

360 LIVE

6-SEITEN-TEST!

LOST PLANET 2

FETTE SCI-FI-ACTION

FEAT. MARCUS

FENIX - SCHON AB 47 EURO!

SPIEL DES
MONATS**FIFA WM
2010**Fußballfest im Test:
mehr Tempo, mehr Grafik,
mehr Live-Stimmung!

TRAUMNOTE: 8.9!

**SPLINTER CELL
CONVICTION**Spionage-Abräumer mit harter
Action und effizienten Ideen.
Exklusiv für Xbox 360!

BESUCH BEI ROCKSTAR

**RED DEAD
REDEMPTION**Showdown für den
Western-Shooter aus
dem GTA-Studio**BRANDAKTUELL**Super Street Fighter IV: Test und KO-Sieg!
Halo Reach: so spielt sich das online
Blur: fetzt mehr als Burnout ParadiseAUSSERDEM Gears of War 3, UFC Undisputed 2010,
Bulletstorm, Medal of Honor, Skate 3, Nier, Split/Second,
Spider-Man: Shattered Dimensions, Dead to Rights:
RetributionSpielen und sparen!
MIT KAUFBERATER!
Überlebenskampf:
Die 50 besten
Actionabenteuer

EXKLUSIV MIT LESERTEST!

**PRINCE OF PERSIA
DIE VERGESSENE ZEIT**Leichtfüßige Fantasy-Action mit
Grafik und Flair aus 1001 Nacht
Poster, Gewinnspiel, Schnäppchen-Aktion!**ALAN WAKE**Fünf Jahre in Entwicklung:
Lohnt der Kauf? Seite 25!**ALPHA PROTOCOL**Der neue Rollenspiel-Thriller
von Obsidian: toll trotz Macken!

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

www.360-live.de

€ 3,60

0 5



AUSCABE05

4 197019-903609

**DEINE
ENTSCHEIDUNG
IST DEINE WAFFE!**

ALPHA PROTOCOL™

EIN SPIONAGE-RPG

AB
28.5.10



WWW.ALPHAPROTOCOL.COM



PS3



OBSIDIAN
entertainment

SEGA
www.sega.de

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. "Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All rights reserved.

Willkommen bei 360 Live!



In der letzten Ausgabe hat 360-Live-Leser Matthias Riebel auf den Leserbrief-Seiten richtig Dampf abgelassen. Inhalt der E-Mail, die wir als Topthema abgedruckt haben: Electronic Arts schließt die Server für »Herr der Ringe: Die Eroberung« und weitere Spiele. Offenbar hat Matthias einen Nerv getroffen; Protest-E-Mails haben die Redaktion geflutet. Die meisten Gamer finden es zwar nicht gut, dass Electronic Arts die Online-Unterstützung für Sportspiele – zum Beispiel aus der »FIFA«-Reihe – nach drei bis vier Jahren einstellt. Sie halten die Maßnahme aber für nachvollziehbar, weil die meisten Fans von Fußballsimulationen zwischenzeitlich sowieso auf aktuellere Spielfassungen umgestiegen sind.

Aber dass jetzt sogar Server von halbwegs aktuellen Produktionen wie zum Beispiel »Need for Speed: Pro Street« und »Mercenaries 2« lahmgelegt werden, nervt nicht nur Onlinegamer. Betroffen sind vorerst zwar nur die PSP- beziehungsweise PC-Versionen, dennoch hat das Signalwirkung. Beide Spiele sind gerade mal zwei Jahre alt, plus/minus ein paar Monate. Haben sich beide ordentlich verkauft. Werden vielleicht nicht allzu oft online gespielt, aber ein harter Kern hält die Treue. Das frühe Server-Aus ist auch ärgerlich für Neukäufer, die sich ihre Vollversion erst jetzt aus dem Gebrauchthandel oder aus der Ramschkiste angeln. Da gibt man 15 bis 20 Euro aus und kriegt dann keine Online-Anbindung mehr – herzlichen Dank. Mir als Besitzer einer Xbox 360 stellen sich hier Fragen. Wenn ich mir heute einen zwei Jahre alten »Oldie« kaufe, kann ich dann noch mit dem automatischen Download von Patches zwecks eventueller Fehlerbehebung rechnen? Und darf ich in zwei Jahren als stolzer Held in »Dragon Age: Origins« wirklich alles spielen; auch jene freche Wegelagerer-Quest, die mir mitten im Abenteuer bare Microsoft Points abringt und erst danach die Missionsdaten aus dem Netz lädt? Überhaupt kriege ich ja immer öfter auf der Disk nur noch vier Fünftel eines Spiels, muss mir weitere Missionen, Waffen und Rüstungen zur Vervollständigung per Download ziehen – zum Beispiel in »Assassin's Creed 2«, »Bad Company 2« und »Mass Effect 2«. Die Download-Codes in der Spielverpackung, sind die in zwei Jahren wertlos?

Ich kann Electronic Arts und andere Hersteller verstehen, dass sie in der aktuellen Finanzkrise geizen. Sie wollen mit den Download-Tricks Raubkopierern einen Riegel vorschieben. Sie fahren Server runter und schaffen dadurch Anreize zum Kauf neuer Spiele. Sie konzentrieren Serverleistung, Wartungskapazität und Kundenservice lieber auf aktuelle Games. Ist okay. Nur dürfen diese Maßnahmen nicht zu Lasten der Kunden gehen, die sich für ihr Geld eine versprochene Gegenleistung erwarten. Selbst wenn sich die Hersteller im Kleingedruckten das Recht vorbehalten, den Online-Betrieb jederzeit zu killen: Wenn ich jeden Monat Abogebühren für Xbox-Live-Gold zahle, möchte ich online spielen und mir aus dem Netz zusätzliche Inhalte laden. Genau so, wie es auf der Spielverpackung versprochen wird. Ganz egal, ob das Spiel neu oder zwei Jahre alt ist. Mein Vorschlag: Die Industrie sollte sich zu einer freiwilligen Online-Betriebsgarantie durchringen. Fünf Jahre fände ich fair. Was denkst du? Sag mir deine Meinung auf www.360-live.de!

Und jetzt viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live Magazin

» Dass jetzt Server von aktuellen Produktionen lahmgelegt werden, nervt nicht nur Onlinegamer. «

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

PRINCE OF PERSIA DIE VERGESSENE ZEIT

Grafik wie aus Tausendundeiner Nacht. Ein Held wie aus dem Bilderbuch. Spektakuläre Schwertkämpfe, irrwitzige Bossgegner, herausfordernde Zeiträtsel – das neue »Prince of Persia« ist ein ganz besonderes Actionabenteuer. Wie fühlt sich das an, welche Elemente begeistern – und könnte der Prinz ernsthaft »Lost Planet 2« herausfordern? 360 Live auf Spurensuche: Test plus Poster in der Heftmitte.



DIE ABENTEUER-AUSGABE!
Unsere neue Rubrik im Heft, die mit dem schönen Namen »Kaufberater«, widmet sich in dieser Ausgabe dem abenteuerlichen Stoff: Welche Videospiele machen dich zum größten Helden, zum stärksten Krieger und zum mutigsten Weltenretter? Die 50 besten Actionabenteuer und mehr im »Kaufberater«. Inklusive Spartipps, Zubehör-Check und mehr!
Kaufberater S. 76!

360 LIVE
AUSGABE MAI 10

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY Prince of Persia	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Die Spiele von morgen	46 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	68 COMMUNITY Live Arcade, CSL, Leserpost, Termine
--	--	---	---	---



6-SEITEN-TEST!

46 LOST PLANET 2

Gewaltige Action mit fetten Bossbiestern und Marcus Fenix als Gast!



3-SEITEN-SPIELBERICHT

22 RED DEAD REDEMPTION

Der neue Western-Shooter der Macher von »GTA«: jetzt im Showdown!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Richard Farrelly über Medal of Honor
- 06 Nail'd
- 07 Monkey Island 2
- 07 Gears of War 3
- 07 Bulletstorm
- 08 Videospiele retten die Welt
- 08 Wasteland 2
- 09 Unabhängige Spieleentwicklung
- 09 Xbox Live: neue AGBs
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Halo: Reach
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Prince of Persia: Die vergessene Zeit
- 20 Mafia 2
- 22 Red Dead Redemption
- 25 Alan Wake
- 26 Alpha Protocol
- 30 Blur
- 32 Split/Second: Velocity
- 33 UFC Undisputed 2010
- 34 Skate 3
- 36 Darkstar One
- 37 Spider-Man: Shattered Dimension
- 38 Naughty Bear
- 40 45 Minuten mit Sniper: Ghost Warrior
- 70 Lead and Gold
- 70 Lara Croft and the Guardian of Light

SERVICE

- 45 Impressum
- 67 Abo
- 82 Vorschau



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News,
Gewinnspiele und ein Forum findest
du auf unserer Webseite.
Die Adresse: www.360-live.de

76 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Die 50 besten
Actionabenteuer

Forum, News
und mehr

TEST

- 46 Lost Planet 2
- 52 Splinter Cell Conviction
- 56 Nier
- 58 FIFA Fussball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010
- 61 Samurai Shodown Sen
- 62 Super Street Fighter IV
- 64 Dead to Rights: Retribution
- 65 Supreme Commander 2
- 66 ESP Galuda II
- 66 Lips: I Love The 80s
- 66 Drachenzähnen leicht gemacht
- 70 After Burner Climax
- 70 Final Fight: Double Impact

POSTER

- 41 Prince of Persia: Die vergessene Zeit
- 42 Sniper: Ghost Warrior

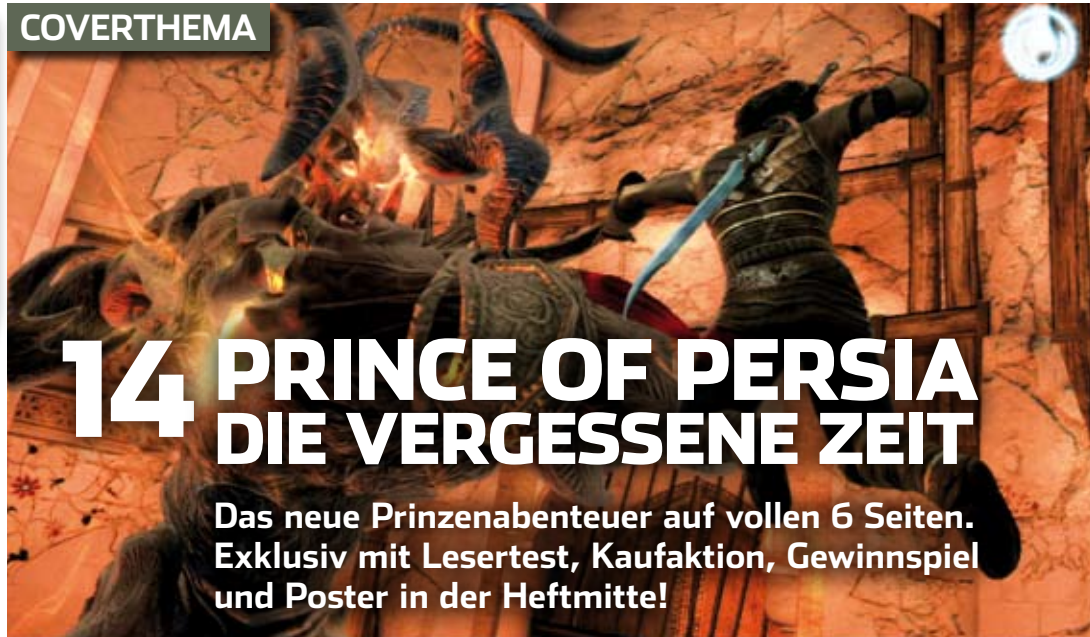
COMMUNITY

- 68 Consoles Sports League
- 68 Interview mit Baris »Stylomatiq« Bahcetepe vom Clan VW Gaming
- 69 Turniere, Xbox-Live-Downloads
- 70 Live Arcade Total
- 71 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 72 Aktion Lesertest: Battlefield Bad Company 2
- 73 Nachgefasst bei Final Fantasy XIII
- 74 Leserpost

KAUFBERATER

- 76 Die 50 besten Actionabenteuer
- 79 Kauftipps: Dante's Inferno, Batman: Arkham Asylum – GotY-Edition, Metro 2033 SE, Forza Motorsport 3 und mehr
- 80 Kauftipps: Alan Wake SE, Saitek MC Case, Racing Seat 4-in-1
- 81 Spieletermine

COVERTHEMA

14 PRINCE OF PERSIA
DIE VERGESSENE ZEIT

Das neue Prinzenabenteuer auf vollen 6 Seiten.
Exklusiv mit Lesertest, Kaufaktion, Gewinnspiel
und Poster in der Heftmitte!

TOPSPIELE



20 Mafia 2



25 Alan Wake



52 Splinter Cell Conviction



58 FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010

- 06 Medal of Honor
- 07 Gears of War 3
- 14 Prince of Persia: Die vergessene Zeit

- 22 Red Dead Redemption
- 26 Alpha Protocol
- 30 Blur
- 33 UFC Undisputed 2010

- 34 Skate 3
- 37 Spider-Man: Shattered Dimension
- 46 Lost Planet 2
- 56 Nier

- 62 Super Street Fighter IV
- 64 Dead to Rights: Retribution
- 70 After Burner Climax

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	KLEIN ABER FEIN	DER AHNE VON FALLOUT	HEISSE AUSSICHTEN	WIE GUT?
➔ Farrelly über Medal of Honor	Indie-Games für Xbox 360	Brian Fargo über Wasteland 2	Halo: Reach	Charts

✖ DER HEISSE STUHL Richard Farrelly

Authentisch, packend und spannend: Der Ego-Shooter »Medal of Honor« fordert Genre-Primus »Modern Warfare 2« heraus, kämpft jedoch mit anderen Waffen. 360 Live spricht mit dem Kreativen Leiter Richard Farrelly über sein aktuelles Projekt.



BIO

Name | Richard Farrelly

Firma | Electronic Arts
Los Angeles

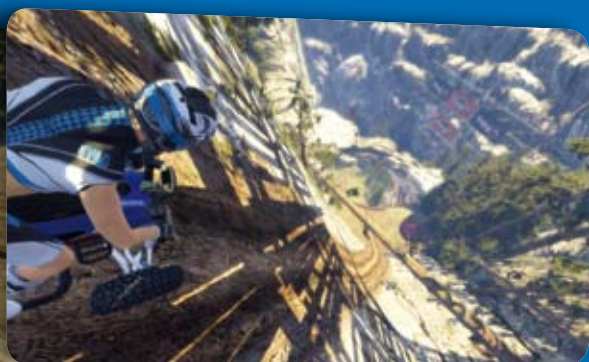
Position | Kreativer Leiter
Arbeitet gerade an | Medal of Honor

Schon gewusst? | Richard ist seit 1998 in der Branche tätig. Seine ersten Spuren verdiente er sich mit »Zaero«, einer inoffiziellen Erweiterung für einen indizierten Shooter von id-Software. Später arbeitete Richard am ebenfalls indizierten PC-Ego-Shooter »Kingpin: Life of Crime« mit.

Richard Farrelly kann die Fragen nach »Modern Warfare 2« nicht mehr hören. Er arbeitet derzeit als Kreativer Leiter für Electronic Arts Los Angeles an der Wiederauferstehung der Shooter-Reihe »Medal of Honor«. Pikantes Detail am Rande: Zuvor schraubte Richard bei der Konkurrenz an Xbox-Titeln wie »Call of Duty: Big Red One« und »Return to Castle Wolfenstein«, später dann an »Call of Duty: World at War« für Playstation 3 und Xbox 360. Die Arbeit an »Medal of Honor« sieht Richard trotzdem entspannt: »Einige Dinge sind anders. Viele sind gleich. Letztlich ist das eben mein Job.« Mit einem schelmischen Grinsen fährt er fort: »Aber wir sind doch hier, um über Medal of Honor zu reden, oder?« Denn viele Journalisten vor uns haben ihn über seine Vergangenheit als »Call of Duty«-Produzent ausgehört. Auf die Frage hin, ob »Medal of Honor« auch mit Tabubruch-Momenten im Stil der Flughafenszene aus »Modern Warfare 2« aufwartet, winkt Farrelly ab: »Wir produzieren hier gerade einen Ego-Shooter. Natürlich stellen wir virtuelle Gewalt dar. Letztlich fließt auch in unserem Spiel Blut und Leute werden erschossen. Aber übertreiben wir es damit? Ich glaube nicht!«

Denn »Medal of Honor« sieht sich weniger als Actionreißer wie »Modern Warfare 2«. »Uns geht es darum, die Arbeit der Tier-1-Soldaten und der Airborne Rangers möglichst authentisch nachzubilden. Da gehört auch

Respekt vor der Darstellung von Gewalt dazu«, erklärt Farrelly. Das Vertrauen und die Mitarbeit ehemaliger Tier-1-Mitglieder musste sich das Entwicklerteam erst mühevoll erarbeiten. »Es ist unsere Aufgabe, diese Männer als professionelle Spezialisten darzustellen. Denn das sind sie ohne Zweifel. Sie sind keine Rambos, die wild ballernd durch Afghanistan ziehen.« So muss das Level-design an ihre taktische Kampfplanung angepasst werden. »Die Zusammenarbeit der Soldaten und deren Einsätze stehen bei Medal of Honor im Vordergrund. Schließlich gibt es noch so viele unerzählte Geschichten, und Afghanistan ist ein frisches und unverbrauchtes Szenario.« Zur Authentizität verdammt, muss Richards Team auch so manche Kritik von den Tier-1-Jungs einstecken. »Sie kamen zu uns ins Studio und schauten sich das Spiel an. Kurz darauf mussten wir die Haltung der Waffe auf dem Bildschirm korrigieren. Außerdem gefielen den Jungs unsere fiktiven Funksprüche nicht. Die meinten nur: Das würde ich nie sagen! Also mussten wir auch das ändern.« »Medal of Honor« pocht also auf Authentizität, ohne dabei jedoch den Spieler aus den Augen zu verlieren. Unvorhersehbare Zwischenereignisse wie ein Überfall durch Terroristen bei Nacht zeigen, dass der Ego-Shooter seine heimliche Verwandtschaft zu »Modern Warfare 2« trotzdem nicht vollends verbergen kann. Ob EAs Formel aufgeht, wird sich im Oktober zeigen.



» Übertreiben wir es mit der Gewalt? Ich glaube nicht! «

Richard Farrelly, EA Los Angeles



NAIL'D

Der Name des polnischen Spieleentwicklers Techland wird unter Actionfans mit Ehrfurcht genannt, schließlich hat das in technischer Hinsicht bestens ausgebildete Team – Stichwort: »Chrome«-Engine – mit seinen zwei Wild-West-Shootern aus der »Call of Juarez«-Reihe bereits ein Händchen für steile Optik und motivierendes Gameplay bewiesen. Womit vertreiben sich diese Jungs aber nun wohl ihre Freizeit? Pferde stehlen, Banditen jagen, Staub fressen? Jetzt wissen wir's: Sie klemmen sich auf ihre Buggys und ATVs, und reißen mit Stollenreifen gute Heimat Erde auf. Wie sich sowas spielt, das sollen wir ab Ende 2010 nacherleben können. Der Arcaderacer »Nail'd« will mit

Action punkten, und in Sachen Tempo und Akrobatik Rekorde aufstellen. Als Kulissen für die weitesten Sprünge und fettesten Tricks dient Natur pur im Mittelmeer-Raum, in den Anden, der Wüste von Arizona und im Yosemite Nationalpark – insgesamt 16 variantenreiche Strecken soll's geben. Wer dort seine Freunde aus dem Sattel schubsen mag, soll via Xbox Live Gelegenheit dazu bekommen. Bis zu zwölf Vollgas-Rabauken kämpfen um Positionen in nationalen und internationalen Ranglisten. Klingt alles gut, aber ein bisschen zu sehr nach dem fabelhaften Konkurrenten »Pure«. Was genau »Nail'd« anders und vielleicht besser macht, wird sich zeigen.

klein- GEDRUCKT

AFFENINSEL DIE ZWEITE

✖ Lucasarts hat nun endlich bestätigt, dass auch der zweite Teil der »Monkey Island«-Saga in inhaltlich überarbeiteter und grafisch aufgehübschter Fassung auf Xbox Live Arcade erscheinen wird. Erste Bilder sehen vielversprechend aus. Cool: Erstmals soll's möglich sein, Held und Möchtegernpirat Guybrush direkt mit dem Stick zu steuern, statt ihn – wie noch in der Neuauflage von Teil Eins – mit einem Mauszeiger umherzuscheuchen. Termin? Wir tippen auf Juni!

GEARS OF WAR 3

✖ Schon die Tränen weggewischt, weil »Gears of War 3« nicht mehr 2010 erscheint? Gut. Denn Epics Locust-Entsorger Marcus Fenix sägt sich ab dem 8. April 2011 wieder durch das Alienpack. So viel ist sicher, der Rest ist Gerücht: Insider sprechen von einem Vier-Spieler-Koop-Modus, einem weiblichen Charakter und dem Einsatz von doppeläufigen Schrotflinten. Ob wenigstens dieser Teil in Deutschland erscheint? Microsoft Deutschland hat sich dazu bislang nicht geäußert.

BULLETSTORM

✖ Wenn die beiden Actiongames »Gehrs of Wor« und »Painkiller« ein Kind hätten, hieße es »Bulletstorm«. Der Sci-Fi-Shooter aus dem Hause Epic, People can fly und Electronic Arts verspricht scharfe Grafik und rasante Feuergefechte gegen Mutanten und fleischfressende Pflanzen. Das »Skillshot«-Punktesystem will mit begehrenswerter Ausrüstung und Waffen locken. Wird technisch klasse, jede Wette. Feuer frei ab Anfang 2011.

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

SILENT HILL...

...wird fortgesetzt. Das tschechische Studio Vatra Games arbeitet für Konami an neuem Horror. Mehr demnächst.

F.E.A.R. 3...

...kommt. »Fracture«-Macher Day 1 Studios entwickelt, »Das Ding«-Regisseur John Carpenter berät und inszeniert angeblich Rendervideos.

BIOSHOCK-2-MACHER...

...2k Marin arbeitet an einer Neuinterpretation der Sci-Fi-Reihe »Xcom«. Wird ein Ego-Shooter.



✕ ZU SCHÖN, UM WAHR ZU SEIN?

VIDEOSPIELE RETTEN DIE WELT

Videospiele können die Welt retten, das ist die Meinung der amerikanischen Forscherin und Videospiel-Designerin Jane McGonigal. Schon seit zehn Jahren arbeitet sie in der Spielebranche, kreierte aber auch in der realen Welt angesiedelte sogenannte »Alternate Reality Games« wie »I Love Bees«, eine Werbekampagne für »Halo 2«, oder das von McDonalds gesponsorte Thriller-Abenteuer »The Lost Ring«. In einem im März veröffentlichten Vortrag der Konferenz »Technology Entertainment Design 2010« erklärte McGonigal jetzt: »Unsere reale Welt zu retten, kann so einfach sein, wie eine Welt in einem Online-Game von einer Bedrohung zu befreien. Die Leute müssen einfach mehr spielen.« Wie sie zu dieser Annahme

kommt? Laut McGonigal bleiben Videospieler in der Regel optimistisch, wenn sie sich Gefahren und Aufgaben im Spiel stellen. Sie versuchen auch nach

»Durch unser Verhalten in Spielen werden wir zu einer hilfsbereiteren und selbstbewussteren Gesellschaft.«

mehrmaligem Scheitern eine Quest oder eine Mission zu lösen oder sich Verbündete zur Problembewältigung ins Boot zu holen. Nicht zuletzt ein Grund, warum viele aktuelle Games einen Koop-Modus mit an Bord haben. »Wir sind in unseren Spielen besser als

im echten Leben«, beschreibt McGonigal. »Wenn wir uns in dieser virtuellen Welt befinden, glaube ich, kommt die beste Version von uns hervor.« Doch wie soll das nun die Welt retten? Ganz einfach, sagt die Forscherin: »Durch unser Verhalten in Spielen werden wir zu einer hilfsbereiteren und selbstbewussteren Gesellschaft, die die Probleme der Welt auch anpackt.« Die einzige Hürde wenn's nach McGonigal geht: Zu wenige Menschen spielen, erfahren und erlernen daher auch nicht die Beharrlichkeit und Solidarität der Gamer-Szene. Wie McGonigal folgert, würde die Welt, wenn sich mehr Menschen mit Spielen auseinandersetzen, eher wie ein forderndes Game erscheinen. Und dadurch zu einer besseren Welt werden.

✕ BRIAN FARGO GIBT'S ZU!

WASTELAND 2 KOMMT

Es ist eines der ersten Rollenspiele überhaupt und jenes, das Spiele-Designer Brian Fargo berühmt machte. Das 1987 erschienene »Wasteland« für den Apple 2 gilt als Urahn von Endzeit-Knallern wie »Fallout 3«, »Metro 2033« und auch »Borderlands«. In dem hauptsächlich von viel Text und mageren Grafiken getragenen Computerspiel geht's mit einer Gruppe von Überlebenden durch die vom Atomkrieg zerstörte Welt des 21. Jahrhunderts. Man kämpft gegen Mutanten, Söldner und Banditen und muss immer wieder Entscheidungen treffen. Für Retro-Begeisterte noch immer ein unglaubliches Spiel, das nächtelang vor den Bildschirm fesselt. Über eine Fortsetzung wird seit langem gemunkelt und angeblich ist sie schon seit Jahren beim Schöpfer höchstselbst in Arbeit. 360 Live hatte die Gelegenheit mit Brian Fargo zu sprechen und die Bestätigung einzuholen, dass »Fallout« und Co. kräftig Konkurrenz bekommen werden. »Wasteland 2? Daran wird noch gearbeitet«, sagte der Spielemacher, der mit seiner Firma Inxile Entertainment aktuell auch an »Hunted The Demon's Forge« werkelt. Doch wie genau seine Aussage zu verstehen ist und wann das Apokalypse-Game wohl erscheinen

mag, darauf will der Designer nicht näher eingehen. Dennoch: Nun gibt's erstmals ein neues Lebenszeichen. Fans dürfen also weiter hoffen. Und was denkst du? Wie sollte der perfekte Konkurrent zu »Fallout 3« aussehen? Welche Möglichkeiten und Features wünschst du dir? Sag's im Forum auf www.360-live.de.





✕ UNABHÄNGIGE SPIELEENTWICKLUNG

IDEEN STATT GELD

Nicht jedem Spielentwickler geht's einzig und allein ums Geld. Oder darum, mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Gewinn aus einem Game, einer Spielreihe oder dem eigenen Studio zu pressen. Das zeigte sich Mitte März auf dem Independent Games Festival 2010 in San Francisco, einer Veranstaltung, die parallel zur Games Developers Conference, dem weltweit größten Entwickler-treff der Branche, stattfand. Auf dieser wurden diesmal überraschend viele Spieleperlen präsentiert, die schon in naher Zukunft auf Xbox Live Arcade erscheinen. Die Macher der verheißungsvollen Hits? Keine namhaften Studios, sondern allesamt Einzelkämpfer oder Drei- bis Viermann-Teams. Statt auf bildschirmfüllende Explosionen oder die meist nur optisch aufgepeppten Neuinterpretation bekannter Konzepte, setzen sie auf radikal andersartige Ideen, einen außergewöhnlichen Grafikstil oder durch und durch Bizarres. Beispielsweise erwartet uns noch im Sommer 2010 das melancholische »Limbo«. Ein auf den ersten Blick simples Jump 'n' Run, in dem man einen kleinen Jungen durch eine alpträumhafte, ganz und gar schwarz-weiße Traumwelt bewegt und verschiedenste Hüpf- und Kletterrätzel bestehen muss. Das klingt wenig innovativ, schaut

dafür aber umso fantastischer aus, was auch von der Jury sogleich mit einer Auszeichnung für »Exzellentes Design« belohnt wurde. In ähnlich farbarem Stil kommt »Closure« daher, ebenfalls ein Jump 'n' Run, in dem das einfache Ziel darin besteht, von einer Tür zur nächsten zu gelangen. Funktioniert allerdings nur, wenn umherliegende Lichtkugeln geschickt drapiert sprich ausgeschmückt werden. Denn alles, was finster und unbeleuchtet ist, existiert in diesem Game nicht. Auch »Closure« soll noch Mitte 2010 für Xbox 360 erscheinen. Nächstes Beispiel: »Shank«, ein nicht gerade zimperliches 2D-Action-Game mit fantastischem Comic-Look, in dem sich ein wahnsinniger Kämpfer samt Messer, Pistole und Kettensäge durch unzählige Gegner metzelt. Weit friedlicher geht's hingegen in »Owlboy« zu. Markenzeichen des Plattformers: faszinierende Pixelgrafik im Stil betagter 16-Bit-Klassiker. Und noch besser: eine völlig offene Spielwelt, die der geflügelte Eulenjunge nach Lust und Laune erforschen darf. Sehr charmant, speziell für Retro-Fans. Das Jahr 2010 scheint also ganz offensichtlich nicht nur das der großen Blockbuster, sondern auch das der vielen kleinen Spieleperlen zu werden. Ein Trend, der gerne anhalten darf.



✕ XBOX LIVE AGB-ÄNDERUNG

JETZT IST AUCH SCHWULSEIN ERLAUBT

Da hat Microsoft einen überfälligen Schritt gewagt, der vor allem amerikanischen, aber auch deutschen Bürgerrechtlern gefällt. Seit der Nacht vom 4. auf den 5. März ist Schwulsein bei Xbox Live offiziell erlaubt. Genauer gesagt, sich öffentlich als homosexuell zu outen. Aber blicken wir kurz zurück: Als das Gaming-Netzwerk vor knapp fünf Jahren startet, beschließt Microsoft Worte wie »gay« und »lesbian« – also schwul und lesbisch – als auch eine unbekannte Anzahl weiterer Worte in den Gamertags rigoros zu verbieten. Wird versucht, einen Namen wie GayGam0r333 zu wählen, lehnt das System diesen einfach ab. Ein Fenster plopt auf, das den Nutzer auffordert, einen anderen Namen einzugeben. Grund ist der international gültige »Code of Conduct«, also der Verhaltenskodex, dem jeder Xbox-Live-Teilnehmer unterliegt. Und dieser Kodex verbietet nun mal Worte, in denen Spielernamen mit Anspielungen auf sexuelle Ausrichtungen vorkommen. »Spielern wurde dort auf diese Weise untersagt, öffentlich zu ihrer Sexualität zu stehen«, urteilt etwa der deutsche Schwulen- und Lesben-Verein DNBA. 2009 wurde sogar eine Teilnehmerin aus der Community ausgeschlossen, weil sie in ihrem Profil angegeben hatte, lesbisch zu sein. Andere Spieler hatten das als »anstößig« gemeldet. Begründet wurde die Maßnahme von Microsoft selbst schon damals mit Jugendschutz-Richtlinien und der prophylaktischen Maßnahme, den Spielern erst gar keine Vorlage für Beleidigungen und Diskriminierungen zu liefern – ein über Jahre hinweg kritisiertes Vorgehen. In den USA hatten mehrere Vereinigungen sogar Klagen gegen diese Bevormundung der Spieler angestrebt und dieses mit einer Einschränkung der Meinungsfreiheit durch Microsoft begründet. Nun also die Kehrtwende bei dem Konzern aus Redmond, Washington. Aber wieso? In einer Pressemitteilung heißt es, die bisherige Handhabung sei zwar aufrichtigen Motiven gefolgt, trotzdem hätten sich einige Spieler ausgeschlossen gefühlt. »Wir haben auf das Feedback unserer Kunden gehört«, erklärt Marc Whitten, Manager von Xbox Live, kurz und knapp. »Ich denke, die Vielfalt unserer Nutzer macht uns stark und ist das, was eine spannende Community ausmacht.« Eine gute Entscheidung, findet 360 Live.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Endlich wird Lara Croft, Heldin der »Tomb Raider«-Spiele, die Ehre zuteil, die sie verdient. Die englische Stadt Derby hat der Videospiel-Ikone die neu erbaute Ringstraße gewidmet und sie Lara Croft Way getauft. Warum? Ganz einfach: Core Design, das Studio, welches 1996 den ersten Teil der berühmten Actionabenteuer-Reihe hervorbrachte, war in eben diesem Ort angesiedelt.

✖ **Zahl:** 1000. So viele Gamerpoints können die Nutzer von Microsofts neuem Game Room mit insgesamt 56 Erfolgen verdienen. Und zwar indem sie die verschiedenen Features der virtuellen Spielhalle erforschen. Beispiel? Ein Spiel eine Stunde am Stück zocken oder eine der Arcade-Medaillen verdienen.

✖ **Zitat:** »Ich empfehle jedem, der einen ersten Blick in die Zukunft der Videospiele werfen will, rauszugehen und es zu kaufen.«

Das sagte »Fable 3«-Designchef und Xbox-360-Fan Peter Molyneux über den interaktiven Thriller »Heavy Rain«, der allerdings ausgerechnet exklusiv für die Playstation 3 erschienen ist.

Aus der Redaktion

✖ Was gibt's Neues? Außer den üblichen Verdächtigen, nämlich überall stattfindenden Presserveranstaltungen – Konami etwa zeigte in Frankfurt Neues zu »Saw 2« und »Castlevania: Lords of Shadow« – eigentlich nicht viel. Aber Halt, etwas hat dann doch für Abwechslung gesorgt. Und zwar unser neuer Praktikant Max, der extra aus Mecklenburg-Vorpommern nach München gekommen ist. Mehr über ihn erfährst du übrigens neben den Leserbriefen auf Seite 75.

WAS UNS BEWEGT

✖ Der Frühling ist da. Weiteres Schneegestöber? Mehr als unwahrscheinlich. Bei vielen Herstellern laufen entsprechend die Event-Maschinen an, um Redaktionen noch vor der Spielemesse E3 im Juni einen ersten Blick auf Kommendes werfen zu lassen. Was haben Konami, Activision und Ubisoft an Überraschungen in petto? Welche Fortsetzung wird uns noch dieses Jahr begeistern? Und: Welch vollkommen neues Game könnte aus dem Nichts auftauchen, um uns alle umzuhauen? Du willst wissen, was uns sonst so beschäftigt? Dann folge uns auf Twitter unter www.twitter.com/360livemagazin.



HALO: REACH

Dauert zwar noch etwas, bis Bungies neuer Sci-Fi-Ego-Shooter den bösen Aliens aus dem Weltraum einen Marsch bläst: Die Startfreigabe ist für Ende 2010 avisiert. Trotzdem durften einige Journalisten schon mal den Mehrspieler-Modus ausprobieren – 360 Live hat natürlich, kurz vor Redaktionsschluss, fleißig mitgemischt. Erster Eindruck: Das wirkt wie »Halo: ODST«. Schnell, hektisch, ein bisschen stressig. Sieht solide aus, aber beileibe nicht atemberaubend. Läuft dafür superflüssig und ohne Aussetzer. Fünf Waffen waren ausprobierbar: DMR Designated Marksman Rifle, Magnum-Handfeuerwaffe, Nadelkanone, Plasma- und Granatenwerfer. Richtig frischen Wind bringt zudem der Raketen-Rucksack rein. Kommt einfach cool, wenn du mal eben abheben, eine Etage höher fliegen und die gegnerische Flagge klauen kannst. Da der Treibstoff jedoch nur für vier Sekunden reicht, ist ausgeschlossen, dass alle Teilnehmer nur in der Luft rumschwirren – fühlt sich fair und souverän ausbalanciert an, wie der Rest der Betaversion. Auch das Klassensystem dürfte viele Freunde finden. Segnet man das Zeitliche, genügt es, bei der Wiederbelebung einfach die X-Taste anzutippen, schon erscheint ein Menü für den Klassenwechsel. Zu den Klassen selbst: Der Kundschafter zum Beispiel kann sprinten; der Wachmann ein Schild aktivieren; der Flieger den erwähnten Raketen-Rucksack nutzen; der Schleicher per LB-Taste seine Tarnung aktivieren – für Abwechslung ist gesorgt. Ferner spornt das Belohnungssystem an: Es gibt Auszeichnungen zum Beispiel für Kopfschüsse, fünf Kills in Folge oder einen Kill an dem, der dich eben erwischt hat. Solche Auszeichnungen lassen sich dann gegen Helme und Rüstungsteile tauschen. Schöner Schmuck,

Auswirkungen auf das Gameplay konnten wir innerhalb der kurzen Spielphase aber nicht entdecken.

Vier Karten waren spielbar: »Powerhouse«, eine braune, eher öde Gebirgslandschaft, die viele Wechsel zwischen Innen- und Außenarealen forciert. Speziell Jetpacks sind hier von großem Nutzen, da man dank ihrer Hilfe auch auf Hausdächern Stellung beziehen kann. »Swordbase« ist eine relativ kleine Karte – für acht Mitspieler fast schon zu klein, denn alles trägt sich im Inneren einer engen, futuristischen Basis zu. Der Look? Kühl, klinisch, mitunter klaustrophobisch. Auf der Karte »Overlord« wird ausschließlich der Modus »Generator Defense« gespielt: Die Elites greifen mit dem Ziel an, die Generatoren zu zerstören. Die Spartaner müssen das verhindern. Letzte Karte im Bunde: »Boneyard«, ein düsterer Industriekomplex samt Außenareal in Form einer Baustelle. Sie dient als Schauplatz für den Spielmodus »Invasion«, bei dem die Elites ein Gebäude stürmen und die darin befindlichen Generatoren niederreißen sollen. Die Spartaner müssen logischerweise dagegenhalten. Die Generatoren sind aber nur das erste von mehreren Etappenzielen. Am Ende müssen die Angreifer ein Objekt namens »Navigation Core« zu ihrem Phantom-Transporter schaffen. Macht mächtig Laune, denn auch Fahrzeuge kommen zum Einsatz – zumindest ist ein Warthog-Jeep während des Probespiels durch das Bild gezoomt. Angefixt? Dann freu dich, denn die vier Karten stehen ab dem 3. Mai im Rahmen der offenen Betatest-Phase zum Download bereit. Infos zur Teilnahme auf www.360-live.de. Mehr Eindrücke und Lesermeinungen in der kommenden Ausgabe von 360 Live...



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

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

14.13%
Tendenz
Meuchelattacken im »Halo«-Universum: Richtig gelesen, der Spieler kann in diesem Teil der Reihe Covenant-Schergen erstmals hinterrücks abmurksen. Wie genau, wird die Beta zeigen.

Einschätzung | sehr gut



ALAN WAKE

2 Hersteller | Microsoft

13.04%

Tendenz



Der nächste Xbox-360-Exklusivtitel wird dein Blut gefrieren lassen. Denn das Böse agiert in diesem Actionthriller als metamorphes Schattenwesen und geizt nicht mit fiesen Tricks.
Einschätzung | sehr gut

FABLE 3

3 Hersteller | Microsoft

6%

Tendenz



Ein Bettler sitzt am Straßenrand, der Held nimmt ihn an die Hand. Der arme Kerl freut sich, wittert schon Bier und Braten, um sich zu laben – landet aber als Sklave in einer Fabrik. Fieses Spiel!
Einschätzung | sehr gut

- 4 Medal of Honor**
4.45% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 Deus Ex: Human Revolution**
4.25% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 Ghost Recon: Future Soldier**
4.15% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 Aliens: Colonial Marines**
3.26% **Einschätzung** | gut
- 8 Star Wars: The Force Unleashed 2**
3.16% **Einschätzung** | gut
- 9 Metal Gear Solid: Rising**
2.17% **Einschätzung** | gut
- 10 Dead Rising 2**
2.16% **Einschätzung** | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende März 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 10	Electronic Arts
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
3	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
4	Final Fantasy XIII	Square Enix
5	Forza Motorsport 3	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende März 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Tekken 6	Namco
2	Dante's Inferno: Divine Edition	Electronic Arts
3	God of War 3	Sony
4	Splinter Cell Conviction	Ubisoft
5	Batman: Arkham Asylum	Eidos/Square Enix

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Fist of the North Star	Koei
2	Monster Hunter: Frontier	Capcom
3	Chaos Head Chu Chu	Spb
4	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
5	Splinter Cell: Conviction	Ubisoft

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

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

1 Hersteller | Electronic Arts

14.29%

Tendenz

↑

360-Wertung | 8.9



COD: MODERN WARFARE 2

2 Hersteller | Activision

10.99%

Tendenz

↑



Donner und Granatschlag: 1.200 Microsoft Points, respektive knapp 14 Euro, verlangt Activision für die fünf neuen Mehrspieler-Karten. Ganz schön happig!
360-Wertung | 9.1

MASS EFFECT 2

3 Hersteller | Electronic Arts

6.59%

Tendenz

↑



Sex, Flirts, Techtelmechtel – angesichts großer Fan-Begehren überlegt Bioware eigene Downloads zum Thema Romanzen zu veröffentlichen. Liebkosungen aber bitte kostenfrei. Danke!
360-Wertung | 8.9

- 4 Final Fantasy XIII**
5.49% **Wertung** | 9.3
- 5 Bioshock 2**
5.49% **Wertung** | 9.1
- 6 Assassin's Creed 2**
4.40% **Wertung** | 9.3
- 7 Halo 3**
4.40% **Wertung** | 8.9
- 8 Borderlands**
4.40% **Wertung** | 8.3
- 9 FIFA 10**
3.30% **Wertung** | 8.9
- 10 Battlefield: Bad Company**
3.30% **Wertung** | 8.8

LESER-VOTINGS

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

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

SPLINTER CELL CONVICTION

1 Hersteller | Ubisoft

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.9

SaschaAsh: »Conviction noch mal umzukrempeln, hat dem Spiel gut getan. Ich spiele einfach lieber den Racheengel als den abgewrackten Penner Sam.«



SUPER STREET FIGHTER IV

2 Hersteller | Capcom

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
9.3



Cfz Gnomtroll: »Kaufen werde ich es zu 100 Prozent. Allerdings finde ich den Preis zu hoch, das hätte man kostengünstig als Download-Paket anbieten können.«

JUST CAUSE 2

3 Hersteller | Square Enix/Eidos

Leser-
wertung
8.8
360-Live-
Wertung
8.7



Roeselinho: »Mein Tipp: Hubschrauber klauen, so hoch fliegen, wie es geht, aussteigen und einfach nur staunen. Die Weitsicht ist der Hammer.«

4 Dead to Rights: Retribution

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 7.0
360-Live-Wertung | 7.3

Sensenmann: »Ist jetzt zwar kein echter Knaller, bietet aber schön viel Action in Kombination mit zahlreichen Kombo-Angriffen. Ich mag es.«

5 Nier

Hersteller | Square Enix

Leser-Wertung | 7.0
360-Live-Wertung | 7.7

P3ntagon: »Fühlt sich ein bisschen wie der Film John Q an – nur eben für Fantasyfans. Hack 'n' Slay auf Drogen sozusagen!«

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

Some: »Alan Wake braucht weder den Vergleich mit Lost noch Stephen King um großartig zu werden.«



TABLE 3

2 Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5



X Nightmare X: »Man, ich freue mich drauf. Angeblich soll man seine Waffen selbst erstellen können. Hui, das wird großartig.«

POP: DIE VERGESSENE ZEIT

3 Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.0



Der KönigdesOstens: »Ein Märchen wie aus 1001 Nacht. Wobei ich es doof finde, dass der Prinz dieses Mal alleine reist. Ich stehe doch so auf Romantik.«

4 Mafia II

Hersteller | 2k Games

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

Carnivore: »Schon das erste Mafia hat auf der alten Xbox mit brillant geschriebenen Texten und sehr starken Charakteren Maßstäbe gesetzt.«

5 Medal of Honor

Hersteller | Electronic Arts

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

DerSpieler187: »Endlich mal wieder ein Medal of Honor – alle Teile waren durch die Bank super. Aber ob ein US-Studio das Thema Afghanistan neutral beleuchten 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!

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DIE GROSSE FREIHEIT

Mehrspieler-Vergnügen in offener Welt – kann das gut gehen?

Bei »Red Dead Redemption« wird es klappen	42.11%
Ich lasse meinen Colt erst mal stecken	26.31%
Wäre doof, wenn man sich ewig suchen müsste	15.79%
Ich stehe eher auf schnelle »Call of Duty«-Gefechte	15.79%

ALAN WAKE VS. CALL OF DUTY

Lieber smart und tiefgründig oder cineastisch und trivial?

»Alan Wake« wird richtig groß	64.71%
»Call of Duty« – ich steh' auf cineastische Action	26.47%
Och, mal so, mal so	8.82%
»Alan Wake«? Nie gehört! Ist das ein Buch?	0.00%

EI IM SPIEL

Welches Spiel hat die besten Easter-Eggs?

»Halo 3«: Der labernde Grunt	42.61%
Easter-Eggs? Die esse ich lieber	32.12%
»Resi 5«: Chris' Kritik über den US-Traum	16.79%
»Hitman 4«: Die La-Ola-Welle der Bodyguards	8.48%

Spring-ins-Feld oder abstürzende Brieftaube?

- + Die Kletter-, Hüpf- und Hangelpassagen kommen extrem leichtfüßig rüber, märchenhafte Kulissen und Musik aus Tausendundeiner Nacht, vielfältige Gegnertypen...
- ...die sich mit einfachen Haudrauf-Attacken aber stets auf gleiche Weise beseitigen lassen, die zickige Kamera sorgt oft für Fehlritte, Rätsel mitunter viel zu einfach zu lösen, durchwachsene Grafik ohne Aha-Effekte, viele Akrobatikpassagen wirken aufgesetzt

**EXKLUSIV
IM
LESERTEST!**



Erhältlich | 20. Mai 2010 | Status | 95% komplett

PRINCE OF PERSIA

DIE VERGESSENE ZEIT

As-Salam Alaikum, mein Freund. Sei willkommen im Reiche Persiens. Du bist also gekommen, um meine Geschichte zu hören? Doch sei gewarnt. Meine Geschichte nimmt kein glückliches Ende. Ich will erzählen von einem šahryar wuzurg, einem großen Prinzen. Dem Prinzen des Feuers. Und des Wassers. Der Luft. Der Erde. Und der Zeit. Ein Prinz, der sein Reich und sein Volk retten will – und doch nur Leid, Schmerz und Trauer erfährt. Hör gut zu, mein wissbegieriger Freund. Denn dies ist die Geschichte des namenlosen Prinzen von Persien, dem ich für vier Stunden bei seinen Abenteuern beistand.

kurz&knapp

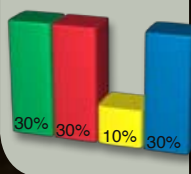
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Der Prinz aus Persien ist zurück, um die Lücke zwischen den Ereignissen aus »Sands of Time« und »Warrior Within« zu schließen.

das ist drin

- Sand
- An der Zeit drehen
- Durchgeknallter Bruder
- Abstürze



Ist es eine Fata Morgana? Schickt Allah mir Hirngespinnste? Oder ist dies wirklich der Prinz aus Persien, der da vor mir steht? Jener Edelmann, der beim letzten Mal noch mit Turban und einem eisernen Krallenhandschuh dem epischen Kampf zwischen Licht und Dunkelheit beiwohnte? Wahrlich, mein Prinz, ihr seid erwachsen geworden. Kaum wiederzuerkennen in eurer edlen Lederkluft, das Scimitar stets zum Kampfe geschultert, die blauen Augen wachsam. Und doch: Das halbe Medaillon auf eurer Brust macht eine Verwechslung ausgeschlossen. Jenes Medaillon, mit dem ihr einst die Zeit zurückdrehtet und das düstere Schicksal vom Reiche Indiens abwandtet. Nun ist es an der Zeit, das Amulett erneut zu benutzen. Denn eine schreckliche Gefahr legt sich auf das Königreich eures Bruders, Malik. Die Osmanen überrennen den Palast, töten Bürger wie Soldaten. Aus dem einstigen Märchen aus Tausendundeiner Nacht ist eine Hölle aus Pfeilhagel, kaltem Stahl und Ballisten-Beschuss geworden. Und euer Bruder trifft eine folgenschwere Entscheidung – er ruft die legendäre Sandarmee zur Hilfe. Doch ihre Unberechenbarkeit wendet sich gegen euch und verwandelt Maliks schillernden Palast in eine Gruft aus Wüstensand. Freund wie Feind erstarren zu Sandgötzen, und einzig das Amulett bewahrt euch und euren Bruder vor dem gelben Tod. Doch Allah meint es nicht gut mit euch, mein Prinz. Euer Bruder, Malik, ist dem Wahnsinn verfallen, meuchelt einen Sandsoldaten nach dem anderen, um sich an deren magischer Energie zu laben. Wo ist der einstige gütige Herrscher hin, der stets im Sinne seines Volkes handelte? Warum weigert sich Malik, die Sandarmee in die Tiefen zurückzuschicken, aus der sie gekommen ist? Prinz, vor euch liegt eine schwierige Aufgabe. Ihr müsst herausfinden, welche Macht von eurem Bruder Besitz ergriffen hat, und sie aus ihm verbannen – wenn es nicht bereits zu spät ist und seine Seele schon in Ahrimans Reiche weilt. Beeilt euch, mein Prinz, ihr habt nicht viel Zeit.

HERR DER ELEMENTE

Und so eilt der Prinz unter den wachsamen Augen der 360-Live-Redaktion und ihres Lesertesters Patrick zur Rettung seines Volkes. Doch auch in diesem seinem Abenteuer mit dem Titel »Die vergessene Zeit« darf der persische Recke auf mächtige Unterstützung hoffen. Zwar ist die zuckersüße Elika, die ihn zuvor stets mittels des Sandes der Zeit vor dem Tod bewahrte, nicht mehr an seiner Seite. Das heißt aber nicht, dass damit auch der Sand der Zeit Geschichte wäre. Noch immer darf der Prinz mit Druck auf die RB-Taste am sensiblen Rad der Zeit drehen, Stunden und Minuten zurückschrauben, Geschehenes ungeschehen machen – und so den unzähligen tödlichen Sprüngen und Schwerthieben entkommen, die ihn ansonsten das Leben gekostet hätten. Unsere akrobatische Hoheit kann also wieder einmal nicht das Zeitliche segnen? Doch, glücklicherweise schon. Denn der Sand der Zeit steht nur begrenzt zur Verfügung. Ist seine Energie erschöpft, muss auch der persische Prinz dem Tod ins Auge

**FÜR 54 EURO ABGREIFEN?
SCHNÄPPCHEN JAGEN!
INFOS AUF SEITE 79!**

Und außerdem?

■ Keine Online-Funktionen geplant ■ Erfolge gibt's für Standardkram wie das mehrmalige Auslösen einer Elementarkraft, Zerschmettern von 50 Skelettkriegern oder das Abschließen eines Kapitels

blicken. Gelegenheitshelden müssen trotzdem nicht vor den Abenteuern in Persien zurückschrecken. Für die gibt es an nahezu jeder Ecke und in jedem Raum unsichtbare Rücksetzpunkte. Wirklich schiefgehen kann also nie etwas. Neben dem Sand der Zeit leistet dem Prinzen auch Razia Gesellschaft – ein weiblicher Dschinn, der mit ihm besondere Pläne hegt. Wie in der arabischen Mythologie üblich, beherrschen die Dschinns die vier Elemente Wasser, Feuer, Wind und Erde. Auch Razia bildet da keine Ausnahme. Doch hilfsbereit wie sie ist, gibt sie ihre Kräfte an den persischen Prinzen weiter, auf dass er sie weise einsetze im Kampf gegen die Dämonen der Feindesschar. Gut so, denn

ohne ein bisschen Zauberei käme der Prinz in den vertrackten Gängen und Räumen des Palastes seines Bruders nicht weit. Überall wimmelt es nur so vor Stangen, Säulen, Rampen, Wandteppichen und Mauervorsprüngen, die erklommen, besprungen oder überrannt werden wollen. Ein großer Kinderspielplatz sozusagen. Und leider setzt sich dieses Gefühl der Künstlichkeit, des Raumdesigns um der Klettereinlagen willen nur allzu oft durch. Nichts wirkt so richtig natürlich, alles inszeniert. Das stört schon ein wenig, wo doch sonst so großes Augenmerk auf die fantastische persische Architektur gelegt wurde. Wenn der Prinz, an einer Außenmauer des Palastes hangelnd, seinen Blick über die halb zerstörten Grundfeste der Anlage schweifen lässt, all die verspielten Kringelchen und Karamuster im Schein der untergehenden Sonne erstrahlen – dann sieht man, dass auch hinter »Die vergessene Zeit« die »Anvil«-Engine steckt, die schon in »Assassin's Creed 2« so ein bewegendes Kulissen-Schauspiel zu zaubern vermochte.

WASSER MARSCH!

Aber zurück zu den Elementen. Der Prinz beherrscht nicht alle vier Naturgewalten direkt zu Spielbeginn. Stattdessen lehrt Razia ihn Stück für Stück, Feuer, Wasser, Erde und Luft zu kontrollieren und nach seinem Willen zu formen. So lässt der namenlose Held Wasser zu Eis erstarren, fliegt wie ein Wirbelwind auch über größere Abgründe, malträtiert seine Widersacher mit Feuerbällen oder schützt sich mit einer Wand

✖ Unser Lesertester

PATRICK FIESEL

Eigentlich ist Patrick aus dem fränkischen Schwabach zu jung für den Posten als Lesertester – nämlich erst 16. Nichtsdestotrotz ist er ein echter »Prince of Persia«-Experte, weswegen wir ihn nach Aufruf im Forum auf www.360-live.de in die Redaktion eingeladen haben, um ihn seine Eindrücke vom Spiel schildern zu lassen. Patrick hat trotz seines jungen Alters fast alle »Prince of Persia«-Ableger durchgespielt – sogar das 2D-Original von 1989. »Nur das Game mit der Cel-Shading-Grafik hab ich ausgelassen. Das ist mir zu comichaft«, gibt Patrick zu. Auf »Die vergessene Zeit« freut er sich deswegen gleich doppelt. Nicht nur, weil es ein neues »Prince of Persia« ist, sondern weil er sich wieder einen etwas düsteren Stil davon erhofft. »So hätte ich mir schon das letzte Prince of Persia gewünscht.«

In »Die vergessene Zeit« tauchen Gegner bevorzugt in Gruppen auf. Einer-gegen-einen-Kämpfe sind die Ausnahme.





Diese vermummten Skelettkrieger der Sandarmee sind die Hauptgegner, mit denen sich der Prinz herumschlagen muss.



Ifrits sind arabische Totengeister aus Feuer – dieser hier ist nicht nur mächtig sauer, sondern auch mächtig gefährlich.



Zwischengegner wie dieses Kerlchen wollen oft mit dem Kopf durch die Wand. Wenn man ihn lässt, ist er benommen und leichte Beute für den Prinzen.

✕ Exklusives Gewinnspiel

MITMACHEN UND PREISE ABGREIFEN!

Noch ein anderes »Prince of Persia« feiert im Mai Premiere. Und zwar der brandneue Kinofilm zum Spiel »The Sands of Time«. Produzent Jerry Bruckheimer ist ja für fette Action-Spektakel auf der Leinwand bekannt. Und auch viele Fans glauben: Das hier könnte die beste Spiel-Verfilmung werden, die Hollywood jemals hervorgebracht hat. Anlässlich dieses sensationellen Doppelpacks setzen wir noch eine weitere Ladung Persienprinz oben drauf und verlosen exklusive Merchandise-Pakete zum Start des Kinofilms. Der Inhalt: ein cooles Lederarmband, ein strapazierfähiger Überlebens-Rucksack mit »Prince of Persia«-Aufdruck, Schlüsselanhänger mit Bildschirmreiniger, ein DIN-A-4-Notizbuch in edlem Ledereinband und die offizielle »Prince of Persia«-Armbanduhr. Lust auf so ein Rundum-Sorglos-Päckchen? Dann ab auf unsere Homepage unter www.360-live.de und mitmachen! Teilnahme-schluss ist der 25. Mai 2010.



aus Stein vor tödlichen Treffern. »Das ist ein geniales neues Feature«, schwärmt Patrick. »Vor allem später, wenn die einzelnen Fähigkeiten kombiniert werden müssen. Das macht richtig Laune.« In der Praxis sieht das Ganze dann so aus: Der Prinz betritt die Gemächer der Konkubinen in Maliks Palast. Eine kurze Kamerafahrt durch den Raum zeigt wichtige Anhaltspunkte auf, hilft bei der Orientierung. Das Hauptelement in dieser Szene: Wasser. Aus unzähligen kleinen und großen Brunnen sprudelt das kühle Nass – und das mitten in der Wüste! Die mehrere Meter hohe Deckenkonstruktion aus feinem, weißem Marmor wird von zahlreichen Balken aus Messing gesäumt. Aus Rohren in den dezent orangenen Putzwänden schießen Wasserfontänen. Was hier passieren muss, ist schnell klar: Aus der Verfolgerperspektive setzt der Prinz mit gedrückter RT-Taste zu einem Wandlauf an. Grazil und flink wie ein Wüstenfuchs erklimmt er das steile Gemäuer, hangelt sich geschickt hoch bis zur ersten Messingstange. Doch was nun? Das nächste Gebälk ist zu weit entfernt, um einfach wie an einem Reck hinüberzuschwingen. Zum Glück befindet sich zwischen den beiden Stangen ein Wasserrohr, aus dem unentwegt das nasse Element herausschießt. Jetzt nur noch die

LB-Taste gedrückt halten und zuschauen, wie um den Prinzen herum die komplette Wasserpracht zu kaltem Eis erstarrt. Das sieht nicht nur klasse aus, sondern ist auch noch nützlich. Denn jetzt kann sich der Persienprinz an der gefrorenen Wasserfontäne vor zur nächsten Messingstange schwingen und so den Schalter betätigen, der eine weitere Tür öffnet. Voilà!

ARM AN HÖHEPUNKTEN

Ganz so einfach ist es freilich nicht immer. Es warten noch allerhand Geschicklichkeitseinlagen und Kopfnüsse auf den Prinzen, die deutlich mehr Ansprüche an das Können der Spieler stellen. Lesertester Patrick fällt jedoch negativ auf, dass nicht jedes Rätsel immer ganz logisch abläuft. Schade auch, dass bei Akrobatik und Rätseln irgendwie die Abwechslung fehlt. Während beim Denksport meist Schiebeaufgaben warten, die ein komplexes Zahnradgetriebe in Gang setzen oder





✖ Seelen saugen

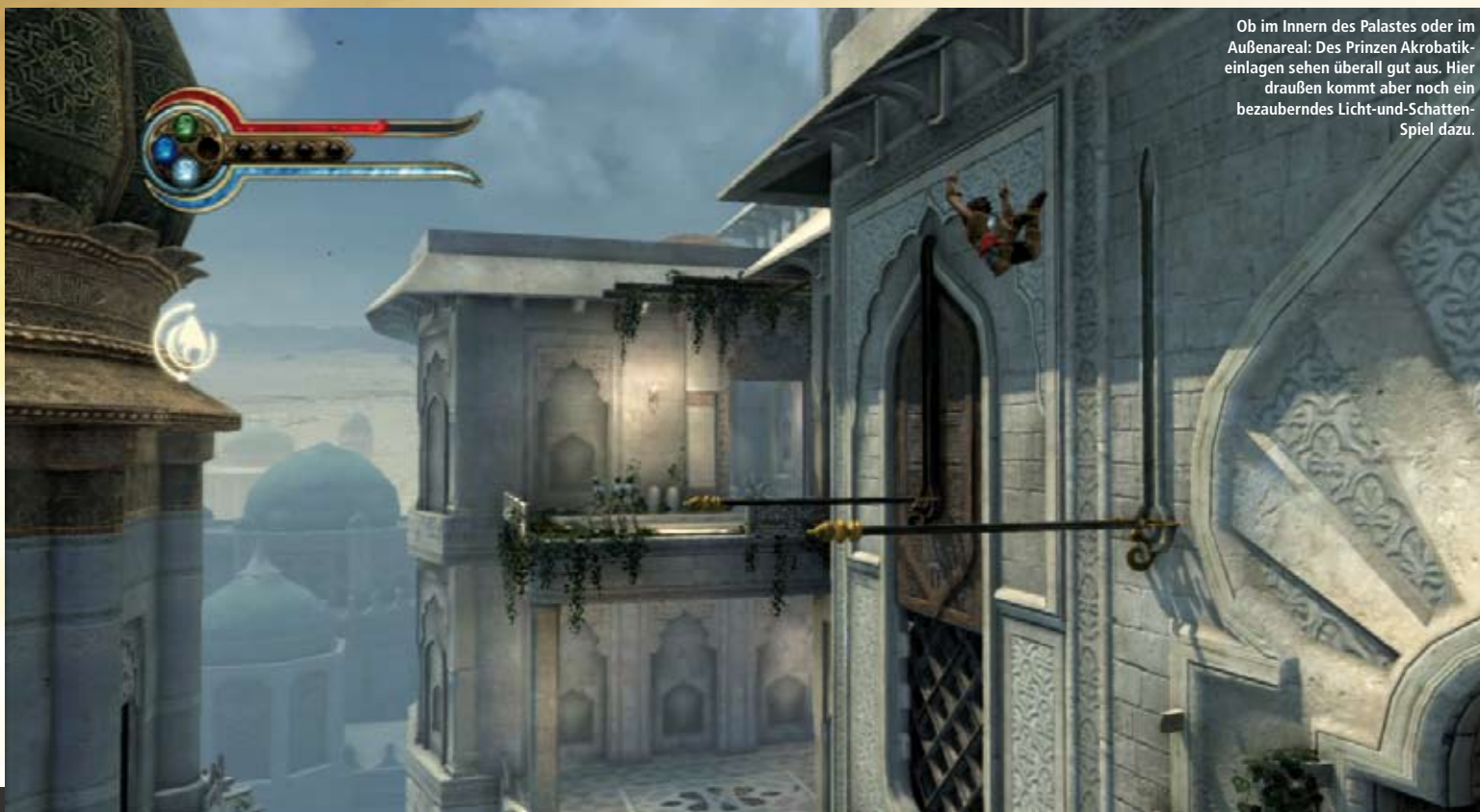
STÄRKER WERDEN

Seelen aus getöteten Feinden zu saugen, um damit Magie- und Lebenspunkte wieder aufzufüllen – das klingt doch verdächtig nach Sonys Kriegsgott Kratos! Aber auch der persische Prinz hat in diesem Abenteuer Heißhunger auf Seelen, die aus getöteten Feinden entfliehen oder in Tonvasen lagern. Die Seelenwolken sorgen aber nicht nur für Auffrischung bei den Statuswerten, sondern füllen auch die Erfahrungspunkte des Prinzen auf. Wer genug gesammelt hat, darf das persische Blaublut wie in einem Rollenspiel aufsteigen lassen und Attribute wie Angriffsstärke oder Lebenspunkte verbessern. Eine schöne Idee, die aber gern noch etwas tiefgreifender und umfangreicher ausfallen dürfte.



eine Brücke zu entfernten Ebenen schlagen, schwingt sich der Prinz ansonsten behände durch die Gegend, weicht scharfen Kreissägen-Fallen aus, verprügelt ein paar Feindesscharen, die sich aus dem Sandboden materialisieren, und prescht zur nächsten Zwischensequenz vor, die die Story weiterführt. Ebenfalls fad, dass die lediglich in der etwas angegrauten Spielgrafik daherkommen. Unspektakulär. Gerade bei Nahaufnahmen von Personen und Gesichtern fällt der vergleichsweise schwache Detailgrad auf. Ein paar gerenderte Szenen hätten der Atmosphäre und dem Märchenflair bestimmt gut getan. Dafür sind die englischen Synchronsprecher wieder einmal famos. Für den Prinzen geht erneut Yuri Lowenthal ans Werk, der dem Blaublut bereits in »Sands of Time« und »Two Thrones« seine Stimme leiht. Wie es an der deutschen Sprecherfront aussieht, kann man derzeit noch nicht sagen. Wünschenswert wäre erneut Simon Jäger, die deutsche Stimme von Matt Damon und Heath Ledger, der den Prinzen in »Prince of Persia« von 2008 famos vertonte.

Weniger famos sind die zahlreichen Kämpfe im Spiel, denn die gestalten sich eher langweilig. Taktik? Braucht der Prinz nur in den seltensten Fällen. »Die vergessene Zeit« setzt deutlich stärker auf Massenschlachten als sein Vorgänger. Die Sandarmee, bestehend aus verummten Skelettkriegern, gehörnten Minotauren-Monstern und knochigen Keulenschwingern ist dumm wie Brot und geht unter ein paar gezielten Scimitar-Hieben schnell zu Boden. Dickere Brocken lässt man wie Stiere in der Arena erst mit Karacho gegen eine Wand rennen und erteilt Prügel, wenn sie benommen am Boden liegen. Selbst bei Bossgegnern wie dem meterhohen, feurigen Ifrit – ein arabischer Totengeist, der aus Feuer geschaffen wurde – ist keine Taktik nötig. Lediglich dem Flammenschwert und den Fußstampfern des Ifrit muss der Prinz ausweichen, bevor er selbst zuschlägt. Öde, öde. Was hätte es hier



Ob im Innern des Palastes oder im Außenareal: Des Prinzen Akrobatikeinlagen sehen überall gut aus. Hier draußen kommt aber noch ein bezauberndes Licht-und-Schatten-Spiel dazu.

für Möglichkeiten gegeben, seine Elementarkräfte einzusetzen! Ein gigantisches Wesen aus Feuer, da wäre eine Wasserfontäne doch die naheliegendste Lösung gewesen. Das sehen die Entwickler aber offensichtlich anders... »Mir gefallen die Kämpfe im Prinzip schon«, gibt Lesertester Patrick zu. »Der Prinz hat auch ein paar neue Kampfanimationen drauf. Das ist cool! Aber leider sind diese Massenschlachten oft viel zu unübersichtlich. Daran ist natürlich auch die bockige Kamera nicht unschuldig...«

FETZIGES SÄBELRASSELN

Dennoch: Die Kämpfe fühlen sich trotz aller Eintönigkeit dynamisch an. Der Prinz beherrscht einige spektakuläre Kombos, erklimmt zum Beispiel den Rücken eines Feindes, um dann von ihm abzuspringen und im Sturzflug sein

Scimitar in den Leib des Widersachers zu rammen. Und wie steuert sich das? »Man braucht schon eine gewisse Eingewöhnungszeit. Dann beherrscht man zwar die recht einfache Steuerung, aber die ist manchmal ziemlich unpräzise«, findet Patrick. Wenn man's einmal drauf hat, sieht das Ganze zumindest recht locker aus. Ein Wandlauf über zehn und mehr Meter: kein Problem. Klettern in luftigen Höhen an wackeligen und porösen Seilen: ein Leichtes. Da möchte man am liebsten vor Wut in den Controller beißen, wenn man im Vergleich dazu die bockige Kamera betrachtet. Die richtet sich bei Geschicklichkeitsspielen nämlich selbst aus – freies Drehen und Schwenken ist nur bis zu einem sehr beschränkten Grad möglich. Doof, doof, doof. Da die Übersicht fehlt, sind auf gut Glück ausgeführte Sprünge ins Leere an der Tagesordnung. Und das frustet unge-

mein. Selbst »Prince of Persia«-Veteran Patrick muss des Öfteren Gebrauch vom Sand der Zeit machen und einige Passagen erneut angehen.

Bei all dem Gezeter sollte man aber nicht vergessen, dass es sich bei der angespielten Version um eine frühe Preview-Fassung handelt – eine reifere Fassung konnte Hersteller Ubisoft leider nicht zur Verfügung stellen. Aus diesem Grund seien an dieser Stelle die zahlreichen Tonaussetzer, Grafikfehler, Ruckler und Spielabstürze verziehen, die in der endgültigen Fassung hoffentlich keinen Einzug finden. Denn eines sollte hier auf alle Fälle gesagt werden: Das altbekannte, wohlige »Prince of Persia«-Gefühl von unbeschwerter Akrobatik, von Märchen und Tausendundeiner Nacht kommt deutlich rüber. »Die Kulissen und der Architekturstil sind wie immer richtig schön geworden«, betont auch Patrick. »Ich denke schon, dass das hier mit den anderen Teilen der Serie mithalten kann, wenn noch ein paar Verbesserungen vorgenommen werden.« Das unterschreiben wir so.

Sabine Vogel



360 LIVE sagt...

Der neue alte Prinz ist charmant und akrobatisch wie eh und je. Wenn Ubisoft jetzt HITPOTENZIAL noch ein paar Macken ausbessert, wird's ein echter Sommernachtstraum.

8.0 von 10

kurz & knapp

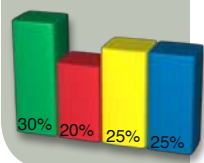
Hersteller | 2k Games
Entwickler | 2k Czech
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bleihaltige Geschichte um einen Soldaten, der zwischen die Fronten der Mafia gerät.

das ist drin

- Schnelles Geld
- Große Macht
- Heiße Frauen
- Rasante Flitzer



MAFIA 2

Tausche Kriegsdienst gegen Macht, Geld und Frauen.

Eigentlich ist dieser Joe aus dem Intro von »Mafia 2« ein netter Kerl: ein bisschen rundlich, wirkt gemütlich, lacht den ganzen Tag. Doch das Blut auf seinen Krokoder-Schuhen zeigt sein wahres Gesicht. In Wirklichkeit verdingt er sich als Killer, als Handlanger der Mafia. Entsprechend gut geht es dem Mafioso im Jahr 1945. Während die USA um ihre toten Helden des Zweiten Weltkriegs trauern, fährt er schicke Autos, trägt teure Anzüge und verführt schöne Frauen. Joe ist aber auch derjenige, der seinen Freund und Protagonisten Vito in einen Sumpf aus Geld, Gewalt und Größenwahn treibt. Als 360 Live die Preview-Version dieses Offene-Welt-Abenteuers erstmals vor Ort beim Hersteller anspielt, wirkt das Szenario zunächst düster: Am Bahnhof der fiktiven, von New York inspirierten Metropole Empire Bay City sitzen Bettler im Schnee, überall sieht man humpelnde Kriegsveteranen. Die frei befahrbare Stadt zeigt sich

verarmt, und auch als Vito seiner Mama und seiner Schwester Francesca in die Arme fällt, beichten sie ihm Geldprobleme. Eigentlich muss er zurück in den Krieg, hat nur wenige Tage Fronturlaub, um eine Verletzung auszukurieren. Wie soll er helfen? Sein Freund Joe hat eine Idee: Er kenne ein paar Leute, die könnten das regeln. Ein Hoffnungsschimmer im trostlosen Leben von Vito, das die tschechischen Entwickler meisterhaft zeichnen. Schnittwunden im Gesicht, gebückte Körperhaltung und gedämpfte Stimme – das ist Vito. Kein Actionheld, sondern ein normaler Kerl, der seiner Familie helfen will, dann plötzlich einen Menschen tötet, bei der Mafia anheuert und schlussendlich in die Vendetta zwischen den Familien Clemente, Vinci und Falconi gerät.

Sprung in die erste Demo-Mission: Als Vito mit seinem Kumpel ein paar Zigarettenschachteln verkauft, tauchen plötzlich die Greasers auf, Möchtegern-Rocker in schwarzer Leder-



Frauen sollen eine große Rolle in »Mafia 2« spielen. Und nein, nicht nur als Playboy-Betthäuschen, sondern als charakterstarke Persönlichkeiten, die die Geschichte vorantreiben.

Erhältlich | 26. August 2010 **Status** | 75% komplett

Mafioso oder Max Mustermann?

- ➕ Ausgereifte Charakterzeichnung, pulsierende Stadt, anspruchsvolles Gameplay
- ➖ Fahrzeugsteuerung wirkt unausgegoren, noch zahlreiche Animationsprobleme

Und außerdem?

■ Gibt's einen Mehrspieler-Modus? Noch will 2k Games das nicht verraten ■ Für Fans von Sammlerfolgen ein Paradies: allein das Aufstöbern aller 120 Fahndungsplakate kann Tage dauern, »Playboy«-Leser und Co. freuen sich wiederum über 50 freischaltbare Pin-up-Poster im Stil der 50er-Jahre



1



✖ Detailverliebt

KLEIN, ABER FEIN

Es sind oft die Kleinigkeiten, die über die Glaubwürdigkeit einer Spielwelt entscheiden, hier sehr schön zu sehen an den Folgen eines Auffahrunfalls: Der Verursacher steigt aus seinem demolierten Smith Thunderbolt, redet wild auf sein Opfer – ein süßes College-Mädel – ein und kommt der jungen Dame schließlich bedrohlich nahe. »Hilfe, so hilf mir doch jemand«, schreit das Mädel. Für das Voranschreiten der Story hat die Szene keine Relevanz, man könnte einfach wegfahren und die Frau ihrem Schicksal überlassen. Oder aber dem Kerl eins auf die Nase geben. Wir jedenfalls sind ja Gentlemen – vielleicht revanchiert sich die Lady mit einem Date.

2



✖ Die goldenen Sechziger

DIE STADT ERZÄHLT EINE GESCHICHTE

1 Das 2002 erstmals erschienene Gangster-Epos »Mafia« hat etwas geschafft, was zuvor niemandem gelungen ist: ein Konkurrenzprodukt zu »GTA« zu werden. An diesen Erfolg will Entwickler 2k Czech nun anknüpfen. Während beim ersten Teil die 30er-Jahre im Mittelpunkt standen, wagt man nun den Zeitsprung in die 50er- und 60er-Jahre.

2 Nicht nur die Charaktere, sondern auch die Stadt sollen die Geschichte erzählen. Zu Beginn des Spiels, 1945, ist die Stimmung am Boden, Häuser sind zerstört, es herrscht Armut. Doch mit dem Aufstieg von Protagonist Vito verwandelt sich auch Empire Bay City in eine blühende Metropole. Frauen tragen Petticoats, das Glücksspiel floriert – ein Eldorado für Gangster.

3 Mit der Spielwelt verändert sich zudem das Gameplay. Neue Technologien bringen schnellere Autos und bessere Waffen, wie vollautomatische Sturmgewehre, hervor. Außerdem schreitet die Emanzipation voran.

3



kluft. Die wollen Schutzgeld, kassieren stattdessen aber ein paar Kugeln. Aus Rache zünden sie Joes Lieferwagen an und hauen ab. Na warte, denen heizen wir ein! Wo es anschließend per fahrbarem Untersatz hingeht, zeigt eine kleine Karte am Bildschirmrand oder eine große im Menü. Der Fuhrpark spiegelt die Welt der 50er-Jahre wider: Muscle Cars, Chevys, Straßenkreuzer; keine Originale, aber designgetreue Nachbauten von Buick Skylark oder GM Bel Air. Ähnlich abwechslungsreich wie die Fahrzeugauswahl gestaltet sich die Auswahl an Radiosendern: Little Richard, Jay Hawkins – für jeden was dabei. Noch optimierungsbedürftig dagegen die Steuerung. Während flotte Flitzer erstaunlich gut driften, liegen Straßenkreuzer wie Blei in der Kurve, lenken sich wie ein Schiff. Mag von Kennern alter Automobile als realistisch empfunden werden, für alle anderen steuert's sich definitiv zu schwammig. Unfälle sind kaum vermeidbar. Das ist vor allem dann ungünstig, wenn man unabsichtlich einen Polizeiwagen rammt. Wie zu vermuten, nimmt dieser dann natürlich umgehend mit heulender Sirene die Verfolgung auf. Alternative: Anhalten und das Knöllchen zahlen. Praktisch, speziell weil Polizisten bei entsprechender Bezahlung auch bei anderen Delikten mal wegschauen oder – sofern Vito angeklagt wurde – die Beweise verschwinden lassen. Beispielsweise bei

30-fachem Mord. So viele Schergen pustet Vito nämlich mit diversen Revolvern in der nächsten Szene über den Haufen. Aber Achtung: Wer wie John Rambo um sich ballert, stirbt. Das an »GTA IV« angelehnte Deckungssystem klug nutzen, lautet daher die Devise. Mit dem Stick lehnt Vito sich nach rechts und links, auf Knopfdruck schnellert er aus der Deckung, tötet ein paar Gegner und geht sofort wieder in Sicherheit. Vorsichtiges Vorgehen hat oberste Priorität, denn der Held verträgt maximal vier Treffer. Zwar kann man in Deckung bleiben und so seinen Energiebalken aufladen – aber nie komplett. Und je öfter man getroffen wird, desto weniger Lebensenergie lässt sich regenerieren. So konditioniert 2k Czech den Spieler geschickt auf behutsames Vorgehen.

Etwas schwankend gibt sich momentan die KI: Auf der einen Seite hechten gegnerische Ganoven in Deckung, schnellen dann wieder hervor, treffen sehr genau und wechseln immer mal wieder die Position, sobald sie merken, dass der Spieler vorstürmt. Auf der anderen Seite stehen Scharfschützen einfach so auf Dächern oder Brüstungen herum und lassen sich abknallen wie Schießbudenfiguren auf dem Jahrmarkt. Richtig großartig hingegen der Sound: Der hat Kraft und lässt einen förmlich den Rückstoß einer Tommy Gun spüren. Ähnlich verhält es sich mit den toll vertonten Zwischen-

sequenzen. Sie zeigen unter anderem auf, wie Joe immer gewalttätiger wird, gar einem wehrlosen Gegner ins Gesicht tritt und diesen dann mit seinem Sturmgewehr durchlöchert. Dieser Verfall des Charakters, das Ändern von Werten, weg von Zivilcourage und Menschlichkeit hin zu Dominanz und Machtversessenheit sollen sich – die »Der Pate«-Trilogie lässt grüßen – wie ein roter Faden durch die Geschichte ziehen. Ein brillanter Ansatz, der fruchten wird. Vorausgesetzt, 2k Czech kriegt die KI- und Fahrprobleme noch in den Griff.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Großartig inszeniertes Gangster-Abenteuer mit viel Tiefe. Könnte das werden, was »Der HITPOTENZIAL Pate 2« sein will: ein Epos mit Krawallfaktor.

8.5 von 10

Erhältlich | 21. Mai 2010 Status | 90% komplett

RED DEAD REDEMPTION

Dreckig, wild, charakterstark, detailtrunken: Das ist »Red Dead Redemption«. Benjamin Kratsch zieht den Stetson. Denn dieser Wild-West-Ausritt aus dem Hause Rockstar ist viel mehr als nur »GTA« mit Pferden.

kurz & knapp

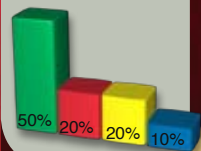
Hersteller | Rockstar Games
Entwickler | Rockstar San Diego
Genre | Actionabenteuer
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Packendes Wild-West-Abenteuer mit scharf gezeichneten Charakteren und den schönsten Pferdehintern der Spielegeschichte.

das ist drin

- Abknallen
- Abfackeln
- Aufsitzen
- Ab in die Prärie



Ein Augenblinzeln, ein Zucken entscheidet im Wilden Westen über Leben und Tod. Blut spritzt, ein Mann stöhnt, getroffen bricht er zusammen. Unter ihm bildet sich eine dicke Blutlache. Sein Name: John Marston. Sein Job: Cowboy und Kopfgeldjäger. Ach ja, und eigentlich ist er der Protagonist von »Red Dead Redemption«, wie der PR-Manager beim Anspieltermin in Rockstars Hauptquartier mit einem Zwinkern erklärt. Ist das hier das kürzeste Rockstar-Game aller Zeiten? Die Aufklärung folgt eine virtuelle Woche später: »Komm, steh auf, geh arbeiten; hol das Geld wieder rein, das wir für dich beim Doc verschwendet haben.« Mit blutigem Verband, hustend und keuchend rappelt sich John auf. Die Worte stammen von einer Blondine: circa 1,70 groß, lange blonde Haare, trägt eine Bluse und eine Halskette mit einem Medaillon. Ihr Name? Bonnie Mac Farlane. Und damit herzlich willkommen in einer Zeit, in der ein Leben nur ein paar Dollar wert, der Whiskey gepanscht und die Sitten rau sind. Ja, das ist ein Rockstar-Spiel, eindeutig. Kaum ein anderes Studio zeichnet so unverwechselbare Charaktere, unterstreicht das Auftreten

der Farmerin mit einer harten Stimme, die so gar nicht zu der attraktiven Lady passt. Zwar nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln, aber das wird sich wohl nie ändern. Sie spricht zwar forsch, hat aber ein gutes Herz und offene Ohren. Ihr offenerbart Marston nach und nach, was eigentlich geschehen ist.

KULT UND KUGELN

Einfach kultig, wie Rockstar San Diego hier Schritt für Schritt die Handlung aufbaut: Im Intro sitzt John noch in einer Eisenbahn, hört hinter sich zwei ältere Damen über stinkende Cowboys lästern und darüber, dass sie sich in Zeiten der Eisenbahn doch mal zur Zivilisation bekennen sollen. John dreht sich um, die alte Dame winkt sich Luft mit ihrem Fächer zu. Vor ihm sitzt eine süße 20-Jährige mit ihrem



Das schönste Pferd der Spielegeschichte. Wahnsinn, wie viel störrische Persönlichkeit und edle Animationen Rockstar seinen Stars verleiht.



John Wayne oder Puder-Rosa-Ranch?

- +** Große spielerische Freiheit, herausragende Animationen, extrem detailverliebte Kulissen, exzellente englische Sprecher
- Keine deutsche Synchro

✱ Echt organisch

Die Prärie, das weite Land. Hügelketten erstrecken sich bis in den Horizont. Was du auch siehst, du wirst dorthin reiten können!

✱ Tierisch realistisch

Das Ross schnauft, seine Muskeln ziehen sich zusammen, es presst Kraft in den Sprint. Nie zuvor wurden Pferde echter und lebendiger animiert. Rockstar Games hat extra ein paar Designer abgestellt, um das wichtige Spielelement Reiten zu perfektionieren.

✱ Ziemlich sandig

Rockstar Games will mit »Red Dead Redemption« den Wilden Westen einfangen. Stilecht geht Protagonist John Marston mit einem Lasso auf Gringojagd. Fiese Spieler packen den Gegner und zerren ihn im Galopp durch die Steppe. Autsch!

Und außerdem?

■ Fünf Spielmodi: Das klassische Deathmatch und Team-Deathmatch sowie »Goldrush« und »Gang Match – Hold Your Own« als Abwandlung des beliebten Flaggenklaus, außerdem der brandheiße »Free Roam«-Modus, der Koop- und Versus-Abenteuer verteilt über die gesamte Spielwelt verspricht. Anders formuliert: Auch im Mehrspieler lässt sich die gesamte Spielwelt nach Lust und Laune erkunden ■ 50 Erfolge sind sicher, welche wollte der Rockstar-Sheriff noch nicht verraten

Vater, der ihr gerade mit hochgestochenen Worten erklärt, dass der Wilde Westen gesäubert wird. Der Staat habe das »Bureau« gegründet. Die Vorläufer des FBI bringen im edlen Zwirn Verbrecher zur Strecke. Im Dialog mit Bonnie erklärt Marston dann, dass just jene Gentlemen seine Familie bedrohen. Warum? Nun, er war nicht immer ein stinkender Cowboy. Sondern ein stinkender Cowboy mit nervösem Abzugsfinger, der mit seiner Bande Postkutschen und Banken ausgeraubt und mehr Männer umgelegt hat, als Jesse James. Er soll seine alten Jungs ausliefern –

sonst töten die Agenten seine Familie. Doch die Jungs, die der Sohn einer Hure als Brüder bezeichnet, haben sich im Fort Mercer verschanz und spucken ihm direkt Blei in den Bauch. Um diese Festung zu knacken, muss eine Gatling-Gun her. So ein Schnellfeuergewehr gibt's aber nicht im Drugstore um die Ecke; vielmehr braucht's dafür Verbindungen zum Militär. Die wiederum kriegt John nur, wenn er zahlreichen Leuten eine Gefälligkeit erweist. Vorher gilt's die Feinheiten der Steuerung kennenzulernen: Mit der A-Taste gibt man die Sporen, noch mal A und der Gaul geht in den zweiten Gang. Wer es übertreibt, erschöpft den Ausdauerbalken und wird ruppig abgeworfen. So ein Mustang ist schließlich kein Ferrari. Und wie echt sich das anfühlt; dieses Spiel der Muskeln, wie sich die Stränge am Hinterteil zusammenziehen, wie das Tier seine ganze Kraft in einen Sprung setzt oder vorsichtig einen kleinen Hügel – die Hufe nach vorn gestreckt – runterrutscht. Nie wurden Pferde edler und realistischer animiert und nie war ein Ausritt spannender: Hier wird eine Postkutsche überfallen, da geraten Soldaten in einen Banditenhinterhalt – greift

der Spieler ein, verdient er sich Ehrepunkte. Je mehr Ehre er bei einer Fraktion hat, desto eher bekommt er Aufträge, Geld und vor allem nützliche Informationen.

KREATIVER ALS GTA

Szenenwechsel: Der Sheriff der Kleinstadt Armadillo plagt sich mit den Bolton Twins rum. Marston reitet mit ihm los. An einer völlig zerstörten Farm angekommen, zoomt die Kamera auf verkohlte Eingeweide einer Frau. Vom Zorn geritten, preschen Marston und der Gesetzeshüter los. Die Schergen haben sich in einem Talkessel verschanz. Spätestens jetzt zeigt sich, wie wenig die Macher einen bei



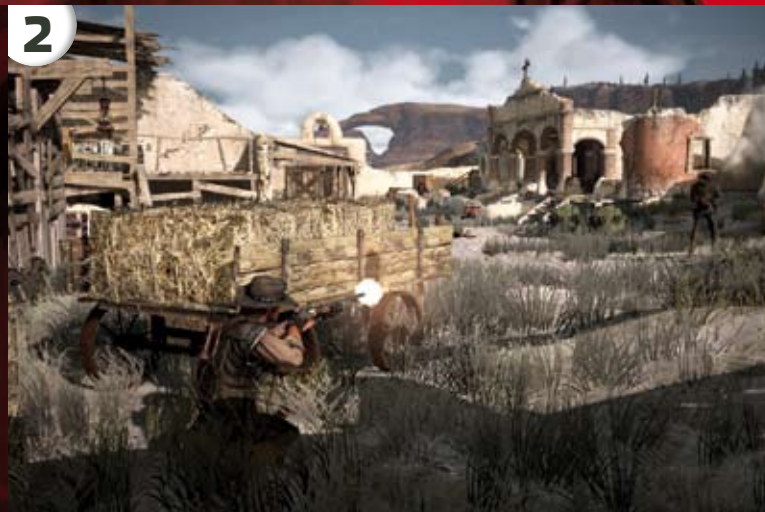
der Bewältigung einer Mission einschränken: Wer will, gibt dem Gaul die Sporen, prescht in den Feind und ballert sich vom Sattel aus mit seiner Remington-Schrotflinte durch. Auch der Schleichansatz ist möglich: Weiter hinten führt ein Pfad um den Feind herum, aus der Deckung sind die ersten Wachen schnell Geschichte. Das Deckungssystem selbst funktioniert wie in »GTA«, also intuitiv und effizient.

✱ Kannibalen im Wilden Westen

AB IN DEN TOPF

Dieses Actionabenteuer im Wilden Westen sprudelt nur so vor Überraschungen: Da reitet Protagonist John Marston gerade gemütlich durch die Nacht, entdeckt ein Lagerfeuer und wird von einem Typen zum Essen eingeladen. Och gerne, so eine schöne Bohnensuppe ist doch was Feines. Dummerweise steht bei dem Schergen eher Fleisch auf dem Speiseplan – und nein, er will keinen Hoppelhasen in der Prärie fangen, sondern dich aufschlitzen und in seinen Kochtopf stecken. John löst das Problem wie so ziemlich jedes im Wilden Westen: mit ein paar Kugeln. Beim nächsten Mal schlägt er lieber wieder sein eigenes Camp auf – das dient nicht nur zur Energieregeneration, sondern auch als Schnellreise-System zu bereits entdeckten Orten.





× Geld oder Ehre. Oder beides?

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

1 Protagonist John Marston trifft immer wieder auf Charaktere, die alle so ihre Probleme und Nöte haben. Hilft ihnen John, steigt sein Ruf bei der entsprechenden Person oder Fraktion und sie geben ihm günstigere Waffen, wichtige Informationen oder schlicht neue Aufträge.

2 Sein Ehre- und Bankkonto kann man unterwegs auffüllen: Wer den Pfarrer und seine Familie vor plündernden Banden rettet, bekommt Informationen, wie er sein eigentliches Ziel erreicht, nämlich eine Gangsterbande stellen, mit der Marston früher selbst für Schrecken gesorgt hat..

3 Die offene Welt von »Red Dead Redemption« lädt zum Erkunden ein, überall gibt's was zu tun. Egal ob Poker oder Armdrücken – allerorten warten Ganoven, die mit dubiosen Spielchen einen schnellen Penny dazuverdienen wollen. Also Augen auf beim Welt-Durchlauf!

Einziges Wermutstropfen: Die Waffen könnten sich noch realistischer anfühlen, verziehen nur minimal. Gute Schützen zielen daher frei. Zu Pferd unterwegs und die Waffe gezückt, empfiehlt es sich trotzdem, kurz die linke Schultertaste anzutippen – eine Zielhilfe macht den Job dann doch deutlich leichter. Gegen große Gegnergruppen ist dagegen »Dead-Eye« der beste Partner: Auf Tastendruck aktiviert sich eine Zeitlupe, die sich durch das Töten von Feinden wieder auflädt. Ebenfalls sehr praktisch, wenn man vom Ross aus ballert – denn die Tiere bewegen sich realistisch auf und ab, in Kurven spürt man Fliehkräfte, die sich im Sprint nochmals verstärken. Muss man erlebt haben!

Insgesamt kommen die Schusswechsel noch dynamischer rüber als in »GTA IV«: Die überraschten Banditen gehen in

Verteidigungsstellung, sichern Bereiche clever ab, geben sich gegenseitig Rückendeckung. Wie John Wayne reinstürmen und alles umnieten ist nicht – nur wer sich langsam von Deckung zu Deckung vorarbeitet, hört nicht das Lied vom Tod. Die Inszenierung der Kämpfe? Hart, erbarmungslos, blutig und einfach nur fabelhaft! Da versuchen sich Cowboys verwundet aufs Pferd zu retten, Pferdefleisch wird von Schrot durchfressen, umherstehendes Inventar zersiebt. Hier stecken Filme wie »Ein dreckiges Dutzend« oder »Dead Man« in jedem Detail. Großartig auch die Abwechslung. Auf bleihaltige Luft folgen gemütliche, ja richtig witzige Passagen: Mister West Dickens ist ein freundlicher Typ, der als fahrender Händler windige Tinkturen und Wundermittelchen verkauft. Keiner glaubt ihm, ergo muss Marston so tun, als könne er nur durch das Mittel einen in die Luft geworfenen Hut durchlöchern – »Dead-Eye« macht's möglich. Nach ein paar Missionen vermittelt der dankbare Dickens einen Kontakt, mit dessen Hilfe Marston schlussendlich erfährt, wo die zum Sturm des eingangs erwähnten Forts benötigte Gatling-Kanone lagert.

Kann das hier wirklich besser werden als das preisgekrönte »GTA IV«? Schwer zu sagen, auf jeden Fall anders. Die Landschaft steht im Fokus – von der sengend heißen Wüste über fruchtbares Land bis hin nach Mexiko. Die Kulisse bildet eben keinen Glas- und Betonmoloche wie Liberty City, sondern wird mehr denn je als lebendiger Organismus inszeniert. Das Spiel verschluckt dich nicht, sondern wirft dich vielmehr in eine faszinierende Welt, die sich am Horizont scheinbar end-

los ausbreitet. Hitzeflimmern verwirrt dich, seltsame Schatten von Gebirgspassagen werfen Fragen auf, Coyoten, Wölfe oder Bären lauern in der Dunkelheit. Des Nachts kommt Lagerfeuer-Romantik auf – nichts wirkt statisch und vorhersehbar, die Welt verändert sich stetig in deinem Auge. Und dann diese Atmosphäre, die so stilecht noch kein Videospiel hinbekommen hat. Spätestens wenn Marston sich im Saloon mit ein paar Trunkenbolden anlegt, erst die Fäuste, dann die Kugeln fliegen und er nur lässig sagt »Wer zum Sterben noch keine Lust hat, der macht, dass er hier rauskommt«, spätestens dann schießen einem Gedanken an Clint Eastwoods Oscar-Hit »Erbarmungslos« durch den Kopf und man ist endgültig gefesselt. Grandios!

Benjamin Kratsch



360 LIVE sagt...

Spielt sich anders als »GTA«. Legt viel Wert auf Emotionen, lebt die rauen Sitten des HITPOTENZIAL Wilden Westens voll aus. Wird ein Meisterwerk!

9.0 von 10



Gefrorenes Blut oder kalte Schulter?

- +** Starke Charakterzeichnung, realistische Lichteffekte, schauerhaft schöne Story, prickelnder Genre-Mix
- Leichter Zeilenversatz beim ersten Probespiel



Erhältlich | 14. Mai 2010 | Status | 95% komplett

ALAN WAKE

kurz&knapp

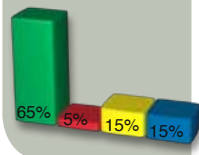
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Remedy
Genre | Action-Thriller
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gelungene Inszenierung mit Gruselgarantie und packenden Action-Momenten.

das ist drin

- Schattenspiele
- Manuskriptfetzen
- Verfolgungswahn
- TV-Feeling



Lohnt der Kauf? Bevor du 60 Euro abdrückst, solltest du folgendes wissen...

Bereits seit Microsofts X10-Hausmesse im vergangenen Februar liegt es auf der Hand: »Alan Wake« nimmt im diesjährigen Spielearsenal eine Sonderstellung ein. Denn Remedy schafft mit dem selbst betitelten »psychologischen Thriller« ein neues Subgenre, dem sich jeder Freund düsterer Unterhaltung wohl nur schwer entziehen kann. Wer sich dieser Tage beim Durchstöbern des Xbox-360-Dashboards den neuen Trailer zu Gemüte geführt hat, weiß dabei längst, warum das so ist: Der Schriftsteller Alan Wake macht mit seiner Frau Urlaub in der Kleinstadt Bright Falls. Doch die Geliebte verschwindet spurlos und er selbst durchlebt auf der Suche nach ihr einen wahr gewordenen Albtraum. In Third-Person-Ansicht erkundet der Spieler mit Alan die riesigen Wälder der Umgebung und stößt dabei nicht nur auf vereinzelte Seiten eines mysteriösen Manuskripts, das angeblich aus Alans Feder stammen soll, sondern wird dabei bereits nach kurzer Zeit von einer dunklen Macht gescheucht. Die scheint in dieser gottlosen Gegend von allem und jedem Besitz ergriffen zu haben und hetzt dem ohnehin

schon psychisch angeschlagenen Autoren eine ganze Armada Axt- und Sichel-schwingender Psychopathen auf den Hals. Alan setzt sich mit Revolver und Schrotflinte zur Wehr, doch als eigentliche Primärwaffe dient eine simple Taschenlampe. Mit ihrem Lichtkegel muss er seine Verfolger erst von der dunklen Macht befreien, bevor er ihnen auf natürliche Art Schaden zufügen kann. So kann er sich auch angreifender Krähschwärme entledigen und sich vor kolossalen Gegenständen wie Baumaschinen und Autowracks retten, die die Finsternis nach ihm wirft. Schon beim Antesten auf der X10 war diesen Schockmomenten eine unfassbar dramatische Dynamik anzuerkennen, denn die Entwickler nutzen geschickt Stilelemente, wie man sie sonst nur vom Film kennt: Die vielen Actionsequenzen passieren grundsätzlich des Nachts oder in der Dämmerung und bestechen mit einem bisher auf der Konsole einzigartigen Licht-Schatten-Spiel. Zudem locken die einzelnen Abschnitte mit schicken Rendersequenzen, glaubwürdigen Nichtspieler-Charakteren und unzähligen sogenannten Cliffhanger-Momenten, genau wie in

bekannten Fernsehserien im Stile von »Lost« und Konsorten. Vielversprechende Technik, packendes Drumherum – eigentlich hätte »Alan Wake« die Spiel-des-Monats-Auszeichnung dieser Ausgabe so gut wie in der Tasche – doch daraus wird leider nichts. Denn Microsoft verlegt zwar die Veröffentlichung von »Alan Wake« eine Woche vor, liefert der 360-Live-Redaktion aber nicht rechtzeitig zum Druckunterlagenschluss ein Testmuster. Aber Schwamm drüber – dafür gibt's den Test auf www.360-live.de bereits ab dem 5. Mai 2010. Und ein Gewinnspiel mit »Alan Wake«-Sammlerstücken oben drauf.

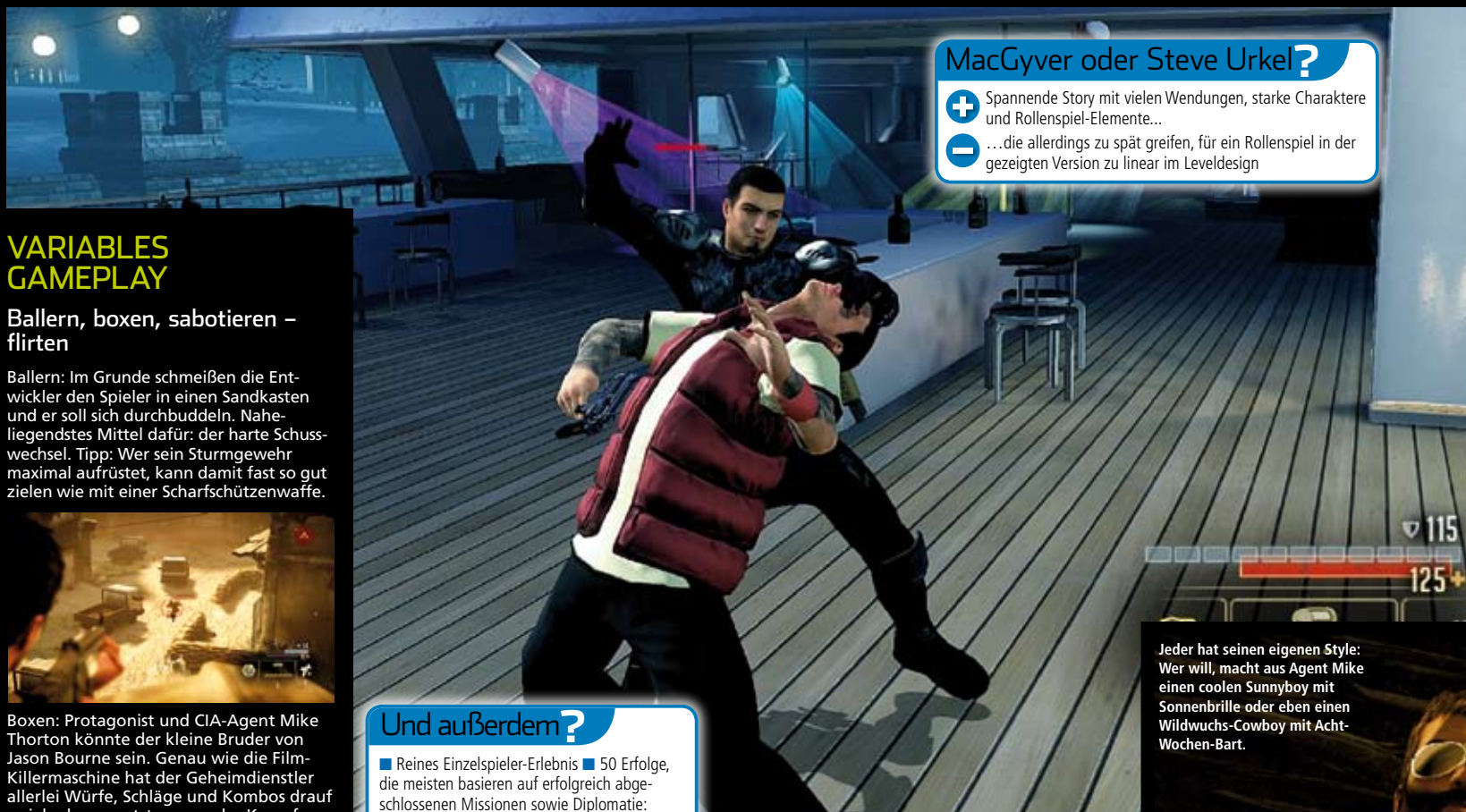
Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Dieser Xbox-360-Eksklusivtitel wird definitiv einer der Höhepunkte dieses Sommers. Den HITPOTENZIAL Test gibt's ab dem 5. Mai auf www.360-live.de.

9.0

von 10



MacGyver oder Steve Urkel?

- +** Spannende Story mit vielen Wendungen, starke Charaktere und Rollenspiel-Elemente...
- ...die allerdings zu spät greifen, für ein Rollenspiel in der gezeigten Version zu linear im Leveldesign

VARIABLES GAMEPLAY

Ballern, boxen, sabotieren – flirten

Ballern: Im Grunde schmeißen die Entwickler den Spieler in einen Sandkasten und er soll sich durchbuddeln. Nahelegendstes Mittel dafür: der harte Schusswechsel. Tipp: Wer sein Sturmgewehr maximal aufrüstet, kann damit fast so gut zielen wie mit einer Scharfschützenwaffe.



Boxen: Protagonist und CIA-Agent Mike Thorton könnte der kleine Bruder von Jason Bourne sein. Genau wie die Film-Killermaschine hat der Geheimdienstler allerlei Würfe, Schläge und Kombos drauf – viele davon entstammen der Kampfkunst »Krav Maga«, wie sie auch Sam Fisher einsetzt.



Sabotieren: Clevere Spieler sabotieren Gastanks – einfach eine Mine dran, warten, bis der Gegner mit Jeeps vorbeifährt, und Kawumm! Allerdings sind solche Möglichkeiten deutlich begrenzter als bei Sabotage-Meister Fisher.



Flirten: Wie jeder gute Agent ist auch Mike ein Charmebolzen, lässt die Herzen von chinesischen Triadentöchtern und russischen Milliardärgattinnen höher schlagen und kommt mit dieser Masche an so ziemlich jede geheime Information.



Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ 50 Erfolge, die meisten basieren auf erfolgreich abgeschlossenen Missionen sowie Diplomatie: Mach dir drei Charaktere zu Freunden oder ziehe ihren Hass auf dich! Gewinne das Vertrauen einer Frau durch Flirts und gelange an geheime Akten! – Mit dem intuitiven Dialogsystem ist das leicht machbar. Knifflig wird's, wenn man sich »Rhetoriker« nennen will: Du musst über 90 Dialoge hinweg immer einen Gesprächsstil beibehalten – höflich, aggressiv, zurückhaltend, professionell oder heißblütig. Gute Idee, ist mal was anderes, als 60 Feinde mit einem Kopfschuss zu töten ■ Lässt sich laut Entwickler durchspielen, ohne einen einzigen Gegner zu töten

Jeder hat seinen eigenen Style: Wer will, macht aus Agent Mike einen coolen Sunnyboy mit Sonnenbrille oder eben einen Wildwuchs-Cowboy mit Acht-Wochen-Bart.





Erhältlich | 25. Juni 2010 | Status | 85% komplett

ALPHA PROTOCOL

Packende Agenten-Action mit starkem Rollenspiel-Einschlag: Bond, Bourne und Bauer würden staunen!



kurz & knapp

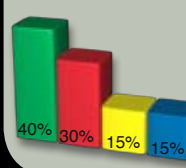
Hersteller | Sega
Entwickler | Obsidian Entertainment
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rasante Spion-Action im Stil eines Bond-Streifens – gepaart mit den Rollenspiel-Elementen eines »Mass Effect«.

das ist drin

- Bleihaltige Action
- Kinoreife Nahkämpfe
- Fiese Verhöre
- Heiße Flirts



Sega schickt seinen Agenten Michael Thorton in »Alpha Protocol« auf eine verdammt gefährliche Mission. Denn das hier wagt einen riskanten Spagat zwischen klassischem Rollenspiel im Stil eines »Oblivion« und einem kinoreif inszenierten Agentenabenteuer à la »Das Bourne Komplott«. Für ein besonderes Spiel und eine besondere Mission müssen bekanntlich auch besondere Mittel her. Die hat Thorton Gott sei Dank zu Genüge in petto. Wer ihn noch nicht kennt, wird ihn kennenlernen, denn er ist einer der vielseitigsten Agenten, die die Welt je gesehen hat. Anders als Bond in seiner letzten Film-Spiel-Umsetzung »Ein Quantum Trost« setzt Mike auf Individualität und stellt das wo immer möglich unter Beweis. Das beginnt schon im Operationsmenü, wo der Charakter-Editor wartet. Du entscheidest, wie du spielen willst. Soll es der knallharte Draufgänger sein, der in Rambo-Manier mit dicker Wumme auf den Feind zustürmt, mit Raketenwerfern Wachtürme in Flammen aufgehen lässt und sich den Weg mit Granaten freibombt? Dann sind die Klassen Soldat und Söldner die beste Wahl. Du agierst lieber mit Köpfchen und schleichst gerne durch die Dunkelheit, um den Überraschungsmoment zu nutzen? In diesem Fall solltest du dich für den smarten Agenten entscheiden. Du knackst für dein Leben gerne Alarmanlagen und kannst aus einem Kaugummi, einer Glühbirne und einer Melone eine tückische Bombe bauen? Dann wiederum entspricht der Ingenieur deiner Couleur. Dass das Spiel einem in der dann folgenden, sehr umfangreichen Trainingsmission primär die Actionelemente näherbringt, die spezifischen Vorteile einer Klasse aber unter den Teppich kehrt, wird vor allem Rollenspiel-Kenner zunächst enttäuschen. Mit fortschreitendem Spielverlauf wird man jedoch auch in diese Details eingeweiht.

TALENTIERT WIE »MASS EFFECT«

Nahezu alles, was passiert – wie der Spieler das Game erlebt, welche Erfahrungen er macht – hängt von seinen Entschlüssen ab.

Entsprechend wird Thorton seine Persönlichkeit entfalten – und damit die Geschichte des Spiels. Ein fester Verlauf der Story ist nicht vorgeschrieben, lediglich deren Ausgangspunkt: 2009 wird eine voll besetzte Passagiermaschine von einer US-Rakete abgeschossen. Absichtlich? Die USA jedenfalls bestreiten jegliche Verantwortung. Agent Michael Thorton soll als Mitglied einer CIA-Geheimbehörde ermitteln, die unabhängig von »der Firma« arbeitet. Doch etwas läuft schief und Michael steckt plötzlich knietief in einer Verschwörung. Seine Organisation gibt ihn auf, jagt ihn gar. Zwar kann Thorton nicht einfach zu den Terroristen überlaufen, aber entscheiden, welche Aufträge er von anderer Stelle annimmt. Die Folgen sind weder ausschließlich gut, noch böse. So weit schon mal interessant, doch jetzt wird's richtig spannend: Unter der actionlastigen Haube verbirgt sich nämlich ein waschechtes Rollenspiel, in dem erfolgreiche Aktionen mit Erfahrungspunkten entlohnt werden. Dafür hackt man Computer, bezirzt schöne Frauen und tötet Terroristen aller Herren Länder. Ein Blick auf den Talentbaum lässt Rollenspiel-Veteranen jubeln: Das gesamte Klassensystem erinnert an das aus dem ersten »Mass Effect«. Zehn Talente dürfen in zehn Stufen verbessert werden. Wer mag, entwickelt sich zum Technikgenie und hat dann deutlich mehr Zeit, Alarmanlagen kurzzuschließen und Passwörter zu knacken. Rein theoretisch ist aber auch ein strunzdummer Soldat möglich, der seine beschränkte Sicht der Welt durch Feuerkraft und Muskelmasse kompensiert.

Und so funktioniert das Talent-System: Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten steigt man im Level auf und darf dann jeweils zehn neue Talentpunkte vergeben. Die Fähigkeiten-Upgrades variieren leicht im Preis. Dabei entpuppt sich die heimliche Tour oftmals als kostspieliger und herausfordernder. Wer zum Beispiel leiser schleichen will, muss sechs Punkte pro Stufenaufwertung lohnen. Ob solche Details die Balance später durcheinander bringen, wird die finale Version zeigen.



Spieler weise! Wer sich für den Agenten als Klasse entscheidet und rumballert statt Gegner zu umschleichen, bekommt weniger Erfahrungspunkte.

Ebenfalls noch nicht das Gelbe vom Ei ist die etwas magere Waffenauswahl, die sich erst nach einigen Stunden auf sechs Wummen steigert. Anfangs gibt's lediglich vier Typen an Feuerwaffen: Die klassische Pistole mit Schalldämpfer für diskrete Agenten; die Dual-MGs als großes Kaliber mit Streueffekt, um Gegner in Schach zu halten; die Schrotflinte als erste Wahl auf kurze Distanz; und das Sturmgewehr als Rundum-glücklich-Waffe mit großem Magazin, hoher Schussfrequenz und – auf höchster Ausbaustufe – der Präzision einer Sniper-Waffe. Blut-spritzereien halten sich übrigens in Grenzen. Wem's doch mal das Jackett versaut hat: In seinem Appartement kann sich Mike umziehen und sein Styling verändern. Vom Milchbübchen zum coolen Sunnyboy mit gebräuntem Teint, verspiegelter Sonnenbrille und gestyltem Haar? In Sekunden erledigt!

Doch zurück zum Talentbaum: Wer seinem Gegner einen Scheitel ziehen will, der investiert seine Punkte bevorzugt in Kampfkünste. Krav Maga, Taekwondo, Streetfight – all die Rundum-Kicks und Visagen-Verzerrer aus Jason Bournes Filmtrilogie und Konsorten kann Mike lernen. Kommt es zum Kampf, sind die dann auch alle richtig gut animiert: Bei Kicks etwa windet er sich zunächst wie eine Schlange, springt dann in die Höhe wie ein Leopard und tritt schließlich blitzschnell zu wie ein Wildpferd. Realistisch, aber zuweilen frustrierend: Befindet sich Thorton im Nahkampf, ballern die Gegner um einen herum munter weiter. Da wundert es kaum, dass man lieber sichere Kopfschüsse verteilt, als sich in eine cool inszenierte Keilerei zu verstricken.

MIKE IST SPÄT DRAN

»Alpha Protocol« hat viele schöne Ideen, aber ein zentrales Problem: Die ganze Tiefe des Rollenspiel-Systems entfaltet sich relativ spät. Erst nach fünf, sechs Stunden, als Mister Thorton die schwer bewachte Yacht eines Triadenbosses infiltrieren soll, machen sich die Investitionen in seine Intelligenz und Sabotagefähigkeiten bezahlt. Speziell ab dieser Mission macht es Sinn, ein bisschen mehr Zeit beim Knacken von Passwörtern oder beim Ausschalten von Alarmanlagen zu haben. Mit der chinesischen Mafia ist nämlich nicht gut Flühlingslollen essen. Vor diesem Wendepunkt werden einem die Missionen wie in einem »Splinter Cell: Conviction« verkauft: Genau wie Sam kann Mike Terminals hacken und so Türen öffnen, Alarmanlagen ausschalten und Kameras manipulieren. Feine Idee, allerdings begeistern diese in Minispiele verpackten Aufgaben auf Dauer weniger. Insbesondere, weil die Gegner nebenbei in großen Scharen anstürmen und mit ihren Schrotflinten viel Schaden anrichten.

Für seine Missionen bereist Michael die ganze Welt – von New York über Rom und Moskau bis nach Taipeh in Taiwan und Raid in Saudi-Arabien. Überall bekommt er es mit einem Netz aus Geheimdiensten und Personen – alle ganz eigene Interessen verfolgend – zu tun. Dazu gehören Waffenhändler wie Omar Nasari, aber auch Anführer obskurer Organisationen, wie der Chef einer fanatischen Gruppe von Verschwörungstheoretikern, die sich G22 nennt. Manche wollen Michael töten, andere unterstützen ihn, weil er ihrem Zweck dient, beschaffen ihm Informationen, Waffen oder Ausrüstungsgegenstände wie etwa ein Abhörgerät. Natürlich nur gegen Bares. Das verdient sich

Michael, indem er Aufträge durchführt – ein paar Eliminierungen hier, ein paar Einbrüche und Erpressungen da. Besonders spannend in diesem Zusammenhang: das Dialogsystem. Gewählt werden keine konkreten Sätze, sondern die emotionale Richtung der Antwort zu einem Thema, etwa aggressiv, defensiv oder freundlich. Falsche Antworten gibt es genau genommen nicht. Es kann durchaus ausprobierenswert sein, einen verhassten russischen Milliardär so zu reizen, dass dieser einen im Anschluss erbittert jagt. Zumindest nachdem man die Erfahrung gemacht hat, dass auch bei den Bösewichten nicht immer alles läuft wie geplant. Im konkreten Fall greift der Russe versehentlich die Wagenkolonne des CIA-Direktors an und wird fortan selbst von den USA gejagt. Russe weg, Problem gelöst. Praktisch, oder?

ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

»Alpha Protocol« muss man durch zwei Brillen betrachten: Durch die Brille eines »Splinter Cell«-Spielers bietet das Action-Gameplay zu wenig Freiheit. Rohre hochklettern und Gegner aus Fenstern ziehen: all das kann Mike nicht. Hier sind selbst Absprungpunkte von einem Turm vorgegeben. Aus der Rollenspieler-Brille hingegen ist das hier ein gelungener Mix aus Agentenflair mit typischem Talentsystem, glaubwürdigen Aufträgen und vielen Möglichkeiten in die Geschichte einzugreifen.

Spätestens wenn man gerade die Geliebte eines russischen Kreml-Oberhauptes verhört und erfährt, dass sie als Sexsklavin an ihn verkauft wurde, fliehen wollte und dafür halb zu Tode geprügelt wurde, packt einen »Alpha Protocol« auch emotional. Der Spieler hat dann wie immer die Wahl: Schlägt er sie, um Informationen zu erpressen? Oder zeigt er Mitgefühl, organisiert einen amerikanischen Pass und rettet sie? Falls ja, wird sie Mike aus Dank helfen – und das nicht nur einmal während der rund 25-stündigen Jagd. Den Test zu dieser Symphonie aus packenden Entscheidungssituationen gibt's im nächsten Heft.

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Technisch nicht der Hit, aber spielerisch durchaus überzeugend. Das perfekte Spiel für HITPOTENZIAL alle, die schon immer mal ihren ganz eigenen Bond heranzüchten wollten.

8.0 von 10



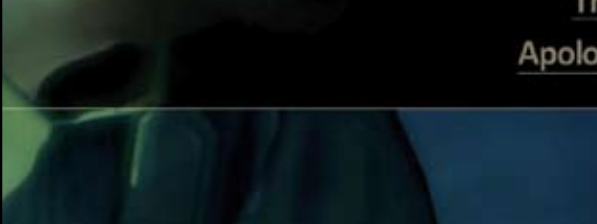
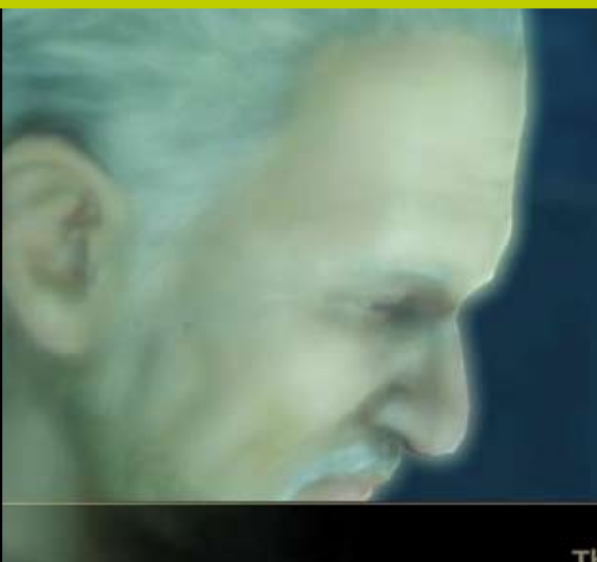
In Sachen Texturschärfe und Effekte spielt »Alpha Protocol« nicht gerade in der ersten Liga. Aber das Licht- und Schatten-spiel und die glaubwürdigen Areale faszinieren.



DAS DIALOGSYSTEM

Worte sind Macht

Die großen Agenten der Spiele- und Filmgeschichte, Bond, Bauer und Bourne, wissen mit Mitgefühl oder harten Verhörtechniken Terroristen die entscheidenden Informationen aus dem Kopf zu reißen. In »Alpha Protocol« ist das Verhältnis zu den Spielfiguren das entscheidende Element, um an brisante Hinweise zu gelangen. Der alles beeinflussende Faktor: das eigene Verhalten in Konversationen. Deren Ausgang bestimmt den weiteren Spielverlauf. Gespräche selbst führt man ähnlich wie in »Mass Effect« nicht im Frage-Antwort-Verfahren, sondern indem man sich nach einzelnen Dialogfragmenten jeweils für eine von vier vorgegebenen Antworttendenzen entscheidet. Tritt Mike dem Triadenboss lässig und nassforsch entgegen oder eher professionell und höflich? Alternativ kann er die bedrohliche oder bedauernde Schiene fahren. Gut: Schwarz-Weiß-Zeichnung gibt's hier nicht, wer den Triadenboss leben lässt und ihm mit Respekt begegnet, kann daraus in einer späteren Mission durchaus Vorteile ziehen.



Threaten Y
Apologetic X B Investigate
R Headslam

EIN MANN, VIER WESENSZÜGE

Von hart bis herzlich

Alle Mitarbeiter bei Obsidian Entertainment sind große Fans von James Bond, Jason Bourne und Jack Bauer – den Großen im Agenten-Business. Da wundert es kaum, dass sich im Spiel zu eben diesen Helden und ihrem Metier immer wieder Anspielungen finden.



B WIE BOND

Es ist schlicht grandios, wie die Macher hier die Wesenszüge der großen Bond-Schauspieler Connery, Moore, Brosnan und Craig in das Dialogsystem einbinden. Anders formuliert: Wer will, der verhält sich frech, schnippisch und radikal wie Daniel Craig, legt also beispielsweise einfach auf, wenn der Boss anruft – »Quantum Trost«-Gucker erinnern sich an eine ähnliche Szene mit M. Fans der Moore-Connery-Brosnan-Ära mimen wiederum den britischen Gentleman und verführen schöne Frauen schon mit Worten.



B WIE BAUER

Um an Informationen zu gelangen, tut Mike alles. Er foltert, verhört seine Vorgesetzten, riskiert die Beziehung zu seinen Freunden und gar deren Leben. Ein harter Hund, eben wie Antiterror-Experte Jack Bauer aus der US-Serie »24«.



B WIE BOURNE

Die Geschichte erinnert stark an die von Jason Bourne. Denn das »Alpha Protocol« wird auch in echten Geheimdiensten ausgelöst, wenn eine Mission schiefgeht und sich Regierung und Agency von ihrem Mann komplett distanzieren. Bourne wird als Waffe erschaffen, gerät außer Kontrolle, entwickelt Gefühle und will Rache. In eine ähnliche Richtung entwickelt sich auch Protagonist Mike Thorton.



D WIE DREBIN

Drebin? Wer war das noch mal? Leslie Nielsen spielt einen vertrottelten Kommissar in »Die nackte Kanone«. Zwar ist Michael Thorton eher der smarte Typ, tritt aber auch gerne mal – wie Drebin – ins Fettnäpfchen. Beispielsweise wenn er das Horn einer gigantischen Yacht mitten in einer verdeckten Operation ungeschickterweise zum Klingen bringt. Nicht die allerbeste Idee, wenn sich zeitgleich gefühlte 180 schwerbewaffnete Triaden-Schergen an Bord befinden...

BLUR

Enthüllt: Das kann der siegverdächtige Arcaderacer im Einzelspieler-Modus!

kurz & knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Bizarre Creations

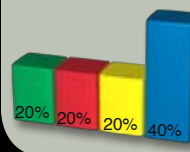
Genre | Arcaderacing
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Begeisternder Arcaderacer mit tollen Ideen, viel Tiefgang und überzeugenden Detaillösungen.

das ist drin

- Rammen
- Driften
- Waffeneinsatz
- Lust auf Vollgas



Gar Seltsames tat sich im März: Etliche hundert Rennspiel-Begeisterte kämpften mit kryptischen Codes, geben Kolonnen aus Zahlen und Buchstaben via Controller auf dem Bildschirm ein; und verschaffen sich so Zugang zu einem elitären Kreis von Menschen, die das neue Arcade-Rennspiel »Blur« im Online-Betatest Probe fahren dürfen – rund drei Monate, bevor das neue Werk der englischen Rennspiel-Experten von Bizarre seinen Weg in den Handel findet. 360 Live hatte die Codes zur Verfügung gestellt. Das Erlebte gefiel: »Ist mal nicht so ein Glücksspiel, wo man nur Powerups sammelt. Man braucht fahrerisches Können, muss Nitros, Schilde und andere Powerups klug einsetzen«, schreibt zum Beispiel der Leser mit dem Pseudonym lilgamer im Internet-Forum des 360 Live Magazins. »Macht Spaß. Hoher Suchtfaktor!«, findet keller87. Im Großen und Ganzen scheinen sich alle einig: »Blur« als Partyracer, das könnte dank funktionierender Internetanbindung, anspruchsvoller Steuerung, pfeilschneller Grafik und durchdachtem Waffen- bzw. Powerup-System großartig werden. Aber was kann »Blur« im bisher unter Verschluss gehaltenen Einzelspieler-Modus? Höchste Zeit für eine Probefahrt. Für die durfte 360 Live drei Stunden lang eine nahezu vollständige Soft-

wareversion durch die Innenstadt von Barcelona, entlang der Route 66, der Uferpromenade von Brighton und San Franciscos Küstenareal hetzen.

Grundsätzlich funktionieren Einzelspieler- und Mehrspieler-Modus ähnlich. »Blur« ist und bleibt ein Spaßgerät, dessen Technik sich in einer ernstzunehmenden Simulations-Engine vergräbt. Mit Bleifuß über den Asphalt zoomen, leuchtende Symbole überfahren; die darin enthaltenen Zielsuch-Raketen, Minen und EMP-Blitze auf Kommando einsetzen; mit Waffen und Spezialattacken eiskalt das Fahrerfeld aufmischen – das spielt sich ein bisschen wie Nintendos »Mario Kart«, nur extremer und besser kontrollierbar. Außerdem warten keine Fantasiemobile, sondern 70 ernste Fahrzeuge auf ihren Einsatz. Aufgemotzte Kompakte, wuchtige Jeeps und kompromisslose Sportflitzer vom Typ Focus RS, Nissan 370Z, Dodge Challenger, Ford Mustang, VW Käfer und BMW M zum Beispiel. Hat was.

SHANNON UND DAS TURBOTIER

Der Karrieremodus ist klassisch strukturiert. Als namenloser Pilot findet man sich vor neun Karriere-stufen wieder. Acht davon sind zu Beginn gesperrt, eine ist zu Beginn freigeschaltet: »Proving Grounds«. Die Illustration zeigt ein frech



Siegfahrt oder Totalschaden?

- ⊕ Drei Controller-Belegungen, Surround-Sound sehr umfangreich einstellbar, flüssiger Bildaufbau
- ⊖ Extra-Symbole nicht alle selbsterklärend, Punktesystem etwas schwer durchschaubar

**EXKLUSIVE
PROBEFAHRT
NUR IN 360 LIVE**



Tore im Eiltempo durchzoomen: eine der Extra-Aufgaben, die man sich für Bonuspunkte zwischendurch aufbürden kann.





Die Computergegner fahren fair und souverän und setzen ihre Waffen überraschend klug ein. Überzeugende Vorstellung!

grinsendes Girlie namens Shannon. In den Rennen reißt sie einen aufgemotzten Renault Mégane R26.R um die Kurven. Keine Standard-Franzosen-schüssel, vielmehr ein derbes, mit Power und Spoilern aufgemotztes Turbotier. Wer alle Herausforderungen in den »Proving Grounds« auf dem Podest beendet und am Ende Shannon im Duell besiegt, kriegt ihren Renault und Zutritt zum nächsten Kapitel.

Dass sich bereits die ersten paar Rennen so prickelnd anfühlen, hat mehrere Gründe. Unter anderem wird man nicht nur durch Siege und andere Primärziele mit Freischaltung weiterer Fahrzeuge, Strecken und Herausforderungen belohnt. Wer mehr tut, räumt mehr ab. Finde zum Beispiel das Symbol für den so genannten »Fan Run« auf der Strecke: Das löst dann sofort eine kurzweilige Extra-Herausforderung aus. Jetzt gilt es beispielsweise, zwölf gestaffelte Tore binnen eines Zeitlimits zu durchfahren. Wer's schafft, wird mit Punkten überschüttet. Punkte gibt's aber auch für erfolgreich gesetzte Rammattacken und Waffentreffer, am besten hintereinander als Kombo. Und natürlich für Podestfahrten und Siege – jedes Mal schießt der Punktezähler rechts oben im Bild in die Höhe. Punkte werden im »Blur«-Jargon übrigens als »Fans« bezeichnet. So genannte Fans sammeln, das soll dich und deine Motivation nach vorne kicken.

Soweit sich das nach drei Stunden beurteilen lässt, klappt's. Nicht zuletzt aufgrund des sanften Einstiegs in die Materie packt dich »Blur« vom ersten Moment an. Etwas Können im Rennspiel-Genre vorausgesetzt, räumst du vielleicht nicht gleich alle Siege ab. Aber du wirst für gekonntes Anbremsen langsamer Kehren, mutiges Stehenlassen des Gaspeds

in schnellen Kurven, halt souveränes Fahrkönnen unweigerlich mit Positionsgewinn belohnt. Zugleich gibt dir taktisch kluges Nutzen verschiedener Fahrspuren und Abkürzungen die Möglichkeit, gezielt an Offensiv- und Defensiv-Waffen heranzukommen. Genau wie im Mehrspieler-Modus ploppen die Sammelsymbole an immer denselben Stellen auf. Man kann also mit Plan fahren, kann Waffensymbole gezielt ansteuern. »Blur« belohnt mithin das, was im tatsächlichen Straßenverkehr Unfälle vermeidet – vorausschauendes Fahren mit Köpfchen. Aus demselben Grund sollte man Minen erst legen, wenn jemand im Rückspiegel zu sehr drängelt; und Nitro erst einsetzen, wenn sich der Schub auf einer längeren Gerade optimal nutzen lässt. Bei genauerer Betrachtung finden sich etliche Detailinformationen, die kluges Fahren unterstützen. Anders als in den bisher gezeigten Spielversionen ist jetzt etwa erkennbar, welche Waffensextras jedes Auto an Bord hat. Transparent schimmernde Symbole über den Autodächern zeigen, ob ein Verfolger zum Beispiel eine Rakete auslösen könnte. In dem Fall empfiehlt es sich, ein Schild-Extra an Bord zu haben. Oder zu wissen, wo eines zum Sammeln bereitläge. Oder wie sich die Rakete in die Irre locken lässt.

DIE KRAFT DER WAFFEN

Es sieht ganz danach aus, als würde dem Gameplay nicht so schnell die Luft ausgehen. Im Lauf der Zeit verbreiten ständig neue Herausforderungen beste Laune. So genannte »Destruction«-Rennen zum Beispiel. Da steht der Sieger nicht erst nach drei oder mehr Runden fest. Vielmehr

soll man ständig Raketensymbole sammeln und Vorausfahrende mit der Kraft der Waffen aus der Bahn kugeln. Denn nur so lässt sich der Rennen-vorbei-Countdown blockieren. Spannend, unterhaltsam und selbst dann motivierend, wenn man mal einen holprigen Start hinlegt – denn ein Neustart klappt binnen Sekunden. Pausieren, die Option »Rennen wiederholen« anwählen, innerhalb eines Wimpernschlags geht's von vorne los. Das spielt sich alles so herrlich flüssig; da muss man nie lange warten; da zieht das Tempo noch an, wo andere Rennspiele längst eine Ladepause einschieben.

Und immer wieder diese gut funktionierenden Ideen. Zum Beispiel fasst »Blur« bei Spielstart anhand

»Die entscheidende Frage: Wer hat die Nase vorn – Blur oder Split/Second?«

einer schnittigen Kamerafahrt auf diverse Strecken und Fahrzeuge kurz zusammen, was bei der letzten Session am Abend, drei Tage oder eine Woche davor alles passiert ist – welche Sportautos man freigespielt, welche Herausforderungen man gemeistert hat. Man findet sich also auch nach längerer Spielpause sofort zurecht, fühlt sich ohne Lernphase mittendrin im heißesten Rennspiel seit »Burnout Paradise«. Eine entscheidende Frage kann freilich erst der Test in der kommenden Ausgabe von 360 Live beantworten, nämlich die, wer die Nase vorn hat im Duell der Arcaderacer: »Blur« oder das fast zeitgleich erscheinende »Split/Second«? Wird spannend!

Richard Löwenstein



Und außerdem?

■ Bis zu vier Spieler via Splitscreen, bis zu 20 via Direktlink und online ■ 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 ■ 50 Erfolge ergeben 1.000 Gamerpunkte. Die ersten paar Punkte gibt's für den ersten Sieg, das erste Wrack und dergleichen; je 20 Punkte für Siege gegen Shannon, Khan, Rhymer, Carver und andere Bossgegner; 50 Punkte für das Freischalten des »Legenden«-Modus; ein Drittel der Punkte ist für den Mehrspieler-Teil reserviert



360 LIVE sagt...

Reißt ordentlich an, herrlich schnell, actionreich und kontrollierbar. Klasse HITPOTENZIAL Arcaderacer.

8.5 von 10

Turbo oder Trantüte?

- + Schnell erlernt, rasantes Gameplay, gigantische Explosionen, großartige Action und viel schrottreifes Blech
- Fahrzeugmodelle könnten etwas detailreicher und vielfältiger sein, die Steuerung etwas präziser



Erhältlich | 20. Mai 2010 | Status | 95% komplett

SPLIT/SECOND: VELOCITY

kurz & knapp

Hersteller | Disney
Entwickler | Black Rock Studio

Genre | Arcade-Rennspiel

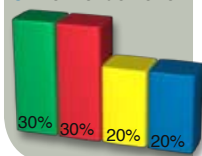
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Action-Raser mit vielen Explosionen, Flammen und hoher Geschwindigkeit.

das ist drin

- Geschwindigkeit
- Powerplays
- Flammen
- Brennende Reifen



Immer schön die Augen auf! Es könnte Container regnen...

Pfeilschnelle Boliden werden in Blechfetzen gerissen. Brennende Reifen, zermatschte Motorhauben und zerbrochene Überrollbügel fliegen durch die Redaktion. 360 Live hatte als eines der ersten deutschen Magazine die Gelegenheit, das Rennspektakel »Split/Second: Velocity« im Mehrspieler-Modus anzuspüren. Der neueste Streich der »Pure«-Erfinder versetzt den Spieler in eine TV-Show: Waghalsige Piloten fegen darin mit fiktiven Muscle Cars, Drift-Schleudern und Renngeschossen, genannt Ryback Tornado, Cobretti Iridium oder Hanzo Indus V8R, durch vier Sets eines kolossalen TV-Studios. Das sich daraus ergebende Szenario-Quartett: Docks, Flughafen, Innenstadt und Fabrikgelände. Wie im EA-Flitzer »Burnout Paradise« verfügen alle Wagen über unterschiedliche, jedoch aufrüstbare Eigenschaften. Ein fettes Muscle Car hält beispielsweise mehr aus und erreicht einen überragenden Top-Speed, beschleunigt aber nicht so rasant und driftet schlechter als ein Supersportler. Und die Strecken? Die sind das, was »Split/Second« auszeichnet, wie schon die ersten Minuten beweisen: Nach einem fahrenden Start keilen sich bereits alle acht Teilnehmer in der Zufahrt zu einer heruntergekommenen Hafenanlage. Funken

sprühen, Reifen quietschen, Qualm versperrt die Sicht. Einen Drift später wird klar: Das hier steuert sich fast so Arcade-lastig wie »Ridge Racer 6«, ohne dabei die Präzision eines »Burnout Paradise« zu erreichen.

Eindrucksoll in jedem Fall, wie die Entwickler mit den Bildschirmanzeigen umgehen. Position und Rundenzahl glimmen unterm Heck des Fahrzeugs – und nicht wie so oft weit entfernt am Bildschirmrand. Feine Idee, die sicherlich Nachahmer findet. Dazwischen angeordnet ist die Powerplay-Leiste. Die lädt sich beim Fahren auf, bei wohlplatzierten Drifts sogar besonders schnell. Wozu? Veranschaulichen wir's am Beispiel: Der Wagen schleudert in eine weitere Kurve, Verladekräne werden sichtbar, ein »Pling« ertönt, während zeitgleich ein blaues Sechseck über dem Vorausfahrenden aufblitzt. Jetzt schnell auf die A-Taste hämmern und Millisekunden später lassen die Kräne tonnenschwere Cargo-Container an Stahlseilen über die Fahrbahn schleifen. Erst ein, dann zwei Wagen werden getroffen, völlig zerdrückt und schließlich als brennende Brocken durchs Bild geschleudert. Anders formuliert: Statt wie etwa beim Konkurrenten »Blur« Extras entlang der Strecke aufzusammeln, nutzt man hier die durch Powerplay-Einsatz manipulierte

Umgebung, um sich Vorteile zu verschaffen. Genügend Powerplays vorausgesetzt, lassen sich nicht nur reihenweise Gegner ausschalten, sondern auch ganze Pistenabschnitte umwälzen – ein Feature, das es auf Xbox 360 so noch nicht gab. Fantastisch! Statt durch den Hangar des Flughafens geht's nach dessen Zerstörung plötzlich über die Landebahn, auf der gerade eine 747 runterkommt; statt unter einem aufgebockten Öltanker flitzt man plötzlich durch dessen Innereien. In Kombination mit dem bombastischen Effektgewitter und der futuristischen Musikedermalung ein Heiden Spaß mit Hit-Potenzial. »Burnout«, schnell dich gut an!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

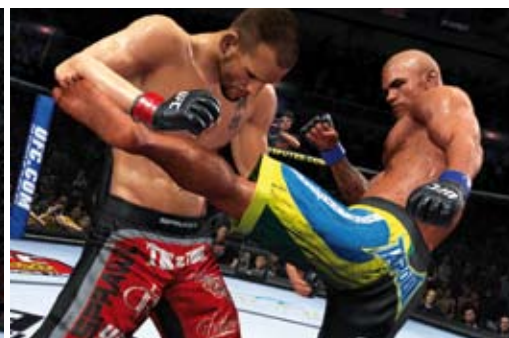
Spritzige Arcade-Raserei mit netten Ideen. Vor allem »Burnout«-Fans sollten einen Blick HITPOTENZIAL wagen.

8.0 von 10



Sieg oder Vernichtung?

- +** Viel Realismus, viel Taktik bei freier Wahl der verschiedenen Techniken bei der Kämpfererstellung, verbesserte Menüführung, lebhaftes Inszenierung
- Leider weiterhin keine Einmärsche vor den Fights



Erhältlich | 25. Mai 2010 | Status | 90% komplett

UFC UNDISPUTED 2010

Ist es zu hart für Sport1, dann ist es grad richtig für 360 Live!

kurz&knapp

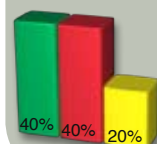
Hersteller | THQ
Entwickler | Yuke's
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Schneller, vielseitiger umfangreicher, besser inszeniert – eine Fortsetzung, die es in sich hat.

das ist drin

- In den Magen
- Immer schlagen
- Auf den Boden
- In die Ho...



Freunde gebrochener Kiefer wissen es natürlich: Der TV-Kanal Sport1 hat auf Betreiben der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien die beinhaltenen Kerls der UFC aus seinem Programm verbannt. Ist aber kein Grund, seinen Schädel in Trauer gegen die Boxbinne zu donnern, denn »UFC Undisputed 2010« sorgt für adäquaten Ersatz. Das Vorgängerspiel hat selbst Kenner des Genres mit toller Technik und anspruchsvollem Gameplay überrascht; nun mischt THQ erneut fernöstliche Kampfsport-Akrobatik mit Wrestling, Ringen, Kickboxen. Welcher Kampfstil dominiert? Das lässt sich mit Schlägen, Tritten und Würgegriffen herausfinden. Sieht zunächst nach einer wüsten Keilerei aus, ist aber tatsächlich ein recht komplexer Sport mit Technik und Taktik. Für das zweite Game aus der »UFC«-Reihe verspricht THQ mehr Realismus. Ergo wurden über 100 Kämpfer dreidimensional eingescannt und Karate, Sambo sowie Griechisch-Römisches Ringen als neue Kampfstile hinzugefügt. Insgesamt neun Kampfrichtungen stehen mithin zur Wahl; ferner lassen sich das Aussehen des eigenen Kämpfers, Begrüßungsgesten und Siegerposen bestimmen. Die Menüsteuerung zeigt sich überarbeitet,

Tätowierungen und Logos sind frei auf Körper und Klamotten platzierbar. Verschachtelte Untermenüs gehören der Vergangenheit an.

Im Ring – dem achteckigen Oktagon – ist man nicht mehr auf zwei Stile festgelegt, sondern kann die Fähigkeiten seines Fighters aus allen Stilrichtungen zusammenstellen. So ist ein auf Schläge spezialisierter Athlet denkbar, der aber Defizite beim Ringen hat und sich weniger gut aus Griffen befreit. Jede erlernte Technik kostet Fähigkeitenpunkte; stärkere Moves sind selbstredend kostenintensiver – erfordert durchaus Planung und Tüfteln. Ungeduldige wählen aus fixfertigen Instantkämpfern. Die gegnerische KI reagiert auf die Taktik des Spielers, passt sich dessen Spielweise an, versucht Schwachstellen zu finden und auszunutzen. Klappt gut!

Die Kämpfe kommen flüssiger rüber als im Vorgängerspiel, die Steuerung zeigt sich anspruchsvoller. Man konnte zwar schon beim ersten »UFC« nicht allein mit doofem Button-Mashing kontern – jetzt ist aber spürbar mehr Geschick gefragt. Mit Kreisbewegungen des linken Sticks weicht man aus, nutzt Schwächen im Gegenangriff. Mit dem rechten Stick werden Griffe und Stellungswechsel ausge-

führt. Viel hängt vom Timing und der Präzision der Drehbewegungen ab. Prima: Rund um das Oktagon zeigt sich diesmal deutlich mehr Leben. Das Publikum grölt, geht mit, macht auf Show. Gespannt sein darf man auf den bisher unter Verschluss gehaltenen Karriere-Modus. Der soll laut Produzent Neven Dravinski mit Überraschungen punkten. Beispielsweise altern die Kämpfer, was eine Anpassung des Kampfstils im Karriereverlauf abnötigt. Auch der Onlinemodus, im Vorgängerspiel noch durch Kinderkrankheiten geprägt, wird demnach stark überarbeitet. Damit könnte sich die »UFC«-Reihe endgültig vom Nimbus des Geheimtipps befreien.

Bad Brad Scirocco/rl

360 LIVE sagt...

Kampfsport-Spektakel mit detaillierter Charaktererstellung, anspruchsvollen Kämpfen
HITPOTENZIAL und variantenreichem Karriere-Modus. Wird richtig gut!

8.5 von 10

kurz & knapp

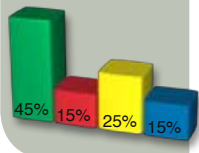
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Black Box
Genre | Skate-Simulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Skate-Spiel mit toller Steuerung und erfrischend vielen Online-Funktionen.

das ist drin

- Trick-Fibel
- Sponsorenverträge
- Knochenbrüche
- Eigene Skateparks



SKATE 3

Auf die Fresse fliegen hat noch nie so viel Spaß gemacht!

Spätestens seit Erscheinen des Commodore-64-Hits »California Games« im Jahr 1987 zeichnete sich ab, dass dem Funsport auch virtuell eine große Zukunft bevorsteht. Electronic Arts versucht sich dabei mit der »Skate«-Reihe seit 2007 an einem ganz eigenen Konzept mit besonders intuitiver Steuerung.

Und die geht dank der logischen Tastenbelegung auch in der Vorabfassung des dritten Teils sofort in Fleisch und Blut über: Per Y-Taste hüpfst das Alter Ego aufs Brett. Mit der X- oder A-Taste schiebt wahlweise der linke oder der rechte Fuß den rollenden Untersatz an. Der linke Stick kontrolliert die Körperhaltung und bewirkt, dass sich der Skater in die Kurve legt. Parallel dazu dient der rechte Stick der direkten Beinarbeit. Damit werden Sprünge eingeleitet und fast alle Tricks ausgeführt. Um etwa einen Kickflip aufs Parkett zu legen, bewegt man den rechten Stick nach hinten und lässt ihn kurz darauf wieder nach vorne schnellen. Der Skater schnalzt sein Brett in die Luft, wo es sich einmal um die Längsachse dreht; danach landet er wieder sicher mit beiden Füßen. Durch dieses »Flickit« getaufte Steuerungs-

konzept vollführen Brett-Enthusiasten unzählige Tricks, darunter auch die erstmals ins Spiel integrierten Jumpins, Underflips und Darkslides. Wahnsinn, wie locker das nach kurzer Übungsphase von der Hand geht! Um die Rasanzen solcher Moves angemessen in Szene zu setzen, darf der Spieler auf zwei Kameraeinstellungen zurückgreifen: Die neue Standard-Cam klemmt sich aus Third-Person-Sicht direkt hinter den Boarder und gewährt so die volle Übersicht – prima, um Anfahrwinkel für Ramps, Rails und Bars richtig abzuschätzen. Hingucker-Momente verspricht dagegen die etwas niedriger positionierte Kamera. Durch ihre Linse erlebt man jede Aktion hautnah und erkennt erst, was die Animationsabteilung des kanadischen Entwicklerstudios hier wirklich geleistet hat. Einziges Manko dieser Ansicht: die eingeschränkte Übersicht.

Als neue Kulisse dient diesmal die virtuelle Metropole Port Carverton. Hier muss sich der Spieler mit seiner eigenen Skateboard-Manufaktur einen Namen machen. Leichter gesagt, als getan, denn publikumswirksame Sponsorenverträge gibt's nur für das Meistern von Herausforderungen – etwa dem



Höher, weiter, krasser! So derb die **Airs** in »Skate 3« auch aussehen mögen, dank der genialen Steuerung gehen sie alle kinderleicht von der Hand.

Erhältlich | 14. Mai 2010 **Status** | 95% komplett

Rail oder Fail?

- +** Schnell erlernte Steuerung, abwechslungsreiche Musik, etliche Lizenzen, realistische Animationen, großartige Skatepark- und Figuren-Editoren, in Nahaufnahmen kommt die Grafik sehr detailliert...
- ...wohingegen der Panoramablick über die Terrains eher trist ausfällt

Coach Frank Says

Tweak your grabs with the right stick

Und außerdem?

- Mit dem »Create-A-Skatepark«-Feature kann jeder Spieler eigene Skateparks erstellen und online anderen »Skate 3«-Spielern zugänglich machen ■ Zusätzlich kann man der Online-Community Fotos und Videos seiner Tricks präsentieren ■ Editor zum Anpassen der eigenen Spielfigur sowie der Team-Mitglieder ■ Umfangreiche Mehrspieler-Modi, auch das Erstellen eigener Herausforderungen ist möglich ■ Die Herausforderungen aus dem Einzelspieler-Modus können aus dem Online-Spiel heraus gestartet werden

**ERSTMALS
 AUSGIEBIG
 ABGEROCKT!**



✱ Balanceakt

WAHRES KÖNNEN LEICHT GEMACHT

Um Neueinsteigern wie Vollprofis gleichermaßen gerecht zu werden, implementiert Entwickler EA Black Box »Skate 3« zusätzlich zum normalen Schwierigkeitsgrad einen einfachen sowie einen Hardcore-Modus. Im Detail betrachtet wirken sich beide einzig und allein auf die Steuerung aus: Der einfache Modus macht das Stürzen schwieriger; auf Hardcore muss der Fahrer dagegen öfters mit dem Fuß Schwung holen, um an Fahrt zu gewinnen. Ergänzend dazu ist die gesamte Tricksteuerung hier um ein Vielfaches anspruchsvoller.



✱ Stylisher Funsport

BIS DER ARZT KOMMT

1 Ein witzig inszeniertes Spielfilm-Intro zeigt schon gleich zu Beginn des Spiels, dass sich hier absolute Style-Experten austoben. Wer schon immer mal wissen wollte, wie der Weg vom Baumstamm zum fertigen Skateboard-Deck aussieht, ist hier genau richtig.

2 In Teil Drei wird erstmals ein eigens für das Spiel angelegtes Soziales Netzwerk eingeführt. Ähnlich wie bei Facebook und Konsorten kann man hier den Online-Auftritt seines Skaters nach Lust und Laune definieren. Außerdem lassen sich erneut Logos auf der Webseite des Spiels erstellen, die man dann seinem virtuellen Alter Ego aufs T-Shirt pinseln darf.

3 Auch diesmal darf man im »Hall-of-Meat«-Modus seinen Skater aus irrwitziger Höhe gen Boden stürzen lassen. Eine Nahaufnahme des Körpers zeigt anschließend die Frakturen am Gerippe. Autsch – das schmerzt schon beim Zuschauen!



Ausführen von Tricks über vorgegebene Hindernisse. Mit jedem gestandenen Versuch steigt die Verkaufszahl der eigenen Boards. Mit dem so gescheffelten Zaster können binnen kurzer Zeit beachtliche Mengen neuer virtueller Klamotten für den Charaktereditor erworben werden. Das reinste Einkaufsparadies! Je nach Spielfortschritt ploppen zudem immer mehr teambasierte Herausforderungen in der Liste der verfügbaren Missionen auf, die sich offline mit KI-Kollegen, aber auch online im Koop mit Freunden bewältigen lassen. Vom Feinsten!

Ein weiteres Novum ist die Möglichkeit, einen eigenen Skatepark von Grund auf zu basteln und ihn anschließend mit der Online-Community zu teilen. Dies geschieht mit Hilfe eines übersichtlichen Editors, für den man durch Fortschritte im Hauptspiel nach und nach immer neue Bauteile freischaltet. Die perfekte Spielwiese für Kreativköpfe! Und natürlich darf der beliebte »Hall of Meat«-Modus nicht fehlen, in dem man seinen Skater wie eine menschliche Kanonenkugel gegen Betonwände klatschen lässt – nur um anschließend anhand der Röntgenaufnahmen zu sehen, welche Knochen wo und wie zerdätscht wurden. Augenscheinlich bringt »Skate 3« also auch eine mächtige Portion Selbstironie mit ins

Spiel, die allerdings niemals aufgesetzt wirkt – denn dafür sind die Charaktere und die vorbildlich deutsch synchronisierten Dialoge zu glaubhaft. Den Vogel schießt allerdings Jason Lee, Ex-Skateboard-Profi und Star der US-Fernsehserie »My Name Is Earl« ab: Er mimt Coach Frank, einen in Tennisklamotten und Schweißbänder gehüllten Karate-Kid-Verschnitt, der in der neuen Skate-Schule mit coolen Sprüchen zu immer krasserem Airs animiert.

Zur Technik: »Skate 3« sieht dank Motion-Capturing-Animationen und hochauflösender Texturen jetzt schon erstklassig aus! Einzig und allein ein Blick ins Panorama fällt eher trist aus. Des Weiteren sorgt die pumpende Soundkulisse mit ihren insgesamt 46 Tracks aus unterschiedlichsten Musikrichtungen wie Hip Hop oder Indie Rock für die passende Beschallung. Egal ob Beastie Boys, Neil Diamond oder Del the Funkie Homosapien – EA trommelt hier alles zusammen, was in der Szene Rang und Namen hat. Lust auf mehr macht zudem das umfangreiche Lizenzpaket: Über 80 Hersteller wie Adidas, Alien Workshop, Etnies oder Santa Cruz füllen mit ihren Caps, Sneakers und Baggy Pants die virtuellen Regale des Charakter-Editors. Außerdem feiern

etliche Profi-Skater wie Joey Brezinski, Lizard King und Andrew Reynolds ihren Gastauftritt. Dutzende imposante Three-Sixties, Hand Plants, Grinds, Grabs und Fakies erfolgreich ausgeführt, bleibt festzuhalten: erstklassig, authentisch, witzig! »Skate 3« rollt mit allen Argumenten an, die einen tollen Genre-Vertreter ausmachen. Endgültiges Fazit plus große Skateprofi-Analyse im nächsten Heft!

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

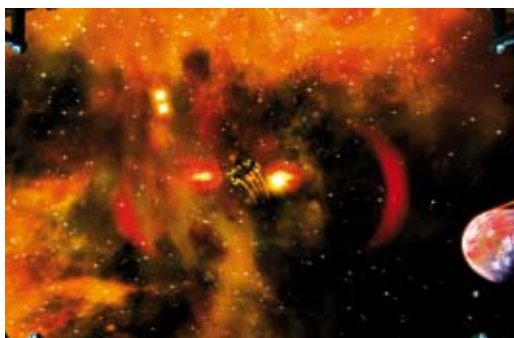
Das hier sieht verdammt gut aus und fühlt sich dank der genialen Steuerung auch HITPOTENZIAL mindestens genauso gut an.

8.5 von 10



Übergalaktisch oder unterirdisch?

- + Riesiges Universum, umfangreiche Story, massig Möglichkeiten
Schiffe aufzurüsten, gute Klangkulisse, vergünstigter Preis
- Grafik kann nicht ganz mit der von aktuellen Games
wie »Mass Effect 2« mithalten



Erhältlich | 3. Juni 2010 | Status | 95% komplett

DARKSTAR ONE: BROKEN ALLIANCE

kurz & knapp

Hersteller | Kalypso
Entwickler | Gaming
Minds

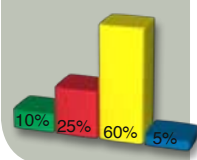
Genre | Simulation
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox
360: Portierung
einer der besten
PC-Weltraum-
simulationen.

das ist drin

- Raumstationen
- Piratenangriffe
- Frachteskorten
- Polizeikontrollen



Klappt der Hypersprung auf die Konsole?

Wer schon immer den Raumfahrer in sich entfesseln wollte, bekommt dazu auf Konsole nur äußerst selten Gelegenheit. Genauer gesagt: Bisher bietet das Xbox-360-Spielesortiment nur eine einzige wirklich ernst zu nehmende Weltraumsimulation, nämlich das 2007 erschienene »Project Sylpheed« von Square Enix. Jetzt kippt der deutsche Publisher Kalypso neuen Spielstoff ins Triebwerk der Genre-Fans, indem er eine Portierung von »Darkstar One« auf die Konsole bringt. Das Original hat zwar bereits fünf Jahre auf dem Buckel, wird allerdings grafisch überarbeitet und erstrahlt nun mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde bei hochauflösenden 1080p.

Der junge Geleitschutzpilot Kayron Jarvis durchkreuzt das Weltall auf der Suche nach Hinweisen, die den mysteriösen Tod seines Vaters aufklären könnten. Sein treuester Begleiter: die namensgebende Darkstar One, ein ganz besonderer Langstreckenjäger, der mit der Technologie einer vergessenen Alien-Zivilisation aufwartet und Kayron von seinem verstorbenen Papa vermacht wurde. Toll, wie lässig der Testflug mit der Darkstar – Simulationstypisch aus der Ego-Perspektive des Cockpits –

auch mit dem 360-Controller von der Hand geht: Fassrollen, seitliches Gieren und ähnliche Manöver gehen bereits nach einer kurzen Eingewöhnungsphase in Fleisch und Blut über, zumal ein Klick auf den linken Stick stets eine Übersicht der Tastenbelegung gewährt. Im Übrigen weiß das Gameplay gleich an mehreren Fronten zu motivieren: Raumstationen in einem der 300 Planetensysteme ansteuern, Aufträge erhalten, Tangos abschießen und Handel betreiben – für Abwechslung ist gesorgt. Obendrein können unzählige Verbesserungspakete für Bewaffnung, Schilde und Bordcomputer der Darkstar One ergattert und sogleich im Kampf gegen die vielen Piratenklans und fünf Alien-Rassen ausgetestet werden. Die Auftraggeber winken aber auch immer wieder mit zwielichtigen Aufträgen, Schmugglerware transportieren beispielsweise. Letztendlich geht Kayron im Spielverlauf also verschiedensten Berufen nach. Mal ist er Schmuggler, mal Söldner oder Kopfgeldjäger, mal Erzschrüfer oder Händler, zwischendrin vielleicht sogar Pirat. Die Entwickler wollen das Handeln des Spielers nicht in vorgeschriebene Bahnen leiten, was für eine angenehme Prise Rollenspiel-Flair sorgt. Kleines

Manko der Preview-Version: Die Schriftgröße entspricht immer noch der des PC-Originals, ist also selbst auf einem HD-Display relativ klein – auf einem alten Standard-Fernseher aber mit Sicherheit unlesbar. Da bitte unbedingt noch nachbessern! Ansonsten spielt sich das rund-erneuerte »Darkstar One« aber auch auf Xbox 360 äußerst unterhaltsam. Das Konzept nutzt nach wie vor die Möglichkeiten des luftleeren Raums perfekt für spannende Weltraum-schlachten und eine fesselnde Geschichte. Schön!

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Für Genre-Fans ohnehin ein fester Wegpunkt auf der Sternenkarte. Sci-Fi-Jünger sollten HITPOTENZIAL Probe fliegen.

8.0 von 10

Spinne oder Spinner?

- + Vier Universen mit jeweils komplett anderem Stil und Spielmechanik
- Die Vielfältigkeit des Gameplays muss sich in der Praxis erst noch beweisen



Erhältlich | Herbst 2010 | Status | 60% komplett

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

Vier gespinnt!

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Beenox

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - unklar

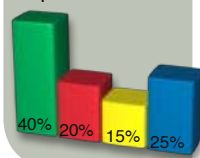
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Vier Comic-Vorlagen mit unterschiedlichem Design und Gameplay vereint in einem Spiel.

das ist drin

- Kloppen
- Schleichen
- Klettern
- Spinnen



Noch ein »Spider-Man«-Game? Schon. Aber wer die ersten bewegten Bilder sieht, der bleibt verblüfft zurück. Bastelt der US-Entwickler hier etwa tatsächlich an einer richtig guten Comic-Adaption? Wird das nicht »nur noch ein« Actiongame mit offener Welt, sondern eines mit richtig guten Ideen und Einfällen? Nun, an Abwechslung dürfte es »Shattered Dimensions« nicht mangeln. Als Basis dienen gleich vier Auskopplungen aus den vielseitig ausgeprägten »Spider-Man«-Comics. Eine gemeinsame Handlung dient als Klebstoff: Demnach gilt es, in vier Zeitdimensionen die Splitter eines mysteriösen Kristalls zu finden, der den Zusammenstoß der Dimensionen und die Auslöschung von Spider-Man verhindern soll. Und so kämpft sich der Spinnenheld durch vier Etappen, die die Sinne des Spielers mit fundamental unterschiedlichen Looks und Herausforderungen prüfen. Dem 1963 erstmals unter Volk gebrachten »Amazing«-Universum etwa dient temporeiche Haudrauf-Action in knallbunter Cel-Shading-Comic-Grafik als Basis. Soll aber kein dumpfes Verkloppen werden, sondern ein kontrollierbarer Schlagabtausch mit taktischen Feinheiten.

Beispielsweise kann Spider-Man aus Spinnen-seide mächtige Waffen formen und Angreifer per Morgenstern ausknocken. Er kann Fallen stellen, Gegner blenden, etliches mehr – und kämpft sich so beispielsweise an Maya-Ruinen, Wasserfällen und Eingeborenen vorbei, um schlussendlich Bösewicht Kraven eine Abreibung zu verpassen.

Ganz anders das »Noir«-Universum, für das die düsteren 30er-Jahre in den USA Pate stehen – genau wie in den gleichnamigen Comic-Spin-offs. Bunt weicht Beige und Braun, der Superheld tauscht seinen rotblauen Körperstrumpf gegen Lederweste und Fliegerbrille; die Gegner tragen Anzug, Krawatte und Tommy-Maschinenpistole; im Hintergrund pafft eine rostige Empire-State-Express-Dampflokomotive durch das Bild; und irgendwann fordert Mafiaboss Hammerhead zum Duell. Sobald's einen in diese Dimension reißt, bremsen sich die Abläufe. Haudrauf ist dann passé, das Ganze soll sich eher nach spannungsreicher Schleicherei im »Splinter Cell«-Stil anfühlen. Der Superheld nähert sich seinem Opfer auf leisen Sohlen, klettert an Wänden entlang, schnappt sich den Halunken mit seinem Spinnennetz, hängt ihn

lautlos an die Decke. Könnte prickeln, zumal das Spiel schon mal überraschend von der Verfolger- in die Ich-Perspektive wechselt. Derart unkonventionelle Stilbrüche sollen die Wirkung dramatischer Momente vervielfachen – und sie wecken Neugier. Denn das Gefüge aus Design und Gameplay macht einen kennlernswerten Eindruck; vor allem weil vielfältige Neuerungen das Gameplay richtig vorwärtsbringen, gerade im Vergleich mit vorangegangenen »Spider-Man«-Games. Dem hier könnten alle Actionfreunde ins Netz gehen, nicht nur Comic-Fans.

Moritz Wanke/rl

360 LIVE sagt...

Wenn die beiden noch unbekannten Universen ebenfalls so grandios aussehen, HITPOTENZIAL wird das hier ganz große Klasse.

8.0 von 10

Erhältlich | 4. Juni 2010 | Status | 75% komplett

EXKLUSIVE BILDER
VOM
KILLER-BÄR



Naughty Bear kann die vielfältigen Möglichkeiten seiner Umgebung nutzen, um die naiven Bärchen zu massakrieren. Zum Beispiel diese Maschine einen Kuchen backen lassen, der sodann andere Teddys anlockt. Und dann immer feste druff mit der Axt!

Und außerdem?

■ Online-Mehrspieler-Modi sind angedacht, aber noch nicht spezifiziert ■ 50 Erfolge sind sicher; wie die genau aussehen, ist noch nicht bekannt ■ Die Naughty Points im Spiel sollen funktionieren wie Gamerpoints, inklusive Ranglisten und allem, was dazugehört

kurz & knapp

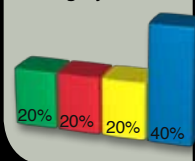
Hersteller | 505 Games
Entwickler | A2M
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Dieser Bär ist sauer – und lässt das seine Mitbären deutlich spüren.

das ist drin

- Naughty Füllung
- Naughty Waffen
- Naughty Bärenfallen
- Naughty Bear



NAUGHTY BEAR

Bären ausweiden kann solchen Spaß machen...

Kennt noch jemand die Glücksbärchies? Diese Zeichentrickhelden, die aus ihren fellbesetzten Bäuchen seltsame bunte Strahlen verschießen? Und die immerzu jedem Tier und Menschen helfen wollen? Eben jene karitativen Wesen heißen im Original »Care Bears« – die Bären, die sich kümmern. Aber was wäre, wenn den »Care Bears« ab sofort alles scheißegal wäre, sie sich nur noch um sich selbst und das kümmern, was ihnen gerade in den Sinn kommt – auch, wenn das nicht immer lieb und nett ist? Dann wäre ein jeder »Care Bear« stattdessen ein »Ich-kümmere-mich-einen-Scheiß-Bär«. Genau so einer ist Naughty Bear. Bei genauer Betrachtung entpuppt sich der Antiheld des gleichnamigen Spiels aus dem kanadischen Studio A2M sogar als ganz Fieser: grimmiger Blick, Löcher im Pelz, schlecht geflickte Risse und abgerupfte Ohren. Ein Draufgänger, keine Frage. Und genau das stellt er auch in dem Level, das die Entwickler im Februar in London präsentierten, eindrucksvoll unter Beweis. Auf Perfection Island, der Heimat von Naughty Bear, stehen nämlich Bürgermeisterwahlen an. Deren Ergebnis? Vorab bereits festgelegt – der clevere Chubby hat

sich selbst nominiert und auch gleich eine gut laufende Wahlkampagne ins Leben gerufen: »Kein Naughty Bear auf Perfection Island«. Diese Mistbären wollen den armen Naughty Bear also von der Insel werfen? Das schreit nach Vergeltung!

Während sich Naughty Bear in der Verfolgerperspektive aus dem Dickicht heraus an die Gruppe feiernder Bären heranwagt, checkt der Spieler die Lage ab. Vorbereitung ist wichtig, damit das Massaker nicht in Selbstmord ausartet: Wo sind welche Waffen zu holen? Welche Flucht- und Verteidigungsmöglichkeiten haben die Opfer? Insgesamt gibt es mehr als 200 verschiedene Möglichkeiten für Naughty Bear, gemein zu sein. Wer clever kombiniert, darf sich am Ende also über besonders viele Naughty Points freuen. Sozusagen als Beweis, wie fies man einen Level absolviert hat. Je bösartiger, desto besser. Aber auch die eigentlichen Levelziele – eingeblendet am linken unteren Bildschirmrand – sollte der Spieler vor lauter Boshaftigkeit nicht aus den Knopfaugen verlieren. Also was steht an? 200.000 Naughty Points schiefeln und Chubby so lange in den Wahnsinn treiben, bis er seinem Leben selbst ein Ende



✕ Von Bären...

...UND IHREN BERUFEN

Im Laufe der Geschichte schaltet der Spieler über 30 Kostüme für Naughty Bear frei, zum Beispiel das Roboter- oder Kerntechniker-Outfit. Mit denen kann Naughty Bear die anderen Teddys täuschen und ihr spezifisches Verhalten für sich nutzen. Im Polizistenkostüm werden die Bärchen Naughty Bear weitestgehend in Ruhe lassen – er ist ja immerhin ein Bär des Gesetzes. Beginnt der fiese Flohsack allerdings, die ersten Bären über den Haufen zu schießen, halten die ab sofort alle Polizisten für böse und erleichtern Naughty Bear fortan die Drecksarbeit, indem sie die Polizeibären selbst um die Ecke bringen. Eine nützliche KI.



✕ Die Waffen...

...EINES BÄRCHENS

1 Die Heimat von Naughty Bear, Perfection Island, ist auf eine Art tatsächlich perfekt – um andere Bären um die Ecke zu bringen. Denn hier wartet viel exotischeres Prügelmateriale als einfache Holzkeulen oder Brotmesser.

2 Bärenfallen sind effektiv und fies zugleich. Wer sie an einer strategisch klugen Stelle platziert, kann fest damit rechnen, dass ein unachtsamer Bär hineintreten wird. Einmal zugeschnappt, verursacht sie dem Teddy zwar enorme Schmerzen, aber der flauschige Waldbewohner lebt noch und kann, bewegungsunfähig wie er ist, gnadenlos malträtiert werden.

3 Die Lieblingswaffe der Entwickler: die Machete. Besonders beim Aufschneiden von Teddybäuchen leistet sie gute Arbeit. Aber auch mit heißen Kohlegrills und schweren Kühlschrankschrauben lässt sich viel Unheil anrichten. Schade nur, dass es die Physik-Engine nicht erlaubt, dass von brennenden Bären am Ende nur Asche übrig bleibt.

Polyester oder Teddstoff?

+ Fiese Bärchen-Action bis die Knopfaugen rollen, vielfältige Waffen und Tötungsmöglichkeiten, KI sieht vielversprechend aus, internationale Wettbewerbe geplant

- Grafik etwas schmucklos, recht kurze Level, was gibt es neben dem Sammeln von Naughty Points noch zu tun?

setzt. Klingt doch vielversprechend. Während sich Chubby und die anderen Bären ins Haus zurückziehen, um drinnen weiterzufeiern, taucht Naughty Bear aus seinem Versteck auf. Sich die Bärchen im Haus vorzuknöpfen wäre keine gute Idee: zu wenig Platz, keine Ausweichmöglichkeiten, außerdem sind sie in der Überzahl. Kurzerhand macht sich Naughty Bear am Stromkasten zu schaffen. Eine Sekunde später ist es stockfinster im Haus und die Musik verstummt. Also kommen die nichtsahnenden Bärchen wieder ins Freie, um nach der Sicherung zu sehen. Keiner rechnet damit, dass Naughty Bear bereits Spalier steht und sich zwischenzeitlich die Axt aus Chubbys Holzvorrat gemopst hat. Wie der garstige Teddy ab jetzt vorgeht, liegt im Ermessen des Spielers. Ein kräftiger Hieb in den flauschigen Teddstoff: 300 Naughty Points; Aufstellen einer Bärenfalle: 500 Naughty Points; Chubbys Kopf in den heißen Kohlegrill

stopfen: 1.000 Naughty Points. Bei so vielen kreativen Möglichkeiten entdeckt wohl auch der friedfertigste Spieler schnell seine dunkle Seite.

Richtig fies sind aber Kombos. Wenn zum Beispiel ein Bär in die Bärenfalle tappt und versucht wegzustolpern, könnte man ihm mit der Magnum noch ein Loch in den Arm schießen, ihn anschließend per Buhruf erschrecken, sodass er sich selbst das halbe Bein ausreißt, und ihn dann in eine Ecke drängen, um ihn mit der Machete aufzuschlitzen. Muhaha, das gibt mindestens 50.000 Naughty-Points! Brutal? Na klar! Blutig? Nö. Denn egal ob Schusswaffen, Schneidwerkzeuge oder Knüppel: Hier spritzen keine blutroten Eingeweide, sondern weiche Daunen und Polyester-Flocken. Stilvoll! Ganz so einfach, wie es klingt, ist es jedoch nicht. Immerhin denkt die Feind-KI mit: Sie rüsten sich mit herumliegenden Waffen aus, formieren sich zu Gruppen oder rufen die Bärenpolizei. Dann heißt es, sich eine Strategie zurechtzimmern, die der Übermacht standhält. Sei es mit verschiedenen Kostümen, die Naughty Bear tarnen, oder mit Bonus-Gegenständen, die dem bitterbösen Bär kurzzeitig mehr Kraft, Schnelligkeit oder Lebenspunkte verleihen. Solche Helferlein gibt es je nach Punktzahl am Ende jedes Levels. Leider sind die Spielabschnitte recht kurz gehalten, meist ist das Spektakel spätestens nach

zehn Minuten vorüber. Bei nur 35 Levels dürfte somit zumindest die Kampagne schnell abgefeiert sein. Deshalb setzen die Entwickler verstärkt auf einen noch nicht näher beschriebenen Mehrspieler-Modus, für den es dann sogar internationale Wettbewerbe und Gewinnspiele geben soll. Klingt prima, ob's in der Praxis funktioniert, bleibt abzuwarten.

Ach ja, wie man Chubby dazu kriegt, sich am Ende selbst eine Kugel in den Kopf zu jagen, sei an dieser Stelle nicht verraten. Das dürfen die Spieler ab dem 4. Juni selbst herausfinden.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Teddybären die Füllung aus dem Kopf prügeln? Brutal, gleichzeitig aber witzig
HITPOTENZIAL und andersartig.

7.5 von 10
Bleibt zu hoffen, dass die Abwechslung stimmt.



Erhältlich | Juni 2010

SNIPER: GHOST WARRIOR

Erinnerst du dich noch an die Scharfschützen-Mission aus dem ersten »Modern Warfare«? Minutenlang harrst du lautlos in einer Betonruine aus, wirst ständig von deinem Kollegen ermahnt, dass du nur einen Versuch hast, dass der Wind alles vermasseln kann und dass bei einem Volltreffer die Hölle losbricht. Ein schweißtreibendes Erlebnis, das City Interactive nun als Konzept für ein komplettes Spiel heranzieht...

01:11



Richtig gelesen, im Ego-Shooter »Sniper: Ghost Warrior« ist der Name Programm. In der Rolle von Scharfschütze Tyler Wells hast du den Auftrag, das diktatorische Regime des fiktiven südamerikanischen Inselstaats Isla Trueno zu stürzen. Wie? Indem du General Vasquez eine titanummantelte Kugel in die Hirnrinde zirkelst. Bis sich der Despot allerdings in dein Fadenkreuz verirrt, gibt's noch viel zu tun...

04:18



Vor Ort in der 360-Live-Redaktion zeigt Co-Produzent Michael Sroczynski eine Vorabversion aus drei Missionen. Die erste davon beginnt dort, wo es die meiste Zeit lang abgeht: mitten im tropischen Regenwald. Um diesen glaubhaft darzustellen, setzen die polnischen Entwickler auf die auch in Ubisofts Wild-west-Spektakel »Call of Juarez: Bound in Blood« eingesetzte »Chrome Engine 4«.

09:30



Dass die Engine neben üppiger Vegetation, plätschernden Flussläufen und morschen Hängebrücken auch einen lauschigen Strandabschnitt vortrefflich einfängt, beweist dieses Bild aus Mission zwei. Ziel: Den rechts am Horizont zu erkennenden Leuchtturm erreichen und dann aus erhöhter Position dem herannahenden Sturmtrupp den Weg für einen Vorstoß ebnen.

13:50



Um der Scharfschützen-Thematik gerecht zu werden und sich vom klassischen Ego-Shooter abzuheben, wandelt »Sniper« in vielerlei Hinsicht abseits der Norm. Lebensenergie, die sich automatisch regeneriert, gibt's hier nicht. Ebenso wenig Projektilen, die einfach nur geradeaus fliegen. Stattdessen spielen Medikits und – einmal am Abzug – Faktoren wie Windrichtung und Pulsschlag eine entscheidende Rolle.

17:40



In »Sniper« wird nur überleben, wer unentdeckt bleibt. Teller-große Farnwedel, dichtes Gestrüpp und abgelegene Lichtungen sind daher des Spielers bester Freund. Und natürlich sein Spotter, also sein mit einem Hochleistungs-Fernglas ausgerüsteter Kollege, der aus sicherer Entfernung über einen Knopf im Ohr mitteilt, wo, wie weit entfernt und in welcher Menge welche Bösewichte durchs Unterholz kraxeln.

25:15



Selbstverständlich darf man niedergestreckten Feinden auch die Waffen abnehmen, allerdings sollen sie laut Sroczynski bei Weitem nicht die Präzision und Feuerkraft des mitgeführten Großkalibers besitzen. Kombiniert mit der eingeschränkten Panzerung der Spielfigur wollen die Entwickler durch diese Maßnahmen dem Vorgehen »Durchladen, Augen zu und durch« einen Riegel vorschieben.

35:20



Start der dritten Mission. Per Schlauchboot geht's einer Ölbohrinsel entgegen. Während im Hintergrund ein schicker Sonnenuntergang die Szenerie in warme Farbtöne tunkt, enthüllt Sroczynski weitere Details: »Um die 16 Missionen möglichst abwechslungsreich zu gestalten, darf der Spieler ab und an in die Rüstung eines Sturmsoldaten schlüpfen. In einem Level wird er sogar als Spotter agieren.«

38:12



Eine Tür wird aufgebrochen, die Zeit verlangsamt sich und der Spieler kann die im Raum verschanzten Terroristen nacheinander aufs Korn nehmen. Alles nur aus dem Bohrinsel-Level von »Modern Warfare 2« geklaut? »Keinesfalls«, beteuert Sroczynski. »Um genau zu sein, haben wir solche Zeitlupe-Sequenzen bereits in unserem letzten PC-Spiel SAS: Secure Tomorrow gehabt. Und das erschien vor Modern Warfare 2.«

44:38



Im Hauptmenü sind Hinweise auf einen Mehrspieler-Modus zu erspähen. Sroczynski: »Ja, man wird auch gegeneinander spielen können. Wir werkeln gerade an Karten rund um das Thema Basiseroberung. Außerdem haben wir Wege gefunden, mit dem leidigen Problem Camper umzugehen. Also mit Personen, die sich stundenlang in einer Ecke verschansen und hinterhältig den Feind ausknipsen. Wie? Verraten wir in Kürze!«

✖ ZUSAMMENGEFASST

Sieht ordentlich aus, hat nette Ideen und macht auch akustisch was her: was Wunder, ist doch dasselbe Tonstudio am Werk wie bei »Modern Warfare 2«. Wenn die Polen dem Ganzen jetzt noch die hin und wieder spürbare Trägheit im Gameplay austreiben und mehr Staun-Momente integrieren, könnte das viele Fans finden. Und wer weiß, vielleicht gibt's als Schankerl dann doch noch den bisher verneinten Koop-Modus als Gratis-Download.

PRINCE OF PERSIA

DIE VERGESSENE ZEIT



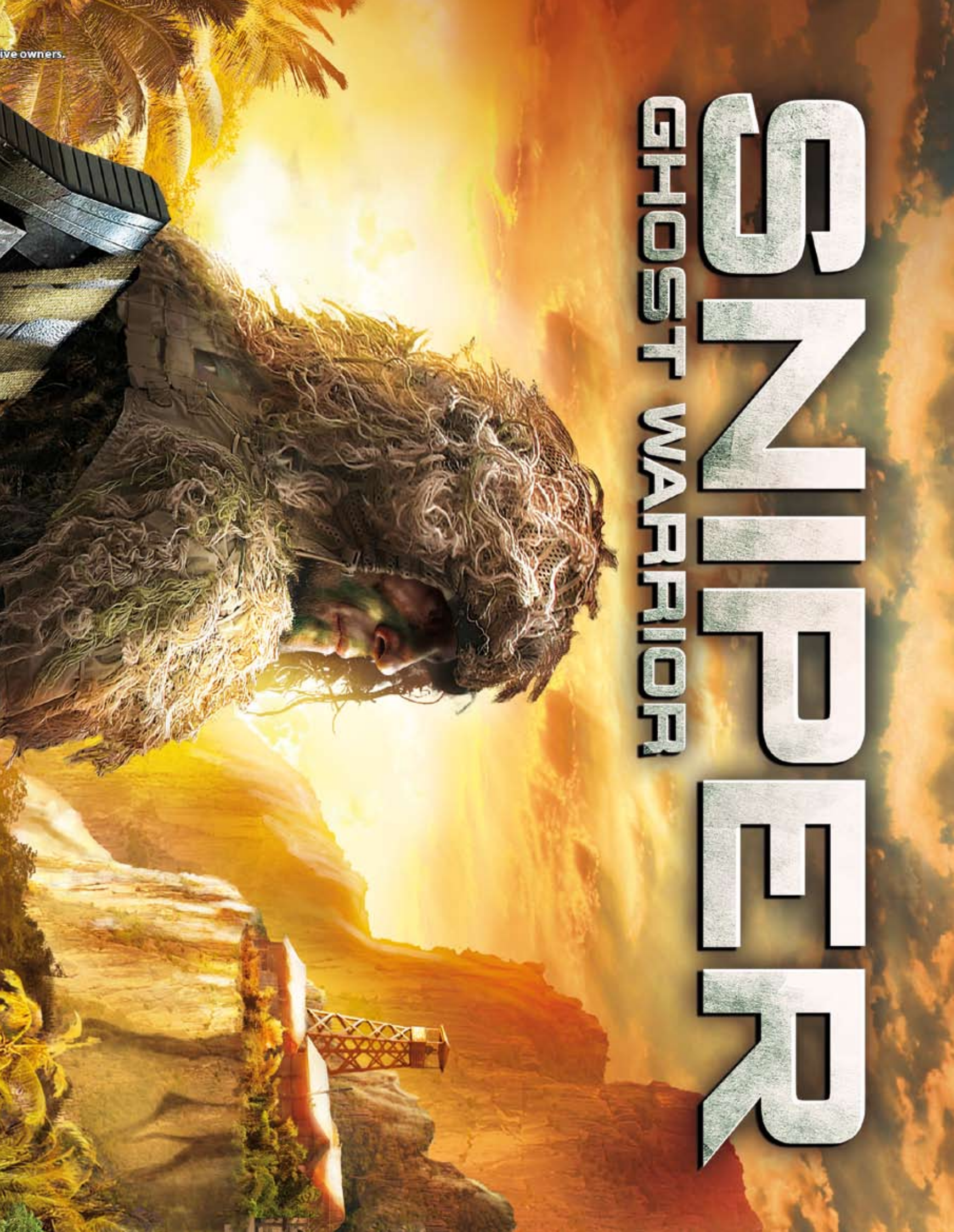
2010 City Interactive S.A. Sniper: Ghost Warrior is a trademark of City Interactive S.A. All Rights reserved. All other copyrights are the property of their respective owners.

www.city-live.de

LIVE
360
DAS UNBENUTZTE POTENTIAL
VON 360 MAGAZIN



ONIPER GHOST WARRIOR



ive owners.



© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Prince of Persia, created by Jordan Mechner, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Warrior Within, and Prince of Persia: The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner or their wholly owned or controlled entities. Ubisoft Entertainment, U.I., Ubisoft, PS3 and Wii are trademarks of Ubisoft. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



UBISOFT

www.360-live.de

DAS UNBESIEGBARE
360
LIVE MAGAZIN

IMPRESSUM

VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassiloplatz 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, Tassiloplatz 7, 81541 München

Covermotive: Ubisoft

Bildmotive von www.pixelio.de und www.abootpixel.de
Verbretete 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



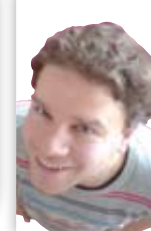
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Splinter Cell Conviction«,
»MotoGP09/10«

FREUT SICH AUF | »F1 2010«,
»Red Dead Redemption«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Just Cause 2«,
»Halo 3«

FREUT SICH AUF | Projekt Natal,
»Medal of Honor«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent K2 Bauer

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »FIFA Fussball-WM 2010«,
»Grillmeister 2010«

FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human
Revolution«, »Mafia II«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Shooter, Jump 'n' Run, Puzzle

SPIELT GERADE | »Splinter Cell Conviction«
(Koop), »Metro 2033«

FREUT SICH AUF | »Alan Wake«,
»Darkstar One: Broken Alliance«



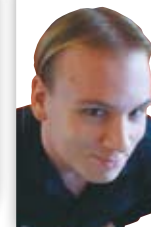
MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Splinter Cell Conviction«,
»Hope« (PC)

FREUT SICH AUF | »Rage«,
»Fable 3«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

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

SPIELT GERADE | »Super Street Fighter IV«,
»Splinter Cell Conviction«

FREUT SICH AUF | »Alan Wake«,
19. Wave-Gotik-Treffen



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Metro 2033«,
»Final Fantasy XIII«

FREUT SICH AUF | »Prince of Persia: Die
vergessene Zeit«, »Alan Wake«



JAN KAHLERT LEKTORAT

LIVE-GAMERTAG | juliusmk

GENRES | Abenteuer, Rollenspiel

SPIELT GERADE | »T. M. of P.B. Winterbottom«,
»Resonance of Fate«

FREUT SICH AUF | »Alpha Protocol«,
»Monkey Island 2« (XBLA)

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Tiefschläge. 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
»Livetipp«
erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat.



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

Was hat das Spiel, was andere nicht haben? Dieser Frage gehen wir in der Informationsbox nach. Darin werden beispielsweise 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.

**GEWINNSPIEL UND
NUR IN 360 LIVE!
KAUF-SCHNÄPPCHEN**

kurz&knapp

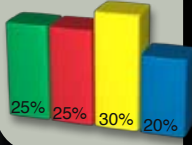
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Auf Koop geeichte Sci-Fi-Action mit derben Waffen, kolossalen Gegnern und Feuerunterstützung der »Giers of Woahr«-Helden.

das ist drin

- Kampfanzüge
- VS-Waffen
- Akriden
- Schneepiraten



Gatling-Kanone oder Mottenkugel?

- +** Brachiale Action, fette Explosionen, wuchtige Soundeffekte, unzählige Anpassungsmöglichkeiten, Schwerpunkt auf kooperativem Gameplay
- Gelegentlicher Zeilenversatz in Zwischensequenzen, Einzelkämpfer müssen sich einigen Frustramenten beugen

Das Spiel in Zahlen

6 Episoden aufgeteilt in insgesamt 21 Kapitel, die sich jeweils wiederum in 2-7 Missionen aufsplitten, durchgespielt in zirka 14 Stunden auf normalem Schwierigkeitsgrad, 3 Schwierigkeitsgrade, 50 Erfolge, 42 Spezialfähigkeiten, 30 Spielfiguren plus 4 Spezialcharaktere, 130 Outfit-Teile für den Figureneditor, 35 Waffen, 25 Granatentypen, 27 VS-Kampfanzüge, 50 Trainingsmissionen, 120 Gesten verteilt auf 7 Kategorien, 496 Spitznamen.



Erhältlich | 7. Mai 2010

LOST PLANET 2

Capcom lässt die fettesten Bossgegner der Videospielgeschichte von der Leine – in einem Sci-Fi-Shooter mit griffigem Konzept, vielseitigem Gameplay und begeisternder Online-Action. Jan Heinrich bringt die ganz großen Kaliber zum Einsatz.

Drei Jahre nach dem Erfolg von »Lost Planet: Extreme Condition« setzt der japanische Game-Designer Jun Takeuchi das einzigartige Shooter-Erlebnis in atemberaubender Sci-Fi-Kulisse fort. Wieder besticht das Konzept mit reinrassiger Third-Person-Action – und spielt sich doch ganz anders, als man es sonst von Titeln aus diesem Genre gewohnt ist. Während das erste »Lost Planet« ganz klassisch den Einzelkämpfer zum Thema macht, ist das Ganze diesmal auf Teamaction gebürstet. Vier Krieger ziehen gemeinsam los – selbst im Einzelspieler-Modus werden die drei Teamkollegen von der KI übernommen. Funktioniert gut, besonders wenn sich vier Online-Mitspieler zur Koop-Action verabreden. Zusammenhalten, Rückendeckung geben, Taktiken ausarbeiten, gemeinsam die Front durchbrechen – das macht den Spielspaß bei »Lost Planet 2« aus. Aber wie haben sich die Dinge seit dem letzten Kampf entwickelt?

EIN FUNKTIONIERENDER KOSMOS

Die Zukunft. Ein ferner Planet namens E.D.N. III. Früher von Eis bedeckt, jetzt von üppiger Vegetation geprägt. Zehn Jahre sind vergangen, seit der Megakonzern Neo-Venus Construction – kurz Nevec – die Kontrolle über den Planeten E.D.N.III an die rebellischen Schneepiraten abtreten musste. Jetzt droht erneuter Krieg zwischen den kommerziellen Aggressoren und den mittlerweile in viele Untergruppen zersplitterten Schneepiraten. Aus der einstigen Nevec ist die Neo-Nevec geworden. Der harte Kern der Schneepiraten verdient sich unterdessen als Söldnerverein überall auf dem Planeten sein täglich Brot. Neue Splittergruppen – Sandraiders, Dschungelpiraten, Vagabundos – haben sich stark an bestimmte Gebiete von E.D.N.III angepasst. Sie alle treibt der Hunger nach Ressourcen, denn auch nach den Ereignissen im Originalspiel schlummern auf E.D.N. III riesige Vorkommen an Thermalenergie – orange leuchtender Glibber, der vor allem in den Eingeweiden des hiesigen Getiers vorkommt. Dieser Rohstoff ist für die Kolonisten mindestens so kostbar wie für die Handlanger des Nevec-Konzerns. Warum? Ein kleines Gerät namens

Und außerdem?

- Koop für bis zu vier Spieler online oder zu zweit offline im Splitscreen-Modus
- Mehrspieler für bis zu 16 Teilnehmer mit bekannten Standard-Modi wie Deathmatch und Team-Deathmatch, aber auch einige witzige Spielvarianten wie der Akriden-Ei-Kampf – eine Abwandlung von Capture-the-Flag
- 50 Erfolge von denen ungefähr Zweidrittel in der Kampagne ergattert werden können
- Zusätzliche 215 Kampfauszeichnungen für das Abschließen von Sekundär-Missionen innerhalb der Kampagne

Gastauftritt Frank West: Mit dieser übergroßen Kanone hätte der Held eines beschlagnahmten Zombie-Shooters seinerzeit im Einkaufszentrum deutlich bessere Überlebenschancen gehabt.



✖ Kriegstreiber

MARCUS FENIX, WESKER UND CO

Witzig: Als verkaufsteigernde Maßnahme holt Capcom populäre Figuren aus anderen Actiongames mit an Bord. So dürfen sich Xbox-User über den System-exklusiven Gastauftritt der beiden »Giers of Woehr«-Recken Marcus Fenix und Dominic Santiago freuen. Da es sich jedoch um reine Skins – also auswechselbare Charaktermodelle – handelt, müssen die beiden diesmal leider ohne ihre Kettensägen-MGs auskommen. Außerdem schreitet der aus der »Resident Evil«-Reihe bekannte Oberfiesling Albert Wesker zu Felde. Und Fans von Capcoms beschlagnahmter Zombie-Hatz dürfen sich auf ein unverhofftes Wiedersehen mit dem Protagonisten Frank West freuen – inklusive Lego-Figuren-Kopf als freischaltbares Extra. Sie alle werden allerdings erst nach dem ersten Durchspielen zugänglich und sind danach im Charakter-Editor unter dem Reiter Modell-Typen anwählbar.



Harmonizer kann die Thermalenergie direkt in Lebensenergie umformen und so das Überleben sichern. Folgerichtig entbrennt ein Kampf zwischen Splittergruppen und Handlangern der Neo-Nevec – und sie alle kämpfen gegen die überwältigende, leider aber sehr menschenfeindliche Flora und Fauna dieses Planeten.

Eine Reihe von Dialogszenen und Videoeinspielungen schildern das Geschehen aus der Sicht verfeindeter Piratenklans. In sechs Episoden wird die Geschichte der Splittergruppen erzählt, gegen Ende fließen alle Handlungsstränge zusammen. Die Story dient allerdings eher dazu, möglichst viele verschiedene Landstriche zu zeigen, als dass sie wirklich von Bedeutung wäre. Figuren und Schicksale, Dialoge und Kamerafahrten sind eher Beiwerk: schick anzuschauen, aber nicht mehr. Das durchdachte Szenario entschädigt. Die Spielgeschwindigkeit gibt sich – ähnlich wie im ersten »Lost Planet« – eher behäbig. Das hier ist kein Hochgeschwindigkeits-Shooter, sondern Action der Marke »erst sichten, dann denken, dann feuern«. Die Laufgeschwindigkeit der Heldenfigur sinkt sogar noch, sobald sie eine schwere Waffe mit sich herumschleppt – die neue Sprintfunktion schafft da wenig Abhilfe. Aber das ist in Teil Eins ähnlich. Und genau wie das Vorgängerspiel packt einen »Lost Planet 2« mit seiner Mächtigkeit und mit seiner großartigen Inszenierung. Was das Spiel an Wildnis auf den Bildschirm zeichnet, sorgt immer wieder für Staunen. Was da kreucht und fleucht, das kann einem Schauer über den Rücken treiben. Die insektenartigen Lebensformen, die sogenannten Akriden, fliegen



✕ Mehrspieler-Details

Der Mehrspieler-Modus des Vorgängerspiels gilt bis heute als Geheimtipp unter Action-Kennern. Auch im zweiten Teil dürfen sich wieder 16 Spieler auf zehn abwechslungsreichen Karten, die so nicht in der Kampagne vorkommen, austoben. In den drei wichtigsten Spielarten Team-Eliminierung, Datenstationskampf und Akriden-Ei-Kampf hat dann jeder die Möglichkeit, die Online-Ranglisten zu erobern. Ähnlich wie die Perks aus »CoD: Modern Warfare 2« können auch hier 42 Spezialfähigkeiten freigeschaltet werden, die dann Kampfattribute wie Gewehr Schaden oder Laufgeschwindigkeit verbessern. Für Spott und Tadel innerhalb einer Partie kann der Spieler zudem eine Auswahl aus acht von 130 Gesten treffen, die sich in sieben Kategorien wie Tanz, Respekt und Stolz unterteilen. Diese Animationen können dann in jedem Spielmodus durch eine Tastenkombination aktiviert werden – perfekt, um den anderen Mitspielern auch mal visuell die Meinung zu geigen! Außerdem kommt den im Vergleich zu anderen Spielen recht träge wirkenden Mehrspieler-Gefechten die neue Sprintfunktion zugute, die natürlich auch in der Kampagne verfügbar ist.



Meistens werden Datenstationen von mehreren Spielern gleichzeitig aktiviert. Schließlich sind alle scharf auf die Energiespritze, die man dadurch abbekommt.

und krabbeln in Hundertschaften durch die erdähnliche Atmosphäre. Ausgespuckt aus Nestern, die wie Pocken über das ganze Land verteilt sind.

Genau genommen bildet das kleine Ungeziefer aber nur die Staffage. Denn tatsächlich dreht »Lost Planet 2« erst so richtig auf, wenn sich die dicken Dinger ins Bild schieben: XXL-Bossgegner auf Crack sozusagen! Diese furchterregenden Biester füllen mit Leichtigkeit schon aus großer Entfernung ganze Bildschirme und begegnen dem Spieler in den unterschiedlichsten Erscheinungsformen: gigantische Gottesanbeterinnen, die mit ihren Kiefern ganze Häuser zertrümmern können; pfeilschnelle Wüstenwürmer, die Güterzüge zum Frühstück verputzen. Unfassbare Bestien eben. Zwischen den ganz großen Akriden der Kategorie G und der niederen Brut, die sich schon nach ein paar Einschusslöchern in den Chitinpanzer geschlagen gibt, existiert zudem ein breites Spektrum an mittelgroßem Getier. Insgesamt übertrifft die Vielfalt dieser gefräßigen Lebensformen das Inventar jedes hiesigen Zoos bei weitem – ein Erlebnis, das sich niemand entgehen lassen sollte.

WAFFENSTARRENDE ACTION

Angefangen von den Akriden-Eiern bis hin zu den großen Muttertieren trägt jedes dieser Lebewesen Thermalenergie in sich. Bereits in der ersten Episode, die sich quer durch den Amaruba-Dschungel zieht,

lernt man alles, was es für die Jagd braucht. Jeder Akride verfügt über eine orangefarbene Stelle am Körper, das Nervenzentrum. Einige gut platzierte Salven in den wunden Punkt und wenig später bricht der Krabbler zusammen, zerbröckelt und hinterlässt kostbaren Thermalsaft. Gilt zumindest für die kleineren Wesen. Um die Akriden zu erlegen, steht ein extrem vielseitiges Waffenarsenal parat – teils Standardwaffen, teils skurriles Zeug. Als Primärwaffen dienen sehr wirkungsvolle Sturmgewehre und Schrotflinten, via Y-Taste wechselt man zur Zweitwaffe. Das könnte zum Beispiel die witzig modifizierte Abwandlung eines Akriden-Gewehrs sein, das Fluginsekten des Typus Trilid verschießt, die sich dann von allen Seiten auf ihr Ziel stürzen. Perfekt, um Mitspieler im Online-Deathmatch zur Weißglut zu treiben. Ganz egal ob simpler Raketenwerfer oder von Thermalenergie gespeistes Energiebeziehungswaffe Plasma-Gewehr: das Kampfsystem berücksichtigt die Reichweite und Geschosswirkung bei der Schadensberechnung spürbar und nachvollziehbar.

Insgesamt 35 Schusswaffen umfasst das Arsenal, dazu kommen 25 Granatentypen, darunter abgedrehte Varianten wie der Energie-Shuriken – ein Wurfstern, der nahezu alles durchtrennt. Taktikfans profitieren vom tragbaren Schild, das als reine Defensivwaffe fungiert und gleich mehreren Verbündeten Schutz bietet, sobald man es auf dem Boden platziert. Neu in »Lost Planet 2« ist auch das sogenannte Einspritzgewehr, mit dem man Thermalenergie auf seine Teamkollegen ballern kann, um deren Kraftreserven aufzufrischen. Bereits im ersten »Lost Planet« hat sich der Enterhaken bewährt. Der kann zwar nicht als Waffe genutzt werden, ist aber auch hier zum Erkunden oder Erklettern der oft in mehrere Stockwerke gestaffelten Karten hilfreich.

An Größe und Variationsreichtum gewinnt die Action durch sogenannte Vital Suits, kurz VS: Kampfanzüge und Exoskelette, die am Wegesrand liegen oder in speziellen Garagen lagern; und an die AT-ST Kampfpläuer aus den »Star Wars«-Streifen erinnern. Insgesamt 27 Vital Suits sind im Spiel zu finden: Angefangen vom handlichen Kampfanzug, der den Körper der Spielfigur wie eine zweite Haut einschließt

und zusätzlichen Schutz vor Angriffen bietet, bis hin zu Helikopter-ähnlichem Fluggerät, bei dem ein zweiter Mitspieler als Copilot im Geschützturm Platz nimmt. Alle Anzüge benötigen als Treibstoff Thermalenergie und erweitern das Waffenarsenal beträchtlich. Einige Modelle können zwei der sogenannten VS-Waffen tragen – vom Geschützstand des Kampfpläuers aus kann man diese mächtigen Kanonen mit den LT- und RT-Schultertasten abfeuern. Selbst Kampfpläuer, die nur durch mehrere Personen kontrolliert werden können, stehen zur Wahl. Als Standard-Bewaffnung der VS dienen Gatling-Guns, Raketen- und Granatwerfer. Wer sich in den einzelnen Abschnitten genau umsieht, wird zudem übermächtiges Kriegsgeschütz finden: den VS-Laser beispielsweise, der eine zielsuchende Salve gebündelter Lichtstrahlen Richtung Gegner entlädt. Das neue VS-Schwert wiederum erweist einem vor allem in Nahkämpfen nützliche Dienste, da es Feinden oft schon mit einem Hieb den Bildschirmtod beschert. Fein: Wie im Originalspiel auch können Fußsoldaten die wuchtigen VS-Kanonen an sich reißen und mit sich herumschleppen, selbst wenn diese wuchtigen Überkanonen aufgrund des heftigen Rückstoßes in Menschenhänden nur schwer zu bändigen sind. Trotzdem praktisch, wenn mal keines der metallenen Exoskelette zur Hand ist! »Lost Planet«-Kenner werden sich außerdem über die Möglichkeit freuen, dass man die Kampfanzüge nach Verlassen jetzt wieder reparieren kann.

GEWALTIGE BOSSGEGNER

Die Auswahl an Waffen und Kampfanzügen hält also interessante Neuzugänge bereit, verwertet letzten Endes aber viel Material aus Teil Eins. Auch die Spielmechanik erinnert an das Vorgängerspiel: In der Nähe jedes Level-Einstieg-Punkts befindet sich bereits die erste Datenstation der jeweiligen Mission. Um sie zu aktivieren, reicht es, für einige Sekunden heftig auf die B-Taste einzuhämmern. Eine aktivierte Datenstation verteilt sogleich einen starken Schub Thermalenergie auf nahe stehende Kameraden; enthüllt einen Teil der Übersichtskarte, dient fortan als Wiedereinstiegspunkt und weist außerdem die Himmelsrichtung zur nächstgelegenen Datenstation.



Exklusiv in der 360-Fassung: Marcus Fenix und Kollege Dominic Santiago bringen Alienkörper zum Platzen. Leider ohne ihre favorisierte Waffe, das Kettensägen-MG.



✖ Lebenselixier

Die Energieanzeige gliedert sich in drei verschiedene Abschnitte: zum einen die tatsächliche Lebensenergie; dann die Thermalenergie, die in Lebensenergie umgeformt werden kann; und letztlich die Kampfpunktzahl. Sie bestimmt, wie oft der eigene Kämpfer wiederbelebt werden kann.

✖ Spinnenbein

Dieser sogenannte Cakti Kampfroboter ist in seiner ursprünglichen vierbeinigen Erscheinungsform lahm wie eine Schnecke. Geht's aber um die Wurst, verwandelt er sich auf Tastendruck in ein gepanzertes Biest, das mit seinem Bohrer blitzschnelle Attacken ausführt.

✖ Wechselbalg

Der Spieler hat die freie Wahl zwischen 34 Charakteren – zumindest im Mehrspieler-Modus. Voraussetzung für die freie Charakterwahl innerhalb der Kampagne ist das einmalige Durchspielen.

✖ Der Planet verliert

...UND DU GEWINNST!

360 Live hat drei Sonderaktionen für dich an Land gezogen: Zusammen mit Capcom verlosen wir auf www.360-live.de schicke Fanpakete voller »Lost Planet 2«-Schmankerl. Darin enthalten: Büro-Bazookas, Akriden-Actionfiguren, T-Shirts und vieles mehr. Und damit sich niemand mit der Ausrede »Och, das Spiel ist mir zu teuer« vor der Akriden-Jagd drückt, hat sich unser Handelspartner Nippondreams zur Schnäppchenaktion bereit erklärt: Für schlappe 47,90 Euro bekommst du »Lost Planet 2«, wenn du es auf www.nippondreams.de unter Angabe des Codeworts »360 Live« bestellst. Wer richtig sparen will, wartet auf die bereits am 26. Mai erscheinende Juni-Ausgabe von 360 Live. Denn dann gibt's »Lost Planet 2« als Abo-Prämie – bei Zuzahlung von nur zehn Euro.



Ein echtes Novum stellt dagegen die sogenannte Kampfpunktzahl dar, ein spezielles Punktekonto, das ebenfalls durch das Aktivieren der Datenstationen gespeist wird. Sie spiegelt den Kampfwert der gesamten Einheit wider. Jeder Heldentod innerhalb der Truppe kostet einen Anteil dieser Kampfpunkte und lässt den gestorbenen Söldner sodann an einer beliebigen, zuvor aktivierten Datenstation wieder in die Schlacht einsteigen – ist das gesamte Kontingent aufgebraucht, bedeutet das das Aus des gesamten Teams. Game Over! Kapitel von vorne beginnen, bitte! Dieses System treibt den Schwierigkeitsgrad zwar nur geringfügig nach oben, zwingt das Koop-Team aber trotzdem zur stetigen Zusammenarbeit. Freilich lässt sich »Lost Planet 2« auch alleine bewältigen, allerdings wird's dann mitunter richtig schwer. Klüger ist, wer sich drei KI-Kumpels zur Seite stellt, wenn er keine menschlichen Koop-Partner findet oder aus anderen Gründen offline spielen muss. Die KI-Schergen agieren zwar nicht sonderlich schlau, sind aber oft allein aus taktischer Sicht unabdingbar, denn nicht selten lassen sich feindliche Stellungen nur durch frontales Sperrfeuer und geschicktes Flankieren von der Seite knacken. Generell gibt's auf diesem verdammten Planeten immer drei Sorten von Kämpfen: Kleinere Feldzüge gegen die quirlige Akriden-Brut, Gefechte gegen die menschlichen Häscher verfeindeter Fraktionen, die sich oft selbst bis an die Zähne mit VS-Rüstzeug und Geschütztürmen eingedeckt haben, und zu guter Letzt wäre da noch die massive Anzahl an Bosskämpfen, meist gegen gigantische Akriden-Wesen. Generell bietet die Kampagne also stetige Abwechslung, zumal jede Mission vor einzigartiger Kulisse spielt und auch für Koop-Fans etliche Schmankerl bietet. Zum Beispiel das

aus der ersten »Lost Planet 2«-Demo bekannte Salamander-Level, in dem sich eine gefühlte 100 Meter lange Echse um ein Felsrondell schlängelt und den Jägern als Zielscheibe dient. Der Clou: Während ein Teil der Truppe von außen auf die orangefarbenen Kniegelenke des Ungetüms ballert, infiltriert der andere Teil in einem ruhigen Moment das Maul des Giganten, kilt das Viech also von innen heraus. Vor allem auf einem der höheren Schwierigkeitsgrade werden dann Absprachen und taktisches Vorgehen zur Pflicht.

MÄCHTIGES TECHNIKERGÜST

Als technische Basis dient erneut Capcoms bewährte Engine »MT-Framework 2.0«. Gute Wahl, denn das Gezeigte überzeugt: Einschüsse verursachen Funkenregen und Querschläger, Licht wird je nach Material unterschiedlich reflektiert, Explosionen lassen die Kulissen erzittern, Rauch quillt aus Trümmern und Wracks, zudem leistet sich die Verfolgerkamera praktisch keine Schnitzer. Weniger schön: In vielen Zwischensequenzen ist leider ein allgegenwärtiger Zeilenversatz unübersehbar, zumal der dummerweise vor allem Mündungsfeuer zerteilt. In Aktion nervt dieser Zeilenversatz gottlob sehr viel weniger, fällt kaum auf. Ein echtes Manko sind dagegen die extrem seltenen Quicktime-Events, die sehr vereinzelt in Zwischensequenzen vorkommen. Vor allem beim zweiten Durchspielen fühlt man sich dadurch dazu verdonnert, auch wirklich jede Sequenz anzusehen. In diesem Fall hätte man diese Reaktionstests wohl lieber weggelassen oder aber konsequenter ins Gefüge integriert. Das gilt leider auch für die vielen kurzen Ladepausen. Zwischen den Missionen sind die zwar nachvollziehbar und als



✖ Dieser verdammte Planet

ALLES SO GROSS HIER...

1 Im fünften Akt muss man auf Seiten der Vagabundos ein kolossales, sogenanntes »Überlandschiff« abfangen. Dieses Monstrum brettet mit Hochgeschwindigkeit über den Wüstenboden und ist mit unzähligen automatischen Geschütztürmen bestückt. Eine harte Nuss...

2 Die Kampagne führt den Spieler an die unterschiedlichsten Orte, wie beispielsweise in diesen Abschnitt unter Wasser. Hübsch, dass es dann auch immer wieder neue Gegnertypen zu entdecken gibt.

3 Da es nicht nur unterirdisch, sondern auch im Dunkeln auf Akriden-Jagd geht, kann man jederzeit ein Nachtsichtgerät aktivieren. Sehr nützlich, auch wenn dadurch das Sichtfeld leicht eingeschränkt wird.



Ruhepol sogar willkommen. Aber beim Durchschalten der einzelnen Optionen des Hauptmenüs? Schade auch, dass Capcom auf eine deutsche Tonspur verzichtet. Ziemlich schwache Vorstellung bei so einer Megaproduktion. Zumindest sind die Untertitel und Bildschirmtexthe ordentlich eingedeutscht. Dennoch: Wer kein Englisch spricht, wird zwangsläufig abgelenkt. Das kostet einen Wertungspunkt.

Aber stört's unterm Strich? Nicht wirklich, denn die Präsentation wetzt alle Scharfen aus. Allein schon dieser Sound! Jede Waffe pumpt dir einen charakteristischen, kernigen Sound ins Ohr, der abhängig vom Aufenthaltsort des Schützen per 1A-Raumklang positioniert wird. Die Musik treibt dir mit pompösen Orchestern und heroischem Crescendo das Adrenalin ins Blut – klasse. Das kommt brachial und anspornend; und verwöhnt die Ohren in jedem Moment des Spiels. Und dann diese vielen kolossalen Momente. Spätestens wenn dir der erste Bossgegner ins Gesicht brüllt, wenn die Luft vor den Lautsprechern dabei flimmert, gefriert dir das Blut in den Adern – garantiert! Dabei ist diese 60 Meter hohe Akriden-Königin der Kategorie G mit ihren sichelscharfen Tentakeln nur der Auftakt für viele weitere nervenzerfetzende Begegnungen. Diese Monster sorgen für Schweißperlen und Gänsehaut – und wenn nicht sie, dann die Flut an menschlich geartetem Feinpack. Das bringt zwar nicht immer die schlaueste KI mit in den Kampf, für die Flanken- und Umgehungs-Manöver muss man sich allerdings schon was einfallen lassen. Und so stellt »Lost

Planet 2« auch für erfahrene Zocker durchaus eine Herausforderung dar. Beeindruckend ferner Größe und Abwechslungsreichtum der Kulissen. Dschungel, Berge, Höhlen, sogar ein Unterwasser-Level: Einige Etappen sind schlauchförmig angelegt, andere laden mit offenen Strukturen zum Erforschen ein. Es gibt etliches zu entdecken und zu erkunden: leuchtende Kisten zum Beispiel, die sich nur mit einem aufgeladenen Schuss aus dem Einspritzgewehr öffnen lassen und anschließend seltene Ausrüstung preisgeben.

Insgesamt ließe sich die Kampagne zwar in rund 14 Stunden meistern, man kann aber wesentlich mehr Zeit investieren. Denn hier ist sozusagen der Weg das Ziel, und besonders unterhaltsam gerät der Marsch ins Finale, wenn man ihn mit drei Mitspielern gemeinsam geht. Wir empfehlen dennoch – zumindest einmal – das Durchspielen als Einzelkämpfer. Denn das via Headset ans Ohr getragene Geplauder der Mitspieler kann ablenken vom vollendeten Genuss dessen, was »Lost Planet 2« prägt: diese unfassbare Aneinanderreihung von Höhepunkten, dieses überwältigende und intensive Spielgefühl. Irgendwie passt da sogar das gemächliche Lauftempo der Heldenfiguren dazu. Dadurch hat man nie das Gefühl, man könnte flüchten. Man ist der Gefahr sozusagen unmittelbar ausgesetzt, fühlt sich mehr mittendrin statt nur dabei. Und hat ein Augenzwinkern lang mehr Zeit zum Schauen und Staunen.

Jan Heinrich /rl

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Ich mag etwas behäbige, dafür richtig satte und fette Action. Darum ist das hier genau mein Ding. Wenn sich die Bossbiester vor mir aufbauen und mich ankreischen, krieg ich Gänsehaut – geil! Hätte mir allerdings mehr Handlung gewünscht. Ich gebe 8.3

Lost Planet 2

GRAFIK

Nicht komplett fehlerfrei, generell aber ganz großes Kino

8

SOUND

Kernige Effekte und wuchtige Orchester-Hymnen

9

STEUERUNG

Nutzt alle Tasten des Controllers, wirkt trotzdem nie überladen

8

Bahnbrechende Action mit satten Online-Funktionen und forderndem Schwierigkeitsgrad.

8.7 von 10

Erhältlich | 15. April 2010

JETZT IN
360 LIVE
ERSTER TEST!

Kopfschuss oder Kopfnuss?

- +** Tolle Atmosphäre, zackiges Gameplay, klischeehafte, aber einprägsame Story, tolle Synchronisation, durchdachter, aber zu einfach geratener Koop-Modus
- Doofe KI, viele Zwischensequenzen lassen sich nicht überspringen, einige nervige Spielabschnitte, einige ungünstig verteilte Speicherpunkte, manuelles Speichern nicht möglich



Nicht nur im Dunkeln unterwegs: Hin und wieder geht's auch ans Tageslicht. Etwa bei einer Verfolgungsjagd zu Fuß quer durch das Gelände rund ums Lincoln Memorial.

Und außerdem?

■ Stark auf die Einzelspieler-Kampagne getrimmt, zu der sich 16 abgetrennte Nebenmissionen gesellen ■ Online- und Offline-Koop-Modus für zwei Spieler mit eigener, aber kurzer Kampagne – funktioniert auf dem Splitscreen, per Systemlink und via Xbox Live ■ 45 Erfolge für 1000 Gamerpoints, die auf den Einzelspieler als auch den Koop-Modus verteilt sind und zum Teil an die spielinternen PEC-Herausforderungen – Details siehe Kasten auf Seite vier des Artikels – geknüpft sind ■ Download-Inhalte so gut wie sicher ■ Jede Spielpackung enthält eine exklusive Einladung zur Multiplayer-Beta von »Ghost Recon - Future Soldier«

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler | Ubisoft Montreal

Preis | ab 60 Euro

Genre | Schleich-Action

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

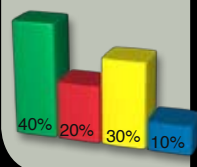
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Düstere Schleich-Action. Brutal, erbarmungslos und gespickt mit faszinierenden Ideen.

das ist drin

- Planen
- Schleichen
- Kopfschüsse
- Genickbrüche

SPLINTER CELL
CONVICTION

Das hier ist kein Spiel! Das ist ein interaktiver Actionfilm!

Von wegen zu alt für diesen Scheiß. Dreckigen Terroristen Kugeln in die Fresse jagen, korrupte Söldner scharenweise über den Haufen nieten und ganz nebenbei die Welt vor dem Untergang retten – Filmfans wissen, dass viele Actionhelden Hollywoods auch nach Jahren der Abwesenheit immer wieder für Überraschungen gut sind, gerne noch mal zeigen, dass sie weiterhin draufhaben und dabei cooler vorgehen als je zuvor. In »Stirb Langsam 4.0« rettet Bruce Willis als Cop John McClane die USA vor dem totalen Kollaps, bringt fast schon im Vorbeigehen einen Hubschrauber mit einem Auto zum Absturz und holt später sogar einen Kampfjet vom Himmel. Oder »John Rambo«: Hier nimmt's Sylvester Stallone noch einmal mit mehr Bösewichten auf als in allen vorherigen Streifen zusammen. Seit dem 15. April hat nun auch die Videospieldwelt einen solchen – fast schon tot geglaubten – Draufgänger. Die

Rede ist natürlich vom alternden Ex-Agenten Sam Fisher, der diesmal einen beispiellosen Rachefeldzug startet und dabei seine eingangs genannten Vorbilder um einiges topt. Ja, ihnen praktisch vor die Füße spuckt. Denn was der ausgebildete Spion und Elitekämpfer in diesem Game abliefert, das ist der Wahnsinn. Adrenalin pur! Das reinste Action-Crack! Vergiss einfach, was wir in unseren Vorschau-berichten über diesen Schleich- und Spionagethriller geschrieben haben. Das hier wirkt wie ein verdammt Actionfilm, der sich als Videospiel tarnt, um Hollywood kräftig in den Arsch zu treten – und sich dabei erstaunlich wenig Ausrutscher leistet.

KEINE DAUERBALLEREI

Zuallererst: Das neue »Splinter Cell« kommt frischer, cooler und moderner als seine Vorgänger daher, hat aber trotzdem noch viel mit seinen angegrauten Vorfahren gemein. Immer

✖ Koop und Nebenmissionen

MEHR SPASS ZU ZWEIT?

Einen richtigen Mehrspieler-Modus bringt das Game nicht mit, dafür aber einen off- wie online spielbaren Koop-Modus. In dem können bis zu zwei Schleichbegeisterte eine eigene kleine Kampagne mit vier Abschnitten angehen, welche die Vorgeschichte von Sams Odyssee erzählt. Ein Spieler übernimmt den Agenten Archer und der andere den Russen Kestler. Die Missionen selbst bringen ordentlich Laune und sind gut auf kooperatives Vorgehen ausgelegt. Viele Passagen lassen sich tatsächlich nur im Team ohne größeres Kopfzerbrechen meistern. Beispielsweise muss in einer Botschaft ein Agent einen Wachmann über die Brüstung ziehen, während der andere im selben Moment zwei Patrouillen ausschaltet. Ob's ähnlich herausfordernd ist wie beispielsweise eine Partie »Left 4 Dead«? Leider nein. Zwei »Splinter Cell«-Kenner ballern und schleichen sich in gerade mal vier bis viereinhalb Stunden durch die Mini-Kampagne.

Erinnerungsbruchstücke: In einer Mission übernimmt man Sams Kriegsgefährten Vic, der ihn aus einer Verhörzelle im irakischen Hinterland befreien muss. Dabei darf gerne auch etwas Radau gemacht werden.



Das Spiel in Zahlen

1 Ex-Agent; 10 Episoden; 1 große Verschwörung; 3 bedeutende Sehenswürdigkeiten als Handlungsorte: das Washington Monument, das Lincoln Memorial und das Weiße Haus; insgesamt 19 Waffen; 1 spezielles Sichtgerät mit Sonarmodus; unzählige Tötungsmöglichkeiten; 3 Schwierigkeitsgrade, von denen der höchste, »Realistisch«, seinen Namen definitiv verdient hat.



Wie schon in den ersten vier »Splinter Cell«-Teilen glänzt auch »Conviction« mit tollen Licht- und Schatteneffekten. Nur in Tageslicht-Missionen schaut das Game etwas mau aus.



noch geht's mittels linkem Analogstick in Third-Person-Sicht durch in sich abgeschlossene Level, die jedoch unterschiedlichste Herangehensweisen erlauben. In diesem Fall umzäunte Luxusvillen, abgeriegelte Forschungsanlagen, verwinkelte Geheimdienstzentralen, das berühmte Lincoln Memorial, aber auch ein belebter Rummelplatz direkt vor dem Washington Monument. Größte Neuerung, was Held Sam Fisher betrifft: Der zählt mittlerweile fast 50 Lenze, hat graue Schläfen, einen Dreitagebart und Rückenschmerzen. Außerdem ist er verdammt sauer. Denn, wie er glaubt, zeichnet sein Ex-Arbeitgeber, der korrupte

Geheimdienst Third Echelon, für den Tod seiner Tochter Sarah verantwortlich. Zu allem Überfluss steht auch noch ein Anschlag auf Washington DC bevor, den natürlich nur er verhindern kann. Keine Frage, ganz ohne Klischees kommt die Story nicht aus, als inhaltlicher Rahmen funktioniert sie trotzdem tadellos. Auch deshalb, weil man bis kurz vor Spielende immer wieder an der Nase herumgeführt wird. Die ständige Präsenz der Themen Verrat, Verlust, Wut und Rache macht den Agenten-Cocktail perfekt. Ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass die Hintergrundgeschichte neben dem eigentlichen Game verblasst. Das nämlich fesselt von der ersten Sekunde mit kleinen, aber ideenreichen Tricks und Kniffen auf Gameplay-Seite. Die Spielstruktur? Klassisch. In zehn Episoden gilt es stets, einen Weg vom Ausgangs- zum Zielpunkt zu finden, um nebenher das zu tun, was getan werden muss: Wissenschaftler retten, Sicherheitssysteme ausschalten, sich mit Sams Kontaktmann Vic treffen, im Büro des ehemaligen Brötchengebers Chaos veranstalten und rausfinden, was zum Teufel eigentlich los ist. Was zunächst öde klingt, packt Genreliebhaber binnen Sekunden. Denn mit Durchballern kommt man hier nicht weit. Wer's trotzdem versucht, wird schnell mit dem Schriftzug »Auftrag

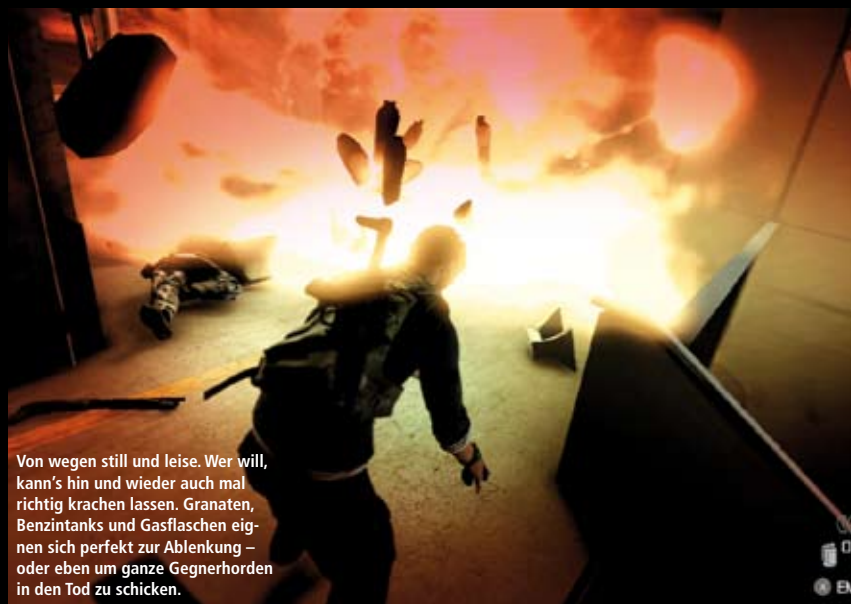
nicht erfüllt!« abgewatscht und prompt an den vorherigen Checkpoint zurückversetzt. Beliebige Speichern erlaubt das Spiel nicht. Will heißen: Freunde hirnschonender Dauerfeuer-Orgien schauen sich besser anderweitig um. Denn Sam steckt nicht viel weg; je nach Schwierigkeitsgrad sind's gerade mal zwei bis vier Treffer. Kein Wunder bei dem Rollkragenpullover. Hier muss man sich eben behutsam durch die Kulissen tasten, sich vor Gegnern in Acht nehmen, darauf bedacht sein, selten oder besser gar nicht entdeckt zu werden. Ziemlich aufregend und im Vergleich zu vorherigen »Splinter Cell«-Teilen mühelos zu steuern. Mit gehaltener LT-Taste drückt man Sam an Wände und Deckungen – vorzugsweise an schlecht beleuchteten Stellen. Binnen Sekunden verschmilzt er sodann mit der Dunkelheit. Der Bildschirm färbt sich schwarz-weiß, Sam ist so gut wie unsichtbar. Deckungen in naher Umgebung werden mit Pfeilen angezeigt. Die A-Taste antippen genügt, um dorthin zu huschen. Herrlich geschmeidig, herrlich elegant. Genau wie Sams Künste im Nahkampf, allen voran der Genickbrecher: Lautlos an den Feind heranpirschen, B-Taste drücken – Wirbel verzwirbelt, Problem gelöst. Das wirkt kraftvoll und erbarmungslos und dürfte nicht nur Fans von Filmen wie »Die Bourne



✕ Tödlich präzise

MARKIERT UND AUSGESCHALTET

Alles nur halb so wild: »Splinter Cell«-Fans können aufatmen. Das viel diskutierte »Markieren-und-Ausschalten«-System macht Sams neuesten Auftrag entgegen anfänglicher Befürchtungen nicht zu einfach. Aber wie genau funktioniert »Markieren und Ausschalten« eigentlich? Durch erfolgreich ausgeführte Attacken im Nahkampf erntet Sam sogenannte Markierungspunkte, mit denen Gegner anschließend per RB-Taste gekennzeichnet werden können. Einmal markiert, schwebt ein Pfeil über dem Kopf des Opfers. Steht Fisher nun in günstiger Position zum Widersacher, leuchtet der Pfeil rot auf. Jetzt nur noch die Y-Taste antippen und – Kopfschuss! Ohne weiteres Zutun. Je nach Waffe und Aufrüstung können zwei, drei oder mehr Markierungen gesetzt werden. Taugt's? Ohne Zweifel ja – insbesondere dann, wenn man die Funktion taktisch klug einsetzt. Beispiel: Angenommen drei Wachen stehen unterhalb einer Brüstung. Sie durch manuelles Zielen in schneller Abfolge ausknipsen? Schwierig. Deshalb besser markieren, sich dann runterfallen lassen, Y-Taste antippen und schon schlägst du drei Fliegen mit einer Klappe – ohne Alarm auszulösen. Schleichfreunde werden's lieben!



Von wegen still und leise. Wer will, kann's hin und wieder auch mal richtig krachen lassen. Granaten, Benzintanks und Gasflaschen eignen sich perfekt zur Ablenkung – oder eben um ganze Gegnerhorden in den Tod zu schicken.

Verschwörung« oder »96 Hours« gefallen.

KEINE GEGNER, NUR OPFER

In jeder Mission zeigt ein kleines Dreieck das aktuelle Ziel und die Entfernung dorthin an. In diesem Beispiel soll ein Computer mit Informationen über EMP-Bomben gefunden und gehackt werden. Im Prinzip ein Kinderspiel – sofern man sich für die richtige Route durchs Level entscheidet. Möglichkeiten gibt's zu Genüge: durch das Fenster und dann an der Fassade der abgeschirmten Fabrikanlage entlang? Oder doch lieber den direkten Weg durchs Treppenhaus, wo jedoch unzählige Wachen lauern? War in den ersten

Wand finden. Braucht's all das? Muss jeder selbst entscheiden. Puristen jedenfalls meistern die Herausforderung allein mit Pistole, Nahkampfattacken und bedachtem Ausnutzen der Umgebung. Leider zeigt sich bei diesem Ansatz gleichzeitig das größte Problem des Spiels: die Gegner-KI. Egal ob nun schwerbewaffnete Söldner, irakische Milizen, pflichtbewusste Polizisten oder Spezialeinheiten des Geheimdiensts. Nur selten zeigen die Kerls Kreativität. Den randalierenden Sam Fisher umzingeln? Fehlanzeige. Ihm gar eine Treppe hinunter folgen? Wozu? Und wird einer der Soldatenkameraden von einem Fenster aus erschossen? Dann neigt sich sofort der

»Das hier ist ein verdammter Actionfilm, der sich als Videospiel tarnt.«

Teilen der Reihe stets ein Weg vorgezeichnet, bieten die Missionsareale hier nun eher einen offenen Spielplatz. Der Spieler kann vorgehen, wie es ihm beliebt. Ein Grund dafür, dass sich jede Mission bei jedem neuen Anlauf ein bisschen anders spielt. Faszinierend auch, welche Möglichkeiten entdeckt werden, wenn man den Controller einfach mal einem Freund überlässt; ihn mal bei der Invasion der Third-Echelon-Zentrale beobachtet; staunt, wie er in einer Fabrik Luftschächte findet, die man selbst stets übersehen hat; wie er dutzende Wachen geschickt umgeht statt sie zu töten; oder wie er wilde Feuergefechte heraufbeschwört, wo man selbst nie in selbige verwickelt wurde. Ja, vor allem die Mittel, Feinde zu neutralisieren, belegen die Vielfältigkeit des Gameplays. Wer kreativ ist, wird tolle Einsatzmöglichkeiten für ferngezündete Minen, EMP-Granaten, ferngesteuerte Minikameras, Sams Durch-Wände-Schauen-Gerät oder auch den simplen Feuerlöscher an der

nächste hinaus, um sogleich per B-Taste in die Tiefe gezogen zu werden. Das enttäuscht und drückt gen Spielende auf die Spannung, da Kämpfe schlichtweg zu vorhersehbar werden. Doch was den Gegnern an Hirnschmalz fehlt, machen sie zumeist durch Masse, Lebenspunkte, Treffsicherheit und ständiges Gelaber wieder wett. Dickes Lob in diesem Zusammenhang für die Sprecher. Sam wird hervorragend von Vin Diesels deutscher Stimme Martin Keßler vertont und auch die restlichen Sprecher leisten tolle Arbeit. Direkt im Spiel lassen Sams Kontrahenten einen Reißer nach dem anderen vom Stapel und beschimpfen ihn als »Arschloch« und »Dreckskerl«, was abermals Erinnerungen an »Stirb Langsam« und Co. aufkeimen lässt. »Dir tun doch sicherlich schon die Knie weh, Opa. Wir bringen dich ins Krankenhaus!« Oder: »Was kann dieser Fisher schon, was ich nicht kann?«, schreien Söldnertypen siegessicher. Was Sam dann meist per Kopfschluss und einem



Von wegen heimlich, still und leise. Wer will, kann im Weg stehende Gegner auf die brutale Tour ausschalten.



✖ Werde zum Elitekämpfer

ERFOLGE MAL ANDERS

In »Conviction« gibt's zusätzlich zu den Erfolgen auch ein internes Belohnungssystem, genannt »Persistent Elite Creation« – kurz PEC. In drei Kategorien – genannt »Verschwinden«, »Vorbereiten und Ausschalten« und »Splinter Cell« – erntet man 200, 300 oder mehr Punkte fürs In-die-Luft-Sprengen von drei Gegnern, Wachen-durchs-Fenster-Ziehen oder das Ausschalten von zehn Gegnern ohne dabei Alarm auszulösen. Die verdienten Punkte können dann an Waffenkisten im Spiel gegen praktische Schalldämpfer, größere Magazine und stärkere Munition getauscht werden. Motivierend!



Eines der interessantesten Stilelemente: In »Conviction« werden Missionshinweise direkt in die Spielwelt projiziert. Etwa auf Hub-schrauber und an Wände. Wer will, kann sie jederzeit per Back-Taste erneut nahe Sam anzeigen lassen.

lässigen »Das kann ich!« oder »Gar nicht mal so übel« kommentiert. Einfach großartig! Bruce Willis hätte es nicht besser hinbekommen.

UND SONST?

Wie viele Actionfilme hat auch »Conviction« einige schwächere Momente. Etwa wenn Sam einen Attentäter kreuz und quer über das Gelände des Lincoln Memorial verfolgt. Wirkt zwar wie in einem Blockbuster inszeniert, macht jedoch kaum Spaß. Ebenso wie das Durchqueren von Laserbarrieren – das nach dem dritten Fehlversuch sogar richtig nervt. Und warum lassen sich die kurzen Einführungssequenzen der Missionen nicht abbrechen? Besonders im höchsten Schwierigkeitsgrad ist's nicht selten, dass man schon in den ersten Minuten stirbt und anschließend zum ersten der größtenteils fair verteilten Kontrollpunkte zurückversetzt wird. Blöd nur, dass dieser sich vor der Videosequenz befindet. Davon abgesehen zeigt sich Fishers Abenteuer stark und unbarmherzig. So macht der Grafikmotor, die »Lead«-Engine, trotz ihres Alters einiges her: fette Explosionen, butterweiche Bewegungen und fantastische Licht- und Schattenspiele. Manch Szenerie lässt gar kurzzeitig sämtliches Drumherum vergessen und für einige Minuten innehalten: Etwa wenn ein riesiger, von hinten beleuchteter Ventilator gigantische Schattenfinger auf eine Wellblechwand wirft oder am Firmament Sterne und die ferne Stadt die Dunkel-

heit erhellen. Der Sound kommt krachig und die Musik passt sich perfekt dem Spielgeschehen an. Im Kampf röhren rockige Gitarren oder hastige Grunge-Musik. Ist die Gefahrensituation vorbei, geht das Tempo runter und die Musik tritt in den Hintergrund. Wunderbar!

In seiner Gesamtheit betrachtet ist das hier also ein mehr als gelungenes »Splinter Cell«, das im Einzelspieler etwa 13 Stunden prächtig unterhält. Vor allem Serienkenner, die seit dem ersten Teil 2002 auf der Xbox dabei sind, werden die Weiterentwicklung förmlich spüren; werden die Verbesserungen schätzen und den Sinneswandel von Fisher nachvollziehen können, Traditionsbrüche inklusive. »Conviction« ist die skrupellose und längst überfällige Generalüberholung der ehrwürdigen Agentenreihe. Ein fantastisches Spiel, das trotz einiger Kritikpunkte brillant unterhält. Aber auch eins, das man von Anfang an liebt oder hasst.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Richtig, Sam ist wütend. Das wirkt sich leider auch aufs Gameplay aus. Zu viel Action und für meinen Geschmack zu wenig Schleichelemente. Auch die übertrieben große Menge an Blut stört die sonst packende Atmosphäre. Ich gebe 8.2

Splinter Cell: Conviction

GRAFIK

Großartige Lichteffekte, Animationen erste Sahne, tolle Kulissen

8

SOUND

Bombiger Sound, super Eindeutigkeit, nur die Musik ist Geschmackssache

9

STEUERUNG

Direkt, verdammt präzise und intuitiv

9

Zweifelsohne das beste Abenteuer von Sam Fisher. Schnell, brutal und hollywoodreif. Der beste Actionfilm, der in Wirklichkeit ein Spiel ist.

8.9

von 10

Erhältlich | 23. April 2010

Keilerreiter oder Hammelschlächter?

- +** Die Story ist reich an Überraschungen, zahlreiche Nebenmissionen und Beschäftigungen abseits der Haupthandlung, irre Bossgegner
- Grafisch mau, nur deutsche Texte und englische Sprecher, langatmige Rennereien, Gameplay eher abwechslungsarm



Dieser Bossgegner hat empfindliche Füße. Einige Schwerthiebe zwischen die wuchtigen Zehen bringen das garstige Echsenmonster schnell zu Fall.

kurz & knapp

Hersteller | Square

Enix

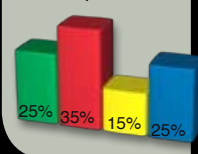
Entwickler | Cavia**Preis** | ab 60 Euro**Genre** | Action-Rollenspiel**Spieler** | 1**Xbox Live** | ja**USK** | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Ein verzweifelter Vater versucht, seine sterbende Tochter zu retten.

das ist drin

- Blut
- Schatten
- Versteckte Verse
- Runenpest



NIER

Krank, abgedreht, einfach anders...

Welches Spiel konnte zuletzt eine zweigeschlechtliche Spielfigur vorweisen? Und warum zum Geier sieht die trotzdem so ultra-scharf aus? Fragen, die man sich nur in Japano-Rollenspielen stellen kann. Von denen ist man eine bizarre Handlung ja gewohnt. Fakt ist: Das Action-Rollenspiel »Nier« setzt in puncto Skurrilität neue Maßstäbe. Und das schon bei der Story: Die Menschheit wird von einer Seuche namens Runenpest bedroht – eine Krankheit, die die Körper der Befallenen mit mysteriösen Symbolen überzieht und zum Tode führt. Den Ursprung dieser Seuche vermutet man in den Schatten – aus Schriftzeichen bestehende Monster, die vor den Toren der Städte lauern. Auch Yonah, die kleine Tochter des Helden Nier, wird eines Tages von der Runenpest befallen. Verzweifelt macht er sich auf die Suche nach einem Heilmittel und durchstreift dabei endlose Wüsten, weite Steppen, mächtige Burgstädte und alte Tempelanlagen. Schade, dass die sehr großen Areale allesamt viel zu karg und detailarm geraten sind – hier ein Busch, dort ein Stein. Mehr gibt's selten zu bestaunen. Gegen die Übermacht der Schatten hilft Nier eine gleichsam übermenschliche Kraft – das Grimoire Weiss. Ganz genau, Nier schleppt einen alten, dicken Wälzer mit sich

herum. Aber Obacht! Hätte das sprechende Grimoire Weiss das gehört, ihm wären vor lauter Zorn die Seiten ausgefallen. Denn Weiss sieht sich selbst nicht als einfaches Buch, sondern als Erreter der Menschheit. Die Verse seiner Seiten sollen die Kreaturen der Finsternis verbannen. Zu dumm nur, dass Weiss all seine Sprüche vergessen hat. Dabei ist das Buch ansonsten ein ziemlicher Snob und sich durchaus seiner großen Rolle bewusst. Das führt oft zu herzlich komischen Dialogen, die im Übrigen prächtig, wenn auch nur auf Englisch, vertont sind. Doch Weiss verkörpert nicht den einzigen ungewöhnlichen Charakter im Spiel. Nier trifft auf seiner Reise auf Kaine. Auf den ersten Blick eine verkorkste, aber hübsche junge Lady, deren Outfit mit Babydoll-Kleidchen und einem Strapsstrumpf wie so oft gewöhnungsbedürftig ausfällt. Bis einem schlagartig klar wird, dass Kaine in Wirklichkeit von den Schatten infiziert wurde, ja sogar als waschechter Zwitter daherkommt. Was ist den Entwicklern da bloß durchs Hirn gelaufen? Ebenfalls ein merkwürdiger Reisebegleiter: Nummer 7. Eine stets in einen weiten Umhang gehüllte Skelettkreatur, die obendrein einen Magierstab mit sich trägt. Echt abgefahrene Truppe also! Und endlich mal was

Und außerdem?

■ Download-Inhalte sind in Planung ■ Wer konsequent auf Nebenmissionen verzichtet, kann in 40 Spielstunden durchpreschen, alle anderen kalkulieren rund 60 Stunden Spielzeit ■ Drei Schwierigkeitsgrade: einfach, normal, schwer ■ 42 sehr unterschiedliche Erfolge, die sich zum einen durch Voranschreiten in der Story wie von selbst verdienen, zuweilen aber auch richtig viel Arbeit erfordern; zum Beispiel »Geschäftsmann«, wofür man 1.000.000 Goldstücke anhäufen muss



✱ Leser-Umfrage: Blut und grausame Krankheiten oder Chocobos und verspielte Charaktere – in welcher Rolle siehst du Square Enix lieber?

1



✱ Weites Land

WILDE BEWOHNER

Im wilden Umland der verstreut liegenden Menschenstädte gibt es allerhand zu entdecken: Unter schattigen Bäumen wachsen Königsfarne, an Wänden kann man Lehm sammeln und von Sträuchern lassen sich hervorragende Beeren pflücken. Und wozu das alles? Einige der Sammelobjekte benötigt Nier für das Erfüllen von Nebenaufträgen, andere kann er verkaufen oder weiterverarbeiten. Damit die Rennerei durch die weitläufigen Außenareale nicht zu sehr nervt, kann Nier später auch auf großen Keilern reiten – coole Sau!

3



2



✱ Jagen, fischen, farmen

DES HELDEN FREIZEIT-BESCHÄFTIGUNGEN

1 »Nier« lässt dem Spieler zahlreiche Freiheiten, wenn er gerade mal nicht in der Haupthandlung voranschreiten möchte. Zwar warten auch etliche Nebenaufträge, doch wirklich urig wird's im heimischen Garten. Hier kann Nier aus gefundenen Obst- und Gemüsesamen zum Beispiel Wassermelonen züchten. Gießen nicht vergessen!

2 Ein starker Kerl wie Nier braucht gutes Essen. Was kommt da gelegener als eine echte Mannsportion deftiges Fleisch! Zum Glück laufen vor den Toren der Stadt zahlreiche Ziegen und Schafe wild umher. Drei Schwertstrieche später sind sie erlegt und ausgeweidet. Mahlzeit!

3 In der Hafenstadt lässt es sich am Strand, umringt von faulen Seehunden, die in der Sonne baden, prima fischen. Angel mit dem B-Knopf auswerfen, warten bis ein Fisch angebissen hat, die Angel mit dem A-Knopf wieder einholen und sich so lange gegen die Schwimmrichtung des zappelnden Fisches stemmen, bis der an Land gezogen ist. Witzig: In Highscore-Tabellen verewigt man sich mit besonders großen Fängen.

anderes als diese ständigen androgynen Feenstaub-Charaktere aus normalen Japano-Games.

Auch beim Gameplay trotz »Nier« dem typischen Rollenspiel-Design. Zwar dürfen die Figuren im Level aufsteigen – was ohne manuelle Punkteverteilung abläuft – und Waffen verbessern, die Echtzeit-Kämpfe erinnern aber eher an typische Hack-and-Slash-Titel. Die Steuerung? Ähnlich wie bei »Dante's Inferno« und Konsorten, sprich je eine Taste zum Angreifen, Springen, Blocken und Ausweichen. Damit durch Horden von unzähligen Gegnern stürmen, kräftig draufhacken, fertig. Spielt sich leider schnell recht eintönig. Immerhin kann Nier die Zauber aus Grimoire Weiss anwenden, die das Buch nach und nach aus den Buchstaben der getöteten Schatten wieder erlernt. Das sind dann effektreiche Sprüche, die überdimensionale Magiefäuste in Feindescharen boxen oder wabernde Energiespeere abfeuern. Auch die Gegner überraschen mit Vielfalt. Neben den gefährlichen Schatten stehen flinke Keiler und durchgedrehte Wachroboter auf dem Abschussplan. An die überragende Optik der vielen Bossgegner kommen die jedoch nicht heran. Diese Ungetüme wirken wie eine Mischung aus dem japanischen Zeichentrickfilm »Prinzessin Mononoke« und einer gehörigen Portion Apokalypse: gigantische, leuchtende Echsen zum Beispiel, denen schlotternde Eiterbeulen aus dem Kehlsack wachsen und die mit einer Klaue am Schwanz ganze Häuser durch die

Gegend schleudern. Schaurig schön und eine echte Herausforderung! Im Gegensatz zum Nullachtuffzehn-Gesocks gehen besagte Riesen nämlich erst in die Knie, wenn man ihre Schwachstelle, angezeigt durch einen Runenkreis, ausreichend bearbeitet. Was dann folgt, sind actionlastige Zwischensequenzen, in denen das Ungetüm unter lautem Getöse eine Schlucht hinabstürzt, explodiert oder anderweitig das Zeitliche segnet. Wirklich kolossal. Was hier an Dynamik und Action rüberkommt, fehlt leider an Pepp in den unzähligen Nebenmissionen sowie den rar gestreuten Rätseln. Die meiste Zeit erledigt man Botengänge oder sammelt Pflanzen. Sehr zeitintensiv, wenig aufregend und zusätzlich noch schlecht umgesetzt; denn auf der Umgebungskarte wird immer nur das Ziel der nächsten Hauptmission angezeigt. Echte Kopfnüsse? Fehlanzeige. Dann und wann schiebt man ein paar Kisten durch die Gegend, um eine höher gelegene Ebene zu erreichen oder Geschosstürme zu blockieren. Das war's!

So viele abstruse Ideen »Nier« auch mitbringt, unterm Strich ist's dann doch »nur« ein Actiongame mit Rollenspiel-Elementen, das stellenweise richtig packt, dann aber wieder Langeweile aufkommen lässt. Und das rund 40 bis 50 Stunden am Stück.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: »Nier« in drei Worten? Abgedreht, anders, exzentrisch! Da stört es nur bedingt, dass das Game einen im Dunkeln tappeln lässt, weshalb man gerade gestorben ist oder warum irgendwas gerade passiert. Spaß macht's nämlich allemal! Ich gebe 8.0

Nier

GRAFIK

Ansprechend andersartiges Design, insgesamt aber zu altbacken

7

SOUND

Fantastische Musik mit Chorgesang, leider nur englische Sprecher

8

STEUERUNG

Leicht zu erlernen und anzuwenden, etwas zu viel Tastengehämmer

7

Eine willkommene Abwechslung zu sonstigen Rollenspielen. Trotz Macken kann's über viele Stunden unterhalten.

7.7 von 10

Erhältlich | 29. April 2010

FIFA FUSSBALL-WM 2010

Das Fußballmärchen geht weiter.

kurz & knapp

Hersteller | EA Sports

Entwickler |

EA Vancouver

Preis | ab 60 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 20

Xbox Live | ja

USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Fußball auf Weltklasse-Niveau: Im Grunde »FIFA 10« mit vielen Optik- und Gameplay-Optimierungen.

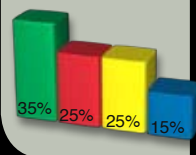
das ist drin

● Mehr Schweiß

● Mehr Fans

● Mehr Frisuren

● Mehr Online-Modi



Führende Wirtschaftsexperten warnen: Ab dem 11. Juni 2010 könnte es zu erheblichen Engpässen bei der Produktion, der Verwaltung und dem Handel mit Waren und Dienstleistungen aller Art kommen. Tausende Büros würden verwaizen, Mails unbeantwortet bleiben und Hunde verzweifeln auf ihre Gassigänger warten. Der Grund: die Fußballweltmeisterschaft in Südafrika. Für einen Monat steht Deutschland Kopf, feiert auf Fanmeilen und grölt sich die Seele aus dem Leib. Aber bis Juni ist es ja noch eine halbe Ewigkeit. Doch warum so lange warten, wenn Electronic Arts bereits am 29. April das offizielle Spiel in die Regale flankt? Aber bietet der 60 Euro teure Kick wirklich genug fürs Geld und lohnt sich der Kauf für »FIFA 10«-Veteranen? Zusammen mit Lesertester Sebastian I. aus München – selbst langjähriger FIFA-Kenner – stürmt 360 Live ins Teststadion und wird überrascht: Das hier spielt sich flüssiger, runder, bietet mehr Modi und sieht noch realistischer aus als »FIFA 10«.

BAD IM JUNGBRUNNEN

Bevor in einem der zehn Originalstadien, wie etwa dem Green Point Stadion in Kapstadt, gekickt wird, winkt Leoparden-Maskottchen Zakumi ins Spielmenü. Bereits hier fällt die Liebe zum Detail auf. Dunkle und helle Ockertöne erinnern an Afrika, im Hintergrund schimmert ein großer Globus. Wer ein schnelles Spiel startet, landet nicht mehr wie in den Vorgängertiteln in einem schmucklosen Scroll-Menü, sondern auf einer schicken Weltkugel. Das ist nicht nur ein optisches Schmankerl, sondern macht einfach Sinn.

Bei 199 lizenzierten Nationalmannschaften würde man sich schließlich einen Steppenwolf scrollen, um Deutschland zu finden. Lesertester Sebastian gefällt die neue Menüführung ebenfalls: »EA hat das Design zwar vollständig umgekrempelt, man findet sich aber trotzdem gut zurecht. Ferner gefällt mir die Idee mit der Einblendung von Hintergrundinfos zu allen Teilnehmernationen.« Unverändert dagegen die Steuerung: Wie bei »FIFA 10« führt der linke Stick den Kicker, die Aktionstasten lösen Pässe, Dribblings etc. aus.

Kaum zu glauben, aber wahr: Spielerisch toppt das hier sogar das brillante »FIFA 10«. So fühlen sich gleich die ersten Minuten der Partie Deutschland gegen Kroatien besser, flotter, ja einfach dynamischer an. Egal ob Flügelwechsel, Pässe in die Spitze oder Konterangriffe – jede Aktion geht blitzschnell über die Bühne. Hat EA hier heimlich die Geschwindigkeit hochgedreht? Mitnichten, die Spielgeschwindigkeit entspricht »FIFA 10«. Ein Klose düst also weiterhin mit einem 96er-Sprintwert über den Platz. Aber woran liegt's dann? Die Jungs von EA Vancouver haben die Spielzüge schlichtweg flüssiger gestaltet, sprich noch geschmeidiger animiert. Beispiel: Nimmt der quirlige Philipp Lahm eine Flanke mit der Brust an, lässt er die Pille sodann fix abtropfen und in den Lauf fallen – die Geschwindigkeit des Balles verpufft also nicht und er kann sofort abziehen. Sebastian sieht das ganz ähnlich: »Der Ball hüpfte noch realistischer umher und auch die Bewegungsabläufe hat EA mächtig aufgebohrt. Resultat: noch flüssigeres Gameplay. Fans werden begeistert sein!«

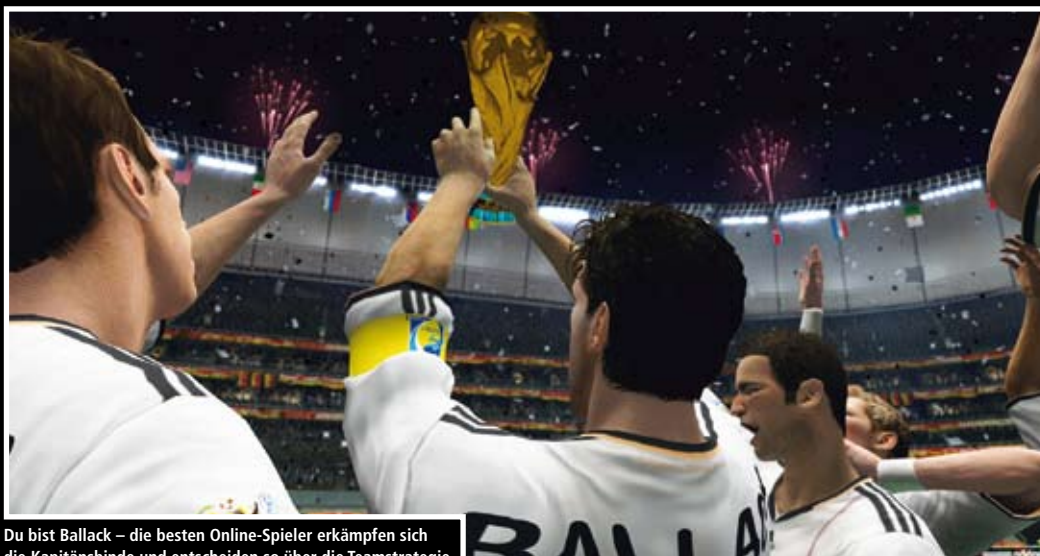


Die Torwart-KI denkt noch eine Nuance mehr mit und erkennt Gefahren zuverlässiger als in »FIFA 10«.





Durch die vereinfachte Effet-Steuerung kann man der Kugel einen gewissen Seitwärtsdrall verleihen und sie so unberechenbarer machen.



Du bist Ballack – die besten Online-Spieler erkämpfen sich die Kapitänsbinde und entscheiden so über die Teamstrategie.



WM-Titel oder doch nur der Silberpokal?

- + Schöner Lichteffekte, viel Schweiß, flüssigeres Gameplay als in »FIFA 10«, durchdachte neue Mehrspieler-Modi, weltmeisterliche Atmosphäre
- Eine kleine Revolution wie die 360-Grad-Steuerung aus »FIFA 10« darf niemand erwarten, weshalb der Preis etwas überzogen wirkt

Und außerdem?

■ Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an einer Konsole antreten ■ Bis zu 20 Spieler via Xbox Live – der Torhüter jedes Teams wird von der KI übernommen ■ Mögliche Konstellationen auf Xbox Live: Einer-gegen-einen-, Zwei-gegen-zwei-, Vier-gegen-vier- und Zehn-gegen-zehn-Matches ■ Im Online-Wettbewerb »Kampf der Nationen« wird das beste Kickerland der Welt gekürt. So funktioniert's: Pro Sieg gibt's drei Punkte, für ein Remis einen Punkt – das Land mit den meisten Punkten thront auf Rang eins der Tabelle. Die aktivsten »FIFA«-Länder markiert das System zudem farbig ■ Zusammen mit Coca Cola plant EA Sports ein interessantes Online-Event. Wenige Stunden nach einem echten Match werden Spieler entscheidende Momente aus einer Partie nachspielen können. Mit genau denselben Voraussetzungen und der gleichen Aufstellungen der echten Teams. Ballack hat beim Elfmeter ein Tor versemelt? Hier kann man es selbst besser machen.

WM-Stimmung: Im deutschen Fanblock tragen einige Fans Perücken, andere Hüte mit Fußballmuster – alles sehr detailverliebt.



✱ Die Vuvuzela

TRÖTEN WIE EIN ELEFANT

Tröööööö. Ein dumpfes, unglaublich lautes Geräusch schallt aus den Boxen in der 360-Live-Redaktion. Und damit herzlich willkommen in Südafrika, denn im Juni werden tausende Südafrikaner ihre Mannschaft mit diesem skurrilen Blasinstrument anfeuern. Und auch im offiziellen Spiel aus dem Hause Electronic Arts wird die deutsche Elf von den bis zu 120 Dezibel lauten Tröten empfangen. Warum EA seinen Käufern das zumutet, wo doch bekannt ist, dass die hörschädigende Grenze bei 85 Dezibel liegt? Wer die während des Ladevorgangs ins Spiel eingestreuten Neuigkeiten und Informationen von der Webseite Fifa.com liest, weiß Bescheid. Da ist unter anderem nachzulesen, dass der internationale Fußballverband die trötenden Vuvuzelas als »kulturelle Eigenart und integralen Bestandteil südafrikanischer Fußballfreude« ansieht. Na dann...



Elfmeter bauen neuerdings auf ein Moralsystem – hat der Schütze Bammel, trifft er weniger sicher.



Die Tifosi im Jubelrausch. Aber dieses Jahr schlagen wir euch!

Doch auch darüber hinaus entdecken Veteranen überall kleinere Verbesserungen: Ob es Schiedsrichter sind, die jetzt eher mal Vorteil laufen lassen statt gleich zur Pfeife zu greifen. Oder Torhüter, die endlich verstanden haben, dass es nichts bringt, blind aus dem Kasten zu rennen und dem Gegner so die Möglichkeit zum Lupfer zu gewähren. Die fieseren Heber gehen in »FIFA 10« fast immer rein, hier hingegen haben die Entwickler die Sinne der Keeper sichtbar geschärft. Generell können sie die Spiellage nun besser einschätzen und Gefahren schneller erkennen. Auch die Feldspieler denken besser mit und beherrschen das Spiel ohne Ball nahezu perfekt. Beispielsweise sieht Podolski nun, wenn er bei einem Pass ungünstig steht und lässt die Kugel weiter zum nächsten Mitspieler laufen, der aus optimaler Position das Runde im Eckigen verwandelt. Tuning zudem bei den Freistößen: Während sich die Schussleiste auflädt, ist es deutlich leichter, der Kugel Effet zu verleihen. Um einen Rückwärtsdrall zu erreichen, muss man den linken Analogstick nach unten drücken. Mit dieser Technik lassen sich sogar Schlenzer nach rechts, links oder vorne ziehen. Echte Profis nutzen den Effet ferner beim Schuss aus vollem Lauf – vor allem für Keeper werden so getretene Bälle plötzlich unberechenbar. All das braucht natürlich Übung und, wie bei jedem »FIFA«, gutes Timing. Eine weitere Gameplay-Neuerung stellt das überarbeitete Elfmeter-System dar. Kommt es zum Strafstoß, bildet der obere Balken wie gewohnt die Schussstärke ab. Neu ist der untere Balken. Er informiert über die Verfassung

des Schützen. Optimal trifft nur, wem es gelingt, die Aufregung in den grünen Bereich zu bugsieren. Bei abgebrühten Fußballhasen lässt sich das logischerweise einfacher bewerkstelligen als bei einem dahergelaufenen Jungspund. Das Herausfordernde: Während man den Ekstasebalken ausbalanciert, gilt es zeitgleich, den Balken für die Schussstärke aufzuladen. Und mit dem linken Stick den Schuss im Tor zu platzieren. Da kommen selbst langjährige »FIFA«-Zocker ins Schwitzen. Trotzdem gut so, denn bekanntlich wird das viel zu einfache Elfmeterschießen seit Jahren von der Fangemeinde kritisiert.

WELTMEISTERLICHE PRÄSENTATION

Atmosphäre ist schon immer die Stärke der »FIFA«-Serie, aber das hier schießt nun endgültig den Vogel ab. Nach Torszenen schwenkt die Kamera durch die Fanreihen, fängt Brasilianerinnen im Samba-Kleid und Deutsche mit Nationaltrikot und Trachtenhut ein. Nach einem Tor springen die Mitspieler auf den Schützen, posieren im Blitzlichtgewitter und legen auf Knopfdruck zahlreiche neue Stunts wie einen doppelten Salto hin. Sebastian stimmt zu: »Die Stimmung? Fantastisch! Das liegt zum einen an den viel dynamischeren Kamerafahrten in den Wiederholungen, zum anderen an den Fans, die nun endlich als echte 3D-Modelle präsentiert werden. Außerdem sind am Spielfeldrand erstmals wild gestikulierende Trainer zu sehen. Toll!« Die beiden deutschen Kommentatoren Sebastian Hellmann und Tom Bayer machen ebenfalls einen recht ordentlichen Job – wobei wir uns doch langsam mal dahin bewegen sollten, dass das System die eigenen Spielzüge ausliest und die Moderatoren wirklich etwas Passendes zum Spielverlauf sagen. Immerhin diskutieren die beiden Sky-Kommentatoren zu Beginn eines Spiels die aktuelle Tabellensituation und die Erfolgsaussichten auf den Sieg. Sebastian geht mit dem Kommentar härter ins Gericht: »Viele ihrer Bemerkungen wirken absolut austauschbar. Ich hoffe inständig, dass EA das mit FIFA 11 endlich in den Griff bekommt.«

Egal ob eine WM auf dem echten oder virtuellen Rasen – solche Matches leben selbstredend von ihren erhebenden Momenten, vom freudetrunkenen Sieg und schmerzhaften Niederlagen. Diese Momente erleben wir im Testlauf immer und immer wieder. Durch das gefühlt schnellere Gameplay sind blitzschnelle Wechsel von der Verteidigung in die Spitzen möglich. Und weil die Spieler den Ball aus dem Lauf mitnehmen können, sind Pässe deutlich präziser, Profis tänzeln nahezu durch die gegnerischen Abwehrreihen und kombinieren den Gegner aus. Im Zusammenspiel mit den zahlreichen neuen fordernden und vor allem motivierenden Modi wie »Mannschaftskapitän« – siehe Kasten –

verdient sich »FIFA Fußball-WM 2010« die Königswertung. An allen Ecken und Enden finden sich kleine und größere Neuerungen, Schwächen des Vorgängerkicks sind konsequent ins Abseits gespielt, die Technik begeistert. Und was gäbe es schlussendlich Schöneres, als mit Freunden eine Runde virtuell zu bolzen und dann gemeinsam auf die Fanmeile zu ziehen? Nun ja, noch mehr Überraschungen vielleicht. Schließlich sind es vor allem die unerwarteten Momente, mit denen uns der Fußballsport immer wieder begeistert. Und die fehlen hier ein bisschen. Davon abgesehen weltmeisterlich!

Benjamin Kratsch/rl

✖ Hol dir die Kapitänsbinde

DU BIST BALLACK

Für Fußballer ist es ein Traum: Einmal wie Michael Ballack die Kapitänsbinde überstreifen und als Mittelfeld-Regisseur für den strategischen Kick auf dem Platz sorgen. In »FIFA Fußball-WM 2010« wird genau das nun möglich: Der neue Modus »Mannschaftskapitän« ist im Grunde eine abgewandelte Form des bekannten »Be a Virtual Pro«. Der Spieler schlüpft in die Rolle von bis zu vier selbst erstellten beziehungsweise bereits vorhandenen realen Spielern und verantwortet fortan deren Aufstieg innerhalb der Nationalmannschaft. Von der B-Auswahl bis zum Kapitän lautet das Ziel. Um dieses zu erreichen, gilt es, Erfahrungspunkte zu sammeln: Für gelungene Aktionen wie Torschüsse bei Stürmern und faire Tacklings bei Verteidigern hagelt es Punkte. Wer die meisten ergattert, wird zum Spieler des Tages gekürt. Der Clou: Die Punkte wandern in eine durch eine Online-Tabelle veranschaulichte Datenbank. Die zehn Besten dürfen später via Xbox Live als Team Deutschland antreten und dem Rest der Welt zeigen, wie man Fußball spielt. Ein Modus, von dem man sich nur schwer losreißen kann!

Zweite Meinung

Lesertester Sebastian: Egal ob Grafik, Atmosphäre oder die vielen kleinen Details – in nahezu allen Bereichen finden sich Verbesserungen. Einziger Kritikpunkt: die Kommentatoren. Noch immer sind sie nicht in der Lage, Schlüsselszenen sinnvoll zu analysieren. Ich gebe 8,9

FIFA Fußball-WM 2010

GRAFIK
Noch schöner als »FIFA 10«, vor allem die Schatten

9

SOUND
Vuvuzelas, Bongos und Fan- gesänge – als wäre man live dabei

8

STEUERUNG
Gewohnt intuitiv, sehr präzise

8

Schöner, flüssiger, mit durchdachten Modi. 60 Euro sind happig, aber es lohnt sich.

9.0 von 10

Erhältlich | 14. April 2010



SAMURAI SHODOWN SEN

Die blutbefleckten Dōjō-Champions sind zurück!

kurz&knapp

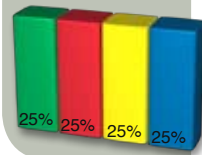
Hersteller | Rising Star/SNK
Entwickler | K2 LLC
Preis | ab 40 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | nicht geprüft

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Prügelspiel mit klassischer Schwertkunst, aber angestaubter Technik.

das ist drin

- Ronin
- Ninja
- Kampfmönche
- Knochenbrecher



Einst schuf SNK mit »Samurai Shodown« eine Marke, die mit einem zuvor noch nie dagewesenen Kontersystem im Kampf gegen das extrem populäre »Street Fighter« von Capcom bestehen sollte. Auch im neuen Teil messen sich furchtlose Ronin-Krieger in kaltblütigen Schwertduellen: Zwei der Schwertmeister stehen sich im Ring gegenüber und fechten in maximal drei Runden um Leben und Tod. Wurfsterne, Speere und anderer Ninja-Kram dienen als Distanzwaffen – effektvolle Spezialattacken bleiben außen vor.

HARAKIRI FÜR EINEN KULT

Genau wie schon beim Originalspiel für die Neo-Geo-Konsole verlässt sich die Steuerung auf vier Tasten für Tritte und Hiebe. Auch der Powerbalken für Defensivschild und Endgültig-Attacken bleibt erhalten – die neue 3D-Grafik bringt aber außer Kamerafahrten nicht wirklich was, stört sogar den Spielfluss. Im Kampfsystem finden sich ebenfalls nur wenige Alleinstellungsmerkmale im Vergleich zu anderen aktuellen Beat 'em Ups. Die Tastenkombinationen für Kombos erinnern in ihrem Layout stark an »Tekken«, gehen aber aufgrund des hakeligen Timings schwerer von der Hand. Da ist heftiges Einarbeiten angesagt. Leider zahlt sich die Mühe kaum aus, denn das Timing im Schlagabtausch ist schwer vorhersehbar und der – schon auf der einfachsten Stufe – heftige Schwierigkeitsgrad nervt. Und selbst wenn man damit zurechtkommt, spielt es sich einfach zu träge und einfallslos. Dass sich beispielsweise alle 24 Prügelnaben eine Animation für Würfe teilen müssen, ist schlimm. Das wirkt alles wie ein Flickenteppich: Design und Kampfstile der 13 Original-Samurai zum Beispiel überzeugen nach wie vor, die elf Neuzugänge dagegen wirken stark über-

zeichnet und wie eine Hommage an westliche Kampfkünste. Cowboys, Wikinger und Ritter sind in »Samurai Shodown« so fehl am Platz wie ein Waffenlager im Shinto-Tempel.

BLUTTROPFENDE KLINGE

Hinzu kommt, dass die Macken der Spielmechanik keineswegs durch technische Vorzüge kaschiert werden. Der Soundtrack lässt zwar das richtige Asienflair aufkommen, auch die Gestaltung der Arenen samt Lichteffekten und Sonnenuntergängen sowie verwischenden Silhouetten bei Spezialattacken macht anfangs einen schicken Eindruck. Allerdings stehen dem wenig detaillierte Charaktermodelle und matschige Texturen gegenüber. Kurz: »Samurai Shodown Sen« hat eine viel zu schwache Optik, um gegen den aktuellen Titelträger »Super Street Fighter IV« zu bestehen. Weil es außerdem ständig Köpfe und Arme von Körpern reißt, wollte die USK wohl keine Jugendfreigabe erteilen – ergo gibt's das Spiel nur als Import. So bleibt an dieser Stelle der Verweis auf die europäische oder amerikanische Version, beide mit englischen Texten und japanischer Sprachausgabe ausgestattet. Ist das kaufenswert?



Na ja, wer seine technischen Ansprüche zurückschraubt, kein klassisches »Samurai Shodown« im 2D-Stil erwartet und den heftigen Schwierigkeitsgrad als Herausforderung betrachtet, könnte sich von »Sen« vielleicht unterhalten fühlen.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Dass es SNK noch draufhat, haben die Jungs erst neulich mit »The King of Fighters XII« eindrucksvoll bewiesen. Das war konsequent gemacht, ein schönes und spielbares Beat 'em Up mit eigenem Stil. »Samurai Shodown Sen« dagegen will modern sein, ist's aber nicht. Ich gebe 4.8

Samurai Shodown Sen

GRAFIK

Wohl das größte Manko, denn diese Technik ist von gestern

7

SOUND

Schlitzende Effekte und stimmungsvolle Fernost-Melodien

8

STEUERUNG

Im Vergleich zu anderen Genre-Vertretern viel zu wenig Tiefgang

5

Solider, aber veraltet und wenig innovativ wirkender Schwertkampf. Dennoch kommt in Maßen Spielhallen-Stimmung auf.

5.6 von 10

Erhältlich | 30. April 2010

SUPER STREET FIGHTER IV

Ich bin das Beste, das Japan zu bieten hat.

Turbo. Ex. Alpha. Remix. Und schließlich Super. Wenn man Capcom eines lassen muss, dann wie sie ihre »Street Fighter«-Serie mit verschiedenen Versionen zu melken wissen. So ist's wenig verwunderlich, dass auch der vierte Teil nicht aus dem Ring fällt und knapp ein Jahr nach Veröffentlichung in einer umfangreicheren Neuauflage aufschlägt. Klar, am Gameplay ändert sich freilich wenig: Das Konzept, bei dem sich zwei Kämpfer in einer Arena mit Faust und Fuß, Kombos und Spezialattacken gegenseitig die Energiebalken leer hauen, bleibt unangetastet. Vielmehr stecken die Änderungen im Detail – und hauen richtig rein! Neben den 25 bekannten Gesichtern aus Teil Vier gesellen sich gleich zehn frische Kämpfer zu Ryu, Gen, Akuma und Co dazu, die praktischerweise schon von Anbeginn spielbar sind. Zugegeben, den mexikanischen Riesen T. Hawk, Maracas-Schwinger Dee Jay und Ex-Sträfling Cody kennt man aus den Vorgängerspielen. Ebenso holt Capcom Serien-Veteran Adon und »Final Fight«-Schläger Guy wieder auf die Straße. Gänzlich neu dafür zum Beispiel die koreanische Tae-Kwon-Do-Meisterin Juri. Wie eine sexy Raubkatze bewegt sie sich durch die Arena, lässt selbst bei hektischem Tastengehämmer eindrucksvolle Kicks vom Stapel.

Dagegen wieder mit im Boot: das Japan-Duo Ibuki und Makoto. Beide setzen vorzugsweise auf direkten Körperkontakt und lassen ihre Kontrahenten dank spektakulärer Angriffs- und Wurfmanöver schnell Staub fressen. Nicht weniger hart teilt Boxer Dudley aus, der ähnlich wie Serienurgestein Balrog ausschließlich auf die Kraft seiner beiden Fäuste setzt. Den krönenden Abschluss im Lager der Neuzugänge bildet der extrem flinke Hakan, der sich übrigens auf Tastendruck einölt – wie ein echter geölter Blitz eben. Ähnlich wie Dan darf die rote Hommage an Marvels Hulk eher als Spaßfigur angesehen werden. Hakans Moves aus dem Effeff zu beherrschen, ist dennoch selbst für Profis kein leichtes Unterfangen.

Überhaupt macht die Steuerung einen vielschichtigen Eindruck: Einsteiger haben sie mit Digi-Kreuz und den jeweils drei Schlag- und Tritt-Tasten innerhalb kürzester Zeit verinnerlicht, Profis wiederum freuen sich über die Existenz komplizierterer Spezialattacken. Großartig, wie das Spiel Neulinge sanft heranzuführt und Kenner angenehm fordert. Alle Facetten des Gameplays zu erlernen, die Techniken zu studieren und die Vor- und Nachteile eines jeden Kämpfers herauszufinden, das fesselt Tage und Wochen.

kurz&knapp

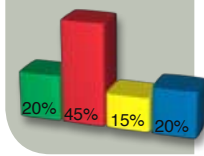
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom Japan
Preis | ab 33 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Neuauflage von »Street Fighter IV« mit neuen Kämpfern und Kulissen sowie Gameplay-Feintuning.

das ist drin

- Trainieren
- Verklappen
- Techniken verfeinern
- Staunen



Feuerball oder Uppercut?

- +** Effektgeladene Grafik, abwechslungsreiches Kämpfer-Repertoire, einsteigerfreundlich, vielschichtiges Gameplay, kurze Ladezeiten, gut eingedeutschte Bildschirmtexte
- Kein richtiger Story-Modus, mit dem Digi-Pad des Original-Controllers nahezu unspielbar, nur englische und japanische Sprachausgabe



Und außerdem?

- 1.000 Gamerpoints für 50 Erfolge, beispielsweise für das Gewinnen von zehn Online-Kämpfen oder für das Erreichen von 110.000 Punkten in der Fässer-Bonus-Stage
- Optionale 3.046 Megabyte schwere Installation beschleunigt Ladezeiten
- Peppiger Elektro-Soundtrack

✱ Du hast Freunde?

DANN VERKLOPP SIE DOCH!

1 **Zugegeben, die** Gegner-KI hat zwar einiges auf dem Kasten, am schönsten kloppt sich's aber immer noch mit menschlichen Mitspielern. Folglich gibt's einen Versus-Modus für zwei Spieler, die sich an einer Konsole gegenseitig die Birne weich klopfen.

2 **Gänzlich neu in der »Super«-Neuauflage** ist der Team-Battle-Modus: Bis zu acht Spieler treffen sich in einer Lobby und ermitteln anschließend im KO-Verfahren den Sieger – wegen kaum spürbarer Verzögerungen ein Höllenspaß!

3 **Ebenfalls taurisch:** die Replay-Funktion. Hiermit können Spieler ihre Kämpfe aufzeichnen und mit anderen Mitspielern via Xbox Live tauschen. Praktisch vor allem, um die eigene Taktik zu perfektionieren. Ein Endlos-Modus für aufeinanderfolgende Kämpfe mit zufälligen Spielern rundet den Online-Mehrspieler-Modus ab.





✖ Entdeckungswertes SPIEL MICH FREI!

Zwar können dieses Mal keine Kämpfer freigespielt werden, dafür aber je zehn Kostüme, Artworks und kurze Filmchen im Anime-Look zu jeder Figur. Dazu einfach den Arcade-Modus starten und loskloppen – der Rest ergibt sich nach und nach von selbst. Japanophile freuen sich über die optional zuschaltbare japanische Tonspur, die man nach Durchspielen des Hauptmodus im Optionsmenü erstmals anwählen kann. Sich nicht nur auf einen Kämpfer zu konzentrieren und auch mal die anderen Kerls und Mädels anzufassen, lohnt sich also.

Liegt nicht zuletzt am aus »Street Fighter IV« bekannten Focus-System, mit dem taktisch überlegte Konterattacken abgefeuert werden können. Um mit einer Focus-Attacke höchstmöglichen Schaden anzurichten, müssen jedoch sowohl die Medium-Tritt- als auch die Schlagtaste für zwei Sekunden gedrückt gehalten werden. Im Duell gegen flotte Recken leichter gesagt als getan. Auch die spektakulär in Szene gesetzten EX- und Ultra-Kombos wollen wohlüberlegt sein. Denn während sich die EX-Leiste mit jedem erfolgreichen Angriff auflädt, füllt sich die Revenge-Leiste für Ultra-Kombos mit jedem eingesteckten Treffer – ideal, um verloren geglaubte Kämpfe doch noch rumzureißen. Ganz neu: die Aufforderung, sich vor jeder Runde zwischen einem passiven oder einem aktiven Ultra-Move entscheiden zu müssen. Unterstreicht die taktische

Ausrichtung zusätzlich!

Auch in anderen Bereichen wurde Feintuning betrieben: Ken, Akuma oder Seth sind nun nicht mehr so überstark wie im Vorgängerspiel. Zudem hat Capcom das Tempo nach oben geschraubt – alles spielt sich zügiger. Einen Geschwindigkeitsrausch wie bei einem »Soul Calibur IV« sollte man dennoch nicht erwarten.

Nicht weniger Lob verdient die herrlich detailverliebte und komplett ruckfreie, mit eindrucksvollen Kamerafahrten garnierte Grafik. Die Fusion aus klassischen 2D-Figuren, die jedoch in 3D dargestellt werden, zählt zweifellos zum Schönsten, was das Genre zu bieten hat. Vor allem die Animationen der Ultra-Kombos lassen ein wahres Feuerwerk an Effekten vom Stapel – brillant! Anders als beispielsweise »Tekken 6« läuft das hier komplett auf einer 2D-Schiene. Bedenken, das Spiel könnte sich in seiner 3D-Optik verlieren, können daher umgehend aus dem Ring geworfen werden. Aber nicht nur Figuren und Animationen lassen einen staunen, auch die toll belebten Kulissen präsentieren sich abwechslungsreich und sind grandios in Szene gesetzt. Fünf frische Areale, wie zum Beispiel eine Baustelle und ein Safari-Szenario, verstärken dieses Gefühl. Zugegeben, einen Vierer-Tag-Team- oder einen Zwei-gegen-Einen-Modus sowie eine richtige Geschichte im Arcade-Modus vermissen Fans auch in der Neuauflage. Aber das ist Meckern auf höchstem Niveau. Denn was Capcom mit »Super Street Fighter IV« abliefern, über-

zeugt auf ganzer Linie und stößt sogar »Alpha 3« – den favorisierten Automaten der Fangemeinde – vom Thron. Bedenkt man, dass einige Händler das Game bereits für 33 Euro anbieten, haben selbst die größten Kritiker kein Argument mehr, das hier nicht zu kaufen. Ganz große Klasse!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Zwar ist die Schippe, die mit der Super-Variante noch mal draufgelegt wird, wohl nur für Fans richtig interessant. Doch Spaß macht die Prügelgaudi wie eh und je. Allerdings fehlt mir nach wie vor ein Modus für vier Spieler. Ich gebe 8.9

Super Street Fighter IV

GRAFIK

Hübsch, effektiv, flüssig

9

SOUND

Flotter Sound, aber keine deutschen Synchronsprecher

8

STEUERUNG

Einstellbar, mit Arcade-Stick perfekt

9

Hier stimmt einfach alles: Umfang, Balance, Spieltiefe, Grafik. Zweifellos das beste »Street Fighter« und neue Genre-Referenz.

9.3 von 10



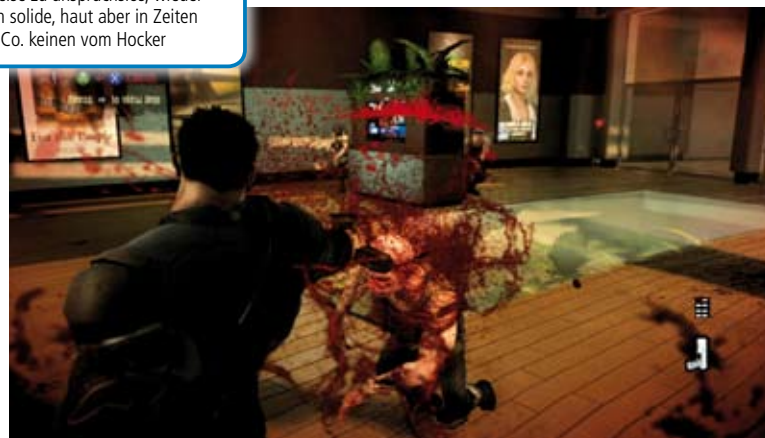
Wieder mit dabei: die beiden Bonus-Stages aus »Street Fighter II«, bei denen wehrlose Autos und Fässer vernichtet werden müssen.

Erhältlich | 16. April 2010



Mit Biss oder Wackelzahn?

- +** Das Team aus Cop und Kläffer hat was, die Mischung aus Schießereien und Nahkampf bietet Abwechslung...
- ... ist allerdings stellenweise zu anspruchslos, wiederholt sich zu oft; technisch solide, haut aber in Zeiten von »Just Cause 2« und Co. keinen vom Hocker



DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

Der mit dem Husky tanzt.

kurz & knapp

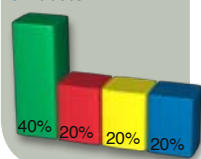
Hersteller | Namco
Bandai Partners
Entwickler | Volatile Games
Preis | ab 55 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | nicht geprüft

kurz gesagt

Herrchen und Hund ballern respektive beißen sich durch die Verbrecherwelt.

das ist drin

- Schusswaffen
- Spürnasen
- Entwaffnungsmanöver
- Fäuste



Ja mei, ist der süß. Und diese Stupsnase. Auf Frauen üben Hunde eine magische Anziehungskraft aus. Und wie schlagen sich Hund und Herrchen im Third-Person-Actiongame »Dead to Rights: Retribution«? Vor allem blutig, denn Husky Shadow verbeißt sich gern in den Kehlen seiner Feinde, und auch sein Herrchen, Polizist Jack Slate, gehört zur Kategorie Rambo-Cop und führt seine Gegner lieber im Sarg als in Handschellen ab. Aber hey, unter der Haube des stumpfen Baller-und-hau-drauf-Spiels steckt eine charismatische Geschichte rund um einen Cop, der während der Jagd nach dem japanischen Terroristen Riggs seinen Vater verliert und nun einen privaten Rachefeldzug startet. Gangster Riggs schickt Jack anfangs noch schlecht ausgebildete Straßengangs entgegen, setzt aber schon bald auf Spezialeinheiten mit Scharfschützengewehren und Raketenwerfern im Gepäck. Ziemlich lästige Burschen, die stets in Fünf-Mann-Teams auftreten und von Ninjas unterstützt werden. Ob Jack mit Sturmgewehr oder Maschinenpistole ballert oder auf seine Fäuste vertraut, entscheidet der Spieler. Die Übergänge sind fließend – wer nah genug am Feind steht, entwaffnet ihn kurzerhand, nutzt ihn als lebenden Schutzschild, verpasst ihm einen Kopfschuss oder bricht ihm im Nahkampf das Genick. Für solche Aktionen wird die Fokusanzeige aufgeladen, die die Zeit anhält. Kennt man zwar, macht aber Spaß – zumal die KI regelmäßig nach Deckung sucht und sich die Waffen gefallener Kameraden schnappt. Nur warum zur Hölle steuert sich das so übel? Die

»Kurvenlage« des Köters ist unter aller Kanone, Slate wiederum rennt immer ein Stückchen weiter als befohlen. Nervig!

TIERISCH BLUTIG

Anfangs denkt man: Chance vertan, der Hund reißt hier und da mal einen Gegner, wirkt aber belanglos. In späteren Missionen, etwa einer Straßenschlacht in Chinatown, ändert sich das: Erstmals weist man Shadow via Digi-Pad aktiv Ziele zu, die er sodann gezielt ausschaltet. Bringt etwas Taktik rein! Zwischendrin warten zudem immer wieder Missionen, in denen man Shadow selbst spielt, in seiner Rolle durch enge Passagen kraxelt, Gegner per Herzschlaganzeige ortet, zu Fall bringt und anschließend Gegenstände, wie zum Beispiel Schlüssel, apportiert. Wie ein Hund eine Wache lautlos via Genickbiss töten kann, ist uns allerdings schleierhaft. Und auch die Tatsache, nicht nach Belieben zwischen Shadow und Slate wechseln zu können, enttäuscht. Ein Koop-Modus samt knackigen Rätseln hätte sich hier förmlich aufgedrängt!

ATMOSPHÄRISCH STARK

Was in jedem Fall begeistert, sind die lebendigen Kulissen. Egal ob gläserner Wolkenkratzer, weitläufiges Luxushotel oder heruntergekommener Verladebahnhof – die dynamischen Lichtquellen, der prasselnde Regen und die düstere Stimmung wecken Gedanken an Film-Noir-Produktionen. Dass es dem Gameplay auf Dauer an Abwechslung fehlt, daran ändern auch die zahlreichen, auf

dem Polizeirevier einstudierbaren Kombos nichts. Wer auf geradlinige Action mit hohem Gewaltfaktor steht, kann sich hiermit trotzdem mindestens zehn Stunden gut die Zeit vertreiben.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Gewalt und wenig dahinter, dieses Fazit gilt bereits für die zum Teil indizierten Vorgänger. Hier ist's genauso. Das Entwaffnen garstiger Schergen macht zwar Laune, aber mir fehlen echte Höhepunkte. Ich gebe 6.9

Dead to Rights: Retribution

GRAFIK

Detaillierte Kulissen, aber schwache Texturen

7

SOUND

Krachende Waffensounds, kräftiges Bellen

7

STEUERUNG

Eingängig, leider oft viel zu unpräzise

5

Spaßiger Action-Mix aus Ballern, Beißen und Boxen, dem es jedoch an Aha-Momenten mangelt.

7.3

von 10

Erhältlich | 1. April 2010



Krieg oder Frieden?

- + Gigantische Schlachten und hunderte Einheiten auf dem Feld, taktisch anspruchsvoll, hinreichend klug agierende KI-Kommandanten
- Schwache Einzelspieler-Kampagne, sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung, spielt sich um einiges zäher als die PC-Version



kurz&knapp

Hersteller | Square

Enix

Entwickler | Gas Powered Games

Preis | ab 50 Euro

Genre | Echtzeit-Strategie

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

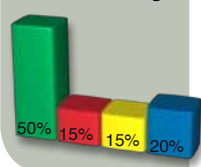
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Tolle Strategiekost, die auf Xbox 360 aber deutlich hinter der PC-Version zurückbleibt.

das ist drin

- Giganto-Krieg
- Taktik
- Purismus
- Nerv-Steuerung



SUPREME COMMANDER 2

Ein ganz großartiges Strategie-Game. Auf PC...

Es gibt Games, die passen einfach nicht auf die Xbox 360. Verlieren dort ihren Reiz, scheitern an Spielgefühl und Steuerung. Das hier ist ein solcher Fall. Doch von vorne: Im Grunde handelt es sich um motivierende Echtzeit-Strategie von Chris Taylor und seinen US-Boys, den Machern des PC-Strategie-Klassikers »Total Annihilation«. Drei grundverschiedene Parteien stehen sich in einem Science-Fiction-Krieg gegenüber: die schwer bewaffnete UEF, die auf dicke Geschütze setzt; die Cybrans, die primär gigantische Robo-Krieger ins Gefecht schicken; und die Erleuchteten, eine religiöse Sekte, die mit Plasmakanonen und anderen Hightech-Waffen zu Felde zieht. Der Spieler führt anfangs als Kommandeur hunderte Panzer, Flugzeuge und Schiffe für die UEF in die Schlacht. Nach der ersten Kampagne ganz nach Wunsch auch für Cybrans oder Erleuchtete. Das sieht auf den ersten Blick gut aus, vor allem die verblüffenden Größenverhältnisse: Ein Kampfäufer überragt eine Läuferdrohne oder ein Schwebegeschütz um 30 bis 50 Meter.

WAS REDEN DIE DA NUR?

Die Story ist allerdings kaum der Rede wert. Dürrförmige Rendervideos, haarsträubende Dialoge – immerhin kompetent synchronisiert. Wie wenig Liebe die drei Kampagnen erfahren haben, zeigt auch das Design der Missionen. Basis samt Prototyp-Panzer beschützen, unter Zeitdruck die gegnerische Basis niedermähen, ansonsten Angreifer im Dutzend zerstören – gäh? Na ja,

nicht unbedingt. »Supreme Commander 2« will keine Geschichte erzählen, sondern Krieg führen; will eine taktische Herausforderung sein; treibt das Papier-Schere-Stein-Prinzip auf die Spitze. Und das vor allem im Multiplayer-Modus für bis zu vier Online-Spieler und KI-Kontrahenten auf insgesamt 20 mächtigen, sehr schön entworfenen Karten. Mit einer starken Kerneinheit – einem Roboter namens ACU – stampft man zu Spielbeginn Gebäude aus dem Boden. Baut in Waffenfabriken Arbeitsdrohnen, die wiederum Gebäude zur Gewinnung der zwei Ressourcen Energie und Masse errichten. Anschließend rollen Panzer, Geschütze und anderes Kriegsgerät aus den Hangars, die Teile werden formiert, aufgerüstet, für herrlich gigantische Schlachten vorbereitet. Toll, eigentlich.

AUF PC EINFACH BESSER

Das klingt genau nach dem Vorgängerspiel, fühlt sich aber anders an. Menüs sind aufgeräumter, sollen die Steuerung entschlacken. Die Forschung ist auf ein einzelnes Gebäude ausgelagert. Das alles soll es schneller und flinker machen – was auch hervorragend klappt auf dem PC, also mit Maus und Tastatur. Auf der Xbox 360 wirkt es hingegen ziemlich verkrampft. Beispiel gefällig? Einzelne Einheiten werden per Antippen der A-Taste ausgewählt, mehrere durch Gedrückt-halten. Funktioniert bei den schier Mengen an Truppen aber einfach nicht. Ebenso die Kombination aus zoomen, drehen und navigieren mit den beiden Analogsticks. Die Kamera landet fast nie

dort, wo sie hin soll – ergo verliert man viel zu oft wichtige Einheiten aus dem Auge und muss schuldlos Niederlagen hinnehmen. Dazu kommt die spröde Grafik. Gute Unterhaltung sieht anders aus.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Echtzeit-Strategie auf Konsole geht bei mir gar nicht. Ich brauche den Komfort von Maus und Tastatur, komme mit dem Controller einfach nicht klar. Ohne hübsche Grafik und packende Story fällt das hier sowieso durch. Ich gebe 4,8

Supreme Commander 2

GRAFIK

Wirkt etwas bieder und steril

6

SOUND

Bombastischer Kriegssound, netter Soundtrack

8

STEUERUNG

Gewöhnungsbedürftig, krampfhaft, ungenau

3

Eigentlich ein anspruchsvolles Ausnahme-Game. Aber die Steuerung verhagelt alles.

4.7 von 10

Erhältlich | 25. Februar 2010



Himmelsstürmer oder Ikarus?

- +** Präzise Steuerung, flotter Techno-Soundtrack, viele Spielmodi, forderndes Punktesystem, Bildschirm zoom- und vertikal drehbar
- Braucht Übung, unendlich Continues nehmen dem Score-Attack-Modus ein bisschen den Reiz, mäßige Grafik, sinnlose Grafikbalken links und rechts, ruckt manchmal

ESP GALUDA 2

Besessen vom Fluch der Punkte.

kurz & knapp

Hersteller | Cave **Entwickler** | Cave **Preis** | 80 Euro (Import) **Genre** | Shoot 'em Up
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | nicht geprüft **Kurz gesagt** | Solider, sehr bunter Score-Shooter mit komplexer Spielmechanik.

Mit leuchtenden Augen verewigst du dich per Namenskürzel in der Online-Rangliste. Aber nur einige Punkte mehr und du würdest einen weiteren Rang aufsteigen – noch ein Versuch? So ist das bei einem typisch fernöstlichen Score-Shooter aus dem japanischen Studio Cave. Überschüttet dich mit Kugelhagel, wirft dir Bossgegner in den Weg. In dieser und in fast jeder anderen Hinsicht ähnelt »Esp Galuda 2« dem Ende 2009 veröffentlichten »Mushihime-sama Futari« sehr, ist beispielsweise auch nach etwa 30 Minuten durchgespielt. Aber das macht wenig – du willst unbedingt höhere Punktzahlen erreichen. Als eine von drei fliegenden Anime-Figuren rauschst du also durch sechs Fantasy-Welten voller tödlicher Maschinen und Elfen-geschöpfe, sollst von der ersten Spielminute an in der Kugelhölle überleben. Gelingt das, beginnt Phase zwei der später steil ansteigenden Motivationskurve: die Funktionsweise des Punktesystems kennenlernen.

Und so funktioniert's: Eliminierte

Gegner hinterlassen Kristalle. Genügend davon angehäuft, kann durch Antippen der B-Taste der Kakusei-Modus aktiviert werden. Nützlich, denn der Spielfluss verlangsamt sich und die umherfliegenden Kugeln zerstört der Gegner verwandelt sich fortan in Goldbarren. Genügend Gold gesammelt, darf wiederum in den brandneuen Kakusei-Zesshikai-Modus gewechselt werden. Lohn der Mühe: noch höhere Punkte-Multiplikatoren. Nachteil: Plötzlich schwirren nicht nur zielsuchende Raketen, sondern noch mehr Projektile durchs Bild. Da den Überblick zu behalten, erfordert Stunden der Übung, macht schlussendlich aber den Reiz des Ganzen aus. Die Bewegungsmuster der fetten Bossgegner auswendig zu lernen, die Kristall- und Goldvorräte optimal einzusetzen, die Kugelvernichtende Extrawaffe im richtigen Moment zu aktivieren – das ist es, was an dieser kurzen, aber würzigen Hetzjagd fesselt. Und das Beste: Obwohl's die Spielhallen-Adaption nur als Japan-Import gibt, läuft sie mangels Regionalcode-Sperre auch auf jeder deutschen Konsole.

Sönke Siemens/rl

Wertung

Trotz hoher Einstiegs-
hürde und einiger
Macken ein echtes
Kleinod im Genre.

7.7 von 10

LIPS: I LOVE THE 80S

Dazu haben schon deine Eltern gegrölt!

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Inis
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Musikspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 29. März 2010

Die wilden Achtziger: Es war nur eine Frage der Zeit, bis Microsoft auch zu dieser turbulenten Epoche ein »Lips«-Spiel veröffentlichen würde. Jetzt ist »I Love the 80s« auf dem Markt und trichtert Karaoke-Fans zahlreiche Klassiker ein, die Rock-, Pop- und New-Wave-Begeisterte mit diesem Jahrzehnt verbinden. Die bekanntesten Partyhits auf der Disk? Sicherlich »The Look Of Love« von ABC, »Walking on Sunshine« von Katrina & The Waves und »Roxanne« von The Police. Bei den meisten der insgesamt 40 Lieder kommt Feierstimmung auf. Wie schon bei »Lips: Party Classics« werden auch hier USB-Mikrofone unterstützt. Gut so, denn im Paket mit einem kabellosen Mikro von Microsoft kostet das Spiel 20 Euro mehr. Eine seltsame Kalkulation, vor allem, wenn man bedenkt, dass alle anderen »Lips«-Paketangebote noch immer mit zwei dieser Mikros ausgeliefert werden und gleich viel oder weniger kosten. Dieses Manko außen vor, bleibt's trotzdem ein schmackhafter Happen für Musikfreunde.

Sönke Siemens



Wertung

Ein Hit jagt hier den nächsten, weshalb nicht nur »Lips«-Fans grünes Licht haben!

7.9 von 10

DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT

Lizenzmist – er wird wohl nie aussterben...

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Etranges Libellules
Preis | ab 60 Euro **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Erhältlich | 26. März 2010

Schon den neuen Film der »Shrek«-Macher gesehen? So viel vorweg: Eine wahre Freude! Witzige Dialoge, charmante Charaktere und tollkühne 3D-Effekte. Nichts davon findet sich in dieser wirren Ansammlung von Geschicklichkeitstests wieder. Wahlweise stürzt du dich als Wikinger-Jungspund Hicks oder als seine Freundin Astrid ins Geschehen. Die Mission? Eine Handvoll Drachen zähmen, großziehen und anschließend mit ihnen fünf Drachenkampf-Turniere siegreich abschließen.

In der Praxis stapfst du per Verfolgerkamera durch dein Dorf und umliegende Ländereien, holst dir in belanglosen Dialogen halbwegs hilfreiche Hinweise, sammelst Kräuter, Insekten und anderes Drachenfutter, wirfst dem Vieh anschließend alles zum Fraß vor, wiederholst ungenau abgefragte Tastenkombos unzählige Male in Trainingskämpfen und versuchst zu guter Letzt in Beat-'em-Up-ähnlichen Duellen gegen andere Drachenreiter zu bestehen. Da fällt der wackerste Drachenreiter aus dem Sattel, so fade finden das Kinder – und Erwachsene sowieso.

Sönke Siemens



Wertung

Der Trickfilm ist herrlich komisch. Das hier nicht.

3.3 von 10



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das Luftkampf-Spektakel »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey« von 505 Games dazu. Die Luftschlachten sind je nach Konfiguration ebenso interessant und herausfordernd für Action-Piloten wie für Realismus- und Simulationsfreunde. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du die technisch ausgereifte Flugsimulation »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.1
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 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 10,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erlaube ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahresabo Österreich 46,80 Euro, Jahresabo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey« 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 »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 12 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 Bezahler 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.

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

SCENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Modern Warfare 2, Mass Effect 2	After Burner Climax, Lead and Gold	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

PRÜGLER MIT
E-SPORT-POTENZIALBlazblue wird
E-Sport-Titel

Prügelspiele aus Fernost kommen langsam wieder in Mode. Und selbst 2D-Optik muss nicht zum alten Eisen gehören, sondern sorgt – wenn gut gemacht – für Begeisterungstürme in der Redaktion, wie »Blazblue: Calamity Trigger« beweist. Offensichtlich ist auch die Kölner E-Sport-Firma Turtle Entertainment, Betreiber der Consoles Sports League, von dem edlen Prügler des japanischen Entwicklers Arc System Works so überzeugt, dass sie Ende April einen Eröffnungscup veranstaltet, bei dem 500 Euro und etliche »Blazblue«-Fightsticks neue Besitzer suchen. »Blazblue besitzt das Potenzial die Fans des Genres schnell für sich zu

» Blazblue wird seinen Platz in der E-Sport-Szene finden. «

begeistern und wird im Verlauf der Kampagne seinen festen Platz in der E-Sport-Szene finden«, so Alexander Albrecht, Marketingleiter von Turtle Entertainment. 360 Live kann dem nur zustimmen, wie die Wertung von 8,5 im Test in der letzten Ausgabe sowie drei Awards – Live-Tipp, Kauf Tipp und Geheimtipp – eindrucksvoll belegen. Also liebe Prüglfreunde, gebt dem Game eine Chance, es lohnt sich.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke
ABGEZOCKT UND
ABKASSIERT

O kay, mittlerweile scheint's ja echt gang und gäbe zu sein, dass Entwickler und Hersteller nur noch halbe Spiele in die Regale stellen. Für die erste Hälfte des Erlebnisses verlangen sie meist 60 Euro. Der restliche Spielinhalt wird dann per Download nachgeschoben und kostet je nachdem noch mal fünf bis 20 Euro. Ist fast, als würde man ein halbes Auto kaufen und anschließend Stoßstange, Lenkrad und Räder extra erwerben. Das ist nicht nur recht kurios und leert mein sowieso schmales Portemonnaie, sondern führt auch den eigentlichen Sinn von Download-Inhalten ad absurdum. Nämlich dem Spieler lange nachdem er ein Game schon durchgespielt hat, Freude zu bereiten. Das war der ursprüngliche Gedanke. Und nicht, ein unfertiges Spiel schnell in den Laden zu werfen und es vom Spieler kostenpflichtig zusammenfrickeln zu lassen.

DAS 'MAL ECHT DREIST

Mittlerweile hat das Download-Verwirrspiel eine neue Dimension erreicht, die einem fast schon sauer aufstößt. Denn nun ist's so weit, dass Spiele zwar fertig in den Laden kommen, aber schon auf der Disk vorhandene Inhalte für zusätzliches Geld freigeschaltet werden müssen. So geschehen ausgerechnet bei dem großartigen »Bioshock 2« und dem Pseudo-Download-Inhalt »Sinclair Solutions Test Pack«. Letzteres liefert vermeintlich neue Inhalte für den Mehrspieler-Modus. Erwirbt man nun das Runterlad-Päckchen für knapp 4,60 Euro, wird entgegen der Erwartung jedoch kein dicker Download gestartet. Nein, stattdessen flitzen schlappe 100 Kilobyte durch die Leitung, die schlichtweg die schon auf der »Bioshock 2«-Disk enthaltenen Zusätze, wie neue Herausforderungen und dergleichen, freischalten. Eine Farce!

TEUER!

Kurzum: Der Käufer kann nicht nutzen, was er eigentlich schon erworben hat, sondern muss noch mal Geld ausgeben, um das vollwertige Spiel zu kriegen. »Sie wollen das Lenkrad in ihrem Auto auch drehen können? Macht weitere 300 Euro bitte«, könnte da der Händler im Autohaus sagen. Klar, derartige Praktiken sind nicht unbedingt bei Fahrzeugen selbst Usus – bei deren Bordcomputern aber schon. Wie man es auch dreht und wendet, es bleibt ein unmoralisches Angebot. Als Spieler fühlt man sich da übers Ohr gehauen – selbst wenn das Game noch so toll sein mag. In Fällen wie diesem sollten Hersteller zumindest den Anstand haben und auf die Packung schreiben: »Dieses Spiel enthält Zusatzinhalte, die nur gegen Aufpreis nutzbar sind.«



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?

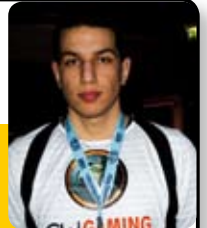
Michael Förtsch schreibt seit 2008 für das 360 Live Magazin und will für bereits Gekauftes nicht nochmals Geld bezahlen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Stylomatiko vom Clan CW Gaming

Name | Baris Bahcetepe Alter | 19
Beruf | Abiturient Wohnort | Bad Schwalbach
Aufgabe im Clan | »FIFA 10«-Spieler
Webseite | www.my-cw.net



360 Live: Passt du deine Strategie in »FIFA 10«-Matches dem Gegner an oder drückst du ihm deinen Spielstil auf?

Baris Bahcetepe: Also im Optimalfall drücke ich ihm meinen Spielstil auf. Angriff ist bekanntlich die beste Verteidigung. Will heißen: Je stärker ich den Gegner bedränge, desto mehr Fehler wird er machen. Handelt es sich allerdings um einen starken Spieler, gilt es, seine Schwächen auszunutzen.

360 Live: Angenommen ich spiele 4-4-2, bin also sehr flexibel. Wie reagierst du?

BB: Puh, schwer zu abstrahieren. Also wenn du 4-4-2 spielst, stehst du hinten mit vier Mann sehr sicher. Unsere Nationalmannschaft spielt dieses System, weil sie dadurch blitzschnell von einem defensiven Spielstil auf Angriff umschalten kann. Auf »FIFA 10« übertragen, muss ich dir die Kugel also im Mittelfeld abluchsen und sie dann mit langen Bällen in die Spitzen treiben. Die Flanken müssen sitzen, ich muss das Spiel auseinanderziehen und so Lücken reißen.

360 Live: Du spielst auf Xbox 360 und Playstation 3. Bleibt da noch genug Zeit fürs Abi?

BB: Ich schaffe mir einfach die Freiräume, und mein Clan akzeptiert, wenn ich mal weniger trainiere, weil ich lernen möchte. Das Abitur geht für mich ganz klar vor, weil ich danach BWL studieren möchte. Aber generell ist Gaming nicht nur ein hervorragender Ausgleich, es fördert auch strategisches Denken.

360 Live: Kennst du die Schellhase-Zwillinge? Würdest du gerne auf internationalem Niveau mitspielen?

BB: Klar, das sind ja quasi die bekanntesten »FIFA«-Spieler. Die Jungs haben sogar die World Cyber Games gewonnen. Ich könnte mir schon vorstellen, als E-Sportler Karriere zu machen. Dagegen sprechen jedoch zum einen, dass im Konsolen-E-Sport aktuell noch keine großen Preisgelder ausgeschüttet werden, und zum anderen, dass mein Studium vorgeht.

360 Live: Was glaubst du, muss passieren, damit der Konsolen-E-Sport für Sponsoren attraktiver wird?

BB: Schwer zu sagen, es müsste ein Massenmarkt entstehen. Die PC-Ligen haben durch namhafte Spieler wie eben die Schellhase-Zwillinge viel Aufmerksamkeit errungen, die beiden waren sogar bei Stern TV. Dass Konsolen fürs Marketing weniger spannend sind als PCs, liegt auf der Hand: Eine Konsole kauft man einmal und spielt damit. Auf dem PC muss man stets neue Prozessoren und Grafikkarten nachrüsten. Hinzu kommt, dass Firmen wie Logitech, Razer und Sennheiser zwar vereinzelte Clans sponsern, ihre Produktstrategie aber eher auf PC fokussieren.

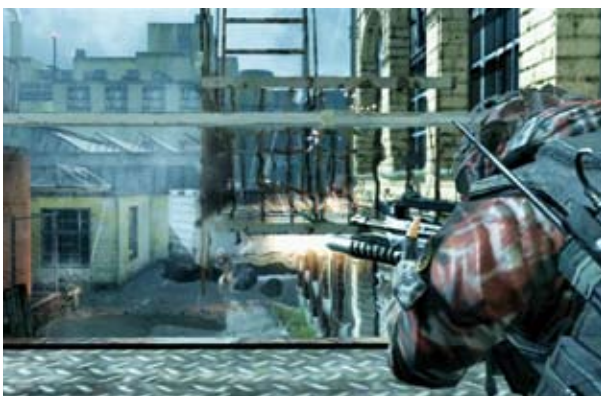


✖ Call of Duty: Modern Warfare 2

FÜNF KARTEN? MACHT 14 EURO!

Eine Milliarde Dollar. Das ist eine Zahl mit neun Nullen und umschreibt, wie viel Umsatz Activision bereits mit »Call of Duty: Modern Warfare 2« laut Vorstandschef Robert Kotick eingefahren hat. Doch offensichtlich begnügt sich der Amerikaner nicht mit einem aus allen Nähten platzenden Geldspeicher – warum auch sonst würde der Dagobert Duck der Spielebranche nun dreiste 1200 Microsoft Points für das »Stimulus Package« verlangen, welches gerade mal fünf Download-Karten beinhaltet. 1200 Microsoft Points, das entspricht 13,96 Euro. Dafür bekommt man beispielsweise das brillante XBLA-Actionabenteuer »Shadow Complex«. Oder eben fünf Karten, von denen gerade einmal drei gänzlich neu sind: »Bailout«, »Storm« und »Salvage«. Die Karten »Crash« und »Overgrown« kennen Veteranen bereits aus »Call of Duty 4«. Aber gut, wer wirklich bereit ist, knapp 14 Euro zu zahlen, kauft immerhin drei wirklich gute,

neue Karten. Bei Bailout handelt es sich um einen mehrstöckigen Appartementkomplex, der klassischen, aber sehr gut balancierten Häuserkampf mit Distanzgefechten auf großem Raum kombiniert. Rund um den Komplex stehen drei große Fernsehtürme – ideal für Scharfschützen. Storm ist ein Industriekomplex mit verschiedenen Hangars. Hier gibt es sehr viele Möglichkeiten für Scharfschützen, Deckung zu geben. Infanterie sollte wachsam sein und schnell die oberen Bereiche der Anlage sichern. Salvage wiederum bietet eine Mischung aus rasanten Gefechten in einem Häuserkampf-Szenario und größeren Scharmützeln in Verbänden auf offener Fläche. Ob »Call of Duty«-Veteranen zugreifen oder die aggressive Preispolitik von Activision mit Nichtachtung strafen – das muss jeder selbst entscheiden.



✖ TURNIER-BERICHT

MODERN WARFARE 2: CRASH CUP

Mit dem oben beschriebenen »Stimulus Package« macht Infinity Ward die beliebte »Call of Duty 4«-Karte »Crash« wieder salonfähig. Es handelt sich hierbei um eine Karte, auf der mehrere Black Hawks abgestürzt sind. Das eine Team muss diese nun wie im Film »Black Hawk Down« verteidigen, das andere für deren Zerstörung sorgen. Da sich die Karte seit jeher großer Beliebtheit erfreut, startet die CSL nun einen eigenen Crash-Cup. Start: 1. Mai 2010.

WEBCHAT AUF CONSOLES.NET

Jeder CSL-Spieler kennt das: Wer ein Match organisieren will, muss erst mal Messenger-Daten tauschen, Zeiten ausmachen, Absprachen treffen. Viel zu umständlich! Die Lösung: der neue Webchat auf consoles.net. Einmal über ein Menü zu den Funktionen der eigenen Startseite hinzugefügt, geht's auch schon los. Ziemlich intuitiv, wie der Praxistest zeigt: Einfach Nickname eingeben, auf »Verbinden« klicken und ab dafür.

MASS EFFECT 2 : STOLEN MEMORY

Preis | 560 Microsoft Points
Hersteller | Electronic Arts / Bioware

Mit dem Download-Inhalt »Stolen Memory« wird das zwölfte Crewmitglied für »Mass Effect 2« freigeschaltet: die Meisterdiebin Kasumi. Die kecke Lady bringt neben einem schallgedämpften Sturmgewehr einen eigenen Missionsstrang mit, der für gut 90 Minuten unterhält. Die Aufgaben sind knackig und fordernd, beispielsweise gilt es, den Prototypen eines Omni-Gel-Konverters auf dem Planeten Illium zu stehlen. Die Diebin arbeitet für jeden, der genug Geld bezahlt, doch zu Shepard hat sie eine besondere Bindung. Schließlich hat er ihr mal heldenhaft das Leben gerettet. Kein ganz billiger, aber trotzdem lohnender Ausflug.



FORZA MOTORSPORT 3: NÜRBURGRING

Preis | 400 Microsoft Points
Hersteller | Microsoft

Microsoft und Turn 10 feiern mit dem »Nürburgring«-Download zwei Millionen verkaufte Exemplare von »Forza Motorsport 3«. Die Geburtstagsgäste müssen vor Beginn der Feierlichkeiten allerdings erst mal blechen: 400 Microsoft Points, respektive 4,60 Euro, sind für gerade mal zwei neue Strecken auf dem Nürburgring fällig. Grand Prix Circuit ist 5,18 Kilometer lang, die Sprintversion misst 3,6 Kilometer. Inhaltlich nett, ja. Aber mal ganz im Ernst, Microsoft: Könnt ihr den Erfolg dieses Spiels nicht einfach mit einem kostenfreien Streckenpaket feiern, statt loyalen Fans für jedes Goody das Geld aus der Tasche zu ziehen?



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!

AFTER BURNER CLIMAX

Preis | 800 **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | mittel

Mit dieser Action-Perle aus der Spielhalle portiert Sega einen weiteren hauseigenen Automaten auf die Konsole. Und landet damit einen sicheren Hit, denn die komplett überarbeitete Grafik mit stabiler Bildwiederholrate, das ultraschnelle Gameplay sowie die abwechslungsreichen Spielumgebungen und Gegner bringen den Bildschirm zum Glühen. Zunächst wählt man aus den drei Kampf-Jets F-14 Tomcat, F-15 Eagle und FA-18 Hornet seinen Favoriten und pflügt sich dann Abschnitt für Abschnitt durch den Himmel. Per A-Taste spuckt das Bordgeschütz Bleisalven, die X-Taste schleudert den unentwegten Feindwellen Lenkraketen entgegen. Nach einigen Abschüssen wird dann schnell der neue Climax-Angriff verfügbar, mit dem man per Schultertaste alle aktuellen Ziele am Himmel markieren und mit Raketen beharken kann. Spielt sich somit nach wie vor nicht wie ein Simulator, sondern eher wie ein Rail-Shooter, der dich in Außenansicht mit Schallgeschwindigkeit durch enge Schluchten oder im Tiefflug über die Tundra katapultiert. Unbedingt ausprobieren!



FINAL FIGHT: DOUBLE IMPACT

Preis | 800 **Hersteller** | Capcom **Schwierigkeit** | mittel

Über 20 Jahre haben die beiden seitwärts-scrollenden Beat 'em Ups »Final Fight« und »Magic Sword« von Capcom bereits auf dem Buckel – und verdammt noch mal: Die 16-Bit-Spielhallen-Klassiker hauen immer noch rein, wie dieses Doppel-Download-Paket beweist! Allen voran Haggars Kampf gegen den kriminellen Untergrund. Zusammen mit seinen beiden Rabaukenkumpels Guy und Cody schrubbt er in sechs abwechslungsreichen Levels einer fiktiven Großstadt Punks, Prostituierten und anderem Gesocks mit Faust und Waffen ordentlich die Pixelvisagen. Fantastischer geht's in »Magic Sword« zu, bei dem Axt-schwingende Helden in einem 50-stöckigen Turm Drachen, Mumien und Fantasy-Gestalten mit Schwert und Magie auseinandernehmen. Klingt anfangs anspruchslos, aber dank der treibenden Soundkulisse, dem fordernden Schwierigkeitsgrad und dem Retro-Flair kommt der Spielspaß nie zu kurz. Das gilt besonders für die Koop-Action, denn beide Titel trumpfen mit einem Zweispieler-Modus wahlweise an einer Konsole oder online auf. Eine geballte Tracht Prügel zum fairen Preis!



PREVIEWS

LEAD AND GOLD

Erhältlich | 2. Quartal 2010 **Hersteller** | Paradox Interactive
Schwierigkeit | mittel

Nicht nur »Red Dead Redemption« lässt uns diesen Sommer staubige Wüstenluft schmecken – auch diese launige Mehrspieler-Colt-Action aus typischer »Giers of Woehr«-Perspektive kommt mit Karacho angeritten. Die vier Charakterklassen Minenarbeiter, Hilfssheriff, Trapperin und Revolverheld ergänzen sich optimal, da sie allesamt über spezielle Fähigkeiten verfügen. Die Trapperin beispielsweise heilt Verwundete, der Hilfssheriff erhöht die Durchschlagskraft mitgeführter Schießeisen. Für Abschüsse und besondere Manöver gibt's Punkte, die wiederum dem Waffenkauf dienen; Langzeitmotivation ist also vorprogrammiert. Die Modi spielen sich zwar wie simple Abwandlungen von Klau-die-Flagge und Zerstörung, dennoch dürfte das hier ein höchst motivierender Mehrspieler-Shooter werden, denn Technik und Spieltempo treffen bereits ins Schwarze. Wer »Team Fortress 2« mochte, macht sich ein Kreuz in den Kalender.



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Erhältlich | 3. Quartal 2010 **Hersteller** | Square Enix
Schwierigkeit | mittel

Sie ist athletisch, schießwütig und äußerst sexy: Lara Croft. Allerdings wird »The Guardian of Light« keine Fortsetzung der »Tomb Raider«-Reihe, denn die Entwickler legen diesmal den Fokus auf Koop-Rätselspaß im Stil von »Lego Indiana Jones«. Aus einer isometrischen Ansicht muss Lara gemeinsam mit dem Maya-Krieger Totec die Tempelanlagen Mittelamerikas erkunden. Beim Lösen der kniffligen Schalter- und Schieberätsel helfen die Spezialfähigkeiten der beiden Abenteurer. Lara hangelt sich mit ihrem Enterhaken in ungeahnte Höhen, der Maya-Krieger wiederum haut mit seinen Speeren Leitersprossen in Bäume und hievt die Archäologin auf seinem Schild nach oben. Inwiefern man das Equipment auswählen kann und wie das Auflevel-System funktioniert, wollte Schöpfer Crystal Dynamics noch nicht verraten. Bisher fühlt sich das hier wie »Lego Indy« mit Lara an – uns soll's recht sein!



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

GAMING WIRD ERWACHSEN

DER TIEFERE SINN

Spiele wie »Alan Wake« sind selten. Spiele, die unter die Haut krabbeln, sich da einnisten und erst wieder rauskrabbeln, wenn die Abschlusssequenz über den Fernseher huscht. In seinem Editorial in der letzten Ausgabe geht Kollege Richard ausführlich auf dieses Phänomen ein, erklärt, warum Gaming erwachsener werden muss. Doch wie sieht das eigentlich die Community? 360 Live fragt nach und findet interessante Analysen: »Eine gute Story ist für mich das Salz in der Suppe«, erklärt Leser jay_1887. »Spiele, bei denen es um heftige Rückschläge im Leben geht, müssen auf einer tiefsinnigen Geschichte basieren.« SaschaAsh sieht das nicht ganz so kritisch: »Ich mag die Abwechslung beim Zocken. Generell spiele ich, worauf ich gerade Lust habe. Das kann ein Final Fantasy sein, wo ich richtig reingesaugt werde; aber auch ein Bad Company 2 im actiongeladenen Mehrspieler-Modus oder eben der Geschwindigkeitsrausch von Forza 3.« MarkyDarky schließt sich an: »Ich liebe zwar tiefsinnige Rollenspiele, manchmal braucht man aber einfach etwas, um das Gehirn abzuschalten.« Schlussendlich bringt es Combat Dwarf auf den Punkt: »Eine gute Geschichte ist Pflicht. Erst wenn man sich komplett in das Spiel hineinversetzen kann, haben die Macher ihr Ziel erreicht – siehe Bioshock 2. Aber auch Modern Warfare 2 versucht kritische Themen einzubauen, wie der Flughafen-Level beweist. Spiele werden eben immer mehr zu Filmen. Filme, in denen man selbst die Hauptrolle spielt.«



Nichts für schwache Nerven: »Alan Wake«.



SPLINTER CELL: CONVICTION

Zwei Drittel aller Gamerpoints gibt's, wenn man das Game auf »schwer« durchspielt und alle der in drei Kategorien aufgeteilten Herausforderungen meistert. Eine Aufgabe der Kategorie »Splinter Cell« verlangt zum Beispiel, 15 Gegner aus dem Fenster zu ziehen – bei der faden KI kein Thema. Etwas schwieriger die Aufträge der Kategorie »Verschwinden«: fünf Mal entdeckt werden und sich dann mit Hilfe von Blendgranaten oder dem mobilen EMP zurück in die Dunkelheit retten – herausfordernd. Kreativ auch die Erfolge aus der letzten Kategorie, genannt »Vorbereiten und Ausschalten«: Sticky Cam platzieren, Jazz-Musik-Abspielfunktion aktivieren, ausharren, bis der Feind angelockt wird, und dann die Kamera sprengen. Das letzte Drittel der Gamerpoints wartet schließlich im Koop-Modus.

Anzahl der Erfolge:	45
Geheime Erfolge?	13
Mehrspieler-Erfolge?	11
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Erfolge vergleichbar einer Packung Fisherman's Friend – sind sie zu stark, bist du zu schwach!

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2010

54, 74, 90, 2010, ja so stimmen wir alle ein. Ach, ist das schön: Die WM steht vor der Tür und obendrein belohnt EAs neuer Kick mit spannenden Erfolgen. Die winken etwa für Fallrückzieher- sowie Flugkopfbaltore. Richtig gute Spieler schnappen sich ein Team mit einer miserablen 0,5-Stern-Wertung, besiegen damit ein Top-Team wie Brasilien und dürfen sich dann »Phönix aus der Asche nennen«. Viele Erfolge sind reine Fleißarbeit: 100 Online-Duelle gewinnen zum Beispiel. Profi-Sammler wiederum begrüßen die Herausforderung, sich ungeschlagen durch die Qualifikation zu kämpfen. Aber auch für so simple Dinge wie die Erstellung eines eigenen Spielers hagelt es Punkte. Und dann gibt es da noch einen Erfolg, den will jeder haben: Werde Weltmeister!



Anzahl der Erfolge:	54
Geheime Erfolge?	6
Mehrspieler-Erfolge?	25
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

Fazit: Mal für Sammler, mal für Kreative: Da lachen das Fußballerherz und das Gamerpoints-Konto.

SUPER STREET FIGHTER IV

Ganz schön garstig: »Du willst das Preisgeld haben? Dann gewinn erst mal zehn Online-Kämpfe, Trottel!« Auch weitere Punktejagd-Anweisungen im Spiel sorgen für Schmunzeln: »Wozu Fässer ohne Öl? Erreiche 110.000 Punkte auf dem Bonus-Stage Barrel Buster.« Was sich witzig liest, entpuppt sich als echte Herausforderung. Oder: Zehn Ranglisten-Duelle in Folge gewinnen? Kann leicht sein, aber auch knackig – je nach Gegenspieler eben. Auf jeden Fall sollte jeder mal einen Blick in die äußerst witzige Erfolgsliste werfen. Noch ein Beispiel? Für 50 Gamerpoints 80.000 Punkte in der Bonus-Stage »Car Crusher« erreichen. Der Erfolg heißt »Oh! Mein Auto!« – eine gelungene Hommage an den Klassiker »Final Fight«.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	24
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Lässig, witzig, charmant. Alle 1000 Punkte sahen aber nur echte Controller-Akrobaten ab.

**JETZT NEU!
NUR IN 360 LIVE!**

✖ WERDE ZUM LESERTESTER!

Ab sofort präsentieren wir dir in jeder Ausgabe von 360 Live an dieser Stelle einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spieleredakteur, sondern von unseren Lesern verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Wir geben das Thema für die jeweils kommende Ausgabe vor, mit Schwerpunkt auf onlinefähigen Games. Du schreibst deinen Test über dieses Spiel, schilderst deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht dir das Ganze Spaß – oder auch nicht? Was sind für dich die Besonderheiten? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann schreib deinen Lesertest. Wir suchen aus allen Einsendungen die beste Arbeit heraus und veröffentlichen sie im Heft. Einzige Einschränkung: Dein Text sollte nicht länger als 2.500 Zeichen – gezählt mit Leerzeichen – sein. Lust bekommen? Dann schick deinen Text per E-Mail an redaktion@360-live.de oder besser noch: veröffentliche ihn im Forum auf www.360-live.de. Dort kannst du dich auch mit Gleichgesinnten austauschen und dir Anregungen holen. Das nächste Thema: »Lost Planet 2«.

UNSER LESERTESTER

Name | Steve Fiedler **Alter |** 20 **Wohnort |** Berlin
Name im Forum | Abahatchi

Kurz-Bio | Steve »Abahatchi« Fiedler ist professioneller E-Sportler und spielt im Clan »Awake«. In »Bad Company 2« sieht er zwar Potenzial für die E-Sport-Szene, allerdings zweifelt er am dauerhaften Erfolg. »Durch die großen Karten und das Spielverhalten denke ich, dass Bad Company 2 auf jeden Fall anfangs eine Rolle im E-Sport spielen wird. Allerdings wird der Aufschwung nach kurzer Zeit wieder vergehen und andere Action-Games, die schon länger als Topspiele der E-Sport-Szene gelten, werden wieder in den Vordergrund rücken.«



✖ Aktion Lesertest

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Granaten fliegen, Schüsse verfehlen hörbar das eigentliche Ziel, Panzer und Helikopter schießen aus allen Lagen und die Spieler stürmen auf Funkstationen. Ganz genau, ich befinde mich auf dem Schlachtfeld. Dem Schlachtfeld von »Bad Company 2«. Und hier gibt es nicht nur für die Augen was zu staunen. Vor allem der bombastische Sound im Spiel, der einen in das Szenario hineinversetzt, fasziniert mich. Ich habe mich mit dem Multiplayer-Modus von »Bad Company 2« auseinandergesetzt und muss sagen, dass dieser Titel sehr gut gelungen ist. Hier zählt das Zusammenspiel weitaus mehr als in anderen Shootern. Auf Einzelkämpfer kann man ganz klar verzichten, denn nur im Team kann man den Sieg erringen. Jede wählbare Klasse trägt dazu bei. Ob als Sanitäter, der seine Mitspieler heilt und reanimiert, als Pionier, der wichtige Fahrzeuge repariert, oder als Aufklärer, der feindliche Kräfte aus großer Distanz ausfindig machen und ausschalten kann. Kooperation ist alles. Selbst ohne miteinander zu sprechen, kann man sehr gut mit anderen Spielern zusammen gegen die Feinde vorgehen. Dafür sorgt zum Beispiel die Funktion, nach dem Heldentod in der Nähe eines Gruppenmitglieds wiederbelebt zu werden.

Ebenfalls fein: Im direkten Vergleich mit dem Vorgängerspiel wurde hier mehr Wert auf Realismus gelegt. So muss man beispielsweise im Fernkampf verstärkt die Flugbahn der abgefeuerten Projektile beachten, um das anvisierte Ziel auch wirklich zu treffen. Schade jedoch, dass es nicht möglich ist, sich flach auf den Boden zu legen, um noch besser in Deckung zu gehen. Wahrscheinlich wäre es bei den großen Schlachtfeldern und den vielen Büschen ansonsten aber zu schwer, Feinde aufzuspüren. Was der Spieler jedoch wirklich will, ist der Hardcore-Modus: Freier Bildschirm ohne störende Munitions- und Lebensanzeige, ein Schuss, und der Getroffene geht zu Boden. Das macht den Reiz aus. Das, was schon andere Shooter vorgemacht haben, nämlich den Spieler motivieren, indem sie ihm Orden verleihen, die wiederum neue Waffen und Verbesserungen freischalten, hat »Bad Company 2« ebenfalls geschickt gelöst. Hier müssen Krieger aller Klassen erst Punkte sammeln, um dann zum Beispiel das M16A2-Gewehr freizuschalten. Im Großen und Ganzen ist »Battlefield: Bad Company 2« ein hervorragender Shooter mit sehr vielen taktischen Raffinessen. Ob als Einzelspieler oder gemeinsam im Team, man ist immer im Geschehen und versucht, den Feind zusammen zu bekämpfen. Dieses Game wird Shooter-Fans noch lange beschäftigen. Ob auch dauerhaft im E-Sport, das wird die Zeit zeigen. Ich tippe jedoch auf Nein.

Steve Fiedler/sv

Leserwertung

Spannende Modi, tolle Präsentation – packt jeden ab der ersten Minute. Klasse!

8.7 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 3/10: 8.9





FINAL FANTASY XIII

✱ Nachgefasst

Manche Spiele sind wie die Liebe – sie brauchen Zeit, um sich zu entfalten. So wie »Final Fantasy XIII«, welches in den ersten Stunden primär verwirrt, dann aber an Intensität gewinnt, wie man sie nur selten erlebt. Doch was denkt eigentlich die 360-Live-Community?

Ein Feuerwerk der Gefühle, ausdrucksstark und tiefgreifend, gleichzeitig aber zu banal im Gameplay und zu linear im Leveldesign? Es gibt kaum ein Spiel, welches derzeit so polarisiert wie »Final Fantasy XIII«. 360 Live hat Stimmen der Community eingefangen, um herauszufinden, wo genau die Gründe dafür liegen, wie die Leser das Spiel einstufen. Forumsnutzer MarkyDarky etwa meint: »Ich kann gar nicht mehr aufhören zu spielen. Muss mich echt zwingen, mal eine Pause zu machen, weil die Familie auch noch da ist.« Olliman ist ebenfalls total aus dem Häuschen: »Mit der Zeit fügt sich alles zusammen, die Charaktere stehen alle irgendwie in Beziehung zueinander und ich hatte schon einige Ach-so-ist-das-Momente.« Ganz anders die Einschätzung von Jumatic: »Das Spiel und das Leveldesign sind total linear, die Kampfsequenzen langweilen auf Dauer. Die Grafik reizt mich auch nicht vom Hocker – da bietet Mass Effect 2 deutlich mehr.« In einem Leserbrief erklärt er, was ihn noch so stört: »Das Auflevel-System ist ziemlich daneben und als alter Fan von Final Fantasy VII bin ich insgesamt enttäuscht. Es kommt mir vor, wie ein Film mit ein paar Laufsequenzen.« Also mehr Video als Spiel? Wie sieht das der Rest der Community? »Die Geschichte baut sich Stunde um Stunde auf, und die Zwischensequenzen begeistern dank cooler Charaktere und toller Inszenierung«, meint beispielsweise Some. Auch DJSideWinder ist freudetrunk und findet nur einen kleinen Kritikpunkt: »Grafik und Story sind einfach bombastisch. Der Sound? Grandios! Nur die Laufgeräusche nerven. Dieses Getrippel hört sich wie aus dem Gameboy an.«

Wo die Gründe für das von vielen kritisierte schlauchartige Leveldesign liegen, erklärt 360-Live-Redakteurin Sabine Vogel:



Nicht verwirren lassen und dranbleiben, erst dann dreht »Final Fantasy XIII« richtig auf. Das bestätigt auch ein Großteil der 360-Live-Ser.

»Das hat nicht zuletzt etwas mit dem Szenario zu tun. Cocoon präsentiert sich als vollkommen zugebaute, pulsierende Stadt. Ihre Ausmaße sind begrenzt. Hier gibt es kaum ein Fleckchen, das nicht besiedelt ist, ergo weniger Freiheit. Aber keine Angst: Mit Pulse wartet später eine offene Welt!« Einen weiteren Punkt, an dem sich die Geister scheiden, stellt der Schwierigkeitsgrad dar. Die einen finden die Bosskämpfe zu schwer, die anderen wollen nicht einfach durchlaufen. Olliman nimmt Stellung: »Also selbst auf Disk zwei warten schon richtig happige Gegner. Auf Disk drei wird es dann noch heftiger. Die meisten meiner Freunde hatten gegen die Bosse der letzten Abschnitte kaum eine Chance, da musste ein Lösungsbuch her.« Sabine rät: »Du darfst nicht stur bei einer Taktik bleiben, sondern solltest immer mal wieder was Neues ausprobieren. Schließlich können die Charaktere in zig verschiedene Rollen schlüpfen.« Bloodhunter stört all das wenig: »Schon nach wenigen Spielstunden habe ich meine anfängliche Enttäuschung im Forum beschrieben. Aber inzwischen bin ich im achten Kapitel angekommen und das Game zieht mich voll in seinen Bann. Einfach klasse, was da alles geboten wird.« JojoMack sieht das genauso: »Anfangs war ich sehr skeptisch, aber seien wir mal ehrlich: Storytechnisch mussten sich bisher alle Spiele der Reihe erst über mehrere Stunden hinweg entwickeln, und auch die Gegner sind zu Beginn keine Herausforderung. Mittlerweile habe ich das neunte Kapitel abgeschlossen und das Spiel erfüllt mich als eingefleischten Fan der Serie total.« Besonders gelungen findet er das Kampfsystem: »Das ist echt mal was Neues, vor allem weil man sich ständig auf die Rollenwechsel konzentrieren muss.« Den einzigen Kritikpunkt sieht JojoMack bei der Spieldauer: »An die Länge von den Teilen Sieben oder Neun kommt das bestimmt nicht mehr.« Redakteurin Sabine hält allerdings dagegen: »Gründliches Absolvieren aller Aufträge dauert gut und gerne 70 Stunden. Das entspricht dann etwa der Spieldauer von Teil Sieben. Wer mir das Gegenteil beweist, dem male ich ein Chocobo auf Leinwand.«

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass die Nörgler klar die Minderheit bilden. Zwar waren viele Leser zu Beginn von »FF XIII« wenig überzeugt, nach den ersten vier bis sechs Stunden dann aber doch gefesselt, da das Erlebnis spätestens hier gehörig an Fahrt aufnimmt. Kleiner Tipp zum Schluss: Im Forum auf www.360-live.de stehen ganze Armeen fleißiger Leser bereit, um Tipps zu Bosskämpfen zu geben. Dann klappt's auch mit Fal'Cie Dahaka, der schon so manchen Spieler in den Wahnsinn getrieben hat.

Benjamin Kratsch

DAS DENKT DIE REDAKTION

WAS MACHT EIN GUTES »FINAL FANTASY« AUS?

Richard:

Es gibt keine andere Serie, die so glaubhaft inszeniert wird. Ich erinnere mich noch gut an das »Ritual der Besegnung« in »FF X«: Yuna steht in einem See, Tidus daneben. Der Spieler spürt, wie es zwischen den beiden knistert, doch ihre Liebe soll nicht sein. Yuna gesteht Tidus, dass sie ihre menschliche Gestalt ablegen, sich opfern muss, um ihr Volk zu retten. Um sie herum schwirren Glühwürmchen, durchstechen das Bild mit bunten Punkten, Geigen fiedeln. Ein audiovisuelles Erlebnis der Extraklasse: wunderschön, beklemmend und eingehüllt in den Schleier der Melancholie.

Sönke:

Aufmüppige Jungspunde mit viel Charisma und Charme, Zwischensequenzen wie in einem Pixar-Kinofilm und Kämpfe gegen unfassbar große Fantasiewesen – all das verbinde ich mit »Final Fantasy«. Dass die Story öfters verworren daherkommt, daran habe ich mich gewöhnt.

Sabine:

»Final Fantasy« heißt für mich in erster Linie: vielschichtige Charaktere, fantastische Welten und eine mitreißende Story. Aber auch bizarre Monster, abgefahrene Waffen und coole Beschwörungen. Es muss mir zuallererst ein in sich abgeschlossenes, stimmiges Universum bieten, ohne künstlich zu wirken. Wenn das funktioniert, funktioniert auch der Rest.

Benjamin:

Ein Spiel, das sich wie ein Film anfühlt, aber auch im Gameplay immer wieder zu überraschen weiß. Die grandiosen Charaktere und die großen Momente sind es, die Nippon-Fans hier immer wieder auf eine Achterbahnfahrt der Gefühle schicken.

Michael:

Die Serie ist mir einfach zu kitschig. Diese glatt gebügelten Charaktere ohne Fältchen im Gesicht – wo ist da bitte die Individualität? Ich spiele lieber »Splinter Cell«.



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

360 LIVE LESERPOST



Die Sonne lacht, die Temperaturen steigen, die Zeit für Balkon, Garten, Grillpartys und knappe Röcke beginnt. Und trotzdem erreichen uns noch immer regelmäßige Leserbriefe. Das lässt sich nur auf zwei Arten erklären: Entweder haben unsere Leser eine Sonnen- und Frische-Luft-Allergie oder sie konzentrieren sich eben auf die wirklich wichtigen Dinge im Leben – 360 Live!



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

SILBER ODER GOLD?

Ich bin 15 Jahre alt, wollte mich bei Xbox Live anmelden und habe meine Xbox ans Internet angeschlossen. Nach zahlreichen Fragen wie Passwort, Adresse und so weiter musste ich dann lange AGB-Dokumente durchlesen. Die waren aber so schwer zu verstehen und ich konnte nicht herausfinden, ob man jetzt etwas zahlen muss, wenn man sich bei Xbox Live anmeldet, um beispielsweise »FIFA« zu spielen. Soweit ich weiß, muss man bei der Silbermitgliedschaft nichts zahlen...

Robin Klama, per Mail

Jan: Da liegst du vollkommen richtig, die Silbermitgliedschaft ist kostenlos. Die Krux ist allerdings die, dass du, um online mit Freunden zu spielen, in aller Regel eine Goldmitgliedschaft brauchst. Auch bei »FIFA«. Und die lässt sich Microsoft bezahlen. Immerhin lässt man dir die Wahl, ob du dich gleich für ein ganzes Jahr an Xbox Live bindest oder nur für drei Monate. Dementsprechend kaufst du eine Aktivierungskarte bei deinem Lieblingshändler – für knapp 50 oder eben 15 Euro. Alternativ lässt du den Betrag von einer gültigen Kreditkarte abbuchen, was dann allerdings für die Jahresmitgliedschaft mit 60 Euro zu Buche schlägt. Was? Du hast deren Limit schon gesprengt? Du fängst aber früh an...

WAS AUF DIE OHREN

Ich habe euren Test zum Sennheiser HD 595 in der letzten Ausgabe gelesen. Dieser Test wirkt bei mir die Frage auf: Wie kann man einfach 5.1-Sound aus einem Kopfhörer durch die Xbox 360 rausbekommen, ohne teure Hardware kaufen zu müssen? Über die USB-Anschlüsse der Xbox 360 wird ja kein Sound ausgegeben und deshalb kann ich mit einem Headset alle Games nur in Stereo genießen, indem ich es einfach per Klinke an den Fernseher anschließe. Mich würde wirklich interessieren, wie man ohne größere finanzielle Aufwendungen 5.1-Sound in einen Kopfhörer bekommen kann!

André Müller, per Mail

Sabine: Die Antwort liegt so nahe, nämlich in unserem 360-Live-Forum. Hier hat die fleißige Community gleich mehrere Alternativ-Headsets für Xbox 360 gefunden, die 5.1-Sound ausspucken. Ein Beispiel gefällt? Wie wäre es mit dem Sharkoon X-Tatic 5.1? Das bringt eine eigene Decoder-Box mit, die einfach an die Xbox 360 angeschlossen wird und somit Surround-Sound simuliert. Gleiches gilt auch für das Turtlebeach X3 oder das Siberia Neckband von Steelseries. Kostenpunkt: ab etwa 100 Euro zu haben.

ABWECHSLUNG!

Vorab: Eure Hefte sind spitze und preiswert! Aber ich möchte einen

Wunsch zu dem Spiel »Call of Duty 8« äußern. Ich weiß, es dauert noch eine ganze Weile, bis es draußen ist, aber es wäre mal echt super, wenn »Call of Duty 8« im Ersten Weltkrieg spielen würde. Wir hatten schon den Zweiten Weltkrieg, Vietnam und so weiter... aber noch nie den Ersten Weltkrieg. Das wäre mal echt eine richtig unterhaltsame Abwechslung. **Manuel Cianflone, per Mail**
Moritz: Den Ersten Weltkrieg nennst du Abwechslung? Senfgasbomben, wochenlange Stellungskriege in schmutzigen Gräben, keine Seite kommt wirklich vorwärts. Ja, das wäre bestimmt Spannung und Unterhaltung pur! Wirklich abwechslungsreich wäre doch mal ein Bürgerkrieg im Kongo... mit Kindersoldaten! Oder noch cooler: »Call of Duty: Schottland«. Mit echten Klankriegen in den Highlands! Und das Ganze läuft dann unter dem Namen »Ancient Warfare«. Hosäth!

FORTSETZUNG FOLGT

Ich mag Ubisofts »XIII«. Ist ein intelligenter Ego-Shooter und für mich eins der besten Games überhaupt. Allerdings steht am Ende »Fortsetzung folgt«. Ist das als Gag gemeint wegen des Comic-Stils oder hab ich was verpasst? Bisher hab ich noch nichts von einer Fortsetzung gehört.

Sönke Knipper, per Mail

TOPTHEMA

HARTE TÖNE

Also entweder seid ihr es oder ihr stellt euch einfach nur blöd, liebe Leserbrief-Beantworter, denn die Antwort auf die gleich anfangs formulierte Frage aus der letzten Ausgabe: »Was ist los, liebe Leser, woher der viele Zorn und Frust?« liegt doch auf der Hand – ihr seid eingebilddete *zensiert*. Zumindest schreibt und antwortet ihr oft so auf Leserbriefe. Wie dumm und ignorant muss man sein, wenn man mehrere Ausgaben hintereinander in einem so unqualifizierten, unnetten, unsympathischen und frech-dreisten Stil auf die einem zugesandten Leserbriefe seiner geschätzten Leserschaft antwortet? Trotz zahlreicher Hinweise und Bitten im Forum passiert hier an dieser großen Baustelle gar nichts. Wenn ihr lustig sein wollt, dann lest euch mal das Konkurrenzblatt durch, die Jungs verstehen es, witzig und sympathisch auf Leserbriefe und Einsendungen zu antworten und das auch noch so, dass man danach schlauer ist als vorher. Und wenn man etwas nicht kann, dann kann man es zumindest lernen – oder versuchen es zu lernen. Eure Community ist so verdammt nett und ich habe dort noch keinen getroffen, der so fiese Leserbrief-Onkels verdient hätte. Allzweckjack, aus dem Forum

Richard: Was spricht gegen einen frechen Schreibstil? Der ist doch allemal lesenswerter als fades Standard-Blabla. Klar, einige Leser sind dabei zugegebenermaßen nicht gut weggekommen. Aber wenn du uns so was schickst wie diese Zeilen, so eine Aneinanderreihung persönlicher Beleidigungen, dann wirst du kaum einen Handkuss als Dankeschön erwarten, oder? Immer wenn ich solche Zeilen lese, bauen sich Fragen vor mir auf: Ist dem Schreiber eigentlich bewusst, dass seine Zeilen nicht unbeachtet in den Müll wandern – sondern dass sie von Menschen gelesen werden, von Menschen mit Gefühlen? Würde der Autor das, was er da an Beleidigungen aneinanderreihet, den Betroffenen genau so direkt ins Gesicht sagen?

Sönke: Jetzt melde ich mich auch mal zu Wort. Erst mal möchte ich mich im Namen der gesamten Redaktion bei all denjenigen entschuldigen, die sich durch einige aktuelle Leserbrief-Antworten auf den Schlipps getreten fühlen. Als kleine Wiedergutmachung biete ich daher an, dass ihr uns in der schon so ewig geplanten Mehrspieler-Session mal richtig eins überbrezeln dürft. Details dazu im Mehrspieler-Thread im Forum.

✕ LASS ES RAUS!

VÖLLIG ÜBERBEWERTET

Seit Langem schon schaue ich mir nur noch die Spielkritiken von Yahtzee Croshaw auf Escapistmagazine.com an, weil ich die oft so positive Berichterstattung der kommerziellen Games-Magazine nicht mehr ertragen kann. Nun hat mir ein Freund von eurem Magazin vorgeschwärmt, da habe ich es mir angesehen und siehe da: Auch ihr schaut viel zu oft durch besagte rosa Brille. Wegen der Anzeigenumsätze? Natürlich. Wer »Bioshock 2« eine 9.1 gibt, hat bei mir alle Kreditabilität verloren. Dabei stimmt der Kern eurer Kritik: Das Game ist ein Abklatsch des Vorgängers und bringt fast nichts Neues an den Tisch. Die Präsentation, die wegen der betagten Engine gar nicht mal so toll ist, reißt eben nicht alles raus. Und kommt mir nicht mit dem Flow! Es gäbe nämlich keinen, wenn das Spiel nicht dauernd die Richtung zum nächsten Ziel anzeigen würde und die Hälfte der Levels nicht gottverdammte Schläuche wären! Ich könnte ewig so weitermachen! Eine 8.7 für den Langweiler »Saboteur«? Da lache ich herzlich! Sagt mal, lest ihr eigentlich Metacritic.com? So wenigstens als Triangulation eures Standpunktes in der Welt? Habt ihr

euch mal angesehen, wie weit eure Wertungen von den Durchschnittswertungen der restlichen Welt positiv abweichen? Besten Gruß – und bloß nicht weiter so!

Marc Morian, per Mail

Richard: Du beziehst dich auf »Bioshock 2« und da muss ich sofort zurückschreiben. Ist wie ein Reflex. Weißt du, ich liebe »Bioshock 2«. Ich brauche allerdings auch nicht zwingend neue Ideen, um mich in ein Spiel zu verlieben. Dazu reichen mir bewährte Ideen, bravurös umgesetzt. Wie in »Bioshock 2«, meiner Meinung nach. Offenbar befinde ich mich damit in guter Gesellschaft: Die Verkäufe von »Bioshock 2« gehen durch die Decke. Darf ich dich was fragen: Kannst du mir drei halbwegs aktuelle Shooter nennen, die ihre Sache besser machen als »Bioshock 2«, die ergo eine höhere Wertung verdient hätten? Für »Saboteur« gilt Ähnliches. Ich kenne einige Leute, die sich intensiv mit dem Spiel befassen haben. Und wirklich jeder ist überrascht von der hohen Spielqualität, die wir auch im Test herausgearbeitet haben. Da ist es mir offen gesagt herzlich egal, was auf Metacritic und anderen ach so globalen Meinungsportalen zu lesen steht. Ich glaube, wir verlassen uns bei der Wertungsfindung doch lieber auf unsere eigenen Eindrücke. Und auf den Geschmack unserer Leser aus dem deutschsprachigen Raum, die wir ja regelmäßig zu Lesertests in die Redaktion einladen. Auch in dieser Ausgabe wieder.

Michael: Da werden Erinnerungen wach. »XIII« ist einfallreich, witzig und spannend. Was hab ich damals diese irrsinnige Comic-Welt geliebt. Doch mit der angekündigten Fortsetzung wird's wohl nichts. Dafür hat sich das Originalgame einfach zu schlecht verkauft. Sieh's mal von der positiven Seite: Wir zwei sind offensichtlich nicht schuld an den miesen Absatzzahlen. Und überleg mal: Auch der Titel wirft Probleme auf. Wie soll die Fortsetzung heißen? »XIII II« oder »XIV«? Doof, oder?

SCHARFE BILDER

Ich habe mir einen neuen TV zuge-

legt, der endlich 1080p ausgibt. Nun habe ich meine Xbox 360 über das Komponentenkabel angeschlossen und gehe ins Menü, um von 1080i auf 1080p umzustellen, aber es tut sich nix. Sie bleibt permanent auf 1080i stehen!

Weiß einer, woran das liegt?

Sil3ntJul86, aus dem Forum

Richard: Also, hier in der Redaktion betreiben zwei Kollegen ihre Xbox 360 mit Komponentenkabel auf 1080p. Grundsätzlich funktioniert das also. Hast du an deiner Xbox 360 mal online ein Systemupdate durchgeführt? Falls ja, dann würde ich dir zu einem Anruf

beim Hersteller des TV-Geräts raten; oder aber du nimmst ein HDMI-Kabel. Ein TV-Gerät mit 1080p-Fähigkeit hat sicherlich zwei oder mehr Ports dafür. Falls du dir Gedanken machst, wie du dann den digitalen Sound auf deine Hi-Fi-Anlage bekommen sollst – ruf bei der Microsoft-Hotline an. Die schicken dir auf Anfrage kostenlos einen Adapter zu, mit dem du HDMI-Kabel und Audiobuchse gleichzeitig an die Konsole anklammern kannst. Das wiederum klappt bei mir wunderbar.

STELL DICH VOR!

Ab sofort geben wir den Lesern von 360 Live in jeder Ausgabe die Möglichkeit, über Hobbys und Interessen zu plaudern und sich den anderen Lesern einfach mal vorzustellen. Den Anfang macht – sozusagen als Probelauf – unser neuer Praktikant Max. Ab der nächsten Ausgabe sind unsere Leser dran. Möchtest du dich hier vorstellen? Dann melde dich im Forum auf www.360-live.de an oder schreib eine E-Mail an leserpost@360-live.de und bewirb dich!

Name | Max Roßmeißl **Alter |** 24 **Wohnort |** München

Name im Forum | Max

Kurz-Bio | Max kommt ursprünglich aus Stralsund in Mecklenburg-Vorpommern, hat in Erfurt Kommunikationswissenschaften und Wirtschaftswissenschaften studiert und ist gerade erst frisch aus seinem Auslandssemester in den USA zurück. Jetzt vertreibt er sich ein halbes Jahr die Zeit bei uns in der Redaktion. Herzlich willkommen!



360 Live: Du bist ganz schön rumgekommen in letzter Zeit. Was war dein Highlight?

Max: Da weiß ich gar nicht, wo ich anfangen soll. Mit einem Freund habe ich einen Roadtrip von Alabama nach Miami gemacht und mir am dritten Advent einen Sonnenbrand am Strand geholt. Das Highlight waren wohl meine Weihnachtsferien in New York zusammen mit meiner Freundin. Wer Amerikaner zur Weihnachtszeit erlebt hat, braucht keinen Krisenherd der Welt mehr zu fürchten.

360 Live: Hattest du Zeit zum Spielen?

Max: Klar, wenn keine Zeit zum Spielen bleibt, sollte man sein Zeitmanagement verbessern. »Modern Warfare« im Splitscreen-Modus war Pflichtfach am College. Außerdem habe ich eine Online-Grundausbildung zum Master Chief genossen.

360 Live: Auf welches Game freust du dich am meisten?

Max: Sowohl auf »Arkham Asylum 2« als auch auf »Halo: Reach«. Beide Spiele werden mich vermutlich aus den Socken blasen.

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANGGIRL DES MONATS

Hallo, wollte euch zunächst mal sagen, dass ich euer Heft echt super finde! Bin außerdem ein totaler »Splinter Cell«-Fan und hab in der aktuellen Ausgabe in der Rubrik Leserpost gesehen, dass das letzte Titelthema »Splinter Cell: Conviction« war. Deshalb wollte ich fragen, ob ich die letzte Ausgabe nachbestellen könnte.

Laura Elmer, per Mail

Sam »BK« Fisher: Psst, ja, du. Komm mal her, langsam, ich will deine Hände sehen. Nicht so hastig! Das hier ist streng geheimes Material aus dem Hauptquartier von 360 Live. Wenn du was davon abhaben willst, meldest du dich am besten bei der streng geheimen Hotline unter 089 / 87 80 68 81-1. Aber Vorsicht! Dieses Heft wird nicht von gewöhnlichen Spieleredakteuren gemacht. Zumindest seilen sie sich morgens vom Dach des Verlagsgebäudes in die Redaktion ab, trinken Martini zum Mittag und infiltrieren regelmäßig Entwicklerbüros in aller Welt. Das sind Bundesagenten zur Wahrung des Spielgenusses. So, jetzt muss ich weiter, die Welt retten. Liebe Grüße, Sam.

✕ SCHNIPSEL

Wenn etwas in unserer Gesellschaft überflüssig ist... dann so ein Dreck wie dieses Blatt! Was könnten sie in der Zeit für tolle Sachen machen!

Paul Brockötter, per Mail

Du hast Recht! Wir könnten zum Beispiel Ameisenhügel aufkochen, Emus züchten... oder gelangweilten Querulanten wie dir eine Antwort schreiben. Hey, danke, du hast unseren Arbeitsalltag bereichert!

Wie in Gottes Namen kommt eine Werbung zu einem exklusiven Playstation-3-Titel auf die Rückseite meiner 360-Live-Ausgabe? Bograsa, aus dem Forum

Also da gibt es so eine Druckerei und die macht Farbe aufs Papier... Ach ja, und vorher bucht Sony bei uns natürlich die Werbung. Und tadaa – fertig ist Werbung für »God of War 3« auf einem Xbox-360-Magazin. Warum nicht, ist ein schönes Spiel – muss man neidlos anerkennen.

In der letzten Ausgabe habe ich leider außer »Alan Wake« keine wirklich relevanten Spiele gefunden, die mich interessieren. Ich werd mich bei Gelegenheit mal darum kümmern, Rechtschreibfehler zu suchen.

[DK] Roland von Gilead, aus dem Forum

Dah unterstützen wir dich natürlich gerne bei. Wer übriggens alle Feeler in diesem Teckst findet und die Anzahl per Mehl an redaktion@360-live.de schreibt, kriegt eine Überraschung von uns!

Wie kommt es eigentlich, dass euer Magazin bisher noch nicht teurer wurde im Gegensatz zu den anderen Spielmagazinen? Selbst als ihr bessere Bild- und Papierqualität eingebracht habt, wurde nichts teurer.

StevenB3012, aus dem Forum

Die Antwort ist ganz einfach: Solange wir ein Xbox-360-Magazin sind, wollen wir auch am Preis von 3,60 Euro festhalten. Deswegen hoffen wir auch sehr, dass das Nachfolgesystem Xbox 720 heißt...



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Klopapier beidseitig verwenden, und der Erfolg liegt auf der Hand! «

Shadowangel 007

360_{LIVE}
MAI 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

76 TOP 50

Die besten Action-
abenteuer im Überblick

79 SPAR-TIPPS

Lost Odyssey, Dante's
Inferno, Forza 3 und mehr

80 ZUBEHÖR-TEST

MC Stick & Mic Case,
Racing Seat 4 in 1

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Fachbegriffe-Lexikon

TOP-50-GAMES

DIE BESTEN ACTIONABENTEUER IN DER ÜBERSICHT

Shooter sind dir zu abwechslungsarm? Rollenspiele nicht actionreich genug? Und Renn- und Sportspiele können dir sowieso gestohlen bleiben? Dann bist du ein Kandidat für eines der beliebtesten Genres auf der Xbox 360: Actionabenteuer. Sie kombinieren eine solide Story mit einer ordentlichen Portion Action, all das oft noch gepfeffert mit Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen.

Hier findest du sie also: die 50 besten Actionabenteuer 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 dann die 50 besten Sportspiele.

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

A

Alone in the Dark							
	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	9 €	Wertung 7.4	
	Hersteller	Namco Bandai Partners	gekürzt	nein	MP-Modi		nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live		07/08
	Anspruchsvolles Gruselabenteuer, dem man aber diverse Mängel nachsehen muss.						

Assassin's Creed



Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung 8.8
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 12/07	
Wunderschön, atemberaubend, herrlich groß, aber auch mit ein paar Macken.					

Assassin's Creed 2



Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	50 €	Wertung 9.3 ★★	
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi		nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live		12/09
Großartiges Abenteuer-Erlebnis für Erwachsene. Vorbildliche Ausstattung, enorm motivierend.						

B

Banjo Tooie							
	Genre	Actionabenteuer	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	1200 MS	Wertung 8.0
	Hersteller	Rare	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	06/09	
	Pflicht-Download für Fans durchdachter Hüpfabenteuer.						

Batman: Arkham Asylum							
	Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	33 €	Wertung 9.0 ☆☆☆	
	Hersteller	Koch Media / Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi		nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live		08/09
	Wäre auch ohne Lizenz ein außergewöhnliches Actionabenteuer. Aber mit diesen tollen Figuren? Ganz großartig!						



Genre

Actionabenteuer

Hersteller

Sega

Sprache

deutsche Texte

USK ab 18 Jahren

gekürzt

Spieler

gesichtet ab

nein

1

50 €

MP-Modi

Test in 360 Live 12/09

Wertung

8.7

★ ★

Trotz kleiner Macken: klarer Muss-Kauf für jeden Actionfan.

Bionic Commando



Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	17 €	Wertung 7.7
Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 05/09	
Obwohl staubtrocken und bockschwer macht's ordentlich Spaß.					

Brütal Legend



Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	36 €	Wertung 8.0
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live 11/09	

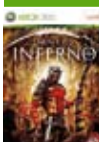
Wer Metal nur halbwegs mag, muss zugreifen.

Bully: Die Ehrenrunde



Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung 8.1
Hersteller	Rockstar Games	gekürzt	nein	MP-Modi	
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live 03/08	
Wie ein Schulbuben-Streich: Nicht gerade schön, aber sehr unterhaltsam.					

D

Dante's Inferno							
	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung 7.9 ★	
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi		nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live		02/10
	Nicht Kratos' Verderben, aber eine gute Kopie!						

Darksiders

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	46 €	Wertung
	Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 01/10	★

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

Dark Void

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung
	Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 01/10	★

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

Das Bourne Komplotz

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	Activision Blizzard	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 07/08	★

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

Dead Space

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

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

Der Pate

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	70 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 07/06	

Filmumsetzung mit Substanz. So stimmungsvoll und pathetisch wie der Name suggeriert.

Devil May Cry 4

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	28 €	Wertung
	Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live 02/08	★

Selbst mit kleinen Schwächen ein ebenso begeisterndes wie einzigartiges Erlebnis.

Die Legende von Beowulf: Das Spiel

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

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

Ghostbusters: Das Videospiel

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
	Hersteller	Namco Bandai Partners	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live 11/09	★

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

GTA IV

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung
	Hersteller	Rockstar Games	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live 06/08	★

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

GTA: Episodes from Liberty City

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	45 €	Wertung
	Hersteller	Rockstar Games	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 16	Test in 03/09+11/09	★

Zwei »GTA«-Games zum Preis von einem. Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld.

Harry Potter und der Orden des Phönix

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	27 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 07+08/07	

Ziemlich zauberhaftes Actionabenteuer. Für Potter-Fans toll, für Genre-Liebhaber okay.

Hitman: Blood Money

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 04/06	★

Spannende, atmosphärisch dichte Killer-Action mit kleinen technischen Mängeln.

Just Cause

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	27 €	Wertung
	Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 07/06	★

Ein herrlich entspannendes Actionabenteuer mit beachtlicher Spieltiefe und interessantem Kuba-Setting.

Just Cause 2

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	60 €	Wertung
	Hersteller	Square Enix / Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live 04/10	★

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

James Cameron's Avatar

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	45 €	Wertung
	Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live 01/10	

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

Kameo: Elements of Power

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live 01/06	★

Fantasievolles Actionabenteuer mit enormer Spieltiefe, superer Grafik und schönen Details.

Lego Batman

	Genre	Actionabenteuer	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
	Hersteller	WB Interactive	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	30 €	Wertung
	Hersteller	Lucasarts	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	29 €	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.

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.

Mirror's Edge

Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	10 €	Wertung
Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	12/08

Trotz Frustrationspassagen absolut spielsenswert. Wer Le Parkour liebt, muss sowieso zuschlagen.

Naruto: The Broken Bond

Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	12/08

Schönes Nachfolge-Game mit recht dynamischer Spielführung.

Overlord 2

Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	07/09

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

Peter Jackson's King Kong

Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	10 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	01/06

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

Prince of Persia

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

Herrliches Actionabenteuer aus 1001er Nacht. Nahezu fehlerfrei.

Red Faction: Guerrilla

Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	15 €	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: Gold Edition

Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	33 €	Wertung
Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	04/10

Das volle Paket für schmales Geld – klarer Kauf Tipp!

Saboteur

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

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

Saints Row 2

Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	17 €	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.

Shadow Complex

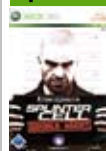
Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	1200 MS	Wertung
Hersteller	Epic Games	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	09/09

Schnell, abwechslungsreich, grafisch gelungen: Für 2D-Action-Fans ein klarer Kauf Tipp.

Spider-Man: Web of Shadows

Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	12 €	Wertung
Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	11/08

Fraglos das mit Abstand beste Superhelden-Game seit langer Zeit.

Splinter Cell: Double Agent

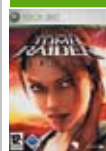
Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	08/06

Auch auf der Xbox 360 ein Meilenstein! Einer der besten Teile der Serie.

Tomb Raider: Anniversary

Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	11/07

Nicht ganz so schön wie »Legend«, spielerisch aber richtig top.

Tomb Raider: Legend

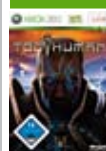
Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	16 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	03/06

Entspannendes, kurzweiliges, angenehm spielbares Actionabenteuer. Tolle Atmosphäre!

Tomb Raider: Underworld

Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	12/08

Herrlich entspanntes Actionabenteuer, ein Genuss für viele Abende.

Too Human

Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	09/08

Die Action muss sich eine ganze Reihe Mängel ankreiden lassen. Dennoch: Das Gameplay motiviert.

Venetica

Genre	Actionabenteuer	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	47 €	Wertung
Hersteller	Dtp Entertainment	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	02/10

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

Viking: Battle for Asgard

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

Überraschend anspruchsvolle Action mit top Kampfsystem und überhaupt einigem dahinter.

Wet

Genre	Actionabenteuer	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
Hersteller	Bethesda	gekürzt	ja	MP-Modi	nein
Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1	Test in 360 Live	09/09

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

Wheelman

Genre	Actionabenteuer	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung
Hersteller	Ubisoft/ Midway	gekürzt	nein	MP-Modi	nein
Sprache	deutsche Texte	Spieler	1	Test in 360 Live	04/09

Geschmeidige Gangster-Action mit einigen Schwächen, aber eigenem Charme und flüssiger Spielbarkeit.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MICHAEL FÖRTSCH

DANTE'S INFERNO

Genre | Action **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 30 Euro

Kaum erschienen und schon für 30 Silberlinge zu kriegen? Seltsam! Egal. Denn der »God of War«-Klon von Visceral Games ist wirklich höllisch. Als Held Dante schnitzelt man sich mit Todessense durch die neun Jenseitskreise, schlachtet Dämonen und anderes garstiges Getier. Zwischendrin: fette Bossgegner. Kein Überknaller, aber trotzdem ein Geheimtipp.



RICHARD LÖWENSTEIN

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Genre | Jump, n' Run **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 54 Euro

Wer bereits jetzt ein Auge auf das kommende »Prince of Persia: Die vergessene Zeit« geworfen hat, für den gibt's bei www.Nippondreams.de ein verlockendes Angebot. Hier kriegst du als 360-Live-Leser deine Version komplett auf Deutsch exklusiv für 54,90 statt für 60 Euro! Einfach bei der Bestellung »360 Live 05 2010« angeben und schon gehört das Game dir.



SÖNKE SIEMENS

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010

Genre | Wrestling **Hersteller** | THQ
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 20 Euro

Ey, suchst du Streit? Geh ma' Sportplatz! Kriegst du eins auf Fresse! Du gerätst ständig in solche Situationen? Dann dürfte dir THQs Wrestling-Spaß »WWE Smackdown vs. Raw 2010« gefallen, der in dieser Version vor allem durch stark überarbeitete Community-Funktionen und leistungsfähige Editoren überzeugt. Für 20 Euro? Kaufen, Alda!



SABINE VOGEL

LOST ODYSSEY

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 20 Euro

Klar, in Zeiten von »Final Fantasy XIII« und »Resonance of Fate« ist manch einer in Sachen Rollenspiele schon gut bedient. Wer aber trotzdem nicht genug kriegen kann, sollte einen Blick auf »Lost Odyssey« werfen: emotionaler Tiefgang, gelungene Grafik, packende Story, aber störende Ladezeiten. Für 20 Euro? Zugreifen!



MORITZ WANKE

BATMAN: ARKHAM ASYLUM GOTY-EDITION

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Eidos
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 45 Euro

Die beste Comic-Umsetzung der letzten Jahre gibt's jetzt als »Game of the Year«-Edition. Fein: Für rund 45 Euro erhält man nicht nur das Hauptspiel, sondern auch noch sechs Herausforderungen, die bis dato nur als Download angeboten wurden. Außerdem dabei: ein brandneuer 3D-Modus und zwei darauf abgestimmte 3D-Brillen. Fledermaus-Fans greifen zu!



BENJAMIN KRATSCH

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

Genre | Rundenstrategie **Hersteller** | 2k Games
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 20 Euro

Okay, ich geb's zu: Als langjähriger Fan der PC-Version spielt sich die Konsolenumsetzung des Strategie-Hits dann doch etwas seicht. Trotzdem lockt die Rundenstrategie mich immer wieder mit ihrem »Nur noch diese eine Stadt erobern«-Suchteffekt und ist urkomisch inszeniert. Für 20 Euro? Meins.

SPECIAL EDITION

METRO 2033 – SPECIAL EDITION

Und wo ist die Uhr?

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 16. März 2010

Am 16. März war die Apokalypse. Nicht mitbekommen? Dabei zählt der atmosphärische Endzeit-Ego-Shooter »Metro 2033« eigentlich zu den wenigen eher unbekannten Produktionen, die man sich wahrlich nicht entgehen lassen sollte. Leider kann man das von der Special Edition des Spiels nicht gerade behaupten – zumindest nicht von der Fassung für Xbox 360. Das Pendant für PC wartet nämlich mit einer ungleich cooleren Sonderedition mit deutlich mehr Inhalt auf und kostet zudem weniger – ziemlich ungerecht!

WAS SOLL ICH MIT POSTKARTEN?

Für die knapp 65 investierten Kröten kriegen Käufer der Xbox-360-Special-Edition sage und schreibe zwei verschiedene Typen von Extras: vier Hochglanz-Postkarten und einen Download-Code für die schwere Automatikschrotflinte im Spiel. Wow. Toll. Da kommen einem fast die Tränen, wenn man bedenkt, dass PC-Nutzer mit massenweise handfesten Goodys nahezu übersättigt werden. Darunter die nachgebaute Armbanduhr des Helden Artjom, ein Schlüsselanhänger samt Hundemarke und Nachbildung des bekannten Tunnelteddys sowie ein bisher unveröffentlichtes Werk des Buchautors Dmitry Glukhovsky mit dem Titel »Davor und danach«. Okay, man könnte hier anerkennend erwähnen, dass die vier Postkarten in der Special Edition vom russischen Künstler und »Metro 2033«-Designer Anton Grechko entworfen wurden. Macht das den geringen und lieblosen Umfang des Paketes besser? Nein. Ganz und gar nicht.

Sabine Vogel



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

ALAN WAKE – LIMITED EDITION

Endlich wach, endlich da

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 68 Euro
Erhältlich | 21. Mai 2010

Hallo Alan! Endlich ausgeschlafen? Gut, denn Xbox-360-Besitzer warten schon seit einer halben Ewigkeit auf deine unheimlichen Abenteuer als Held wider Willen, der eigentlich nur seinen neuen Roman fertig schreiben wollte. Wie schön, dass du deine treu wartenden Fans zum Dank gleich mit so einer tollen Limited Edition belohnst! Leider liegt dein neuester, schriftstellerischer Erguss nicht bei, aber ein paar andere, ebenso geniale Extras. Werfen wir zuerst mal einen Blick in die dicke Pappschachtel. Die ist nämlich in Wirklichkeit eine Buch-Imitation, in deren Innerem aber statt dem Whiskey-Vorrat oder einer Magnum-Pistole das Spiel schlummert. Und selbst das ist keine Standardausführung.

RUNDUM GLÜCKLICH

Auf der Disk befinden sich neben Alans Abenteuer nämlich noch spezielle Spieltipps von Entwickler Remedy, sowie nach Wahl zuschaltbare Kommentare namhafter Designer des Games. Aber noch zwei weitere Disks warten auf ihre Entdeckung: Auf der einen befindet sich der komplette Gänsehaut-Soundtrack des Spiels, die andere umfasst ein Making-of mit Entwickler-Interviews und »Hinter den Kulissen«-Videos sowie ein exklusives Xbox-360-Premium-Theme und Gegenstände für deinen Avatar. Das würde dir zu deinem Glück schon reichen? Es kommt aber noch besser: ein Buch im Buch sozusagen. Der 144-Seiten starke Softcover-Schinken trägt den Titel »Die Alan Wake Akte« und enthält diverse Kurzgeschichten zu »Alan Wake«, sowie einen FBI-Ermittlungsbericht. Und damit am Ende auch ja keine Wünsche offenbleiben, gibt's für Käufer der Limited Edition einen Download-Code für die erste Zusatzepisode des Spiels obendrauf. Kompliment, Microsoft. Das nennt man mal eine umfangreiche Sonderedition, die wohl jeden »Alan Wake«-Fan zufriedenstellen dürfte.

Sabine Vogel



ZUBEHÖR-TEST

SAITEK MC STICK & MIC CASE

Hersteller | Saitek **Typ** | Tasche
Preis | ab 5 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Man kennt das ja: »Guitar Hero« oder »Rockband« zu spielen macht irre viel Spaß – aber der ganze, dafür benötigte Krimschams geht einem doch gehörig auf den Zacken. Das Zeug nach Gebrauch in irgendeine Ecke schmeißen ist jedoch weder besonders ordentlich, noch stilecht. Wie gut, dass Saitek für alle Konsolen-Drummer und -Sänger eine Lösung parat hält: ein Aufbewahrungstäschchen in makaberer Sargform. Hier finden zwar keine Gitarren oder Drumkits Platz, dafür aber all die kleinen Utensilien, die sonst nur allzu gern in der Gegend herumfliegen: Drumsticks, Kabel, USB-Empfänger, Mikrofone und Spielverpackungen zum Beispiel.

RUHE SANFT

Die Sargtasche besteht an der Außenseite aus mittelharterm Kunstleder samt glänzendem Totenkopf-Aufdruck. Hinter dem Reißverschluss sieht der Käufer dann rot – um genau zu sein eine blutrote Satin-Polsterung im Stepp-Design. Sehr angesagt in der Bestattungsbranche. Auf jeder Seite der Tasche befindet sich ein großes Fach, das mit einer Polsterlasche und Klettverschluss verschlossen wird. Es bietet ausreichend Platz für lange Utensilien wie Mikrofone oder Drumsticks. Ebenfalls doppelt vorhanden: ein Reißverschluss-Fach, das laut Hersteller zur Unterbringung von Adaptern und Kabeln, aber auch Spielverpackungen dient. Für Letztere ist es nur leider zu klein geraten. Es sei denn, man möchte ausschließlich die Disks ohne Hülle transportieren. Für gerade mal fünf Euro gibt das Sargtäschchen trotzdem einen schicken Begleiter ab, der entgegen aller Vorurteile nicht schlampig oder billig verarbeitet wirkt. Wer seinen persönlichen Sarg noch erweitern mag, sollte übrigens auch einen Blick auf den »Gig Bag« von Saitek werfen: diese Tasche hat den gleichen Look, ist allerdings größer, sodass dort eine »Rock Band«- oder »Guitar Hero«-Gitarre Platz findet.



Von wegen billig taugt nichts. Für fünf Euro lässt das Mic & Stick Case kaum Wünsche offen. Nur die Sargform bleibt Geschmackssache.

7.0

RACING SEAT 4 IN 1

Hersteller | Bigben Interactive **Typ** | Rennsessel
Preis | ab 80 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Eine komplette Rennausstattung mit Sitz, Fußpedal und Lenkrad für 80 Euro? Da denkt man doch gleich: Schrott oder Wunschvorstellung eines armen Gamers. Schließlich verticken manch andere Hersteller nur Lenkräder zu diesem Preis. Auch auf den ersten Blick mutet der »4 in 1 Racing Seat« der Firma Bigben eher wie einer dieser komplizierten Kinderwagen an, die man in mühsamer Kleinarbeit zusammenbasteln, -klicken und -schrauben muss. Immerhin: 15 Minuten, 20 instabil wirkende Plastik-Klickverschlüsse und zig verwirrte Blicke in die Anleitung später steht der Rennsessel. Im Gegensatz zu anderen Modellen besteht die Sitzfläche hier nicht aus einer starren Schale, sondern aus gepolstertem Nylongewebe. Vorteil dieser Bauweise: Der Sessel lässt sich platzsparend verstauen und nimmt nicht gleich das komplette Wohnzimmer in Beschlag. Der Nachteil: Die schwache Polsterung und der eher geringe Sitzkomfort machen sich schnell in den Knochen und beim Allerwertesten bemerkbar.

BESSER ALS GEDACHT

Positive Resonanz dagegen beim Aufbau des Lenkergestells. Das gummierte, schön griffige Lenkrad lässt sich beliebig nach vorn und hinten sowie nach oben und unten verstellen, und passt sich so der Körpergröße und -haltung optimal an. Ernüchterung wiederum beim Fußpedal. Wer sonst mit dem linken Fuß Gas gibt, muss sich hier umgewöhnen. Auf der linken Seite des Fußelements ist zwar ein Gaspedal angedeutet, das entpuppt sich jedoch als simple Fußstütze. Da hat die Konkurrenz mehr zu bieten! Dafür geben das Brems- und Gaspedal auf der rechten Seite erstaunlich gute Rückmeldung. Überhaupt ist die Steuerung ordentlich. Vorausgesetzt, man macht in der langwierigen, für jedes Spiel durchzuführenden Konfigurationsphase alles richtig. Einmal auf ein Game abgestimmt, fühlt sich die Lenkerei aber durchaus stimmig an, auch wenn das Lenkrad eine etwas zu feste Mittelstellung besitzt.



Es knarzt beim Reinsetzen und auch die Knochen schmerzen zuweilen. Für gerade mal 80 Euro leistet dieser Sessel jedoch mehr als angenommen.

7.5

SPIELETERMINE

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

HIT- VERDÄCHTIG

L.A. NOIRE

Hersteller **Rockstar** Genre **Action**

Schon im Vorfeld betont Rockstar immer wieder, dass es sich bei diesem ambitionierten Projekt nicht um einen weiteren »GTA«-Klon mit Mafia-Ambiente handelt. Vielmehr basteln die Jungs an einem innovativen Offene-Welt-Konzept, bei dem der Spieler primär mit Stift und Notizblock bewaffnet Mordfälle im originalgetreu nachgebauten Los Angeles der späten 40er-Jahre aufklären muss.

RAGE

Hersteller **Bethesda** Genre **Ego-Shooter**

Der kommende Ego-Shooter von id Software erinnert in vielerlei Hinsicht an »Borderlands«: ein fremder Planet mit einer post-apokalyptischen Oberwelt, waffenstarrende Mutantenfreaks und Fahrzeug-Action in weitläufigen Arealen. Im Detail betrachtet sieht das hier aber – id Softwares neuer Grafik-Engine namens »id Tech 5« sei Dank – noch mal um Längen besser aus.

VANQUISH

Hersteller **Sega** Genre **Action**

Protagonist Sam soll in seinem weißen Cyber-Anzug spätestens im Herbst die Spielerherzen erobern. Könnte klappen, denn niemand Geringeres als Platinum Games, die Macher von «Bayonetta», planen den Auftritt des Erdennretters und versprechen einen Shooter, der mit seiner unglaublichen Geschwindigkeit alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. XXL-Preview im nächsten Heft!

TERMIN	TITEL
15. Apr.	Splinter Cell: Conviction
16. Apr.	Dead To Rights: Retribution
16. Apr.	Samurai Shodown Sen (Import)
23. Apr.	Nier
29. Apr.	FIFA Fußball-WM 2010
30. Apr.	Super Street Fighter IV
7. Mai	Lost Planet 2
12. Mai	Skate 3
14. Mai	Alan Wake
20. Mai	PoP: Die vergessene Zeit
20. Mai	Pure Football
20. Mai	Split/Second: Velocity
21. Mai	Red Dead Redemption
27. Mai	Backbreaker
27. Mai	Blur
25. Mai	UFC Undisputed 2010
28. Mai	Alpha Protocol
28. Mai	Kampf der Titanen
Mai	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4
Mai	SBK X
2. Jun.	R.U.S.E.
4. Jun.	Darkstar One: Broken Alliance
4. Jun.	Naughty Bear
10. Jun.	Naval Assault
10. Jun.	Sniper: Ghost Warrior
10. Jun.	Tiger Woods PGA Tour 11
24. Jun.	All Round Hunter
25. Jun.	Für immer Shrek
9. Jul.	Crackdown 2 (Import)
15. Jul.	Toy Story 3
26. Aug.	Mafia 2
27. Aug.	Kane & Lynch 2: Dog Days
2010	Aliens: Colonial Marines
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
2010	Enslaved
2010	F.E.A.R. 3
2010	F1 2010
2010	Fable 3
2010	Fallout: New Vegas

TERMIN	TITEL
2010	Fireburst
2010	Fist of the North Star
2010	Front Mission Evolved
2010	Ghost Recon: Future Soldier
2010	Halo: Reach
2010	Hitman 5
2010	Homefront
2010	Hunted: The Demon's Forge
2010	I Am Alive
2010	Incarnate
2010	Inversion
2010	Ironman 2
2010	Kingdom Under Fire 2
2010	L.A. Noire
2010	Lego Star Wars III: The Clone Wars
2010	Majin: The Fallen Realm
2010	Max Payne 3
2010	Metal Gear Solid: Rising
2010	Ninety-Nine Nights 2
2010	No more Heroes: Paradise
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten

TERMIN	TITEL
2010	Prey 2
2010	Quantum Theory
2010	Rage
2010	Saw 2
2010	Scivation
2010	Shaun White Skateboarding
2010	Singularity
2010	Spider-Man: Shattered Dimensions
2010	Splatterhouse
2010	Star Wars: The Force Unleashed II
2010	Super Street Fighter IV
2010	The Return of American McGee's Alice
2010	The Ripper
2010	Transformers: War of Cybertron
2010	Tron: Evolution
2010	True Crime
2010	Two Worlds 2
2010	Vanquish
2010	Warhammer 40.000: Space Marine

日本

NIPPON DREAMS

Illustration: Christian Schöne

TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

LOST PLANET 2
52,90 EUR

PRINCE OF PERSIA
52,90 EUR

FIFA WM 2010
59,90 EUR

ALAN WAKE
59,90 EUR

UFC 2010 59,90 EUR
NIER 54,90 EUR

XBOX360

RED DEAD REDEMPTION
59.90 EUR

XBOX360

SUPER STREET FIGHTER 4
32.90 EUR

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES.

BLITZ-VERSAND
alle Preise inkl. MwSt.
(zzgl. Versand)

BARGELD SOFORT!

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN

WWW.NIPPONDREAMS.COM

360 LIVE – NEU AB DEM 26. MAI! 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 Sportspiele!

TITELSTORY

ALPHA PROTOCOL

Knisternde Schleichpassagen, ein Kreuzfeuer aus Intrigen und zwielichtigen politischen Machenschaften sowie haufenweise coole Agenten-Gadgets: Dieser Spionage-Thriller, in dem CIA-Agent Michael Thorton zwischen die Fronten gerät, fesselt nicht nur dank seiner packenden, modular aufgebauten Story, sondern vor allem aufgrund der neuartigen Spielmechanik. 360 Live durchleuchtet die Testversion! Coverstory!

PLUS!

HALO: REACH

Das Noble-Team, bestehend aus sechs neuen Kriegerern in schickem Spartan-3-Rüstzeug, meldet sich zum Dienst: Die Beta-Phase zum kommenden Xbox-360-Kracher startet Anfang Mai endlich auch für die Community. 360 Live berichtet direkt vom Planeten Reach und dem tobenden Kampf zwischen der Menschheit und der Alien-Allianz. Was sagen Fans und Shooter-Liebhaber zu den technischen Verbesserungen? Wie gut kommen die neuen Spielelemente tatsächlich an? Fette Vorschau!

UFC UNDISPUTED 2010

Karate, Kickboxen, Savate, Jiu-Jitsu und mehr: Auch dieses Jahr messen sich die Meister der verschiedensten Kampfsportarten beim »Universal Fighting Championship«. Wie gut das als Videospiel funktionieren kann, hat THQ bereits 2009 unter Beweis gestellt. Ob die angekündigten Neuerungen allerdings ausreichen, um sich erneut eine Kauffipp-Medaille umzu-schnallen, wird unser knallharter Test zeigen.

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 ... CRACKDOWN 2, DARKSTAR ONE, SPLIT/SECOND: VELOCITY, LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4, R.U.S.E., RED DEAD REDEMPTION, GHOST RECON: FUTURE SOLDIER UND VIELE MEHR.

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

ALAN WAKE

Alan Wake, Autor zahlreicher Horror-Bestseller, plagen furchtbare Albträume und psychotische Angstzustände; sein Leben droht den Bach runterzugehen. Als seine Frau bei einem gemeinsamen Erholungstrip dann auch noch spurlos verschwindet und er sich plötzlich mit Horden messerwetzender Psychopathen konfrontiert sieht, eskaliert die Situation. 360 Live testet den vielversprechenden Mystery-Shooter und verrät, ob die Prognose »todsicherer Hit« wirklich zutrifft.

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Zeitgleich zu seinem ersten Säbelstreich in deutschen Kinos stürzt sich der Prinz aus Persien in sein nächstes virtuelles Abenteuer. Um das Königreich Azad zu retten, muss der Orientheld ganze Hundertschaften einer übermächtigen Sandarmee zurück in den Wüstenboden stampfen. Wirkt ungewohnt actionreich, fordert dank zahlreicher Rätselpassagen rund um die neu hinzugekommenen Elementarkräfte jedoch auch Fans kniffliger Abenteuer heraus. Test und Film-Check!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 67

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 26. MAI 2010!

DAMIT DU WEISST, WAS GESPIELT WIRD.

Komm in die Games-Community!

www.360-live.de



Das darfst du dir nicht entgehen lassen:
ab 5. Mai – der Schocker-Test zu
»Alan Wake«! Und ab 20. Mai: der
ultimative Test zur Wahnsinns-Western-
Show »Red Dead Redemption«!

Fünfstufige Betriebsgarantie für
Games mit Online-Anbindung?
Diskutiere Richards Editorial-
Thema im Forum!

Bewirb dich im Forum
als Lesertester und spiel die
neuesten Games als Erster!

Hol dir deine
Büro-Bazooka oder ein
Akriden-Modell beim
Gewinnspiel zu
»Lost Planet 2«!



ENTFESSLE DEINE KRAFT UND
STELL DICH DEINEM SCHICKSAL

PRINCE of PERSIA

DIE VERGESSENE ZEIT



UBISOFT

AB 20. MAI ERHÄLTlich
PC VERSION AB 03. JUNI IM HANDEL



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PS3", "PlayStation" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.