

360

LIVE

ORANGE BOX

Half-Life 2 und mehr: Test!
Action-Box schlägt Halo 3

KANE & LYNCH

Klapp mich um,
dann klapp auf: Seite 28

FIFA 08

Zieht's Pro Evo die
Lederhosen aus? Test

TEST AUF 6 SEITEN HALO 3

Einzelspieler,
Multiplayer,
Geheimnisse
des Forge-Modus



REPORT!
Das erste Mal
Wichtige Erfindungen
im Videospiel

CLIVE BARKER'S

JERICHO

Selten einen so kompromisslosen
Schock-Shooter gespielt

POSTER UND 6-SEITEN-BERICHT

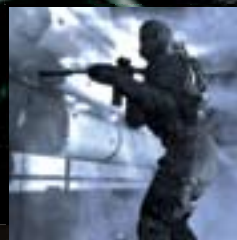
ERSTER TEST!

PROJECT GOTHAM RACING 4

Darum sind aller guten Dinge vier

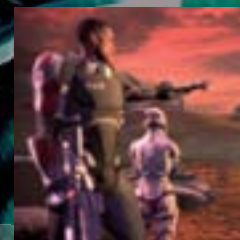
CALL OF DUTY 4

Der Multiplayer-Modus:
Dicke Spielspaß-Granate!



MASS EFFECT

Faszinierend wie Star
Wars: neue Eindrücke



KLOSE CAN YOU FIFA08?

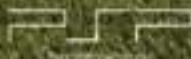
KANNST DU DIR DEN BALL ERKÄMPFEN UND
DICH IM STRAFRAUM DURCHSETZEN?
KANNST DU DEINEN GEGNER AUF EINEM
BIERDECKEL AUSTANZEN? KANNST DU
DEN KEEPER BEZWINGEN?

CANYOUFIFA08.COM

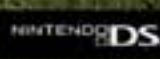


PLAYSTATION 3

PlayStation 2



Wii



FIFA08.EA.COM
EASPORTS.DE

DAS STECKT DRIN

360
INHALT

18 COVERSTORY

Clive Barker's Jericho
Welt der Schmerzen

08 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

18 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

45 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

78 REPORTAGE

Das erste Mal

6-SEITEN-TEST

46 HALO 3

Der heißeste Ego-Shooter 2007?
Kampagne durchgespielt, Mehrspieler-
Modus auf Tauglichkeit geprüft

4-SEITEN-TEST

60 SEGA RALLY

Macht Spaß von der ersten Minute an.
Arcade Racing auf höchstem Niveau. Test!

AKTUELL

- 08 DAS BOURNE-KOMPLOTT
- 08 NINJA GAIDEN 2
- 09 PRO EVO SOCCER 2008
- 10 XBOX 360 FEHLERQUOTE
- 10 TOM CLANCY:
FLUGSIMULATION
- 10 VIDEOMARKTPLATZ
- 11 NEUE XBOX-360-MODELLE
- 11 SCENE IT?
- 12 BORDERLANDS
- 12 WET
- 12 CULDECEPT SAGA
- 14 CHARTS
- 15 TERMINE

POSTER

- 41 ACE COMBAT 6
- 42 CLIVE BARKER'S JERICHO

REPORTAGE

- 78 DAS ERSTE MAL

SERVICE

- 35 ABO
- 45 IMPRESSUM
- 80 LESERBRIEFE
- 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

35, 80 SERVICE

72 COMMUNITY

Abo, Leserbrief

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

COVERTHEMA



18 CLIVE BARKER'S JERICO

Geht's noch krasser? Action voller Blut und Gedärme.
Bericht auf 6 Seiten, Poster in der Heftmitte

PREVIEW

- 18 CLIVE BARKER'S JERICO
- 24 CALL OF DUTY 4
- 26 ARMY OF TWO
- 28 KANE & LYNCH
- 32 VIKING: BATTLE FOR ASGARD
- 34 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
- 36 MASS EFFECT
- 38 DARK MESSIAH OF
MIGHT & MAGIC
- 40 ACE COMBAT 6

TEST

- 46 HALO 3
- 52 CONAN
- 54 THE ORANGE BOX: HALF LIFE 2
- 58 JUICED 2
- 60 SEGA RALLY
- 64 PROJECT GOTHAM RACING 4
- 66 FIFA 08
- 68 SKATE
- 70 RATAOUILLE
- 70 FATAL INERTIA
- 74 SPACE GIRAFFE
- 74 STREETS OF RAGE 2
- 74 PAC-MAN CHAMPIONSHIP
EDITION
- 74 SUPER PUZZLE FIGHTER 2
TURBO HD REMIX

COMMUNITY

- 72 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 74 LIVE ARCADE TOTAL
- 76 GAMERPOINTS

TOPSPIELE



24 Call of Duty 4



18 Jericho
26 Army of Two

28 Kane & Lynch



54 The Orange Box

52 Conan
58 Juiced 2
66 FIFA 08



64 Project Gotham
Racing 4

Willkommen bei 360 LIVE



Schon mitbekommen? »Tomb Raider Anniversary« gibt's ab dem 26. Oktober für Xbox 360. Nicht beim Händler, sondern im Netzwerk von Xbox Live. Das erste richtig große und eigenständig spielbare Game für die Xbox 360, das zuerst als Download veröffentlicht wird. Diese Weltpremiere unterstreicht die wachsende Bedeutung von Xbox Live. Nicht nur für die Vernetzung von uns Spielern, sondern auch als Übertragungsweg von Inhalten aller Art zu uns, egal ob Video, Audio oder Game. Mich selbst zähle ich ja eher zu den Liebhabern harter Tatsachen, ich kaufe Software aller Art bevorzugt auf kleinen runden Scheibchen. Den Download-Trend finde ich aber trotzdem gut. Wie viele nette kleine Games hätte ich nie erlebt,

wenn ich sie mir nicht superbequem und quasi nebenbei als Live-Arcade-Download aus dem Netz hätte saugen können. Innovative Teile wie Jeff Minters aktuellen Farben-Supergau »Space Giraffe« oder Q Entertainments kommenden Acid-Shooter »Every Extend« zum Beispiel. So was würde heute kein Publisher der Welt mehr auf Datenträger pressen, zum Händler karren und dort ins Regal stellen.

Wäre viel zu teuer. Aber als Download, wo sich die Vertriebskosten im Wesentlichen auf die Verwaltung beschränken, da geht so was noch. Ein Aha-Erlebnis garantiere ich in diesem Zusammenhang jedem, der sich bei Gelegenheit – etwa bei einem USA-Besuch – auf Microsofts US-Marktplatz für die Xbox 360 umguckt. Da gibt's mehr als nur Arcade-Games. Kaum zu fassen, wie viele brandaktuelle Kinofilme und TV-Serien sich einem da aufdrängen. Ähnliches erwartet uns hier in Europa auch bald. Wie groß und begeisternd das Angebot sein könnte, das beleuchten wir in der nächsten Ausgabe in unserer Reportage: Die Zukunft von Xbox Live.

Bequem soll sie sein, die Download-Zukunft. Aber sie ist auch mit Nachteilen verbunden. Zum Beispiel sind Downloads immer mit der Originalkonsole und einem beliebigen Gamertag, oder mit einer beliebigen Konsole und einem bestimmten Gamertag verknüpft. Oder anders gesagt: Einmal gekauft, wirst du's nie wieder los. Wer sich »Tomb Raider Anniversary« saugt, hat's und Schluss. Die Besitzrechte verschenken, tauschen oder via Ebay verkaufen? Unmöglich. Ein weiterer Nachteil ist, dass man zu leicht vergisst, wie viel Geld bei so einem Download doch fließt. Ich nehme mal »Tomb Raider Anniversary« als Beispiel. Dafür sollen 2.400 Microsoft Points fällig werden, also umgerechnet doch immerhin fast 30 Euro. Für die verpackte Vollversion möchte Eidos nur 39 Euro; ein ziemlich geringer Preisunterschied. Ach ja, und mal angenommen, ich hätte keine Kreditkarte, um mein Konto mit Microsoft Points aufzufüllen – dann müsste ich mir das Xbox-Live-Zahlungsmittel per Rubbelkarte kaufen. Wie viele Points sind noch mal auf der Rubbelkarte drauf? Genau: 2100, exakt 300 zu wenig. Fies, gell? Braucht's also zwei Karten, und ich will nicht wissen, wie viele Käufer die 1800 Restpunkte der zweiten Karte ungenutzt verfallen lassen. Microsoft lacht sich ins Fäustchen, gutes Geschäft gemacht. Aber nichts gegen »Tomb Raider Anniversary«. Tolles Lara-Game, siehe weiter hinten im Preview auf Seite 34.

Viel Spaß dort und auf den anderen Seiten!

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360 live-Magazin

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft!

VERBESSERT

Jetzt mit neuem Community-Teil, neuen Mitmach-Charts, Zubehör- und Technik-Seiten.

360-LIVE.DE
FORUM.360-LIVE.DE
BLOG.360-LIVE.DE

Für Besitzer einer Xbox 360 gibt es keinen besseren Platz im Internet. Mit Tests, Previews, Bildern, Spiele-Videos, Forum, News, Gewinnspiel, Redaktions-Blog und Video-Blog.

Coverthema

Clive Barker's Jericho

Der englische Schriftsteller und Regisseur Clive Barker gilt seit den »Büchern der Blutes« und den »Hellraiser«-Filmen als Meister des gepflegten Grusels. Wenn nun dieser Mann selbst Hand an einen Ego-Shooter legt, dann ist außergewöhnliches zu erwarten. Sechs Seiten, ein Poster und viele erschreckende Bilder aus »Jericho« – dem vermutlich kompromisslosesten Nervenkitzel, den man sich in diesem Jahr auf die Xbox 360 holen kann.





Straßen? Nein danke!

colin mcræe™

DIRT

Erleben Sie brachial schnelle Offroad-Rennen mit Adrenalin-Garantie, denn:

„Colin McRae ist zurück und schickt die Konkurrenz eindeutig von der Piste.“ PCgames.de



www.whoneedsroads.de



codemasters™

© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DIRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. "Z", "PLAYSTATION" and "PS3" 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.

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

NINJA GAIDEN 2
**Ruckzuck,
Rübe ab**
TOM CLANCY
**Geheimnisvolle
Flugsimulation**
SCHON DA
**Runderneuerte
Xbox 360 im Handel**
HEISSE AUSSICHTEN
Culdcept Saga
WANN UND WO?
Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / CHRIS ULM, HIGH MOON STUDIOS

Es gibt Leute, die halten Jason Bourne für den besseren James Bond. Sierra Entertainment will den cleveren Superagenten nächstes Jahr auf die Xbox 360 bringen. Erwartet uns ein echtes Actionfeuerwerk?

Gerade räumt der dritte Teil der Saga um den Spitzenagenten Jason Bourne im Kino ab. Im Sommer 2008 will Sierra Entertainment mit »Robert Ludlum's Das Bourne Komplott« auch die Xbox 360 mit einer Welt voller Verschwörung, Verrat, Konflikt, Kampf, Geheimnis und Gewalt erfreuen. Dafür hat sich Sierra der Zusammenarbeit mit Ludlum Entertainment verschert. Entwickelt wird das Ganze von den High Moon Studios. Und der Chef Entwickler Chris Ulm verspricht viel: »Wir kombinieren Elemente des Buch-Bestsellers 'Die Bourne-Identität' mit völlig neuen Inhalten, die in Zusammenarbeit mit Ludlum Entertainment eigens konzipiert wurden.« Das heißt wohl, dass man weiter gehen will, als es die Filme und die Bücher tun. Zum Teil kennen wir also die Geschichte: »Als Jason Bourne jagt der Spieler in nervenaufreibenden Missionen rund um den Globus, um nach und nach das Geheimnis seiner eigenen Vergangenheit und Identität zu entschlüsseln – und dabei zu erkennen, dass er zum Ziel des eigenen Auftraggebers geworden ist.« Der Clou



BIO

NAME/ Chris Ulm
FIRMA/ High Moon Studios

POSITION/ Chief Development Officer
ARBEITE GERADE

AN/ Robert Ludlum's Das Bourne Komplott

SCHON GEWUSST/ Weltweit wurden bisher über 210 Millionen Exemplare der Thriller von Robert Ludlum verkauft und in 32 Sprachen übersetzt.

an der Versoffenheit ist die Einbettung in das Bourne-Universum. Eine konsequente Weiterführung der Geschichte durch exklusive Inhalte also soll Fans bei der Stange halten und ein wenig mehr Licht in Bourne's Vergangenheit bringen. Wenn insbesondere die Damen auf ein Wiedersehen mit Matt Damon hoffen, werden sie leider enttäuscht – für den Spielcharakter kommt sein Gesicht nicht als Vorbild zum Einsatz. Mittelpunkt der Flucht vor allerhand feindlichen Agenten sind die typischen Bourne-Nahkämpfe. Ein benutzerfreundliches Combo-System lässt das »Das Bourne Komplott« mitunter sehr geskriptet wirken: Ein richtiger Knopfdruck und alle Sorgen sind vergessen. Chris Ulm ist sich dennoch sicher: »Fans Adrenalin treibender Action können sich auf ein temporeiches Erlebnis gefasst machen.« Was wir gesehen haben, orientiert sich optisch und vom Tempo her am Film: die wackelnde Kamera, die schnellen Bewegungen, die monochrome Farbgebung, alles da. Doch auch die Brutalität. Das ist schon ziemlich heftig, wenn Bourne einem Gegner eine Kopfnuss verpasst und die Kamera heranzoomt. Zum realistischen und dynamischen Gesamtbild, trägt auch bei, dass sich die Umgebungen in die Kämpfe integrieren lassen. Bei Schusswechseln geht einiges zu Bruch. Das alles sieht nach einer guten Mischung für ein ordentliches Spiel aus – wenn man den nötigen Magen dafür hat.



NINJA GAIDEN 2 RÜCKKEHR DES SCHATTENKRIEGERS

Wenn Ninjas im Spiel sind, kann eigentlich schon nichts mehr schief gehen – Ninjas wie Ryu Hayabusa. Der Japan-Krieger hatte in »Dead or Alive 4« schon seinen ersten 360-Auftritt, kriegt aber bald sein eigenes Abenteuer – nach drei Jahren Pause. Das erste »Ninja Gaiden« sorgte auf der alten Xbox wegen seiner genialen Grafik für Aufsehen, und wegen

seines unbarmherzigen Schwierigkeitsgrades. Dem gegenüber stand jedoch eine nahezu fehlerfreie Spielmechanik, an die der zweite Teil anknüpfen soll. Anlässlich der Japan-Fachmesse Tokyo Game Show hat Microsoft erste Bilder veröffentlicht. Scheint sich nichts großartig zu ändern; ist und bleibt also ein zünftiges Fernost-Fantasy-Gemetzel mit Tempo, steiler Grafik und

einem schlagfertigen Helden, der seine Haut mit allerlei Waffen teuer zu Markte trägt. Freilich bringt Ryu neue Werkzeuge mit, einen Klingenhandschuh mit passenden Stiefeln beispielsweise. Auffällig ist übrigens die Menge fliegender Köpfe, abgetrennter Gliedmaßen und Blut. Wir bezweifeln, dass eine ungekürzte Fassung auf das Wohlwollen der USK trifft.



Klein- gedruckt

PRO EVO 2008

» Den Test gibt's leider erst in der nächsten Ausgabe, eine Lizenz-News schon jetzt: die Bundesliga ist wieder nicht drin, der F.C. Bayern schon, bis auf Olli Kahn. Die Deutsche Nationalelf fehlt zum großen Teil, immerhin sind Ballack, Lehmann und andere Legionäre am Start. Also alles wie gehabt, nur halt, dass per Editor Richtigstellungen machbar sind.

EINE LEBENDIGE NATION

» Wenn das kein Grund ist, stramm zu stehen: Die Zahl der Xbox Live-Abonnenten beträgt inzwischen mehr als sieben Millionen. Nur zum Vergleich: Neuseeland, Dänemark oder Finnland haben bedeutend weniger Einwohner.

RAD AB

» Es gibt Probleme mit dem Netzteil des »Wireless Racing Wheels«. Der Microsoft Support stellt Käufern des Lenkrades ab sofort einen Nachrüstsatz zur Verfügung, der ein eventuelles Ankokeln beheben soll. Weiterhin weißt Microsoft daraufhin, bis zum Erhalt des Nachrüstsatzes das Lenkrad ausschließlich ohne Netzteil zu betreiben.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

6.412 MITGLIEDER ...

... zählt das 360-Live-Forum am 3. September 07

MASS EFFECT ...

... startet genau am 23. November 07

ROCK BAND ...

... verschiebt sich auf das erste Quartal 08

THE SHIP 2 ...

... kommt, steht aber erst in den Startlöchern

SILENT HILL 5 ...

... US-Hersteller The Collective kümmert sich um weitere Entwicklung

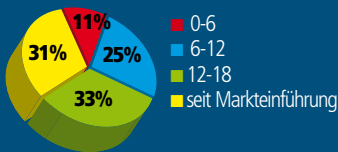


FAKTEN, FAKTEN, MEINUNGEN

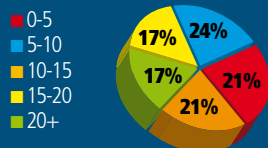
WIR FRAGEN IHR ANTWORTET

Die Xbox 360 sei anfällig für Fehler, heißt es. Auch wir haben in der letzten Ausgabe darüber berichtet. Doch wer hat mal ernsthaft die Spieler – also dich, dich und dich – gefragt, wie zufrieden sie mit ihrer Konsole sind? Wir haben genau dazu eine Umfrage gemacht. Und weil Bilder bekanntlich mehr sagen als tausend Worte, haben wir das Ergebnis in diesen putzigen Diagrammen zusammengefasst.

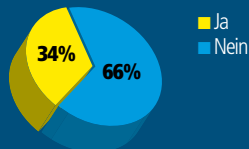
Wie viele Monate hast du die Xbox 360 schon?



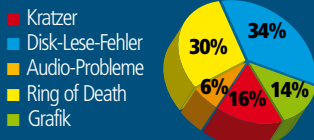
Wie viele Stunden spielst du in der Woche?



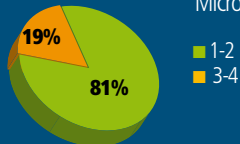
War deine Xbox 360 jemals kaputt?



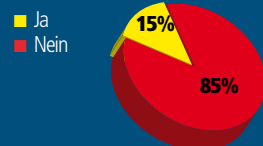
Was war denn kaputt?



Wie oft wurde die Konsole von Microsoft repariert?



Bist du mit dem Reparaturservice zufrieden?



TOM CLANCY MACHT DIE FLIEGE

GANZ GEHEIMNISVOLL

Der Name Tom Clancy steht für spannende und actionreiche Bücher. Und für Spiele wie »Splinter Cell«, »Ghost Recon« und »Rainbow Six«. Clancy hört nicht auf – und macht es diesmal besonders geheimnisvoll. Uns kam eben eine Pressemitteilung von Ubisoft hereingeflattert, die Top secret einen neuen Tom Clancy-Titel ankündigt. Nicht einmal den Titel will der Publisher verraten. Nur soviel: Es handelt sich um ein »Luftschlacht-Spiel« und beamt uns ins Jahr 2012.

Private Militärfirmen führen die Kriege dieser nahen Zukunft. Für eine dieser Firmen steigt der Spieler in eine der über 60 Kampfmaschinen. Dabei soll er Aktionen abziehen können, wie man sie sonst nur aus akrobatischen Flugshows kennt. Die Simulation wird von Grund auf neu aufgebaut, um das Potential der Next-Gen-Konsolen voll auszuschöpfen, verspricht Ubisoft. Grafik und Effekte sollen spektakulär werden – für die Xbox 360 erwarten wir schließlich auch nichts anderes. Bei

der Steuerung will man extrem viel Wert auf Realismus legen. Die Flugzeuge werden den Vorbildern so exakt wie möglich nachgebaut, erklärt Ubisoft. Man lässt sich damit auch bis irgendwann 2008 Zeit. Vielleicht fällt ihnen ja dann auch noch ein Name für die viel versprechende Simulation ein. Vielleicht bleibt's ja doch bei »Firehawk«, dem Namen, den diverse Internet-Quellen bereits als bekannt bestätigt haben wollen. Auch wenn Ubisoft selbst davon nichts weiß...

“ Die Flugzeuge werden den Vorbildern so exakt wie möglich nachgebaut ”



VIDEODIENST KOMMT NÄHER

GLOTZENDE GAMERGEMEINDE

Wann genau es soweit sein soll, steht noch in den Sternen. Doch der Video Marktplatz für die Xbox 360 landet dieses Jahr auf den europäischen Konsolen. Das verrät Microsoft in Kalifornien. Und Deutschland wird zu den glücklichen ersten Ländern zählen. Neben uns dürfen sich noch die Xbox-360-Besitzer in Frankreich, Großbritannien und Irland freuen. Man hat sich offenbar mit den Rechteinhabern diverser TV-Serien und Filme geeinigt, doch was genau kommt, wurde noch nicht verraten. Auch bei den Preisen hüllt sich Microsoft in Schweigen. Doch wir können mit ziemlicher Sicherheit annehmen, dass die Kosten in etwa so hoch sein dürften wie

für die Glotzer in den USA. Für einen brandaktuellen Film in High Definition wären also 480 Microsoft Points zu berappen. Eine Folge aus einer Serie im Standardformat kostet 160 Points. Die besagte Folge bleibt dann auch auf der Festplatte so lange man will, während der Film ein Verfallsdatum hat. Entweder verschwindet er nach vierzehn Tagen oder 24 Stunden, nachdem man ihn gesehen hat. Je nachdem, was zuerst kommt. In den USA ist der Video Marktplatz höchst erfolgreich. Seit der Einführung vor einem Jahr wurden 10.000.000 Downloads von über 2.350 Stunden Unterhaltung verzeichnet. Mehr schafft nur Marktführer iTunes.

SCENE IT?

BUZZI für Microsoft

Das vor allem in den USA, bei uns nicht ganz so beliebte Brettspiel »Scene It?« wird von Microsoft für die Xbox 360 umgesetzt. Es handelt sich um ein Ratespiel, bei dem die Spieler Fragen über Filme und Popkultur beantworten müssen. Offenbar dachte sich bei Microsoft jemand, »damit kann man doch Sonys »Buzz« Konkurrenz machen.« Worte, die man bei Microsoft gerne hört. Also kam eine zweite Idee dazu: »Bauen wir doch den Controller auch gleich nach – und verbessern ihn ein bisschen.« Also legt Microsoft entsprechend vier

kabellose Controller bei, die wie eine Mischung aus der Wii-Fernbedienung und dem »Buzz«-Controller von Sony aussehen. Und sie haben im simplen Gameplay auch genau die gleiche Funktion: Einfach den Buzzer drücken, die richtige Antwort angeben – das war's schon. Zu viert macht das natürlich noch mehr Spaß. Auf den großen Knopf vor dem Rest der Bande gedrückt, schon ist man dran. Trotz der vier Controller soll das Spiel auch nicht mehr als ein übliches Game kosten. Die Filme sind hoch auflösend und Microsoft

verspricht einen Haufen Extras. Es scheint so, als ob der Konzern die Familie als Zielgruppe für die Xbox 360 entdeckt. Und da das Konzept mit »Buzz« einst auch für Sony funktioniert hat, sehen wir noch dieses Jahr ein »Angebot, das man nicht ablehnen kann« auf uns zukommen. Aus welchem Film war dieses Zitat noch einmal?



NEUE XBOX 360

JETZT UND SOFORT ZU HABEN!

Heimlich, still und leise ersetzt Microsoft die an den Handel ausgelieferten Xbox-360-Modelle der bisherigen Baureihe durch neu produzierte Exemplare – ein so genanntes »Silent Update«. Zur neuen Produktionsserie zählen die Xbox-360-Versionen »Elite«, »Halo« und die Premium-Edition im bekannten weißen Gehäuse. An der Ausstattung der Premium ändert sich grundsätzlich nichts: Wireless-Controller, 20 GB Festplatte und Anschlusskabel sind im Preis von 349 Euro enthalten. Dazu der neue HDMI-Videoausgang und etwas fehlender Chrom-Glanz, weil die Festplatten-Einfassung neuerdings mausgrau gehalten ist. Wir haben unsere – laut Aufkleber im Juli produzierte – Konsole aufgeschraubt und konnten kaum Neues entdecken: ein zusätzlicher Kühlkörper, extra verklebte CPU-Chips alter Bauart, plus ein neues Philips-Laufwerk, sonst keine Unterschiede zu bisherigen Xbox-360-Modellen. Der Geräuschpegel scheint etwas niedriger zu sein. Als geborene Optimisten gehen wir davon aus, dass Microsoft Maßnahmen ergriffen hat, um dem bekannten Hardware-Problem – dem »Roten Ring des Todes« – entgegenzuwirken. Wer auf die 120-GB-Festplatte der »Elite«-Konsole verzichten kann, dem können wir die neue Premium-Version wärmstens empfehlen.



Jetzt mit HDMI-Port, extra Kühlkörper und neuem Philips-Laufwerk: die neue Xbox 360 Premium von innen

AUGEN AUF

ALLES AUF HALO

Alles steht bei Microsoft im Moment ganz im Zeichen von »Halo 3«. Schließlich erscheint Bungies Shooter herzulande am 26. September, zeitgleich mit unserem Blättchen. Wie's das Schicksal – und vermutlich Microsofts Marketingleiter – will, erscheint präzise an demselben Tag auch das im Juni dazu angekündigte Zubehör. Als da wären: zwei Varianten der Xbox 360 im »Halo 3«-Design, ohne Game für 399 Euro, mit Game für 449 Euro, in beiden Fällen mit 20-GB-Festplatte, Wireless-Controller, Gutschein für ein paar »Halo 3«-Downloads, Kabel-Headset,

Komponenten-Video kabel – und der HDMI-Schnittstelle der »Xbox 360 Elite« bzw. der rund erneuten Herbst-Modelle der Xbox 360. Von der Konsole bringt Microsoft 5000 Stück nach Deutschland. Neu gibt's auch die Wireless-Controller im limitierten Design für Sammler und Liebhaber. Das Motiv der beiden Pads wurde von Todd McFarlane kreiert, dem Schöpfer der Comicfigur »Spawn«. In der Verpackung der beiden Kontrollgeräte findet sich außerdem noch eine Figur des Master Chiefs. Die beiden Controller kosten je 29 Euro. Last but not least die



»Halo 3«-Edition des Wireless Headset, ebenfalls ab dem 26. September für 49 Euro erhältlich. Hätte Microsoft ruhig auch den Konsolen beilegen können; aber okay. Jetzt wirklich last but not least neu im Zubehörregal: das so genannte »Messenger Kit« – eine Mini-Tastatur, die sich ans Gamepad stecken lässt und schnelleres Tippen von Nachrichten ermöglicht. Hat nix mit »Halo 3« zu tun, kostet aber trotzdem 35 Euro. Warum? Darum.

BORDERLANDS

Dass das amerikanische Studio Gearbox für Shooter-Qualität steht, sollte nach »Brothers in Arms« klar sein. Jetzt haben wir aber einen ersten Blick auf das neue Werk der Jungs aus Dallas werfen können. In »Borderlands«, so der Name des Rollenspiel-Shooter-Hybriden, schlägt's einen abgewrackten Desperado auf den unwirtlichen Planeten Pandora. Hier kriegt er's mit schleimigen Monstern, fiesen Banditen und jeder Menge Power-Ups plus Sammel-Items zu tun. Was wir natürlich besonders gerne gehört haben: Bis zu vier Spieler dürfen den Planeten via Xbox Live unsicher machen und von den zirka 500.000 - ja, richtig gelesen! - Waffen Gebrauch machen. Feuer frei ab Ende 08.



FLOTT

Nachdem die 07er-Version nur auf der Playstation 2 und der Playstation Portable erschien, hat Black Bean nun »SBK-08 Superbike World Championship« auch für die Xbox 360 angekündigt. Das durch die WSBK-Lizenz wieder über alle Fahrer, Strecken und Teams verfügende Spiel wird erneut von Milestone entwickelt. Allzuviel ist über den Zweirad-Racer noch nicht bekannt, wir durften aber schon mal einen Blick riskieren. Und sind guter Dinge: Die Optik ist verbessert. Der Rest soll im Mai 08 zu sehen und vor allem zu fahren sein.

WET

Ein neuer Star sei geboren, so kündigt Viven di die Geburt seiner neuen Actionbraut an. Rubi heißt die heiße Frau, Lack und Leder und zwei schnell feuernde Colts trägt sie. Die Symbiose aus heftigen Schießereien, todesmutiger Akrobatik und atemberaubenden Schwertkämpfen hat uns bei einer ersten Demonstration stark an »Stranglehold« erinnert. Sieht also gut aus und ist mit reichlich Lauf-die-Wand-hoch-und-schlag-coole-Salti-Action aufgepöbelscht. Ob allerdings der Bodycount-Bonus in der deutschen Version so durchgeht? Wir werden sehen...



„Eines der wenigen Spiele, das nicht in die üblichen Kategorien fällt“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

CULDCEPT SAGA

»Culdcept Saga« ist mal wieder eines dieser japanischen Kleinode, die nach langer Zeit dann doch mal ihren Weg in den Westen finden. Irgendwann 2008 soll es so weit sein, verspricht Publisher Namco-Bandai. Warum wir das erwähnenswert finden? »Culdcept Saga« ist eines der wenigen Spiele das nicht in die üblichen Kategorien fällt: kein Ego-Shooter, kein Rennspiel oder Abenteuer. Besitzer einer Xbox 360 dürfen sich über ein strategisch angehauchtes Rollenspiel freuen, das bereits vor einigen Jahren für andere Plattformen erschien und nun in Form eines

überarbeiteten Remakes den Weg auf die einzig wahre Konsole findet. Neben der packenden Geschichte soll insbesondere das Kampfsystem für Begeisterung sorgen, welches sich entfernt an diversen Trading Card-Games orientiert. Der Hersteller verspricht auch eine spielerische Tiefe, die über simple Kämpfe hinausgeht. Dafür soll auch die knappe Story sorgen: Ein Junge, ein so genannter »Cepter« muss mit Hilfe der magischen Karten sein Land von der Tyrannei befreien. Wie bei »Monopoly« würfelt er und marschiert über ein Spielfeld und die Territorien gegen andere Cepter zu verteidigen. Das Spielboard hierbei sieht zwar ein wenig gewöhnlich und schlicht aus. Dafür überzeugt uns die wundervolle Zeichnung der Spielkarten. Die brauchen sich vor dem kultigen »Yu-Gi-Oh!«-Karten nicht zu verstecken. Überhaupt ist die Grafik gegenüber den Vorgängerspielen stark verbessert. Interessant ist »Culdcept Saga« wohl vor allem für Leute, die sich über Xbox Live messen wollen. Insgesamt können sich bis zu vier Spieler an den virtuellen Rollenspieltisch setzen. Daneben soll es Ranglisten geben. Das Spiel wird sicherlich nicht jeden ansprechen, doch »Culdcept Saga« wird sicherlich die Leute erfreuen, die nach etwas anderem als den üblichen Einheitsbrei Ausschau halten. Wann das Game nach Europa kommt, steht leider noch nicht fest. US-Release ist im Januar 08.



MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™

HELDEN SPRINGEN. FEINDE FALLEN.

Unser Krieg beginnt hier.
Die Hölle unter uns wird uns auseinanderreißen.
In diesem Chaos muss jeder von uns seine
Entscheidung treffen.
Der Kirchturm?
Das Dach des Pförtnerhauses?
Oder die Mitte des feindlichen Lagers?
Wir entscheiden über unser Schicksal.
Der erste Schritt ist der schwierigste.

electronic-arts.de



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

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:
www.360-live.de!



DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang September 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Bioshock - Steelbook Edition	2K
2	Halo 3 - Limited Edition	Microsoft
3	Two Worlds	Zuxxez
4	Halo 3	Microsoft
5	FIFA 08	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang September 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Halo 3	Microsoft
2	Bioshock	2K
3	Madden NFL 08	Electronic Arts
4	Indiziert	Microsoft
5	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang September 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Halo 3	Microsoft
2	Trusty Bell	Namco Banda
3	Halo History Pack	Microsoft
4	Hitman: Blood Money	Eidos
5	Oblivion	Ubisoft

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

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

1

HALO 3
PUBLISHER/ MICROSOFT

12.79%

Ein letztes Mal ist der Master Chief in diesem Chartteil zu finden. Nächsten Monat finden wir ihn auf alle Fälle in den Das-spiel-ich-am-liebsten-Charts. Darauf trauen wir uns zu wetten.

Tendenz
↑

Einschätzung/ Sehr gut



2

GRAND THEFT AUTO IV
PUBLISHER/ ROCKSTAR

11.87%

Tendenz
↑

Der Erwartungsdruck für den kleinen Autodieb ist groß. Ob Nico Belic damit klar kommt? Immerhin wurde das Spiel um ein halbes Jahr nach hinten verschoben.

Einschätzung/ Sehr gut

3

ASSASSIN'S CREED
PUBLISHER/ UBISOFT

10.96%

Tendenz
↓

Die Lust zu Meucheln lässt einfach nicht nach. Altair spannt uns noch ein Weilchen auf die Folter. Ubisoft werkelt fleißig.

Einschätzung/ Sehr gut

4 **Mass Effect**7.31% **Einschätzung/** Sehr gut5 **Project Gotham Racing 4**5.48% **Einschätzung/** Sehr gut6 **Fable 2**4.57% **Einschätzung/** Sehr gut7 **Need for Speed: Pro Street**4.57% **Einschätzung/** Sehr gut8 **Army of Two**4.11% **Einschätzung/** Sehr gut9 **Die Simpsons**3.65% **Einschätzung/** gut10 **Chronicles of Riddick:****Assault on Dark Athena**3.20% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

BIOSHOCK
2K GAMES

21.05%

Trotz teilweise heftiger Debatten wegen unserer Wertung. »Bioshock« katapultiert sich schneller von Null auf Eins als man »Rapture« sagen kann.

Tendenz
↑

360-Wertung/ 9.8



2

CALL OF DUTY 3
PUBLISHER/ ACTIVISION

8.77%

Tendenz
↑

Wenn die Pflicht ruft, dann stehen wir alle stramm und ballern, was das Zeug hält. Die Krieger schaffen es immerhin auf Rang Zwei.

360-Wertung/ 9.3

3

OBLIVION
PUBLISHER/ BETHESDA

6.43%

Tendenz
↓

Entthront aber immer noch auf dem Treppchen. Klar, »Bioshock« ist der neue Regent im 360-Königreich, doch »Oblivion« hält sich würdevoll auf dem dritten Platz.

360-Wertung/ 8.7

4 **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**6.43% **Wertung/** 9.25 **The Darkness**6.43% **Wertung/** 9.06 **Forza Motorsport 2**5.85% **Wertung/** 8.87 **Rainbow Six: Vegas**5.85% **Wertung/** 9.08 **Lost Planet**3.51% **Wertung/** 8.79 **Two Worlds**3.51% **Wertung/** 9.310 **Pro Evolution Soccer 6**2.92% **Wertung/** 8.7

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP

WORLD IN CONFLICT

Was wäre, wenn das Wettrennen zwischen Amerika und Russland kein Ende genommen hätte? Dann wäre der Krieg ausgebrochen und Europa wäre von zwei gigantischen Militärmaschinen überrannt worden. Das ist die Ausgangssituation von »World in Conflict«. Wir haben das Spiel, das im Oktober auf die Xbox 360 kommt, noch nicht auf der Konsole testen können. Aber neugierig aufgrund vieler enthusiastischen Besprechungen der PC-Version geworden, haben wir uns kurzerhand eben die geschnappt. Und schnell waren wir gefesselt: Der Dritte Weltkrieg sieht gut aus, spielt sich rasant. Die pompöse Kulisse beeindruckt, der hektische Funkverkehr zerrt an den Nerven. Einzig und allein der haptische Schwierigkeitsgrad fiel uns etwas negativ auf. Doch erfahrene Hobbykrieger werden so erst recht ihren Spaß haben und sollten »World in Conflict« unbedingt auf dem Radar behalten. Dauert ja nicht mehr lange: denn auch wenn Vivendi bis Mitte September keine Xbox-360-Version vorzeigen konnte, soll das Spiel noch in diesem Jahr erscheinen.



OKTOBER

Ace of Combat 6: Fires of Liberation	NAMCO-BANDAI
Beautiful Katamari	NAMCO-BANDAI
Blacksite	MIDWAY
Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
Crash of the Titans	VIVENDI
CSI Eindeutige Beweise	UBISOFT
Earth Defence Force 2017	KOCH MEDIA
Eternal Sonata	TRI-CRESCENDO
Fatal Inertia	KOEI
Half Life 2: The Orange Box	VALVE
Könige der Wellen	UBISOFT
Naruto: Rise of a Ninja	UBISOFT
NBA Live 08	EA
Pro Evolution Soccer 2008	KONAMI
Project Gotham Racing 4	BIZARRE
Thrillville	ACTIVISION
Tony Hawk's Proving Ground	ACTIVISION
Tomb Raider Anniversary	CRYSTAL DYNAMICS
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ
World in Conflict	VIVENDI

NOVEMBER/DEZEMBER

Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Call of Duty 4: Modern Warfare	INFINITY WARD
Die Chroniken von Narnia	DISNEY
Die Simpsons	EA
Guitar Hero III	NEVERSOFT
Haze	UBISOFT
Lego Star Wars: Die komplette Saga	LUCASARTS

Mass Effect	BIOWARE
Need for Speed Pro Street	ELECTRONIC ARTS
Rock Band	HARMONIX
Scene it? Lights, Camera, Action	MICROSOFT
Spider-Man: Freund oder Feind	ACTIVISION
The Club	BIZARRE
Timeshift	SABER INTERACTIVE
Virtua Fighter 5	SEGA
Viva Pinata: Party Animals	MICROSOFT
World Series of Poker 2008	ACTIVISION

HERBST /WINTER 2007

Age of Pirates: Captain Blood	PLAYLOGIC
Avatar – The Burning Earth	THQ
Battle Angel Alita	UNKLAR
Bladestorm: The Hundred Years' War	KOEI
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Cars Mater-National	THQ
Chambara Beauty X	D3

Cipher Complex	EDGE OF REALITY
Condor Trilogy Online	INTERSERV INTERNATIONAL
Culdcept Saga	NAMCO BANDAI
Dance Dance Revolution Universe	KONAMI
Der Goldene Kompass – His Dark Materials	SEGA
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Dynasty Warriors: Gundam	KOEI
E.E.A.R. Files	VIVENDI
Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA
Infernal	PLAYLOGIC
Justice League of America	WARNER BROS.
Kengo Zero	GENKI
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Lost Odyssey	MISTWALKER
Major League Baseball 2K7	2K SPORTS
MX 07	THQ
Orochi Warriors	KOEI
Sacred 2	ASCARON
Terra: Formations	STAR CAVE STUDIOS
The Outsider	FRONTIER
The Precursors	RUSSOBT-M
Voodoo Nights	MINDWARE
World Airforce	TAITO
Zoids	ATARI

JANUAR - MÄRZ 2008

Burnout Paradise	EA
Battlefield: Bad Company	EA
Brothers in Arms: Hell's Highway	GEARBOX SOFTWARE
Condemned 2: Bloodshot	SEGA
Dark Messiah of Might & Magic - Elements	UBISOFT
Devil May Cry 4	CAPCOM
Frontlines: Fuel of War	KAOS STUDIOS
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Midnight Club: Los Angeles	ROCKSTAR
Prototype	VIVENDI
Splinter Cell: Conviction	UBISOFT
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS
Tom Clancy's Endwar	UBISOFT
Turok	BUENA VISTA
Unreal Tournament 3	EPIC
Viking	SEGA

2008/2009

Alan Wake	REMEDY
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Avatar	UBISOFT
Banjo Kazooie	RARE

Borderlands	2K GAMES
Civilization Revolution	FIRAXIS
Conan	NIHILISTIC
Crossfire	EIDOS
Dark Sector	D3 PUBLISHER
Darksiders: Wrath of War	THQ
Das Bourne-Komplott	VIVENDI
Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ
Driver 4	UBISOFT
Elveon	10TACLE STUDIO
Fable 2	LIONHEAD
Fallout 3	BETHESDA
Fracture	DAY 1 STUDIOS
Grand Theft Auto IV	ROCKSTAR
Halo Wars	ENSEMBLE STUDIOS
Heist	CODEMASTERS
Indiana Jones	LUCASARTS
Kane & Lynch: Dead Men	IO INTERACTIVE
LA Noire	ROCKSTAR
Lego Indiana Jones	ACTIVISION
Marvel Universe	MICROSOFT

Mirror's Edge	DIGITAL ILLUSIONS
Ninja Gaiden 2	TEAM NINJA
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Race Driver One	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Riddick	VIVENDI
Rise of the Argonauts	CODEMASTERS
SBK-08 Superbike	BLACK BEAN
Silent Hill 5	KONAMI
Steven Spielberg-Abenteuer	EA
Sudeki 2	MICROSOFT
Test Drive Unlimited 2	ATARI
The Wheelman	MIDWAY
They	UNKLAR
Tom Clancy's Firehawk	UBISOFT
Too Human	MICROSOFT
Tron Spin 3	2K SPORTS
Top Gun	BUENA VISTA
Universe at War: Earth Assault	SEGA
Warhammer Battle March	KOCH
Wet	VIVENDI

WOLFsoft!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie
Original Microsoft Zubehör (Elite) bereits in schwarz lieferbar

Xbox 360 Premium + 3 Spiele	399,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	339,99 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	439,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	159,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	29,99 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 3 Monate (Karte)	11,99 Euro
Project Gotham Racing 3 (usk 0)	5,99 Euro
Kameo (usk 12)	5,99 Euro
Bioshock UNLOCKED (usk 18)	64,99 Euro
Halo 3 (26.09.07 usk 16)	54,99 Euro
Halo 3 - Limited Edition (26.09.07 usk 16)	64,99 Euro
Fifa 08 (27.09.07 usk 0)	57,99 Euro
Sega Rally (28.09.07 usk 7)	59,99 Euro
Project Gotham Racing 4 (12.10.07 usk 0)	52,99 Euro
Pro Evolution Soccer 2008 (18.10.07 usk 0)	50,99 Euro

Viele Neuerscheinungen ab 49,99 Euro
USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

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

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

DIE ZEIT WIRD ZU
DEINER ULTIMATIVEN WAFFE



PLAYSTATION 3



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy



www.timeshiftgame.com



Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are 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. All other trademarks are property of their respective owners.



**“ Jericho ist
ein Traum für alle
Horror-Fans mit
genügend Durch-
haltevermögen ”**

Erscheint/ 26. Oktober 2007

CLIVE BARKER'S JERICO

Manche Dinge sollten besser unentdeckt bleiben. Wie der Quell aller Bösartigkeit tief unter den Straßen der mysteriösen Wüstenstadt Al-Khali. **Nicholas Buracas** unternimmt eine etwas andere Sightseeing-Tour.

Viele Fans klassischer Horror-Unterhaltung werden sicherlich bei der Ankündigung von »Jericho« gejubelt haben. Klar, schließlich entsteht das Spiel in enger Zusammenarbeit mit dem britischen Autor Clive Barker. Dessen letzter Ausflug in die Videospieldwelt liegt dabei schon einige Jahre zurück, ist aber vielen in guter Erinnerung geblieben: der Ego-Shooter »Undying«, erschienen im Frühjahr 2001. Sein letztes Projekt »Demonik« wurde leider nach der Pleite von Majesco eingestellt. Macht jedoch nichts, denn ab dem 26. Oktober gibt es schließlich »Clive Barker's Jericho«, entwickelt beim spanischen Team Mercury Steam: wieder ein Ego-Shooter, wieder düster und mit massig roter Farbe. Typisch Barker eben!

SAND UND MEHR SAND

Da ist etwas, das Gott vor dem Menschen erschaffen hatte. Geschlechtslos, schön und hässlich zugleich. Und mächtig. So mächtig, dass selbst Gott erschrak und seine Schöpfung unvollendet ließ. Es kam, wie es kommen muss: Gott verbannte das Erstgeborene in einen unendlich tiefen Abgrund, wo es ein tristes und verlassenes Dasein fristete. Darüber entstand die Wüstenstadt Al-Khali - Dreh- und Angelpunkt von »Jericho«. Eine amerikanische Forschungsstation soll das Geheimnis der plötzlich aufgetauchten Stadtruine lösen. Statt des Rätsels Lösung zu finden, wird die Station von einer Sekte überfallen. Die Bruderschaft der dunklen Glückseligkeit. Auch wenn der Name vergleichsweise harmlos klingt, mit der Gruppierung um den Hexer Arnold Leach ist nicht gut Kirschen essen. Deren Mitglieder schrecken beispielsweise nicht einmal davor zurück, Babys zu ermorden oder ganze Schulen in die Luft zu jagen. Nun will Leach also das Erstgeborene aus seinem Verlies befreien. Dass jeglicher Funkkontakt zu den Wissenschaftlern abbricht, ist also nur der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt. Das Schicksal der Welt steht wieder einmal auf der Kippe. Diesmal bleiben Tom Clancys Elite-Einheiten jedoch zu Hause. Stattdessen betritt eine neue Truppe die Bühne. Die Rede ist von der Jericho-Einheit. Geschult in konventioneller Kriegskunst und aus-

gestattet mit paranormalen Kräften, sind sie die perfekte Besetzung im Kampf gegen das Ur-Böse. Vom Department für okkulte Kriegsführung wird die Truppe zur Forschungsstation nach Al-Khali geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Ein seltsamer Sandsturm zwingt den Truppenheli- kopter allerdings zur verfrühten Landung, weshalb sich die sieben Soldaten zunächst durch eine Ruinenlandschaft kämpfen müssen.

ERSTE SCHRITTE INS VERDERBEN

Hier schlüpft der Spieler in die Haut von Devin Ross, dem Anführer der Einheit. Vorsichtig pirscht man durch die düsteren Ruinen und fragt sich permanent, was hinter der nächsten Ecke lauert. Hört man Stimmen oder ist das nur das Heulen des Windes? Immer wieder drängen sich einem solche Fragen auf, während man Zug um Zug mit der Steuerung vertraut gemacht wird. Und was hat es mit dem seltsamen schwarzen Kind auf sich, das der Truppe immer wieder den Weg zeigt? Dass gruselige kleine Kinder oftmals nichts Gutes verheißen, wissen wir ja spätestens seit »F.E.A.R.«. Nachdem wir ein bisschen in Unsicherheit gewiegt worden sind, bekommen wir die nächste Bestätigung, dass in Al-Khali irgendetwas verdammt schief läuft. Schmatzende Geräusche wecken unsere Neugier. Ein kurzer Blick um die Ecke und wir sehen einen fauligen Zombie vor uns, der gerade sein Essen zu sich nimmt. Die perfekte Gelegenheit, um Ross' Sturmgewehr vom Modell Patriot einmal auszuprobieren. Wer schon einmal einen Ego-Shooter auf der Xbox 360 gespielt hat, wird sich bei diesem Teil sofort wohl fühlen. Das Zielen funktioniert aus der Hüfte ebenso gut wie beim genaueren Zoomen. Mit Untoten verhält es sich ähnlich wie mit Pilzen: Einer ist selten alleine, da macht auch »Jericho« keine Ausnahme. Nachdem wir uns nun durch eine ganze Reihe Moderbrüder hindurch geschossen haben, stehen wir vor einem versperrten Durchgang. Zeit also, die besonderen Fähigkeiten des Jericho-Squads in Aktion zu sehen. Die hübsche Kollegin namens Black mit ihren Telekinesefähigkeiten schafft den Schutt angenehm flott aus dem Weg. Wer übrigens »

AUF EINEN BLICK

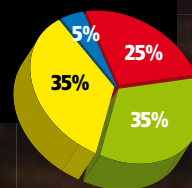
Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Mercury Steam
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Fetziger Horror-Schocker, der auch als Ego-Shooter zünden kann.

DAS STECKT DRIN

■ Jericho-Einheit
■ Dämonen
■ Knarren
■ Zeitreisen



» möchte, kann den sechs Teammitgliedern auch simple Befehle wie »Stellung halten« oder »Vorrücken« geben. Das ist allerdings nur in den seltensten Fällen wirklich nötig. Bei einem Schalterrät sel im späteren Verlauf beispielsweise. Hier muss man seine beiden Feuerteams Alpha und Omega auf zwei Schalterplatten platzieren um eine Brücke auszufahren, die der kompletten Gruppe das Weiterkommen erleichtert. In Standardsituationen kann man sich das jedoch sparen. Die KI-Kameraden folgen einem selbstständig und suchen sich, wenn es heiß hergeht, schon einmal selbst ein bisschen Deckung.

VOLLE KONTROLLE?

Doch dann passiert es: Als sich das Jericho Squad gerade dran macht, den von Leach geöffneten Dimensionsspalt zu schließen, gerät Ross in eine tödliche Falle. Das Erstgeborene lockt ihn zu sich, woraufhin Leach beide in Fetzen schlägt. Allerdings ist das nur das scheinbare Ende des Anführers. Vielmehr wird er in den Geist von Delgado geschleudert und kann von nun an seine Mitstreiter »von Innen« lenken. Der Übeltäter flieht durch den Spalt und das Team nimmt die Verfolgung auf. Die Fähigkeit, sich in alle Mitglieder hinein zu beamen entfernt »Jericho« vom Shooter-Eierlei. Jeder der sechs Soldaten hat ganz bestimmte Fähigkeiten und Waffen im Gepäck, die der Truppe behilflich sind. In Delgado beispielsweise schlummert ein Feuerteam, mit dem er ganze Feindgruppen in Brand stecken kann, während er sie mit seiner Chaingun malträtiert. Scharfschützin Black hingegen sucht eher den Fernkampf und kann mittels Gedankenkontrolle eine abgeschossene Kugel gleich in mehrere Ziele lenken. Wer lieber in den direkten Nahkampf gehen möchte, kann auch auf Church und ihr Schwert zurückgreifen. Zur Not hat auch jeder der sechs Charaktere noch eine Zweitwaffe einstecken. Aber nicht nur im Kampf sind die verschiedenen Geschichte der Figuren hilfreich. Church kann sich durch enge Korridore quetschen und hohe Kanten erreichen, da sie die Sportlichste des Teams ist. Delgado öffnet dafür mit seiner Bullenstärke selbst das älteste Fallgitter. Neben »Nimm-die-richtige-Figur-zum-richtigen-Zeitpunkt«-Aufgaben lockern auch

einige Schalterrätsel den Balleralltag auf. Die sind eine nette Abwechslung und wirken nie deplatziert. Man sollte die Figuren jedoch nicht nur über ihre Fähigkeiten oder ihre Bewaffnung definieren. Jede von ihnen hat ihre eigene kleine Geschichte, sowie ganz persönlichen Ecken und Kanten. Der bullige, heißblütige Delgado beispielsweise sorgt immer wieder mit komischen Kommentaren für Auflockerung. »Jetzt kann ich mich nur noch mit Schimpfwörtern und bösen Blicken wehren!«, brüllt er in den Raum, sobald ihm mal wieder die Munition ausgegangen ist. Prinzipiell also eine gute und spannende Idee, die Sache mit der Charakterwechselerei. Hat allerdings auch ihre Tücken. Mehr dazu gleich...

LEGIONEN DER HÖLLE

Einen großen Pluspunkt verdient sich »Jericho« vor allem für das Monsterdesign. Von der ersten Begegnung an merken Fans sofort, dass Clive Barker wirklich seine Finger im Spiel hat und nicht nur seinen Namen auf der Verpackung. Über den Dimensionsriss verschlägt es die Truppe immer weiter in die Vergangenheit. Zweiter Weltkrieg, Mittelalter, das alte Rom, das sumerische Reich, durch alle Etappen wird das Team geschleudert. Und jede Epoche möchte schließlich von der passenden Gegnerschar bewohnt werden. Halb vermoderte Centurions, verstümmelte Kreuzritter-Kindergespenster und teilweise nicht wirklich zuordnungsfähige Kreaturen. Aber auch geflügelte Dämonen oder sumerische Halbgötter stellen sich einem entgegen. Neben diesem »Kleinkram« warten aber auch weitaus dickere Brocken auf die modernen Geisterjäger. Im alten Rom trifft das Team beispielsweise auf den verrückten Vicus, ein fetter Kerl der auf einem Haken aufgehängt ist. Als ob das noch nicht eklig genug wäre, öffnet er seine Bauchhöhle und attackiert die Jericho-Einheit mit einem riesigen Schwall Blut und Galle. Oder ein riesiger Gladiator, der mit Schwert und einem überdimensionalen Morgenstern angreift. Wildes Drauflosschießen hilft bei den wenigsten Exemplaren dieser Zwischen- und Bossgegner. Dafür hat jeder von ihnen seine ganz persönliche Schwachstelle, die es zu finden gilt. Besagter Gladiator hat beispielsweise einen länglichen Schnitt

TAKTIK-SHOOTER?

Team und Befehle

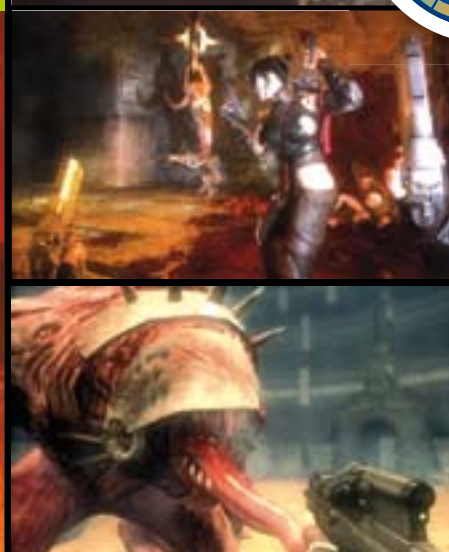
Ähnlich wie in der »Rainbow Six«- oder der »Ghost Recon«-Reihe ist man nicht allein auf der Jagd nach dem Bösen. Ganze sechs Mann zählt das Team - vom verstorbenen Ross mal abgesehen - und ist in die zwei Feuerteams Alpha und Omega aufgeteilt. Denen kann man entweder komplett oder unabhängig voneinander simple Befehle wie »Stellung halten« oder »Bewegt euch zu Punkt X« zubrüllen, muss es aber nicht. Denn die meiste Zeit folgen einem die Kameraden selbstständig und zeigen häufig sogar den richtigen Weg. Kommt es zu einem Gefecht, reagieren sie ebenfalls selbstständig und benötigen den Spieler nicht als Babysitter. Dennoch könnte die Künstliche Intelligenz ein bisschen stärker ausgeprägt sein. Zwar suchen die Mitstreiter stellenweise selbst eine Deckungsmöglichkeit, häufig blockieren sie aber auch ihre Kameraden und den Spieler, was meistens für irgendeinen den Tod bedeutet.

Lohnt sich's?

- Geniale Atmosphäre, kein Rücken und Zucken, atemberaubendes Monsterdesign
- Kein Koop-Modus, sehr schwer, kleinere KI-Macken

ALPHA UND OMEGA

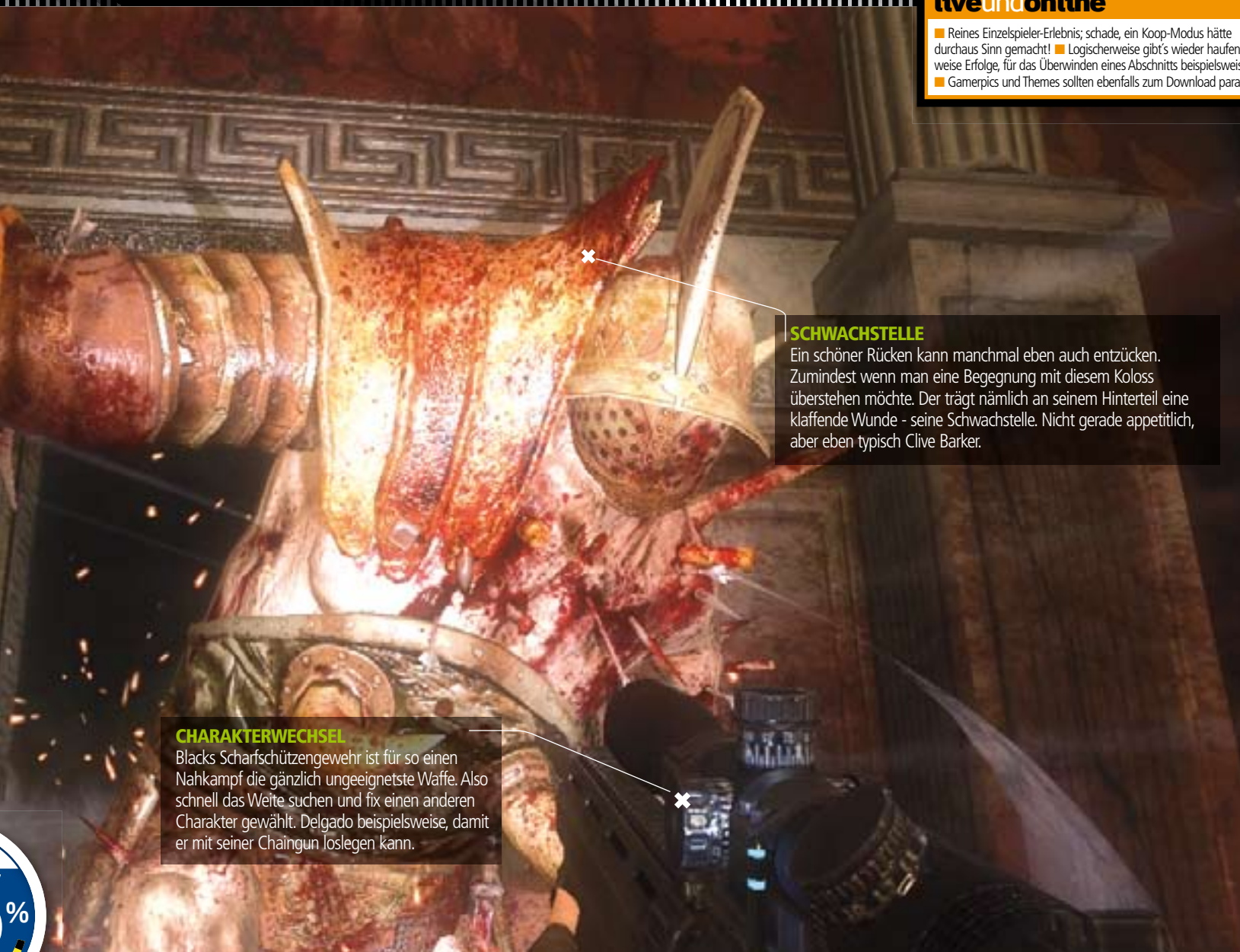
Das zuerst sieben-, später nur noch sechsköpfige Team gliedert sich in zwei kleine Squads: Alpha und Omega. Hält man die A-Taste auf dem Controller gedrückt, kann man per Digikreuz zwischen Kameraden und Squads durchschalten.



Sie nannten ihn den Meister des Zungenkusses, jedenfalls vor seine Verwandlung in dieses... Ding

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis; schade, ein Koop-Modus hätte durchaus Sinn gemacht! ■ Logischerweise gibt's wieder haufenweise Erfolge, für das Überwinden eines Abschnitts beispielsweise ■ Gamerpics und Themes sollten ebenfalls zum Download parat



SCHWACHSTELLE

Ein schöner Rücken kann manchmal eben auch entzücken. Zumindest wenn man eine Begegnung mit diesem Koloss überstehen möchte. Der trägt nämlich an seinem Hinterteil eine klaffende Wunde - seine Schwachstelle. Nicht gerade appetitlich, aber eben typisch Clive Barker.

CHARAKTERWECHSEL

Blacks Scharfschützengewehr ist für so einen Nahkampf die gänzlich ungeeignetste Waffe. Also schnell das Weite suchen und fix einen anderen Charakter gewählt. Delgado beispielsweise, damit er mit seiner Chaingun loslegen kann.

WAFFEN, MAGIE UND SONSTIGE TRICKS

So wird das Böse eingeäschert

So vielfältig das Angebot an deformierten Monstrositäten sein mag, die Bewaffnung der Jericho-Einheit macht das wieder wett. Alleine Ross' Sturmgewehr vom Modell »Patriot«: Neben einem normalen vollautomatischen Modus hat das hübsche Gerät als Sekundärwaffe noch eine Schrotflinte eingebaut. Für jene Quälgeister also, die einem zu nahe kommen. Für Delgado ist das natürlich Kleinkram. Mit seiner Chaingun kann er sich förmlich durch ganze Gegnerwellen mähen,

während sein Colt immer noch genug Schaden bei einzelnen anrichtet. Zur Not setzt er das unto-te Gesocks einfach auch mit seinem Feuertämon in Brand. Paul Rawlings, ein mit zwei Pistolen bewaffneter Priester, hilft auf andere Weise: Er kann verwundete Teamkameraden selbst über längere Distanzen wieder fit bekommen. Der Seher Jones wiederum kann sich telepathisch in Gegner hineinzoomen und Besitz von ihnen ergreifen. Ist bei dem ein oder anderen Rätsel nicht unwich-

tig. Und Simone Cole? Sie ist eine Realitäts-Hackerin und kann Raum und Zeit manipulieren. Dadurch kann sie das Team jederzeit mit frischer Munition versorgen. Ungeheim praktisch, schließlich ist in den uralten Ruinen von Al-Khali nicht mit Nachschub zu rechnen. Wer eher auf Fernkampf steht, wird mit der Scharfschützin Church gut klar kommen. Dank ihrer Telekinese-Fähigkeiten kann sie den Weg ihrer Kugeln nach dem Abschuss selbst steuern. Viel Raum für Experimente also.



Feuer und Flamme: Während uns dieser monströse Soldat garen will, bewundern wir die Reflektionen auf unserer Waffe.

TRIEBGESTEUERT

Die spinnen, die alten Römer

Tribun Cassus Vicus ist ein übler Geselle. In seiner Vergangenheit hat er sich nur zu gern an sexuellen und gewalttätigen Exzessen erfreut. Immer neue Dinge ließ er sich einfallen, bis er eines Tages zu weit ging. Nachdem er beim Kannibalismus erwischt wurde, bekam er ein Todesurteil. Hat leider

nicht ganz hingehauen, stattdessen wurde er zum Gouverneur einer weit entfernten Provinz, wo er sich seinen Neigungen hingeben konnte. Und dort hängt er auch jetzt noch rum und soll von der Jericho-Einheit aus dem Weg geschafft werden. Prinzipiell gibt der Klopps ja ein leichtes Ziel ab, nur

der Gladiator in der Mitte sorgt für ordentlichen Stress. Zudem zeigt sich auch der Mageninhalt des Tribuns ziemlich... äh... entgegenkommend, ohne dass wir da jetzt weiter drauf eingehen. Ist der Tyrann schließlich bezwungen, öffnet sich ein weiterer Dimensionsriss.

1



2



3



Schau mir in die Augen, Kleines! Arnold Leach wird nach seiner Verwandlung wohl keinen Schönheitswettbewerb mehr gewinnen.

» im Rücken, der sich bei Beschuss immer weiter vergrößert. Um einen Blick auf die Rückseite zu erhaschen, muss man jedoch konstant von Spielfigur zu Spielfigur schalten, was in der Hektik des Kampfes doch ziemlich umständlich ist. Und genau das ist eine der vorhin erwähnten Tücken. Denn während man so durch sein Team wechselt, bekommen die CPU-Kameraden plötzlich den Selbsterhaltungstrieb von Lemmings und sterben wie die Fliegen. Zwar kann man gefallene Mitstreiter per Knopfdruck wiederbeleben, aber wenn vom Sixpack plötzlich nur noch zwei Mann stehen, ist das nicht wirklich angenehm. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades könnten speziell spätere Bosskämpfe für Frust unter Einsteigern sorgen. Ist das komplette Team am Boden, muss die Mission von einem früheren Speicherpunkt von neuem begonnen werden. Immerhin sind diese Rücksetzpunkte so gut wie immer fair gesetzt, sodass man nicht allzuviel neu spielen muss.

MEHR SEIN ALS SCHEIN

Hartgesottene Gamer und Clive-Barker-Fans sollten sich davon jedoch nicht abschrecken lassen. Denn die Hintergrundgeschichte vom Horrormeister persönlich hat es richtig in sich. Was zu Beginn noch als relativ einfache Erzählung beginnt, bekommt im Verlauf des Spiels immer mehr Fleisch. Vor allem weil Barker auch nicht vor der Realität Halt macht und immer wieder historische Persönlichkeiten oder Gruppierungen - oder solche die zumindest daran angelehnt sind - in die düstere Welt einfließt. Die Thule-Gesellschaft der Nazis beispielsweise oder der üble Maltheus, der von den Seelen der Kinder verfolgt wird, die er in die Kreuzzüge gelockt hat. Solche kleinen Informationen bekommt man zwischen den

Abschnitten auf dem Ladebildschirm zu Gesicht. Da stört es auch nicht mehr ganz so stark, dass man diese etwas öfter sieht. Auch die sonstige Atmosphäre im Spiel braucht sich vor anderen Horrorkollegen nicht verstecken. Neben den abgedrehten Monstern, sorgt auch die Inneneinrichtung für den ein oder anderen Magenkrampf. Die gekreuzigten Leichen am Anfang der Rom-Passage oder an Ketten aufgehängte Monster - »Hellraiser« lässt grüßen. Auch der rote Lebenssaft ist nicht zu knapp in den Levels verteilt. So richtig entspannen kann man sich bei »Jericho« im Grunde nie. Durchgehend rätselt man, was am anderen Ende des Korridors verborgen liegen mag. Denn viel Licht erwartet uns hier nicht, schließlich spielen sich weite Strecken des Spiels unter der Erde ab. Klar also, dass die Taschenlampe schnell zum besten Freund des Spielers wird, von den Schusswaffen einmal abgesehen. Das konstante Unwohlsein wird von flüsternden Stimmen, diskret eingesetzter mystischer Chormusik und plötzlich auftretenden Erschreck-Momenten gehalten. Wenn man in der Haut von Church beispielsweise von einem untoten Kreuzritter verfolgt wird und so schnell wie möglich einen engen Schacht hinunterklettern soll. Solche Momente werden einem als Quick-Time-Event präsentiert, was durchaus für Abwechslung sorgt. Allerdings kommen viele dieser Ereignisse so dermaßen plötzlich, dass nur wirklich reaktionsstarke Spieler sie auf Anhieb überleben werden. Wer übrigens des Öfteren im Nahkampf mit seinem Gewehrkolben zuschlägt, könnte ebenfalls Bekanntschaft mit so einem Event machen. Wird das erfolgreich beendet, ist der Feind für eine kurze Zeit benommen und kann so leichter aus dem Verkehr gezogen werden.

QUICKTIME-EVENTS

Kein Actionspiel ohne...

Es scheint fast so, als ob kein modernes Actionspiel ohne sie auskommt: die Quicktime-Events. Quasi interaktive Zwischensequenzen, in denen man so schnell wie möglich auf die angegebenen Tasten einhaken muss. Wenn ein Feind beispielsweise aus dem Hinterhalt angreift und man ihn abschütteln will. Oder wenn der Boden unter den Füßen von Ross wegbricht und er sich nur mit Hilfe eines reaktionsstarken Spielers vor dem tödlichen Fall bewahren kann.



STIMMIGES GRUNDGERÜST

Auch in technischer Hinsicht braucht sich »Jericho« nicht zu verstecken. Dafür sorgt die hausgemachte »Mercury«-Engine, die das grafische Grundgerüst des Horror-Shooters darstellt. Sie ist unter anderem verantwortlich für den gleichermaßen spärlichen wie stilsicheren Einsatz von Licht und Schatten, der extrem harte Atmosphäre erzeugt. Richtig aufblühen darf die Engine dann aber bei

den schleimigen, fleischigen Kreaturen, die sich dem Team in den Weg stellen. Sicher: Zartbesaitete könnten auf so einige Details verzichten, Horror-Fans dürfen sich jedoch freuen. Grotesk verformte Biester beispielsweise, deren Haut Blasen wirft. Selbige sind auch die Schwachstellen dieser Viecher und sollten somit das bevorzugte Ziel des Beschusses sein. Dabei läuft das Geschehen durchgehend flüssig ohne nennenswerte Ruckeleinla-

gen. Bei den Animationen des Jericho-Teams hätte man sich jedoch ein bisschen mehr Mühe geben können. Die wirken stellenweise noch ein bisschen arg gekünstelt; was freilich auch dem uns vorliegenden, noch nicht ganz vollständigen Preview-Muster zuzuschreiben sein könnte. Die hervorragende Eindeutschung macht derlei jedoch fast schon wieder vergessen. Zwar klingen ein paar Sprecher einen Tick zu steif, sind dennoch gut gewählt und passen zu ihrem Charakter. So wurde für Delgado Manfred Lehmann gefunden, Filmfans als Synchronstimme von Bruce Willis bekannt. Wenn man die derbe Statur des wuchtigen Kämpfers betrachtet, fällt uns spontan keine bessere Besetzung ein. Aber auch die Übersetzung an sich scheint sehr gelungen. Die Texttafeln zwischen den Spielabschnitten lesen sich fast so spannend wie ein Roman von Clive Barker und der ein oder andere Witz hat es auch intakt vom englischen Original ins Deutsche geschafft. Nach »Bioshock« also schon die zwei-

te Eindeutschungs-Überraschung in den letzten Monaten – Bravo!

UNTERM STRICH

»Jericho« ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite steht die überragende Atmosphäre und das coole Monsterdesign, auf der anderen der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad. Kann jedoch durchaus sein, dass die Entwickler bis zum Erscheinen am 26. Oktober noch ein bisschen mehr Balancing ins Spiel bekommen. Horror-Fans mit Durchhaltevermögen sollten sich den Titel auf jeden Fall vornehmen.

Nicholas Buracas



Mit dieser Kugel aus Blutmagie hält Miss Church eine Gegnergruppe fest. Praktische Sache, so kann keiner der bösen Buben die Flucht vor unseren Patronen ergreifen

360
SAGT ...

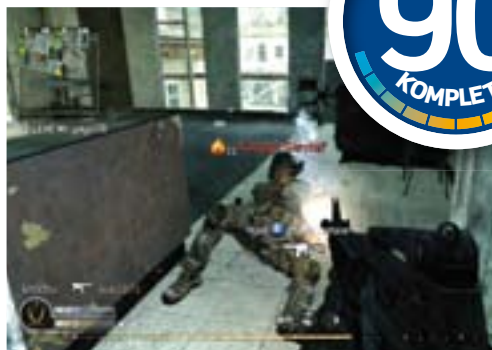
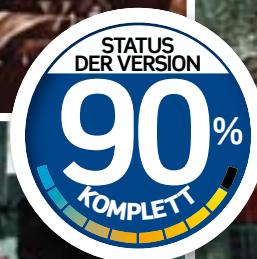
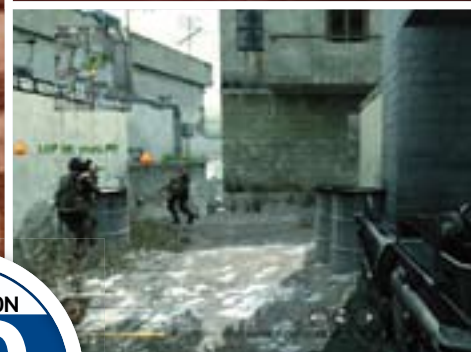
Atmosphärischer Horror-Shooter, der vom hohen Schwierigkeitsgrad und ein paar KI-Macken gemartert wird.

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- ✓ Gewohnt schnelles Gameplay, prima Einsatz der Perks, durch und durch motivierend
- ✓ Zumindest in Sachen Mehrspieler-Modus haben wir keinerlei Bedenken.



Die Killcam in Action: So sieht also unser Heldentod aus dem Blickwinkel des Mörders aus

Erscheint/ 8. November 07

AUF EINEN BLICK

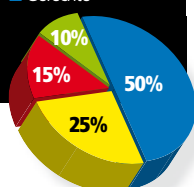
Publisher/ Activision
Hersteller/ Infinity Ward
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Call of Duty« in der Moderne? Funktioniert prima, auch im Mehrspieler-Modus.

DAS STECKT DRIN

- Abwechslung
- Perks
- Häuserkampf
- Gefechte



CALL OF DUTY 4: MODERN COMBAT

Der Mehrspieler-Modus: ein Gewinner?

Beta-Tests über Xbox Live kommen in Mode. Erst »Phantasy Star Universe«, dann die heiß erwartete »Halo 3«-Beta und nun schließlich auch »Call of Duty 4«. Die Entwickler haben es sich zur Aufgabe gemacht, neben einer spannenden Einzelspieler-Kampagne auch den wohl besten Mehrspieler-Modus für Fans der Serie zu bringen. Klar also, dass unsere Erwartungen entsprechend hoch waren, als wir das gute Stück das erste Mal anwarfen. Eines vorweg: In Sachen Mehrspieler-Modus braucht sich »Call of Duty 4« auf keinen Fall vor »Halo 3« zu verstecken. Die Matches sind schnell, unkompliziert und ungemein motivierend.

Die prinzipielle Serversuche funktioniert auch hier über ein Matchmaking-System wie bei »Halo 3«. Man sucht sich also eine Spieliste mit verschiedenen Modi, darunter Deathmatch, Team-Deathmatch oder die eher taktischeren Varianten wie Domination oder das altbekannte Search and Destroy. Dann sucht das Spiel automatisch nach der Partie, die von Verbindungsgeschwindigkeit und Rang am besten zu einem passt. Natürlich darf man auch hier Kumpels in eine Gruppe einladen, um mit ihnen gemeinsam die Server dieser Welt unsicher zu machen.

Zum Aufwärmen katapultieren wir uns in ein Team-Deathmatch hinein. Bevor es jedoch auf Schlachtfeld geht, heißt es, eine Klasse auszuwählen. Anfangs sind nur drei spielbar: Assault, SpecOps und Heavy Gunner. Steigt man im Rang, werden nach und nach mehr Klassen frei geschaltet. Je nach Art unterscheiden sich Bewaffnung und die neuen Fähigkeiten, die so genannten »Perks«. Ab dem Titel »Lance Corporal« darf man sogar seine komplett eigene Klasse zusammenstellen.

Im Spiel selbst kommt dann schnell wieder gewohntes »Call of Duty«-Feeling auf. Die Action zoomt absolut ruckfrei über den Bildschirm und ist noch dazu ohne viel Eingewöhnungszeit meisterbar. Nach ein paar Treffern bekommen wir unsere ersten Kills gemeistert und fühlen uns gleich wie die Größten. Wer lange Zeit mit Teil Zwei der Serie verbracht hat, wird sich sofort heimisch fühlen. Statt den relativ weitläufigen Karten aus dem dritten Teil spielen sich die Gefechte diesmal auf eher begrenztem Raum ab, in heruntergekommenen Industrieanlagen und engen Straßenschluchten.

Nach jedem Match wird abgerechnet. Die Punkte, die man im Spiel gesammelt hat, kann man ähnlich wie Erfahrungspunkte sehen. Nach einer Weile steigt man im Rang auf und bekommt

frische Ausrüstungsgegenstände und Perks geliefert. Finden übrigens auch unsere Leser gut: »Sehr geil, dass die ein Ranking-System wie bei Battlefield 2 gemacht haben. Waffen und Ausrüstung freispielen, Badges sammeln, das gibt Motivation, lange online zu spielen wie bei »Rainbow Six: Vegas««, schreibt Betatester Zanamee bei uns im Forum auf www.360-live.de. Dem haben wir nichts hinzuzufügen. Ob's ärgerlich ist, dass sich Hersteller Infinity Ward bei den Erfolgen auf den Einzelspieler-Modus konzentriert? Nö, denn ehrlich gesagt haben wir hier noch am 40.000-Kills-Multiplayer-Erfolg in »Call of Duty 3« zu kauen. Die frei spielbaren Goodies von »Call of Duty 4« sind da doch eine deutlich bessere Motivation.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wer im November schon keine Lust mehr auf »Halo 3« haben sollte, bekommt hier gleich den nächsten Mehrspieler-Hit.

Hitpotenzial

**STOBSTANGE
AN STOBSTANGE
AUF ZERFURCHTEN STRECKEN...**



**...UND NUR
DER SCHNELLSTE
TRIUMPHIERT.**

**SEGA
RALLY™**
JETZT IM HANDEL

„Matsch, Schnee, Sand und schnelle Autos. Mit purem Spielspaß kombiniert, ergibt das SEGA Rally.“ (PC Games)



PLAYSTATION 3 PSP



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective owners. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by SEGA. www.ford.com. The Mobil logo and the flying horse design are trademarks of the Exxon Mobil Oil Corporation or one of its subsidiaries. Manufactured and distributed by SEGA with kind consent of ŠKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Copyright and reproduction rights to the trademark, samples, and models granted by ŠKODA AUTO a.s. All rights reserved. "X", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

Lohnt sich's?

-  Buddy-Moves, Aggro und komplette Ausrichtung auf Koop-Gameplay
-  Story und Missionen wohl ziemlich linear, KI muss sich erst noch beweisen



Erscheint/ 09. November 07



Sido war's zuletzt zu wenig aggro. Deshalb trägt er seine Totenkopfmaske heute mit Flammendekor und Schulterpolster-Applikation

AUF EINEN BLICK

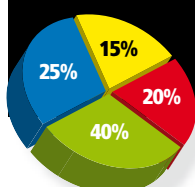
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
EA Montreal
Genre/ Third-
Person-Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?! ja

KURZ & KNAPP

Beinhartes
Actionfest, mit
einem Augenzwin-
kern präsentiert

DAS STECKT DRIN

-  Aggro
-  Koop-Moves
-  Waffenupgrades
-  Pausenloses Feuer



ARMY OF TWO

Die doppelte Ladung Aggro-Ansage

Koop-Games sind klasse. Seit jeher sind es Spiele wie »Contra« oder »Golden Axe«, die uns und vielen anderen am meisten Spaß machen. Umso erfreulicher, dass sich das neue Studio EA Montreal was richtig Neues zum Thema einfallen lässt. »Army of Two« ist total auf das kooperative Zusammenspiel ausgerichtet, egal ob mit einem KI-Kollegen oder mit einem menschlichen Mitspieler. Held der Welt ist eine Zwei-Mann-Armee bestehend aus den beiden Söldnern Rios und Salem – Söldner, die für das entsprechende Kleingeld geheime Einsätze für private Militär-Kontrakter rund um den Globus übernehmen. Der große Vorteil: Sie stellen keine Fragen und haben keine Verfolgung zu befürchten, weil sie außerhalb von Recht und Gesetz arbeiten. Etwaige Auftraggeber können bei Scheitern einer Operation jegliches Wissen leugnen. So kämpft sich unser Duo also durch eine ziemlich geradlinig gestrickte Story, die einen durch sieben Kriegsgebiete führt: Irak, Somalia oder China, ein-

fach überall, wo die Kacke richtig am Dampfen ist. Terroristen, Gangster, Drogendealer, sie alle müssen in über zehn Stunden Spielzeit leiden.

Eine sehr reizvolle Neuerung und Grundbedingung für das Funktionieren des Koop-Gameplays ist die so genannte »Aggro«. Diesen Begriff werden Spieler von Online-Rollenspielen gut kennen, denn hierbei handelt es sich um das Bedrohungspotenzial, das von einem selbst oder auch von einer Waffe ausgeht. Eröffnet man gleich mit einem dicken MG das Feuer, konzentrieren sich alle auf den einen Störenfried. Das hat mehrere Folgen: Zum einen kann dadurch der Kollege, der nun deutlich weniger Aufmerksamkeit erhält, die Feinde flankieren. Zum anderen kann man die Laufwege der Feinde kontrollieren indem man bestimmte Durchgänge unter Dauerbeschuss nimmt.

Eine Anzeige in der Mitte des Screens zeigt dabei an, wer sich gerade besonders beliebt macht. Aggro loswerden kann man durch »Tot stellen« oder indem der Partner versucht, die

liveundonline

■ Mal überlegen: Zweier-Koop vielleicht? Kleiner Scherz... ■ Erfolge sind natürlich drin, mehr ist noch nicht bekannt

ZWEI WIE PECH UND SCHWEFEL

Koop oder stirb

Wenn einer die volle Aggro hat, löst man am besten den »Overkill« aus. In Zeitlupe kann nun der eine lustvoll die Feinde niedermähen, während der andere sich vorbei schleicht und sich mit Pistole oder im Nahkampf um die restlichen kümmert. Damit es nicht zu einfach wird, läuft das nur für zehn Sekunden.

Das so genannte »Back to Back« funktioniert nur bei ausgeglichenem Aggro-Level. Rücken an Rücken decken beide nun volle 360 Grad um sich herum ab. Dabei kann man sich nicht

wegbewegen, feuert aber genauer und hält mehr Treffer aus. Dauer: auch zehn Sekunden.

Neben Koop-Snipern, Räuberleitern und Fallschirmspringen greift man einander auch an Bord eines Hovercrafts, Jeeps oder Gabelstaplers unter die Arme: Einer steuert, der andere feuert.

Man kann Waffen untereinander tauschen oder Munition vom Partner abgreifen. Netter Gag übrigens: Man kann abgeschossene Autotüren (kurzzeitig) als Schild benutzen.



BAYERN-BUMMS

Leberkäs' mit Schuss

Salem und Rios tragen je drei Waffen bei sich: Pistole und Sturmgewehr oder MG und Scharfschützengewehr. Waffen werden vor jeder Mission ausgewählt und können nach jedem erfolgreichen Auftrag durch erspielte Finanzmittel mit Schalldämpfern, größeren Magazinen, Granatwerfern oder einer schicken Farbgebung ausgestattet werden. Dadurch verändern sich Werte wie Aggro-Potenzial, Zielgenauigkeit oder Feuerkraft. Der freche Witz des Spiels zeigt sich sogar in den Namen der Waffen: Eine ist nach einem EA-Pressesprecher benannt, die andere - Leberkäse - nach einem bayerischen Nationalgericht. Man kann aber keine Waffen von Gegnern auf sammeln, nur Munition. Dafür lässt sich die Körperpanzerung in mehreren Stufen aufrüsten.



Aggro auf sich zu ziehen. Gutes Aggro-Management ist unerlässlich, um die Ziele zu erreichen. Zum Glück stürmen die Gegner meist gesammelt los, oft sind 20 bis 30 davon gleichzeitig um einen herum. Sie suchen zwar auch mal Deckung und schießen um die Ecke, aber ihre Aktionen sind leicht vorherzusehen. Wenn sie aber von einem ranghöheren Soldaten angeführt werden, agieren sie koordinierter. Also sollte man möglichst immer zuerst die Offiziere ausschalten, um sie zu verwirren.

Eine Nummer größer sind die als »Heavy« titlierten Gegner. Die sind frontal so gut gepanzert, dass man ihnen nur von hinten oder von der Seite Schaden zufügen kann. Also muss einer das Feuer auf sich ziehen und der andere versucht, den Feind von hinten zu erwischen. So ergeben sich viele Möglichkeiten und Spielweisen, die aber allesamt darauf ausgelegt sind, mögliche Egotrips auszuschließen und kooperatives Vorgehen zu fördern.

Brisant könnte es bei den Selbstmord-Attentätern werden. Ein Kopfschuss beseitigt das Problem natürlich, aber auch ein gezielter Schuss auf den Sprengstoffgürtel inmitten einer großen Ansammlung von Gegnern hat natürlich seinen Reiz. Bleibt zu hoffen, dass die Jugendschützer bei

der USK die völlig ironisch überzogene Darstellung erkennen und dem Spiel eine angemessene Einstufung anheften, ohne dass Schnitte einem den Spaß verderben.

Das wäre schon deshalb zu hoffen, weil »Army of Two« mit so vielen versteckten Gags punktet. Beispielsweise stirbt einer der zwei Helden bei Verlust seiner Lebenspunkte nicht sofort, sondern bleibt einige Zeit am Boden liegen. In dieser Zeit soll es der Partner schaffen, sich zu ihm durchzukämpfen, ihn gegebenenfalls aus der Schusslinie zu ziehen und medizinisch zu versorgen. Beim ersten Mal muss nur die Blutung gestoppt werden - und zwar mit der Hilfe von Tampons. Kein Witz, das ist angeblich auch eine in der Realität verwendete Methode. Diese Aktion hat ein Minispiel zur Folge, in dem der Helfer durch das rechtzeitige Tippen der eingblendeten Taste die Tampons in die Wunde einführt und das Blut absaugt. Beim zweiten Mal muss der Mitstreiter schon innerhalb von 90 Sekunden wiederbelebt werden, beim dritten Mal ist es endgültig vorbei und man muss von vorne beginnen.

Das ist aber nur ein Gag von vielen, die unter dem Strich einen extrem witzigen, unterhaltsamen und vorwärts treibenden Eindruck hinterlassen. Das Game läuft flüssig, die

extrem detaillierte Grafik auf Basis der Unreal Engine 3 geht auch bei 30 Gegnern gleichzeitig nicht in die Knie. Allerdings konnten wir nur eine vom Umfang her sehr eingeschränkte Vorab-Version spielen. Da bleiben viele Fragen offen: Wie verhält sich der KI-Partner im Solospiel? Wie ist das Balancing? Und vor allem: Haben die wenigen Gegnertypen genug Angriffsvarianten drauf, um einen auf Dauer zu unterhalten? Wir werden sehen.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Nicht unbedingt ultrarealistische Söldner-Action, aber rasant, witzig und gut aussehend. Und mit extrem viel versprechendem Koop-Modus.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Klasse Dialoge, kompromisslose Action, bitterböser schwarzer Humor
- ↓ Kein Online-Koop-Modus. Echt schade.

liveundonline

■ Es wird einen Mehrspieler-Modus via Xbox Live geben. Wir haben einige Details in Erfahrung bringen können, aber wenn wir jetzt schon drüber schreiben, hetzt uns IO Interactive erst Kane auf den Hals, dann Lynch. Nur soviel: haut mit einer richtig guten Idee richtig gut rein! ■ Einen Online-Koop wird es nicht geben ■ Aber Koop per Splitscreen, das geht ■ Und wieder jede Menge Erfolge



Erscheint/ 16. November 07

AUF EINEN BLICK

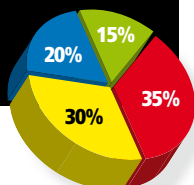
Publisher/ Eidos
Hersteller/ IO Interactive
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Dank der ausgefallenen Charaktere fühlt man sich hier wie in einem gehobenen Actionfilm eines Michael Mann. Massenschlachten als Bonus.

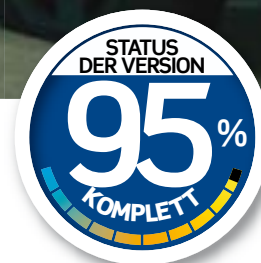
DAS STECKT DRIN

■ Kane
■ Lynch
■ Knarren
■ Taktik-Action



KANE & LYNCH DEAD MEN

Ein Toter und ein Irrer, ein absolutes Traumpaar! Wir waren mit den beiden unterwegs...



Manchmal läuft es eben einfach nicht so, wie es laufen sollte. Das muss auch Kane am eigenen Leib erfahren. Er ist Mitglied der Söldnertruppe »The Seven«, die immer wieder legal gebucht wird - aber eben auch für den einen oder anderen illegalen Auftrag. In Venezuela geht dann alles schief. Die Truppe wird zerschlagen und Kane überlebt als einziger.

Mit einer Ladung Diamanten setzt er sich in die USA ab und wird kurzerhand festgenommen, als er seine Errungenschaften verkaufen will. Der Vorwurf: Kane wird beschuldigt, 30 bis 40 Venezuelaner auf dem Gewissen zu haben. Die Sache ist klar: Der Todestrakt wartet. Auf dem Weg in den Knast trifft Kane schließlich Lynch. Eigentlich ein harmloser Kerl, nur leider ein wenig schizo-

phren. Als er wieder einen seiner Aussetzer hat, erschießt er seine Frau und befördert sich damit ebenfalls zum Todeskandidaten. Der Transport in den Todestrakt kommt jedoch nie an, stattdessen wird er von den »Seven« übrannt - die sind also doch nicht so tot, wie Kane dachte. Jetzt wollen sie ihre Diamanten zurück. Das ist also die Ausgangslage für »Kane & Lynch: Dead Men«, den



Gegen ein Scharfschützengewehr haben wir nichts einzuwenden. Blöd nur, dass die Cops auch so was haben!



Bei Schießereien laufen einem Dutzende Zivilisten vor der Knarre rum; ein Grund, warum das Spiel so lebendig rüber kommt



Im Retomoto-Hochhaus geht's ab, nachdem sich unser Team abgeseilt hat. Dann fliegen aber die Fetzen, wie aus dieser Säule hier

IN DECKUNG!

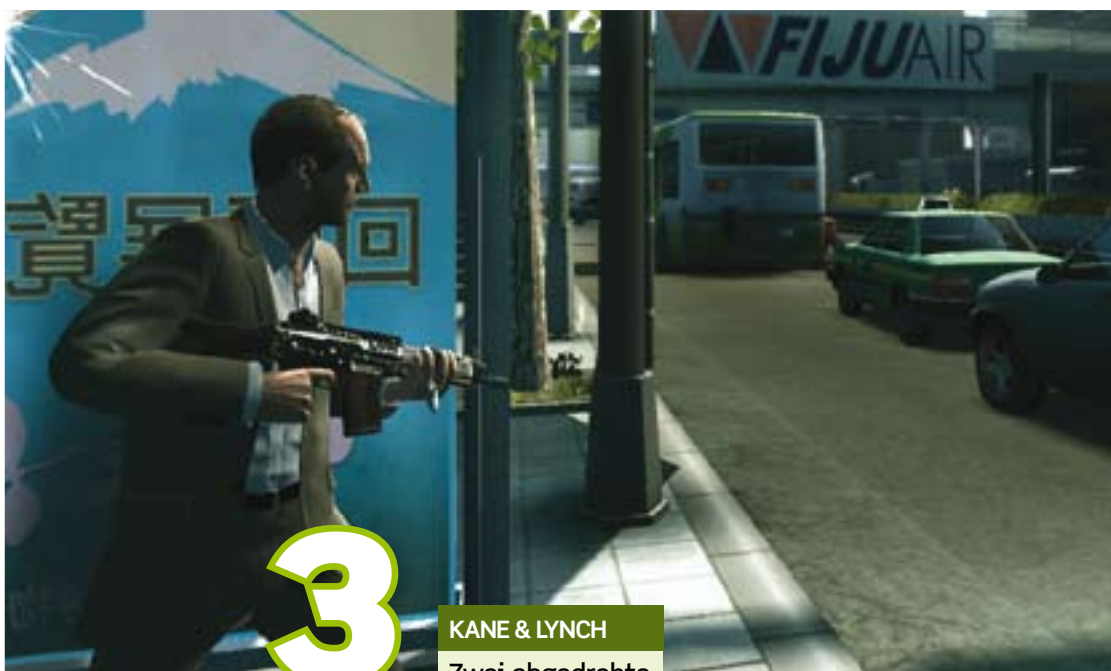
Ein Tag im Leben zweier ganz normaler Psychopathen

Trotz der feinen Anzüge werden Kane und Lynch mit-samt Kamera-den in Tokio als Verbrecher 1 durchschaut. Was am Ende des Retomo Tower Levels kommt, könnte direkt aus dem Film »Heat« stammen: Eine zünftige Straßenschießerei mit der Polizei.

Ein kurzes Stück die Straße hinunter geraten wir ins Fadenkreuz eines Scharfschützen. Während wir in Deckung bleiben, befehlen 2 wir unserem Kameraden, das Ziel unter Feuer zu nehmen.

Kurz vor Ende des Levels wird es ein bisschen ruhiger. Auf

einem Busbahnhof sieht die Luft eigentlich rein aus. Wenige Momente nach dieser Aufnahme war der Bildschirm aber wieder prall gefüllt mit Spezial-einheiten. Ehrlich! 3



KANE & LYNCH

Zwei abgedrehte Psychopathen

Wir sind froh, endlich mal keine typischen Videospielhelden steuern zu dürfen. Kane und Lynch sind dreckige Gauner, Söldner, Banditen, quasi die Definition des Wortes »Antiheld«. Trotzdem scheint es zumindest für Kane ein Licht am Ende des Tunnels zu geben, nämlich in Form seiner Tochter. Um ihr Leben zu schützen, lässt er sich auf einen fiesen Deal mit ein paar angesäuerten Mietkillern ein: Er muss Diamanten suchen, finden, und das binnen zwei Wochen, sonst ... Tochter tot. Und Lynch? Ihn können wir beim besten Willen noch nicht einschätzen. Seine schizophrenen Aussetzer könnten aber für die eine oder andere Überraschung sorgen.

neuesten Thriller von IO Interactive, den Machern der »Hitman«-Reihe. Nach dem Fahrzeugcrash wird man direkt ins Geschehen geschmissen. Der Spieler – in der Rolle eines leicht benommenen Kane, der nicht allzu viel vom Drumherum mitbekommt. Schüsse knallen und Polizeisirenen heulen. Das Bild ist leicht verschwommen, während Lynch ihm mit Geschrei den Weg weisen will. Kane wird in eine Gasse gezerrt und weiß so gar nicht, wie ihm geschieht. Bis er den Gewehrkolben eines Vermummten auf die Nase bekommt, der Grund für sein Pflaster auf der Nase. Er »leiht« sich die Pistole eines Polizisten, die Flucht durch diverse Hinterhöfe setzt sich fort. In der Luft kreist ein Helikopter, während das Grüppchen in ein nahe gelegenes Café stürzt. Eine Schießerei mit frisch nachgerückten Cops – später geht es weiter zu einem Donut-Laden auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Dort harrt man aus, bis der Fluchtwagen endlich ankommt. Was für ein Einstieg!

TOTER MANN

Anschließend gibt es eine kurze Verschnaufpause. Kane bekommt neue Infos, was seine mögliche

Rettung betrifft. Die Jungs von »The Seven« wollen ihre Diamanten zurück, dafür hat der Ex-Söldner zwei Wochen Zeit. Schafft er es nicht, sterben er und seine Familie. Bekommt er die Funkelsteine in die Hände, fängt immerhin nur er sich eine Kugel ein, so will es der Kodex. Trotzdem, keine besonders gute Ausgangslage für Kane. Damit alles nach Plan läuft, soll Lynch als Aufpasser Kontakt mit der Gruppe halten; eine verzwickte Situation. So sitzen die beiden also im gleichen Boot, rudern aber quasi in verschiedene Richtungen, ob sie wollen oder nicht. Die zweite Mission dient schließlich als Tutorial, aber mal auf eine andere Weise. Da Lynch noch nicht soviel Ahnung vom Söldnerdasein hat, weisen wir –sprich Kane – ihn in die Grundlagen ein. Nach einem Überraschungsangriff der Polizei schlägt es das ungleiche Paar schließlich zu einer Bank. Ein Bruch steht auf dem Plan. Die beiden treffen sich mit einem Safeknacker, der ihnen Zugang zu einem Schließfach im Banktresor verschaffen soll. Am Hintereingang bringt Kane einen Wachmann im Nahkampf um die Ecke und schon ist das Trio drin. Fast zumindest, denn um keine Panik zu verursachen, sollte man die Kunden im Hauptraum ein-



Kane drückt seine beste Freundin heute wieder ganz besonders fest an sich

schlafen. Dazu geht's aufs Dach, von wo aus Kane das Schlafgas in den Kundenraum strömen lässt. Fix vom Dach abgeseilt und hinein zum Tresor. Lynch wird als Aufpasser für die »Geiseln« weggeschickt, was sich nach erfolgreichem Bruch als Fehler herausstellt. Bei einem seiner Aussetzer hat er dann nämlich alle über den Haufen geschossen. Kane flucht, nimmt das Ganze aber einfach hin. Jetzt zählt nämlich nur noch die Flucht durch eine wahre Armee von Polizisten.

ACTION MIT HIRN

Das klingt jetzt vielleicht alles nach ziemlicher Standard-Actionkost. Das das wird dem Spiel keineswegs gerecht. »Kane & Lynch« ist ein Game, das man von Anfang bis Ende erleben muss, wie einen Film eben. Man will einfach wissen, wie es mit Kane weitergeht. Hat er vielleicht doch noch eine Chance zu überleben? Und wie entwickelt sich die Schizophrenie von Lynch? Der cineastische Schwerpunkt hat uns bereits voll überzeugt – hier kommt ganz klar ein weiteres Highlight vom dänischen Entwickler IO Interactive auf uns zu. Kommt auch nicht alle Tage vor, dass wir danach fiebern, ein Game nach Beendigung des »

TEAMWORK

Einfach nur befehlen!

Die Squad-Mechanik im Spiel ist prinzipiell ruckzuck erlernt. Sämtliche Befehle liegen direkt auf den Hauptknöpfen des Controllers. Sprich: Angriff, Vorrücken und Sammeln. Zunächst gehen die Befehle immer nur an einen Kameraden. Dennoch darf man auch der gesamten Truppe Feuer unterm Hintern machen. Dazu dann einfach die jeweilige Befehlstaste gedrückt halten. Funktioniert in der Praxis wunderbar und wirkt auch nicht zu aufgezwungen. Außerdem sind die Kameraden verdammt nützlich. Sie bringen nicht nur diverse Feindeswellen um die Ecke, sondern leihen Kane auch gerne Munition oder tauschen Waffen mit ihm. Wird er quasi tödlich verwundet, eilen sie mit einer rettenden Adrenalinispritze herbei. Allerdings ist hierbei Vorsicht geboten: Wird man zu schnell hintereinander niedergeschossen, bekommt man eine Überdosis und gibt erst recht den Löfel ab. Manchmal ist das Sterben eben einfach nicht fair!

AUFGEPASST!

Es ist inzwischen fast schon zur Seltenheit geworden. Aber trotz der heiklen Thematik hat »Kane & Lynch« von der USK eine Freigabe ab 18 Jahren bekommen. Und das vollkommen ungekürzt. Endlich mal kein Import notwendig!



Probespiels unbedingt fortsetzen zu wollen! Auch die Konflikte zwischen Kane und Lynch sorgen für tolle Auflockerung. Wenn man die Besitzerin eines Nachtclubs in Tokio entführt beispielsweise; nach einer Weile beschwert sich Lynch, dass er die wertvolle Dame die ganze Zeit schultern muss, dass Kane ihn doch mal ablösen soll. Das alles mit diversen »F...«-Wörtern lautmalend garniert, wie sich's für solche Typen eben gehört.

Und wie sieht's mit dem Gameplay aus? Souveräne Sache, kurz gesagt. Man steuert Kane aus der Verfolgerperspektive. Genau so, wie es manche vielleicht aus den »Hitman«-Spielen kennen. Fürs genaue Zielen blickt die Kamera exakt über Kanes Schulter. Ein Feature wird »Hitman«-Fans jedoch eher unbekannt sein. Statt wie der Hitman immer nur als einsamer Wolf, zieht man hier in einigen Missionen mit einem Team los. Das hält einem Gegner vom Hals, sorgt für Munitionsnachschub und setzt bei Bedarf eine lebensrettende Adrenalinispritze. Prinzipiell verhalten sich die KI-Kameraden

selbständig, aber auch hier darf man sie durch die Gegend scheuchen und zum Angriff auf bestimmte Ziele abkommandieren. Wer IO Interactives Xbox-Produktion »Freedom Fighters« von 2003 kennt, fühlt sich damit sofort heimisch. Man könnte auch sagen, eine harmonische Mischung aus actionreichen Schießereien und taktischen Entscheidungen.

SCHUSSSICHERE TECHNIK

Was wir nicht unterschlagen wollen: Kane und Lynch sind hässlich. Weniger aufgrund der grafischen Darstellung, sondern vom Charakter her. IO Interactive beweist bei seinen »Helden« Mut zur Hässlichkeit. Scheint uns eine gute Entscheidung zu sein, denn die beiden sind sicherlich mit das Einprägsamste, was uns je auf die Xbox 360 gekommen ist. Und was hat das nun mit der Grafikkarte zu tun? Nun ja, in den zahlreichen Zwischensequenzen, die die Story weiter erzählen darf man ebenso zahlreiche Nahaufnahmen des Duos betrachten. Und die Details in der Mimik sind einfach fan-

taistisch. Jedes nervöse Zucken im Mundwinkel von Lynch ist erkennbar. Und der kalte, berechnende Blick von Kane wirkt richtig einschüchternd.

Auch der Rest des Spiels braucht sich nicht zu verstecken. Während der Schießereien gehen weite Teile der Einrichtung zu Bruch. Da zerspringen Flaschen oder Glasscheiben oder es fetzt ganze Putzbrocken von Wänden. Sehr beeindruckend auch die Szene im Tokioter Bürogebäude – und was mit all den Menschen und Passanten passiert, nachdem Kane und Lynch eine Schießerei anzetteln. Plötzlich entsteht ein Strom von Flüchtlingen, drängelt Richtung Ausgang, mittendrin fliegen Kugeln und fallen Getroffene. Realistischer haben wir solche Szenen noch nie gesehen. Klar, es gibt sicher Spiele, die auf Screenshots einen perfekteren Eindruck machen, die Kulissen mit mehr Details abbilden. Aber hier wirkt alles so stimmig, dass kleinere Nachlässigkeiten – etwa Clippingfehler – gar nicht weiter auffallen. In der Tat haben uns der Look und die Perfektion

irgendwie an »GTA IV« erinnert. Das Spiel wird übrigens komplett eingedeutscht, was in dem Fall zur Abwechslung mal heißt, es wird nicht gekürzt! Um das nochmals zu betonen: keine Jugendschnittstelle, nirgends! In der englischen Version sind die Sprecher durchgehend passend besetzt und lassen uns an die Herstelleraussage glauben, dass die deutsche Synchronisation noch einen drauf setzt. Angeblich soll vor allem Kanes deutsche Stimme so richtig derbe überkommen. Ab dem 16. November sollen sich erwachsene Spieler mit dem wohl seltsamsten Paar der Videospielesgeschichte losziehen können. Test in der nächsten Ausgabe.

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Cooler Charaktere, spannende Story, pompöse Action. Jetzt fehlt uns nur noch ein Online-Koop-Modus

Hitpotenzial

**THE CREATIVE GAME AND
3D EXPERTS**

**KURSSTART:
November
2007**

INFOTAG

am 13.10.07

in MÜNCHEN

**+
BERLIN**



Ausbildungsinstitut für Game Development, Animation und kreative Medien

Lohnt sich's?

- Atmosphärisch topp, spannende Kämpfe
- Hoffentlich nicht zu viele frustrierende Stellen, kein Koop-Modus



Erscheint/ April 08

AUF EINEN BLICK

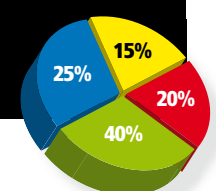
Publisher/ Sega
Hersteller/ Creative Assembly
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/nein

KURZ & KNAPP

Rassiges Fantasy-Gehacke aus dem hohen Norden. Mit mächtigen Massenschlachten als Bonus.

DAS STECKT DRIN

- Wikinger
- Schwerter
- Magie
- Untote



Wenn die Streitaxt auf den Schädel kracht, der Held aus vollem Halse lacht

liveundonline

Reine Einzelspieler-Herausforderung ■ Dafür das übliche Programm mit Erfolgen und eventuell Gamerpics und Themes zum Download

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Bei Thor, oh mächtiger Odin: bald sind die Wikinger los!

Wer sich mit Mythologie auskennt, der weiß - im Reich der Götter verhält es sich ähnlich wie bei uns Sterblichen, und da macht die nordische Sagenwelt keine Ausnahme: Zwist, Intrigen und jede Menge Streit toben in Asgard, der Welt der Götter. Die Göttin der Toten, Hel, wird von Odin verbannt, was ihr natürlich überhaupt nicht passt. Prompt macht sie sich auf den Weg, um den Fenriswolf von seinen Fesseln zu befreien. Der Fenriswolf ist der Wegbereiter von Ragnarök, dem letzten Kampf der Götter, dem Ende der Welt. Ein Held wird also benötigt, die Menschheit zu retten. Finden soll ihn Freya, die Göttin der Weisheit und der Liebe. Sie sucht in Midgard, der Welt der Menschen, und sie wird fündig: Skarin, ein Muskel gepackter Krieger, soll eine Armee um sich scharen, die untoten Krieger von Hel bezwingen und die Portale zur Unterwelt schließen. Los geht's mit Power-Action, gemacht von dem Entwickler-Team, dass uns auf der alten Xbox schon im Massen-Hack'n'Slay »Spartan« mit der Welt der Mythologie vertraut gemacht hat.

Diesmal also Midgard, eine Welt aus drei riesigen Inseln, die komplett frei begehbar sind. Dort quatscht Skarin mit anderen Kämpfern oder nimmt Aufträge entgegen, soll beispielsweise Kollegen aus den Fängen der Untoten-Armee befreien. Sobald Skarin das feindliche Lager erreicht hat, wird es ernst. Als Einzelgänger hat er gegen die Übermacht nicht wirklich eine Chance, weshalb für die Rettungsaktion Ruhe zur Pflicht wird. Also ein bisschen an der Palisade entlang geschlichen und ein lockeres Stück Holz entdeckt: Unsere Eintrittskarte ins gegnerische Lager. Aber hier beginnt erst die richtige Arbeit. Denn während er nach seinen gefangenen Mitstreitern sucht, sollte er die Gelegenheit nutzen, sich umzusehen. Wo sind die Barracken? Wo das Waffenlager? Welcher Eingang ist schwächer bewacht als andere? Bei dieser Erforschung gilt es auf der Hut vor gegnerischen Patrouillen zu sein.

Denn das Lager der gegnerischen Schergen strotzt nur so vor »Leben«, wenn das Wort in diesem Zusammenhang erlaubt ist. Die Unto-

AUF IN DIE SCHLACHT!

Wandern oder Berserker vertrimmen?

1 Dieser dicke Brocken ist einer der kleineren Zwischengegner. KI-Kameraden braucht man gar nicht erst auf ihn zu hetzen, weil sein Schwert durch Fleisch und Knochen schneidet, als wären sie Butter.

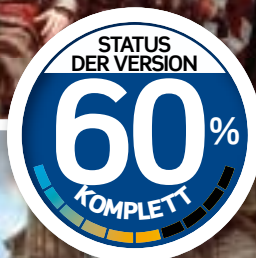
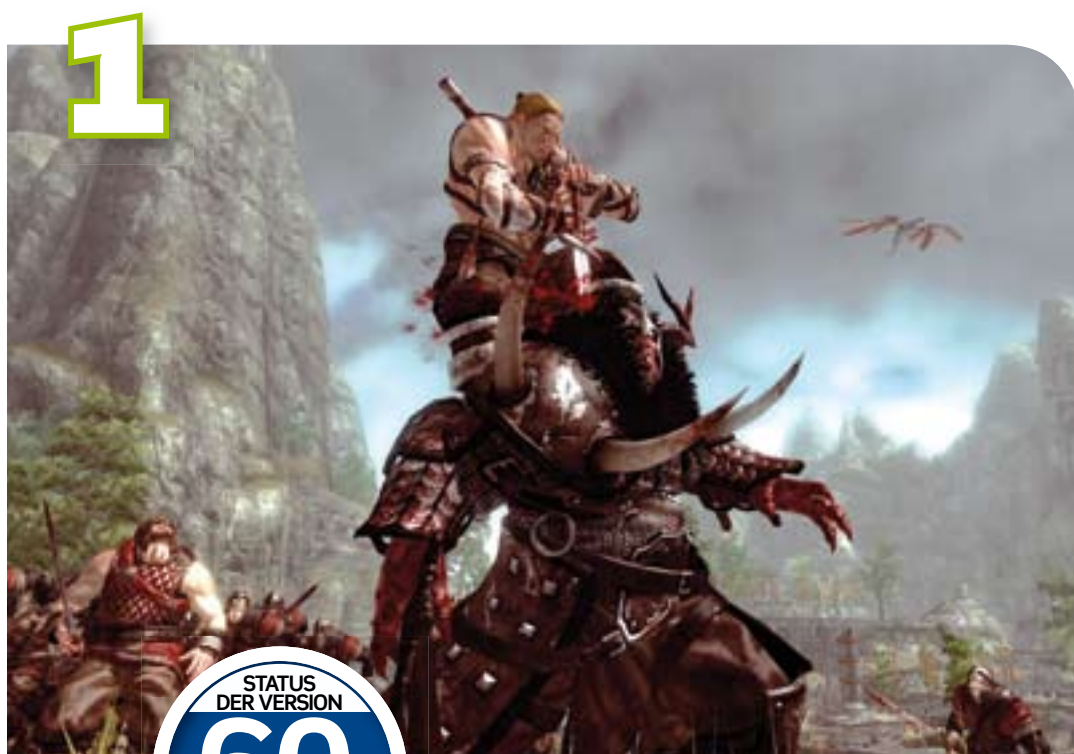
Die Umgebung ist frei begehbar. Deshalb kann Skarin, falls man als Spieler denn Lust dazu hat, auch kleine Wanderungen unternehmen. Die Kameraden versuchen der-

weil in der Ferne die Festung zu erstürmen. Sollen sie.

Beim Kampf um die Festung Holdenfort geht's hoch her. Bei so einem Tor ist es hilfreich, einen Rammbock dabei zu haben. Den erhält aber nur, wer ihn sich vorher in einer Nebenquest verdient hat. Tja, hätte man die nette alte Dame vorhin vielleicht doch nicht mit dem Streithammer erschlagen sollen...

2

3



WUNSCHLISTE

Das wollen wir sehen!

Leider hat sich das Team von Creative Assembly bisher noch kaum zu den Bossgegner-Kämpfen geäußert. Das lässt natürlich Raum für Spekulationen, aus der nordischen Mythologie drängen sich ja einige Kandidaten auf. Der Fenriswolf beispielsweise, der sowieso schon eine Rolle in der Hintergrundgeschichte spielt. Oder die Midgardschlange – ein See-Ungeheuer, das die Welt umschlungen hält. Oder der Feuerriese Surt, der während der Ragnarök – in der Wikinger-Mythologie die Götterdämmerung bzw. das Ende der Welt – die Erde in Flammen steckt.



ten veranstalten Schaukämpfe, liegen faul in der Sonne oder machen sich über Lebende her. Hin und wieder überwachen einige Exemplare einen Bereich, tragen Signalthörner vor sich her – und wer sich von so einem erwischen lässt, für den ist die Kacke am Dampf. Der Typ bläst, und seine Kumpels rennen herbei, und schon ist die schönste Massenschlacht im Gange.

Ganz wehrlos ist Skarin freilich nicht. Mit Axt und Schwert hackt er auf den untoten Krieger ein, bevor der auch nur »Zu Hil...« schreien kann. Trotzdem sollte man in solchen Momenten nicht zu übermütig werden, denn zum wütenden Herumhacken gibt es später noch genügend Möglichkeiten. Ist nämlich eine beachtliche Anzahl »guter« Krieger aus Hels Verliesen befreit, zieht man in eine groß angelegte Schlacht. Gemeinsam mit hunderten Begleitern werden Burgen erobert, Höllen-Portale geschlossen und so weiter. Hier dreht »Viking« richtig auf. Wenn sich die beiden Armeen auf offenem Feld gegenüberstehen und mit den Schwertern rasseln, das ist einfach Gänsehaut pur. Als Anführer darf Skarin das Angriffshorn blasen, woraufhin hunderte Wikinger laut brüllend auf die gegnerischen Reihen zustürmen. Untermalt wird das Ganze von dramatischen Orchesterklängen, wie man sie von Schlachtene-

pen Marke »Herr der Ringe« kennt. Brandpfeile schwirren über die Köpfe, Geschrei von allen Seiten, man kommt sich als Teil eines großen Hacken- und Schlachten-Blutfests vor. Allerdings scheinen Hels Horden kein Ende zu nehmen: Wie aus dem Nichts materialisieren sich immer neue Untote aus blau schimmernden Höllentoren, solange wie der Schamane den Nachschub an bösen Buben beschwört. Ihn und seine Genossen töten, schon fällt der Sieg erheblich leichter.

Das sind so taktische Kniffe, die das Gameplay attraktiv machen. Nur sollte man sich mit den Nebenbeschäftigungen nicht zu lange aufhalten, denn die Schlacht läuft ja parallel weiter – und in der uns gezeigten Demo hat sich derweil ein gegnerischer Berserker durch unsere Reihen gemächt, schöner als Sauron es je könnte. Ein typischer Zwischengegner also. Zunächst sollte man den Brocken vom Hauptgefecht weglassen, damit er nicht noch mehr von den eigenen Kriegern kilt. Dann ganz klassisch mit schnellen Attacken schwächen, um ihn anschließend mit einem Finishing-Move nach Walhalla zu schicken. Als Belohnung bekommt Skarin immer wieder neue Fähigkeiten zugesteckt; schwere Äxte, breite Schwerter und Blitzzauber, die Gegner ordentlich rösten; und auch Drachen, die auf Kommando herbei schweben und die Umgebung in Schutt und Asche legen.

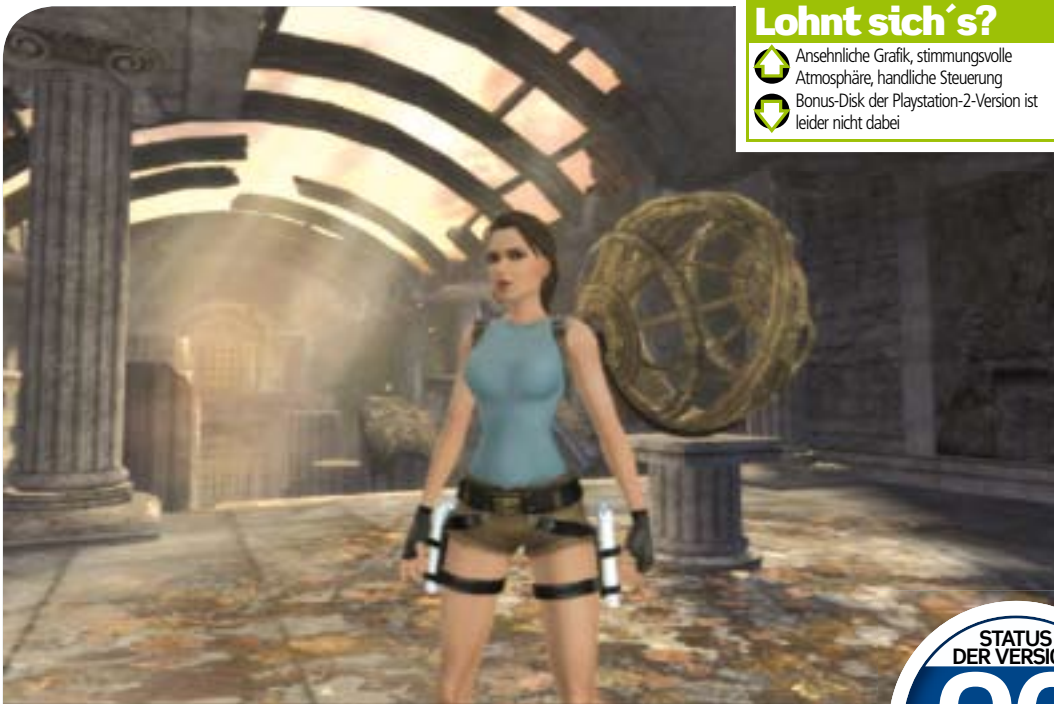
Dank der offenen Welt hat man zahlreiche Möglichkeiten, den Feind in die Zange zu nehmen. Flankier-Manöver sind also kein Problem. Schade nur, dass wir bisher noch keinen wahren Bosskampf zu Gesicht bekommen haben. Denn die bilden sicherlich den eigentlichen Höhepunkt. Der Rest erinnert sehr an eine extrem aufpolierte Version von »Spartan«. Nur dass »Viking« halt einen bombastischen Eindruck macht. Die Weitsicht? Beeindruckend. Die Kampfszenen? Umwerfend. Könnte richtig klasse werden. Wenn ein Koop-Modus kommt!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

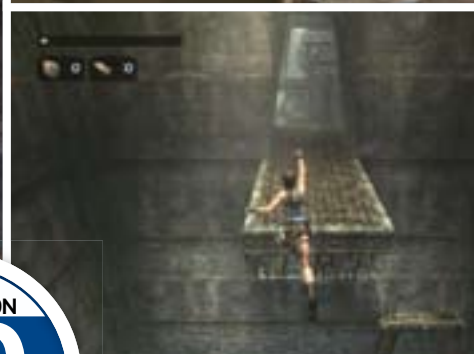
Scharfe Streitäxte: Fans nordischer Mythologie und brachialer Schlachten sollten die Augen offen halten!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- 👤 Ansehnliche Grafik, stimmungsvolle Atmosphäre, handliche Steuerung
- 👤 Bonus-Disk der Playstation-2-Version ist leider nicht dabei



Erscheint/ 26. Oktober 07

Lara Croft: erst zehn Jahre alt, und doch schon so erwachsen

AUF EINEN BLICK

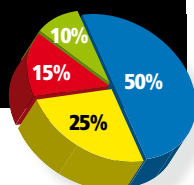
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Crystal Dynamics
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Herrlich mühelos spielbares Ich-ersforsch-die-Welt-Abenteuer

DAS STECKT DRIN

- Atomexplosionen
- Doppel-Pistolen
- Höhlen
- Lara Croft



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Lara macht's diesmal doppelt: auf die softie und die harte Tour...

Mit knapp einem Jahr Verspätung feiert Lara Croft ihr Zehnjähriges. »Tomb Raider Anniversary« lebt von einem, in der Videospiel-Branche bisher noch ziemlich unverbrauchten, Dreh: Es handelt sich um ein Remake von Lara Crofts erstem Abenteuer »Tomb Raider« aus dem Jahr 1996; nur eben in einer modernisierten Fassung. Technische Basis ist die aktuelle PC-Fassung, also nicht die »Tomb Raider Legend«-Engine für Xbox 360. Ohne Bump-Mapping und State-of-the-Art-Polygonmodell, aber zumindest mit Anti-Aliasing gibt sich Lara also etwas weniger gut aussehend, als das möglich wäre. Laut Eidos, weil das Spiel ursprünglich gar nicht für Xbox 360 erscheinen sollte. Das Gameplay stimmt trotzdem. Die Jubiläums-Edition greift die Elemente des Originals auf, fügt gute Ideen aus »Tomb Raider Legend« hinzu und malt immer noch sehr sehenswerte Grafik drum herum.

Grabräuberin Lara Croft also auf den Spuren von Indiana Jones. Sie erforscht Höhlen, plündert Tempel und reist bis nach Peru, Ägypten, Griechenland und Atlantis, um dem Objekt ihrer Begierde näher zu kommen: einem geheimnisvollen Artefakt namens »Scion«, dem sagenhafte Kräfte innewohnen sollen. Die Abfolge der Her-

ausforderungen basiert auf dem, was im Original geschieht: Lara muss sich gegen Raubtiere durchsetzen und an zahlreichen Hindernissen vorbei die Wege finden, die sie ihrem Ziel näher bringen. Also alles wie gehabt? Nein. »Tomb Raider Anniversary« wirkt frisch und unverbraucht, ist geprägt durch eine Aneinanderreihung von Klettereien, Weitsprüngen und vergleichbaren Geschicklichkeitstests, untermischt mit ein paar Denksportaufgaben. Das Gesamtgefüge fühlt sich abenteuerlich an, nicht zuletzt wegen der harmonischen Einbettung der Puzzles in die Umwelt. Ein versperrter Raum, eine Luke direkt unter der Decke, eine große Transportkiste auf dem Boden, was tun? Die Lösung für das erste Kletter-Puzzle liegt auf der Hand. Später folgen kniffligere Logik-Tests, unter anderem eine Variante des Zahnradrätsels aus dem original »Tomb Raider«. Langweile? Keine Chance, weil immer wieder viel Neues passiert. Man tastet sich Raum für Raum und Kulisse für Kulisse vorwärts, und stößt immer wieder auf Überraschungen und Aha-Augenblicke. Einige der Tempel-Anlagen sind derart imposant aufgebaut, dass so was wie Ehrfurcht in einem wächst.

Allzu viel Freiheit bei der Suche nach Lösungen gönnt einem die geradlinige Struktur aber nicht.

Meist zählt nur der eine Weg, den die Gamedesigner vorsehen. Dafür entfallen die langen und langweiligen Laufereien aus früheren »Tomb Raider«-Games. Sieht also alles ganz viel versprechend aus, und der wirklich interessante Satz kommt erst jetzt: »Tomb Raider Anniversary« wird parallel zur Disk-Version auch als Download zu haben sein. Damit der funktioniert, muss parallel aber die Diskversion von »Tomb Raider Legend« eingelegt sein. Umständliche Sache, und nicht mal übertrieben preiswert: 2.400 Microsoft Points sind als Preis angesetzt, das entspricht umgerechnet rund 30 Euro. Wer's Game lieber in der Box mag, legt zehn Euro drauf. Sehr fairer Kurs für so ein reizvolles Game.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Endlich mal was anderes als ewig nur Menschen und Monster metzeln. Schön!

Hitpotenzial

JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!



Als neuer Abonnent erhältst du den brandheißen Weltkriegs-Shooter »Medal of Honor: Airborne« oder das rasante Skateboard-Spektakel »Skate« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:
Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du eines von zwei brandneuen Spielen für deine Xbox 360 dazu! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Jetzt auch in Österreich und Schweiz!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse abo.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 / 856327-91
(Werktags zwischen 9 bis 17 Uhr)

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:
Airmotion GmbH, 360 Live / Abo
Tassiloplatz 7, 81541 München
Tel.: 089 / 856327-91
Fax: 089 / 856327-41.
Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360-Live-Magazin ab sofort zu. Ich habe markiert, welches Spiel ich mir als Abo-Geschenk wünsche. Das Abo gilt für mindestens ein Jahr (11 Hefte: 10 monatliche Ausgaben, eine Sommer-Doppelausgabe). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 12 Ausgaben zum Preis von 11. Wenn ich nach einem Jahr weiter lesen möchte, muss ich nichts weiter tun.
Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 39,60 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 25,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 44,- Euro, Jahres-Abo Schweiz 77,- Sfr. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass ich »Medal of Honor: Airborne« oder »Skate« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »Medal of Honor: Airborne« oder »Skate« bzw. die damit verbundene Zuzahlung verzichten. Das von mir gewünschte Abo-Geschenk habe ich angekreuzt. Ich bestätige, dass ich die von der USK für die Spiele empfohlene Altersgrenze erreicht habe. Ich weiß, dass die Prämie separat verschickt wird, dass dieser Vorgang erst nach Veröffentlichung des Spiels erfolgt, und dass das bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann.

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)

Mein Abo-Geschenk: ☐ Medal of Honor: Airborne, USK: ab 18 Jahren, einmalige Zuzahlung: 25,- Euro
☐ Skate, USK: ab 12 Jahren, einmalige Zuzahlung: 25,- Euro

Airmotion
360 Live / Abo
Tassiloplatz 7
81541 München

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.



Lohnt sich's?

- Riesige Spielwelt, lebendige Charaktere, spannende Story
- Uns will beim besten Willen nichts einfallen

Erscheint/ 23. November 07

MASS EFFECT

Doch, allmählich nähern wir uns tatsächlich dem Start. Zeit für ein letztes Probespiel...

Wenn von großartigen Rollenspielen die Rede ist, dann wird immer wieder »Knights of the Old Republic« genannt. War und ist ein grandioses Spiel. Bioware schaffte es wie kein anderes Team zuvor, dem Star-Wars-Universum Leben einzuhauchen und auf Basis des »Dungeons & Dragons«-Regelwerks ein grandioses Rollenspiel zu erschaffen, das einen magnetisch in die Welt der Jedis und Siths saugt. Bioware versteht es perfekt, den Spieler in eine Welt hineinzusetzen und die eigenen Charaktere wie auch die Spielwelt lebendig erscheinen zu lassen. Story, Gameplay und Interaktionen mit der Umwelt fügen sich zu einem großen Abenteuer der Extraklasse zusammen.

Genau diesen Saug-Effekt will Bioware auch bei »Mass Effect« wieder erreichen, und nach einem Probespiel mit einer nahezu vollendeten Version sind wir versucht, zu behaupten: Ja, das könnte klappen. Im Prinzip übernimmt Bioware einige Grundelemente aus »KotOR«, versetzt das Geschehen in eine komplett andere Sci-Fi-Welt, verpasst dem Ganzen eine spannende Hintergrundgeschichte und revolutioniert nebenbei noch die

Art und Weise, wie man mit seinen Mitmenschen und Mit-Aliens umgeht und kommuniziert. Dialoge haben noch nie einen so organischen und flüssigen Eindruck gemacht wie hier. Kommt man mit jemandem ins Gespräch, schaltet die Kamera in eine bessere Einstellung und man erhält eine Auswahl an Gesprächsoptionen. Nun kann man wählen, ob man diplomatisch oder eher aggressiv vorgehen will oder auch einfach nur abblockt. Wer in die richtigen Fähigkeiten investiert hat, erhält zusätzliche Möglichkeiten und kann sein Gegenüber erfolgreicher überzeugen. Nur sollte man vorsichtig sein und es sich nicht mit jedem verschmerzen. Schließlich weiß man nie, ob man nicht vielleicht einmal auf dessen Hilfe angewiesen ist. Die Dialoge laufen dabei flüssig ab, ohne jede störende Warerei oder Pausen, da die Optionen immer schon frühzeitig eingeblendet werden. Im Zusammenspiel mit der lebensgetreuen Mimik und Gestik könnte man fast den Eindruck gewinnen, mit einer Person aus Fleisch und Blut zu reden.

Wie schon aus »KotOR« bekannt, ist man in seinen Handlungen und Antworten kaum beschränkt, denn es führen oft mehrere Wege wei-



Mit einem Squad von drei Leuten ist man ziemlich flexibel und hat trotzdem genug Feuerkraft für härtere Aufgaben

AUF EINEN BLICK

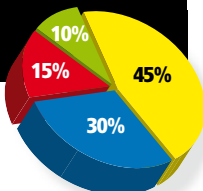
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bioware
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf Xbox 360: Bioware greift nach den Sternen

DAS STECKT DRIN

- Kampfsystem
- Beeindruckende Optik
- Riesige Galaxie
- Spannende Story



live und online

■ Reines Offline-Erlebnis ■ Download-Inhalte sind angekündigt, aber ohne genauere Angaben ■ Erfolge natürlich, sowieso klar

1



EPISCHES TRIO

Nachschub in Sicht

Auf der Microsoft Presseveranstaltung X05 wurde »Mass Effect« vor zwei Jahren als erster Teil einer Trilogie angekündigt. Leider haben wir seitdem fast nichts mehr zu dem Thema gehört und stellen uns nun einige Fragen: Wie und wo knüpfen die Sequels dann an? Bauen sie aufeinander auf? Kann ich meine Charaktere auch für die Nachfolger übernehmen? Und werden wir die Antworten noch auf der Xbox 360 erleben, oder erst auf dem Nachfolge-System?



3

2

SPRICH DICH AUS

Die Macht der Worte

Ein falsches Wort kann manchmal schon das Schicksal eines Menschen besiegeln. In »Mass Effect« kann es durchaus auch das Schicksal der gesamten Galaxie sein. Deshalb gibt es für jede Situation und für jede Spielweise immer eine passende Antwortmöglichkeit.

Es gilt vor allem, sein Gegenüber richtig einzuschätzen. Gut, dass man an den Gesichtszügen der Gesprächspartner

ihre Stimmung schon gut ablesen kann. So bringt man sich nicht noch mehr in Bedrängnis. Gut, bei diesem hübschen Kerlchen könnte es etwas schwieriger werden.

Dabei kann man auch erkennen, wie unterschiedlich die Figuren im Spiel sind. Jede hat ihre eigene Persönlichkeit, sieht anders aus und verhält sich anders. Allein dadurch wirkt diese Welt schon viel lebendiger als viele andere.

2

3

ter; nur eben oft auch in andere Richtungen. Mehrmaliges Durchspielen dürfte sich definitiv lohnen, besonders weil uns auch mehrere alternative Enden versprochen wurden. Dabei ist der Ausgang eines Gesprächs oft entscheidend für den weiteren Spielverlauf, und man wird ein ums andere Mal unbequeme Entscheidungen treffen müssen. Auch Entscheidungen, die Opfer verlangen, zum Wohl der Allgemeinheit.

Natürlich besteht »Mass Effect« nicht nur aus Dialogen, denn es wird auch genügend Action geben. Mit dem Raumschiff »SS Normandy«, das als mobiles Hauptquartier und Kommandozen-trale gleichzeitig dient, fliegt man zu diversen Einsätzen, kann sogar auf Planetenoberflächen landen. In einer uns gezeigten Beispielmission muss sich Commander Shepard auf dem Planeten um Luftabwehrstellungen kümmern, damit die Normandy landen, und die Crew dem Ursprung einer Besorgnis erregenden Funkübertragung auf den Grund gehen kann. Ergo wird Shepard auf dem Planeten abgesetzt. Um die großen Entfernungen schneller zu überbrücken, bietet sich ein gepanzerter »Jeep« namens Mako an, der praktischerweise auch hohe Hindernisse überwindet – Jumpsacks machen's möglich. Für jeden Einsatz darf man sich zwei Mitstreiter als Begleiter auswählen, aus einer Auswahl von sechs Kameraden. Jeden davon aus-rüsten, upgraden und Fähigkeitspunkte verteilen, da schlägt das Herz des Rollenspielers doch schon mal höher. Und Action-Ken-

ner werden darauf stehen, wenn Aliens, Piraten und andere böse Buben ihr Kommen ankündigen. Bei Feindkontakt kämpfen Shepard und Crew wie in einem Third-Person-Shooter, gehen in Deckung, schießen um sich. Bei härteren Brocken empfiehlt es sich, das Spiel zu pausieren. Denn so kommt das Rundenkampf-System zum Zug. Helfern werden Aufgaben zugewiesen, Angriffsbefehle gegeben oder ein Vorwärtsschritt veranlasst. Notfalls lassen sich die Kameraden zwar direkt selbst steuern, aber uns scheint die KI doch einen sehr kompetenten Job zu erledigen.

Sehr reizvoll auch der Einsatz von Spezialfähigkeiten über ein kreisförmiges Talentmenü: Beim Probespiel verfügte Shepard über telekinetische Fähigkeiten, ähnlich wie ein Jedi. Er kann damit Gegner packen, sie hochheben, gegen die Wand schleudern oder mit einigen gezielten Salven den Garaus machen. Diese Fähigkeit besitzt Shepard aber nur als so genannter »Adept« mit entsprechenden Implantaten. Adept, das ist aber nur eine der sechs wählbaren Klassen. Die anderen: Engineer, Infiltrator, Sentinel, Soldier und Vanguard. Alle haben zu Beginn vier spezifische Talente, die später um nochmals vier erweitert werden können. Auch lassen sich sechs weitere Klassen freischalten. Die Klassenwahl beeinflusst stark die Spielweise. Soldaten sind die geborenen Kämpfer, erfahren im Umgang mit diversen Schuss-waffen. Engineers können alles manipulieren, was bei drei nicht auf den Bäumen ist.

Ganz nach unserem Geschmack ist auch die Optik, denn mit der Power der »Unreal Engine 3« schafft Bioware unzählige Welten, alle unterschiedlichen Stils und zusammen als glaubwür-dige Galaxie funktionierend. Dazu tragen sicher auch die Figuren bei, denn die wirken nicht nur sehr lebensecht, sie haben auch alle richtig was zu sagen. Übrigens soll »Mass Effect« komplett eingedeutscht werden. Hoffen wir, dass die Dia-loge dann genau so viel Pfiff haben wie im eng-lischen Original.

Seckin Özdündar

360
SAGT ...

Nach »Bioshock« und »Halo 3« noch ein aktueller Knaller, der uns vom Hocker reißen könnte

Hitpotenzial

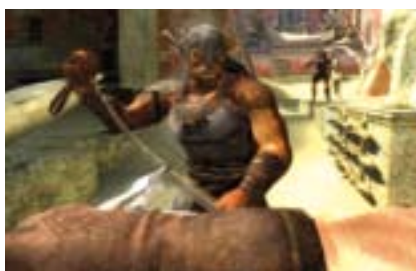


Lohnt sich's?

- 🏠 Schwerter sind nie verkehrt und Magie sowieso nicht!
- 👥 Hoffentlich finden sich genügend Spieler für den Mehrspieler-Modus



Erscheint/ Dezember 08



Im Verlauf des Spiels lernt Sareth die hübsche Leanna kennen. Wir hoffen und beten, dass mehr dabei rauskommt als nur ein Beschützer-Auftrag

AUF EINEN BLICK

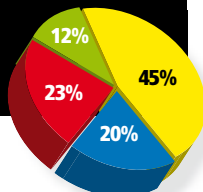
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Annecy
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: interessanter Mix aus Abenteuer und Ego-Schnetzler

DAS STECKT DRIN

- Nahkämpfe
- Magie
- Orks
- Physik



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS

Rollenspiel oder Action-Abenteuer? Oder beides?!?

Bereits seit Oktober 2006 lotsen PC-Helden den jungen Sareth durch das Fantasy-Reich Ashan. Und sie haben Spaß daran, denn die Mischung aus Abenteuer, jeder Menge Säbelrasseln und magischer Keulenschwingerei sieht gut aus und fühlt sich gut an. 360-Spieler kommen ebenfalls bald in den Genuss von »Dark Messiah of Might & Magic«, hier jedoch mit dem Untertitel »Elements« versehen. Warum? Es handelt sich um eine aufgebohrte Variante der PC-Version. Das bedeutet: Wir bekommen einen überarbeiteten Mehrspieler-Modus, verbesserte Grafik und extra Herausforderungen. Da ist die Rede von etwa einer Stunde exklusiver Xbox-360-Spielzeit in vier neuen Kapiteln. Eines handelt von einem Turm, denn der Held im Laufschrift bezwingt und der sich – oben angekommen – auf den Kopf stellt. Interessanter Dreh! Zuständig dafür sind die Ubisoft Studios im französischen Annecy, bisher

zum Beispiel für die Mehrspieler-Komponente der »Splinter Cell«-Reihe zuständig.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Sareth, einem Lehrling des Zauberers Phenrig. Er ist unerfahren und nicht wirklich kampferprobt. Und genau das muss der Spieler ändern. Zunächst einmal muss man sich ein Artefakt namens Schädel der Schatten in einer Ruine beschaffen. Klimpernde Ketten, ein entfernter Windhauch – »Dark Messiah of Might & Magic« beginnt stimmungsvoll. Anders als die meisten Action-Rollenspiele erlebt man das Geschehen komplett aus Sicht seines Helden. Die Betonung liegt hier jedoch wirklich auf Action. Und die beginnt, kaum dass sich Sareth tiefer in die Ruinen wagt. Zombies entsteigen ihren morschen Särgen und attackieren den Helden. Das Schwert gezückt und zugeschlagen lautet die Devise. Und was sollen wir sagen? So wirkt das ganze deutlich spannender, als würde man seinem Held nur über die Schulter schauen.

liveundonline

■ Komplette überarbeiteter Mehrspieler-Modus mit diversen Klassen und Fähigkeiten ■ Erfolge winken unter anderem den wackeren Helden, die sich auch mal abseits der Story ein wenig in Ashan umsehen

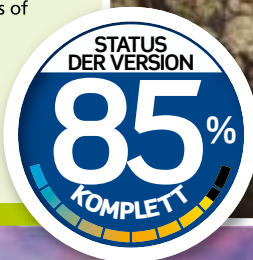
1



MIGHT UND WER?

Seit langem magisch

Bereits seit 1986 kennen Rollenspieler die Reihe »Might and Magic«, damals noch vom Apple-II-Computer, dem Amiga und dem PC. Insgesamt neun Teile der Serie sind bis 2002 erschienen, inklusive einigen Ablegern. Der wohl beliebteste davon: die Rollenspiel/Strategie-Mischung »Heroes of Might and Magic«. 2003 hat sich Ubisoft die Rechte gesichert und erweckt die Reihe nun Zug um Zug zu neuem Leben. Die PC-Produktion »Heroes of Might and Magic 5« und eben »Dark Messiah of Might and Magic« sind die ersten Lebenszeichen. Mit den Vorgängerspielen haben beide Titel nichts mehr zu tun.



3

STIRB SCHURKE!

Oder auch nicht

Ein Fantasy-Rollenspiel ohne Zombies? Das muss wohl erst noch erfunden werden.

Die modernen Brüder geben einem dank ihres behäbigen Tempos eine tolle Chance, die ersten Übungen mit dem Schwert zu vollführen.

Das könnte ins Auge gehen: Wenn ein Zyklop so richtig sauer wird, bleibt kein Möbelstück mehr komplett. Die

Kämpfe gegen solche Kerlchen gehören zu den Highlights des Spiels.

Die Pao-Kai sind recht garstige Drachenwesen, die Sareth im späteren Teil des Spiels attackieren. Und zwar ganz unklassisch nicht mit einem Feueratem, sondern mit schockenden Blitzen. Mit ein wenig List bringt man sie jedoch zum Absturz.

2

1



2

3

Und prinzipiell funktioniert das schon beim Anspielen recht gut. Zuschlagen und Blocken korrekt getimed und schon belohnt einen das Spiel mit einem niedergeschlagenen Gegner. Erfolgreiche Angriffe steigern das Adrenalin in Sareths Körper, sodass er nach einer Weile in einen wahren Kampfrausch verfallen kann. Was wir uns jedoch wünschen würden, wäre eine Art Kombo-System. Bisher verlaufen die Schwerekämpfe noch alle nach dem gleichen Schema. Allerdings zieht sich das Spiel mit einigen Extras dezent aus dieser Affäre. Zum einen kann Sareth auch mächtige Angriffsauber einsetzen, zum anderen sind die Spielabschnitte geradezu gespickt mit Objekten, die man prima im Kampf einsetzen kann. Lose Balken beispielsweise, oder Stachelfallen. Mit einem gezielten Tritt stürzen ganze Bühnen ein oder werden Gegner aufgespießt. Wahlweise tritt man die Schergen auch über den Rand einer Klippe oder in eine brutzelnde Feuerstelle. Massig Schadenfreude ist da garantiert.

Aber auch Heimlichtuer dürfen »Dark Messiah« auf ihre ganz eigene Art spielen. Garstige Orks aus dem Schatten mit einem Pfeil niederstrecken oder im Nahkampf einen Dolch in den Hals stechen. Wie sich Sareth entwickelt, bleibt ganz beim Spieler. Für erfolgreiche Aufgaben und Kämpfe hagelt es Fähigkeits-Punkte, die man beliebig auf Eigenschaften wie Schleichen oder diverse Zaubersprüche legen darf. Und damit

wären wir auch schon mit den Rollenspiel-Elementen durch. Obwohl, allerhand Gegenstände wie Heiltränke sind ebenfalls in den Abschnitten verteilt und warten nur darauf, in Sareths nahezu bodenlose Taschen gestopft zu werden. Neben Ritem, Zombies, Goblins oder Orks haben auch größere Kaliber ihre pompösen Auftritte als Bossgegner. Zyklopen werfen mit allerhand Zeug durch die Gegend, während Drachen nicht lange herumfackeln. Hier nützt dann blindes Schnetzeln nichts mehr, stattdessen muss die richtige Taktik her.

Getragen wird all das von Valves toller »Source«-Engine, die zum Beispiel auch »Half-Life 2« zur vollen Pracht verhilft. Die Schauplätze glänzen stellenweise mit detaillierten Texturen und die Beleuchtung legt im Vergleich zur PC-Fassung noch mal ordentlich zu. Aber auch die gegnerischen Schergen sehen verblüffend stimmig aus. Zerklüftete Rüstungen bei Orkriegerern oder herunterhängende Fleischfetzen bei den Zombies, das wirkt alles wie aus einem Guss. Von den Boss-Gegnern wollen wir gar nicht erst anfangen. Ein Feature des Spiels würden wir übrigens gerne in deutlich mehr First-Person-Games sehen: die dynamische Kamera. Während man sie beim Laufen und Gehen nur durch leichtes Wackeln bemerkt, trumpft sie in den Kämpfen auf. Wenn Sareth beispielsweise von einem Ork am Kragen gepackt und durch den halben Raum geschleudert wird. In solchen Momenten meint

man, wirklich in der Haut des Charakters zu stecken. Schade nur, dass über den Mehrspieler-Teil noch kaum etwas bekannt ist, außer eben die Tatsache, dass er einen neuen Anstrich bekommen soll. Nachdem das Team von Ubisoft Ancecy schon bei den »Splinter Cell«-Spielen für spaßige Varianten gesorgt hat, sind wir da jedoch guter Dinge. Anfang nächsten Jahres sollte dann für alle Interessierten die Reise nach Ashan beginnen. Wir sind gespannt, was wir in den neuen Etappen erleben werden und ob die Verbesserungen auch wirklich alle zünden.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Dezember!

Der erste Ausblick macht Lust auf mehr. Hoffentlich ist bald

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Flottes und nicht zu trockenes Gameplay, extrem hübsche Grafik
- Hoffentlich sind die Missionen abwechslungsreich



Erscheint/ 26. November 07



Ein Werbespot der Luftwaffe? Nein, ein Screenshot aus »Ace Combat!«

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Atari
Hersteller/ Namco-Bandai

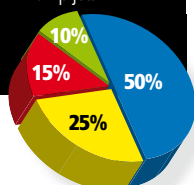
Genre/ Action
Spieler/ 1-16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Arcade-lastige Flugaction, die einen gewohnt guten Eindruck macht

DAS STECKT DRIN

- Fiktiver Schauplatz
- Feuern und vergessen
- Sidewinder
- Kampffjets



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Einmal Herr der Lüfte sein...

Über ein Jahr ist es nun her, dass wir mit rassigen Kampffjets in die Luft gehen konnten. Schade, dass sich »Over G Fighters« seinerzeit eher als Absturz denn als Höhenflug entpuppt hat. Kurz vor Weihnachten wird aber alles anders. Mit »Ace Combat 6: Fires of Liberation« tritt ein alter Veteran ins Cockpit. Nach insgesamt fünf Starts - und einem Ableger der Marke - auf Sonys Konsolen feiert die Arcade-Fliegerei ihr Debüt nun auch auf der Xbox 360.

Die Story ist im Grunde schnell erzählt. Der Spieler schlüpft in die Uniform eines Piloten, der die frei erfundene Stadt Gracemera beschützen soll. Diese wird zu Beginn von einer unbekannten Militärmacht angegriffen. Mehr braucht man auch nicht zu wissen, denn schnell geht es mit einem von 15 Kampffjets in die Lüfte. Im Gegensatz zum Schauplatz sind diese jedoch alle lizenziert: Von der »F15 E Strike Eagle« über die »F-22 Raptor« bis hin zum Boden bekämpfenden Warzenschwein namens »A-10 Warthog« sind so gut wie alle bedeutenden Flugkampf-Waffensysteme der Moderne im Spiel zu finden. Freunde der Cockpit-Perspektive haben ebenfalls Grund zur Freude, denn sämtliche Arbeitsplätze sind authentisch ausmodelliert.

Beim Spielprinzip scheint alles beim Alten zu bleiben - warum auch nicht? Noch immer schießt man mit einem Arsenal aus Raketen und Avenger Guns haufenweise Ziele - so genannte »Tangos« - vom Himmel, bombt Panzer in die ewigen Jagdgründe oder unterstützt eigene Bodentruppen. Gerät man einmal selbst ins Visier einer Rakete, darf man natürlich mit Täuschkörpern um sich werfen. So ganz nebenbei brüllt man seinen Flügelmännern auch Befehle zu. Das ganze Geschehen ist noch immer sehr arcadig und weniger simulationslastig gehalten. So werden wohl selbst Einsteiger schnell und ohne Probleme die kompliziertesten Manöver fliegen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Missionen abwechslungsreich werden.

Der erste Ausflug in die nächste Generation scheint jedenfalls optisch eine richtige Bombe zu werden. Die Fliegermodelle sehen beeindruckend detailliert aus und zwingen einen schon fast, das Spiel in der Verfolgeransicht zu spielen - einfach brillant! Aber auch Gracemera wirkt überraschend detailliert. Man hat wirklich das Gefühl, über einer echten Stadt zu fliegen. Hochhäuser, die in den Himmel ragen, Industriegebiete, der Hafen, all das ist auch als solches zu erkennen. Zumindest wenn der Blick von oben kommt. Im Tiefflug sollte man

sich jedoch an einige sehr niedrig aufgelöste Texturen gewöhnen. Die meiste Zeit ist man aber sowieso in höheren Lagen unterwegs.

Neben der Einzelspieler-Kampagne wartet auch ein Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler via Xbox Live auf fähige Piloten. Diese treten in insgesamt vier Modi gegeneinander an: Battle Royale, Team Battle, Siege, sowie einigen Levels, die im Koop spielbar sind. Bleibt zu hoffen, dass die Server beim Release auch ausreichend gefüllt sein werden. Das unkomplizierte Spielprinzip funktioniert jedenfalls auch auf der 360. Und spätestens wenn man seinen ersten Abschuss erzielt - was mit ziel-suchender »Feuern und Vergessen«-Bewaffnung nicht weiter schwer fällt - ist die Freude groß!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wer »Top Gun« als einen seiner Lieblingsfilme nennt, sollte »Ace Combat« definitiv im Auge behalten.

Hitpotenzial

ACE COMBAT 6TM

Fires of Liberation



www.360-live.de

LIVE
360
DAS UNIVERSUM VON 360 MAGAZIN



codemasters



CLIVE BARKER'S

JEZICHO™





ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by BANDAI NAMCO Games Europe SAS
Distributed by ATLARI Europe SASU

All trademarks and copyrights associated with the merchandise, aircraft, ground, and
names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective
owners, and used with their permission.

© JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION
© GAOSEYE
© RTVA Simulation
© Digitalbabeys + machisart

www.360-live.de

360
LIVE

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN



XBOX 360

namco



IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion GmbH

HERAUSGEBER

Florian Petrich, Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PROJEKTLEITUNG

Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7,
81541 München

PRODUKTION

Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Nicholas Buracas

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Seckin Özdündar, Matthias Lausmann,
Jan Kahlert, Ann-Kristin Witter,
Sönke Siemens, Maximilian Kappe

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Tomas Soucek, Hannah Klaiber, Jan Kahlert

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE

Richard Löwenstein

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 Telefax 07623 / 964-259,
E-mail: vertriebsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG

Media & Office Point, Christiane Schöber,
Tel.: +49(0)8121 / 222 675, Fax: +49(0)8121 / 222 676,
Mobil: +49(0)162 / 279 45 99, E-mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

Tel. 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Redaktionsbüro Richard Löwenstein / 360-Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: monatlich. Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, 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 GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München. Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert. Covermotiv: Jericho, Codemasters. Bildmotiv von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

360 – das sind wir



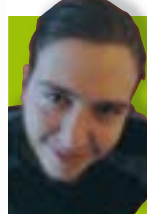
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Stuntman Ignition«,
»Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Super Mario Galaxy«,
»Devil May Cry 4«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister
GENRES/ Action, Abenteuer
SPIELT GERADE/ »Moto GP 07«, »Two Worlds«
FREUT SICH AUF/ »Army of Two«,
»Alan Wake«



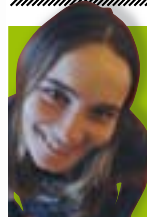
NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Stranglehold«, »Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«,
»Splinter Cell Conviction«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirlie
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Blue Dragon«, »Bullet Witch«
FREUT SICH AUF/ »Die Simpsons«,
»Eternal Sonata«



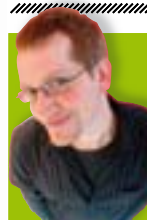
ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Blue Dragon«,
»Stuntman Ignition«
FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«,
»Rock Band«



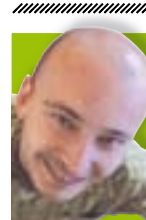
SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Madden 08«,
»Flatout Ultimate Carnage«
FREUT SICH AUF/ »Fallout 3«, »Mass Effect«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Rollenspiele, Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Stranglehold«,
»Two Worlds«
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Fallout 3«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Two Worlds«, »Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Die Simpsons«,
»Assassin's Creed«

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.

8.5 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 8.4 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 8.5 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



Die blaue Auszeichnung
»Geheim Tipp«
erhält nur ein Titel pro Ausgabe. Dabei handelt es sich um ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit Unterhaltungswert und guten Ideen.



Die grüne Auszeichnung
»Live Tipp«
erhält ein Spiel das einen besonders gelungenen Xbox-Live-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 unser Testergebnis. Die Einzelnoten für Grafik, Sound und Steuerung stehen für sich. In die Gesamtnote fließen weitere Fakten und Eindrücke ein, nämlich Ausstattung, Motivation und Unterhaltungswert.

TEST

liveundonline

■ Alle wichtigen Mehrspieler-Features aus »Halo 2« sind wieder dabei; Gefechte mit bis zu 16 Spielern ■ Ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler via Xbox-Live, Systemlink oder an einer Konsole ■ 49 Erfolge für 1.000 Gamerpoints. Rund die Hälfte ist offline zu erzielen, den Rest gibt's nur online: vier Kills in vier Sekunden im Mehrspieler-Modus beispielsweise

Erster!

TEST

360-Live-Magazin

Erscheint/ 26. September 07

HALO 3

Jetzt ist er also da, der Abschluss der Trilogie. Werden die Erwartungen erfüllt?

Mit Wehmut und ein bisschen Ärger denken wir an das Ende von »Halo 2« zurück. Da wird unsere Mutter Erde im Jahr 2552 von den Covenant-Aliens überrannt, und der Betrachter muss tatenlos zusehen – denn plötzlich flimmert der Abspann über den Schirm. Schon deswegen wird »Halo 3« herbei geseht: Wer wollte den fiesen Invasoren ihre Taten nicht mit gleicher Münze zurückzahlen? Teil Drei schließt direkt an das Finale von Teil Zwei an, beginnt wie ganz großes Science-Fiction-Kino. Nur Sternenhimmel ist zu sehen, dazu ein bisschen unheimliche Sphären-Musik à la »Alien« – man spürt, das was in der Luft liegt. Dann Auftritt Cortana, die geheimnisvolle Künstliche Intelligenz. Sie erzählt vom verzweifelten Kampf der Menschheit gegen die außerirdische Bedrohung, und dass nur einer die Erde retten kann – nämlich der Master Chief, wer sonst. Dann zwei Sternschnuppen, die auf die Erde fallen. Einer davon: eben jener Master Chief, der vom Schicksal auserkorene Übersoldat.

Nach der Landung folgt ein leichtes Einstiegstraining, ein Marsch durch eine eng geschnittene Schlucht mitten im Dschungel. Schön anzuschauen, aber für Kenner der »Halo«-Reihe vielleicht ein bisschen ereignisarm. Es tut sich wenig, man läuft so dahin und wird zumindest auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad nicht herausgefordert. Es hat schon seinen Grund, warum das Spiel den »Halo«-Erfahrenen empfiehlt, die Schwierigkeitsgrade »Heroisch« oder »Legendär« vorzuziehen. Nach rund einer halben Stunde zieht das Tempo dann an. Die Schlucht macht sich auf, eine Marines-Basis kommt in Sicht. Ein Pelikan-Transporter stürzt ab, der Kampf um die überlebenden Menschen beginnt, verlagert sich in das Innere der Basis. Ständig wird man von A nach B und weiter nach C gerufen, überall Eindringlings-Alarm, Panik keimt auf – spannend!

Dann das dritte Kapitel. In einem spärlich beleuchteten Raum blicken wir in die Gesichter einer Gruppe von Marines. Wir laden das Sturmgewehr und warten, dass das Missionsziel ins Bild ploppt: die Truppe aus der Basis evakuieren und eskortieren. Wie praktisch, dass ein Warthog-Jeep bereit steht. Eine kleine Gruppe Grunts – der kleinsten Covenant-Einheit – will die Fluchtfahrt stoppen. Doch ein beherzter Druck aufs Gaspedal sorgt dafür, dass wir sie ohne Probleme fortsetzen können. Dann raus aus der Basis, rein in die Außenwelt. Ein wahrhaft erhebender Anblick, denn an solchen Orten lässt »Halo 3« die Grafikmuskeln

spielen. Die Umgebung ist deutlich weitläufiger als in den Vorgängerspielen, die Weitsicht nur mit dem Wort »beeindruckend« zu umschreiben.

Während wir die Küste von Kenya entlang flitzen, zoomen die mächtigen Trümmer des New-Mombasa-Orbital-Elevator links und rechts vorbei. Auf einem Hügel wartet eine weitere Gruppe Grunts, diesmal jedoch in Begleitung einiger Brutes. Wir springen aus dem Warthog, während unsere Mitfahrer das Bord-MG in die Gruppe entleert. Mit dem Sturmgewehr fallen wir einen Grunt nach dem anderen, nur um vor dem Nachladen noch eine Granate Richtung Brutes zu werfen.

Keine Frage, das Gameplay gleicht dem der Vorgänger. Die Schießereien gehen angenehm flüssig über die Bühne. Liegt wohl an der ungeschlagenen Steuerung, die im Wesentlichen unverändert bleibt. Lediglich das Nachladen der Waffen ist von der X-Taste auf die beiden Schultertasten gewandert. Praktisch, so lassen sich die zwei Waffen in den Händen ohne Stress separat nachladen. Das Zielen funktioniert ebenfalls wieder hervorragend und sollte niemandem Probleme bereiten. Nach kurzer Zeit liegen die Angreifer am Boden, und wir fühlen uns einigermaßen sicher.

Doch hinter dem Hügel wartet eine offene Steppe auf uns, überfüllt mit Covenant. Mit gesundem Selbstvertrauen steigen wir in den Warthog und rasen in die Menge. Böser Fehler, denn schon nach wenigen Sekunden geht unser Gefährt in Flammen auf. Ein zweiter, eher behutsamer Versuch macht uns zum bevorzugten Ziel von zwei weit entfernten Jackal-Scharfschützen. Tja, dann eben Versuch Nummer Drei...

MARSCH NACH VORN

Die Kombination aus Vorsicht und Schnelligkeit lässt uns schließlich siegen, sodass wir einen zerstörten und leeren Tsavo Highway erreichen. Eine kurze Verschnaufpause. Wir wundern uns über die Ruhe und bereiten uns instinktiv auf einen Überraschungsangriff der Covenant vor. Stattdessen durchbrechen andere Neuigkeiten die Stille. So haben die Invasoren wohl eine riesige Struktur freigeschaufelt, was natürlich sofort unsere Neugier weckt. Leider wird unser neuer Ausflug von einem gewaltigen Spalt in der Fahrbahn gebremst; die Reise geht also zu Fuß weiter. Nach einem relativ kurzen Spaziergang bekommen wir es mit heftiger Gegenwehr zu tun, darunter Brutes mit Jetpacks und im Sattel eines

AUF EINEN BLICK

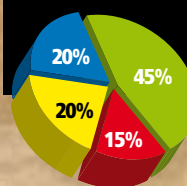
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bungie
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360:
Der krönende Abschluss der wohl berühmtesten Shooter-Trilogie

DAS STECKT DRIN

■ Covenant
■ Master Chief
■ Marines
■ Finale?



» Brute-Choppers. Soviel Spaß das neue Bike auch macht, wenn man selbst fährt – sobald einer der Covenant-Kämpfer am Lenker hockt, hat das was Schockierendes an sich.

Warum? Weil die Biester verdammt schlau kämpfen. Sie arbeiten organisiert im Team, umzingeln einen, nutzen Schwachpunkte aus, holen viel aus ihrer Bewaffnung raus. Auch wenn die KI in »Halo« noch nie von schlechten Eltern war, setzen die Jungs von Bungie diesmal deutlich einen drauf. Man kann sich nie sicher sein, wie die Feinde reagieren. Klar, dass das die Spannung erhöht und nicht zuletzt auch mehrfaches Durchspielen anregt.

Nach und nach bringt man Gefahren zu Fall, schreitet vorwärts – und schon zündet »Halo 3« noch einen Nitro: Eine Überzahl von Panzern und Brutes – jawohl, noch mehr davon! – hat sich in dem fast uneinnehmbaren Örtchen Voi verschanzt und bombardiert uns mit einer unfassbaren Menge an schwerem Feuer. Währenddessen brabbelt ein Hologramm des Propheten der Wahrheit unzusammenhängendes Zeug. Auch Cortana meldet sich immer wieder in Flashback-Szenen zu Wort und lässt einen mit ein paar bedeutungsschwangeren Sätzen verwirrt zurück. Durch so was wirkt das Geschehen deutlich filmischer als in »Halo 2«, plätschert nicht mehr so belanglos dahin, hat was strafes und atemloses an sich. Es kommt auch immer wieder zu Aha-Situationen, etwa wenn man einen der riesigen Scarab-Kampfläufer der Covenant stürzen und dessen Inneres ausräuchern soll.

Wo wir gerade über Vehikel plaudern: Die neuen Fahrzeuge und Waffen überzeugen, unser Favorit ist der vorhin erwähnte Brute-Chopper. Auf Waffenseite wiederum haben wir uns über den Flammenwerfer gefreut. Damit sollten die Gefechte mit den so genannten »Flood« – jupp, auch diese Alien-Störenfriede greifen ab Spielmitte ein – deutlich feuriger verlaufen. Insgesamt neun Missionen also, alle sehr umfangreich und voller Action. Die

Spieldauer? Rund zehn bis 15 Stunden, je nach Können und Schwierigkeitsgrad.

AUF INS GEFECHT!

Das Highlight ist allerdings der Koop-Modus. Mit bis zu vier Kumpels lässt sich der komplette Einzelspieler-Modus durchspielen. Die Teilnehmer müssen nicht mehr wie früher mit Master Chief-Klonen loszuziehen, stattdessen bekommt jeder Spieler seine eigenen Charaktere beziehungsweise Klassen zugeordnet. Bleibt nur zu hoffen, dass das Ganze nicht im Streit endet, wer denn nun den einzig wahren Master Chief spielen darf. Der Koop-Modus funktioniert per Splitscreen, System-Link oder online via Xbox Live – feine Sache.

Aber beim Koop hört die Mehrspielererfahrung noch lange nicht auf. Klar, prinzipiell bleibt alles beim Alten. Man wählt eine Spielvariante aus und wird kurz darauf vom vorbildlichen Matchmaking-System in eine Partie geschoben. Bei den Modi sollte für so ziemlich jeden etwas dabei sein. Ob kleinere Deathmatch-Scharmützel oder groß angelegte, dabei ziemlich taktisch angehauchte Bomb-Matches oder Capture-the-Flag-Varianten, Multiflag, Oddball – ist alles wieder vorhanden. Dabei geht es wie gewohnt mit bis zu 16 Spielern zur Sache. Neu hingegen ist die Möglichkeit, seinen Online-Krieger nach seinen Wünschen anzupassen. Egal ob Spartan oder Elite, endlich dürfen wir mehr bestimmen, als nur die Farbe der Rüstung. Auch Helmform und andere Details können frei verändert werden. Ist eine nette Idee und wer weiß, vielleicht bleiben gewisse Merkmale eines guten Spielers dadurch ja länger im Gedächtnis seiner Mitstreiter.

Nachdem wir also unseren Soldaten kreiern haben, geht es schon ab in die erste Karte: »Sand Trap«. Weitläufige Flächen unterbrochen von eher engeren Passagen sorgen für ein perfektes Wechselspiel aus Fern- und Nahkämpfen. Wer die Beta gespielt hat, wird sich sofort an »High Ground« erinnern fühlen. 25 Kills später – davon elf mit einer Chaos-Fahrt im Brute Chopper »

DIE ERINNERUNG BLEIBT

Versteckte Kamera

Stell dir folgendes vor: Du wirst von einem Covenant-Brute verfolgt, der dich schon sicher im Fadenkreuz glaubt. In einem letzten verzweifelten Versuch springst du gen Himmel, wechselst zum Scharschützengewehr und drückst den Abzug. Während der Verfolger sich über sein drittes Auge wundert, freust du dich, noch einmal mit heiler Haut davongekommen zu sein – das wäre jetzt ein Moment für die Ewigkeit, wenn er sich nur irgendwie verewigen ließe. Geht jetzt: Sämtliche Ereignisse des Einzel- und Mehrspieler-Modus werden ständig und parallel zur Action gespeichert; wenn einem danach ist, kann man herausragende Situationen also im Anschluss auf der Festplatte verewigen oder an Freunde verschicken. Die Dateien sind winzig klein, da nur Polygon-daten bzw. Bewegungswerte ausgetauscht werden. Fotografisch Interessierte können außerdem Schnappschüsse mit hochgerechneter Auflösung anfertigen und auf der Webseite www.bungie.net verewigen. Die Idee findet bestimmt regen Zuspruch in der Community. Allein wenn man bedenkt, was schon ohne solche Hilfsmittel entstanden ist: die Machine-Kurzfilmchen »Red versus Blue« müssen wir nicht extra beschreiben, oder?

Lohnt sich's?

- ↑ Spielerisch topp, genialer Mehrspieler-Modus, ein paar gute Community-Ideen
- ↓ Technisch wäre mehr drin gewesen, Legendary-Edition seit Wochen ausverkauft, kein echtes 1080p

DAS DETAIL ZÄHLT

Auf den ersten Blick wirkt die Grafik wie ein getunt »Halo 2«. Wenn man jedoch genauer hinsieht, fallen einige Kleinigkeiten auf. Zum Beispiel sind die Popups verschwunden, und die Vegetation wirkt lebendiger.

DECKUNG FÜR DEINEN ARSCH

Was wäre der Master Chief ohne Begleitung? Gleich zum Einstieg greift einem der »Arbiter« – ein Covenant-Abtrünniger – unter die Arme, später sorgen Sergeant Johnsons Jungs für Unterstützung. Letztlich muss der Master Chief nur etwa 20 Prozent der Zeit als Einzelkämpfer meistern.

Jupeidi! Während der Master Chief das Steuer übernimmt, sorgen die Marines der UNSC für Feuer-Frei-Action



Der Warthog-Buggy: sicherlich die angenehmste Reisemöglichkeit durch die Steppen von Kenya.



DIE LETZTE HOFFNUNG

Hier haben wir ihn also, den Master Chief, die Heldenfigur der »Halo«-Reihe. Ob er die Menschheit retten kann, das ist die Frage aller Fragen. Sagen wir mal so: Microsoft strahlt seit dem 14. September einen TV-Werbespot aus, in dem ein alter Mann von den Heldentaten des Master Chiefs berichtet. Also...

MASTER CHIEF HOCH DREI

Das Spiel erscheint in drei Ausführungen. Am eindrucksvollsten ist wohl die »Legendary Edition«. Für knapp 120 Euro gibt's das Spiel, zwei Bonus-DVDs mit Making Of und Erzählungen aus den Vorgängerspielen, plus einen Staubfänger ... sorry ... Spartan-Helm fürs Regal. Ist aber schon seit Wochen überall ausverkauft. Trost spendet die »Limited Edition« mit schickem Steelbook und Making-Of-DVD für knapp 65 Euro. Das nackte Standard-Game ist ab 55 Euro zu haben.

KOOP-FANS AUFGEPASST

Fast wie Weihnachten

Beneidenswert ist, wer Freunde hat, die zufällig auch noch »Halo« mögen. Wer drei davon zusammen bringt, egal ob per System-Link oder per Xbox Live, darf sich glücklich schätzen. Ein derart gesegneter Mensch darf nämlich gemeinsam mit seinen Freunden die komplette Kampagne durchspielen. Anders als in den Vorgängern laufen dann jedoch

nicht mehrere Master Chiefs über die Schlachtfelder. Stattdessen hüpfen Spieler Zwei als Arbiter herum, während die anderen beiden die Eliten N'tho Sraom und Usze Taham übernehmen. Die komplette Kampagne zu viert bewältigen, das ist schon ein besonderes Erlebnis. Da könnte man den Allein-Durchgang direkt links liegen lassen...



KARTEN BAUEN?

Der Forge-Modus

Einfallslosigkeit kann man den Jungs von Bungie wirklich nicht vorwerfen. Sie hätten es ja auch bei den klassischen Mehrspieler-Modi belassen können, die meisten »Halo«-Freunde wären wohl zufrieden gewesen. Stattdessen haben die Bungies hier ein bisschen geschliffen, da ein bisschen poliert und nebenbei was ganz Neues integriert: den so genannten »Forge«-Modus, prinzipiell ein Karten-Baukasten. Auf Knopfdruck wird der eigene Charakter zu einem so genannten »343 Guilty Spark«, also eine Art Energiesphäre. In dieser Gestalt kann man sich nun auf den Karten austoben, Fahrzeuge und Objekte platzieren, Missionsziele und Start-

punkte setzen – aber weder Texturen noch Gelände-Strukturen bearbeiten. Von einem Standard- Karteneditor unterscheidet sich »Forge« in den Details. Zum Beispiel können zur selben Zeit auch andere Mitspieler auf der gleichen Karte herumbasteln. Außerdem darf man jederzeit seine Spielfigur nehmen, über die Karte rennen und die eben gemachten Änderungen ausprobieren – noch während die anderen Mitspieler Blödsinn anstellen und uns zum Beispiel greifen wollen, während wir in einem Mongoose-Buggy durch die Gegend flitzen. Nette Abwechslung zum sonst eher ernst geprägten Multiplayer-Alltag.

1



2



3



Wenn dem Master Chief ein fest installiertes Geschütz gefällt, reißt er es aus der Verankerung und nimmt es mit. Das ist halt ein wahrer Held!

» erschascht – geht es hinüber zur Karte namens »Epitaph«. Quasi dem kompletten Gegensatz zur eben gespielten Karte. Statt weitläufigen Flächen gibt's hier massig enge Korridore, Plattformen und viele tote Winkel. Wer hier lange zögert, muss sich nicht wundern, wenn er niedergeschossen wird. Die erbarmungslose Action lässt einem nicht einmal Zeit, die von den Flood inspirierte Architektur zu bewundern. Zuletzt ein Blick auf »Last Resort«, eine aufgebrezelte Version der extrem beliebten »Zanzibar«-Karte.

Wer jetzt aber denkt, dass er seine Gegner mit bewährten Taktiken bezwingen kann, erlebt eine böse Überraschung. Zwar ist die Atmosphäre dieselbe und auch bekannte Sehenswürdigkeiten wie das riesige Rad lassen sich finden. Dennoch wurde die Karte erweitert, dass sie letzten Endes frisch und neu wirkt. Eine Betonblockade beispielsweise, die sich nun außerhalb des Forts befindet – und die auch deaktiviert werden kann – und zahlreiche extra Wege sorgen für fri-

schen Wind. Klingt zunächst verhältnismäßig mager, bringt in der Praxis aber richtig viel Spaß. Der Mehrspieler-Modus ist ergo genau das, was sich Fans wünschen: zwar eigentlich nur »mehr vom Gleichen«, aber dennoch sinnvoll erweitert. Vor allem der Forge-Modus, quasi ein Karteneditor für mehrere Spieler gleichzeitig, sollte für einige Unterhaltung abseits der normalen Matches sorgen. Auch die neuen Ausrüstungsgegenstände, etwa das »Bubbleshield« – ein Energieschild – oder das »Jumpapp« – ein tragbares Hochenergie-Katapult – fügen sich prima in die gewohnten Gameplay-Strukturen ein.

KEIN SPIEL DES MONATS?

Die Grafik hat ihre Hochs und Tiefs. Einerseits wirken die Fahrzeuge deutlich detaillierter als ehemals – bei den Warthogs ist sogar das Reifenprofil erkennbar – und auch Explosionen und Spezialeffekte können sich sehen lassen. Die herrlich flüssige Anmutung begeistert: alles

1



STERBEN UND LEBEN LASSEN

Tausend Tode auf Xbox Live

Das geht ja gut los: Man hat zwei Spiker-Pistolen gefunden, ist drauf und dran, den armen Kerl vor sich auszuschalten. Nach dem ersten Meuchelmord macht sich ein warmes Gefühl in einem breit – werden wir diesmal vielleicht ein paar Kills abstauben, nicht nur Kanonenfutter sein wie zuletzt in »Halo 2«?

Tja, dann gkommt aber der Kerl mit dem Spartan Laser auf der Schulter und beendet jedermanns Dasein schneller, als man

»Halo« sagen kann. Allerdings zeigt sich die Wirkung des Lasers im Vergleich zur Beta-Version etwas heruntergeschraubt und nicht mehr ganz so tödlich...

Gerade als der Ärger halbwegs verrauht ist, schießt jemand von einem entfernten Hügel eine Rakete auf unseren fahrbaren Untersatz. Und wieder ein Leben futsch. Tja, so läuft das eben manchmal auf Xbox Live. Hier sterben sie alle wie die Fliegen, auch in »Halo 3«.

2

3



2



zoomt flott und flüssig, keine Popups weit und breit. Dass das Spiel Daten meistens streamt und nur ganz selten für einige wenige Sekunden eine Nachlade-Pause einlegt, passt gut ins Bild. Die Innenlevels wirken nun nicht mehr ganz so einfallslos, Strukturen wiederholen sich kaum noch, und wer mag, kann an Scheiben und anderem Inventar seine Zerstörungslust ausleben. Aber unter einem Hingucker verstehen wir halt doch eher die tollen Bilder, die einem das Spiel in den Cut-Szenen vor die Nase hält. Die entstehen zwar aus der Game-Engine, sind aber mit extra Details, besserer Kantenglättung, feinem Self-Shadowing und anderen Sonder-Effekten visuell so appetitlich angerichtet, wie wir uns das ganze Spiel vorgestellt hätten. Die schönste Passage? Der Dschungel-Abschnitt im Level »Sierra 117«.

Na ja, und spielerisch tut sich bis auf die Fahrzeuge und Waffen halt ebenfalls wenig Neues. Etwas noch nicht Gesehenes, Überraschendes oder gar Schockierendes wäre halt schön gewesen. Selbst als »Halo«-Fan wird man irgendwie nie das Gefühl los, dass es sich hier stellenweise doch eher um ein »Halo-Zwei-Komma-Fünf« handelt. Was freilich nichts daran ändert, dass insbesondere Freunde gehobener Multiplayer-Gefechte für lange Zeit beschäftigt sein sollten. Jede Wette: Der Live-Teil von »Halo 3« wird mindestens so populär wie der von Teil Zwei. Schließlich gibt's neben gewohnter Kost auch so nette Zugaben wie den Forge-Modus oder die Möglichkeit, Filme seiner Taten zu speichern. Auch der Koop-Modus sei noch mal gewürdigt.

Unter dem Strich also ein sehr, sehr guter Ego-Shooter, dem nur irgendwo der letzte Kick fehlt. Wir hatten uns vom Gesamtpaket ein kleines bisschen mehr erwartet. Mehr Überraschungen, mehr Hightech, einen Kick wie bei »Bioshock«. Da kommt »Halo« letzten Endes nicht heran, dazu wirkt das Gesamtgefüge nicht rund und mitreißend genug. Und auch die unschlagbare Paarung aus praller Ausstattung und hervorragendem Gameplay einer »Orange Box« kann Bungies Produktion letztlich nicht kontern. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, unsere Auszeichnung als »Spiel des Monats« der Valve-Produktion ans Revers zu heften, statt »Halo 3«. Sicherlich ein Ergebnis, mit dem so kaum zu rechnen war. Letztlich muss sich ein hervorragendes Spiel einem noch etwas besseren geschlagen geben. Den Kauf sind beide Titel wert.

Abschließend noch ein Wort ein eigener Sache: Wir haben die englische Version gespielt, deren Synchro sehr gut gelungen ist. Wie es sich mit der deutschen Version verhält, werden wir zum Release prüfen und im Forum auf unserer Webseite (die Adresse: forum.360-live.de) besprechen. Gekürzt dürfte sie kaum sein, gibt ja nichts wirklich Brutales zu sehen. Klar, Marines können sterben, und Leichen lassen sich mit frechem Marionetten-Effekt durch die Luft kicken. Aber so ähnlich haben wir das auch schon in »Halo 2« erlebt. Ach ja, ein letzter Tipp noch: Die Bonus-DVD der gehobenen »Halo 3«-Editionen verrät vielleicht ein bisschen

mehr über die Handlung, als mancher wissen will. Daher besser erst die Kampagne durchzocken, dann die DVD einwerfen.

Nicholas Buracas
Richard Löwenstei

Halo 3

GRAFIK/

Detaillierte Fahrzeuge, schönes Außenareal. Aber der Kick fehlt

8

SOUND/

Bombastischer Soundtrack, zupackendes Waffen-Gewummer

9

STEUERUNG/

Besser lässt sich ein Ego-Shooter nicht steuern

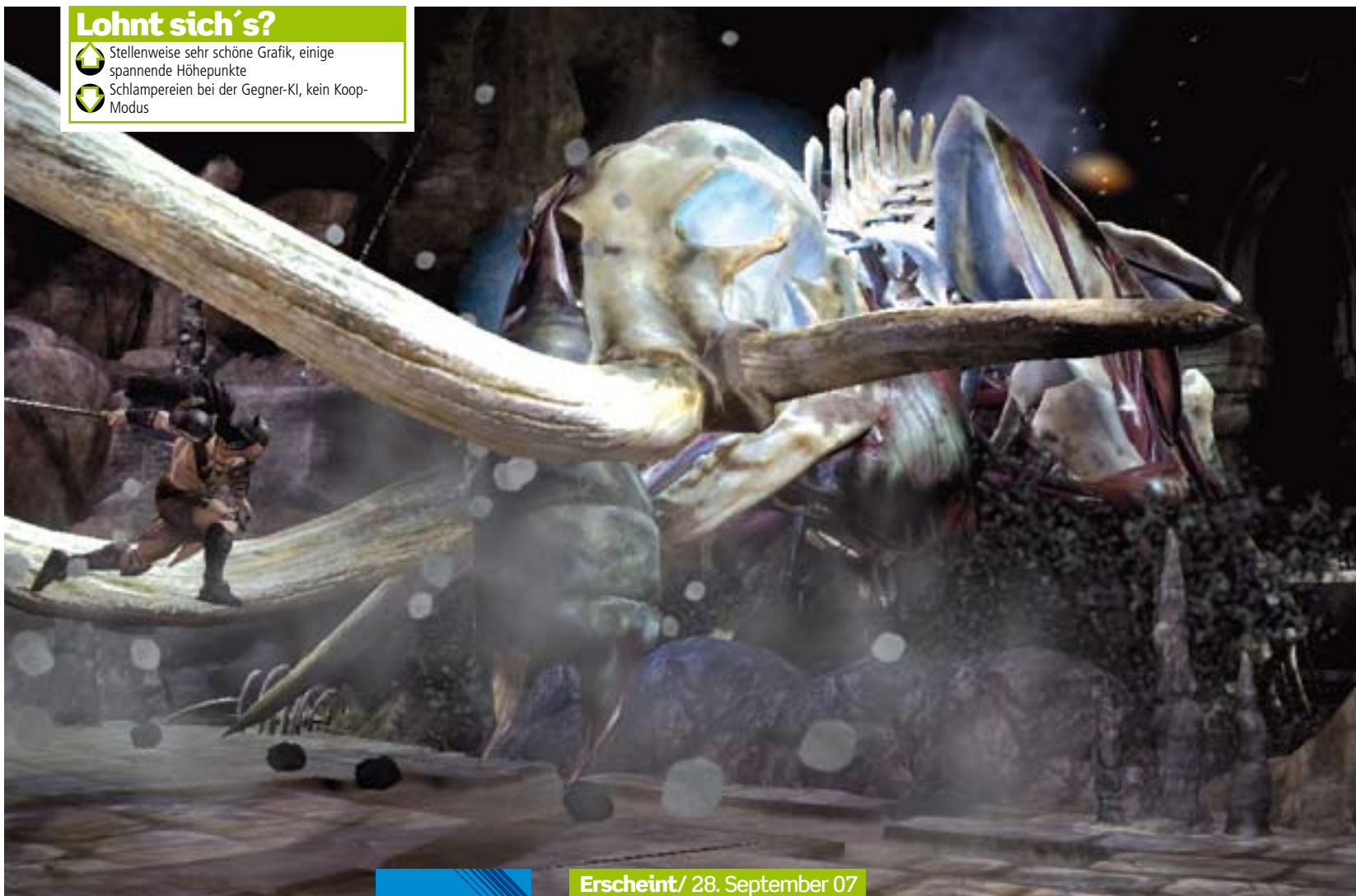
9

Spannende Kampagne, klasse Mehrspieler-Modus, aber etwas enttäuschende Technik

9.1
aus 10

Lohnt sich's?

-  Stellenweise sehr schöne Grafik, einige spannende Höhepunkte
-  Schlampereien bei der Gegner-KI, kein Koop-Modus



Erscheint/ 28. September 07



Anfangs rennt Conan noch fast nackt durch die Gegend, aber mit jeder Etappe vervollständigt er seine Rüstung und gewinnt entsprechend an Kraft

AUF EINEN BLICK

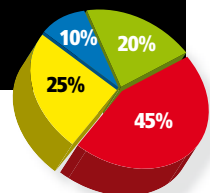
Publisher/ THQ
Hersteller/ Nihilistic/ Paradox
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Recht abwechslungsreich und hübsch inszenierte Axt- und Schwerter-Action

DAS STECKT DRIN

-  Äxte
-  Schwerter
-  Frauen
-  Grunzen



CONAN

Eines hatte die Playstation 2 der Xbox 360 bisher voraus: God of War

Was ist das Schönste im Leben eines Mannes? Die weite Steppe, ein schnelles Pferd, der Falke auf seiner Faust und der Wind in seinem Haar? Falsch! Zu kämpfen mit dem Feind, ihn zu verfolgen und zu vernichten und sich zu erfreuen am Geschrei der Weiber. So lernen wir es von Conan dem Barbaren in der Hollywood-Verfilmung mit Arnold Schwarzenegger. Auch im Spiel ist und bleibt Conan der Cimmerier ein Muskel bepackter Held, der nur dem Schwert vertraut, und sonst niemandem. Die Story erzählt von einem Zeitalter glanzvoller Königreiche und dunkler Magie. Hier begibt es sich, dass der schwarze Tod über das Land kommt. Ein dunkler Zauberer ist der Verursacher des Übels, und wie es der Zufall will – ist er auch derjenige, der Conan seine magische Rüstung stibitzt hat und damit dessen Feldzug auslöst.

Die geradlinig aufgebaute Reise beginnt auf Balmoria; einer kleinen Insel im Westen, wo Conan ein paar Dämonen das Ticket für die Überfahrt ins Reich der Volltoten ausstellt. Nach rund zehn Minuten Training hat man die Steuerung

kapiert, was auch sonst, könnte ja kaum simpler sein: Per A-Taste springen, mit den drei verbleibenden Aktionstasten Hiebe unterschiedlicher Stärke ausführen, per Schultertaste blocken, mit dem rechten Analogstick schnelle Ausweich-Bewegungen auslösen, mehr braucht's nicht zum Barbaren-Glück. Allerdings entwickelt Conan sein Können im Lauf der Zeit weiter, jedenfalls sofern der Spieler sich darum kümmert. Denn man kann Erfahrungspunkte auf fünf Kategorien verteilen und rund 90 Fertigkeiten frei spielen, erwerben und ausbauen. Zum Schluss zieht Conan etwaigen Angreifern per Breitschwert einen Scheitel, schickt sie mit brachialen Wrestling-Moves und magischen Sprüchen ins Totenreich von Crom. Auslösen lassen sich die – optisch teils sehr sehenswert inszenierten – Dampfrahmen über die Aktionstasten, sofern man sie geschickt in wechselnden Reihenfolgen antippt. Klassische Kombo-Action also.

Dabei schlägt's einen manchmal in Gegenden, die einen tatsächlich staunen lassen. Aber Geduld braucht's schon, denn der Einstieg gerät eher fade. Auf den Baracha-Inseln

liveundonline

Reines Einzelspieler-Erlebnis, ohne jedes Online- oder Koop-Extra 43 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints

3



BRUTALE GEWALT

Weil er's kann...

Dass Conan kein Erbarmen mit seinen Gegnern kennt, das wissen Kenner der Erzählungen, der Comics und der Verfilmungen. Im Spiel ändert sich in dieser Hinsicht einiges – Erwachsene könnten Conan zu brav finden.

Wenn der Muskelmann beispielsweise einem Drachen das Schwert in den Schädel rammt oder einen Stygier per Axt in das Reich von Crom schickt, dann geht das ganz ohne Blut oder sonstige Ferkelien

über die Bühne. Selbst die Finishing-Moves sehen so zivil aus, dass man das Spiel einem 13-Jährigen in die Hand geben kann, trotz der USK-Freigabe ab 16 Jahren.

Die deutsche Version ist gekürzt um spritzendes Blut, fliegende Körperteile und brennende Gegner, außerdem entmaterialisieren Leichen nach drei bis fünf Sekunden. Dafür sind nackte Brüste zu sehen, was im US-Original vermutlich nicht der Fall ist.

2

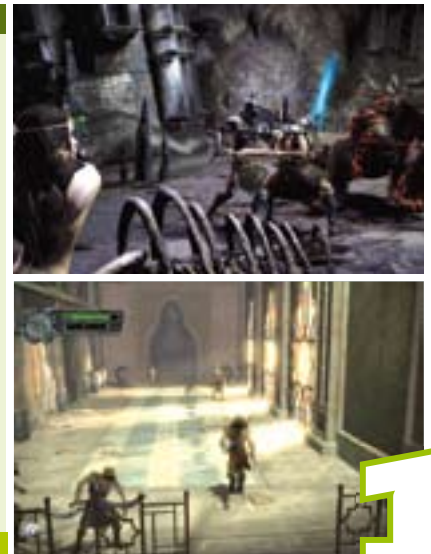
3

2

BLANKE BRÜSTE

Sex und Gewalt

Die alten Barbaren waren ja bekanntlich ein freizügiges Volk. Folgerichtig sitzt die Schamgrenze auch bei »Conan« etwas niedriger als sonst. Immer wieder wird der Held von halbnackten Schönheiten umgart. Etwa nach einer halben Stunde hat man die Möglichkeit, eine an einen Pfahl gefesselte Blanke-Brüste-Schönheit von ihren Ketten zu befreien. Später im Spiel vergnügt sich Conan mit seiner Gefährtin A'Kanna im Bett. Glauben wir jedenfalls, denn sobald es interessant wird, blendet das Spiel sich aus... und anders als bei einer ähnlichen Szene in Sonys »God of War« dringt nicht einmal leichtes Stöhnen aus den Lautsprechern.



1

zwischen Palmen und Felsen reihenweise Korsaren aufmischen, da schießt einem kaum Adrenalin ins Blut. Nach etwa einer Stunde zieht das Tempo aber an. Ein stämmiger Koloss schiebt sich und seinen Streithammer ins Bild. Dieser erste Bossgegner legt sich auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade aber schon nach fünf Minuten flach. Generell sollten Action-Kenner die zwei höheren Stufen bevorzugen. Der nächste Höhepunkt kündigt sich durch Dröhnen, Stampfen und Beben an. Draußen vor den Fenstern der Stygier-Burg schiebt sich eine gewaltige Kreatur vorbei, ein Sanddrache! Nach einigen Kletterpartien und Scharmützeln steht Conan dem Feuer speienden Biest gegenüber; es folgt ein rund 15-minütiger Bossgegner-Marathon. Conan kämpft sich vom Raum aufs Dach, rüber zum Turm, springt runter, klettert rauf, erreicht neue Kulissen, tötet den Drachen schließlich.

Schwerter, Klingen oder Äxte: jede Waffe wird vom Boden aufgelesen, auch Fässer oder Truhen. Spielerisch leicht gelingen Stich- und Sprung-Kombos. Für Auflockerung sorgen unter anderem hübsche Video-Einspielungen und angenehm unaufdringliche Quicktime-Events. In einer Art choreographiertem Minigame muss man dann wechselnde Tasten auf dem Controller im richtigen Sekundenbruchteil malträtieren, damit Conan etwa schwere Tore öffnet oder einem Bossgegner die letzte Salbung verabreicht. An Abwechslung fehlt's also nicht...

An Atmosphäre aber schon. Wo bleibt das Grobe und Derbe des Barbaren-Zeitalters? Ist alles etwas zu brav hier! Opfer bluten praktisch nie, verlieren keine Gliedmaßen, nichts davon – das soll also die Ära des Schwertes sein? Obwohl die Eindeutigkeit beziehungsweise die Synchro grundsätzlich gelungen ist, würde man sich auch die Sprüche origineller wünschen – so sind sie zu klischeehaft. Und es gibt weitere Problemzonen: »Conan« fühlt sich weniger flüssig an als das große Vorbild, das vielfach preisgekrönte »God of War« für Sonys Playstation 2. Der Grund? Das etwas niedrigere Tempo, die gelegentlich ruckende Grafik, das Nachladen ab und zu. Ist alles nicht dramatisch, aber eben doch ein Zeichen für fehlende Liebe zum Detail. Stellenweise drängt sich einem der Gedanke auf – hoppla, soll das so sein? Dass zum Beispiel Pfeile in der Luft hängen bleiben? Dass Bogenschützen kaum auf Conans Annäherungs-Versuche reagieren, sich schlicht nicht zur Wehr setzen? Dabei leistet die Gegner-KI sonst in aller Regel Beachtliches. Gegner verfolgen einen durchs Gelände, rollen Fässer als Deckung vor sich her, ducken sich geschickt weg. Man muss also schon mehr tun, als nur doof auf den Controller einhacken. Fühlt sich gut und flott an, gar nicht so träge wie man das einem Conan vielleicht zutraut.

Letzten Endes spricht also vieles für »Conan«, nur das erhoffte Top-Game ist es eben nicht geworden. Dafür ist auch die Spieldauer zu kurz. Nach acht bis zehn Stunden ist alles vorbei. Und

nur wer dann noch alle 46 Skizzen bzw. Videos frei spielen mag, hat wirklich einen Grund, die Game-DVD weitere Male in die Konsole zu werfen.

Richard Löwenstein

Conan

GRAFIK/

Viele schöne, einige weniger schöne Kulissen. Leblose Charaktere

7

SOUND/

Kinoreife Musik, ordentliche Effekte

7

STEUERUNG/

Einfach, aber vielschichtig. Passt schon

8

Etwas brav geratenes Barbaren-Gehacke. Trotzdem recht vergnüglich

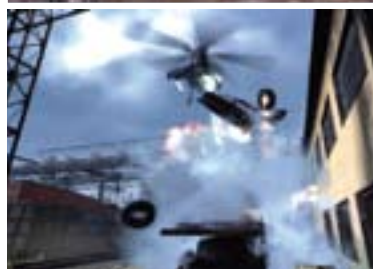
7.5
aus 10

Erscheint/ 18. Oktober 07

360-VERSION
ORANGE BOX
Erster Test!

Lohnt sich's?

- 👉 Hauptspiele und Addons alle separat anwählbar, gute deutsche Synchro, echte 1080p-Auflösung
- 👇 Die Deathmatch-Komponente aus dem original »Half-Life 2« fehlt



Der Combine-Helikopter: schon sein Triebwerks-Geräusch jagt einem den Schrecken durch die Glieder (Szene aus HL2)



Und wieder geht ein Teil der Erde in Rauch und Feuer auf... (HL2: Ep2)

AUF EINEN BLICK

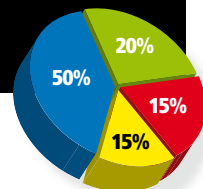
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Valve Software
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Brillantes Actionpaket, das Actionfreunde, Gehirnjogger und eSportler begeistern kann

DAS STECKT DRIN

- Online-Spaß
- Knobeln
- Physik-Spielereien
- Offline-Action



liveundonline

■ Team Fortress 2 mit bis zu 16 Spielern via Xbox Live. Mit den Modi Capture the Flag und Control Point ■ Download-Erweiterungen sind geplant ■ 90 Einzelspieler-Erfolge für zusammen 875 Gamerpoints: HL2: 300, EP1: 175, EP2: 220, Portal: 180. Dazu 10 Mehrspieler-Erfolge für zusammen 125 Gamerpoints.

THE ORANGE BOX

Das ist mal was ganz anderes. Ein Spiele-Paket mit einem der besten Ego-Shooter aller Zeiten, einem der besten Multiplayer-Shooter aller Zeiten, und noch viel mehr. Hammer!

Müssen wir Gordon Freeman überhaupt vorstellen? Na, okay: Spot an also für den Helden aus zwei »Half-Life«-Games und zwei sich daran anschließenden Episoden. Mit Brille auf der Nase und Brecheisen in der Hand wird der stille Held im ersten »Half-Life« anno 1998 vom Wissenschaftler zum Actionhelden befördert. Feindlich gesinnte Außerirdische strömen durch ein Dimensionstor, richten Chaos und Verwüstung in Freemans Forschungseinrichtung Black Mesa an. »Half-Life 2« baut darauf auf. In einem nur sieben Stunden andauernden Krieg überrennen schwer bewaffnete Alien-Armeen - die so genannten »Combine« - die gesamte Erdverteidigung. Die Menschheit fristet seit diesem Ereignis eine kümmerliche Knechtschaft unter der tyrannischen Combine-Militärdiktatur. Fortpflanzung ist vollständig untersagt, das Aussterben der menschlichen Rasse scheint unausweichlich. Doch einige Splittergruppen geben sich nicht geschlagen und organisieren einen Widerstand, den Gordon tatkräftig unterstützt. Ausgangspunkt ist die

City 17. Düstere Backsteingassen, graue Fabrikhallen und viel weite Landschaft, so sieht das Terrain aus. Angst ist allgegenwärtig. Die Gefahr lauert hinter jedem Hügel, hinter jeder Wand. Manchmal ist nur ein leichtes Schaben zu hören, dann plötzlich bersten die Wände und mächtige Mutanteninsekten schieben sich ins Bild. Das sind die Momente, wo selbst abgebrühten Actionprofis das Blut in den Adern gefriert.

DU BIST MITTENDRIN

So gliedert sich »Half-Life 2« in 14 geradlinige, über einen dramaturgisch dicht geknüpften Handlungsfasen miteinander verbundene Kapitel. Die Ladezeiten zwischen den je 15 bis 30 Minuten langen Kapiteln? Merkbar, aber mit vier bis acht Sekunden überraschend kurz und kein Vergleich zum PC. Dialoge mit Freunden und Mitstreitern, vor allem aber Drohungen durch die Combine sind allgegenwärtig und ein Grund, warum es einen immer tiefer und tiefer in die Spielwelt hineinsaugt. Auch die beiden Erweiterungen untergliedern sich in nahtlos ineinander über-

DAS IST DRIN!

Valves pralle Action-Packung

Als der PC-Ego-Shooter »Half-Life 2« im Mai 2003 auf der Fachmesse E3 das erste Mal in Action präsentiert wurde, staunte das anwesende Fachpublikum, als wären eben Aliens gelandet. Derart lebensechte Gesichter, so herausragende Physikeffekte, diese phantastische Grafik und das intelligente Leveldesign – im Handumdrehen war »Half-Life 2« Gesprächsthema Nummer Uno. Schon am zweiten Messtag mussten Besucher Wartezeiten von über fünf Stunden einkalkulieren, wenn sie einen Blick auf diesen Shooter der nächsten Generation werfen wollten. Im November war Valves 40 Millionen-Dollar-Projekt schließlich marktreif und entwickelte sich zum Selbstläufer: Über 35 »Spiel des Jahres«-Auszeichnungen und über vier Millionen verkaufte Exemplare weltweit sprechen eine deutliche Sprache. Danach die Umsetzung für die alte Xbox, dann die Ankündigung, »Half-Life 2« durch zusätzliche Episoden am Leben erhalten zu wollen und – jetzt wird's interessant – das Game vom PC auf die Xbox 360 umzusetzen. Womit wir das Hier und Jetzt erreicht haben. »The Orange Box« nennt sich also dieses Spielepaket, das sich aus der 360-Version von »Half-Life 2« komplett mit den beiden Erweiterungen »Episode One« und »Episode Two« zusammensetzt. Als Sahnehäubchen kommen die Neuproduktion »Portal« und der Multiplayer-Shooter »Team Fortress 2« dazu. Viel Holz fürs Geld: Die Spieldauer beträgt zwischen 40 bis 50 Stunden – allein für alle Einzelspieler-Kapitel.



Eine Headcrab: die kleinsten Combine-Einheiten sind lästige Viecher... (HL2: Ep2)



Der G-Man: sein Geheimnis lüften, das treibt einen vorwärts (HL2)



gehende Etappen voller Höhepunkte, dramatischer Gefechte und so einiger Aha-Erlebnisse. Die realistische Physik-Simulation und der Umgang mit Objekten zum Beispiel sind unübertroffen clever ins Leveldesign integriert. Holz verhält sich wie Holz und schwimmt demzufolge an der Wasseroberfläche. Gleiches gilt für Plastiktonnen, Pappkartons - oder auch Leichen, während Steine oder Metallgegenstände versinken. Ein Beispiel aus »Episode One«: Gordon bahnt sich gerade seinen Weg durch ein Zombie-verseuchtes Krankenhaus. Teile des Kellergeschosses sind völlig überflutet. Nach längerem Suchen entdeckt er eine in einen elektrischen Schaltkreis eingebundene Tür, die den Weg in Richtung Freiheit verspricht. Der Sesam-öffne-dich-Schalter ist jedoch viele Meter entfernt. Aktiviert man ihn, wird dummerweise gleichzeitig das zwischen Fluchttür und Schalter liegende Wasserbecken unter Strom gesetzt. Lediglich ein Metall-Steg könnte Gordon bei der Überquerung des elektrisierten Wasserbeckens helfen – wären doch bloß Teile davon nicht im Wasser versunken. Die Lösung: Mittels Einsatz der so genannten Gravity Gun – oder »Gravitrone« in der deutschen Version – klemmt man ein leeres Plastikfass unter den schräg im Wasser versunkenen Steg. Der Auftrieb des Fasses drückt den Steg an die Wasseroberfläche. Nun kann man die angrenzende Plattform ohne Umweg durch das tödlich aufgeladene Wasser erreichen. Das Schöne an den Situationen ist: wer sie bewältigt, wird mit einem Hochgefühl belohnt wie in kaum einem

anderen Ego-Shooter, außer vielleicht »Bioshock«. Neben Physik-Rätseln gilt es hier und da bestimmte Objekte zu finden, die wiederum an einem anderen Ort sinnvoll eingesetzt werden müssen. »Episode Two« trumpft beispielsweise mit einem pfiffigen Strom-Puzzle auf, das die Neukabelung zweier Schaltkreise zur Aufgabe macht.

ABWECHSLUNG PUR

Letzten Endes sind »Half-Life 2« und Co. aber Ego-Shooter. Dementsprechend bildet satte Action voller Höhepunkte ein prägendes Element, rasante Fahrzeugabschnitte ein anderes. Im Hauptspiel düst Gordon per Hoover-Boat und Offroad-Buggy durchs Feindesland, während man in »Episode Two« mit einem geländegängigen PKW und Beifahrerin Alyx einige Etappen durchquert. Die Fahrzeugsteuerung geht, wie die gesamte Handhabung, gut von der Hand. Wie auch in »Portal« und »Team Fortress 2« lassen sich sämtliche Tasten des 360-Controllers nach Belieben konfigurieren. Fester Bestandteil eines jeden »Orange Box«-Spiels ist zudem eine automatische Speicherfunktion; sehr komfortabel. Besondere Erwähnung gebührt der Gegnerintelligenz. Nahezu alle Feindtypen agieren sehr glaubwürdig. Combine-Soldaten locken einen schon mal mit Granaten aus einem gut geschützten Versteck hervor, die fliegenden und krabbelnden Ameisenlöwen flattern dem Spieler emsig hinterher, derweil die dreibeinigen »Strider« und ihre kleinen Brüder – die flin-

ken, erstmals in Episode 2 auftauchenden »Hunter« – den Spieler gezielt und erbittert jagen. Die gut gepanzerten Hunter sind an Hartnäckigkeit nicht zu übertreffen und jagen Gordon selbst durch die verwinkelsten Wälder, über steilste Treppen und engste Schlupflöcher. Eine solche Gegner-KI hat uns bisher maximal in »F.E.A.R.« verfolgt und geschockt, sonst nirgends!

PORTAL

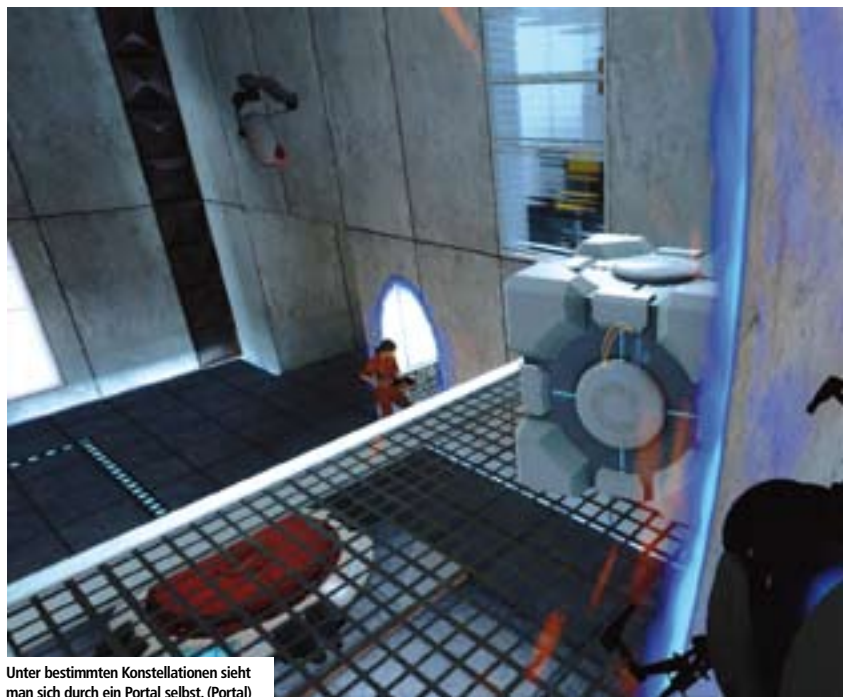
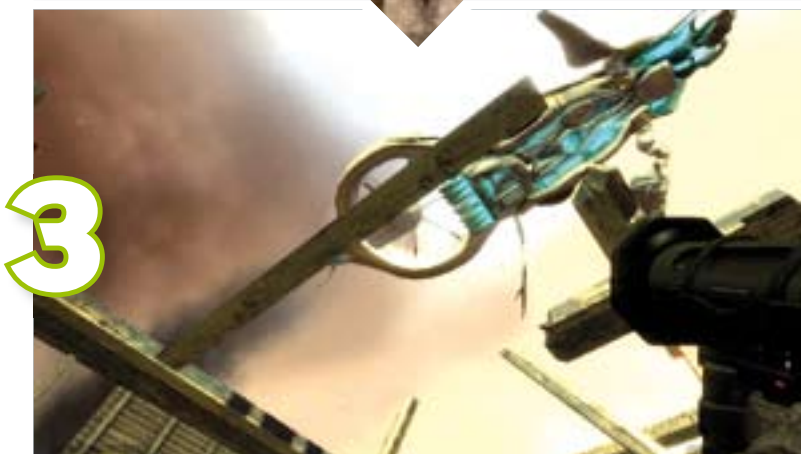
Etwas geruhsamer, aber trotzdem sehr spannend geht's im Puzzle-Spiel »Portal« zu. Als eine Art Versuchskaninchen findet sich der Spieler im so genannten »Enrichment Center« der Aperture Science Corporation wieder. 19 Testkammern mit ständig ansteigendem Schwierigkeitsgrad gilt es zu meistern, sprich deren Ausgang zu lokalisieren. Da letztgenannter häufig höchst undankbar positioniert wurde, ist ein geschickter Umgang mit der einzigen Waffe im Spiel – der »Portalgun« – gefragt. Die Portalgun verschießt keine tödliche Munition, sondern je ein rotes und ein blaues Portal. Nehmen wir an, der Spieler steht vor einer sehr breiten Schlucht, die er per Sprung nicht überwinden kann. Mit der Portalgun wird der Weg auf die andere Seite zum Kinderspiel: Einfach ein blaues Portal auf den Boden der gegenüberliegenden Schlucht »schießen«, dann ein zweites, rotes Portal auf dem Boden vor einem selbst erzeugen. Geht man nun durch das rote Portal, kommt man auf der anderen Seite – durch das blaue Portal – wieder heraus. »

WAFFENKAMMER

➤ Zwei Gründe, warum wir Haftminen lieben

Zu den Stärken von »Half-Life 2« und den beiden Addons »Episode 1« und »Episode 2« zählt das Waffenrepertoire. Genialste Wumme der »Orange Box« ist sicherlich das »Gravitrone«. Umher liegende Objekte lassen sich damit heranziehen oder wegschleudern. Einem Combine-Hubschrauber ist zum Beispiel nur beizukommen, wenn man ihm die abgeworfenen Minen mittels Gravitrone postwendend zurückschickt. Ähnlich nützlich wie eine eigene Waffe entpuppt sich die Schützenhilfe durch Begleiterin Alyx, die sich Gordon in der »Episode Two« zeitweise anschließt. Munter und zielsicher nimmt sie nacheinander alle umherlaufenden

Gegner ins Visier. In »Episode One« gelingt ihr das in einigen der minimal beleuchteten Level-Abschnitte allerdings nur, wenn Gordon die Feinde für sie mit der Taschenlampe anstrahlt – coole Idee! Das »Combine«-Impulsgewehr zählt zu den effektivsten Schnellfeuerwaffen im Spiel, hat jedoch Defizite durch seine eingeschränkte Magazingröße. Gegen schwer gepanzerte Gegner, wie zum Beispiel dreibeinige Strider oder den hier abgebildeten Combine-Flieger, ist es zudem kaum wirksam. Seinesgleichen bringt man am besten mit vier gezielten Raketenwerfer-Treffern zu Fall, oder aber mit der Strider-Haftmine, die in »Episode Two« eingeführt wird.



Unter bestimmten Konstellationen sieht man sich durch ein Portal selbst. (Portal)



» Erschaffen kann man stets nur zwei solcher Portale gleichzeitig, und auch die nur auf klar definierten Oberflächen - im Wasser beispielsweise sollte man den Einsatz der Portalgun vermeiden. Zu beachten ist darüber hinaus die Faustregel »was schnell rein fliegt, fliegt auch schnell wieder raus« - spricht ein Portal merkt sich die Eintrittsgeschwindigkeit von Personen/Objekten und katapultiert diese entsprechend schnell auf der anderen Seite wieder heraus. Einige Rätsel – und auch ein Erfolg – nutzen diese Eigenschaft derart clever, dass man sich schon fragen muss: Wie sind die Gamedesigner da nur drauf gekommen? Klasse!

GRIPS EINSCHALTEN UND DURCH

Neben gutem Augenmaß bei der Positionierung der Portale sind vor allem Übersicht und im späteren Spielverlauf gutes Timing gefragt, da bestimmte Durchgangstüren oft nur für einen bestimmten Zeitrahmen geöffnet werden. Welche Druckplatten und Schalter mit welchen

Türen und Fahrstühlen zusammenhängen, signalisieren farblich gepunktete Linien auf dem Boden. Wie gut man sich bei Überwindung der aktuellen Testsituation schlägt, verrät eine mysteriöse, weibliche Computerstimme aus dem Off. Teilweise redet sie wirt auf einen ein, provoziert sogar subtile Verunsicherung, wenn sie beispielsweise behauptet, die aktuelle Testkammer sei nicht lösbar und man solle doch lieber gleich aufgeben. Meistert man diese Testkammer dann doch, lobt sie den Spieler und sein Durchhaltevermögen in dieser – Zitat – »extrem pessimistischen Situation«. Zum Teil gestaltet sich die Einflussnahme dann sogar so heftig, dass man jeden Glauben an ein korrektes Funktionieren der Stimme verliert und beginnt, seine eigenen Handlungen in Frage zu stellen. Ein Handeln übrigens, das von den Programmierern durchaus beabsichtigt ist. Und irgendwann wird einem dann sogar klar, weshalb Valve den Ego-Shooter »Half-Life 2« und das Puzzlelegame »Portal« in eine Packung steckt.

ERFOLGE-PARADIES

Gamerpoints sammeln bis der Arzt kommt

Die Zahl der in der »Orange Box« erreichbaren Erfolge liegt bei 100 – das sind ungewöhnlich viele, darunter einige ungewöhnlich einfallsreiche. In »Portal« etwa werden fünf der insgesamt 180 Punkte dafür vergeben, dass man 30.000 Fuß tief durch selbst erzeugte Portale fliegt – zu erreichen durch trickreiche Platzierung zweier Portale übereinander. »Half-Life 2« wiederum belohnt einen für ungewöhnliche Angriffsweisen, etwa das Ausschalten böser Combine-Soldaten durch Bewerfen mit einer Toilette. »Episode One« wiederum spendiert satte 40 Punkte, wenn es einem gelingt, das Spiel mit einem abgefeuerten Schuss durchzuspielen. Brecheisen, Granaten, Gravitrone und Raketenwerfer sind erlaubt, sonst nur Objekte aus den Kulissen. Na dann, Waidmanns Heil!



Team Fortress 2: Schon durch die Cartoon-Grafik deutlich von den anderen Spielen unterscheidbar (TF2)



Black Mesa, das Konkurrenz-Unternehmen Aperture, die Zusammenhänge zwischen beiden – echt ein Augenöffner! Durchspielen ist daher Pflicht, zumal geübte Gamer dafür nur rund vier Stunden brauchen.

TEAM FORTRESS 2

Komplettiert wird die »Orange Box« durch »Team Fortress 2«: das Remake eines schon zu PC-Zeiten wegweisenden Multiplayer-Shooters, jetzt mit komplett überarbeitetem Look, stapelweise neuen Ideen und jeder Menge Action. Das Spielprinzip ist simpel: Zwei Teams mit maximal je acht Mitgliedern treten auf sechs verschiedenen Karten in zwei Modi gegeneinander an. Im klassischen Capture the Flag erobert man mit seinem Team einen brisanten Aktenkoffer aus dem Herzen der Feindbasis. In »Control Point« hingegen müssen bestimmte Punkte auf der Karte erobert werden. Bevor das Start-Signal ertönt, definiert jeder Spieler noch seine bevorzugte Soldaten-Klasse und ab geht's.

Die Klassen unterteilen sich in Angriff, Verteidigung und Support und offerieren je drei unterschiedliche Einheiten. Als angreifender Scout rast man beispielsweise in Höchstgeschwindigkeit über die Map, darf Doppelsprünge vollführen und in zweifacher Geschwindigkeit Kartenpunkte erobern. Die Shotgun des Scouts richtet gehörigen Schaden an, im Nahkampf verkloppt man seine Widersacher mit einem Baseballschläger. Weitere Angreifer-Einheiten sind der Soldat und der Pyro, also ein Flammenwerferspe-

zialist. Zu den eher verteidigenden Klassen zählen der mit einer tonnenschweren Chain Gun bestückte Heavy, der explosive Demoman und ein Konstruktions-Genie. Genügend Altmittel vorausgesetzt, bastelt er unter anderem Munitionssponder, Teleporter und tödliche MG-Türme. Zur Gruppe der Support-Einheiten zählen schließlich noch der Sanitäter, der Scharfschütze und Valves wohl innovativste Schöpfung: der Spion. Er besitzt die Fähigkeit, sich in alle anderen Einheiten zu verwandeln und infiltriert so unbemerkt die feindliche Basis. In Notsituationen aktiviert er kurzzeitig sein Unsichtbarkeits-Gerät. Hinter feindlichen Linien murkst er Gegner hinterrücks mit seinem Messer ab. Optisch wie auch spielerisch überzeugt »Team Fortress 2« auf ganzer Linie. Das Balancing wirkt wohlüberlegt, die Karten sind mit viel Liebe zum Detail designt. Umfangreiche Statistiken, Tutorial-Filme und automatisch generierte Best-Of-Replay-Screenshots runden den blendenden Eindruck ab.

So kommt es, dass »The Orange Box« letzten Endes die Auszeichnung als »Spiel des Monats« abräumt – und nicht »Halo 3«, wie vielleicht zu erwarten gewesen wäre. Dieses Spielpaket steckt so voller praller und packender Unterhaltung, das lässt sich einfach nur mit dem Wort »unübertroffen« umschreiben. Man wird für mindestens 40 Spielstunden gepackt und nicht mehr losgelassen. Selbst wer »Half-Life 2« schon am PC durchhat, sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen. Selbst der Zahn der Zeit hat »Half-Life 2« und den Addons nichts antun können. Wir können kaum

Alterserscheinungen feststellen und nichts erkennen, was jüngere Actiontitel besser machen würden. Neben »Bioshock« das momentan intensivste Action-Erlebnis auf der Xbox 360.

Sönke Siemens

The Orange Box

GRAFIK/
Schicke Polygonmodelle, gelungene Animationen, realistische Mimik

8

SOUND/
Krachende Sounds, solide Sprachausgabe, gut platzierte Musik

9

STEUERUNG/
Komplett frei konfigurierbar. Perfekt

9

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

9.3
aus 10

Lohnt sich's?



Prominenten-Rennen gegen
Fanta-Vier-Reimer Smudo
Prominenten-Rennen gegen
Fanta-Vier-Reimer Smudo



Erscheint/ erhältlich



Frontgirl Ursula lässt sich im Spiel so wenig sehen wie hier auf dem Screenshot. Zum Trost liegen Bilder auf unserer Webseite bereit. Die Adresse: www.360-live.de

AUF EINEN BLICK

Publisher/ THQ
Hersteller/ Juice Games

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Rennspiel

Spieler/ 1 - 8

Xbox Live?/ ja

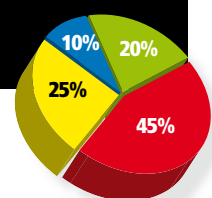
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Ziemlich genau wie das erste »Juiced«, nur hübscher und mehr davon.

DAS STECKT DRIN

- Racing
- Tuning
- Wetten
- Posen



JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

Okay, es gibt eine Cockpit-Perspektive. Jetzt zu den schlechten Nachrichten...

Hoppla, das erste »Juiced« für die Xbox 360 ist den Entwicklern ja mal richtig in die Hose gegangen: Das sind die Gedanken, die sich nach den ersten zwei Rennen aufdrängen. Du eierst mit einem nervösen Karachofitzer durch stockdunkle Asphaltkanäle, rempelt kurz die Leitplanke an, schon wird die Karre zum Pingpong-Ball, der sich kaum wieder kontrollieren lässt. Aber nach zehn Minuten ist das schlecht zu steuernde und – wegen des missratenen Balancings – trotzdem leicht zu gewinnende Einstiegs-training vorbei. Gut so. Man fällt die Karriereleiter runter, sucht sich im Keller aus 15 Einsteiger-Karren – Toyota Corolla, Citroen C2, der alte Audi TT – was aus, gibt dem Spiel noch eine Chance. Und siehe da: Mit der Zeit entfaltet sich »Juiced 2« doch noch zum Spielspaß. Nicht gerade Oberkick, zur Über-Spaßbombe, dem Mega-Überraschungs-

ei; aber doch zu einem spritzigen Arcade-Racer, der gute Laune verbreitet.

Worum geht's? Um getunte Autos und illegale Positionskämpfe auf öffentlichen Straßen. Die sind allerdings für den Normalverkehr gesperrt, sodass einem keine Pendler, Busse und dergleichen quer kommen. Wettrennen und Driftduelle folgen Schlag auf Schlag. Die Karriere umfasst insgesamt acht Stufen bzw. Ligen. Innerhalb jeder Liga bleibt die Wahl zwischen einer Reihe verschiedener Herausforderungen. Man muss nicht alle Rennen bewältigen, um die nächste Karriere-stufe zu erreichen; trotzdem ist und bleibt das alles eine geradlinige Angelegenheit, ganz nach alter Arcade-Racing-Manier.

Aber »Juiced 2« legt von Liga zu Liga kontinuierlich Schippen drauf und hält so Dampf im Kessel. Zum Beispiel kommen mehr und mehr Autos

liveundonline

■ Schnelle Rundrennen und Driftduelle via XBL oder auf dem Splitscreen ■ Maximal acht Teilnehmer, Rest des Feldes wird mit Computergegnern aufgefüllt ■ Karriere auch online spielbar ■ 60 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints, davon 26 Erfolge nur online zu erzielen

3



HIGHLIGHTS

Kleine Fahrer-Freuden...

Keine neue Idee, aber immer wieder fies: Solange man dem Gegner dicht an der Stoßstange klebt, fühlt sich bei dem ein Balken mit der so genannten »Schreckanzeige«. Wenn die voll ist, biegt der so Eingeschüchterte sofort nach links oder rechts in die Leitplanke ab.

Keine illegalen Straßenrennen ohne Nitro-Power. Aufladen lassen sich die Vorräte durch Drifts;

je länger ein Drift, desto mehr Nitro gibt's und umso höher die Endgeschwindigkeit. Über 300 km/h sind drin.

Praktisch die komplette Einzelspieler-Karriere ist per Xbox Live auch im Mehrspieler-Modus spielbar. Gerade die Last-Man-Standing-Rennen, bei denen ausscheidet, wer die Leitplanke berührt, dürften Diskussionen unter XBL-Gamern auslösen...

2

3

2

PIMP MICH!

Karriere als Malermeister

Die 100.000 US-Dollar Startkapital reichen, um eine Einstiegs-Karre zu kaufen und sie amtlich aufzumotzen. Das Technik-Tuning bleibt aber oberflächlich. In wechselnden Herausforderungen schaltet man pro Auto je zwei Leistungs-Komplett-Pakete in den drei Kategorien Leistung, Handling und Gewicht frei. Optisch gibt's mehr aufzubretzeln: Spoiler, Schürzen und so weiter – keine begeisternde, aber eine brauchbare Auswahl. Lackierarbeiten und Standard-Aufkleber sind von Beginn an erhältlich. Mit der Zeit erspielt man sich Schlüssel, die Türen zu sechs (reizlosen) Tuningpaketen und 33 (hübschen) Dekorpaketen öffnen. Den Zierrat in 50 Schichten auf den Lack pappen, dabei lässt es sich kreativ austoben.



1



dazu, anfangs etwa Golf GTI und Mitsubishi Eclipse, gegen Ende Exoten der Marken Ascari, Koenigsegg und Mosler. Weitere Herausforderungen bringen das Blut in Wallung: Marathon-Rennen über 20 Minuten zum Beispiel; Eliminations-Rennen, wo in jeder Runde der jeweils am Ende des Feldes Platzierte ausscheidet; Full-Impact-Races, wo man ein vorgegebenes Tempo nicht unterschreiten darf. Ab der dritten Stufe auf der Karriereleiter kommt Teamplay ins Spiel; man bildet eine Racing-Crew, lässt sich von den Kollegen helfen.

Die Steuerung gewinnt mit der Zeit deutlich an Präzision, lässt aber bis zum Finale etwas Harmonie vermissen. Drifts fühlen sich in den Rundrennen deutlich anders an als bei speziellen Drift-Herausforderungen. Mal keilt die Karre bei 200 km/h unvermittelt mit dem Heck aus, mal lässt sie sich bei viel niedrigerem Tempo präzise um die Ecke schleudern. Seltsam. Auch an anderen Stellen würde man sich ein besseres Balancing und mehr Sinn fürs Detail wünschen. Zum Beispiel beim Können der Computergegner. Mal scheinen sie bei schlechter eigener Leistung auf einen zu warten und legen einem damit Siege glatt vors Gaspedal. Ein andermal beißt man sich die Zähne an überlegenen Überpiloten aus. Auch die Idee, den Computergegner Namen zu geben und einem immer wieder mal einen näher vorzustellen, versandet – sind letztlich alles nur Kerls und Girls ohne Ecken und Kanten. Die angeblichen Unterschiede im Fahrstil sind kaum zu merken. Und was soll das mit der »Piloten-DNS«? Laut Hersteller analysiert sie den Fahrstil des

Spielers. Letztlich scheint sich die Sache aber auf Erfolgsmeldungen Marke »zehn Kilometer gedriftet« zu beschränken.

Die Möglichkeit, Geld oder sogar Autos auf Siege wetten zu können, macht ebenfalls einen draufgesattelten Eindruck, ist nicht voll ins Gameplay integriert. Dazu kommen diverse Kleinigkeiten: Abstands-Anzeigen zu wichtigen Computergegnern fehlen, Bildwiederholraten variieren, Ladepausen nerven. Und dann die lustlose Eindeutschung mit Synchro-Sprechern, die ihre Verse ungefähr so locker aufsagen wie ein frisch gespannter Keilriemen. Außerdem: Seit wann sind deutsche Nummernschilder gelb, seit wann heißt Opel hierzulande Vauxhall?

Schon erstaunlich, wie viel Spaß trotz allem aufkommt. Die Basisqualitäten stimmen, man wird ab dem ersten Spieldrittel ordentlich herausgefordert. Gut so, denn andernfalls wäre nach zwei Abenden der Showdown erreicht. Lockende Wirkung entsteht unter anderem durch vielfältige Racing-Varianten, den tollen Xbox-Live-Karrieremodus und die schicke Grafik. Sehenswürdigkeiten aus Rom, London, Paris, San Francisco, Tokio, Sydney und dem bayrischen Alpenraum zoomen an einem vorbei; meistens nachts, gelegentlich tagsüber oder bei Einbruch der Dämmerung, bei Regen oder Schneefall. In dem Fall rutscht das Vehikel übrigens mehr als sonst. Die Veränderungen auf dem Asphalt sind also spürbar, genau wie die Einflüsse des Tunings. Prima Sache, genau wie der vielseitige Soundtrack von Prodigy, Fast Eddie, Queens of the Stone Age und Co. Zum Schluss ein

Satz zum Schadensmodell: Beim Crash reißt's Schürzen und Spoiler von der Karre, aber nur der Optik halber, ohne Folgen fürs Gameplay. Das passt schon für so ein Arcade-Rennspiel alter Schule.

Richard Löwenstein

Juiced 2

GRAFIK/

Viel schickes Hochglanz-Blech, ein paar Effekte. Passt.

8

SOUND/

Nur ein gutes Dutzend Tracks, ordentlicher Motorsound

8

STEUERUNG/

Wirkt am Limit unentschlossen und zu wenig präzise

6

Grundsätzlich flotter Flitzer. Hätte aber mehr Feinschliff vertragen.

7.6
aus 10

Erscheint/ 28. September 07

Vollgas RALLYE

Der erste Test

AUF EINEN BLICK

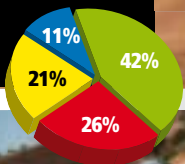
Publisher/ Sega
Hersteller/ Sega
Racing Studio
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live?/ ja
USK/ o. A.

KURZ & KNAPP

Pfeilschnelle Rallye-Action mit ein paar verblüffenden Technik-Ideen.

DAS STECKT DRIN

- Spaß am Gas
- Kumpels ausbremsen
- Schlamm
- Schnee



Lohnt sich's?

- ⬆ Starke Grafik, interessante Ideen für die Fahrzeug-Physik
- ⬇ keinerlei Tuning, keine Cockpit-Perspektive

SEGA RALLY

Einmal tüchtig Schleudern bitte: Zwölf Jahre nach dem Original gibt Sega den Start frei für ein Remake seines ersten Rallye-Racers

Auch wenn sich Sega in den letzten Jahren immer wieder mit Konsolen-Rennspielen – »Outrun 2006« zum Beispiel – an den Start gewagt hat, sind es doch die Spielhallen-Klassiker, die bei Kennern des Racing-Genres fest im Gedächtnis geblieben sind. »Daytona USA« und »Scud Race« – Umsetzung bitte! – zum Beispiel. In erster Linie aber auch »Sega Rally Championship« von 1995. Prägend für das Original sind die für eine Rallye-Veranstaltung ja eigentlich untypischen Positionskämpfe auf recht breiten Rundkursen. Es geht also weniger um die Jagd nach hundertstel Sekunden wie bei klassischen Rallye-Simulationen. Sondern vielmehr darum, Seite an Seite mit einem Gegner durch Schnee, Matsch und Geröll zu schlittern. Jetzt also das Remake für die Xbox 360. Die Zahl der Gegner wächst von eins auf fünf, und das ist natürlich nicht die einzige Modernisierung. Sofort drängt sich die Grafik auf. Handwerklich minutiös ausgearbeitete Feinheiten stechen ins Auge, beispielsweise die plastisch modellierten Speichen und Muttern an den Felgen eines Subaru WRX. Und diese herrliche Animation! Wie die Flitzer über Kuppen rasen, die Räder abheben, wie die Autos wild

um die Kurven driften, stark! Überhaupt gleicht eine Wettfahrt in »Sega Rally« einem Trip durch ein Bilderbuch. Traumhafte Sonne, Palmen und Strände, vorbei an glitzernden Wasserfällen; hoch über den Canyons fliegt eine Staffel Kunstflieger dem Horizont entgegen; in Afrika grasen Elefanten in der Steppe; hinter dem Absperrband am Straßenrand wiegen sich Weizenhalme im Wind. Dazwischen immer wieder visuelle Höhepunkte: In der Savanne schwebt ein Helikopter durchs Bild und wirbelt roten Sand auf, der die ganze Umgebung eindunkelt. Dass das Spiel dabei nicht mit der optimalen Bildwiederholrate von 60 Bildern pro Sekunde arbeitet, fällt erstaunlicherweise kaum auf. Denn zumindest werden die 30 Bilder pro Sekunde völlig stabil gehalten, und unter dem Strich fühlt sich »Sega Rally« so richtig gut an – enorm schnell und rasant.

SCHLAMM UND KRUSTEN

Die Grafiktechnologie arbeitet mit so genannten »Deformable Surfaces«, also verformbaren Oberflächen. Wenn die Reifen den Matsch in hohem Bogen an die Flanke des Autos schleudern,

liveundonline

- Schnelle Rennen und Mini-Meisterschaften auf Basis von sechs Rennen
- Maximal sechs Teilnehmer via XBL, Rest des Feldes lässt sich auf Wunsch mit Computergegnern auffüllen
- Zwei Spieler auf dem Splitscreen, ohne Computergegner
- 44 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpunkte, teils extrem schwer zu erzielen



bleibt der Dreck daran haften. Mit der Zeit bilden sich Schichten, die zu förmlich greifbaren Klumpen heranwachsen. Driftet man dann anschließend durch Staub und Geröll, legt sich eine weitere Schicht wie aus Puder darüber.

Die Verschmutzung des kostbaren Lacks hat keine weitere Bedeutung für das Gameplay, woanders beeinflusst sie den Spielablauf sehr wohl. Führt man nämlich zum Beispiel durch eine Pfütze, spült das hoch spritzende Wasser zwar den Dreck vom Auto, bremst dabei aber gleichzeitig. Auf der Piste ist dabei Interessantes zu beobachten. Die Reifen graben sich mit jeder Runde in den Schlick, dabei entstehen immer tiefere Rillen und Rinnen. Wenn das Auto durch Matsch und Schlamm pflügt, sperren nicht nur Augenmenschen die Gucker auf. Warum? Weil die Reifen richtig tiefe Spuren in die Erde drücken. Die bleiben erhalten, werden nur Runde für Runde wieder umgepflügt. Verblüffend, wie Wasser aus nahe liegenden Pfützen in diese Spuren einsickert und sie ausfüllt. Sind die Spuren tief genug, können die Räder verkanten und das Auto ausheben. Ein Handikap? Nicht unbedingt. Könnern nutzen die Rinnen, um der ganzen Fuhre mehr Seitenstabilität zu geben. Dagegen bremsen Pfützen die Karre spürbar aus, verlangen also nach gekonnten Ausweich- Schlenkern links oder rechts.

Durch den veränderlichen Untergrund muss man seinen Fahrstil Runde für Runde anpassen. Zwar nur minimal, nur ein ganz klein wenig, aber eben doch.

Einige Kurven lassen sich durch Gaswegnehmen meistern, andere verlangen nach einem kurzen Tritt in die Bremse. Die engen Ecken fordern reaktions-schnellen Umgang mit der Handbremse. Klappt mit dem Controller bestens, schon wegen des charmananten Rumble-Gebrauchs. Microsofts Wireless-Lenkrad macht sich aber als Alternative ebenfalls gut. Noch was zum Copiloten. Ja, es gibt einen, und ja, er sagt den Streckenverlauf an. Nein, eine große Hilfe ist er nicht, dazu sind seine Ansagen zu ungenau und zu genuschelt. Und zu englisch, deutsch kann er nämlich nicht.

“ Die Besonderheiten jedes Kurses auswendig lernen, das ist das A und O ”

Weniger ist mehr?

Warum Vier gewinnt...

In letzter Zeit mal in einem modernen Auto gesessen und die Knöpfe auf dem Armaturenbrett gezählt? Sind wahrscheinlich doppelt so viele wie noch vor zehn Jahren. Bei Rennspielen ist's ähnlich. Vom Titelbild aus verzweigen Spiel-Optionen auf unterschiedlichste Bahnen, werden die Optionen mehr und mehr. »Sega Rally« macht's anders. Old School, Baby! Vier schwungvoll durch das Titelbild zoomende Bildschirme stehen stellvertretend für die vier Spielmodi, auf die sich die Rallye-Action konzentriert. Den Kern bildet die Meisterschaft mit ihrer klassischen, geradlinigen Fahr-Siege-in-und-spiel-so-alles-frei-Struktur. Basis ist die »Premier« getaufte Einstiegsklasse, wo es sich flotte Rallye-Boliden in 34 Rennen ordentlich geben. Anfänglich sind gerade mal neun Rundkurse freigegeben, den Rest muss man sich erarbeiten. Es folgen weitere 34 Rennen in der »Modified«-Klasse der getunten Straßenautos. Dann das »Masters« mit einem ziemlich bunt gemischten Feld. Unter anderem auch mit einigen Oldtimern wie dem Lancia Stratos – schon aus dem original »Sega Rally Championship« bekannt. Modus Nummer Zwei verspricht »schnelle Rennen« und hält das auch. Vor ein paar flotten Runden wählt man als Spieler lediglich zwischen vier Kulissen – Safari, Alpen, Canyon und Arktis – bestimmt dann die Piste und dann noch das Auto. Alle Klassen sind offen, aber nicht alle Fahrzeuge wählbar. Spielmodus Drei schimpft sich »Zeitrennen«, aber der Name führt ein bisschen in die Irre. Denn hier kriegt man als Erstes eine Tabelle vor die Nase gesetzt, welche die im Karriere-Modus erzielten Bestzeiten anderer »Sega Rally«-Gamer aus aller Welt zeigt. Aus diesem Listenwerk darf man sich nun eine Vergleichsfahrt herausuchen; das Spiel lädt dann diese Fahrt via Xbox Live sozusagen als interaktive Wiederholung in die Konsole – ein so genannter »Ghost«. Und dann heißt's: du gegen ihn – den Ghost – und gegen die Stoppuhr. Der letzte Modus namens »Mehrspieler« lädt zu geselligen Wettfahrten ein. Entweder zwischen maximal sechs Teilnehmern via Xbox Live oder zwischen zwei Spielern auf dem vertikal geteilten Bildschirm an einer Konsole. Beide Modi koppeln, das klappt leider nicht. Schön, dass der Leiter einer Xbox-Live-Partie das Feld mit Computergegnern auffüllen darf; weniger schön, dass das auf dem Splitscreen nicht erlaubt ist. Da ist man immer nur als Paar unterwegs.





NATURSCHAUSPIEL

1 Berg- und Talfahrt

Ein Highlight des Spiels ist die zwanglose Verknüpfung einer überzeugenden Fahrdynamik mit einer Physik-Simulation, die zwar weder Regen noch Schnee kennt, dafür aber wechselnde Bodenbeläge.

Auf jedem Kurs muss man sich mehrmals pro Runde auf unterschiedliche Straßenverhältnisse einstellen. Hier in den Alpen zum Beispiel. Am Start auf Asphalt, da klebt die Karre auf der Straße und lässt sich mit Vollgas um die Ecken zirkeln. Aber weiter oben beginnt die Straße zu nässeln...

Auf demselben Kurs, ein paar Kurven später: Die Feuchtigkeit verdichtet sich zu Schneematsch und schließlich am Gipfelpunkt zu einer geschlossenen Schneedecke, auf der man Serpentine nur noch im Drift nehmen kann. Und leicht geschwungene Kurven durch mutiges Geradeaus-Pfeilen, Zentimeter an Findlingen und Bäumen vorbei.



ALTE QUALITÄTEN

Die Qualitäten bei diesem »Sega Rally« sind also dieselben wie beim Original. Jeden Kurs in- und auswendig lernen, das ist das A und O. Dabei immer voll am Gas bleiben, die Drifts meisterhaft beherrschen, das ist der Schlüssel zum Sieg. Irgendwann schickt man dann die Schaltautomatik in die Wüste, und holt mit dem manuellen Schaltgetriebe noch die letzten Zehntelsekunden heraus. Diese Eigenschaften haben schon das erste »Sega Rally Championship« geprägt, und genau deshalb hat es bis heute einen Platz in den Herzen vieler Rennspiel-Begeisterter behalten. Was oberflächlich betrachtet wie ein simpler Arcade-Racer aussieht, wird durch die Fahrphysik zu einer anspruchsvollen Renn-Simulation. Auch jetzt wieder beim Remake.

Bei den Spielmodi lässt sich der japanische Hersteller auf keine Experimente ein. Einzelrennen und Trainingsrunden inklusive Ghost-Auto bilden die Kür, der Karriere-Modus bildet den Kern. Soweit eine ziemlich geradlinige und gut durchschaubare Struktur, die einem kaum Rätsel aufgibt. Dass Motortuning, Schadensmodell, freies Fahren und ähnliche Mode-Gags fehlen, Schwamm drüber – das verzeihen wir einem »Sega Rally«, weil's das Game verkomplizieren und die Leichtigkeit rausnehmen würde. Aber ein paar Fragen stellen sich einem mit der Zeit schon. Zum Beispiel,

„Die Deformable Surfaces beeinflussen den Spielablauf sehr wohl“



warum es Sega bei nur fünf Kulissen mit je drei Rundstrecken belässt. Insgesamt 15 Pisten, das ist im Vergleich zu anderen aktuellen Titeln ziemlich mager. Auch wenn man die Strecken rückwärts befahren und dabei einige neue Reize entdecken kann. Unklar auch, weshalb das für Arcade-Racer typische Zeittraining mit Wettfahrten gegen den eigenen Ghost keinen Platz gefunden hat. Wo soll man denn jetzt in aller Ruhe seine Streckenkenntnisse verbessern und seine Fahrkünste vervollkommen, ohne Störung durch Computergegner, XBL-Mitspieler oder aus dem Live-Netzwerk geladene Ghostfahrten? Klappt nur über Umwege, indem man zum Beispiel ein geschlossenes Spiel auf Xbox Live eröffnet.

Fragwürdig auch die Entscheidung der Gamedesigner, dass sie den Spieler vor jedem Cup die Entscheidung zwischen Asphalt- und Rallye-Setup aufzwingen; ihm aber keine Tipps geben, welcher Art die kommenden Herausforderungen denn sein werden. So muss man zwangsläufig ins Blaue hineinwählen, zumindest beim ersten Start. Umso wünschenswerter wäre es gewesen, laufende Rennen abubrechen, eine eventuelle Fehlentscheidung korrigieren und neu starten zu dürfen.

RENNEN OHNE GNADE

Das ist aber nur beim »Schnellen Rennen« erlaubt, nicht im Karriere-Modus. Es mag der Plan der Gamedesigner rund um den Engländer Guy Wilday gewesen sein, die Motivation des Spielers anzuschärfen. Tatsächlich funktioniert das ja, allerdings muss man sich durch einige tiefe Tränentäler kämpfen. Denn der Schwierigkeitsgrad ragt vor einem auf wie das Matterhorn, lässt sich nur im »Schnellen Rennen« und auf Xbox Live absenken. Das mag typisch für das Genre der Arcaderacer sein, ändert aber nichts an einem beachtlichen Frustrationspotenzial. Der enorme Kampfgeist und das souveräne Können der Computergegner sorgen dafür, dass sowohl Einsteiger wie auch Könner einige Male die vom Karriere-Modus gestellten Ziele verfehlen. Das liegt zum Teil an der Spielstruktur. Die drei Klassen bzw. Meisterschaften des Karriere-Modus – »Premier«, »Modified« und »Masters« – gliedern sich in einzelne Cups aus mehreren Rennen am Stück. Wer in einem Cup die letzte Herausforderung vergeigt, muss die davor liegenden Rennen noch mal fahren, sonst klappt's meistens mit der Freischaltung weiterer Herausforderungen nicht. Ärgerlich, vor allem weil die Ladepausen zwischen den Rennen das Gesamtgefüge

ohnehin ausbremsen. Die Laderei hält sich zwar in Grenzen, aber ganz ohne hätte sich »Sega Rally« halt insgesamt so flüssig angefühlt, wie es das Titelbild und einige andere Elemente vormachen. Beim vierten Anlauf im AZA-Cup wieder nur 20 statt der geforderten 30 Meisterschafts-Punkte abgeräumt? Da könnte man durchaus versucht sein, den Controller wütend in die Ecke zu pfeffern. Dass das nicht geschieht oder dass man die Bedienungseinheit zumindest nach verbrauchtem Zorn wieder zur Hand nimmt, das hat mit einer gesunden Mischung entscheidender Faktoren zu tun. Einer davon ist die Fahrphysik, ein anderer das überzeugende Können der Computergegner. Bei allen Schwierigkeiten hat man als Spieler doch immer den Eindruck, selbst für ein eventuelles Scheitern verantwortlich zu sein. Schon möglich, dass die Computergegner flott unterwegs sind – aber okay, dann muss man halt seine eigene Leistung steigern! Mag auch sein, dass sie sich in Kurven an einen anlehnen und sich nicht so leicht zur Seite rempeln lassen – aber okay, so ist das eben im Motorsport! Letztlich stellt sich tatsächlich dieses gewisse Prickeln ein, wie ein Ritt auf Messers Schneide. Man umkurvt den Rundkurs am Limit, klebt dem Gegner an der Stoßstange, schert im richtigen

Moment aus und schiebt sich Zentimeter um Zentimeter an ihm vorbei. Er soll deinen Atem im Genick spüren, bevor du ihn beim Drift in der Kurve abziehst. Beinhardter Positionskampf also, der richtig viel Spaß macht, einen aber eben auch Nehmer-Qualitäten abverlangt. Alle Features frei zu spielen ist ein hartes Stück Arbeit. Sogar erfahrene Piloten werden ein Problem damit haben, auf jeder Strecke Siege zu erringen und die damit verbundenen Erfolge abzuräumen.

Richard Löwenstein

Sega Rally

GRAFIK/

Effektreich, sehr flüssig, aber auf Dauer arm an Abwechslung

8

SOUND/

Angemessener Soundtrack, tolle Motorsounds

8

STEUERUNG/

Anspruchsvoll zu lenken, hervorragend zum angasen

9

Alles drin, was drin sein muss. Arcade-Racing, auf das Wesentliche konzentriert.

8.3 aus 10

Der Fuhrpark

So holst du dir den Prototypen

Vor zwölf Jahren haben dem original »Sega Rally« noch ganze zwei original lizenzierte Autos gereicht, um unter den Rennspielen ganz vorne mitzufahren: Toyota Celica ST 205 und Lancia Delta HF Integrale. Außerdem natürlich der Lancia Stratos, wer den frei gespielt hat. Das Remake schiebt immerhin 33 Fahrzeuge aus der Garage: elf aktuelle Rallyeflitzer, zum Beispiel Subaru Impreza WRX, Mitsubishi Lancer Evo und Ford Focus RS. Dazu elf getunte Straßenfahrzeuge, etwa VW Golf GTI, Skoda Octavia Kit Car und Grande Punto Rally. Zu guter Letzt elf Klassiker aus der Rallye-Szene, darunter die drei eben genannten Modelle, plus Escort Cosworth und Peugeot 405, plus Gruppe-B-Monster wie Pikes-Peak-Audi-Quattro und Ford RS200. Hatten wir erwähnt, dass sich im Fuhrpark die eine oder andere, speziell auf Wüstensand oder Eis spezialisierte, Überraschung versteckt hält? Eine Tuning-Variante des Hummer-Jeeps? Der Ruf Porsche RT12? Nein? Dass für jedes Modell ein bis drei Extra-Lackierungen freispielfähig sind? Und wie fies es ist, dass einen das Spiel darüber im Unklaren lässt, welche Autos man noch frei spielen kann? Gesperrte Flitzer – und das sind anfangs fast alle – zeigt der Auswahl-Bildschirm nur als grau umrissenen Schatten und ohne Modell-Bezeichnungen.



Die Karriere beginnt mit ausgewachsenen Rallye-WRC-Boliden wie diesem; und endet mit Prototypen, die extra für das Spiel entworfen wurden, unter anderem vom Rallyepiloten Alister McRae.

Lohnt sich's?

- Schöne Wettereffekte, vier Perspektiven inklusive toller Cockpitkamera
- Schwaches Schadensmodell, nur (etwas) Lack-Tuning

1A-VERBESSERUNGEN

Die Strecken lassen sich alle angenehm flüssig fahren. Und man kann die Handbremse ziehen, ohne die Fußbremse lösen zu müssen. Drifts fallen dadurch spürbar leichter als in PGR3.



liveundonline

■ bis zu acht Spieler via System-Link und XBL. Bis zu vier Spieler via Splitscreen, mit XBL kombinierbar bis zu acht Spieler. Leere Startplätze lassen sich mit Computergegnern auffüllen
 ■ Standard-Positionskämpfe plus Spiel-Modi »Katz und Maus« und »Bulldogge« ■ PGR on Demand: Fotos und Renn-Wiederholungen lassen sich online speichern. Gezielte Suche nach Uploads von Freunden, Foto- und Video-Voting, diverse Kriterienfilter. Betrachtung auf Xbox 360 und auf Webseite www.pgrmations.com ■ 50 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, teils sehr leicht zu erzielen



Ob der Blick durch das Cockpit eines Mercedes SLR McLaren streift, oder über den Hintern einer japanischen Über-Honda: überall Details, Details, Details!

Erscheint/ 12. Oktober 07

AUF EINEN BLICK

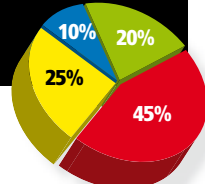
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bizarre Creations
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Arcade-Racing
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: auf realitätsnah gebürstetes Arcade-Racing

DAS STECKT DRIN

- Steile Grafik
- Tempo
- Simulation
- Motorräder



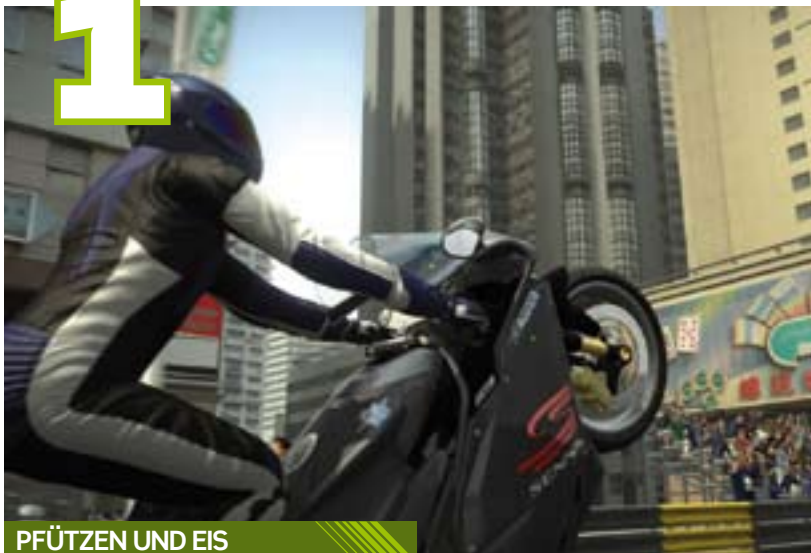
PROJECT GOTHAM RACING 4

Jetzt doch keine Rennen unterm Regenbogen...

Die erste Überraschung dringt einem direkt zu Beginn ins Ohr: Huch, die englische Band »The Prodigy« hat eine neue Single für »PGR 4« abgemischt? Deren Track »Shadow« und ein schnittiges Introvideo reißen einen hinein in ein Motorsport-Erlebnis, das einen anschließend allerdings kaum noch zu verblüffen vermag. Teil Vier ist eher eine konsequente Fortsetzung von Teil Drei. Dreh- und Angelpunkt ist eine Weltmeisterschaft, die einen von Rennen rund um die Welt führt, von Asien in die USA nach Europa und weiter. Ausgangspunkt sind die »Asia Amateur Open«, eine Mini-Meisterschaft aus drei Rennen auf dem eng geschnittenen Stadtkurs von Macao. Die drei Computergegner leisten allerdings kaum Gegenwehr. Gut, dass man nach Ende einer Mini-Meisterschaft den Schwierigkeitsgrad von niedrig auf mittel oder hoch schrauben darf...

Grundsätzlich versteht sich das vierte »PGR« wieder als Mischung aus ernstzunehmender Rennsimulation und schnittigem Vollgas-Racing. Als Kulisse dienen charakteristische Merkmale und Sehenswürdigkeiten von London, Las Vegas, Macao, New York, Shanghai, St. Petersburg, Tokio und Quebec, jede Stadt mit zehn Rundkurs-Varianten von Kart-klein bis zur Marathon-groß. Dazu kommen die berühmte Nordschleife inklusive F1-Kurs, und mehrere Varianten einer Michelin-Teststrecke. Das ergibt eine ganze Menge Pflaster, zumal alles vorwärts und rückwärts befahrbar ist und einem das Spiel insgesamt 122 traumhafte schöne Original-Flitzer aus aller Welt vor die Nase hält. Sportliche Kompakte sind dabei, schnittige Sportflitzer, rassige Rennautos – zum Beispiel Toyotas GT-One – und ausgefallene Exoten: lautlose Elektro-Roadster und straßenzugelassene F1-Geschosse, zum Beispiel. Dazu natürlich die neu in die Reihe inte-

1



PFÜTZEN UND EIS



Wetter wechsel dich...

Das dynamische Wettersystem war als Neuerung angekündigt. Pustekuchen! Dass sich etwa bei laufendem Rennen Wolken auflösen und die hervorkommende Sonne einen Regenbogen an den Himmel malt, ist uns nie passiert.

Vielmehr haben wir insgesamt zehn statische Wetterzustände gezählt, die sich vom Start bis ins Ziel halten: Sonne und Regen, Gewitter mit prasselnden Wassermassen, Nebel und Schneefall

in wechselnden Stufen.

Bringt trotzdem Pep ins Gameplay. Wasserflächen und Schneemassen bremsen die Fuhre, auf Eis droht Schleudertrauma. Daher gilt, möglichst trockene bzw. ausgefahrene Spuren suchen und/oder den Problemzonen ausweichen. Und auf keinen Fall hastig lenken, bremsen oder Gas geben. So wie's einem im ADAC-Fahrsicherheits-Training beigebracht wird.

2



3

2

VOLLGAS-VEKTOREN

Das Garagen-Game

Im Lauf der Zeit spielt man sich vier Garagen frei: erst eine Baracke, dann ein gehobenes Zwei-Stockwerk-Etablissement, später richtig Luxuriöses. Zwei Dinge haben alle Räume gemeinsam: Sie sind frei begehbar, und in irgendeiner Ecke findet sich immer ein Spielautomat mit dem Minigame »Geometry Wars Waves«. Die Variante des spagigen Vektor-Irrwitz-Shooters »Geometry Wars« aus »PGR 3« – und natürlich dem Live-Arcade-Netzwerk – sieht gleich aus, hört sich identisch an, steuert sich vertraut, kombiniert aber riesige Angreiferwellen mit einem neuen Upgrade-System. Spaßig!



3

grierten Motorräder. Eine komplette Liste findet sich im Forum auf unserer Webseite www.360-live.de, im Threat »Project Gotham Racing 4«.

Für ausgefeilte Positionskämpfe á la »Forza Motorsport 2« ist die Gegner-KI zu unterentwickelt. »PGR4« stellt eher das Fahrkönnen auf den Prüfstand. Das Tempo ist hoch, die Steuerung anspruchsvoll; beim gekonnten Abkurven über Bordsteine lassen sich wertvolle Sekunden-Bruchteile von der Rundenzeit abraspeln. Den Kurs zügig umrunden, ein paar Drifts und coole Fahrmanöver einstreuen und damit Bonuspunkte – die so genannten »Kudos« – abräumen, darum geht's. Das Kudos-Anhäufen rückt optisch in den Mittelpunkt, weil der Zähler zentral im Blickfeld thront, dennoch ist's kein Muss. Kudos-Sammler können sich halt ein paar Ferraris, Porsches und Extras leisten und zum Beispiel 3D-Fotos knipsen. Wer auf derlei Luxus pfeift, kriegt die zum Karriere-Fortschritt notwendigen Fahrzeug-Klassen auch so zugänglich gemacht. Entscheidend ist, dass man gewinnt und so von Platz 72 ausgehend Schritt um Schritt die WM-Rangliste nach oben klettert.

Auf dem Programm stehen Wettrennen, außerdem Slalomfahrten, Pylonenkegeln, Der-Letzte-muss-gehen-Ausscheidungen und die Radarfalle. Hier siegt, wer an den »Knips!«-Automaten die meisten km/h aufaddiert. Richtig neu ist das alles nicht, aber immer wieder Spaßig. Wer's drauf anlegt, schafft den Karriere-Modus an zwei Abenden. Danach gibt's

viele gute Gründe, sich's immer wieder zu geben, um den Arcade-Modus, alle Extras und die Feinheiten des Xbox-Live-Modus kennen zu lernen. Beispielsweise lassen sich Wiederholungen und Fotos im Live-Netzwerk speichern und mit Attributen versehen. Man kann also über Dutzende von Filtern – Sprung, Speed, Denkwürdig, Unklug und viele mehr – nach sehenswerten Szenen aus aller Welt suchen. Gut auch, dass die Ladezeiten angenehm kurz ausfallen. Und die Grafik? Detailreich, voller Effekte und wunderschöner Momente, etwa wenn das mit Regentropfen benetzte Auto der untergehenden Sonne entgegen fährt. Und dann der Kick, wenn man das erste Mal 280 Sachen erreicht und die dafür fälligen Geschwindigkeits-Kudos abräumt ... wie ein Rausch!

Dass die Bildwiederholrate nur bei – immerhin stabilen – 30 Bildern pro Sekunde liegt, stört nicht, anderes schon. Warum keine Xbox-Live-Karriere? Wo sind die fließenden Wetterwechsel geblieben? Warum wird beim Neustart eines missglückten Rennens nachgeladen? Weshalb ist die Bildhelligkeit nicht regelbar? Passen Samba und Ethno-Pop zu einem Rennen im verschneiten Quebec? Außerdem macht das Balancing stellenweise einen unausgewogenen Eindruck. Bei manchen Rennen fallen die KI-Gegner unerklärlich weit zurück. Auch die Motorrad-Idee muss hinterfragt werden. So groß der Kick auch sein mag, mit einem Superbike zentimetergenau durch die Ecken von New York zu schräglagen – dass

man mit dem demselben Krad auf der verschneiten Nordschleife überlebt, ist halt total unrealistisch und beißt sich mit der realitätsnahen Anmutung. Trotzdem eine Klasse PS-Spritze!

Richard Löwenstein

PGR 4

GRAFIK/
Flüssig, detailreich, wunderschön.
Tolle Automodelle.

9

SOUND/
Starker Soundtrack, durch Mark
und Bein gehender Motorlärm

8

STEUERUNG/
Einstellbar, feinfühlig, direkt. Lenkrad
optimal für Cockpit-Kamera

9

Unterhaltsam, topp
ausgestattet und voller guter
Xbox-Live-Ideen

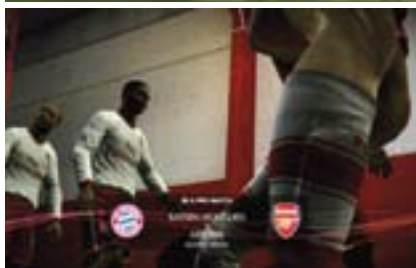
8.8
aus 10

Lohnt sich's?

- Umfangreichstes »Fifa« aller Zeiten, 50-Hz-Video ohne PAL-Balken
- Keine einzelne Saison spielbar, erhöhter Schwierigkeitsgrad



Erscheint/ 28. September 07



AUF EINEN BLICK

Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Canada

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Sport

Spieler/ 1 - 10

Xbox Live?/ ja

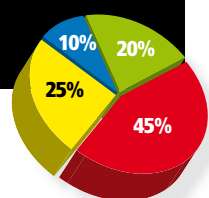
USK/ o. A.

KURZ & KNAPP

Größer, schärfer, besser! Das neue »Fifa« kickt krasser als je zuvor.

DAS STECKT DRIN

- Interaktive Ligen
- Be a Pro
- Enormer Umfang
- Klasse Grafik



FIFA 08

Endlich kommt zusammen, was zusammen gehört

EA Sports' »Fifa«-Reihe hatte einen schwierigen Start auf der 360. Erst erschienen nur die WM-Editionen. Im letzten Jahr dann zwar endlich ein richtiges »Fifa«, trotzdem nicht ganz das Gelbe vom Ei, denn zu viel wurde uns da vorenthalten. Nun kommt alles anders: Die »Interaktiven Ligen« schaffen endlich den Schritt in die nächste Hardware-Generation und lassen uns mit unseren Lieblingsvereinen aus Deutschland, Frankreich, England und Mexiko nicht nur Woche für Woche mitfeiern, sondern auch parallel dazu mitspielen. Hinzu kommen die üblichen Spiel-Modi, also Freundschaftsspiel, Manager-Modus, Herausforderungen und Turniere. Ganz neu an Bord ist der »Be a Pro« plus »Be a Pro: Online Team Play« für Matches fünf gegen fünf via Xbox Live.

Wer will, kann die ganze Partie über nur einen einzelnen Kicker steuern, darf aber auch auf die altbekannte Variante mit wechselnden Kickern zurückgreifen. EA sieht das als ersten Schritt dazu, in Zukunft echte Partien mit 20 Spielern online auszutragen – 2010 könnte es soweit sein. Aber »Be a Pro« ist kein reines Online-Erlebnis, sondern macht auch solo richtig viel Spaß.

Da empfiehlt es sich, möglichst einen Mittelfeldspieler zu nehmen, da man mit dem einfach am meisten zu tun hat. Wer auf eine gute Endwertung abzielt, sollte jedoch nicht jedem Ball hinterherhechten sondern seine Position halten, sich im richtigen Moment frei laufen und dabei den Ball nicht aus den Augen lassen.

Was am meisten interessiert, ist natürlich - wie sehr hat sich das Gameplay verändert? Dank der verbesserten KI gibt es jetzt spürbar variantenreichere Partien. Pässe in den Lauf werden oft abgefangen, der Keeper beherrscht seinen Strafraum besser denn je und die eigenen Teamkameraden laufen sich geschickt frei. Die KI ist sogar so gut, dass sie sich an den eigenen Spielstil anpasst und zu oft wiederholte Spielzüge bes-

„Wer kopflos draufbolzt wird versagen, erst mit Gefühl kommt man zum Torerfolg“

liveundonline

- Interaktive Ligen
- Be a Pro: Online Team Play für 5 vs 5-Matches soll laut Hersteller wenige Wochen nach Release als kostenloser Download folgen
- Podcasts, Online-Ligen und Turniere
- 105 Herausforderungen für Freispiel-Erfolge

3

GRÖßER IST BESSER

Bricht alle Rekorde

Waren die bisherigen 360-Auftritte der »Fifa«-Reihe vom Umfang her eher dürftig, trumpft »Fifa 08« richtig auf: Stolz 15.000 Kicker verteilt auf 620 Teams und insgesamt 30 Ligen sind enthalten. Mit dabei: 1. und 2. Bundesliga, Serie A, Primera Division und Premiere League. Außerdem Neulinge wie die Ligen aus Süd-Korea, Tschechien, der Schweiz und der Türkei. Damit ist »Fifa« so umfangreich wie noch nie.



BE A PRO

Fußballer auf dem Ego-Trip

Im »Be a Pro«-Modus lässt sich hautnah erleben, wie sich Fußball aus der Sicht eines einzelnen Kickers anfühlt. Dabei wählt man einen favorisierten Kicker und spielt die vollen 90 Minuten nur mit diesem. Die Kamera zoomt dabei rein und raus, um die perfekte Übersicht zu gewährleisten und wechselt bei Ballbesitz in eine Schulteransicht mit effektvoller Wackelkamera.

Um das Spiel zu erleichtern zeigen Icons an, wenn man seine eigentliche Position verlässt. Per

Tastendruck werden Mitspieler zum Zuspielder Torschuss aufgefordert. Die Mitspieler sind aber intelligent genug, nur zu passen, wenn es die Situation erlaubt.

Positionsspiel, Pässe, Vorlagen und Tore werden am Spielende zu einer Bewertung zusammengeordnet und damit Erfolge freigeschaltet. Den normalen Kick mit wechselnden Balltretern kann Be-a-Pro nicht ersetzen; aber eine willkommene und gelungene Alternative ist's allemal.

2

3

2



ser gekontert werden – so heißt's in der Pressemeldung. In der Praxis ist kein allzu großer Unterschied zu merken, was freilich auch an unserer variationsreichen Spielweise liegen mag. Keine Gelegenheit für die KI, sich groß darauf einzustellen.

Wie schon im letzten Jahr fehlt ein ernst zu nehmender Trainings-Modus, aber im Start- und Ladebild darf man mit einem Kicker seiner Wahl Tricks und Finten sowie Freistöße und Elfer üben – netter Zeitvertreib. Per LT-Tasten und den Analog-Sticks zaubert man ganz einfach Übersteiger, Hackentricks und ähnliches auf den Rasen.

Was mit einer praktikablen Perspektive im normalen Spiel untergeht, wird in der Nahansicht erst deutlich: die fantastischen Animationen. Alle Bewegungen sind butterweich, jeder Schritt geht flüssig in den nächsten über. Wer genau drauf achtet, kann sogar kleine Unterschiede bei den individuellen Moves der Starkicker wie Ronaldinho oder Kaka entdecken. Besonders gelungene Kabinettstückchen lassen sich abspeichern, per Xbox Live hochladen und mit dem Können von anderen vergleichen. Prima Idee!

Aber Tricks alleine gewinnen keine Spiele, da müssen schon Tore her. Fast schon standardmäßig bastelt EA auch diesmal wieder an der Schusssteuerung herum. Zu Recht, dann unsere anfängliche Skepsis hat sich im Nu in Luft aufgelöst. Es ist schon überraschend, wie unterschiedlich die Schüsse je nach Laufgeschwindigkeit, Winkel zum Tor, gewähltem Spieler und Schussstärke ausfallen. Wer kopflos draufbolzt, wird gnadenlos versagen, denn nur mit dem richtigen Gefühl gibt's den Torerfolg. Schützenfeste wird es aber

kaum geben, denn der Schwierigkeitsgrad zeigt sich deutlich erhöht. Wem das aber immer noch nicht reicht und für den »Weltklasse« nicht hart genug war, der kann sich über den fünften und höchsten Schwierigkeitsgrad »legendär« freuen. Da braucht es dann schon mehr als nur Glück für einen Sieg. Seltsam ist nur, dass die aggressive KI früh attackiert und klug kombiniert, aber trotz oft drückender Überlegenheit beim Abschluss kläglich versagt. Also kann es durchaus sein, dass man eigentlich total überrollt wird, aber trotzdem mit einem Null zu Null vom Platz geht. Da wäre noch Feintuning angebracht gewesen.

Dafür gibt es in technischer Hinsicht nichts zu meckern. Spieler und Stadien könnten glatt aus einer Live-Übertragung stammen, so lebensecht sehen sie aus. Trikots flattern bei jeder Bewegung und werfen realistische Schatten. Kahn, Beckham & Co. kann jeder auf den ersten Blick erkennen und unterschiedliche Tageszeiten und Wetterverhältnisse tauchen die Stadien immer wieder in ein anderes Licht. Die Präsentation wirkt allgemein weniger pompös, die Einmärsche halten sich zurück mit dynamischen Kameraschwenks. Auch bengalisches Feuer oder ähnliche Effekte sucht man vergebens. Nicht weiter schlimm, wie wir finden, denn schließlich ist nicht jedes Spiel gleich ein WM-Finale. Leider besteht das Publikum immer noch aus geklonten Pappkameraden, was bei der restlichen Grafikpracht schon negativ auffällt. Den uninspirierten und oft nur störenden Kommentar ignoriert man am besten, denn dafür gefallen kleine Details wie Stadionsprecher und

Fanchöre zu sehr. Beim Soundtrack bleibt sich EA treu und präsentiert eine kunterbunte Mischung von Acts wie Maximo Park oder Travis. Krönender Abschluss für ein ganz hervorragendes Fußballspiel.

Seckin Özdünder

FIFA 08

GRAFIK/

Animationen und Detailreichtum auf höchstem Niveau

9

SOUND/

Fantastische Stadionatmosphäre, flotte Musik, lauer Kommentar

8

STEUERUNG/

Handlich und direkt wie immer, Tricks sind schnell gelernt

7

Umfang, Technik und Spielbarkeit lassen nichts zu wünschen übrig. Wer »Fifa« mag, kommt an Jahrgang 08 nicht vorbei.

8.8
aus 10



Lohnt sich's?

- Realistische Moves und Sounds, super Grafik und Animation
- Kein Splitscreen-Skating, kein Karten-Editor, keine Live-Cam-Integration

Erscheint/ 27. September 07



Um dramatische Szenen zu unterstreichen, wählt die Kamera oft extreme Zooms und Zeitlupen

liveundonline

■ Party-Modus für vier Spieler abwechselnd an einer Konsole: einer macht Zwölf-Sekunden-Lines vor, die anderen machen's nach ■ bis zu sechs Spieler via Xbox Live beim Freeskat in 16 Parks ■ Uploads von Fotos und 30-Sekunden-Videos auf eine globale Webseite auch per Xbox 360 ■ Diverse Online-Tabellen, plus bestes Foto und beste Video-Auswahl ■ Mehrere Downloads, Gamerpics zum Beispiel ■ 44 gut gestaffelte Erfolge, die meisten offline

AUF EINEN BLICK

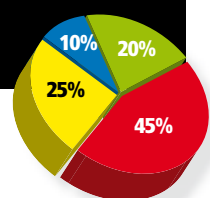
Publisher/ EA
Sports
Hersteller/ EA
Black Box
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Skateboard-Simulation
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Anspruchsvolles Skateboarding mit starkem Look und interessantem Style

DAS STECKT DRIN

- Rails
- Treppen
- Ledges
- Tricks



SKATE

Dass das so gut wird? Hätten wir auch nicht gedacht...

Ist ziemlich genau zwanzig Jahre her, dass Electronic Arts mit seinem erstem Rollbrett-Game »Skate or Die!« groß abgeräumt hat. Jetzt kommt uns »Skate« mit viel Witz und erstaunlicher Frechheit auf die Xbox 360 – und greift frontal den jahrelangen Genre-Dominator »Tony Hawk's« an. Allein das Intro! Da geben sich reihenweise Skate-Pros in einem erfrischend witzigen Mini-Movie als Ärzte und Krankenwagen-Fahrer die Klinke in die Hand. Später im Spiel laufen einem genau diese Typen – Chris Haslam, Dennis Busenitz, Mark Gonzales und viele mehr – immer wieder über den Weg und bringen einem neue Tricks und Kniffe bei. Ein Bravo dafür, wie unaufdringlich die Figuren in die Umwelt integriert sind.

Der Tummelplatz nennt sich San Vanelona, eine fiktive Metropole mit Merkmalen von San Francisco, Vancouver und Barcelona. Lesertester Maximilian Kappe: »Sieht ganz anders aus als das knallbunte ,Tony Hawk's Project 8'. Hier hat's

eher einen realistischen Look.« Und dazu superscharfe Texturen, jede Menge tolle Details. Die Kameraführung? Sehr nah dran am Skater. Sieht dynamisch aus, bringt das Skate-Gefühl toll rüber. Maximilian: »Ja, aber manchmal wirkt's auch unübersichtlich. Und die Entwickler übertreiben mit den Lichteffekten. Vor lauter Sonne kann man schon mal die Bordsteine nicht erkennen.« Das führt dann, zumindest bei höherem Tempo, zum Sturz. Aber es ist leicht, sich mit solchen Besonderheiten vertraut zu machen. Denn der Einstieg in die offene Stadt führt über einen Skatepark. Hier stehen Rails, Ledges und Treppen zum Üben bereit. Es bleibt genug Raum, um mit seiner selbst gebastelten Spielfigur – Körper, Gesicht und Markenklamotten stehen zur Auswahl – die ersten Tricks zu probieren. Fernab von Verkehr, Fußgängern und anderen Hindernissen draußen in den neun Bezirken, die sich mit der Zeit öffnen. Ein U-Bahn-Netz erspart später zeitraubendes Marathon-Skating.

3



WAS BITTE...

...ist Flickit?

Bei der Steuerung kommt ein Verfahren zum Einsatz, dass sich bereits bei »Fight Night Round 3« und anderen neueren Titeln aus der EA-Sports-Reihe bewährt hat. »Flickit« sagt der Hersteller, wenn die meisten Aktionen über die Analogsticks kontrolliert werden.

Der linke Stick führt den Skater, der rechte ist verantwortlich für die Tricks, die A- und B-Knöpfe pushen mit linkem und rechtem

Bein, die Schultertasten lösen die Grabs aus. Nur kurz den Stick nach unten antippen, dann nach oben schnalzen lassen, fertig ist der Ollie.

Wird der Stick kurz nach oben angetippt, dann nach links oder rechts, hat das Kickflips oder Heelflips zur Folge.

Grundsätzlich simpel, aber feinfühlig und ausbaufähig. Steuerung und Look kommen der Realität verflucht nahe.

2



3

LESER TESTEN

Thing sagt...

Wenn Electronic Arts was Neues probiert, warum dann nicht auch wir? Also haben wir einen Leser zum Probetesten in die Redaktion eingeladen. Ein paar Tage nach dem Aufruf bei uns im Magazin-Forum – Webadresse: www.360-live.de – hat sich Maximilian Kappe, Forumsname: Thing, bei uns in der Redaktion vor die Xbox 360 geklemmt und fünf Stunden mit dem Testmuster verbracht. Sein Fazit: »Ein gutes, aber noch kein überragendes Skate-Game. Muss sich aber nicht hinter Tony verstecken.« Wir planen solche Aktionen ab sofort regelmäßig. Wer mitmachen mag: Aufrufe zum Lesertest sind im Forum und dort im Threat »Das Heft an sich« zu finden.



1

1

2



Die Flickit-Steuerung könnte Kenner der »Tony Hawk's«-Reihe anfangs durcheinander bringen; und generell ist der Schwierigkeitsgrad hoch angesetzt. »Das mit den zwei Sticks funktioniert wie ein andauernder Nail-the-Trick-Modus in Project 8. Neu und innovativ, aber manchmal etwas ungenau«, sagt Maximilian. Es braucht Zeit, selbst um nur simple Grinds und Lines zu landen. Aber die Belohnung ist ein tolles Hochgefühl. Wenn man zum ersten Mal einen Boardslide macht, mit einer leichten Stick-Bewegung die Figur in Fahrtrichtung dreht und mit einem Ollie abschließt, geht einem das Herz auf – das spornt sogar Leute an, die sonst keine Skateboard-Games mögen. Entscheidend sind Timing, Präzision am Stick, die kluge Wahl des passenden Tricks am richtigen Ort. Kein Trick sieht wie der andere aus. Die Simulation der Zusammenhänge zwischen Boden, Rollen, Brett, Figur und Schwerkraft arbeitet so feinfühlig, dass jede Aktion was Eigenes hat. Grinds auf Geländern sind eine echte Herausforderung: Stimmt der Aufsprungwinkel nicht, küsst man schnell den Boden. Wegen des ausgewogenen Balancing kommt trotzdem kein Frust auf. Das Timing klappt mit jedem Versuch besser. Beeindruckend, wie der Skater bei den Akrobatik-Übungen in der Halfpipe seinen Körper vorwärts neigt, sodass das Board den korrekten Winkel einnimmt – genau wie das Skateboarder tatsächlich tun. Wenn's mal nicht so klappt, folgt ein schmerzhaft aussehender Sturz. Keine vor-

gefertigte Animation, vielmehr bleibt die Figur verkrümmt auf dem Bordstein liegen oder bricht sich im schlimmsten Fall einige Knochen. Das lässt sich knipsen oder filmen, die so produzierten Fotos und Videos kann man online verschicken. An 360-Freunde und laut Hersteller auch an konventionelle Webseiten, was bei unserem Testmuster aber noch nicht geklappt hat.

Man könnte meckern, dass keine Handplants erlaubt sind, und dass der Skater selten mal in seltsamen Winkel zum Boden steht. Maximilian Kappe: »Ich finde eher die relativ langen Ladezeiten störend«. Aber nur, wenn man häufig zwischen den Spielmodi oder den Stadtteilen wechselt. Wer sich in aller Ruhe durch die Karriere trickst, kann den Lifestyle voll genießen: den inneren Jubel nach einem gestandenen Sprung, der Spaß am gemeinsamen Shredden in den Funparks. Vor allem online per Xbox Live eine Wucht. Überall in der Stadt weist anschwellende Musik – unter anderem von Agent Orange, David Bowie, Nirvana, Motörhead, Tommy Guerrero – auf Locations hin, ständig hängt einem der Karriere-Modus Ziele vor die Nase: Trick-Contests gewinnen, Magazin-Covers kriegen, Videos drehen, an den X-Games teilnehmen, tolle Locations frei spielen – wie zum Beispiel Danny Ways unfassbaren Mega-Compound mit seinen fetzigen Abfahrten und schönen Bowls. Erstaunlich ist vor allem die Tatsache, dass »Skate« sich durch sein Tricksystem und den Schwerpunkt auf Feingefühl und Balance so deutlich von »Tony

Hawk's« unterscheidet. Das Spiel wirkt einfach lebensechter. Maximilian Kappe: »Fühlt sich ziemlich gut an, ziemlich real.« Finden wir auch.

Richard Löwenstein
Maximilian Kappe

Skate

GRAFIK/

Extrem detailreich, echt und dynamisch.

9

SOUND/

Abwechslungsreicher Soundtrack, stilvolle Effekte

8

STEUERUNG/

Gewöhnungsbedürftig, aber sehr variantenreich

8

Überraschend gelungenes Debüt für EAs neue Skateboard-Reihe

8.5
aus 10



Erscheint/ erhältlich

RATATOUILLE

Sagt eine Ratte zur anderen: Mensch, ich will mal Koch werden...

Eine Ratte namens Remy will Meisterkoch werden, und die Suche nach dem Traumjob führt sie nach viel Chaos und Radau in das Restaurant von Auguste Gusteau: So erzählt es der neue Cartoon-Streifen »Ratatouille« der Pixar Studios. Jetzt wird also auch als Jump'n'Run über die Xbox 360 gehoppst. Erzählerisch ist das Game aber schlecht gewürzt: Stünde nicht »Ratatouille« auf der Packung, man könnte es glatt für ein x-beliebiges Geschicklichkeits-Gulasch halten.

BLINDER HÜPFER

Remy spaziert durch eine Welt, von der schick beleuchtete Symbole zu einer Reihe von Jump'n'Run-Prüfungen und Minigames führen. Die anfangs geradlinige Spielstruktur fächert sich mit der Zeit auf. Man sucht sich Herausforderungen frei zusammen und ergattert Bonus-Tokens, die einem weitere Kapitel frei schalten, dazu fünf launige Bonus-Videos und Bilder-Pakete. Überraschendes passiert nicht: Remy springt über Wiesen und durch Wälder, hüpfte über Kisten und Planken, balanciert auf Seilen und Gardinen, lässt sich von Katapulten durch die Luft pfeffern, peitscht Hunde und Katzen. Zwischendurch brechen Jagd- und Fluchtszenen das Schema auf. Da flüchtet Remy beispielsweise vor einer Schrottplinten-Großmutter, endet dabei wegen der »blinden« Kameraführung aber oft genug in Mausefallen. Spielt sich alles in allem schon feuriger als eingelegtes Knäckebrot, aber nicht viel. Schade, dass dem US-Developer Heavy

Iron Studios bloß Schonkost zum Thema einfällt, ohne Kinoflair, Filmausschnitte oder dergleichen.

DIE 16 MINIGAMES...

... lassen zumindest etwas Humor erahnen. Etwa wenn Remy über eine abstrakte Käsewelt hoppst, wo er im Kampf gegen die Stoppuhr und Emmentaler-Hindernisse Goldsterne sammelt. Sechs der 13 Minigames können zwei bis vier Spieler gemeinsam starten – womit auch schon alles zu den Mehrspieler-Fähigkeiten gesagt wäre. Und sonst? Es wäre »Ratatouille« zu verzeihen, dass es auf anspruchsvollere Elemente verzichtet und damit erwachsene Interessenten vergaulst. Aber warum ärgert das Spiel auch die Jüngeren mit einer zickigen Steuerung, die Ausweich- und Zielsprung-Versuche zur Glückssache degradiert? Dann die unzuverlässige und gegen den Spieler gewichtete Kollisionsabfrage. Es kommt zu oft vor, dass Remy an Hindernissen hängen bleibt oder beim Sprung auf höher oder tiefer gelegene Ebenen durch das Ziel fällt. Tja, und dann fehlt vor allem der Witz der Filmvorlage. Wie oft wir beim Test gelacht oder wenigstens gegrinst haben? Genau.

Wertung

Wirkt auf den ersten Blick charmant, auf den zweiten unfertig

5.7
aus 10

AUF EINEN BLICK

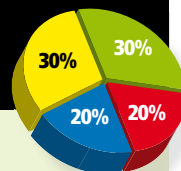
Publisher/ THQ
Hersteller/ Heavy Iron
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ nein
USK/ o. A.

KURZ & KNAPP

Cartoon-Jump'n'Run zum aktuellen Pixar-Movie

DAS STECKT DRIN

- Remy
- Cartoon
- Hüpfen
- Springen



FATAL INERTIA

Schallmauer-Racing

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Koei **Hersteller/** Koei Canada
Preis/ ab 60 Euro **Genre/** Arcade-Racing
Spieler/ 1-8 **Xbox Live?/** ja **USK/** ab 6 Jahren
Erscheint/ erhältlich

Aus dem Handbuch für Gamedesigner: »Wenn du eine Demo-Version von deinem Videospiel machst, mach sie unterhaltsam. Du willst Freude verbreiten, keinen Frust. Du willst den Spieler zum Kauf verführen. Darum sollst du eine Steuerung machen, die den Spieler präziser führt als Sulu die Enterprise. Wenn du ein temporeiches Game willst, mach die Grafik schnell. Und wenn der Spieler einen Fehler macht, hilf ihm, ärgere ihn nicht.« Schickt doch bitte mal jemand dieses Handbuch an die Leute bei Koei Canada. Die Verantwortlichen hinter diesem Futuro-Rennspiel könnten die Tipps gut gebrauchen. Denn die Marktplatz-Demo ist schlimm; die Vollversion im Vergleich dazu überraschend Spaßig. Laut Story schreiben wir das 22. Jahrhundert. Formel 1 war gestern, beim Motorsport von morgen messen sich die Antigravitations-Gleiter von vier übermächtigen Konzernen beim Schwebeflug durch Canyons, Wälder und Städte. Ein herzliches »lange nicht gesehen!« von Sonys »Wipeout« und Microsofts »Quantum Redshift« an dieser Stelle.

SCHLEUDERTRAUMA...

Aber rassiges Schallmauer-Racing fehlt noch auf der Xbox 360, also warum nicht? Drei Ligen und ein Dutzend Fahrzeug-Klassen lang pfeilt man durch geschwungene Kurven, sammelt an blau schimmernden Plattformen Offensiv- und Defensiv-Mittel auf, nagelt die sieben Konkurrenten mit Seilen fest, oder wirft sie mit Magneten aus der Bahn. Soweit also keinerlei überraschende Ideen. Das Game ist trotzdem ganz unterhaltsam, weil die Gleiter sitzsaft den Steuer-Kommandos folgen, weil der niedrige Schwierigkeitsgrad einem schnelle Erfolge gönnt, weil die Kulissen schön bunt und mit Effekten garniert sind. Die Framerate liegt zwar bei nur 30 Bildern pro Sekunde, nicht 60, wie sich das für so ein Game eigentlich gehört. Aber immerhin zoomt einem alles flüssig entgegen, nicht störrisch ruckend wie in der Demo. Dazu ein bisschen Tuning, schickes Neon-Drumherum und gefällige Mitreiß-Musik: Das hat Unterhaltungswert, auch zu zweit auf dem Splitscreen, oder mit maximal sieben Mitspieler auf Xbox Live beziehungsweise per System-Link. Freie Plätze im Feld werden durch Computergegner aufgefüllt.



Wertung

Macht jedenfalls mehr Spaß als ein Wettrennen zwischen der Galactica und dem Todesstern

6.9
aus 10

ABREIBUNG GEFÄLLIG?



DIE TV-SHOW ZU DEINER
XBOX-360-KONSOLE!

MITTWOCHS AB 21.00 UHR



MIT COLIN

Infos über alle Sendungen bekommst Du auf www.giga.de.
GIGA empfängst Du digital über Kabel und Satellit.



www.giga.de >>>

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

**MONTAG - FREITAG
AB 22 UHR BEI GIGA**

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch,
Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der
Consoles Sport
League

DOWNLOADS

Bioshock, Bomberman
Live, GRAW 2, Tiger
Woods PGA 08

XBOX LIVE ARCADE

Space Giraffe, Super
Puzzlefighter 2 Turbo HD
Remix, Streets of Rage 2,
Pac-Man CE

TABELLEN

Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
League

CONSOLES SPORT LEAGUE

WCG-Qualifikation auf Consoles

Wie schon die Jahre zuvor, laden auch dieses Jahr wieder die Olympischen Spiele der PC- und Konsolenspieler zum großen Tanz der Nationen ein: die World Cyber Games. Wie im normalen Sport auch, muss man jedoch hart arbeiten, um einen der begehrten Plätze in der deutschen Nationalmannschaft zu ergattern. Man muss die Vorausschei-

**„Harte Arbeit
für einen Platz in
der National-
mannschaft“**

dung zum WCG National Qualifier meistern. Und diese wird auf Consoles mit einem grandiosen Finale live im Fernsehen ausgespielt. Je sechs Spieler haben sich in den drei Qualifikationsturnieren für das WCG-Pre-Elimination-Finale qualifiziert, darunter auch »Dead or Alive«-Europameister EmssiOne und »Project Gotham Racing 3«-Vizeeuropameister HaloFighter. Auch Johnson, der bei den letzten WCG in Monza den fünften Platz belegte, ist mit von der Partie. Am 19. September spielten die deutschen Ausnahmeconsoleros live auf GIGA um die Tickets zu den WCG National Finals. Leider hat die Ausstrahlung so unseren Redaktionsschluss verpasst. Die Ergebnisse gibt's dann im kommenden Heft!



CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

Xbox-Watch DER 360-MEDIENBLOG

Ich bin gerade einer Meldung nachgegangen, die ich zufällig in einem Fachmedium für Online-Marketing gelesen habe. Nun liegt eine gemeinsame Pressemitteilung von Sony Computer Entertainment und dem Marktforschungsinstitut Nielsen vor mir. Anfang Juli haben sie eine Initiative bekannt gegeben, um In-Game-Werbung voranzubringen. Dazu nötig ist eine genaue Analyse der Spielerdaten - alles dazu in diesem Beitrag:

Wer spielt welches Game? Wer macht was auf Playstation Home?

Nielsen ist eine anerkannte Marktforschungsgesellschaft, nach deren Zahlen die Werbekunden entscheiden, wo es sich lohnt, Geld auszugeben. Sony ist Marktführer bei Videokonsolen und hat mit dem Playstation Network und Playstation Home nun erstmals die Möglichkeit (wie Microsoft schon seit Xbox Live), das Spielverhalten von Gamern laufend auszuwerten. Sony will diese Daten der Playstation 3 an Nielsen weitergeben, damit daraus erstmals verlässliche Zahlen zur Spielernutzung entstehen. Nielsen wird zunächst die Traffic-Zahlen und »andere Daten« der amerikanischen Spieler analysieren. Explizit genannt wird die Übermittlung, welche eigenen und fremd entwickelten Titel auf der PS3 und im PSN gespielt werden. Diese Sony-Daten wird Nielsen mit eigenen Nutzerdaten vergleichen, die bei 12.000 US Fernsehhaushalten ermittelt wurden.

Neue Hitliste: Welches Spiel bringt am meisten Werbegeld?

Das Ziel ist klar: Genauso wie es ein Ranking der meistgelesenen Zeitungen und Magazine, der meistgeklickten Online-Auftritte gibt, soll es nun ein Ranking für Spiele und Plattformen geben. Diese Tabelle gibt Aufschluss über die so genannte Reichweite, also die Zahl der Gamer, die mit einem Spiel oder einer Plattform erreicht werden kann. Daraus errechnet sich der so genannte Tausender-Kontakt, also wie viel Geld investiert werden muss, um tausend Gamer zu erreichen.

Noch im Juli will Nielsen das Playstation Network in die GameplayMetrics-Statistik aufnehmen. Ab Herbst sollen dann monatliche Reports und Rankings zur Nutzung auf der Playstation 3 folgen.

Was ist In-Game-Werbung?

Unterschieden werden statische und dynamische Werbeformen. Statische Anzeigen werden bei der Entwicklung des Spiels fest integriert, wie die Sponsoring-Einblendungen in »Fight Night 3«. Zur statischen Werbung zählen auch kostenlose Add-Ons wie die Lexus-Autos, die man sich über den Xbox Live Marktplatz herunterladen kann. Der Werbetreibende zahlt hier eine bestimmte Summe Geld und hofft darauf, dass er die erwartete

Menge an Gamern erreicht. Die Werbegelder sind oftmals an die Stückzahlen der Games gekoppelt und werden neben einer Garantiesumme gestaffelt bezahlt.

DIGA: Dynamic In-Game Advertising

Wesentlich effektiver ist hier das »Dynamic In-Game Advertising«, kurz »DIGA«. Ähnlich wie bei der Online-Werbung liefert der Werbekunde seine Anzeigen an einen eigenen Server aus, über den diese wie bei einer Webseite direkt in das Spiel eingeblendet wird. So können Werbekunden bestimmen, wie oft sie eine Anzeige ausliefern möchten oder bei Misserfolg auch noch die Kampagne ändern und ein anderes Motiv zeigen.

Voraussetzung ist natürlich eine genügend große Anzahl an Online-Spielern. Vorreiter war hier »Counter Strike« (Screen oben), wo schon früh Werbung eingeblendet wurde. Die Werbeagentur IGA Worldwide hatte im Dezember 2006 die Rechte gekauft. Bei den Konsolen sind für DIGA erst seit Xbox live und PSN überhaupt die technischen Grundlagen geschaffen worden.

Hohe Akzeptanz bei den Spielern

Ich habe mehrfach über In-Game-Werbung berichtet und auch eine (natürlich nicht repräsentative) Umfrage unter Spielern gestartet. Demnach wird In-Game-Werbung breit akzeptiert, ja von vielen sogar als Teil einer realistischen Darstellung von Wirklichkeit - etwa in Rennspielen - gelobt. Die Chancen, Werbotenschaften akzeptiert an den spielenden Mann zu bringen, sind extrem hoch.



BIO

NAME/ Thomas Kaspar
SCHON GEWUSST?

Thomas Kaspar ist begnadeter Journalist und begeisterter 360-Gamer. In seiner Freizeit berichtet er über Kurioses und Alltägliches in seinem Medienblog zur 360. Die Adresse: www.xbox-watch.de

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT Raptor von Opus Aeternus Magistri



NAME/ STEFAN WAGNER **ALTER/** 27
AUFGABE IM CLAN/ MANAGEMENT
WEBSEITE/ WWW.OAM-CLAN.DE

360 LIVE: Es ist ja nun schon eine Weile vergangen, seitdem wir das letzte Mal geplaudert haben. Was hat sich seitdem bei euch getan?

SW: Sehr viel. Einige Member gingen, neue kamen hinzu. Wir haben seit Ende Mai eine neue Clan Page die vom PixelPacker-Team designt und von Code King gecodet wurde. Mit der neuen Clan Page haben wir uns gleich einen neuen, besseren und attraktiveren Clannamen zugelegt.

360 LIVE: Wie kam es zu der Namensänderung? Wurdet ihr auf euren alten Namen direkt angesprochen oder hat sich das einfach so ergeben?

SW: Zur Namensänderung kam es eigentlich ganz spontan. Wir waren uns im Klaren, dass der Clan Tag NG GUS nicht mehr zeitgemäß wirkte. Wir wollten einen Namen, der an was Großes erinnert. Etwas, das ewig halten soll. Mit dem lateinischen Clan-Namen Opus Aeternus Magistri, was auf deutsch »Ewiges Meisterwerk« heißt, haben wir den optimalen Namen gefunden, mit dem unsere Jungs sich besser identifizieren können.

360 LIVE: Mit dem Forza 2 Endurance Cup ist nun ein weiteres Turnier von euch zu Ende gegangen. Irgendwelche Eindrücke und Kommentare?

SW: Im Großen und Ganzen sind wir ganz zufrieden mit dem Verlauf vom Endurance Cup. Es hätten mehr Leute teilnehmen können, aber wir glauben, da haben schon allein die 50 Runden ein wenig abgeschreckt. Wir werden natürlich weitere Turniere planen und auch ausrichten. Momentan befinden sich Turniere zu »Halo 3« und »FIFA 08« in Planung.

360 LIVE: Beim Finale scheint es ja Reibereien gegeben zu haben. Was meinst du dazu?

SW: Reibereien würde ich jetzt nicht sagen. Es sind halt Dinge dazwischen gekommen die man nicht beeinflussen konnte. Und als Turnierleitung konnten wir diesen Termin, der drei Wochen feststand, nicht noch einmal verschieben. Demzufolge ging das Finale nur mit vier Mann und ohne unsere beiden Fahrer an den Start. Dass die anderen vier etwas enttäuscht waren, ist klar. Das wäre ich auch.

360 LIVE: Was ist euch eigentlich lieber: Matches via Xbox Live oder auf einer LAN?

SW: Ganz klar beides. Wobei LAN-Events einfach nur göttlich sind. Man trifft die Jungs gegen die man am Abend davor via Live gezockt hat, im echten Leben. Einfach nur gut. Die Turniere und Preise auf denn LANs werden von LAN zu LAN besser und attraktiver.



HALTET DIE TÜTEN BEREIT!

MARATHON MACHT BAUCHSCHMERZEN

Es gab ein Leben vor »Halo«, auch für Bungie. Bevor die US-Leute nämlich quasi von Microsoft für sich vereinnahmt wurden, machten sie sich als einer der wichtigsten Spiele-Entwickler für Apples Macintosh-Computer einen Namen. Schon anno 1993 haben sich die Jungs auf das Ego-Shooter-Genre eingeschossen: Erst mit der kruden Rollenspiel-Shooter-Mischung »Pathways into Darkness«, ein Jahr später mit dem enorm erfolgreichen Ego-Shooter »Marathon«. Die Besonderheit: Statt sich nur hirnlos durch die Levels zu baln, bot das Spiel eine verhältnismäßig dichte Hintergrundgeschichte. Bereits ein Jahr später erschien »Marathon 2: Durandal«, ein Game, das man sich ja nun seit einigen Wochen via Xbox Live Arcade auf die Konsole ziehen kann. Prinzipiell eine feine Sache, aber sie hat einen Haken. In

Internetforen aus aller Welt klagen Spieler über Übelkeit und Schwindelgefühl, nachdem sie eine Weile »Marathon 2« gespielt haben. Bei unserem tapferen Selbstversuch trat zwar keine Übelkeit auf, aber tatsächlich ein gewisses Unwohlsein – bei unserem sensiblen Herrn Chefredakteur sogar schon beim Titelbild mit dem psychedelischen Sternen-Hintergrund. Schade eigentlich, denn da hat er was verpasst – sooo schlecht sieht das Spiel gar nicht aus. Entwickler Freeverse zu dieser Sache: »Wir werden eine Dash-Nachricht in den Download-Bildschirm einfügen, um dem User zu erklären, wie er vorgehen kann, wenn er von dem Problem betroffen ist. Außerdem untersuchen wir andere Möglichkeiten, wie er das in den Griff bekommen können.« Immerhin kümmert sich jemand drum.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Preis/ gratis

Herst./ Ubisoft

Vor einer ganzen Weile hat es das Throwback Pack auf den Xbox Live Marktplatz geschafft. Wer damals zu geizig war, die 800 Punkte zu zahlen, bekommt nun ein gutes Angebot. Inzwischen steht das Paket nämlich vollkommen kostenlos zum Download bereit. Was steckt drin? Sieben Karten aus »Ghost Recon 2«, dem Addon »Summit Strike« und »Advanced Warfighter«. Darunter Kracher wie Bergwasserfall oder Halbinsel. Ganz heimlich hat sich auch noch das »Classic Pack 2« auf den Marktplatz geschlichen, weitere sieben Karten vergangener Zeiten. Veteranen dürfen sich nun wieder durch den Regierungsbezirk kämpfen oder sich im Bunker verschanzen. Das Paket ist ebenfalls komplett kostenlos. Eine gute Zeit also, um »Advanced Warfighter 2« mal wieder ins Laufwerk zu legen.

BIOSHOCK

Preis/ gratis

Herst./ 2K Games

Keine Frage: »BioShock« ist ein grandioses Spiel mit herrlicher Atmosphäre; der Soundtrack trägt wesentlich dazu bei. Jetzt gibt's zwölf Stücke auf der offiziellen »Cult of Rapture«-Seite im Internet; Download also nur per PC. Die Adresse: www.cultofrapture.com

BOMBERMAN LIVE

Preis/ 250

Herst./ Hudson Soft

Wer noch immer einen Bombenspaß mit »Bomberman Live« hat, darf sich sein Spiel nun aufmotzen. Das »Bomb-Up Pack 1« ist seit kurzem erhältlich und bringt für 250 Points weiteres Fleisch an den Onlinespaß. Insgesamt zehn neue obskure Charaktere beherbergt das Paket, darunter beispielsweise den Boxer Rocky Bomboa. Die kann man dann auch gleich in den zwei neuen Karten ausprobieren. Zum einen »High Stakes«, ein schillerndes Casino. Zum anderen »Zeppelin«, wo neben den gegnerischen Bomben auch heimtückische Tornados eine Gefahr darstellen. Abgerundet wird das Paket vom neuen Modus »Frag«. Hier wird vor Spielstart festgelegt, wie viele Gegner man für den Sieg wegbomben muss. »Bomberman«-Fans greifen zu!

TURNIER-BERICHT

HALO 2 20N2 FINAL CUP

Mit mächtigen Schritten nähert sich der Abschied vom wohl beliebtesten Mehrspielertitel auf ganz Xbox Live. Der 20n2 Final Cup wird (wie der Name richtig verrät) das letzte »Halo 2«-Turnier auf Consoles sein. Klar, schließlich steht der Nachfolger inzwischen in den Regalen. Dennoch muss dieser Cup noch zu Ende gebracht werden. Bevor jedoch das große Finale wartet, gilt es erst einmal das Halbfinale zu bestehen. Nach einem spannenden Viertelfinale stehen nun folgende Paarungen fest: Whatever ... 20n2 tritt gegen NoB Pförtners an. Des Weiteren trifft TG.Halo2 I 2v2 v1 auf das Duo von The Heirs. Die Ergebnisse standen bis zum Redaktionsschluss leider noch nicht fest. Klar, dass sie in der nächsten Ausgabe nachgereicht werden, inklusive Final-Sieger.

OAM ENDURANCE CUP

Am 2. September war es soweit. Das große Finale des OAM Endurance Cups stand vor der Tür. Und begann leider mit ein wenig Stress. Statt eigentlich sechs Fahrern traten lediglich nur vier an: eAxis Patohm, eAxis boMbaY, eAxis ZockeR und WoH doKtor. Aber wie heißt es so schön? »The show must go on!« Schließlich war die Creme de la Creme der Xbox-Live-Racer vertreten. Nach fünfzig spannenden Runden auf Suzuka war das Ergebnis da: Platz Eins und damit ein Jahresabo von 360 Live inklusive »Call of Duty 3« oder »Tony Hawk's Project 8« ging an eAxis Patohm. Ein weiteres Jahresabo schnappte sich eAxis boMbaY für das zweite Siegetreppchen. Für den dritten Platz von eAxis ZockeR gab's immerhin noch ein dreimonatiges Probeabo. Wir gratulieren natürlich allen Gewinnern und freuen uns auf das nächste Turnier!

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!

SPACE GIRAFFE

Preis/ 400 Points **Hersteller/** Llamasoft **Schwierigkeit/** mittel

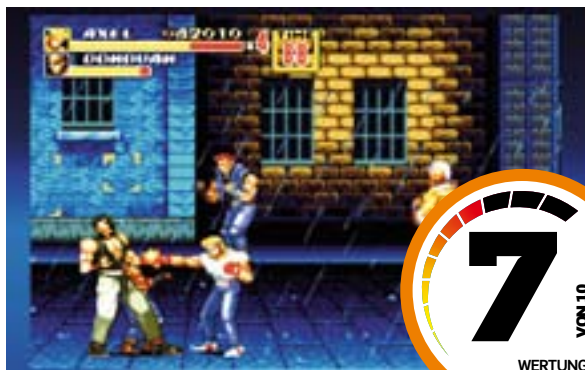
Egal ob »Geometry Wars« oder »Mutant Storm Reloaded«: Fiebrige Ballereien in Neongrafik sind Mode. Hier jetzt also endlich ein Beitrag vom Erfinder des Farbenfroh-Styles Jeff Minter. Erfahrene Action-Liebhaber verehren den Briten seit dem C64-Game »Revenge of the Mutant Camels« für seine kompromisslosen Dauerfeuer-Action-Games. Jetzt kommt er uns mit einem waschechten Spielhallen-Shooter nach »Tempest«-Rezept – nur eben noch viel bunter. In jedem der 100 Levels eiert man auf Gittergeflechtes unterschiedlichster Form entlang und lasert heranzoomende Gebilde ins Nirwana. Die Gestalt der Flächen und die Varianten der Angriffe ändern sich ständig, man muss seine Taktik entsprechend anpassen. Anfangs kein Problem, in den späteren Abschnitten ergibt sich jedoch eine wahre Flut von Angreifern und Projektile über einen. Da ist schon einiges an Konzentration und Arbeit am eigenen Können gefragt, um das Farbgewitter zu meistern. Interessanterweise lässt sich's sogar nach Gehör spielen – Bumbum-Musik und Stuka-Sounds passen wie die Faust aufs Auge zu diesem fiebrigen Trip. So lebt »Space Giraffe« letzten Endes von einem süchtig machenden Spielprinzip und der Jagd nach dem Highscore. Online-Rankings? Klar. Zwei-Spieler-Modus? Leider nein. Sonst hätten wir die Wertung noch höher gesetzt.



STREETS OF RAGE 2

Preis/ 400 **Hersteller/** Sega **Schwierigkeit/** mittel

Fans seitlich scrollender Prügeleien werden von Sega momentan verwöhnt. Wer sich schon oft genug durch die Fantasy-Keilerei »Golden Axe« geschmetzelt hat, bekommt nun frisches Futter – im zweiten Teil der »Streets of Rage«-Reihe, anno 1991 als Antwort auf Capcoms »Final Fight«-Serie erdacht. Das Spielprinzip: Man kloppt in acht Kapiteln haufenweise böse Buben, Zwischen- bzw. Endgegner. Die vier spielbaren Charaktere nutzen Fäuste und Füße, aber auch Rohrstangen und Messer. Einzelkämpfer dürfen den Controller bald gelangweilt zur Seite legen. Aber gemeinsam mit einem Kumpel an einer Konsole oder via Xbox Live die Gangster und Schurken vertrimmen, das haut gut rein. Die Grafik? Na ja, original halt. Auf Wunsch gibt's ein bisschen Kantenglättung auf die Sprites und leider auch auf die Kulissen und Score-Anzeigen, was seltsam aussieht. Ähnlich wie schon bei der »Sonic«-Umsetzung, ist wieder einmal das Titelbild mitsamt Intro nicht echt bzw. nicht originalgetreu, was den Wert dieser Retro-Umsetzung etwas schmälert. Ein kleines Highlight ist dafür der elektronische Soundtrack des japanischen Komponisten Yuzo Koshiro, wer kennt ihn nicht? Für 400 Points also durchaus kaufenswert.



PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION

Preis/ 800 **Hersteller/** Namco-Bandai

Schwierigkeit/ mittel



Nach »Pac-Man« und »Ms Pac-Man« ein weiteres Spiel mit dem gelben Pillenfresser? Und dann auch noch für 800 Points? Richtig! Doch statt einer recycelten Version des Originals wartet mit »Pac-Man Championship Edition« ein komplett neuer Teil auf alle Arcade-Freunde. Natürlich ist es nach wie vor das, was wir vom wohl ersten Videospiel-Junkie kennen, aber doch mit einigen interessanten Kniffen. Die Grundlage der sechs Modi ist diesmal nicht etwa alle Pillen zu mampfen und zu überleben. Vielmehr bekommt man eine Zeitspanne von fünf oder zehn Minuten, um so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Sobald etwa die Hälfte aller Pillen verschlungen ist, erscheint eine Frucht – wurde die verspeist, verändert sich die Arena, neue Pillen tauchen auf, und weiter geht's. Spielt sich hoch motivierend und sieht richtig toll aus – die schicken Neoneffekte machen was her, ohne dass sie dem typischen »Pac-Man«-Charme abträglich wären. Nur der hohe Preis stört.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO HD REMIX

Preis/ 800 **Hersteller/** Capcom

Schwierigkeit/ mittel



Abgedrehtes Gehirnjogging: Die Kämpfer aus den »Street Fighter«- und »Darkstalkers«-Reihen, gemeinsam in einem Puzzle-spiel, das hat schon 1996 in der Spielhalle klasse funktioniert. Und tut's in der aufgebohrten HD-Variante auf Xbox Live wieder. Das Gameplay erinnert an »Tetris«: Man wählt einen von acht Kämpfern und findet sich mit einem Widersacher in einer »Arena« wieder. Die besteht letztlich aus zwei gegenübergestellten Bechern, in denen man fleißig herabfallende Kristalle sortiert, dreht und stapelt. Zerstören lassen sich die Klunker mit Hilfe so genannter Crash-Steine – der eigene Berg wird kleiner, der des Gegners größer. Bei wem das »Bauwerk« zuerst über den oberen Rand hinaus wächst, verliert. Spielt sich gut, sieht herrlich bunt aus, und ist mit den Spielmodi der Dreamcast-Version bestens ausgestattet. Abgerundet wird das Ganze durch einen Mehrspieler-Modus an einer Konsole oder via Xbox Live. 800 Points, warum nicht?

CSL-CHARTS

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

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

HALO 2

Okay, einer geht noch, oder? Während die Jungs von Bungie dem dritten Teil den finalen Schliff verpassen, gehen die Wettkämpfe online weiter. Hier die besten 1-on-1-Schützen:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Ninja	●	1483	136
2	SkilL	●	1345	49
3	Maleficus	●	1229	52
4	Sad I daZzle	●	1157	32
5	SkYlinE	▲	1079	9



GOW

Neben Feuerkraft ist bei Epics Action-Game auch Teamfähigkeit von Nutzen. Hier die besten Teams der 4-on-4-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	MLG Orlando	▲	1471	52
2	flx.tuning I Elite	▲	1329	27
3	flx.tuning I Zeta	▼	1322	24
4	HD.GoW 4on4 Reborn	▲	1206	12
5	CT. GoW 4on4 Volume1	▲	1158	8

FIFA 07

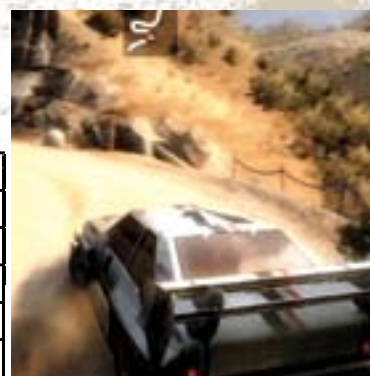
Und noch ein Ablöse kandidat: Nächsten Monat geht es in die nächste »FIFA«-Runde. Damit wir sie nicht so schnell vergessen, hier noch einmal die besten Kicker der Consoles Sports League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	DX Matador	▲	1537	203
2	FerNaND	▲	1512	173
3	Nebukadnezar000	▼	1459	315
4	druSja :: Tronic	▲	1306	85
5	Ren Frau	▲	1292	55

COLIN MCRAE: DIRT

Ja, der Online-Modus ist vielleicht nicht der beste. Das hält Rally-Fahrer trotzdem nicht davon ab, untereinander Wettkämpfe zu bestreiten. Hier die besten Drifter der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	loki77	●	1263	38
2	acX ViRuS	▲	1150	10
3	soad225	▲	1117	12
4	UndERt4kER	▲	1103	13
5	acX AluCarD	▼	1083	16



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Ablöse kandidat Nummer Drei: Auch bei Konamis genialer Kickerreihe geht es nächsten Monat in die nächste Runde. Vor »Pro Evolution Soccer 2008« gibt's aber noch mal die besten Spieler aus Teil Sechs:

	Spieler		Punkte	Matches
1	LaGo	▲	1407	130
2	TCS.KingFresh	▲	1374	78
3	TCS.gla paz	▲	1351	80
4	Cx xXDiabloRoJoXx	▲	1346	70
5	Scratchy	▲	1303	54



FORZA 2

Dank des genialen Online-Modus erfreut sich »Forza 2« auch bei der Consoles Sport League großer Beliebtheit. Die besten Nachwuchs-Schumis der Liga gibt es hier

	Team		Punkte	Matches
1	ZocKerKoeNiG	●	1323	27
2	GB360 mortLzone	▲	1285	23
3	TCS LoneWolf	●	1206	10
4	acX FEDEX	▲	1134	10
5	OAM M4fia	▲	1119	11

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Ist schon ein Weilchen her, dass Turambar360 die magische Grenze von 100.000 Gamerscore-Punkten überschritten hat. Jetzt endlich packt Europas erfolgreichster Gamerscore-Jäger aus...



Name/ Patrick Götzmann **Alter/** 19
Stadt/ Duisburg **GamersPoints/** 116.487
Weltrangliste/ 62. Platz

360 Live: Was war das für ein Gefühl, als du als erster Europäer 100.000 Gamerscore-Punkte gesammelt hast?

Patrick Götzmann: Ein tolles Gefühl, vor allem weil ich das ganz ohne Cheats und Gamesaves geschafft habe. Das kann man mir keiner mehr nehmen.

360 Live: Mit so einer hohen Punktzahl, wie sieht es da mit Neidern aus? Hast du viele oder hält sich das in Grenzen?

PG: Das hält sich in Grenzen! Ich bekomme vielleicht alle paar Monate mal eine Nachricht von einem Neider.

360 Live: Einfach so im Kopf überschlagen: Wie viel Geld hat dich die Gamerscore-Jagd bisher ungefähr gekostet?

PG: Nicht so viel, wie manche vielleicht denken. Die meisten Spiele leihe ich mir aus oder tausche sie mit Freunden.

360 Live: Bleibt neben dem Zocken noch genügend Zeit für andere Freizeitbeschäftigungen?

PG: Obwohl ich werktags zwölf Stunden in der Arbeit bin, habe ich trotzdem neben dem Zocken noch am Wochenende Zeit, mit Freunden wegzugehen.

360 Live: Wie hat sich das Erfolgs-Schema deiner Meinung nach verändert? Sind die Erfolge in Spielen nun besser verteilt, als beispielsweise noch vor einem Jahr?

PG: Sicherlich kann man erkennen, dass sich einige Spielentwickler jetzt mehr Gedanken über die Punkteverteilung machen. Auch die neue Regel von Microsoft, dass jede Vollversion eines Spiels 1.000 Punkte haben muss und mit Zusatzinhalten auf 1.250 erweitert werden kann, halte ich für eine tolle Idee.

360 Live: Welches Spiel hat deiner Meinung nach die beste Verteilung von Gamerscore-Punkten und warum?

PG: Ich finde es gut, wenn man die Punkte während des Spiels bekommt und nicht alle am Ende. Spiele, die mir gerade zum Thema gute Punkteverteilung einfallen sind »Oblivion«, »Harry Potter« und »BDFL Manager 2007«. Eine schlechte Verteilung haben dagegen »Forza Motorsport«, »Fifa 07«, »Final Fantasy XI« und »Blue Dragon«.

360 Live: Wenn du deine Punktzahl gegen Sachpreise eintauschen könntest, würdest du es tun, oder die Punkte lieber behalten?

PG: Wenn es Sachpreise geben würde, die einen Wert von einem Euro pro Gamerscore-Punkt hätten, würde ich es mir überlegen.

360 Live: Hast du schon eine neue »Ziel-Punktzahl« oder spielst du einfach nur drauflos?

PG: Mein nächstes Ziel ist es, Erster in »Kaens Gamer-Saveless«-Leaderboard (Adresse: <http://www.mygamercard.net/clboard.php?id=7mKG5pgK>) zu werden. Aber das wird sehr schwer, weil ich keine japanische Xbox 360 besitze und mir viele Spiele fehlen. Ich hätte also nichts gegen einen freundlichen Sponsor einzuwenden.

DER BESTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



BIOSHOCK

Je nachdem wie man »Bioshock« spielt, warten mal mehr, mal weniger Erfolge auf einen. Hier einmal eine kurze Aufzählung von Erfolgen, die eigentlich jeder bekommen sollte, selbst wenn er durch das Spiel rennt wie ein Bekloppter. Wer mit der Forschungsaufnahme Probleme haben sollte: am besten versuchen, gleich mehrere Splicer ins Bild zu bekommen, die eventuell sogar gerade am Angreifen sind. Das gibt massig Boni, sodass eine A-Bewertung so gut wie sicher ist. Klar, einige der geheimen Erfolge sind ebenfalls von jedem zu schnappen. Allerdings verlieren wir mal kein Wort darüber, weil wir das Spielerlebnis schließlich nicht spoilern wollen.

Begrüßung abgeschlossen:	10
Ein Slot gekauft:	5
Waffe nachgerüstet:	5
Hochwertige Forschungsaufnahme:	20
Splicer erforscht:	5
Ein erfolgreicher Hack:	5
Security-Roboter gehackt:	10
Sicherheitskamera gehackt:	10
Geschütz gehackt:	10
Circus der Werte-Automat gehackt:	10
Safe gehackt:	10
Durchschnittlicher Erfinder:	5
Toaster in der Wanne:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 115

PRO EVOLUTION SOCCER 6



Wem schlicht und einfach die Lust fehlt, 1.000 Stunden in die Onlinesiege zu stecken, der kann sich die Erfolge auch auf leichtere Art beschaffen. Einfach mit einem zweiten Controller ein zweites Profil anschließen und dem eigenen Spiel zuschalten. Sobald das Spiel gestartet ist, verlässt man das Match mit selbigen, womit Spieler Eins gewinnt. Das wiederholt man jeweils hundert Mal und schon hat man die Erfolge.

Erstes Onlinematch:	20
10 Onlinematches:	10
100 Onlinematches:	100
10 Onlinematches gewonnen:	20
50 Onlinematches gewonnen:	50
100 Onlinematches gewonnen:	120

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 320

VIRTUA TENNIS 3

Immer noch den zweiten Controller zur Hand? Prima! Denn den kann man hier ebenfalls perfekt für einige lockere Pünktchen nutzen. Um genau zu sein, kann man bis auf ein paar Ausnahmen sämtliche Erfolge, die nichts mit der World Tour oder dem Online-Modus zu tun haben, mit einem zweiten Controller erreichen. Wie das Ganze vorangeht, kann man jederzeit in seiner Statistik nachsehen. Hier ein paar Beispiele!

1.000 Spiele:	30
25 Zu-Null-Spiele:	30
500 MAX Aufschläge:	20
10 Kilometer gelaufen:	30
Alle Schlagpunkte:	120

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 230



ROCKSTAR TISCHTENNIS

Viele Gegner lassen sich mit dem perfekten Aufschlag ohne weiteres bezwingen. Einfach vier Schritte nach rechts bewegen und links mit X aufschlagen. Diese, oder eine ähnliche, Position funktioniert eigentlich bei den meisten Gegenspielern. Wenn man mal keinen Aufschlag hat, sollte man den Return als Backspin schlagen, sodass der Ball auf dem Netz landet oder kurz davor. Das ist ein weiterer Schlag, der nicht zu blocken ist. So sollten die Siege eigentlich kein Problem sein!

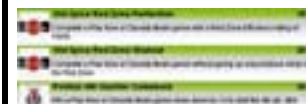
Das Weichei: 5
Der Normalo: 10
Der Streber: 20
Der All-Star: 30
Das Naturtalent: 20
Der Gelehrte: 80

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 165



GIBT'S NICHT?

Gibt's doch!
Werbe-Erfolg mit
Spiel-Erfolgen



Quelle: www.xbox360achievements.org

Klar hat Microsoft sich und uns mit der Erfindung der Erfolge und des Gamerscores einen großen Gefallen getan. Das Erreichen der Pünktchen bringt viele Spieler dazu, sich Spiele zu kaufen, die sie sonst nicht einmal mit Gummihandschuhen anfassen würden. Aber nicht nur Gamer ziehen Vorteile aus der nicht enden wollenden Punktejagd. Auch das so genannte Ingame-Advertising hat hier eine Marktlücke gefunden. Klar, bis zu einem gewissen Grad sind wir Werbung in Spielen gewohnt – egal ob als Bandenwerbung in »FIFA 08« oder als Filmplakat in den Casinos von »Rainbow Six: Vegas«. Aber schon mal auf Werbung in den Erfolgslisten geachtet? Gibt's nicht? Gibt's doch! Zum Beispiel den ominösen »Burger King«-Erfolg aus »Fight Night Round 3« von Electronic Arts. Unsere 360-Freunde in den USA bekommen es seit Sommer beim College-Football-Spiel »NCAA Football 08« – Hersteller ist ebenfalls Electronic Arts – wieder mit Werbefutter zu tun. Für den herben Duft hat EA diesmal einen Sponsorenvertrag mit »Old Spice« abgeschlossen, plus einen mit der amerikanischen Automobilmarke »Pontiac«. Wer sich beispielsweise den »Red Zone Efficiency«-Erfolg freispielt, kriegt keines der gewohnten stilisierten Bildchen in seine Erfolgsliste gepappt, sondern einen Erfolg namens »Old Spice Red Zone Perfection« mit dem Logo des Duft-Herstellers. Das Firmenbanner bleibt also auf ewig in der Gamerscore-Liste sichtbar. Ein bisschen ärgerlich, finden wir, vor allem weil wir für andere Kleinigkeiten – Gamerpics zum Beispiel – immer wieder handfest blechen müssen. Bleibt nur zu hoffen, dass das ganze nicht ausufert. Wir würden ungern in »Two Worlds« über einen Satz wie »Erfolg freigeschaltet: Conan-Schwert gefunden« stolpern.

WARTECH: SENKO NO RONDE



Für den »Novice«-Erfolg ganz einfach ein Onlinespiel durchstehen. Egal ob man gewinnt oder verliert, der Erfolg ist einem sicher. Für die Stunden-Erfolge kann man das Spiel einfach im Optionsbildschirm laufen lassen. Sollte dann gut hinhalten, vorausgesetzt natürlich, dass sich die Xbox 360 nicht in ein qualmendes Stück Plastik verwandelt.

Novice: 100
1 Stunde Spielzeit: 10
10 Stunden Spielzeit: 30
30 Stunden Spielzeit: 50
100 Stunden Spielzeit: 100

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 290

FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER



Schon klar. Wir wissen, es gibt eigentlich nichts, was an diesem Spiel fantastisch ist. Als kleines Trostpflaster kann man wenigstens die Erfolge ansehen. Mindestens 640 Punkte bekommt man quasi im Vorbeigehen. Aber auch die Spy Bots von Dr. Doom sind so offensichtlich in den Levels verteilt, dass man eigentlich drüber stolpert. Schlechtes Spiel also, aber praktische Erfolge!

Held: 120
Mr. Fantastic: 80
Der Unsichtbare: 80
Die Fackel: 80
Das Ding: 80
Level-Erfolge: 200

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 640

Deutschlands erfolgreichste
 Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	TB Vs You	▲	108679	geheim
2	Turambar360	▼	116.487	Alien Hominid HD, Teenage Mutant Ninja Turtles Arcade, Blue Dragon
3	DA CH0ZEN ONE	▲	113.218	Tiger Woods PGA Tour 08, Madden NFL 08, Streets of Rage 2
4	Xaero360	●	105.927	Madden NFL 08, Two Worlds, Tiger Woods PGA Tour 08
5	Deluxe NeXsim	▲	100.307	WWE Smackdown vs. Raw 2007, Tony Hawk's American Wasteland, Stuntman: Ignition

Quelle: www.mygamercard.net,
 Stand: 9. August 07



DIE WURZELN DES VIDEOSPIELS

DAS ERSTE MAL

Das erste Mal bleibt immer etwas Besonderes. Etwas, das unvergesslich im Gedächtnis bleibt. Da ist es völlig gleichgültig, was man als PC- oder Videospieler im Lauf der Jahre sonst noch erleben mag. Sei es, Prinzessinnen befreien, die Erde retten, zahllose Kopfnüsse knacken - das erste Mal bleibt einem immer in Erinnerung. Richard Löwenstein über wichtige Erfindungen im Videospiel.

Der erste Sieg über einen Bossgegner. Der erste Eintrag in eine Highscorer-Liste. Solche Ereignisse nehmen wir als Konsument moderner Unterhaltungs-Software als selbstverständlich hin. Aber woher kommen diese Elemente? Es gab sie ja nicht schon immer. Wie also sind sie entstanden? Wo liegen die Wurzeln des PC- und Videospiele? Im Jahr 1968, als der deutschstämmige US-Amerikaner Ralph Baer einen ersten Prototyp der »Odyssey«-Konsole von Magnavox gelötet hatte? Oder Im Jahr 1971, als Nolan Bushnell und Ted Dabney den Spielbegeisterten mit dem ersten kommerziellen Spielhallen-Automaten »Computer Space« das Kleingeld aus den Taschen ziehen wollten - und scheiterten? Ein Jahr später, als das gleiche Team mit »Pong« das Videospiel in alle Welt trug? Oder geht das »erste Mal« doch auf das Jahr 1948 zurück? Da meldeten die zwei Amerikaner Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann ein Patent für eine Konstruktion aus acht Kathodenröhren an, auf der man eine simulierte Raketen abschießen und mit Drehreglern ins Ziel steuern konnte. Freilich nur als Konzept. Muss daher doch eher das Jahr 1953 als Geburtsstunde des Videospiele gelten? Immerhin haben US-Wissenschaftler damals schon »OXO -

Noughts and Crosses« - zu deutsch »Drei gewinnt« oder »TicTacToe« - auf dem so genannten »EDSAC«-Computer (kurz für: »Electronic Delay Storage Automatic Calculator«) gespielt. Freilich eine rein textbasierte Geschichte.

DAS ERSTE HIGHSCORE-FIEBER

Häufig wird »Tennis for Two« des amerikanischen Physikers William Higinbotham als erstes Computerspiel bezeichnet. Übrigens keine sehr platz sparende Angelegenheit: »Tennis for Two« brauchte einen Analogcomputer, einen fünf Zoll großen Oszillographen und diverse anderen Teile auf einer Gesamtbreite von knapp fünf Metern. Gespielt wurde mit zwei kleinen Kisten, mit je einem Knopf für den Schlag und einem Knauf um den Abprallwinkel einzustellen. Gezeigt wurde das ganze 1958 am Tag der offenen Tür im Brookhaven National Laboratory im US-Bundesstaat New York. Freilich eine sehr kleine Veranstaltung, von kaum jemandem wahrgenommen. Viele Hunderttausende und Millionen Menschen erinnern sich an ihr »erstes Mal« in den 70er- und 80er-Jahren, an den damals in Restaurants und Spielhallen noch sehr viel stärker als heute verbreiteten Videospiel-Automaten. Eben an »Pong«. Oder an das U-Boot-

Actionspiel »Sea Wolf« zum Beispiel. Das erste Spiel mit einem Highscore-Zähler, und damit der Auslöser eines Fiebers, das noch heute grassiert. Vor allem unter Besitzern einer Xbox 360, wo sich die Jagd nach dem höchsten Gamerscore momentan zu einer Sportart entwickelt, die Hunderttausende antreibt. Und seit wann gibt's folgende Höhepunkte in Actionspielen: Bossgegner, diese größten Herausforderungen, denen sich ein Gamer stellen kann? Auf welchen Urahnern berufen sich Mother Brain aus »Metroid«, Ganon aus »Zelda« und Perseus aus »God of War 2«? Die Suche nach deren DNS endet im Jahr 1980, bei Taitos Weltraumballerei »Phoenix«. Nachdem zahlreiche kleine Alien-Angreifer den Laser zu schmecken bekommen hatten, schob sich ein Mutterschiff in den Bildschirm und blies zum Kampf auf Leben und Tod. Die erste richtig dicke Konfrontation, die Klimax des Videospiels war erfunden.

DIE DRITTE DIMENSION

Auch der heute so selbstverständliche Motivationsschub durch die Lockungen neuer Herausforderungen auf hintereinander gestaffelten Etappen ist keine Selbstverständlichkeit. Erst Midways Weltraumshooter »Gorf« nahm



Das erste Tuning-Extra: Namcos Pillenfresser Pac-Man ist seit 1980 durch Einnahme einer Pille zumindest kurzzeitig immun gegen Attacken der jagenden Geister Blinky, Pinky, Inky und Clyde.



Das erste Quick-Time-Event: fand statt im Laserdisc-Automat »Dragon's Lair« von Cinematronics aus dem Jahr 1983, heute auch als HD-DVD auf der Xbox 360 spielbar

einen im Jahr 1981 mit auf die Reise durch insgesamt fünf komplett unterschiedliche Levels. Ist übrigens außerdem das erste Videospiel mit ernst zu nehmender Sprachausgabe. Auch die 3D-Polygon-Grafik hat ihren Ursprung in der Spielhalle. Bereits 1983 erschien mit »I, Robot« von Atari das erste kommerzielle Spiel, das seine Grafik aus dreidimensional berechneten Vielecken zusammensetzt und dadurch den Eindruck von Räumlichkeit erzeugt. Die Flucht des »Interface Robot« vor dem alles sehenden roten Auge: Vorreiter für die Grafik von heute. Dass der erste Sieg in einer simulierten Kampfsport-Arena bereits vor knapp 30 Jahren gefeiert wurde, wer hätte das gedacht? »Warrior« hieß die Produktion der US-Automatenfirma Vektorbeam aus dem Jahr 1979. Hier vertrimmen sich zwei aus simplen Vektoren geformte Ritter mit überdimensionalen Schwertern. Aufgrund technischer Limitierungen konnten Figuren und Hintergrund nicht auf einem Bildschirm dargestellt werden – deshalb wurde der Hintergrund einfach auf Papier gedruckt und das Spielgeschehen mit Spiegeln darauf projiziert. Na, klappt doch. Die erste Einer-gegen-Einen-Prügelei moderner Machart hat Sega im Jahr 1976 in die japanischen Spielhallen gebracht. »Heavyweight Champion«, so der Name des Sega-Frühwerks, verdient sich einen Titel als Schwergewicht zu Recht. Handelt es sich doch um das erste Boxspiel und das erste kommerzielle japanische Videospiel überhaupt. Ein Grund mehr, sich auf »Virtua Fighter 5« zu freuen, das neue Werk der Japaner.

DAS ERSTE KNÖPFCHEN-GEDRÜCKE

Wer seinen ersten Quicktime-Event in der Sony-Produktion »God of War« oder in Eidos »Tomb Raider Legend« erlebt hat, dem sei gratuliert. Tatsächlich ist es seitdem wieder groß in

Mode, Zwischensequenzen oder Abschnitte auszulösen, in denen man auf dem Bildschirm angezeigte Tasten rechtzeitig auf dem Controller antippt. Die kniffligen Timing-Spielereien haben aber doch schon etliche Jahre auf dem Buckel: Cinematronics Laserdisc-Automat »Dragon's Lair« von 1983 setzt ebenfalls auf eine Reihe vorgefertigter Animationen, die nur dann abgespielt werden, wenn man zur rechten Zeit die richtige Taste drückt. Der heute dafür gebräuchliche Begriff »Quick-Time-Event« wurde allerdings erst viel später durch Sega populär gemacht; in den Minigames aus dem Prügelspiel »Die Hard Arcade« von 1996 und in Yu Suzukis Mammutprojekt »Shenmue« auf der Dreamcast-Konsole.

Es gibt freilich auch »erste Male«, die weniger intensiv im Gedächtnis haften bleiben. Welche Gefühle löst zum Beispiel jene Erfindung aus, der wir es zu verdanken haben, dass wir heute nicht mehr jedes Videospiel von Anfang bis Ende in einem Rutsch durchspielen müssen? Kaum welche, und dabei verdient sie doch so viel Dankbarkeit, die Speicher-Funktion. Den aktuellen Spielstand festhalten und zu einem späteren Zeitpunkt wieder hervorholen, ohne Eingabe komplizierter Speicher-Passwörter – das ist erst seit Integration von Massenspeichern in die Hardware möglich. Das erste Mal den Zustand eines Helden in einem von drei Speicher-Slots ablegen – diese Erinnerung ist auf ewig mit »Legend of Zelda« für die NES-Konsole verbunden. Und das erste Mal, dass jemand zu Hause einen silbrig glänzenden Datenträger in das Laufwerk seines PCs eingelegt hat, um ein Spiel zu starten? 1991, bei Icoms Abenteuer-Game »Sherlock Holmes: Consulting Detective«. Ist jetzt auch schon wieder 16 Jahre her, dieses erste Mal.

Richard Löwenstein



Das erste Springen und Rennen: Universals »Space Panic« aus dem Jahr 1981 gilt als das erste Jump'n'Run. Dabei kann der Held nicht mal hüpfen



Der erste Bossgegner der Videospiel-Geschichte, zu erleben im Space-Shooter »Phoenix«. Taito hat das Spiel vor zwei Jahren in der Retro-Sammlung »Taito Legends« neu veröffentlicht. Gibt's für die alte Xbox, läuft leider nicht auf Xbox 360.

DEINE MEINUNG

So haben unsere Leser ihr »erstes Mal« erlebt...

Sully: Meine erste Videospiel-Erfahrung habe ich mit »Pong« gemacht, auf einer speziellen »Pong«-Konsole. Einfach an den Fernseher anschließen, schon konnte man wunderbar stundenlang spielen. Klasse.

NoFox: Bei mir war's »Super Mario World 2«. Ich fand das Spiel einfach wundervoll. Hat riesigen Spaß gemacht, das mit meinem Dad zu zocken. Mein Onkel hatte alle Geheimgänge und coolen Tricks drauf.

Kleenerthor: Ich und mein C64. Den ersten richtigen Eindruck hat »Dino Eggs« gemacht, wo ich als Zeitreisender Dino-Eier sammeln musste. Sipel aber gut. Wäre eigentlich ein klasse XBLA-Game!

Azzkigger: Also bei mir war's der oft kopierte, niemals erreichte Gameboy. Da war ich vielleicht acht oder neun. Hab eigentlich nur noch gezockt. »Super Mario Land« bis zum Umfallen.

Erzähl deine Geschichte auf www.360-live.de!

LESERPOST

Der heißeste Spieleherbst seit langer Zeit klopft an die Tür. Aber unsere Leser haben vernünftigerweise schon den Spätsommer fleißig genutzt, uns zu schreiben. Die interessantesten Zuschriften gibt's wie immer auf dieser Doppelseite. Viel Spaß!

KONTAKT

E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an redaktion@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

SMS

Der schnelle und bequeme Weg: Du sendest eine SMS an die Nummer 88044 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »360live«, dann ein Leerzeichen, dann dein Vers. Beispiel: »360live ich liebe euch!«.

SCHOCKIERT

□ Wie kann man »Bioshock« bitte eine 9,8 geben. Hab das Spiel und bin auch völlig fasziniert davon und halte es auch für eins der besten Spiele für die Xbox 360 bisher. Aber eine 9,8? Ich lese seit ich denken kann PC- und Konsolenzeitschriften und habe bisher noch nie ein Spiel entdeckt, dass so eine Wertung bekommen hat. Meiner Meinung nach gibt es solche Spiele einfach nicht. Was fehlt zur 10.0? Was machen die 0.2% aus? Viele werden sich jetzt denken, warum ich mich über eine Wertung von 9.8 für eins der besten 360-Games so anstelle. Aber solche Wertungen sind meiner Ansicht nach einfach unrealistisch. Eine 9.3 oder 9.4 wären auf jeden Fall mehr als angebracht gewesen.

Loop

Über die »Bioshock«-Wertung kann man sicher diskutieren. Aber wir - und damit sehen wir nicht allein - finden, dass »Bioshock« das momentan beste Spiel für die Xbox 360 ist. Also, mal angenommen, Bioshock würde nur die Note 9.3 oder 9.4 erhalten, dann fragen wir uns - warum? Wie sollten wir den Abstand von 0.7 Punkten zur Perfektion begründen? Wo sind die Fehler, die so einen Abstand rechtfertigen?



Der berühmte rote Ring of Death: auch die Redaktion blieb nicht davon verschont.

Eine Bemerkung nebenbei, weil es auch im Forum öfter angesprochen wurde: Wir haben vom Hersteller keine einzige Anzeigenseite oder sonstige finanzielle Unterstützung erhalten. Leider...

ENTSETZT

□ Ich muss zugeben, dass ich kein Leser Ihres Magazins bin, trotzdem musste ich mit Entsetzen feststellen, dass Sie in Ihrer Leserpost mehr als nur ein paar Rechtschreibfehler haben und diese auch skrupellos abdrucken.

Es mag im Sinne des Verfassers sein, dass seine Leserbriefe unzensuriert abgedruckt werden, allerdings graust es mir, wenn ich Sätze lese wie: »...ist die simulation schlecht hin also was soll dieser miest kein Regen...«. Könnte man in Zukunft nicht darauf achten das solche Beiträge zumindest in einem halbwegs ansehnlichen Deutsch erscheinen?

Marius Flemming

Wir sind neugierig: Wenn Sie kein Leser unseres Magazins sind, wie können Sie unsere Leserbriefe lesen? Telepathie?

ANGEREGT

□ Eurem fast perfekten Magazin fehlt meiner Meinung nach eine Übersicht eurer getesteten Spiele. Am besten eine Bestenliste unterteilt in verschiedene Kategorien. Ähnliches gibt es bei Magazinen über die Playstation fast immer. Klar, Ihr habt die Mitmach-Charts und die meistverkauften Spiele, aber eine Übersicht der getesteten Spiele wäre meiner Meinung nach für eure Leser interessanter. Gerade für Xbox-Neueinsteiger wie ich einer bin, wäre so was von Vorteil! Ansonsten weiter so!

Clemens

Wir glauben eher, dass das eine nette Ergänzung für unsere Website wäre. Kommt demnächst, versprochen. Denn im Heft, wer will da schon jedes Mal die fast gleiche Liste mit

□ Ich beabsichtige, mir in den nächsten Wochen eine Next-Gen-Konsole zuzulegen. Entweder die Xbox 360 Elite oder die Playstation 3. Letztere ist sehr teuer und verbraucht zudem mit 380 Watt sehr viel Strom, doch das Betriebsgeräusch ist sehr leise. Wenn ich wüsste, dass die Elite keine DVDs zerkratzt, wie Gerüchte behaupten, dann würde ich die Elite kaufen. Leider hat sich da beim Betriebsgeräusch gegenüber der Xbox 360 nicht viel geändert. Leider! Die Playstation 3 läuft flüsterleise, wie mein Mini-Mac.

Werner May

Lieber Werner, wir haben ja inzwischen telefoniert, dir die Vor- und Nachteile beider Konsolen geschildert. Jetzt bist du seit einigen Wochen glücklicher Besitzer einer Xbox 360 und hast Spaß. Gratulation!

Top
Thema

ENTSCHEIDEN TUT WEH

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

□ Ich bin seit kurzem Abonnent eurer Zeitschrift. Anlass dazu waren die umfangreichen Berichte und der geringe Preis. Zudem hattet ihr nun das von euch angepriesene Spiel »Two Worlds« als Prämie angeboten. Euer überragend guter Test hatte mein Interesse geweckt. Nun, da ich es gespielt habe, muss ich mir ganz ehrlich und ohne jegliche Übertreibung die Frage stellen: Habt ihr euch tatsächlich für diesen Test kaufen lassen? Was für die Zukunft einen absoluten Vertrauensbruch zur Folge hätte... Oder sitzen in eurer Testredaktion nur unterbelichtete Idioten? Es tut mir wirklich leid, aber von einer der beiden Sachen muss ich einfach ausgehen, denn dieses Spiel ist keine 7.5 wert und darf in keiner Weise mit »Oblivion« verglichen werden. Was habt ihr euch dabei gedacht? Ich bitte wirklich um eine Rechtfertigung, das wäre nur fair.

Christian Mantey

Ach ja, »Two Worlds«. Selbstverständlich stehen wir zu unseren Kommentaren im Test. Aber warum ist denn das Spiel deiner Meinung nach so schlecht? Eine Begründung wäre nett gewesen. Interessant ist es allerdings tatsächlich, wie sehr dieses Spiel polarisiert. Gut zu sehen auch anhand der Diskussion bei uns im Heft-Forum. Den meisten gefällt das Spiel ausgezeichnet, trotz einiger technischen Mängel - die aber ein »Oblivion« ebenfalls hat.

alten Spielen lesen? Da nutzen wir doch lieber den Platz für Neuigkeiten und Aktuelles. Und bitte, bitte, lieber Neueinsteiger, nicht das böse Wort mit »P« erwähnen.

DER ROTE RING DES TODES

□ Könnt ihr mir vielleicht sagen, wann Microsoft diesen »Ring of Death« in den Griff bekommt? Meine Xbox 360 ist vor zwei Monaten zum ersten Mal und nach der Reparatur kurz darauf zum zweiten Mal verreckt. Als ich sie dann verkauft habe, hoffte ich auf die Elite, weil ich dachte, diese hätte nicht solche Probleme. Kurz nach dem Release tauchte aber auch schon im Internet auf, dass ein Ausstellungsstück der Elite auch schon abgeschmiert ist. Wie lange braucht MS um mit diesem Problem fertig zu werden? Wenn ihr mitkriegt, ob eine »neue« Xbox 360 diese Probleme nicht mehr haben sollte, sagt mir bitte Bescheid.

Marco

Wir wissen es auch nicht, werden aber Bescheid geben. Ein bisschen mehr Info findest du in der Antwort auf den nächsten Brief. Volker hat nämlich etwas Ähnliches durchlitten...

ROTER RING 2

□ Bis jetzt musste ich nur eine Konsole, den Atari Jaguar, als kapitale Fehlinvestition sehen. Nun muss ich aber die Xbox 360 ebenfalls als gescheitert betrachten. Für mich persönlich jedenfalls. Meine erste 360 hielt ein Jahr. Dann kam der Ring of Death. Meine zweite Box hielt zwei Monate. Richtig, Ring of Death. Nach fünf Wochen bei der Reparatur kam sie wieder. Nach großzügig geschätzten 15 Stunden Spielspass wieder: Ring of Death. Microsoft hat schon zugegeben, dass sie mit ihrer Konsole Probleme haben, das ist bekannt. Sie sagten aber auch, dass sie diese Probleme jetzt im Griff haben. Haben sie nicht.

Volker Seitz

Wir können dich nicht wirklich trösten, das kann wahrscheinlich nur Mama. Aber ein paar hoffnungsfrohe Nachrichten haben wir soeben noch hineinbekommen: Für die neue »Falcon«-Version der Xbox 360 läuft bereits die Serienproduktion. Angeblich wird der neue Prozessor mit 65-nm-Technologie jetzt in allen Konsolen mit HDMI-Ausgang einge-

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Wir haben unsere Leser gebeten, sich zu outen und zu erzählen, wie sie angefixt wurden - also auf welcher Konsole sie das erste Mal ein Videospiel spielten. Sag uns deine im Forum auf www.360-live.de

DiWeXeD Bei mir hat alles mit einer »Dendy« angefangen. Ich habe keine Ahnung, was das genau ist. Es war auch noch in Russland, als ich circa drei bis vier Jahre alt war.

MC-Gastro Bei mir ging es los mit dem Atari VCS2600, die Version mit dem Holzgehäuse und den riesigen Metallschaltern. Das war circa 1989. Danach hatte ich fast alles, was es so gab.

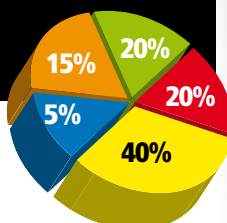
Azzkigger Also bei mir war's der oft kopierte, niemals erreichte Gameboy im megastylischen mausgrau! Da war ich vielleicht acht oder neun Jahre alt.

Springerno1 Eines Nachts, es war Vollmond, da fing es an. Ich merkte eine Veränderung und ich habe »Doom« gespielt. Seit diesem Zeitpunkt bin ich wohl für immer verdammt...

Kleenerthor Ich hab meine ersten Schritte auf dem C64 unternommen. Den ersten nachhaltigen Eindruck hat damals »Dino Eggs« gemacht. Das war ein Spiel, bei dem man als Zeitreisender Dinosaurier sammeln musste - simpel aber gut! Wäre doch eigentlich auch ein klasse Xbox-Live-Arcade-Game!

LESERPOST IN ZAHLEN

- Coole neue Foren-Smilies
- ROD mal wieder
- Heft-Lob
- Foren-Lob
- Mehr Leserbriefe



setzt, also in der Xbox 360 Elite, der »Halo 3«-Edition und neuerdings auch der Premium-Version. Die Konsole soll mit dem neuen Prozessor eine geringe Abwärme produzieren, dass soll alle Hitze Probleme eliminieren. Abgesehen davon: machen nicht drei rot blinkende LEDs auf der Xbox 360 immer noch mehr Spaß als Atari Jaguar? Außer natürlich, man kann von »Tempest« nicht genug kriegen...

ROTER-RINGE-KUNDENDIENST

□ Der Alptraum eines jedes Zockers hat mich ereilt! Drei Wochen Urlaub, nichts Spezielles zu tun ... und die Xbox 360 begrüßt mich mit dem Ring of Death! Mir gingen sofort all die negativen Berichte über den Kundendienst durch den Kopf. Doch zu meinem Erstaunen war der Kundendienst topp. Alles ging zackig: Ich bekam eine Mail mit einem UPS-Aufkleber. Die 360 in einen Schuhkarton, Aufkleber drauf und weg damit. Nach circa zwei Wochen kam sie wieder. Gut, ich hätte auf die zwei Wochen Entzug verzichten können, aber der Kundendienst hat mich positiv überrascht.

Nico Ludloff

Wir hoffen, du hast in den zwei Wochen Entzug ein bisschen Sonne und Farbe abgekriegt. Es scheint tatsächlich so, dass der Kundendienst einen Zahn zugelegt hat. Auch die Konsole von Redakteur Nick war nach zwei Wochen wieder da. Aber der hat auch keinen Anspruch auf Urlaub...

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ Ihr animiert mich schon zu komischen Sachen: Ich habe nämlich das Magazin abonniert und nun schreibe ich euch auch noch den ersten Leserbrief meines Lebens! Was mich ein bisschen aufgeregt hat, waren einige Briefe in der letzten Ausgabe. Die jungen Zocker haben sich ja so für »Forza 2« in die Bresche geschmissen. Ich persönlich finde eure kritische Bewertung gut, hätte sogar noch weniger gegeben. Vor allem wegen der fehlenden Wettersimulation.

Markus Knust

Und es wird noch wilder - wir drucken deinen Brief! Und wir machen dich sogar noch zum Fanboy des Monats. Besser geht's wohl nicht, oder? Und ja, wir finden unsere Bewertung von »Forza 2« auch richtig. Wieso nur?

SCHNIPSEL

WAS IST DENN EUER SPIEL DES JAHRES 2007?

Das verraten wir Anfang kommenden Jahres.

ICH FINDE EUER MAGAZIN EINFACH KLASSE, MIT DER CSL UND SO. ABER IST SCHON ETWAS ÜBER DAS RELEASE-DATUM VON GEARS OF WAR 2 BEKANNT? Klar. Kommt 2009.

WAS HALTET IHR VON CHEATS, BZW. VON CHEATERN? ANDERE XBOX-360-MAGAZINE VERÖFFENTLICHEN JA AUCH CHEATS, IHR NICHT?

Wenn wir etwas von Cheats und Cheatern halten würden, dann würden wir sie auch veröffentlichen.

COOLNESS AWARD DER SPRUCH DES MONATS AUS DEM FORUM

„Kein Mensch ist so beschäftigt, dass er nicht die Zeit hat, überall zu erzählen, wie beschäftigt er ist.“
Combat Dwarf

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

AB DEM 24. OKTOBER!

JETZT MONATLICH:

- » mehr Spiele
- » mehr Bilder
- » mehr Meinungen

TITELSTORY

TIMESHIFT

Action in der Zeitschleife: Vivendis Ego-Shooter scheint sich zu einem Ausnahmespiel zu entwickeln – mit satter Einzelspieler-Action, spektakulärer Vorzeige-Grafik und einem innovativen Zeitmanipulations-Dreh. Der Kniff mit der Uhr könnte auch im Mehrspieler-Modus für interessante Zeitstopp- und Beschleunigungsduelle gut sein. Die Zeit ist reif für den Test.

NEED FOR SPEED PRO STREET

Wir lassen ordentlich die Reifen qualmen und begeben uns auf die Piste. Ob uns die Sonne beim Rennen am Tag blendet? Auf unserer ausführlichen Testfahrt werden wir es wohl merken. Außerdem: Alles zum neuen Fahrsystem.

CALL OF DUTY 4 MODERN COMBAT

Falls sich der Black-Hawk-Helikopter nicht verspätet, sollten wir endlich ein Testmuster zum neuesten Kriegs-Shooter in die Redaktion bekommen. Alles zur Einzelspieler-Kampagne und ein ausführlicher Mehrspieler-Ausblick.

PLUS!

ASSASSIN'S CREED

Endlich, endlich dürfen wir mit Altaïr durch das heilige Land ziehen und Kriegstreiber von ihrem Dasein befreien. Ausführlicher Test zu Ubisofts Mittelalter-Thriller. Außer natürlich, Altaïr wird vorher von ein paar Kreuzfahrern dingfest gemacht.

ETERNAL SONATA

Wenn alles gut geht, dürfen wir uns bald im Kopf von Frederic Chopin herumtreiben. Ob das Japano-Rollenspiel von Namco-Bandai wirklich »Blue Dragon« übertrumpfen kann, klären wir in einem ausführlichen Reisebericht.

COMMUNITY

Der Community-Teil, stark wie selten. Voll mit Turnieren, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games – nur im 360 Live Magazin!

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ...

Rock Band, Army of Two, Mercenaries 2, Condemned 2, Viking: Battle for Asgard, Kane & Lynch, Endwar, Brothers in Arms: Hell's Highway, Frontlines: Fuel of War, Guitar Hero III, Conan, Silent Hill 5 – und viele mehr...

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 35

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 24. OKTOBER 2007!



**VERRÄTER &
PSYCHOPATH**

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

WWW.KANEANDLYNCH.COM

© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.



 Games for Windows

 XBOX 360

PLAYSTATION

 Io-Interactive



ACECOMBAT™6

Fires of Liberation™

ERSTMALIG FÜR DIE XBOX 360!
AB NOVEMBER 2007 IM HANDEL

1. The first step is to identify the problem. In this case, the problem is that the company is not meeting its sales targets.



XBOX 360

namco®



ATARI