

360 LIVE

4-SEITEN-PSYCHOTERROR!

ALAN WAKE

PRICKELT EXKLUSIV AUF XBOX 360:
DER BESTE MYSTERY-SHOOTER 2010?

EXKLUSIV IM LESERTEST!

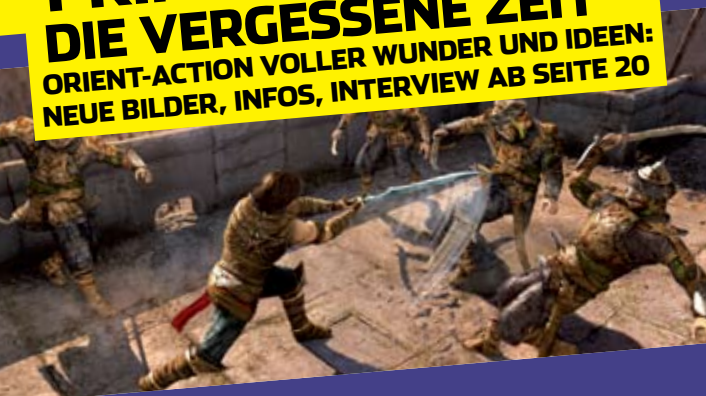
SPLINTER CELL
CONVICTIONGameplay enttarnt, Figuren enthüllt,
Waffen und Story entlarvt

GRÖSSTES FIFA ALLER ZEITEN!

FIFA WM 2010

Weltmeisterlicher Fußball-Kick:
199 Teams, 5970 Spieler, 1 Irrsinn!

EXKLUSIV-PREVIEW

PRINCE OF PERSIA
DIE VERGESSENE ZEITORIENT-ACTION VOLLER WUNDER UND IDEEN:
NEUE BILDER, INFOS, INTERVIEW AB SEITE 20

BRANDAKTUELL

Medal of Honor: So spielt sich der Afghanistan-Shooter
Blur: Lässt sogar Burnout und PGR lahm aussehen
Fable 3: Peter Molyneux über Sklaven und böse Waffen
AUSSERDEM FI 2010, Super Street Fighter IV,
 Skate 3, Nier, Blazblue, Resonance of Fate, Mega Man 10,
 Perfect Dark, Prison Break, Hunted

Spielen und sparen!
GRATIS
KAUFBERATER!
 So gelingt die Party:
 50 top Multiplayer-Games!



Koop-Action von
 den Resi-Machern!

6 SEITEN PLUS POSTER

LOST PLANET 2

Die größten Bossgegner, die fetteste
Sci-Fi-Action: Capcom in Bestform!

JUST CAUSE 2

Test und Kauf Tipp für GTA-Fans:
kranke Action auf offener Insel

METRO 2033

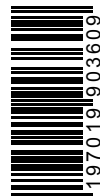
Shooter-Geheimtipp: düster,
geheimnisvoll, morbide. Test!

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

www.360-live.de

AUSCABE04 €3,60

0 4



4 197019-903609

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:

September 2010 &
März 2011

INFOTAG:

09. Mai 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

Willkommen bei 360 Live!



Ich habe die Zukunft der Videospiele gesehen. Zugegeben, zuerst auf der Playstation 3. Für das Sony-System gibt's seit Februar ein Actionabenteuer namens »Heavy Rain«. Bietet alles, was mich an den Bildschirm fesselt: Handlung und Figuren, die man ins Herz schließt. Charaktere, mit denen man lacht, leidet und bereitwillig die schwersten Zeiten durchsteht. Kurzum: Das Ganze weckt Gefühle. Und das auf so stilsichere, seriöse Art und Weise, dass ich mich als erwachsener Spieler ernst genommen fühle. Das Gameplay erinnert beim flüchtigen Hinsehen an konventionelle Third-Person-Action, ist aber stark geprägt

durch Details, die eine emotionale Bindung zwischen Spieler und Heldenfigur herstellen. Man begleitet wechselnde Charaktere, auch durch den Alltag. Lernt sie beim Duschen und anderen Nebensächlichkeiten kennen, bevor sie in das Drama um den sogenannten Origami-Killer verwickelt werden. Jemandem beim Rasieren zuschauen – fade? Nein, denn die Szenen sind interessant geschnitten. Die Kamera setzt Gestik und Mimik hervorragend ins Bild, fängt Liebe, Freude, Trauer und Hass gekonnt ein. Wenn die Heldenfigur namens Ethan im einen Moment mit seinem Sohn Shaun im Garten spielt, im nächsten mit seiner Frau wegen des Todes seines anderen Sohnes Jason streitet; wenn Tränen fließen; spätestens dann bildet sich bei mir ein Kloß im Hals.

Das Beste daran: Ab dem 21. Mai gibt es einen vergleichbaren Thriller exklusiv für Xbox 360: »Alan Wake«. Und davon verspreche ich mir sogar noch mehr: Die Produktion wirkt auf mich ebenso emotional und erwachsen inszeniert wie »Heavy Rain«, reißt mich aber mit unfassbarer Grafik und deutlich mehr Action mit. Kein nervtötendes Quicktime-Tastenballett, das mir bei »Heavy Rain« einfach auf den Sack geht. Dafür Licht, Schatten, Musik, Überraschungen, Dialoge, eine einfallsreiche Erzählstruktur mit vielen Rückblenden, alles in verblüffender Harmonie. »Alan Wake« wird ganz groß, jede Wette.

Beide Produktionen bilden die Vorhut einer neuen Generation von Actiongames, die mehr sein wollen als nur eine Aneinanderreihung von Reaktionstests oder eine Jagd auf Ha-ich-krieg-dich-Highscores und Mann-sieht-das-gut-aus-Momente. Ähnlich wie bereits bei »Bioshock« wurzelt das Ganze zwar in grundsätzlich banalen Schießereien. Aber die sind umrahmt von einer Erzählung, die von Bedeutung ist. »Alan Wake« sagt mir den Grund, warum Patronen fliegen. Die Handlung wird getragen von Figuren, die mehr sind als nur austauschbare Polygon-Klone. Da sind Persönlichkeiten, denen ich gerne zuhöre, die mir ans Herz wachsen, mit denen ich mitfühle. Klassisches Actiongameplay, um die Faktoren Menschlichkeit und Emotionen ergänzt – und sofort fühle ich mich als Teil eines ganz großen Erlebnisses. Mittendrin statt nur dabei: Wie so was klappt, das weiß jeder gute Kinoregisseur. Und allmählich scheint die Botschaft in den Spielstudios anzukommen. Das findet auch mein Kollege Jan Heinrich – siehe sein begeisterter Bericht über »Alan Wake« in dieser Ausgabe. Mich würde deine Meinung interessieren: Stehst du auf Cinemascope-Action? Oder bevorzugst du eher schnittiges Geballer alter Schule? Oder je nach Laune mal dieses, mal jenes? Schreib mir im Forum auf www.360-live.de!

Und jetzt viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live Magazin

P.S.: Herzlichen Glückwunsch, Xbox Live! Am 14. März bist du offiziell sieben Jahre alt geworden – und nach holprigem Start inzwischen erstaunlich gewachsen. Ich weiß noch, wie ich einige Monate vorher an »Europas größtem Onlinespiel-Testbetrieb« teilgenommen habe. Wie faszinierend das damals war, das erste Mal per Headset gegen andere zu spielen. Freue mich auf viele weitere Jahre mit dir!

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

LOST PLANET 2

Das neue Sci-Fi-Actionfeuerwerk von Capcom. Verblüfft in jeder Hinsicht, allein schon der Größenverhältnisse wegen. Diese irre kolossalen Gegner! Diese herrlichen Kulissen! Dieses toll funktionierende Teamwork! Diese überwältigenden Bilder! Und dann noch Marcus Fenix als Gaststar! Wie spielt sich das? Die Antwort und mehr im XXL-Preview. Plus Poster in der Heftmitte.



DIE MULTIPLAYER-AUSGABE!
Unsere neue Rubrik im Heft, die mit dem schönen Namen »Kaufberater«, widmet sich in dieser Ausgabe dem geselligen Stoff: Welche Videospiele machen gemeinsam sollte man in der Sammlung haben? Die besten Multiplayer-Games und mehr im »Kaufberater«. Inklusive Spartipps, Zubehör-Check und mehr!
Kaufberater S. 76!

360 LIVE
AUSGABE APRIL 10

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY Lost Planet 2	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Die Spiele von morgen	52 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	68 COMMUNITY Live Arcade, CSL, Leserpost, Termine
---------------------------------------	--	---	---	---



4-SEITEN-BERICHT!

24 ALAN WAKE

Dieser Mystery-Shooter schockt. Besser, du hast keine Angst im Dunkeln...



5-SEITEN-TEST!

52 JUST CAUSE 2

Test und Kauf Tipp für »GTA«-Fans: heiße Action auf umkämpfter Tropeninsel

AKTUELL

- 06 Der Heiße Stuhl: Peter Molyneux über Fable 3
- 06 Skate 3
- 07 Test Drive Unlimited 2
- 07 Saints Row 3
- 07 Micky Epic
- 08 E3 2010
- 08 Kings and Castles
- 09 Spieleentwicklung: Literatur als Vorbild
- 10 Fakten des Monats
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Nier
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Lost Planet 2
- 20 Prince of Persia
- Die vergessene Zeit
- 24 Alan Wake
- 28 Red Dead Redemption
- 30 Medal of Honor
- 33 Splinter Cell Conviction
- 36 FIFA Fußball-WM Südafrika 2010
- 38 Hunted: The Demon's Forge
- 40 Transformers: War for Cybertron
- 45 Blur
- 48 F1 2010
- 49 Super Street Fighter IV
- 50 10 Minuten mit Naughty Bear

POSTER

- 41 Lost Planet 2
- 42 Blazblue: Calamity Trigger

SERVICE

- 11 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
Multiplayer-Games**

**Forum, News
und mehr**

TEST

- 52 Just Cause 2
- 57 Metro 2033
- 62 Blazblue: Calamity Trigger
- 64 Resonance of Fate
- 66 Mega Man 10
- 66 Indianapolis 500 Evolution
- 66 Lips: Party Classics
- 67 Prison Break – The Conspiracy
- 67 Resident Evil 5: Gold Edition
- 67 Dragon Age: Origins - Awakening
- 70 P.B. Winterbottom
- 70 Perfect Dark
- 70 Scrap Metal
- 70 Toy Soldiers

KAUFBERATER

- 76 Die 50 besten Multiplayer-Games
- 79 Kauftipps: Prey, Bionic Commando, Tomb Raider: Underworld und mehr
- 80 Kauftipps: Just Cause 2 LE, Ear Force X41, Wireless Drum Kit
- 81 Spieletermine

COMMUNITY

- 68 Consoles Sports League
- 68 Interview mit Manuel »Sharky« Werzinger vom Clan BSX
- 69 Turniere, Xbox-Live-Downloads
- 70 Live Arcade Total
- 71 CSL-Charts
- 72 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 73 Nachgefasst bei Bioshock 2
- 74 Leserpost

COVERTHEMA



14 LOST PLANET 2

Die größten Bossgegner, die fetteste Sci-Fi-Action:
6-Seiten-Preview plus Poster!

TOPSPIELE

06 Fable 3

- 14 Lost Planet 2
- 24 Alan Wake
- 28 Red Dead Redemption
- 30 Medal of Honor

20 Prince of Persia
Die vergessene Zeit

- 36 FIFA Fußball-WM
Südafrika 2010
- 38 Hunted: The Demon's Forge

33 Splinter Cell
Conviction

- 40 Transformers:
War for Cybertron
- 45 Blur
- 49 Super Street Fighter IV
- 52 Just Cause 2

48 F1 2010

- 57 Metro 2033
- 62 Blazblue: Calamity Trigger
- 64 Resonance of Fate

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	E3-VORSCHAU	SPIELEENTWICKLUNG HAUTNAH	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
➔ Molyneux über Fable 3	Das erwarten wir	Chris Taylors Strategie-Game »Kings and Castles«	Apokalypse-Action: Nier	Mitmach-Charts

✖ DER HEISSE STUHL Peter Molyneux

Noch im Herbst soll »Fable 3« endlich erscheinen und die Welt der Videospiele ein klein wenig revolutionieren. Wir haben mit Designer und Visionär Peter Molyneux über sein neuestes Werk gesprochen.



BIO

Name | Peter Molyneux
Firma | Lionhead Studios/
 Microsoft Game Studios
Position | Studioboss/
 Kreativer Leiter
Arbeitet gerade an |
 Fable 3, Milo and Kate
Schon gewusst? | Das
 erste Spiel von Peter
 Molyneux nennt sich »The
 Entrepreneur«. Von der
 textbasierten Wirtschafts-
 simulation für den Heim-
 computer Arcor Atom konnte
 der damals 25-Jährige nur
 zwei Stück verkaufen. Ein
 Käufer: seine Mutter.

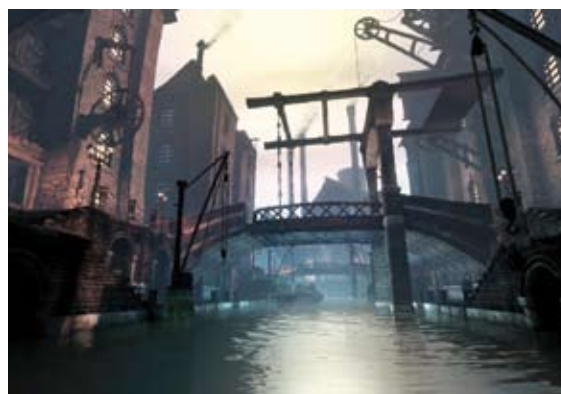
Alles wird anders in »Fable 3«. Das verspricht der britische Videospiel-Designer Peter Molyneux. Viele Kleinigkeiten, aber auch das große Ganze, die Essenz der Xbox-exklusiven Rollenspielsreihe, werden auf den Prüfstand gestellt. Vieles wird abgeändert oder gleich ganz neu entworfen. »Es ist ein sehr großer Schritt, den wir mit Fable 3 wagen«, gesteht der Brite. Im Grunde, so meint Molyneux, sei das neue, in einer industriellen Fantasiewelt angesiedelte »Fable« eigentlich kein Rollenspiel mehr. »Wir haben das Erfahrungspunkte-System gestrichen, was eigentlich die Kernmechanik eines jeden Rollenspiels darstellt. Das gibt's bei uns nicht mehr, da Kämpfe sonst zu sehr in den Mittelpunkt rücken. Auch haben die roten, blauen und grünen Erfahrungskugeln im Vorgänger die Spieler verwirrt: Was gibt's für welche Tat? Das hat nicht gut funktioniert.« Stattdessen gewinnt der Spieler in »Fable 3« Gefolgsleute. Wird beispielsweise ein Banditenführer besiegt, kommen neue Anhänger hinzu. Wird der Held selbst zum gefürchteten Gauner, beschert ihm dies ebenfalls neue, treu ergebene Bewunderer. »Das ist verständlicher und weniger kryptisch. Deine Macht wächst nun mit deinen Anhängern. Logisch, oder?« Auch sonst erwarten die Spieler zahlreiche Veränderungen, verrät Molyneux: »Die Gesundheitsleiste lassen wir verschwinden. Warum? Weil nie einer drauf schaut. Viele haben sie beim Spielen gar nicht bemerkt.« Stattdessen lassen sich die Macher von Ego-Shootern inspirieren: »Wir haben die Gesundheitsanzeige quasi mit der Spielwelt verwoben. Geht's dir nicht gut, wird alles rötlich. Die Bildschirmränder verdunkeln sich. Ein

deutliches Signal, das man nicht so schnell übersieht.«

Dennoch: Der Kern von »Fable«, die ständige Entscheidung zwischen Gut und Böse, bleibt auch im dritten Teil unangetastet. Allerdings fällt sie diesmal noch extremer und noch bildlicher aus. »Man wird sehr böse Dinge tun können«, hält Molyneux fest. Zum Beispiel wenn der Spieler einem Bettler die Hand reicht. In der Hoffnung ein warmes Essen abzustauben, folgt er dem Fremden natürlich sofort. Dass der arme Tropf wenig später als Arbeitsklave an eine Fabrik verkauft wird, ahnt er allerdings nicht. »Was ist richtig, was ist falsch? So lautet eine der großen Fragen in Fable 3. Das ist etwas, was es in dem Ausmaß noch nicht gibt.« Die Entscheidungen für Gut und Böse werden des Weiteren auch an der Spielfigur und selbst an deren Waffe sichtbar. Nutzt der Spieler sein Schwert, um böse Trolle abzuschlachten, wird es glänzen und heroisch funkeln. Werden hingegen des Nachts schlafende Stadtbewohner abgestochen, um deren Habseligkeiten zu stehlen, transformiert sich das Schwert zusehends. Blut tropft von der Klinge und ein düsterer Schleier hüllt sich um die Schneide. Gruselig! Ferner sollen im Spielverlauf rot oder weiß schimmernde Tattoos den Körper des Helden überziehen. »Später wachsen dir dann noch diese Flügel aus dem Rücken.« Taubenflügel für gute, dämonische Fledermausflügel für kaltherzige Spieler. »Wir wollen, dass du siehst, was du getan hast. Wir wollen, dass du dir eine Spielfigur anschaust und deine Macht sehen und spüren kannst.« Und wann ist's so weit? Wenn Molyneux den Zeitplan hält, dann Ende 2010.



» Man wird sehr böse
Dinge tun können! «
Peter Molyneux, Lionhead Studios



SKATE 3

Im Mai brechen wieder die Decks: Hersteller Electronics Arts lässt das dritte »Skate« auf die Xbox 360 los. Gerade noch in »Skate 2« eine Legende geworden, dürfen Wohnzimmer-Skater nun im Nachfolger eine eigene Firma gründen. Das Ziel: 1.000.000 Skateboards verkaufen. Um das zu erreichen, gilt es Events zu gewinnen und dadurch den Bekanntheitsgrad der Firma zu steigern, bis schließlich jeder eines der begehrten Bretter haben will. Das füllt nicht nur den Geldbeutel, sondern steigert auch die Anhängerschaft – ein Kernelement in »Skate 3«. Darüber hinaus legt der Titel sowohl in der kooperativ spielbaren Karriere als auch im Mehrspieler extrem viel Wert auf

Teamplay. Das Resultat klingt nach jeder Menge Spaß: So rasen Spielergruppen bei »Death Race« steile Abhänge runter, legen in »Trick Challenge« Punkte-bringende Moves aufs Parkett und skaten in »Own the Lot« darum, wer als Erster mindestens sechs von zwölf Aufgaben bewältigt. Auch in Sachen Kreativität wird – umfangreichen Editoren sei Dank – einiges geboten. Neben dem eigenen Skater dürfen Board-Liebhaber das Firmenlogo wie auch den als Firmenzentrale dienenden Skatepark selbst entwerfen – und das Ganze dann online mit anderen tauschen.

klein- GEDRUCKT

TEST DRIVE UNLIMITED 2

✖ Eines der schönsten Rennspiele der letzten Jahre kehrt zurück. Atari hat seine Sportwagen-Simulation »Test Drive Unlimited 2« offiziell angekündigt. Start: Ende 2010. Wie im Vorgängerspiel wird's erneut eine offene und frei befahrene Inselwelt geben, in der man sich off- wie online mit Kontrahenten Rennen liefert – an Bord toller Traumwagen wie Maserati 3500 GT und der 69er-Mercedes SL. Auf welcher Insel? Wir tippen auf Ibiza.

MEHR FORTSETZUNGEN

✖ Hersteller THQ setzt auf Nachfolge-Spiele: »Saints Row 3«, ein neues »Red Faction« sowie »Darksiders 2« sind schon in Entwicklung. Das hat THQ-Chef Brian Farrell dem Online-Portal IGN verraten. Und auch Ubisoft will weniger auf Neues, sondern eher auf Sequels setzen. Die sollen alsbald sogar regelmäßig alle zwölf bis 18 Monate erscheinen, hat Alain Corre, Direktor von Ubisoft-Europa, verkündet. Ob das der Qualität der Games gut tut?

MICKY MAUS AUF DER 360?

✖ Eigentlich war das düstere Micky-Maus-Spiel »Micky Epic« nur für Nintendos Wii-Konsole geplant. Doch dank Projekt Natal könnte das bewegungs-gesteuerte Game von »Deus Ex«-Erfinder Warren Spector nun doch für Xbox 360 kommen. Das hat Disney-Manager Graham Hopper auf der Entwicklerkonferenz DICE 2010 in Las Vegas angedeutet. Sobald es Neuigkeiten dazu gibt, erfährst du sie auf www.360-live.de.

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

DAS RAD DER ZEIT...

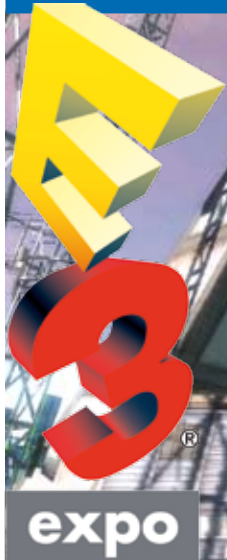
...die speziell in USA populäre Fantasy-Saga wird zum Videospiel. Das gibt Entwickler Obsidian bekannt.

IM AUGUST...

...treffen sich Spieleentwickler aus aller Welt in Köln zur Game Developers Conference.

NINETY-NINE NIGHTS 2...

...das Actiongame von Konami kommt nach Europa, und zwar bereits im Frühjahr 2010.



✕ ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



DAS GIBT'S AUF DER E3 2010

Im Juni 2010 steht die Videospielwelt wieder Kopf. Denn vom 15. bis 17. des Monats findet im Convention Center in Los Angeles, USA, erneut die weltgrößte Fachmesse für Videospiele statt – die Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Wie jedes Jahr sollen brandheiße Enthüllungen, exklusive Vorschauen auf das Gaming der nächsten Jahre und große Ankündigungen die Blicke der Welt auf sich ziehen. Microsoft, Sony, Nintendo und die großen Studios der Branche wollen in Kalifornien präsentieren, was auf uns zukommt. Klar, dass es in der Gerüchteküche bereits heftig brodelt und angebliche Insider verkünden, was wir von der diesjährigen E3 zu erwarten haben. Gemunkelt wird beispielsweise von einem neuen Game von Designer Cliff Bleszinski, dem Erfinder von »Gears of War«. Was es sein könnte? Gerüchten zufolge ein Ego-Shooter, der »Bulletstorm« heißt und sich bei Epic Games' Tochterstudio People Can Fly in Entwicklung befindet. Bleszinski selbst verrät noch keine weiteren Details, nur dass sein neues Game echt »geiler Scheiß« wird. Natürlich hoffen auch viele auf die Ankündigung von »Grand Theft Auto V«. Dass an dem Game schon gearbeitet wird, das hatte Rockstar-Gründer Dan Houser bereits vor Monaten bestätigt. Erscheint nun zur E3 ein erster Trailer? Enthüllt Rockstar die neue Stadt? Wir tippen auf: ja.

Und weitere interessante Projekte werfen ihre Schatten voraus: So wollen die Bioware Studios – das Team hinter »Dragon Age: Origins« – etwas Großes ankündigen. Sagt zumindest Studio-Mitbegründer Ray Muzyka. Ebenso können wir uns vorstellen, dass ein erster Blick auf Eidos' »Thief 4« gestattet sein wird, die Fortsetzung der Saga um Meisterdieb Garret. Zudem bestätigte Codemasters Mitte Februar die Existenz des neuen Ego-Shooters »Bodycount«. Projektleiter? Der Brite Stuart Black, der bereits die großartige Xbox-Ballerei »Black« verantwortete.

Und was wünscht sich die 360-Live-Community? Das haben wir auf www.360-live.de gefragt: »Ich hätte mal wieder Lust auf ein waschechtes Destruction Derby. Am besten im Stil vom zweiten Teil, oder ein Remake davon«, schreibt etwa toterkenny. Roeselinho aus der Community sehnt sich hingegen einen Actionableger einer bekannten Strategie-Serie herbei: »Was neue Spiele angeht, würde ich mir wirklich einen Command-and-Conquer-Shooter wünschen.« Ansonsten stehen bei unseren Lesern »Rainbow Six: Vegas 3«, »Resident Evil 6«, »Doom 4«, ein neues »Call of Duty«, aber auch das Kommt-wohl-niemals-Game »Duke Nukem Forever« ganz oben auf der Liste.

Stimmen aus der Redaktion

✕ »Ich hoffe auf ein Spiel zum Film Gran Torino, mit einer Spielmechanik wie bei Heavy Rain für Playstation 3, außerdem auf mehr Videospiele mit 3D-Modus.«

Jan Heinrich

✕ »Ich fordere hiermit die Wiederbelebung einer alten Spiele-Reihe. Wie wär's mit einem neuen Dungeon Keeper oder Syndicate 2?«

Michael Förtsch

✕ »Ein richtig gutes Spiel zur Agentenserie 24, das wäre eine Überraschung. Angesiedelt in San Francisco, mit offener Welt und ausgefeilten Charakteren.«

Benjamin Kratsch

✕ DEINE MEINUNG IST GEFRAGT

KINGS AND CASTLES

In »Supreme Commander 2« malen das Videospiel-Urgestein Chris Taylor und seine Jungs von Gas Powered Games gigantische Strategieschlachten auf die Bildschirme der Xbox-360-Zocker. Ob das Game, bei dem hunderte Krieger, Flugzeuge und Schiffe gleichzeitig an die Front stürmen, hält, was die Macher versprechen, verrät der Test in der nächsten Ausgabe. Nun steht das nächste Projekt an: »Kings and Castles« heißt's und soll in einer Fantasiewelt angesiedelt sein, in der Spieler strategisches Geschick beweisen müssen. Das Besondere daran? Läuft die Spieleentwicklung bei den meisten Studios hinter verschlossenen Türen ab, plant Produzent und Designer Chris Taylor die Fangemeinde an diesem Projekt teilhaben zu lassen. »Wir wollen es diesmal anders machen«, so der Kanadier in einer Pressemeldung. »Wir wollen mit ihnen auf eine Reise gehen und sie hinter die Kulissen führen, ihnen zeigen, wie ein Spiel zum Leben erweckt wird.« Um den Werdegang von »Kings and Castles« zu veranschaulichen und zu lenken, will Taylor im offiziellen Blog zum Spiel regelmäßig Videos, News-Updates und Umfragen veröffentlichen. Auf diese Weise möchte Taylor zeigen, wie viel Arbeit in so ein Projekt fließt.



Eine gute Idee, findet 360 Live. Wie und wo also selbst an »Kings and Castles« mitwirken? Das erfährst du auf www.360-live.de.

× SPIELEDISIGN

LITERATUR ALS VORBILD

Videospiele machen dumm, sind arm an Story und Kultur, heißt es nicht selten. Eine Aussage, die leider noch viel zu oft zutrifft. Mit etwas Glück ändert sich das jedoch schon bald. Ein gutes Beispiel dafür: Electronic Arts' Dämonenschnetzerei »Dante's Inferno«. Reinen Gewissens kann man es als Vorreiter einer neuen Welle an Games bezeichnen, die sich nicht länger am Zweiten Weltkrieg oder faden Actionklischee-Geschichten aufhängen, sondern die großen Werke der Literatur als Quelle der Inspiration heranziehen. Und obwohl »Dante's Inferno« sich nur vage an seine große Vorlage, Dante Alighieris »Die Göttliche Komödie« hält, der Erfolg des Games dürfte andere Hersteller und Studios anspornen. Das glaubt auch der Macher des Höllenritts, Jonathan Knight, der schon die Idee für ein weiteres Game mit literarischem Hintergrund im Kopf hat. »Ich denke schon seit Jahren über ein Spiel rund um Macbeth nach«, sagte der Produzent von EAs Studio Visceral Games gegenüber dem Internetmagazin Industrygamers. »Ich glaube, die heutigen Möglichkeiten Emotionen in Spielen zu transportieren sowie die Qualität von Sound und Animationen würden so etwas realisierbar machen.« Ein Spiel zu einem von Shakespeares bekanntesten Stücken, das den blutigen Aufstieg von Heerführer Macbeth zum König von Schottland in den Mittelpunkt stellt? Warum nicht! Dass sich komplexe Geschichten mit Spielen erzählen lassen, das hat zuletzt »Final Fantasy XIII« gezeigt. »Die Sache ist die: Spiele sind wunderbar interaktiv; es geht um Action, darum Dinge zu vernichten und die Spielmechanik kennenzulernen. Mit Macbeth würde das einfach wunderbar funktionieren. Denn da gibt's Hexen, übernatürliche Kräfte und jede Menge Intrigen und Mord.« Zumindest 360-Live-Redakteur Moritz Wanke ist bereits Feuer und Flamme: »Ein Actionspiel im Third-Person-Stil mit Massenschlachten, Explorationselementen, Zaubersprüchen und rollenden Köpfen – das wäre sofort gekauft!«



» Mit Macbeth würde das einfach wunderbar funktionieren. Denn da gibt's Hexen, übernatürliche Kräfte und jede Menge Intrigen und Mord. «



Diese Bücher wollen wir als Spiel!

Welches Buch könnte eine gute Vorlage für ein Videospiel abgeben? Hier einige Meinungen aus der Redaktion. Lesermeinungen hingegen werden im Forum auf www.360-live.de gesammelt! Am besten gleich hinsurfen und mitmachen.

Michael Förtisch wünscht sich:

Don Quijote

Genre | Rollenspiel/Actionabenteuer

Studio/Entwickler | Lionhead Studios/Peter Molyneux

Recht nahe angelehnt an den Roman von Miguel de Cervantes geht's als verirrter Gutsherr und Möchtegern-Ritter Don Quijote durch fanatisch bunte Lande. Man bekämpft böse Schergen und zieht gegen Riesen zu Felde. Doch erlebt Quijote all das wirklich oder ist es nur ein bizarrer Traum? Das gilt es mit der Zeit herauszufinden.

Moritz Wanke wünscht sich:

Faust – Der Tragödie 1. Teil

Genre | Actionabenteuer

Studio/Entwickler | Visceral Games

Im Großen und Ganzen könnte man das Konzept von »Dante's Inferno« auch für die Adaption von Goethes »Faust« verwenden. Will heißen: Der Spieler schlüpft in die Haut von Dr. Faust, kämpft mit Waffen und Magie gegen die höllischen Häscher von Mephistopheles und versucht dabei die Seele von Gretchen zu retten. Der Titel? »Goethe's Inferno«!

Benjamin Kratsch wünscht sich:

Bellum Gallicum von Gaius Julius Caesar

Genre | Rollenspiel-Echtzeitstrategie-Mix

Studio/Entwickler | Ex-Ensemble-Studios-Mitarbeiter / Bruce Shelley

Caesar, der mit seinen Legionen die Gallier zermüht, deren Stammesfehden ausnutzt und sie gegeneinander aufwiegelt; Intrigen, Liebe, Verrat – das wären die inhaltlichen Komponenten dieser Mischung aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel. Der Entwickler? Kein Geringerer als das ehemalige Team der PC-Reihe »Age of Empires«.

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Spiele und Kunst, zwei Themen, die sich gut ergänzen. Das beweist auch die US-Reiseausstellung »Into the Pixel«, die in regelmäßigen Abständen Konzeptbilder und Illustrationen aus Videospielen präsentiert. Jetzt werden einige der Kunstwerke vergangener Ausstellungen, etwa Konzeptzeichnungen zu »Flower« oder »Fable 2«, für einen guten Zweck auf Ebay versteigert.

✖ **Zahl:** 1.190.400. Das ist der neue Punkterekord im Automatenklassiker »Donkey Kong Junior«. Rekordhalter ist der Amerikaner Steve Wiebe. Das wurde jetzt von Twin Galaxies, einer Organisation zur Sammlung von Spiele-Rekorden, bestätigt.

✖ **Zitat:** »Arbeite gerade mit meinem Team und EA daran, wie wir Alice 2 nun letztlich nennen sollen. Vielleicht Alice 2? Oder brauchen wir 'nen Untertitel? Hilft mein Name auf dem Cover oder schadet er? Eure Meinung?«

Designer American McGee auf Twitter über seine Arbeit an »The Return of American McGee's Alice«. Wie du dem Designer helfen kannst, das erfährst du auf www.360-Live.de.

Aus der Redaktion

✖ Hektisch wird aktuell bei vielen Studios noch entwickelt, an Preview-Versionen kommender Hits geschraubt. Leider klappt das nicht immer zum angegebenen Termin – was auch der Grund dafür war, dass wir erst in der nächsten Ausgabe einen ausführlicheren Blick auf das mysteriöse »L.A. Noire« von Rockstar werfen. Dafür hat's überraschend eine andere echte Enthüllung ins Heft geschafft: »Hunted: The Demon's Forge«, das neue Spiel aus dem Hause Bethesda. Alle Details siehe Preview-Teil.

WAS UNS BEWEGT

✖ Hektisch waren die letzten Wochen. Für Jan hieß es rasch nach San Francisco, um jede Menge heiße Infos rund um die neuesten Xbox-360-Games aufzuschnappen. Sabine ist mal kurz nach England gereist, um sich das herrlich fiese Teddybär-Actiongame »Naughty Bear« anzuschauen – Artikel siehe »10 Minuten mit...«. Richard wiederum hat in Liverpool bei »Blur« feste Gas gegeben und dann war da noch Electronic Arts und das neue »Medal of Honor«. Viele Meilen auf dem Flugkonto also! Du willst wissen, was sonst so in der Redaktion abgeht? Dann folge uns auf Twitter unter www.twitter.com/360livemagazin.



NIER

Haben die Japaner von Square Enix die Nase voll von Rollenspielen? Die Frage stand jedenfalls im Raum, als der Hersteller das Game »Nier« erstmals ankündigte. Erste Trailer verstärken den Eindruck: Scheint ein Mix aus »Devil May Cry 4« und »Dante's Inferno« zu werden. Intensives Anspielen einer Vorabversion zeigt nun: Da steckt mehr dahinter. Die Geschichte des Games versetzt den Spieler in der Rolle von Protagonist Nier in eine finstere Zukunft. Genauer gesagt ins Jahr 3364. Kriege, Umweltkatastrophen und Seuchen haben die Menschheit an den Rand des Untergangs getrieben. Und nun bedroht auch noch eine seltsame Krankheit die Welt. Die sogenannte Runenfest. Sie übersät die Haut der verbliebenen Menschen mit merkwürdigen Symbolen und verwandelt sie in eine Art Dämon. Auch Niers Tochter Jonah ist betroffen, weshalb er sich aufmacht, ein Heilmittel zu finden. So weit die Story. Entgegen den Erwartungen steht hinter dieser jedoch kein geradliniges Hack-and-Slay-Fest à la »Bayonetta«. Stattdessen steuert man den silberhaarigen Helden wie in einem Rollenspiel durch eine gigantische offene Welt, die mit Ruinen von Hochhäusern, Brücken und anderen Überresten der vergangenen Zeit übersät ist. Es geht darum, Hinweise auf

das Heilmittel zu finden. Will heißen: Städte erforschen und Bewohner befragen. Letztere wollen für ihre Dienste natürlich eine Gegenleistung. Also müssen merkwürdige Schattenwesen gekillt, Gegenstände ausfindig gemacht und dem Auftraggeber gebracht werden. Dazwischen immer wieder gewaltige Bosskämpfe gegen mehr als bizarre Wesen. Ein Koloss etwa besteht gänzlich aus verschlungenen Tentakeln, die nach Nier schlagen, ihn zu zerquetschen drohen. Gut daher, dass der besorgte Vater nicht alleine ins Feld zieht. An seiner Seite: ein magisches Buch mit dem Namen Grimoire Weiss, das mit Nier redet und ihm magische Kräfte verleiht. Erst mit seiner Hilfe kann der Held Energie-Lanzen verschießen, eine Faust aus Dunkler Materie beschwören und einiges mehr. Doch sind das Buch und die Spielfigur nicht gerade ein Herz und eine Seele und beschimpfen sich gelegentlich aufs Schärfste – Drohungen, das Buch im Kamin zu verbrennen, nicht ausgeschlossen. Erster Eindruck nach zwei Stunden Spielzeit: optisch etwas blass, zudem sehr exzentrisch und sehr japanisch. Erscheinen soll der eigensinnige, aber vielleicht gerade deswegen reizvolle Genre-Mix im April 2010. Test im nächsten Heft.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das dynamische Motorradrennspiel »MotoGP09/10« von Capcom dazu. Geh an dein persönliches Limit bei temporeichen Risikofahrten und messe dich online oder per Splitscreen mit anderen Fahrern. 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 hervorragend balancierte Motorradrennspiel »MotoGP09/10« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.5
WERTUNG!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:
Leserservice »360 Live«, Postfach 13 63,
82034 Deisenhofen
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
Fax: 089 / 85 85 3-62 881
Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 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 Bankleitzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahresabo Österreich 46,80 Euro, Jahresabo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankleitzug 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 »MotoGP09/10« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »MotoGP09/10« und die damit verbundene Zuzahlung 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 »MotoGP09/10« 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.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

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

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

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft

Auch die »Halo«-Macher springen auf den »Modern Warfare«-Zug auf und setzen im neuesten Abenteuer auf Spezialfähigkeiten wie Unsichtbarkeit oder stärkere Panzerung.

20%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut



ALAN WAKE

2 Hersteller | Microsoft



19%

Tendenz



Nebel umhüllt ein Kornfeld, dutzende Vogelscheuchen und hordenweise Freaks stürmen auf dich zu. Jetzt bloß aufpassen, dass dir das Herz nicht in die Hose rutscht. Ein Action-Thriller der Extraklasse!

Einschätzung | sehr gut

RED DEAD REDEMPTION

3 Hersteller | Rockstar Games



8%

Tendenz



Zieh, Cowboy: Wer im Wilden Westen eine Lady beeindruckt wollte, musste schneller sein als sein Schatten. Wer überleben wollte übrigens auch. Zwei Dinge, die du hier live erleben kannst.

Einschätzung | sehr gut

4 Medal of Honor

4% Einschätzung | sehr gut

5 Alpha Protocol

4% Einschätzung | sehr gut

6 Splinter Cell: Conviction

4% Einschätzung | sehr gut

7 Dead Space 2

3.8% Einschätzung | sehr gut

8 Deus Ex 3

3.6% Einschätzung | sehr gut

9 Star Wars: The Force Unleashed

3% Einschätzung | sehr gut

10 Lost Planet 2

2.4% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang März 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Final Fantasy XIII	Square Enix
2	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
4	Bioshock 2	2k Games
5	Assassin's Creed 2	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang März 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	Battlefield: Bad Company 2 Limited Edition	Electronic Arts
3	Final Fantasy XIII	Square Enix
4	Assassin's Creed 2	Ubisoft
5	Mass Effect 2	Electronic Arts

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Monster Hunter Frontier (Vorbestellerversion)	Capcom
2	Lost Planet 2 (Vorbestellerversion)	Capcom
3	Borderlands	Microsoft
4	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
5	Bioshock 2	D3 Publisher

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

MASS EFFECT 2

1 Hersteller | Electronic Arts

So ein Planet ist ganz schön groß: Wie gut, dass Bioware mit dem nächsten kostenfreien Download-Inhalt ein rasend schnelles Luftkissenboot spendiert.

25%

Tendenz



360-Wertung | 8.9



BIOSHOCK 2

2 Hersteller | 2k Games



12%

Tendenz



Nach anfänglichem Murren und Mäkeln gefällt der Mehrspieler-Modus. Der neue Download-Inhalt erweitert die Erfahrungsstufe auf Level 50 – gegen Entgelt versteht sich.

360-Wertung | 9.1

COD: MODERN WARFARE 2

3 Hersteller | Activision



12%

Tendenz



Auch an der Front werden fleißig Download-Pläne geschmiedet. Infinity Ward bringt den ersten Inhalt exklusiv für Xbox 360. Wann er offiziell kommt und was genau er beinhaltet? Geheimsache!

360-Wertung | 9.1

4 Halo 3

11% Wertung | 8.9

5 FIFA 10

8% Wertung | 8.9

6 Assassin's Creed 2

6% Wertung | 9.1

7 Battlefield: Bad Company 2

6% Wertung | 8.9

8 NBA Live 10

5% Wertung | 8.3

9 Forza Motorsport 3

4% Wertung | 8.7

10 Tony Hawk Ride

3% Wertung | 8.5

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

JUST CAUSE 2

1 Hersteller | Square Enix/Eidos

Leser-
wertung
8.8
360-Live-
Wertung
8.7

DerSpieler187: »Der Enterhaken ist wirklich eine revolutionäre Waffe. Wahnsinn, was man damit alles anstellen kann. Unanständig, einzigartig, einfach klasse.«



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

2 Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.9

X Niegthmare X: »Spielt sich fantastisch, sieht richtig lecker aus und bietet hin und wieder sogar Taktik. Meine 14.000 Kills beim ersten Teil werde ich bald toppen.«



METRO 2033

3 Hersteller | THQ

Leser-
wertung
8.4
360-Live-
Wertung
8.5

Jay_1887: »Ich finde es richtig gut, dass die Macher auf Bildschirmanzeigen verzichten. Die Atmosphäre hat mich gleich gepackt – noch mehr als in Bioshock 2.«



4 Blazblue: Calamity Trigger

Hersteller | Headup Games

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 8.5

Juchheißa: »Hey, das haut ja mal richtig rein. Von dem Hersteller habe ich zwar noch nie gehört, aber das hier ist 'ne Granate.«

5 Resonance of Fate

Hersteller | Sega

Leser-Wertung | 8.2
360-Live-Wertung | 8.3

Bloodhunter: »Wird gekauft! Für mich Pflichtkauf! Die Screens sehen richtig sauber aus, und wenn Sega die Finger im Spiel hat, kann das nur gut werden.«



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

ALAN WAKE

1 Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
9.0

Roeselinho: »Das Ding wird Maßstäbe setzen. Schon das erste Video war so fesselnd, dass ich unbedingt wissen wollte, wie es weitergeht.«



SPLINTER CELL CONVICTION

2 Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
9.0

Zamamee: »Ich freue mich am meisten auf den Koop-Modus. Der war schon in Chaos Theory einfach göttlich.«



HALO: REACH

3 Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5

DJSideWinder: »Ich finde es toll, dass der Halo-Stil beibehalten wird. Hauptsache Halo fühlt sich wie Halo an. Dann bin ich schon zufrieden.«



4 Lost Planet 2

Hersteller | Capcom

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

WhiteZombie: »Ich stell's mir schon sehr lustig vor mit Albert Wesker, Marcus Fenix und Dominic Santiago loszuziehen und einfach alles plattzumachen.«

5 Fable 3

Hersteller | Microsoft

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

SaschaAsh: »Mal schauen, wie viel Spaß das mit Natal macht. Ehrlich gesagt hoffe ich ja, dass man es optional auch mit Controller spielen kann.«



✕ DEIN VOTING

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



Jetzt reinklicken
und voten
[www.360-live.de!](http://www.360-live.de)

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

SEITE AN SEITE

Vier-Spieler-Koop:
Pflichtprogramm für moderne Action?

Finde ich gut, ist aber kein Muss	51.85%
Ich sag nur: Lost Planet 2	44.44%
Egal, Hauptsache der Mehrspieler rockt	3.70%
Oh ne, mit anderen zu spielen ist zu stressig	0.01%

DIE »2« IM NAMEN

Machen Fortsetzungen
Sinn?

Kommt auf die Qualität der Geschichte an	50.24%
Solange sie innovativ sind	26.90%
Ich stehe eher auf neue Marken	14.58%
Altes Gameplay, neue Grafik, passt	8.28%

XBOX 720

Wünsche in Sachen Design und
Ausstattung?

Leiser und alles wird gut	55.21%
Integriertes Blu-ray-Laufwerk	30.21%
Räumliches 3D ohne Brille	10.42%
Natives 1080p als Standard für Spiele	4.16%

**CAPCOMS
KOOP-HIT
DURCHGESPIELT!**

Das Spiel in Zahlen

Kampagne mit 6 Episoden, die wiederum in 4 bis 5 Abschnitte unterteilt sind; 6 verschiedene Szenarien, von denen 4 bekannt sind: Dschungel, Stadtwelt, Wüste und Unterwasser; 3 Schwierigkeitsgrade: einfach, mittel, schwer; 3 Friendly Fire Modi: an, aus, Rückstoß; 5 vorgegebene Mehrspieler-Charaktere.



LOST PLANET 2™

kurz&knapp

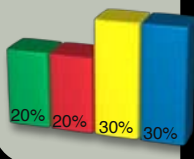
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Großartiger
Actionausflug in
eine bizarre Welt.
Die fettesten
Bossgegner auf
Xbox 360 inklusive.

das ist drin

- Riesige Insekten
- Gigantische Insekten
- XXXL-Insekten
- Anderes Gesindel



Capcom ruft erneut zur packenden Ungezieferhatz auf einem fernen Planeten. Diesmal inklusive Koop-Modus für vier Spieler und Gastauftritt von Marcus Fenix oder Alber Wesker. Sönke Siemens spielt die Preview-Version durch – und stellt sich den vielleicht größten Bossgegnern auf Xbox 360!

Vier Beine so groß wie Baukräne, Haut so stachelig wie eine Kakteenplantage, Nervenstränge so dick wie Feuerwehrschräume und das Temperament eines T-Rex, kurz: Die Jungs der Eingreiftruppe First Descent haben ein echtes Problem. In Fachkreisen würde man es auch Akrid der Kategorie G nennen – ein echt gruseliges, grausames und garstiges Insekt sozusagen. Und fliegen kann es obendrein. Eben noch auf der Suche nach einem riesigen Eisenbahngeschütz Marke Dicke Bertha, stehen die Haudegen jetzt dem knapp fünf Stockwerke hohen Biest entgegen. Der Hinweis der Zentrale »Zielen Sie auf das Nervenzentrum« hilft nicht gerade dabei, in dieser Situation einen kühlen Kopf zu bewahren. Dennoch: Dem Vierer-Team – das bist du und deine Schneepiraten-Kollegen Discrete51, Goma Flame und Greenfield – bleibt keine andere Chance, als zum Angriff überzugehen, sonst landet jeder einzelne binnen kürzester Zeit im Speisetrakt der Bestie. Und wird irgendwann als gut verdauter Haufen wieder ausgeschieden. Ohne zu zögern schnappst du dir also einen herumliegenden Raketenwerfer, nimmst die orange leuchtenden Nervenfortsätze ins Visier und hämmerst auf die RT-Schultertaste. Unaufhaltsam saust das Geschoss seinem Ziel entgegen. Ein dumpfer Einschlag, dann Kreischen, Winseln, Fauchen – alles vermischt in einem ohrenbetäubenden Ausruf der Verzweiflung, Boshaftigkeit und Wut. Die rote Anzeige am unteren Bildrand rutscht einen knappen Zentimeter nach links. Baby, der hat gegessen! Binnen Sekunden flüchtet der Akrid auf das Dach einer knapp 50 Meter hohen Fabrikanlage, nur um kurz darauf wieder herabzusegeln und Greenfield das linke Vorderbein

direkt in den Oberkörper zu rammen. Verdammt! Instinktivfeuerst du deinem Gefährten eine Salve Thermalenergie entgegen – das Lebenselixier auf dem Planeten E.D.N. III. Alternativ hätte Greenfield auch einfach die Start-Taste gedrückt halten können. Der sogenannte Harmonizer hätte sich dann aus dem gemeinsamen Fundus an aufgesamelter Thermalenergie die zur Heilung des Körpers nötige Menge abgezockt. Praktische Sache – allerdings auch nicht unbegrenzt verfügbar. Die Thermalenergie selbst schlummert übrigens in den Körpern der Feinde. Insekten auszurauchern dient also ganz nebenbei dem eigenen Überleben.

STIRB, MISTVIEH!

Den XXL-Akriden stört all das wenig, gezielt macht er bereits Jagd auf die anderen im Team, hat dich scheinbar aus den Augen verloren. Das ist die Chance! Jetzt heißt es handeln! Schnell in die Kanzel eines am Boden liegenden Kampfläufers, Gatling-Kanone auf den Schlund des stinkenden Krabblers ausrichten und draufhalten. Der Controller beginnt zu vibrieren, erneut Schreie, als ob man eine Fledermaus bei lebendigem Leibe seziert. Die überdimensionierte Küchenschabe wendet sich von Goma Flame ab, konzentriert sich nun wieder voll auf dich. 70 Tonnen pure Energie holen zum Kontertschlag aus. Ein Stachelfortsatz rauscht durchs Bild, dann erkennst du nur noch das Symbol »Notausstieg«. Was für eine Schlacht! Fünfzehn Minuten tobt sie nun schon, und der Akrid denkt überhaupt nicht dran aufzugeben. »Verwende das Eins-



Insektenvernichter oder Kakerlakenalarm?

- + Fantastische Bosskämpfe, viel Abwechslung in den Szenarien, bombastische Explosionen, sehr coole Mega-Waffen, hohe Optionsvielfalt
- Steuerung zuweilen gewöhnungsbedürftig, Spielabschnitte immer noch zu kurz

Und außerdem?

■ Die gesamte Kampagne kann kooperativ mit bis zu vier Personen angegangen werden, und zwar via System Link, Xbox Live oder auch per Splitscreen – dort allerdings nur zu zweit ■ Versus-Modus für bis zu 16 Spieler ■ Solide, nicht allzu schwer zu ergatternde Erfolge, beispielsweise fürs Massakrieren einer bestimmten Menge an Ungeziefer oder für das Abschließen der einzelnen Episoden ■ Download-Inhalte sind geplant, Details will Capcom aber noch nicht verraten; denkbar wären neue Charaktermodelle, Mehrspieler-Karten, Waffen und Story-Episoden

✕ Bitte abtauchen

WERDE ZUM FROSCHMANN

Zum Erscheinen unseres letzten Previews war ein Unterwasser-Level nur Spekulation und Hoffnung, mittlerweile hat Capcom die Katze aus dem Sack gelassen. Ja, in »Lost Planet 2« wird auch im und unter dem kühlen Nass gekämpft, und zwar im Mehrspieler-Modus und in der Kampagne. Wie eine solche Tiefseeschlacht aussieht, zeigt ein erster Screenshot einer Mehrspieler-Karte namens Helix. Zu sehen sind Schneepiraten mit Tauchausrüstung, jede Menge Blubberbläschen, eine knapp 200 Meter große Unterwasser-Station und – man staune – sogar Kampfläufer samt massiver Bewaffnung. Eine genauere Analyse zeigt, dass es sich hierbei um dieselben VS-Suits handelt, die in der Intro-Sequenz der zweiten Episode auftauchen. Dort im Mittelpunkt: ein Mech in der Form eines Mini-U-Boots, das tödliche Torpedos abzufeuern vermag. Bleibt nur zu hoffen, dass die Steuerung auch in den Armen Neptuns so flockig von der Hand geht wie an Land, und Produzent Takeuchi den Spielern ein paar zünftige Tiefsee-Akriden auf die Taucheranzüge hetzt. Auf den Screenshots sind Letztere nämlich noch nicht zu erkennen.

bahngeschütz«, fordert die Zentrale aus der Ferne. An sich ja ein guter Plan, nur leider hat die Gruppierung der Carpet Beggars die auf einen Waggon montierte Haubitze bereits abtransportiert. Hättest du sie daran gehindert, wäre das ungleiche Duell nun fast vorbei. Also heißt es wieder zurück zu Plan A: einen weiteren Kampfläufer kapern und dem Chitin-Kollegen die nächste Bleidusche verpassen. Erst weitere Minuten später gibt das Ungeheum schließlich klein bei, sackt ächzend in sich zusammen. Schleim quillt aus den Extremitäten, die Augen wie erstarrt. »Ha, dem Ding hab ich's gezeigt! Yippieh ya yeah, Schweinebacke!« – denkst du noch und tust den Schweiß von der Stirn.

HARTNÄCKIG BLEIBEN

Von wegen! Plötzlich durchzuckt es den Flattermann, und ehe du dich versehen kannst, ist er wieder auf den Beinen. Ja, Bosskämpfe in »Lost

Planet 2« sind schon was ganz Besonderes. Was Capcom allein hiermit in die Waagschale wirft, lässt die allermeisten Konkurrenten im Genre zu Staub zerfallen – »Bayonetta« und »Dante's Inferno« inklusive. Doch auch abseits solch epischer Schlachten haben die Japaner die Fortsetzung ihres 2,2 Millionen Mal verkauften Überraschungshits aus dem Jahre 2007 nochmals aufgebohrt. Vor allem natürlich durch die Implementierung des bereits angedeuteten Koop-Modus. Will heißen: Erstmals darf die gesamte Kampagne mit bis zu drei menschlichen Mitstreitern angegangen werden – per System Link, Xbox Live, ja sogar im Splitscreen mit immerhin zwei Personen. Finden sich gerade keine geeigneten Mitspieler, springen KI-Hanseln ein. Deren IQ? Solide, sprich sie sterben nicht wie die Fliegen, kümmern sich selbstständig um Munition, schnappen sich auch mal die ein oder andere größere Wumme, wagen sich nicht allzu weit vor ins Feindesland und verbuchen trotzdem regelmäßig Abschüsse für sich selbst. Wer Capcoms »Resident Evil 5« gespielt hat, weiß, was die auch hier zum Einsatz kommende »MT Framework 2.0« getaufte Engine zu leisten vermag. Geht es jedoch darum, gemeinsam ein taktisch sinnvolles Vorgehen zu beschließen, stoßen die



Fans des Films »Dune: Kampf um Arakise« wird's bei solchen Szenen sicher warm ums Herz. Reiten wird man diesen Sandwurm allerdings nicht. Oder doch?



Ein Krieger der Eingreiftruppe First Descent erstattet beim Hauptmann Bericht. Als er Detailinformationen zu nächsten Mission erfahren will, wird seine Anfrage jäh abgeschmettert – war er etwa zu neugierig?



Schrumpfkur: Und so schaut's aus, wenn man »Lost Planet 2« im Splitscreen auf den Zahn fühlt.

KI-Routinen schnell an ihre Grenzen. Liegt aber sicherlich auch daran, dass Capcom kooperatives Spiel mit Freunden fokussieren möchte, wie zahlreiche frische Gadgets und Neuerungen in der Spielmechanik beweisen. Etwa das aufklappbare Schutzschild. Sinnvoll eingesetzt, kann das gesamte Team dahinter in Deckung gehen. Ideal, um sich langsam an MG-Stellungen heranzupirschen, ohne verletzt zu werden. Nächster Vorteil: Im Kampf gegen Mechs mit Lasergeschützen werden heranfliegende Salven vom Schild reflektiert – mit etwas Glück zerlegt sich der Feind also mit seinen eigenen Geschützen selbst. Doch Vorsicht! Absorbiert der Schild zu viel Schaden auf einmal, war's das. Funktionsstörung, Rauchwolke, gute Nacht! Außerdem schiebt jeder Treffer den Schildträger ein Stückchen nach hinten. Nicht gut, wenn man gerade auf einer Klippe balanciert. Ebenfalls für den gemeinsamen Gebrauch konzipiert: einige der Kampfpläuer. Griffe und Trittbretter an beiden Seiten sowie am Verdeck ermöglichen, dass neben dem Fahrer bis zu drei Personen aufsitzen. Macht vor allem dann Sinn, wenn der Mech über Sprungdüsen verfügt und die Gruppe schnell gemeinsam ein Hindernis überwinden muss. Blicke abschließend noch die Einführung der Kampfpunktzahl – in den Screenshots jeweils oben links unter dem Kürzel KPZ angezeigt. Sie steht stellvertretend für die Anzahl der Bildschirmleben der Truppe. Denn segnet jemand das Zeitliche, werden 500 Punkte vom

Gesamtwert – der zu Missionsbeginn meist bei 3.000 liegt – abgezogen. Passiert aber in der Regel nur dann, wenn das Team verschwenderisch mit der bereits erwähnten Thermalenergie umgeht. Neue KPZ werden dem Punktekonto übrigens durch das erfolgreiche Abschließen von Missionsabschnitten gutgeschrieben. Ebenfalls charmant gelöst: Die Sache mit den Wiedereintrittspunkten. Sie definieren, an welchem Ort jemand ins Spiel zurückkehren kann, sollte er mal zu viel Blei oder Insektensekret geschluckt haben. Meist dienen Datenstationen als eben diese Punkte – vorausgesetzt sie wurden aktiviert. Das Praktische: Jeder kann nach dem Ableben selbst bestimmen, wo er zurück ins Spiel bebeamt werden möchte. Das erspart lange Laufwege und ermöglicht es, nicht so gut erforschte Levelabschnitte noch mal nach übersehenen Objekten abzugrasen. Clever, mit welchen Komfortfunktionen die Entwickler hier auftrumpfen!

CALL OF DUTY LÄSST GRÜSSEN

Rätselten wir letzte Ausgabe noch über den Aufbau der Story, herrscht mittlerweile Klarheit. Kurz gesagt: Der Plot wird aus der Perspektive verschiedener Fraktionen von Schneepiraten erzählt, die allesamt um die Vorherrschaft beziehungsweise um ihr Überleben auf dem Planeten E.D.N. III kämpfen. Alle Story-Pfade sind locker miteinander verwoben. Wie genau, das erfährt der

× Die sind echt dick, Mann!

FETTE WAFFEN, FETTE GEGNER

Viele der Waffen sind so riesig, dass die Spielfiguren mit ihrem Oberkörper sichtbar gehalten müssen, um die dicken Dinger überhaupt schleppen zu können. Das gilt im Speziellen für großkalibrige Wummen, die von umherstehenden oder zerstörten Kampfpläuern jederzeit entfernt werden dürfen. Einmal abgebaut, eignen sie sich hervorragend, um quirlige Pulkas aus Fußtruppen oder gegnerische Kampfpläuer ins Jenseits zu befördern. Aber Vorsicht: Vor allem die Explosivgeschosse erzeugen einen solchen Bums, dass es einen – greift man Gegner in nächster Nähe an – nicht selten von den Socken haut. Außerdem verziehen insbesondere die Gatling-Kanonen sehr stark; da macht sich eben der Rückstoß bemerkbar. Man sollte also gut überlegen, wem man 200 Bohnen pro fünf Sekunde entgegenschupkt. Aktueller Redaktionsliebling bleibt jedoch der Garde-Werfer. Einmal abgefeuert, zoomen vier Explosivgeschosse in Richtung Opfer. Übrig bleibt meist nur ein Häufen Asche am Boden und ein Grinsen im Gesicht des Benutzers. Ebenfalls beliebt: die Dummy-Granate. Abwerfen, warten bis sich wenig später eine Plastikfigur aufbläst, schadenfreudig auf sicherer Distanz zuschauen bis die Krabbelwesen drauf reinfallen. Dann noch den großen Knall genießen.



Im direkten Duell mit gegnerischen Mechs ist man ohne wichtige Bewaffnung, wie diesem von einem anderen Läufer abmontierten Raketenwerfer, verloren.



Das Standard-MG: Im Nahkampf nicht so schlagkräftig wie die Schrotflinte, aber aufgrund der hohen Feuerrate dennoch effektiv. Außerdem findet sich dafür fast überall Munition.



Mehr als nützlich: das Schutzschild. Geschickt eingesetzt kann ein gut koordiniertes Team damit fast ohne Gegentreffer eine befestigte Stellung stürmen.

✖ Hau den Lukas

DAS LADEZEITEN-MINISPIEL

Ja, Japaner sind schräg. So auch die Macher von »Lost Planet 2«, die zur angenehmen Überbrückung von Ladezeiten ein sehr seltsames Minispiel implementierten. In einer pechschwarzen Arena stehen sich zwei bis vier Soldaten gegenüber, jeder mit einem großen gelben Fragezeichen auf der Rüstung und einer Waffe in der Hand. Mit dieser gilt es nun vor Ablauf des meist zwischen sechs bis zehn Sekunden andauernden Ladevorgangs, den anderen eine überzubrezeln. Schießen ist nicht gestattet – zumindest nicht in der uns vorliegenden Previewfassung. Es geht also ausschließlich darum, die anderen die Kraft des eigenen Gewehrkolbens spüren zu lassen. Spielt man zusammen mit KI-Kollegen, wehren sie sich erst ab Episode zwei der Kampagne. Außerdem vollführen die Figuren in dieser Sequenz immer wieder äußerst seltsame Animationen. Ein Klaps auf das eigene Hinterteil mag skurril klingen, noch viel schräger ist es allerdings, wenn die KI-Figur andeutet, sich einen runterzu... na du weißt schon. Ja, zu viel Sake ist eben nicht nur schädlich für die Leber. Schade: Punkte kann man in diesem Minispiel nicht verdienen. Aber wer weiß, vielleicht baut Capcom das ja bis zur Veröffentlichung im Mai noch ein. Dann würden wir eventuell sogar längere Ladezeiten erdulden.



Spieler jedoch erstmals am Ende des ersten Kapitels. Nur so viel: NEVEC, das Firmenkonglomerat, welches bereits in »Lost Planet« alles daran setzt, E.D.N. III bewohnbar zu machen und so viel Thermalenergie wie möglich zu »ernt« , spielt auch hier eine entscheidende Rolle. Haben nicht die Akriden, sondern NEVEC die klimatischen Veränderungen auf dem Planeten heraufbeschworen, die binnen zehn Jahren Dschungel- und Wüstenabschnitte auf der Planetenoberfläche entstehen ließen? Welche Absichten verfolgt der Konzern wirklich? Und wieso quatschen alle plötzlich von Weltraum-Insekten? Zugegeben, die Story ist für Nicht-Eingeweihte anfangs etwas verwirrend, wer den feinen englischen Synchronstimmen jedoch aufmerksam lauscht beziehungsweise die deutschen Untertitel gewissenhaft liest, wird sich reindenken können. Einmal auf dem Schlachtfeld, gerät die Story trotzdem schnell in Vergessenheit, denn dann ist harte, unbarmherzige Action angesagt. Das Level-design? Etwas schlauchförmig, etwas kurz, jedoch immer wieder für Überraschungen gut und perfekt auf knackige Mehrspieler-Erlebnisse abgestimmt. In Episode eins gilt es beispielsweise, eine Minenbohrturm in die Luft zu sprengen. Den Erbauern der Anlage – Dschungelpiraten – geht das jedoch gehörig gegen den Strich, weshalb sie das Teil bis auf den letzten Mann verteidigen. Keiner verlässt das Schlachtfeld! Gewinnen oder sterben! Besonders spannend: Die Passage, in der mehrere Kontrolleinheiten für einen gewissen Zeitraum am Laufen gehalten werden müssen. Mit KI-Kollegen an der Seite ein spaßiges Unterfangen, mit menschlichen Schneepiraten angegangen Nervenkitzel pur. Schließlich gibt es genau vier Kontrolleinheiten – jeder Spieler

✖ Automatische Karte

DEIN FREUND UND HELFER

In »Lost Planet 2« den Weg nicht mehr finden? Fast ein Ding der Unmöglichkeit, denn dafür gibt's ja die bereits aus dem ersten Teil bekannte Automap. Eingebledet wird sie, sobald man eine der zahlreichen Datenstationen im Level durch heftiges Malträtiere der A-Taste in Gang gesetzt hat. Fortan zeigt die Karte dann Position von Freund und Feind, die gerade eingeschlagene Himmelsrichtung, die in nächster Nähe umherwuselnden Gegner und natürlich die Umrisse der Umgebung. Ebenfalls zu erkennen: das Sichtfeld der eigenen Spielfigur sowie die Lage von Leichen und Missions-relevanten Zielpunkten. Unverständlich: Das Setzen von Etappenzielen ist leider nicht vorgesehen, ebenso wenig das Scrollen des sichtbaren Kartenausschnitts. In diesen beiden Punkten bitte unbedingt nachbessern! Stirbt man nämlich und wird an einen weit zurückliegenden Wiedereintrittspunkt teleportiert, kann es in unübersichtlichen Levels dauern, bis die an der Front kämpfenden Kollegen wieder aufgestöbert sind. Kommt nicht oft vor, könnte aber vor allem Einsteiger und Ungeduldige nerven.



Hackepeter gefällig? Dann einfach die Gegner in diese Maschine befördern. Bedingt durch die Förderbänder am Boden des Levels ist dies jedoch leichter gesagt als getan.



könnte sich also dem Schutz einer Station verschreiben. Oder man entscheidet sich für Zweierteams und flitzt ständig zwischen den Stationen hin und her. Was die Gruppe auch unternimmt, wichtig ist, dass sie zusammenarbeitet, sich per Headset abspricht, gemeinsam eine Strategie erarbeitet. Genau hier liegt auch der Schlüssel zur Faszination von »Lost Planet 2« verborgen. Denn einmal durchgespielt, verspürt man sofort den Reiz, eine Episode noch mal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad anzugehen, die Option Freundfeuer auszuschalten, noch effektiver und tödlicher vorzugehen, noch mehr Abschüsse einzusacken als die anderen im Team. Wer »Left 4 Dead« und Konsorten mochte, wird sich auch hiermit viele Nächte um die Ohren schlagen. Auf Xbox 360

sogar in der Rolle von Dominic Santiago und Marcus Fenix, den Draufgängern aus Epics Sci-Fi-Geballer »Gier of Wöhr«, sowie Albert Wesker aus »Resident Evil«. Aber auch andere Helden wären dank der leistungsfähigen, sehr gut modifizierbaren Engine als spielbare Helden denkbar, allen voran solche aus dem Fundus von Capcoms hauseigenen Spieleserien. Man denke nur an Roboterverschrotter Mega Man, all die Figuren aus dem »Street Fighter«-Universum, Dante aus »Devil May Cry« oder Nathan Spencer aus »Bionic Commando«. Noch sind Letztgenannte nicht bestätigt, aber wenn Marcus Fenix als Zusatzfigur einschlägt wie erhofft, dann wird er definitiv nicht die letzte digitale Persönlichkeit aus einem anderen Videospiel gewesen sein, die Riesensalamandern, Sandwürmern und Tentakelwesen einen kräftigen Arschtritt verpasst und ihnen anschließend mit dem Flammenwerfer die haarigen Beinchen verkohlt.

kämpfen, während dieser von einem Sandwurm aufgeessen zu werden droht; in einer Hafenanlage den Lichtkegeln von Suchscheinwerfern ausweichen; in einem Industriekomplex in direkter Nähe stark frequentierter Schienen einen Kontrollposten erobern – »Lost Planet 2« ist definitiv voller spielerischer Höhepunkte und grafischer Leckerbissen. Trotzdem gibt es einige Design-Entscheidungen, die noch nicht auf Gegenliebe stoßen. Warum zum Beispiel wird in der Gegend verstreute Munition für Waffen, die man bereits besitzt, nicht automatisch aufgenommen? Warum laufen die Figuren im Wasser genauso schnell wie an Land? Warum nehmen sich meine KI-Kollegen keinen Schutzanzug, wenn sie sehen, dass ich bereits einen trage? Wie gesagt, alles Kleinigkeiten, die jedoch bis Mai locker ausgebessert werden könnten. Kombiniert mit all den Positiv-aspekten wie den durchschlagenden Waffen, den spektakulären Zwischen- und Endbossen, den rasant geschnittenen Zwischensequenzen, der hervorragenden Koop-Architektur und dem stark aufgepeppten Mech-Fuhrpark stünde dem wohl rundesten Koop-Erlebnis 2010 dann nichts mehr im Wege. Capcom, wir drücken die Daumen. Und über zwei Millionen Insektenfans da draußen auch!

Sönke Siemens

Die Zwischensequenzen sind allesamt das Produkt der fabelhaften Grafik-Engine und in Echtzeit berechnet. Hat zur Folge, dass auch heruntergeladene Zusatzcharaktere in eben diesen Sequenzen auftauchen können.



BITTE TUNEN

Aber auch sonst spielt Individualisierung hier eine große Rolle: Noch bevor ein einziges Krabbeltierchen die Löffel abgibt, darf das Outfit der eigenen Spielfigur nach Lust und Laune angepasst werden. Selbst per Tastenkombination auslösbbare Gesten, wie hektisches Zuwinke, euphorische Jubelausbrüche oder bitterböse, mit den Händen ange-deutete Schadenfreude, können modifiziert werden. Im Bauch eines Riesensalamanders herumturnen; sich auf einem durch die Wüste sausenden Zug von A nach B

360 LIVE sagt...

Endgegner so groß wie Wolkenkratzer, Waffen so riesig wie Motorräder: So muss HITPOTENZIAL Koop-Action aussehen!

8.5 von 10

Erhältlich | 20. Mai 2010 Status | 80% komplett

Es gibt nicht viele Helden, die sich über 21 Jahre so gut gehalten haben wie der Prinz aus Persien. Ein wandelbarer Charakter, mal strahlender Heroe, mal mordlisterner Schlichter. Jetzt steht seine Rückkehr an, eine Rückkehr in bekannte Gefilde, in die alte Trilogie. Benjamin Kratsch über ein sagenhaftes Actionabenteuer, eine Wunderlampe voller Mythen und Macht sowie die Frage, warum es wichtig ist, sterben zu können.

**NEUE BILDER
INTERVIEW
VOR-ORT-BERICHT**

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler | Ubisoft
Montreal

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gelungener Mix aus Jump-and-Run-Einlagen, Bosskämpfen und Massenschlachten.

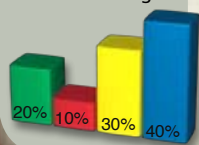
das ist drin

● Anspruch

● Akrobatik

● Angriff

● Elementarmagie



PRINCE OF PERSIA

DIE VERGESSENE ZEIT



Auf seiner Reise erzählte einst ein einsamer Wanderer vom Zusammentreffen mit einem großen Mann. Ein ehrbarer Prinz, sein Retter in der Not. Momente vorher betete er noch zu Allah. »Errette mich, mein Herr. Der ich hier darbe in der Wüste Persiens. Die heißen Strahlen der Sonne versengen mein Haupt, röten meine Arme. Mein Rachen lechzt nach Wasser, mein Kopf ist so verwirrt, ich sehe schon eine Fata Morgana.« Plötzlich türmt sich das unendliche Sandmeer vor ihm auf, Streitwagen, Skelettsoldaten, Pferde und Kamele aus Sand scheinen sich zum Angriff zu formieren. »Doch der Tod zieht vorbei, stattdessen sehe ich einen Mann, groß gewachsen, braun gebrannt, Narben im Gesicht erzählen von Kämpfen gegen Dämonen wie den Dahaka, ein Ungetüm der persischen Mythologie, bewehrt mit Klauen und Tentakeln.« Danke für diese Einführung, einsamer Wanderer, hier ist eine Wasserflasche; der Autor übernimmt. Entwickler Ubisoft Montreal macht einen Satz nach hinten, will den geschichtlichen Graben zwischen »The Sands of Time« und »Warrior Within« schließen und schickt dem Protagonisten eine Armee aus Sand auf den Hals, die den Palast seines Bruders Malik flutet und alle Normalsterblichen in Statuen verwandelt. Der Prinz der alten Trilogie kehrt wieder zurück in die Dienste Persiens. Vorbei ist es erst mal mit dem abgerissenen Look, mit dem Gossenprinzen ohne Königreich, der mit zerschlissener Rüstung und gestylten Haaren seit 2008 durch eine knallbunte Cel-Shading-Welt klettert. Dieser Prinz präsentiert sich wieder als echter, vom Kampf gezeichneter Kerl. Das passt, denn er ist ein wandlungsfähiger Charakter, hat sich im Laufe seiner 21-jährigen Regentschaft immer wieder der Zeit angepasst, wurde vom coolen Draufgänger in »The Sands of Time« zum verzweifelten Schlächter in »Warrior Within«, der seinen Schmerz durch Mord zu lindern versucht. Ein Charaktermerkmal ist jedoch seit jeher gleich geblieben: Der namenlose Herrscher verfolgt stets edle Absichten und rettet nebenbei gleich das gesamte Morgenland.

NUTZE DIE MACHT, LEBE MIT DEN KONSEQUENZEN

Um Rettung geht es auch in »Prince of Persia: Die vergessene Zeit«. Die Geschichte setzt unmittelbar nach den Geschehnissen in Azad ein, der Wesir ist besiegt und der Prinz will seinen Bruder Malik in dessen Festung besuchen. Doch die steht in Flammen, eine osmanische Armee stürmt den Palast, die Kamera zoomt auf Triboke, verfolgt die Flugbahn von Gesteinsbrocken, die mit lautem Getöse in die Mauern der Festung einschlagen. Soldaten halten sich wacker, feuern Pfeile und schütten brennendes Pech über die Angreifer, ehe ein Geschoss sie vom Wall fegt. Die Stimmung erinnert an das filmische Schlachtengemälde »Königreich der Himmel« von Ridley Scott. Brutal und bedrohlich wirkt das hier, aber auch märchenhaft schön, insbesondere weil die Sonne langsam untergeht und die Szenerie in einen orange-goldenen Schein bettet. Aus der Verfolgerperspektive schnetzelt der Prinz los. Das hier ist durch heftige Kämpfe geprägt, aber auch durch spannungsreiche Geschicklichkeitstests, die das Timing des Spielers auf die Probe stellen. Kombos hingegen fordern den Blick für das Ziel, die volle Übersicht, Köpfchen und Orientierungssinn. Beispielsweise für den schnellen Vorstoß, bei dem sich der Blaublüter wie eine Rakete in die Gegnermenge katapultiert. Sofort fallen Detailänderungen an der Steuerung auf: Der

Aus den Untiefen der Wüste. Die Sandarmee wird erweckt und bricht mit grauenvollen Monstern der persischen Mythologie über den Prinzen herein.



Alte und neue Prinzenrolle



Viel Feind, viel Ehr! DIESE GEGNER SPRINGEN ÜBER DIE KLINGE



Zu Beginn treten osmanische Schwertkämpfer in Massen auf, greifen aber de facto nur in kleinen Gruppen an. Ihre Waffe ist das Scimitar, ein leicht gebogener Säbel mit hoher Reichweite.



Skelettkrieger, üble Bande! Greifen in Gruppen an, umzingeln den Prinzen, stürzen sich auf ihn. Infanterie mit Äxten und Schwertern wird von Bogenschützen unterstützt.



Der »Charger« ist ein mächtiger Stier, der sich mit goldenen Panzerplatten schützt. Wie ein Bulldozer rast er auf seine Gegner zu, ist aber nicht allzu clever und rennt schon mal gegen die Wand.

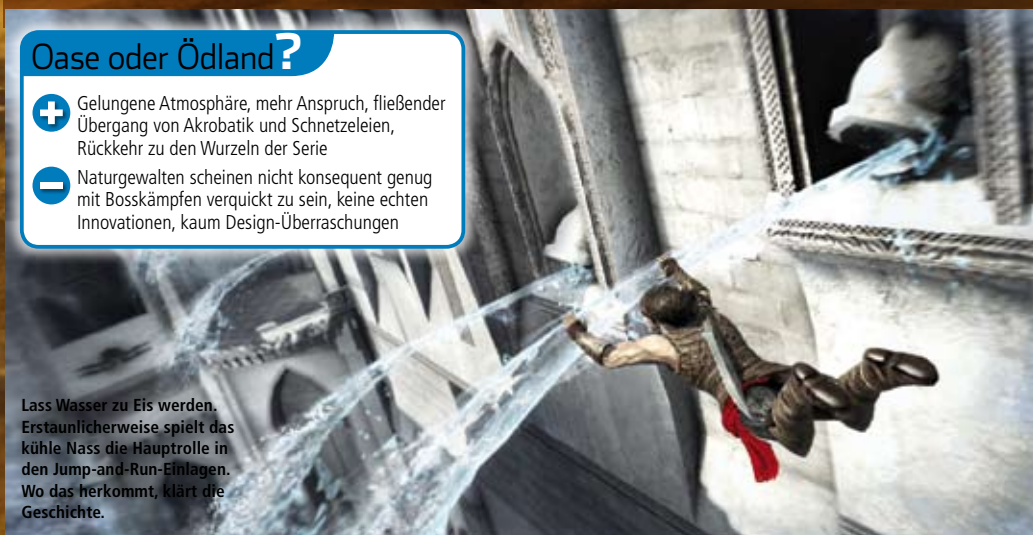


Bosse von 40 Metern Höhe und mehr stellen sich dem Prinzen in den Weg. Fundierte Infos zu diesem Thema sind leider rar. 360 Live tippt auf persische Ungeheuer wie den Mantikor oder dieses Monster hier.

Oase oder Ödland?

- + Gelungene Atmosphäre, mehr Anspruch, fließender Übergang von Akrobatik und Schnetzeilen, Rückkehr zu den Wurzeln der Serie
- Naturgewalten scheinen nicht konsequent genug mit Bosskämpfen verquickt zu sein, keine echten Innovationen, kaum Design-Überraschungen

Lass Wasser zu Eis werden. Erstaunlicherweise spielt das kühle Nass die Hauptrolle in den Jump-and-Run-Einlagen. Wo das herkommt, klärt die Geschichte.





Stacheln schießen aus dem Boden, Kettensägen und allerlei andere Fallen wollen dem Blaublüter an den Lendenschurz. Timing ist gefragt.

Scharfe Neuheiten

ALLE FAKTEN AUF EINEN BLICK



Das Spiel ist im 6. Jahrhundert der persischen Zeitrechnung angesiedelt.



Die Geschichte setzt sieben Jahre nach den Geschehnissen von »Sands of Time« ein, also direkt nach dem Endkampf gegen den Wesir und dessen Doppelgänger.



Als Szenario dient der Palast von Malik, des Prinzen Bruder.



Jedes Areal basiert laut Ubisoft auf einer eigenen Design-Philosophie: Das Gefängnis ist düster, Schwarz und Grau dominieren das Bild. Ganz anders der Harem: Edle Stoffe in leuchtenden Farben herrschen hier vor, überall sprießen Springbrunnen und erstrecken sich lange Schlafstätten für die Gespielinnen Malik.



Der namenlose Held erlangt nach und nach neue Fähigkeiten. So rüstet er nicht nur seine Waffen auf, sondern lernt auch die Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde zu bändigen.



Verschiedene Waffengattungen, neue Bossgegner und Taktiken versprechen Vielfalt im Kampf.

Und außerdem?

■ Kein Mehrspieler-Modus geplant, es bleibt ein Abenteuer für Einzelgänger ■ Erfolge sind so sicher wie Sandstürme in der Wüste, Anzahl und Güte lassen sich aber noch nicht beurteilen ■ Exklusive Boni für die Xbox-360-Version sind in der Mache, die heiß gehandelte Super-Nintendo-Ur-Fassung kommt jedoch ausschließlich als Extra der Wii-Version ■ Download-Inhalte sind in Planung

Prinz hängt nicht mehr wie eine Klette an der Stange, sondern richtet sich automatisch aus – ein Sprung in die gewünschte Richtung genügt. Auch fühlt sich der neue alte Prinz durch mehr Möglichkeiten abzuspringen deutlich beweglicher und agiler an. Das sind nur Nuancen, doch die lassen den Helden leichtfüßiger wirken. Im nächsten Moment geht's per Seilrutschpartie vom Turm auf die Dächer des Palastes, der Prinz springt in die gegnerische Menge, fegt sie auseinander und verhilft so ein paar verwundeten Soldaten zur Flucht. Erstaunlich, wie gut Kampf und Akrobatik hier ineinanderfließen. Bis zu 50 Gegner zaubert die »Assassin's Creed 2«-Engine »Anvil« auf den Monitor. In der Praxis greifen die Kerle jedoch in Schwärmen zu fünf an. Generell stehen Ausweichmanöver im Vordergrund, es gibt keine Möglichkeit zu blocken, dafür massenhafte Kombos. Die Spezialattacken sind spektakulär inszeniert, erfordern aber Können und Timing: mit der B-Taste den Gegner schnappen, ein Stück mitschleifen, dann in die Luft schleudern, blitzschnell die Wand hochlaufen, die Sprung-Taste hämmern und mit der B-Taste den Todesstoß einleiten. »Wir wollen wieder hin zu mehr Dynamik, mehr Action und zackigeren Kämpfen.« Diese Worte stammen von Michael McIntyre, der bereits an der alten Trilogie gearbeitet hat, jetzt als Chefdesigner für die Levelgestaltung verantwortlich zeichnet und uns als Gesprächspartner durch »Die vergessene Zeit« führt.

VOM WINDE VERWEHT

Des Prinzen Bruder sieht keinen Ausweg mehr, will seine Stadt schützen und ruft die Sandarmee zu Hilfe. Doch die Rettungsaktion geht schief: Zwar wird die feindliche Armee vernichtet, Malik's Volk allerdings im gleichen Moment in



»Eine erlesene Mischung aus Assassin's Creed und Sands of Time, übergossen mit einem Atmosphäre-Nektar aus Tausendundeiner Nacht«.



Neuer Look: Als hätte es denn Cel-Shading-Prinzen nie gegeben, kehrt Ubisoft zu den Designwurzeln der Serie zurück.

Statuen verwandelt. Folglich muss der Blaublüter die Sandarmee vernichten. Dabei schützt ihn ein magisches Artefakt vor der eigenen Versandung. Als größter Verbündeter erweist sich ein Element, welches man nicht gerade in der Wüste erwarten würde: Wasser. »Was beeindruckt Diplomaten in der Wüste mehr als Gold? Richtig, das kühle Nass. Und weil er so viel davon hat, protzt Herrscher Malik in seinem Reich mit Wasserspielen und reicher Vegetation«, erklärt der Leveldesigner. Entsprechend vielfältig wirken die Abschnitte im Inneren des Palastes: In einem Raum wuchern Palmen, gedeihen Pflanzen und man schwingt von Ast zu Ast, um die nächste Etappe zu erreichen. Das Spiel setzt wieder sehr stark auf die »Du bist an A und musst irgendwie B erreichen«-Schiene. So gibt eine Kamerafahrt Überblick über eine gewaltige Kammer, ein Gefängnis, das nur einem Zweck dient: das Gehirn des Spielers anzukurbeln, ihn zur Lösung raffinierter Licht-, Schatten- und Schalterpuzzles zu motivieren. Der Kerker verbindet gekonnt alle Gameplay-Elemente: Am Boden wird geschnetzelt und je weiter der Prinz nach oben vordringt, desto mehr hinterlistig gestaffelten Dornenfallen, Kreissägen und Falltüren muss er ausweichen. McIntyre skizziert ein Rätsel und fährt mit seiner Hand über den Bildschirm. Dort zu sehen: das Astrolabium. Das erinnert an die Sonnensystem-Modelle, die man in der Schule gebaut hat. Im Grunde steht in der Mitte die Sonne, außen herum drapiert sind die Planeten unseres Sonnensystems, kunstvoll gefertigt, mit Intarsien verziert und aus purem Gold. »Du musst verschiedene Hebel in Bewegung setzen, um in dieser riesigen Konstruktion nach oben zu kommen. Wir wollen dich fordern. Die richtige Konstellation der Planeten zu finden, braucht schon Hirnschmalz, weil du auf verschiedenen Ebenen arbeitest, vielleicht auch mal wieder unten einen Schalter umlegen musst, damit sich in der oberen Etage was tut.«

FEUER, ERDE, WASSER, LUFT

Natürlich sind alle Gebiete mit Gegnern übersät: Skelettkrieger mit Äxten und Schwertern? Leichte Beute.

Zielgenaue Bogenschützen? Schon lästiger! Richtig fies dagegen die Beschwörer, denn die lassen mal eben eine ganze Armee aus der Erde wachsen. Die optimale Gelegenheit, um die Spezialfähigkeiten des Prinzen zu testen. Neben dem Sand der Zeit kann er die Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft beeinflussen. Die Kraft der Luft dient beispielsweise als Schild gegen Pfeile, aber auch zum Angriff. Erspäht der Prinz einen Gegner in nicht allzu großer Entfernung, schleudert er sich – von einem Windstoß zusätzlich beschleunigt – auf ihn und tötet ihn binnen Sekunden. Wer dieses Areal meistert, trifft im nächsten auf ein luxuriöses Badehaus und staunt zunächst über ein Kunstwerk persischer Architektur, über Mosaik an den Wänden und Stuck an der Decke. Überall im Raum sprudelt das kühle Nass – aus Springbrunnen, Speiern und sogar Wasserfällen. Durch seine Macht verwandelt der Prinz Wasser in Eis. Wirkt clever ins Gameplay integriert, denn wer den Wasserfall einfriert, darf ihn als Klettersäule missbrauchen. Aber Vorsicht: Manchmal muss man das Eis blitzschnell wieder tauen, um versperrte Wege in der Sprungbahn freizulegen, nicht an Eiswänden abzurutschen und in die Tiefe zu stürzen.

SPIELER WOLLEN STERBEN

Womit wir bei der nächsten Neuerung wären: Der Sand der Zeit ist nur noch zeitweise einsatzfähig und der Prinz darf wieder sterben. Das ist gut so, denn der bekennende Gamer will bekanntlich gefordert werden – ein geschenkter Sieg schmeckt schließlich fad. Das letzte »Prince of Persia« für die Xbox 360 hat in diesem Punkt eher enttäuscht. Die Heldenfigur konnte nicht sterben, Elika war stets als süßer Rettungsanker an Ort und Stelle. Für ungeübte Spieler mögen solche Hilfsmittel sinnvoll sein, aber echte Persien-Veteranen vermissen das Gefühl der Gefahr. Speziell im knallharten »Warrior Within« steht der Blaublüter stets mit einem Fuß in Ahrimans Reich, die Bosskämpfe sind hart, die Sprungpassagen stellenweise unmenschlich schwer. Aber wer dann nach zehn Versuchen endlich das perfekte Timing raus hat, freut sich wie ein Schneekönig.



Dieses Game will Selbiges erreichen, dich wieder in den Controller beißen lassen. Du wirst fluchen, schimpfen, schreien – schlussendlich aber jubeln, weil du es eben doch noch geschafft hast. Hoffen wir, dass »Prince of Persia: Die vergessene Zeit« diese Linie dann auch konsequent durchzieht. Der Sprung zurück zu den Wurzeln tut dem Spiel jedenfalls gut, die Mischung aus Kampf, Akrobatik und Rätseln begeistert. Fragt sich nur noch, ob die Bosskämpfe mithalten können und die Idee der Elemente konsequent fortgeführt wird. Wenn ja, wird das hier zweifelsohne ganz, ganz groß!

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Anspruchsvolle Sprungpassagen, faszinierendes Leveldesign, pfiffige HITPOTENZIAL Elementarmagie-Manöver – das hier kann ganz groß werden.

8.5 von 10

Erhältlich | 21. Mai 2010 **Status** | 95% komplett

**SCHOCKT
EXKLUSIV AUF
XBOX 360!**



Ein reales Vorbild dient den Modellbauern und Animationskünstlern von Remedy für das Charakterdesign des Helden Alan Wake: der Finne Ilkka Villi – seines Zeichens selbst renommierter Schriftsteller und Schauspieler.

Und außerdem?

- Einzelspieler-Erlebnis exklusiv für Xbox 360
- Details zu den Erfolgen sind bisher noch nicht bekannt ■ Auch die einst angekündigte Unterstützung von Download-Episoden ist derzeit ungewiss; sollte sich das Spiel aber gut verkaufen, sinnieren die Entwickler bereits über ein Download-Paket, das die Handlung zwischen diesem Teil Eins und dem geplanten Teil Zwei überbrücken könnte

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft Game Studios

Entwickler | Remedy

Genre | Actionthriller

Spieler | 1

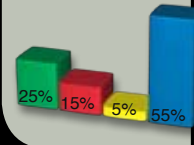
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Exklusiv für 360: packend inszenierter Psychothriller mit Schwerpunkt auf Action.

das ist drin

- Alpträume
- Paranoia
- Horror-Bücher
- Schatten



ALAN WAKE

So spielt sich der neue Psychothriller der »Max Payne«-Macher.

Schon die Story des neuen Third-Person-Thrillers vom finnischen Entwickler Remedy lässt Gruselfreunde hellhörig werden: Der Bestsellerautor und Protagonist des gleichnamigen Spiels Alan Wake besucht die verschlafene Kleinstadt Bright Falls mitten in der nordwestamerikanischen Wildnis. Seine Frau Alice hat ihn dazu überredet; sie will, dass der sonst so begabte Autor seine zweijährige Schreibblockade endlich mithilfe dieses Kurzurlaubs überwindet. Doch schon bald darauf wird eine Verkettung mysteriöser Umstände seinen Verstand auf die Probe stellen. Alice verschwindet spurlos, viele der Einheimischen verhalten sich merkwürdig, und zu allem Übel stolpert der Schriftsteller nach und nach über Seiten eines Manuskripts, das er selbst geschrieben haben soll. Seltsam, dass sich Alan aber nicht daran erinnern kann, jemals etwas über die Anwesenheit einer dunklen Macht im Umland von Bright Falls geschrieben zu haben.

Seit über fünf Jahren arbeitet das Remedy-Team rund um Projektleiter Oskari Häkkinen nun an »Alan Wake«. Das Spiel soll ein

Meilenstein werden, soll das Gänsehaut-Genre auf Konsole in ganz neuem Glanz erstrahlen lassen. Ein lebenswichtiger Schritt für das kleine Studio, das, nachdem es die Marke »Max Payne« an Rockstar verkauft hatte, keine weiteren Blockbuster-Titel hervorbrachte. Bereits die erste Anspielmöglichkeit auf Microsofts Hausmesse »X10« – Bericht in der vergangenen Ausgabe – zeigte, dass die Nordlichter ihr Handwerk blendend verstehen; dass sich »Alan Wake« tatsächlich zu einem der Hits 2010 entwickeln könnte. Liegt wohl auch daran, dass man sich bei Remedy nicht einfach blauäugig dem Produktionsfluss hingibt, sondern die Möglichkeiten des Story-Verlaufs gezielt eingrenzt, um ein Optimum an Spannung aus der Materie herauszukitzeln. Bereits das Grundgerüst lässt Parallelen zu einigen Romanen und Kurzgeschichten von Stephen King, aber auch zur Kult-TV-Serie »Twin Peaks« von David Lynch erkennen – und laut Oskari Häkkinen hat diese auch direkt als Inspirationsquelle zu »Alan Wake« beige-tragen.



× Fernsehprogramm

WO DER WAHNSINN WOHT

Bereits in der Atari-Gruselei »Alone in the Dark« aus dem Jahr 2008 wird die Geschichte häppchenweise in Episodenform erzählt, ein bisschen so wie in einer Fernsehserie. Nur leider erlaubt »Alone in the Dark« ein freies Hin-und-her- sowie Überspringen einzelner Abschnitte, was das Ganze eher wie eine Ausrede für den hohen Schwierigkeitsgrad aussehen lässt. Auch »Alan Wake« ist in Episoden gegliedert, reiht diese jedoch strikt linear aneinander. Umso besser, denn nur so können offene Enden und überraschende Wendungen ihre volle Wirkung entfalten.



× Kino-Action

ACTION ZUM FÜRCHTEN

1 Dieser Actionthriller lebt durch seine Lichteffekte. Nirgends sonst sind bisher derart realistisch wirkende Schattenspiele zu bewundern. Alans Kumpel Barry hat sich beispielsweise eine glühende Lichterkette um den Körper gewickelt, um sich vor der Dunkelheit zu schützen. Sieht bescheuert aus, aber so geht er wenigstens nicht in den riesigen Waldabschnitten verloren.

2 Die Spielumgebung ist durchgehend mit hochauflösenden Texturen überzogen und wirkt sehr glaubhaft. Dies gilt auch für die Gegner, die immer unterschiedlich bewaffnet und gekleidet daherkommen. Außerdem umgibt sie meistens ein Schutzschild aus dunkler Energie.

3 Zu den bisher nicht spielbaren, aber immerhin bereits der Presse gezeigten Spielabschnitten zählt auch diese Fahrzeugsequenz. Wieder leistet die haus-eigene, logischerweise »Alan Wake«-Engine genannte, Grafiktechnologie Beachtliches und zaubert selbst bei hoher Geschwindigkeit schicke Verzerrungen auf den Bildschirm.



POPCORN-KINO

Bereits das Intro in Spielgrafik vermittelt das Gefühl, nicht nur ein Game zu erleben, sondern vielmehr einen interaktiven Film oder eine mitreißende TV-Serie. Jedenfalls etwas mit packender Atmosphäre und extrem feinfühlig herausgearbeiteten Charakteren. Das junge Paar hält vor dem Restaurant der idyllischen Kleinstadt, Alan geht hinein, um den Schlüssel für die Unterkunft von einem gewissen Mr. Carl Stucky entgegenzunehmen. Die Bedienung hinter dem Tresen flippt total aus, als sie bemerkt, dass sie ihrem Lieblingsautor direkt gegenübersteht. Durch zwei verschlagene Biker, die sich in einer Ecke eine Pulle Whisky die Kehle hinunterspülen, wirkt das Szenario noch glaubwürdiger: »Tu mir einen Gefallen und starte auf der Jukebox die Sechs, Coconut. Ich würd' ja selber, aber meine beiden

Beine sind eingeschlafen. Schlechte Durchblutung«, brabbelt einer der beiden. »Du willst ein Rocker sein? Und wünschst dir Coconut? Was soll das?«, feixt sein Kumpel. Doch Alan interessiert nur der Schlüssel. Die Bedienung schickt ihn schließlich zu einem Hinterzimmer, in dem sich Stucky aufhalten soll. Der anliegende Flur ist alles andere als erhellt, und je weiter Alan sich der Tür nähert, desto mehr schwindet das Licht – bis zur völligen Dunkelheit. Mist, abgesperrt! Auch auf ein Klopfen meldet sich niemand aus dem Hinterzimmer. Dafür klirren auf einmal psychoakustische Töne aus den Boxen, eine schrullige Lady in altertümlichem Kostüm und tiefer, kratziger Stimme drückt Alan den Schlüssel in die Hand, während sie unverständliche Laute von sich gibt. Leider endet die Szene an diesem Punkt, was es umso schwieriger macht, den Verlauf der Geschichte zu deuten. Dafür gibt die Sequenz bereits etliche Einblicke in die verwendete Technik: Erstklassige Motion-Capturing-Animationen und hochauflösende Texturen vermitteln zusammen mit der Musikutermalung aus dezent eingesetzten Orchesterklängen und Psycho-Soundeffekten ein audiovisuelles Erlebnis, wie es so auf Konsole bisher nur selten zu sehen

ist. Selbst »Silent Hill«, »Resident Evil« oder »Alone in the Dark« können die hier gebotene Atmosphäre nicht toppen, denn keines der genannten Spiele klammert sich in Sachen Spieldesign so dicht an die Realität wie das Setting von »Alan Wake«. Den Entwicklern geht es darum, den Spieler mit in die geistige Inkontinenz des Protagonisten zu verwickeln. Schon während des Intros wird darauf hingewiesen, dass Alan an schlimmen Alpträumen leidet, die ihn auch im Wachzustand verfolgen. Paranoia, Selbstgespräche, Depression – auch im Falle Alan Wake liegen Genie und Wahnsinn augenscheinlich nah beieinander.

DIE ANGST ESKALIERT

Etwas weiter im Spielverlauf hat sich Alan bereits ein kleines Inventar angeeignet: Ein Revolver und eine Taschenlampe sind fortan sein bevorzugtes Handwerkszeug, um das Rätsel der Kleinstadt zu lüften. Seine Frau ist mittlerweile nach einem Auto-unfall spurlos verschwunden, er selbst wirkt stark angeschlagen und sein gebückter Gang zeugt von einigen angeknacksten Rippen. Der Weg führt durch weitläufige Wälder, während die Nacht hereinbricht

Jäger oder Gejagter?

- +** Erstaunlich beeindruckende Lichteffekte, erfrischend andersartiges Actionkonzept
- Ganz selten treten bei der aktuellen Version Zeilenversatz und Ruckler auf

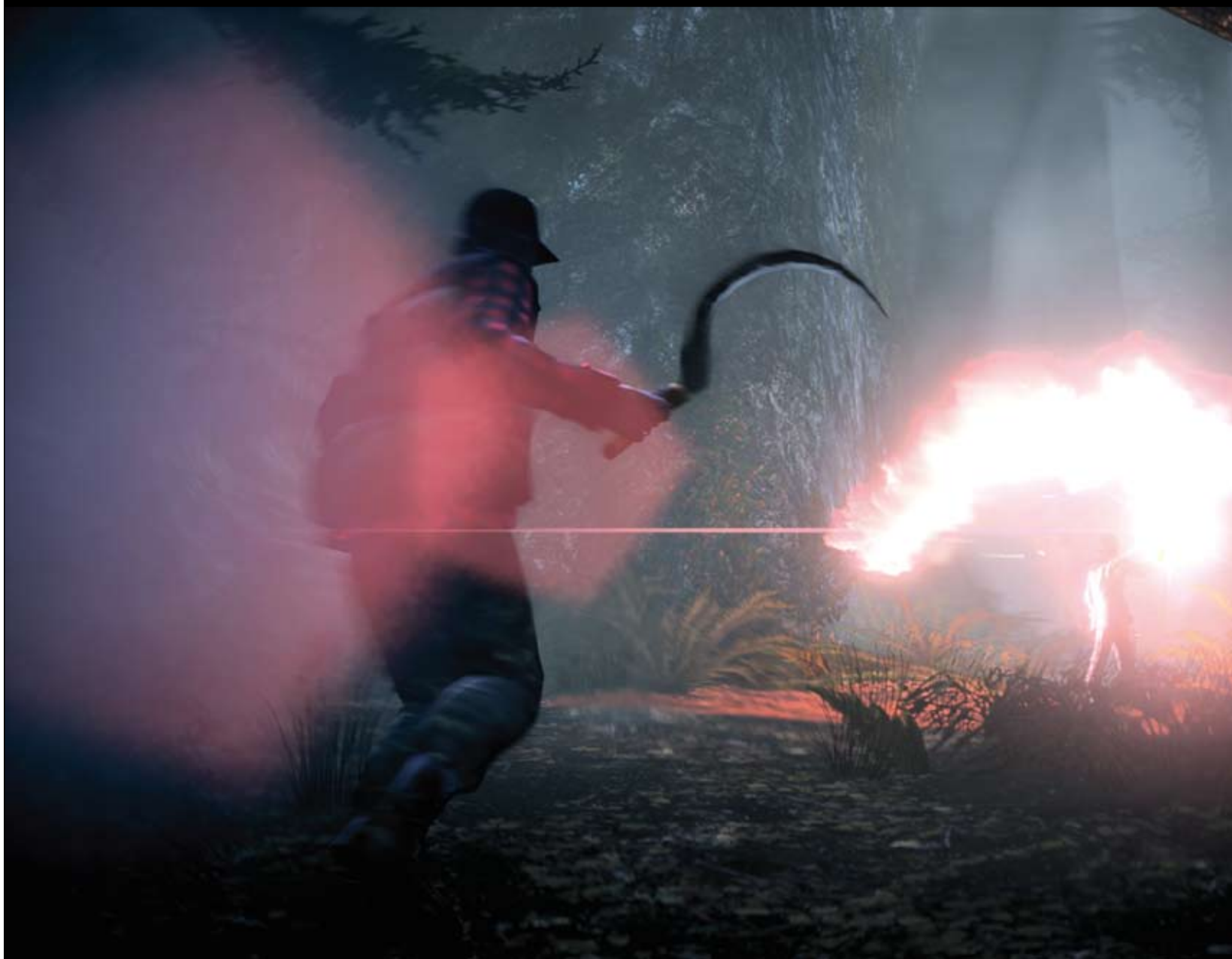
und das Umland von Bright Falls in dunkle Schatten hüllt. Das Leveldesign in den großflächigen Arealen? Relativ linear gehalten. Einen klar vorgegebenen Weg gibt's trotzdem nicht. Löblich! Der Tag-Nacht-Zyklus befindet sich zudem als dramaturgisches Element fest in der Hand der Entwickler. So können die Macher Momente der Angst nach eigenen Angaben besser betonen. Und spätestens als der Autor einzelne Seiten eines Skripts findet, das von ihm geschrieben sein soll und von dunklen Mächten berichtet, die in der Gegend aktiv sind, beginnt Alan an der vermeintlichen Idylle des kleinen Ferienorts zu zweifeln. Knirschende Geräusche und geflüstertes Fluchen wabern aus der Surround-Anlage, als plötzlich die ersten Gegner aufkreuzen. Sie wirken wie normale

» Die Menschen in diesen Wäldern laufen Amok, sie sind von irgendetwas wie besessen. «

Menschen in Holzfällerkluft, sind jedoch umgeben von einem transparenten Schutzschild aus dunkler Energie, der sie resistent gegen Kugeln macht. Die einzige Lösung für dieses Problem hält Alan in der linken Hand: seine Taschenlampe. Hält man die LT-Taste gedrückt, fokussiert er automatisch den nächsten Gegner, der kurz darauf zu glühen beginnt. Eine kleine Explosion grellen Lichts symbolisiert, dass der Schutzschild gebrochen ist. Dann nur noch per RT-Taste Blei in den Feind pumpen und dieser verglüht nach einigen Treffern. Die meisten der Widersacher schwingen und werfen einfache Mordwerkzeuge wie Hämmer, Äxte oder Sichel. Da das Gegnervorkommen allerdings bereits nach kurzer Zeit extrem zunimmt, steht schon bald exzessiver Gebrauch der Ausweichfunktion auf dem Programm: LB-Schultertaste gedrückt halten, den linken Stick nach links oder rechts kippen und prompt weicht Alan in Zeitlupe aus. Die Kamera zoomt dabei kurzzeitig heraus und rotiert um das Geschehen – ein Effekt, der klasse aussieht und mit der aktuellen Einstellung niemals der Übersicht zur Last fällt. Hoffentlich bleibt das so!

WER ODER WAS IST DAS?

Alan sucht eine weit entfernte Tankstelle, deren Licht als einziges in der Gegend den tiefschwarzen Nachthimmel erhellt. Genau dort vermutet er den Aufenthaltsort seiner Kontaktperson Stucky. Doch in einem Sägewerk endet der Weg. Jemand scheint mit fluoreszierender Farbe Hinweise auf Bäume und Felsen gekritzelt zu haben, die nur lesbar sind, solange sie direkt mit der Taschenlampe angestrahlt werden. Schon die erste Kritzelei führt zu einer Waffenkiste: Hier lagern neue Munition, Batterien für die Taschenlampe und eine Signalpistole, die allerdings mit nur einer Leuchtkugel bestückt ist. Vorerst sollte Alan also per Steuerkreuz wieder zur Pistole greifen, um sich die Lichtwaffe für derbere Gegner aufzusparen. Zurück auf dem Werksgelände hört Alan erneut Stimmen. Vier Holzfällertypen nähern sich unter immer lauter werdenden Drohungen. Wieder ausweichen, Gegner mit der Lampe vom dunklen Schleier befreien; ein paar Schüsse in den Wanst, dann sind sie erlöst. Sekunden später markerschütterndes Getöse – die Luft vor den Lautsprechern



beginnt zu flimmern. Abrupt schält sich ein mächtiger Gegner aus der Dunkelheit. Eingeleitet von verhärmtem Gelächter behauptet er, Stucky zu sein, geht dann aber direkt zum Angriff über. Das Fokussieren mit der Taschenlampe fällt schwerer als sonst, denn das Wesen verschwindet plötzlich, nur um sich an anderer Stelle blitzschnell wieder zu materialisieren. Jetzt ist der Moment gekommen: zur Signalpistole wechseln, Abzug betätigen. Das Bild beginnt zu glühen, als die Leuchtkugel in Zeitlupe langsam Kurs auf den Kopf des Wahnsinnigen nimmt und seinen Körper kurz darauf in grelles Leuchtfeuer hüllt. Grausame Schreie; dann ist der Weg frei...

Aber reichen zwei kurze spielbare Abschnitte wirklich, um vom neuen Remedy-Werk überzeugt zu sein? Die

✖ Blutige Referenz

ALAN WAKES URVÄTER

Nirgends liegen die beiden Genres Thriller und Horror näher beieinander als in der Literatur. Und Alan Wake ist bestimmt nicht der erste psychisch labile Autor mit einem anhaltenden Schockerlebnis. Schon Stephen King hatte eine Vorliebe dafür, hilflose Schreiberlinge in den Wahnsinn zu treiben. Die Filmumsetzung von »Das geheime Fenster« aus seinem Kurzgeschichtenband »Langoliers« ist wohl das bekannteste Beispiel. Aber auch »Zimmer 1408«, »Stark – The Dark Half«, »Dolores« und »Brennen muss Salem« weisen unübersehbare Parallelen auf: sei es nun eine verträumte Kleinstadt, in der eigentlich nur Psychopathen hausen, ein Skript, dessen realer Urheber ein Mysterium ist, oder irre Axtmörder, die einen Autoren in die Wälder verschleppen. Doch tatsächlich bieten all diese Werke auch einen Nährboden für gänzlich frische Ideen und neue Möglichkeiten. Und augenscheinlich nutzen die Macher von »Alan Wake« dieses breite Spektrum bereits als Quell der Inspiration, um den Spielern ab Mitte Mai das Blut gefrieren zu lassen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Finnen keinen plumpen Ideenklau betreiben – nach den bisher gezeigten Spielszenen besteht diesbezüglich vorerst jedoch kein Grund zur Sorge.

Immer wieder weisen Leuchtschriften auf Verstecke von Waffen und Munition sowie nützliche Schalter hin – etwa zum Aktivieren einer Fluchtanlage. Lässt das vielleicht auf einen bisher unbekannten Verbündeten schließen?



Steuerung sowie die technische Umsetzung konnten zumindest schon mal einen bleibenden Eindruck hinterlassen.

PACKENDES KONZEPT

Das Konzept, das auf dem komplementären Zusammenspiel aus Helligkeit und Finsternis basiert, wirkt erfrischend andersartig. Speziell deswegen, weil in der alptraumhaften Welt von Alan Wake Licht Sicherheit und klaren Verstand symbolisiert, wohingegen alles Schattige Gefahr, Alpträume und pure Angst verkörpern soll. Die Entwickler selbst bezeichnen ihre Schöpfung als Psychothriller mit cineastisch inszenierten Actionsequenzen – eine treffende Klassifizierung. Denn anders als in gängigen Survival-Horror-Spielen muss man sich hier selten Sorgen um Munitionsvorräte machen, die Kampfsequenzen sind voller Dynamik und mit zahlreichen Überraschungsmomenten gespickt. Und auch weitere Szenen – die leider auf der Präsentation nicht direkt spielbar waren – zeigen, dass nicht nur menschliche Gegner hinterlistig agieren. Kurzum: Die dunkle Macht bringt auch Tiere und Gegenstände unter ihre Kontrolle, lässt Autos und Baumaschinen lebendig werden, die dem Helden dann unter

lautem Gepolter nach dem Leben trachten. Ebenfalls wunderschön anzusehen: wenn ganze Schwärme schwarzer Krähen Alans Taschenlampe zum Opfer fallen. Eine weitere Szene zeigt, wie Alan zusammen mit zwei nichtspielbaren Charakteren, sogenannten NPCs, die Wälder durchstreift. Barry, ein wohlbeleibter Typ, schützt sich vor den dunklen Gestalten mit einer elektrischen, um den Körper gewickelten Lichterkette. Außer ihm bildet auch noch eine Polizistin Alans Gefolge. Entsprechend dauert es nicht lange, bis die einstigen von Angst erfüllten Monologe des Protagonisten einem angeregten Gespräch weichen. Fast jedes Geräusch, jeder Gegner, ja alles Außergewöhnliche wird von Alan und den NPCs sehr dynamisch kommentiert. Sie scheinen sich permanent zu unterhalten, wie Akteure einer Fernsehserie. Dieses Stilmittel prägt das ganze Spiel. Statt die Handlung in einem Stück zu erzählen oder sie in einzelne Level zu splitten, beginnt jeder Abschnitt mit einem kleinen Prolog und einer Rückblende, die Vergangenes zusammenfasst. Bis jetzt wirkt diese Inszenierung sehr gelungen und erinnert an Serien-Hits wie »Lost« oder »24«. Und obwohl die Actionsequenzen und die kranken Gegner angsteinflößend wirken, konzentriert sich Remedy hier eindeutig auf das Thriller-Genre und verzichtet – wie in vielen Horrorstreifen üblich – auf sinnloses Blutvergießen. Denn »Alan Wake« soll tief in unser Bewusstsein eindringen und uns von innen heraus schocken. Scheint hervorragend zu klappen.

Jan Heinrich



360 LIVE sagt...

Alan Wake schockt mit prickelnder Story, steiler Technik und kranken Psycho-Gegnern.
HITPOTENZIAL

9.0 von 10

RED DEAD REDEMPTION

kurz&knapp

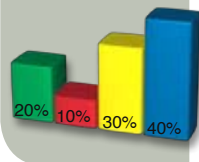
Hersteller | Rockstar Games
Entwickler | Rockstar San Diego
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rasiermesserscharfe Wildwest-Action – auch im Multiplayer.

das ist drin

- Gäule
- Gatling-Guns
- Goldsäcke
- Gier nach Kills



Auge um Auge, Zahn um Zahn. 360 Live spielt den Mehrspieler-Modus – und fällt aus dem Sattel!

Der Wilde Westen, zwölf Uhr mittags. Acht Personen bilden einen Kreis mit einem Durchmesser von zirka drei Metern, alle mit der Hand am Pistolenhalter. Nervöse Blicke, Zucken in den Fingern, erste Anflüge von Herzerasen. Zieh deine Waffe mit der LT-Taste und puste den Feind dann per RT-Taste weg. Dir bleibt kaum Zeit, über diese mehr als deutlich formulierten Zeilen nachzudenken, als dir der erste Schuss den Sombrero durchlöchert. Vier Banditen liegen bereits im Staub, ein fünfter sackt nach einem Kopftreffer in sich zusammen. Aus dem Augenwinkel siehst du noch, wie die verbleibenden zwei Stinkstiefel in Richtung einer Scheune flüchten. Ne, ne, Hombres, schön hiergeblieben! Du wechselst zur Winchester, legst an – Schuss, durchladen, Schuss. Kurz darauf Totenstille. Zumindest für einige Sekunden, dann geht die Mehrspieler-Schlacht in »Red Dead Redemption« erst richtig los. Gespielt wird der Modus »Free For All Shoutout«, sozusagen die Wildwest-Version des klassischen Deathmatch. Der Schauplatz? Chuparosa, ein kleiner mexikanischer Vorposten mitten im Niemandsland. Enge Gassen, ein verlassener Marktplatz im Zentrum und zahlreiche Gebäude unterschiedlicher Höhe, viele davon im typischen Adobe-Baustil. Doch es bleibt

kaum Zeit, das malerische Örtchen zu bewundern, denn mittlerweile regiert das Chaos. Kugeln sausen umher, Blumentöpfe und Vasen gehen zu Bruch. Am besten in geduckter Haltung langsam vorpirschen und die Karte im Auge behalten, denn sie zeigt Aktivitäten sich bewegender Personen in nächster Nähe äußerst präzise an. Plötzlich ein dumpfer Schlag, gefolgt von einer Kill-Cam-Wiederholung. Sauberer Volltreffer in die Magenregion. Noch dazu von einem feigen Greenhorn, das sich unweit auf einem Dach verschanzt hat. Kein Wunder, dass du den nicht gesehen hast. Wer regungslos verharret, hinterlässt eben keine Spuren auf dem Radar. Zeit, das selbst mal auszuprobieren...

Schon die ersten Minuten mit dem Deathmatch-Modus sind eine wahre Freude – tolles Leveldesign, durchdachte Positionierung von Extras wie Dynamitstangen und Molotowcocktails, übersichtliche Bildschirmanzeigen und ein Steuerungskonzept, das nicht nur »GTA«-Fans schnell verinnerlicht haben. Aber es kommt noch besser, viel besser! »Goldrush« heißt das Zauberwort. Zusammengefasst geht es in diesem Modus schlichtweg darum, im Level verteilte Säcke voller Gold einzusammeln und in eine von zahlreichen Kisten zu werfen, die an strategisch wichtigen



Der Feind hört mit! Alle Personen in direkter Nähe zur eigenen Spielfigur können stets mitverfolgen, worüber man gerade per Voice-Chat quasselt. Drückt man auf dem Digi-Pad nach oben, kann man selbst mit allen in der näheren Umgebung sprechen.

Erhältlich | 21. Mai 2010 | Status | 90% komplett

ALLE INFOS ZUM MEHRSPIELER-MODUS!

Sheriffstern oder Galgenstrick?

- ➕ Schicke Weitsicht, sehr gelungenes Western-Feeling, super ans Szenario angepasste Mehrspieler-Modi, präzise Steuerung
- ➖ Aktuelle Fassung noch gepeinigt von zahlreichen Mini-Bugs – hoffentlich sind die bis zum 21. Mai beseitigt

Und außerdem?

- 50 Erfolge, so viel ist sicher – mehr wollte Rockstar noch nicht verraten
- Aktuell sind fünf Spielmodi enthüllt: Deathmatch, Team-Deathmatch, Goldrush, Hold your Own und Free Roam
- Eine Demo wird's voraussichtlich nicht geben
- Steuerung vielseitig konfigurierbar



1



✖ Nicht zum Scherzen aufgelegt

DIE FRAUEN...

...so nennt sich der aktuellste Trailer zum Spiel. Ein gerade mal 87 Sekunden andauernder Videoschnipsel, der interessante Details zum Hauptspiel enthüllt. Unter anderem, dass Held John Marston gleich mehreren Ladys – darunter ein keckes Cowgirl und eine feurige Mexikanerin – seine Dienste anbieten wird. Sogar Missionen werden sie an seiner Seite bestreiten. Ferner entfacht der Trailer Spekulationen, ob der Spieler zwischenzeitlich nicht sogar selbst in die Rolle einer der Damen schlüpfen könnte. Unüblich für ein Rockstar-Spiel, aber wir lassen uns gerne überraschen. Und falls es doch nichts wird, dann vielleicht in einer der gemunkelten Zusatzepisoden.

2



✖ Zielwasser

SCHÄRFER ZIELEN MIT DEAD EYE

1 Nicht blindlings durch die Gegend rennen! In jeder Mehrspieler-Arena findet sich in der Regel eine grün schimmernde Kiste. Ihr Inhalt: fast so wertvoll wie der Schatz im Silbersee. Einmal aufgenommen, hat man nämlich Zugriff auf die äußerst nützliche »Dead Eye«-Sicht.

2 Um die neue Zielansicht zu aktivieren, reicht ein Druck auf den rechten Analogstick. Nun nur noch das Fadenkreuz auf den Feind bewegen und immer mehr X-Kreuzchen erscheinen über dessen Umrissen. Anschließend den Sichtmodus verlassen und abwarten, wie der Widersacher von absolut präzisen Salven zersiebt wird.

3 Funktioniert übrigens auch zu Pferd. Im Gegensatz zum Einzelspieler-Modus wird die Zeit nach Aktivierung der »Dead Eye«-Sicht jedoch nicht verlangsamt. Stört kaum, denn so haben alle Mitspieler die faire Chance, einen Treffer zu landen.

3



Das Spiel in Zahlen

Über 12 verschiedene Waffen, zum Beispiel halbautomatische Maschinenpistole, Scharfschützengewehr, Wurfmesser, abgesägte Schrotflinte; 2 auf Knopfdruck abrufbare Kameraperspektiven: Third-Person oder eine Ansicht, die die Figur von vorne zeigt – praktisch wenn man zu Pferd verfolgt wird; Kamera kann zudem nach eigenem Gusto mit dem rechten Analogstick positioniert werden; 5 bestätigte Mehrspieler-Modi.

Stellen positioniert sind. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Säcke zusammengeklaut hat, gewinnt. Gleichzeitig tragen kann jeder Spieler lediglich zwei Goldsäcke, was sich zudem auf seine Geschwindigkeit auswirkt. Außerdem ist die Zahl der umherliegenden Säcke begrenzt – erst nach und nach tauchen an zufälligen Orten neue Säcke auf. Weitere Regeln? Gibt's nicht! Braucht es auch nicht! Selbst nach Stunden bringt »Goldrush«, obwohl nur ein Abklatsch der bewährten Mehrspieler-Variante »Capture the Flag«, das Blut der versammelten Cowboy-Meute in Wallung. Liegt wohl auch daran, dass sich die Teilnehmer immer hinterhältigere Tricks ausdenken, ihren Kontrahenten die prall gefüllten Säcke zu rauben. Besonders beliebt: Direkt neben einer Kiste ausharren, jeden über den Haufen ballern, der des Wegs kommt und

anschließend den Leichenfledderern spielen, sprich dem Opfer die kostbare Fracht entreißen – »Sandbagging« nennen die Jungs und Mädels bei Rockstar das.

Wer »Goldrush« lieber kooperativ angehen möchte, sollte dem Modus »Gang Match – Hold your Own« eine Chance geben. Das Ziel: drei Säcke voller Gold aus der Basis des Feindes entwenden, bevor diesem selbiges gelingt. Kein leichtes Unterfangen, da hier die Größe der Karte nach einem ganz anderen taktischen Ansatz verlangt. Die riesigen Distanzen ohne Pferd überwinden? Machbar, aber sehr zeitraubend, darüber hinaus läuft man stets Gefahr, Opfer von feindlichen Scharfschützen zu werden, die zumindest auf der gezeigten Karte »Diez Coronas« perfekte Bedingungen vorfinden: dichte Kakteenansammlungen, unübersichtliche Felsformationen, ein über hundert Meter hoher Berg in der Mitte des Levels – Verstecke wohin das Auge blickt. Weitere Gefahr geht von herrenlosen Gatling-Geschützen sowie einer mächtigen Kanone aus, die jedes Team jederzeit für sich beanspruchen kann.

Neugierig geworden? Zu Recht! Die Show stiehlt allen Spielvarianten jedoch der Modus »Free Roam«. Ganz einfach deswegen, weil die komplette Welt der Einzelspieler-Kampagne hier zur Spielwiese für abenteuerliche Mehr-

spieler-Unternehmungen wird. In einer Gruppe von bis zu acht Draufgängern Banditenstellungen stürmen, im Team und ausgerüstet mit großkalibrigen Waffen auf Büffeljagd gehen, sich mit anderen Gauchos packende Wettrennen durch die schier endlosen Weiten der Prärie liefern, Erfahrungspunkte sammeln und so neue Pferde und Waffen freischalten – dieser Modus wird die Herzen eines jeden Offene-Welt-Begeisterten im Sturm erobern. Das Beste daran: In wenigen Wochen heißt es schon »Aufsatteln, Muchachos!«.

Sönke Siemens

360LIVE sagt...

Schlägt auch im Mehrspieler ein wie ein tödlicher Tomahawk! Tolle Modi, coole HITPOTENZIAL Ideen, begeisternde Technik.

9.0 von 10

Erhältlich | Oktober 2010 Status | 70% komplett

MEDAL OF HONOR

Ist schon ein paar Jahre her, da war »Medal of Honor« so dick im Geschäft wie heute »Call of Duty«. Für Jahresende plant Electronic Arts nun das Serien-Comeback. 360 Live berichtet aus Afghanistan.

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Los Angeles

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

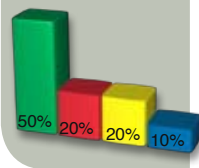
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Terroristen, amerikanische Spezialeinheiten und jede Menge Ego-Shooter-Ballerei.

das ist drin

- Ballerei
- Fahrzeuge
- Deckung
- Schleichen



Es ist Nacht über Afghanistan – genauer gesagt über der Region Shahikat Valley. Ein junger Hirte treibt seine Schafherde zusammen und bereitet sich sein Nachtlager. Was er nicht weiß: Er wird beobachtet. Nicht aber von hungrigen Wölfen oder anderen Hirten. Tausende Meter über ihm ist eine Kamera auf die ihn gerichtet. Beugt ihn mit einer schwarz-weißen Nachtopik. Die amerikanischen Airborne Ranger bereiten ihren nächsten Schlag gegen eine – noch nicht weiter definierte – Terrorzelle vor. Doch es gibt ein Problem: Feindliche Flugabwehrkanonen machen es dem schweren Bomber unmöglich, in die Zielregion vorzudringen.

Genau da kommen die Tier-1 zum Einsatz. Dabei handelt es sich um eine hochspezialisierte Sondereinheit des amerikanischen Militärs. Nur die besten US-Soldaten werden zum Test dieser Elitetruppe berufen. Und selbst dann schaffen es nur wenige Auserwählte in den Kreis der Tier-1. Ihre Methoden sind anders: Die Spezialisten mischen sich unter das afghanische Volk. Sie nehmen Kontakt zu lokalen Stammesführern auf und lokalisieren so die Strippenzieher der Terrororganisationen. In »Medal of Honor« dreht sich alles um die Zusammenarbeit der Tier-1 und der Airborne Ranger. Immer wenn es gefährlich wird, sind die Jungs von Tier-1 wie ein Skalpell. Feinfühlig sondieren sie die Lage für den nächsten Großangriff. Danach kommen die Ranger – als alles vernichtender Vorschlaghammer.

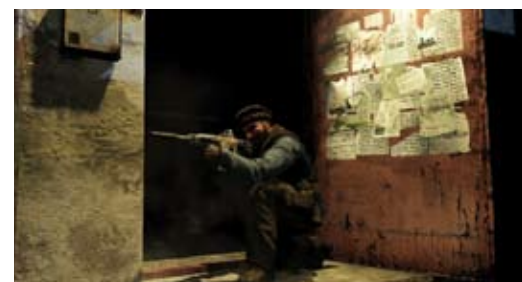
SCHLEICHENDE OFFENSIVE

»Tier-1-Bodenführer. Wir haben da einen ungebetenen Gast«, knarzt es aus dem Funkgerät. Gemeint ist der unschuldige Hirte. Ehe man es sich versieht, schleicht sich ein bärtiger, verummter Mann von hinten an den Viehtreiber heran und legt ihn mit einem Würgegriff schlafen. Schließlich soll es möglichst keine Zeugen der geheimen Operation geben. Neben der eigenen Spielfigur schleichen drei weitere Soldaten über den schneebedeckten Bergpfad. Ihre Codenamen: Preacher, Voodoo und Mother. »Vorsicht, Tango direkt vor uns«, raunzt die Lautsprecherstimme. »In Deckung. Unten bleiben!« Die vier Soldaten kauern sich hinter einige Felsen. Die Taschenlampe des Wachpostens leuchtet in der Dunkelheit, zaubert hübsche Lichtreflexe auf den Bildschirm. Jetzt nur nicht entdeckt werden. Der Mann dreht ab und kehrt zu seinen Kameraden zurück. Diese haben es sich bei einem lauschigen Lagerfeuer gemütlich gemacht. Die Tier-1-Truppe kennt keine Freunde. Leise schleichen sie sich an die Gruppe an, beziehen Position rund um das Lager, visieren ihre Gegner an. »Jetzt«, ruft der Truppenführer und die US-Spezialisten eröffnen das Feuer. Die M4A1-Sturmgewehre hämmern kurz in der Nacht. Dann ist wieder Stille und die Terroristen liegen im Staub. »Gute Arbeit. Weiter!«

Die Soldaten setzen ihren Marsch fort. Plötzlich ertönen schwere Kanonenschüsse – nicht allzu weit entfernt. Hinter einer Bergkuppe sehe ich, was geschieht: Der amerikanische Bomber hat sich zu nah an die Flugabwehr-

✖ Kopf unten halten

Der Tier-1-Soldat bringt sich kniend hinter einer Häusercke in Sicherheit. Er könnte sich notfalls auch hinlegen. Ob es ein Deckungssystem wie etwa in »Rainbow Six: Vegas« geben wird, ist noch unbekannt. Fest steht aber, dass Elemente früherer »Medal of Honor«-Teile in das Spiel integriert werden.



Wer bist du denn? Die Tier-1-Soldaten finden einen gefesselten Informanten. Solche Zwischensequenzen treiben die Hintergrundgeschichte voran.

Volltreffer oder Blindgänger?

- +** Frisches Szenario, stimmige Grafik, Fokus auf amerikanische Spezialeinheiten
- Bisher fehlt's noch an handfesten Informationen, was die Gewichtung der Figuren und der Handlung betrifft; oder wird's ein nackter Shooter ohne viel Drumherum?

× Wenig kommunikativ

Die Geschichte hinter »Medal of Honor« wird in klassischen Spielgrafik-Sequenzen erzählt. Dabei ist der Kampf gegen die bislang noch unbekannte Terrorzelle streng linear. Lediglich in den Missionen selbst soll es kleinere Freiheiten geben, die allerdings durch das Terrain selbst bedingt sind.

× Besser gezielt

EA Los Angeles geht es in »Medal of Honor« besonders um Authentizität. Daher greifen die Entwickler auch nur auf real existierende Waffensysteme zurück – wie etwa das M4A1-Sturmgewehr der Amerikaner – und modifizieren diese mit Extras wie Laservisieren. Erfundene Schießprügel? Hier nicht.

Und außerdem?

- Der Mehrspieler-Modus wird außer Haus entwickelt, bei den »Battlefield«-Machern DICE
- Für den Mehrspieler-Modus benutzt das skandinavische Team die »Frostbite«-Engine, die bereits in »Battlefield: Bad Company 2« zum Einsatz kommt; der Einzelspieler setzt auf die »Unreal Engine 3«
- Es heißt, man werde das Checkpoint-Erobern-Konzept aus »Bad Company 2« übernehmen; mit Deathmatch und Team-Deathmatch ist sicher ebenfalls zu rechnen
- Mehr ist bisher noch nicht nach außen gedrungen, von Download-Karten und Erfolgen ist aber selbstredend auszugehen

× Untergetaucht!

PROFIS INS BOOT GEHOLT

Für die Entwicklung von »Medal of Honor« arbeitet Electronic Arts Los Angeles eng mit ehemaligen Mitgliedern der Spezialeinheit Tier-1 zusammen. Laut Richard Farrelly, dem kreativen Leiter, habe man sich das Vertrauen der Ex-Militärs zunächst erarbeiten müssen. Schließlich sollte die Tier-1 nicht wie ein Haufen Rambos aussehen, sondern wie eine professionelle Elitetruppe. Die Militärberater haben großes Mitspracherecht bei der Entwicklung. Ihr Einfluss beginnt bei Kleinigkeiten wie etwa der Position und Haltung der Waffe auf dem Schirm bis hin zu Sprachsamples. In »Medal of Honor« dreht sich alles um die Zusammenarbeit der Tier-1 und der Airborne Ranger.



kanonen gewagt und wird von diesen unter Beschuss genommen. Eine neuer Auftrag leuchtet auf dem Bildschirm auf: »Schalten Sie die SU-23-Flugabwehrkanonen aus.« Dummerweise wurde die Tier-1-Truppe bereits von einigen Wachleuten entdeckt. Erneut durchzucken Schüsse die Dunkelheit. Ich werde getroffen. Der Bildschirm verschwimmt rot. Zeit für eine kleine Pause in sicherer Deckung. Derweil übernehmen die drei Kollegen den Feindbeschuss. Die KI-Soldaten agieren selbstständig – mal geskriptet, mal reagieren sie auf meine Bewegungen. Ganz ähnlich wie in »Modern Warfare 2« wird es keine Möglichkeit geben, die Burschen zu steuern. Vielmehr achte ich auf die Funksprüche und folge – zumindest in dieser Mission – den Anweisungen des Anführers. Nach einigen kurzen Salven ist der Weg zum Geschütz geklärt. Wie in jedem anderen Shooter greife ich zur ferngesteuerten Sprengladung und mache mich schnell aus dem Staub. Preacher hilft auf Tastendruck und hievt mich auf ein Plateau nahe eines zerstörten Dorfes. Von hier aus sehe ich nicht nur, wie die mächtige Kanone in Flammen aufgeht, sondern beobachte auch einen in der Ferne fahrenden LKW-Konvoi. Mit



dem IR-Laservisier markiere ich die Lastwagen. Den Rest übernehmen die Airborne Ranger mit gezielten Schüssen aus dem Militärbomber. Auffällig: Die Fernsicht in »Medal of Honor« ist wirklich beeindruckend. Entlegene Objekte sind klar erkennbar. Die Scheinwerfer der Fahrzeuge leuchten detailgetreu in der Nacht – sehr schön.

DORF UNTER FEUER

Durch den plötzlichen Angriff wurden sämtliche Terroristen im Umkreis aufgeschreckt. Die Tier-1-

1



2



3



✖ Fahrbarer Untersatz

DIE TRANSPORTMITTEL

1 Der Apache-Kampfhubschrauber dient leider nur als Beförderungsmittel. Du wirst lediglich hinter dem Bordgeschütz des Flattermanns Platz nehmen dürfen und mit der Minigun feindliche Stellungen unter Feuer setzen.

2 Die wendigen Quads sind in der gebirgigen Landschaft von Afghanistan ein beliebter fahrbarer Untersatz. Leider ist der Pilot auf dem flinken Vehikel nicht vor umherfliegenden Kugeln geschützt.

3 Welche Rolle die hier abgebildeten Flugzeuge spielen werden, wissen derzeit nur die Entwickler. Wir vermuten aber, dass sie höchstens im Mehrspieler-Modus aktiv eingreifen und in der Einzelspieler-Kampagne keine Rolle spielen werden.

Soldaten suchen Zuflucht in den Ruinen einer kürzlich angegriffenen Siedlung. Die Geschehnisse des Bombardements sind hier noch deutlich sichtbar: Das Holz kokelt vor sich hin, kein Stein steht auf dem anderen. Ein erster feindlicher Spähtrupp schleicht die Straße entlang. Das Team positioniert sich oberhalb eines Übergangs und wartet ab, bis die Gegner den schmalen Weg passieren. Aus der überlegenen taktischen Position erledigen die Amerikaner ihre Gegner in Windeseile. Doch Verstärkung ist bereits im Anmarsch. Erneut entbrennt ein kurzes, aber heftiges Feuergefecht, aus dem die US-Soldaten siegreich hervorgehen. Das Dorf scheint gesichert. Daher

teilt sich die Truppe kurz auf. Die Ruhe ist trügerisch. Ich streife um die nächste Ecke – und rumms. Ein Gewehrkolben schlägt krachend direkt auf der Kameralinse ein. Die Sicht verschwimmt, rote Blutspritzer säumen den Bildschirmrand. Mein letztes Stündlein scheint zu schlagen. Der bärtige Mann über mir schreit mich in arabischer Sprache an, hält mir den Lauf seiner AK47 direkt unter die Nase. Muss ich armer Spieler nun erneut virtuell in einer Zwischensequenz draufgehen – wie schon dutzende Male in »Modern Warfare 2«? Ein Schuss ertönt. Und der Terrorist fällt neben mir in den Schnee. Ein letztes Mal blicke ich ihm ins Gesicht – ein echter Schockmoment. Dann schaut meine Spielfigur automatisch nach oben. Dort steht Kamerad Voodoo mit einer Pistole in der Hand. »Da hab ich dir mal wieder den Arsch gerettet«, brummt er mir entgegen. »Los, zurück an die Arbeit!« Damit endet die allzu kurze Präsentation von »Medal of Honor«.

Was bleibt, sind einige letzte Eindrücke: »Medal of Honor« scheint nicht derart übertrieben durchgeskriptet zu sein wie sein ärgster Konkurrent »Modern Warfare 2«. Die Gefechte wirken in sich natürlicher, mit weniger Hollywood-Bombast aufgeblasen. Grafisch weiß das Ganze bereits in diesem frühen Stadium zu gefallen. Besonders die Sichtweite sowie verschiedenste Partikel-

und Lichteffekte während der Schlachten machen Lust auf mehr. Trotzdem bleiben noch viele Fragen ungeklärt: Wird es ein wirkungsvolles Deckungssystem geben? Welche Fahrzeuge werden ihren Platz im Fuhrpark finden? Wie genau könnte der von DICE entwickelte Mehrspieler-Modus aussehen? Fragen über Fragen, die wohl erst in Zukunft geklärt werden können. So verbleibe ich mit einem wohlwollenden »sieht hübsch aus« und freue mich auf zukünftige Reisen ins virtuelle Afghanistan.

Olaf Bleich



360LIVE sagt...

Schmissiger Kampf gegen den Terror – mit stimmiger Atmosphäre und noch vielen HITPOTENZIAL Fridgezeichen.

8.5 von 10



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

SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher in Bestform: Wer das nicht erlebt, der verpasst was!

kurz & knapp

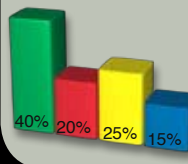
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Montreal
Genre | Schleich-Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: der neue Sam Fisher. Überraschend brutal und zu allem bereit. Aber auch gefühlvoll und mit Emotionen aufgeladen.

das ist drin

- Eliteagent
- Papa
- Leiser Killer
- Weltenretter



Nur noch drei Stunden. Drei Stunden bleiben, um Washington DC vor einem Terroranschlag zu retten. Eine EMP-Bombe wird detonieren. Computersysteme werden zerstört, Autos crashen, Flugzeuge stürzen vom Himmel. Die Bodyguards des Präsidenten werden von Kugeln durchlöchert, Präsident Caldwell gefangen genommen. All das wird passieren, wenn nicht ein Mann es verhindert: Andi »Der KönigdesOstens« Reitner. Der gebürtige Nürnberger ist unserem Appell im 360-Live-Forum gefolgt und lädt als Sam Fisher seine Five-Seven durch. Es ist grotesk. Sam soll die Regierung retten, die ihm alles genommen hat. Doch er verfolgt auch eigene Ziele, will herausfinden, was mit seiner Tochter geschehen ist. Die Geschichte ist es, die dich weitertreibt. »Das hier fühlt sich wie ein guter Thriller an, du fieberst mit, willst Sam helfen den Tod seiner Tochter aufzuklären. Oder lebt sie vielleicht noch?«, Andi ist begeistert. »Conviction« stellt die Charaktere in den Vordergrund, Menschen wie Anna Grimsdóttir. Die taffe Datenanalystin hatte als Sams innere Stimme immer eine Fluchtroute parat. Doch welche Ziele verfolgt sie dieses Mal? Arbeitet sie wirklich für die Regierung und will den Terrorangriff verhindern?

Was weiß sie über den Verbleib von Fishers Tochter? All diese bohrenden Fragen werden geklärt, während sich Fisher immer mehr zu »einem getriebenen Tier« entwickelt, das »keine Regeln kennt, keine Gnade«, wie es Victor Coste in einem langen Monolog erklärt. »Die Charaktere sind sehr clever eingewoben«, analysiert unser Leser. »Coste spielt zum einen eine große Rolle in der Geschichte und skizziert zum anderen Sams Leben und Karriere – so sind auch Splinter-Cell-Jungfern immer im Bilde.«

TAUSCHE SONNENBRILLE GEGEN SONARSICHT

Mit Costes Hilfe entwickelt sich Sam wieder zum Eliteagenten – tauscht Sonnenbrille gegen Nachtsichtgerät und bekommt ein neues Hilfsmittel spendiert: die Sonar-Brille. Im Grunde kann Sam damit durch Wände sehen, seine Gegner werden als weiße Silhouetten dargestellt, so kann er ihr Vorgehen berechnen. Praktisch ist so was, wenn man gerade in der Mission »EMP Staging Ground« in einem Lagerhaus in der Nähe von Michigan liegt und unter einem zwölf Elitesoldaten patrouillieren. Durch die Silhouetten wird die Funktion »Markieren und Ausschalten« möglich: Gegner-silhouette ins Visier nehmen,

In der Mangel: Fisher begegnet immer wieder Charakteren, die man kennt. Sie wenden sich gegen ihn oder wollen ihn töten – so wie Andrei Kobin von Third-Echolon.

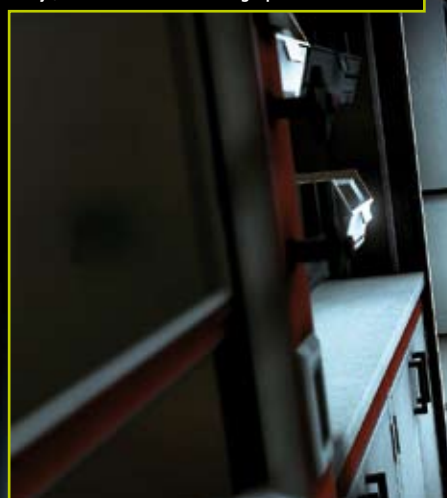


**EXKLUSIV
MIT LESERTEST
NUR IN 360 LIVE!**



Beklemmend: Nicht nur Missionsobjekte, sondern auch Sams Gedanken und Gefühle, vor allem die Furcht um seine Tochter, werden auf Wände projiziert.

Im Schwitzkasten: Wer im richtigen Moment die B-Taste drückt, nimmt seinen Gegner als menschliches Schild. Und ja, mit Blut wird auch nicht gespart.



✗ Grauer Panther

SAM FISHERS NARBEN

Früher war Sam ein makelloser Agent, eine Kampfmaschine, die ihre Wunden nie zeigt. In »Conviction« spürt man den Verfall des einstigen Elitesoldaten: Zu Beginn der Geschichte auf Malta sitzt er lässig im Restaurant, braun gebrannt, aber die Stirn in Falten gelegt. Er will den Tod seiner Tochter aufklären. Ein Anruf verändert alles: Lebt seine Tochter noch? Fisher geht an seine Grenzen, überlebt Kugelhagel und Explosionen. Die bleiben nicht ohne Folgen: In Zwischensequenzen zoomt die Kamera nah heran, zeigt aufgeplatzte Schläfen und zerschnittene Arme. Wenn er im Third-Echelon-Hauptquartier zum zweiten Mal Andrei Kabin stellt, trüben Blutropfen von seiner FN Five-Seven. Würde er jetzt noch grenzdebil lachen und »Yippie ya yeah, Schweinebacke« schreien, könnte man ihn glatt für den Bruder von Bruce »John McClane« Willis halten.

Scharfschütze oder Maulwurf?

- +** Extrem detaillierte Charaktermodelle vor tollen Kulissen, dichte Atmosphäre, wendungsreiche Geschichte, Gadgets und Leveldesign laden zum Experimentieren ein
- KI erkennt keine Muster und macht immer wieder die gleichen Fehler

Und außerdem?

- Im Koop-Modus schlüpfen zwei Spieler in die Anzüge der Agenten Kestrel und Archer und versuchen in vier Missionen zu verhindern, dass die EMP-Bombe von Russland in die USA gelangt
- Für spektakuläre Manöver gibt's nicht nur Erfolge, sondern auch Uplay-Punkte, mit denen sich Bonusobjekte wie neue Kleidung oder Skizzen freischalten lassen
- Sammler greifen zur edlen »Collector's Box« mit Sam-Figur, zusätzlichem Infiltration-Koop-Modus, Third-Echelon-USB-Stick und Soundtrack-CD



Freier Fall: Sam beobachtet die Terroristen und tötet sie mit gezielten Kopfschüssen.



Wird im Koop-Modus ein Agent als Geisel genommen, kann ihn sein Kollege mit einem gezielten Kopftreffer retten.



RB-Taste drücken, ein rotes Dreieck zeigt das Ziel an. Die Anzahl an Markierungen hängt von der Waffe ab, eine voll aufgerüstete FN Five-Seven ermöglicht die Drei-auf-einen-Streich-Methode. Aber: Einfach so eliminieren ist nicht. Vorher muss ein Gegner im Nahkampf fallen: Im Lüftungsschacht ist ein kleines Loch, Sam linst hervor, kurz abwarten, bis der Soldat unter ihm steht, LT-Schultertaste durchdrücken, Fisher stößt nach unten und bricht dem Feind mit einem Ellbogenschlag das Genick. Jetzt schnell die Y-Taste dreimal hämmern und Sam schnell automatisch wie ein Panther hervor und tötet die beiden markierten Gegner. »Klasse inszeniert«, findet Andi. Vor allem weil die Wachen immer wieder hässliche Kommentare abgeben: »Ach dieser Fisher ist doch überbewertet, was kann der, was wir nicht können.« Kopfschuss, die beiden sacken zusammen. »Das hier«, spottet Fisher in exzellentem Deutsch. Die Synchronisation stammt wieder von Martin Kessler, der auch Vin Diesel diesen coolen tiefen Ton in »Riddick« verleiht. Generell machen die Synchronsprecher einen großartigen Job, hier geht nichts von der Faszination verloren, alle Charaktere sind gut besetzt. Doch zurück zum Gameplay. Vom Aufbau her ist »Conviction« ein gewöhnliches Actionspiel: Lagerhalle, darüber Lüftungsschächte, unterirdisch verläuft ein Tunnelsystem, überall stehen Wachen. Eigentlich nichts Besonderes, aber hier gibt's eben keine Schlauchlevels, sondern die Entwickler schmeißen dich in einen Sandkasten und du buddelst dich durch. Egal wie, du kannst eine Mission fünf Mal durchspielen und wirst trotzdem immer wieder neue Wege finden: indem du Gegner umschleichst. Oder dich an einem Gitter entlangangelst, auf einen Vorsprung springst, wieder ein bisschen hangelst und plötzlich

entdeckst, dass unter dem Zimmer mit der Geisel ein kleiner Schacht langführt. »Als alter Splinter-Cell-Hase hatte ich wirklich Angst, dass dieses Einzigartige verloren geht. Aber der Mix aus kinoreifer Action und der großen spielerischen Freiheit macht einfach Laune.« Auch die Gegner entwickeln sich, wo am Anfang noch stümperhafte Handlanger wild rumballern, stehen in diesem Level schwerbewaffnete Elitesoldaten Spalier. Die geben sich gegenseitig Feuer-schutz, kämpfen Schulter an Schulter und setzen Granaten ein. Als in der Kaserne »Wie sichere ich ein Fenster, damit mir keiner von der Veranda aus einen Kopfschuss verpasst« gelehrt wurde, waren aber selbst die Elitesoldaten krank. Also lieber Söldner, wenn dein Kollege von oben erschossen wird und du das merkst, dann solltest du vielleicht mal eine Granate in den Schacht werfen. Oder einfach draufballern, das Ding ist nicht gerade kugelsicher. Und damit zurück zum Geschäft, denn wer Fishers gesamtes Akrobatikportfolio ausnutzt, der tötet seine Gegner kopfüber hängend, oder per Sprung von oben, schmeißt sie aus Fenstern und lässt Turbinen auf sie krachen. Praktischerweise haben größere Söldnergruppen immer wieder das Bedürfnis, sich unter aufgehängte Turbinen, Motoren oder Kronleuchter zu stellen. Och das wäre doch nicht nötig gewesen, so einfach müsst ihr es Herrn Fisher auch nicht machen.

KOOPERATIV GEGEN DEN TERRORISMUS

Und wie ist die EMP-Waffe überhaupt in die USA gelangt? Andi und Autor schlüpfen in die Anzüge der Agenten Kestrel und Archer und spielen die

Koop-Kampagne über vier Missionen. Wir sollen eine Person überwältigen, die wichtige Informationen hat. Problem: Der Typ hockt hinter meterhohen Mauern in der schwer bewachten russischen Botschaft. Und wie reinkommen? Kopfschüsse töten die Wachen auf den Türmen, per Räuberleiter wird die Mauer zur Botschaft überwunden. Teamplay ist hier Trumpf, es gilt taktisch vorzugehen: Andi verbirgt sich in einem Lüftungsschacht und markiert fleißig Gegner. Von da oben kann er niemanden im Nahkampf töten, den Job übernehme ich. »Markieren und Ausschalten« wird aktiviert, Andi verpasst den beiden Wachen automatisch Kopfschüsse. Übrigens: Lösen wir Alarm aus, rüsten sich die Wachen mit besseren Waffen und Schutzwesten

» Diese Geschichte reißt dich mit wie ein guter Thriller. Das offene Leveldesign lädt zu Experimenten ein. «

aus, später warten gar Elitesoldaten mit Nachtsichtgerät. Die schnappen sich gerne mal einen der Agenten – nur ein gezielter Kopfschuss kann dann den Kollegen retten. Insgesamt wirkt der Koop sehr durchdacht und ist eine echte Bereicherung für dieses Ausnahme-Actiongame.

Und jedem, der noch immer dem Schleich-oder-stirb-Prinzip der Vorgänger nachtrauert, sei gesagt: Du wirst entschädigt: Mit vielen Entscheidungsfreiheiten, cleveren Gadgets, guter KI, einer wendungsreichen Story mit vielen Höhepunkten und einer Inszenierung, die einfach umhaut.

Benjamin Kratsch



Koop-Action: Via Splitscreen schalten zwei Spieler die Wachen einer Botschaft aus.



Nur in der »Collector's Edition« wartet der Infiltrations-Modus, in dem man möglichst lautlos ein Objekt aus einem Gebäude mopst.

360 LIVE sagt...

Perfekt inszeniert, herrlich choreografiert und doch mit so viel spielerischer Freiheit. HITPOTENZIAL Todsicherer Hit!

9.0 von 10

Erhältlich | 29. April 2010 | Status | 95% komplett

FIFA FUSSBALL-WM 2010

Du bist Deutschland!

Mit dem Herzen in der Hand und der Leidenschaft im Bein werden wir Weltmeister sein. So singen es die Sportfreunde Stiller. Die Sonne lacht, das Fußballerherz auch, die WM 2010 in Südafrika steht ins Haus und Electronic Arts flankt die Preview-Version zum offiziellen Probespiel ins 360-Live-Stadion. Und was heißt das für alle Freunde des virtuellen Leders? Zum einen verändert sich das deutsche Meckervolk für einen Monat in biertrinkende Sport-Enthusiasten, die die Finanzkrise vergessen und ihre Euphorie in hupenden Autokorsos ausdrücken. Zum anderen dürfen Bildschirmkicker erstmals in der »FIFA«-Geschichte die komplette Qualifikation mit all ihren 199 komplett lizenzierten Nationalteams nachspielen, von der Gruppenphase über die KO-Runde bis hin zum eigentlichen Turnier in Südafrika. Hierfür hat sich das Entwicklerteam ein paar Schmankerl einfallen lassen. In einem speziellen Modus handelt sich der Spieler an einer Zeitleiste entlang und spielt je nach Gusto entweder die Qualifikations-Matches aller Teams nach oder nur die der deutschen Elf oder eben seiner präferierten Mannschaft. Schön: Bei jeder Begegnung erwartet den Spieler neben der Einblendung des ursprünglichen historischen Ergebnisses eine kurze Analyse des Matches von den EA-Experten. Und was tut sich auf dem Platz? Primär Detailverbesserungen. Beispielsweise nehmen die Kicker den Ball besser mit der Brust an, die Torwart-KI reagiert individueller – hitzköpfige Schlussmänner stürmen schon mal ohne Rücksicht auf Fouls aus ihrem Kasten. Schon

» Wenn 20.000 Kehlen in die Nationalhymne einstimmen – dann lacht das Fußballerherz. «



»FIFA 10« ist, was das Gameplay angeht, ein Brett – gut ausbalanciert und mit vielen taktischen Möglichkeiten durch die neuen Teamstile. Die funktionieren auch in der WM-Fassung richtig gut und sind nachvollziehbar: Wir Deutschen sind Freistoßkönige, technisch extrem stark und haben mit dem quiriligen Lahm einen der stärksten Flankenspieler Europas – klar, hier werden alle Regler im Taktikmenü auf Flankenangriffe ausgelegt. Italiener hingegen stehen hinten extrem kompakt, setzen auf lange Bälle und rasante Konter. Der amtierende Europameister Spanien besteht zu Großteilen aus dem FC Barcelona. Klar, dass hier Kurzpassspiel und enorme Schnelligkeit ineinandergreifen. Die eigenen Stärken und Schwächen zu kennen ist Trumpf. Ein schneckenlahmes Mittelfeld wird beim Konter versagen. Solche Teams müssen eher auf Kurzpassspiel setzen oder mit technischer Überlegenheit die Abwehr knacken.

Vor allem technisch dreht Electronic Arts an der Schraube: Wer das erste Mal auf den Rasen eines der zehn voll lizenzierten WM-Stadien wie dem Ellis Park Stadion in Johannesburg oder dem Nelson Mandela Bay Stadion in Port-Elizabeth läuft, dem fällt sofort die überarbeitete Grafikkengine auf. Der Technikmotor ist zwar der gleiche wie in »FIFA 10«, trotzdem wirken die Spieler deutlich plastischer. Grund: Das Schattensystem, welches im letzten »FIFA« selbst jungen Spielern wie Torres dicke Falten ins Gesicht grub, wurde überarbeitet. Licht wird nun deutlich sanfter und natürlicher dargestellt. Auch das Gras wirkt noch eine Spur detailverliebt – kein Highlight, sorgt aber für ein harmonischeres Gesamtbild. Und dann diese Atmosphäre! Afrikaner feuern mit landestypischen Bongotrommeln ihr Team an, während Holländer mit orange-gefärbten Haaren in die Nationalhymne »Het Wilhelmus« einstimmen. WM-Feeling vom Feinsten! Hier passt wirklich alles – außer der hohe Preis.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Fußball vom Feinsten, die Atmosphäre ist nicht zu toppen. Nur der hohe Preis stört das HITPOTENZIAL Gesamtbild.

8.5 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Sports

Genre | Sport

Spieler | 1 - 20

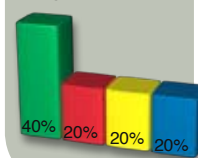
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fußball am Cup, inklusive aller Mannschaften, aller Stars, aller Stadien – das volle Lizenzpaket.

das ist drin

- Traumtore
- WM-Stimmung
- Yogi Bär?
- Jogi Löw!



✖ Mehrspieler-Spaß

ONLINE DURCH DIE WM

Zum ersten Mal wird die komplette Weltmeisterschaft – von der Qualifikation bis ins Finale – online spielbar sein. Auf einem interaktiven Globus werden sich die Spieler gegenseitig herausfordern können, außerdem will man Ergebnisse und Neuigkeiten von der WM in Südafrika in Echtzeit ins Spiel projizieren. Hoffen wir, dass der Netzcoder mitspielt. Wobei, nach über 300 Millionen gespielten »FIFA 10«-Online-Matches sollten die EA-Jungs genügend Erfahrung gesammelt haben.

Und außerdem?

- Eins-gegen-eins- und Zwei-gegen-zwei-Matches
- Online-Trainingsmodus für Fünf-gegen-fünf-Spieler, in dem Taktiken erprobt werden können
- Wie auch in »FIFA 10«: zehn gegen zehn auf einem Platz plus spielgesteuerte Torhüter ■ 1000 Gamerpoints und Erfolge für spektakuläre Einlagen wie Flugkopfballtore sind sicher



Die deutschen Helden werden mit einem Feuerwerk begrüßt. Und bei 199 Mannschaften, also 5970 Kickern wird jeder irgendwo heimisch.



Kopfballtor oder Lattentreffer?

- + Original-Fangesänge, 199 lizenzierte Nationalteams, schönere Licht- und Schatteneffekte als in »FIFA 10«, klasse Atmosphäre, sehr detailverliebt
- 60 Euro sind für ein Zusatzpaket zu teuer, zu wenige spielerische und taktische Neuerungen

✱ Lupfer waren gestern

Wenn »FIFA 10« ein großes Problem hat, dann ist es die Tatsache, dass 90 Prozent aller Lupfer reingehen. Hier reagieren die Torhüter cleverer, weichen schnell genug zurück, fausten den Ball meist noch über die Latte.

✱ Schöner kicken

Electronic Arts hat die Grafikengine komplett überarbeitet – im Vergleich zu »FIFA 10« wirkt der Einfall von Licht und Schatten nun noch harmonischer. Vorbei sind die Zeiten, wo Sonnenstrahlen selbst in das Gesicht eines jungen Lahn tiefe Falten gebohrt haben.

✱ Zugetreten

Electronic Arts hat alle 199 Nationalteams voll lizenziert. Vom Trikot runter bis zu den Stollenschuhen. Wer ganz genau hinschaut, erkennt auf den blauen Stutzen der Italiener sogar deren Sponsor.

✱ Atmosphärischer Höhenflug

AUS 20.000 KEHLEN: SCHWARZ UND WEISS

WM 2006: die Welt zu Gast bei Freunden. Ein buntes Farbenmeer der Nationalitäten ergießt sich über Deutschland, die Stimmung ist fantastisch. Und genau so fühlt sich dieses Fußballspiel an: Ohrwürmer setzen sich in den Gehörgängen fest und summen Oli Pochers »Schwarz und Weiß« oder trällern »54, 74, 90, 2010 – ja so stimmen wir alle ein. Mit dem Herz in der Hand...«. So muss sich Stadionatmosphäre anfühlen. Da müssen 20.000 Kehlen die Surround-Anlage zum Vibrieren bringen. Witzig: Immer wieder gibt's kleinere Zwischenfälle, bei denen Fans Fahnen und Konfetti auf den Rasen schmeißen, die dann Ordner weg-räumen müssen. Auch die Trainer sind ihren Originalen nachempfunden, Jogi steht also im lässig geschnittenen Designerhemd und schwarzer Hose da – natürlich immer mit einem kritischen Blick im Gesicht. Griechenlands Otto Rehhagel und Portugals Luiz Felipe Scolari hingegen schwören auf ihre Trainingsanzüge – nicht gerade en vogue, aber jedem das Seine. Die EA-Jungs beweisen hier eindrucksvoll ihre Liebe zum runden Leder.



Erhältlich | Herbst 2010 | Status | 65% komplett

**JETZT IN 360:
ERSTE BILDER,
BRANDHEISSE INFOS**

Dreister Klon oder brillante Eigenentwicklung?

- + Solide umgesetztes Koop-Gameplay, schaurig-schöne Grafik, viele versteckte Anspielungen auf vergangene Projekte der Entwickler, knackige Dialoge
- Scheint keine echten Innovationen zu bieten

Das Spiel in Zahlen

2 Helden; 3 Zaubersprüche sowie 3 Fähigkeiten, die nochmals in 3 Stufen ausgebaut werden können; laut den Entwicklern sind 40 Prozent der versteckten Geheimnisse einfach zu finden und zu lösen, 40 Prozent mit einer ziemlichen Herausforderung verbunden und 20 Prozent fast unmöglich zu knacken; im Oktober 2004 erschien das letzte große Konsolenspiel der Entwickler: »The Bard's Tale«.



Zitat der Entwickler: »Zwischendurch lassen wir immer wieder kleinere Feinde auf den Spieler los, damit er ein gutes Gefühl bekommt, wenn sich sein Schwert scheinbar mühelos durch feindliches Fleisch schneidet.«

Und außerdem?

■ Kampagne kann via Xbox Live oder System Link komplett im Koop durchgespielt werden ■ Zitat der Entwickler zum Thema Download-Inhalte: »Wir lieben die Idee herunterladbarer Inhalte ■ Details zu einem möglichen Mehrspieler-Modus sind noch unter Verschluss; einzige Aussage des Teams: »Wer die Unreal Engine 3 kennt, weiß, dass sie sich dafür sehr gut eignet«

kurz & knapp

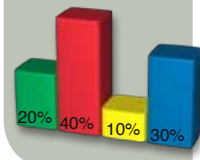
Hersteller | Bethesda Softworks
Entwickler | Inxile Entertainment
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Zwei starke Helden schnetzeln sich gemeinsam durch düstere Fantasy-Szenarien.

das ist drin

- Smalltalk
- Fernkampf
- Quicktime-Events
- Splatter-Szenen



HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Überraschung des Monats: »Giers of Wotr« im Mittelalter!

München, 19. Februar 2010. US-Hersteller Bethesda Softworks lädt zu einem geheimen Presseevent – mit harten Vorschriften. Erst wer einen dreiseitigen Sperrvermerk unterzeichnet, darf den Präsentationsraum überhaupt betreten. Was es dann zu sehen gibt? Eine handfeste Überraschung, oder wie Branchenurgestein Brian Fargo und sein Team von Inxile Entertainment sagen würden: »die Wiedergeburt des klassischen Dungeon Crawlers«. Also die Art von Action-Rollenspiel, das sich vor allem in den 80er und 90er Jahren großer Beliebtheit erfreute, zum Beispiel »Gauntlet«. Die bewährte Formel: Eine Helden-Crew schnetzelt sich durch mit Monstern übersäte Labyrinth, verbessert ihre Fähigkeiten und rettet ganz nebenbei die Fantasy-Welt vor dem Untergang. Punkte, die allesamt auf »Hunted« zutreffen, mit dem Unterschied, dass dies verblüffend wie »Giers of Wotr«

aussieht. Ein äußerst schmeichelhafter Vergleich, wie auch die hier gezeigten Bilder verdeutlichen. Die Helden dieser rauen Fantasy-Schlacht? Der hünenhafte Schwertkämpfer Caddoc und seine leicht bekleidete Kollegin, die Jägerin Elara. Zu Beginn der knapp 35-minütigen Demo stapfen sie durch ein verwüstetes Dorf. Überall zerstörte Häuser und lodernde Brände – jedoch weit und breit keine Menschenseele. »Wir scheinen die Einzigen hier zu sein«, bemerkt Glatzkopf Caddoc geistesgegenwärtig. Nicht ganz, wie ein plötzlich panisch umherrennender Stadtbewohner beweist. Leider kommt der arme Tropf nicht weit, denn ein böses Wesen – halb Mensch, halb Ork, hier Wargar genannt – reißt die verängstigte Seele zu Boden, bohrt die Hand in seinen Brustkorb und reißt das noch pochende Herz heraus. Harter Tobak, den Bogenschützin Elara sofort bissig kommentiert: »Das ist verdammt noch



1



✖ Duo Infernale

KNISTERNDE
BEZIEHUNG

Als Heldenfiguren, die der Spieler schnell ins Herz schließt, machen Caddoc und Elara bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck. Liegt sicherlich auch daran, dass sie zwar keine Beziehung führen, sich jedoch ständig zweideutige Sprüche an den Kopf werfen. Entwickler Findley: »Zwischen den beiden herrscht zum einen diese ständige sexuelle Spannung, zum anderen aber auch dieses Bruder-Schwester-Verhältnis.« Die Beziehung ist also einem ständigen Wandel unterworfen. Ob die beiden sogar intimer werden, will Findley jedoch nicht verraten. »Wir bauen immer wieder Twists ein, also ist so gut wie alles möglich – den Rest überlasse ich aktuell deiner Vorstellungskraft.«

3



2



✖ Schnapp sie dir

NICHTS FÜR SCHWACHE
NERVEN

1 Noch lebt er, dieser zähnefletschende Wargar. Wüsste er jedoch, zu welch grausamen Taten die Helden fähig sind, würde er sich vermutlich in der dunkelsten Ecke des mit »Unreal Engine 3« erstellten Levels verstecken.

2 Einige Zaubersprüche können die Helden auf sich selbst anwenden, beispielsweise »Battle Charge«. Erfolgreich ausgeführt, umgibt die Spielfigur dann für kurze Zeit ein leuchtender Schimmer und sie kann noch kraftvoller zuschlagen. Die Folge für Nahkämpfe: jede Menge durch die Gegend fliegende Köpfe.

3 Elara ist in der Lage, ihre Widersacher mit hoch dosierten Stromstößen zu frittieren. Funktioniert besonders gut, wenn sie den Elektrolitz-Zauber durch das Eintauschen von Kristallen bei einem Geistwesen namens Sarafin zusätzlich verbessert.

mal gar nicht gut.« Dann der nahtlose Übergang von Zwischensequenz zur klassischen Third-Person-Ansicht. Schnellen Schrittes nimmt das ungleiche Paar die Verfolgung der Kreatur auf. Matt Findley, Studio-Boss von Inxile, steuert die agile Lady, sein Kollege den etwas behäbigeren Frontkämpfer. Die Architektur am Wegesrand wird immer seltsamer: Eben noch in einem Dorf unterwegs, rennen die beiden nun durch ein Geflecht aus unterirdischen Gängen und Höhlen. Glitschige, mit Moos bewachsene Wände, im Hintergrund kopfüber an eine Holzkonstruktion gekreuzigte Gefangene sowie furchtbarste Schreie. Ja, die Interpretation des Worts Dungeon – zu Deutsch Kerker – gelingt den Machern bereits in den ersten Minuten vortrefflich. Und auch die dann folgende Action weiß zu gefallen. Mehrere Wargar-Krieger stürmen mit rostigen Schwertern heran und versuchen, dem schlagkräftigen Gespann den Weg abzuschneiden. Doch so weit kommt es nicht, denn die ersten Schädel werden bereits von den Pfeilen der spitzohrigen Kriegerin gespalten. Die Musik gewinnt an Tempo, während die Präsentatoren erstmals das Deckungssystem in Aktion zeigen. Wer das von »Giers of Woehr« geliebt hat, wird spätestens jetzt Freudensprünge machen. Grund: Es ist praktisch identisch. Geduckt an einer Deckung entlanglaufen, aus der Deckung heraus angreifen, von einer

Deckung zur nächsten hechten – alles das ist möglich und dringend nötig, denn auch der Feind attackiert immer wieder aus der Ferne. Armbrustschützen, Magie-attacken, ja sogar Angriffe mit mächtigen Steinschleudern zählen zum Repertoire der Gegner. Findley erklärt: »Wir wollen den Spieler ermuntern, aus der Ferne zu agieren. Viele der Areale bestehen entsprechend aus niedrigen und höher gelegenen Bereichen. Taktisches Vorgehen ist gefragt.« Gesagt, getan: Während Nahkämpfer Caddoc im Zentrum einer Hallenkonstruktion gezielt abwartet, bis immer mehr Feinde in Reichweite seines Breitschwerts kommen, beschwört Elara einen Vereisungszauber. Der blutrünstige Wargar hat keine Chance, innerhalb von Sekunden verwandelt sich sein geschundener Körper in einen starren Klumpen. Findley weiter: »So, und jetzt zeige ich euch ein weiteres, äußerst spaßiges Spielelement: Exekutionen.« Kurz darauf trifft ein mit voller Wucht ausgeführter Tritt den Eisbrocken, der sich in tausend Teilen in der Landschaft verteilt. So viel ist sicher: Zimmerlich geht's bei »Hunted« nicht zu. Das gilt im Speziellen für die Kommentare der scheinbar äußerst blutdürstigen Elara, die solche Aktionen gerne mal mit »Das war wundervoll!« kommentiert. Makaber, aber in Kombination mit dem düsteren Szenario ein deutliches Stimmungslus. Wenig später dann der erste

richtig dicke Brocken: ein drei Meter hohes, abgenagtes Skelett mit Tentakeln, die ihm aus der Wirbelsäule schießen. Wohliges Staunen im Publikum, als Caddoc und Elara das Ding per Quicktime-Event sachgemäß in seine Einzelteile zerlegen. Dann endet die Demo und nach und nach verlassen die Anwesenden mehr als positiv gestimmt den Raum. »Giers of Woehr« wird zwar noch nicht in den Ruhestand geschickt, aber Potenzial hat dieses Ding auf jeden Fall. Elara, wir können das nächste Stelldichein mit dir kaum erwarten...

Sönke Siemens

360LIVE sagt...

Düster, dreckig, durch und durch auf Koop-Action getrimmt. Dürfte nicht nur Fans HITPOTENZIAL von »GoW« und Konsorten gefallen.

8.0 von 10

Effektkino oder Abwrackprämie?

- +** Zwei Kampagnen, jede kooperativ spielbar; der Mix aus Roboteraction, Bosskämpfen und Weltraumschlachten funktioniert
- Wirkt technisch veraltet. Kann es mehrere Stunden fesseln?



Erhältlich | 4. Quartal 2010 **Status** | 65% komplett

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

kurz & knapp

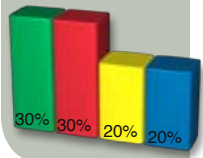
Hersteller | Activision
Entwickler | High Moon Studios
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Cineastisch inszenierter Mix aus Transformers-Action, Bosskämpfen und Luftschlachten.

das ist drin

- Optimus Prime
- Megatron
- Bumblebee
- Starscream



Von der Ente zum Chevrolet Camaro?

Von einem »Transformers«-Film erwartet man nicht viel: Einen Chevrolet Camaro, der sich in einen stählernen Kampfroboter verwandelt; ein Effektfeuerwerk und Megan Foxs Bauchnabel in Nahaufnahme. Von einem »Transformers«-Spiel würde man nach den letzten Werken wohl eher noch weniger erwarten. Umso schöner, wenn man dann überrascht wird: Auf einer Presseveranstaltung in London zeigen die Macher von »Das Bourne Komplotz«, wie man Roboteraction mit fulminant inszenierten Weltraumschlachten und dicken Bosskämpfen mixt. Geschichtlich geht's zurück ins All. Man lässt den Spieler entscheiden, ob er lieber als Megatron die ultimative Energiequelle »Dark Energy« suchen oder als Optimus Prime den Autobot-Heimatplaneten Cybertron verteidigen will. Ah, und Bumblebee sowie Ratchet stehen auch Spalier! Die komplette Kampagne basiert auf einem Online-Koop-Modus. Einfach reinspringen und wer keine Lust mehr hat, übergibt den Job an die KI – vorbildlich. Auffallend ist die Liebe zum Detail: Cybertron erinnert entfernt an die Untergrundstadt Zion aus »Matrix«, antike Säulenstrukturen treffen auf

Maschinenbauteile, Geschütze ragen aus den Wänden. Wenn links ein Großraumschiff abschmiert und rechts ganze Roboterarmeen aufmarschieren, kommt das Gefühl einer Massenschlacht auf. Allerdings könnten die Effekte voluminöser sein. Das Gameplay fühlt sich abwechslungsreich an: Auf Knopfdruck wechselt Optimus von seiner Roboterrüstung in einen Jet, macht Drehungen und Loopings, ballert mit Raketen auf Geschützstellungen, verwandelt sich blitzschnell zurück, verschrottet anstürmende Decepticons mit seiner Oberarmklinge oder dem Scharfschützengewehr. In engen Räumen bietet sich die Autoform an, allerdings wurde der frisch polierte Filmtruck durch ein kugelsicheres kleineres Modell ersetzt – passt besser ins schmutzige Bürgerkriegsszenario. Zwischendurch stellen sich immer wieder Filmgegner wie Starscream als auch gigantische Schergen aus der »Generation 1«, der ursprünglichen Spielzeugserie von Hasbro, in den Weg. Die Decepticons hingegen kämpfen gegen Über-Autobots wie den Wolkenkratzerhohen, mit einem Flammenwerfer bewaffneten Mega-Supreme. Egal in welcher

Kampagne – es gilt seine Wendigkeit und seine Spezialfähigkeiten zu nutzen: Starscream verwandelt sich in einen Jet, richtet mit Raketen viel Schaden an, hat in der Luft aber kaum Schutz. Auf Seiten der Autobots stellt sich Optimus Prime an die Front, wehrt Angriffe ab, geht in den Nahkampf. Bumblebee feuert aus dem Hintergrund, und Ratchet schraubt die Kameraden wieder zusammen. Freilich fragt man sich, was die restlichen Bosskämpfe aufbieten und ob sich die Roboteraction nicht schnell abnutzt. Aber hey, das hier hinterlässt einen guten Eindruck, bietet sogar die Original-Synchronstimmen der Filme auf. **Benjamin Kratsch**

360LIVE sagt...

Cineastische Roboteraction im Mix mit Bosskämpfen und Weltraumschlachten. **HITPOTENZIAL** Grafisch sollte sich das Ganze aber noch transformieren.

7.5 von 10



www.360-live.de

LIVE
360

DAS UNABHÄNGIGE 360 MAGAZIN







LOST PLANET²

TM

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 2010. ALL RIGHTS RESERVED.

www.360-live.de

360
LIVE

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN



Erhältlich | 27. Mai 2010 | Status | 75% komplett

Bleifuß der Plattfuß?

- +** Toller Spielfluss, hohes Tempo, 25 feine Musiktracks u.a. von Crystal Method, selbstbewusster Verzicht auf modischen Rückspul-Effekt-Klimbim
- Bisher wenig Infos zur Einzelspieler-Karriere; Tuning- bzw. Modshop schwach ausgestattet; nur zwei Kameraperspektiven; auf Splitscreen kein Rückspiegel, nur eine Umschaufunktion

**Und außerdem?**

- Bis zu vier Spieler via Splitscreen, bis zu 20 via Direktlink und Xbox Live
- Nur Splitscreen- und Link-Modus-Einzelrennen spielbar, hier sind jedoch bereits alle Strecken und Fahrzeuge freigeschaltet
- Im Online-Karrieremodus erkämpft man sich neue Strecken und Fahrzeuge über Rangaufstiege; als Währung dienen so genannte »Fans«, die sammelt man durch Siege, Drifts und coole Manöver
- Gamerpoints und Erfolge sind Standard, aber hierzu gibt's noch keine handfesten Informationen



Die Mischung aus Rennsimulation, Arcade-Racer und Waffenpracht wirkt unorthodox. Aber da steckt viel Begeisterungspotenzial drin!

kurz & knapp

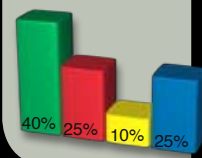
Hersteller | Activision
Entwickler | Bizarre Creations
Genre | Arcade-Racing
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fetzigste Arcade-Racing-Action mit tollem Mehrspieler-Modus, erstaunlichem Tiefgang und einer Menge überzeugender Detaillösungen.

das ist drin

- Vollgas
- Irre Drifts
- Minen legen
- Auslachen



BLUR

**WERDE
BETATESTER!
MIT 360 LIVE!**

Electronic Arts »Burnout Paradise« sollte besser einen Gang zulegen, denn dieser Arcade-Racer bläst mit Sportautos, Minen und Zielsuchraketen zur Jagd!

Meine Fresse! Dass mich dieses Rennspiel mal kicken würde, das hätte ich noch im Januar nicht geglaubt. Auf mich hat das neue Arcade-Rennspiel aus dem Hause Bizarre Creations bisher genau den Eindruck gemacht, der im Titel buchstabiert steht: blurry. Irgendwie verwaschen. Für mich nicht wirklich greifbar, was die Liverpooler damit vorhaben. Soll's ein »Project Gotham Racing« mit Waffen werden? Ein »Mario Kart« mit lizenzierten Sportautos? Beides seltsam. Höchste Zeit für Antworten, sprich eine Probefahrt. Am besten verbunden mit einem Besuch beim Entwickler, der an »Blur« momentan die letzten Schrauben festzieht. Gamedesigner Gareth Wilson öffnet die Tür: Der Mann hat in seinen sieben Jahren bei Bizarre bereits die letzten beiden »Project Gotham

Racing« in verantwortlicher Position aus den Boxen geschoben. Er liebt »Gran Turismo 3« und »Burnout 3: Takedown«, seinen schwarzen Alfa Romeo GT, hätte gern einen Ford GT in der Garage und einen Porsche Carrera GT im Spiel. Der fehlt leider mangels Lizenz. Aber sonst sieht alles gut aus. Anlässlich der Probefahrt haben Gareth und sein Team 20 Konsolen vernetzt: Start frei zum Mehrspieler-Overkill! Es handelt sich um ein ähnliches Setup, wie es die Teilnehmer der geschlossenen – also nur auf Einladung zugänglichen – Betatest-Phase seit dem 8. März erleben. 20 Einladungen haben wir für die Leser des 360 Live Magazins gesichert: Am besten jetzt gleich www.360-live.de besuchen, bewerben und »Blur« spielen, lange bevor das andere dürfen.

✕ Teile deine Rekorde mit der Welt

FACEBOOK UND MEHR

Das neue Werk des englischen Studios Bizarre Creations setzt stark auf Mehrspieler-Modi und Community-Miteinander – und lässt sich einiges einfallen, was das betrifft. Etwa, dass man sich aus allen Strecken, Fahrzeugen und Waffen eine eigene Herausforderung bastelt, die einem Kumpel zusendet und ihn dann auffordert, beispielsweise die vorgegebene Rundenbestzeit zu schlagen. Sobald er das schafft, kann er die Herausforderung verschärfen und zurücksenden – so soll zwischen zwei Mitspielern ein Pingpong-Effekt, ein motivierender Wettkampf entstehen, laut Hersteller auch zwischen solchen mit Xbox-Live-Silberkonto. Dem aktuellen Zeitgeist ist die Idee verpflichtet, Bestleistungen und Championate via Twitter und Facebook aus dem Spiel heraus in die Welt hinaus posaunen zu dürfen. Die Sofortnachrichten lassen sich mit einer kleinen persönlichen Notiz individualisieren. Charme hat auch der Einfall, dass die »Blur«-Server persönliche Rankings und globale Wettkampftabellen als Datenstrom auf die Hersteller-Webseite leiten. Bizarre will ein kleines PC-Programm zur Verfügung stellen, mit dessen Hilfe jeder diesen Datenstrom anzapfen und gewisse Daten für eigene Zwecke nutzen kann. Fitte Programmierer könnten zum Beispiel eigene Rekorde automatisch in eine »Blur«-Signatur im 360-Live-Forum einpflegen.



Was die dann erleben, fühlt sich deutlich anders an, als jedes Rennspiel der letzten Jahre. Hier fügen sich etliche Einflüsse aus dem Vollgas-Genre zu etwas Ungewöhnlichem zusammen. Die Spielstruktur? Klassisch. Traumautos zoomen über realitätsnah wirkende Rundkurse, Nachbildungen winkelliger Industrieviertel in Tokio beispielsweise. Schneller Vollkontakt auf der engen Passeig de Gràcia in Barcelona. Wüstes Driften über die hügeligen Badlands in den USA. Dazwischen die markante Klinkerarchitektur des Londoner Stadtteils Hackney. Dann die reizvollen Wiesen und Hügel rund um die Hollywood Hills; um Sausalito und die Golden Gate Bridge nahe San Francisco. Fahrverhalten beziehungsweise Fahrphysik? »Blur« kommt fetzig rüber wie die Vollgasorgie »Burnout Paradise«, lenkt sich aber eher wie Bizarres hauseigene »Project Gotham Racing«-Reihe. Man sollte also die Kurvenabfolgen kennenlernen; sollte das Gas dosieren; Bremspunkte respektieren – und das wundervolle Hochgefühl genießen, wenn sich die Fuhre durch sacht Gegenlenken und behutsame Gasstöße herrlich sahig durch schnelle Kurven tragen lässt. Wir sprechen hier von anspruchsvollem Pilotieren, von Fahrzeugbeherrschung. Eine Fahrschule hilft dem Untrainierten. Der Look? Starke Motoren, dicke Spoiler, fette Reifen. Alle Insignien eines Tuning-Rennspiels vom Schlage »Need for Speed« sind vorhanden.

KONTROLLIERBARER ALS MARIO KART

Aber die Autos haben mehr Extras zum Einsatz als James Bonds Lotus Esprit in »Der Spion, der mich liebte«: Zielsuchraketen. Schutzschilde. Nitroschub. Aerobremsen. Wer so was haben will, muss nur die Augen offen

halten, leuchtende Neonsymbole auf der Strecke berühren. Schon hat man das Teil an Bord, jagt dem Führenden eine Bombe vor den Latz, legt dem Verfolger eine Sprengladung in den Weg, rammt den Überholenden per Energieschub in die Leitplanke. Wie bei »Mario Kart«, aber weniger chaotisch und zufallsabhängig, sondern richtig gut kontrollierbar. Warum? Weil die Extras an immer denselben Stellen aufploppen, darauf ist Verlass. Streckenkenntnis vorausgesetzt, kann man seine Ideallinie danach ausrichten. Außerdem lassen sich bis zu drei Extras an Bord holen. Die kommen nacheinander auf Kommando zum Einsatz. Welche Extras an Bord sind, welches als nächstes zum Einsatz käme, all das ist anhand schick leuchtender Symbole immer klar zu erkennen. Da bleiben keine Fragen offen, da kann man sich voll auf Fahrkunst und Positionskampf konzentrieren – stark! Mehrmals frontal eine Mine rammen und in hohem Bogen durch die Luft schleudern – macht fast nichts. Dann zoomen kurz die Buchstaben »Wrecked!« durchs Bild und weiter geht's. Überzeugender Spielfluss, überzeugende Fairness. Man fühlt sich nie benachteiligt, hat's selber in der Hand.

Die tragende Rolle bei alldem kommt einem klassischen Rangaufstiegs-System zu, das durch Siege, Drifts, Kills und andere Leistungen reizvolle Fahrzeugklassen zugänglich macht. Aber »Blur« begeistert mit weiteren Ideen, deren taktischer Charakter schlichtweg gut funktioniert. Man kann Extras beispielsweise durch Antippen der Y-Taste sofort wegwerfen. Die purzeln dann als Symbole zurück auf die Straße – und sind vergeudet? Keineswegs! Man kann so das zweite Extra in Rangreihenfolge einen Wimpernschlag eher nutzen, was bei dem brutalen Tempo



✖ F100 schlägt Koenigsegg

Ein Ford F100 Pick-up schwimmt durch die Kurven, steckt dafür Rammattacken locker weg. Der Pilot des Supersportwagen Koenigsegg CCX sollte Karambolagen eher meiden und lieber die enorme Kurvengeschwindigkeit nutzen. Unterschiede im Fahrverhalten sind also spürbar, aber nicht zwingend kriegsentscheidend.

Das Spiel in Zahlen

59 Autos, 4 Controller-Setups, in der Vorabversion nur 2 Kamera-Perspektiven: Verfolger und Vollbild-Frontsicht, 3 Schwierigkeitsgrade, im Karrieremodus sind 4 Fahrzeugklassen mit jeweils 30 Rennen freispielfähig, Online-Teams können aus bis zu 10 Piloten bestehen.

✖ Heiß auf den Sieg

An Online-Rennen nehmen Fahrzeuge aus zwei benachbarten Fahrzeugklassen teil. Besitzer höherwertiger beziehungsweise schnellerer Autos tun sich aufgrund höherer Endgeschwindigkeit sichtbar leichter. Siege sind aber mit allen Autos möglich – sofern der Pilot sein Handwerk versteht. Durch gekonntes Kurvenfahren und klugen Waffeneinsatz lassen sich Nachteile prima egalisieren. Motiviert wie Sau!

✖ Klassenkampf

Knapp 60 lizenzierte Fahrzeuge erspielt man sich über die Freischaltung von Fahrzeugklassen. Darunter BMW 1er-Konzept tii, Ford Focus RS, Nissan Z370, Hummer, VW Scirocco R, Audi R8 und TTS, Viper GTS, Camaro SS, Opel Astra OPC und viele mehr.

✖ Autos aufmischen!

DIE KARRIERESTRUKTUR

Der Einzelspieler- und der Online-Mehrspieler-Modus sind in eine ausladende Karrierestruktur eingebettet. Im Lauf der Zeit schaltet man sich da eine ganze Reihe verschieden gearteter Herausforderungen frei. Die spektakulärste Action ist sicherlich beim »Motor Mash« zu erwarten. Hier siegt, wer in den Arenen am längsten rammt, kämpft und überlebt. Eine ausgewogene Mischung aus Zunder und Fahrkönnen ist beim »Powered-Up-Racing« zu erwarten. Hier umrunden 20 Mitspieler bei vollem Waffeneinsatz klassische Rundstrecken. Noch mal anspruchsvoller dürfte das »Skirmish Racing« rüberkommen, weil sich die maximal zehn Mitspieler großzügiger über die Rundstrecke verteilen. Beim »Hardcore Racing« schließlich haben Minen und Co. Pause. Hier machen Streckenkenntnis sowie Fahrkönnen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus, ganz im Stil einer klassischen Rennsimulation also. Dazu kommen Fahrschule, Team Racing, Team Motor Mash, World Tour und einige mehr. In allen Spielmodi lassen sich offene Startplätze mit KI-Opfern füllen.



oft entscheidend sein kann. Und womöglich kommt das über Bord gegangene Extra einem verbündeten Mitspieler zugute. Der fährt vielleicht im Windschatten und kann das Schraubenschlüssel-Symbol gut brauchen. Denn das verpasst dem durch Explosionen und Rammattacken ramponierten Vehikel sofort Komplettreparatur plus Lackpolitur. Entsprechende Aktionen per Headset absprechen; ungewollte Zuhörer taub schalten; all das ist selbstredend integriert.

SPLITSCREEN SPEKTAKULÄR!

So oder so geht's auf der Piste richtig ab. »Blur« pumpt ein schrilles Gewitter aus Farben und Effekten in 60 Bildern pro Sekunde auf den Bildschirm. Tempo, Intensität und Kolorierung erinnern an Bizarres Neon-Shoot-'em-Up-Geheimtipp »Geometry Wars«. Der gewisse Detailmangel an Fahrzeugen und Kulissen, auf Standbildern durchaus erkennbar, spielt in Aktion überhaupt keine Rolle. Da kickt die Grafik hart und gnadenlos. Sicher, es mag seine 15 bis 30 Minuten dauern, bevor man sich an das so andersartige »Blur«-Konzept gewöhnt hat. Aber dann löst es unweigerlich rauschhafte Zustände aus. Das gilt besonders, wenn man sich zu zweit, zu dritt oder zu viert an einer Konsole gegenseitig jagt. Endlich wieder ein richtig guter Splitscreen-Modus, endlich wieder gemeinsam schimpfen und toben, jubeln und feiern! Hat beim Probespiel auf einem 40-Zoll-Flachbildschirm hervorragend funktioniert. Es müsste schon mit dem Kolbenfresser zugehen, wenn das hier kein klasse Partygame wird!

Zumal sich »Blur« auch außerhalb der Positionskämpfe ruhelos und mitreißend gibt, ohne großen

Leerlauf. Beispiel gefällig? Direkt nach einem beendeten Rennen tickt der Countdown runter. Zehn Sekunden, dann ist die demokratische Abstimmung zwischen zwei zur Wahl stehenden Strecken beendet. Danach 40 Sekunden, um ein zum Streckenprofil – Asphalt? Geröll? Kurvig? Lange Geraden? – passendes Fahrzeug zu finden. Jetzt bleiben noch zehn als Ladepause wahrnehmbare Sekunden. Sofort danach weckt eine zackig geschnittene Kamerafahrt mit schnellen Zooms, Multibild- und Perspektiven-Tricks Lust auf Vollgas – und los geht's! Dass währenddessen im Hintergrund weiter geladen wird, bleibt unbemerkt. Es sind diese trickreichen Details, die »Blur« ganz nach vorne in die Startaufstellung schießen. Vielleicht sogar noch vor »Burnout Paradise«.

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Wirkt auf den ersten Blick wie eine unentschlossene Mixtur aus Simulation und HITPOTENZIAL Arcade-Racer. Spielt sich aber richtig geil. Das neue »Burnout«!

8.5 von 10



Siegerschampus oder Motorschaden?

- +** Originalgetreue Simulation inklusive Karriereknicks, Boxenstopps und Wetterumschwingung, vielfältige Multiplayer-Facetten inklusive Online-WM geplant
- Start erst im Spätsommer, Grafikaufbau nur mit 30 statt 60 Bildern pro Sekunde, keine Download-Inhalte geplant



Erhältlich | September 2010 Status | 70% komplett

kurz & knapp

Hersteller |

Codemasters

Entwickler |

Codemasters

Genre | Rennsimulation

Spieler | 1 - unklar

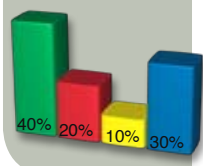
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Beinharte Rennsimulation. Will vielfältige Facetten des Formel-1-Zirkus thematisieren, nicht nur das Fahren.

das ist drin

- Schumi
- Alonso
- Hamilton
- Vettel



F1 2010

Endlich wieder das Tempo spüren und die Kraft fühlen!

Das Timing könnte kaum besser sein: Zeitgleich mit Beginn der neuen Formel-1-Saison zerrt Codemasters endlich handfeste Informationen zur passenden Rennsimulation ans Licht. Bei »F1 2010« handelt sich in vielerlei Hinsicht um eine Premiere: das erste Großpreis-Game, das für die aktuelle Konsolengeneration maßgeschneidert wird. Und der erste Xbox-360-Racer aus dem Hause Codemasters, der sich von ganzem Herzen nur einer einzigen Motorsport-Serie verschreibt. Zur Erinnerung: Das englische Team hat seine ursprünglich mal auf nackten Motorsport getrimmten Reihen »Grid« und »Dirt« im Lauf der letzten Jahre durch Hinzunahme vielfältiger Fahrzeugklassen und Arcade-Elemente zunehmend verwässert.

Ganz anders »F1 2010«. Das wird eine Hardcore-Simulation der aktuellen Formel-1-Saison mit Schumi, Vettel, Rosberg, Alonso und Co. als Bändiger heißer Monoposti von Ferrari, Mercedes und anderen. Volle FIA-Lizenz, 12 Teams, 24 Piloten, 19 Rennstrecken, aktuelles Regelwerk, so lauten die Eckdaten. Anfühlen soll sich das gemäß Hersteller-Slogan – »Be the

Driver, live the Life«, zu Deutsch etwa »Sei der Pilot. Lebe als Pilot« – nach Adrenalinrausch, nach Mittendrinn. Man will den F1-Zirkus aus Sicht des Piloten zeigen, mit allem Drum und Dran: Boxengasse, TV-Interviews, Kampf mit dem Teamkollegen, Einbindung in die Ziele des Rennstalls. Den Lotus in die Punkte zu fahren wäre ebenso als Erfolg zu werten wie ein Sieg im Ferrari. Eine Simulation mit Tiefe soll es werden, zugleich aber zugänglich. Zum Beispiel schickt einen das Team auf Wunsch mit einem perfekt auf die Rennstrecke angepassten Fahrzeug-Setup ins Rennen. Kenner erhalten jedoch alle Infos und Werkzeuge, um im Verlauf eines Rennwochenendes inklusive Training und Qualifying Detailanpassungen vornehmen zu können; inklusive Wetterprognosen übrigens.

Wieso Wetter? Nun, als technische Basis dient Codemasters bewährte »Ego«-Engine, die bereits »Grid« und »Dirt« antreibt. Jedoch ist von verbesserter KI und realitätsnahem Schadensmodell die Rede; ebenso von überarbeiteter Physiks simulation inklusive Track-Technologie, die die Veränderung des Asphalts durch Reifenabrieb und Temperatur-Unter-

schiede bei Nachtrennen ins Spiel bringt. Außerdem will man eine ernstzunehmende Wettersimulation integrieren, die mit fließenden Wechseln zwischen Sonne und Regen die komplette Rennstrategie über den Haufen wirft. Bravo dafür! Wird auch höchste Zeit, dass endlich jemand Geoff Crammonds diesbezüglich ungeschlagener F1-Sim »Grand Prix 4« für PC aus dem Jahr 2002 nacheifert. Wird richtig Spannung reinbringen. Dass das Ganze technisch weltmeisterlich wird, davon ist bei einer Eigenproduktion aus dem Hause Codemasters ohnehin auszugehen.

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Die erste Formel-1-Simulation für Xbox 360. Von einem Entwickler mit sehr viel Erfahrung. HITPOTENZIAL. Vielversprechend!

8.0 von 10

Super oder Turbo?

- + Sinnvolle Neuerungen, kurze Ladezeiten, grandiose Grafik, wird zum Budget-Preis erhältlich sein, deutlich ausbalancierter
- Steuerung mit dem schwammigen Digi-Pad des Original-Xbox-360-Controllers nach wie vor eine Katastrophe



Erhältlich | 30. April 2010 | Status | 90% komplett

SUPER STREET FIGHTER IV

kurz&knapp

Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
Japan

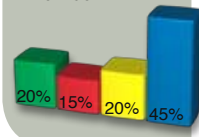
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Umfangreiche, sehr komplett wirkende Neuauflage von »Street Fighter IV«.

das ist drin

- Hadouken
- Shoryuken
- Sonic Boom
- Super Ultra Ex Kombo



Mehr als nur eine Erweiterung?

Capcom macht es schon wieder: Nach über einem Jahr bringt der Hersteller eine komplettere und ausbalanciertere Version von »Street Fighter IV« auf den Markt – nicht zum ersten Mal in seiner Prügelreihe. Die Traditionsschmiede hat 360 Live ein Vorabmuster der »Super«-Neuauflage in den Ring gestellt und uns ordentlich draufhauen lassen. Ersteindruck: Macht Spaß wie eh und je, vor allem wegen diverser Verbesserungen.

Das Gameplay selbst bleibt natürlich unangestastet. Zwei Gegner stehen in einer Arena und klopfen sich mit Fuß, Faust und Feuerball die Energiebalken leer. Mehr hat sich bei der Kämpferauswahl getan: Nicht weniger als zehn neue Recken gesellen sich zu den 25 bekannten aus dem Vorgängerteil. Wobei, ganz so neu sind die meisten dann doch nicht. Fans der Serie kennen den mexikanischen Bodenstamper T. Hawk, Maracas-Schwinger Dee Jay, Ex-Sträfling Cody und »Final Fight«-Schläger Guy bereits aus der »Alpha«-Serie und »Super Street Fighter II«. Wirklich neu ist allerdings die koreanische Schönheit Juri. Die Taekwondo-Braut spielt sich wie eine Mischung aus Fei Long und Chun-Li,

bringt ihre Kontrahenten mit schnellen und harten Attacken zu Fall – selbst bei hektischem Tastengehämmer. Im Direktvergleich deutlich schwächer wirkt Neuzugang Ibuki. Die Ninjutsu-Verfechterin überzeugt mit kraftvollen Wurfattacken und hoher Agilität, kann ihren Gegnern davon abgesehen aber wenig entgegensetzen. Wer auf stilvolles Karate steht, dürfte sich über den Erstauftritt von Makoto freuen. Wirksamen Körperkontakt-Attacken sei Dank, kann sie sehr gut austeilen. Und auch in der Defensive gibt sie sich keine Blöße – eine echte Allrounderin also. Zwei schlagkräftige Argumente dagegen hat Dudley in der Hand, für den Boxer Balrog Pate stand. Wie der Serien-Veteran teilt auch er lediglich mit seinen beiden Fäusten aus.

Abgesehen vom Hinzufügen neuer Charaktere werden insbesondere Gameplay-Neuerungen deutlich spürbar. So spielen sich die Kämpfe sichtbar schneller; Ken, Ryu, Akuma und Seth wirken besser ausbalanciert und nicht mehr so übermächtig. Vor jedem Kampf hat man nun die Wahl zwischen zwei Ultra-Kombos, für wahlweise einen passiven oder aktiven Angriff. Dazu spendieren die Japaner neben neuen Abspann-

Filmchen im Arcade-Modus auch fünf neue Kulissen, zum Beispiel eine belebte Hochhausbaustelle. Außerdem werden Fans von »Street Fighter II« die Rückkehr der beiden Bonus-Stages bejubeln, in denen man grundlos Autos und Fässer zertrümmern darf. Als i-Tüpfelchen erfreut sich der Mehrspieler-Modus erstmals der Einbindung einer Tournament-Funktion, bei der bis zu acht Spieler im KO-System den Champion unter sich ausmachen. Kurzum: Das hier wird großartig und zweifelsohne das beste »Street Fighter« seit »Alpha 3«. Für nur 40 Euro klingt's zudem nach einem echt fairen Angebot.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Es wirkt runder, fülliger, einfach wie das beste »Street Fighter« aller Zeiten.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10



NAUGHTY BEAR

Erhältlich | Juni 2010

Ist er nicht niedlich? Ein flauschiger Teddybär mit leicht zerfetzten Öhrchen und ein paar geflickten Stellen im Pelz: herzerleiernd! Doch die anderen Bären von Perfection Island finden Naughty Bear – so sein Name – einfach nur doof und mobben ihn ständig. Da kann man es fast schon verstehen, dass er vor lauter Frust Amok läuft und fortan metzelnd und schnetzend Angst und Schrecken verbreitet.

00:20



Eigentlich ist Naughty Bear ja gar nicht böse – nur missverstanden. Immerhin hat er extra ein Geschenk für Teddybär Duddles gekauft, der heute seinen Geburtstag feiert. Doch der arme Naughty Bear wurde nicht eingeladen. Unfair? Schnauze voll? Dann nichts wie auf zum plüschigen Rachefeldzug!

01:00



Da sind sie! Diese hinterhältigen Bärchen, die sich ohne den armen Naughty Bear amüsieren. Mal sehen, wie lange das noch so bleibt. Wer perfektes Chaos stiften will, nimmt zuerst aus sicherer Entfernung seine Umgebung unter die Lupe. Denn überall finden sich allerhand Terror- und Mordwerkzeuge. Eine Autotür? Läuft! Ein Grill? Flammtastisch! Ein Sicherungskasten? Haha, das wird ein Schlachtfest!

02:00



Naughty Bear hat ein Opfer ausgemacht. Der grüne Bär ahnt noch nichts von seinem Schicksal und geht seinem normalen Alltag nach: herumschlendern, Tee trinken, Essen zubereiten, faulenzen – und wie hier eben auch pinkeln. Bestimmt grinst der gleich nicht mehr so blöde, wenn Naughty Bear ihm mit der Axt die Füllung aus dem Kopf säbelt. Blut? Hier nicht! Nur flauschige, weiche Baumwollfasern.

03:50



Statt einfach nur blind draufloszumetzeln, setzt der fiese Naughty Bear eher auf hinterhältige Terroraktionen. Für die gibt es die sogenannten »Naughty Points«, die man in aller Regel zum Abschließen der Levels braucht. Unten links im Bild werden die Levelziele angezeigt, oben links der Zähler für die Naughty Points. Je gemeiner, desto besser! Na dann wollen wir mal...

4:00



Auch Bärchen haben offenbar Angst im Dunkeln. Deswegen schraubt Naughty Bear zuerst ein bisschen am Sicherungskasten. Kaum ist im Haus das Licht erloschen, kommen die unwissenden Opfer heraus, um nach dem Rechten zu sehen. Ganz schön naiv. Denn Naughty Bear steht schon bereit zum Unheilstiften. Und mal ehrlich: Nichts brennt so gut wie blau gefärbter Teddystoff.

05:15



Was Opferbären nicht wissen: Wer die Flucht ergreift, landet womöglich in einer Bärenfalle. Ein Todesurteil? Mitnichten! Wenn Naughty Bear per RT-Taste sein Gegenüber mit einem Buh-Ruf erschreckt, reißt sich das angsterfüllte Bärchen in der Falle weitere Polyester-Flocken aus dem Plüsch. Dann noch mit der Magnum ein Loch in den Bauch ballern und es hagelt Naughty Points!

07:20



Weitestgehend haben Naughty Bears Opfer schon das Zeitliche gesegnet: angezündet im Kohlegrill, den Plüschkopf mit einer Autotür geplättet, mit der Machete von hinten aufgeschlitzt. Doch einer ist noch übrig: Und der ist unglücklicherweise so clever und ruft per Telefon die Bärenpolizei, die schon bald per Jet-Boot angeschifft kommt. Was jetzt?

08:12



Die Bären-Cops tragen kugelsichere Westen, teilen ihrerseits ordentlich Prügel mit Pistolen und Schlagknüppeln aus. Außerdem können sie extrem flinke Ninja-Bären zur Verstärkung rufen, die Naughty Bears Füllung mit scharfen Katanas zu Leibe rücken. Zum Glück gibt es in der Umgebung aber genug interaktive Objekte, um auch diese Störenfriede ins Bärvana zu schicken.

09:38



Wie gut man spielt, verrät die »Naughtiness«-Anzeige. Naughty Points schalten im Spielverlauf neue Kostüme für Naughty Bear frei. Wofür die gut sind? Damit kann der durchtriebene Teddy seine Statureigenschaften verbessern; hat dann zum Beispiel mehr Gesundheit oder teilt härtere Schläge aus. Witzig: Mit einigen Kostümen kann er sich tarnen, zum Beispiel als Kerntechniker.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Keine Frage: »Naughty Bear« ist schon etwas ganz Ungewöhnliches. 35 Level soll es am Ende geben, jeder davon mit ganz unterschiedlichen Zielen. In einem scheffelt man hauptsächlich Naughty Points, in einem anderen muss man Bären möglichst böse lynchen. Besonders gespannt darf man auf die »Zombears« sein. Das alles trieft vor schwarzem Humor und verbreitet viel Kurzweil. Ob's aber auf Dauer unterhält, das wird das Preview-Muster in Kürze zeigen.

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, Olaf Bleich

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: vertreibsservice@bz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Media & Office Point, Christiane 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, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen,
sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an
allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen
liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion
gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und
Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.
Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München
Covermotiv: Lost Planet 2
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

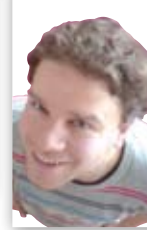
LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Bioshock 2«,

»God of War 3« (PS3. Sorry!)

FREUT SICH AUF | »Prince of Persia: Die
vergessene Zeit«, »Lost Planet 2«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Just Cause 2«,

»Battlefield: Bad Company 2«

FREUT SICH AUF | »Red Dead Redemption«,
»Halo: Reach«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent K2 Bauer

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Bioshock 2«,

»Mass Effect 2«

FREUT SICH AUF | »Project Natal«,
»Alan Wake«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Shooter, Jump 'n' Run, Puzzle

SPIELT GERADE | »Bioshock 2« (Mehrspieler),

»Resonance of Fate«

FREUT SICH AUF | »Alan Wake«,
Open-Air-Saison



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Bioshock 2«,

»The McCarthy Chronicles« (PC)

FREUT SICH AUF | »Aliens: Colonial Marines«,
»L.A. Noire«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

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

SPIELT GERADE | »Final Fantasy XIII«,

»Mega Man 10«

FREUT SICH AUF | »Super Street Fighter IV«,
»Alan Wake«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Resonance of Fate«,

»Final Fantasy XIII«

FREUT SICH AUF | »Nier«,
»Deus Ex 3«



JAN KAHLERT LEKTORAT

LIVE-GAMERTAG | juliusmk

GENRES | Abenteuer, Rollenspiel

SPIELT GERADE | »Just Cause 2«,

»Dante's Inferno«

FREUT SICH AUF | »Enslaved«,
»Fallout: New Vegas«

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 blendend aus, hört sich klasse an, spielt sich wie ein Traum. Sollte man sogar probiert haben, wenn man das Genre nicht mag.

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: 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 Besonderheiten 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.

JUST CAUSE 2

kurz & knapp

Hersteller | Square

Enix / Eidos

Entwickler |

Avalanche Studios

Preis | ab 60 Euro

Genre |

Actionabenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Rassiger Actionausflug in eine unfassbar große Spielwelt, die dir auch nach Wochen noch den Schlaf raubt.

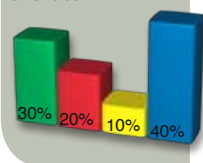
das ist drin

● Herzklopfen

● Sightseeing

● Haken-Kills

● Chaos



Er wird Scorpio genannt. Aber sticht Rico Rodriguez wirklich tödlich zu? Kann er einem Niko Bellic aus »GTA IV« gefährlich werden, ist »Just Cause 2« der neue Maßstab für Action in einer offenen Welt? Sönke Siemens über ein Game, das fast alles richtig macht...

Es ist der Wahnsinn. Jetzt zoomst du schon seit 50 Minuten mit einem Kampffjet durch den Luftraum von Panau. Eine Insel mit einer simulierten Fläche von 1.000 Quadratkilometern, die gut im Pazifik gelegen sein könnte. Palmen und Straßen, atemberaubende Brückenkonstruktionen, spektakuläre Hochhäuser, riesige Windkraftanlagen, modernste Flughäfen – und sogar eine von zwei Zeppelinen getragene, über dem Meer schwebende Disko hat der Inselstaat vorzuweisen. Und trotzdem schießen dir ständig Ideen in den Kopf, wie du denen da unten das Leben schwer machen kannst. Mit einem gekaperten Jumbojet in eine Luftwaffenbasis stürzen? Etwas fies, aber munitionssparend. Per Lastenhebschrauber einen LKW aus zwei Kilometer Höhe auf eine Raffinerie fallen lassen? Brilliant, gleich mal ausprobieren. Die da unten, das sind übrigens die Schergen des perversen Diktator Pandak Panay. Wenn man nämlich genauer hinsieht, liegt auf Panau einiges im Argen. Alle paar hundert Meter Straßensperren, Propaganda wohin das Auge blickt, Lautsprecherwagen betreiben lärmend Gehirnwäsche, im Minutentakt rauschen Militärpatrouillen vorbei: Pandak führt ein Terrorregime wie aus dem Bilderbuch. Das kann und will US-Spion Rico Rodriguez – Typ kerniger Actionagent – nicht gutheißen. Zumal es einen weiteren guten Grund gibt, auf Panau aufzuräumen: Tom Sheldon, Ex-Agent und Ricos ehemaliger Mentor, ist scheinbar über-

gelaufen, hat sich mit geklauten Daten hier verschanzt. Nun ist es also an Rico, Sheldon zur Strecke zu bringen und Panau von seinen diktatorischen Fesseln zu befreien. Die Operation »Verlorener Sohn« beginnt.

ES BEGINNT

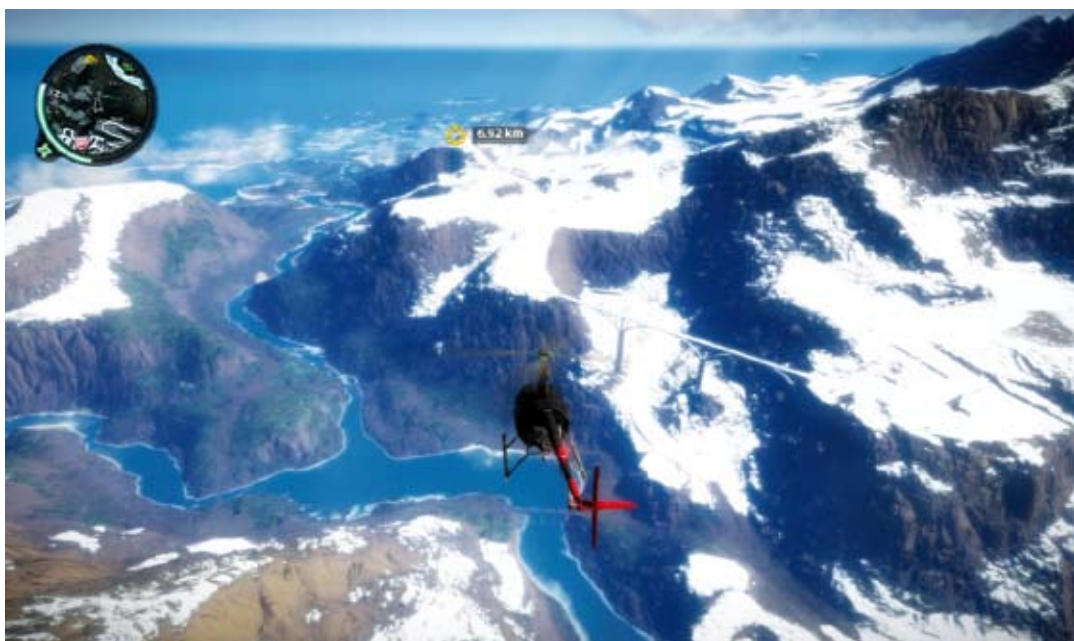
Wer den ersten Teil von »Just Cause« kennt, wird sich sofort zurechtfinden. Noch immer lotst man Rico durch eine riesige Spielwelt im Stil von »GTA« und Co. Die Kamera folgt der Heldenfigur zuverlässig, lässt sich auch von größeren Bauten und anderen Hindernissen nicht beirren. Die beiden ersten, jeweils rund 20 Minuten umfassenden Missionen machen mit den Feinheiten der Steuerung vertraut, erklären haarklein, wie Ricos Gleitschirm funktioniert, wie sich sein – im Vergleich zu Teil Eins stark überarbeiteter – Enterhaken zum Erklimmen von Hindernissen einsetzen lässt, zum Ausschalten von Gegnern oder sogar zur raschen Fortbewegung. Zwischendrin eine ausführliche Vorstellung von Minikarte, GPS-Navigation, ferngezündeten Sprengsätzen und Schnellfeuerwaffen. Dazu gibt's Informationen, die auf Wunsch über die interne, in PDA-Form dargestellte Datenbank abgerufen werden können. Praktisch! Optimal vorbereitet geht's schließlich daran, das Vertrauen der lokalen Revoluzzer zu gewinnen, indem man für ihre Anführer heikle Aufträge ausführt. Das wiederum treibt die in 50 Missionen untergliederte Story voran, die bereits nach drei Stunden die

Erhältlich | 26. März 2010



Und außerdem?

- Reines Einzelspieler-Erlebnis
- Zehn Speicherplätze für Spielstände
- Nette Limited Edition – Details dazu im Kaufberater in dieser Ausgabe
- Download-Inhalte sind geplant, Details im nächsten Heft und auf www.360-live.de
- 50 spannende Erfolge – siehe Kasten auf der rechten Seite
- Deutsche Version komplett ungeschnitten
- Zahlreiche Möglichkeiten, Bildschirmanzeigen und Steuerung den eigenen Wünschen anzupassen



Nur eine Finesse des tollen Technikgerüsts: Fliegt man mit einem Sportflugzeug dem Horizont entgegen, ist auch nach einer Viertelstunde kein Ende absehbar. Wer weiß, was sich abseits der Insel Panau noch im Ozean verbirgt...

**Volltreffer oder Querschläger?**

- +** Steile Grafik, gigantische Spielwelt, innovativer Enterhaken, überraschend solide Gegner-KI, kurzweilige Missionen; ist man in der offenen Spielwelt unterwegs, gibt's keine Ladeunterbrechungen
- Ladepausen lediglich vor Missionsbeginn, deutsche Sprachausgabe mit hörbaren Schwächen, kaum ein Gebäude lässt sich betreten, alle Fahrzeuge tragen Fantasienamen

ersten Überraschung bereithält. Sein famoses Unterhaltungspotenzial schöpft »Just Cause 2« jedoch weniger aus der Handlung oder seinen Charakteren als vielmehr aus einer atemlosen Mischung aus Abenteuerlust und Actionfeuerwerk. Beispiel gefällig? Um die Macht der kommunistisch orientierten Reapers-Fraktion zu stärken, soll Rico einen Zeugen ausfindig machen, der brisante Informationen bereithält. Kein leichtes Unterfangen, wie der folgende Actionmarathon beweist. Denn wo der Zeuge sich befindet, wissen anfangs nur die Datenbanken einer panaischen Überwachungseinrichtung. Die wiederum thront auf den Zinnen eines Bergmassives. Auf dem Weg dorthin: Militärposten in regelmäßigen Abständen. Diese auszuschalten wäre denkbar, jedoch nicht sonderlich klug, da Panays Truppen sonst in Alarmbereitschaft versetzt wären, bevor Rico überhaupt die Datenstation erreicht. Also schnappst du dir das von den Rebellen zur Verfügung gestellte Motorrad, braust die Pass-Straße gen Stützpunkt hinauf und

vermeidest bewusst jegliche Konfrontation. Oben angekommen dann zunächst Ernüchterung: Zahlreiche rote Punkte auf dem Radar versprechen ein launisches Empfangskomitee. Zu dumm, dass dein Munitionsvorrat mal wieder so leer ist wie Kubas Staatskassen. Der Alternativplan? Steht Gott sei Dank direkt vorm Basiseingang, ist ein mit Haubitze und Gatling-Kanone bewehrtes Panzerfahrzeug und hört auf den klangvollen Namen GV104-Razorback. Na bitte! Jetzt nur noch per Enterhaken auf das Dach des Fahrzeugs schwingen, durch Antippen der Y-Taste einsteigen und eröffnet ist die Jagdsaison. Die erste Feindeswelle hat keine Chance, wird von Salven großkalibriger Geschosse und den Druckwellen explodierender Propangas-Flaschen erfasst. Trümmerteile sausen durch die Luft, Blut spritzt, mehr und mehr Gegner segnen das Zeitliche. In der linken oberen Bildschirmecke klettert die Kill-Combo-Anzeige in immer schwindelerregendere Höhen. Wenn Rico aufdreht, dann kennt er kein Erbarmen! Endlich am Eingang

*** Für jeden was dabei****SO MÜSSEN ERFOLGE AUSSEHEN**

Dass kreativ gestaltete Erfolge eine Spielerfahrung deutlich verlängern, zeigt sich hier besonders schön. Denn sowohl Sammler als auch experimentierfreudige Naturen kommen bei »Just Cause 2« voll auf ihre Kosten. 20 Feinden in 60 Sekunden die Birne wegblasen – keine Kaffeefahrt, aber mit der richtigen Ausrüstung durchaus machbar. Gleiches gilt für den Erfolg »Brückenlimbo«. Aufgabe hier: mit einem Flugzeug nacheinander unter 30 Brücken hindurchfliegen. Auch cool: fünf Feinde mit einem Objekt umhauen, welches vorher per Enterhaken ans eigene Fahrzeug gekoppelt wurde. Oder der Erfolg namens

Fallschirmkletterer: Schirm öffnen und dann 300 Meter über der Startposition landen. Selbst für Kenner eine echte Herausforderung, die allein schon stundenlang vor die Mattscheibe fesselt. Sehr nützlich für Erfolgsjäger: die der Limited Edition beiliegende Faltkarte von Panau.



✖ Anspruchsvolles Kampfsystem

KÄMPFE WIE ES DIR BELIEBT

1 Ob man dem Gegner eine Ladung Schrot in die Beine oder den Oberkörper pumpt, macht dank ausgefeiltem Trefferzonen-System einen sichtbaren Unterschied. Am effektivsten sind natürlich Kopftreffer. Vor allem viele der später auftauchenden Truppenführer lassen sich nur damit ausschalten. Weidmannsheil!

2 Wer auf präzise Treffer pfeift, beharkt den Feind vorzugsweise mit den Bordwaffen der zahlreichen Militärfahrzeuge. Zur Wahl stehen beispielsweise Radpanzer, Kampfhubschrauber, Patrouillenboote, Düsenjets sowie diverse Geländefahrzeuge. Kein Bock auf Waffenduelle? Dann bleibt noch die Kamikaze-Methode: Fahrzeug kapern, Feind anpeilen, Gas geben und dann kurz vorm Aufprall per Gleitschirmmanöver aussteigen.

3 Kreative Killer setzen wiederum auf die Vielseitigkeit des Enterhakens, zerren Feinde bei voller Fahrt aus ihren fahrenden, schwimmenden oder fliegenden Untersätzen, ketten sie an explodierende Objekte oder den nächstbesten Baum, so dass sie keine Gegenwehr mehr leisten können.



des Serverraums angelangt das nächste Hindernis: eine verschlossene Tür. Verdammt, das musste ja kommen! Glück für Rico, dass der diensthabende Offizier samt Zugangskarte unweit des Serverschranks seine Runde dreht. Einen sogenannten Juggle-Kill später – du zerrst dein Opfer per Harpunen-Manöver in die Luft und zersiebst es dann mit einem Kugelschwall – ist der Weg in den Serverraum endlich frei. Jetzt noch schnell den fies versteckten, automatischen MG-Turm mit einer Granate ausschalten und das Geheimnis um den Aufenthaltsort des Zeugen löst sich. Mission geschafft? Pustekuchen! Erst wenn sich der Zeuge in der Obhut der Auftraggeber befindet, gilt der Auftrag als gemeistert. Wie es der Zufall so will, schwirrt Sekunden später auch schon der fliegende Abtransport über der Basis. Und wie einsteigen? Ganz einfach: Heli anvisieren, LB-Taste drücken, der Enterhaken bohrt sich in die Hülle des Gefährts und kurz darauf baumelst du an der Unterseite des

3

✖ Hell und dunkel

Wie es sich für ein modernes Actiongame mit offener Welt gehört, ist auch diese hier in einen realitätsnahen Wechsel von Tag und Nacht eingebunden. Besonders spektakulär sehen die Sonnenuntergänge und die damit verbundenen Lichtspielereien aus, vorzugsweise zu bestaunen am Strand oder vom Gipfel eines hohen Berges aus.

✖ Staun-Grafik

Groß, größer, »Just Cause 2«! Selten haben wir eine Spielwelt kennengelernt, die so riesig und trotzdem so lebendig ist wie diese hier. Von einem Ende Panaus zum anderen marschieren – diese Unternehmung dauert laufend und schwimmend mindestens 60 Minuten. Kein Scherz!

✖ Für Wetterfrösche

Heiliger Bimbam, schaut das scharf aus! Wer in »Just Cause 2« per Heli durch die Gegend flattert, während sich bei strömendem Regen eine Gewitterfront vor den Mond am Horizont schiebt, wünscht sich, das Game hätte eine Videorekorder-Funktion. Hat es auch, allerdings nur auf Playstation 3. Ob auf Xbox 360 noch nachgerüstet wird? Geplant ist es vorläufig nicht. Eidos, bitte per Download nachbessern!

Hubschraubers. Immer wieder faszinierend, dieser Enterhaken! Würde Q noch leben, ließe ihn das Teil vor Neid erblassen.

HERRLICHE AUSSICHTEN

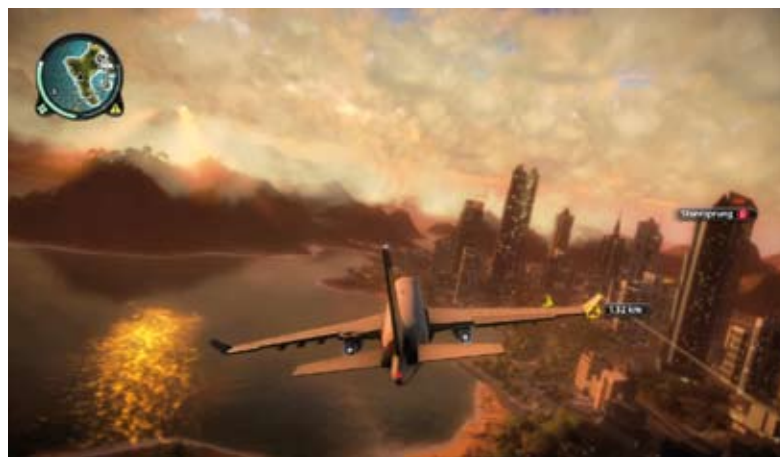
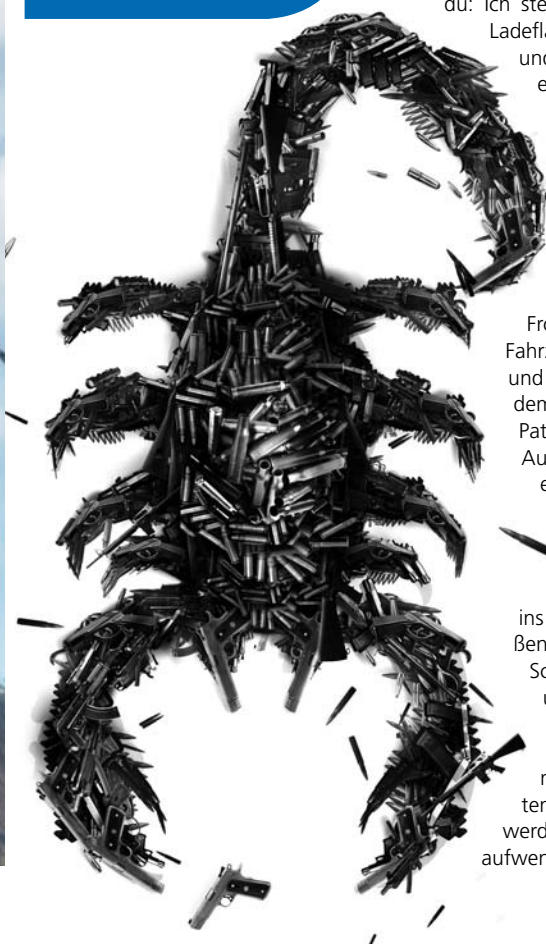
Und dann dieser Rundumblick, diese Fernsicht! Glasklar bis zum Horizont, aus südöstlicher Richtung huscht ein Flugzeug vorbei, zwischen zwei Talhängen sind die Konturen einer majestätischen Brücke erkennbar – ein Panorama in einer Qualität, wie es so noch nie auf der Xbox 360 zu sehen war. Doch keine Zeit für weitere Aha-Momente, denn mittlerweile schiebt sich ein Trupp aus drei Fahrzeugen ins Sichtfeld. »Ich bleib an dem Konvoi dran wie der Gestank an der Scheiße«, gibt der Pilot unmissverständlich zu verstehen. Noch bevor seine Worte ausklingen, bist du bereits abgesprungen, jagst wie ein Base-jumper dem Erdboden entgegen. 100 Meter bis zum Aufprall, 80, 60, 40. Doch statt kurz vorm Aufschlag den Gleitschirm zu öffnen, zielst du mit dem Enterhaken auf



✖ Schnelles Geld

DIE RENNHERAUSFORDERUNGEN

Agenten sind bekanntlich nicht der sparsamste Menschenschlag auf diesem Planeten. Ständig benötigen sie neue Waffen und Munition oder lassen ihre motorisierten Klitschen in Flammen aufgehen. Das gilt auch für Chaosbaron Rico. Um seinen Kontostand trotzdem nicht in gefährliche Regionen absinken zu lassen, kann er auf dreierlei Art und Weise Zaster scheffeln: Erstens, indem er überall in Panau versteckte Geldkisten aufammelt, deren Inhalt jedoch meist nur 2.500 Dollar beträgt. Zweitens, indem er Missionen erfolgreich absolviert, oder drittens, indem der Draufgänger Rennherausforderungen zu Lande, zu Wasser und in der Luft meistert. Insbesondere Letztere eignen sich hervorragend, um schnell mal 20.000 Steine und mehr im Sparsäckel anzuheften. Wo Rennherausforderungen angegangen werden können, verraten Flaggsymbole auf der Karte – vorausgesetzt der Ort wurde bereits entdeckt. Dann schnell noch ins Vehikel steigen, nacheinander die markierten Checkpoints abfahren und abkassieren. Klingt kinderleicht, ist jedoch vor allem bei Flügen per Überschall-Jet durch bergiges Terrain kein Zuckerschlecken. Und auch Wettfahrten im Auto sollte man nicht unterschätzen. Grund: volle Fahrbahnen und garstige Straßensperren des Militärs.



das Heck des ersten Jeeps. Volltreffer! Glückshormone rasen durch alle Adern deines Körpers, die Härchen auf deinen Armen stellen sich auf. Plötzlich kapiertst du: Ich stehe ja schon auf der Ladefläche des Jeeps –

und werde gerade von einer Ladung Blei umschwirrt. Doch auch in solchen Situationen ist Rico nicht machtlos, folgt sofort dem Kommando des Analogsticks, kraxelt zwischen Heck und Front an nahezu jedem Fahrzeug hin und her und zirkelt ganz nebenbei dem Beifahrer eine Patrone zwischen die Augen. Brutal, aber effektiv! Ist das erledigt, muss der Fahrer dran glauben. Ein Schlag in die Magengrube, einer ins Gesicht, abschließend den Burschen am Schlafittchen gepackt und raus mit ihm auf die staubige Landstraße. Solche Übernahmen von besetzten Feindfahrzeugen werden hier groß und aufwendig per Quicktime-

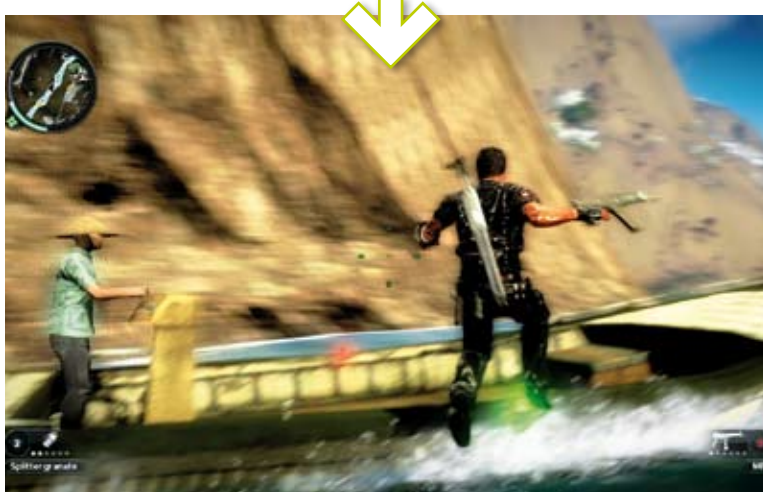
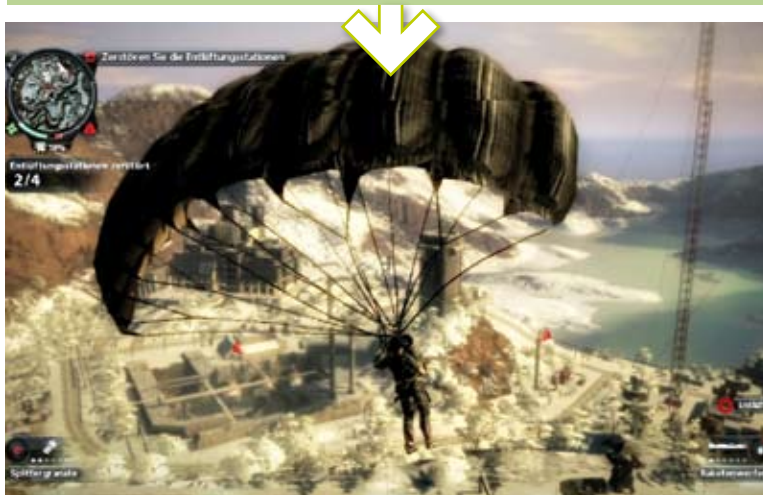
Reaktionstests inszeniert und bewältigt. Währenddessen läuft die Action weiter, das Fahrzeug kann also beispielsweise gegen eine Wand prallen oder in eine Schlucht stürzen. Risiko und Belohnung liegen da oft sehr nah beieinander – kann frustrierend sein, aber auch sehr motivierend. Zivilfahrzeuge eignet sich Rico übrigens ohnehin durch bloßes Antippen der Y-Taste an.

Am Steuer geht's mit durchgedrücktem Gaspedal dem Leitfahrzeug der Gruppe hinterher. Das Fahrverhalten? Spürbar besser als im ersten »Just Cause«. Und zu gucken gibt's viel, viel mehr. Etwa wenn sich das Fahrwerk realistisch den Bodenverhältnissen anpasst, wenn ineinanderkrachende Autos physikalisch korrekt durch die Gegend wirbeln, weitere Soldaten in den Tod reißen oder wenn sich Reifen von der Felge lösen und einen Funkenregen auslösen. Immer wieder ertappt man sich dabei, das dreckige Despotenpack in Unfälle zu verwickeln, nur um sich an flüssiger Grafik und großartigen Explosionen zu ergötzen. Doch zurück zur Mission: Mittlerweile sitzt Rico im Zeugen-transporter. Ein Druck auf den rechten Analogstick verrät, welche panaischen Schmeißfliegen ihm bereits folgen. Alles klar, ein Motorrad und ein Jeep. Zeit für das klassische Ausbremsmanöver. X-Taste gedrückt halten, Zähne zusammenbeißen, Steuer nach rechts rumreißen und hoffen, dass der herannahende Gegenverkehr den Rest erledigt. Er

✕ Die Klimazonen

VIER JAHRESZEITEN AUF EINER INSEL

Wer das erste »Just Cause« gespielt hat, kennt eines seiner grundlegenden Probleme: Dschungel wohin das Auge blickt, zwischendurch mal das ein oder andere Städtchen, dann wieder Dschungel. Nicht so im zweiten Teil: Hier sorgen gleich vier Klimazonen für Abwechslung. Bergsteiger freuen sich auf eisige Gipfelketten, Hitzköpfe auf glühenden Wüstensand, Cockailkenner auf malerische Tropenstrände und Lianenschwinger auf leuchtend grüne Dschungelareale. Um schnell von A nach B zu gelangen, empfiehlt es sich, die vom Waffenhändler angebotenen Transportdienstleistungen per Helikopter in Anspruch zu nehmen. Einziger Knackpunkt bei der Sache: Er transportiert Rico nur zu Orten, die der Top-Agent bereits einmal erkundschaftet hat. Regelmäßige Pampa-Spritztouren lohnen also.



tut es! Kawumm! Wieder haushohe Feuerbälle, panisch umherrennende Zivilisten. Rico kann schon ein fieser Hund sein – fast noch schlimmer als Niko Bellic. So, und jetzt noch schnell die letzten 400 Meter bis zur Zielmarkierung gefahren und der Auftrag ist in trockenen Tüchern. Als Dankeschön wandern Geld und jede Menge Chaos-Punkte, die inoffizielle Währung zum Freischalten neuer Missionen, auf Ricos Konto. Außerdem freigeschaltet: die abgesägte Schrotflinte, eine von insgesamt zwölf Waffen, die man nicht nur in der Umgebung finden, sondern auch zeitsparend gegen ein Entgelt direkt beim Waffenhändler ordern kann. Gilt übrigens auch für verschiedene Fahrzeugtypen.

GTA-KILLER?

Ob die übrigen Missionen sich ebenso stimmig ins Gesamtbild fügen? In 90 Prozent der Fälle: ja. Einen Informanten per Scharfschützen-Gewehr vor der Hinrichtung retten, im Team mit einem Doppelagenten in einer Tempelanlage Horden heranstürmender Soldaten abwehren, in der Wüste zwischen den Stahlplanken eines gestrandeten Öltankers gegen Elitesoldaten kämpfen, für die Rebellen den Robin Hood spielen und kostbares Militärgerät entführen – für Abwechslung ist gesorgt. Lediglich die sogenannten Festungseroberungs-Missionen laufen zu oft nach Schema F ab. Kann »Just Cause 2« also »GTA« ernsthaft gefährlich werden? Was die perfekt choreografierte Action angeht, auf jeden Fall. Mit Rico auf Panau Chaos stiften, das sorgt einfach für unglaublich gute Laune – und zwar nicht nur im Rahmen der Story-Missionen. Die KI fordert dich durchaus heraus, schickt dir zudem im Spielverlauf immer stärkere Truppen entgegen. Zeit für Verschnaufpausen oder bewundernde Blicke in die Landschaft bleibt dennoch, allerdings nur außerhalb der Missionen und wenn man gerade keine Regierungseinrichtungen einäschert, um Chaos-Punkte zu sammeln. Was ein bisschen fehlt, sind ausgeprägte Figuren und Charaktere. Der rote Faden

innerhalb der Handlung ist von eher dünner Struktur, zahlreichen Charakteren fehlt es an Profil und Kantigkeit. Liegt sicherlich auch der schwankenden Qualität der deutschen Synchronstimmen; einige kommen eindeutig zu uncool und unbeholfen rüber. Wer Englisch versteht, sollte daher der englischen Sprachspur den Vorzug geben; und eventuell erwägen, Untertitel zuzuschalten. Dazu kommt, dass vor allem Nebenmissionen fast immer auf die gleiche Art und Weise eingeleitet werden: Rico betritt ein Telefonhäuschen, die Bösewichte fahren vorbei, erklären, was zu tun ist, und rauschen wieder ab. Die Haupthandlung ist von diesem Manko glücklicherweise weniger gekennzeichnet. Und so bleibt festzuhalten: Einmal durchgestartet, lässt einen das Ganze nicht mehr los. Das Missionsdesign begeistert, die Technik muss man erlebt haben, Enterhaken und Gleitschirm bereichern das Gameplay deutlich. Der Drang, Panau vollständig zu entdecken, lässt auch nach Tagen nicht nach. Klasse!

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Benjamin Kratsch: Ich liebe Chaos auf vier Rädern. Oder zwei Beinen. »Just Cause 2« kombiniert Offene-Welt-Action mit cleverem Leveldesign und abwechslungsreichen Missionen. Nur, warum sind manche Militärbasen so schwach bewacht? Dennoch, ich gebe 8.1

Just Cause 2

GRAFIK

Wuchtige Explosionen, 1A-Wetterdarstellung, unglaubliche Weitsicht

9

SOUND

Krachende Waffensounds, perfekt getimte Musikeinspieler

8

STEUERUNG

Nach erster Eingewöhnung blind beherrschbar

9

Begeistert in technischer und spielerischer Hinsicht. Mehr Action geht kaum.

8.7

von 10

Erhältlich | 16. März 2010

Und außerdem?

■ 39 Erfolge für 1.000 Gamerpunkte, 30 gibt's etwa für das Durchqueren der Schwarzen Station, ohne jemanden zu töten – oder für 25 Kopfschüsse; 20 Punkte winken für das Abschließen der Level »Geister« und »Anomalie«, ohne auch nur ein einziges Mal zu sterben ■ Kein Mehrspieler-Modus, das ist eine reine Einzelspieler-Apokalypse ■ Download-Inhalte sind bisher nicht angedacht, doch scheint der Nachfolger »Metro 2034« bei guten Verkaufszahlen ziemlich sicher



kurz&knapp

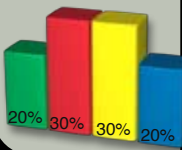
Hersteller | THQ
Entwickler | 4A Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Düstere Ego-Shooter mit apokalyptischem Szenario.

das ist drin

- Endzeit
- Mutanten
- Dunkelheit
- Kampf



METRO 2033

Wenn Moskau im Atomstaub versinkt, überleben nur die Harten.

Sdráwstwuj, Genosse. Du hast genug von diesen ganzen Weichei-Spielen? Diesen Games, in denen jedem dahergelaufenen Gelegenheitsspieler der Arsch gepudert wird? Du willst stattdessen harte Herausforderungen und auch mal bis zu den Schläfen in der Scheiße stecken? Nicht einfach durchs Spiel schlendern, sondern mit Hindernissen und echt fiesen Gegnern kämpfen? Dann hab ich etwas für dich. Komm ruhig näher, Solnischko, und schau dir das mal gut an: »Metro 2033« ist ein Ego-Shooter aus Russland und wird von einem Teil des Teams entwickelt, das schon für den harten Tschernobyl-Shooter »Stalker« auf PC verantwortlich ist. Doch setzt »Metro 2033« auf keine eigene Geschichte, sondern stützt sich auf das gleichnamige Buch des russischen Autors Dmitry Glukhovsky. Die Story von Spiel und Buch? Die Welt wurde in

einem Atomkrieg zerstört. Die Überlebenden in Russlands Hauptstadt Moskau flüchten in die U-Bahn-Schächte des Metrosystems. Menschen und Tiere an der Oberfläche sterben oder mutieren zu grässlichen Monstern, die nun die Metro-Menschen bedrohen. Im Spiel wie im Buch dreht sich alles um den jungen Artjom. Einer, der in einer der städtisch organisierten Stationen aufgewachsen ist. Eines Tages geht sein Freund und Mentor, ein Typ namens Hunter, auf eine Expedition in die Schächte der U-Bahn und kehrt nicht zurück. Artjom will ihn finden und macht sich in den Tunneln auf die Suche, die allerdings zu einer unheimlichen Odyssee ausartet. Schon diese Vorgeschichte wird in Spielgrafik erzählt, spielerisch miterlebt

und dient quasi als Einführungslevel: Bewegungssteuerung geht klassisch mit den Analogsticks, Zielen und Feuern mit den RT- und LT-Schultertasten. Doch klassische Bildschirmanzeigen? Gibt's nicht. Stattdessen holt Artjom mit der Back-Taste und den oberen Schultertasten ein Reißbrett mit aktuellen Missionsinfos, eine Uhr oder ein Feuerzeug

hervor. Toll gelöst, gut für die dichte Atmosphäre, die so stets erhalten bleibt.

DIE REISE BEGINNT

Auf der in sieben Kapitel unterteilten, linearen Suche nach Hunter reist Artjom durch die verschiedenen Metrohaltestellen und Verbindungstunnels, trifft zeitweise Begleiter – Figuren aus dem Buch – und muss vorgegebene Aufträge erfüllen. Wenig spektakulär, nicht innovativ? Mag sein, ist aber fantastisch in Szene gesetzt. So sind die Metrostationen Orte voller Leben. Schlendert man durch die engen Gänge, sieht man Rauch von Feuer-

stellen in der Luft. Gas-, Öl- und elektrische Lampen spenden spärliches Licht, was zu grandiosen Effekten und einer

herrlich finsternen Atmosphäre führt. Frustrierte Kerle in abgetragenen Klamotten unterhalten sich bei Gitarrenmusik und einem Glas Pilz-Wodka. Sie fluchen und schimpfen. Dabei glänzt die gute deutsche Synchronisation. Viele der Sprecher klingen rau, haben einen russischen Akzent. Das passt großartig. Bleibt man stehen, schauen sie einen an und

»Metro 2033 ist kein Spiel für Gelegenheitsspieler.«

Metro oder Bimmelbahn?

- ⊕ Gute deutsche Synchronisation, noch bessere russische Sprachspur, fantastische Lichteffekte, deutsche Version ungekürzt und mit Wendecover ohne USK-Logo
- ⊖ Teils unfair gesetzte Checkpoints, Gegner könnten abwechslungsreicher sein, stupide Künstliche Intelligenz bei den Gegnern

lassen etwa ein »Genau so ist das, Bruder« los. In der Station Riga trifft man zu Anfang etwa den verschlagenen Bourbon, der eine Eskorte braucht und eine AK-47 als Gegenleistung verspricht. Der Weg? Quer durch die Verfluchte Passage. Einer der Tunnel, in denen schräge Sachen passieren und unzählige Mutanten lauern. Auf die trifft man schon bald in Rudeln. Ekelerregende, haarlose Viecher mit dunkler Narbenhaut, die an Werwölfe erinnern. Nosalis heißen die. Sie sind schnell, springen umher, sind aber mit wenigen Schüssen aus der provisorischen Maschinenpistole zu erledigen. Später variiert ihr Aussehen: Manche wirken wie Albinos und besitzen fast schon humane Gesichtszüge. Doch auch mit ganz menschlichen Widersachern wie Banditen, einem Haufen schwerbewaffneter Nazis und wahnsinnigen Kommunisten kriegst man's zu tun. Wer glaubt, bei diesen Kämpfen à la »Call of Duty« einfach rumballern zu können, der kriegt Probleme. Die Feuergefechte dauern Minuten, und Leichtsinnigkeit und Unachtsamkeiten werden hart bestraft. Statt Rambo zu spielen, heißt's beispielsweise beim Kampf durch die Frontlinien

Das Spiel in Zahlen

1 Buchvorlage, 7 Kapitel, 1 riesiges Metro-System, 3 Schwierigkeitsgrade, 8 Feuerwaffen, 2 Granaten-Varianten, 1 Kampf- und 1 Wurfmesser, 1 Nachtsichtgerät, 2 verfeindete Menschenfraktionen – Nazis und Kommunisten – und unendlich viele garstige Mutanten, knapp 8 Stunden Spielzeit.

der Nazi- und Kommunistentruppen mit Antippen der B-Taste ducken und dann hinter Kisten und Sandsäcken in Deckung gehen. Nachschauen, woher das Feindfeuer kommt, kurze Salven abgeben, immer auf den Kopf zielen und leise an Gegner heranschleichen und sie mit einer Ladung aus dem Automatikgewehr niederstrecken. Anspannung pur! Unterstützung bei dunklen Stellen bietet ein Nachtsichtgerät, das allerdings regelmäßig mittels eines Unversalladegerätes durch Hämmern auf die RT-Taste aufgeladen werden muss. Bei den Gefechten sollte jeder Vorteil, jeder Schutz ausgenutzt werden. Denn auch wenn die Gegner-KI mager ausfällt – Söldner etwa an Ecken hängenbleiben – gut schießen können sie. Dazu kommt, dass immer und überall Munitionsknappheit herrscht. Nicht selten stehen weniger als 70 Schuss für die AK zur Verfügung. Das heißt: Wer nicht jede Patrone aufklaubt, steht bald nur noch mit dem Messer da. Also einfach vorher beim Händler in der Metro groß einkaufen? Vergiss es. Die einzige akzeptierte Währung sind eben Patronen in gutem und schlechtem Zustand. So können gute Kugeln gegen Schrot, MG-Magazine, Kampfanzüge und Filter für die Gasmaske getauscht werden. Haushalten ist also immer angebracht. Doch sind die Händler sowieso eher als Hilfe gedacht, wer die Augen offen hält, findet alles Nötige auch unterwegs, vom Scharfschützengewehr über die Schrotflinte bis hin zur schallgedämpften Pistole.

MYSTERIUM INKLUSIVE

Sowieso gibt sich »Metro 2033« unbarmherzig. Der niedrigste der drei Schwierigkeitsgrade würde bei manch anderem Shooter wohl als »mittel« durchgehen. Selbst kleine Fehler, die vielleicht 20 Minuten zurückliegen, holen einen manchmal ein und werden geahndet. So ist für die wenigen Ausflüge an die Oberfläche Moskaus und die Durchquerung von verseuchten Gängen eine Gasmaske mit nur wenigen Minuten brauchbaren Filtern notwendig. Die schränkt zwar die Sicht ein, gefriert an den Rändern oder kriegt bei Kämpfen den ein oder anderen Sprung, schützt aber vor Giftgas. In der letzten Station keinen Filter gekauft? Pech gehabt, musst du jetzt damit leben beziehungsweise sterben oder an einem vorherigen Checkpoint neu starten. Denn Selbstspeichern gibt's nicht. Es gibt nur teils fair, teils ziemlich unfair verteilte Rücksetzpunkte. Das frustet anfangs, fordert dann aber eher heraus, einen Spielabschnitt noch mal und besser zu bewältigen. Etwa einen nötigen Umweg über eine Moskauer Bibliothek zu nehmen, bei dem man sich nicht zu viel Zeit lassen sollte. Erstens wegen des Mangels an Luftfiltern und zweitens wegen garstiger geflügelter Mutanten, die unser zeitweiser Begleiter Bourbon liebevoll »Mistkerle« nennt. Diese Ausflüge in die zerfallene Stadt oberhalb der Tunnel sind vor allem eine optische Abwechslung: Im Gegensatz zu unten ist es recht hell. Zerstörte Überreste wie der Palast der Akademie der Wissenschaften und die Kremlmauer ragen

× Lies mal wieder!

DIE BUCHVORLAGE

Bei einer solchen Buchvorlage ist es kaum verwunderlich, dass ein so atmosphärisches Shooter-Erlebnis herauskommt. Auch der 764 Seiten starke Roman des russischen Autors Dmitry Glukhovsky strotzt nur so vor düsterer Gruseligkeit und Action. Allein in Russland ging »Metro 2033« im vergangenen Jahr 400.000 Mal über den Ladentisch. Allerdings lässt sich das Spiel hie und da doch ein paar Freiheiten, benennt manche Metrostation anders und verändert die im Buch beschriebenen Umgebungen, macht aus Zeltbehausungen etwa Brettverschläge. Glukhovsky geht außerdem stärker auf das Drumherum ein, erzählt häppchenweise die Geschichte Artjoms, bevor er den mysteriösen Hunter kennenlernt. Nichtsdestotrotz sollte man sich vorher entscheiden, ob man zuerst das Spiel oder das Buch in Angriff nimmt. So oder so werden Schlüssel-szenen verraten. Wir würden empfehlen: erst das Buch, dann versteht man manche Anspielung besser. Weiter mit Artjom geht's übrigens in der Buchfortsetzung »Metro 2034«.



Nicht nur gegen hässliche Mutanten geht's zu Felde. Gen Mitte des Abenteuers geht's durch die Front von Nazis und Kommunisten, die sich in ehemaligen unterirdischen Militäranlagen eingenistet haben.

✖ Stationäre Ballermänner

An einigen Stellen im Spiel darf auch ein stationäres Geschütz bedient werden. Ein großes MG etwa, das allerdings schnell überhitzt, oder eine Flak, die auf einem Schienenwagen montiert ist.

✖ Wie aus dem Nichts

Unheimliche Begegnungen gibt's am laufenden Band. Vor allem in besonders finsternen Tunnelschächten scheinen die Mutanten wie aus dem Nichts aufzutauhen. Ein Scharren irgendwo links hinten und schon steht der fiese Nosalis-Mutant direkt vor einem.

✖ Helfershelfer

Nicht selten kämpft Artjom gemeinsam mit anderen Metro-Bewohnern gegen die Brut aus den U-Bahn-Schächten. Dabei agieren die Mitkämpfer zwar nicht immer sonderlich clever, trotzdem sind sie eine echte Hilfe, wenn einem zehn Riesenrattenkreaturen im Nacken hängen.

✖ Akustische Welt

PARADIES FÜR AUDIOPHILE

Wer wissen will, was seine Audioanlage wirklich drauf hat, der sollte sich »Metro 2033« holen. Denn was hier an Akustik geboten wird, ist einfach ein Fest für die Ohren. Hier rattern nicht nur die Maschinengewehre, dass der arme Nachbar denkt, der dritte Weltkrieg sei ausgebrochen. Nein, die Metro-Akustik ist viel mehr. In den Stationen und Enklaven der Menschen, da gibt's an allen Ecken und Enden etwas zu hören: Da unterhalten sich die Überlebenden über ihre Sorgen, während sie ihre Waffen putzen oder an Maschinen schrauben. Im Hintergrund rattert leise ein Generator und ein Kerl spielt ein russisches Volkslied auf seiner Gitarre. In den Tunnels hört man leises Scharren hinter den Wänden, und steht man in der sogenannten Verfluchten Passage nahe den Rohren, erklingt geisterhaftes Kinderlachen oder grausiges Sterbegeheul. An der Oberfläche, in Moskau, hat der Spieler hingegen stets das schwere Atmen Artjoms unter seiner Gasmasken im Ohr, während der Wind umherpfeift und in der Ferne fliegende Mutanten krächzen. Wirklich schrecklich schön.

majestätisch in den grauen Himmel; Asche regnet vom Firmament und giftig grüne Wolken steigen aus verstrahlten Sickergruben und aufgebrochenen Straßendecken. Das alles sieht dank der »A2«-Engine gut bis fantastisch aus. Die Wände wirken plastisch, Stahlstreben erscheinen hart, die Welt dreckig und verseucht. Dagegen wirkt das apokalyptische Szenario eines »Fallout 3« fast schon freundlich und einladend.

Das hier ist also vom Mark bis ins Bein eine spürbar russische Produktion, zutiefst finster, melancholisch und zynisch. »Metro 2033« fängt die Stimmung der Literaturvorlage verdammt gut ein, setzt mysteriöse Akzente gut in Szene. So trifft Artjom gegen Spielmitte auf den forschenden Soldaten Kahn, mit dem er durch einen dunklen Tunnel marschiert. In diesem scheinen die Seelen der darin Gestorbenen gefangen, die als Silhouetten und Schatten ihr Leben kurz vor dem Tod immer wieder aufs Neue erleben. In diesen Momenten läuft einem tatsächlich ein Schauer über den Rücken. Oder wenn in einem Tunnel eine sogenannte Anomalie auftritt; an den Bahngleisen glimmen dann blaue Lichter, eine Kugel aus Energie schwebt dahin und lässt dünne Blitze an den Wänden zucken. Auch erlebt Artjom

an manchen Stellen des Metro-Netzes surreale Visionen, sieht grüne Parks und Auen. Was sie bedeuten? Selbst herausfinden! Währenddessen erzählen Kahn und andere Weggefährten von singenden Rohrleitungen, verschwundenen Stationen und anderen merkwürdigen Ereignissen. Das sind dann so Momente, ruhig und perfekt, um sich von den letzten Adrenalinschüben zu erholen und die teils grandiosen Effekte zu genießen. Aber festzuhalten bleibt: »Metro 2033« ist kein Durchmarsch, nichts für Gelegenheits-Überlebende. Dafür braucht es zu viel Einarbeitung, Frustresistenz und auch eine ausgeprägte Dienen-Abschnitt-spielich-noch-mal-Bereitschaft. Doch wer das alles aufbringen kann, wer eine Herausforderung sucht; wer die Actiongames der letzten Monate als zu einfach und leicht wahrgenommen hat, der wird hier acht bis neun spannungsreiche Stunden erleben.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Im Vergleich mit dem großartigen Buch würde ich mir im Spiel mehr Charakterzeichnung wünschen. Es wird kaum geschildert, warum die Figuren so handeln, wie sie es tun. Außerdem hätte ich die Spannungselemente gerne mal im Multiplayer ausprobiert. Aber der Rest? Umwerfend. Ich gebe 8.7

Metro 2033

GRAFIK

Grandiose Lichteffekte, plastische Kulissen

9

SOUND

Super Soundkulisse, subtile Hintergrundmusik. Großartig!

8

STEUERUNG

Funktional wie's sein soll; nicht mehr.

9

Fordernder, atmosphärischer Apokalypse-Shooter, der leider etwas zu schnell vorbei ist.

8.5 von 10



Jump in.

GERECHTIGKEIT. RACHE. ÜBERZEUGUNG.

Ich wollte nur, dass sie mich vergessen, das war damals das Sinnvollste. Ich hatte meine Tochter verloren.

Ich hatte meinen besten Freund erschossen. Ich sah, wie die Behörde, für die ich mein Leben aufs Spiel gesetzt habe, sich abwandte, und mich den Hunden zum Fraß vorwarf. Also begann ich Fragen zu stellen.

Und ich bekam Antworten. Vielleicht hätten Sie mich tatsächlich vergessen.

Vielleicht auch nicht. Aber nun werden Sie sich todsicher an mich erinnern.



15.04.10

TOM CLANCY'S **SPLINTER CELL** **CONVICTION**

WWW.SPLINTERCELL.COM

XBOX
LIVE



UBISOFT

© 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. / Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

XBOX 360

Erhältlich | 25. März 2010

01112939200



Profikampf oder Schattenboxen?

- + Überzeugender Netzcode, deutsche Version mit acht stärkeren Freispiel-Unlimited-Charakteren sowie alternativen Kostümen für alle Figuren
- Könnte für manche zu abgedreht sein, lediglich Handbuch und die Bildschirmtexte sind eingedeutscht



Sobald ein Kämpfer einen der Supermoves zündet, beginnt ein Effektf Feuerwerk sondergleichen.

kurz&knapp

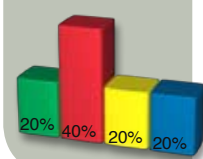
Hersteller | Zen/Headup/Flashpoint
Entwickler | Arc System Works
Preis | ab 60 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Das neueste Beat 'em Up der »Guilty Gear«-Macher: viel Tiefgang und klasse Look!

das ist drin

- Optik-Flash
- Kombos lernen
- Entdecken
- J-Rock



BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

2D-Grafik kann so schön sein...

Keine Frage, Prügelspiele sind wieder groß in Mode. Und auch die gute alte 2D-Optik ist kein Teil der Vergangenheit, sondern so aktuell wie eh und je – das belegt zum Beispiel »Blazblue: Calamity Trigger«, der neueste Streich der Erfinder der abgedrehten Kultklopperei »Guilty Gear«. Jetzt gibt's »Blazblue« also endlich in Europa – amerikanische Fans des Beat 'em Up-Genres toben sich ja schon seit Ende Juni letzten Jahres aus. Deshalb: keine Zeit verlieren und ab in den Ring. Zwei gehen rein, einer geht raus, ganz klassischer Spielbau. Wer jemals ein Prügelspiel im Laufwerk gehabt hat, kommt mit der Basis-Steuerung sofort zu recht. Jeder der zwölf Kämpfer beherrscht drei Angriffsvarianten. Genretypisch lassen die harten Hunde dann in Kombination mit dem Digi-Pad die wildesten Spezialattacken vom Stapel. Sofort fallen unterschiedliche Facetten auf. Während Schwertschwinger Ragna verhältnismäßig konventionell daherkommt, steuert man mit Carl quasi zwei Figuren gleichzeitig. Jeder Kämpfer und jede

Kämpferin punktet mit ausgeprägten Stärken und Schwächen. Eineiige Zwillinge vergleichbar Ryu und Ken aus »Street Fighter« gibt's übrigens keine; das unterstreicht zusätzlich den guten und ausgewogenen Eindruck, den die komplette Kombattantenriege hinterlässt.

Aber wie fühlt sich's im direkten Zweikampf an? Nun, das Anbringen der Kombos gibt sich tolerant. Hat zur Folge, dass man auch als Einsteiger Siege erringen kann. Dennoch erfordern etliche Spezialattacken Fingerakrobatik, allerdings im Sinne des Timings – es gilt darauf zu achten, wann welche Attacke wie eingesetzt wird. Das klappt mit dem Controller gut, dennoch empfiehlt sich ein Arcade-Stick zur optimalen Kontrolle. Taktisch interessant: Sobald die sogenannte Heat-Leiste durch erlittenen und angerichteten Schaden aufgefüllt ist, lassen sich sogenannte Distortion- und Astral-Moves auslösen – vergleichbar den Superattacken aus »Street Fighter IV«. Gelingt ein solcher Angriff, sollten Epileptiker die Augen schließen, denn was jetzt an Spezialeffekten über

Und außerdem?

- 50 anstrengende Erfolge, beispielsweise für das Bezwingen des Arcade-Modus auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad
- Arcade-, Story-, Trainings- und Score-Attack-Modus für Einzelspieler
- Mehrspielerduelle mit sechs Spielern pro Lobby
- Ladezeiten angenehm kurz



* Jetzt online gehen und abgreifen: Zusammen mit Flashpoint verlosen wir drei Vollversionen und einen original Fighting-Stick!



* Fortsetzung in Sicht?

BLAZBLUE:
CONTINUUM SHIFT

Seit Ende November macht sich der Spielautomat »Continuum Shift« in japanischen Spielhallen breit. Hierbei handelt es sich um eine erweiterte, im Detail verbesserte Version von »Blazblue« – »Super Street Fighter IV« lässt grüßen. Neben drei neuen Kämpfern bietet der Automat ein nochmals leicht verändertes Balancing. Das Resultat erfreut sich in Wettkampfkreisen bereits größerer Beliebtheit als das Original. Anfang Februar ist im japanischen Fachmagazin Famitsu auch eine Umsetzung für Xbox 360 angekündigt worden. Ob und wann sie hierzulande erscheint, steht aber noch in den Sternen.



* Charaktere Einblick

KLEINE FIGURENKUNDE

1 **Ragna the Bloodedge** stellt quasi die Hauptfigur dar. Auf den flinken Recken ist ein unermesslich hohes Kopfgeld ausgesetzt. Zudem sind alle anderen Kämpfer hinter seinem Armagus her. Ragnas Move-Repertoire? Unspektakulär, jedoch gerade deswegen für Einsteiger leicht zu erlernen.

2 **Das Spieltempo variiert** extrem in Abhängigkeit von den am Kampf Beteiligten. Wer den riesigen Kerl namens Tager wählt, mag's vermutlich eher behäbig. Der Hüne bewegt sich träge, teilt dafür enormen Schaden aus. Die übrigen Figuren kontern mit anderen Eigenheiten – besonderen Würfen und Griffen zum Beispiel oder mit Schwertern und weiteren Waffen. Kurz gesagt: Es gibt vieles zu entdecken.

3 **Den zähen Hakumen** erkennt man sofort – an seiner weißen Rüstung und der unfassbaren Geschwindigkeit, mit der er umhersprintet. Wer sich mit ihm öfter durch die Kampagne beißt, wird mit individuellen, je nach Verlauf der Story unterschiedlichen Abspann-Sequenzen belohnt. Ähnliches gilt für alle Figuren. Das motiviert zum vielfachen Durchspielen.



den Bildschirm zoomt, das hat das Genre noch nicht gesehen. Tolle Offensive also! Dennoch sollte die Vielzahl an Kontern und Blocks auch den eher defensiv orientierten Spielertyp lange herausfordern. Ausprobieren lassen sich all diese Feinheiten sowohl im Trainings- als auch im Story-Modus. In Letzterem folgt man mit zehn der insgesamt zwölf Kämpfern dem roten Faden der Handlung, der vorrangig über Texttafeln und Standbilder weitergesponnen wird.

So ganz haben wir die Mär um eine Fusion aus Magie und Technologie nicht geschmakt, aber egal – die Eigenheiten der jeweiligen Spielfigur kommen jedenfalls gut zur Geltung. Darüber hinaus ist's angenehm zu erfahren, warum alle anderen unbedingt Schwertschwinger Ragna the Bloodedge in die Finger bekommen wollen. Wer übrigens alle Erfolge sammeln möchte, kommt um vielfaches Durchspielen nicht herum – denn manchmal reicht es schon, einen bestimmten Gegner mit einem bestimmten Angriff zu besiegen, um die Handlung und damit die Abfolge aller Kontrahenten in eine andere Bahn zu lenken. Außerdem schaltet man so auch allerlei Artworks und andere Boni frei. Und wer auf reinrassigere Spielhallenkost steht, kann im klassischen Arcade-Modus mit einem der zwölf Kämpfer nacheinander gegen zehn andere antreten. Noch mehr Action bietet der Mehrspieler-Modus. Klar, schließlich fühlen sich Duell zwischen zwei menschlichen Kontrahenten seit jeher deutlich

begeisternder an als jene gegen die künstliche Intelligenz. Wer einen Kumpel zur Hand hat, haut sich also, gemeinsam vor der Konsole sitzend, auf die virtuelle Nase; alle anderen steigen via Xbox Live gegen bis zu fünf Mitspieler in den Ring. Allerdings nicht gleichzeitig: Während immer zwei Kontrahenten ihrer Kampfkunst fröhnen, nimmt der Rest die Zuschauerrolle ein. Nach dem K.O. wird gewechselt. Und solange der Onlinegegner nicht in Japan oder einem ähnlich exotischen Standort verweilt, zeigt sich die Verbindungsqualität makellos. Und die Präsentation? Die stimmt sowieso, egal ob on- oder offline. Alle Kämpfer sind herrlich geschmeidig animiert und laden zur Begutachtung vielfältiger Details ein; in den 14 Arenen warten ferner reichlich wohlplatzierte 3D-Effekte darauf entdeckt zu werden. Die Szenarien? Sehr abwechslungsreich: Science-Fiction, Steam-Punk, Landschaftsbilder – alles da. Unterm Strich darf »Blazblue« somit als Pflichtkauf für Freunde des Genres bezeichnet werden. Nach leichtem Einstieg dauert es Wochen, alle Finessen des Kampfsystems zu meistern. Wer sich drauf einlässt, erlebt ein Paradebeispiel für motivierendes Gamedesign alter Schule. Bevor wir's vergessen: Den Online-Modus sollte sich auch Capcom mal näher anschauen – würde dem kommenden »Super Street Fighter IV« sicher guttun.

Nicholas Buracas/rl

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Ich stehe auf den überzeichneten Anime-Stil der Prügelspiele von Arc System Works. Und das hier kommt sogar ganz ohne Kitsch daher, das Kampfsystem ist erstklassig und alle halbe Minute explodiert der Bildschirm. Ich gebe 8.9

Blazblue: Calamity Trigger

GRAFIK

Stilsicheres Design, tolle Effekte, keinerlei Ruckeleien

8

SOUND

Brachiale Effekte, reichlich schräger Japano-Rock

8

STEUERUNG

Gut erlernbar, aber sehr anspruchsvoll

8

Abgedrehtes 2D-Beat-'em-Up mit sehr stilsicherer Grafik und viel Tiefgang.

8.5 von 10

Erhältlich | März 2010



Dauerfeuer oder Ladehemmung?

- +** Wunderschöne Kulissen, verträumte Musikwelten, hübsche Lichteffekte, insgesamt schlüssiges Design, gut eingedeutschte Texte und Untertitel, wahlweise englischer oder japanischer Ton
- Animationen wirken etwas steif, vor allem die in den Heldengesichtern



Steampunk-Fans jubeln sowieso, aber auch sonst bietet »Resonance of Fate« viel fürs Auge.

kurz & knapp

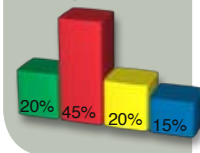
Hersteller | Sega
Entwickler | tri-Ace
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Ein modernes Japano-Rollenspiel, das mit vielen pfiffigen Ideen überrascht.

das ist drin

- Fantasie
- Feuergefechte
- Zahnräder
- Energiezellen



RESONANCE OF FATE

Kugelhagel und Granaten in einem Japano-Rollenspiel? Doch, das funktioniert tatsächlich!

Es scheint, als würde die Veröffentlichung von »Final Fantasy XIII« Tür und Tor für weitere japanische Rollenspiel-Perlen öffnen. Denn was das tri-Ace-Team rund um Takayuki Suguro hier in die Regale schiebt, entpuppt sich schnell als ein extrem außergewöhnlicher und zugleich faszinierender Genre-Vertreter. Im Mittelpunkt steht das Söldnertrio der beiden Raufbolde Vasheron und Zephyr sowie der zuckersüßen weiblichen Verstärkung Leanne. Der Schauplatz? Eine gewaltige Maschine namens Basel, ein himmelhohes Gebilde aus Stahlbolzen, Eisenplanken und ächzenden Zahnrädern. Ihre gestaffelten Plattformen bieten Wohnraum für die verbliebene menschliche Zivilisation. Denn »Resonance of Fate« spielt in der fernen Zukunft, in der das Ökosystem der Erde bereits umgekippt ist und tödliche Gase den Planeten unbewohnbar machen. Nur im direkten Umfeld von Basel können Menschen dank maschineller Luftfilter sorglos existieren. Im Prinzip gleicht Basel also einem perfekten Uhrwerk, in dem jedes Rädchen immerwährend demselben Takt folgt – zumindest bis ein technischer Defekt die essen-

tielle Maschine und fast das gesamte Stromnetz außer Betrieb setzt. Das Abenteuer der drei Helden beginnt...

Ihre Aufträge erhalten Leanne, Zephyr und Vasheron meist in den Gilden der Städte. Per LB- und RB-Schultertasten wechselt man die Charaktere und erkundet mit ihnen die Gegend. Dabei stößt der Heldentrupp auf Bürger und Händler, von denen sie in sinnvoll eingedeutschten Dialogen nützliche Tipps zu aktuellen Aufträgen erhalten. In den meisten Abschnitten der Stadtteile bewegen sich die Figuren mit fest eingestellten Kamerablickwinkeln. Nichtsdestotrotz wirkt alles lebendig: Rotierende Zahnradmechanismen, ein Tag-Nacht-Zyklus sowie metallische und gläserne Bauteile, die funkeln, schillern, reflektieren und der sonst etwas sterilen Umgebung Leben einhauchen. Daraus resultieren wunderschöne Szenarien, von denen jedes mit einzigartigen Design-Ideen besticht. Zusammen mit der verträumten Musikkulisse entfaltet Basel schnell einen Charme, der verblüffend an das Rollenspiel-Urgestein »Final Fantasy VII« für die Ur-Playstation erinnert.

Und außerdem?

- Unzählige Upgrade-Möglichkeiten für die Charaktere und deren Waffen ■ Großartige Ausstattung, reichlich Ausrüstungsobjekte
- In Minispielen lassen sich zusätzlich eigene Gegenstände basteln – mehr aus Spaß an der Freude, als dass es Sinn macht, aber immerhin...
- Bis jetzt sind keine Download-Inhalte geplant
- 48 Erfolge, deren Beschreibung aber meist eher rätselhaft ausfällt. Für die schnelle Jagd nach Gamerpunkten jedenfalls nicht geeignet



* Leben im Uhrwerk

STEAMPUNK-EXKURS

Obwohl das Abenteuer des Söldner-Trios in der fernen Zukunft spielt, gibt sich das Ambiente alles andere als modern: Nahezu jeder Charakter im Spiel trägt Klamotten im Renaissance-Stil – mit Rüschchen und üppigen Knopf-Verschlüssen. Außerdem sind die unzählbar vielen Zahnräder in der Spielwelt namens Basel ein sicheres Indiz dafür, dass hier echte Steampunk-Fans am Werk waren. Dieses Subgenre der Science-Fiction-Zunft charakterisiert sich seit jeher dadurch, dass es Stilelemente aus dem Beginn des 19. Jahrhunderts in ein fiktives Szenario transportiert, in dem mechanischen Konstruktionen eine tragende Rolle zukommt.



* Revolver-Kunststücke

FRESST BLEI, SCHURKEN!

1 Ob ein Kampf stattfindet oder nicht wird – während man sich auf der Weltkarte bewegt – meist nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Im rechten oberen Bildschirm zeigt eine Uhr die Tageszeit. Relevant deshalb, weil sich auch die Wechsel zwischen Tag und Nacht auf das Vorkommen von Angreifern und nichtspielbaren Charakteren auswirken.

2 Kommt es zum Kampf, wechselt die Ansicht zu einem Arena-ähnlichen Feld, in dem die Kontrahenten in Echtzeit gegeneinander antreten. Mit Heldenaktionen können die drei Revolverhelden hier abgedrehte Angriffe vollführen. Richtig scheppert's aber erst, wenn im späteren Spielverlauf Terminaleffekte auf die Gegner losgelassen werden.

3 Gegner wie dieser Golem aus Teer brauchen Abreibungen der besonderen Art. Sonst sinkt die sogenannte Heldenanzeige auf null und die Recken werden von Angst erfüllt, bekommen schlotternde Knie oder rennen wie aufgeschreckte Hühner durch die Gegend.

Schon einer der ersten Aufträge führt das Dreier-Gespann ins Umfeld ihrer Heimatstadt Ebel, genauer gesagt auf die Weltkarte. Dort eröffnet sich dem Spieler dann erstmalig ein kompletter Blick auf den Maschinenturm. Das Trio wird jetzt nur noch durch einen Positionspfeil verkörpert, mit dem man jede – in Form von hexagonalen Feldern dargestellte – Ebene abgrast. Witzig, wie die Entwickler hier ein äußerst nettes Puzzle-Element integrieren: Nicht mit Strom versorgte Waben wollen reaktiviert werden, um sie betreten zu können. Dafür braucht's die richtigen Hexagon-Gebilde, die später auch farblich passen müssen, um neue Bereiche freizulegen. Neue Puzzle-Teile befinden sich jedoch meist im Besitz von einem der zahlreichen Gegner. Die überrumpeln einen entweder mit Überraschungsangriffen auf der Weltkarte oder lauern in Kerker-artigen Gebäuden und verfrachten das Geschehen dann auf spezielle Kampfbildschirme. Fast immer greifen ganz unterschiedlich zusammengesetzte Gruppen dieser Schergen an, die das Dreier-Team dann in rasanten und cineastisch inszenierten Echtzeit-Kämpfen zerschlagen muss: Zuerst wird die Reihenfolge festgelegt, dann verbleibt jedem der Helden eine fest vorgegebene Aktionszeit. Schusswaffen wie Pistolen und MGs spielen in den Gefechten eine primäre Rolle, Schutz-bunker wiederum sorgen für Deckung, während Nahkampfangriffe eher die Ausnahme bilden. Per Steuerkreuz wählt man sich einen der Feinde als Ziel. Kurz darauf erscheint um

das Fadenkreuz herum eine kreisförmige Ladeanzeige, die sich automatisch auffüllt. Hat sie ihr Maximal-Level erreicht, genügt ein Druck auf die A-Taste und eine Salve entlädt sich in Richtung Gegner. Mit der in Zellen aufgeteilten Leiste am unteren Bildschirmrand lassen sich außerdem sogenannte Heldenaktionen durchführen. Damit hüpfert der Söldnertrupp dann quer über das Feld und kann gleich mehrmals hintereinander den Abzug betätigen. Die daraus resultierende Action geizt nicht mit visuellen Effekten und wird in bester Popcorn-Kino-Manier stark übertrieben dargestellt: Leanne schraubt mit hohen Salti über das Feindpack hinweg, während Zephyr seine Granaten mit einem breiten Grinsen erst in die Luft und dann auf den Gegner kickt. Insgesamt spielt sich das extrem rasant und die detaillierten Charaktermodelle machen eine Klasse Figur. Außerdem bietet das temporeiche Kampfsystem genügend Möglichkeiten für taktische Spielereien. Insgesamt besticht das neue Machwerk von tri-Ace mit fast jedem seiner Spielelemente, die noch dazu ziemlich innovativ daherkommen – und doch spielt sich's wie klassische Nippon-Rollenspielkost. Die vielen gerenderten Zwischenszenen, das generelle Technikgefüge als auch die Flut an sehr emotionalen Story-Momenten fallen hier allesamt nicht ganz so opulent aus wie im neuen »Final Fantasy«, Laune macht's dennoch und schön anzuschauen ist's obendrein. Ein echter Geheimtipp!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Vielleicht bin ich ja zu verwöhnt von »Final Fantasy XIII«, aber hier will der Funke nicht so recht überspringen. Das Kampfsystem ist mir zu gewöhnungsbedürftig, außerdem fehlen Aha-Momente. Trotzdem: Für das kreative Szenario gebe ich 7.5

Resonance of Fate

GRAFIK

Detaillierte Umgebungen und Effekt-lastige Kämpfe

8

SOUND

Wunderschöne Melodien, leider keine deutsche Tonspur

8

STEUERUNG

Zunächst komplex, nach kurzer Einarbeitung aber leicht zu durchschauen

8

Packendes Kampfsystem, schickes Design und solide Technik: wahrhaft eine Alternative zu »Final Fantasy XIII«.

8.3 von 10

Erhältlich | 31. März 2010



Dr. Light oder Dr. Wily?

- +** Klasse Nostalgie-Gewand, kurze Ladepausen, praktisches Speichersystem, handliche Steuerung, Proto Man spielbar
- Soundtrack nicht ganz so Ohrwurm-lastig wie beim Vorgänger, im normalen Schwierigkeitsgrad sehr fordernd, Bildschirmtexte nur auf Englisch

MEGA MAN 10

Liebe Kinder, das hier ist Kult!

kurz & knapp

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Inti Creates **Preis** | 9,30 Euro **Genre** | Jump 'n' Run
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | nicht geprüft **Kurz gesagt** | 8-Bit-Roboter-Action als Download-Spiel für Xbox Live Arcade.

Ein Download-Game im Testteil? Seltener Gast, stimmt schon. Aber Download-Zahlen im sechstelligen Bereich beim Vorgänger lassen erahnen, was »Mega Man 10« letztlich bestätigt: Das seitwärts-scrollende Jump 'n' Run versprüht mit seinem liebevoll gestalteten 8-Bit-Look so viel Charme, dass der Titel unweigerlich das Herz eines jeden Pixel-Fans höher schlagen lässt. Diese Tatsache muss sich einfach in einer etwas größeren Besprechung niederschlagen. Und das, obwohl sich am Grundrezept seit dem Debüt anno 1990 auf der NES-Konsole nichts geändert hat: Roboter Rock oder Proto Man rennen und hüpfen durch kantige Korridore und erledigen per Plasma-

kanone Roboterspinnen und andere Elektroschergen. Den Endgegner eines jeden Abschnitts zu plätten und sich dessen Waffe, wie beispielsweise das Wasserschild, anzueignen, um damit andere Gegner leichter zerlegen zu können, macht trotz des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades so viel Laune wie vor 20 Jahren – herrlich! Vor allem die nachfolgenden fünf Level von Oberbeseiwicht Dr. Wily fordern dem Spieler einiges ab, nötigen einen, die Umgebung zu verinnerlichen und die Gegner zu studieren. Erleichterung schaffen im Shop erhältliche Upgrades, etwa Stachel-Immunsierung oder Schadensreduzierung. Einsteiger und weniger Frustrationsresistente nehmen mit dem deutlich einfacheren »Easy Mode« vorlieb. Außerdem dürfen bei »Mega Man Challenges« Bossgegner und Level geübt werden. Es lohnt sich: Durch die Welt von »Mega Man« laufen, sich von der Chiptunes-Musik mitreißen lassen und erneut die Welt der Roboter innerhalb von rund drei bis vier Stunden retten – das rockt einfach ungemein!

Moritz Wanke

Wertung

Charmantes und mitreißen-des, aber stellenweise frustrierend schweres Retro-Jump-and-Run.

8.0 von 10

INDIANAPOLIS 500 EVOLUTION

Zurück in die Vergangenheit...

kurz & knapp

Hersteller | F+F Distribution **Entwickler** | Brain in a Jar **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Rennsimulation
Spieler | 1 - 32 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 15. März 2010

Um im Rennspiel-Genre aufzufallen, braucht's einiges. Das hier versucht es gar nicht erst, will unter dem Radar durchschlüpfen, wie es scheint. Das Thema sind die lauschigen 1960er Jahre in den USA. Der Spieler klemmt sich in die Cockpits von Lotus 38, Lola T90 oder AAR Eagle und rast mit bis zu 220 Kilometern pro Stunde über acht Rundstrecken, inklusive dem legendären Indianapolis-500-Meilen-Rennen. Langhorne Speedway, Milwaukee Mile, das sind natürlich alles Namen, die dem deutschen Motorsport-Fan kaum etwas sagen. Völlig langweilig ist es trotzdem nicht, tatsächlich sind Autos, Motorsound und Oldie-Atmosphäre ganz ordentlich eingefangen. In allem weiteren ist die 60er-Raserei so gewöhnlich wie ein Hotdog-Verkäufer auf amerikanischen Tribünen: schnelle Rennen, ein kleiner Karriere-Modus mit Bastel-deinen-eigenen-Wagen-Möglichkeit und Mehrspieler-Modi. Ist also nichts Besonderes, könnte aber den einen oder anderen Rennnostalgiker unterhalten.

Michael Förtsch



Wertung

Das Indianapolis-Rennen ist Legende. Das hier nicht.

4.1 von 10

LIPS: PARTY CLASSICS

Feiern bis der Arzt kommt.

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Inis **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Musikspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 26. Februar 2010

Vierte Runde, erneut vierzig frische Songs – der neueste Ableger aus Microsofts Sing-mit-Spielerei lässt sich im Handumdrehen zusammenfassen. Echte Innovationen? Fehlanzeige. Dennoch: Wer die ersten drei »Lips«-Spiele mag, der wird auch hiermit glücklich, denn die Songauswahl passt und heizt wie gewohnt auch dem langweiligsten Partygast ordentlich ein. Karaoke-Fans dürfen sich unter anderem auf Hits wie »Red Red Wine« von UB40, »Wannabe« von den Spice Girls oder »Y.M.C.A.« von Village People freuen.

Schade, dass ein Download-Code für weitere kostenlose Songpakete wie noch in »Lips: Number One Hits« diesmal leider nicht enthalten ist. Neue Songs müssen also wie gewohnt für 1,86 Euro pro Lied via Xbox Live heruntergeladen werden. Ebenfalls mau: »Party Classics« erscheint als erster Teil der Serie nicht mehr wahlweise auch im Paket mit Microsofts bewährten Schnurlos-Mikrofonen. Um dieses Manko auszugleichen, werden jedoch erstmals USB-Mikrofone von Fremdherstellern unterstützt. Insgesamt also ein fairer Deal, vor allem für Serienliebhaber.

Sönke Siemens



Wertung

Bringt keine Innovationen, aber garantiert jede Party in Schwung.

7.8 von 10

PRISON BREAK THE CONSPIRACY

Einmal Verwirrung, bitte.

kurz & knapp

Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | Zootfly
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 16 Jahren
Erhältlich | 19. März 2010

Willkommen im Knast, Bruder! Im Actionabenteuer zur beliebten Ausbrecher-TV-Serie »Prison Break« geht's als Agent Tom Paxton in das Hochsicherheitsgefängnis. Die Aufgabe? Den Gefangenen Scofield observieren. Warum und wieso, das wissen Serienfans schon recht bald. Nichtfans allerdings wissen es auch nach dem Spiel nicht so recht, denn es wird rein gar nichts erklärt und enormes Vorwissen vorausgesetzt. Eigentlich frech. Ändert aber wenig daran, dass der Aufgaben-Mix durchaus seine Reize hat. Drogen suchen, à la Sam Fisher Dokumente aus Aktenschränken stibitzen, in Schlägereien T-Bag und andere Serienschurken frisch machen, das alles hat Unterhaltungswert. Serienkenner werden so manche Zwischensequenz als Aha-Moment erleben, denn die Charakterzeichnung überzeugt, und die echten TV-Sprecher übernehmen die Synchro – passt. Zudem wird etliches enthüllt, zum Beispiel wie Scofield in Staffel Eins an Medikamente kommt und welcher Knastbruder für die Wachen spioniert. Für echte Fans eben.

Michael Förtsch

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

Gelungenes Fressen für Zombie-Fans

kurz & knapp

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Capcom
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1-2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Erhältlich | 12. März 2010

Jeder, der bisher noch mit dem Kauf von »Resi 5« gehadert hat, darf jetzt bedenkenlos zugreifen. Denn außer dem erstklassigen Hauptspiel beinhaltet diese Disk zusätzlich alle bisher erschienenen Download-Inhalte: »Söldner-treffen« mit neuen Charakteren und Waffen für den Mehrspieler-Komplex, zwei Kostümpakete und die beiden von der Kampagne getrennten Download-Episoden »In Alpträumen verloren« und »Eine verzweifelte Flucht«. Bereits die erste dieser beiden Erweiterungen bringt gute 90 Minuten Gänsehaut-Flair in der Spencer Villa, dem Herrenhaus aus dem Ur-»Resident Evil«. Diese gilt es mit Chris Redfield und Jill Valentine im Koop-Gespann zu erkunden – mit angenehmer Gewichtung auf dem Lösen von Rätseln. Dennoch dürfen neue Gegner nicht fehlen, und so erweist sich der erneute Besuch der Zombie-Villa dank des frischen Technikgerüsts nicht nur optisch als echter Leckerbissen für Resi-Fans. »Eine verzweifelte Flucht« inszeniert dagegen weitere Geschehnisse aus Teil Fünf, nämlich wie Jill und der BSAA Agent Josh Stone zusammen aus der Tricell-Fabrikanlage fliehen müssen – hordenweise Zombies inklusive.

Jan Heinrich



Wertung

Recht vielfältiges Action-abenteuer, leider nicht so intelligent wie die Serie und grafisch durchwachsen.

5.7 von 10



Wertung

Das volle Paket für schmales Geld – klarer Kauf Tipp!

9.3 von 10

Erhältlich | 18. März 2010



Erfolg oder Patzer?

- +** Konsequente Weiterführung der Handlung, Levelgrenze erhöht, neue Helden
- Für den Preis ein bisschen zu schnell durchgespielt

DRAGON AGE ORIGINS AWAKENING

Es geht weiter!

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Bioware **Preis** | ab 28 Euro **Genre** | Rollenspiel
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren **Kurz gesagt** | Erweiterung zum Fantasy-Rollenspiel – gibt's als Download und auf Disk, setzt Original voraus.

Seit dem 18. März ist also die erste richtige Erweiterung für eines der großartigsten Rollenspiele auf der Xbox 360 erhältlich – als Download und auf Disk. »Awakening« steigt direkt nach den Ereignissen des Erstlings ein: Der Erzdämon ist bezwungen, aber die Dunkle Brut zieht sich entgegen der alten Prophezeiungen nicht zurück. Was ist da los? Die Antwort wartet in den neuen Ländereien von Amaranthine. Wer will, kann direkt mit seinem alten Helden losziehen, auf Wunsch darf er auch einen neuen Grauen Wächter aus dem Nachbarland Orlais erstellen – inklusive komplett neuem Anfangsteil. Wer das Hauptspiel gespielt hat – und davon sollte man bei einem Erweiterungspaket ausgehen können – sollte mit dem Gameplay keine Probleme haben, denn es bleibt unverändert. Wie es sich aber für ein Addon gehört, gibt es von allem ein bisschen mehr. Neue Gegner, beispielsweise die wuchtigen Inferno-Golems

oder die mächtigen Spektraldrachen. Da kommt es gerade recht, dass insgesamt fünf neue Gruppenmitglieder rekrutiert werden können. Wer seinen Helden bereits komplett aufgelevelt hat, darf sich über eine Erhöhung der Levelbegrenzung freuen. Damit einher gehen eine Handvoll frischer Fähigkeiten und Zaubersprüche. Die Downloadversion setzt naturgemäß das Vorhandensein der Vollversion voraus. Die parallel veröffentlichte Version auf Disk enthält leider nur die Inhalte der Erweiterung ohne das Hauptspiel. Was dann auch der Grund dafür ist, dass »Awakening« höhere Wertungsregionen verschlossen bleiben. Knapp 30 Euro für die Disk oder den Download sind ein stolzer Preis angesichts weniger Neuerungen und eines überschaubaren Umfangs. Zwar wird man in den zwölf bis 15 Stunden gut unterhalten, aber mehr Quests und Überraschungen könnte man sich dennoch vorstellen. Wer nicht genug von »Dragon Age« bekommen kann, sollte trotzdem zugreifen.

Nicholas Buracas



Wertung

Mehr als gelungene Erweiterung, könnte aber mehr Umfang vertragen.

8.7 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	Bioshock 2, Assassin's Creed 2	Scrap Metal, Toy Soldiers, P.B. Winterbottom	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

CONSOLES
TRIATHLONBallern, kicken,
rasen

Na das ist doch mal eine spannende Idee: Die Consoles Sports League lädt Clans zum Triathlon-Cup ein. Erst wird in »Modern Warfare 2« Vier-gegen-vier geballert, dann die Kugel in »FIFA 10« versenkt und anschließend lassen die Spieler bei »Forza Motorsport 3« die Reifen von Audi R8 und Co. qualmen. Ja, richtig gelesen: Alle Clans, die sich anmelden, dürfen nicht nur in ihrer Lieblingsdisziplin antreten, sondern müssen auch in den anderen beiden Spielen zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Der Triathlon selbst bildet den krönenden

»Erst wird in Call of Duty geballert, dann in FIFA die Kugel versenkt.«

Abschluss der »Consoles Wintergames«. Nach einem Achtel-, Viertel- und Halbfinale steht das große Finale am 5. April 2010 an. Unbedingt beachten: Alle Clans, die sich qualifiziert haben, müssen die ihnen zugeordneten Matches jeweils binnen 24 Stunden ausfechten – sonst verlieren sie ihre Teilnahmeberechtigung. Die 360-Live-Redaktion wünscht viel Glück!



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke
DEIN GELD IST MEINS!

Dass Microsoft die Geldbeutel seiner Xbox-Spieler nicht gerade schont, ist mittlerweile allseits bekannt. Ich sage nur: Gold-Mitgliedschaft für ständige Mehrspieler-Funktionalität, Film-Downloads mit Wucherpreisen und so weiter. Ein Thema, über das man sich stundenlang aufregen kann. Doch jetzt hat Microsoft noch einen weiteren Weg gefunden, den Gamern das Geld aus der Tasche zu saugen – die vom 3. bis zum 24. März stattfindende sogenannte »Arcade House Party«...

GELD, GELD, GELD!

Xbox-Gamer, die einen PC besitzen, denken jetzt womöglich an die PC-Spiele-Download-Plattform Steam. Da werden an Feiertagen oder ausgewählten Wochenenden einzelne Games günstiger angeboten oder preiswerte Pakete aus mehreren Downloads geschnürt. Ein Konzept, das auch im Rahmen der »Arcade House Party« umgesetzt wird? Leider nein, denn hier gibt's weder was günstiger noch was geschenkt. Aber wozu dann das fette Bohai, das dicke Logo und der ganze Kram?! Gute Frage, denn drei neue XBLA-Games – Tests siehe nächste Doppelseite – können die Party wohl kaum rechtfertigen. Vor allem wenn zwei davon mit einem Preis von je knapp 14 Euro ziemlich teuer daherkommen. Nein, im Grunde geht's Microsoft primär um den Start von »Game Room«, einer virtuellen Spielhalle, in der der Spieler mit seinem Avatar rumlatschen und an Retro-Automaten noch mehr Geld aus dem Fenster werfen kann.

DA PLATZT MIR DER ARSCH...

Den »Game Room« darf man sich freilich umsonst auf seine Platte ziehen. Doch so alleine taugt das Ding natürlich nichts – und spült Microsoft keinen Cash in die Kassen. Entsprechend kosten alle Games, hauptsächlich Retro-Spielchen von Atari und Co., an den virtuellen Automaten noch mal Kohle. Und zwar nicht wenig: Selbst wer ein Spiel nur kurz ausprobieren will, wird bereits zur Kasse gebeten. 40 MS-Punkte, also 50 Cent, für eine Runde »Asteroids Deluxe«? Nicht wenig! Wer das Spiel nun dauerhaft spielen möchte, der muss gleich 240 MS-Punkte hinblättern, also rund drei Euro. Wohlgermerkt für Spiele, die im Internet oft auf vielen Webseiten in ähnlichen oder besseren Varianten umsonst gespielt werden können. Somit scheint Microsofts »Arcade House Party« letztlich weniger eine witzige Feier, sondern eher ein dickes Werbe-Event zu sein. Und zwar eines, das dem Spieler vor allem eines beschert, nämlich einen ziemlich leeren Geldbeutel.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?

Michael Förtsch schreibt seit 2008 für das 360 Live Magazin und hat eine tiefgreifende Abneigung gegenüber sinnlosem Geld-aus-der-Tasche-Ziehen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Sharky vom Clan BSX

Name | Manuel Werzinger **Alter** | 20
Beruf | KFZ-Mechatroniker **Wohnort** | Greding
Aufgabe im Clan | »Modern Warfare 2«- und »Forza
3«-Spieler **Webseite** | www.burgersturmextrem.de.tl



360 Live: BSX steht für »BurgerSturmExtrem« – wie kommt man auf so einen Clan-Namen?

Manuel Werzinger: Ursprünglich wollten wir uns »Die Perforisatöre« oder »Die blutkotzenden Schädelbrecher« nennen, aber wie es der Zufall so will, hat der Clan-Gründer an diesem Abend einen TV-Bericht über mehrere Burger-Restaurants gesehen, die von zig Leuten leer gefuttert wurden. Die Aktion lief unter dem Namen »Burgersturm«. Der Clan sollte eigentlich »BSE« für »BurgerSturmExtrem« heißen, leider war die Bezeichnung schon vergeben. Also haben wir uns für »BSX« entschieden.

360 Live: Von fettigen Burgern hin zu glänzenden Karosserien. Du belegst aktuell den ersten Platz in »Forza Motorsport 3«...

MW: Ja, erstaunlicherweise, denn eigentlich fahre ich nur nebenher und spiele in erster Linie »Modern Warfare 2«. Aber wenn man einmal die Strecken und das Auto kennt, muss man relativ wenig trainieren. Ich fahre immer die R1-Klasse und damit den #08 Peugeot. Die Consoles Sports League verlangt ja, dass die Spieler mit Standard-Tuning fahren, da gibt's wenig Spielraum für Optimierungen.

360 Live: Du bist schnell auf der Strecke und am Abzug. Deine Lieblingswaffe in »Modern Warfare 2«?

MW: Ich spiele mit dem Sturmgewehr Famas und nutze das Bling-Perk, damit kann ich zwei Aufsätze auf die Waffe schrauben. Außerdem setze ich auf das Perk Feuerkraft, wodurch der Schaden erhöht wird, und das Perk Ninja, wodurch ich nicht mit Herzschlagsensoren geortet werden kann. Wenn's mal schneller gehen muss, baller ich mit der UMP 45 oder auch mal mit der AK-47.

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

MW: Ein gutes Klima. Die Leute müssen sich miteinander gut verstehen. Der Erfolg ist eher nebensächlich, kommt mit der richtigen Einstellung früher oder später von allein.

360 Live: Stichwort Consoles Sports League. Was findest du gut, was sollte sich ändern?

MW: Die CSL steht für spannende Matches, Nervenkitzel und ein faires Punktesystem, bei dem jeder die Chance hat, an die Spitze der Tabelle zu gelangen, auch wenn man später eingestiegen ist als andere. Auch das riesige Spektrum an Ladders, Cups und Championships ist super. Gut finde ich zudem, dass in »Modern Warfare 2« Raketenwerfer verboten sind. Es gibt trotzdem einige Dinge, die man verändern sollte. Uns persönlich haben die Regeln für »Call of Duty 4« besser gefallen, als es noch die acht Runden pro Karte gab – die haben das Spiel interessanter gemacht, außerdem war man nicht schon nach 30 Minuten mit dem Spiel fertig.



✖ Bioshock 2: Sinclair Solutions Test Pack

FRISCHER STOFF FÜR DEN MEHRSPIELERTEIL

Wer den Namen des ersten Download-Inhalts für »Bioshock 2« liest, der wird schmunzeln. Denn »Sinclair Solutions«, das ist jene skurrile Firma, die im Prologvideo zur Mehrspieler-Partie einlädt – genauer gesagt, um »Produkte zum Schutz unserer Heimat« zu testen. Es sind diese kleinen Details, die die erste Mehrspieler-Erweiterung zu 2K Games Atmosphäre-Hit aus der Masse der Download-Inhalte hervorheben. Aber wie gut sind die 400 Punkte, respektive 4,60 Euro, nun investiert? Ziemlich gut, denn neben zwei neuen Charakteren, Louie McGraff und Oscar Calraca, gibt's jede Menge Audiotagebücher. Die wiederum enthüllen die Hintergrundgeschichten der beiden neuen Figuren – ein nettes Detail, wenngleich die Idee bereits im Hauptspiel umgesetzt wurde und daher keinen Innovations-

Bonus absahnt. Ebenfalls Teil des Pakets: 20 neue Herausforderungen, um den Erfahrungspunkte-Stand weiter aufzupäppeln. Ferner sorgen fünf Splicer-Masken für optische Vielfalt. Modebewusste Spieler freut's, alle anderen finden's belanglos. Die größte Neuerung spielerischer Natur ist jedoch das Anheben des maximalen Erfahrungslevels von 40 auf 50. Einmal in diese Region vorgedrungen, wird für jede Waffe eine neue Level-Drei-Erweiterung freigeschaltet. Fazit: Vor einigen Jahren wurden solche Dinge mittels kostenfreiem Patch nachgereicht, heute muss man dafür löhnen. Nun ja, die Zeiten ändern sich eben. Die hart verdienten Euros sind hier dennoch gut angelegt, vor allem für Spieler mit Level 40 lohnt die Anschaffung.



✖ TURNIER-BERICHT

DER FILM-MEISTER

Kreative Herausforderung für »Modern Warfare 2«-Profis: Consoles.net suchte den begabtesten Videokünstler und hat ihn gefunden. Die Aufgabe: Für offizielle Matches einen Vor- und Abspann zusammenschneiden. Gewonnen hat Andreas »eAxis Ryu« aus Berlin, der die Consoles-Jury mit einer nahezu perfekten Komposition aus schnellen Schnitten und hämmerndem Sound überzeugt hat. Der Sieger gibt sich bescheiden: »Wie definiert man gut oder schlecht? Ich finde jedes Video hatte etwas Besonderes.«

FERNWÄRME ESPORT SOCCER CUP

Zum dritten Mal wird die »Fernwärme Wien« zur Fußballarena für packende »FIFA 10«-Turniere. Im berühmten Fernwärmegebäude, entworfen von Hundertwasser, wird der Meistertitel ausgespielt. Nebenbei sorgen Spaß-Cups in »Virtua Tennis 2009« sowie Rennsitze für »Forza Motorsport 3« für gute Laune. Los geht's am 13. April, der Eintritt ist frei.

DANTE'S INFERNO: TRIALS OF ST. LUCIA

Preis | 400

Hersteller | Electronic Arts

Die göttliche Schnetzelei wird mit »Trials of St. Lucia« um die Titel gebende Heldin St. Lucia, einen Herausforderungs-Editor sowie einen Online-Koop-Modus erweitert. St. Lucia schlachtet sich als christliche Märtyrerin im beflügelten Engelsgewand im Koop mit Dante durch die Hölle. Praktisch: Die Schlachten entwerfen die Spieler selbst und teilen sie online. Schade hingegen: Der Editor bietet nur wenige Möglichkeiten; eigene Karten wie in »Far Cry 2« dürfen die Spieler nicht kreieren, sondern nur vorgefertigte mit Monstern und Bossen bepflastern. Ganz nett, aber für den Preis kein wirkliches Muss.



ASSASSIN'S CREED 2: FEGEFUEHRER DER EITELKEITEN

Preis | 320

Hersteller | Ubisoft

Für günstige 3,84 Euro wartet die DNS-Sequenz 13: Kurz vor dem Finale des Hauptspiels verfolgt Ezio Savonarola, den Dieb des Edensplitters, nach Florenz. Auf der Jagd trifft er auf seinen Verbündeten Macchiavelli. Der empfiehlt, neun wichtige Gefolgsleute des florentinischen Herrschers zu töten. Neun frische Missionen also, die zeigen, warum dieses Spiel so beliebt ist: Massengemetzel wechseln sich mit Schleichaufträgen ab, in denen man unter anderem einen Händler auf seinem Schiff meucheln soll. Das spielt sich richtig spannend, und sieben neue Aussichtspunkte gibt's obendrauf. Schönes Gesamtpaket!

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!

PERFECT DARK

Preis | 800 **Hersteller** | Microsoft **Schwierigkeit** | einfach

Da holen die Entwickler vom Microsoft-Studio Rare mal eine nette Perle aus der Schublade. Zur virtuellen Arcade House Party wandert nämlich ein dezentes Remake des N64-Ego-Shooters »Perfect Dark« aus dem Jahr 2000 auf den Markt. Worum geht's? Wie schon in »Perfect Dark Zero« um Agentin Joanna Dark, die in eine bizarre Verschwörung um Geheimorganisationen, ein abgestürztes Raumschiff, weltenvernichtende Superwaffen und Aliens verstrickt wird. Das heißt heute wie damals: rumlaufen, reihenweise Schergen umballern, Türen öffnen, noch mehr rumballern und hie und da jemanden retten. Freilich wurde für die Neuauflage die Grafik um einiges aufpoliert; pixelige Wände weichen hochauflösenden Texturen, feine Lichteffekte schmücken die Welt und die Figuren kommen frisch modelliert daher. Außerdem spendieren die Macher einen soliden Mehrspieler-Modus für bis zu acht Agenten. Trotzdem: Wer primär auf High-End-Shooter wie »Modern Warfare 2« steht, wird hiermit wohl nicht glücklich werden. Nostalgiker dürfen aber auf jeden Fall zuschlagen.



SCRAP METAL

Preis | 1200 **Hersteller** | Microsoft **Schwierigkeit** | mittel

Protest: Sogenannte Top-Down-Racer wie der Klassiker »Micro Machines«, der in den Neunzigern für fast alle gängigen Systeme erschienen ist, kamen in den letzten Jahren viel zu kurz! Daher entzückt es umso mehr, dass jetzt Konsolenhersteller Microsoft höchstselbst einen Versuch unternimmt, eine neue Marke in diesem Genre zu etablieren. Das Ergebnis heißt »Scrap Metal«, setzt technisch auf die bewährte Vogelperspektive sowie ein detailliertes Schadensmodell und schickt so gut wie alles über die Piste, was vier Räder hat. Raketenwerfer, Ketten Sägen, Flammenwerfer und noch abgedrehtere Waffen verleihen dem Ganzen zusätzliche Würze. Hinzu kommt ein Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler – ebenso viele können sich online gegenseitig die Karosserien verbeulen. Als i-Tüpfelchen dürfen die Fahrzeuge in Form und Farbe frei konfiguriert werden. Unterm Strich hat's also alles, was man von einem modernen Party-Rennspiel erwarten darf. Und auch Solospieler gucken dank über 60 Missionen und Bosskämpfen im Stockcar-Stil nicht in die Röhre.



TOY SOLDIERS

Preis | 1200 **Hersteller** | Microsoft **Schwierigkeit** | mittel

In diesem Echtzeitstrategie-Knaller schützen Plastiksoldaten ihre Spielzeugburg. Klingt nach Lego, entpuppt sich aber als gewitzte Taktikballerei mit Erster-Weltkrieg-Szenario. In »Toy Soldiers« gilt es, alleine gegen die KI oder im Zwei-Spieler-Splitscreen seine Burg zu verteidigen und die des Gegners zu vernichten. Ärgerlich nur, dass auch online nicht mehr als zwei Taktiker ran dürfen. Die strategische Planung beginnt auf dem Reißbrett: Wichtige Stellungen werden mit Geschützen gesichert, Maschinengewehr-Trupps und Flammenwerfer sichern Löcher in der Verteidigung. Panzer, Kavallerie und Luftwaffe greifen an. Der Clou: Der Spieler springt jederzeit von der Übersichtskarte in eine Einheit und steuert sie komfortabel aus der Third-Person-Ansicht. Feindliche Jäger greifen an? Schnell hinter die Flak! Ein Panzer macht Ärger? Kein Problem, der Fogger Dreiecker erledigt das Stahlmonster. Für ausgeschaltete Gegner winken Punkte, mit denen man Artillerie und Truppen aufrüstet. Für 14 Euro eine echte Splitscreen-Strategie-Perle.



THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

Preis | 800 **Hersteller** | 2K **Schwierigkeit** | schwer

Ähnlich wie in »Braid« werden hier mit der Spielfigur in stilvoller Jump-and-Run-Manier knifflige Rätsel gelöst. Pro Level muss Kuchendieb P.B. Winterbottom eine gewisse Anzahl Blaubeertorten aufsammeln. So weit, so gut. Richtig abgedreht wird's allerdings erst, nachdem Winterbottom in der ersten von fünf Spielwelten ein Stück Chronobee-Torte gefuttert hat. Von diesem Moment an besitzt er die Fähigkeit, zuvor per RT-Taste aufgenommene Aktionen mit einer Art transparentem Alter Ego auszuführen. Über ein halbes Dutzend durchsichtige Winterbottoms können so pro Level zur Ausübung verschiedenster Aktionen animiert werden. Unter anderem gilt es, einen Turm aus mehreren Winterbottoms aufzuschichten, um in unerreichbare Levelabschnitte vorzudringen. Ein brillantes Konzept! Neben den fordernden Puzzles verzückt die morbide Präsentation: Wie ein Schwarz-Weiß-Film wird die Geschichte durch witzige Texttafeln und eine psychoakustische Soundkulisse zum Leben erweckt. Erinnert an Tim Burtons »Alice im Wunderland«. Lecker Kuchen!



CSL-CHARTS

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

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

FIFA 10

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	AWAKE Kuba	●	1498	102
2	plan-B Rafty	↓	1401	71
3	Deniz Salovski	↓	1376	149
4	GOH xV Tobse Vx	↓	1365	71
5	Torevernichter	↑	1338	72



HALO 3

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

	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

GOW 2

Zeit für den nächsten Zwischenstand in Sachen professionelle Locust-Exterminierung. So viel ist sicher: Im 4-on-4-Modus sägt's sich immer noch am besten.

	Spieler		Punkte	Matches
1	Fr4G ReloAdeD ReBIRTH	↑	1025	1
2	druSja.GoW	●	1000	1
3	iMarfach	●	1000	1
4	Team NF1NiTY	●	1000	1
5	Moment of Clarity	●	1000	1

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Der Modus »Suchen und Zerstören« ist auch nach Monaten des Spielens ein Genuss. Hier die Rangliste der besten Fünf-Mann-Squads in dieser Disziplin:

	Team		Punkte	Matches
1	Swiss Gren Corps	↑	1478	47
2	GOH Dont be Haiden	↑	1427	46
3	KKs Team Old School	↑	1333	35
4	TeaAM No MerCy	↓	1291	47
5	xX ReD TigerS Xx	↓	1254	36



STREET FIGHTER IV

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	MP LuCypha X	↑	1225	27
2	Bakuyaku	↓	1139	15
3	blims	↓	1132	7
4	Ev1 Ruffy	↑	1116	49
5	DMC_Dante	↑	1109	6



PES 2010

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	Triple_X1205	↑	1171	16
2	DemaSan	↑	1137	6
3	Thom	↑	1123	15
4	Devil Duck	↑	1074	8
5	Dreeeamcatcher	↑	1061	21

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

XBOX 720

LESERWÜNSCHE

Vom 15. bis 17. Juni öffnet wieder die E3 in Los Angeles ihre Pforten. Seit jeher werden auf der US-Fachmesse Weltneuheiten präsentiert. Diesmal vielleicht sogar die nächste Xbox-Generation? Die Redaktion fragt bei den Foren-Mitgliedern auf www.360-live.de nach und sammelt Wünsche: »Mir würde es schon reichen, wenn sie nicht mehr dröhnt wie eine startende Boeing 747«, stellt Extr3Me Leg3Nd heraus. Für Peter 360 ist die Abwärtskompatibilität extrem wichtig: »Wenn meine alten Games nicht laufen, kaufe ich sie nicht.« Achmed 09 wünscht sich ein Blu-ray-Laufwerk sowie integriertes WLAN inklusive Web-Browser und »dass ich meine Musik einfach vom MP3-Player auf die Xbox-Festplatte kopieren kann«. Sebastiu kommt es vor allem auf die Verlässlichkeit an: »Der Ring des Todes muss der Vergangenheit angehören. Außerdem wünsche ich mir eine neue Festplatte. Meine 120er ist ständig voll. Will ich ein neues Spiel installieren, muss ich oft ein anderes löschen. Das nervt.« Wittkugel gibt ihm recht und fordert daher eine Terabyte-Festplatte. SaschaAsh wiederum wünscht sich, dass die Plattform etwas geöffnet wird, »damit man endlich Maus, Tastatur und externe Festplatte nutzen kann«. Außerdem sollte räumliches 3D von Haus aus möglich sein – fordern immerhin elf Prozent der Leser. Richtig rührend ist dagegen DJSideWinders Liebeserklärung: »Ich liebe meine Xbox noch wie am ersten Tag.«



Konzeptdesign
»Xbox 720« von Tai Chiem



FINAL FANTASY XIII

50 Stunden Faszination und mehr bietet dieses Epos, großartige Charaktere sowie Grafik vom anderen Stern. Da blieb scheinbar kaum Zeit, um ebenso kreative Erfolge einzubauen – die zu ergatternden Punkte sind größtenteils Überraschungs-arm. Wer »Final Fantasy XIII« durchspielt, stockt seinen Gamerscore quasi im Vorbeigehen auf. Wobei, zwei Erfolge haben es uns dann doch angetan: zum einen die Bonusmission, die in der Nähe der Cie'th-Portale angeboten wird, zum anderen die Mission 54. Hier gilt es, einen Kaktus auf die richtige Größe zu stutzen. In beiden Fällen kein Zuckerschlecken. Insgesamt bleiben die Erfolge zum besten Japano-Rollenspiel dieser Tage jedoch weit hinter der Qualität des Hauptspiels zurück.

Anzahl der Erfolge:	36
Geheime Erfolge?	25
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	9 von 10
Schwierigkeit:	9 von 10

Fazit: Die größte Herausforderung liegt immer noch darin, dieses Epos durchzuspielen.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Eigentlich müsste Electronic Arts Folgendes auf die Packung drucken: »Achtung, in diesem Spiel werden harmlose Häuser Opfer brutaler Gewalt.« Denn für 30 Gamerpoints gilt es, 50 Häuser bis auf die Grundfesten niederzubomben. Auch die restlichen Erfolge sind eher mäßig schwierig: Mit allen Waffen herumballern? Kein Thema. Fünf Gegner von hinten messern? Ein Klacks bei der mehr oder minder vorhandenen KI. Etwas mehr Präzision und Ausdauer sind allerdings gefragt, wenn man online mit jeder Handwaffe fünf Feinde über den Jordan schießen oder in der Kampagne 1.000 Objekte in die Luft sprengen soll. Witzig: Wer 50 Auszeichnungen im Mehrspieler sammelt, darf sich offiziell »Award-süchtig« nennen.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	17
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

Fazit: Ganz nett, aber irgendwie fehlt ein richtig skurriler Erfolg.

JUST CAUSE 2

Wenn Rico Rodriguez durch Panau schlawinert, bleiben alle Redakteure stehen und stauen über die fantastische Weitsicht. Und über die Erfolge, bei denen man sich schon mal wunde Finger holen kann: Alle 104 Fahrzeuge einmal fahren? Dauert! 1.000 Sabotage-Aktionen durchführen oder 1.000 Ressourcen-Objekte finden? Motivierend, aber äußerst zeitraubend. Auch 50 Feinde nacheinander abzuballern, ohne Lebensenergie zu verlieren, ist nichts für Cocktailschlürfer. Ein Erfolg lohnt sich jedoch für jeden Panau-Reisenden: Suche den höchsten Punkt im Spiel. Nur so viel: Die Aussicht von dort oben ist einfach fantastisch! Und wer weiß, vielleicht klappt's dann ja auch mit dem 1.000-Meter-Basejump.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	7
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	9 von 10
Schwierigkeit:	8 von 10

Fazit: Tan mucho trabajo, viel zu viel Arbeit. Macht Spaß, aber wann soll ich Siesta machen?

**DAS DENKT DIE REDAKTION****RELIGION, PHILOSOPHIE UND WELTANSCHAUUNG IN VIDEOSPIELEN. BRAUCHT'S DAS WIRKLICH?****Richard:**

Ich mag Gaming, das nicht nur unterhalten, sondern auch Wissen vermitteln will. Religion und Weltanschauungen sind extreme Themen, die Menschen zu extremen und unerwarteten Verhaltensmustern anstiften können. Auch als Figuren im Videospiel, die dadurch an Spannung und Tiefe gewinnen können.

Sönke:

Religion in Games: Da liegt viel Neuland brach, das Medien und Industrie beackern müssen. Zudem plädiere ich für einen offenen Dialog zwischen den Glaubensrichtungen.

Jan:

Packende Atmosphäre kommt nicht von ungefähr: Je mehr eine fiktive Szenerie mit unserer Kultur verbunden ist, desto glaubhafter wirkt sie. Ohne die ethischen Einflüsse würde »Bioshock 2« nicht unter die Haut gehen.

Benjamin:

Viel zu wenige Spiele verstehen Design, Gameplay, Akustik, Geschichte und Charaktere als homogene Einheit. Und genau deswegen fasziniert »Bioshock«, weil es philosophische und politische Ansätze nicht einfach irgendwo im Hintergrund platziert, sondern hervorragend mit der Spielidee verwebt.

Michael:

Das kommt sehr aufs Spiel an: In »Bioshock 2« gibt's philosophische Anspielungen am laufenden Band, und vielfach finden sich auch Symbole, die man nur bei genauerem Hinsehen entdeckt. Doch dient das hier nicht dem künstlichen Aufbauschen einer Kulisse, sondern umschließt die ganze Geschichte.

Sabine:

Am ehesten braucht's das, wenn man eine funktionierende Welt kreieren will. Ein Fantasiegebilde darf gerne so weit ausgeschmückt werden, dass ein eigenes kleines, logisches Universum entsteht.

✱ Nachgefasst

Sie sind seltene Gäste im heimischen Wohnzimmer: Spiele, die Grenzen sprengen. Spiele wie »Bioshock 2« – eine nahezu perfekte Symbiose aus Design, Spielgefühl, Akustik und philosophischen Ansätzen. Doch sehen das die Leser von 360 Live genauso?

So ein Big Daddy ist schon ein Phänomen. Stahl überzieht seinen Körper, Nieten schweißen die Haut dieses Riesen der Unterwasserstadt Rapture zusammen. Und doch ist er agil wie ein Mensch, schnell und beweglich. Auch Antiska aus dem 360-Live-Forum fasziniert der neue »Bioshock 2«-Protagonist. »In seinem Anzug fühlt man sich wie der Master Chief – und somit fast unsterblich. Und doch ist dieses Monster verletzlich und mir persönlich deshalb so sympathisch.« Gameplay und Identifikation sind zwei Ebenen, die Geschichte eine andere. Warum haben sich die Macher für den Big Daddy als Hauptcharakter entschieden? 360 Live bohrt beim Projektleiter Zak McClendon nach: »Die Geschichte dreht sich um 180 Grad, der Spieler erfährt vom Leiden der Big Daddys, die ursprünglich Menschen waren, mit der Droge Adam vollgepumpt und dann in Tiefseeanzüge geschweißt wurden. Die Little Sisters brauchten Beschützer, nur so konnte man die Ökonomie von Rapture weiter am Laufen halten.« Zak nennt das Stichwort: Ökonomie. Tatsächlich ist »Bioshock 2« nicht als klassisches Spiel zu verstehen, in dem lediglich Gameplay und Geschichte ineinandergreifen müssen. Vielmehr als Gesamtkunstwerk, in dem Design, musikalische Untermalung, Gameplay, Philosophie sowie religiöse und politische Einflüsse eine Einheit bilden. Oder wie es Leser Jochen Bergwart ausdrückt: »Was Bioshock 2 für mich zu einem faszinierenden Erlebnis macht, ist die Tatsache, dass hier ein komplett konträres System zu dem von Teil Eins aufgefahren wird. In Bioshock predigt Rapture-Erbauer Andrew Ryan stets Ayn Rands Philosophie von Eigennutz und Egoismus. In Bioshock 2 hingegen hat Sophia Lamb das Sagen.« Und auch eine Charakter-Analyse liefert der Forum-User gleich mit: »Lamb ist weniger Philosophin, sondern eher Ökonomin und religiöse Figur, redet daher von Selbstaufgabe und Gemeinschaft. Eben das komplette Gegenteil zu dem, was es in Bioshock zu hören gab.« KinG Rhym3z fasziniert die Atmosphäre im Allgemeinen und die musische Untermalung im Speziellen: »Wenn die Big Sisters kommen, jagt mir das immer gehörig Angst ein. Das schockt richtig, so wie sonst nur der grausam-schöne Soundtrack zu der

Weißer Hai.« Ähnlich begeistert äußert sich Leser Some: »Eine Welt, in die man eintaucht und die von Anfang an so überwältigend und faszinierend ist, dass man dort bleiben und leben will, bis einem dieser Traum zerstört wird – das ist Rapture.« Und welche Szenen sind besonders im Gedächtnis geblieben? »Eindeutig die, in der man als Little Sister spielt«, bekräftigt Olliman. »Man sieht wie die kleinen Dinger die Welt wahrnehmen. Ich



Zak McClendon, Projektleiter von 2K Marine: »Als Big Daddy fühlst du dich unbesiegt – bis du das erste Mal auf die Big Sisters triffst. So wirst du zum Gejagten. Also ähnlich wie Jack, der im ersten Teil von den Big Daddys gejagt wird. So schließt sich der Kreis.«

habe mich immer gefragt, wie diese zierlichen Geschöpfe ihr Leben eigentlich aushalten – schließlich müssen sie ständig Leichen aussaugen, um zu überleben. Bioshock 2 liefert nun die Antwort: Sie sehen alles wortwörtlich durch die rosarote Brille, leben in einer Traumwelt.« Den viel gescholtenen Mehrspieler-Modus von »Bioshock 2« findet Garfunkel2010 ziemlich gelungen und liefert gleich eine Analyse mit: »Die ganze Kritik am Mehrspieler verstehe ich nicht. Der ist doch richtig gut: Es gibt neue Waffen und Geysire sowie die Sprintmöglichkeit als neues Plasmid. Außerdem kann man die Waffen aufrüsten. Das motiviert fast so wie in Modern Warfare 2.« Auch die Karten findet er super, »in keinem Spiel gibt es derart viele Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung«. Einen weiteren Pluspunkt sieht Garfunkel2010 bei der detaillierten Grafik: »Effekte wie Feuer oder Rauch sehen klasse aus – die ganze Präsentation haut mich um. Welches Spiel hält schon eine eigene Geschichte für jeden Charakter parat?« Dennoch stoßen Mehrspieler-Experte Garfunkel2010 diverse Dinge sauer auf: »Der Netzcode läuft extrem instabil, es gibt ständig Verbindungsabbrüche. Immerhin werden einem die ergatterten Adam- und Kill-Punkte gutgeschrieben.« Abgesehen von solch vereinzelt Kritikpunkten attestiert die 360-Live-Community dem Game jedoch Bestnoten, wie Antiska bestätigt: »Meine Erwartungen an Bioshock 2 wurden nicht nur erfüllt, nein, sie wurden übertroffen. Die Atmosphäre ist einzigartig, alles wirkt so echt. Die besten Stellen? Definitiv die Kämpfe mit den Big Sisters. Großes Lob an 2K. Echt ein Hammer, dieses Spiel!«

Benjamin Kratsch

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

360^{LIVE} LESERPOST



Ostern steht vor der Tür, Zeit fürs alljährliche Eiersuchen. Auch bei uns in der Redaktion sind einige Leserbrief-Eier eingetrudelt. Einige noch essbar, andere leicht wurmstichig und ein paar eindeutig schon überfaul. Ist unseren Lesern etwa der plötzlich nahende Frühling nicht bekommen?



EINMAL PIRATENPIZZA OHNE KAPERN...

Hallo, ich habe eine Frage: Ich habe mich am Freitag zum ersten Mal bei Xbox Live mit meiner nun ein Jahr alten Xbox 360 angemeldet und wollte den Gutschein über 400 Microsoft Points einlösen, der in der Packung dabei war. Leider ist dieser Code laut Xbox Live ungültig. Ich hätte gerne Ersatz. Bitte geben Sie mir einen neuen, gültigen Code. Marc Lancellotti, per Mail

Michael: Aber gerne doch! Was darf's außerdem noch sein? Pizza mit Artischocken? Ein Fass Augustiner-Bier? Oder doch ein Wink mit dem Zaunpfahl? Oh, ich weiß! Wie wär's mit der Telefonnummer von Microsofts Kundenservice: 0800 / 1812968. Die Gutscheine werden immerhin von Microsoft hergestellt, nicht von uns. Danke, gern geschehen. Bei der nächsten Bestellung gibt's zehn Prozent Rabatt für Selbstabholer...

URLAUB IN STAMMHEIM

Tach zusammen. Ich muss auf Grund einer Abordnung demnächst für sechs Monate nach Stammheim. Und da dachte ich mir, nehme ich doch mal meine Xbox mit. Aber da ich fast ausschließlich online zocke, wollte ich wissen, was und vor allem wie man online gehen kann? Funktionieren UMTS-Sticks an der Xbox? Ein Freund sagte mir, das geht mit einem Laptop, der wiederum am UMTS-Netz hängt, oder so ähnlich. Auf jeden Fall wäre ich euch für eine

genaue Auskunft und Anleitung sehr dankbar. Und bitte schreibt in Deutsch und einfach. Und nicht für kleine rothaarige Nickelbrillenträger, die ihren gesamten Wortschatz aus dem Rechner haben. Jens David, per Mail

Jan: Sehr geehrter Herr David. Wir freuen uns, dass Sie sich für einen Aufenthalt bei uns in der JVA Stammheim entschieden haben und möchten Sie gerne mit unseren komfortablen Räumlichkeiten vertraut machen. Während Ihres sechsmonatigen Aufenthaltes bei uns erhalten Sie selbstverständlich Vollpension im Einzelzimmer mit Blick auf den begrünten Innenhof. Ihre Räumlichkeiten sind ausgestattet mit einem Einzelbett sowie den gängigen sanitären Einrichtungen. Wenn Sie sich gerade nicht in der Stationswäscherei oder an einem anderen Arbeitsplatz abrackern, dürfen Sie gern auf das Freizeitangebot in unseren Gemeinschaftsräumen zurückgreifen. Bitte beachten Sie, dass Ihr Zimmer nicht mit WLAN oder einem DSL-Anschluss ausgestattet ist und Ihre Xbox 360 auch nicht über einen UMTS-Stick mit Xbox Live verbunden werden kann. Nutzen Sie daher bitte die Möglichkeit, offline zu spielen. Als inspirationsreiche Knastunterhaltung empfehlen wir »Prison Break: The Conspiracy«. Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

GESCHENKE!

Gerade meinen zweiten Tag Semesterferien genießend ging ich an den Briefkasten und war völlig

überrascht, dass da ein kleines Päckchen drin war. Aufgemacht und siehe da – ich hab gewonnen! Herzlichen Dank für die DVD »Ghetto Ultimatum Gangz 2«. Wusste schon gar nicht mehr, dass ich bei eurem Gewinnspiel mitgemacht hatte. Umso größer die Freude! Werde mir den Film nach dem Mittagessen mal gleich reinziehen. Danke nochmals! Thomas Gschwendtberger, per Mail

Benjamin: Schön, wenn wir unseren Lesern mit kleinen Aufmerksamkeiten eine Freude bereiten können! Verwende den Film aber nicht zu sehr als Inspirationsquelle. Sonst gibt es da, wo du wohnst, bald auch ein abgeriegeltes Ghetto, und ehe du dich versiehst, machen es korrupte Regierungsanhänger dem Erdboden gleich. Oh Gott, nicht auszudenken!

WAHRE FREUNDE

Ich bin nun schon seit dem 1. Dezember 2005 Besitzer einer Xbox 360 und habe von Anfang an ein paar tolle Menschen kennengelernt. Dennoch gibt es doch einige davon, die mir inzwischen extrem ans Herz gewachsen und inzwischen die besten Freunde sind. Selbst meinen Trauzeugen habe ich über Xbox Live kennengelernt. Deshalb fände ich es sehr toll von euch, wenn ich diese Menschen in dem besten Magazin ehren dürfte, indem ich sie mit ihrem Gamertag nennen darf. Danke, dass ihr mir in allen Lebenslagen

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

RAUSSCHMISS

Ich schreibe, weil ich mich unglaublich ärgere. Electronic Arts schließt mal wieder einige Server ihrer Spiele, sodass man sie nicht mehr online spielen kann. Bei älteren Sportspielen kann ich es zwar nicht gutheißen, aber nachvollziehen, denn hier gibt es immer eine günstige Alternative. Jetzt haben sie aber zum 16. März auch die Server für »Herr der Ringe: Die Eroberung« geschlossen. Ich weiß, es ist kein sehr beliebtes Spiel und viele sind davon enttäuscht, aber online macht es eine Menge Spaß. Und das Spiel ist gerade mal ein Jahr alt und wird definitiv gespielt. Ich habe viel Geld für das Spiel und für Xbox-Live-Gebühren ausgegeben und alles, was ich erwarte, ist das tun zu können, wofür ich bezahlt habe. Es ist eine absolute Frechheit und ich werde in Zukunft kein einziges EA-Spiel mehr kaufen, das auf Online-Nutzung ausgelegt ist. Als Einzelner hat man leider keinen Einfluss auf solche Entschei-

dungen, aber könntet ihr vielleicht irgendetwas tun? Soweit ich weiß, ist EA der einzige Hersteller, der seine Server nach einiger Zeit dichtmacht. Warum? Könnte man keinen Kompromiss finden? Matthias Riebel, per Mail

Richard: Ich finde auch, dass Electronic Arts die Server für einige seiner Produktionen extrem früh zusperrt. Das ist leider Teil des unschönen Trends, die Spieler mit einer ganzen Reihe von Tricks zum Kauf von aktueller Vollpreis-Ware zu... ich sag mal, motivieren. Das ist ärgerlich, vor allem weil beispielsweise »Need for Speed: Pro Street« oder »Battlefield 2: Modern Combat« einen großen Teil ihrer Reize aus dem Online-Betrieb beziehen. Mein Vorschlag: Die Spieleindustrie sollte sich zur einer freiwilligen Betriebsgarantie von fünf Jahren verpflichten. Was hältst du davon? Sag mir deine Meinung auf www.360-live.de!

✕ LASS ES RAUS!

DISKRÄUBER

Hallo, seit zwei Monaten kaufe ich nunmehr eure Zeitschrift. Was mich wundert, ist, dass da gar keine Demo-Disk mehr drin ist. Warum ist das so? Liegt es an den Kosten, was vielleicht den Preis erhöhen würde? Ganz ehrlich, selbst wenn dadurch die Zeitschrift 4,50 Euro oder 5,00 Euro kosten würde, würde ich sie mir kaufen. Was meint ihr? Ich hoffe, ihr werdet in Zukunft wieder eine Demo-Disk reinpacken. Auf Antwort würde ich mich freuen; oder

darüber, sie in der kommenden Ausgabe 04/2010 zu lesen.

Andre Unger, per Mail

Richard: Unsere Demo-Disk? Tja... die ist wohl wieder einmal der böartigen Diskräuber-Vereinigung zum Opfer gefallen, die es sich zum Ziel gesetzt hat, alle Datenträger aus Zeitschriften zu entfernen. Die sind schlimmer als die Mafia. Seitdem die ihr Unwesen treiben, versuchen wir, sie mit Salamischeiben hinter's Licht zu führen. Ärger dich also nicht, wenn du mal ein paar Fettaugen auf deinen Heftseiten findest – das dient nur dem Schutz des Magazins! Okay, genug geblödelte. Mal eine Gegenfrage: Reden wir überhaupt von dem gleichen Magazin? Wir hatten noch nie eine Demo-Disk, weder auf dem Cover, noch im Heft.

beistandete: Berlsmann, Kaddy74, Fishersam, Mr.Bakshi, Horst121, Vampire187, tobe360, RC7Killer-tomate, Pilskypop, Ozzelot, Mr.Killmister, Mensen121, Jogi79, deeptide, Clubvirus81 und terror-zwerg. Danke, dass ich euch kennenlernen durfte.

Hirni, per Mail

Sabine: Ach, ist das schön! Weit ab von all dem üblichen Gemecker und Genörgel so was Herzerweichendes! Leute, ich kenn euch zwar nicht,



aber auch von meiner Seite aus danke, dass ihr den Hirni so glücklich gemacht habt! So, jetzt muss ich in den nächsten Supermarkt, meinen Taschentuch-Vorrat aufstocken. Hoffentlich haben die auch was gegen dicke Tränensäcke...

NOCH EINE SELTSAME FRAGE

Da ihr im letzten Heft eure Vorliebe für Spaßvögel mit seltsamen Fragen kundgetan habt, hier vielleicht zwei seltsame Fragen. Erstens: Was genau meint ihr mit »gravierende technische Mängel« bei »Two Worlds«? Ich besitze meine Xbox 360 erst seit Anfang 2009 und folglich lese ich das Magazin auch erst seit diesem Zeitpunkt. Zweitens: Wie zum Teufel kommt ihr auf eine Wertung von 9.1 bei »GTA IV«? Ist ja wohl um Klassen schlechter als der Vorgänger. Vielleicht kann mir ja ein Vögelchen die Antwort

zwitschern. Ihr versteht, was ich meine? Beziehungsweise wen.

Marc Hindel, per Post

Sabine: Und da kommt es auch schon geflogen, das Vögelchen, und zwitschert dir deine Antworten. Auch wenn die Fragen gern noch ein bisschen seltsamer hätten sein dürfen. Mal ehrlich: Wem die technischen Mängel bei »Two Worlds« nicht auffallen, der läuft wohl mit einer Augenbinde durch Antaloor. Überall poppen nach und nach Details auf, die Texturen flackern wie ein Lagerfeuer. Aber du findest eine 9.1 für »GTA IV« nicht berechtigt? Du kennst ja unsere Argumentation zur Benotung. Wie ist deine?

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

360 Live unser im Kioskregal, geheiligt werde dein Layout. Deine Spieletests kommen. Deine Höchstwertungen geschehen, wie im Vorabtest so auch im Test. Unsere monatlichen Berichte gib uns heute. Und vergib uns unsere Kritik, wie auch wir vergeben unseren Kritikern. Und führe uns nicht in Versuchung, sondern erlöse uns vor dem Fremdkauf. Denn dein ist der Text und die Tests und die Ehrlichkeit in Ewigkeit. Amen.

Sebastiue, aus dem Forum

Moritz: Und Richard Löwenstein sprach, es werde ein Heft, und es ward ein Heft! Und Richard sah, dass es gut war. Er schied das Heft von den anderen Publikationen. Es wurde Abend und es wurde Morgen: erster Tag. Dann sprach Richard: Das Land lasse junge Redakteure wachsen, alle Arten von Spielverrückten, die tippfähige Finger haben und Ideen im Kopf, die auf dem Papiere Früchte tragen. So geschah es. Und Richard sah, dass es gut war. Am nächsten Tag erschuf Richard die Leser nach seinem Abbild. Sie sollen herrschen über das 360-Live-Forum, fruchtbar sein und sich vermehren. Und als Richard sein Werk sah, sprach er zu ihnen: Verdammt, Sebastiue – zu viel am Weihrauch geschnuppert?

✕ 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!

Ich finde, man muss abwägen zwischen Spiel und Lernfaktor. Ein richtig geschichtlich korrektes Spiel gibt es soweit nicht. »Assassin's Creed« oder auch Weltkriegsshoooter lassen sich in ihrer Korrektheit immer ein wenig Freiraum. MacBeth war zwar schottischer König, aber ich denke, Shakespeare wird sich auch Freiheiten gelassen haben – falls nicht, beschimpft mich als Kulturbanausen. Aber bei Büchern kann man sich trotzdem weiterhin alle Freiheiten lassen.

jay_1887 zum Blogbeitrag

»Blut, Action und Lernfaktor«

Moritz: Wäre ja auch langweilig, wenn sich die Entwickler keine Freiheiten lassen würden. Stell dir vor, du würdest das Ende von »Assassin's Creed« schon vorher kennen, weil alles historisch korrekt wäre! Furchtbar! Und der olle William war sowieso 'ne Koksbirne. Was der sich alles aus den gichtgeplagten Fingern gesogen hat... ne, ne, ne.

Das Leben hat die schönste Grafik, auch wenn der Schwierigkeitsgrad oft verdammt hoch ist. Kurzum: Spiel bleibt Spiel, Grafik hin oder her. Heute wundert man sich, wie einige früher bei »Doom« sagen konnten: »Was soll jetzt noch an Grafik kommen?« Diese Frage stellen wir uns heute doch schon wieder und werden in zehn Jahren wahrscheinlich drüber schmunzeln. Die Entwickler schlafen nicht. Nur eins bleibt für mich zumindest abzuwarten: Wenn die Grafik immer realistischer wird, werden Shooter und Actionspiele dadurch noch härter in die Mangel genommen? Durch den steigenden Grad an Realismus?

jay_1887 zum Blogbeitrag

»Spielgrafik von Morgen«

Sönke: Das stimmt. Wenn man nicht gerade in einem Plattenbau im Berliner Stadtteil Neukölln haust, hat das Leben eine wunderbare Grafik. Und sogar in Full-HD und 3D, ganz ohne störende Shutter-Brille! Kein Wunder, dass immer mehr Games diesen Nonplusultra-Status erreichen wollen. Aber solange es noch Pixelbrüste in Größe Doppel-F und coole Superhelden-Säue wie Rico Rodriguez gibt, sehe ich da erst mal wenig Grund zur Besorgnis.

✕ SCHNIPSEL

Es ist aber nicht verboten beschlagnahmte Titel wie »Dett Reising« und »Mänhant« zu importieren, oder?

Daniel Vogt, per Mail

Aber nein! Nicht doch! Beschlagnahmte Spiele heißen doch nur zum Spaß so! Pst, Kollege: Aber lass dich nicht vom Zoll erwischen, die sind selbst alle ganz scharf auf diese Dinger...

Herzlichen Glückwunsch zum Fanboy des Monats, Sebastiue. Vielleicht sollte ich der Redaktion wirklich mal weiße Vollnusschokolade mit 50 Euro dazu schenken. Dann werde ich auch Fanboy des Monats.

Some, aus dem Forum

Wir sind doch nicht bestechlich! Obwohl... Weiße Vollnusschokolade nehmen wir natürlich trotzdem gerne. Fanboy-des-Monats-Auszeichnungen gibt's erst ab 500-Euro-Schecks.

Ich frage mich, warum ein Videospiel, in dem Hakenkreuze zu sehen sind, zu einer Strafe führen kann. Ich bin nun wirklich nicht faschistisch veranlagt, dennoch finde ich diese Zensur gerade hierzulande total unsinnig. Als wenn das Hakenkreuz in anderen Ländern eine andere Bedeutung hätte...

Lefty104, aus dem Forum

Oh, das hat es durchaus! Schlag mal eine Stadtkarte von Japan oder China auf – da findest du die Dinger haufenweise an jeder Straßenecke. Dort ist es nämlich das Zeichen für eine Tempelanlage.

Hab gerade die zweite Meinung zum »Bioshock 2«-Test gelesen und wollte mal fragen, ob die ernst gemeint war? Michael gibt weniger Punkte, weil es Mehrspieler-Erfolge gibt? Was hat das denn mit der Qualität des Spieles zu tun?

StevenB3012, aus dem Forum

Klar ist das ernst gemeint. Denn zum Mehrspieler von »Bioshock 2« gezwungen zu werden, ist für einen Einzelspieler-Fan eine echte Wasserfolter!



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Ein Kluger bemerkt alles, ein Dummer macht über alles seine Bemerkungen. «
name vergessen

360_{LIVE}
APRIL 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

76 TOP-50

Die besten Mehrspieler-
Titel im Überblick

79 SPAR-TIPPS

Prey, Tomb Raider: Underworld,
Alarmstufe Rot 3 und mehr

80 ZUBEHÖR-TEST

Logitech Drumkit, Turtle
Beach Ear Force X41

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Fachbegriffe-Lexikon

TOP-50-GAMES

DIE BESTEN MEHRSPIELER-TITEL IN DER ÜBERSICHT

Wer spielt schon gern allein, wenn er den Spielspaß mit Freunden teilen kann? Zwar bieten derzeit fast alle Games einen oder mehrere Mehrspieler-Modi, wirklich Gaudi machen aber nur einige wenige. Ob online oder bei geteiltem Bildschirm, ob mit Kumpels aus aller Welt oder mit dem kleinen Bruder gemeinsam an einer Konsole – hier findest du sie: die 50 besten Mehrspieler-Titel für Xbox 360. Die Hits der letzten Jahre in einer kompakten Übersicht, samt Bewertung, Angaben zur Altersfreigabe, dem aktuellen Preis und weiteren nützlichen Detailinformationen. Außerdem dabei: ein kleines Abbild der Verpackung. So weißt du, wonach du im Regal des Händlers Ausschau halten solltest. Kleine Sternsymbole unterhalb der Wertung verraten darüber hinaus, welche Auszeichnungen ein Spiel eingheimst hat. In der nächsten Ausgabe findest du an dieser Stelle die 50 besten Actionabenteuer

**DIE 50 BESTEN
MEHRSPIELER-GAMES
DER 360-LIVE-REDAKTION**

B

Battlefield: Bad Company

	Genre	Ego-Shooter	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 24	Test in 360 Live 07/08	★☆☆
Endlich mal ein »Battlefield«, das jeden begeistert. Auch Einzelkämpfer. Klasse!						

Battlestations Midway

	Genre	Action-Strategie	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	35 €	Wertung
	Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 02/07	☆☆★
Begeisternder Stoff für Taktiker und Freunde abwechslungsreicher Action. Topp auf Xbox Live!						

Battlestations Pacific

	Genre	Taktik-Action	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	22 €	Wertung
	Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 05/09	★★★☆☆
Klasse Actionfeuerwerk mit einem Schuss Taktik.						

Beijing 2008

	Genre	Sport	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	13 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live 07/08	☆☆★
Hält, was der Titel verspricht, schreit aber nach Mitspielern.						

Borderlands

	Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	46 €	Wertung
	Hersteller	2K Games	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live 11/09	★★★☆☆
Packende Actionmischung. Bringt Sammelfieber, bis der Arzt kommt.						

Brütal Legend



Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	62 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	11/09

Wer Metal nur halbwegs mag, muss zugreifen.

Call of Duty: Modern Warfare 2



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	59 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	ja	MP-Modi	VS, Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 18	Test in 360 Live	12/09

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

Call of Juarez: Bound in Blood



Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	07/09

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

Colin McRae: Dirt 2



Genre	Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	33 €	Wertung
Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	09/09

Hipp, herrlich anzusehen und wie immer perfekt im Handling. Colin McRae hätte seinen Segen gegeben.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3



Genre	Echtzeit-Strategie	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	13 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	12/08

Abgefahrte Einheiten und durchgeknallte Story in Kombination mit taktischer Raffinesse: »Alarmstufe Rot 3« explodiert!

D Dark Messiah of Might and Magic Elements

	Genre	Action-Rollenspiel	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	13 €	Wertung
	Hersteller	Ubisoft	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 10	Test in	360 Live 01/08

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

E Enemy Territory: Quake Wars

	Genre	Ego-Shooter	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	14 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in	360 Live 06/08

Wer einen Mehrspieler-Shooter abseits der eher auf realistisch getrimmten Konkurrenz sucht, wird hier bestens unterhalten.

D Dead or Alive 4

	Genre	Beat 'em Up	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	60 €	Wertung
	Hersteller	Tecmo	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 02/06

Verbessert genau da, wo's nötig war: mehr Tiefgang, ein überzeugendes Kampfsystem plus die gewohnt schnelle Action in Top-Grafik.

DJ Hero

	Genre	Musikspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	96 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 11/09

Geht ab wie Schmidts Katze auf LSD. Pflichtkauf für alle Fans moderner Musik.

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

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

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

Fable 2

	Genre	Rollenspiel	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	32 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 11/08

Auch wenn nicht alles so wurde, wie geplant: ein exzellentes Spiel und ein würdiger Nachfolger.

Fairytale Fights

	Genre	Hack 'n' Slay	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	53 €	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.

FIFA 10

	Genre	Sport	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	59 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 20	Test in	360 Live 10/09

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

Forza Motorsport 3

	Genre	Rennspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	44 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 11/09

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

G Ghost Recon Advanced: Warfighter 2

	Genre	Taktik-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	22 €	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?

Guitar Hero: Metallica

	Genre	Musikspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	56 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 05/09

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

Guitar Hero: World Tour

	Genre	Musikspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	35 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 11/08

Party- und Solospaß garantiert, allerdings fehlt es an Abwechslung.

H Halo 3: ODST

	Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	35 €	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.

Halo Wars

	Genre	Echtzeit-Strategie	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	52 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in	360 Live 03/09

Alleine, kooperativ oder gegeneinander, trotz Technikbugs und nur zwei Fraktionen: ein Spaßbringer. Aber es wäre viel mehr drin gewesen.

K Kane & Lynch: Dead Men

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

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

L Left 4 Dead (dt.)

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

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

Lego Batman

	Genre	Action	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
	Hersteller	WB Games	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	–

Erfindet das Genre zwar nicht neu, bietet aber ultimativen Multiplayer-Spaß für große und kleine Lego- und Batman-Fans.

Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	57 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 12/09

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

Lego Star Wars: Die komplette Saga

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	Lucasarts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 11/07

Leichtfüßig, mühelos spielbar und ziemlich umfangreich.

Lips

	Genre	Musikspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	50 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in	360 Live 01/09

Microsoft kopiert Sony, das aber ziemlich gut.

M Marvel Ultimate Alliance 2

Genre	Action	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	42 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	10/09

Superheldenaction mit massig Material für Fans.

Mercenaries 2: World in Flames

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	10/08

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

Mini Ninjas

Genre	Actionabenteuer	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	25 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	10/09

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

N Need for Speed: Most Wanted

Genre	Arcade-Racing	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	01/06

Definitiv der beste Racer aus der »Need for Speed«-Serie. Cops, Tuning und jede Menge Asphaltaction machen alle Vollgas-Akrobaten glücklich.

P PES 2010

Genre	Sport	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	42 €	Wertung
Hersteller	Konami	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	11/09

Ein fest für Taktikfische: Wer sein Fußballwissen in Tore umwandeln will, ist hier genau richtig.

Pure

Genre	Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung
Hersteller	Disney	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	10/08

Quad-Racing mit Trick-Schwerpunkt. Etwas einfallsarm, aber top Design und fast ohne Schwächen gemacht.

R Red Faction: Guerrilla

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	28 €	Wertung
Hersteller	THQ	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	06/09

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

Resident Evil 5

Genre	Action	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	03/09

Unglaublich spannend erzählt, mit viel Atmosphäre und voller Herausforderung.

Rock Band 2

Genre	Musikspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	39 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	12/08

Frei von Überraschungen, aber macht sonst so ziemlich alles richtig.

S Saints Row 2

Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	35 €	Wertung
Hersteller	THQ	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	11/08

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

Scene it? Ganz großes Kino

Genre	Partyspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
Hersteller	Warner Bros. Int.	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	12/09

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

Sega Mega Drive Ultimate Collection

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

Für Sega-Fans in der Tat die ultimative Spielesammlung.

Shaun White Snowboarding

Genre	Sport	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	12/08

Immer wieder eine Abfahrt wert!

Splinter Cell: Double Agent

Genre	Action	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	35 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	08/06

Auch auf der 360 ein Meilenstein! Der bisher beste Teil der Serie.

Street Fighter IV

Genre	Beat 'em Up	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	02/09

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

T 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

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

Tiger Woods PGA Tour 10

Genre	Sport	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	52 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	Englisch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	07/09

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

Tony Hawk Ride

Genre	Sport	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	89 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	12/09

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

U Unreal Tournament 3

Genre	Ego-Shooter	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
Hersteller	Midway	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	08/08

Schnell, clever, taktisch und mit richtig Wumms: »Unreal Tournament 3« schießt gen Mehrspieler-Himmel.

V Virtua Tennis 2009

Genre	Sport	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	06/09

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

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MICHAEL FÖRTSCH

PREY

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Take 2
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 12 Euro

Aliens kommen auf die Erde, entführen Soldat Tommy sowie seine indianischen Freunde. Er kann sich befreien und macht fortan innerhalb des riesigen Raumschiffs Jagd auf die Ekelvieher. Jede Menge Action, pfiffige Rätsel und coole Gravitationspielereien – für 12 Euro der Shooter-Deal des Monats!



RICHARD LÖWENSTEIN

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Genre | Action **Hersteller** | Eidos
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 20 Euro

Nach einer stressigen Arbeitswoche liebe ich etwas Entspannung bei einem nicht allzu harten Actionabenteuer. Und Lara mag ich eh. Das hier halte ich für eines der besten »Tomb Raider« aller Zeiten. Überragende Grafik, motivierende Klettereien, monumentale Momente ohne Ende. Nicht einmal die Schiebereien nerven. Klasse Unterhaltung für kleines Geld.



SÖNKE SIEMENS

FRACTURE

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | LucasArts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 15 Euro

Du rennst auf eine Festung zu, meterhohe Mauern, keine Leiter oder gar ein Jetpack in Sicht. In anderen Shootern wäre dein Feldzug hier zu Ende, nicht jedoch in »Fracture«. Denn da lässt man per Terraforming-Waffe einen Hügel aus dem Boden wachsen, klettert diesen hinauf und springt über die Mauer. Nur eine von vielen tollen Ideen dieses Actionkrachers.



SABINE VOGEL

CALL OF JUAREZ

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 24 Euro

Zugegeben, die offizielle Fortsetzung dieses Wild-west-Abenteuers, »Bound in Blood«, schlägt den Vorgänger von 2007 um Längen. Nichtsdestotrotz werden Hombres, Howdys und Cowboys hiermit ihren Spaß haben. Allein schon wegen der großartigen Atmosphäre. Für 24 Euro darf man die Colts durchladen.



BENJAMIN KRATSCHE

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 3

Genre | Echtzeitstrategie **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 6
Aktueller Preis | 13 Euro

Kampfbären, die per Fallschirm aufs Schlachtfeld segeln, Delfine, die per Sonarwaffe Schlachtschiffe attackieren – keine Frage, »Alarmstufe Rot 3« bietet einige der skurrilsten Einheiten der Strategiespiel-Geschichte, integriert sie in eine tolle Koop-Kampagne und serviert obendrauf einen genialen Mehrspieler-Modus. Für 13 Euro: Zugreifen, Soldat!



MORITZ WANKE

BIONIC COMMANDO

Genre | Action-Abenteuer **Hersteller** | Capcom
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 16 Euro

Auch wenn das letzte nennenswerte Spiel von Entwickler Grin frustrierend schwer erscheinen mag, mächtig Spaß bringt's trotzdem. Die Endzeit-Kulisse, die detaillierte Grafik und die eindrucksvollen Bossgegner im Biomechanik-Stil machen das Third-Person-Abenteuer zu einem echten Highlight. Klarer Kauf Tipp für alle, die auf fordernde Action stehen!

SPECIAL EDITION

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 – LIMITED EDITION

Zu wenig des Guten

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 60 Euro
Erhältlich | 4. März 2010

Seit dem 4. März dürfen sich Actionfans in Electronic Arts' neuem Krawall-Shooter »Bad Company 2« austoben: ballern, Bomben legen und brachiales Chaos anrichten, bis der Truppenführer grölt. Wer noch nicht zugeschlagen hat, dem raten wir zum Kauf der Limited Edition, die weiterhin zum gleichen Preis wie die Standardfassung zu haben ist. Die äußerlichen Unterschiede? Marginal. Das gilt leider auch für den Inhalt...

SCHIESSPRÜGEL-OVERFLOW

Schutzfolie runter, Packung auf – Leere. Disk und Handbuch, das war's? Ganz genau. Und die Extras? Die schlummern ausschließlich auf der DVD – in digitaler Form. Greifbare Goodies wie Figuren, Kunstdrucke oder Plastikgranaten sind nicht enthalten. Schade! Stattdessen warten vier exklusive Verbesserungen rund um das Thema Fahrzeuge. Im Einzelnen sind das: ein Panzerungspaket für sämtliche Vehikeltypen im Spiel, das diese unempfindlicher gegen Sprengstoffe macht; zusätzliche Waffenpakete für gepanzerte Fahrzeuge; ein Bewegungssensor, um gegnerische Einheiten in der Umgebung von Fahrzeugen schneller ausfindig zu machen; und eine Pistole, mit der Peilsender verschossen werden können. Dadurch lassen sich zielsuchende Raketen noch einfacher auf bestimmte fahrende Ziele ausrichten, selbst wenn sie sich außerhalb des Sichtradius befinden. Fans von »Battlefield 1943« freuen sich außerdem über zwei klassische Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg: die M1A1 Maschinenpistole sowie die M1911 Pistole. Das alles mag ja ganz nett für eifrige Mehrspieler-Kadetten sein, hätte aber auch locker als normaler Download-Inhalt angeboten werden können. Den Namen Limited Edition, der einen Hauch von Luxus vermittelt, verdient diese Version daher nicht.

Sabine Vogel



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

JUST CAUSE 2 – LIMITED EDITION

Wo geht's denn hier zur Bohrinself?

Genre | Action **Hersteller** | Eidos
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 60 Euro
Erhältlich | 26. März 2010

Pünktlich zum Start der Offene-Welt-Actionsensation »Just Cause 2« erscheint die passende Limited Edition des Titels im Handel. Auffällig: Die Packung ist nur unwesentlich größer als die der Standardfassung. Beim Auspacken fällt dem Kunden eine faltbare Karte der 1.024 Quadratkilometer großen Spielwelt Panau in den Schoß. »Dürftig«, mag manch einer denken. Doch die Karte ist dank der genauen Angabe von Hauptquartieren der Rebellen Gruppen, den besten Basejump-Positionen und anderen wichtigen Punkten nützlicher, als sie aussieht. Obendrein macht sie eine gute Figur als Wandschmuck im Gamer-Zimmer.

HELFERLEIN FÜR NOCH MEHR CHAOS

Ansonsten befindet sich, außer dem Spiel selbst, augenscheinlich nichts mehr in der Packung. War's das also? Nicht ganz. Die restlichen Goodies verbergen sich hinter einem Gutscheincode für das sogenannte »Black Market Chaos Pack«. Und wo Chaos draufsteht, ist auch Chaos drin. Die exklusiven Download-Gegenstände sind der Chaos-Fallschirm mit fieschem Totenkopfaufdruck; das Bull's Eye Assault Sturmgewehr mit Zielfernrohr; Ricos Signature-Gun, die zwei unterschiedliche Typen von Munition verschießen kann; ein ultracooler Luftkissenboot mit Granatwerfer; sowie ein Chevalier Classic. In diesem Gefährt fühlt man sich dank des schnecken Designs geradewegs in die 70er Jahre zurückversetzt. Alles in allem also brauchbare Dreingaben. Und da die Limited Edition auch nicht mehr kostet als die Standardfassung, dürfen Spieler mit Hang zu noch mehr Chaosstifterei bedenkenlos zugreifen.

Sabine Vogel



ZUBEHÖR-TEST

TURTLE BEACH EAR FORCE X41

Hersteller | Turtle Beach **Typ** | Headset
Preis | ab 150 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Lust auf Sound? Lust auf ein Headset, das Beschwerdeanrufe Lärm-sensibler Nachbarn überflüssig macht? Lust auf ein Produkt mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis? Dann solltest du dem hochwertigen Ear Force X41 der US-Firma Turtle Beach eine Chance geben. Im Lieferumfang enthalten ist neben dem 270 Gramm leichten Headset in schickem Lack-Weiß der passende Transmitter. Der wird mittels fiberoptischem Kabel an die Xbox 360 angeschlossen und überträgt fortan die Tonsignale kabellos ans Headset. Ferner kann am Transmitter eingestellt werden, ob das Gerät Surround- oder normalen Stereo-Sound ausspucken soll. Gamer profitieren davon, dass das Headset 7.1-Sound unterstützt. Praktisch: Seinen Strom bezieht der Transmitter per USB-Kabel aus der Konsole oder einem anderen Gerät mit USB-Anschluss. Das Headset selbst wird mit zwei AAA-Batterien betrieben.

STRICHELEINHEITEN

In puncto Tragekomfort setzt das Ear Force X41 Maßstäbe. Die Ohrmuscheln sind mit weichem Velours gepolstert und auch der Kopfbügel schmiegt sich dank flauschigem Lederimitat angenehm an den Kopf. Bedingt durch das geringe Gewicht fällt nach einiger Zeit kaum mehr auf, dass man tatsächlich ein Headset trägt. Stundenlangen Zocker-Sessions steht also nichts im Wege. Wenn man das mitgelieferte, extrem biegbare Mikrofon in den dafür vorgesehenen Anschluss an der linken Ohrmuschel steckt, wird's freilich geringfügig schwerer. Auch beim Sound kann das Turtle-Beach-Gerät überzeugen: Zwar fallen vor Spielbeginn leichte statische Stör- und Hintergrundgeräusche auf, die nimmt man wegen der erstklassigen Tonhöhen-Wiedergabe nach



Ein Ausnahme-Headset, das seine leichten Schwächen – anfängliche Störgeräusche und Batterien statt Akkus – schnell wieder wettmacht.

9.0

LOGITECH WIRELESS DRUM KIT

Hersteller | Logitech **Typ** | Controller
Preis | ab 180 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Was tut der ambitionierte Rocker, wenn er seine »Guitar Hero«-Erfahrungen authentischer gestalten will, aber gerade keine 300 Euro für das legendäre Ion Drum Rocker Kit übrig hat? Er sucht sich eine Mittellösung. Zum Beispiel das Wireless Drum Kit von Logitech. Das kostet nur knapp 180 Euro, verspricht aber trotzdem ansprechendes Design und qualitative Ausstattung. Der Aufbau ist recht fix erledigt. An einer Alu-Stange, die auf einem soliden Metallgestell thront, werden mit fünf passenden Halterungen die Drums und Becken nach eigenem Gusto montiert – Höhe, Position auf der Schiene und Neigungswinkel dürfen selbst bestimmt werden.

HAU DRAUF!

Steht das imposante Stück dann einmal im Wohnzimmer, kann die Trommelfell-Klopperei losgehen. Schön: Die Becken sind deutlich größer als beim »Guitar Hero«-Pendant. So gehen auch wilde Schläge nicht mehr daneben. Die Hi-Hats hingegen schlummern auf einer vor allem für kleinere Spieler ungünstigen Höhe. Ein umso störender Aspekt, da sie sich nur um wenige Zentimeter nach unten versetzen lassen. Die beiden Drumsticks sind geringfügig kürzer und leichter als die von Activision. Dank der sehr weichen Gummierung der Drumheads bleibt das Schlagzeug auch bei ordentlicher Bearbeitung erstaunlich leise. Solide aber nicht optimal: das angenehm große Fußpedal, das sich jedoch etwas schwer durchdrücken lässt. Nach besonders intensiven Drum-Sessions fällt außerdem auf, dass sich die gummierten, beweglichen Standfüße des Drum Kits nach außen verschieben. Ansonsten ist die Logitech-Lösung aber ein echter Fels in der Brandung: keine Wackeleien, angenehm leise und hochwertig verarbeitete Teile.



Für 180 Euro zwar nicht auf dem Niveau eines Ion Drum Rocker, aber nah dran.

9.0



SPIELETERMINE

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

HIT- VERDÄCHTIG

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Hersteller **Bethesda** Genre **Action**



Bethesda arbeitet derzeit an einem Koop-Actionkracher mit bewährter »Giers of War«-Spielmechanik. Das Besondere? Das Ganze spielt nicht etwa auf einem anderen Planeten mit Sci-Fi-Monstern, sondern kommt in mittelalterlichem Fantasy-Gewand daher: verhexte Untote, vernichtende Zaubersprüche und kübelweise Blut – alle Details in der Vorschau in diesem Heft.

ALIENS: COLONIAL MARINES

Hersteller **Sega** Genre **Ego-Shooter**



Dieser Taktik-Shooter der »Borderlands«-Macher Gearbox ist speziell auf kooperatives Gameplay geeicht. Ein Bergungstrupp der Colonial Marines begibt sich darin auf die Raumfregatte U.S.S. Sulaco, um den Verbleib von Ellen Ripley zu erkunden. Wir werden also endlich erfahren, wie es nach Teil Drei der »Alien«-Trilogie wirklich weitergeht.

DEAD RISING 2

Hersteller **Capcom** Genre **Action**



Wer an den Seiten seines Motorrades Ketten sägen anbringt, braucht sich nicht zu wundern, wenn der Lack verkratzt: Eine gefräßige Zombiemeute wartet auf ihre Zerstückelung, während die von Las Vegas inspirierte Glücksspiel-Metropole Fortune City als Kulisse für Capcoms im September erscheinende Metzelorgie dient. Tolle Technik, Action am Fließband – könnte richtig groß werden!

TERMIN	TITEL
4. Mrz.	Battlefield: Bad Company 2
9. Mrz.	Final Fantasy XIII
16. Mrz.	Metro 2033
16. Mrz.	Prison Break – The Conspiracy
19. Mrz.	MotoGP09/10
19. Mrz.	Supreme Commander 2
25. Mrz.	Blazblue: Calamity Trigger
25. Mrz.	Drachenzähnen leicht gemacht
26. Mrz.	Just Cause 2
26. Mrz.	Kampf der Titanen
26. Mrz.	Resonance of Fate
15. Apr.	Splinter Cell: Conviction
16. Apr.	Dead to Rights: Retribution
29. Apr.	FIFA Fussball-WM 2010
30. Apr.	Red Dead Redemption
30. Apr.	Super Street Fighter IV
April	Dark Star One
April	Iron Man 2
April	Nier
15. Mai	Toy Story 3
18. Mai	Lost Planet 2
20. Mai	Split/Second: Velocity
21. Mai	Alan Wake
27. Mai	Blur
28. Mai	Alpha Protocol
28. Mai	UFC Undisputed 2010
31. Mai	Two Worlds 2
Mai	PoP: Die vergessene Zeit
2010	Aliens: Colonial Marines
2010	Arcania: A Gothic Tale
2010	Batman: Arkham Asylum II
2010	Beyond Good & Evil 2
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	EA Sports MMA (Arbeitstitel)
2010	Earth No More
2010	Enslaved
2010	F1 2010
2010	Fallout: New Vegas
2010	Fable 3
2010	Fireburst
2010	Fist of the North Star
2010	Front Mission Evolved

TERMIN	TITEL
2010	Ghost Recon: Future Soldier
2010	Grand Slam Tennis
2010	Great Battles Medieval
2010	Halo: Reach
2010	Hitman 5
2010	Homefront
2010	Hunted: The Demon's Forge
2010	I Am Alive
2010	Incarnate
2010	Inversion
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	Majin: The Fallen Realm
2010	Max Payne 3
2010	Metal Gear Solid: Rising
2010	Naughty Bear
2010	Ninety-Nine Nights 2

TERMIN	TITEL
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten
2010	Prey 2
2010	Quantum Theory
2010	Rage
2010	R.U.S.E.
2010	Scivation
2010	Singularity
2010	Skate 3
2010	Spider Man
2010	Splatterhouse
2010	Star Wars: The Force Unleashed II
2010	Test Drive Unlimited 2
2010	The Return of American McGee's Alice
2010	The Ripper
2010	Thief 4
2010	This is Vegas
2010	Transformers: War for Cybertron
2010	TRON: Evolution
2010	True Crime


WOLFST!
 Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

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

Xbox Live 3 Monate 14,99 Euro
Xbox Live 12 Monate 44,00 Euro
Xbox Live Points 2100 21,99 Euro
Sega Superstars Tennis 9,99 Euro
 Punkte und Live Abos können auf per mail versendet werden

viele Uncut Titel auf Lager!

wir führen auch alle anderen Systeme incl. Oldies

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

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

furious controller.com

0700 WOLFST! - www.wolfsoft.de

360 LIVE – NEU AB DEM 28. APRIL! 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
Actionabenteuer!

TITELSTORY

PRINCE OF PERSIA DIE VERGESSENE ZEIT

Der Prinz aus Persien schwingt erneut den Säbel und begibt sich auf die Suche nach einem mächtigen Artefakt. Erstmals kann er dabei Elementarkräfte nutzen, um vertrackte Rätsel zu lösen und ganze Gegnerverbände sprichwörtlich aufs Glatteis zu führen. Zudem besticht das Game mit märchenhafter Grafik im 1001-Nacht-Stil und einer neuen Spielmechanik, die – erstmalig in der Reihe – Akrobatik und Schwertkämpfe nahtlos miteinander verknüpfen will. Test!

LOST PLANET 2

Marcus Fenix, Dominic Santiago und Albert Wesker – Capcom rekrutiert für die kommende Schlacht um den Planeten E.D.N. III nur die schlagfertigsten Recken. Und auch die umfangreiche, komplett zu viert im Koop spielbare Kampagne quer über den zur Verdammnis verurteilten Himmelskörper zeigt jetzt schon mächtiges Potenzial. Unfassbare Explosionen, turmhohe Bosse, umwerfende Zwischensequenzen – das hier verspricht Sci-Fi-Action vom Allerfeinsten. Test!

ALAN WAKE

Auf Microsoft ist Verlass: Kaum ergötzen sich Playstation-3-User an dem schwer innovativen Realitäts-Klon »Heavy Rain«, holen die Redmonder zum Konterschlag aus und liefern mit »Alan Wake« spielbares Popcorn-Kino mit Gänsehautgarantie. Bereits auf der letzten X10 wurde das neue Baby der Remedy-Studios als Publikumsliebbling gehandelt. Ob der Titel die hohen Erwartungen schlussendlich erfüllen kann, verrät der Test im nächsten Heft!

PLUS!

FIFA FUSSBALL WM 2010

Die Pille rollt wieder! Kurz vor der ersten Fußball-Weltmeisterschaft auf afrikanischem Boden flankt EA ein Testmuster zum nächsten »FIFA«-Teil in die 360-Live-Redaktion. Zehn neue Stadien, Qualifikations- und Hauptrunde, über 32 Nationen, überarbeitete Ballphysik, zusätzliche Taktik-Raffinessen – die Neuerungen klingen vielversprechend. Doch ist die Spielmechanik ähnlich brillant wie die von »FIFA 10«? Entscheidungsspiel im nächsten Heft!

RED DEAD REDEMPTION

Zieh oder stirb! Im neuen Werk der »GTA«-Macher kommt kein Gringo ungeschoren davon, denn Revolverheld John Marston kämpft um das Leben seiner Familie. Fordernde Massenschlachten, brillante Animationen, grenzenlose Freiheit – dass hier alle Details zu einem bisher einzigartigen Wildwest-Epos verschmelzen, darauf deuten schon die letzten beiden 360-Live-Previews hin. Ob's am Ende für den erhofften Sheriff-Stern reicht? Test!

COMMUNITY

Der Community-Teil: Hier kommen Profi-Gamer und Leser zu Wort! Außerdem: Die aktuellsten Turnierinfos, CSL-News, Live-Arcade-Games... nur im 360 Live Magazin!

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... HALO: REACH, SPEC OPS: THE LINE, FABLE 3, CRACKDOWN 2, DEAD RISING 2, IRON MAN 2, UFC UNDISPUTED 2010, DEAD SPACE 2, L.A. NOIRE, DEUS EX 3, SPLIT/SECOND UND VIELE MEHR.

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

**Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11**

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 28. APRIL 2010!

Ei, Ei, Ei - fünf für drei!



Originalfotos: Wiese: E. © Claudia Hartmann / PIXELIO

Nur zu Ostern:
Drei Ausgaben 360 Live im
Mini-Abo für nur 5 €!

Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 28.4.2010 absenden!

Mini-Abo-Aktion Ostern 2010

Ja, ich möchte das 360-Live-Mini-Abo zum Oster-Sonderpreis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die 360 Live danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- sFR) per Bankeinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos Ostern 2010 endet am 28.4.2010. Es gilt das Datum des Poststempels.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Leserservice

»360 Live«

Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

BEGLEITE KRATOS IN SEINEM LETZTEN KAMPF



**THE GAME IS
JUST THE START.**

EINST VERRIETEN DICH DIE GÖTTER UND
NAHMEN DIR ALLES. DOCH NUN IST DIE ZEIT DER
VERGELTUNG ANGEBOCHEN. NIMM IHREN
IHRE KRÄFTE, IHR LEBEN UND VERNICHTET SIE ALLE –
EINEN GOTT NACH DEM ANDEREN.
GOD OF WAR® III IST DAS EPISCHE FINALE DER
TRILOGIE. ENTFESSELE DEINE RACHE!
GODOFWARGAME.COM

GOD OF WAR



PS3

PlayStation 3



SONY
make.believe

PlayStation, PS3, and AOX are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "make.believe" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "God of War III" is a trademark of the Sony Computer Entertainment Inc. "God of War" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.