Weg durch eine Wand zu bomben. Aber auch Wachtürme, Hangars oder Fabrikhallen bleiben nicht verschont. Garniert mit satten Rauch- und Feuereffekten bleibt unterm Strich eine mehr als glaubhafte Schlachtfeld-

Atmosphäre. Dass die Bildwiederholrate dabei nie die 30 Bilder pro Sekunde unterschreitet, sorgt ebenfalls für Befriedigung. Und wer den ersten Teil gespielt hat, den wird es kaum überraschen, dass die Waffensounds abermals zum Besten gehören, was die Branche zu bieten hat. Egal ob XM9-Sturmgewehr oder M95-Scharfschützenknarre, Besitzer einer starken Surround-Anlage sollten schon jetzt ihre Nachbarn vorwarnen – oder umziehen. Beklagenswert nur, dass die deutschen Sprecher bei all dem Tamtam nicht mithalten. Die Synchro geht prinzipiell in Ordnung. Die Option auf das englische, höhepunktreichere Pendant zu wechseln, vermisst man aber.

Lohnt sich's also? Aber hallo! Denn erneut schafft es das schwedische Entwicklerstudio, die »Battlefield«-Formel zu tunen. Der Mehrspieler rockt und die Einzelspielerkampagne fühlt sich im Vergleich zu Teil Eins weniger nach einer Multiplayer-Runde mit Bots an. Gut dosierte zynische Kommentare und Daueraction setzen dem Spektakel schließlich die Krone auf. Lediglich die bizarre Feind-KI ist noch immer ein Stolperstein, was dem Spiel schlussendlich auch beim zweiten Anlauf das Durchbrechen der magischen Neuner-Grenze verwehrt. Trotzdem: Ganz klare Empfehlung für Genrefans!

Nicholas Buracas / sö

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Granaten explodieren, Kugeln hageln, Mauern bersten: Die Kampagne entpuppt sich als wahres Atmosphäre-Ass. In Sachen Mehrspieler-Gefechte halte ich trotzdem dem taktischen Original auf PC die Treue. Ich gebe 8.5

Battlefield: Bad Company 2

GRAFIK

Fulminante Effekte, mustergültige Zerstörungorgien

9

SOUND

Die wohl besten Waffensounds seit langem

9

STEUERUNG

Wer schon mal einen Ego-Shooter gespielt hat, kommt sofort zurecht

9

Im Mehrspieler-Modus noch immer phänomenal, aber auch an der Solofront deutlich verbessert. Pflichtkauf für Action-Begeisterte!

8.9 von 10

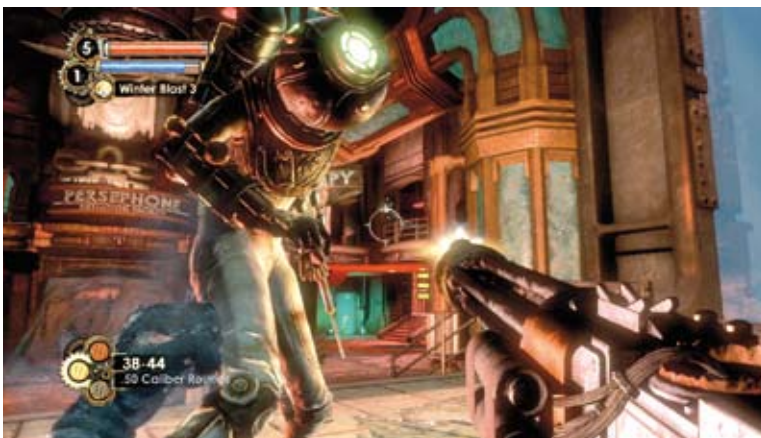
» Der Humor schaltet diesmal einen Gang zurück. Schade. «

Erhältlich | 9. Februar 2010



Abgetaucht oder abgesoffen?

- +** Von Anfang bis Ende dramatisch, anspruchsvolles Waffensystem, variantenreiche Gegner mit überzeugender KI, drei gut unterscheidbare Schwierigkeitsgrade
- Nur wenige und zudem unspektakuläre Bossgegner-Kämpfe, Spieldauer dürfte etwas länger sein, Szenen mit den Little Sisters zu wenig gefühlsbetont

KAUF
TIPP
360

kurz & knapp

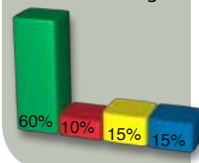
Hersteller | 2k Games
Entwickler | 2k Marin
 / Digital Extremes
Preis | ab 65 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Ego-Shooter für Erwachsene: hochspannend, gutaussehend und clever design.

das ist drin

- Action
- Tonband-Aufnahmen
- Reaktions-Puzzles
- Waffen-Tuning



BIOSHOCK 2

Darum sind Drogen böse, mein Kind!

Der Bericht über dieses Unterwasser-Erlebnis im Testteil der letzten Ausgabe von 360 Live dürfte alle wesentlichen Fragen beantwortet haben. Schuldig geblieben sind wir allerdings die Gesamtwertung. Höchste Zeit also für ein Update. Dass wir es hier mit mehr als nur einem intelligenten Ego-Shooter für Erwachsene zu tun haben, muss nicht erwähnt werden. Es handelt sich um ein Werk, das einen durch seine außergewöhnlich gekonnte Zusammenstellung von Action- sowie Rollenspiel-Elementen mit erzählerischen Komponenten erbarmungslos an sich kettet. Das Ergebnis sind herausfordernde Feuergefechte, eingebettet in ein düsteres und bisweilen melancholisches Drama.

20.000 SCHREIE UNTER DEM MEER

Vorrangig durch Tonbandaufnahmen, gelegentlich durch Rückblicke und Dialoge mit Überlebenden wird man Teil der Apokalypse – des Untergangs einer Metropole namens Rapture. Sie wurde Mitte des 20. Jahrhunderts von Idealisten auf dem Grund des Atlantiks erbaut, als Zuflucht für die Elite der Menschheit. Jetzt, im Jahre 1970, ist Rapture durch Missbrauch von Macht und Drogen dem Verfall preisgegeben. Die entmenslichten Bewohner sind zu Mutanten geworden, die sich gegenseitig zerfleischen. Bald wird klar: Der Spieler steckt im Stahlpanzer eines Big Daddy. Eines jener Monster aus dem Vorgängerspiel, die zusammen mit ihren Schützlingen – den Little Sisters – durch Rapture stapfen, die Droge »Adam«

ernten und jede Störung mit Waffengewalt unterbinden. Aber dieser Big Daddy hier ist anders. Keineswegs behäbig, sondern schnell und beweglich. Spätestens nach Konfrontation mit der Schwesterfigur »Big Sister« ist klar, wie akrobatisch sich so eine Kreatur aus Nieten und Haut, Stahl und Sehnen bewegen kann. Durch Einnahme von »Adam« verändert sich der Held weiter, kann Schalter manipulieren, Energiestrahlen verschießen, Objekte per Telekinese bewegen. Seine Herkunft zu entschlüsseln, das lässt einen zehn bis zwölf Stunden lang nicht mehr los. Aber all das wurde bereits im letzten Heft gesagt.

ENDE GUT? ALLES GUT?

Bleibt das zu erwähnen, was wir auf Bitte des Herstellers letztes Mal nicht aussprechen durften. Und zwar, wie sich das Ganze gegen Ende darstellt. Im letzten Spieldrittel dreht »Bioshock 2« nämlich erst richtig auf; scheint zunächst zu enden; kulminiert dann aber in überraschenden Freund/Feind-Konfrontationen samt Finale Furioso. Jagen und hetzen, gejagt und gehetzt werden, sich von einer Achterbahnfahrt der Gefühle mitreißen lassen – diese großartige Gameplay-Choreographie steht klar über allen aktuellen Action-Produktionen. Warum also keine Traumwertung? »Bioshock 2« gleicht Teil Eins in Sachen Atmosphäre und Gameplay etwas zu sehr, die vielseitig aufrüstbaren Projektil-, Einfrier-, Abfackel- und Elektrisierwaffen kommen einem allzu vertraut vor. Dennoch spielt sich das herrlich flüssig, klar. Aber ausgeprägtere Bossgegner-

Charaktere und mehr Überraschendes wären halt schön gewesen. Dafür hätte sogar der Mehrspieler-Modus über die Klinge springen dürfen.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich brauche keine großen Neuerungen, um mich hier wohl zu fühlen. Allerdings ist der zweite Teil nicht die große Offenbarung – und dass ich den Mehrspieler-Teil benötige, um alle Erfolge abzugreifen, nervt. Darum gebe ich »nur« 8,9

Bioshock 2

GRAFIK

Effektreich, flüssig animiert, aber einige grobe Texturen

8

SOUND

Herrliche Musik, perfekte Synchro, überragende Effekte

9

STEUERUNG

Gemessen an den komplexen Möglichkeiten sehr handlich

9

Ganz großartiges Ego-Shooter-Erlebnis mit Tiefgang, aber ohne Mut zu Neuerungen.

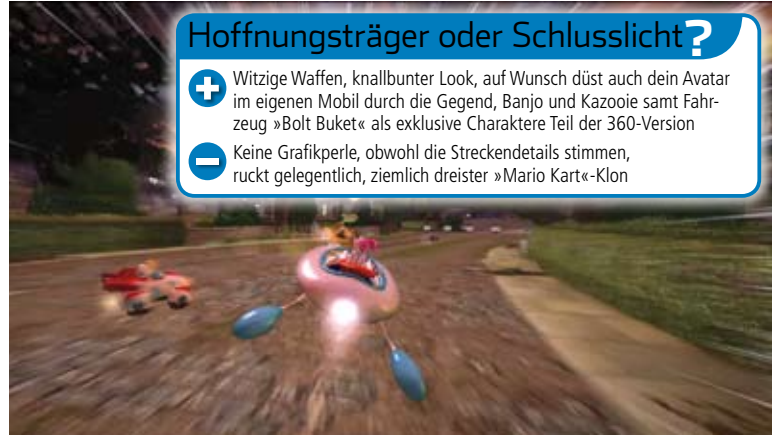
9.1 von 10

Erhältlich | 26. Februar 2010



Hoffnungsträger oder Schlusslicht?

- +** Witzige Waffen, knallbunter Look, auf Wunsch düst auch dein Avatar im eigenen Mobil durch die Gegend, Banjo und Kazooie samt Fahrzeug »Bolt Bucket« als exklusive Charaktere Teil der 360-Version
- Keine Grafikerle, obwohl die Streckendetails stimmen, ruckt gelegentlich, ziemlich dreister »Mario Kart«-Klon



kurz&knapp

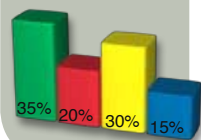
Hersteller | Sega
Entwickler | Sumo Digital
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Familientauglicher Fun-Racer mit den bekanntesten Sega-Charakteren.

das ist drin

- Flotte Drifts
- Überholmanöver
- Fiese Tricks
- Turbo-Schub



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Der blaue Igel kriegt gerade noch die Kurve...

Fun-Racer wie »Crash Team Racing« für Playstation- oder »Mario Kart« für Nintendo-Konsolen haben eine lange Tradition – auf Xbox 360 ist die Ausbeute in diesem Genre jedoch wenig erquickend. Bis jetzt. Denn Ende Februar nimmt sich Sega dem Genre mit einem eigenen illustren Renn-Spektakel an. Und kartt dazu 22 seiner beliebtesten Maskottchen an den Start. Allen voran natürlich Sonic samt seiner frechen Clique. Außerdem konnten sich beliebte Dreamcast-Ikonen wie BD Joe aus »Crazy Taxi« oder »Shenmue«-Protagonist Ryo Hazuki qualifizieren. Und auch andere Sega-Köpfe wie Alex Kidd und Amigo fehlen nicht. Keiner ihrer Flitzer gleicht dem anderen: Während Eggman mit seinem Monstertruck über die Piste walzt, düsen die anderen mit Quads, Luftkissenbooten, Gabelstaplern und noch Abstruserem im maßgeschneiderten Design und mit sehr unterschiedlichem Fahrverhalten um die Kurven.

SPIELSPASS-FÜHRERSCHEIN

Die Steuerung? Extrem eingängig: Die RT-Schultertaste gibt Gas, LT bremst, lässt den Flitzer zudem um Kurven schlittern und den Fahrer während Sprüngen Stunts wie Salti und Ähnliches absolvieren. Solcherlei Kunststücke geben nach geglückter Vollendung einen zusätzlichen Schub, wie auch vereinzelt Turbopfeile auf der Strecke. Weitere Chancen bringt das umfangreiche Arsenal an Extras, die – platziert in Containern – auf praktisch jeder Strecke schlummern. Zielsuchraketen, Minen, Schilde und Turbo-Items sind alte Genre-Bekannte. Das gesamte Fahrerfeld

vor sich mit der Megahupe von der Piste zu pusten hat dagegen etwas Besonderes, genauso wie der Taschen-Regenbogen, der sich wie eine Überdosis starken LSDs auf die Optik der Rivalen legt. Des Weiteren verfügt jeder Charakter über einen ganz spezifischen Allstar-Move, der bei wachsendem Rückstand schnell das Blatt wenden kann: So fräst sich Sonic als glühend-gelber Superigel bis an die Spitze, während Tails das Feld von hinten mit einem brachialen Wirbelsturm aufräumt. Sehr nett! Genau wie die deutschen Sprecher, die das Geschehen unterhaltsam kommentieren.

WENIGE HÖHEPUNKTE

Die Technik gibt sich grundsollide, wenn auch bei aufwendigem Streckenverlauf die Bildwiederholrate leicht zurückgeht; die schlichte Grafik birgt außerdem zu wenige Wow-Momente. Insgesamt 24 auf das Motto der verschiedenen Charaktere abgestimmte Strecken sorgen aber für Abwechslung und bieten aufgrund unterschiedlichster Streckenbedingungen jeweils ganz eigene Herausforderungen. Bei Missions-Modus, Gran Prix und Zeitrennen können Spieler zudem – unabhängig von Sieg oder Niederlage – Bonusmeilen erfahren und diese anschließend gegen neue Fahrer und Strecken eintauschen. Trotzdem fehlt es dem Einzelspieler-Modus an Ansporn-Elementen.

Das Freischalten von neuem Zubehör erweist sich als reine Zeitfrage – nichts, in das man sich verbeißen muss. Lediglich der aggressive Fahrstil der Gegner kurbelt die Motivation zuweilen

wieder etwas an. Kern-Komponente ist und bleibt daher der Mehrspieler-Modus, der sowohl am geteilten Bildschirm zu viert oder online zu acht mächtig Laune macht und das Spiel zum Live-Tipp werden lässt.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Ein witziges Wiedersehen mit den Sega-Helden. Mir persönlich macht aber nur der Splitscreen-Modus richtig Spaß, vor allem, wenn ich mit drei Kumpels auf der Couch zocke. Der Einzelspieler ist dagegen zu flott durchgespielt. Ich gebe 7,6

Sonic & SEGA All-Stars Racing

GRAFIK

Die Qualität schwankt je nach Strecke stark, generell aber hübsch anzusehen

7

SOUND

Deutsche Synchro geht in Ordnung, Musik und Effekte auch

7

STEUERUNG

Superleicht erlernt, ein klein wenig schwammig

8

Eher durchschnittlicher Fun-Racer, der aber im Mehrspieler-Modus ordentlich punktet.

7.1 von 10

Erhältlich | 19. März 2010

MOTOGP09/10

Start frei für die Neuerfindung des Motorrad-Rennspiels?

kurz&knapp

Hersteller | Capcom
Entwickler | Monu-
mental

Preis | ab 60 Euro

Genre | Renn-
Simulation

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

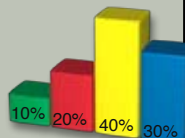
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Simulation der
MotoGP-WM-
Saisons 2009 und
2010.

das ist drin

- Schräglage
- Mut
- Streckenkenntnis
- Fahrkönnen



Rossi, Stoner und die anderen Reiter der über 200 PS starken MotoGP-Prototypen sind im wahren Leben die Könige des einspurigen Motorsports. Doch die Positionskämpfe in den namensgleichen Videospielen haben zuletzt eher den Charme eines Kolbenklemmers versprüht. Und jetzt? Alles zurück auf null, totaler Neustart für eine Rennspiel-Serie. Schön, dass Capcom nicht aufgibt. Bravo für den Mut, einen genrefremden Entwickler dranzusetzen. WM-verdächtig das, was dabei herausgekommen ist.

Wird das Genre also wirklich neu erfunden? Nein. Inhaltlich verlässt sich »MotoGP09/10« auf Bewährtes. Einzelrennen im Arcademodus, Zeitrennen auf einsamer Strecke, Einzelsaison und Karriere über die drei Klassen 125er, 250er und MotoGP, Teams und Piloten in Original-Montur auf realistisch nachgebildeten Rundstrecken, so kennt man das. Aber dieses geschmeidige Menüdesign mit seinen hin und her zoomenden Infotafeln; dass Losail, Laguna Seca, Sachsenring und die anderen Pisten so detailliert und dynamisch rüberkommen; dass einen der flüssige Bildaufbau sofort mitreißt, das ist nicht ganz so selbstverständlich. Das macht Bock auf rauschhaftes Schwingen zwischen den Kurven, auf Limit und Risiko: Wie weit kann ich im Duell die Vollbremsung hinauszögern? Kann ich mich in der schnellen Rechtskurve per A-Taste voll hinter die Verkleidung bücken und so fünf bis zehn Stundenkilometer mehr herausholen?

Dass die Steuerung um die Mittellage herum etwas präziser zu Werke gehen dürfte und dass aggressive Computergegner etwas zu oft ungestüm ins

eigene Heck rammen – all das ist nicht wirklich entscheidend. Denn das hier reißt trotzdem ordentlich an und fährt sich herrlich angenehm. Gut ausbalancierte Fahrhilfen und eine nützliche Rückspul-Funktion nach Fahrfehlern empfangen einen mit offenen Armen. Rekordverdächtig kurze Ladepausen beschleunigen die Lust auf Tempo und Spielfluss weiter. Und so vergehen die ersten 16 Karriere-Rennen in der kleinen 125er-Klasse wie im Flug. Man mag es dem Spiel irgendwann gar nicht mehr ankreiden, dass die »großen« 250er- und MotoGP-Klassen erst freigespielt werden wollen. Weiterer Lustgewinn folgt aus der Tatsache, dass die Positionskämpfe im Lauf der Zeit in einen sich entfaltenden Wirtschaftsteil gebettet werden. Gehst du auf Risiko und nimmst den gut betuchten Sponsor an Bord, der aber Siege fordert? Oder den weniger spendablen, der Top-Ten-Platzierungen auch noch okay findet? Reicht das Geld für Ingenieure? Sollen die sich auf Verbesserungen an Motor- oder Fahrwerks-Teilen konzentrieren? Herrlich kribbelndes Risiko, denn die Folgen solcher Entscheidungen sind nach ein paar Rennen tatsächlich spürbar, beispielsweise anhand höherer Top-Speed-Werte.

Unterm Strich sind die »äußeren« Umstände des Motorsports so schlüssig mit den Positionskämpfen verknüpft wie noch bei keinem anderen Rennspiel. Und daran zeigt sich wiederum, dass sich die an der Entstehung von »MotoGP09/10« Beteiligten – darunter Profipilot Mika Kallio als Ratgeber – genau die richtigen Gedanken gemacht haben. Tolle Arbeit!

Richard Löwenstein



Weltmeister oder Highsider?

- ➕ Vier jederzeit umstellbare Schwierigkeitsgrade, 11 Steuerungsvarianten, Online- und Splitscreen-Rennen möglich, laut Hersteller folgen drei Gratis-Download-Pakete: Daten 2010, neue Moto2-Klasse, zwei Bonus-Strecken, Ghost und eigene Ideallinie
- ➖ Teils ruppige Gegner-KI, nur drei Fahrer-Perspektiven, 250er- und MotoGP-Klassen erst nach Bewältigung der 125er-Klasse spielbar



Den soeben Überholten per Handgeste verhöhnen?
Wird auf Xbox Live sicherlich Anklang finden!





Die Cockpit-Perspektive: Bei Motorrad-Rennspielen sonst eher Gag als wirklich spielbar, hat sie diesmal echten Unterhaltungswert.



Laguna Seca gehört zu den interessanten Strecken, schon der ausgeprägten Berg- und Talstruktur wegen.



Die Regenrennen sehen gut aus, fühlen sich allerdings nicht allzu anders an als Trockenrennen.



Zweite Meinung

Sönke Siemens: Also, mein Bruder hat ja eine Vorliebe für Pferdestärken auf zwei Rädern. Ich bin eher der Vier-Rad-Mann. Aber diese Motorrad-Sim ist so brutal spielbar, da muss sogar ich als Autofahrer anerkennen: Das hat was! Ich gebe 7.9

MotoGP09/10

GRAFIK
Flüssig, detailreich,
schöne Farbgebung

9

SOUND
13 klasse Musiktracks, ordentlicher
Boxenfunk, 1A-Motorsound

8

STEUERUNG
Leider etwas unsensibel,
dafür variantenreich anpassbar

7

Die erste Motorrad-
Rennsimulation, die sich
wirklich nach Xbox 360
anfühlt. Klasse!

8.5 von 10

WOLKIG MIT AUSSICHT AUF FLEISCHBÄLLCHEN

Zückt die Regenschirme, es regnet Chilisoße!

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft
Preis | ab 30 Euro **Genre** | Jump 'n' Run
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren
Erhältlich | 21. Januar 2010

Erfinder Flint Lookwood steckt in der Klemme: Seit der Inbetriebnahme seiner Wundermaschine hagelt es Fleischbällchen und andere Leckereien vom Himmel. Zu allem Übel entwickeln die Lebensmittel ein Eigenleben, attackieren friedfertige Bürger und sorgen für Chaos. Bewaffnet mit witzigen Waffen – darunter der Flux-Zerschmelzer zum Auftauen gigantischer Speiseeis-Brocken – ist es Aufgabe des Spielers, dem Ganzen ein Ende zu bereiten. Genau wie im gleichnamigen Kinofilm.

Großartige Überraschungen hält das Jump-and-Run-Spielprinzip nicht parat: In zwanzig optisch matten 3D-Levels hüpfst, rennst und springst Flint umher, klaubt Sammel-Objekte auf, zersäbelt Kalorienbomben, tuckert mit dem »Verschwindibuster« durch die Gegend und stößt auf seichte Puzzles. Letztere halten die Motivation zumindest in der ersten Spielhälfte aufrecht; und wäre der Koop-Modus mit Partner-Puzzles durchgesetzt, könnte man sogar einen Kauf ins Auge fassen. So aber dürften selbst die Jüngsten nach drei Stunden froh sein, dass das anspruchslöse Treiben ein Ende hat.

Sönke Siemens



Wertung

Ein eher fad gewürztes Menü ohne nennenswerte Höhepunkte. Für Kids im Koop trotzdem witzig.

4.6 von 10

WAY OF THE SAMURAI 3

Des Kriegers virtuelles Training.

kurz & knapp

Hersteller | Rising Star Games **Entwickler** | Acquire
Preis | ab 60 Euro **Genre** | Action-Abenteuer
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 16 Jahren
Erhältlich | 26. Februar 2010

Der dritte Teil der Reihe beamt dich mitten ins Japan der Sengoku-Ära. Eine offene, in acht Bereiche unterteilte Spielwelt beherbergt etliche Samurai-Clans, freischaffende Bürger und Feudalherren. Als Rōnin – ein herrenloser Samurai – beginnt des Spielers Werdegang. Man nimmt mit Einheimischen Kontakt auf, erweist ihnen Gefallen. Wer die ersten beiden Teile für Playstation 2 kennt, weiß, wie zwanglos das abläuft: Die Sandkasten-Architektur lädt zu Erkundungstrips ein; und jedes Gespräch läuft anders – wer will, kann sogar das Schwert ziehen und sein Gegenüber niederstrecken.

Das Gameplay lässt also Experimente zu und wirkt durchdacht. Auch die nett eingedeutschten Dialoge und die zum 15. Jahrhundert passende Musik mit Shamisen- und Biwa-Klängen verströmen Atmosphäre. Die öden Texturen und holzigen Animationen reißen hingegen keinen Reiz aus dem Spiel. Wer so was ignoriert, kann beim Sammeln von Katanas und Co. in gelungener Atmosphäre sein Kriegergemüt erfreuen.

Jan Heinrich



Wertung

Schwaches Technikgerüst, die Atmosphäre passt aber.

5.8 von 10

V8 SUPERSTARS NEXT CHALLENGE

Deutschland sucht die Superstars? Eher nicht...

kurz & knapp

Hersteller | Black Bean **Entwickler** | Milestone
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Rennsimulation
Spieler | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 26. Februar 2010

Es gibt Autos wie den Dacia Logan. Unspektakuläre Kisten, die im Verkehr mitschwimmen, ohne dass du sie bemerkst. Das hier ist so ein Ding. Eine Rennsimulation ohne ein einziges charakteristisches Wow-ist-das-toll-Merkmal. Ein Werk aus italienischem Hause, mit italienischer Tourenwagen-Lizenz und 19 italienischen Piloten auf neun italienischen Kursen – plus je eine Strecke in Portugal und Südafrika.

Hier balgt man sich mit 18 Piloten an Bord von... nein, nicht Dacia Logan. Sondern BMW M3, Mercedes C63, Audi RS4, Jaguar S-Type und sechs weiteren Modellen. Mit V8, Heckantrieb und einfühlsamer Steuerung lässt es sich in Einzelrennen, an Rennwochenenden und Komplett-Karrieren vortrefflich driften; die Grafik passt so weit; die Positionskämpfe sind spannend; der Sound zieht gut durch. Sogar Cockpitperspektive sowie Wechsel zwischen Sonne, Regen und Mischwetter gibt's. Technisch passt's, aber es mangelt an Ausstattung und Begeisterungs-Potenzial. Genau wie beim Vorgängerspiel. Und beim Dacia Logan.

Richard Löwenstein



Wertung

Belangloser Tourenwagen-Sport ohne irgendetwas, was dich kicken könnte.

5.1 von 10

DYNASTY WARRIORS: STRIKE FORCE

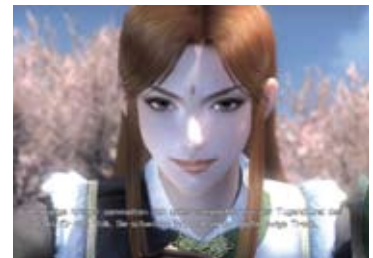
Koei, leistet euch 'ne neue Grafik-Engine!

kurz & knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Koei
Preis | ab 60 Euro **Genre** | Action-Strategie-Mix
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Erhältlich | 19. Februar 2010

Grafik in Videospielen veraltet schnell, sehr schnell. Man nehme nur mal den mittlerweile siebten Ableger der Fernost-Third-Person-Klopperei »Dynasty Warriors« und stelle das Game »Just Cause 2« gegenüber. Der Unterschied: wie Tag und Nacht. Plötzlich aufploppende Schatten, staksige Gegner-Animationen, Slowdowns, wenn Feuereffekte zum Einsatz kommen, ständige Ladezeiten zwischen Levelabschnitten – technisch ist das neueste Machwerk von Koei, wie schon der Vorgängertitel, mehr als dürftig. Leider führt das auch dazu, dass der spielerisch an sich recht vielseitige Mix aus Gegnermassen-Schnetzeln, Truppenverbände-Umherkommandieren, Ausrüstung-Aufwerten und Erfolgs-Absahnen nach spätestens fünf bis sechs Stunden seinen Reiz verliert – zumindest im Einzelspieler-Modus. Schließt man sich jedoch via Xbox Live zu einer vierköpfigen Truppe zusammen und kämpft gemeinsam für die Vereinigung des chinesischen Königreichs, rücken die technischen Unzulänglichkeiten in den Hintergrund – für einen weiteren Nachmittag. Dann ist endgültig die Luft raus.

Sönke Siemens



Wertung

Technisch unter aller Kanone, inhaltlich gewohnt umfangreich. Für Serien-Fans ohne Grafik-Fetisch!

5.2 von 10

PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS

Volltreffer oder Schuss in den Ofen?

kurz&knapp

Hersteller | Oxygen Games **Entwickler** | Mere Mortals
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 2. Dezember 2009

Darts: Die gesellige, vor allem in Großbritannien populäre Sportart ist auch hierzulande beliebter als man annehmen würde. Preisgelder im sechsstelligen Bereich und die Austragung internationaler Turniere sind der beste Beweis dafür. So verwundert es nicht, dass Oxygen Games seine auf Playstation 2 und PC etablierte Darts-Reihe erstmals auch in Deutschland für Xbox 360 veröffentlicht. Das Spiel wartet mit drei Einzelspieler-Modi – Schaukampf, Turnier und Karriere – sowie zwei Mehrspieler-Varianten – Splitscreen und Xbox-Live – auf. Dauerhaft motivierend ist leider keine davon, denn in Sachen Präsentation, Atmosphäre, Freispiel-Extras, Ladezeiten und Innovationsreichtum fällt das Game eher ernüchternd aus.

PUNKTGENAU?

Auch die Steuerung gewinnt keinen Blumentopf. Zwar kann jedes Feld auf der Scheibe mit dem linken Stick dank verschiedener Zoom-Perspektiven präzise anvisiert werden, das an den rechten Stick gekoppelte Wurf-System ist dagegen kaum feinfühler als ein aufgebrachter Höhlentroll in einem Juweliergeschäft. Durch Zurückziehen und anschließendes Nach-vorne-Schnippen des rechten Sticks den Punkt für den optimalen Abwurf zu finden, ist speziell in höheren Schwierigkeitsgraden aufgrund des dann fehlenden Powerbalkens so gut wie unmöglich. Nicht zuletzt, weil ein umfassender Trainingsmodus gänzlich fehlt, werden vor allem Einsteiger schnell die Flinte ins Korn werfen. Daher unser Tipp: Die 40 Euro sparen und mit ein paar Kumpels das Ganze live und mit echten Pfeilen in der nächstbesten Eckkneipe genießen.

Sönke Siemens



Wertung

Mäßig spaßige Umsetzung einer in der Realität sehr unterhaltsamen Sportart.

4.7 von 10

kurz&knapp

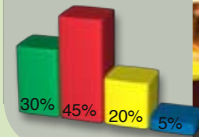
Hersteller | Activision
Entwickler | Underground Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre | Musikspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Lieder nachzupfen, -trommeln und -singen mit Van Halen und Co.

das ist drin

- Band
- Musik
- Trinkpausen
- Umfang



Erhältlich | 5. Februar 2010



GUITAR HERO: VAN HALEN

Die Fans werden's schon kaufen...

Neu es Jahr, neues »Guitar Hero«: Den Anfang macht heuer »Van Halen«. Die amerikanische Rockband der 70er- und 80er-Jahre bekommt nach Aerosmith und Metallica nun also auch ein eigenes Spiel spendiert. Das Gameplay gibt sich serientypisch: Nach wie vor müssen die auf dem Bildschirm vertikal ablaufenden Noten analog auf den extra zu erwerbenden Plastikinstrumenten angeschlagen werden. Bassist Michael Anthony, Schlagzeuger Alex Van Halen, Gitarrist Eddie Van Halen sowie Sänger David Lee Roth ziehen parallel auf der Bühne ihr Ding ab. Fühlt sich noch immer herrlich authentisch an und macht vor allem zusammen mit bis zu drei Freunden ordentlich Laune. Der Schwierigkeitsgrad präsentiert sich recht moderat. Will heißen: Veteranen wechseln umgehend in den anspruchsvolleren Expert-Modus – vor allem die drei Gitarren-Solos sind echte Fingerbrecher. Mit Gitarre, Bass, Schlagzeug oder Mikro können Nachwuchsrocker bei den insgesamt 44 Songs Punkte und Benotungssterne einheimsen und dadurch neue Lieder und Kostüme freischalten. Das motiviert allerdings nur bedingt...

DIE KASTRIERTE BAND

...denn 44 Songs sind im Vergleich zu den 85 aus »Guitar Hero 5« eine magere Ausbeute. Dass davon nur 25 Lieder wie »Jump« oder »Eruption« von Van Halen, der Rest von anderen Bands stammen, enttäuscht zusätzlich. Traurig aber vor allem, dass nur die Zeit von 1978 bis 1984 mit David Lee Roth inszeniert wird; eben die Epoche vom Debütalbum bis hin zur LP »1984«. Die Laufbahn ab 1985 mit Sammy Hagar bleibt komplett aus. Auch was moderne Bands wie Blink-182 oder Killswitch Engage in einem Musikspiel des Hard Rocks zu suchen haben, bleibt fraglich. Generell will der Eindruck nicht weichen, dass hier ein nicht ganz zu Ende gedachtes Werk im Laufwerkschacht rotiert: Der Karriere-Modus verdient seinen

Namen kaum, lassen sich doch nur weitere Songs, Kostüme der Bandmitglieder und wenig spektakulär aufbereitete Textinfos freischalten. Interviews oder Musik-Videos rund um die Band wären motivierender gewesen – gibt's in »Aerosmith« und »Metallica« schließlich auch. Und warum sinnvolle Neuerungen aus Teil Fünf, wie Party-Modus, Song-Herausforderungen und der GH-Tunes-Onlineshop zum Kauf neuer Songs, fehlen, ist mehr als unverständlich.

UNTERM STRICH SCHWACH, DER KRACH

Immerhin: Das Tonstudio zum Erstellen und Tauschen eigener Songs hat's ins Game geschafft. Ebenso der beliebte »Battle of the Bands«-Modus, bei dem zwei Vierer-Bands gegeneinander um die beste Punktzahl rocken. Für Partys der perfekte Eisbrecher! Optisch macht das Ganze einen soliden Eindruck und setzt nicht nur die acht Bühnen mit Licht und Feuerwerk effektiv in Szene, während im Vordergrund Frontmann David Lee Roth seinen berühmten Spagat-Sprung abzieht. Das entschuldigt die zahlreichen Defizite trotzdem nicht: »Guitar Hero: Van Halen« schmeckt eben mehr nach Erweiterung als nach Vollpreis-Produkt und erinnert damit an das vergleichbar lieblose »AC/DC Live: Rock Band«. Da verwundert es nicht, dass der Titel nicht im Paket mit Instrumenten angeboten wird. Selbst beinhardt Van-Halen-Fans sollten einen Kauf zwei Mal überlegen.

Moritz Wanke/rf

Wertung

Schwacher und überteuerter Ableger der beliebten Musikreihe, dem es an Umfang und Extras fehlt.

5.3 von 10

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Mass Effect 2, Resident Evil 5, Borderlands	Serious Sam HD, Death by Cube, Chime	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

DIE CSL UNTER-
STÜTZT VDVCVerband für
Deutschlands Video-
und Computerspieler

Auch 2009 gab es wieder heftige gesellschaftspolitische Debatten, die nicht selten gegen die Gemeinde der Gamer schossen. Vor allem nach dem tragischen Amoklauf in Winnenden und verstärkt durch den Wahlkampf schwappte die Killerspiel-debatte wieder über Deutschland. Daraufhin verteidigten erstmals Gamer öffentlich ihr Hobby. Durch Demonstrationen in Berlin, Köln und Karlsruhe machte der »Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler«, kurz VDVC, unter dem Motto »Wir sind Gamer« auf sich aufmerksam. Gegründet wurde der VDVC nach eigenen Angaben »von Spielern für Spieler«. Als

» Jeder Beitritt
stärkt den Einfluss
des Verbands. «

gemeinnütziger und unabhängiger Verband wollen seine Repräsentanten für die Interessen der Gamer in Politik und Gesellschaft eintreten. Ein Bestreben, das, so VDVC, durch öffentliche Aktionen und Informationsveranstaltungen zusätzlich unterstützt wird. Fein: Seit kurzem wird der VDVC nun offiziell von der Consoles Sports League unterstützt. Als erste Institution vertritt er also direkt die Interessen der Computer- und Videospieler. Ein Engagement, das Lob verdient. Deshalb: Wer beitreten will, surft am besten gleich auf www.vdvc.de.


www.consoles.net
Die Mecker-Ecke
MEHR. SPIELER. WAHN.

Der Mehrspieler-Modus in Videogames hat eine lange Tradition. Für die meisten Gamer begann das Phänomen wahrscheinlich, wie bei mir, mit dem Deathmatch-Modus eines indizierten Spiels von id Software aus dem Jahre 1993. Damals hat man sich gegenseitig abgeballert, mehr nicht. Die Faszination dabei? In erster Linie die, gegen andere Spieler aus aller Welt anzutreten. So etwas hatte es vorher nicht gegeben. Heute hingegen ist so etwas »Standardkram«.

PAH!

Genau dieses »Standardkram«-Gefühl ist mittlerweile zum Problem mutiert. Denn wenn ein Spiel keinen Mehrspieler-Modus vorweisen kann, dann heißt's sogleich: Wie, warum? Das gehört doch dazu! Daher wird nun schon seit geraumer Zeit vielen Games, die eigentlich keinen Mehrspieler-Modus nötig hätten, einer verpasst. In zahlreichen Fällen zudem einer, der kaum Spaß macht, der nur Standard-Modi bietet, langweilig ist und weit hinter dem zurückbleibt, was der faszinierende Einzelspieler-Modus bringt. Beispiele? »Riddick: Assault on Dark Athena«. Nüchtern betrachtet ist die Mehrspieler-Komponente hier nicht mehr als ein leicht aufgepeppter Abklatsch eines weiteren indizierten id-Shooters aus dem Jahr 1999. Auch »Bioshock 2« bietet Modi zum Gemeinsamspielen, doch die versprochene Tiefe und das Erforschen der Vorgeschichte rund um Rapture, das bleibt bei der wüsten Massenballerei irgendwo aus. Schade. Der Mehrspieler-Modus ist schlichtweg zu viel des Guten. Ein Anhängsel, das nicht nötig wäre. In manchem Fall gar ein Element, das das Gesamterlebnis schmälert, da die Mehrspieler-Ballerei sich nicht mit dem Einzelspielererlebnis vereinbaren mag.

LASST ES, WENN'S DAS NICHT BRAUCHT

Daher liebe Entwickler, nehmt euch ein Herz und traut euch den Mehrspieler-Modus wegzulassen, wenn er sowieso nie Teil des Gesamtkonzepts war. Denn wozu einen von einem Drittentwickler zusammengeschusterten Mehrspieler-Modus einbauen, wenn die Fans sowieso primär nach einem großartigen Einzelspieler-Erlebnis lechzen. Ken Levine, der für das erste »Bioshock« verantwortlich zeichnet, sagte einst: »Wenn wir einen Mehrspieler-Modus machen würden, dann sollte er mindestens genauso originell und verblüffend sein wie der Solo-Part des Spiels.« Leider gelingt das bisher kaum einem Entwickler.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?

Michael Förtsch schreibt seit 2008 für das 360 Live Magazin und hat eine tiefgreifende Abneigung gegenüber sinnlosen Mehrspieler-Modi.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Abahatchi vom Clan Awake



Name | Steve Fiedler Alter | 20 Beruf | Soldat/Angehöriger
der Bundeswehr Wohnort | Berlin Aufgabe im Clan | FIFA-
Spieler/Projektleiter Webseite | www.awake-esport.de

360 Live: 2-3-5, 4-3-3 oder welches System bevorzugst du in »FIFA 10«?

Steve Fiedler: 4-4-2, denn es ist im Ansatz einfach, lässt sich super variieren und verspricht gute Erfolge. Selbst unsere Nationalmannschaft baut auf dieses System. Durch vier Verteidiger stehst du hinten sehr sicher, kannst aber auch schnell das Mittelfeld überbrücken und auf Offensive umschalten. Funktioniert einfach.

360 Live: 4-4-2 lässt sich durch flottes Flügelspiel aushebeln!

SF: Tritt man gegen einen schwachen Spieler an, dann schon. Aber das Schöne ist ja, dass du so viel variieren kannst. Zum Beispiel mit dem Mittelfeld als Raute, sprich ein Offensiver an den Seiten, ein Defensiver vor der Abwehr und jeweils einer auf rechts und links.

360 Live: Wo steht die E-Sport-Konsolenszene heute?

SF: Die Szene hat sich stark entwickelt. Noch vor zwei Jahren gab es quasi keinen Konsolen-E-Sport. Mittlerweile werden die verschiedensten Turniere ausgetragen, bei denen man Sachpreise oder auch kleinere Geldpreise abstauben kann. Und wer weiß, vielleicht qualifizieren wir uns schon nächstes Jahr für die »FIFA«-Weltmeisterschaft. In Barcelona spielen da die besten der Welt um 20.000 Euro. Unser höchster Gewinn war bisher ein 46-Zoll-TV, über den wir uns auch riesig gefreut haben. Aber in erster Linie spielen wir, um den E-Sport zu fördern.

360 Live: Ihr spielt also weniger um Ruhm und Ehre, sondern für die Community?

SF: So könnte man das sagen. In erster Linie steht eh der Spaß auf dem Programm und dann ist es uns eben wichtig, die Szene voranzutreiben. Es wird Zeit für einen richtig professionellen Konsolen-Clan mit starken Sponsoren im Rücken, die die Szene nach außen hin repräsentieren können. Wer die Schellhase-Zwillinge aus der PC-Szene kennt, der weiß, wie öffentlichkeitswirksam deren Auftritte bei Stern TV und generell in der Presse waren. Darüber hinaus ist so was natürlich gut für das Image der betreffenden Personen.

360 Live: Wie viel Zeit investierst du ins Gaming? Hast du auch andere Hobbys?

SF: Schon sehr viel, einfach um mich in »FIFA 10« zu etablieren. Aktuell habe ich mein Engagement allerdings ein bisschen zurückgefahren, weil mich die Bundeswehr stark beansprucht und ich weniger Gelegenheiten habe, zu trainieren. Aber die anderen Jungs, insbesondere Christoph »impiii« Hellfeuer, arbeiten intensiv an Awake. Wir haben eine neue Homepage inklusive Redaktionsteam, das von unseren Matches berichtet. Das alles ist Teil eines Business-Plans – denn nur, wenn du was präsentieren kannst und deinem Partner eine attraktive Plattform bietest, kannst du starke Sponsoren ins Boot holen.



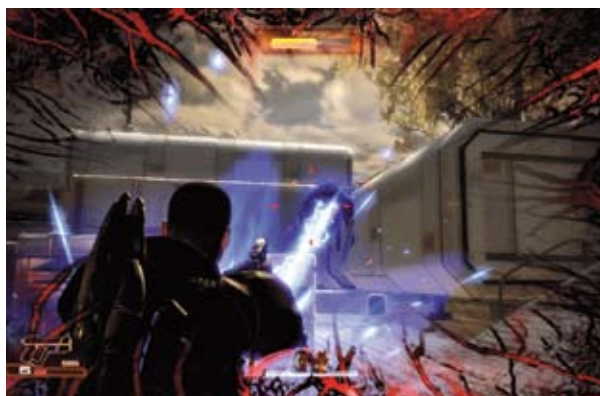
✕ Mass Effect 2

GEIZ IST GEIL – BOWARE SERVIERT GRATIS-INHALTE

Noch bei »Dragon Age« erlaubten sich Electronic Arts und Bioware die Frechheit, mitten im Spiel einen Charakter zu platzieren, der eine bestimmte Mission nur anbietet, wenn man im Gesprächsverlauf die Kreditkarte zückt. Madig! Mit ihrer nächsten Rollenspielhoffnung »Mass Effect 2« gehen die Kanadier nun andere Wege und überraschen mit kostenlosen, randvoll gepackten Downloadpaketen. Zu beziehen sind diese über das neue Cerberus-Netzwerk, eine ins Spiel integrierte Downloadplattform. Jeder Verpackung liegt ein Freischaltcode dafür bei. In die Röhre guckt allerdings, wer das Spiel gebraucht hat. Denn wurde die Plattform bereits auf der Konsole des Erstbenutzers aktiviert, muss der Käufer der gebrauchten Fassung für die erneute Freischaltung des Cerberus-Netzwerks satte 1200 Microsoft-Punkte, umgerechnet knapp 14 Euro, abdrücken. Eine

fragwürdige Strategie, den Weiterverkauf von Spielen zu unterbinden.

Zu den Inhalten selbst: Die umfassen neben neuen Charakteren nützliche Spielgegenstände und weitere Missionen. Eine führt beispielsweise Zaeed ein, einen erfahrenen und absolut tödlichen Söldner. Wer ihn rekrutiert, darf mit seiner Hilfe auf dem Planet Zorya für Recht und Ordnung sorgen. Ebenfalls verfügbar: Ein Paket, das den Hammerhead bereitstellt, einen extrem wendigen Luftkissenpanzer, der durch hervorragende Geländegängigkeit von sich reden macht. In Kürze will Bioware ferner die Schrotflinte M-22 Eviscerator sowie die mächtige Cerberus-Sturmpanzerung anbieten, die Schild-, Munitions- und Gesundheitswerte zusätzlich steigert.



✕ TURNIER-BERICHT

DER MASTER CHIEF GRATULIERT DEM DEUTSCHEN MEISTER

Der Gewinner der deutschen »Halo 3«-Meisterschaft kommt dieses Jahr aus Sachsen. »cRank« konnte sich in einem packenden Finale gegen »TuLaShock« durchsetzen. Der Sachse musste im Hinspiel eine 9:12-Niederlage verdauen, konnte sich jedoch im zweiten Durchgang einen hauchdünnen Ausgleich von 12:11 erballern. Die dritte Map und damit die Finalschlacht war dann eindeutig: »cRank« dominierte klar mit 13:9. Die 360-Live-Redaktion gratuliert!

FIFA 10 WINTER SEASON QUALI-CUP

Die Schneeflocken fallen und der Winter-Season-Qualifikations-Cup ist in vollem Gange. Die Finalisten des Spring Cups sind automatisch qualifiziert, die beiden Drittplatzierten spielen ein Entscheidungsmatch aus, der Sieger rückt ins Achtelfinale. Die eigentliche Winter Season geht dann ab März an den Start. Alle Infos gibt's wie immer auf www.360-live.de

RESIDENT EVIL 5: EINE VERZWEIFELTE FLUCHT

Preis | 400

Hersteller | Capcom

In »Eine verzweifelte Flucht« kämpfen Resi-Veteranin Jill Valentine und der BSAA-Agent Josh Stone Seite an Seite. Jill wurde ein Chip zur Gedankensteuerung implantiert; sie kann sich jedoch davon befreien und ballert sich nun gemeinsam mit Josh durch Zombiefluten innerhalb einer Fabrikanlage des Tricell-Konzerns. Packende Action, spannende Bosskämpfe, prickelnder Showdown. Ladenswert!

BORDERLANDS: MAD MOXXIE'S UNDERDOME RIOT

Preis | 800

Hersteller | 2k Games

Der zweite Downloadinhalt für den Shooter-Geheimtipp »Borderlands« enttäuscht: Drei Wellen in drei neuen Arenen überstehen? Langweilig, wenn es keine Bosskämpfe gibt und immer nur 0815-Gegner auf einen zu rennen. Fette Bonus-Waffen? Fehlangezeigte Story-Elemente. Nirgends. Für 800 Punkte ein schwacher Deal.

NEED FOR SPEED SHIFT

Preis | 800

Hersteller | Electronic Arts

Exklusiv für Xbox 360 gibt's ab sofort ein neues Download-Paket für »Need for Speed Shift« voller roter Power – spricht mit zehn aktuellen Ferrari-Modellen, darunter 430 Scuderia und der FXX, plus Erweiterung des Karriere-Modus um 46 neue Herausforderungen innerhalb der »Ferrari Challenge«. 125 Gamerpunkte gibt's obendrauf.

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!

SERIOUS SAM HD: THE FIRST ENCOUNTER

Preis | 1200 **Hersteller** | Majesco Entertainment **Schwierigkeit** | mittel

Was dem lachgassüchtigen Vollgasfreak sein »Mario Kart«, ist dem waffenvernarrten Ego-Shooter-Junkie »Serious Sam«. Ein Action-Rausch, in dem ein Kerl namens Sam völlig sinnfrei diese Monster im eigenen Blut ertränkt, derbe Sprüche inklusive. Die Story? Total egal, denn hier ist nur das abgedrehte Setting von Bedeutung, das den Spieler ins antike Ägypten beamt. Dort lauert eine ganze Armee finsterner Gestalten auf ihre Vernichtung. Das Gameplay pumpt mit seinem unfassbar hohen Aufkommen an turboschnellen Feinden Adrenalin in die Venen – selbst die fetten Bossgegner haben immer mehrere Verbände kleiner Schergen im Gefolge. Die neue HD-Version trumpft außerdem mit überarbeiteten Texturen und detailreicheren Charakter-Modellen auf, die Spielmechanik bleibt hingegen unverändert. Der größte Reiz der Monsterjagd entfaltet sich gleichwohl im Koop-Modus, der Online-Partys für bis zu vier Spieler ermöglicht. Schade allerdings, dass man auf andere Modi, wie etwa Deathmatch, verzichten muss. Erfreulich dagegen: Das Ganze ist komplett ungeschnitten.



CHIME

Preis | 400 **Hersteller** | Valcon Games **Schwierigkeit** | mittel

Zocken und dabei anderen Menschen in der realen Welt etwas Gutes tun? Das ist mal was anderes und überraschender Weise der eigentliche Sinn und Zweck von »Chime«. Denn ganze 60 Prozent des ohnehin schmalen Preises von 400 MS-Punkten werden laut Hersteller direkt an die beiden Kinderhilfsorganisationen »Save the Children« und die »Starlight Children's Foundation« abgeführt. Und dennoch lässt sich der Entwickler Zoë Mode nicht lumpen und beschert seinen Kunden ein empfehlenswertes Puzzle-Erlebnis: Ähnlich wie in »Lumines Live!« müssen unter Zeitdruck möglichst viele Quadratflächen aus ganz unterschiedlichen geometrischen Formen zusammen gesetzt werden. Dieses Konzept alleine ermutigt schon zum Angriff auf die Online-Ranglisten – doch der entscheidende Motivationsfaktor von »Chime« bleibt das audiovisuelle Erlebnis: Denn die dynamische Klangkulisse wurde von den angesagten Top-Produzenten Moby, Paul Hartnoll von Orbital Philip Glass, Fred Deakin von Lemon Jelly und Markus Schulz eigens für dieses Game konzipiert. Herrlich entspannend!



DEATH BY CUBE

Preis | 800 **Hersteller** | Square Enix **Schwierigkeit** | schwer

Nur ein weiterer Zwei-Stick-Shooter in der endlosen Agenda der Robotron-Klone? Nicht ganz, denn Square Enix injiziert seiner jüngsten Ballerorgie neuartige Mechanismen, die ein ganz eigenständiges Spielgefühl ermöglichen. Aus der Draufsicht schiebt man mit dem linken Analogstick seinen kleinen Blechkameraden durch eine Arena und zerschlägt per Dauerfeuer aggressive Gegnerschwärme aus schwarzen Killervürfeln, die dem Roboter im Affenzahn auf den Silizium-Pelz rücken rücken. Zwei Spezialfähigkeiten erweisen sich als besonders hilfreich gegen gegrillte Schaltkreise: Die Sprint-Funktion sorgt für einen kurzen Geschwindigkeitsschub, paralyisiert Gegner und frisst nahende Projektile. Die Schildblase wiederum wehrt direkte Angriffe ab und kann auch Geschosse zurückschleudern. Das daraus resultierende Spieltempo ist gefühlte tausendmal schneller als ein R2D2 auf Amphetamin. Der Upgrade-Segen sorgt für breites Grinsen, dennoch fehlt's dem Ganzen irgendwie an Abwechslung. Auf Dauer unmotivierend.



VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT

Preis | 1200 **Hersteller** | Konami **Schwierigkeit** | niedrig

Rundenbasierte Strategie-Titel bilden in der Live Arcade, von »Band of Bugs« und wenigen anderen abgesehen, die Ausnahme. Nun jedoch eilt »Vandal Hearts« zur Verstärkung und dient zugleich als Prequel für das Playstation-Original aus dem Jahr 1997. Aus isometrischer Sicht kommandiert der Spieler sechs Charaktere auf einem quadratisch gerasterten Schlachtfeld. Schaurige Fantasy-Monster, mächtige Zauberer, mutige Ritter – hier hat jede Figur ganz spezielle Fähigkeiten, die sich je nach Verwendung verbessern lassen. Eine Leiste am oberen Bildschirmrand symbolisiert die Aktionsreihenfolge aller Rivalen. Ist einer von ihnen am Zug, kann er sich eine genau festgelegte Anzahl von Feldern fortbewegen und Gegner in unmittelbarer Entfernung angreifen. Das kann Spaß machen, auch wenn man mit Schach wenig am Hut hat. Zumal etliche Rollenspiel-Elemente Sammelfieber entfachen. Nette Sache, sofern man über die banale Story, die mäßige Grafik und den laschen Schwierigkeitsgrad hinwegsehen kann.



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

Bei den Bayern verdrängt Robben derzeit Ribéry. Und welche Stars schubsen in der Consoles Sports League ihre Gegner von der Ladder?

	Spieler		Punkte	Matches
1	Awake Kuba	●	1529	91
2	Awake Sune	▲	1429	91
3	mntn	▲	1366	65
4	xxxx P3T3R xxxx	▲	1313	31
5	Torevernichter	▲	1303	69



HALO 3

Erstmals haben wir nun »Halo Reach« auf der X10 in San Francisco gesehen. Ob es »Halo 3« im Mehrspieler ablösen wird? Abwarten und erst mal die Ergebnisse der 1:1-Spiele des Klassikers studieren...

	Spieler		Punkte	Matches
1	Whiz	●	1412	41
2	aiZ SoNnYHell	●	1321	33
3	MP AirMaxMan	▲	1182	11
4	ThuNdeR	▼	1120	12
5	RATTED	▲	1110	20

FORZA MOTORSPORT 3

Entwickler Turn 10 lädt in die Grüne Hölle. Wer ist der Schnellste auf dem Nürburgring?

	Spieler		Punkte	Matches
1	Sharky	▲	1165	13
2	ODC xBlizArDx	▲	1048	2
3	druSja Showtek	▲	1047	4
4	Kreili	▼	1035	7
5	X R3DLiGHt v7	▲	1025	3

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Wann wird wohl endlich das neue »Call of Duty« enthüllt? Spielt es in Vietnam? Wer weiß, hier jedenfalls erst mal die besten Vierer-Squads.

	Team		Punkte	Matches
1	Swiss Gren Corps	▲	1372	31
2	Radical Swiss Elite	▼	1271	32
3	KKs-Gaming War Angels	▲	1268	20
4	TeaAM No MerCy	●	1259	39
5	xX ReD TigerS Xx	▲	1214	23



STREET FIGHTER IV

Ehre dem Prügelspiel-König! Auch in der Consoles Sports League fliegen die Fäuste. Zu den besten Pad-Akrobaten bitte hier entlang:

	Spieler		Punkte	Matches
1	PureTool	▲	1241	28
2	MP LuCypha X	▲	1225	27
3	Bakuyaku	▲	1139	15
4	aerosol_junkie	▲	1127	24
5	Ev1 Ruffy	▲	1116	49



PES 2010

Du hast Gefühl im Fuß. Und im Controller. Oder am besten in beidem. Alles klar, dann bitte hier entlang...

	Spieler		Punkte	Matches
1	druSja Pink	▲	1218	14
2	druSja Jan	▲	1156	15
3	YaNgS-Ta	▲	1121	11
4	KingGunner	▼	1029	1
5	MACKELELE	●	1025	1

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

PROJECT NATAL

ZU SCHÖN, UM WAHR ZU SEIN?

Natal registriert die vom Spieler ausgeübten Bewegungen in 3D. Natal erkennt Gesichtsausdrücke und kann Stimmen zuordnen. Und Natal soll die Gaming-Welt revolutionieren. Durch TV-Programme wechseln mit einer einfachen Bewegung der Handflächen? Klingt nach »Minority Report«? Zu schön, um wahr zu sein? Oder was sagt die 360-Live-Community? »Also ich werde mir das Ding auf alle Fälle holen«, meint Lee50. »Allein schon die Vorstellung, Silent Hill damit zu spielen, macht mir Angst.« Richtig Angst macht ihm allerdings auch, dass Hacker in sein Wohnzimmer schauen könnten. Sc0rp29 ist hellauf begeistert: »Von so was habe ich vor 10 Jahren noch geträumt.« Some hingegen mag es lieber gemütlich: »Nach einem langen Arbeitstag will ich einfach nur ein bisschen zocken und nicht herumzappen.« Ähnlich sieht es Zamamee: »Das Wii-Gefuchtel wurde mir irgendwann zu blöd. Aber ich stelle es mir sehr elegant vor, mit der Hand durchs Dashboard zu stöbern.« 1337 ist gleicher Ansicht: »Eine besser funktionierende Wii in meiner Xbox wäre schon was Feines.« Allerdings darf der Preis nicht zu hoch sein: 1337s Schmerzgrenze liegt bei 200 Euro. Insgesamt ist die 360-Live-Community gespalten: 30,68 Prozent wollen lieber einen Controller in der Hand. Genauso viele vertrauen auf das bekannte Abwarten-und-Tee-trinken. Ebenfalls interessant ist, dass 15,91 Prozent sagen: »Wer, wenn nicht die Entertainment-Industrie, soll die Zukunft schon heute ermöglichen.«



BIOSHOCK 2

Oh diese Klänge! Violinen tönen vom Zerfall einer Zivilisation, wecken aber auch die Vorfreude auf ein Epos. Und auf fette Beute: Doch die hier zu ergatternden Gamerpoints sind genau wie Rapture – fies und unberechenbar. Alle Little Sisters retten? Eine Geduldsfrage. Also durchaus machbar, dauert nur eben recht lange. Für 50 Punkte alle kleinen Schwestern töten? Eine Frage der Moral. Richtig hart wird's allerdings, wenn man das Spiel im höchsten Schwierigkeitsgrad durchspielen muss, ohne eine einzige Vita-Chamber zu nutzen. Es sei denn, man speichert vor jedem Raum ab. Wer stirbt, muss dann einfach nur den letzten Spielstand laden – ist aber nicht ganz ehrlich zu sich selbst. Für die zwölf Mehrspieler-Erfolge dagegen muss man die Ränge bis 40 erklimmen; zeitaufwändig.

Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	17
Mehrspieler-Erfolge?	12
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Machbare Erfolge, die jedoch Zeit kosten. Ohne Vita-Chamber spielen? Knüppelhart.

MASS EFFECT 2

Was haben wir geflucht: Alle Erfolge im ersten »Mass Effect« zu ergattern, kostet Nerven. Bis zu vier Mal muss man das Game dafür durchspielen – auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. In »Mass Effect 2« lässt Bioware Milde walten. Gut 800 Punkte gibt's beim ersten Durchspielen, ohne sich wahnsinnig reinknien zu müssen. Richtig schwer wird's allerdings, wenn man dieses Rollenspiel-Epos auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchzocken will. Und auch auf der mittleren Stufe ist's kein Weltraumspaziergang. Unser Tipp für die »Medaille für lange Dienstzeit«: vor Spielbeginn einen Charakter aus dem ersten Teil importieren, der gleichnamige Medaille in »Mass Effect 1« abgesehen hat. Dann ist zweimaliges Durchspielen nicht notwendig.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Die Erfolge sind deutlich leichter und weniger zeitraubend zu knacken als im Vorgängerteil.

DANTE'S INFERNO

Dieses Game erzählt eine Geschichte über die innersten Zirkel der Hölle, eine Reise voller Pein, Schmerzen und Klagen. Na immerhin sind die 1000 Gamerpoints ohne großes Leiden zu erreichen: Francesca da Polenta, Paolo Malatesta und Brunetto Latini die Absolution zu erteilen, ist keine Aufgabe für einen Kreuzritter. Langwieriger ist es da schon, 60.000 Seelen zu sammeln oder Judas' 30 Silberlinge zu finden. Richtig hart: Die Aufgabe »Vollführe eine 666-Hit-Kombo!«. Das geht eigentlich nur in der Arena der Hölle, wenn man sich umzingeln lässt und erst dann zuschlägt. Friedliche Naturen wiederum werden mit 30 Punkten belohnt, wenn sie den Heiligen Pfad bis zum Ende gehen.



Anzahl der Erfolge:	42
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

Fazit: Mal abgesehen von der 666-Hit-Kombo, ist das alles leicht erschnitzelt.



* Diskutiere mit: Brauchen Spiele mehr Witz und Charisma? Oder stehst du eher auf seriöse Kost?



* Nachgefasst

360 Live trifft sich mit Design-Legende und Jägermeister-Fan Tim Schafer, plaudert über Witze in Videospielen und fahndet gemeinsam mit der Community nach den besten Gags in seinem letzten Game – »Brütal Legend«.

Heutigen Spielen fehlt es leider noch viel zu oft an Herz, Seele und Humor. Nur wenige Games versuchen überhaupt, ihren Spielern ein Lachen zu entlocken. Und noch weniger schaffen es auch. Oder wann hast du zum letzten Mal so richtig herzhaft bei einem Spiel gelacht? Dich wirklich amüsiert? Für CF DisasterMaster aus dem 360-Live-Forum gibt es nur eine Antwort: »Brütal Legend«. »Jedes Mal wenn ich es starte, wandert ein riesiges Grinsen auf mein Gesicht. Und das verschwindet erst wieder, wenn ich die Konsole ausschalte. Gibt es ein größeres Kompliment an einen Entwickler?« Tim Schafer jedenfalls strahlt, als wir ihm von solchen und anderen Leser-Kommentaren berichten. Etwa dem von Some: »Herr Doktor, Herr Doktor, immer mehr Menschen melden sich und meinen, sie hätten brutale Legandie«, scherzt er. »Die meinen doch tatsächlich, dass ein Mann mit Gitarre und Axt Menschen abschachtet.« Auch lucksn ist vollends begeistert: »Ich bin absolut kein Metal-Liebhaber, höre ausschließlich Punk und Ska. Aber Jack Black und der ganze Wortwitz in diesem Spiel begeistern mich immer und immer wieder.« Doch warum sind satirische Videospiele wie etwa »Overlord 2« oder eben »Brütal Legend« so selten? Haben die Entwickler keinen Mut, trauen sie sich nicht, ihre Spieler mit Witz und Charme zu umgarnen? Tim Schafer, der Kerl, der schon fantastischen Abenteuerspielen wie »Monkey Island« oder »Grim Fandango« seinen Stempel aufgedrückt hat, kennt die Antwort: »Es ist einfach riskant. Denn wenn du witzig sein willst, es aber

nicht bist, bist du gar nichts.« Kurz darauf weicht das Lachen in seinem Gesicht einer nachdenklichen Miene: »Wenn du ein Action-Game machst und nur 60 Prozent richtige Action bietest, ist's immer noch ein gutes Spiel. Doch wenn du dein Spiel auf Comedy trimmst, das jedoch nicht zu 100 Prozent, dann hast du ein echtes Problem. Dann ist's Müll.« Klar, denn wenn ein Videospiel Spaßig sein soll und kaum einer lacht, wozu taugt es dann? »Ja, genau. Eine heikle Geschichte. Wenn du etwa die Fernsehserie The Sopranos lustig findest, dann schaust du's immer. Mit Komödien läuft das halt so. Wenn das Publikum aber nicht an den Stellen lacht, wo es lachen soll, dann ist das ein Debakel. Es gibt viele Spiele, die mit komödiantischen Elementen arbeiten. Oft nur subtil, aber dafür richtig. Zum Beispiel der Puzzle-Shooter-Mix Portal, der allerdings interessanterweise primär für seine Spielmechanik bekannt ist.«

Und welche Stelle in »Brütal Legend« hat sich bei unseren Lesern in den Kopf gehämmert? »Bei den Auftritten des Kill-masters habe ich Tränen gelacht«, schwärmt Robben. »Die typische Art von Lemmy Kilmister, einfach göttlich.« Auch Schafer erinnert sich mit einem breiten Grinsen an seine erste Begegnung mit der Rock-Ikone: »Wir saßen bei ihm im Wohnzimmer, zunächst war er sehr still. Wir hatten richtig Schiss, denn er war unsere erste Berühmtheit, die wir während der Entwicklung besucht haben. Unsere erste Rock-Legende. Wir fingen an, über das Spiel zu sprechen. Und plötzlich war er voll dabei«, erinnert sich der Chef von Double Fine Productions. »Lemmy war vom Mittelalter begeistert, er liebt Schwerter und Messer. Dann schleifte er uns zu seiner Sammlung – ziemlich abgedreht, was er da alles angehäuft hatte. Einfach toll, wenn man seine Idole trifft und sie sich nicht als Idioten entpuppen. Auch Ozzy Osbourne war grandios und hat viel irrwitziges Zeug erzählt.«

Irrwitzig – das richtige Stichwort, wenn's um die Frage geht, welche Szene in »Brütal Legend« denn nun am meisten Lachkrämpfe verursacht. Für Forumsmitglied name vergessen jedenfalls kann das nur eine sein, nämlich der Dialog, der sich abspielt, bevor man zu General Lionwhyte düst: »Eddie: Bist du fertig? Mangus: In ein paar Stunden? Eddie: Du hast 20 Sekunden. Mangus: Ich brauch nur 10«.

Und, Tim, was können wir als nächstes von dir erwarten? »Hmm, verrate ich nicht. Ich sage nur so viel: The Legend of Zelda: Ocarina of Time für Nintendo 64. Das ist mal ein Abenteuer-Spiel, das vor allem eines zeigt: Wenn man die richtige Story nimmt, kann's jeder spielen.«

Benjamin Kratsch

DAS DENKT DIE REDAKTION

BRÜTAL LEGEND: EIN SPIEL, EIN LACHANFALL?

Richard:

Ich verstehe den Hype um dieses Game nicht so ganz: Gutes Spiel, ja. Aber so richtig außergewöhnlich großartig ist es nicht. Schade auch, dass ein paar meiner Lieblingsbands fehlen. Iron Maiden beispielsweise. Das ist schon ein bisschen schwach.

Sönke:

Also ich mag's: Die deutsche Synchro setzt die stilischen Dialoge wunderbar in Szene, die Bossgegner sind Zucker fürs Auge und die Gags gut fürs Herz. Schließlich soll man mindestens einmal am Tag laut lachen, damit die Pumpe mehr Sauerstoff bekommt...

Jan:

Ich mag, wie »Brütal Legend« festgefahrene Klischees, wie Gewalt in Videospielen, aufs Korn nimmt. Dazu die vorzügliche Charakterzeichnung – Güteklasse A! Lemmy ist seitdem meine Videospiel-Ikone schlechthin. Ein bisschen Selbstironie schadet eben nie!

Benjamin:

Ärgerlich zwar, dass der Strategiepart so unausgegoren wirkt, aber die Gags sind einfach grandios. Alleine die Idee, Fans in einen Merchandise-Stand einzusaugen, um daraus Energie zu gewinnen – bitterböse, aber verdammt lustig.

Michael:

Also wenn es zum Spiel passt, dann darf es gerne richtig witzig werden. Und das hier trifft einfach meinen Humor. Ziemlich durchgeknallt, aber dann doch wieder subtil. Gemischt wird das Ganze mit ziemlich viel schwarzem Humor. Ich steh drauf.

Sabine:

Kommt aufs Spiel an: Wenn in »Final Fantasy« die Charaktere einen Kalauer nach dem anderen reißen würden, wär das nix. Passt gar nicht zur Story. Aber wenn du ohnehin schon ein abgedrehtes Setting hast, wie eben in Brütal Legend, dann passen da keine bierernsten Heldenfiguren hinein. Da braucht man etwas ebenso Ulkiges. Aber bitte mit Niveau! Nicht, dass mir da einer in die Schenkelklopfer-Schublade abrutscht...



Um eine Stelle bei Entwickler Lucasarts zu ergattern, verfasst Tim Schafer 1989 eine Bewerbung in Form eines 2D-Abenteuerspiels. Dass sein Plan aufgehen würde, damit hat er laut eigener Aussage gar nicht gerechnet. Ein Jahr später erscheint sein Kult-Abenteuer »Monkey Island«.



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

360 LIVE LESERPOST



Wer glaubt, die wirklich witzigen Leute kriechen nur an Karneval aus ihren Löchern, irrt gewaltig. Man stelle sich bloß einmal vor, wie unser trister Redaktionsalltag ablaufen würde, wenn wir nicht das ganze Jahr über diese Spaßvögel hätten, die sich all diese seltsamen Fragen ausdenken. Zum Beispiel, warum sich bei uns so häufig der Fehlerteufel einschleicht. Ach... die war ernst gemeint? Oh...



ICH MÖCHTE EIN SPIEL SPIELEN...

Mit dem Test zu »Saw« in Heft 01/10 bin ich gar nicht einverstanden. Die Such- und Schiebe-Puzzles sind nicht immer leicht. Vor allem aber die Schaltkasten-Puzzles, wo man alle Lampen zum Leuchten bringen muss, sind gerade unter Zeitdruck sehr knifflig. Zumal bei einem Neustart das Schema wieder wechselt, und man sich so nicht einprägen kann, wie die Anordnung gewesen ist. Dann schreibt ihr, nach drei Kapiteln und dem Finale sei Schluss. Kein Wunder, dass ihr nur vier Stunden gebraucht habt. Ich hab sieben Kapitel durchgespielt, inklusive Finale, und dafür locker acht Stunden gebraucht. Nach eurem Test meinen die Leser, »Saw« sei ein leichtes und kurzes Spiel. Das stimmt nicht. In kaum einem Game bin ich öfter gestorben. Spaß gemacht hat's trotzdem. Ich gebe 7.2

Martin Thomann, per Mail

Moritz: Etwas zu lang für den zweiten Meinungskasten. Zu schade! Doch jetzt wollen wir der Subjektivität mal wieder einen Riegel vorschieben: Du hast Recht, es sind insgesamt sieben Fälle, durch die Tapp sich schlagen muss – da ist uns wohl ein Zahlendreher reingerutscht. An der Spielzeit ändert sich allerdings nichts. Die Puzzles sind anspruchslos gestaltet, erfahrene Spieler huschen durch einen Fall in rund 30 bis 45 Minuten. Macht nach Angaben eines zuver-

lässigen Mathematik-Experten namens Riese eine Spielzeit von circa vier bis fünf Stunden. Dann flimmert der Abspann über den Bildschirm. Jigsaw würde dazu wohl sagen: Game Over!

GEHEIME MACHENSCHAFTEN

Was mir immer wieder auffällt: Entweder testet ihr des öfteren Playstation-3-Spiele und druckt den Test dazu unverändert im Heft oder ihr benutzt fälschlicherweise die Tastenkürzel der Konkurrenz-Konsole. Beispiel »Dark Void«: L3- und R3-Tasten. Bei Microsoft heißt es eben LS oder RS. Falls ihr auf der Playstation 3 Spiele testet, wäre das eine Verschönerung.

Jumatic, per Mail

Richard: Ist das schön, wenn sich die Leser von 360 Live und unserem Schwesternmagazin PS3M endlich mal in was einig sind: Sie fühlen sich von der jeweils anderen Konsole massiv bedroht und sehen hinter jedem Flüchtigkeitsfehler gleich eine Verschwörungstheorie. Tatsache ist: Wir haben »Dark Void« auf der Xbox 360 durchgespielt. Wahr ist aber auch: Ich sag aus reiner Gewohnheit immer schon L3 und R3, und ich war immer schon dankbar, dass die Tasten so selten benutzt werden. Na, jetzt weiß ich's besser. Danke!

NEUER BALLERSTOFF

Kurz und bündig: Spitzenmagazin, ich lese es seit der ersten Ausgabe.

Das soll Lob genug sein, da ich denke, dass ihr über eine Schulterklopf-Maschine in der Redaktion verfügt. Nun meine Frage: In eurer aktuellen Ausgabe schreibt ihr in den »Das-spiel-ich-am-liebsten-Charts«, dass Infinity Ward neue kostenlose Frei-Für-Alle-Karten für »Modern Warfare 2« anbieten wird. Leider steht dort nicht wann. Also, Heißmachen gilt nicht. Ich möchte Fakten!

Sascha Stelling, per Mail

Sabine: Leider ist unsere Schulterklopf-Maschine seit einiger Zeit kaputt. Genau genommen, seit Benjamin versucht hat, seine geliebten Schnitzel damit durchzuklopfen. Daher nehmen wir ein bisschen Lob dankend an. Aber zu deiner Frage: Frei-für-Alle-Karten von »Modern Warfare 2« machen dich heiß? Ach herrje, es herrscht wohl doch Frauenmangel in diesem Land. Aber wenn du so scharf drauf bist: Nach Angaben von Hersteller Activision kommt das erste Karten-Paket im Frühjahr 2010 und wird



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

GEFÄHRRLICHE IMPORTE

Ich bräuchte mal eure Hilfe. Würde mir gerne »Saboteur« kaufen, allerdings prinzipiell nicht die deutsche Version. Bin weder rechts orientiert, noch finde ich Hakenkreuze geil, mir geht es einfach ums Prinzip. Weder Nachfragen bei einem befreundeten Anwalt noch Google haben mir folgende Frage beantworten können: Darf ich mir die Originalversion aus Österreich bestellen oder gehe ich ein rechtliches Risiko ein? Es gibt ja aufgrund der EU keinen Zoll mehr und somit wird die Post auch nicht kontrolliert, weswegen kein Risiko besteht. Sorgen mach ich mir allerdings immer noch. Will nicht in Schwierigkeiten kommen.

Thomas Schmidt, per Mail

Richard: Da sprichst du ein sehr heikles Thema an. Denn die Darstellung von Symbolen verfassungsfeindlicher Organisationen – wie eben das Hakenkreuz der NSDAP – ist nach deutscher Verfassung rechtswidrig und somit strafbar. Ausgenommen von dieser Regelung

ist lediglich die Darstellung zu Bildungszwecken und in historischen und dokumentarischen Kontexten sowie in Wissenschaft und Kunst. Diese Bereiche sind nämlich bekanntlich verfassungsfrei. Laut Paragraph 86a im Strafgesetzbuch droht dem Verwender von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen eine Haftstrafe von bis zu drei Jahren. Verwendung definiert das Strafgesetzbuch – für dich entbürokratisiert – folgendermaßen: die Verbreitung der Symbole in der Öffentlichkeit sowie die Einfuhr, Ausfuhr, Lagerung und Herstellung von Gegenständen mit der verbotenen Kennzeichnung. Zur Symbolik selbst zählt die deutsche Verfassung Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformen. Auch wenn der Zoll abgeschafft wurde und du vielleicht Glück hast, dass dein Päckchen bei der Einfuhr aus Österreich nicht kontrolliert wird: ein Restrisiko besteht. Und auch wenn es niemand erfährt, machst du dich damit strafbar. Deshalb lieber doch zur leicht veränderten deutschen Version von »Saboteur« greifen, die man guten Gewissens mindestens genauso intensiv genießen kann.

✖ LASS ES RAUS!

SEID NICHT IMMER SO AKTUELL!

Erst »Dark Void«, jetzt »Bioshock 2«. Diese Vorabtests sind mir ein Dorn im Auge, weil sie auf eine Aktualitätsgeilheit in dieser Branche zielen, mit welcher man den Leser aber gar nicht befriedigen kann. Das Internet ist immer schneller. Immer. Dagegen kann ein Printmedium nicht annähernd vorgehen wollen. Das geht nur nach hinten los. Lieber sollte ein Heft einen gewissen Umfang, Anspruch und eine lesenswerte Schreibe bieten, die es in der Summe erwerbswert machen. Dann wartet man doch gerne auf die Meinung der 360 Live zu einem Titel. Da muss die Gewichtung hin, nicht hin zum Aktualitätswettkampf mit allen anderen Magazinen. Ich wäre überglücklich, wenn

in den ersten 30 Tagen sogar exklusiv nur auf dem Xbox-Marktplatz zu haben sein. Ein genaues Datum steht bislang noch nicht fest. Zufrieden? Wunderbar, dann tu mir doch bitte einen Gefallen... ich hab da so einen Juckreiz an meiner rechten Schulter...

VORSICHT, SPOILER!

Ich habe mir diese Woche zum ersten Mal euer Heft gekauft. Inhalt und Preis haben mich absolut überzeugt. Ich würde mir das Heft in Zukunft gerne öfter kaufen, wenn es da nicht einen Kritikpunkt gäbe: Leider wird in Berichten über Spiele, bei denen es sich um Fortsetzungen handelt, die Handlung des Vorgängers zusammengefasst. Das ist für Leser, die dieses Spiel bereits gespielt haben, natürlich kein großes Problem, sondern eher praktisch. Aber wenn man sich den Vorgänger noch kaufen möchte oder ihn sogar gerade spielt, ist

das Spoilern auf höchstem Niveau. Es läge mit Sicherheit nicht nur in meinem Interesse, wenn ihr in Zukunft derartige Stellen so kenntlich macht, dass man sie bei Bedarf überspringen kann.

Zum Beispiel in einer extra Box oder einem deutlich strukturierten Absatz mit Spoilerwarnung.

Matthias Riebel, per Mail

Benjamin: Manchmal lässt sich Spoilern leider schlecht vermeiden, etwa beim Bericht über »Bioshock 2« in der Ausgabe 01/10. So eine Reportage über Philosophie, Architektur und religiösen Wahn in Rapture kann nur funktionieren, wenn wir dabei einige Schlüsselszenen aufgreifen und erklären. Bei den meisten Fortsetzungen gilt außerdem, dass die Kenner des Vorgängerspiels gerne mehr über die Neuerungen und Änderungen wissen wollen; auch da lässt sich eine Erwähnung bereits bekannter Elemente und Szenen kaum

sich diese Denkweise irgendwann mal in der Redaktion etablieren würde. Denn so haben Printmedien langfristig eine Chance. Sie müssen auf ihre Art mehr bieten können als die faktische Aktualität des Internets.

Crizzero, aus dem Forum

Richard: Ich gehe ja im Editorial auf das Thema Vorabtests ein.

Aber noch mal konkret zum Fall »Bioshock 2«: Zu Redaktionsschluss der letzten Ausgabe hatten wir zwei Muster im Haus. Eine Version, die die ersten beiden Drittel des Spiels beinhaltet und aus der wir alle Szenen beschreiben und bebildern durften. Und eine weitere, komplett vollständige Fassung, aus der wir laut Einigung mit dem Hersteller etliches nicht bebildern und beschreiben durften. Anders formuliert kann ein Vorabtest also durchaus auf einer vollständigen Software-Version basieren. Dass wir uns eine Wertung verkneifen, hat oft ganz banale Gründe. Etwa dass uns noch Bugs aufgefallen sind. Oder dass wir einen Online-Shooter nicht auf gefüllten Servern ausprobieren konnten. Solche Dinge eben.

vermeiden. Du kannst aber sicher sein, dass uns das Problem bewusst ist, dass wir uns um eine gesunde Balance bemühen und nicht allzu viel verraten. Schon gar nicht aus Schlüsselstellen. In aller Regel klappt das auch.

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Im Februar sind es genau zwei Jahre, in denen ich jeden Monat euer Magazin kaufe und mit Interesse lese. Ihr könnt euch denken, dass meine Sammlung an 360-Live-Heften stetig zunimmt. In einer schlaflosen Nacht las ich ein weiteres Mal das erste Heft, das ich von euch habe: die 360-Live-Ausgabe vom Februar 2008. Sofort fiel mir das längst vergessene Preview zu »Command & Conquer: Tiberium« ins Auge. Ich verschlang den Artikel und fragte mich, wo das Spiel bleibt. Immerhin war es schon zum Zeitpunkt des Previews zu 60 Prozent fertig. Auch in den späteren Ausgaben, die ich extra alle noch mal gelesen habe, fand ich keine Informationen zu dem von mir heiß erwarteten Spiel, das leider aus irgendeinem Grund komplett aus meinen Gedanken verschwunden ist. Daher dachte ich mir, ich frage einfach mal bei dem meiner Meinung nach besten Magazin der Videospielesgeschichte nach!

Julius Rodemann, per Mail

Michael: Es ist vollkommen richtig, dass du dich mit dieser Frage an uns, das beste Magazin der Welt- und der Videospielesgeschichte, wendest. Denn wie immer wissen wir Bescheid: »Command & Conquer: Tiberium« ist schon lange an Tiberium-Verseuchung gestorben. Oder anders gesprochen: Die Entwicklung wurde Ende 2008 eingestellt, da Electronic Arts die Qualität und Ausrichtung des Games nicht gefiel. Liegt jetzt im Grab für unvollendete Videospiele, gemeinsam mit den »Command & Conquer«-Games »Renegade 2«, »Continuum« und »Tiberian Incursion«.

✖ 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!

Also, mein Teddy ist jetzt seit über 27 Jahren in meinem Besitz und es geht ihm gut, hoffe ich. Jedenfalls war er entsetzt über das kleine Schockvideo und hat im Falle des Falles Unterstützung zugesagt. Kein Wunder, dass »Naughty Bear« Amok läuft, wenn er nur gemobbt wird. Sebastieue zum Blogbeitrag »Kindheitstraum... oder: Wenn sich Teddybären verkloppen« Moritz: Wunderbar! Mit meinem Teddy sind es dann schon zwei! Allerdings ist meiner ein echter Hardcore-Bär, der nur noch ein Auge hat und aus dem Bauchnabel Füllung verliert. Das macht ihn aber nur umso furchteinflößender. Zusammen bilden wir dann die »Teddybär Army of Two«! Wollen wir nicht zusammen ein paar Sido-Masken für die Bärchen basteln?

Schritt vier bis sechs sind für mich nicht eindeutig verständlich, zumindest glaube ich, hier etwas falsch gemacht zu haben, denn bei Schritt sieben hab ich keine Innenflächen zum Herausziehen. Ich probier's nachher noch mal. Ach ja: Für den Vogel, wie er oben auf dem Bild zu sehen ist, passt das von der Größe her schon einigermaßen mit diesen kleinen quadratischen Notizzetteln, oder?

Xantos zum Blogbeitrag »Heavy Rain: Bau dir deinen eigenen Origami-Vogel«

Sabine: Origami ist eben eine knifflige Angelegenheit. Ich selbst bin seit Jahren damit beschäftigt, den Todesstern zu falten. Leider gibt es nach seiner Zerstörung in Episode Sechs nur sehr wenige Faltanleitungen. Und es bleibt ja auch noch die Frage: Faltet man ihn mit oder ohne die noch nicht fertig gestellten Bereiche der zweiten Todesstern-Version? Wegen deines Origami-Vogels empfehle ich jedoch eines dieser handlichen Bücher: »Origami für Anfänger« oder so. Falls du gar nicht weiterkommst.

✖ SCHNIPSEL

Wisst ihr was zu »Dead Island«? Ist es noch in der Entwicklung oder kommt es nicht mehr?

WhiteZombie, aus dem Forum

Das Game »Dead Island« ist in der Tat eine wandelnde Leiche. Denn auch wenn's seit Jahren nichts Neues dazu gibt, es scheint vor sich hin gammelt, wird laut Entwickler Techland noch immer daran gearbeitet. Ursprünglich war es für Frühjahr 2010 angesagt, doch aktuell heißt es aus dem polnischen Studio: Wann's kommt, sagen wir noch.

Ich bin immer noch am Überlegen, ob ich mir »Mass Effect 2« für Playstation 3 oder Xbox 360 hole. Goaly099, aus dem Forum

Wir bemitleiden dich aufrichtig und hoffen, dass du dir vor lauter Grübeleien nicht das Hirn zerbrichst. Viel Glück jedenfalls, falls du dich für die Playstation-3-Fassung entscheiden solltest. Wir haben gehört, die ist unglaublich schwer zu kriegen. Fast so schwer wie »Fable 2« und »Halo 3« für die Sony-Konsole...

Ich wünsche mir einen Spielcharakter, der nicht so vorhersehbar ist. Wie wär's mit einem Tierpfleger, der im Zoo gegen tollwütige Tiere kämpft?

P3ntagon, aus dem Forum

Äh... hervorragende Idee. Auch wenn die Tierschutz-Organisation PETA vermutlich was anderes behaupten würde. Hast du vielleicht den »Resident Evil«-Comic zu oft gelesen, in dem ein ganzer Zoo vom T-Virus befallen wird?

Was ist jetzt eigentlich mit den Gewinnern vom Spiel des Jahres?

StevenB3012, aus dem Forum

Die glücklichen Gewinner wurden bereits im Forum bekanntgegeben. Mit Name, Adresse und Telefonnummer für böse Anrufe und Briefbomben von Nicht-Gewinnern. Die sollen schließlich auch ihren Spaß haben.



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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Derjenige, der zum ersten Mal an Stelle eines Speeres ein Schimpfwort benutzte, war der Begründer der Zivilisation. «
Combat Dwarf

360^{LIVE}
MÄRZ 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

76 TOP-50

Die besten Ab-18-
Games im Überblick

79 SPAR-TIPPS

James Bond, Viking,
Dead Space und mehr

80 ZUBEHÖR-TEST

Sennheiser HD 595,
Logitech Guitar

WWW.360-LIVE.DE

Fachbegriffe-Lexikon,
Tests in voller Länge

TOP-50-SPIELE AB 18

DIE BESTEN SPIELE IN DER ÜBERSICHT

Hier findest du sie: die 50 besten Titel für Xbox 360 mit der USK-Kennzeichnung »ab 18 Jahren«. Hier wird gemetzelt, gemeuchelt, geschossen und freizügig aufgetreten. Ob realistisch im Weltkriegsszenario oder fantasievoll mit Zombies, Drachen und Höllenwesen. Keine Frage: Diese Titel gehören nicht in Kinderhände. In Erwachsenenhand jedoch sind sie echte Action- und Spaßkanonen. Die besten Games aus dieser Kategorie präsentieren wir nun erstmals in einer kompakten Übersicht, samt Bewertung, Angaben zu eventuellen Kürzungen der deutschen Fassung, 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 eingheimst hat. In der nächsten Ausgabe findest du an dieser Stelle übrigens die 50 besten Mehrspieler-Titel.

**DIE 50 BESTEN
AB-18-GAMES
DER 360-LIVE-REDAKTION**

A

Alone in the Dark



Genre	Action-Abenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	10 €	Wertung
Hersteller	Atari	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	07/08

Anspruchsvolles Gruselabenteuer, dem man aber diverse Mängel nachsehen muss.

B

Bayonetta



Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	47 €	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	15 €	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.

Bioshock



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	2K Games	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	09/07

Das schockt. Unser Spiel des Jahres 2007. Ein Erlebnis, das nur selten vorkommt.

Borderlands



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	48 €	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.



Genre

Hersteller

Sprache

Taktik-Shooter

Ubisoft

kompl. Deutsch

USK ab 18 Jahren

gekürzt

Spieler

ja

1 – 20

gesichtet ab

MP-Modi

Test in 360 Live

29 €

VS

10/08

Wertung

8.7

☆☆☆

Zweiter Weltkrieg mal ganz anders: Taktisch brillant, ganz nah am echten Vorbild, intelligente Kämpfer.



Genre

Hersteller

Sprache

Action-Abenteuer

Electronic Arts

deutsche Texte

USK ab 18 Jahren

gekürzt

Spieler

ja

1 – 8

gesichtet ab

MP-Modi

Test in 360 Live

60 €

VS

11/09

Wertung

8.0

☆☆☆

Wer Metal nur halbwegs mag, muss zugreifen.



Genre

Hersteller

Sprache

Ego-Shooter

Activision

kompl. Deutsch

USK ab 18 Jahren

gekürzt

Spieler

ja

1 – 18

gesichtet ab

MP-Modi

Test in 360 Live

60 €

VS, Koop

12/09

Wertung

9.1

☆☆☆

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



Genre

Hersteller

Sprache

Ego-Shooter

Activision

kompl. Deutsch

USK ab 18 Jahren

gekürzt

Spieler

ja

1 – 16

gesichtet ab

MP-Modi

Test in 360 Live

43 €

Koop, VS

12/08

Wertung

8.4

☆☆☆

»Call of Duty« wie man es kennt und mag. Sehr flüssig, sehr actionreich, aber eben überraschungsfrei.



Genre

Hersteller

Sprache

Ego-Shooter

Ubisoft

kompl. Deutsch

USK ab 18 Jahren

gekürzt

Spieler

nein

1 – 12

gesichtet ab

MP-Modi

Test in 360 Live

34 €

VS

07/09

Wertung

8.0

☆☆☆

Packende und stimmungsvolle Western-Action. Aber: Kantige Charaktere treffen auf Milchbubis und KI-Schnitzer.

Clive Barker's Jericho



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	14 €	Wertung
Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	11/07

Horrorfans mit Durchhaltevermögen müssen zugreifen, sollten aber frustresistent sein.

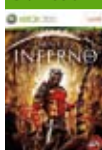
Conflict Denied Ops



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	03/08

Endlich wieder mit einem Freund im Koop zocken. Dazu noch ein paar Bier und der Abend ist gerettet.

Dante's Inferno



Genre	Action-Abenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	70 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	02/10

Nicht Kratos' Verderben, aber eine gute Kopie!

Dark Messiah of Might and Magic Elements



Genre	Action-Rollenspiel	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	12 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 10	Test in 360 Live	01/08

Mitreibend, erfrischend, aber leider auch mit ein paar Macken.

Darksiders



Genre	Action-Rollenspiel	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	46 €	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.

Das Bourne Komplott



Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	54 €	Wertung
Hersteller	Vivendi/Sierra	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	07/08

Hektisch geschnittene Action zwischen Jäger und Gejagtem. Macht richtig Druck!

Dead Space



Genre	Survival-Horror	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	26 €	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!

Der Pate 2



Genre	Action-Abenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	27 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	04/09

Technisch dem Untergang recht nahe, wegen interessanter Ideen dennoch ein Lichtblick im Gangster-Genre.

Die Legende von Beowulf: Das Spiel



Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	14 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	12/07

Wer »God of War« mochte, sollte »Beowulf« ausprobieren. Blut spritzt in beiden Fällen gewaltig. Aber es fehlen eben Ideen.

Dragon Age Origins



Genre	Rollenspiel	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	60 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	12/09

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

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



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
Hersteller	WB Games	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	02/09

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

Fairytale Fights



Genre	Hack 'n' Slay	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	57 €	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.

Fallout 3



Genre	Rollenspiel	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	37 €	Wertung
Hersteller	Bethesda/Ubisoft	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	11/08

Klasse Atmosphäre. Ein Fest für Entdecker, Kämpfer und Abenteurer!

Far Cry 2



Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	25 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	11/08

Action nonstop, unverbrauchtes Szenario und grenzenlose Freiheit: So sieht ein Muss-Kauf aus.

Frontlines: Fuel of War



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 32	Test in 360 Live	02/08

Mitreibende und erfrischende Ego-Shooter-Action, der man ein paar Macken gerne verzeiht.

G Ghost Recon Advanced: Warfighter 2



Genre	Taktik-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	35 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	04/07

Leistet sich praktisch keine Fehler. Verblüffend intelligent und gutaussehend. Willst du uns heiraten?

GTA IV



Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	27 €	Wertung
Hersteller	Take 2	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	06/08

Wer sich dieses Erlebnis nicht in die Konsole holt, hat wirklich was verpasst!

GTA: The Ballad of Gay Tony



Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
Hersteller	Rockstar Games	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	11/09

»GTA« wie wir es lieben, nur bunter, flipziger und richtig rosa.

H Halo 3: ODST



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	34 €	Wertung
Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	10/09

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

J James Bond: Ein Quantum Trost



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	15 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	12/08

Spannendes Bond-Abenteuer, doch in Sachen Gameplay gibt es wenig Neues.

K Kane & Lynch: Dead Men

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	12/07
					8.4

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

L 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
					8.6

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

Left 4 Dead 2

Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	60 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	01/10
					7.0

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

Legendary

Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
Hersteller	Atari/Gamecock	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	11/08
					7.0

Rasanter Shooter-Spaß mit interessantem Setting, aber ohne Höhepunkte.

M Mercenaries 2: World in Flames

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	10/08
					7.8

Koop-Freunde und Fans des Vorgängers kommen auf ihre Kosten.

R Rainbow Six Vegas 2

Genre	Taktik-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	35 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	04/08
					8.4

Anspruchsvolle Action mit viel Tiefgang und Abwechslung. Für Fans des Vorgängerspiels ohnehin ein Pflichtkauf.

Red Faction: Guerrilla

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	25 €	Wertung
Hersteller	THQ	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	06/09
					8.8

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

Resident Evil 5

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	34 €	Wertung
Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	03/09
					9.1

Unglaublich spannend erzählt, mit viel Atmosphäre und voller Herausforderung.

Riddick: Assault on Dark Athena

Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	34 €	Wertung
Hersteller	Atari	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	04/09
					8.8

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

S Saboteur

Genre	Action-Abenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	49 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	01/10
					8.7

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

Saints Row 2

Genre	Gangster-Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung
Hersteller	THQ	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	11/08
					8.1

Grafisch hier und da etwas schwach, hat aber Witz und macht einfach Spaß.

Shadowrun

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	7 €	Wertung
Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	7-8/07
					7.4

Ein gut ausbalancierter Online-Shooter, aber von spröder Technik und wenig Umfang geplagt.

Silent Hill: Homecoming

Genre	Horror	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	22 €	Wertung
Hersteller	Konami	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live	02/09
					7.1

Nicht der beste Teil der Reihe, aber bei weitem nicht der schlechteste.

Stranglehold

Genre	Third-Person-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
Hersteller	Midway	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	09/07
					8.5

Wahnsinn! Was für ein Action-Feuerwerk! Eine klare Kaufempfehlung!

T The Darkness

Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
Hersteller	2K Games	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	7-8/07
					8.5

Großartig, stimmungsvoll, schockierend, handwerklich herausragend: Pflichtprogramm für Actionfans.

The Orange Box

Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	10/07
					9.1

Ein Spielepaket mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis. Muss jeder haben. Wirklich jeder!

Timeshift

Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	17 €	Wertung
Hersteller	Sierra	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	11/07
					8.9

Großartig, flüssig und abwechslungsreich inszeniertes Ego-Shooter-Erlebnis.

U UFC 2009: Undisputed

Genre	Sport	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	48 €	Wertung
Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	06/09
					8.0

Packender Kampfsport, gut kontrollierbar und gar nicht so oberflächlich brutal, wie man denken könnte.

V Viking: Battle for Asgard

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	04/08
					8.5

Überraschend anspruchsvolle Action mit top Kampfsystem und überhaupt einigem dahinter.

W Wet

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	34 €	Wertung
Hersteller	Bethesda	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	09/09
					8.5

Rasante Action mit sexy Heldin. Punktet mit gekonnten Kamerafahrten und temporeichem, sehr spritzigem Gameplay.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MICHAEL FÖRTSCH



RED FACTION: GUERRILLA

Genre | Action **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 25 Euro

Stress auf dem Mars. Eine monopolistische Bergbaufirma unterjocht ihre Minenarbeiter. Die wiederum wollen sich das nicht länger gefallen lassen. Folglich geht's mit futuristischen Waffen gegen die Unterdrücker zu Felde. Fabelhaft: Dank »Geomod 2.0«-Engine lässt sich quasi alles zerstören. Für 25 Euro besser als jede Monster-Truck-Show!



BENJAMIN KRATSCH



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | ab 12 Euro

Hach, das ist so ein richtig schön garstiges Spiel: Da werden Eisteppiche gezaubert und böse Orks rutschen drauf aus. Alternativ kann man die Grünlinge auch mit Feuerbällen brutzeln. Oder in Stachelfallen schubsen. Oder. Oder. Oder. Garniert wird das Ganze mit einer gut geschriebenen Geschichte. Für zwölf Euro? Zuschlagen!



SÖNKE SIEMENS



TOP SPIN 3

Genre | Sportspiel **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 16 Euro

Tennis-Fan? Fuß verknackst? Kabelfernsehen ausgefallen? Um trotzdem an deine wöchentliche Dosis Rasensport zu gelangen, empfehle ich dir hiermit guten Gewissens »Top Spin 3«, welches unzählige Versandhändler neu bereits für 16 Euro anbieten – Versand inklusive. Ein prima Deal, nicht nur für Mehrspieler-Begeisterte.



RICHARD LÖWENSTEIN



JAMES BOND: EIN QUANTUM TROST

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Activision
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 20 Euro

Film-zu-Spiel-Umsetzungen haben ja leider einen schlechten Ruf. Die hier allerdings überzeugt mit Action satt. Echte Bond-Fans sollten sich daher das Angebot unseres Handelspartners www.nippondreams.de nicht entgehen lassen: Dort gibt's für einen schlappen Zwanziger sogar die Collector's Edition samt schicker Metallhülle und Bonus-DVD.



JAN HEINRICH



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Genre | Action **Hersteller** | Sega
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 20 Euro

Als Wikinger Skarin zieht der Spieler in diesem Vorzeige-Game von Creative Assembly eine blutige Schneise durch den magischen Kontinent Asgard. Hack 'n' Slay mit eingestreuten Abenteuerelementen, schmucker Optik und detaillierten Schnetzelorgien – für 20 Takken absolut empfehlenswert.



MORITZ WANKE



DEAD SPACE

Genre | Survival-Horror **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 20 Euro

Ein Mann, ein Schiff, ein Ziel: Überleben! Electronic Arts' grandios inszenierter Sci-Fi-Horror packt einen von der ersten Minute und schickt den Spieler auf eine Achterbahnfahrt voller Angst und Terror. Für 20 Euro bekommen Käufer eines der bestens Horrorspiele der letzten Jahre – klare Empfehlung an alle Gruselfreunde da draußen.

SPECIAL EDITION

DANTE'S INFERNO – DEATH EDITION

Höllisch gut

Genre | Action-Abenteuer **Hersteller** | Electronic Arts **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Preis | ab 70 Euro **Erhältlich** | 4. Februar 2010

Seit dem 4. Februar ist der Unterwelt-Schnetzler »Dante's Inferno« für Xbox 360 zu haben – und auch die passende Sammleredition mit dem klangvollen Namen »Death Edition«. Die wiederum ist ein ausgezeichnetes Beispiel für eine lohnende Investition. Denn mit einem Preis von rund 70 Euronen kostet die »Death Edition« kaum mehr als die Standard-Fassung. Und was steckt drin? Auffallend ist zuerst das hübsche Design der Verpackung mit einem Wackelbild auf der Front. Es zeigt Dante vor den Pforten der Hölle, die je nach Blickwinkel braun-dreckig oder monochrom-überlichtet erscheinen. Im Innern verbirgt sich aber noch mehr höllisch Gutes...

DEAD SPACE'S INFERNO

Zum Beispiel zwei Making-ofs, einmal zum Spiel selbst und einmal zum orchestralen Soundtrack. Der liegt auf CD übrigens ebenfalls bei. Weiterhin findet sich in der Box eine Dokumentation mit dem Titel »Dante in History«, die den Umgang mit Dante Alighieri und seiner »Göttlichen Komödie« im Laufe der Zeit behandelt. Ebenfalls hoch interessant: das Artbook des morbide-genialen Zeichners Wayne Barlowe, dessen Bilder von der Hölle als Inspirationsquelle für die Designer von »Dante's Inferno« dienten. Empfehlenswert vor dem Spiel: Sich die »Göttliche Komödie« als digitales Buch gemütlich am Bildschirm reimpfeifen. Das stimmt wunderbar auf die krude Szenerie der Unterwelt ein. Ideal nach dem Spiel: Sich die rund zehn Minuten langen Ausschnitte des Animationsfilms »Dante's Inferno – An Animated Epic« anschauen. Das Einzige, was so ziemlich niemand gebraucht hätte: den Isaac-Clarke-Skin für Dante, der damit fortweg im futuristischen Weltraum-Anzug durch die Hölle stapft. Ansonsten uneingeschränkt empfehlenswert.

Sabine Vogel



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

SPLINTER CELL CONVICTION – COLLECTOR'S EDITION

Der Agent fürs Wohnzimmer

Genre | Action **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 80 Euro
Erhältlich | 15. April 2010

Schade, dass die Veröffentlichung von »Splinter Cell Conviction« auf April verschoben wurde. Das lässt Fans allerdings auch ein bisschen mehr Zeit, sich Gedanken über die Anschaffung der limitierten Collector's Edition zu machen. Zumindest, wer schon immer mal Besuch von Sam Fisher im heimischen Wohnzimmer haben wollte – und sei er auch nur aus Kunststein – sollte diese Edition näher ins Auge fassen. Denn unter anderem beinhaltet sie eine Figur des bärtigen Spezialagenten aus Polyresin. Und wer könnte schon behaupten, dass es nicht cool aussieht, wenn Sam Fisher mit gezückter Walter-PPK hinterm heimischen Fernseher hervorspitzt. Auch, wenn er nur knapp 20 Zentimeter groß ist.

DECKUNG HINTERM FERNSEHER

Außer der Figur befinden sich noch einige, weniger spektakuläre Bonbons im Paket, allen voran Freischalt-Codes für Ingame-Gegenstände: Die Schattenrüstung, in der Fisher aussieht wie ein Cyber-Ninja, ein SC300-Sturmgewehr, sowie die Maschinenpistolen SR2M und MP5. Weiterhin dürfen Käufer dieser Edition den neuen Infiltration-Modus sofort nutzen, statt ihn erst umständlich freizuspielen. Mit einem weiteren Mitspieler muss Fisher darin Gebäude infiltrieren, ohne entdeckt zu werden. Weiterhin mit an Bord: Der über 17 Liedtitel umfassende Soundtrack auf CD. Das Game selbst kommt in einer schicken Metall-Verpackung – nett, aber dieser Tage Standard für Spezialeditionen. Alles in allem also eine durchwachsene Mischung mit einem Highlight: der Sam-Figur fürs Wohnzimmer.

Sabine Vogel



ZUBEHÖR-TEST

SENNHEISER HD 595

Hersteller | Sennheiser **Typ** | Kopfhörer
Preis | ab 130 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Streng genommen ist das Sennheiser HD 595 eigentlich nicht als Gaming-Headset ausgelegt. Dafür spricht auch der Fakt, dass der Kopfhörer lediglich Stereo-Klang ausspuckt und keinen Surround-Sound. Nichtsdestotrotz wollten wir es uns einmal genauer anschauen, dieses Gerät, das laut Hersteller neue Dimensionen audiophilen Hörens garantiert. Beim Auspacken macht das Gerät einen hervorragend verarbeiteten Eindruck: Der schwarze Kopfbügel ist mit weichem Kunstleder gepolstert, die grau-metallic gefärbten Ohrstücke mit kuscheligem Velours. Schade nur, dass die nach einer Weile stark verfusseln. Auch wenn der Kopfhörer auf den ersten Blick eher wuchtig erscheint, sitzt das Gerät erstaunlich leicht auf dem Kopf. Nette Beigabe: Im Karton befindet sich eine ebenfalls gepolsterte Halterung, die bequem an Regalen oder dem Tisch befestigt werden kann. Hier darf das Sennheiser HD 595 dann Platz nehmen, wenn es gerade nicht in Benutzung ist.

HÖRT MICH JEMAND?

Bedingt durch den sanften Sitz kann man leider nicht behaupten, dass die Ohrstücke Umgebungsgeräusche besonders gut fernhalten. Erschwerend kommt hinzu, dass andere Personen in der Umgebung den Sound besonders bei hoher Lautstärke sehr deutlich wahrnehmen.

Das 3,5 Millimeter Kopfhörer-Kabel ist mit drei Metern ausreichend lang, um auch bequem vom Sofa aus den kristallklaren Sound genießen zu können. Hier verspricht Sennheiser nicht zu viel: Klangverzerrungen oder andere Störgeräusche waren nicht ein einziges Mal zu vernehmen. Stattdessen voller Klang bei Bässen, enorme Detailtreue bei Höhen. In den Ohrstücken verbergen sich richtige Klangtechnikwunder, die so gut wie nie klein beigegeben. Für Musik-Games wie »Guitar Hero« oder Titel mit orchestralem Soundtrack wie »Final Fantasy XIII« ist das Sennheiser HD 595 also der ideale Begleiter. Kritisch wird's hingegen bei rasanten Shootern, wo die Gegnerlokalisierung wegen fehlendem Surround-Sound nur mäßig funktioniert.



Der ideale Kopfhörer für Audiophile, die Wert auf ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis legen und dabei nicht auf vollen (Stereo-)Klang verzichten wollen.

7.5

LOGITECH WIRELESS GUITAR CONTROLLER

Hersteller | Logitech **Typ** | Controller
Preis | ab 200 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Hand aufs Herz: Fühlst du dich mit den aktuellen Plastikgitarren von »Guitar Hero«, »Rock Band« und Co. wirklich wie ein echter Rocker? Eben! Logitech will daher auf der Xbox 360 mit seiner Wireless Gitarre für mehr Bühnenatmosphäre im Wohnzimmer sorgen. Und auf den ersten Blick könnte das funktionieren. Denn statt schnödes Plastik zu verbauen, setzt der Schweizer Zubehörhersteller auf edelste Materialien: Palisanderholz an Hals und Korpus und Rosenholz am Griff.

ROCK ME!

Mit ihrer gehobenen Ausstattung ist Logitechs schnurlose Gitarre zwar nicht größer als ihre Plastikpendants, aber deutlich schwerer: Das gute Stück wiegt stattliche 2,8 Kilogramm – und damit knapp doppelt so viel wie die Standard-Geräte. Normalerweise kein Problem, für zierlichere Musiker wird's aber besonders bei längeren Konzert-Sessions anstrengend. Die Bundstäbchen und Wirbel des Instruments sind aus Metall gefertigt. Da wackelt nix! Überhaupt ist die Klampfe sehr solide, fühlt sich beim Umlegen des mitgelieferten Halteriemens herrlich authentisch an. Die Frets haben deutlich präzisere Druckpunkte als ihre Plastikkollegen und sind, genau wie die Strumbar und andere Elemente, prima verarbeitet und angenehm leise. Mit den beiden mitgelieferten AA-Batterien können Nachwuchsmusiker rund 25 Stunden abrocken. Auch praktisch: Der Headset-Anschluss am unteren Gitarrenende. Ein Rundum-Sorglos-Paket für echte Heimrockers, mit knapp 200 Euro jedoch nicht gerade ein Benefizkonzert.



Ein Fest für Musik-Spiel-Freunde – sofern sie einen gut gefüllten Geldbeutel ihr Eigen nennen.

8.5



SPIELETERMINE

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

IMPORT TIPPS

ALIENS VS. PREDATOR

Hersteller **Sega** Preis **50 Euro**



Die putzigen Menschenfresser im Giger-Design haben in deutschen Läden vorerst Hausverbot. Doch in Kooperation mit unserem Handels-partner Nippondreams verhelfen wir dir – sofern du 18 Jahre alt bist – gerne dennoch zu einem Ausflug zur einstigen Menschenkolonie Hadley's Hope. Alle Details zur großen Sonderaktion findest du im »Aliens vs. Predator«-Vorschau-artikel in diesem Heft.

ESPGALUDA II BLACK LABEL*

Hersteller **Cave** Preis **65 Euro**



Der neueste Vertikal-Shooter aus dem Hause Cave beschert uns wieder eine Kugelhölle sondergleichen. Riesige Bossgegner und waffen-starrnde Feindgeschwader verdunkeln den Himmel, während knallbunte Projektileteppiche den Bildschirm zum Glühen bringen. Und auch wenn das neue Game nicht ganz an die Qualität von »Mushihimesama Futari 1.5« heranreicht, gibt sich diese Ballerorgie doch herrlich intensiv und detailverliebt.

DEADLY PREMONITION*

Hersteller **Ignition Entertainment** Preis **60 Euro**



Wem langsam das spielbare Gruselmateriale ausgeht, der sollte mal einen Blick auf diesen netten Survival-Horror-Trip mit Third-Person-Perspektive riskieren. Ob der Titel hierzulande jemals erscheinen wird, weiß aktuell niemand. Besitzer einer US-Konsole stört das wenig, denn die können bedenkenlos zugreifen.

* 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
4. Feb.	Dante's Inferno
5. Feb.	MX vs ATV Reflex
9. Feb.	Bioshock 2
18. Feb.	Guitar Hero: Van Halen
19. Feb.	Dynasty Warriors Strikeforce
26. Feb.	Aliens vs. Predator (Import)
26. Feb.	Sonic & SEGA All-Stars Racing
4. Mrz.	Battlefield: Bad Company 2
9. Mrz.	Final Fantasy XIII
16. Mrz.	Metro 2033
16. Mrz.	Prison Break – The Conspiracy
19. Mrz.	Supreme Commander 2
23. Mrz.	Just Cause 2
25. Mrz.	Blazblue: Calamity Trigger
März	MotoGP09/10
März	Resonance of Fate
15. Apr.	Splinter Cell Conviction
16. Apr.	Dead to Rights: Retribution
23. Apr.	Nier
29. Apr.	FIFA WM 2010 Südafrika
30. Apr.	Red Dead Redemption
April	Dark Star One
18. Mai	Lost Planet 2
28. Mai	UFC Undisputed 2010
Mai	PoP: Die vergessene Zeit
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 Rising 2
2010	Dead Space 2
2010	Deus Ex 3
2010	Doom 4
2010	Driver 5
2010	Earth No More
2010	Enslaved
2010	F1 2010
2010	Fallout: New Vegas
2010	Fireburst
2010	Fist of the North Star
2010	Ghost Recon: Future Soldier
2010	Grand Slam Tennis
2010	Halo: Reach

TERMIN	TITEL
2010	Hitman 5
2010	Homefront
2010	Incarnate
2010	Inversion
2010	Kampf der Titanen
2010	Kane & Lynch 2: Dog Days
2010	Kingdom Under Fire 2
2010	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4
2010	Lego Star Wars III: The Clone Wars
2010	L.A. Noire
2010	Mafia 2
2010	Max Payne 3
2010	Metal Gear Solid: Rising
2010	Naughty Bear
2010	Ninety-Nine Nights 2
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten
2010	Prey 2
2010	Quantum Theory
2010	Rage
2010	Ride to Hell

TERMIN	TITEL
2010	R.U.S.E.
2010	Scivation
2010	Singularity
2010	Skate 3
2010	Splatterhouse
2010	Split/Second
2010	Star Wars: The Force Unleashed II
2010	Super Street Fighter IV
2010	Test Drive Unlimited 2
2010	The Return of American McGee's Alice
2010	The Ripper
2010	They
2010	Thief 4
2010	Transformers – War of Cybertron
2010	TRON: Evolution
2010	True Crime
2010	Two Worlds 2
2010	Warhammer 40.000: Space Marine

NIPPON DREAMS

FINAL FANTASY XIII 59,90 EUR

RED DEAD REDEMPTION 59,90 EUR

SONIC & SEGA ALLSTAR RACING 59,90 EUR

JUST CAUSE 2 54,90 EUR

MOTO GP 0910 49,90 EUR

METRO 2033 54,90 EUR

XBOX360

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 59,90 EUR

BATTLEFIELD 2 59,90 EUR

ALIEN VS PREDATOR 54,90 EUR

TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

BLITZ-VERSAND

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES BARGELD SOFORT!

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN

WWW.NIPPONDREAMS.COM

360 LIVE – NEU AB DEM 24. MÄRZ! 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: Die 50 besten
Mehrspieler-Titel!

TITELSTORY

LOST PLANET 2

Klirrende Kälte? Meterhoher Schnee? Das war einmal! Auf dem einstigen Eisplaneten E.D.N. III gedeiht jetzt üppige Vegetation, zudem sprießen die fettesten Monster der Videospiegelgeschichte wie Pilze aus dem Boden. Steile Technik, fieses Rüstzeug und tolle Feind-KI – wie die Vorschau in diesem Heft belegt, liefert Capcom hier Sci-Fi-Action, die nicht nur Koop-Fans begeistern dürfte. Fürs nächste Heft auf dem Radar: die fast finale Fassung der Shooter-Sensation.

PLUS!

SPLIT/SECOND

Ein High-Speed-Erlebnis bei maximalem Adrenalinpegel: Diese Realityshow bietet gnadenlose Autorenn-Action der besonders innovativen Sorte. Denn jeder Pilot kann mit der Powerplay-Funktion seine Rivalen auf immer neue Art und Weise ins Nirvana schicken. Auf Knopfdruck klappen Autobahnbrücken zusammen, kollidieren Flugzeuge und zerbersten Häuser unter ohrenbetäubendem Lärm. Dass die »Pure«-Macher für Technik und Gameplay verantwortlich zeichnen, schürt große Erwartungen. Test!

JUST CAUSE 2

Die Insel Panau ist nicht nur Sündenpfuhl für großkotzige Diktatoren. Nein, auch Agent Rico Rodriguez fühlt sich hier pudelwohl, kann er im südostasiatischen Inselstaat doch endlich mal zeigen, was eine Einmann-Armee im Kampf für Demokratie und Ordnung so alles zu leisten vermag. Wie das Preview in dieser Ausgabe schon andeutet, schraubt die neueste Fassung der »Avalanche«-Engine die technische Messlatte für kommende Offene-Welt-Games gehörig nach oben. Aber fesselt das Gameplay wirklich bis zum finalen Showdown? Test!

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 ... METRO 2033, FABLE 3, PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT, CRACKDOWN 2, DEAD RISING 2, BLUR, QUANTUM THEORY, RESONANCE OF FATE, L.A. NOIRE, SPLATTERHOUSE, ENSLAVED UND VIELE MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher kennt keine Gnade mehr! Denn das Wichtigste in seinem Leben – seine Tochter – wurde ihm für immer geraubt. Ohne Rücksicht auf Verluste jagt er nun die vermeintlichen Mörder. Doch was führen diese noch im Schilde? Sind die Dinge wirklich so, wie sie scheinen? Kann die erzählerische Qualität der Kampagne mit den wegweisenden Gamedesign-Ideen und der phänomenalen Grafik mithalten? 360 Live infiltriert die Level der Testversion.

RED DEAD REDEMPTION

John Marston ist ein zäher Hund, der zwar nicht schneller zieht als sein Schatten, aber sonst alles drauf hat, was man von einem echten Desperado erwartet. Dank offener Spielwelt, filmreifer Animationen und beinharder Action vermittelt das neueste Werk der »GTA«-Macher packende Wildwest-Atmosphäre mit Hollywoodqualitäten. Doch gibt sich das Spektakel im Mehrspieler-Modus genauso abwechslungsreich wie in der Kampagne?

**Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 57**

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 24. MÄRZ 2010!

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

DIE REVOLUTION DER KAMPFSPIELE!



BLAZBLUE

CALAMITY TRIGGER

ERHÄLTlich AB DEM 25. MÄRZ!



„PS“, „PlayStation“, „PS3“ and „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „X“ is a trademark of the same company.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

BlazBlue - Calamity Trigger ©2009 Arc System Works. Published by Zen United Ltd. Developed by Arc System Works. All Rights Reserved Zen United Ltd. © 2010 Headup Games GmbH & Co. KG, all rights reserved, www.headupgames.com