

Helikopter kapern

„Just Cause 2“ hat zwar keine Story, ist aber ein großer Spaß.

Ein grundlegender Unterschied zwischen Filmen und Spielen wird bei „Just Cause 2“ schnell deutlich: Ein Spiel kann auch ohne eine überzeugende Geschichte gut sein – wenn das Spielprinzip stimmt. Bei „Just Cause 2“ ist das simpel, aber effektiv. „Stifte so viel Chaos wie möglich!“, lautet die Aufforderung an den Spieler. Als Ausrede gilt, dass er als US-Agent einen Regimewechsel in einem südostasiatischen Inselstaat voranbringen soll. Tatsächlich aber ist der Grund: weil es Spaß macht. In „Just Cause 2“ werden Spieler zum Superhelden, der sich mit Enterhaken und Fallschirm fortbewegt, Helikopter, Autos und Schiffe kapert und vor allem große Explosionen erzeugen kann. Die toll gestaltete Landschaft wird zu einem Sandkasten, in dem Spieler tun und lassen können, was sie wollen. In dem sie Öltanks in die Luft jagen und sich Kämpfe liefern, in dem sie Autorennen fahren oder mit dem Fallschirm vom höchsten Berg gleiten. In dem sie am Strand den Sonnenuntergang genießen oder sich am Enterhaken hinter einem Flugzeug herziehen lassen. In dem so viel los ist, dass man über die Geschichte gar nicht mehr nachdenken muss.

„Just Cause 2“
von Square Enix
für PC,
Xbox 360 und
Playstation 3.

CARSTEN GÖRIG



Szene aus
„Just Cause 2“:
„Stifte so viel
Chaos
wie möglich!“

Neue Software



Splinter Cell – Conviction (Ubisoft)

Schleichen und schießen, so lautet die Aufgabe für den Spielhelden Sam Fisher in der „Splinter Cell“-Serie. Doch so flüssig, so elegant und gutaussehend war noch kein Teil bisher. Sehr angenehm: Der Hurra-Patriotismus, den Lizenzgeber Tom Clancy in die Serie einfließen ließ, taucht diesmal fast nicht mehr auf.



Tilt to Live (One Man Left)

Einfach, aber effektiv: Das Spiel für iPhone und iPod touch wird durch Neigen und Drehen der Geräte gesteuert. Ein kleiner Pfeil muss in Kreise gelenkt werden, die dann angreifende Punkte zerstören. Das einfache Spielprinzip und die schöne Retro-Tapetengrafik machen das Spiel zu einem kleinen Highlight.



Alice im Wunderland (Disney)

Auch wenn man sonst bei Spielen zu Filmen vorsichtig sein muss: Die Umsetzung von Tim Burtons „Alice im Wunderland“ für Nintendos DS ist ein kleiner Geniestreich. In Scherenschnittgrafik rätseln sich Alice und das weiße Kaninchen durch versponnene Level und versuchen so, das Land hinter den Spiegeln zu erneuern.



Die Siedler 7 (Ubisoft)

Städte bauen, Wirtschaftskreisläufe in Gang setzen und Gegner in Schach halten: Auch wenn es die inzwischen siebte Ausgabe der Siedler ist, kann das Spielprinzip auch in der neuen Variation fesseln. Wie in einem Brettspiel tritt man hier gegeneinander an und kämpft um Punkte – und das ist spannend bis zum Schluss.

CARSTEN GÖRIG