

360

LIVE

**JETZT
GEWINNEN!
HALO 3**
Mongoose-Konsole und
Legendary Edition

CALL OF DUTY 4

**Zum Start: extra viele Seiten,
Spielbericht, Bilder**

ASSASSIN'S CREED

**Kompletter Gameplay-
Check auf 6 Seiten**

ETERNAL SONATA

**XXL-Poster, Test und
eine Überraschung:
bitte umklappen!**

TEST AUF 4 SEITEN

NEED FOR SPEED PRO STREET

**Und das Spiel ist fast
noch hübscher!**



REPORT!
Die Zukunft von
Xbox Live
Xbox 360: bald Spielhalle
und Videothek in einem

6-SEITEN-TEST

TIMESHIFT

**DIE EGO-SHOOTER-ÜBERRASCHUNG
STARKE GRAFIK, 1A-MULTIPLAYER,
TOP GEGNER-KI**

SCHON IM TEST

PRO EVO 2008

**Spielt sich sogar noch schöner
als es aussieht**

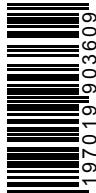
WWE 2008

Schneller, schöner, umfang-
reicher denn je. Test!



DIE SIMPSONS

Ay Caramba! Ist ja richtig
witzig geworden. Test!



Half-Life® 2: Episode Two



Team Fortress® 2



Portal™



The Orange Box®

Fünf Spiele. Eine Box.



PLAYSTATION 3





► Das umfassendste Half-Life 2-Erlebnis aller Zeiten: Half-Life 2 + Episode One + Episode Two.



► Team Fortress 2: Eines der meisterwarteten Multiplayer-Spiele des Jahres.



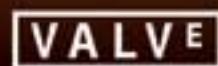
► Portal: Puzzle, Action, Adventure - eine neue Dimension des Spielens.



Jetzt im Handel!

www.whatistheorangebox.com

© 2007 Valve Corporation. Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress and Portal are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. TF and the TF logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "Half-Life", "HALF-LIFE 2", "Team Fortress 2" and the TF logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. RETAIL CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product page for details. Copyright 2007. Activision/Bandai Namco, Inc. All the Orange Box and contents thereof are trademarks of Activision/Bandai Namco, Inc. Images are subject to change without notice.



The background of the poster is a dark, stormy sky with heavy rain falling diagonally. In the upper half, a large, dark military helicopter is seen from a low angle, its rotors blurred. In the lower right, a soldier in full combat gear is rappelling down from the helicopter, silhouetted against the bright, rainy sky. The overall tone is gritty and action-oriented.

CALL^{OF} DUTY 4

MODERN WARFARE™

ERHÄLTlich AB 8. NOVEMBER

www.CallOfDuty.com

„SCHLICHT UND ERGREIFEND DER EGO-SHOOTER DES JAHRES!“
– PLAY³ 11/2007

BEKÄMPFEN SIE EINE GLOBALE BEDROHUNG – MIT SATELLITENAUFKLÄRUNG UND TAPFEREN SOLDATEN.

Der neueste Actionthriller des preisgekrönten Entwicklerteams Infinity Ward, Schöpfer der Call of Duty®-Reihe, bietet das wohl intensivste und dabei filmreifste Actionerlebnis aller Zeiten. Call of Duty 4: Modern Warfare bewaffnet die Spieler mit einem ganzen Arsenal moderner, schussgewaltiger Feuerkraft und führt sie im Kampf gegen eine Rebellengruppe in Krisenregionen rings um den Globus.



Als US-Marine sowie als britischer SAS-Soldat erleben Sie hautnah die dramatische Geschichte voller plötzlicher Wendungen. Setzen Sie fortschrittliche Technologien ein, modernste Feuerwaffen und koordinierte Luft- und Bodenschläge. Auf den modernen Schlachtfeldern sind Schnelligkeit, Präzision und Kommunikation entscheidend. Der epische Titel bietet zusätzlich einen noch komplexeren Mehrspieler-Modus, der unzählige Spieler mit faszinierendem Gameplay und vielfachen Konfigurationsmöglichkeiten in seinen Bann ziehen wird.

„FETTE GRAFIK, MITREISSENDE EINZELSPIELER-KAMPAGNE UND EXZELLENTER MULTIPLAYER-MODUS.“ – MANIAC 10/2007





PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

XBOX 360 LIVE

PC
DVD
ROM



© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision und Call of Duty sind eingetragene Warenzeichen und Modern Warfare ist ein Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("Id Technology"). Id Technology © 1999 - 2007 Id Software, Inc. "P", "S", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

AUTHENTISCHES, MODERNES WAFFENARSENAL

Das Spiel bietet ein Arsenal an authentischen, modernen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die von Gewehren mit Laserzielvorrichtung und Claymore-Minen bis hin zu Nachtsichtgeräten und Tarnanzügen reichen, um noch unbemerkter agieren zu können.

KOORDINIERTER ANGRIFFE UND UNTERSTÜTZUNG

Beim modernen Kampf kommt es sowohl auf den einfachen Soldaten als auch auf eine moderne Satellitenaufklärung an, da der Erfolg besonders von der Koordination der Angriffe abhängt. Teams können sich schnell aus taktischen Helikoptern abseilen. Sie können Luftunterstützung rufen, um die Bollwerke des Feindes zu zerstören und Feinde aus luftiger Höhe angreifen.

„BEEINDRUCKT MIT BOMBASTISCHEN EXPLOSIONEN, ANGSTEINFLÖSSENDE SOUNDKULISSE UND FANTASTISCHEN INSZENATORISCHEN HIGHLIGHTS.“

– GAMES AKTUELL 10/2007



FILMREIFE GRAFIK & SOUND

Die wohl fotorealistische Spielerfahrung mit authentischer Tiefenschärfe, Rimlighting, Eigenschatten der Charaktere und Textur-Streaming sowie physikalischen Effekten kombiniert mit dem typischen und preisgekrönten Sounddesign von Call of Duty – der Spieler steht mitten im Gefecht, intensiver als je zuvor.

UNVERGLEICHBARE TIEFE IM MEHRSPIELER-MODUS

Der sehnlichst erwartete Mehrspielermodus baut auf dem Erfolg von Call of Duty 2 auf und bietet eine dauerhafte Online-Erfahrung mit noch besserer Interaktion mit der Community. Mit dem Klasseneditor kann eine Wunschklasse erstellt werden, die dem eigenen Spielstil entspricht; dank des Erfahrungspunktesystem können Spezialobjekte und Extras freigeschaltet werden; die Spielersuche und Bestenlisten runden schließlich die komplexen Möglichkeiten ab.



ACTIVISION®

www.activision.de

ERHÄLTlich AB 8. NOVEMBER

www.CallofDuty.com

DAS STECKT DRIN

360
INHALT

54 COVERSTORY

Timeshift

12 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

22 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

54 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

92 REPORTAGE

Die Zukunft von
Xbox Live

NEUES AUS AKKON

22 ASSASSIN'S CREED

Rechtzeitig zum Start: Gameplay-Check
auf 6 Seiten

4-SEITEN-TEST

72 NEED FOR SPEED PRO STREET

Tuning, Test und Spielspaß-TÜV auf 4 Seiten

AKTUELL

- 12 DEAD SPACE
- 12 HALO 3 IN JAPAN
- 14 INGAME-WERBUNG
- 14 GTA IV
- 14 LOST
- 16 HALO 3 DEUTSCHE VERSION
- 16 ASSASSIN'S CREED LIMITED EDITION
- 16 SAINT'S ROW 2
- 16 ACE COMBAT 6
- 17 BIZARRE STUDIOS
- 18 CHARTS
- 19 TERMINE

POSTER

- 11 ETERNAL SONATA
- 50 TIMESHIFT

REPORTAGE

- 92 DIE ZUKUNFT VON XBOX LIVE

SERVICE

- 10 GEWINNSPIEL
- 63 ABO
- 53 IMPRESSUM
- 20 LESERBRIEFE
- 98 VORSCHAU

TESTS IM WEB

CRASH OF THE TITANS
MONSTER MADNESS
NARUTO: RISE OF A NINJA
NBA LIVE 08
NBA 2K8
NHL 2K8



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

20, 63 SERVICE

Leserbriefe, Abo

86 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

PREVIEW

- 22 ASSASSIN'S CREED
- 28 CONDEMNED 2: BLOODSHOT
- 30 BLACKSITE
- 32 CALL OF DUTY 4:
MODERN WARFARE
- 36 LEFT 4 DEAD
- 38 MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES
- 40 BEOWULF
- 42 TONY HAWK'S PROVING
GROUND
- 44 GUITAR HERO 3
- 46 SACRED 2
- 48 HALO WARS
- 88 EXIT
- 88 WAR WORLD

TEST

- 54 TIMESHIFT
- 60 CLIVE BARKER'S JERICHO
- 62 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
- 64 ETERNAL SONATA
- 68 DIE SIMPSONS
- 70 LEGO STAR WARS: DIE
KOMPLETTE SAGA
- 72 NEED FOR SPEED PRO STREET
- 76 WWE SMACKDOWN
VS. RAW 2008
- 78 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 80 VIRTUA FIGHTER 5
- 84 SPIDER-MAN: FREUND
ODER FEIND
- 84 THRILLVILLE: VERRÜCKTE
ACHTERBAHN
- 88 SONIC 2
- 88 FATAL FURY SPECIAL

COMMUNITY

- 86 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 88 LIVE ARCADE TOTAL
- 90 GAMERPOINTS

COVERTHEMA

54 TIMESHIFT

Die Ego-Shooter-Überraschung 2007.
Test, Poster, Abo-Kaufaktion



TOPSPIELE

32 Call of Duty 4:
Modern Warfare



22 Assassin's Creed
38 Midnight Club Los
Angeles

64 Eternal Sonata

44 Guitar Hero 3



68 Die Simpsons

54 Timeshift
72 Need for Speed Pro
Street



80 Virtua Fighter 5

MITMACHEN UND GEWINNEN: DAS EXKLUSIVE HALO-3-FANPAKET VON WOLFSoft!

Kenner kaufen beim Könner: In den letzten 15 Jahren hat sich der Spiele-Versandhändler Wolfsoft als erste Adresse für alle etabliert, die preiswerte Videospiele kaufen, sich den Wunsch nach ungeschnittener Software erfüllen, Konsolen mit exklusiven Umbauten veredeln, oder den Spaßfaktor durch qualitativ erstklassiges Zubehör steigern wollen. Geschäftsführer Klaus Wolf und seine umtriebigen Gesellen sind mit Herz bei der Sache – der Chef hat zum Beispiel 1982 bei der offiziellen deutschen »Pac-Man«-Meisterschaft den Titel abgeräumt, und wurde ein Jahr später WM-Sechster bei der internationalen »Centipede«-Ausscheidung. Mit viel Engagement schaffen es die Wölfe immer wieder, besonders rare Stücke heranzuschaffen. Wie zum Beispiel die streng limitierte Konsole im Look von »Halo 3«, und die »Legendary Edition« von »Halo 3«. Beide sind fast überall längst ausverkauft, aber eben nur fast. Wolfsoft hat noch ein paar fabrikneue Exemplare auf Lager. Eine Konsole und eine Edition sind für einen glücklichen Gewinnspiel-Teilnehmer reserviert: darum am besten sofort zum Hörer greifen, online gehen oder eine Postkarte schreiben und mitmachen. Viel Glück!

1. PREIS

EINE STRENG LIMITIERTE KONSOLE IM LOOK VON »HALO 3«, DAZU DIE MINDESTENS GENAUSO STRENG LIMITIERTE »LEGENDARY EDITION« VON »HALO 3«

SO NIMMST
DU TEIL!

TELEFON

Der schnelle und bequeme Weg: Wähle einfach die 01379 / 222 55 59. Jeder Anruf fließt in die Verlosung ein und kostet nur 49 Cent aus dem Deutschen Festnetz.

POST

Schicke einfach eine gewöhnliche Postkarte mit dem Betreff Wolfsoft-Gewinnspiel an:
Airmotion GmbH, 360 Live Magazin, Tassiloplatz 7, 81541 München. Bitte vergiss deine Adresse nicht!

ONLINE

Öffne einfach auf deinem PC den Internet-Browser und gib die Adresse www.360-live.de ein. Klick dich direkt von der Hauptseite durch zum Gewinnspiel. Dann noch ein Klick, schon gehörst du mit etwas Glück zu den Gewinnern. Achtung: Zur Teilnahme musst du als 360-Live-User mit einer korrekten E-Mail-Adresse angemeldet und im Besitz eines Online-Abos für www.360-live.de sein.



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN! NUR BIS ZUM 20. NOVEMBER!

Teilnahmeschluss ist der 20. November 2007. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 21. November 2007 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Wolfsoft, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Achtung: »Halo 3« ist von der USK ab 18 Jahren freigegeben. Teilnehmer am Gewinnspiel sichern durch ihre Teilnahme zu, dass sie dieses Alter erreicht haben. Die Gewinnspiel-Veranstalter behalten sich vor, das Alter des Gewinners zu prüfen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Willkommen bei 360 LIVE



Momentan wird geschnitten, gekürzt und zensiert, da könnte mancher glatt in einen Blutausch verfallen! Was ist denn bitte momentan mit der USK los? Geben die doch glatt das harmlose Kinderspiel »Spider-Man: Freund oder Feind« erst ab 12 Jahren frei. Ein komplett auf Spaß getrimmtes, mit lustigen Sprüchen angereichertes und sogar eine frohe Botschaft verkündendes Oh-wie-gut-ist-die-Welt-Game, in dem sich Spider-Man mit seinen Erzgegnern versöhnt. So etwas sollen Acht- oder Zehnjährige jetzt also auch nicht mehr kaufen? Glatte Fehleinschätzung, wie so einiges in den letzten Monaten. »Conan«, das nach dem USK-Fleischwolf so saftlos und blutleer daherkommt, dass ich's – tut mir Leid – einfach nicht mehr spielen

mag. Und Codemasters kann seinen Schocker »Clive Barker's Jericho« gar nicht so sehr schneiden, dass die USK das Ergebnis einem Volljährigen zumuten will. Ergo gar keine Freigabe, deshalb mag Microsoft das Spiel in Deutschland nicht in den Handel stellen, deshalb kann ich es mir nicht kaufen, jedenfalls nicht ohne weiteres. Sorry, aber das ist peinlich, genau wie die »Halo 3«-Freigabe ab 18 Jahren. Klar gibt's da Action satt, aber insgesamt ist das alles doch eher bunt und vorzeigbar aufbereitet. »Halo 3« kommt mir vor wie ein buntes SF-Feuerwerk, vergleichbar »Star Wars«, übrigens mit FSK ab 12. Jetzt steht »Halo 3« aber, wenn ich mir den Brückenschlag zum Kino erlauben darf, zumindest betreffend der Altersfreigabe auf einer Stufe mit richtig heftigem Gorehound-Kram aus Hollywood, zum Beispiel »Saw 2« oder »The Hills Have Eyes«. Zeug also, das zumindest mir sehr viel stärker an die Nieren geht, als so ziemlich jeder bisherige Ego-Shooter. Dass wir uns richtig verstehen: Ich weiß, Jugendschutz ist notwendig. Und ich kann sehr gut mit stilsicheren Schnitten leben, wie denen in »Bioshock« oder in unserem Cover-Thema »Timeshift«. Aber die USK muss aufpassen, dass sie nicht zu weit geht. Denn wenn die Spielehersteller der USK zuliebe zu extrem schneiden müssen, dann werden die Urteile der USK von uns Spielern bald weder akzeptiert noch respektiert. Im Magazin-Forum – die Adresse: www.360-live.de – wird schon eifrig darüber diskutiert. Wenn die USK aber keine Akzeptanz mehr unter uns Spielern findet, wenn mehr und mehr Menschen zum Importhändler rennen, wenn die meisten Gamer zwecks Kauf von spielbarem Stoff nach Österreich, Schweiz oder England zwangsauswandern – wozu brauchen wir dann überhaupt noch eine eigene deutsche Altersempfehlungs-Einrichtung wie die USK? Genau, dann brauchen wir sie nicht mehr...

Viel Spaß mit dem Heft,

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

Timeshift

Manche Spiele haben einfach den Dreh raus. So wie der Ego-Shooter »Timeshift«. Das eigentlich Überraschende an diesem Manipulier-die-Zeit-Action-Drama ist weniger, dass Hersteller Saber Interactive eine richtig tolle Produktion gelungen ist. Sondern vielmehr, dass sie besser geworden ist als fast alles andere momentan. Die besten Elemente aus »Halo 3«, »Orange Box«, »F.E.A.R.« und »GoW«, aber nur ganz wenige Schwächen – wer hätte das gedacht? Das Action-Feuerwerk punktet mit steiler Grafik, tollen Effekten, mitreißendem Gameplay und erwachsener Machart. Klasse!



Klatsch Eternal Sonata an die Wand!

Das hier links ist ein XXL-Faltposter! Unser kleines Geschenk, das wir uns gemeinsam mit Hersteller Atari überlegt haben. Mit Motiven aus dem großartigen Japano-Rollenspiel »Eternal Sonata«, das mal eben »Blue Dragon« in den Schatten stellt und im Test die Kauf Tipp-Auszeichnung abräumt. Sollte das Faltposter fehlen, bitte deinen Zeitschriftenhändler um ein vollständiges Heft-exemplar.



AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

HALO DLEI
**Masterchief
erobert Japan**
GTA4-VERSÄTUNG
**Xbox-360
unschuldig**
BIZARRE STUDIOS
machen weiter
HEISSE AUSSICHTEN
Ace Combat 6
WANN UND WO?
Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / GLEN SCHOFIELD, EA

Tod im Weltall: mit »Dead Space« arbeitet Electronic Arts an einem neuen Survival-Horror-Spiel mit Science-Fiction-Hintergrund – klingt ein bisschen nach »Doom 3«. Als wir die Bilder sahen, mussten wir mal nachfragen.

Die Storyline erinnert stark an Paul W.S. Andersons Sci-Fi-Horrorfilm »Event Horizon« aus dem Jahre 1997: Der Ingenieur Isaac Clarke ist eigentlich ein normaler Arbeiter auf einer Routinemission. Er soll nur das Kommunikationssystem eines Bergbauraumschiffs tief im All reparieren. Auf diesem Schiff erwartet ihn aber ein wahrer Alptraum. Die Besatzung wurde nämlich von einem grausigen außerirdischen Virus infiziert und verändert. Isaac muss nun in der tödlichen Stille und Dunkelheit des Raumes ums nackte Überleben kämpfen.

Da das natürlich wenig aufregend wäre, gibt es da eine lästige Alienbrut, die die Besatzung des Schiffes angreift. Clarke muss nun auf sich gestellt um sein Überleben kämpfen. Executive Producer Glen Schofield dazu: »Unser Team hat in der Vergangenheit schon an einigen fantastischen Spielen gearbeitet aber wir wollten schon immer etwas Dunkleres und Furcht erregenderes erschaffen. Wir sind große



BIO

NAME/ Glen Schofield

FIRMA/ EA

POSITION/ Executive Producer

ARBEITE GERADE
AN/ Dead Space

SCHON GEWUSST/

Das Team hat bereits alleine sechs Monate am Skript und an den künstlerischen Entwürfen gearbeitet.

Fans der Horror- und Science Fiction-Genres. Unser Ziel ist es, ein Spiel zu entwickeln, das so Furcht einflößend wie nur irgend möglich ist und den Spieler bis zum Schluss vor Spannung zittern lässt.« Der Third-Person Survival Horror Titel soll auch mit neuster Technik zu uns kommen. »Wir benutzen dafür eine intern entwickelte Engine«, erklärt Schofield. »Die Engine ist topaktuell und liefert geniale Grafik, Effekte und Spielphysik.« Er verspricht auch einiges in Sachen Waffenarsenal: »Clarke kann sich mit verschiedenen Waffen wehren, die er im Laufe des Spiels aufammelt. Jede ist blutiger und vernichtender als die vorige.« Doch der Horror und die Action sind nicht nur eine Frage der Technik und der Waffen. Das weiß auch Schofield: »Horror im Spieler oder Zuschauer zu erzeugen, ist unglaublich schwierig. Da muss das Timing stimmen. Das ist bei der Spielentwicklung – und hier ganz besonders beim Script – sehr schwer. Wenn der richtige Zeitpunkt auch nur um den Bruchteil einer Sekunde verfehlt wird, dann weiß das Gehirn des Spielers schon, dass was kommt. Deswegen lautet unser Ansatz, den Spieler permanent unter Spannung zu halten und zu verwirren.« Wie gut das klappt, sehen wir im Herbst nächsten Jahres. Genug Zeit also haben die Entwickler, uns das Gruseln zu lehren.



HALO DLEI DER MASTERCHIEF EROBERT JAPAN

Bei der Recherche für unsere Japan-Charts sind wir doch glatt über eine kleine Sensation gestolpert. Wir fanden dort nämlich »Halo 3« auf Platz Drei aller verkauften Videospiele – wohlgerneht für alle Konsolen. Zeitweise lag der Masterchief sogar auf Rang Zwei. Nur »Dragon Quest Swords« für die Nintendo Wii und Capcoms »Gotcha Force« waren erfolgreicher. Offenbar können sich die Japa-

ner also wohl doch für die Xbox 360 begeistern. Und wer hätte das in letzter Zeit gedacht? Hinzu kommt, dass »Ace Combat 6: Fires of Liberation« einen sehr starken vierzehnten Platz in den Charts belegte – und dabei handelt es sich nur um Vorbestellungen. Das sind so gute Zahlen wie schon seit Monaten nicht mehr, als sich die Xbox 360 eine Weile lang besser verkaufte als die

Playstation 3. Ob es sich jetzt hierbei tatsächlich um eine Kehrtwende für unsere Lieblingskonsole im Land der aufgehenden Sonne handelt, bleibt abzuwarten. Auch die Verkaufszahlen für die Xbox 360 stiegen im Oktober auf fast 10.000 Stück im Monat. Allerdings: Im Vergleich zum Bestseller Nintendo DS entspricht das natürlich immer noch einem Absatz in homöopathischer Dosis.



Klein- gedruckt

WIR SIND FREUNDE

» Seit Mitte Oktober läuft Microsofts Versuch, den Absatz der Xbox 360 mit einer neuen Aktion anzukurbeln: Unter dem Motto »Freunde werben Freunde« kriegt jeder, der seinen Kumpels eine Konsole aufschwätzt, zehn Live-Arcade-Games gratis. Der Neukunde auch. Mit dabei: unter anderem »Sensible World of Soccer« und »Sonic the Hedgehog«. Eine komplette Liste der Titel findet sich bei uns auf der Webseite im Community-Forum unter der Adresse www.360-live.de.

KEIN ANWALTSKILL?

» Unser liebster Rechtsverdreher Jack Thompson verlangt, dass der Anwaltsmord bei »Grand Theft Auto 4« entfernt werden soll. Wir haben die Szene in unserem Preview beschrieben. Thompson ist nämlich der Meinung, dass die erste Mission von »Grand Theft Auto 4«, in der es einen Anwalt, der gegen Videospiele klagt, umzubringen gilt, auf seiner Person basiert. Das können wir natürlich nicht glauben.

KONSOLEN DES TERRORS

» Das US-Heimatschutz-Ministerium hat striktere Richtlinien für das Mitführen von Spielkonsolen auf Flügen herausgegeben. Sie dürfen nur nach Extra-Check als Handgepäck in den Flieger. Ironischerweise steht in der Anweisung nur etwas von der Playstation 3 und der Xbox 360. Für die Heimatschützer ist also Nintendos Wii-Konsole vollkommen unbedenklich. Dabei weiß doch jeder, dass allein schon die Strahlung der Wii-Fernbedienung ... aber lassen wir das.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

6.937 MITGLIEDER ...

... zählt das 360-Live-Forum am 8. Oktober 07

BUNGIE ...

... und Microsoft gehen nach »Halo 3« getrennte Wege

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC ...

... verschiebt sich auf Februar 08

OBLIVION...

... jetzt als »Spiel des Jahres«-Edition mit allen Addons erhältlich

GRASSHOPPER INTERACTIVE ...

... arbeitet an einem Vollpreistitel für die Xbox 360. Wow!



WERBUNG, WERBUNG ÜBERALL

IN-GAME-WERBUNG IMMER MASSIVER

Das erste Anzeichen war wohl, als bei »Half-Life« eine Coke-Dose aus einem Getränkeautomaten rollte. Die Werbung hatte die Spiele entdeckt. Und nach dem Willen von Microsoft soll das alles nun massiv vorangetrieben werden. Während der in New York jährlich stattfindenden Advertising Week warb der Konzern fleißig für seine In-Game-Werbung. Hintergrund: Microsoft hatte 2006 das auf In-Game-Werbung spezialisierte Unternehmen Massive gekauft. Eines der vielen Beispiele nun war ein Werbevideo von Toyota, das in ein Baseball-Spiel für die Xbox 360 eingebunden wurde. Ziel



sei es, dass die Werbung im Spiel in das Gameplay integriert wird und so ein realistischeres Spiel geschaffen wird, so Jay Samson, Vizepräsident bei Massive. Durch dynamische Werbeflächen könne man aber jederzeit die Werbung aktualisieren oder ändern. Was den In-Game-Werbemarkt angeht, ist Microsoft seit dem Kauf von Massive Platzhirsch. Es gibt aber noch weitere Firmen am Markt, die ganz nach oben wollen. Einer der bekannteren ist Double Fusion, aber auch Google will mitreden und hat Anfang des Jahres Adscape für 23 Millionen US-Dollar übernommen. Analysen zufolge liegt der In-Game-Werbemarkt in den USA aktuell bei 514 Millionen US-Dollar Umsatz. 2012 sollen es bereits 675 Millionen US-Dollar sein. Zumindest bei Sport-Spielen scheint die Werbe-Idee mittlerweile auf breiter Basis akzeptiert. Das mag freilich daran liegen, dass wir alle mittlerweile einen Formel-1-Piloten oder einen Fußball-Star ohne Werbung auf dem Overall bzw. Trikot kaum noch als solchen erkennen würden – egal ob in echt, in der Glotze oder im Videospiel.

URSACHENFORSCHUNG



Klar sind wir alle ein bisschen enttäuscht, dass wir nicht schon ab Oktober durch Liberty City spazieren dürfen, und dass uns der böse Bube namens Nico Belic bis mindestens März 2008 warten lässt. Offiziell wird behauptet, dass die Produktion von »Grand Theft Auto IV« komplizierter wird, als es Hersteller Rockstar erwartet hat. »Verschiedene Elemente in der Entwicklung haben sich als zeitintensiver herausgestellt als wir angenommen haben«, erklärt Strauss Zelnick, Vorstand des Publishers Take Two.

»Ganz besonders, weil wir es für zwei Next-Gen-Konsolen entwickeln.« Solche kryptischen Sätze machen uns neugierig, wir haben also nachgehakt. Und fanden auf Gameindustry.biz eine klare Aussage des Finanz-Analysten Michael Pachter: »Wir glauben, das Rockstar mehr Probleme mit der Entwicklung eines hochgradig komplizierten Spiels für die Playstation 3 hatte. Und dass sie eben erst recht spät festgestellt haben, wie weit sie von einer Fertigstellung entfernt sind.« Einiges spricht für diese Theorie. Alle Präsentati-

onen wurden bisher immer nur auf der Xbox 360 durchgeführt, nie auf Playstation 3. Und eine Verschiebung auf der einen Konsole zieht eben die Verschiebung auf der anderen Konsole nach sich, damit die Werbegelder zum Start des Spiels die Verkäufe auf beiden Plattformen nach oben ziehen. Auch Rockstar-Sprecher Hosi Simon hat sich in diese Richtung verplappert: »Auf beiden Konsolen wird das Spiel toll. Aber ich glaube, wer das Spiel ganz auskosten will, wird es auf der Xbox 360 spielen müssen.«

„ Wer das Spiel ganz auskosten will, wird es auf der Xbox 360 spielen müssen „

IM FRÜHLING AUF DIE INSEL

VERLOREN UND VERWIRRT

Zum Action-Adventure »Lost« gab es bislang nur spärliche Informationen. Doch langsam sickern einige Details des von Ubisoft und Touchstone gemeinsam entwickelten Spiels durch. Der Spieler wird die Rolle eines Mannes namens Elliott übernehmen, der als Überlebender des Unglücksflugs 815 auf derselben Insel wie in der Serie strandet. Jedoch kennen wir Elliott aus der Kultserie nicht, was natürlich zu Spekulationen über seinen Charakter führen dürfte, doch da wird eisern geschwiegen. Nur so viel: Der Gute leidet unter massiven Gedächtnislücken. So soll sich wohl ein motivierender, unvorhersehbarer Spielverlauf entwickeln. Es bleibt wohl

bei einer reinen Einzelspieler-Erfahrung, denn ein Multiplayer-Modus ist anscheinend nicht geplant. Damit für eine realistische Optik der Insel gesorgt ist, holten die Entwickler von Ubisoft Montreal die starke Grafikengine von »Ghost Recon Advanced Warfighter 2« an Bord. Ungewöhnlich für diese Art von Genre, denn »Advanced Warfighter 2« ist ja ein Ego-Shooter. Doch ganz so falsch scheint die Engine-Wahl nicht zu sein, da »Lost« auch eine zuschaltbare Ego-Perspektive im Programm haben soll, die das Erkunden der Schauplätze vereinfacht. Voraussichtlich erscheint die Spiel-Umsetzung im ersten Quartal 2008.

HALO 3 LEGENDARY



UNTER BESCHUSS

Die »Legendary Edition« von »Halo 3« war schneller ausverkauft, als man »Spartan« sagen konnte. Doch nun wurde Kritik laut – eine Mogelpackung munkelten manche gar. Wie die paar hundert glücklichen Besitzer wissen, enthält die »Legendary Edition« zwei Bonus-Discs, auf denen man unter anderem die Zwischensequenzen von »Halo« und »Halo 2« in aufgefrischter Form findet. Auf der Verpackung werden diese als »komplett überarbeitete, hochauflösende Versionen« beschrieben, allerdings beklagt sich der eine oder andere Käufer über die Qualität der Filmchen. Glaubt man den Anschuldigungen, dann sind die Clips schlecht komprimiert und mit beträchtlichen Artefakten verwaschen. Vorwürfe, die Bungies Frank O'Connor nicht ganz nachvollziehen will: »Die Zwischensequenzen wurden überar-

beitet und Bild für Bild als hoch auflösende TIFF-Datei ausgegeben, um die Qualität gegenüber dem Original zu verbessern. Sie wurden allerdings nicht, im Gegensatz zu der verbreiteten Ansicht, in High Definition überarbeitet. Und außerdem haben wir es stets als eine DVD beworben, die ja offensichtlich sowieso keinen HD-Content abspielen kann.« Ist also der Käufer selber schuld? Nein und ja, meint O'Connor. »Wir entschuldigen uns, falls sich jemand betrogen fühlt, aber die Vorwürfe wegen irre führenden Werbung sind ... nun ja ... falsch. Schaut euch die überarbeiteten Versionen neben dem Original an und ihr werdet sehen, wie sehr sie verbessert wurden«, so O'Connor. »Und hoffentlich sehen die Leute über die veraltete Grafik hinweg und hören sich den Kommentar an, der dabei sowie so der wichtigste Teil ist.«

KONAMI



AN EINEM
GUTEN
TAG NEHM
ICH ES
MIT **JEDEM** AUF.
AN EINEM
SCHLECHTEN TAG
AUCH.
DAS BIST
DU **ICH** DAS IST
MEIN
SPIEL
www.dasistmeinspiel.de



Mike Lindén
Mike Lindén
PES-Europameister

★★★★★★

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™



Mehr zu PES 2008 gibt's per Download für
Dein Handy! Sende eine SMS mit dem
Kennwort SPIELE PES2008 an die 72625*



Spiele wie die Profis – mit dem
offiziellen Buch zu PES 2008
(inklusive 2 DVDs).



PLAYSTATION 2

PlayStation 2

PSP



All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PES", PLAYSTATION, PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. * Normale SMS-Kosten gemäß Vereinbarung mit Deinem Mobilfunknetzbetreiber, zzgl. WAP/Transport. Nur erreichbar aus dem deutschen Mobilfunknetz.

HALO 3

Wie im Test der US-Version von »Halo 3« in der letzten Ausgabe versprochen, hier der Nachtest der deutschen Umsetzung. Um es auf den Punkt zu bringen: Inhaltlich bleibt alles beim Alten. Schnitte oder sonstige Anpassungen an den deutschen Jugendschutz sind uns nicht aufgefallen, die schlimme Synchronisierung aber schon: Die Stimmen von Master-Chief, Cortana und anderer Hauptbeteiligter gehen in Ordnung, aber die Marines – einen davon spricht übrigens Ulk-Kugel Elton – leiern ihre Verse derart lustlos und eintönig runter, dass man ihnen den Kampf ums Überleben der Menschheit nie abkauft. Auf die englische Originalversion umschalten? Klappt leider nicht. Einige Übersetzungen sind kaum als Deutsch zu bezeichnen – seit wann bitte werden Sprengladungen »geschärft« statt »scharf gemacht«, seit wann heißt's »Trilogie« statt »Trilogie«, wie auf der Packungsrückseite zu lesen? In der Summe ziehen die Mängel das Spielererlebnis im Einzelspieler-Modus runter, wir werten daher von 9.2 auf 8.8 ab. Positiv: Bungie scheint die Cheaterie diesmal im Griff zu haben. Schummeleien auf Xbox Live sind bisher kein Thema.

SAMMELT FLEISSIG

Eine Limited Edition für Ubisofts »Assassin's Creed« war schon eine ganze Weile geplant, doch man gab sich geheimnisvoll. Jetzt hat aber Händler EGames die ersten Details zu deren Inhalt verraten. Fans von Altair dürfen sich demnach auf eine knapp acht Zentimeter große Figur des Helden freuen. Begleitet wird sie von Penny-Arcade-Comics und einem kleinen Strategie-Guide. Zusätzlich enthält die Limited Edition noch eine Bonus-Disc mit den Gewinnern des Kurzfilmwettbewerbs, Behind the Scenes-Videos, Entwicklertagebüchern, Trailern, Interviews, Downloads und vieles mehr.



HEILIGS... BLÄCHLE!

Publisher THQ hat Ende September die ersten Details zum Actionspiel »Saints Row 2« enthüllt. Der Nachfolger spielt demnach einige Jahre nach den Ereignissen im ersten Teil. Der Schauplatz – die Stadt Stilwater – hat sich in der Zwischenzeit weiterentwickelt und sieht teils vertraut, teils fremd aus. Nachdem die Hauptfigur am Ende von »Saints Row« schwer verletzt und betrogen zurück gelassen wurde, kehrt sie nun zurück und will sich rächen. Wie es sich für einen Nachfolger gehört, hat »Saints Row 2« außerdem zahlreiche neue Autos, Boote, Helikopter, Flugzeuge und Orte zu bieten.

„Dafür gehen wir an die Grenzen der Hardware“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

ACE COMBAT 6

Es gibt nur wenige Serien, die eine so ergebene Anhängerschaft haben wie »Ace Combat«. Mit dem sechsten Teil der Reihe »Fires of Liberation« landen die Flieger auch auf der Xbox 360. Man übernimmt die Rolle eines tapferen Kampfpiloten, der wagemutig seine Heimatstadt Gracemoria vor fürchterlichen Gefahren aus der Luft beschützen muss. Denn diese wird völlig unerwartet von einem mysteriösen Feind attackiert, der eine Brücke der Stadt zum Einsturz bringt. Auf geht's hinter den Steuerknüppel von realistisch modellierten Kampffjets, wovon allein 20 Maschinen ihren lizenzierte Originalvorbildern zum Verwechseln ähnlich sehen werden. Darunter sind solche Flieger wie die F-15 E Strike Eagle, F-22 Raptor und der A-10 Warthog. Wer es sich leisten kann und mag, der kann die heißen Flugzeuge originalgetreu steuern – mit Horis »Ace Edge Stick«, einem Steuerknüppel inklusive Schubregler, der per USB an die Xbox 360 angeschlossen wird. Das originalgetreu nachempfundene Steuermodul ist in den USA zusammen mit dem Vollpreisspiel im Paket für 150 US-Dollar erhältlich – ein EU-Release des Bundles ist bisher noch nicht bestätigt. Natsuki Isaki vom Hersteller Namco erklärt das Ziel hinter dem Spiel: »Wir kamen zum Schluss, dass ein Ace Combat für Next-Gen-Konsolen eine bessere Grafik haben muss als alles, was bisher da war. Außerdem wol-

len wir ein überwältigendes Spielerlebnis vermitteln, so wie es nie zuvor da war. Dafür gehen wir an die Grenzen der Hardware. Die Spieler sollen stärker hineingezogen werden als je zuvor.« Für ein neues Spielgefühl werden treue Fliegerfreunde sorgen, die als Verbündete am Boden, in der Luft oder über See zur Hilfe gerufen werden können. Aber auch echte Zockerkollegen werden in »Ace Combat 6« mitmachen können. Ein umfangreicher Multiplayer-Modus ist geplant, in dem Deathmatch, Team Deathmatch und Koop-Flugstunden über Xbox Live möglich werden sollen. Besonderes Schmankerl für uns Besitzer einer Xbox 360: Wir werden das Spiel als erste zocken dürfen, und zwar bereits ab November. Erst bedeutend später landet »Ace Combat 6: Fires of Liberation« auf anderen Konsolen.



BIZARRE STUDIOS MACHEN WEITER

EIN BISSCHEN BUSINESS



Gaming ist nicht nur Spiel und Spaß. Hinter den Kulissen geht es um verdammt viel Geld, das wird mal wieder an einem spektakulären Deal deutlich. Activision hat nämlich die englischen Bizarre Creation Studios gekauft, einen der letzten unabhängigen größeren Spielehersteller. Bizarre steht hinter »Project Gotham Racing 4«, »Geometry Wars« und »The Club«. Doch bevor es jetzt jemandem den Angstschweiß auf die Stirn treibt: Die aktuellen und in Entwicklung befindlichen Produktionen sind vom dem Deal nicht betroffen. Die Jungs von Bizarre haben deshalb auch schon ein Statement auf ihrer Website ver-

öffentlicht, das mit Vorurteilen auf-räumt. So werden alle bisherigen Projekte normal und mit den vorge-sehenen Partnern (Sega, Sierra) durchgezogen. Zudem werden die Studios nie ein Teil von Activision im Stile von »Activision Liverpool«. Sie würden sich auch nie von der Mut-terfirma in die kreativen Küchen schauen lassen, versprechen die Bi-zarre-Jungs. Sie kündigen sogar die Entwicklung eines großen Rennspiels an. Fazit: Es bleibt also voraussicht-lich alles beim Alten. Abgesehen von der Tatsache, dass Rennspiele aus der Bizarre-Schmiede nun nicht mehr zwangsläufig auf die Xbox 360 limi-tiert sind.

ZAHLN, ZAHLN, ZAHLN

FÜR STATISTIKER

Microsoft erfreut uns mit Zahlen über unser Lieblingsspielzeug. Die durchaus interes-santen Ziffern beruhen auf Daten der NPD Group und anderer Marktforscher für den US-Markt. Also aufgepasst: So wurden in den USA für die Xbox 360 24,3 Millionen Spiele verkauft. Dies ist mehr als die Verkäufe für Sonys Playstation 3 und die Nintendo Wii zusammen genommen, die kommen nur auf schlappe 19,8 Millionen. Gut, sie sind auch noch nicht so lange auf dem Markt wie die Microsoft-Konsole. Außerdem kauft jeder Besitzer der Xbox 360 in den USA im Schnitt 6,3 Spiele – und dies ist ein sehr hoher Wert. Des weiteren wird Xbox Live jeden Tag für 2,6 Millionen Mitteilungen genutzt, darüber hinaus hat der Service kürzlich 7 Millionen Anwender erreicht und soll im Juni 2008 die 10 Millionen-Grenze überschreiten. Fast 70 Prozent aller Xbox-User verwenden Xbox Live Arcade und 28 Prozent davon haben mindes-tens ein Spiel gekauft. Der Rest kennt traurigerweise diesen Service nicht, obwohl sie daran angeschlossen sind. Seit Xbox Live gestartet wurde, sind 3,1 Milliarden Spiele über die Server gelaufen. Ob in diesen Zahlen auch die Daten der alten Xbox enthal-ten sind, darüber lässt sich Microsoft allerdings nicht aus. Das beliebteste Spiel war bei Stand der Auswertung übrigens nach wie vor »Halo 2«, aber das hat sich zwi-schenzeitlich geändert. Die Server sind jedenfalls voll.

KONAMI

AUF DEM
PLATZ
BIN ICH WIE MEINE
FREISTOSSE
UNVORHERSEHBAR
UND **SCHWER**
AUFZUHALTEN.
DAS **ICH** DAS IST
BIN MEIN
SPIEL
www.dasistmeinspiel.de



Cristiano Ronaldo
Nationalspieler Portugal

★★★★★★

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™



Mehr zu PES 2008 gibt's per Download für
Dein Handy! Sende eine SMS mit dem
Kennwort SPIELE PES2008 an die 72626*



Spiele wie die Profis – mit dem
offiziellen Buch zu PES 2008
(inklusive 2 DVDs).



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP



Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FPF). All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PES", PLAYSTATION, PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. * Normale SMS-Kosten gemäß Vereinbarung mit Deinem Mobilfunknetzbetreiber, zzgl. WAP/Transport. Nur erreichbar aus dem deutschen Mobilfunknetz.

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 Oktober 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Halo 3	Microsoft
2	FIFA 08	Electronic Arts
3	skate	Electronic Arts
4	Bioshock	2K Games
5	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Oktober 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Halo 3	Microsoft
2	Bioshock	2K Games
3	indiziert	Microsoft
4	Madden NFL 08	Electronic Arts
5	Rock Band	Electronic Arts

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Halo 3	Microsoft
2	Ace Combat 6	Atari
3	Lost Odyssey	Microsoft
4	Assassin's Creed	Ubisoft
5	Trusty Bell	Namco Bandai

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

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

13.04%

Tendenz



Wir wetzen immer ungeduldiger die Messer. Unser Preview lässt auch viel erwarten. Doch Altair spannt uns noch ein Weilchen auf die Folter.

Einschätzung/ Sehr gut



2

MASS EFFECT

PUBLISHER/ BOWARE

10.33%

Tendenz



Die Rollenspiel-Flaute neigt sich dem Ende zu. In dieser Ausgabe haben wir das großartige »Eternal Sonata« im Test, und auch Biowares SF-Abenteuer ist schon fast da. Ende November ist's soweit.

Einschätzung/ Sehr gut

3

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

9.78%

Tendenz



Moderne Kriegsführung steht offenbar hoch im Kurs. Ab Ende November geht's dann endlich ins Gefecht gegen die russischen und arabischen Schurken.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Grand Theft Auto IV

9,78% **Einschätzung/** Sehr gut

5 Alan Wake

4,89% **Einschätzung/** Sehr gut

6 Fable 2

4,35% **Einschätzung/** Sehr gut

7 Army of Two

3,80% **Einschätzung/** Sehr gut

8 Pro Evolution Soccer 2008

3,80% **Einschätzung/** Sehr gut

9 Need for Speed: Pro Street

2,72% **Einschätzung/** Sehr gut

10 Ace Combat 6

2,72% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

BIOSHOCK

2K GAMES

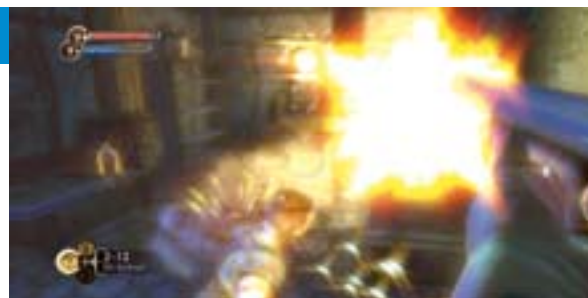
18.79%

Tendenz



Zäh geht's zu in Rapture und zäh hält sich »Bioshock« auf dem ersten Platz in der Beliebtheitskala. Und das trotz des großen Hypes um »Halo 3«. Das nötigt schon Respekt ab.

360-Wertung/ 9.8



2

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

14.77%

Tendenz



Wir sind nicht überrascht. Kein Spiel wurde sehnsüchtiger erwartet. Und auch bei den meisten Spielern wurden die hohen Erwartungen nicht enttäuscht, wie das Votum beweist.

360-Wertung/ 8.8

3

FORZA MOTORSPORT 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

6.04%

Tendenz



Die ungeheuer vielen Einstell- und Turnierrmöglichkeiten sind augenblicklich unerreich. Unsere Leser outen sich also auch als Raser und Bastler.

360-Wertung/ 8.8

4 FIFA 08

6.04% **Wertung/** 8.8

5 Rainbow Six: Vegas

4.03% **Wertung/** 9.0

6 The Darkness

4.03% **Wertung/** 9.0

7 Pro Evolution Soccer 6

3.36% **Wertung/** 8.7

8 Lost Planet

3.36% **Wertung/** 8.7

9 Call of Duty 3

3.36% **Wertung/** 8.6

10 Blue Dragon

3.36 **Wertung/** 8.7

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

SPIELETERMINE

DER
GEHEIM-
TIPP

BEAUTIFUL KATAMARI

Schönheit definiert sich nicht immer über die Schärfe der Texturen, Pixelgenauigkeit, oder High Definition. Im Fall von »Beautiful Katamari« ist Schönheit einfach schön bunt. Die unglaublich einfache Steuerung, die superfröhliche Musik, das Geplapper der Spielfiguren, oder wenn ein Kind genervt mit dem Fuß aufstampft – das macht den Witz und die Schönheit dieses Puzzles aus. Das Spiel ist einfach: Mit einem immer größer werdenden Ball sammelt man Gegenstände auf, bis der Ball groß genug ist, um die Fehler des Königs auszubügeln. Die simple Grundregel dabei:

Der Ball kann nur Gegenstände einsammeln, die kleiner sind. Zum Ende des Spiels verleiht man sich sogar Wale und ganze Fußballstadien ein. Flugzeuge werden vom Himmel geholt. Im Vergleich zu den Vorgängerspielen wird's auf der Xbox 360 dabei richtig gewaltig. Stünden einst 800 Quadratmeter zum Plattwalzen bereit, sind es nun 10.000 Quadratkilometer. Soll uns ab Mitte November auf die Xbox 360 rollen.



OKTOBER

Clive Barker's Jericho	CODEMASTERS
Crash of the Titans	VIVENDI
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
Thrillville	LUCASARTS
Virtua Fighter 5	SEGA
WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ

NOVEMBER/DEZEMBER

Ace of Combat 6: Fires of Liberation	NAMCO-BANDAI
Army of Two	EA
Assassin's Creed	UBISOFT
Beautiful Katamari	NAMCO-BANDAI
Blacksite	MIDWAY
Call of Duty 4: Modern Warfare	INFINITY WARD
Die Chroniken von Narnia	DISNEY
Die Simpsons	EA
Guitar Hero III	NEVERSOFT
Kane & Lynch: Dead Men	IO INTERACTIVE
Lego Star Wars: Die komplette Saga	LUCASARTS
Mass Effect	BIOWARE
Need for Speed Pro Street	EA
Scene it? Lights, Camera, Action	MICROSOFT
Spider-Man: Freund oder Feind	ACTIVISION
The Club	BIZARRE
Timeshift	SABER INTERACTIVE
Tony Hawk's Proving Ground	ACTIVISION
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
Viva Pinata: Party Animals	MICROSOFT
World in Conflict	VIVENDI
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
F.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
Rock Band	HARMONIX
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
Eleven	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
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
Saints Row 2	THQ
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
Top Spin 3	2K SPORTS
Tron	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

Xbox 360 Premium + 3 Spiele	389,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	339,99 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	439,99 Euro
Xbox 360 MongOOSE (Limited/HDMI)	389,99 Euro
Play & Charge Kit (Original MS)	14,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	29,99 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 3 Monate (Karte)	12,50 Euro
Xbox Live 12 Monate	47,99 Euro
Project Gotham Racing 3 (usk 0)	4,99 Euro
Kameo (usk 12)	4,99 Euro
Bioshock UNUSHT UK (usk 18)	64,99 Euro
Halo 3 (usk 18)	54,99 Euro
Halo 3 - Limited Edition (usk 18)	62,50 Euro
Halo 3 Legendary Edition (usk 18)	134,99 Euro
Pro Evolution Soccer 2008 (usk 0)	50,99 Euro
Virtua Fighter 5 (usk 16)	60,99 Euro
Project Gotham Racing 4 (usk 0)	52,99 Euro
Clive Barkers Jericho UNUSHT (28.10.07 usk 18)	64,99 Euro
Mass Effect (01.11.07 usk 16)	54,99 Euro
Need for Speed ProStreet (02.11.07 usk 6)	57,99 Euro
Call of Duty 4 M. Warfare (08.11.07 usk 18)	58,99 Euro
Assassins Creed (15.11.07 usk 16)	56,99 Euro

USK 16 & 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Bestellen sie die Halo 3 Legendary Edition bei uns mit dem Codewort "WS10" und sie sparen 10 EURO.

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

LESERPOST

Mit »Bioshock« nimmt es einfach kein Ende. Unsere Wertung aus der vorletzten Ausgabe sorgt seit Wochen für Zuschriften und Diskussionen. Gut so, finden wir. Wie wir auch den Fleiß unserer Schreiber nicht oft genug betonen können. Viel Spaß beim Lesen...

Michael Lunk



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

TIEFSTAPLER

□ Mich hat es etwas bestürzt, zu sehen, wie eure Wertung für »Bioshock« ausgefallen ist. 9.8 bedeutet für mich »kaum steigerbar«, »das non plus ultra« und da bin ich doch etwas anderer Meinung. a) Fehlt mir bei Bioshock komplett der Multiplayer und es gibt auch keinen Koop, was meiner Meinung nach grundsätzlich ein Spiel der so genannten Next-Gen implementiert haben sollte. b) Finde ich die von Ihnen beschriebene Vielfalt im Spiel nicht wieder. Das Spiel ist doch sehr linear aufgebaut. Es ist ein Klasse Spiel, wenn man aber 9.8 vergibt, wie will man da in Zukunft eine Steigerung realisieren? »Bioshock« hätte von mir schon allein aufgrund des fehlenden Langzeitfaktors 1.5 Abzug bekommen. Also eine realistische Wertung wäre eine 8 gewesen. Ist natürlich dann schwierig vereinbar wenn man »GoW« schon 9.3 gibt. Man sollte etwas tiefer stapeln..

Marc P. Bax

Wir können nicht in die Zukunft schauen, wir können nur die Gegenwart bewerten. Und die sieht nun mal so aus, dass »Bioshock« unserer bescheidenen Meinung nach das beste Spiel für die Xbox 360 ist, wenn nicht gar das beste Spiel auf jeglicher Konsole. Warum dann also nicht mal in die

Vollen gehen? Warum nicht den Spielraum nutzen, gerade wenn das Spiel fasziniert und keine ernsthaften Macken hat, anders als zum Beispiel »Halo 3« mit seiner schwachen Eindrucksleistung und den anderen Mängeln? Im Übrigen dient die Wertung vor allem als Vergleichsmaßstab und »wächst« sozusagen mit der Zeit und den immer besser werdenden Spielen mit. Soll heißen: Wenn in zwei Jahren die meisten Spiele wie »Bioshock« aussehen, dann würde so ein Spiel nur noch eine eher durchschnittliche Wertung abräumen – und keine 9.8 wie heute.

FEHLEINKÄUFER

□ Ich habe Einiges an Atari zu bemängeln. Ich lief letztes über den Flohmarkt und sah es: »Test Drive Unlimited« für die Xbox 360 für 24 Euro. Ich hatte aber nur 20 Euro dabei. Der »nette« Verkäufer wollte aber um keinen einzigen Cent verhandeln. Also ging ich weiter und sah dasselbe Game für 17 Euro – allerdings für die Playstation 2. Ich schlug sofort zu. Doch Zuhause dann die große Enttäuschung: Die Grafik war mangelhaft, der Sound war mangelhaft und es gab viel zu wenig Autos. Aber die Xbox 360-Version ist echt der Hammer.

Marcel Hollefeld

Die Frage ist: Was willst du uns damit sagen? Dass Spiele auf der Xbox 360 besser aussehen als auf der Playstation 2?

SPORTSFREUND

□ Ich bin Redakteur der Consoles Sport League und möchte mich hiermit bei euch und eurem wunderbaren Heft bedanken. Ihr seit das einzige mir bekannte Printmedium, das sich mit der Konsolen-Szene und speziell der Consoles Sport League auseinandersetzt. Eure Berichte handeln den Konsolensport und seine Ligen nicht wie andere Fachmagazine als »Fun Ligen« ab. Auch der Xbox Watch Blog von Bibliothomas, ist sehr interessant und lesenswert. Alles in allem ist euer Heft die perfekte Mischung, macht weiter so!

Patrick Mühlbauer

Ups. Wir laufen gerade rot an. Danke für die herzerwärmenden Worte! Noch dankbarer wären wir höchstens, wenn du einen Brief geschrieben und eine Tafel Schokolade beigelegt hättest!

ENTDECKER

□ Ich finde eure Zeitung echt den Hammer! Endlich mal eine Zeitschrift mit Humor! Ach ja, und ich habe etwas entdeckt: Die frühen Spiele für die Xbox 360 (»Kameo«, »Perfect Dark Zero«) hatten teilweise eine bessere Grafik als manche aktuelle. Das neue »Need for Speed« sieht grafisch schlechter aus als »Project Gotham Racing 3«! Ich habe noch bei keinem Rennspiel schärfere Texturen in den einzelnen Garagen gesehen als dort! Trotzdem bekommen aktuelle Spiele eine bessere bzw. eine identische Bewertung wie die ersten Spiele! Frage: Waren die Leute damals blind oder hatten sie etwas gegen die Xbox 360? Viele Spiele kommen ja heute noch nicht an die Spiele ran, die mit der Xbox 360 heraus kamen. Das neue »Medal of Honor« sieht ja schlechter aus als »Call of Duty 2«! Kann sich Electronic Arts nicht richtig konzentrieren? Schließlich sollte das Spiel ja alles sprengen.

David Gräfe

Wir haben auch was entdeckt: Auf unserem Fernseher sehen aktuelle Produktionen besser aus als frühe Spiele. Kann es zufällig sein, dass vielleicht deine Glotzkiste im Eimer ist?



□ Ich habe mir zum ersten Mal euer Magazin gekauft und bin sehr begeistert davon. Schöne Screenshots, tolle Rubriken, klasse Humor und flotte Schreibe. Aber ich hab auch ein paar Verbesserungsvorschläge: Euch fehlt eine Liste der Referenzspiele der 360, z.B. eine Übersicht der Top 5 in den jeweiligen Genres. Die Spieltermine besser mit genauem Datum, z.B. »Halo 3« am 26. September 07, und nicht nur September – natürlich sofern bekannt und bestätigt. Den Wertungskasten überarbeiten, denn er sagt zu wenig aus. Das Positive und Negative genauer hervorheben, z.B. als Plus- und Minus-System. Vielleicht eine Tipps&Tricks-Rubrik einführen, vielleicht mit Cheats oder allgemeinen Tipps. Die Seiten mit den Gamerpunkten ausbauen und ausführlicher darauf eingehen, was wie erspielt werden kann.

Christian Haaß

Wir arbeiten dran, versprochen. Und zwar noch bis zum Erscheinen unserer Hey-wir-sind-jetzt-zwei-Jahre-alt-Geburtsausgabe am 21. November. Da planen wir, viele deiner Vorschläge in die Tat umzusetzen. Du wirst verblüfft sein!

ALLES SOLL SCHÖNER WERDEN

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

Unsere Wertungspolitik führt immer wieder zu Debatten. Bei »Stranglehold« hat natürlich der im Text extra erwähnte Kino-Charakter den Ausschlag für hohe Achterwertung gegeben. Oder wie, um die Teamseite bzw. den dort platzierten Erläuterungen zum Seitenaufbau zu zitieren: »Die Einzelnoten für Grafik, Sound und Steuerung stehen für sich. In die Gesamtnote fließen weitere Fakten und Eindrücke ein, nämlich Ausstattung, Motivation und Unterhaltungswert«. So sieht's aus.

❑ Absolut grauenhaft ist eure Wertungspolitik! Diese ist wohl für die wenigsten nachvollziehbar. Die aktuelle Ausgabe ist da das beste Beispiel. Erwähnt sei nur der Test zu »Stranglehold«. Dreimal die Wertung 8 und als Endergebnis gibt es dann eine 8.7! Auch wenn sich das Endergebnis sicherlich aus mehr als den drei aufgeführten Kategorien (Grafik, Sound & Steuerung) zusammensetzt, so müsste dies meines Erachtens gesondert aufgeführt werden. Ein gutes Auto bewertet man schließlich auch nicht nur nach den Kriterien Reifen, Außenspiegel und Farbe. Wie fatal diese Wertungspraxis ist, zeigt sich auch im Test zu »Medal of Honor: Airborne«. Dort fallen anscheinend die Kategorien Grafik und Physik zusammen, was insgesamt zu einer Abwertung der Grafik führt.

Lars Santjer

VATER

❑ Ich wollte euch nur mal einen ganz besonderen Dank aussprechen. Denn am 15. August hat meine Tochter Kimaira das Licht der Welt erblickt. Ich kann euch sagen, dass es ohne die Ansammlung eurer Hefte recht schwer geworden wäre. Denn die Geburt war ziemlich lang. Insgesamt 70 Stunden bis zur Geburt, und dann noch eine Woche Krankenhausaufenthalt. Da ich ein guter Papa sein wollte, blieb ich fest bei meiner Frau. Was ohne euren Lesestoff nicht so ganz angenehm gewesen wäre. Langer Rede, kurzer Sinn: Danke für eure inoffizielle Unterstützung - macht genauso weiter wie bisher. Dann wird's noch genug glückliche Daddys geben.

Hirni, per Xbox Live

Hey, herzlichen Glückwunsch dir und der glücklichen Mama zur Tochter! Und Glückwunsch an die Tochter, dass sie einen so schönen Namen hat. Hätte ja schlimmer kommen können. Stell dir mal vor, sie hätte so einen Namen wie ihr Daddy...

SLM MEIN FREUND!

❑ Ja, der Türke - wie ihr mich liebevoll in der letzten Ausgabe genannt habt - ist vom Urlaub zurückgekehrt und schreibt euch diesmal aus Deutschland. Ich hoffe, dass mein »Aufruf zum Dschihad« geklappt hat. Wenn nicht, werde ich euch weiter mit solchen Emails nerven. Jedenfalls, danke, dass ich in eurem Heft Fanboy des Monats geworden bin. Jawohl, ich, und nicht Kai Gerner. Das ist nämlich nur der Name eines Freundes, dessen Email-Konto ich ab und zu benutze. Übrigens: Wenn ihr diese Zuschrift nicht abdruckt, dann schick ich meine Cousins!

Ufuk Ertekin

Komisch. Hier bei uns im Ghetto schicken sie uns immer die Brüder...

VERBESSERER

❑ Verdoppelt doch den News-Teil und die Anzahl der Leserbriefe. Auch finde ich die Idee gut, bei Sommerlöchern oder ähnlichen Flauten, Berichte über Entwickler einzufügen. Das Konzept der Lesertests trifft nicht ganz meinen Geschmack, da ich denke, dass sich weniger geschulte Tester eher von ihren subjektiven Gefühlen und Vorlieben bzw. Abneigungen leiten lassen.

Lars S.

Tja, und genau darum geht es. Spiele leben von Gefühlen. Deshalb wollen wir die in

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

»Halo 3« überall. Unser Testergebnis mag ja einigen nicht ganz zusagen. Deswegen lassen wir euch zu Wort kommen: Wie fühlt das Spiel denn beim Zocken an? Sag uns deine im Forum auf www.360-live.de

NoFox Das Spiel ist einfach göttlich! Die Optik ist gar nicht mal so schlecht, wie ich angenommen hatte. Der Mehrspieler-Modus ist sowieso erste Sahne. Und der Koop ist auch genial.

squirrel Alter Schwede, so ungern ich das jetzt zugebe, aber meine »Halo-kills« sind anscheinend ganz schön eingerostet. Ist ja auch schon Jahre her, dass ich den Zweier durchgezockt hab. Aber langsam wurde ich wieder warm, jetzt läuft's wie geschmiert.

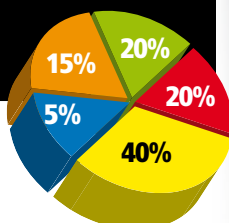
Chef3000 Ich bin jetzt genau am Anfang des siebten Levels, traue mich gar nicht weiter zu spielen, sonst habe ich es so schnell durch. Ich zögere es die ganze Zeit schon hinaus. Ich spiele zwar auf Heldenhaft, aber es geht trotzdem recht zügig voran. Ich werde halt traurig sein, wenn's vorbei ist.

Darker Ich muss meckern: Der Endkampf ist unfassbar unspektakulär. Die uninspirierte Fluchteinlage mit dem Warthog zieht alles künstlich in die Länge. Trotz der treibenden Musik und der netten Explosionen ist das ein ziemlich schwaches Finale für die Trilogie.

Vin Kool Das Game macht tierisch Spaß. Auch wenn man klar sagen muss, dass es grafisch meiner Meinung nach weit hinter »Bioshock« zurück steht. Aber was soll's. Grafik ist ja nicht alles. Dafür ist das Gameplay prima.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Bioshock
- Halo 3
- Heft-Lob
- Foren-Lob
- Mehr Leserbriefe



unsere Texte integrieren. Aber wir stellen das Thema gerne zur Diskussion - in den redaktionellen Teil eingeklinkte Lesertests, gut oder schlecht?

GEIZ IST GEIL

❑ Ich habe mir zusätzlich zu eurem Heft neulich mal die aktuelle Ausgabe des offiziellen Magazins gekauft. Fazit: Ich hätte mir das Geld auch sparen können! Auf dem Cover war der Master-Chief zu sehen, also wollte ich die beiden »Halo«-Tests miteinander vergleichen. Aber in dem offiziellen Magazin für acht Euro (!) war weder ein Test zu »Halo 3« drin, noch einer zu »Orange Box: Half Life 2« oder »Fifa 08«. Wie kommt es, dass dem offiziellen Magazin, obwohl es nur zwei Tage vorher erschienen ist, solche Tests vorenthalten bleiben?

Peter van Eys

Kann sein, die Kollegen hatten einfach Pech. Die drei genannten Testmuster sind bei uns erst kurz vor knapp aufgeschlagen und wurden alle binnen einer Woche vor Redaktions-Schluss ins Heft gepackt. Die Abgabe haben wir extra dafür um einige Tage nach hinten gelegt. Deshalb hatten wir auch »Conan« und »Project Gotham Racing 4« drin. Nur, damit die Liste vollständig ist...

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

❑ Kein anderes Magazin für Xbox 360 kann auch nur ansatzweise mit euch mithalten. Ich habe die Konkurrenz getestet und wurde jedes Mal bitter enttäuscht - da gibt's für viel Geld nur viel warme Luft. Besonders gut gefällt mir die Ausgewogenheit und Vielfalt eurer Artikel. Fast alles wird abgedeckt und dennoch beschränkt ihr euch auf den Kern der Aussage. Die Artikel sind gut geschrieben und versprühen stets auch einen Hauch Komik und Ironie - bitte mehr davon! Gut gelungen ist auch das individuelle Layout der Zeitschrift. Es ist nicht kopiert und ist ein unverkennbares Merkmal eurer Zeitschrift. L.S.

Wir geben die Komplimente gerne an alle Zuständigen so weiter. Also, Grafik und Layout: weiter so! Spieletester: immer schön ausgewogen bleiben! Und vielfältig! Humorabteilung: mehr »Palüm, Palüm! Ich hätte gern 'ne Flasche Pommes!« Recht so? Na ja, vielleicht kommt der Witz auch später...

SCHNIPSEL

IHR WOLLT EINE MEINUNG? BITTE! DIE XBOX 360 IST IM VERGLEICH ZUR PLAYSTATION 3 TEURER, DARAN ÄNDERT SICH EIN PAAR GAMES NICHTS.

Die Sony-Bosse haben genau den gleichen Traum wie du. Den von einem wunderschönen Land, in dem sie ihre Playstation 3 billiger verkaufen können als Microsoft seine Xbox 360.

WIR WOLLTEN ENDLICH EIN FORMEL 1- GAME FÜR DIE XBOX 360!!! BITTE!!!

Wir auch! Man munkelt übrigens, Sony hätte die FIA-Lizenz nicht mehr im Besitz. Und Activision hat gerade Bizarre Creations gekauft. Die müssten doch nach »Project Gotham Racing 4« gerade nichts zu tun haben, oder? Wir zählen eins und eins zusammen, und hoffen das Beste.

BITTE SETZT EUCH DAFÜR EIN, DASS DEUTSCHE SPIELER DIE NEUEN GOW-KARTEN DOWNLOADEN KÖNNEN! IST DAS WAS MACHBAR?

Klar können wir Microsoft drum bitten. Ob das allerdings irgendjemand dort interessiert, ist wieder eine ganz andere Frage...

DIE FÜNF COOLSTEN THREADS UND IHRE AUTOREN

Oblivion / marco-117

PS3-Thread / RaimundM

Der User über mir... (Flüsterpost) / p3ntagon

Fußball / master-S-K

GOW / MASTER BAMO

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



**“ Assassin's
Creed ist viel
mehr als nur ein
normales Action-
Abenteuer ”**

Das schönste Action-Adventure des Jahres ist beinahe vollendet. **Nicholas Buracas** hat Hand angelegt an eine nahezu vollständige Version dieses wunderschönen Orientabenteuers. Für einen Test reicht's nicht ganz, für einen ausführlichen Erlebnisbericht aus Akkon, Damaskus und dem Königreich allemal

Zunächst jedenfalls hat Altair – Mitglied einer Gilde mittelalterlicher Killer im vorderen Orient zurzeit der Dritten Kreuzzüge um 1189 herum – mit Problemen zu kämpfen. Nicht etwa mit unwilligen Opfern, die sich partout dem letzten Schritt hinüber ins Reich der Ewigkeit verweigern. Vielmehr geht ein wichtiger Auftrag ordentlich in die Pluderhose. Daraufhin wird er von Al Mualim – dem »Alten vom Berg«, so nennt ihn das Volk – auf den Rang eines Novizen degradiert. Kismet? Nicht für Altair. Er mag sein Schicksal auf keinen Fall akzeptieren und setzt alles daran, sich in den Reihen der Bruderschaft wieder hochzuarbeiten. Ganz nebenbei deckt er dabei auch noch eine Verschwörung in den Wirren des Dritten Kreuzzuges auf.

Die Geschichte beginnt da, wo alle guten Geschichten beginnen – am Anfang, in diesem Fall auf der Festung Mas'af. Altair wird zu Al Mualim gerufen. Eine Hand voll neuer Aufträge wartet auf den Assassinen. Die Regenten von Jerusalem, Akkon und Damaskus sind der Bruderschaft ein Dorn im Auge. Sie knechten das Volk und baden selbst in Gold. Wer zuerst stirbt, das darf Altair selbst entscheiden. Nur dass sie sterben müssen, das ist beschlossene Sache. Nach dieser kurzen Unterredung geben wir uns Richtung Königreich. Bevor wir uns jedoch in potenziell ge-

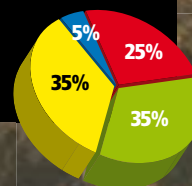
fährliches Territorium begeben, ist es gestattet, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Ist kein Muss, aber ein empfehlenswertes Kann: Ein Dorf am Fuße der Festung bietet sich als idealer Trainingsplatz an, da hier weder Kreuzritter noch Sarazenen auf Ärger aus sind. Wie bereits in der letzten Preview geschildert, bewegt sich der Held entweder »High Profile« oder »Low Profile«, also auffällig oder unauffällig. Gewöhnlich ist der »Low Profile«-Modus aktiviert, das heißt, Altaïr schlendert ganz gemütlich durch die Umgebung, ohne groß für Aufsehen zu sorgen, schiebt im Weg stehende Passanten vorsichtig zur Seite. Hält man nun die rechte Schultertaste gedrückt und aktiviert damit den »High Profile«-Modus, beginnt der Assassine zu springen. Dann noch die A- und B-Tasten drücken, schon legt er einen Sprung hin, kraxelt an Wänden hinauf oder rempelt Hindernisse über den Haufen. Nachteil an der Sache: derartige Hektik erregt Aufsehen und ist in Gegenden, in denen Wächter patrouillieren, nicht wirklich ratsam. Nach kurzer Eingewöhnungszeit ist man im Einklang mit Altaïr, springt locker von Lehmdeck zu Lehmdach. Die Steuerung funktioniert zwar anders als sonst in den meisten Action-Abenteuern, fühlt sich aber dennoch natürlich und vertraut an. Nach dieser kurzen Übungssequenz von etwa 15 Minuten sollte eigentlich jeder versiert genug sein, um die Sicherheit der Burg Masyaf zu verlassen und den Aufbruch zu wagen – los geht's in Richtung Königreich!

Die Entfernungen zwischen den Ortschaften sind beachtlich: Im Heiligen Land liegt nichts wirklich nah beieinander. Deshalb sieht man sich zunächst am besten nach einem Pferd um. Wie es der Zufall will, sehen wir ein besitzerloses – davon gehen wir jedenfalls mal aus – Tier beim Ausgang der Siedlung grasen. Da man einem geschenkten Gaul nicht ins Maul schaut, springen wir direkt auf ihn und reiten los. Die Steuerung? Wieder Low und High Profile, wie gehabt. Also erst Schritt, dann bei gedrückter »

Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Genre/ Action-
Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja

So würde »GTA« aussehen, wenn es zur Zeit der Kreuzzüge angesiedelt wäre

- Erkunden
- Ziel erspähen
- Ziel ausschalten
- Beine in die Hand



» Schultertaste trabt der Gaul an, nun noch auf A gedrückt und schon folgt der schnelle Galopp. Über Hindernisse springt das Tier automatisch, was im hindernisreichen Gelände den Spielfluss erhält. Man muss also nicht mit der Steuerung kämpfen, sondern kann sich ganz auf die Umgebung konzentrieren.

Wir beschließen, uns zunächst einmal zur Hafenstadt Akkon aufzumachen, um dort Wilhelm von Montferrat einen Besuch abzustatten. Damit wir uns auf dem Weg nicht verirren, steht uns eine Minikarte im Stile von »Grand Theft Auto« zur Verfügung. Auf Knopfdruck gibt es eine noch größere Version davon, auf der Ziele markiert werden können – Aussichtspunkte beispielsweise, die dann als Symbol auf der Mini-map hervorgehoben sind. Auf dem Weg nach Akkon kommen wir an einem weiteren Dorf vorbei. Wo es draußen im Land noch ruhig war, liegt hier plötzlich eine gewisse Spannung in der Luft. Das ist den allgegenwärtigen Kreuzritter-Patrouillen zuzuschreiben. Schnell also einen Gang heruntergeschraubt und im großen Bogen um die Bewaffneten herumgeritten. Bei soviel Anspannung bleibt dann allerdings kaum noch Gelegenheit, die wirklich sagenhafte Umgebung zu bewundern. Soviel vorweg: Selbst wenn im Königreich nichts los ist, fühlt sich die Welt extrem natürlich an, alles wirkt wie aus einem Guss. Nach knapp fünf Minuten erreichen wir Akkon. Leichenberge und Trümmer zeugen von Krieg und Krankheit. Vor den Stadttoren drangsaliert einige Wachen einen Mönch, die Feiglinge! Deshalb steigt Altaïr ab und begibt sich zu den Unruhestiftern. Es kommt zum Kampf.

SNIPP SNAPP, RÜBE AB

Wer die Neigung hat, im Fall eines Kampfs fleißig auf Tasten einzudreschen, der könnte bei »Assassin's Creed« in Schwierigkeiten geraten. Das Kampfsystem mit Schwert, Messer oder Fingerklinge setzt eher auf korrektes Timing als auf wüstes Buttonmashing. Das Prinzip ist jedoch relativ simpel gehalten. Sobald Altaïr per linker Schultertaste den ersten Gegner anvisiert und in den Kampfmodus geht, muss man sich eigentlich nur noch konzentrieren – und dann irgend-

wann angreifen, natürlich. Mehr als die X- und die B-Taste braucht es dafür nicht. Mit mehrmaligem Drücken der X-Taste lässt er Kombos mit der jeweiligen Waffe los, während er mit B Feinde am Kragen packen und durch die Gegend werfen kann. Letzteres ist vor allem hilfreich, wenn etwa ein Baugerüst in der Nähe ist, das über dem Übeltäter zusammenbricht und ihn begräbt.

Aber Angriff ist nicht immer zwingend die beste Verteidigung. Deshalb hat Altaïr für jede seiner Waffen eine ganze Reihe an Konter-Attacken in petto. Bei gedrückter rechter Schultertaste wird aus der X-Taste eine Konter-Taste. Bei präzisiertem Timing belohnt einen Altaïr mit einem ziemlich blutrünstigen und ziemlich beeindruckenden Gegenangriff. Je nach Waffe ist das Zeitfenster dafür unterschiedlich groß. Kann man sich mit dem Schwert noch die eine oder andere Nachlässigkeit erlauben, kommt es bei den Messern und vor allem der Fingerklinge schon auf die Millisekunde an. Bei der Fingerklinge kommt noch das Problem hinzu, dass Altaïr mit ihr nicht blocken kann. Da muss also jeder Konter gleich sitzen, sonst – wird geröchelt! Gelingt jedoch der Konter, kann allein dadurch der Rest der Angreifer in Angst und Schrecken versetzt werden. Ist das einmal passiert, lassen die anderen am Kampf Beteiligten den Helden in Zukunft in Ruhe. Schade nur, dass sich das nicht rumspricht – von den Wachen an anderen Stellen im Land muss sich Altaïr also nach wie vor in Acht nehmen. Jedenfalls: Nachdem unsere Feinde entweder tot am Boden liegen oder geflohen sind, wenden wir uns dem gepeinigten Mönch zu. Als Dank für seine Rettung erzählt er von einigen Ereignissen in der Stadt, von Hunger, Krankheit und dem eisernen Regime des Wilhelm von Montferrat. Häufig sieht die Belohnung für solche Nebenaufgaben aber deutlich lukrativer aus. Im Spielverlauf formt sich beispielsweise eine Art Bürgerwehr, die Wachen den Weg versperrt, wenn Altaïr vor ihnen auf der Flucht ist. Wirklich praktisch! Aber nun zu unserer eigenen Aufgabe. Zunächst müssen wir uns zu unserem Mittelsmann begeben, dessen Büro nur über die Dächer erreichbar ist. Der gibt uns einige Tipps, wo wir

NEBENMISSIONEN

Retter der Armen

So ein altorientalischer Meuchelmörder hat auch abseits der eigentlichen Killer-Aufträge gut zu tun. Sammelwütige dürfen sich beispielsweise die Zeit mit der Suche nach den Fahnen der Ritterorden vertreiben. Wer suchet, der findet mit jeder Fahne einen Speicherpunkt und erntet auf diesem Weg außerdem eine Menge Erfolge. Aber es gibt auch richtige Nebenmissionen. In jeder Stadt werden die Bürger immer wieder von einigen Wächtern gesackt. Wer diese Peiniger zur Hölle schickt, darf sich über die eine oder andere Belohnung freuen. Oftmals bekommt man zum Beispiel den neuesten Stadtklatsch geliefert, sodass man über die aktuelle Lage stets informiert ist. Ab einer gewissen Menge geretteter Bürger entwickelt sich zudem eine Art Bürgerwehr, die Altaïr auf passive Weise zur Seite steht. Wieder einmal auf der Flucht? Kein Problem! Die Mitglieder versperrten den Verfolgern einfach den Weg. Ist bei den engen Gassen eine unbezahlbare Hilfe.

PANIK

Etwas gepflegte Panik unter Zivilisten kann praktisch sein. So kann die Masse Verfolgern des Öfteren unfreiwillig den Weg versperren. Das bringt kostbare Sekunden, um den Fieslingen doch noch zu entkommen. Funktioniert allerdings erst, nachdem man ausreichend Menschen gerettet hat. In den ersten zwei bis vier Spielstunden ist daher noch keine Hilfe zu erwarten.



Lohnt sich's?

- 👤 Spannende Missionen, lebendige Städte und ein verdammt cooler Held
- 👤 Manchmal wird man etwas zu leicht entdeckt, hoffentlich kann die Story überzeugen



In Akkon gibt es Zoff zwischen König Löwenherz und Wilhelm von Montferrat. Macht nichts, Letzterer muss sich bald keine Gedanken mehr deswegen machen...

KLEINER PICKER

Die bevorzugte Waffe von Altair in Aktion: Die Fingerklinge leistet nicht nur bei Aktionen aus dem Hinterhalt gute Dienste, sondern auch im offenen Kampf. Wer es schafft, das Meuchelwerkzeug auf offener Straße erfolgreich bei einer Wache anzusetzen, kann den Respekt förmlich in den Gesichtern der Überlebenden sehen.

liveundonline

■ Einen Mehrspieler-Modus wird es nicht geben ■ Mit Themes und Gamerpics darf man jedoch rechnen ■ Ebenfalls mit Erfolgen, 44 an der Zahl. Zum Beispiel für das Ausschalten des feisten Abu'l Nuquoud

FLUCHTWEG

Nachdem das Fallgitter der Festung nach unten geknallt ist, muss Altair über die Burgmauer flüchten. Es gilt jedoch eine Sache zu beachten: Da der Komplex direkt an der Küste liegt, sollte der Held nicht blind springen. Sonst landet er schneller im Mittelmeer, als ihm lieb ist. Schwimmen kann Altair übrigens nicht, wie die meisten Menschen im Mittelalter.

EINER GEGEN ALLE

Auf der Flucht

Ein Assassine muss nicht nur gut töten können, sondern auch die Kunst der Flucht beherrschen. Aber einfach nur Wegrennen funktioniert leider nicht. Wächter und andere Verfolger sind nämlich nicht nur flink und fit, sondern auch noch ziemlich intelligent. Da kann sich so eine Flucht schon mal etwas hinziehen. Am wichtigsten ist zunächst, den Augen der Verfolger zu entkommen. Wilde Haken schlagen und plötzlich in kleine Seitengassen ausweichen beispielsweise. Die Dächer

sind ebenfalls ein prima Anfangspunkt. Sobald die Häscher einen nicht mehr sehen, kann man sich irgendwo verstecken und warten, bis sich die Lage beruhigt hat. Auf einer gemütlichen Sitzbank beispielsweise, auf der Altair ganz unschuldig zu Boden guckt. Oder in einem Heuwagen. Oder natürlich, wie schon im ersten Videotrailer zu sehen war, in einer Gruppe betender Mönche. Irgendwas findet sich immer. Zur Not darf man natürlich auch zur Waffe greifen, kann dann nur eben etwas dauern...



Altair auf Einkaufstour. Manchmal geht so ein Stunt aber gehörig in die Hose, dann gibt's Trümmer und einen verärgerten Ladenbesitzer

DER HÄNDLERKÖNIG

Unterwegs in Damaskus

Die zweite große Mission während unsere Probe-spiels: eine Reise nach Damaskus. Hier soll Altaïr einen gewissen Abu'l Nuqoud, den Wesir von Damaskus ausschalten. Bei unserer Recherche erfahren wir, dass der gut beleibte Herr eine Feier in seinem Palast gibt. Zeit also, sich unter die illustren Gäste zu mischen, was angesichts

der vielen Wächter nicht wirklich einfach ist. Einmal drin, beobachten wir eine bezaubernde Bauchtänze-rin, bis schließlich der Herr des Hauses eine Rede schwingt. Und anschlie-ßend all seine Gäste töten lassen möchte. Schnell erklimmen wir die Empore, schlagen einigen Bogen-schützen unsere Klinge in den Rücken und kämpfen

uns zum Balkon vor. Wäh-rend wir mit Abus Leibwa-che kämpfen, nutzt der Kloß die Gunst der Stunde und versucht, zu fliehen. Die Betonung liegt hierbei auf dem Versuch, denn dank seines Volumens haben wir den Flüchtigen blitzschnell erreicht. Wenn das kein Beweis ist, dass Übergewicht zum frühen Tod führen kann.

1



2



3



» frische Infos zu Wilhelms Aufenthaltsort finden können. Die erste Phase des Auf-trags beginnt.

SPATZEN AUF DÄCHERN

Das Beschaffen von Informationen lässt sich auf mehrere Arten durchführen. Durch Diebstahl vertraulicher Dokumen-te beispielsweise oder das Belauschen eines Gesprächs. Auf Anhieb gibt uns die Minikarte keinerlei Hinweis auf die po-tentiellen Informanten. Deshalb greifen wir auf die vorhin erwähnten Aussichts-punkte zurück. Diese werden nämlich auf der Karte durch ein Adlersymbol ange-zeigt. Um was es sich dabei handelt? Nun ja, eigentlich um besonders hohe Gebäu-de: Kirchtürme oder Minarette beispie-lsweise. Auf der Dachlandschaft von Ak-kon werden wir jedoch mit einem gra-vierenden Problem konfrontiert. In der ganzen Stadt halten Bogenschützen auf den Dächern Ausschau nach Übeltätern. Klar also, dass Altaïr sofort auffällt, wenn er irgendwo rumpaziert, wo er nicht sein sollte. So langsam wird klar, dass in »Assassin's Creed« deutlich mehr drin steckt, als »nur« die Auftragsmorde an sich. Um also einen Teil der Karte aufzu-decken, müssen wir versuchen, den Bo-genschützen auszuweichen. Sobald ei-ner Altaïr entdeckt und nach Hilfe ruft, rettet ein schnell gezücktes Wurfmesser die Situation.

Nach dieser kurzen Adrenalin-spritze schaffen wir es endlich auf den na-he gelegenen Kirchturm und genießen zunächst die Aussicht. Unter uns die Stadt, am Horizont das Mittelmeer. Ein-fach atemberaubend. Da gerät fast in Vergessenheit, welche Mühen für die-sen Anblick notwendig waren. Aber nur fast, denn noch ist die Aufgabe unerle-digt. Also tapfer die Y-Taste drücken, die

mit einem kryptischen »Synchronisieren« gleichgestellt ist, wie rechts oben im Bild gut zu erkennen ist. Hier zeigen Symbole, welche Controller-Tasten was in welcher Situation auslösen, wie bei »Zelda« oder »Kameo«. Die Kamera zoomt heraus und zeigt Akkon aus dem Blick eines Adlers. Ebenfalls ziemlich beeindruckend, aber vor allem auch praktisch. Ein Blick auf die Karte verrät nämlich, dass es ganz in der Nähe ein paar Dokumente zu klauen gä-be. Genau: Altaïr ist nicht nur ein Meister der Mordkunst, sondern auch ein talen-tierter Taschendieb. Schnell also wieder hinab in die engen Gassen und durch die Menschenmassen gedrückt. Immer wie-der werden wir von Bettlern angehalten, die uns anschnorren. Irgendwann wird es uns zuviel und wir packen einen von ih-nen am Kragen. Danach macht er einen Abflug in die nächste Marktbude. Klar, das sorgt für Aufsehen. Deshalb nichts wie weg!

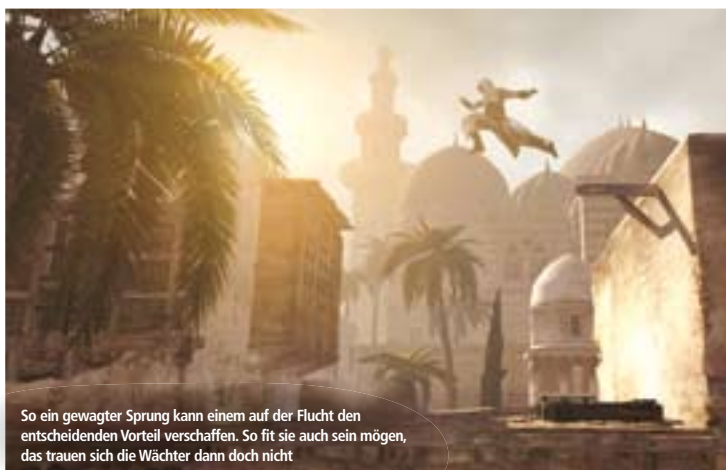
FLÜSTERN IN DER MENGE

Unterwegs hören wir ein Gespräch zwi-schen zwei zwielichtigen Gestalten mit. Sie tuscheln von Dokumenten, die drin-gend fortgeschafft werden müssen. Klar, dass wir die in unsere Hände bekom-men wollen. Wir warten also die Unter-haltung ab und visieren den Kollegen mit dem modischen Beutel am Gürtel an – da drin sind die Papiere! Als sein Kollege ver-schwindet, heften wir uns an unser Op-fer. Jetzt wird es kritisch, sobald der Kerl nämlich still steht, bemerkt er unseren Versuch sofort. Wir müssen ihn also be-klauen, während er durch die Straßen schlendert. Beim zweiten Versuch haben wir den Beutel im Sack und den ersten Schritt Richtung Wilhelm von Montferrat getan. Ein Stückchen zurück, am Markt-platz um genau zu sein, sitzen die Zun-

ARMER ASSASSINE

Klamotten und Aufrüstung

Nachdem er zum Novizen degradiert wurde, besitzt Altaïr nur noch seine Grundausrüstung. Selbst für Wurfmesser scheint er nicht mehr würdig zu sein. Durch das Eliminieren wichtiger Ziele bekommt er jedoch nach und nach sein altes Arsenal zurück, inklusive einiger Hilfsmittel. Verstärkte Kletterhandschuhe beispielsweise oder Stiefel, die auf körnigem Gestein besseren Halt geben. So geht das Erklimmen von Gebäuden noch leichter, sodass auch schwierigere Fassaden einfach zu meistern sind – die Unterschiede sind tatsächlich spürbar. Hat schon fast was von einem Rollenspiel.



So ein gewagter Sprung kann einem auf der Flucht den entscheidenden Vorteil verschaffen. So fit sie auch sein mögen, das trauen sich die Wächter dann doch nicht

gen zweier Informanten ebenfalls recht locker. Wir lassen uns auf einer nahe gelegenen Sitzbank nieder und beobachten die beiden Gestalten. Das Prinzip ist das gleiche wie eben. Mit der linken Schultertaste anvisieren und per Y-Taste einen Lauschangriff starten. Unsere zwei Pflicht-Ermittlungen haben wir damit abgeschlossen. Wer jedoch noch weiter forschen möchte, kann noch weitere Nebenmissionen bestreiten. Da wir wie immer jedoch unter enormer Zeitnot stecken, machen wir uns auf zum »Büro der Assassinen«, um unserem Mittelsmann von unseren Erfolgen zu berichten. Daraufhin bekommen wir endlich den Aufenthaltsort von Wilhelm bestätigt: Seine Festung im Hafenbereich. Dort trifft er sich momentan mit König Richard Löwenherz. Der kann Altaïr jedoch egal sein, schließlich ist er kein Ziel. Klar aber, dass dessen Anwesenheit für massig Schaulustige auf dem Vorplatz der Festung sorgt, ideal also, um unauffällig in die Nähe des Regenten zu kommen. Eine kurze Zwischensequenz folgt,

in der beide scheinbar einen kleinen Streit haben. Der König reitet daraufhin mit seinem Gefolge davon, während sich Wilhelm in die Festung zurückzieht.

ZIEL ELIMINIERT

Wir drücken uns durch Arbeiter und einige Kreuzritter, überlegen, wie wir am besten zu Wilhelm vordringen können. An einem eher ruhigeren Fleck klettern wir aufs Dach und schalten schnell den Bogenschützen aus, der gerade noch um Hilfe rufen wollte. Dann sehen wir unser Ziel, leider nicht in Reichweite des Wurfmessers. Wir springen nach unten, stürzen auf den verdutzten Regenten zu und rammen ihm die Klinge in den Hals. Klar, dass nun die Hölle losbricht. Mindestens zehn Kreuzfahrer kommen auf uns zugestürzt und wir machen das, was wir am besten können – fliehen. Also hinauf auf die Burgmauer, einmal herum gelaufen und einen rettenden Sprung in einen Heuwagen gemacht. Wir warten, bis sich der Trubel gelegt hat und begeben uns zurück zu unserem Mittels-

mann. Mission abgeschlossen. Normalerweise verläuft die Flucht aber nicht so glücklich, denn die Stadtwache ist nicht nur clever, sondern auch noch ziemlich hartnäckig. Selbst wenn sie eine Fassade nicht hochklettern können, versuchen sie immer noch, Altaïr mit Steinen herunterzuholen – die Jungs stehen also allen Ernstes unten und schmeissen Kiesel nach einem! Sobald man aus dem Blickfeld der Verfolger verschwunden ist, muss man sich ein Versteck suchen. Das kann eine Sitzbank, ein Heuhaufen oder eine Dachgirlande sein. Glücklicherweise wird die Minikarte angezeigt. Denn die Wächter stellen relativ schnell wieder Sichtkontakt her. Jede Sekunde zählt.

HEILIGER GRAL?

Schon nach dieser Mission ist klar: Wir wollen mehr sehen, wollen alles über »Assassin's Creed« wissen. Die Kämpfe motivieren einen aufgrund des tollen Timings der Konterangriffe, sein Können zu perfektionieren. Und die Bewegungsfreiheit innerhalb der Missionen unterstreicht die enorm dichte Atmosphäre. Wer zum Beispiel keine Lust auf seichte Schleichereien hat, kann sich durchaus frontal durchschlagen, selbst wenn uns dieser Weg der etwas schwierigere zu sein scheint.

Aber ein paar Flecken auf Altaïrs weißer Robe sind momentan schon noch zu finden. So ist es häufig schwer ersichtlich, ob einen die Wächter nun gleich verfolgen oder doch nur stutzig hinterher blicken. Außerdem kommt es noch immer zu kleineren Rucklern im Bildaufbau. Die sind aber schon so selten geworden, dass man fast schon davon ausgehen kann, dass sie bis zur Vollversion im November ganz verschwinden.

Wäre auch schade, schließlich ist vor allem die Weitsicht in der Spielwelt einfach phänomenal. Auch, wenn sie nicht ganz so lückenlos ist, wie beispielsweise in einem »Grand Theft Auto«, das bleibt festzuhalten. Das wird sich bis zum Release wohl auch nicht mehr ändern. Beim Übergang von Königreich in eine Stadt gibt es beispielsweise immer wieder Ladepausen, in der das Geschehen in einen seltsamen, blau eingefärbten, computer-Matrix-Cyberspace artigen Bildschirm umschaltet. Da ist er also wieder, dieser merkwürdige Hinweis auf eine Parallelwelt, zu der Ubisoft aber nach wie vor keinerlei Informationen herausgibt. Der Ladeschirm jedenfalls sieht ein bisschen so aus wie der von »Halo 3«, nur dass man mit Altaïr spazieren gehen kann – also doch eher wie bei »FIFA 08«? Na, egal. Schließlich lässt sich der Bluescreen beim gesamten Aufenthalt in der Stadt kein einziges Mal mehr blicken.

Wir hatten übrigens die Möglichkeit, nebenbei eine eingedeutschte Version auszuprobieren. Die Sprecher machen allesamt einen mehr als ordentlichen Eindruck, und insbesondere der Sprachmischmasch aus Deutsch, Italienisch, Arabisch und Französisch funktioniert richtig gut – das babylonische Dialektgewirr einer orientalischen Handelsmetropole kommt toll rüber! Wir können das Eintreffen der Testversion jedenfalls kaum noch erwarten, denn eines steht fest: »Assassin's Creed« ist sehr viel mehr als nur ein weiteres Action-Abenteuer.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Wird von Mal zu Mal genialer und sollte mit dem richtigen Feinschliff ein Mega-Hit werden.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- ↑ Interaktivität mit allen Objekten, herrliche Grafik, Online-Modus
- ↓ Könnte bei sensiblen Menschen Herzprobleme auslösen

Waffen: die einzigen Freunde, die man hier hat

STATUS DER VERSION
40%
KOMPLETT

2. Quartal 08

AUF EINEN BLICK

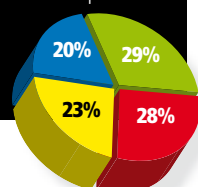
Publisher/ Sega
Hersteller/ Monolith Productions
Genre/ Survival Horror
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Und wieder wird FBI-Agent Ethan Thomas mit einer Herrschaft des Terrors konfrontiert.

DAS STECKT DRIN

- Waffen
- Geistesgestörte
- Geräusche
- Nahkämpfe



CONDEMNED 2 BLOODSHOT

Du dachtest, du hättest keine Angst. Aber hier wirst du dich fürchten.

Es gibt Spiele, deren Name darf nicht ohne weiteres genannt werden. Würden wir in einem Fachblatt wie dem unseren allzu positiv über ein indiziertes Game – wie zum Beispiel das erste »Condemned« – berichten, könnte uns das Vater Staat als unerlaubte Werbung für ein jugendgefährdendes Produkt auslegen. Deshalb sagen wir es mal so: »Condemned 2« wird wieder knallharte Action mit Gänsehautgarantie. Teil zwei baut auf Teil eins auf. Wieder ist man als FBI-Agent Ethan Thomas, Tatortermittler und Profiler, mit dem Auftrag unterwegs, sich selbst und die Welt vor allerlei Übergeschnappten und Geistesgestörten zu schützen. Klingt jetzt an sich noch nicht so schrecklich Furcht einflößend, ist es aber. Denn man streift nicht als Aushilfsrambo durch die Kulissen und ballert alles nieder. Geschossen wird sogar eher selten, vielmehr ist Handarbeit angesagt. Die Vielfalt der Angriffe erhöht sich im Laufe des

Spiels enorm. Man kann sich so gut wie jedes herumliegende Objekt schnappen und es den blutenden, zerfleischten Kreaturen über den Schädel ziehen. Was einem da über den Weg läuft! Höllenhunde und Kreaturen, die vielleicht mal Menschen gewesen sein mögen. Aber jetzt? Blutige Fleischmassen, mit zeretzter Haut, offen liegenden Muskeln und überhaupt ziemlich widerlich. Hat man dann erstmal ein Heizungsrohr, eine Schaufel oder eine Axt gefunden, geht's heftig zur Sache. Liegt der Gegner am Boden, richtet man ihn richtig übel zu – zur Not auch mit der blanken Faust. Dabei lebt das Spiel gar nicht so sehr von seiner Brutalität, es baut vielmehr eine Nerven zeretzende Spannung auf. Das erreichen die Entwickler durch die vielen Schocks und Schreckmomente. Hier ein Quitschen, dort ein Schlürfen, ein Knarren. Wenig Licht, viel Dunkelheit. Und dann noch die Visionen. Da schreckt man schon des Öfteren hoch,

und das setzt auf Dauer ganz schön zu. Neuerungen und Verbesserungen? Klar, zum Beispiel beim Umgang mit der forensischen Ausrüstung, da gönnt einem »Condemned 2« diesmal deutlich mehr Freiheiten. Also Schluss mit langen Fahrten zum Tatort und Telefonausfällen, bei denen man sich von Nervensäge Rosa erzählen lassen muss, was zu tun ist. Diesmal hat man die Wahl, wie man einen Tatort untersucht. Wer mag, kann auch rundherum alles nach Spuren abgrasen, so dass das Game dann einem grenzenlosen Horrorerlebnis gleicht und weniger einem geradlinigen Horrorgame à la »Resident Evil«. Außerdem verspricht Hersteller Monolith deutlich mehr Spiellänge. Bleibt nur zu hoffen, dass die USK diesmal die Struktur richtig erkennt: Es geht nicht um Brutalität, sondern um die Bekämpfung des Wahnsinns im Menschen. Übrigens diesmal auch online.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Knallharte Action mit absoluter Gruselgarantie. Ein Schocker vor dem Herrn

Hitpotenzial



DER ASPHALT IST DEINE LEINWAND.



KUNST IM GRENZBEREICH: POWERSLIDES, DRIFTS, ÜBERHOLMANÖVER AUS DEM WINDSCHATTEN – DAS IST DER WEG ZUM RUHM. BRINGE DIE ZUSCHAUER MIT DEINEN FAHRKÜNSTEN ZUM RASEN UND DU HAST GEWONNEN. JEDE DEINER AKTIONEN HINTERLÄSST EINE SPUR. AUF DER STRECKE UND IN DEM OHNEHIN GERINGEN SELBSTBEWUSSTSEIN DER ANDEREN FAHRER. XBOX.COM/PGR4

PGR4
PROJECT GOTHAM RACING

Microsoft
game studios



© 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox LIVE-Logos sind Markenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe.

Jump in.

XBOX 360 LIVE

Erscheint/ 22. November 07

BLACKSITE

Wenn E.T. nicht nach Hause telefonieren darf, kann er schon mal richtig böse werden

Ab Ende Oktober, vielleicht auch erst ab Anfang November sind die Aliens los. Und damit meinen wir natürlich nicht die Covenant aus »Halo 3«. Fernab jeglichen Hypes schleicht sich eine weitere Ego-Shooter-Perle auf die Xbox 360, die wir so bislang gar nicht auf dem Radar hatten. Bis jetzt, bis wir Hand an eine nahezu vollendete Version legen konnten. »Blacksite« ist der Nachfolger zu »Area 51«, vor knapp zweieinhalb Jahren schon mal als Geheimtipp auf der alten Xbox gehandelt.

Das Szenario: In der weltbekannten Forschungsstation wird Alien-DNA dazu verwendet, um den ultimativen Soldaten zu erschaffen. Der Schuss geht aber nach hinten los, denn irgendwann haben die Experimente einfach keine Lust mehr und richten sich gegen ihre Schöpfer. Dass die Wissen-

„Sachen kaputt schießen, das ist nie verkehrt“

schaftler allerhand fieses Getier gezüchtet haben, ist da natürlich für den Spieler wenig hilfreich. Der muss sich nun nämlich als Teil einer Spezialeinheit mit den Biestern herumrängern.

Zunächst ist für die Jungs jedoch Alltag angesagt. Im Irak sollen sie für ein bisschen mehr Ruhe sorgen, werden dann jedoch plötzlich zu einem Notfall nach Nevada zurückbeordert. Und ab da legt »Blacksite« so richtig los. Anders als »Bioshock« oder »The Darkness« nimmt das Spiel den direkten Weg. Statt selbst zu erforschen, wird man vom Spiel an die Hand genommen. Ein geradliniger Ego-Shooter mit massig Schießprügel, Gegner und Explosionen. Klingt ein bisschen langweilig? Keineswegs. Denn vielmehr präsentiert sich das ganze als Action-Film zum selber spielen. Anders als in »Doom 3« und Konsorten ist man jedoch nicht allein unterwegs. Im Normalfall hat man bis zu drei KI-Kameraden im Schlepptau. Diese haben jedoch einen eigenen Kopf, weshalb man ihnen mit einem Knopfdruck situationsabhängige Befehle geben darf: bestimmte Feinde beschießen oder Türen aufbrechen. Die Kameraden verfügen übrigens über ein Moralsystem, dass sich am Spieler orientiert. Soll heißen: Wer seine Truppe immer nach vorne schickt und selbst nie kämpft, dem hört man schnell nicht mehr zu. Auch wenn »Blacksite« kein Taktik-Shooter ist, sollte man sein Team also dennoch nicht verheizen.

Allein schon, weil die Entwickler bei deren Aktionen auf die kleinen Details geachtet haben. An-

statt beispielsweise eine Tür immer nur mit einer Sprengladung oder einem gezielten Tritt zu öffnen, schlagen sie nämlich schon mal ein Fenster ein und öffnen danach das Schloss. Solche Details erwecken die Figuren zum Leben. Jedes Teammitglied hat übrigens seine ganz persönliche Geschichte, die ebenfalls viel zur Atmosphäre beiträgt. Kein Wunder, schließlich sind mit Harvey Smith und Susan O Connor zwei begabte Schreiberlinge am Werk. Ersterer war für den Cyberpunk-Hit »Deus Ex« mitverantwortlich, während letztere zur Story von Epics »Kettensägen-Massaker« beigetragen hat.

Im Gegensatz zum Vorgänger spielt sich das Geschehen nicht nur in der Titel gebenden Forschungsstation ab, sondern auch in deren Umgebung, abgesehen vom Irak-Prolog. So kämpft man sich durch das kleine Kuhkaff Rachel, was auch im wahren Leben ein Mekka für UFO-verrückte Touristen ist. Aber nicht nur zu Fuß wird zur Alien-Hatz geblasen, auch das eine oder andere Fahrzeug kommt zum Einsatz. Ob als Passagier im Kampfheli oder hinterm Steuer eines Humvees, so wird der Action-Alltag ein wenig aufgelockert.

Ansonsten scheint sich »Blacksite« zu einer ziemlich runden Sache zu entwickeln. In zahlreichen Zwischensequenzen wird die Handlung weitererzählt, auch wenn »Zwischensequenzen« vielleicht das falsche Wort ist. Wie in »Half Life 2« erlebt man diese Szenen nämlich direkt im Gameplay. Die einzelnen Levels sind allesamt auch ziemlich groß ausgefallen, Ladezeiten kein Thema. Als Sahneshühchen darf man übrigens die komplette Kampagne via Xbox Live mit einem Kumpel durchspielen. Ein Highlight sind die Gegner. Ob Mischung aus Kampfmech, Mensch und Alien oder hundeähnliches Getier bis hin zum haus hohen Wurm-Kraken-Hybriden, da lässt man die Waffen doch gern heiß laufen. Die Jungs von Midway Austin bedienen sich außerdem auch an »Stranglehold«. So sind einige Teile der Umgebung zerstörbar, was für zusätzliches Actionfilm-Feeling sorgt. Wenn Deckung unter feindlichem Beschuss so langsam wegbröckelt, dann wirkt das einfach deutlich fesselnder als bei einer statischen Umgebung. Wer also mal wieder Lust auf einen unkomplizierten, geradlinigen Shooter hat, sollte sich »Blacksite« auf jeden Fall vormerken.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Sieht genial aus, hat schleimige Monster und richtig fette Spezialeffekte. Sieht nach einem ehrlichen, schnitten Actionfeuerwerk aus.

Hitpotenzial

AUF EINEN BLICK

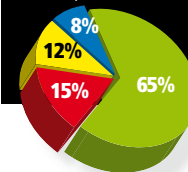
Publisher/ Midway
Hersteller/ Midway
Austin
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ noch nicht bekannt

KURZ & KNAPP

Mit einer Elitetruppe gegen zusammen gebastelte Aliens ankämpfen

DAS STECKT DRIN

- Außerirdische
- Online-Koop
- Zerstörung
- Helikopter



ZERSTÖRUNG!

Wenn der Putz bröckelt

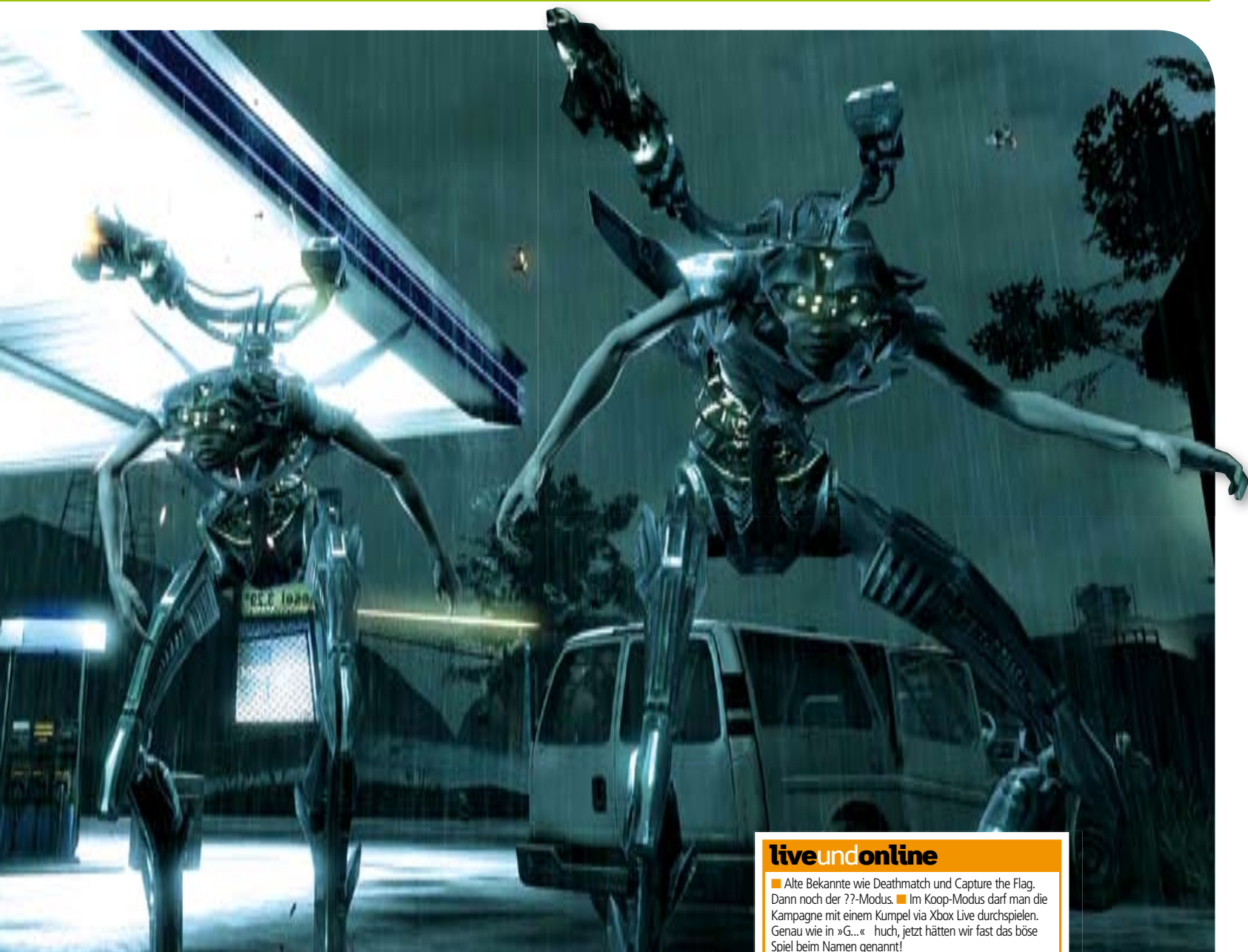
Die Jungs vom Midway-Studio in Austin haben sich ein wenig Rat bei ihren Kollegen geholt, die bis vor kurzem an »Stranglehold« gearbeitet haben. Nein, Chow Yun-Fat hat zwar keinen Gastauftritt in »Blacksite«, allerdings die zerstörbaren Umgebungen. Zwar nicht ganz so exzessiv wie in John Woos Dauerballerei, aber dennoch weit entfernt von den statischen Levels vergangener Zeiten. Da haut es stellenweise die Kacheln von der Wand, Mauern reißen bei Dauerbeschuss langsam ein und Objekte wie die Statue aus dem 3er Kasten - die aufmerksame Spieler in »Stranglehold« sehen können - lassen sich in ihre Einzelteile zerlegen. Fast wie in einem guten Actionspiel.

Lohnt sich's?

- Extrem verschärfte Grafik, rassistige Spezialeffekte, markante Sprüche
- Für den einen oder anderen ein wenig zu linear?



Alte Soldatenregel: Wenn die Knarre Kugeln spottet, das Alien gleich schön zerplatzt



liveundonline

■ Alte Bekannte wie Deathmatch und Capture the Flag. Dann noch der ??-Modus. ■ Im Koop-Modus darf man die Kampagne mit einem Kumpel via Xbox Live durchspielen. Genau wie in »G...« huch, jetzt hätten wir fast das böse Spiel beim Namen genannt!

KLEINE RUNDREISE

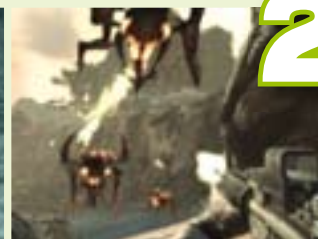
1 Nicht nur eintönige Korridore

Das Kaff Rachel ist die Pilgerstätte für UFO-fantastische Touristen. Bei der Ankunft merkt man jedoch nichts davon. Leere Straßen, verlassene Gebäude. Dafür toben auf den Straßen schon die lästigen Aliens. Hier trifft man auch auf einen »Veteran«, der drei Monate in der Armee war. Immerhin!

Anfangs ist die Spezialeinheit im Irak unterwegs, wo sie allerdings noch keinen Aliens gegenüber treten. Da fühlt sich das Spiel fast noch wie ein ganz nor-

2 maler Kriegs-Shooter an. Statuen und dergleichen Inventar kann man übrigens komplett in Einzelteile ballern.

Ist es ein Wurm oder ein Krake? Schwer zu sagen. Macht aber auch nichts. An Bord eines Helikopters machen wir dem Vieh die Hölle heiß. Sobald es genug aus dem Bord-MG geschluckt hat, stürzt es in die Schlucht. Und reißt die gesamte Brücke mit sich. So mögen wir unsere Zwischengegner!



Erscheint/ 8. November 07

AUF EINEN BLICK

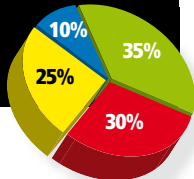
Publisher/
Activision
Hersteller/
Infinity Ward
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Chaos, Krawall und massig
Gewehrfeuer: Im
ersten »Call of
Duty« in moder-
nen Zeiten kracht's
gewaltig.

DAS STECKT DRIN

■ Gute Jungs
■ Böse Jungs
■ Kriegsspielzeug
■ Atomwaffen



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Leider wurde unser Bote auf seinem Weg in die Redaktion erschossen. Deshalb erreicht uns das Testmuster zum vierten »Call of Duty« erst zur nächsten Ausgabe. Doch dank freundlicher Hilfe von Activision konnten wir uns trotzdem schon kurz ins Gefecht stürzen.

Manche Leute schrecken vor nichts zurück, um an Macht und Einfluss zu gewinnen. Al-Asad und Zakhaev sind solche Menschen. Al-Asad hat sich an die Regierungsspitze eines nicht näher genannten Landes im Mittleren Osten geputzt. Soweit offenbar nichts Außergewöhnliches. Aber schnell kommt die Vermutung auf, dass er und sein Extremisten-Kompagnon Zakhaev weitaus größere Pläne haben als zunächst vermutet: einen nuklearen Angriff? Ein Glück, dass es immer irgendwo auf der Welt Soldaten gibt, auf die Verlass ist. Soldaten wie »Soap« Mac Tavish oder Lieutenant Jackson. In deren Rollen schlüpfen wir nämlich im neuesten Teil der »Call of Duty«-Reihe. Und ja, dieses Mal geht es weg vom Zweiten Weltkrieg, hin zur modernen Kriegsführung. Mit all ihren technischen Hilfsmitteln, aber auch ihren Stolpersteinen. Die Mehrspieler-Beta hat ja schon einen sehr guten Eindruck in Sachen Multiplayer-Modus hinterlassen, siehe Bericht in der letzten Ausga-

be. Nun hatten wir endlich die Möglichkeit, in die Kampagne hineinzuschnuppern. Zwar nur zwei Missionen, da die Story noch so geheim wie möglich bleiben soll. Aber das ist besser als nichts!

RAUER SEEANG

Wir starten mit einer Mission irgendwo in der Beringsee. Als SAS-Mann »Soap« Mac Tavish sollen wir mit unserem Team ein Frachtschiff durchsuchen. Eigentlich ein Routineeinsatz. Eigentlich, denn schnell wird klar, dass das Schiff eine weitaus brisantere Ladung haben muss, als ein paar harmlose Schusswaffen. Die Mission startet im Black Hawk Heli, gegenüber von uns hockt Captain Price, der noch gemütlich seine Zigarre fertig raucht, bevor er seine Gasmaske übers Gesicht zieht. In den wogenden Wellen wird der Frachter sichtbar, der Heli positioniert sich darüber und wir seilen uns ab. Zur Überraschung der schwer bewaffneten Besatzung. Eben noch in ihrem warmen Kontroll-

Lohnt sich's?

- Das Erfolgsrezept zündet, geniale Technik, starker Mehrspieler-Modus
- Wir hoffen nur, dass auch die Story glänzen kann

MASSENHAFT GEGNER

Falsche Überschrift für so einen Einzelkämpfer? Nein, denn den Rest seiner Truppe haben wir schon über den Haufen geschossen. Jedoch nicht ohne Verluste auf eigener Seite.



Vor der Schlacht eine gute Zigarre, das ist das Prinzip von Captain Price. Recht hat er!

SPERRFEUER

Manchmal hilft einfach nur halbblindes Vorstürmen. Halbblind deshalb, weil auf Sperrfeuer dennoch nicht verzichtet werden sollte. Da ein M4 nur 30 Kugeln im Magazin hat, sollte man daher auf ein M240 zurückgreifen, wie unser feuender Kamerad im Bild.

DICKES DING

Wem das Spiel zu preiswert ist, der kann's zusammen mit einer Xbox 360 in der Premium-Edition bekommen. Preis: rund 390 Euro.

KONTAKTLINSEN VERLOREN?

Wie in den Vorgängern gehen die eigenen Kameraden selbständig in Deckung. Im von uns gespielten Muster teilweise mit gutem Ergebnis, teilweise mit eher düftigem. Ob dieser Kollege hier noch lange auf dem Boden kniet?

SCHURKEN UND HELDEN

Krieg mit Story?

Großer Unterschied zu den Vorgängerspielen: Das Team Infinity Ward will eine spannende Hintergrundgeschichte mit der Action verflechten. Was genau passiert, das bleibt bisher aber ein wenig im Dunkeln. Den Kopf der bösen Buben bilden jedenfalls die beiden Extremisten Al-Asad und Zakhaev, soviel hat unsere Aufklärung schon herausbekommen. Ersterer ist ein Diktator eines Landes im mittleren Osten, der andere ein russischer Ultranationalist. Ein perfektes Paar also, um die Welt in den Abgrund zu stürzen, zumal die beiden Zugang zu Atomwaffen haben. Klingt zwar nach Klischee, aber solange die Charaktere funktionieren, was soll's? Den Zigarre rauchenden Captain Price vom SAS haben wir jedenfalls schon mal ins Herz geschlossen.



raum und schon landen die Jungs von der SAS und schießen sie über den Haufen. Manchmal ist das Leben eben nicht fair. Weiter geht es übers Deck Richtung Frachtraum. Nun ist bis auf die peitschende Gischt und den strömenden Regen erst mal nichts mehr zu hören. Plötzlich bricht erneut die Hölle los, weil einige verschanzte Feinde auf uns feuern. Ein Glück also, dass kurze Zeit später Luftunterstützung in Form eines etwas kleineren Helis aufkreuzt. Mit dessen MG ist schnell wieder Ruhe und wir können endlich den Bauch des Schiffes betreten. Je näher wir der heiklen Ladung kommen, desto größer der Widerstand. Der gesamte Frachtbereich scheint von bewaffneten Tangos zu wimmeln, die natürlich sofort das Feuer eröffnen. Während unsere Team-Kameraden vor sich hinbrüllen, werfen wir uns hinter einer Holzkiste in die angebliche Sicherheit. Allerdings merken wir schnell, dass das kein guter Plan ist. In »Call of Duty 4« fetzen einige Projektilen einfach durch solche dünnen Deckungsmöglichkeiten. Ein in der Nähe stehender Container ist da schon zuverlässiger. Mit Hilfe un-

seres Teams bekommen wir die Lage schließlich unter Kontrolle und nehmen das Paket unter die Lupe. Unser Verdacht wird bestätigt: Ein knallgelbes »Radioaktiv«-Zeichen und Dokumente in arabischer Sprache deuten darauf hin, dass es sich hier nicht um den neuesten Laserdrucker handelt. Für genauere Untersuchungen bleibt jedoch nicht viel Zeit, denn unbekannte Flugzeuge nähern sich dem Schiff. Schnell also den Papierkram eingesteckt und nichts wie weg. Eine Explosion - wir werden von den Beinen gerissen - und das Schiff nimmt eine gefährliche Schräglage ein. Während nun also die Hölle losbricht, rennen wir mit unseren Leuten zurück ans Deck und schaffen schließlich im letzten Moment den Sprung zu unserem Boeing Chinook Helikopter. Zugegeben, dieser erste Einsatz ist nicht wirklich lang. Ist aber auch erst der Prolog, erst anschließend geht »Call of Duty 4« so richtig los.

IM SPERRFEUER

Die zweite Mission verfrachtet uns schließlich in die Kampfstiefel von Lt. Jackson vom 1st »

MEHRSPIELERGAUDI

Xbox Live in Flammen

Ein »Call of Duty« ohne Mehrspieler-Modus wäre natürlich nur halb so Spaßig. Bis zu 16 Spieler dürfen sich in einer Masse an Modi austoben. Spieler der Beta kennen bereits die Deathmatch-Varianten, sowie Domination und Search & Destroy. So

sicher wie das Amen in der Kirche ist zudem ein Capture-The-Flag-Modus. Allerdings könnte es immer noch die eine oder andere Überraschung geben. Bisher spielt sich das alles auf jeden Fall prima. Das liegt nicht nur an der gewohnt

guten Steuerung sondern auch an den Sonderfähigkeiten, den so genannten »Perks«. Und natürlich den Goodies wie Luftunterstützung. Wer also »Halo 3« nicht mehr spielen mag, den erwartet hier der nächste Mehrspieler-Kick.



Aus der Luft wirkt alles gleich viel sicherer. Allerdings auch nur, wenn einem gerade mal keine Zielsuch-Rakete entgegen kommt



» Force Recon Platoon der Marines. Die Reise geht diesmal in ein nicht näher benanntes Kaff im Mittleren Osten. Unser Squad soll einen liegen gebliebenen Panzer sichern, bevor feindliche Kräfte an ihn rankommen und ihn schlimmstenfalls zerstören können. Der Auftrag startet in der Abenddämmerung mit einem Sturmangriff unseres Teams. Zahlreiche Feinde haben sich in Häusern verschanzt und halten uns durchgehend unter Feuer. Im Hintergrund zeichnen Flak-Geschütze ihre leuchtenden Linien in den Himmel, während eine Gruppe Black Hawks über den Himmel rast. Während der Prolog noch etwas ruhiger war, spüren wir hier das klassische »Call of Duty«-Feeling. Soviel wie hier gleichzeitig auf dem Bildschirm los ist, erlebt man auch heutzutage selten. Abgestellte Autos explodieren bei zu starkem Beschuss, weshalb wir uns auf dem Highway ziemlich unsicher fühlen. Immer wieder werden wir getroffen und machen uns schon Sorgen, dass unsere Spielfigur demnächst den Löffel abgibt. Ein Glück also, dass sich am Schadenssystem nichts geändert hat. Als wir uns mit letzter Kraft in eine Häuserruine retten und in Deckung bleiben, ist Jackson bereits wieder fit. Schon ein zähes Volk, diese Marines! Toller Zufall, dass wir besagtes Haus sichern sollen. Hier wird jedoch ein kleiner Nachteil der Chaos-Atmosphäre sichtbar. In einem engen Korridor werden wir beispielsweise von einer Feindesgruppe attackiert, die wir kurz vorher noch für Verbündete gehalten hatten. Das Ironische an der Sache ist, dass wir wenig später auf ein paar Kameraden feuern, die aus anderer Richtung angreifen als

wir, weil wir sie ebenfalls für Feinde halten. Glücklicherweise geht die Mission bei Friendly Fire nicht ganz so gnadenlos zu Ende wie noch in den Vorgängern. Als wir wieder nach draußen kommen, bekommen wir die Ansage, dass sich Panzer unserer Stellung nähern. Wir werden aufgefordert, den FGM-148 Javelin Raketenwerfer aufzuheben und die Blechdosen zu knacken. Was für ein nettes Spielzeug! Zunächst visiert man das Gefährt an, lockt es ein und drückt den Abzug. Statt geradeaus zu fliegen, macht die Rakete einen Bogen nach oben, nur um schließlich aus zirka 50 Metern Höhe in das Dach des Panzers zu jagen. Wir werden mit einem Feuerwerk und einem Krachen belohnt, das unser Büro erbeben lässt. Ist zwar nur eine »Feuern und Vergessen«-Waffe, aber das ist schon ein unheimlich gutes Gefühl!

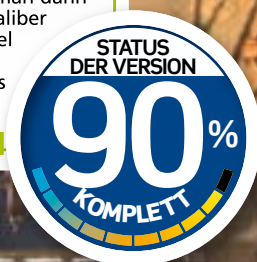
NUR DIE STARKEN ÜBERLEBEN

Das Erfolgserlebnis lässt sich jedoch nur kurz genießen. Der Feind startet gerade eine Offensive auf unseren schutzbedürftigen Panzer. Und nun wird es anstrengend. Wir folgen unserem Missionsmarker und gelangen auf eine offene Fläche. Kaum setzen wir den ersten Fuß aus der Deckung, schwirrt schon eine Panzerrakete an unserem Kopf vorbei. Wir hechten zurück auf den Boden und sehen zahlreiche Gegner Richtung Panzer stürmen. Während unsere Kameraden auseinander rennen, halten wir uns hinter einem ausgebrannten Autowrack in Deckung. Abgesehen von ein paar Granateneinschlägen, machen uns die feindlichen Truppen glücklicherweise keine großen

AN DIE WAFFEN!

Modernes Kriegsspielzeug

Der Name »Call of Duty« steht seit jeher für Atmosphäre und authentische Ausrüstung. »Modern Warfare« macht da keine Ausnahme. In unserem kurzen Ausflug haben wir schon allerhand Spielzeuge gefunden, die wir in einem aktuellen Kriegsspiel nicht missen möchten. Auf Waffenseite wären das die M4 inklusive Laservisier und Granatwerfer oder der coole FGM-148 Javelin Raketenwerfer. Bei den Vehikeln ein ähnliches Bild. Vom ikonischen UH-0 Black Hawk Helikopter, über den M1A2 Abrams Panzer bis zum großen CH-47 Chinook Hubschrauber. Im Verlauf der Kampagne sieht man dann auch noch größere Kaliber in Action. Zum Beispiel die Lockheed AC-130 Spooky, ein mächtiges Erdkampfflugzeug.



liveundonline

- Bis zu 16 Spieler ■ Zahlreiche Modi wie Team-Deathmatch, Search and Destroy oder Domination
- Daneben natürlich das übliche Programm an Themes, Gamerpics und Erfolgen



Probleme. Als wir zirka 30 bis 40 von ihnen zu Fall gebracht haben, ziehen sie sich in einen Wohnkomplex zurück und wir starten den Gegenangriff. Damit wir uns jedoch nicht selbst die Hände schmutzig machen müssen, rät uns unser Vorgesetzter, eine Zielformierung am Gebäude anzubringen. Dann nämlich kümmert sich einer unserer AH-1 Cobra Helis um die verschannten Übeltäter. Ein paar Raketen und MG-Salven später ist schließlich Ruhe. Mission geschafft! Schade, dass hier unser erster richtiger Ausflug in die Kampagne von »Call of Duty« auch schon wieder vorbei ist.

KRIEGSCHAOS

Nachdem der Mehrspieler-Modus schon in der letzten Ausgabe das Prädikat »Extrem viel versprechend!« abstauben konnte, können wir nun also auch grünes Licht für die Kampagne geben. Die Jungs von Infinity Ward

scheinen es tatsächlich zu schaffen, all die vertrauten Elemente aus der Reihe in die Moderne zu übertragen. Aber nicht nur die Atmosphäre stimmt, sondern auch die Spielbarkeit. Da ist es also überhaupt kein Problem, wenn man M1 gegen M4 tauscht: Es spielt sich fast genauso, aber eben halt doch diesen entscheidenden Tick anders. Denn die neuen technischen Möglichkeiten lassen viel Raum für interessante Ideen. Zusätzlich soll das Spiel auch noch eine gut erzählte Story bieten, von der wir bisher allerdings nur Grundzüge kennen. Allerdings sollen sich die beiden Handlungsstränge aus Russland/Osteuropa und dem Mittleren Osten im Verlauf des Spiels immer weiter miteinander verweben. Man munkelt, später soll noch eine kleine Rückblende folgen, in der man als Scharfschütze vor 15 Jahren in einem abgesperrten Bereich bei Tschernobyl kämpft. Hier soll sich

dann auch herausstellen, warum einer der Bösewichte – Zakhaev – nur noch einen Arm besitzt. Wir sind auf jeden Fall gespannt und hoffen, dass Infinity Ward auch die eigenen Kameraden als einprägsamere Figuren hinbekommt. »Call of Duty 4« sollte also den glorreichen Feldzug der Serie fortsetzen. Mit frischem Wind in den Segeln dank der vielen Goodies, und einer Technik, die alles andere kalt stellt. Es ist uns wirklich ein Rätsel, wie es die Jungs von Infinity Ward hinbekommen – aber während unseres Probespiels zoomte das Geschehen fast durchgehend mit 60 Bildern pro Sekunde über den Schirm. Also flüssigst, und zwar unabhängig davon, was sonst so abgeht. Bei Gewehrfeuer, Explosionen und zahlreichen Helis in der Luft wirklich eine extrem gute Leistung, vor allem, da so viele Details den Blick einfangen. Die sichtbaren Strahlen der Laservisiere bei akti-

viertem Nachtsichtgerät zum Beispiel oder sogar der Ladebildschirm. Richtig, auch der hat es in sich! Denn statt eines simplen Balkens gibt's das Briefing zur aktuellen Mission, inklusive Satellitenbild des Kampfgebietes. Ist das Briefing zu Ende und das Level geladen, zoomt das Spiel direkt aus dem Satellitenbild hinein in den jeweiligen Soldaten – klasse Idee! Es gibt also mehr als genug gute Gründe, sich auf »Call of Duty 4« zu freuen. Das wird definitiv einer der ganz großen Shooter in diesem Jahr.

Nicholas Buracas

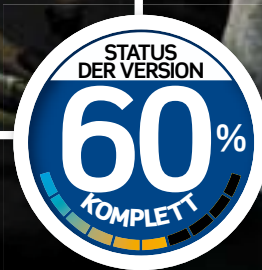
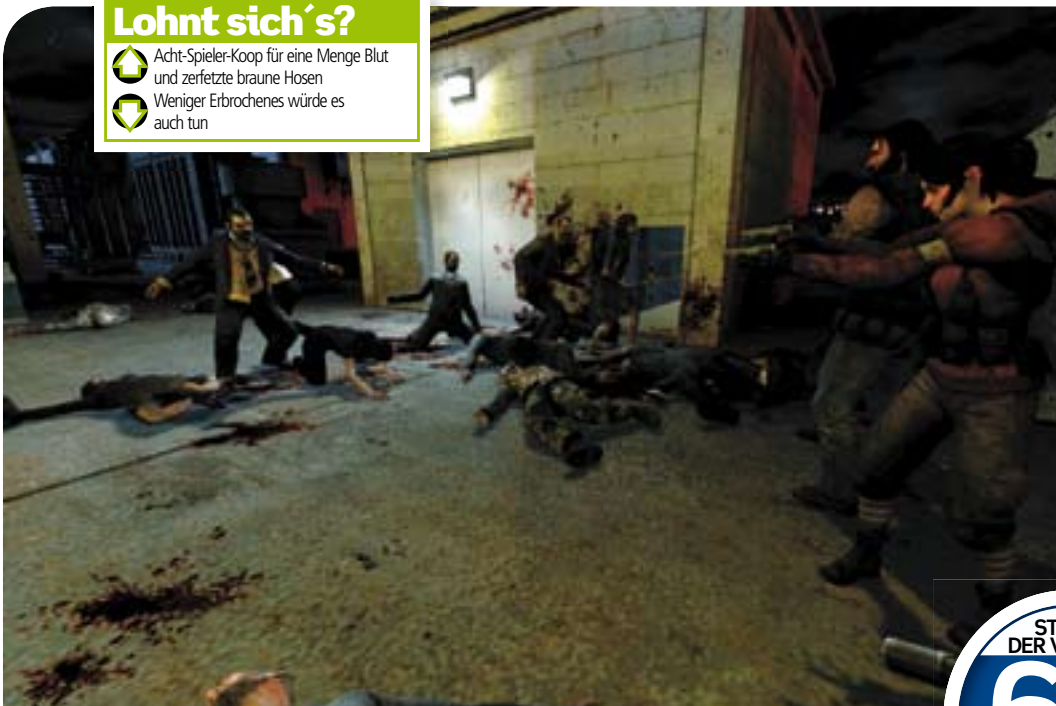
360 SAGT ...

Neben dem genialen Mehrspieler-Modus kann nun auch die Kampagne glänzen. Garantiertes Pflichtkauf!

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Acht-Spieler-Koop für eine Menge Blut und zerfetzte braune Hosen
- Weniger Erbrochenes würde es auch tun



Erscheint/ 1. Quartal 08



Dumme Zombies? Mitnichten! Besser zu vergleichen mit den Untoten aus »28 Weeks Later«

AUF EINEN BLICK

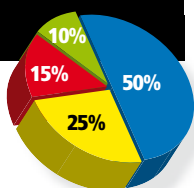
Publisher/ Valve Software
Hersteller/ Turtle Rock Studios
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Zombie-Splatter im Koop mit gewohnt viel Blut und Gewalt

DAS STECKT DRIN

- Blut
- Kotze
- Waffen
- Braune Hosen



LEFT 4 DEAD

Zombiejagd im Koop-Modus

Nachdem Capcoms Zombie-Slasher auf die Liste der verbotenen Schriften gesetzt wurde, lechzt der nach Blut dürstende Xbox-Spieler nach neuen Untoten. Mit »Left 4 Dead« bringt Turtle Rock Studios im nächsten Jahr einen Ego-Shooter ans Licht, der es durchaus in sich hat. Wie so viele von George A. Romero's Zombiestreifen, hat »Left 4 Dead« nur eine ziemlich dünne Story zu bieten. Man hat eine Epidemie überlebt und muss sich nun seinen Weg durch die lebenden Toten bahnen. Das ist's auch schon.

Die Knarre in der Hand durchgeladen, aus dem Helikopter in die untoten Massen gesprungen, geht's direkt los. Aber was genau ist nun »Left 4 Dead«? Ego-Shooter? Koop? Oder doch klassischer Survival-Horror? Nun, technisch gesehen alles davon. Die acht Spieler teilen sich in zwei Vierergruppen auf. Die eine spielt die Überlebenden und muss sich ihren Pfad zum Ausgang erkämpfen. Die untote Fraktion hingegen muss als eine Art Super-Zombies so viel Unheil wie möglich anrichten. Komplizierter wird das Spielgeschehen nicht. Daher sollte man diesen Titel nicht mit Taktik-Shootern wie »Ghost Recon« oder »Rainbow Six« vergleichen.

Nach Art des guten alten »Counter-Strike« kann sich der Spieler zu Beginn einer Runde mit Waffen und Gegenständen eindecken. Feuerwaffen sind allerdings auf Pistolen beschränkt. Jedoch gibt es natürlich die Möglichkeit, sich dual zu bewaffnen, um die Zombies um ihre Gehirne zu erleichtern. Zusätzlich gibt es noch die Wahl der Gegenstände wie Molotov-Cocktails oder Medi-Packs. Zum Glück liegen aber auf der Karte noch andere Waffen wie Scharfschützengewehre, Maschinenpistolen oder automatische Shotguns rum.

Während die Überlebenden damit beschäftigt sind, die Untoten mit Blei abzufüllen, haben die Spieler der Super-Zombies die Zeit, sich eine Strategie auszudenken. Stets kommen die lebenden Toten in kleinen Grüppchen und halten die Fraktion der Lebenden auf Trab, niemals aber unfair in großen Herden. Sie rennen auf einen zu wie in »28 Weeks Later«, springen durch die Öffnung an der Decke oder klettern durch irgendwelche Rohre. Dank der künstlichen Intelligenz des Spiels agiert ein Zombie niemals zwei Mal auf die gleiche Art hintereinander. Die KI merkt sich die Spielweise des Spielers und agiert dementsprechend. Sie erhöht den Schwierigkeitsgrad selbst-

ständig und lässt jedes Level in seiner Art anders wirken.

Das erste Level des Spiels rief bei uns sowohl physische als auch psychische Erschöpfung hervor – vom Ekel vor erbrechenden Zombie mal ganz abgesehen. Kurz bevor der letzte Show-down in Nähe des Helipads anging, stieg unser Adrenalinspiegel ins Unermessliche. Zombies aus allen Richtungen. Die Fenster eingeschlagen und noch mehr Massen von Untoten stiegen durch. Wir hetzen mit unglaublicher Nervosität Richtung Helikopter, da packt uns einer von ihnen und schlägt uns nieder. »Left 4 Dead« ist genau das, was es verspricht: Team basierte, knallharte Zombi-Action auf höchstem Niveau!

Moritz Wanke

360 SAGT ...

Klassischer Zombi-Splatter in den eigenen vier Wänden. Klingt gut, spielt sich besser!

Hitpotenzial





NICHTS IST WAHR,
ALLES IST ERLAUBT!

ASSASSIN'S CREED™



WWW.ASSASSINSCREED.COM

NOVEMBER 2007



UBISOFT®

Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Erscheint/ März 08

AUF EINEN BLICK

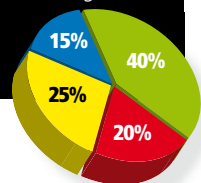
Publisher/
Rockstar Games
Hersteller/
Rockstar San Diego
Genre/ Arcade-
Racing
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Illegale Straßenrennen auf öffentlichen Verkehrswegen. Nicht neu, aber extrem stylish

DAS STECKT DRIN

- Metallic-Lacke
- Rage
- Reputation
- Los Angeles



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Racing als Etikettenschwindel: Midnight Clubber fahren nicht nur bei Mitternacht!

Wer sich längere Zeit mit Videospielen befasst, entwickelt irgendwann ein Gespür dafür, wenn er etwas ganz Besonderes gezeigt bekommt. Das ist dann fast wie bei einer neuen Liebe: Es funkt nach zwei bis drei Augenblicken. So wie bei der ersten Presse-Vorführung des vierten Teils aus der »Midnight Club«-Reihe – dem ersten für die Xbox 360. Dieser Arcade-Racer wird richtig geil, jede Wette. Denn die erste spielbare Version strahlt schon mit jedem Blechfalz ganz große Klasse aus.

Klar, grundsätzlich ist's wieder ein Tuning-Racer im Windschatten von »Need for Speed«. Anders aber als Electronic Arts beim kommenden »Pro Street« bleibt Rockstar dem Konzept einer frei befahrbaren Stadt treu. Als Basis dient eine relativ genaue Abbildung der inneren Bezirke des US-Molochs Los Angeles, von den Hollywood Hills über den Sunset Boulevard bis zur Pazifikküste mit Venice Beach. Das sind jede Menge Quadratkilometer, weshalb die neue Navigationshilfe per GPS-Routenführer Anklang finden dürfte. Trotz der großen Fläche will Rockstar ein flüssiges Spielerlebnis erzielen, ohne Ladepausen und sonstige Spaßbremsen. Soweit macht das Streaming einen hervorragenden Eindruck. Die Übersichtskarte wird beispielsweise nicht einfach so eingeblendet.

Stattdessen zoomt die Kamera effektiv aus dem Auto heraus, bis weit hinauf in eine Vogelperspektive hoch über der Stadt.

Karrieristen flitzen frei Schnauze durch die Straßen, suchen sich Wettbewerbe aller Art. Symbole auf der Karte helfen beim Suchen und Finden; eine Zahl unterhalb des Radars warnt vor lokalen Tempolimits. Wer zu schnell fährt, riskiert Jagdszenen mit den Cops. Ganz andere Jagdszenen ergeben sich, wenn man während der freien Fahrt andere Autos anrempelt und damit zum Duell herausfordert. Blitzschnell steckt das Spiel einen Rundkurs ab, grelle Neonfarben markieren das Startareal – im uns gezeigten Beispiel zwischen Sunset- und Wilshire Boulevard.

Am Start stehen unter anderem ein Mitsubishi 3000 GT und ein heftig aufgemotzter VW Golf der ersten Generation. Das Startprozedere kommt beeindruckend rüber, mit einer herrlich um die Szenerie herum schwingenden Kamera. Sachte streichelt sie über die Wölbungen eines 1969er Ford Mustang Boss und hebt die im Lack deutlich sichtbaren Flakes mit ihrem facettenreichen Schimmer hervor. Schließlich schwebt sie weiter und lässt sich im Cockpit eines strahlend gelben Lamborghini Gallardo aus dem Jahr 2006 nieder.

liveundonline

■ der Hersteller schweigt eisern ■ zu erwarten sind aber konventionelle Rundrennen per Xbox Live ■ wir wären nicht überrascht, wenn es einen Offene-Welt-Modus à la »Test Drive Unlimited« gäbe ■ auch mit diversen Downloads sowie Gamerpoints ist zu rechnen

Eigentlich müsste »Midnight« Club seinen Namen ändern, denn mit der Konzentration auf Nachttrennen ist's vorbei. Ein neuer 24-Stunden-Zyklus taucht die Wolkenkratzer, Vergnügungsviertel und Industriebezirke ständig in wechselnde Farben



Schalter, seid ihr alle da? Die Cockpits der Fahrzeuge will Rockstar originalgetreu modellieren

Im Karriere-Modus vergeht ein Tag in rund einer Stunde, im Arcade-Modus sind die Tages- und Nachtzeiten wählbar. Dementsprechend leeren und füllen sich auch die Straßen

Lohnt sich's?

-  Extrem starke Grafik, sehr lebendige Umwelt
-  Im Genre noch nicht da gewesene Ideen? Bisher keine bekannt

Viele Detailinformationen hält Rockstar noch zurück. Zum Beispiel, wie das Tuning funktioniert. Und ob man auch die Motorräder aufbretzeln kann. Eine Kawasaki ZZR 1400 mit knapp 200 PS haben wir schon gesehen

MULTIPLAYER?

Grand Theft Midnight!

Noch schweigt sich der Hersteller darüber aus, wie genau der Mehrspieler-Modus aussehen soll. Könnte ein Hinweis darauf sein, dass mehr ansteht als nur Standard-Online-Rennen. Auf Nachfrage wird vage über eine »nahtlose Einbindung« gesprochen, und dass man große Pläne habe. »Groß«, das meint Rockstar unserem Eindruck nach buchstäblich, mit einem Massively-Online-Open-Racing-Modus à la »Test Drive Unlimited«. Also eine frei befahrbare Stadt, wo jeder jederzeit mitfahren und jeden herausfordern kann. Es wäre vorstellbar, dass sogar die Fußgänger von Online-Spielen durch die Stadt geführt werden. Das ergäbe eine Mischung aus »Midnight Club« und »Grand Theft Auto«. Abwegig? Keineswegs. Beide Spiele kommen vom selben Hersteller, teilen sich das Offene-Welt-Konzept und die Engine namens Rage.



An Lizenzen wird offenbar nicht gespart, an gänsehauttauglichem Motorsound ebenso wenig. Das schrille Kreischen des Lamborghini V10 geht einem sofort durch Mark und Bein. Dann heißt's Start frei!

Orange getünchte Rauchsäulen dienen als weithin sichtbare Orientierungspunkte, weisen den Weg von A nach B nach C. Die Mücke? »Crooked« von den Evil Nine, und die Punk-Hymne »California über alles« von den Dead Kennedys. Passt prima zur Action auf dem Asphalt. Die Flitzer schenken sich nichts, driften Seite an Seite durch die dunkel getünchte Dämmerung, mehr und mehr Schrammen zeichnen sich im Lack ab. Macht nix, jetzt geht's um die so genannten »Reputation Points«, das Zahlungsmittel hier unter den Teilnehmern an den illegalen Straßenrennen in Los Angeles. Sich einen Ruf erarbeiten und an Erfahrung gewinnen, das zählt, das öffnet einem die Pforten zu neuen Herausforderungen und schicken Autos.

Auffällig ist, wie lebendig die ganze Stadt dabei aussieht. Aus den Augenwinkeln sind

Spaziergänger zu sehen, an den vorbeizoomenden Häusern links und rechts könnte man vermutlich noch das Klingelschild ablesen, bliebe Zeit zum Parken. Am stärksten beeindruckt die Kameraführung. Wer das Objektiv hinter das Auto schaltet, erlebt einen Ritt wie auf einer Kanonenkugel. Die Kamera schwenkt in Kurven sachte mit, pendelt in Senken und auf Kuppen spürbar auf und ab. Die Fahrdynamik kommt extrem steil rüber. Fraglich ist halt, ob das in der Praxis und auf die Dauer nicht etwas Übersicht kostet. Wir werden sehen.

Richard Löwenstein

**360
SAGT ...**

Interessantes Szenario von viel versprechenden Entwicklern. Könnte richtig gut werden!

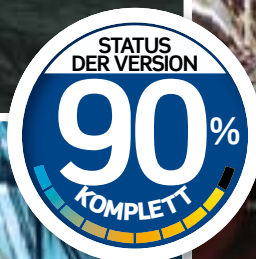
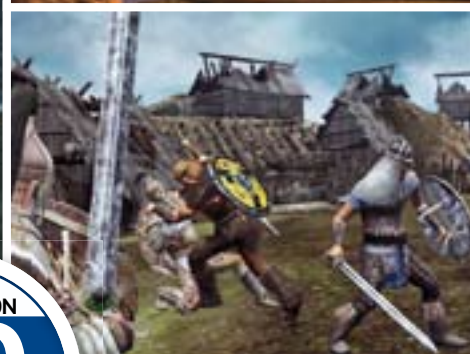
Hitpotenzial





Lohnt sich's?

- mystische Atmosphäre, spannende Kämpfe
- Hoffentlich noch viel mehr Monster, kein Koop-Modus



Wie heißt das Gegenteil von einem Maulwurf?
Klar: Seeschlange!

Erscheint/ 8. November 07

AUF EINEN BLICK

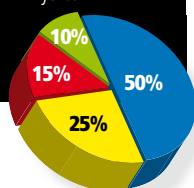
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Episches Abenteuer um die Sagenfigur Beowulf mit massig Massenschlachten

DAS STECKT DRIN

- Monster
- Fäuste
- Wut
- Mythos



BEOWULF

Stellt euch auf, wenn ihr wirklich sterben wollt!

Ja, ja die Mythologie, die hat so einiges zu bieten. Zum Beispiel die Saga um Beowulf, einem legendären altnordischen Kämpfer mit der Kraft von 30 Männern. So erzählt es die Sage, und bald auch der Kinofilm bzw. das dazugehörige Game. Der Spieler folgt dem Schicksal des jungen Helden Beowulf aus dem Volk der Geatas. Er fährt mit seinen Gefährten nach Dänemark, um Hrodgar, dem König der Dänen, beizustehen. Dieser wird von Grendel, einem Menschen verschlingenden Ungeheuer heimgesucht. Er versucht, es zu bekämpfen, das Böse aber überlebt und zeigt sich fürchterlicher als zuvor. Beowulf jedoch wird wegen seiner Heldentaten auf den dänischen Thron erhoben. Also muss Beowulf sein Volk verteidigen, seine Untergebenen im Kampf führen, die Titanen einer längst vergessenen Zeit besiegen und schließlich Frieden im Königreich herstellen. Langer Rede, kurzer Sinn: Stoff für ein Action-Abenteuer mit starken Helden, riesigen Monstern und viel Draufgehaue.

Obwohl eine Filmumsetzung, hat das uns vorliegende Preview-Muster noch wenig Cineastisches an sich. Keine Filmausschnitte, keine Kamerafahrten, kaum Dialoge, stattdessen ein sehr stattlicher Kampf gegen Monster aus dem Meer. Da steht man also nun, auf einer kleinen Insel mitten

auf hoher See. Vor einem wird es Nacht, der Held wird in einen riesigen Schatten gehüllt. Die Luft bleibt einem weg, sobald man erkennt – hey, der Schatten, das sind drei riesige einäugige Seeschlangen mit gigantischen Fangarmen! Da steht man nun, bewaffnet nur mit den blanken Fäusten und attackiert die Schlangen. Lächerlich, so scheint es anfangs, denn es passiert einfach nichts. Kein Schaden, nichts. Schließlich kriegt Beowulf vom Ungeheuer einer verpasst und fliegt geradewegs ins Meer. Plötzlich: Eine kurze Cutszene, die zeigt, wie Beowulf die Fähigkeit »Wüten« erlernt. Zurück auf die Insel, die rechte Schultertaste gedrückt und die Wut herausgelassen. Und da: Alles versinkt in Zeitlupe, der Himmel verdunkelt sich, dann heißt es draufhauen bis die Energieanzeige der Biester rot blinkt – dann signalisiert ein Symbol: Zeit für den Finishing-Move! Also rauf auf die Schlange, Horn abgerissen und mit Genugtuung die mächtige Blutfontäne betrachtet. Na, geht doch!

Da wir beim Thema Blut sind: Ubisoft will die deutsche Fassung ungekürzt veröffentlichen. Soweit so gut, auch die Grafik macht einen flüssigen Eindruck, die Figuren kommen schön detailliert rüber. Die Entwickler nutzen die nächste Stufe der ausgezeichneten Yeti-Technologie, die

bereits bei »Advanced Warfighter 2« im Einsatz ist. Auch kommt das Spiel mit wenigen Ladezeiten daher, feine Sache. Der Sound rundet das mystische Spielerlebnis ab: bedrohliche Musik und authentische Geräusche, das lässt sich hören. Soweit macht das uns zur Verfügung gestellte Preview-Muster also einen runden Eindruck, gerade was Stil, Monsterdesign und Star-Ausstattung an betrifft: In Zusammenarbeit mit Paramount Pictures packt Ubisoft Schauspielergesichter von Anthony Hopkins, Angelina Jolie und John Malkovich ins Game. Nur an der Steuerung oder vielmehr an der Erklärung der Feinheiten der Steuerung, da darf Ubisoft gerne noch feilen. Bis wir endlich kapiert hatten, wie das mit der Seeschlange und dem Sieg funktioniert, das hat gedauert.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Brachiale Breitschwert-Action: Fans von Wikingern, Äxten, »God of War« und ähnlichem könnten begeistert sein.

Hitpotenzial

**DENKE BÖSE. TUE BÖSES.
WERDE ALLMÄCHTIG.**

OVERLORD™

**Befehle eine Armee bedingungsloser Schergen,
die für dich plündern und brandschatzen.
Und werde zum allmächtigen Overlord.**



www.codemasters.de/overlord



Lohnt sich's?

- ↑ Kaum Ladepausen, alte Tony-Hawk-Spiele als Spielautomaten
- ↓ Einstieg gewohnt schwer, Grafik verliert den Vergleich mit »Skate«



Erscheint/ 2. November 07

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Der Toni wird neun Jahre alt...



Würden sie diesem Herrn ein Skateboard abkaufen?

AUF EINEN BLICK

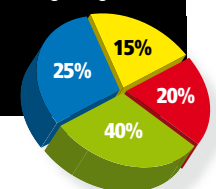
Publisher/ Activision
Hersteller/ Neversoft
Genre/ Fun-Sport
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Die neunte Auflage der Skater-Serie: diesmal mit überarbeiteter Spielmechanik und jeder Menge Zusatzfeatures

DAS STECKT DRIN

- Nagel-den-Trick
- Nagel-den-Trick
- Nagel-den-Trick
- Nagel, nagel...



liveundonline

■ Diverse Downloads, unter anderem Demoversion und Gamerpics ■ bis zu zwei Spieler auf dem Splitscreen, bis zu acht Spieler via Xbox Live für diverse Spielmodi, unter anderem Graffiti und Combo Mambo ■ Verschiedenste Online-Mini-Games, die man durch Telefonzellen betritt

Klar hätten wir in dieser Ausgabe gerne anhand eines Tests die Frage beantwortet, wie gut – oder schlecht – Neversofts neues Rollbrett-Spektakel im Vergleich zu Electronic Arts' überraschend starker Vorlage »Skate« abschneidet. Aber vielleicht war der Himmel zu blau, die Sonne zu gelb oder die Line zu lang – wie auch immer, jedenfalls konnte uns der Hersteller bis Redaktionsschluss keine testfähige Software zur Verfügung stellen. Immerhin durften wir uns aber einige Stunden lang anhand einer zu neunundneunzig Prozent kompletten US-Version Eindrücke verschaffen.

Um es kurz zu machen: Das Ding sieht richtig, richtig gut aus. Das neue »Tony« macht zwar vieles genauso wie die vorangegangenen Teile, bläst aber mit einigen interes-

santen Ansätzen ausreichend frischen Wind rein. Im direkten Vergleich mit dem auf wirklichkeitsnah gebürsteten »Skate« wirkt »Proving Ground« weniger real, dafür reicher an Action. Streetskating auf die übertriebene Tour, wobei die Straßen und Sehenswürdigkeiten der US-Ostküsten-Metropolen Baltimore, Philadelphia und Washington DC als Kulisse erhalten dürfen. Die unendlich langen Lines – also mit einem Ollie rauf auf den Bordstein, per Kickflip rüber zum Geländer, einen Frontside 5-0 landen, gleich die Wall rauf und das Dach grinden – so was ist und bleibt ein Markenzeichen der Reihe. An besonders attraktiven Spots fällt das Kamerasymbol auf: Hier darf man Fotos schießen, speichern und später an Freunde versenden. Die Vorzüge des Video-Editors haben wir ja bereits in Aus-

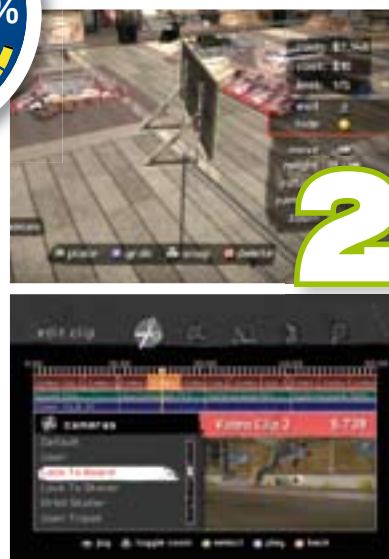
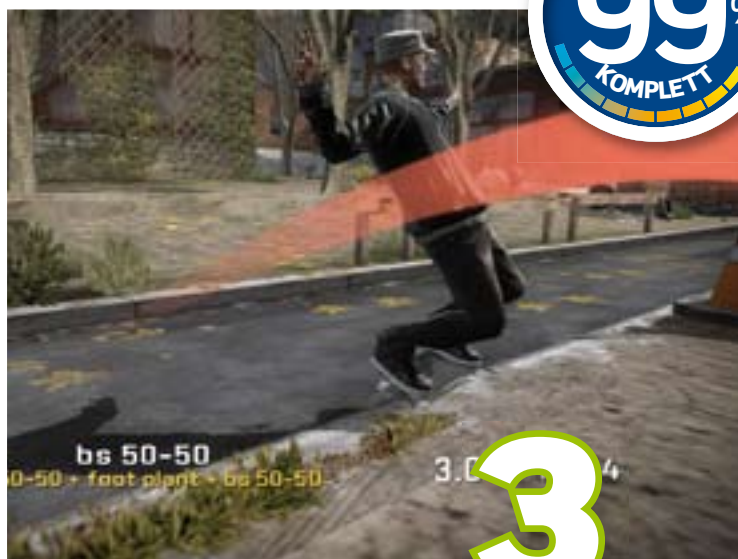
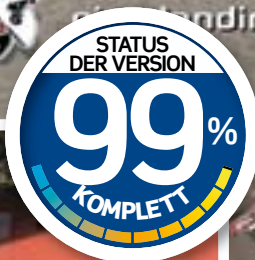
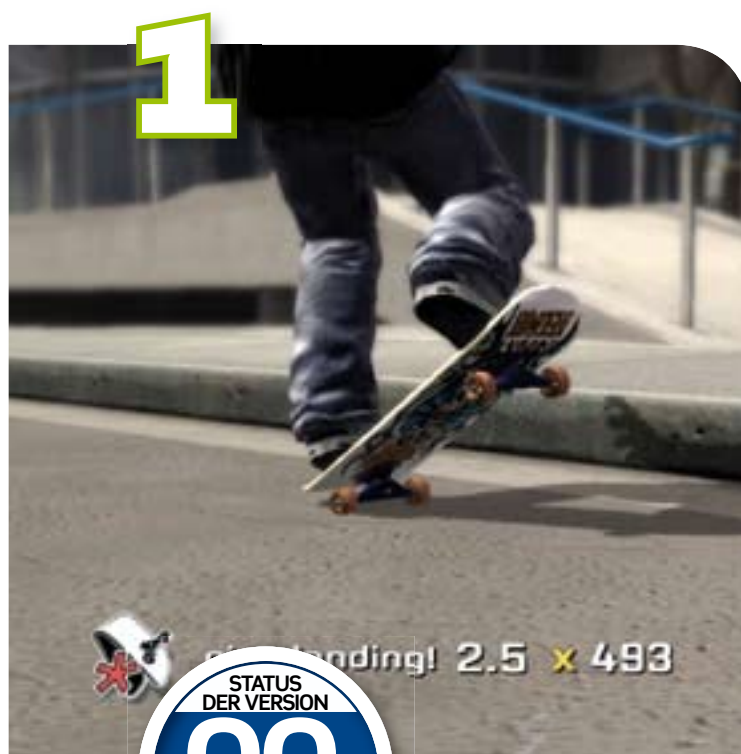
 ... ist Einstellungs-
sache

Die Kamera zoomt nah ans Board ran, und man kann die Tricks aus nächster Nähe auslösen bzw. beobachten.

Besuch in der Bastelbude: Wer genug Zeit und Begeisterung mitbringt, kann ohne Ende Videos schneiden. Oder sich eine Skatehal-

Neuerung bei der
Steuerung: Wei-
ße und rote Wind-
Farb-Flächen helfen
beim Balancieren.

Solange die Fläche weiß ist, hält sich der Skater wunderbar auf dem Board. Sobald sie sich ins Rote verfärbt, muss man mit dem Analogstick dagegen steuern.



gabe Sieben ausführlich beleuchtet. Bei höheren Sprüngen kommt eine zweite Neuerung ins Spiel: Das so genannte »Nail the Trick« klappt jetzt überall, nicht mehr nur an ausgesuchten Locations. Sobald man also in der Luft die zwei Analogsticks klickt, schaltet das Game in eine Art Superzeitlupe, und die Steuerung verändert vollkommen ihren Charakter. Jetzt wird nicht mehr per A beschleunigt und mit dem Digi-Stick gelenkt – vielmehr führt im Nagel-den-Trick-Modus der linke Stick das linke Bein, der rechte das rechte. Wer's draufhaut, kann ohne Ende Kickflip und Airtricks in allen Varianten aneinander reihen. Nur am Ende muss das Timing eben stimmen, damit die Füße rechtzeitig vor der Landung wieder auf dem Brett stehen.

Unter dem Strich motiviert »Proving Ground« ohne Ende – und dass die Vielzahl an Möglichkeiten so manchen Einsteiger in die Verzweiflung treiben dürfte, ist in der Serie ja nichts Neues. Aber indem einem immer wieder Tony Hawk, Ryan Sheckler, Arto Saari und weitere Skate-Superstars über den Weg laufen, mit schaffbaren Aufgaben durch reihenweise Skill-, Renn-, Line-, Foto- und Film-Challenges treiben, bleibt man trotz häufigen Scheiterns dran. Anspornend wirkt auch, dass mit der Zeit viele attraktive Extras frei geschaltet werden. Zum Beispiel steht in Baltimore gleich beim Einstieg ein schäbiges Backstein-Gebäude im Hintergrund, anfangs noch mit einem Rolltor verschlossen. Dieses Tor öffnet sich bald, und wer mag, kann sich hier

eine eigene Skatehalle einrichten. Sobald Turniere gewonnen werden und Preisgelder bzw. Sponsoren-Prämien aufs Konto wandern, kann man sich's hier mit Obstacles, Ramps, Großbild-Fernseher, Polstermöbeln oder einer Bar fein gemütlich machen. Und sogar Freunde einladen, per Xbox Live gemeinsam mit ihnen in der Skate-Halle abhängen und vielleicht ein bisschen Musik hören. 54 Tracks von Bloc Party bis Sex Pistols, da lässt sich's sauber Chillen.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

SAGT ... Wieder ein toller Skate-Spaß. Sieht gut aus, steuert sich prächtig, und ist mit Inhalten bis oben hin voll gestopft

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

-  Richtig gelungene Tracklist, interessante Neuerungen
-  Könnte ein bisschen günstiger sein



Erscheint/ 22. November 2007

AUF EINEN BLICK

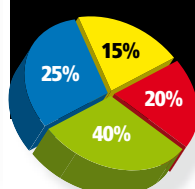
Publisher/ Activision
Hersteller/ Neversoft
Genre/ Partyspiel
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Kommt von Neversoft statt Harmonix, rockt aber trotzdem ordentlich das Haus

DAS STECKT DRIN

-  Original-Tracks
-  Endgegner
-  Schlachtmodus
-  Deutsche Bands



GUITAR HERO 3

Legends of Rock: Da rockt die Hütte!

Seit zirka einem Jahr rocken nun schon die Wohnzimmer von 360-Besitzern vor sich hin. Ob das einmal ein Ende nimmt? Wohl kaum! Schließlich steht noch dieses Jahr der dritte Teil der »Guitar Hero«-Reihe in den Läden, und zwar schon recht bald – Anfang November. Ein Testmuster haben wir bis Redaktionsschluss leider nicht in die Hände bekommen, für zwei Stunden Probeschrammeln hat's aber gereicht. Auch wenn das Spielprinzip noch immer das gleiche ist, fallen doch einige Neuigkeiten auf. Am auffälligsten ist vielleicht, dass nicht mehr die Jungs von Harmonix an dem Titel arbeiten. Stattdessen wagen die Skate-Profis von Neversoft ihr Bühnendebut. Klar, Fans der Reihe werden bei dieser Ankündigung zunächst stutzig sein. Wir können jedoch alle Zweifler beruhigen: »Guitar Hero 3« hat noch immer alles, was schon die Vorgänger so genial gemacht hat – und mehr...

Am Grundprinzip hat sich, wie erwähnt, nichts verändert. Noch immer wird ein Song nach dem anderen per Gitarrencontroller nachgespielt. Dazu drückt man die am Gitarrenhals angebrachten »Fret-Buttons« in den auf dem Bildschirm ange-

zeigten Farben. Um den jeweiligen Ton schließlich zu spielen, betätigt man die »Strum-Bar«, das Äquivalent eines Plektrons unten am Bauch. Trifft man die Töne korrekt, ist das nicht nur ein Genuss für die Ohren, sondern bringt auch Punkte. Einige der Noten sind von einem blauen Schimmer umgeben. Wenn diese fehlerfrei gespielt werden, füllt sich die so genannte »Starpower« des Gitarristen auf. Ist diese schließlich voll, darf man sie mit einem Hochreißen des Halses entfachen und seine Punkte pro gespielten Ton verdoppeln. Klar, dass das Publikum dann ebenfalls ziemlich ausflippt. Haut man jedoch kontinuierlich daneben, wird der Zeiger des »Rockmeters«, quasi der Lebensenergie, immer weiter absinken, bis der Song schließlich erneut gespielt werden muss.

Wer einen der Vorgänger gespielt hat, wird sich also sofort zurechtfinden. Für alle anderen gibt es wieder einen sehr intensiven Trainingsmodus. Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist jedoch auch diesmal der Karriere-Modus. Hier geht der Spieler abermals den typischen Weg eines Gitarristen von der Garagen-Band bis zur Rocklegende. Das Geschehen ist noch immer in Blöcke unterteilt, in denen es bis zu



Insgesamt 13 Charaktere stehen einem vor Beginn der Karriere zur Wahl. Fünf davon müssen jedoch zunächst freigespielt werden.

live und online

-  Online-Modus für bis zu zwei Spieler
-  Zu zweit einen Song gemeinsam spielen
-  Oder im neuen Schlachtmodus gegeneinander antreten
-  Klar, dass es auch neue Tracks zum runterladen geben wird, hoffentlich günstiger als beim Vorgänger

AUF IN DIE SCHLACHT

Headbanging extrem!

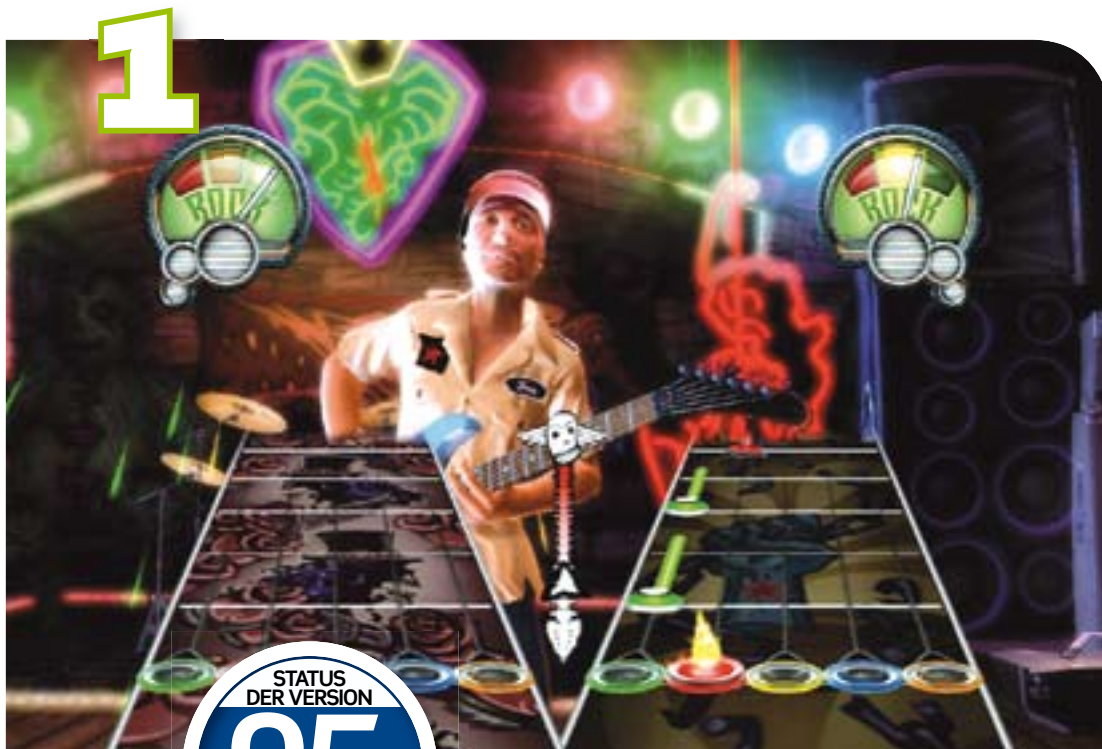
Immer wieder stellt sich einem ein Profi-Rocker in den Weg: Das Bossgegner-Duell ruft!

Aber nicht mit Feuerwaffen, sondern nur mit der Power der eigenen Gitarre. Klingt doof, macht aber überraschend viel Spaß.

Statt Starpower zu sammeln, geht es hier darum, so genannte Angriffsnoten zu sammeln. Die darf man dann

dem Gegner entgegenschmettern, und ihm so das Leben schwer machen.

Je nach Art der Angriffsnote reißt dann beispielsweise eine Saite, der Verstärker überhitzt oder der Gegner bekommt doppelt so viele Noten zu spielen. Sinkt sein Rockmeter auf Null, ist er bezwungen.



ALLES UNTER KONTROLLE!

Und wieder ein neuer Controller

Es heißt, der Controller im Fender-Design aus »Guitar Hero 2« hätte vielen nicht zugesagt. Gute Nachrichten: Diesmal gibt es das etwas gediegenere Modell der Gibson. Namentlich eine Mischform aus Les Paul und Kramer. Sieht im dunkleren Look edler aus und schrammelt sich mit vielfältigen Verbesserungen in unser Herz. Zum Beispiel lässt sich der Gitarren-Hals abnehmen, was den Transport des guten Stücks sehr vereinfacht. Zum anderen lässt sich die Faceplate austauschen. Ach ja, beinahe hätten wir's vergessen: Der Controller ist dieses Mal kabellos, der wahre Rocker kann das Teil also problemlos gegen seinen Verstärker feuern, so wie einst The Who.



sechs Stücke zu performen gibt, um eine Stufe auf der Karriereleiter emporzusteigen. Es beginnt mit einem Gig im Garten. Hier fiel uns eine nette Idee auf: Die Locations verändern sich im Laufe des Auftritts und es gibt immer wieder spaßige Kleinigkeiten zu entdecken. Wenn man in besagtem Garten beispielsweise die Zugabe beginnen möchte, wird das Haus von Polizisten umstellt, die von verärgerten Nachbarn gerufen worden sind. Zwischen den einzelnen Blöcken wird der Werdegang der Band in witzigen Zwischensequenzen im Cartoon-Look erzählt.

Nach jeweils zwei Abschnitten gibt sich dann schließlich auch eine weitere Neuerung die Ehre. Nach einem erfolgreichen Gig wird man dann von einem bekannten Gitarristen zu einem Duell herausgefordert. Darunter so illustre Größen wie Tom Morello von Rage against the Machine und Audioslave, oder Slash, den viele wohl noch aus seiner Zeit bei Guns'n'Roses kennen. Aber wie funktioniert so ein Gitarristenduell? Das Ziel ist es, das Rockmeter des Gegners in den Nullpunkt zu treiben, indem er sich verspielt. Hierbei kommen so genannte Angriffsnoten zum Einsatz, die hier die Starpower-Noten ersetzen. Jede von ihnen hat eine andere Wirkung auf den Kontrahenten. Mal reißt eine Saite und er muss schnell auf den entsprechenden Fret-Button kloppen, ein anderes Mal werden die Noten auf dessen Spiel-

feld unsichtbar. Strategen dürfen sich die Angriffsnoten übrigens auch gerne aufsparen. Denn erst wenn man den Gitarrenhals wie bei der Starpower hochschnellen lässt, treten sie in Aktion. Bevorzugt natürlich in schwierigen Passagen. Genauso funktioniert auch der Schlachtmodus, in dem man via Xbox Live andere Gitarreros herausfordern darf. Wer jedoch lieber gemeinsam jammen mag, der darf dieses Mal auch den Koop-Modus via Xbox Live spielen. Wobei ein Duett an einer Konsole natürlich deutlich spaßiger ist, soviel haben wir bei unserem Probespiel schon mal mitgekriegt.

Die Songauswahl? Klotzen statt kleckern. Ganze 70 Stücke, von denen zudem ein Großteil von den Original-Künstlern performt wird, machen die Playlist attraktiv. Schwerpunkt: Rock-Klassiker und Legenden: Kiss, Sex Pistols, Rolling Stones, Iron Maiden, Dead Kennedys, Slayer, Die Toten Hosen und Revolverheld sind nur eine handvoll illustrierter Künstler, die das Herz eines jeden Rock- und Heavy-Metal-Liebhabsers höher schlagen lassen. Das Spiel braucht sich also keineswegs hinter dem – übrigens für Europa jüngst auf Anfang kommenden Jahres verschobenen – »Rock Band« verstecken.

Einen Wermutstropfen gibt es aber: den Preis. Im Bundle mit Gitarre muss der geneigte Nachwuchsmusiker knapp

100 Euro auf den Ladentisch blättern. Die Nachbildung der populären Gibson Les Paul/Kramer-Gitarre ist zwar recht schick, aber es bleibt ein Haufen Bares! Wer sparen will, nimmt die alte »Guitar Hero 2«-Klumpke zur Hand und besorgt sich das Game gitarrenlos für knapp 50 Euro. Keine Alternative ist es allerdings, wie gehabt, die Saiten bzw. Tasten nur auf dem Controller anzureißen: Da geht der Spaß flöten.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Das wird wieder richtig rocken. Mehr haben wir dazu nicht zu sagen.

Hitpotenzial

Lohnt sich's?

- Animierte Umgebung, Itemvielfalt und spaßiges Schlachten
- Noch recht menschenleere Städte, stellenweise Ruckelpartie



Erscheint/ April 08



Was Siegfried und Roy können, kann »Sacred 2« schon lange: Seraphim geht mit ihrem süßen Tigerchen reiten

AUF EINEN BLICK

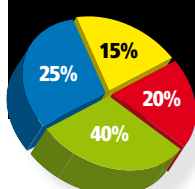
Publisher/ Koch Media
Hersteller/ Ascaron
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: wunderschöne Rollenspiel-Welt, die zum Metzeln einlädt

DAS STECKT DRIN

- Metzeln
- Reiseführung
- Metzeln
- Itemsuche



SACRED 2: FALLEN ANGEL

Metzel-Rollenspiel mit Suchtfaktor, made in Germany

Mal ehrlich, wie oft stand die Welt kurz vor dem Untergang, weil irgendein Bösewicht meinte, er könne sie sich unter den Nagel reißen und jegliches friedliebende Wesen vernichten? Wie sein PC-Vorgänger macht »Sacred 2« hier keine Ausnahme, hat aber das Potential, an den großen Erfolg des ersten Teils anzuknüpfen – diesmal auch auf der Xbox 360. Die Gütersloher Jungs von Ascaron waren bei uns zu Besuch und haben uns für kurze Zeit in die Welt von Ancaria entführt.

Gleich zu Beginn hat der Spieler die Qual der Wahl zwischen sechs verschiedenen Charakterklassen. Wieder mit von der Partie ist Sexbombe Seraphim aus dem ersten »Sacred«, die als Beschützerin des Planeten gehandelt wird. Neu und als Kontrastprogramm zur holden Weiblichkeit gedacht: der Schattenkrieger, der von einem geheimnisvollen Volk nach seinem Ableben wiederbelebt wurde. Nach der Auswahl geht's dann endlich mit dem Hack'n'Slay-typischen Schnetzeln los.

Hier kommen wir gleich zu einen der neuen Features von »Sacred 2«. Der Spieler hat die Möglichkeit sich zwischen der Licht- und Schattenseite zu entscheiden. Wählt er die Lichtvariante, so sollte er sich hilfreich gegenüber den NPCs verhalten und ihnen stets behilflich sein. Dies verschafft Unterstützung aus der Bevölkerung und verbessert die Reputation des Charakters. Wer aber egoistischer handelt und die Belohnungen lieber seiner eigenen Figur zustecken möchte, für den ist der Schattenweg interessanter. Unterschiede zwischen den beiden Wegen ergeben sich unter anderem bei den Quests. So soll zum Beispiel ein Zwischengegner vernichtet werden, indem man den Staudamm zerstört und dann zusieht, wie er weggespült wird. Auf dem Weg des Lichts muss der gute alte »Do it yourself«-Geist herhalten, wohingegen auf der Schattenvariante die eigenen Lakaien die Drecksarbeit für einen machen. Später gibt's dann noch Über-Skills von einem der Götter der jeweiligen Seite, sofern man

liveundonline

- Als Einzelspieler anfangen, online im Koop mit Freunden weiterschlagen
- Es werden auf jeden Fall Erfolge intus sein, Genauerer folgt

EIN MONSTER KOMMT SELTEN ALLEIN

Amoklauf mal anders

Hauptaugenmerk liegt in »Sacred 2« auf dem Erledigen von Quests und dem Killen von Monstern.

So wird der Charakter stärker und mächtiger. Hinzu kommt die ständige Gier nach neuen und besseren Items, die überall verstreut im Lande zu finden sind.

Nachdem Schweiß und Blut in den Helden investiert wurden, lohnt sich ein Blick in die Spieler-gegen-Spieler-Arena. Hier können sich Xbox-Gamer aus der

ganzen Welt gegenseitig die Köpfe einschlagen und Siegespunkte erhaschen, die später durch Items eingetauscht werden können.

Neben normalen Handwaffen wie Schwert oder Axt, gibt es noch unzählige Zaubersprüche und Fertigkeiten. So zum Beispiel kann eine kleine Nova erzeugt werden, und jeder Gegner im Umkreis platt machen. Jeder dieser Sprüche kann stärker gemacht und verbessert werden.



WENN ENGEL FALLEN...

Tod den Orcs!

Wie auch sein Vorgänger auf dem PC erschafft »Sacred 2« eine unglaubliche, künstliche Welt. Auch wenn das Spielprinzip kaum simpler sein könnte – töte so viel du kannst – steckt in diesem Spiel sehr viel Herzblut. Die detailverliebte Atmosphäre, die gut an die Xbox 360 angepasste Steuerung und die umfangreiche Quest-Vielfalt machen bisher einen sehr guten Eindruck. Auch die bereits aus »Fable« bekannte Möglichkeit, sich zwischen guten und bösen Wegen entscheiden zu können, erhöht den Wiederspielfaktor ungemein. Wenn alles klappt, dürfen wir im Frühling nächsten Jahres auf Orcjagd gehen und zusammen mit Freunden die Welt vor dem Bösen beschützen.



seine Aufgabe erfüllt und somit Loyalität bewiesen hat. Während es zur nächsten Quest geht, schlendert der Held durch die riesige Welt von Ancaria. Dabei erwischt man sich oft selbst, wie man einfach nur stillsteht und die wunderschön animierte Umgebung betrachtet: Wechsel von Tag und Nacht inklusive mitlaufender Schatten, sich mit dem Wind bewegende Grashalme und ein selbstständig ablaufendes Stadtleben. Nicht nur die Grafik, sondern auch die Skills sind im Vergleich zum Vorgänger um einiges aufgepeppt. So hat der Spieler die Möglichkeit, seine Fähigkeiten nach Belieben zu verändern. Darf es lieber ein Feuerball mit hoher Feuerkraft oder mit langer Reichweite sein? Lieber ein einzelner starker oder gleich mehrere schwächere? Dadurch ergeben sich schier unzählige Möglichkeiten, seinen Charakter auszustatten und einen richtig geilen Helden zu erschaffen. Apropos ausstatten: Wie auch schon in ersten »Sacred«, erscheint jedes im Inventar angelegte Item auch auf dem Charakter selbst. So mutiert das Spiel schon gern mal zur Modenschau für andere Mitspieler.

Wer allerdings die seltenen Items des Spiels haben möchte, der muss schon etwas tiefer ins Land reisen und den Pfad der Haupt-Quest verlassen. Zur Unterstützung stehen diverse

Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Allseits bekannt: das klassische Reitpferd, das fast überall beim Händler erstanden werden kann und schon fast langweilig wirkt. Neu – jedenfalls für »Sacred«-Spieler – sind Schiffe und aufrüstbare Elitietiere, welche sich von Klasse zu Klasse unterscheiden. Die Seraphim besitzt einen Tiger, der Schattenkrieger hingegen ein froschartiges Monster als Reisegefährte und Mitstreiter. Noch wird fleißig an der KI der Gegner gefeilt. So sollen diverse Mobherden von einem Oberhaupt, dem »Champion«, angeführt werden und durch ihn ihre Angriffsstrategie erhalten. Metzelt man ihn ab, flieht entweder seine Schar, oder agiert weniger organisiert. Jedes der zwölf Gebiete von Ancaria hingegen wird von einem Eliteboss bewacht, welcher nach seinem Ableben seltene Gegenstände hinterlässt und einen in der Haupt-Quest vorantreibt.

Allein die Hauptstory soll einen gut 30 bis 40 Stunden vor den Bildschirm bannen. Dazu kommen laut Hersteller noch rund 600 (!) Neben-Quests. Diese müssen allerdings nicht allein bestritten werden. So kann der Spieler seinen Charakter aus dem Einzelspieler-Modus direkt in eine Online-Partie schicken und zusammen mit bis zu vier Freunden im Koop gemeinsam metzeln. Ein weiteres nettes Feature von

»Sacred 2« ist eine geplante Handelsplattform im Stile von Ebay. Nicht benötigtes Inventar wird an den Höchstbietenden vertickert. So toll das uns gezeigte 360-Game ist, noch muss Ascaron einiges tun. An der KI arbeiten, zum Beispiel, damit sie ausgereifter wird als beim Vorgänger. Noch stehen die Gebäude der Städte leer, noch läuft das Spiel nicht so ruckfrei, wie das der Fall sein sollte. Allerdings haben die Ascaron-Leute ja noch bis Frühling 2008 Zeit, bevor das Spiel in den Regalen stehen soll.

Moritz Wanke

360 SAGT ...

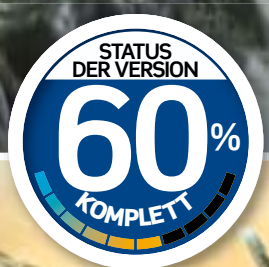
Ein sehr viel versprechendes Action-Rollenspiel im »Diablo«-Stil aus deutschen Landen. Na so was!

Hitpotenzial



Lohnt sich's?

- Flottes Gameplay, detailreiche Grafik, viele bekannte Einheiten
- Altbewährtes in neuem Gewand, kein Master Chief



Erscheint/08

AUF EINEN BLICK

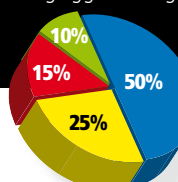
Publisher/
Microsoft
Hersteller/
Ensemble Studios
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Endlich Massenschlachten im »Halo«-Universum mit neuen Einheiten und packender Echtzeit-Action.

DAS STECKT DRIN

- UNSC
- Covenant
- »Halo«-Feeling
- Eingängige Steuerung



HALO WARS

Sag Hallo zu »Halo« als Echtzeit-Strategiespiel. Erste Eindrücke aus dem laufenden Spiel

Es soll ja Menschen geben, die spielen am PC. Bedauernswert, schon klar. Aber soweit es das Genre der Echtzeit-Strategie betrifft, ist so ein Windows-Rechner halt schwer zu toppen. Dass das so ist, hängt nicht zuletzt mit den bisherigen Werken der Ensemble Studios zusammen. Deren »Age of Empires«-Reihe und »Age of Mythology« sind ganz, ganz große Kracher. Jetzt also arbeitet genau dieses Team am Echtzeit-Strategiespiel mit dem »Halo«-Universum als Grundlage.

Das Problemkind ist natürlich die Steuerung. Unter vier Augen hat uns Ensemble-Mann Graeme Devine erzählt, dass man an »Age of Mythology« die Anpassungen an den Controller trainiert hat. Anders als bisherige Strategie-Titel wie »Command & Conquer 3« wird »Halo Wars« ja exklusiv für die Xbox 360 entwickelt, daher kann die Bedienung optimal an den Controller angepasst werden – das komplette Gamedesign wird darauf ausgerichtet. In der Praxis heißt das: Wie bei der Konkurrenz bewegt man einen Cursor über den Bildschirm und wählt Einheiten per A-Taste aus. Durch zweimaliges Drücken werden alle Einheiten des gleichen Typs im Bild ausgewählt; wer A gedrückt

hält und über seine Truppen bewegt, markiert diese wie mit einem Pinsel. Zudem springt man mit dem Steuerkreuz schnell an wichtige Punkte auf der Map, etwa zum Hauptquartier. Wählt man ein Gebäude aus, erscheint ein Kreismenü mit den baubaren Einheiten und man navigiert mit dem Analogstick zur gewünschten Einheit. Passt.

Das Gameplay ist geprägt durch viele bekannte Einheiten aus den Ego-Shootern: Spartans, Warthogs, Banshees, Scorpions, Wolverines. Es gibt auch Vehikel wie die Hawks oder Short Swords. Sie sehen aus und bewegen sich genauso wie die vertrauten Vorbilder. Dabei haben alle ihre eigenen Stärken und Schwächen. Warthogs sind prima gegen Infanterie, die sie auch einfach überfahren können, und als Scouts, da sie in Terrain vordringen können, wo andere Fahrzeuge Probleme haben. Gegen Lufteinheiten sind sie allerdings chancenlos. Dazu kommen dann noch diverse »Leader«-Einheiten mit ihren speziellen Elite-Skills.

Da die Covenant aber immer einen Trumpf im Ärmel haben, müssen wir auch manchmal ganz schwere Geschütze auffahren und einen Artillerie-schlag aus dem Orbit anfordern. Da hält nicht einmal der überdimensionale »Scarab«-Läufer der



Die Scarab-Einheit der Covenant: fraglos der Sieger im Weit-Strahl-Wettbewerb

Covenant stand, den wir schon aus »Halo 2« kennen. Wenn's mal heiß hergeht: Die künstliche Intelligenz »Serina« unterstützt den hoffnungsvollen Kommandanten mit Tipps und Infos. Die Story spielt im Jahr 2531, also drei Jahre vor den Ereignissen aus den bisherigen »Halo«-Titeln. Deshalb sind auch die bekannten Charaktere wie der Master Chief nicht im Spiel vertreten, was den Entwicklern extra Freiraum beim Design eigener Ideen gab. Ergo ist unser Schiff »Spirit of Fire« auf dem Weg zum Planeten Harvest, und stößt dabei auf ein uraltes Artefakt. Anscheinend wollen auch die Covenant wissen, was es mit dem Artefakt auf sich hat – tja, und wenn zwei sich streiten, dann wird daraus Krieg!

Die Kampagne wird aus der Sicht der UNSC geschildert und wird auch im Koop spielbar sein, feine Sache. Natürlich kann man sich in den Multiplayer-Gefechten aber auch auf die Seite der Covenant schlagen. Wir würden noch gerne wissen, wie es mit den Ressourcen aussieht, ob es Einheiten-Upgrades und ein Einheiten-Limit gibt. Im Moment tippen wir aber eher auf actiondurchtränkte Massenschlachten, bei denen nur die Ressourcen das Limit vorgeben – also ähnlich wie in »Command & Conquer 3«. Überhaupt erinnert bisher sehr vieles an das bisher beste Strategiespiel auf der Xbox 360, was schon ein bisschen schade ist: Wir hoffen, dass uns »Halo Wars« bald noch mit ein paar innovativen Features überrascht. Optisch jedenfalls gibt's keinen Grund zur Klage. Tolle Licht- und Schatten-Effekte mit dem sowieso überzeugenden »Halo«-Look, das sieht schon mal viel versprechend aus.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

»Halo« macht sich ganz gut im Echtzeit-Gewand. Wir wünschen uns aber mehr Innovation und Eigenständigkeit

Hitpotenzial



BLACKSITE™

ES GIBT DINGE, DIE KANN MAN NICHT GEHEIM HALTEN.

ERHÄLTlich AB
NOVEMBER 2007



WWW.BLACKSITEGAME.COM

"Geradling, actionreich und ziemlich cool. Das Szenario ist unverbraucht und die riesigen Aliens sind beeindruckend."
(PC Games, Ausgabe 08/2007)

BlackSite © 2006 Midway Games West Inc. All rights reserved. BLACKSITE is a trademark or registered trademark of Midway Games West Inc. Used by permission. MIDWAY and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Entertainment Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Limited. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (BMB) (for PlayStation2) (each sold separately). The online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Software platform logo (TM) and (C) IEMA 2006.

Games for Windows

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

MIDWAY
www.midway.com



TIMESHIFT



Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family All other trademarks are property of their respective owners.





Du wirst es kaum glauben.
Du musst es sehen.
19. November 2007.

www.360-live.de

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion GmbH

HERAUSGEBER

Florian Petrich, Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PROJEKTLIEFUNG

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 Özündar, Matthias Lausmann,
Jan Kahlert, Ann-Kristin Witter, Moritz Wanke

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 Schober,
Tel.: +49(0)8106 / 21 00 663; Fax: +49(0)8106 / 21 00 664,
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

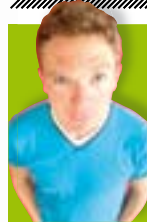
Erscheinungsweise: monatlich. Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche 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: Timeshift, Vivendi Games

Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

360 – das sind wir



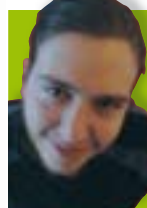
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Project Gotham Racing 4«,
»Big Brain Academy« (Wii)

FREUT SICH AUF/ »Super Mario Galaxy«,
»Need for Speed: Pro Street«



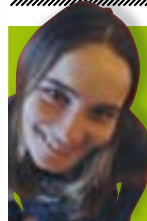
NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Halo 3 MP«,
»Persona 3« (PS2)

FREUT SICH AUF/ »Kane & Lynch«,
»Call of Duty 4«



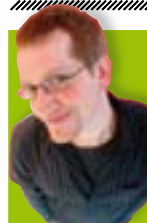
ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow

GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Tomb Raider Anniversary«,
»Virtua Fighter 5«

FREUT SICH AUF/ »Assassin's Creed«,
»Rock Band«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK

GENRES/ Rollenspiele, Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Stranglehold«, »Two Worlds«
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Fallout 3«



MATTHIAS LAUSMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Lausmeister

GENRES/ Action, Abenteuer

SPIELT GERADE/ »Eternal Sonata«,
»Ace Combat 6«

FREUT SICH AUF/ »Mass Effect«,
»World in Conflict«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirlie

GENRES/ Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Die Simpsons«,
»Eternal Sonata«

FREUT SICH AUF/ »Need for Speed: Pro Street«,
»Assassin's Creed«



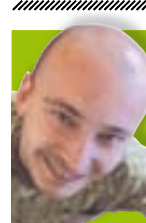
SECKIN ÖZÜNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »Pro Evo Soccer 2008«,
»FIFA 08«

FREUT SICH AUF/ »Fallout 3«, »Mass Effect«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto

GENRES/ Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Die Simpsons«, »Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Beautiful Katamari«,
»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.

TIMESHIFT

Wenn man's genauer betrachtet, sind die Ähnlichkeiten zu »Halo 3« verblüffend. Sind beides Ego-Shooter, beide mit Helden in Hightech-Kampfanzügen. Nur dass dieses Game hier ohne quiekende Grunts auskommt.

AUF EINEN BLICK

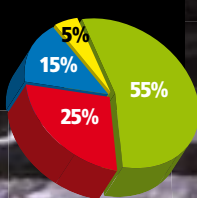
Publisher/ Sierra
Hersteller/ Saber Interactive
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Cineastisch inszenierter Ego-Shooter mit steiler Grafik und eigenständigen Ideen

DAS STECKT DRIN

- Zeit stoppen
- Zeit zurückspulen
- Zeit vorspulen
- Zeit nutzen



Meine Fresse, zieht das Spiel durch, dagegen kommt der Einstieg in »Halo 3« echt lahm rüber: Das sind Gedanken, die einem in den ersten Minuten mit diesem Knaller-Shooter durch den Kopf schießen. Schon die erste halbe Stunde fühlt sich bedrohlich, packend, mitreißend und intensiv an – toll! Dabei hätte alles ganz anders kommen können. Das erste Lebenszeichen von »Timeshift« datiert aus dem Januar 2005. Eine von Atari und dem amerikanisch-russischen Developer Saber Interactive veröffentlichte Pressemeldung stellte den Release für Herbst 2005 in Aussicht. Von einem technisch aufwändigen Ego-Shooter war da die Rede, der mit innovativen Zeitmanipulations-Features das Genre umkrempeln sollte. Nach mehrmaligen Verschiebungen schienen die Arbeiten im August 2006 dann endlich vollendet. Dazwischen hatte sich schon viel verändert. »Timeshift« hatte Publisher- und Plattformwechsel hinter sich – von Atari zu Vivendi, von der alten Xbox zur Xbox 360 – und wurde schließlich wenige Tage vor Gold-Status doch gestoppt: Vivendis President of Worldwide Studios, Martin Tremblay, bemängelte Alterungserscheinungen. Saber Interactive bekam ein Jahr extra, um »Timeshift« auf Augenhöhe mit anderen Erste-Klasse-Produktionen zu heben. Das Jahr ist jetzt vorbei, das Ergebnis da. Und hat nur wenig mit dem gemeinsam, was wir vor anderthalb Jahren im Preview hatten.

DER NAMENLOSE

Klar ist »Timeshift« immer noch ein Ego-Shooter, macht aber vieles anders als die Urversion. Es gibt zum Beispiel keinen Michael Swift mehr. Der neue Held hat keinen Namen, er wird nie im Bild gezeigt. Die Kamera verlässt fast nie die Ich-Perspektive. Der Spieler soll sich von der ersten Minute an mit einer Figur identifizieren, die an entscheidender Stelle in Ereignisse eingreift, die die ganze Welt und ihre Geschichte umkrempeln. Washington hat als Ort der Handlung ausgedient. Die Kulissen für die sechs Kapitel werden nicht mehr konkret benannt, sie tragen stattdessen abstrakte Namen wie »Alpha District«. Das soll den Eindruck erwecken, dass man nicht irgendwo, sondern in der Heimat um das eigene Überleben und mehr kämpft: Freunde, Freiheit, hohe Werte eben. Es beginnt mit einem recht schrägen Begrüßungsvideo. Kindergerausch, verzerrte Bilder, irre Töne, Soldaten, ein paar Wort- und Sprach-

fetzen. Man ahnt eher, als dass man weiß: Hier geht gerade irgendwas mächtig schief. Dann ein dunkles Bild, und schließlich dieser verdammte Regen, der auf ein Wellblechdach trommelt. Wir sind irgendwo, keine Ahnung, wo – und wann. Irgendwann 1939? Ein Hinterhof in einer trüben Straße, ein Megaphon durchschneidet scharf den Klang des Regens. Es ist die Stimme eines Diktators namens Krone, wie wir bald lernen. Krones Ansprachen, seine Statuen an jeder Ecke – das liegt wie ein bedrohlicher Schatten über der Stadt. Dr. Krone, auch das deutet sich bald an, hat die Zeitmaschine einiger genialer Wissenschaftler für seine Zwecke missbraucht. Er hat die Zeit manipuliert und den Lauf der Welt verändert. Nichts ist mehr so, wie wir es kennen. Krone hat eine Herrenmenschen-Diktatur nach dem Vorbild des Dritten Reiches errichtet, er unterdrückt das Volk mit seinen Hightech-Truppen. Das Resultat sind apokalyptische Zustände in einem Land, das im Krieg zwischen Krones Armeen und rebellischen Freischärlern zu zerbrechen droht. Um die Dinge ins Lot zu bringen, kommt der Held gerade recht. Er und sein Hightech-Anzug...

LICHT UND SCHATTEN

Dieses Kleidungsstück nennt sich »Beta-Suit« und versetzt seinen Träger in die Lage, die Zeit vor- und zurückspulen oder sie ganz zu stoppen. Gemeinsam mit einer Bande von Freischärlern macht man sich also auf, Dr. Krone und seinen Schergen den Hintern zu versohlen. Die erste halbe Stunde füllt »Timeshift« mit einem relativ lockeren Einstiegs-Training. Erst mal ein bisschen umgucken, ein paar Meter laufen, sich mit der Steuerung vertraut machen. Dann die ersten Schießereien, ein paar Feinheiten der Waffentechnik kennen lernen. Drei Schießbeisen darf man bei sich tragen, vorhandene Waffen jederzeit gegen am Boden liegende tauschen. Patronen werden automatisch aufgeklaut, sobald man in die Nähe etwaiger Vorräte kommt, egal ob es sich dabei um Munitionskisten handelt oder um die Hinterlassenschaften von Dr. Krones zur Strecke gebrachtem Gefolge. Soweit also wirklich nichts Ungewöhnliches. Und trotzdem hat »Timeshift« von Anfang an dieses gewisse Etwas, und weckt in einem dieses Nur-noch-diese-eine-Mission-Gefühl. Woher kommt's? Es ist die Art und Weise, wie die Senior Producer Kyle Peschel und sein Team jede Menge »

liveundonline

■ Diverse Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi für maximal 16 Mitspieler auf 14 Karten, bis zu vier Zuschauer pro Match ■ Vielseitig konfigurierbare Optionen ■ Diverse Download-Inhalte in Planung, unter anderem Gamerpics und Zusatzkarten ■ 47 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpunkte, davon 15 nur im Mehrspieler-Teil zu erzielen. Insgesamt eine ausgewogene Sache, mit einigen leicht und einigen hart erkämpften Erfolgen

“Dagegen kommt der Einstieg in Halo 3 echt lahm rüber”

» Spannungsspitzen zu einem Werk zusammenfügen. Hat auch damit zu tun, wie das Spiel mit Lichtern, Schatten und Grafikeffekten arbeitet. Die grellen Kontraste zwischen hell und dunkel erinnern an »F.E.A.R.«. Zum Beispiel, wenn man ahnungslos durch Matsch und Regen schlappet, durch eine graubraune Suppe, einem Tunnel entgegen. Das Radar zeigt im näheren Umfeld keine Feindmarkierung. Eine trügerische Sicherheit. Denn plötzlich schält sich schemenhaft ein leuchtend roter Strahl aus dem Nebel, ganz dünn, wie ein Faden, eher zu errahnen als zu sehen. Genau diesen einen Augenblick zu spät fällt's einem wie Schuppen von den Augen: Wir sind einem Scharfschützen vors Laservisier gelaufen! Macht aber erst mal nichts, weil der Kampfanzug die ersten ein bis zwei Treffer ganz locker wegsteckt. Außerdem besitzt er die geniale Fähigkeit, seine Energien zu erneuern. Immer wenn dem Balken mit den Lebenssäften die Kraft auszugehen droht, warnen ein Blinken und ein unaufdringlicher Warnpieps vor dem drohenden Helden-tod. Dann ist's an der Zeit, sich kurz Deckung zu suchen und dem Anzug Zeit zur Regeneration zu lassen. Die mühselige Suche nach Energiepacks entfällt. Leicht wird's einem trotzdem nicht gemacht, aber dazu später.

DER BEWEGTE HELD

Aber zurück zu unserem Scharfschützen. Jetzt wird der Zeitstopp reingehauen, es bleiben vielleicht vier Sekunden, um den Schützen zu entdecken und auszuschalten. Mehr als genug. Der Feigling hat sich in einem Wachturm verschanz, etwa 100 Meter voraus. Drei Sekunden sind bis zur Entdeckung verstrichen, jetzt dürfte der Zeitstopp noch etwa ein bis zwei Se-

kunden anhalten. Also schnell das Zoomvisier aktiviert, dann einen gezielten Schuss auf seine Waffe, das bringt immerhin 15 Gamerpoints und den Erfolg »Entwaffnet«. Dann ein Treffer ins Bein. Der Kerl bricht zusammen, stürzt hinter seiner Deckung hervor, versucht sich noch an die Brüstung zu klammern, fällt dann doch. Interessant auch die Art und Weise wie das Spiel Wege sperrt, verlagert und ebnet. So rennen wir mal mitten in ein Feuergefecht hinein, klemmen uns hinter einen Geschützturm und ballern Seite an Seite mit ein paar Kameraden Welle um Welle auf heranstürmendes Krone-Gefolge. Dann, nach einer Minute Chaos und Hölle meldet eine Stimme, dass der Kampf aussichtslos und Rückzug angesagt ist. Also raus aus dem Geschützturm. Einen Raum weiter zeigt das Spiel zwei Kameraden, die gemeinsam eine Stahlarmierung aus der Halterung hebeln, an der wir vorher achtlos vorbei gelaufen sind – aha, ein Fluchtweg! Die allermeisten Actionspiele hätten in so einem Moment einfach irgendwo eine Tür geöffnet, den Spieler dorthin geschickt, fertig. Hier dagegen erfährt man hautnah, weshalb sich einem plötzlich neue Möglichkeiten eröffnen.

Das ändert nichts an der grundsätzlich schwach ausgeprägten Erzählstruktur – ein paar Videos, wenig ausgeprägte Charaktere, zwischendurch Minibriefings – und dem geradlinigen Spielaufbau. Aber es ändert alles, was die eigene Position in der Spielwelt betrifft. Man wird zu einem Teil der Handlung, zum Helden, der wirklich was bewegen kann. Eine so starke Verbundenheit des Spielers mit der Umwelt erreichen nur die allerveningsten Ego-Shooter. Abgesehen davon erweitern sich nach etwa einem Drittel Spielzeit die Räume,

VERSCHIEB DIE ZEIT!

Wie die Zeitumkehr funktioniert, lässt sich anhand einer kleinen Etappe beschreiben, mit der einem das Spiel die so genannte »Timeshift«-Funktion näher bringt. Man stelle sich eine Belagerung mitten in einer Straße vor. Der Held kämpft sich durch ein halb zerstörtes Haus, will die draußen auf der Straße postierten Belagerer umgehen. Nur sind die Jungs leider nicht doof: lassen einen mächtigen Sentry-Kampfläufer aufmarschieren, der mit knatternder Gatling-Gun die ganze Häuserfront in Schutt und Asche legt. Vor uns: nur noch ein enger Rest-Korridor, ohne Türen, ohne Fenster, und den zerlegt der Sentry auch noch Stück für Stück. Einen Fluchtweg scheint es nicht zu geben, also was tun? Die ersten ein- bis zweimal lautet die Antwort vermutlich – verzweifelt doch nach einem Ausweg suchen, keinen finden und den Helden tot tapfer erdulden. Irgendwann erinnert man sich an das, was einem das Spiel vorher erzählt hat – nämlich dass der Beta-Suit Timeshifting beherrscht. Er kann also die Zeit stoppen, bremsen und zurück drehen. Diese Manipulation wirkt sich nur auf die Außenwelt aus, nicht auf den Träger des Anzugs. In der geschilderten Situation heißt das: LB- und B-Taste antippen und damit die Zeitumkehr aktivieren: Schon baut sich die explodierte Wand Stein für Stein wieder auf, die Projektile des Sentry fliegen rückwärts, der Held kann den Korridor gefahrlos durchlaufen. Das Timeshifting wirkt die ersten paar Male ein bisschen aufgesetzt, fügt sich mit der Zeit aber prima ins Gameplay ein.

Lohnt sich's?

- Flüssige Anmutung, gelungene cineastische Aufmachung
- Leider mit Ladepausen, stellenweise etwas arg schwer

NORMAL IST DAS NICHT

Mit Kaudenwelsch wie »RealShatter«, »Normal Mapping« und »RealShadows« wollen uns die Entwickler von Saber vermutlich sagen, dass die Grafik das Haus rockt. Mauersteine sehen wie zum Anfassen plastisch aus, Regenwasser rinnt zwischen den Fugen herab, beim Marsch wandern Schatten über die Waffe. Sehenswert!

„Man fühlt sich als Teil der Handlung, als Held, der wirklich was bewegen kann“



In Rückblenden zwischen den Missionen erzählt das Spiel, wie Dr. Krone mithilfe des Zeitanzugs seine Diktatur errichtet



DIE UNSICHTBAREN

Später kommen Androiden zum Einsatz, die fast unsichtbar zu sein scheinen. Aktiviert man aber die Zeitbremse, merkt man – hey, die bewegen sich einfach nur extrem schnell! Bei aktiviertem Zeitstopp sind auch diese flinken Jungs ein leichtes Ziel.

GRANATE!

Die Jungs vom Entwicklerteam Saber scheinen auf explosive Eier zu stehen. Oder warum sonst sollten sie so viele coole Granaten ins Spiel integrieren? Einige haften am Ziel, andere brennen sich durch die Klamotten der Gegner und explodieren, dritte lösen am Ziel Laserbarrieren aus.

WAFFENKRAFT

Maschinenkanonen, Schrotflinten und Co. fühlen sich richtig mächtig an. Die »Havok«-Engine ist dafür verantwortlich, dass große Teile der Kulissen in Schutt und Asche versinken, wenn es jemand drauf anlegt.

EINE SACHE DER EINSTELLUNG

Multiplayer

Manche Spiele entwickeln sich im Laufe der Zeit zu Geheimtipps unter den Liebhabern zünftiger Multiplayer-Gefechte. »Lost Planet« ist so ein Game, das hier könnte ein anderes werden. Die Ausstattung lässt jedenfalls kaum Wünsche offen. Bis zu 16 Rebellen und Krone-Krieger können sich auf 14 variantenreich angelegten Karten in diversen Spielvarianten messen: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, King of Time, One on One und einige mehr. Soweit nichts Ungewöhnliches. Überraschend ist nur, wie viele Parameter einstellbar sind. Zeitlimit, Scorelimits, Zahl der Besucher, Einstiegs Waffen, Respawn-Zeit und mehr. Außerdem ist jeder Spielmodus bis ins kleinste

Detail feinjustierbar, beispielsweise kann der Spielleiter die maximale Sprunghöhe um ein Mehrfaches erhöhen. Neun teils auf Tempo, teils auf Scharfschützen getrimmte Parameter-Voreinstellungen bringt »Timeshift« mit, weitere kann der Spieler selbst anlegen, benennen und speichern. Einen besonderen Reiz entfalten die Mehrspieler-Duelle aufgrund der typischen Zeitmanipulationen. Man kann so genannte Chrono-Granaten suchen, finden, werfen. Kurz haltbare Zeitblasen von etwa vier Metern Durchmesser können erschaffen werden. In denen steht dann die Zeit still, während die Action außerhalb ungebremst weiter geht. Was die Chrono-Blasen anrichten, hängt

von der Sichtweise ab. Wer sich in der Blase befindet, kann zum Beispiel zusehen, wie sich ein heran fliegendes Projektil ab Erreichen der Blasenhülle nicht mehr bzw. sehr langsam weiter bewegt. Steht ein Mitspieler im Wirkungsradius der Chrono-Granate, dann ist er quasi in der Zeitblase festgenagelt, aber wegen der begrenzten Wirksamkeit der Zeitgranaten eben nur kurz. Der Dreh mit der Zeit bringt im Mehrspieler-Modus noch nicht so viel frischen Wind wie man meinen könnte; er spielt sich anfangs eher ein bisschen verwirrend. Deshalb ist es zu begrüßen, dass sich das Timeshifting zugunsten grundlegender Waffen-Duelle ohne Hightech-Extras abschalten lässt.

sodass man sich freier bewegen kann, und nicht mehr wie durch einen Schlauch gequetscht fühlt. In dieser Hinsicht ähnelt »Timeshift« den Genre-Großmeistern »Half-Life 2« und »Bioshock«. Der Vergleich drängt sich auch aus anderen Gründen auf. Zum Beispiel wegen dieses allgegenwärtigen Gefühls, nie zu wissen, was hinter der nächsten Ecke lauert. Klar warnt einen das Radar vor Gefahren. Trotzdem erwischt einen das Spiel immer wieder richtig kalt. Manchmal zu kalt: Es gibt einige Szenen, die sind nur nach dem Versuch-und-Irrtum-und-beim-nächsten-Mal-eben-anders-Prinzip zu schaffen. Das geht nur deshalb halbwegs in Ordnung, weil zumindest die Rücksetzpunkte sehr fair verteilt sind, sodass einem nie mehr als ein paar Augenblicke bereits geleisteter Arbeit noch mal aufgezungen werden. Umgekehrt verdient sich »Timeshift« ein Schulterklopfen für das echt schnelle Schnellspeichern. Immer nach Höhepunkten wird der Spielstand automatisch gesichert, was niemand merken würde, gäbe es nicht diese kurzen Texteinblendungen.

DIE COMPUTER-FRAU

Eine weitere Gemeinsamkeit mit »Half-Life 2« und »Bioshock«: viele Überraschungen! Immer wieder packt einen das Spiel beim Nacken und vermittelt so was wie »Hör mal, du dachtest, du weißt jetzt wie ich funktioniere. Aber ich werde dir zeigen: du täuschst dich!« Und wirft plötzlich irgendwas Unerwartetes in die Schlacht. In einem Moment »

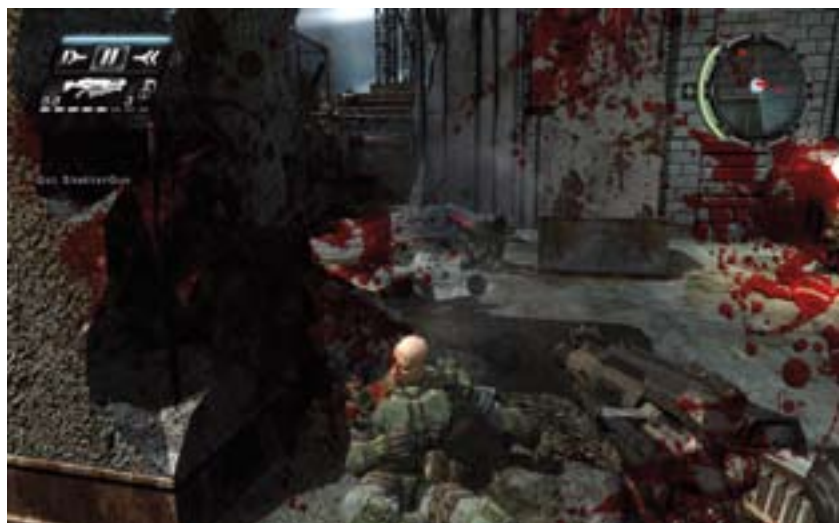
SCHUSS INS KNIE

Die kleinen Details

Auf dem Schlachtfeld sind jede Menge sehenswerte Details zu erkennen. Bei einem Feuergefecht auf engstem Raum zum Beispiel: Da plumpst ein Gegner nach einem Treffer nicht einfach zu Boden, vielmehr drischt es ihn nach links, wenn man ihn an der linken Schulter trifft, und nach rechts, wenn das Projektil ihn am rechten Schlüsselbein erwischt. An anderen Stellen kann man

verbündete Freiheitskämpfer beobachten, die Gefallene aus dem Geschosshagel zerren; oder Gegner, die nach einem Schuss ins Knie einknicken, kurz am Boden liegen bleiben, sich aufrappeln und weiter kämpfen. Die Gegner-KI überzeugt. Die Jungs springen übers Gelände, rollen sich ab, eilen von Deckung zu Deckung. Erinnert an Monoliths tollen Psycho-Thriller »F.E.A.R.«. Noch ein

Beispiel: Man schießt den Gegner die Waffe weg, sie purzelt auf den Boden. Der Gegner humpelt davon, wir ihm nach. Dann dreht sich der Typ um, will uns vielleicht überrumpeln. Oder auch nicht, kniet sich stattdessen auf den Boden und ergibt sich. Die Jungs nutzen also keine einstudierten Bewegungsmuster, sondern überraschen einen und sorgen so für prickelnde Unberechenbarkeit.



Im englischen Original spritzt die rote Suppe zwar reichlich, aber nicht übertrieben. Die deutsche Version gibt sich dezenter, aber keineswegs blutleer

» keimt beispielsweise die Panik, weil einem ein halbes Dutzend von Dr. Krones Schergen entgegenstürmt und ein wildes Feuergefecht anzettelt. Nur eine Minute später sieht die Lage vielleicht ganz anders aus: Aus dem Winkel bemerkt das Auge auf einer Brüstung irgendwo hoch oben einen Camper, der immer dann den Abzug seiner Gatling-Gun zieht, wenn man selbst die Deckung verlässt. Also heißt's nur wenige Augenblicke nach einer wilden Adrenalin-Ballerei: ruhig Blut bewahren, in die Hocke gehen, einen günstigen Winkel suchen, dann per R-Stick das Zoomvisier aktivieren und das Problem aus der Nähe aufs Korn nehmen – erledigt! Von den vielen Tempowechseln abgesehen, fährt »Timeshift« auch sonst viel auf, was immer wieder zum Weitermachen motiviert. Quad-Fahrten und Held-hinter-mächtiger-Gatling-Kanone-Situationen zum Beispiel. Außerdem riesige Kampfhelikopter und mächtige Techno-Spinnen, die mit lautem Ahoi und Trara zum Bossgegner-Duell bitten. Diese Mischung aus Ruhe und Chaos, aus dem Kampf allein, aber auch Seite an Seite mit den Kameraden, erinnert in seiner Intensität stark an jenen Menschheit-gegen-fiese-Locust-Aliens-Actionreißer, dessen Namen wir an dieser Stelle verschweigen – wir wollen ja die Jugend nicht gefährden. Ähnlich wie dort führt doofes Balieren und Durchrennen auch hier mit großer Wahrscheinlichkeit eher zu ausweglosen Heldentoden. Man muss sich in gewisser Hinsicht mit »Timeshift« anfreunden und alle Möglichkeiten nutzen, die das Spiel zur Verfügung stellt.

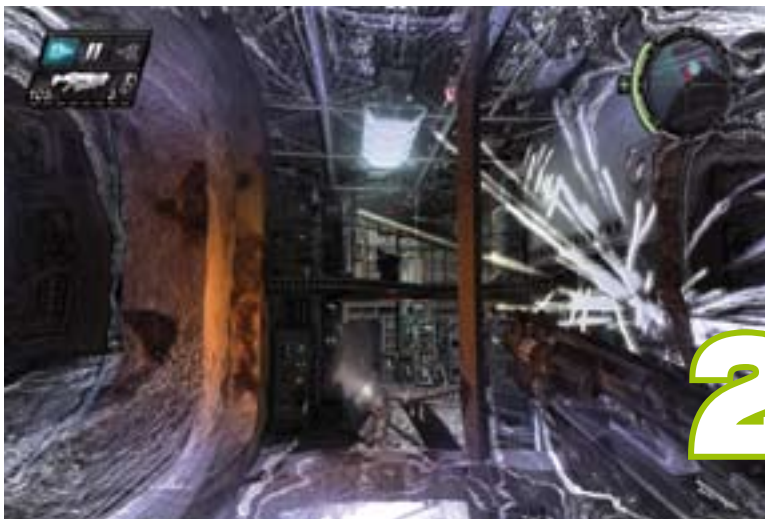
Die Sekundärfunktion der Waffen beispielsweise ist nicht nur ein Gimmick wie in vielen Ego-Shootern, sondern eine sinnvolle Ergänzung zur Primärfunktion. Der Granatwerfer der Schrotflinte zum Beispiel hat uns im Test einige Male die Haut gerettet. Ganz wichtig ist es auch, öfter mal einen Blick auf die Minikarte links oben im Bild zu riskieren und auf etwaige rote Markierungen zu achten. Sie signalisieren herannahende Probleme – vielleicht nur Fußsoldaten, vielleicht ein stationäres Geschütz, vielleicht was viel Dickeres – auch dann, wenn sie noch außer Sicht sind. Durch di-

So nahtlose Wechsel zwischen Innen- und Außenlevels zeigen nur die besten Actiongames. Genial, wie einen das Spiel in einem Rutsch durch unterirdische Korridore, hinein in Gebäudeinnere und von dort nach draußen führt





HOCHMUT KOMMT VOR DEM FALL



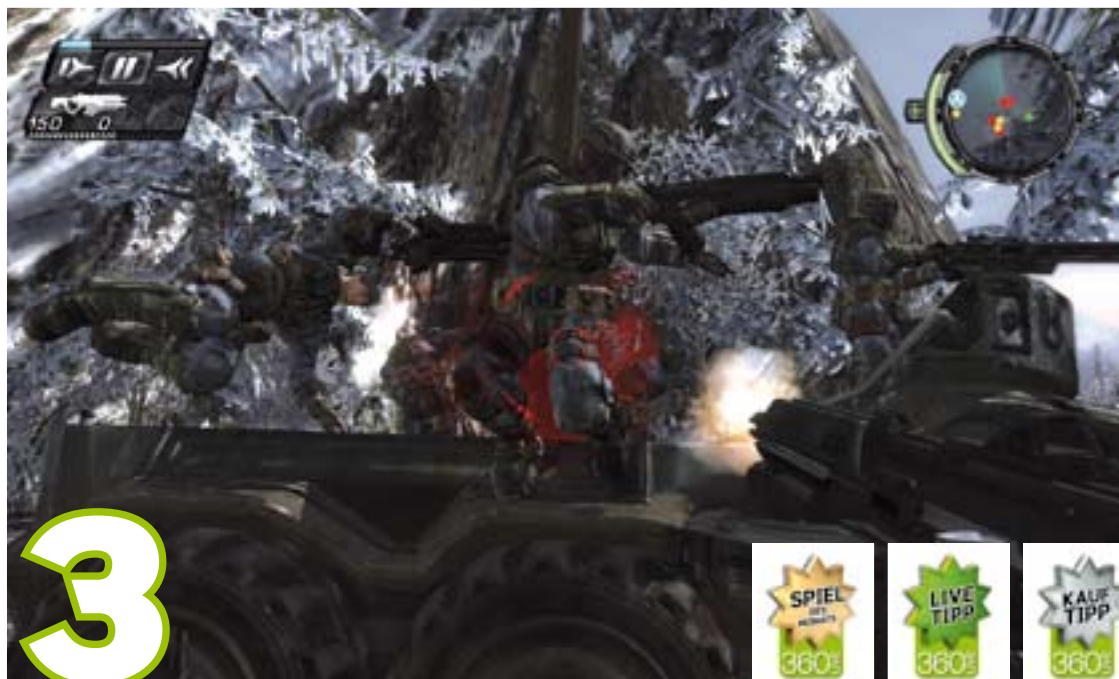
Zeit-Fehler

Es gibt einige Spiele mit Zeitstopp und ähnlichem. Meistens wirkt das Ander-Uhr-Gedrehe eher übergestülpt, statt flüssig in das Gameplay integriert. Hier ist das anders. Eingestreute Timing-, Schalter- und Physik-Puzzles setzen den Einsatz von Zeitstopp bzw. Zeitbremse voraus, die Lösung erscheint meistens schlüssig.

Actionszenen sowie so. Man kann zum Beispiel Gegner und Projektile einfrieren, solange genug Chrono-Energie vorhanden ist. Aber: Der Zeitstopp zum Beispiel verbraucht knapp viermal so viel Chrono-Power wie die

Zeitbremse. Da saugt es den Energiebalken links oben im Bild schnell leer...

Wer einen Zeitstopp auslöst, um ein fahrbares Geschütz und halbes Dutzend von Dr. Krones Fußsoldaten zu erledigen, wird lernen – huch, nach vier Sekunden ist die Chrono-Power ausgelutscht! Bis die Energieleiste wieder aufgeladen ist, dauert's knapp zehn Sekunden. Die Zeitbremse funktioniert deutlich länger, dann braucht's halt zusätzlich ein bisschen Projektile-Ausweich-Kunst.



ese Vorwarnung kommt es zwar eher selten zu völlig überraschenden Angriffen, aber manchmal halt doch, und dann sitzt der Schreck umso tiefer. Wichtig auch, dass man der Zeitfunktion vertraut. Denn klar, man kann per LB-Taste plus Y-Taste einen Zeitstopp bewirken; oder wahlweise per X in die Zeitlupe schalten bzw. mit B eine Zeitumkehr einleiten. Wer aber einzig und allein die LB-Taste antippt, sonst nichts, der überlässt dem Spiel die Wahl des für die Situation passenden Zeit-Modus'. Funktioniert prima und in den allermeisten Fällen besser als wenn man selbst entscheidet. Last but not least ein Dank an den Computer-im-Anzug namens SSAM, der einen immer wieder vor kommenden Gefahren warnt und mit Tipps auf die Sprünge hilft. SSAM spricht mit weiblichem Timbre, die Ansagen lassen sich auf Wunsch zusätzlich als Text ins Bild einblenden. In hitzigen Gefechten manchmal ganz praktisch.

Dass einen »Timeshift« permanent nach vorne treibt, hängt schließlich auch mit vielen Kleinigkeiten zusammen, zum Beispiel wie schlüssig das Fadenkreuz funkti-

oniert. Das signalisiert einem durch Farbe und Form präzise, wann man Freund oder Feind im Visier hat, wann man einen Gegner verfehlt, wann ihm das Visier näher rückt und wann man ihn vollständig im Fadenkreuz hat.

KAUM ECHTE MÄNGEL

Das Spiel könnte nahezu perfekt sein, wären da nicht doch ein paar Schnitzer. Eben die schwache Erzählstruktur. Dann die erwähnten Stellen im Gameplay, die sich nur mit Vorwissen meistern lassen. Und muss das sein, dass zwischen den Etappen von rund zehn bis fünfzehn Minuten Länge, und außerdem nach jedem Heldentod für je rund zehn Sekunden nachgeladen wird? Hätte sich das mit klugem Streaming nicht vermeiden lassen? Nicht falsch verstehen: Ist kein tödlicher Mangel, aber bremsen den sehr flüssigen Spielablauf leider doch etwas mehr aus als sich das für eine sonst so hochklassige Produktion gehört. Allerdings bewegt sich unsere Meckerei auf so hohem Niveau, dass man's als Erbsenzählerei bezeichnen könnte. Schließlich leisten

sich die allermeisten Games noch viel längere Ladepausen, und entschädigen einen trotzdem nicht mit einem so großartigen Multiplayer-Erlebnis wie diesem hier. Was da alles einstellbar ist, das ist fast einmalig. Im Kasten steht alles Wissenswerte dazu geschrieben. Der variable Schwierigkeitsgrad - auf der niedrigsten der drei Varianten weich und soft, auf dem höchsten hart wie Stahl - ist wohl eher Geschmackssache. Wäre halt schön gewesen, wenn man sich nicht zu Beginn festlegen müsste, sondern im laufenden Spiel was verändern dürfte. Die Einstiegsstufe sollte selbst erfahrene Gamer für mindestens zwölf Stunden beschäftigen. Und davon werden sie keine einzige Sekunde langweilig finden. Zum Schluss noch ein paar Worte zum Test-Prozedere: Wir haben das englische, ungekürzte Original durchgespielt, die deutsche Version zum Vergleich etwa eine Stunde eingeworfen. Die USK-Freigabe hat für Deutschland einige Schnitte verursacht, allerdings sind die eher punktuell gesetzt: weniger Blut, keine fliegenden Körperteile mehr, Leichen verschwinden. Unserem Eindruck nach nichts, was das Spie-

lerlebnis ernsthaft schmälert. Die deutsche Version ist außerdem erste Wahl wegen der guten deutschen Synchronisierung. Stimmen und Übersetzungen sind stilsicher gewählt. Muss erwähnt werden, ist ja leider nicht selbstverständlich.

Richard Löwenstein

Timeshift

GRAFIK/

Detail- und effektiv, sehr flüssig

9

SOUND/

Wenig Musik, aber starke FX und tolles 5.1-Surround

8

STEUERUNG/

Flüssig, handlich, diverse Konfigurationen

8

Großartig, flüssig und abwechslungsreich inszeniertes Ego-Shooter-Erlebnis

9.1 aus 10

Lohnt sich's?

-  Dichte Atmosphäre, interessante Charaktere
-  Stellenweise recht schwer, fehlender Koop-Modus



Erscheint/ 26. Oktober 07



Diese nette Dame heißt Hanne Lichthammer. Um sie zum Reden zu bringen, versucht es Pater Rawlings mit einem Exorzismus

AUF EINEN BLICK

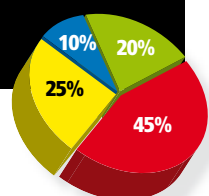
Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Mercury Steam
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ohne Freigabe

KURZ & KNAPP

Da steht Clive Barker drauf und ist Clive Barker drin. Fieser Horror-Shooter

DAS STECKT DRIN

-  Schleim
-  Feuerteam
-  Okkultismus
-  Dämonen



CLIVE BARKER'S JERICHO

Blut und Gedärm, beides hab' ich gern

Pünktlich zum Erscheinungstermin hat das Testmuster von Clive Barkers Horrorschocker den Weg in die Redaktion gefunden. Wer die Titelstory in der letzten Ausgabe verpasst hat, hat einige ziemlich interessante Screenshots nicht gesehen – darum an dieser Stelle eine Kurzzusammenfassung dessen, was sich der Schriftsteller und Regisseur im Teamwork mit dem madrilienischen Developer Mercury Steam für uns 360-Besitzer an Schocks und Schrecken ausgedacht hat.

Als Spieler schlüpft man in die Rolle von Devin Ross, Anführer der Jericho-Einheit, eines Sondereinsatz-Kommandos, das aufgrund besonderer Fähigkeiten zu okkulten Fällen gerufen wird. Von so einem erzählt der cineastische Einstieg. Wir reisen in die Nähe der Wüstenstadt Al-Khali. Sektenführer Arnold Leach greift eine Forschungsstation in der rätselhaften Stadt an, um dort bis zu dem so genannten »Ur-Bösen« vorzudringen, das tief unter ihr verborgen liegt. Die Welt ist also wieder einmal am Abgrund und der Spieler darf den Karren abermals aus dem Dreck ziehen. Der einzige Unterschied in »Jericho«: Hauptheld

David Ross segnet sehr früh im Verlauf des Zeitliche, soviel sei verraten.

Macht aber wenig, denn genau darauf basiert die interessante Spielmechanik. Statt den verbleibenden sechs Charakteren nur Befehle zu geben, schlüpft Ross in die Haut eines jeden einzelnen. Praktisch, da jeder von ihnen Fähigkeiten besitzt, die zum Vorankommen nötig sind. Die telekinetisch veranlagte Scharfschützin Abigail Black beispielsweise steuert ihre Schüsse und schafft ganze Geröllmassen aus dem Weg. Oder Simone Cole, die die Realität »hacken« kann. Sie verlangsamt die Zeit, lässt Munition aus dem Nichts entstehen und ähnliches. Der Figur-Wechsel über das Digikreuz geht nach kurzer Eingewöhnungszeit flott von der Hand, jedenfalls sobald man sich die Namen der Recken eingeprägt hat. Anders als in den meisten Taktik-Shootern, muss man seine Kameraden nicht zwingend an der Hand nehmen und durch die Gegend lotsen. Sie reagieren grundsätzlich eigenständig, preschen schon mal nach vorne und kundschaften die Lage aus. Zur Not kann man übereifrige Kumpels auch mit simplen Befehlen wie »Stellung halten«

liveundonline

Keinerlei Mehrspielerkomponente. Schade, ein Koop-Modus hätte sich geradezu aufgedrängt. 42 abwechslungsreiche Erfolge, von denen man sich einen Großteil fürs Vorankommen im Spiel verdient

3

WO KRIEGEN?

360 Live hilft!

Al-Khali ist ein raues Pflaster, zu rau für Deutschland. Das Spiel kriegt keine USK-Freigabe, daher kein offizielles Deutschland-Release. Zusammen mit dem Versandhändler Wolfsoft bieten wir volljährigen Lesern dennoch die Möglichkeit, »Jericho« trotzdem zu beziehen, ohne Kurztrip ins europäische Ausland – und das sogar preiswerter als Menschen, die dieses Magazin nicht in Händen halten: Einfach die Telefonnummer 02622 / 88620 anrufen und das Codewort »360 Live Magazin« nennen, und schon gibt's »Jericho« für sparsame 59,99 Euro, sprich fünf Euro unter dem Normalpreis. Achtung: Das Angebot dürfen nur Volljährige in Anspruch nehmen!



1

ZEITREISE

Wo soll das hinführen?

Ach du Schreck! Noch ein Weltkriegs-Shooter? Keine Panik. Die Truppe von Hanne Lichthammer ist kaum wieder zu erkennen. Lediglich die Bewaffnung aus Flammenwerfer oder Gatling-Gun erinnern noch an Soldaten.

Relativ schnell wird die Gruppe in die Zeit der Kreuzzüge verfrachtet. »Assassin's Creed«-Attentäter Altair lässt sich hier nicht blicken, an seiner statt dafür dämonische Armbrustschützen, Kinder-Kreuzzugs-Gespenster und

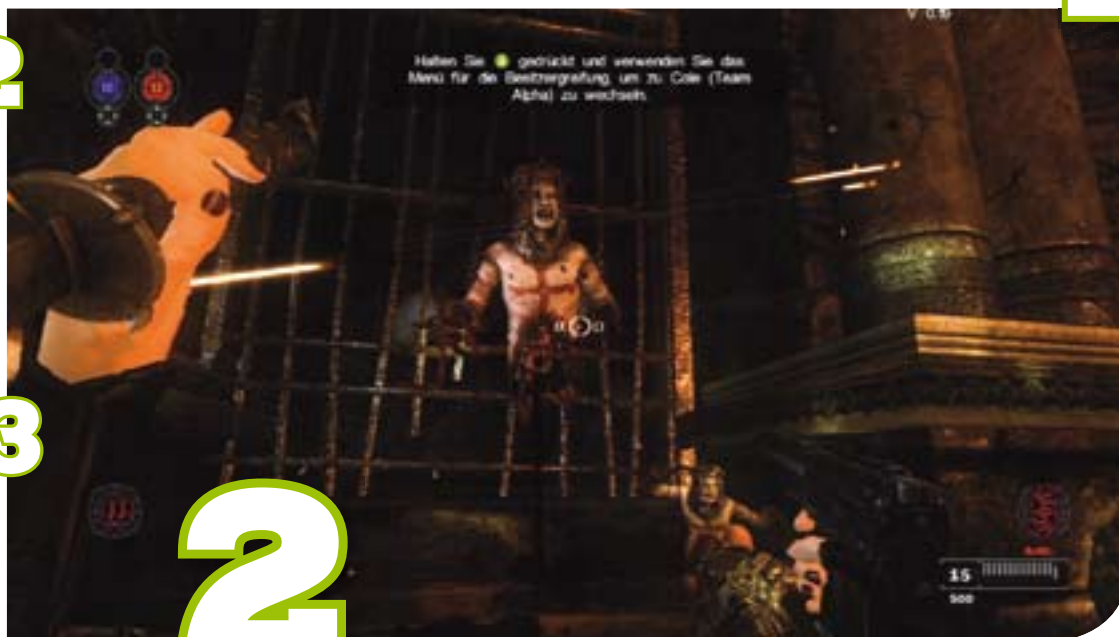
der finstere Malthaus, der die Kleinen in den Tod getrieben hat. Sympathisch, was?

Etwa zur Halbzeit geht es zurück ins antike Rom. Hier trifft man den irren Cassus Vicus, der seine Freak-Parade auf das Jericho-Team loslässt. Während man in seinem Palast auf verwesende Legionäre und überdimensionale Gladiatoren stößt, geht es im Kolosseum gegen den berühmten Zünger und weitere Plagegeister.

2

3

2



oder »Zu Punkt XY mit dir« zurück bellen. Ansonsten konzentriert man sich auf Schießen, Ballern, Draufhalten. Denn trotz der etwas ungewohnten Charakter-Wechselei fühlt sich »Jericho« letztlich wie ein geradliniger Schock-Shooter an.

Welle um Welle höllischer Kreaturen gilt es, zurück in die Verdammnis zu schicken. Und genau hier liegt die größte Stärke von »Jericho«. Schon ab dem ersten Zombie-Ritter-was-auch-immer-Vieh merkt man sofort, dass in diesem Game Clive Barker nicht nur drauf steht, sondern auch drinsteckt. Relativ schnell wird die Truppe über einen Dimensionsriss in verschiedene Epochen katapultiert. Kranke, unförmige Wesen, zusammengehalten von Haken und Ketten, immer wieder ziemlich anstrengende Bossgegner. Wie der etwas übergewichtige Cassus Vicus, den wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Oder Malthaus, der sich mit einer verzauberten Rose ein Schutzschild erstellt, um sich vor verärgerten Kreuzrittergespenstern zu schützen. Die stürzen sich dann natürlich aus Frust auf das Jericho-Team. Mit einem bestimmten Kniff wird die Rose jedoch außer Kraft gesetzt und Malthaus somit verwundbar. Um sich zu verteidigen, bringt jeder Charakter reihenweise Spezialfähigkeiten und einen sekundären Feuermodus zum Einsatz. Im Fall von Delgado besteht diese Zweitfunktion sogar aus einer gänzlich anderen Knarre – statt zur wuchtigen Gatling-Gun greift der Kerl dann zum Elefantentöter-Revolver. In Kombination mit dem herrlich fiesen Design sorgt das Ganze für die

Würze, die's braucht. Und die hauseigene Mercury-Engine bringt sämtliche Details so richtig fleischig-plastisch rüber. Aber es finden sich auch Schattenseiten. Weite Abschnitte spielen sich in dunklen und engen Korridoren ab. Ist einerseits atmosphärisch, andererseits hat man bald das Gefühl, man hätte das doch alles schon gesehen. Umso willkommener sind Lichtblicke, wie beispielsweise das Kolosseums-Kapitel im alten Rom. Aber auch der Schwierigkeitsgrad, von uns bereits in der letzten Ausgabe kritisiert, gibt sich nach wie vor so barmherzig wie ein hungriger Werwolf – also gar nicht. Aufgrund vieler gnadenloser Attacken scheiden die Leben an einigen Stellen flotter dahin, als wer Wolf sagen kann. Speziell bei den Bosskämpfen ist man häufig eher damit beschäftigt, Kameraden zu heilen als Übeltäter zu meucheln. Am Balancing fehlt's leider auch bei den immer wieder eingestreuten Quick-Time-Events. Trifft man einen der Knöpfe falsch oder zu schnell (!), endet das Dasein ganz quick in irgendwas Tödlichem, einem Becken aus scharfen Speeren beispielsweise. Zwar geht's nach einer minimalen Ladepause sofort weiter, etwas nervig ist das häufige Ableben dennoch.

Horror-Fans sollten also unbedingt Durchhaltevermögen mitbringen. Jedoch, wer's blutig, gedärgert und kompromisslos mag, für den dürfte sich die Mühe lohnen: Ständig fliegen einem durchgeknallte Gegner, fleischige Fetzen und rote Soßen entgegen. Dass die USK das Spiel nicht mal für Erwachsene freigeben mag, mag übertrieben sein, bewahrt uns aber

immerhin vor einer stumpfsinnig gekürzten Kiddie-Version. Im benachbarten Ausland ist eine sehr anständig eingedeutschte Version erhältlich.

Nicholas Buracas

Clive Barker's Jericho

GRAFIK/

Absolut eekiges Monsterdesign, dafür stellenweise öde Levels

8

SOUND/

Schreie, Gurren, flüsternde Musik. Horror zum Hören!

8

STEUERUNG/

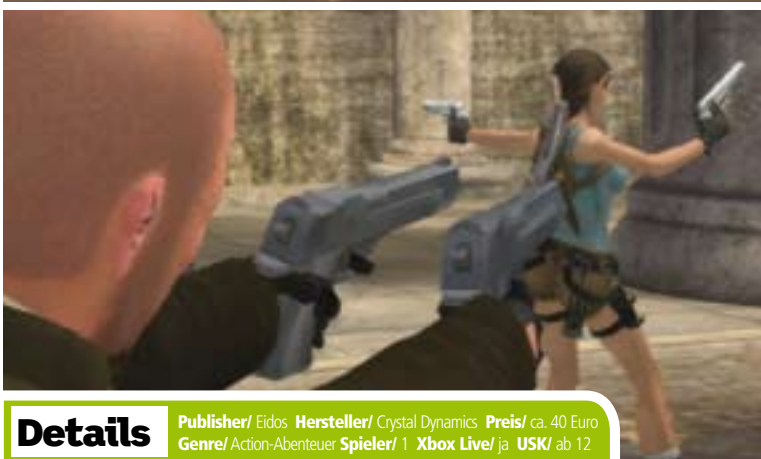
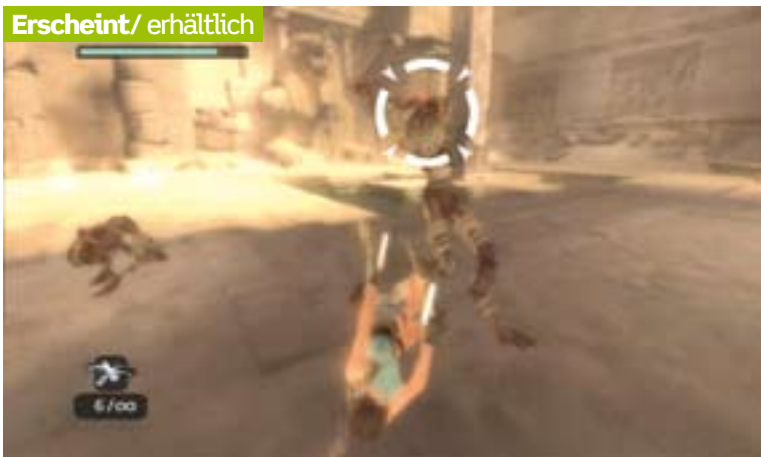
Shootertypisch mit kleiner Eingewöhnungszeit

8

Horrorfans mit Durchhaltevermögen müssen zugreifen, sollten aber frustresistent sein.

8.1 aus 10

Erscheint/ erhältlich

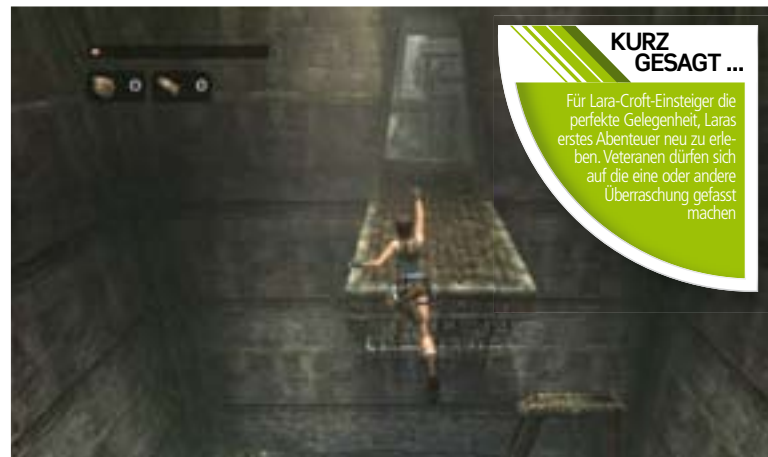


Details

Publisher/ Eidos **Hersteller/** Crystal Dynamics **Preis/** ca. 40 Euro
Genre/ Action-Abenteuer **Spieler/** 1 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12

KURZ GESAGT ...

Für Lara-Croft-Einsteiger die perfekte Gelegenheit, Laras erstes Abenteuer neu zu erleben. Veteranen dürfen sich auf die eine oder andere Überraschung gefasst machen



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Laras Geburtstagsgeschenk, jetzt auch auf Xbox 360

Elf Jahre ist es bereits her, dass wir das erste Mal hinter dem Hintern der knackigen Archäologin Lara Croft hergelaufen sind – durch finstere Höhlen, nach vergessenen Schätzen lechzend. Wer das erste Abenteuer nicht kennt, kann es nun im Remake hautnah neu erleben. Nachdem Playstation 2- und PC-Spieler schon seit Frühjahr ran dürfen, beginnt die Schatzsuche jetzt auch auf der 360. Und sorgt nebenbei für eine kleine Premiere: »Tomb Raider Anniversary« ist die erste 360-Produktion, die im Laden erscheint und parallel als Download auf Xbox Live.

WÖLFE, DINOS, FLEDERMÄUSE

Wie in der Ur-Fassung beginnt alles in einem Höhlensystem in Peru. Hier begibt sich Lara auf die Suche nach Hinweisen, die zu einem rätselhaften Artefakt namens Scion führen. Zwischen fiesen Fallen und der bedrohlichen Fauna in Gestalt von Fledermäusen, Wölfen und Bären lernt man die Feinheiten der Steuerung. Grob gesagt: Wer »Tomb Raider Legend« gespielt hat, sollte auch hier keinerlei Einstiegschwierigkeiten haben. Schnell rollt man sich durch Fallen oder überwindet Abgründe mit einem gewagten Sprung. Im

Verlauf des Spiels führt die Reise quer über den Globus. Auf dem Reiseplan stehen neben dem anfangs erwähnten Peru-Abschnitt unter anderem noch Ägypten oder das versunkene Atlantis.

Schnell fällt auf, dass sich »Anniversary« von den sehr schießblästigen Vorgängerspielen abhebt. Es nimmt sich deutlich mehr Zeit, die Atmosphäre der einzelnen Schauplätze wirken zu lassen. Die Ausmaße einer riesigen Tempelanlage machen sich nun mal deutlich besser, wenn man Zeit genug hat, sie zu betrachten. Auch darf die Archäologin mehr springen und Kopfnüsse knacken, oft beides gleichzeitig. Schließlich erstrecken sich einige der Rätsel über mehrere Ebenen. Da kommt es gelegen, dass Lara ein Werkzeug benutzen darf, auf das sie anno 1996 noch nicht zurückgreifen konnte: jenen Greifhaken, der in »Tomb Raider Legend« seine Premiere hatte. Aufgrund dieser Neuerungen fühlt sich »Anniversary« über weite Teile richtig schwungvoll an, eher wie ein komplett neues Game, weniger wie ein Remake. Dazu eben ein paar wirklich tolle Déjà vus, so zum Beispiel mit dem Zahnrad- und Sternrätsel. Ein Highlight ist der Kampf gegen einen Tyrannosaurus Rex, der in frischer Grafikkraft gleich noch mal so gut

kommt. Für die längere Wartezeit im Vergleich zu Playstation-2- und PC-Besitzern entschädigen einige völlig neue Elemente. Kleinere Reaktionstests etwa, die neben den bekannten Quicktime Events aus »Legend«, für zusätzliche Spannung sorgen – wenn sich Lara beispielsweise aus den Fängen eines Wolfs befreien muss. Was in so einer Situation hilft? Klare Sache: mit dem Analogstick wackeln wie doof.

AUS ALT MACH NEU?

Wir erinnern uns: Lara machte in »Tomb Raider Legend« ihre ersten Hüpfen auf der Xbox 360, und nie hat sie so toll ausgesehen. »Anniversary« schaltet leider einen Gang zurück. Verständlich wenn man weiß, dass das Game ursprünglich nicht für unsere Lieblingskonsole erscheinen sollte, weshalb die Grafik nicht auf dem gewohnten Top-Niveau entwickelt wurde und wir uns nun mit der Portierung der PC-Version zufrieden geben müssen. Sieht aber immer noch sehr ansprechend aus. Die paar fehlenden Feinheiten an Figuren und Kulissen fallen kaum auf, was zum Teil auch auf die sehr atmosphärischen Lichteffekte zurückzuführen ist. Etwas störender sind da schon die kleineren Ruckler, die speziell in den größeren Arealen immer wieder auftreten.

Trotzdem: Wer das erste Abenteuer von Lara Croft erneut erleben möchte, sollte sich »Tomb Raider Anniversary« unbedingt zulegen – ein geschmeidigeres, angenehmeres und flüssiger spielbares Action-Abenteuer gibt es momentan nicht auf der Xbox 360. Bleibt die Qual der Wahl: Welche Version soll es sein? 2.400 Points, an die 30 Euro also, werden für die Downloadversion fällig; und wer sich dafür entscheidet, muss außerdem ein Exemplar von »Tomb Raider Legend« im Regal stehen haben, sonst tut's der Download nicht. In dem Fall wäre die DVD-Version aus dem Handel zu empfehlen. Mit rund 40 Euro immer noch ein fairer Kauf.

Nicolas Buracas

Tomb Raider Anniversary

GRAFIK/
Nicht so hübsch wie »Legend«, aber noch herrlich atmosphärisch **7**

SOUND/
Gute deutsche Sprecher, dezent eingesetzter Soundtrack **8**

STEUERUNG/
Handlich, logisch, durchdacht. Toll! **9**

Nicht ganz so schön wie Legend, spielerisch aber richtig top **8.5**

aus 10

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch »Timeshift« dazu: einen der großartigsten Ego-Shooter für deine Xbox 360! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Jetzt auch in Österreich und der Schweiz!

DEINS! JETZT!

**PRÄMIE
DES MONATS!**

Als neuer Abonnent kannst du den brandneuen Action-Reißer »Timeshift« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



**WEITERE
ABO-PRÄMIEN!
SKATE
MOH: AIRBORNE
NUR IM WEB AUF
ABO.360-LIVE.DE**

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. Das Abo gilt für ein Jahr. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiter lesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 25,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erlaube ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 48,- Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- 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 »Timeshift« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Timeshift« bzw. die damit verbundene Zuzahlung verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

☐ Ja, ich will »Timeshift« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 25,- Euro. Ich bestätige, dass ich die von der USK für die Spiele empfohlene Altersgrenze erreicht habe. Ich weiß, dass die Prämie separat verschickt wird, und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann.

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?



Sympathische Charaktere, hübsche Grafik, einsteigerfreundliches Kampfsystem



Die Geschichte dümpelt stellenweise arg vor sich hin, zu geringer Schwierigkeitsgrad



Erscheint/ Herbst 07

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Namco-Bandai

Hersteller/ Tri-Crescendo

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Rollenspiel

Spieler/ 1

Xbox Live?/ nein

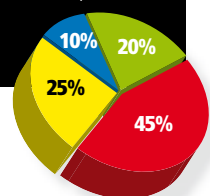
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Zauberhaftes Rollenspiel mit musikalischem Ambiente

DAS STECKT DRIN

- Kämpfe
- Zwischensequenzen
- Musik
- Level Up



ETERNAL SONATA

Was für eine Überraschung: richtig schöne Rollenspielkost aus Fernost!

Manchmal täuscht der erste Eindruck. Die japanische Rollenspiel-Produktion »Eternal Sonata« ist ein blendendes Beispiel. Was einen hier täuscht, ist die Hintergrundgeschichte in Kombination mit dem bunten Anime-Look. Man könnte meinen, es hier mit einem weiteren heiteren Fantasy-Abenteuer im Stile eines »Blue Dragon« zu tun zu haben. Wie falsch das doch ist.

KRANKE KINDER

Denn ein großer Teil des Spiels ist von tiefster Melancholie geprägt. Man nehme nur die junge Polka, in deren Rolle wir zu Beginn schlüpfen. Sie wird von einem Großteil der Bevölkerung gemieden, da sie Zauberkräfte besitzt. Klingt jetzt vielleicht seltsam. Schließlich wurden weder Gandalf, noch Merlin oder gar Harry Potter aufgrund ihrer Fähigkeiten in irgendeiner Form diskriminiert. Die magischen Fähigkeiten in »Eternal Sonata« sind allerdings die

Nebenwirkung einer tödlichen Krankheit. Die Heldin ist somit von Anfang an zum Tode verurteilt. Und der Rest der Bevölkerung denkt natürlich, dass ihre Krankheit ansteckend ist. Ziemlich grausame Welt also. Polka beschließt jedoch, das Beste aus ihrer verbleibenden Zeit zu machen und sich zum Grafen auf Schloss Forte zu begeben. Der Grund dafür: Der Blumenpuder, eine Medizin die in ihrem Heimatdorf Tenuto hergestellt wird, ist so hoch besteuert, dass es die Bewohner in den Ruin treibt. Stattdessen wird der von Graf Waltz geförderte Mineralpuder geradezu verramscht. Dass dieser die Konsumenten nach und nach in Monster verwandelt, das scheint niemand glauben zu wollen.

Ungefähr zur gleichen Zeit machen sich Alegretto und sein junger Gefährte Beat zum selben Ziel auf. Bisher haben sich die beiden als Robin Hoods im Miniformat einen Namen gemacht, indem sie Lebensmittel stahlen und an Straßenkinder verteilten. Derzeit fristen sie



Während die anfänglichen Bosse eher niedlich sind, ändert sich das im Verlauf. Dann erst kommen die richtig unangenehmen Typen!

liveundonline

■ Keinerlei Online-Abenteuer oder Mehrspieler-Modi ■ Gamerpics und ähnlicher Kleinkram sind uns nicht aufgefallen ■ Immerhin gibt's 22 Erfolge bei Erreichen bestimmter Schlüsselszenen für insgesamt 1.000 Gamerpoints



DENKZEIT

Köpfchen ist gefragt!

Auch wenn der größte Teil des Spiels aus Kämpfen und Zwischensequenzen besteht, gibt es immer wieder kleinere Kopfnüsse zu knacken. Die sind meistens ziemlich gut gebalanced und fügen sich perfekt ins Spielgeschehen ein. Bei der Durchquerung der Grenzfestung Fermata beispielsweise

se. Im Inneren warten jede Menge eingestürzte Brücken und Sackgassen auf die Heldengruppe. Mit korrekt gedrückten Schaltern bewegt man eine Kombination aus Plattformen und Zimmern. So entstehen weitere Durchgänge oder Brücken. Nicht ganz so leicht, aber auch kein Spielspaßkiller.



KURZ GESAGT

Charmantes Japano-Rollenspiel, von dem wir ehrlich gesagt nicht erwartet haben, dass es so schön und packend werden würde



ihr Dasein in den Kanälen der Stadt. Grund dafür sind auch hier die Steuer-Probleme, die bei sämtlichen Konsumgütern zu horrenden Verkaufspreisen führen. Also will das Duo nun mit Graf Waltz ein Wörtchen reden. Anfänglich wechselt das Geschehen immer wieder zwischen den beiden Gruppen hin und her. In einem Dorf namens Agogo - eigentlich nur eine Hütte im Wald - treffen sie aufeinander und beschließen, gemeinsam weiterzuziehen. Zwischenzeitlich wechselt das Geschehen immer wieder in die Realität, in der man Chopin im Totenbett sieht, während ihm der anwesende Arzt immer geringere Überlebenschancen attestiert. Diese Abschnitte erinnern den Spieler immer auf drastische Weise daran, dass die Reise der Helden irgendwann ein Ende nehmen muss. Allerdings eines, dass nicht wirklich gut ist. Oder ist das Schicksal doch zu bezwingen? Wer weiß...

ECHTZEIT ODER RUNDEN?

Aber zurück in die Traumwelt: In den kunterbunten Arealen warten genretypisch natürlich jede Menge böse Buben auf die Helden. Wie in »Blue Dragon« sind die Gegner jederzeit sichtbar und zur Not auch zu umgehen. Berührt man einen Feind, wird auf einen Kampfbildschirm umgeschaltet. Zu unserem Entzücken passiert das jedes Mal ganz ohne Ladepause. Das Kampfsystem unterscheidet sich deutlich von dem

eines »Blue Dragon«. Der Grundaufbau ist zwar ebenfalls rundenbasiert; ist einer der insgesamt drei Charaktere im Kampf jedoch am Zug, wechselt das Spiel in eine Art Echtzeit-Modus. Man kann ihn über das Spielfeld lotsen oder Gegner vertrimmen. Der Haken an der Sache ist, dass man für seinen Zug nur eine kurze Zeit hat, in der man alle seine Aktionen unterbringen muss. Neben Standard-Attacken darf man ganz genretypisch auch Spezialangriffe und Objekte aller Art zum Einsatz bringen. Nur, woher nehmen, wenn nicht stehlen? Tränken, Gegenstände und praktische Dinge aller Art gibt's gegen Entgelt in Dörfern und Städten, Schatztruhen oder den Hinterlassenschaften getöteter Monster.

Also viel reden und kämpfen, dann klapp't auch mit dem Charakter-Aufbau. Apropos Kampf, hier kommt ein zusätzlicher Faktor zum Tragen: Die Kampfbildschirme sind geprägt durch helle und schattige Flecken. Jeder Charakter ist mit zwei Spezialattacken ausgerüstet, eine fürs Licht, die andere für den Schatten. Man sollte also die Position seiner Spielfiguren gut überdenken. Zumal einige Monster ebenfalls unterschiedlich auf Licht und Schatten reagieren. Kann gut passieren, dass eines der Tierchen in der Dunkelheit größer und stärker wird. Aber das Kampfsystem überrascht noch mit mehr Feinheiten: den so genannten Echos beispielsweise. Die verdient man sich, indem man



Kommt es zum Kampf, hat man leider nur drei Charaktere zur Verfügung. Da sollte man schon überlegen, mit wem man ins Getümmel stürzt



Wie in »Final Fantasy XII« bekommt jeder neue Ort eine Panorama-Übersicht spendiert. Hier zum Beispiel die Grenzfestung Fort Fermata

Die wichtigsten Charaktere: Wer ist wer?

FREDERIC CHOPIN



Auch wenn der echte Chopin mit 39 Jahren starb und das Spiel die letzten Jahre des polnischen Pianisten beschreibt, wird er im Spiel als Teenager dargestellt. Diese Freiheit nehmen sich die japanischen Game-Designer...

POLKA



Ein Mädchen mit einer Bürde: Sie beherrscht Heilzauber. Leider bedeutet Magie den baldigen Tod der entsprechenden Person. Das sind ja heitere Aussichten!

ALLEGRETTO



Eine Mischung aus jungem Robin Hood und Peter Pan. Verbringt die meiste Zeit damit, die offensichtlichsten Dinge zu sagen. Nur nicht, warum er einen Staubwedel auf der Schulter trägt.

BEAT



Wenn man glaubt, dass es nicht mehr jünger geht, betritt Beat die Bühne. Der Hobbyfotograf sieht aus wie sieben. Ob da ein zehn Meter großer Drache Angst bekommen würde?

VIOLA



Diese Dame verbreitet mit ihrem Bogen Angst und Schrecken unter den Gegnern. Wird jedoch einer zu zutraulich, schlägt sie auch gerne mal mit den Fäusten

FALSETTO



Die harsche Falsetto konnte uns allein schon wegen ihrer Kung-Fu-Künste für sich gewinnen. Ebenfalls ideal für Nahkämpfe!

JAZZ



Denker, Anführer, Poet und Terrorist. Jazz ist der Anführer der Rebellengruppe Andantino. Klar also, dass er speziell in Kämpfen eine nicht zu unterschätzende Hilfe ist.

CLAVES



Auch wenn der Name »Klanghölzer« albern klingt, ist diese Dame trotzdem Jazz' Geliebte. Ob sie im Kampf ihre Namensvetter benutzt? Das verraten wir hier nicht!

COUNT WALTZ



Mit seinem Mineralpuder vergiftet der Fiesling des Spiels wissentlich die Bevölkerung. Die weiß jedoch nichts davon und hält das Zeug nach wie vor für Medizin. Ist schließlich billig und Geiz ist ja bekanntlich geil.

MAESTRO, MUSIK!

Ein Liedchen am Rande

Dass Musik eine große Rolle spielt, lässt bereits der Titel »Eternal Sonata« ahnen. Umso höher ist es den Game-Designern rund um Studioteiler Hiroya Hatsushiba anzurechnen, dass sie das Kampfsystem nicht mit irgendwelchen modischen Rhythmus-Minispielchen verwässern. Stattdessen ist das musikalische Thema angenehm un-

aufdringlich ins Spiel integriert. Na gut, außer bei den Namen der Spielfiguren. Ansonsten darf man verteilte Liedfragmente sammeln. Ab einer gewissen Zahl darf man zusammen mit bestimmten Nicht-Spieler-Figuren musizieren. Das klappt über ein kleines Minispiel, bringt bei Erfolg frisches Geld und andere Schätze.

» Kombos ausführt. Wer genug Echos sammelt und dann einen Spezialangriff ausführt, erzielt ein deutlich besseres Ergebnis. Aber Vorsicht! Dadurch wird der gesamte Echovorrat geplündert. Der Einsatz will also wohl überlegt sein! Ein eher ungewöhnliches Element ist zudem das Blocken. Sind die bösen Buben am Zug und greifen einen Charakter an, kann mit einem Druck der B-Taste dessen Angriff abgeschwächt werden. Allerdings muss der Druck zeitlich auf die Millisekunde genau abgepasst sein. Das hält einen während der Kämpfe zusätzlich auf Trab. Und das sollte man auch immer bleiben, schließlich werden die Kämpfe im Verlauf immer schwerer. Im Laufe des Spiels verändert sich das System mit der Actionbar. So muss man in späteren Leveln sofort loslegen können, ohne seine Züge lange zu überlegen. Mit einer erfahrenen Truppe bereitet das jedoch keinerlei Probleme. Ach ja, nach jedem bezwungenen Gegner hagelt es Erfahrungspunkte aufs Heldenkonto. Steigen sie eine Stufe auf, verbessern sich Werte wie Angriffskraft, Lebensenergie oder Magie. Nach und nach werden zusätzlich immer neue Spezialfähigkeiten erlernt, die man über ein komfortables Menü zuschalten kann. Neben zahlreichem Kleingetier warten natürlich

auch in »Eternal Sonata« jede Menge Bossgegner auf die Helden. Ob überdimensionaler Eber oder finsterner Magier, sie alle haben eines gemeinsam – nämlich dass sie deutlich stärker und bedrohlicher aussehen als sie tatsächlich sind. Und damit wären wir bei einem Problem: Zwar werden Einsteiger sicherlich ihre Freude haben, dass sie so schnell in der Handlung vorankommen. Rollenspiel-Experten werden jedoch wahrhaft heldenhafte Aha-Herausforderungen vermissen. Das Kampfsystem fühlt sich zwar angenehm frisch an, ist auch mit einigen interessanten Facetten versehen, lässt dem Kenner aber doch etwas wenig Freiraum für Experimente. Bei den Spezialangriffen gibt es ebenfalls Grund zur Kritik. Die entwickeln sich nämlich relativ schnell zu alles tötenden Killerinstrumenten. Zudem dürfen Allegretto und Co. unbegrenzt von ihnen Gebrauch machen, denn Mana gibt es in »Eternal Sonata« keines. Man hat alles in allem also recht leichtes Spiel.

MÄRCHENHAFTE WELT

Wer jedoch über diese Mängel hinwegsehen kann, den erwartet ein wunderhübsches Rollenspielabenteuer. Klar, »Eternal Sonata« bedient so ziemlich jedes Anime-



KÄMPF, DU SELLERIE!

Erst ich, dann du

Ähnlich wie bei »Blue Dragon« sind sämtliche Gegnergruppen jederzeit sichtbar. Wer also auf Erfahrungspunkte und Items verzichten will, kann diese gerne umlaufen.

Sobald Held oder Heldin mit einem Monster in Kontakt kommen, geht's ab auf einen extra Kampfbildschirm. Hier werden die Charaktere postiert und natürlich die Gegner attackiert. Kleiner Tipp: Für den optimalen Umgang mit den Spezial-

angriffen sollte auf Licht und Schatten geachtet werden.

Sobald jede Figur ihre Züge ausgeführt hat, kommen die Gegner an die Reihe. Durch kleine Nuancen gewinnt das Kampfsystem an Reiz. Drückt man etwa bei einem Angriff im richtigen Moment die B-Taste, blocken Allegretto & Co. die Attacke und nehmen deutlich weniger Schaden. Prima Sache, gerade in Bosskämpfen.

DIE KRAFT DES ECHOS

Als Belohnung für geglückte Kombos füllt sich die am rechten Bildschirmrand platzierte, so genannte »Echo«-Leiste. Wer den Multiplikator auf 32 bringt, muss nur noch die Y-Taste antippen und darf sich bequem zurücklehnen. Dann wird die aktivierte Spezialattacke nämlich derart verstärkt, dass auf dem Bildschirm ein wahres Effektf Feuerwerk abbrennt. Sieht natürlich nicht nur gut aus, sondern kostet das betroffene Opfer auch deutlich mehr Lebensenergie. Funktioniert aber auch umgekehrt mit Heilzaubern. Je höher der Multiplikator, desto besser die Heilung!



Klischee, das man kennt. Auch die Hintergrundgeschichte ist streng genommen kindisch. Macht aber nichts, denn die Charaktere reißen auch hier wieder einiges heraus. Insbesondere das Zusammenwirken der Figuren. Speziell Allegretto, der sich um Beat wie um einen kleinen Bruder kümmert. Also mit ziemlich vielen Witzen auf dessen Kosten. Des Weiteren gibt es ordentlich was zu tun. Neben einigen Zusatz-Dungeons und Nebenquests, darf man mit Chopin Liedfragmente suchen oder mit Beat Fotoaufnahmen von Gegnern machen. Letztere lassen sich in Dörfern und Städten zu barer Münze machen.

Die wunderhübsche Cel-Shading-Grafik vernebelt einem zusätzlich die Sinne. Da hält man schon einmal an und betrachtet in Ruhe die schönen Landschaften, die uns die Designer vorsetzen. Am Ufer eines Sees auf dem Weg nach Schloss Forte will man förmlich in das kristallblaue Wasser springen. Auch bei den Spielfiguren wird nicht gekleckert. Bis auf die kleinste Naht wirken die Charaktere wirklich so, als hätte man sie einfach aus einem Anime geschnitten und ins Spiel eingefügt. Untermalt ist das ganze Geschehen von einem bezaubernden Soundtrack. Schade nur, dass einige wichtige Dialogszenen komplett ohne Musik daherkommen. Hätte dem Ganzen noch einen Funken mehr Atmosphäre

gegeben. Stücke von Chopin selbst gibt es übrigens leider nur in einigen Zwischenpassagen, die vom Leben des Komponisten erzählen. Diese bringen übrigens einen netten Kontrast ins reguläre Spielgeschehen.

Schade nur, dass auf eine vollständige Eindeutschung verzichtet wurde. Stattdessen gibt es lediglich deutsche Untertitel zur englischen Sprachausgabe. Für Anime-Fans gibt es jedoch allen Grund zur Freude. So darf man wahlweise auch auf die originale japanische Tonspur umschalten. Natürlich ebenfalls untertitelt. Ist sehr zu empfehlen, zumal die Sprecher aus Fernost einen deutlich besseren Job machen – und vor allem weniger steif und gekünstelt wirken. Wer sich also nach »Blue Dragon« durch ein weiteres Japano-Rollenspiel abenteuernd möchte, kommt an »Eternal Sonata« nicht vorbei. Dank des bezaubernden Looks, dem angenehm zugänglichen Kampfsystem und den sympathischen Charakteren überholt das Game sogar Mistwalkers Rollenspielprojekt. Anzumerken ist allerdings, dass das Spiel deutlich kürzer ausgefallen ist. Einigermassen erfahrene Rollenspieler werden den Abspann schon nach knapp 30 Stunden über den Bildschirm flimmern sehen. Macht aber nichts, da das Spiel einem zumindest nicht mit streckenden Elementen langweilt, ausufernden Auflevel-Orgien beispielsweise. Definitiv das

momentan beste japanische Rollenspiel auf der Xbox 360.

Nicholas Buracas

Eternal Sonata

GRAFIK/

Wunderschöner, stimmungsvoller, passender Anime-Look

9

SOUND/

Tolle Sprachausgabe, märchenhafter Soundtrack

8

STEUERUNG/

Gehobener Standard. Feinheiten werden erklärt. Anfangen und loslegen.

8

Wunderbares Rollenspiel. Top für Einsteiger. Experten könnten sich auf Dauer unterfordert fühlen.

8.5
aus 10

Lohnt sich's?

- Unschlagbarer Simpsons-Witz, viele Anspielungen auf Game-Klischees
- Kamera selten optimal, Gameplay nur Standardkost, Koop nur offline



liveundonline

■ Fast alle 18 Episoden auch im Koop spielbar, leider nur an einer Konsole, nicht per Xbox Live ■ Download von Gamerpics und Dashboard-Oberflächen ■ Rangliste der besten Speedrun-Zeiten pro Episode ■ 44 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints, davon einige kindisch einfach zu erreichen: »Start drücken« zum Beispiel, oder auch »Pwnd« nach zehn Helden-toten in Folge – vielleicht der erste Erfolg, der keine Gamerpoints einbringt.



An jeder Ecke trifft man bekannte Figuren und vertraute Schauplätze

Erscheint/ 30. Oktober 07

AUF EINEN BLICK

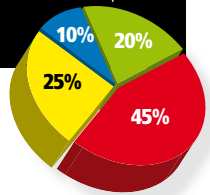
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Redwood Shores
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Geschicklichkeit
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Frecher Geschicklichkeitstest mit tollen Gags und einer Menge Witz

DAS STECKT DRIN

- Abwechslungsreiche Szenarien
- Unzählige Gags
- Koop-Gameplay
- Tolle Atmosphäre



DIE SIMPSONS – DAS SPIEL

Schon witzig, dass das so lustig geworden ist!

Seit 18 Jahren fühlen sich du und ich und überhaupt sehr viele Menschen vom Chaoten-Clan der Simpsons toll unterhalten. Der enorme Erfolg im TV – und zuletzt auch im Kino – hat schon viele Versoffungen nach sich gezogen, aber kaum eine, die den unnachahmliche Charme und den bitterbösen Witz der Cartoon-Truppe so gut einfängt wie diese hier. Zur Story: Bart findet zufällig die Anleitung zu einem geplanten »Simpsons«-Videospiel und entdeckt, dass seine ganze Familie besondere Superkräfte hat. Diese Kräfte setzen die Simpsons ein, um ihre Stadt Springfield vor einer Alien-Invasion und anderen Katastrophen zu retten.

Die Geschichte ist in 18 einzelne Episoden unterteilt, wobei das erste als Tutorial fungiert. Hier träumt Homer vom schokoladigen Schlaraffenland, wo er einem Hasen aus weißer Schokolade folgend die Steuerung erlernt. A lässt hüpfen, X steht für Schläge, B löst eine Spezialatta-

cke aus: In Homers Fall ist das ein heftiger Rülser, der den Gegner betäubt. Zusätzlich kann sich Homer in einen so genannten »Homerball« verwandeln und durch die Gegend rollen. Auch die anderen Simpsons haben spezielle Fähigkeiten: Bart nimmt mit seiner Steinschleuder die Gegner ins Visier, klettert an Wänden hoch und gleitet mit seinem Bartman-Cape durch die Luft. Lisa betäubt Gegner mit ihrer Saxofonattacke und transportiert mit der »Hand von Buddha« schwere Objekte von A nach B. Und Mama Marge mobilisiert mit einem Megafon brave Bürger wie Ned Flanders zu einem wütenden Mob, der auf ihr Kommando alles kurz und klein schlägt. Maggie gibt es nur als Anhängsel von Marge. Sie kommt zum Einsatz, wenn jemand durch Lüftungsschächte oder ähnliches kriechen muss.

Ein Action-Abenteuer also, aber mit weniger Action und mehr Geschicklichkeits-Tests. Trotzdem läuft in den Levels genügend Feindvolk her-

1



GELB HOCH ZWEI

Zwei Simpsons sind besser als einer

Den Hindernisparcours im Schokoladen-Land bewältigt Homer noch allein, in allen anderen Episoden ziehen jeweils zwei Simpsons gemeinsam los. Das läuft meist nach folgendem

Prinzip: Eine Spielfigur hat ein Ziel, die andere hilft. Sie soll also den Weg finden, Hindernisse beseitigen und so weiter. Klingt simpel und ist es meistens auch.

Bei »In 80 Bissen um die Welt« etwa rollt Homer fressend durch verschiedene kulinarische Regionen. Bart macht sich derweil immer auf die Suche nach einem Schalter,

der das Tor zum nächsten Bereich öffnet. Die Fähigkeiten der beiden Charaktere passen gut zu den Aufgaben, sind also selbsterklärend.

Ein zweiter Spieler kann im laufenden Spiel jederzeit einsteigen, dann geht's auf dem Splitscreen weiter; andernfalls mimt die KI den Partner. Die wichtigen Aufgaben erledigt man trotzdem immer eigenhändig, durch schnellen Wechsel zwischen den Figuren per Steuerkreuz.

2

3

2



ALLES NUR GEKLAUT

Finde das Klischee

Das Game scheut sich nicht, Videospiele aller Art durch den Kakao zu ziehen – beispielsweise in dem es 31 so genannte Klischee-Symbole in den Kulissen versteckt. Ein paar Symbole stehen für explosive Fässer oder versteckte Trampoline, die anderen für Doppelsprung oder Schalterrätsel – letztlich also nur eine Aufzählung der schlimmsten Stereotype im Genre, Futter für Sammler. Frech greift das Spiel aber genau diese Klischees auf und bindet sie an jeder Ecke immer ins Gameplay ein. Da das mit viel Humor geschieht will, kann man es dem Spiel gerne verzeihen – auch wenn etwas mehr Innovation kaum geschadet hätte.



3

um: zu Leben erwachte Krusty-Puppen, durchgedrehte Delfine, verärgerte Holzfäller. Sehen alle unterschiedlich aus, verhalten sich aber ähnlich: Sie attackieren oft in überraschend großen Mengen, sind nach wenigen Schläge aber schon wieder Geschichte. Prickelnder sind Bossfights, etwa der gegen die lebendig gewordene Lard-Lad-Donut-Statue. Sie verschießt Laserstrahlen und stampft auf einem herum, aber auch sie ist nach einer gezielten Attacke auf die drei Schwachpunkte erledigt. Hat es ein Mitglied der Simpsons dahingerafft, darf er per Y-Taste gleich wiederbelebt werden oder kommt nach kurzer Pause von selbst wieder auf die Beine. Erst wenn zwei Helden gleichzeitig die Segel streichen, wird der letzte Rücksetzpunkt bemüht. Ein Bravo für die faire Verteilung. Es sind aber weniger die Gegner, die einem zu schaffen machen, sondern die Hüpf- und Springprüfungen. Sind eigentlich ganz nett zu spielen, aber manchmal bockt die Steuerung, manchmal die Kamera. Dann schieben sich undurchsichtige Objekte vor die Linse, und andauernd ist Nachjustieren Pflicht. Das ist besonders bei Aktionen fatal, die im Wasser enden – denn Schwimmen lernen die Helden immer erst im Sequel, wie der Comic-Book-Guy netterweise anmerkt. Herzlichen Dank.

Doch trotz seichten Gameplays und unübersehbarer Schwächen – das Game zündet. An jeder Ecke trifft man bekannte Figuren aus der Serie, entdeckt vertraute Schauplätze und Seitenhiebe auf aktuelle Ereignisse, Filme, unsere Gesellschaft und na-

türlich Videospiele. Beispiel gefällig? In der Episode »Medal of Homer« springt Bartman aus einer UB40, landet mit dem Fallschirm im umkämpften Franzosen-Dörfchen Ville de l'Capitulon, wo die Franzosen vor deutschen Soldaten in bayrischen Lederhosen flüchten. Er muss alle weißen Flaggen der Franzosen einsammeln, bevor sie endgültig kapitulieren. Die Franzosen auf den Straßen haben übrigens verblüffende Ähnlichkeit mit den beiden Weinbauern aus Barts Schüleraustausch. Toll gelungen auch die Episode »Grand Theft Scratchy«. Das gleichnamige Game hat nämlich alle Kids zu rücksichtslosen Rüpel gemacht, die Springfield in Schutt und Asche legen. Da wird sogar Streber Martin zum Gangster und stiehlt das Auto von Ned Flanders. Diese bitterbösen Anspielungen sind es, die das Game so unterhaltsam machen. Ob allerdings die Take-2-Bosse über den Bezeichnung des Erfolgs lachen, den einem das Spiel nach der Episode gutschreibt: »Hot Coffee«?

Dass man sich so oft den Bauch vor Lachen halten muss, liegt auch an den 8.000 Zeilen Dialog vor, nach und mitten in den Action-Kapiteln. Verfasst von den original Drehbuchautoren, vertont von den original Synchronsprechern. Da treffen die Pointen auch in der deutschen Version. Die Zwischensequenzen könnten direkt aus dem Pro7-Abendprogramm stammen, so gut sehen sie aus. Nur in Nahaufnahmen wirken manche Figuren etwas seltsam, besonders um die Mundregion herum, aber das stört nur minimal. Echt schade, dass der Spaß

nach maximal acht Stunden vorbei ist. Danach reizen eigentlich nur noch versteckte Extras zum erneuten Versuch. Und natürlich die tollen Gags. Die gönnt man sich gerne zwei- oder dreimal.

Seckin Özdündar

Die Simpsons

GRAFIK/

Liebevoll animiert, fängt den typischen Simpsons-Stil prima ein

8

SOUND/

Klasse Sprachausgabe, passende Musik

8

STEUERUNG/

Manchmal bockig, aber dennoch handlich

7

Witzig, spritzig, fröhlich und voller Simpsons-Charme. Für Fans ein Muss

8.1
aus 10



Details

Publisher/ Lucas-Arts **Hersteller/** Traveller's Tales **Preis/** um 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer **Spieler/** 1 - 2 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 6



KURZ GESAGT ...

Alle sechs Episoden aus der »Krieg der Sterne«-Reihe, nur eben aus Legosteinen gebaut. Witzig!



LEGO STAR WARS

Die komplette Saga: große Schlachten unter kleinen Bauklötzchen

Wer schon als Kind mit den bunten Lego-Steinen gebastelt hat und obendrein noch auf »Star Wars« steht, für den geht mit diesem Spiel ein Traum in Erfüllung. Nach »Lego Star Wars 2« im vergangenen Jahr kommt uns jetzt zusätzlich noch das erste »Lego Star Wars« auf die Xbox 360. Szenen aus beiden Filmtrilogien in einem Action-Jump'n'Run vereint, das sich komplett aus Legosteinen zusammen setzt – klasse Sache, wenn man die Spiele noch nicht kennt.

Gleich nach dem Start in den Story-Modus geht's ab ins »Star Wars«-Universum, mit Hilfe eines Vorspanns, wie man ihn aus den Kinofilmen kennt. Jedi-Novize Obi-Wan Kenobi und sein Lehrmeister Qui-Gon Jinn landen auf dem Planeten Naboo. Kurz nach der Ankunft wird das Schiff von feindlichen Droiden beschossen. Die beiden machen, dass sie wegkommen, und dabei wird's richtig bunt. Beispielsweise lassen sich große Teile der Kulissen per Laserschwert in einzelne Legos zerlegen, die dann als Bonus gutgeschrieben werden. Am besten einsacken, und damit weitere Charaktere, Hinweise und Extras kaufen oder den »Wahren Jedi«-Status erreichen. Lustig

sind auch die Geräusche, die beim Fallen der Teile hörbar sind.

LET'S LEGO!

Aber zurück zur Handlung. Plötzlich stehen die zwei Jedis vor verschlossenen Türen. Macht aber wenig, denn C3PO steht bereit und öffnet sie. Obi-Wan kann was anderes – nämlich durch Einsatz der »Macht« schwere Gegenstände stapeln und Legoklötzchen auf magische Weise zu allerlei nützlichen Gegenständen zusammensetzen. So kann er dann auch diverse Puzzles lösen, die aber meistens nicht schwer zu meistern sind. Man kratzt sich kaum mal am Kopf, muss aber dennoch je nach Situation zwischen den Charakteren hin- und herwechseln und sich so vorwärts kämpfen. Mal ist man nur als Duo unterwegs, mal wuseln noch fünf andere Figuren um einen herum. Im zweiten Kapitel »Invasion von Naboo« wird's heiß. Es herrscht Krieg auf Naboo. Überall wird geschossen, es herrscht absolute Panik. Verschiedenste Droiden und Gungans laufen herum. Unter den Gungans ist auch der nervtötende Jar Jar Binks. Fix ist in dem Chaos mal ein Heldenleben futsch, doch sofort geht's an Ort und Stelle wei-

ter. Nervig ist dabei kaum etwas, außer eben Jar-Jar und dass Schüsse Mitstreiter treffen, was bei dichten Handgemengen unvermeidlich ist. Aber im Fall von Jar-Jar macht's fast schon wieder Laune.

UND WAS GIBT'S NEUES?

Ein bisschen was schon. Zum Beispiel die Möglichkeit, alle Charaktere in allen sechs Episoden individuell zu gestalten. Damit gibt es dann insgesamt 160 spielbare Charaktere. Dazu kommen nette Kopfgeldjäger-Missionen und einige Herausforderungen aus den Filmen, die's bisher noch nicht spielbar gab: zum Beispiel die Highspeed-Verfolgungsjagd auf den Kopfgeldjäger Zam Wessell vom Anfang der »Episode 2«. Andere neue Figuren sind R5-D4, Lama Su, Boss Nass, um ein paar zu nennen. Bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, sich eigene fahrbare Untersätze zu basteln und die dann im Game zu benutzen. Benutzen ist ein gutes Stichwort: Spielt man im Koop-Modus mit einem Freund – entweder direkt an der Konsole oder auch online – ist Vorsicht beim Einsatz des Laserschwertes geboten. Und die Grafik? Klar malt das Game letztlich nur kantige Lego-Klötzchen auf

den Fernseher, aber das in herrlicher Schärfe und ziemlich effektiv. Und sollte mal ein Heldenleben futsch sein, dann geht's flüssig an Ort und Stelle weiter. Schön! Genauso begeistert sind wir auch von der Liebe zum Detail: witzig, wenn die Figuren mal frech in die Kamera grinsen. Und mit einem Lächeln im Gesicht bleibt nur noch zu sagen: ein Spaß für Groß und Klein!

Ann-Kristin Witter

LSW: Die komplette Saga

GRAFIK/

Nicht sonderlich detailliert, aber scharf und witzig animiert

7

SOUND/

Original Filmmusik, an Situationen angepasst, authentische Effekte

8

STEUERUNG/

Leicht zu verstehen und zu handhaben

8

Leichtfüßig, mühelos spielbar und ziemlich umfangreich

8.3 aus 10



QANTM.ART:DEPARTMENT

lädt ein

zur

Q.ART:SEASON I

professioneller Zeichenworkshop

am 15. Dezember 2007

im Qantm Institute

Thema: "Character Lab"

genauere Informationen und Anmeldung

unter

<http://www.qantm.tv>

**QANTM
KURSSTART:
November 07
Mai 08**

Ausbildungsinstitut für Game Development, Animation und kreative Medien

AUF EINEN BLICK

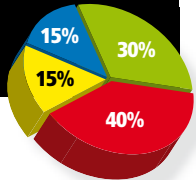
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/ EA
Black Box
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1-8
Xbox Live? ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Eher Renn-Simulation als Arcade-Racer. Nix für Vollgas-Machos, eher was für Könner am Steuer

DAS STECKT DRIN

- Grip
- Drift
- Speed
- Drag



NEED FOR SPEED PRO STREET

Das ist echt eine Überraschung: Das neue Need for Speed kommt ohne Cops, ohne Nachtrennen und ohne den Hauch des Illegalen aus – und haut trotzdem voll rein!

Übererraschung: Der elfte Teil aus der weltweit millionenfach verkauften Rennspiel-Reihe »Need for Speed« bricht mit vielen Traditionen. Seit dem allerersten »The Need for Speed« von 1995 sind zum Beispiel Jagdszenen mit der Polizei Bestandteil der Serie – Schluss damit. Seit damals treibt es »Need for Speed«-Piloten über öffentliche Straßen mit Straßenverkehr – auch damit ist Schluss. Auch mit der freien Fahrt durch die Stadt ... ist Schluss. Diesmal finden die Rennen auf abgesperrten Kursen rund um die Welt statt. »Pro Street« pfeift auch auf illegale Wettrennen, stellt stattdessen andere Werte in den Vordergrund: Fahrkönnen in erster Linie, aber auch gekonnte Optimierungs-Arbeiten an Motor und Fahrwerk, für mehr Leistung und verbesserte Straßenlage. »Pro Street« ist viel mehr Simulation als zuletzt »Need for Speed: Most Wanted« und »Carbon«. Entscheidend für den Sieg ist nicht mehr nur, wie schneidig der Fahrer die Kurven nimmt, sondern wie sorgfältig er das tut. Im Karriere-Modus spielt man nach und nach immer mehr Strecken frei: Der ziemlich geradlinige Aufbau der Karriere erinnert an »Need for Speed Underground«.

Es geht um den Titel des Street King. Wer den erobern will, muss die besten Piloten in vier Disziplinen besiegen: Drift King Aki Kimura, Drag King Karol Monroe, Speed King Nate Denver, Grip King Ray Krieger – und schließlich den über alles amtierenden Street King namens Ryo. Den Rahmen bilden so genannte »Race Days«, Veranstaltungen mit viel Partyvolk und einem flippigen

Kommentator, dessen Sprüche aber tatsächlich zum Geschehen passen – na so was! Die Rennen finden bei Tageslicht statt. Der Asphalt wird zum Schlachtfeld für den Showdown der weltbesten Piloten. Wer der Beste ist, das entscheidet sich in den Basisdisziplinen »Drift«, »Drag«, »Speed« und »Grip«. Seltsame Begriffe, die Vertrautes umschreiben. Drag meint zum Beispiel Beschleunigungs-Duelle auf Hochgeschwindigkeits-Korridoren. Du stehst am Start, neben dir ein Konkurrent, dazwischen das Starter Girl in sexy Shorts. Sie hält die Arme hoch, wartet einen Augenblick, reißt schließlich die Arme nach unten – ab geht's! Jetzt Gas, Gas, Gas! Aber bitte mit Gefühl und immer ein Auge auf dem Drehzahlmesser halten. Denn den katapultiert's binnen weniger Wimpernschläge nach oben, dem optimalen Schaltzeitpunkt entgegen. Jetzt den rechten Analogstick kurz nach vorn tippen, klick, den nächsten Gang haut's ins Getriebe. Eine Zehntelsekunde zu früh oder zu spät, schon gibt der Motor für ewig lange Zehntelsekunden keine Power mehr ab. Kaum zu fassen, wie unendlich einem die neun bis vierzehn Sekunden vorkommen, die das Auto für so eine Viertelmeile braucht. Das Reifenaufwärmen vor dem Duell hätte aber ruhig abschaltbar sein dürfen. Okay, die ersten paar Male ist es ganz witzig, das Gas mit sehr viel Gefühl so zu dosieren, dass sich der Zeiger für die Reifentemperatur genau innerhalb der grünen Markierung bewegt. Aber auf Dauer wird's fade. Und ob's die Drag-Racing-Variante namens »Wheelie« unbedingt gebraucht hätte, sei dahingestellt. Läuft prinzipiell

Erscheint/ 22. November 07



Schon im
TEST
Nur in 360 Live!



Der Drift-Wettkampf steuert sich toll, ist aber anspruchsvoll!



Lohnt sich's?

- ⬢ Anspruchsvolle Steuerung, gute XBL-Integration, starke Grafik
- ⬢ Keine Cockpit-Perspektive, keine Wittersimulation, keine veränderlichen Tageszeiten

„Klar: Pro Street ist wieder ein schneller Tuning-Racer wie seine Vorgänger, aber sonst macht das Spiel vieles anders“

genauso ab, nur dass man das Auto mit Power auf die Hinterräder stellen und möglichst lange balancieren muss.

DER VOLLGAS-KICK

Den größten Kick beschern einem die erst später im Verlauf erreichbaren »Speed Challenges«. Da wird gestaffelt gestartet, einer nach dem anderen, die Reihenfolge im Ziel hat keine Bedeutung. Denn Sieger wird, wer die schnellsten Zeiten pro Etappe fährt. Während vorn also schon die ersten Autos wegsprinten, kann man sich im Startareal noch die Zeit mit Reifen aufheizen vertreiben. Der Gummi löst sich in Rauch auf, der Qualm verdichtet sich, windet sich um das Rad, fast zwei Drittel des Bildes versinken im trüben Grau. Tut nichts fürs Gameplay, sieht aber klasse aus. Dann der Countdown – drei, zwei, eins und los! Es geht auf eine lange Gerade, fast immer geradeaus. Bei Tempo 300 verengt sich der Blick wie in einem Tunnel. Jetzt heißt's, das Pedal durchdrücken, aber eben nicht immer. Vor Kurven ein kleines bisschen vom Gas gehen, das Auto mit 280 Sachen durch die Biegung balancieren, das ist ent-

scheidend. Und dann die schwitzenden Hände in den Griff kriegen, wenn der Wagen auf Kuppen kurz abhebt. Können gehen am Anstieg kurz vom Gas, um das Auto stabil auf der Straße zu halten, um früher wieder auf die Tube drücken zu können. Wer nicht lupft, riskiert vielleicht zuviel: kann passieren, dass das Auto beim Flug in Schräglage gerät, seitlich aufkommt, sich überschlägt und in tausend Teile zerbricht. Bei der »Speed Challenge« ist jede Kurve und jede Kuppe eine Spannungsspitze, jedes Rennen ein minutenlanger Ritt auf des Messers Schneide.

Und trotzdem stutzt man beim ersten Spaziergang durch das Hauptmenü: Huch, wo halten sich denn bitte die Multiplayer-Features versteckt? Oder ... Schock! ... gibt es vielleicht gar keine? Entwarnung, es gibt sie. Xbox Live und Co. sind nur so geschickt mit dem Einzelspieler-Modus bzw. dem kompletten Game verschmolzen, dass deren Vorhandensein sich nicht ohne weiteres aus dem Titelbild ablesen lässt. Wer sich also mit Kumpels messen will, tut erst mal dasselbe, als würde er einen einzelnen »Race Day« spielen. Man reist »



Windkanal, Leistungs-Prüfstand, Lackierwerkstatt, geniale Teile und Technik: Der Tuningteil bietet Beschäftigung für Wochen



Reifenqualer: Vor dem Start zum Drag-Rennen werden die Reifen vorgeheizt. Dazu die Drehzahl im grünen Bereich halten...



Girls of Need for Speed: Krystal Forscutt und Sayoko Ohashi treten nur in Nebenrollen auf, eine richtige Rahmenhandlung gibt es nicht

WER DEN SCHADEN HAT...

Berechenbare Beulen

Ein Highlight des neuen »Need for Speed« ist das so genannte »prozedurale Schadensmodell«. Bei einem Crash werden auf dem Polygongestütz des Autos nicht bloß unbeschädigte Karosserieteile durch verbeulte Exemplare getauscht, wie sonst im Rennspiel-Genre üblich. Das klappt hier ja schon deshalb nicht, weil jeder Spieler jedes Auto in der Tuning-Werkstatt ganz individuell mit Teilen verzieren bzw. per Autosculpt-Editor verformen kann. Daher rechnet das Spiel Schrammen und Beulen sozusagen ins Blech hinein. Crash-Geschwindigkeit und Materialqualität bestimmen, welche Teile sich wie verbiegen, und welche schließlich davonfliegen. Beim Frontalcrash drückt's einem also die Frontpartie ein; knapp am Baum vorbeigeschrammt, hängt der Rückspiegel runter; beim wilden Ritt über den Bordstein reißt die Stoßstange ab. Sehr sehenswert, wie »Pro Street« den anfangs so wunderschönen Hochglanz-Flitzern Kratzer und Dellen ins Blechkleid modelliert. Weniger schön, dass die Reparatur richtig kostet.



SCHEISS NAVI!

Die Minikarte steht statisch auf dem Bildschirm. Würde sie sich in Fahrtrichtung mitdrehen, würde sie ihren Job als Orientierungshilfe sehr viel besser erledigen. Hinzu kommt, dass die Automarkierungen zu klein geraten sind. Besser die Karte gleich per D-Pad abschalten...

LUFT UND DYNAMIK

Der Windschatten wirkt sich aus: Bei Fahrten knapp hinter dem Konkurrenten ist eine Ansaugwirkung spürbar. Und die ist auch nötig, um sich an einigen besonders zähen Gegnern vorbeizumogeln.

SCHÖNES ENTDECKEN

Wenn die Kamera vor dem Start die Flanken der Autos abfährt, sind im Lack selbst noch die kleinen Metallflocken zu erkennen, die das Auto im Sonnenlicht so intensiv schimmern lassen. Die Bildwiederholrate hält stabil 30 Bilder pro Sekunde, das sorgt für ein angenehmes flüssiges Fahrerlebnis.

JE MEHR, DESTO BESSER

»Pro Street« fährt mit original Lizenzen von 16 Autoherstellern auf. Konkret sind das unter anderem Audi, Chrysler, Mazda, Toyota, VW, Lamborghini und viele mehr. Die Palette reicht von sportlichen Straßenautos über europäische Flachflitzer bis hin zu amerikanischen V8-Muscle-Cars. Das Sortiment an Originalzubehör umfasst laut Electronic Arts rund 10.000 Teile von 250 Herstellern. Einige Schürzen kann man per »Autosculpt« eigenhändig verformen und ans Auto anpassen, die Möglichkeiten sind aber ähnlich eingeschränkt wie bei »Need for Speed Carbon«.

» also zu einem Veranstaltungsort, lässt sich auf vier bis acht Events ein. Als Opfer halten eben nicht nur Computergegner her, sondern auch Kumpels auf dem Sofa bzw. per Xbox Live eingeklinkte Mitspieler. Einige Race Days sind vordefiniert, andere gestaltet man selbst, füllt sie mit maximal acht Mitbewerbern aller Art. Speed Challenges fahren, Drift-Rennen oder was auch immer, alle Modi sind onlinetauglich. Parameter wie Wettbewerbstyp, Rennlänge und weitere sind konfigurierbar. Es liegt in der Natur der Sache, dass zum Beispiel bei einem Beschleunigungsrennen jeweils nur zwei Piloten gegeneinander antreten, beim Grip Race bis zu acht. Anders als bei »Need for Speed: Most Wanted« passiert's nicht so leicht, dass einem das Spiel bei bestimmten Veranstaltungen chancenlose Karren unter den Hintern klemmt: Pro Event sind entweder nur

Autos gleicher Klasse zugelassen, oder aber das Feld wird in verschiedene Gruppen gegliedert. Fair!

KÖNIG DER TUNER

Wer sich gestalterisch noch mehr austoben mag, aktiviert die so genannte »Challenge«-Option und ordnet jeder Veranstaltung Autos frei Hand zu. Sobald dann endlich ein Race Day aufgebaut ist: speichern, Freunde zu sich ins Haus oder ins Live-Netzwerk einladen, Rennen fahren, deren Vernichtung in der Rangliste festhalten und sich an der Krone erfreuen, die »Pro Street« dem Ranglisten-Führenden auf den Bildschirm malt. Wer keine Lust auf umständliches Race-Day-bauen-dann-Freunde-einladen hat, dreht eben ein paar schnelle Runden im »Quickmatch«. Gefahren wird rund um die Welt, in Europa, Asien und Amerika, eine wilde Mischung aus frei erfundenen Kulissen und

tatsächlich existierenden Rennstrecken, von A-nach-B-Pisten und Rundstrecken. Als Kulissen dienen keine starren Nachbildungen tatsächlich existierender Orte, sondern vielmehr Interpretationen davon. Das Drumherum, die Musik und das Partyvolk an den Startplätzen sollen die lokale Kultur einfangen und den Charakter des Rennens prägen. Elf Kulissen halten für die Racing-Action her: Portland International Raceway, Ebisu, Nevada Highway, Tokyo Docks, Mondello Park, Texas World Speedway, Chicago Airfield, Infineon Raceway, Willow Springs, Autopolis und Autobahnring. Jede Strecke ist je nach Veranstaltung in diversen Konfigurationen verfügbar, sodass sich letztlich eine ziemlich beachtliche Zahl an Varianten ergibt.

Es steckt also richtig viel drin in »Pro Street«, auch richtig viel optisches und technisches Tuning. Da beeindruckt man so einige Neuheiten, zum Beispiel die umwerfenden Fluoreszenz- und Perlmutter-Lacke. Auch, dass sich Spoiler im Windkanal auf Effektivität testen lassen, also nicht mehr nur Zierwerk sind wie bei »Carbon«. Man sieht den Windstrom über das Auto gleiten und beobachtet Diagramme, welche die Veränderungen auf die Windschlupfrigkeit in Zahlen ausdrücken. Für das Motortuning steht ein ähnlicher Prüfstand zur Verfügung. Einsteiger können ihr Auto mit Hilfe vorgefertigter Tuning-Pakete mit ein paar Handgriffen in Richtung Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit oder Kurventauglichkeit verbessern. Kenner trimmen eigenhändig jedes Schraubchen. Dabei besteht die Kunst darin, Motorkraft und Fahrbarkeit auf einen Nenner zu bringen. Wer zum



1



GRIP OHNE ENDE

liveundonline

■ Zwei Spieler via Splitscreen, bis zu acht Piloten via Xbox Live ■ Einzelrennen oder komplette Race Days inklusive Ranglisten-Rennen ■ Upload von Fotos auf www.needforspeed.com, Upload von Ghosts per Xbox Live nach jedem Rennen, Tausch von Race Rays und Ghosts via Xbox Live ■ Download von neuen Strecken und Fahrzeugen ist geplant ■ 50 Erfolge für insgesamt 1000 Gamerpoints



2

Vollgas!

Die Entwickler haben sich lustige Namen für die Rennveranstaltungen überlegt. »Grip Racing« steht zum Beispiel für konventionelle Rundrennen gegen sieben Computergegner.

Grip Racing ist tatsächlich einer der wenigen Wettbewerbe, bei dem die Position bei der Zieldurchfahrt zwischen Sieg oder Niederlage entscheidet.

Beim »Grip Sector Shootout« läuft's schon anders.

Da starten die vier Teilnehmer nacheinander zur Zeitenjagd. Hier sind die Rundstrecken eher eng und kurvig angelegt und in vier Sektionen unterteilt.

Wer mehr Rekordzeiten pro Sektor sammelt als die anderen, gewinnt. Die Position im Feld ist gleichgültig. Fahrkönnen entscheidet: Bremspunkte beachten, den Scheitelpunkt der Kurven treffen, die schnellste Linie finden.

2



3



Beispiel seinen V8-Block bis an die Grenzen aufmotzt, muss auf entsprechende Modifikationen des Antriebsstrangs achten – sonst wird man beim Beschleunigungsrennen kaum vom Fleck kommen. Welche Technikteile in einem Auto stecken, wird anhand einer so genannten »Blaupause« protokolliert. Via Xbox Live lassen sich diese Protokolle untereinander tauschen. Schöner Gag: Wesen Blaupause besonders oft via Xbox Live geladen wird und als Grundlage für siegreiche Fahrzeuge dient, der steigt in der Rangliste der Tuner nach oben. Und sollte jemand keine Siege einfahren bzw. Preisgelder kassieren, der kann die Tuningteile immer noch mit echten Microsoft Points bezahlen. Eine Idee, die sicher zu Diskussionen führen dürfte.

SCHLUSS MIT RÜPEL-RACING

Dass sich »Pro Street« eher wie ernsthafter Motorsport und weniger wie Augen-zu-und-durch-Action anfühlt, hängt auch mit dem Schadensmodell zusammen. Das drückt einem Beulen ins Blech, und Ärger ins Auto. Wer zu sorglos drängelt, rempelt und rammt, der riskiert Motoraussetzer, schlechter reagierende Lenkung und andere Probleme. Als »Need for Speed«-Kenner muss man sich umgewöhnen, muss sich eine sorgfältige Fahrweise aneignen, sonst wird das nichts mit den Siegen. Das gilt umso mehr, da sich viele Veranstaltungen aus drei hintereinander gekoppelten Rennen zusammensetzen, ohne Reparaturmöglichkeit dazwischen. Wer seine Karre achtlos gegen Leitplanken und Konkurrenten setzt, oder gar mit 300 Sachen einen Kaktus küsst, ist aber immerhin nicht total aus dem Rennen. Denn man darf jeweils vor

Beginn eines Race Days zwei Ersatzautos nominieren – Schwein gehabt! Unter dem Strich funktioniert die Idee mit dem Schadensmodell gut. Sie ist als tragender Bestandteil ins Gameplay integriert und prägt es stark genug, damit der Spieler seine Fahrweise in Richtung Präzision optimieren muss. Allzu schwer spielt sich »Pro Street« ja trotzdem nicht, dafür sorgen drei deutlich unterscheidbare, jederzeit verstellbare Schwierigkeitsgrade. Ähnlich wie bei den letzten »Need for Speed«-Teilen fährt man in den ersten paar Stunden relativ geschmeidig Siege ein, hat aber doch Spaß an packenden Fahrprüfungen und Positionskämpfen. Ab Spielmitte wird's härter. Ein oder zwei Brems- oder Lenkfehler, schon ist der Sieg versenkt.

Ach ja, und noch eine Überraschung: Dieses »Need for Speed« bringt jede Menge Fahrhilfen mit: Brems-Assistent, Beschleunigungs-Hilfe, Ideallinie in verschiedenen Stufen. Das hilft dem Einsteiger, greift dem erfahrenen Piloten unauffällig unter die Arme und lässt sich von Rennspiel-Profis komplett abschalten. Seltsam nur, dass die Fahrhilfen auf die drei Menüs »Interface«, »Assistent« und »Steuerung« verteilt sind. Eine schlüssige Menüstruktur sieht anders aus. Apropos Steuerung, die gibt's nur in zwei Varianten: Gas und Bremse liegen also auf den LT- und RT-Tasten oder dem rechten Analogstick, die beliebten Tasten A und B oder X bleiben außen vor. Sollte erwähnt werden. Und der Soundtrack? Sagen wir mal so, experimentell. Abgefahrte Gitarren- und Clubmusik von Digitalism, The Rapture, Neon Plastix und anderen Underground-Bands. Selbst bekanntere Stücke, beispielsweise von Bloc Party, sind durch DJ Junkie XL skurril verfremdet. Ein Grund mehr,

warum »Pro Street« womöglich nicht gleich bei jedem sofort Herzrasen verursacht. Es braucht etwas Zeit, sich an die neue Simulations-Machart zu gewöhnen. Die Zeit sollte man dem Spiel geben, denn so viel großartiges Gameplay mit so viel Tempo, Tempo, Tempo gibt's selten fürs Geld.

Richard Löwenstein

Need for Speed Pro Street

GRAFIK/

Dynamisch, flüssig, effektiv, aber etwas detailarm

8

SOUND/

Skurrile Musikauswahl, aber bester Motorsound aller Zeiten!

9

STEUERUNG/

Handlich, einfühlsam, präzise. Leider kaum konfigurierbar

8

Sehenswert, spielsenswert, toll ausgestattet und voller Benzin in den Bits. Geiles Racing!

8.9

aus 10

Erscheint/ 30. Oktober 07

AUF EINEN BLICK

Publisher/ THQ
Hersteller/ Jakks

Pacific

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Wrestling

Spieler/ 1 - 4

Xbox Live?/ ja

USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Die volle Wrestling-Packung schlägt auch 2008 wieder zu

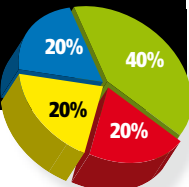
DAS STECKT DRIN

■ Unzählige Spielmodi

■ ECW

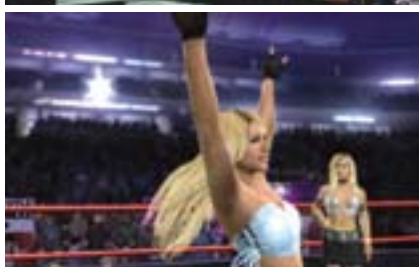
■ 8 neue Kampfstile

■ Klasse Präsentation



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Kratz mich! Beiß mich!
Gib mir Tiernamen!



Zickenkrieg halbnackter Diven: darf in keinem Wrestling-Game fehlen

Die WWE und ihre Fans mussten einiges durchstehen in der letzten Zeit. Nach der mysteriösen Tragödie um Superstar Chris Benoit und seine Familie ist die Fangemeinde geschockt. Weitere Skandale und Gerüchte über den Missbrauch von Muskelaufbaupräparaten bringen die Liga weiter in Verruf. Das setzt natürlich dem Image der WWE stark zu. Getreu dem Motto »The show must go on« läuft das Wrestling-Geschäft unbeeindruckt weiter, als ob nichts gewesen wäre. Zum Glück geht es uns hier nur um den Fun-Aspekt des Wrestlings. Also wenden wir uns lieber etwas erfreulicheren Dingen zu: »WWE Smackdown vs. RAW 2008« ist voll gepackt mit allem, was das Wrestlerherz begehrt.

Zu den Neuerungen: Die Saison und der »General Manager Modus« sind in diesem Jahr im Modus »24/7« zusammengefügt und zeigen sich um einiges motivierender. Spielbar

ist das als Wrestler oder General Manager von Raw oder Smackdown. 24/7 bietet jede Menge Unterhaltung mit Trainingseinheiten, Coachings, Showkämpfen, Fehden und Intrigen. In stimmungsvollen Cutscenes erzählt der vorhandene oder selbst erstellte Superstar von Erfolgen, Niederlage und warum er/sie endlich eine Chance auf den Titelkampf verdient hat. Ausdauernde Spieler finden später sogar Aufnahme in die Hall of Fame. Leider wiederholen sich im Verlauf einige Situationen, und nur ganz wenige Dialoge sind vertont, aber das schmälert den Unterhaltungswert kaum.

Sammler werden sich freuen, dass sie Siegpriämien im Shop in Extra-Moves, Wrestler oder Einmärsche ummünzen können. Und alle anderen, dass man so viel machen kann: Turniere basteln, das Timing der Moves justieren, und vieles mehr. Für schnellere Erfolge wählt man lieber ein Turnier, spielt in der Hall of Fame legendäre Wrestling-Events nach,



Lohnt sich's?

- Enormer Umfang, motivierender Karriere-Modus, neue Kampfstile, ECW
- Nervige Ladezeiten, immer noch Button Mashing, Blocks und Konter

„Vorbei die Zeiten der taktikgeprägten Matches. Volle Action ist angesagt“



ER WILL DOCH NUR SPIELEN

Ric Flair vs. Mr. Kennedy

Die beiden werden wohl keine Freunde mehr: Der narzisstische »Nature Boy« Ric Flair hat sich seinen Kontrahenten Mr. Kennedy zurechtgelegt und versucht, ihn mit seinem Figure Four Leglock zur Aufgabe zu zwingen. Da Flair bekanntlich unfair kämpft, darf er den rettenden Ropebreak einfach ignorieren und weiterquälen.

Als ob es nicht schon schlimm genug wäre, dass Kennedy geschwächt am Boden liegt – darf er sich außerdem noch von Flair verhöhnen lassen. Da soll-

te der Nature Boy aber aufpassen, dass Kennedy sich nicht noch einmal aufrafft und dem ein jähes Ende bereitet. Dadurch verliert man nämlich den gesamten gesammelten Schwung.

Ohne fiese Tricks hätte der wahre Ric Flair wohl niemals 16 Titel geholt. Er nutzt dazu jede Gelegenheit für unfaire Attacken – aber das ist schließlich genau das, was wir von ihm sehen wollen. Dank der neuen Kampfstil-Technik haben Charaktereigenschaften jetzt sehr viel größeren Einfluss auf das Gameplay als bisher.



WRESTLING MAL ACHT

Alles eine Stilfrage

Powerhouse, High Flyer, Schläger, Submission, Technik, Unfair, Showman und Hardcore – das sind die acht neuen Kampfstile. Jeder Wrestler beherrscht zwei davon und vor einem Kampf wird einer ausgewählt. Unfaire Wrestler wie Ric Flair können Rope Breaks ignorieren und Schläge in die Weichteile ausführen. Schläger wie John Cena können besonders kräftig zuschlagen. Dadurch unterscheiden sich die Wrestler deutlich stärker voneinander, als nur durch die Gewichtsklasse oder ihre Finishing-Moves.



liveundonline

■ Bis zu vier Spieler per Xbox Live oder an einer Konsole für diverse Matches ■ Insgesamt 26 Erfolge für 1.000 Gamerpoints ■ Gamepics und diverse andere Verschönerungen

oder versucht sich am Einzelmatch. Alleine hier befinden sich von »Eins gegen eins« bis zum »Royal Rumble« sieben Grundtypen plus jeweils noch bis zu 15 Varianten: Parking Lot Brawl, Money in the Bank und ECW Extreme Rules Match zum Beispiel.

Richtig gelesen: Die ECW feiert in diesem Jahr ihr Debüt in der Spielereihe und bereichert den Kader unter anderem um den amtierenden Champion CM Punk. Insgesamt sind gut 50 Wrestler spielbar, darunter alle wichtigen aktiven Stars, viele Ehemalige wie The Rock, Steve Austin und Bret Hart, plus unsere geliebten Divas. An Arenen herrscht ebenfalls kein Mangel. 19 Stück gibt's, für so ziemlich jede Veranstaltung eine eigene. Und die beeindruckende Optik des letzten Jahres wird noch übertraffen: Würfe, Schläge und Tritte wirken realistischer, die Übergänge weicher. Auch Gestik und Mimik sehen sehr natürlich aus, Schmerzen der Figuren sind fast schon körperlich spürbar. Das

Publikum zeigt sich ebenfalls verbessert. Anstelle von Klonen sitzen da jetzt lauter einzelne Menschen, und jubeln, kreischen oder halten beleidigende Schilder hoch. Allerdings gilt das nur für die vorderen Reihen. Die hinteren Ränge halten sich in der Dunkelheit der Halle versteckt.

In den letzten Serienteilen wurde der taktische Anspruch gesteigert, die Ausdauer spielte eine immer größere Rolle. Das war in Ordnung so, aber jetzt ist's mal wieder Zeit für mehr Action und Tempo. Denken zumindest die Entwickler – und Recht haben sie. Es gibt jetzt nicht einmal mehr eine eigene Ausdaueranzeige, dafür kann man den Zustand sehr gut an der Körperhaltung der Figuren erkennen. Batista und Co. bewegen sich schneller, erlahmen nicht mehr so schnell, die flotte Gangart tut gut!

Wo wir bei erfreulichen Neuerungen sind: Dank des Struggle-Submission-Systems werden die Daumen jetzt bei Würgegriffen nicht mehr durch ständiges

Tasten-Stakkato ruiniert. Dem Gegner die Luft nehmen, das klappt nun viel entspannter durch Rhythmik am rechten Analogstick. Das ändert aber leider nichts daran, dass man immer noch die Tasten malträtiert, um einen am Boden liegenden Wrestler zum Aufstehen zu bewegen. Ebenso unverändert bleibt das Blocken. Will man einen Angriff kontern, muss man im richtigen Augenblick die eingeblendete Taste betätigen. Leider sind die Einblendungen zu kurz und das Timing zu schwer, als dass man das wirklich gezielt schaffen könnte. Setzt der Gegner aber zu einer Wurfbewegung an, kann diese durch Kreisen des Sticks gestoppt und oft sogar in einen eigenen Angriff umgewandelt werden. Die nervigen Ladezeiten sind leider auch wieder zurück. Wenn man zwischen Kämpferauswahl und dem eigentlichen Kampf drei bis vier Mal den Ladebildschirm sieht, sogar zwischen Kampf und Cutscene, dann nervt das und geht auf Kosten der At-

mosphäre. Wer das aber ertragen kann, wird bestens unterhalten: Das hier ist eindeutig das bisher beste Wrestling-Game auf der Xbox 360. Super für Einsteiger und Kenner.

Seckin Özdündar

WWE Smackdown vs. RAW 2008

GRAFIK/
Lebendige Wrestler, lebendige Kulisse, lebendige Effekte

8

SOUND/
Scharfer Rock, gelungene englische Kommentare

8

STEUERUNG/
Handlich und schnell erlernt trotz vieler Variationsmöglichkeiten

9

Größer, schneller, besser: WWE-Fans werden das Game trotz seiner Schwächen lieben

8.7
aus 10

Lohnt sich's?

- ⬆ Mehr Lizenzen, umfangreicher Editor, flotteres Gameplay
- ⬆ Magere Grafik, keine Bundesliga, fehlende Features gegenüber Playstation 2



Erscheint/ 25. Oktober 07



Tolles Gameplay, super Steuerung. Nur die Grafik bleibt weit hinter der des Konkurrenten Fifa 08 zurück

AUF EINEN BLICK

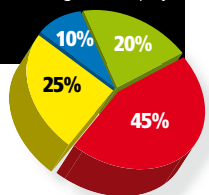
Publisher/ Konami
Hersteller/ Konami
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja
USK/ o. A.

KURZ & KNAPP

Fußball für Kenner

DAS STECKT DRIN

- Mehr lizenzierte Teams
- Leichter Einstieg
- Umfangreicher Editor
- Flüssiges Gameplay



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

EA Sports hat vorgelegt, Konami legt nach

Mit »Fifa 08« hat EA Sports in diesem Jahr ordentlich vorgelegt. Zu den bisherigen Stärken Technik und Lizenzen kommen jetzt auch Umfang und Gameplay dazu. Ob der Realismus-King »Pro Evo« ins Hintertreffen gerät, das wollten wir gemeinsam mit unseren Lesern herausfinden: Über das Magazin-Forum – die Adresse: www.360-live.de – haben wir einem Leser die Chance gegeben, in der Redaktion das neue »Pro Evo« zu testen. Ronny Kanzler hat das Tor gemacht.

Schon nach wenigen Augenblicken fallen zwei wesentliche Änderungen auf. Die eine ist die gestiegene Spielgeschwindigkeit. Die Kicker laufen flinker und reagieren auch schneller, dennoch ist das alles noch weit entfernt von Arcade-Gameplay. Partien gestalten sich halt flüssiger. Weiterhin ist auch der Schwierigkeitsgrad niedriger angesetzt, ohne dass es zu banalen Actionkicks kommt. Bei fünf Schwierigkeitsgraden findet jeder die passende Herausforderung. Ob das auf Kosten des beliebten Simulationscharakters geht?

Nein. Spielzüge wollen immer noch überlegt sein, schnelles Passspiel ist immer noch effektiver als plumpes Gebolze, Tore fallen nicht im Sekunden-takt. Ronny: »Trotzdem haben die Torhüter ihre Licht- und Schattenseiten. Da fragt man sich manchmal, was tut der da eigentlich?«

Mag sein, aber insgesamt wirkt alles runder und weniger angestrengt. Man fühlt sich von Anfang an wohl, auch weil die ersten Erfolge nicht lange auf sich warten lassen. Liegt vor allem an der gut mitspielenden KI, die sich laut Konami an die individuelle Spielweise anpasst. Ronny: »Klappt gut. Geht man oft über die Flügel, machen die Verteidiger den Raum dicht. Macht sich besonders in den höheren Spielstufen deutlich bemerkbar.«

„Es wirkt alles runder und weniger angestrengt“

liveundonline

- Vier Spieler an einer Konsole
- Einer-gegen-Einen-Matches via Xbox Live
- 28 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints



DREI WEGE ZUM TORERFOLG

Wer den Ball hat, hat die Wahl

Die einfachste und beste Art ein Tor zu erzielen ist es, aus dem laufenden Spiel heraus das Leder im gegnerischen Netz zu versenken. Die überarbeitete Ballphysik sorgt für mehr Spannung, denn Abpraller führen immer wieder zu neuen Chancen und auch Weitschüsse sitzen häufiger.

Auch Standardsituationen bergen immer eine Gefahr fürs gegnerische Team. Schnell ausgeführt, ist die Verteidigung oft überrascht und noch nicht gut aufgestellt. Vorbei die Zeiten

des lästigen Perspektivenwechsels vor einem Freistoß. Einfach Mitspieler anvisieren und ausführen.

Wenn kein Weg mehr zum Erfolg zu führen scheint, helfen vielleicht unfaire Mittel. In diesem Jahr halten Schwalben Einzug bei »Pro Evo«. Was einfach aussieht, ist aber mit drei Tasten schwer zu timen. Meist folgt nur eine gelbe Karte statt dem erhofften Elfer. Ist wohl auch besser so, bevor die Partien in Tief-Flug-Festivals ausarten.



SELBST IST DER MANN

Wer keine Lizenz hat, muss editieren

Angeichts der immer noch mageren Anzahl an lizenzierten Teams und Spielern freuen wir uns ganz besonders über den Editor. Hier kann jeder sein Lieblingsteam und seinen Lieblingsspieler neu erstellen, Stadien und Turniere umbenennen, per Xbox Live Cam sogar Bilder scannen und auf Gesichter bzw. Trikots pappen. Wer sich die Mühe macht, kann also doch die Bundesliga mit allem drum und dran basteln – und das Ergebnis per Speicherkarte an gute Freunde übertragen.



Ähnlich wie bei der Konkurrenz aus dem Hause EA muss man also seine Angriffsvarianten im Lauf der Zeit verändern. Wunder darf man sich von der KI – die Konami putzig »Teamvision« getauft hat – allerdings nicht erwarten, denn ein menschlicher Gegner ist durch nichts zu ersetzen. Deshalb ist es so schade, dass online lediglich Partien mit zwei Spielern möglich sind. Von Fünf-gegen-Fünf-Partien oder den Interaktiven Ligen bei »FIFA 08« ist das weit entfernt. Wenigstens sind gesellige Runden zu viert an einer Konsole erlaubt.

Aber nicht nur beim Gameplay gibt es Änderungen. Neuerungen wie Schwalben, schnell ausgeführte Freistöße oder eine manuell änderbare Spielerzahl für Mauern sind ebenso wichtig für das Spielerlebnis. Unverständlich: Warum kriegen wir nur 15 Stadien, wenn es auf der Playstation 2 über 30 gibt? Warum ist dort das Training so viel umfangreicher? Sogar Community-Features gibt's dort mehr. Wenigstens dürfen wir jetzt auch endlich Replays abspeichern und immer wieder anschauen.

Die Technik zeigt zwar Verbesserungen zum Vorjahr, kann aber weder optisch noch akustisch mit »Fifa« konkurrieren. Spielermodelle und Stadien sind weit entfernt vom Detailgrad der Nebenbuhler. Bei den Animationen ist der Abstand nicht ganz so groß, aber auch vorhanden. Das körperbetontere Spiel mit Trikotzupfen und Ellbogeneinsatz wurde mit neuen Animationen hinterlegt und auch das Straucheln im Zweikampf und die Sprungbewegungen beim Kopfball sehen realistischer aus. Noch größer sind

die Unterschiede beim Sound. Während sich die Kommentatoren beiderseits nicht mit Ruhm bekleckern, ist die Stadionatmosphäre bei »Fifa 08« grandios und lässt die Bemühungen der Zuschauer bei »Pro Evo« eher alt aussehen.

Ein anderes Problem sind die Lizenzen. Neben der kompletten Fifa-Lizenz mit über 600 Teams und 15.000 Kickern wirken die 3.000 original Kicker von »Pro Evo« recht mickrig – zumal sich aus deutscher Sicht nichts Wesentliches getan hat. Brasilien, Portugal, Irland, Schottland und Griechenland sind die neuen Nationalteams im Bunde. Und mit Newcastle United, Tottenham Hotspurs, RSC Anderlecht, HJK Helsinki, IFK Göteborg, Panathinaikos Athen, Spartak Moskau, Fenerbahce Istanbul, Dynamo Zagreb und FC Basel sind die neuen Klubteams kein Trost dafür, dass es außer den Bayern erneut kein Bundesliga-Team ins Spiel schafft. An Pomatski, Kmla und Co. in der deutschen Nationalelf haben wir uns zwar fast gewöhnt, wir würden trotzdem lieber mit Podolski und Klose auf Torjagd gehen. Wer die Mühe nicht scheut, kann das Spiel jetzt immerhin per Editor näher an die Realität heranbringen. Ronny: »Gefällt mir gut. Besonders, dass ich per Live Vision Cam Fotos integrieren und auf Gesichter bzw. Trikots projizieren kann.« Auch sonst steht viel zur Auswahl, vom Aussehen über Schuhe, Stutzen und den Dribblingsstil, bis hin zu 74 verschiedenen Torjubiläum-Varianten.

Mit relativ kleinen Änderungen hat Konami also ein ohnehin tolles Spiel weiter verbessert. Es ist diese Konstanz, die »Pro Evo« so

gut macht. Bewährte Elemente werden übernommen, optimiert und sinnvoll ergänzt. Fans von »Pro Evo« können sich in diesem Jahr also nicht beschweren, genauso wenig die Anhänger der »Fifa«-Reihe.

Seckin Özdündar

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

GRAFIK/

Mehr Details und verbesserte Animationen, aber alles etwas leblos

7

SOUND/

Belangloser Kommentar, gute Effekte

7

STEUERUNG/

Direkt und handlich, frei konfigurierbar

9

Der gesteigerte Spielfluss sorgt für jede Menge Fußballspaß. Leider sind Lizenzumfang und Technik kaum verbessert

8.7
aus 10



Erscheint/ 26. Oktober 07



Gut sieht's aus, das erste ernstzunehmende Beat'em-Up auf der Xbox 360



Einen Drunken Master besiegt Neuling Eileen sogar im Kopfstand...

AUF EINEN BLICK

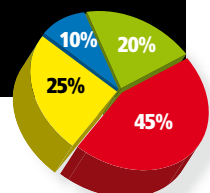
Publisher/ Sega
Hersteller/ Sega AM2
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Beat'em-Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Asiatischer Kampfsport vom Feinsten. Der erste Teil der Prüfgel-Spiel-Reihe auf einer Microsoft-Konsole

DAS STECKT DRIN

- Üben, üben, üben
- Präzise Steuerung
- Erbitterte Duelle
- Neue Wrestler und Boxer



VIRTUA FIGHTER 5

Ring frei zum Test: Heißen wir Segas Stahlfaust herzlich willkommen!

Das hier ist ganz anderer Kampfsport als bei »Dead or Alive«. Manche bezeichnen es als Arbeit oder gar Wissenschaft, sich mit »Virtua Fighter« vertraut zu machen. Seit ihrem Debüt 1994 spaltet die Serie Meinungen. Manchen sind das gewaltige Repertoire an Moves, die Präzision der Steuerung und die lange Eingewöhnungszeit zu kompliziert. »Dead or Alive«-Spieler halt. Andere sagen, es sei die einzig ernstzunehmende Kampfsport-Simulation.

Bei »Virtua Fighter 5« prallen fünf weibliche und zwölf männliche Faustkämpfer bei temporeichen Nahkampf-Duellen aufeinander. Einen gegen einen. Erster Eindruck: Was für ein Hingucker! Malerische Wasserfälle und staubige Felsen tun dem Auge gut, die geschmackvolle Farbwahl und die scharf ausgearbeiteten Details in den Kulissen zeugen von Liebe zum Detail. Dass die Kämpfer bei ganz genauem Hinsehen ein paar Millimeter über dem Boden schweben, stört nicht wirklich, aber es sei hier halt erwähnt. Viel wichtiger ist, dass es da kein Rucken und Zucken gibt – weit und breit nicht. Die flüssige Grafik gefällt, dass häufige Nachladen weniger: Selbst nach einer Niederlage ploppt kurz der Lade-

schirm auf, gefolgt von einer kurzen Kamerafahrt. Dauert insgesamt zwar nur wenige Sekunden, aber eigentlich würde man doch lieber jetzt, hier und sofort seine Revanche bekommen.

Wieder mit von der Partie sind unter anderem der alte Sack namens Lau, der blonde Jacky mit seiner Motorradjacke, der flinke Ninja Kage und Akira als bevorzugter Charakter vieler »Virtua Fighter«-Kenner. Fans der Serie freuen sich über neue Outfits, zum Beispiel über Vanessas feminines Top. An die subtile Erotik eines »Dead Or Alive« reichen die Gewänder der holden Weiblichkeit allerdings nicht heran, auch nicht die der Debütantin Eileen. Das hübsche Ding mit Schuhtick – sagt das Handbuch – ist vor allem für Einsteiger erste Wahl. Ebenfalls neu im Ring: El Blaze, mexikanischer Wrestler und Verfechter des Lucha-Libre-Stils – steht auch im Handbuch. Nennenswerte Story? Charakter-Portraituren? Fehl-anzeige. Die Fighter brauchen keine Ausreden, um sich zu vermöbeln – sie tun's einfach, um Schnelligkeit, Wendigkeit und Kräfte zu messen.

Dreh- und Angelpunkt ist der Arcade-Modus: Kämpfer wählen, der Reihe nach sieben Kontrahenten in die Arena bitten und einen nach dem

liveundonline

- Zwei Spieler an einer Konsole
- Simple Ranglisten-Duelle über Xbox Live, kein Quest-Modus
- Wir hoffen auf Download-Kostüme und Arenen
- 32 Erfolge für 1.000 Gamerpoints. Jeder einzelne davon hart erkämpft!

NEUES FLEISCH



Die mit dem Gegner tanzt..

Es ist eine schöne Tradition, dass in jedem neuen Ableger aus der »Virtua Fighter«-Reihe zwei neue Kämpfer auftauchen. Der fünfte Teil macht da keine Ausnahme. Ladys first: Eileen ist eine eher zierliche Kampfamazone, die sich auf Geschwindigkeit statt auf Kraft verlässt.

Ihr eher leichtfüßiger Kampfstil lässt es in aller Regel nicht zu, dass sie den Gegner mit einem Punch umhaut – aber wehe, jemand vernachlässigt seine Deckung, dann rappelt's richtig im Karton. Der andere Neue im Ring: El Blaze, ein ganz anderes Kaliber. Ein eher mittelgewichtiger

Mexikaner mit bunter Maske. Seine Spezialität ist eine Art Sturmrlauf. Soll heißen: Er rennt volle Möhre auf den Gegner zu, was bei dem instinktiv Ausweich-Maßnahmen provoziert. Seine im Lauf vorbereiteten Uppercuts oder Drop-Kicks sind schwer zu kontern.



„Blöder Lade-Bildschirm. Man würde seine Revanche eigentlich gern sofort bekommen“

anderen plätten. Dann noch den weiblichen Bossgegner namens Dural aufmischen – die bekannte Flüssigmetall-Schönheit, die sich selbst erst dann als spielbarer Charakter zur Verfügung stellt, wenn man

den Arcade-Modus mit allen 17 Fightern bezwungen hat. Für »Virtua Fighter 5« bringt Dural übrigens ein neues Stein-Kostüm mit, ein Blickfänger! Schade nur, dass jeder Durchgang mit einem einzigen Ab-

spann endet. Charakterspezifische Belohnungen hätten wir dann doch gerne gesehen, wo das Spiel schon erzählerisch schwach auf der Brust ist.

Aber was den Kampfsport angeht: besser geht es momentan nicht. Das Balancing begeistert. Im ersten Kampf reicht noch doofes Button-Mashing zum Sieg, im zweiten oder dritten dürfte bei Einsteigern dann schon der Wunsch keimen, man hätte das Dojo besucht. Ab dem vierten Gong zeigen einem die Computergegner, wo's

langgeht. Also besser doch erst ab ins Dojo, in der Trainingsarena das Kung-Fu stärken oder einen Computergegner wehrlos schalten, vertrimmen und verstehen lernen, warum es bei allen Aktionen so sehr auf Hundertstelsekunden und die Position zum Gegner ankommt. Das Timing der Kicks, Hiebe und Blocks unterscheidet sich spürbar von »Virtua Fighter 4«. Daher werden sich auch Kenner ein aktives Training wünschen, bei dem einem das Spiel alle Moves demonstriert. Gibt's aber nicht, »



Ein Ranking-Match: Bitte zeig' dieses Bild deinem Kumpel mit der PS3, damit er sieht, wie ein Online-Modus auszusehen hat



Im Arcade-Modus gibt einem die Quecksilber-Lady Dural nur eine Chance. Wer's verpatzt, muss neu anfangen

AUF DIE ZWÖLF

Darum auf der 360 am besten

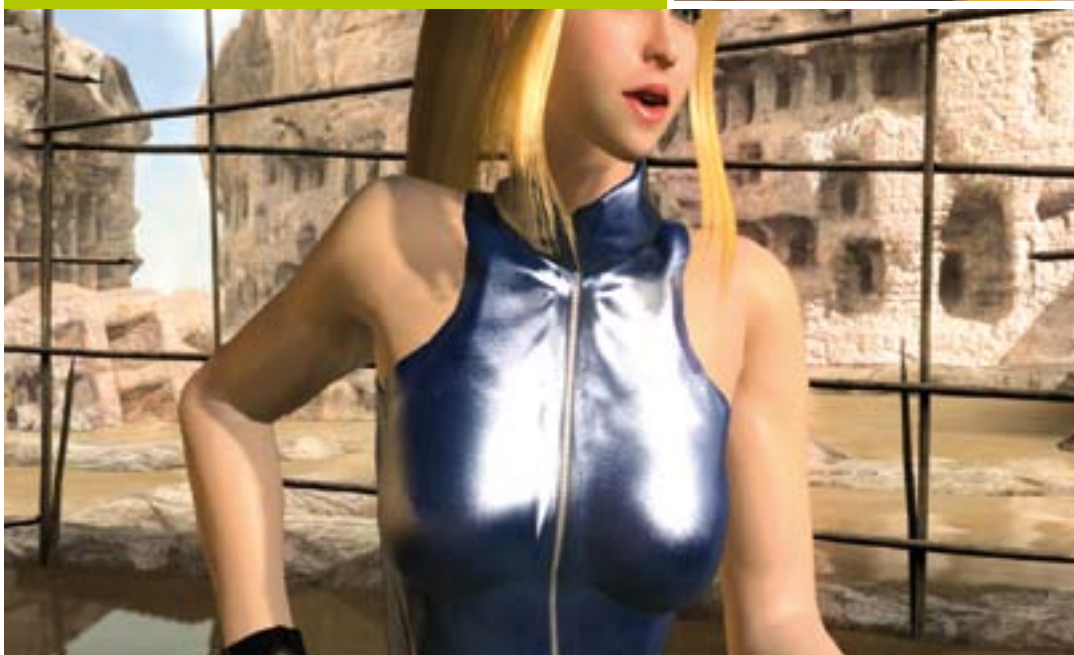
Seine Premiere hatte das fünfte »Virtua Fighter« am 12. Juli des vergangenen Jahres in japanischen Spielhallen. Seitdem betreibt Sega regelmäßig Feintuning am Gameplay und am Inhalt. Bei der 360-Version sind alle seitdem gemachten Verbesserungen integriert. Sie toppt auch die Playstation-3-Version – mit dem neuen Online-Modus, einer Handvoll Extra-Moves und einigen neuen

Kauf-Objekten im Quest-Modus. Wer sich das Spielhallen-Flair möglichst originalgetreu nach Hause holen möchte, dem sei Horis »Fighting Stick EX2« in die Faust gelegt. Für knapp 65 Euro gibt's den Old-School-Joystick mit stabilen Mikrotasten und sechs dicken Aktionstasten, die so richtig zum Draufhämmern einladen. Ein massives Teil, das zementiert auf dem Tisch liegt und auch härteren Attacken problemlos standhält.



Lohnt sich's?

- Pro Charakter zwischen 150 bis 200 Moves
- Null Story, keine characterspezifischen Schluss-Videos



» stattdessen nur jede Menge Tabellen, eine fetzige Stoppuhr und eine High/Mid/Low-Trefferanzeige als Orientierungshilfe im Du-bist-auf-dich-allein-gestellt-Schattenboxen. Einsteiger werden sich durchbeißen müssen. Aber wer das tut, lernt richtig

was, macht sich mit den Moves vertraut und kapiert, warum ein Augenzwinkern den Unterschied zwischen Treffer und Fehlschlag ausmacht. Tipp: In den Optionen die Befehls- und Eingabeanzeige aktivieren, dann zeigt einem das Spiel an-

hand von Symbolen, ob Uppercuts, Fausthiebe, Schlagfolgen, Würfe, Griffe und ähnliches sitzen.

Letztlich basieren alle Moves auf der Standardsteuerung der »Virtua Fighter«-Reihe, also Guard, Punch und Kick auf

den Tasten A, B und X. Die Konfiguration ist übrigens frei umzubelegen. Die Y- und alle vier Schultertasten sind ebenfalls aktiv, doppelte aber letztlich nur die Kombinationen der drei Standardtasten. Benutzer von Horis »Fighting Stick EX2«



Wenn sie Pickel hätte, würde man sie bei den Zooms nach den Siegerposen garantiert sehen. Hat sie aber nicht

Jeffrey konnte schon immer gut austeilen. Dabei bleibt's auch diesmal



DER QUEST-MODUS

Frau aus Stein

Den Quest-Modus gibt's in der Spielhallen-Vorlage nicht. Dahinter steckt eine Alternative zum nackten Arcade-Game, bei dem man sich von einer Oberwelt (siehe Bild oben) aus durch einige Arenen und Turniere kämpft. Spielt sich sehr angenehm, zumal jede Arena von Kämpfern unterschiedlichen Könnens bevorzugt wird. So kann man also den gewünschten Grad an Herausforderung selbst bestimmen. Man bekommt genauso wenig über die Charaktere und ihre Motivation wie im Arcade-Modus erzählt, kann aber immerhin eine Menge Schuhe, Oberteile, Ketten, Brillen und dergleichen Kämpfer-Individualisierungs-Maßnahmen frei spielen. Richtig fetzig wird's, sobald Xbox Live ins Spiel kommt. Dann geht's gegen die weltbesten Gamer in eigenen Arenen – so jedenfalls der Plan des Herstellers. Soweit wir feststellen konnten, funktioniert das auch besser als bei der Konkurrenz von »Dead or Alive«.

„Dem Gegner mit Stil die Fresse polieren, darum geht's hier eigentlich“



müssen einige Griff- und Wurf-Kombos manuell auslösen, weil LB- und RB-Taste außer Reichweite liegen. Das dürfte wahre Kenner aber kaum erschüttern, zumal sie einen Nachteil des Controllers umgehen: Die kleinen Taste lassen kein ganz so

präzises Timing zu. Wegen der kürzeren Hebelwege und der etwas flotteren Reaktion dürfte mancher die Fußsteuerung – also vorwärts, rückwärts, Ausfallschritt etc. – sogar mit dem ungeliebten D-Pad vorziehen.

Mit der Zeit beginnt sich dann der Reiz von »Virtua Fighter« zu entfalten. Es klickt enorm, die Kampfstile auszuloten. Wie wehrt sich ein klassischer Karateka-Kämpfer gegen einen bärbeißigen Wrestler? Was kann eine athletische Südseeschönheit gegen einen heimtückischen Ninja ausrichten? Wer sich mit den individuellen Eigenschaften der Charaktere vertraut macht, wird mit schier endlosen Möglichkeiten dessen belohnt, worum es eigentlich geht: dem Gegner ordentlich die Fresse zu polieren und die vielen Feinheiten zu nutzen; zum Beispiel dass bei Annäherung an die Ring-Umzäunung ein »Ring Out« droht und dass schnelles Abrollen nach einem Niederschlag vor einer Stampfattacke schützt. Sowas muss schon im Standard-Schwierigkeitsgrad flutschen, auf den zwei höheren erst recht. Und beim Zweikampf über Xbox Live? Tja, so ganz kommt das Hundertstel-Sekunden-Timing naturgemäß nicht zur Geltung, aber schlimme Einbrüche wie bei »Dead or Alive« sind uns nicht aufgefallen. Es

hilft in jedem Fall, die eigene DSL-Leitung per »Fastpath«-Option auf den Transport kleiner Datenpakete zu optimieren – und zu wissen, dass der Gegenspieler dasselbe erledigt hat.

Richard Löwenstein



Es soll Spieler geben, die rennen mit Shun die Arenawände hoch. Wir kriegen leider nur einen Pickser mit dem gestreckten Zeigefinger hin...

Virtua Fighter 5

GRAFIK/

Bunt, flüssig, detailreich, lebendige Animation

9

SOUND/

Kampfrufe, Jingles, etwas Musik. Standard

7

STEUERUNG/

Schwer zu durchschauen, aber extrem ausgefeilt

9

Klasse Kampfsport. Kickt, sobald man die Steuerung beherrscht

8.8 aus 10



Erscheint/ erhältlich

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

Heute gehen wir in den Park!

Das Leben ist eine Achterbahn: mal geht es rauf, mal geht es runter, aber von oben betrachtet sieht alles gleich ganz anders aus. Genau wie in dieser Vergnügungspark-Simulation, der Fortsetzung des ersten »Thrillville« aus dem letzten Jahr. Grundsätzlich wieder ein Aufbauspaß, vergleichbar den Oldies »Theme Park« und »Rollercoaster Tycoon«, nur ein wenig abgespeckt. Man rennt durch erst drei, später 15 halbwegs fertig aufgebaute Parks, fragt die Gäste nach ihrem Wohlbefinden, malt die Fahrgeschäfte bunt an, individualisiert seinen Park mit riesigen Clownsassen und ähnlichem Zierrat. Richtig viel Aufbauarbeit lässt sich allerdings nicht leisten, und auch der Wirtschaftsteil schießt eher auf die junge Zielgruppe, so überschaubar und handlich ist er.

RAUF UND RUNTER

Man kann sich aber auch ausschließlich mit dem Bau und Probefahren neuer Attraktionen vergnügen. Hinter jedem Fahrgeschäft verbirgt sich etwas, das einen zum Mitmachen anregt. Klasse, mit wie wenig Rumgerudere an der Steuerung man sich riesige Achterbahnen hinstellt. Je steiler, desto mehr »Woah!« – das ist hier quasi die Währung. Ein bisschen an den Analogsticks gedreht, schon stehen die kurvigsten Coaster. 20 Achterbahnen und Karussells bieten sich als nette Mitfahrgelegenheit an, hinter vielen anderen Eingängen verbergen sich 34 Minigames – jedes davon per Menü auch ohne zeitaufwändige Spaziergänge erreichbar. Darunter viele alte »Thrillville«-

Bekannte und ein paar neue Gesichter, einige fade und viele richtig spritzige Unterhaltungs-Portiönchen.

HAU DEN ROBOTER!

Die fade Flugkampf-Ballerei braucht kein Mensch; sehr viel mehr Spaß machen das freche Motocross-Balancieren, der neckische Tanzspiel-Verschnitt und das Roboter-Prügelspiel, dessen einfallsreiche Kombo- und Quicktime-Event-Steuerung sich andere Fightgames übrigens mal angucken sollten. Davor, danach und dazwischen: Panzer killen, über 2D-Plattformen hüpfen, in einem Old-School-Beat'em-Up Viecher vertrimmen, Spaß haben. Bei einigen Minispielen können bis zu vier Spieler den Controller hin und her reichen. So arbeitet man sich von Stufe Eins bis auf Stufe Zehn der Parkleiter-Karriere hoch, spielt 45 Belohnungen frei und erlebt ein paar reizvolle Sachen – zum Beispiel eine Invasion dauerplappernder Roboter. Die Grafik rückt und sieht nach der letzten Videospiel-Generation aus, aber das stört kaum, weil die klamaukigen Animationen und erstaunlich frechen Sprüche im Vordergrund bleiben. Endlich mal wieder ein Game, das jung und alt gut unterhält. Wenn jetzt noch etwas mehr Spieltiefe dahinter steckt...

Wertung

Charmant gemacht und mühelos spielbar. Für Kids toll, für Erwachsene zu leicht

7.3
aus 10

AUF EINEN BLICK

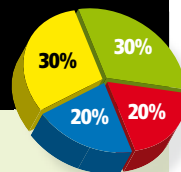
Publisher/ Lucasarts
Hersteller/ Frontier Developments
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Minigame-Sammlung
Spieler/ 1-4
Xbox Live?/ nein
USK/ o. A.

KURZ & KNAPP

Bau-Dir-eine-Achterbahn-Spaß mit 34 Minigames

DAS STECKT DRIN

■ Auf
■ Ab
■ Links
■ Rechts



SPIDER-MAN

Freund oder Feind?

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Activision **Hersteller/** Next Level Games
Preis/ ab 40 Euro **Genre/** Prügel-Action
Spieler/ 1-2 **Xbox Live?/** nein **USK/** ab 12 Jahren
Erscheint/ erhältlich

Einige Entscheidungen der USK in letzter Zeit sind kaum noch nachvollziehbar. Bei »Spider-Man: Freund oder Feind« zum Beispiel. Von der USK ab 12 Jahren frei gegeben, zeigt das Spiel nichts, was die Kleinsten nicht auch schon um sieben Uhr morgens im TV-Kinderprogramm vorgesetzt bekommen. Das Game ist für Kinder gemacht, quasi als Soft-Version der Comics, komprimiert in ein Superhelden-Prügelspiel. Gemeinsam rennen Spider-Man und Venom, der Grüne Kobold oder ein anderer seiner Erzfeinde durch New York und Nepal, Tokio und Transsilvanien – die Gründe für den unorthodoxen Paarlauf werden in einem schlüssig gemachten Introvideo erklärt. Episode für Episode mischen sie Roboter und diverse andere Opfer auf. Ein Mitspieler kann jederzeit die Kontrolle über die zweite Figur übernehmen. Leider nur an einer Konsole, nicht via Xbox Live.

LUTSCH MINZE, VENOM!

Tatsächlich ergibt sich eine überraschend kurzweilige Aneinanderreihung netter Massenkämpfe. Immer wenn alle Handlanger im aktuellen Bild ausgeknockt sind, zieht der Superhelden-Tross eine Arena weiter. Klar, auf Dauer tut sich zu wenig, und Überraschungen fehlen. Aber irgendwie hat das Ding Tempo und Zunder. Die Musik reißt mit, die Cartoon-Grafik ist nett anzuschauen, die Steuerung geht angenehm von der Hand. Dazwischen ausreichend Höhepunkte. Wenn zum Beispiel Doc Ock oder Sandman zum Entweder-Du-oder-ich-Duell rufen, fühlt sich das ähnlich anspornend an wie Bossgegner-Kämpfe bei Shoot'em-Ups alter Schule. Nebenbei bemerkt sind manche der Sprüche richtig witzig – übrigens prima eingedeutscht: »Venom, Kumpel, du solltest mal wieder ein Minzbonbon lutschen!« Solche Ansagen lockern die Sache auf und unterstreichen die kindgerechte Atmosphäre. Einem 8-Jährigen ist das jederzeit zuzumuten, erwachsene bzw. anspruchsvolle Gamer dürften sich unterfordert fühlen.



Wertung

Kindgerechte Action-Unterhaltung, von der USK für Jugendliche freigegeben. Verstehe das, wer will.

6.5
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?

SCENE

Xbox-Watch,
Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der
Consoles Sport
League

DOWNLOADS

Carcassonne,
Guitar Hero 2,
Soltrio Solitaire

XBOX LIVE ARCADE

Command and Conquer

TABELLEN

Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
League

CONSOLES SPORT LEAGUE

AUTUMN SEASON STARTET!

Seit nunmehr anderthalb Jahren bietet Consoles.net massig Spielspaß in Ladders, Cups und Premierships in allen Variationen. Als ob das noch nicht genug des Guten wäre, startet die Liga nun mit der Autumn Season so richtig durch. Damit sich nun passende Gegner gegenüberstehen, gibt's regelmäßige Matches bei getrenntem Skilllevel. Die Herbstsaison ist am 15. Oktober 2007 an den Start gegangen und bildet gleichzeitig den Anfang einer neuen Turnierreihe. Vier Seasons – Spring, Summer, Autumn und Winter – stehen pro Jahr in ausgewählten Spielen auf dem Plan. Den Anfang machen dabei »FIFA 08«, »Forza Motorsport 2«, »Epics beliebte SciFi-Ballerei« und »Pro Evolution Soccer 2008«. Dabei wird in einem Bundligasystem mit Auf- und Abstieg gespielt. Acht Spieler und acht Teams treten dann an festen Spieltagen in verschiedenen Divisionen an.

WILKINSON CUP GEHT ZU ENDE

Nach knapp zwei Monaten fand nun auch die dritte Saison des Wilkinson Cups erfolgreich ein Ende. Wieder lieferten sich die besten »Need for Speed Carbon«-Piloten erbitterte Rennen. Wie in der Vorrunde holte sich

„dzs Kampfpi holte sich erneut den Sieg“

auch diesmal dzs Kampfpi den Sieg und gewann somit den kompletten Cup. Und somit auch das Preisgeld in Höhe von 1.000 Euro. Die 500 Euro für den Zweitplatzierten gingen schließlich an B1gt4nk, der die erste Saison für sich entscheiden konnte. Einen dritten Platz und immerhin 250 Euro verdiente sich OnkelNofe4r.

CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

086 / 360 LIVE

Der Entwickler-Blog EINBLICKE IN SACRED 2

Es gibt ziemlich viel zu beachten, wenn ein PC-Spiel auch für die 360 umgesetzt werden soll. Als Producer des Action-Rollenspiels »Sacred 2« kann ich einiges dazu erzählen: »Fallen Angel«, der erste Teil, erschien 2004 als reiner PC-Titel und war weltweit überaus erfolgreich. Klar, dass es einen zweiten Teil geben musste. Und den jetzt auch für Xbox 360.

DIE SITUATION

Als Nachfolger muss sich »Sacred 2« natürlich ähnlich spielen wie der Vorgänger. So sah das Design beispielsweise wieder Maussteuerung und Drag'n'Drop-Prinzip vor. Als mein Team mit der Umsetzung der 360-Version begann, war klar, dass einige Dinge anders gemacht werden müssen. Denn die 360-Version soll für ihre Plattform genauso ein Meistertitel werden wie auch die PC-Variante. An Logik und Spielmechanik wollten wir möglichst wenig ändern. Denn der Spaß an einer freien, nahtlosen Welt, den sechs innovativen Charakteren und deren Aufstiegsprinzip mit der hohen Individualisierbarkeit – das sind Features, die auf allen Plattformen zünden. Vielleicht bekommt die 360-Version in der Schlussphase hier und da ein etwas anderes Balancing. Aber das war's dann auch schon.

DIE STEUERUNG

Zu allererst sticht natürlich die Steuerung ins Auge. Mit der Maus klickt man auf eine Stelle in der Landschaft oder einen Gegner und der Charakter bewegt sich dorthin oder greift an. Konsolenspieler sind das direkter gewöhnt. Mit dem linken Pad steuert man den Charakter in eine bestimmte Richtung, möchte man einen Gegner angreifen, läuft man auf ihn zu. Auch bei den Aktionen gibt es große Unterschiede: Eine Maus hat zwei Aktionstasten, per Tastatur wählt man, welche Aktionen das sein sollen. Hierzu bietet »Sacred 2« die bewährten Slots, die man beispielsweise mit Waffen oder Kampfkünsten belegen kann. Aber die Xbox hat viel mehr Aktionstasten – und keine Tastatur. Für die 360-Version werden daher Slots und Aktionstasten miteinander verschmolzen. Der User bestimmt auf diese Weise selbst, welches Item oder welche Aktion er auf die A-Taste legen möchte. Wer sich schon mal auf dem PC über die seltsame Bedienung der Konsolen-Inventare in »Oblivion« oder »Fable« gewundert hat, weiß,

dass es anders herum genauso gilt. PC-Spieler vergleichen Items per Mega-Toolstipp und haben mit Drag'n'Drop eine sehr anschauliche Methode der Item-Auswahl. Konsolenspieler sind dagegen schneller bei der Durchsicht von unterteilten Listen. Daher bekommt »Sacred 2« für jede Plattform ein eigenes, bewährtes Interface.

MULTIPLAYER UND XBOX LIVE

Um Cheat-Sicherheit im Mehrspieler-Modus zu gewährleisten, muss beim PC zwischen Open- und Closed-Net unterschieden werden. Wer beispielsweise einen Charakter offline erstellt, kann mit diesem niemals online spielen. Was andersherum genauso gilt. Für die 360-Version entfällt diese Unterscheidung, denn das Live-Netz ist sicher und die Charaktere können auch offline durch Verschlüsselung wirksam vor Manipulation geschützt werden. Dies hat den Vorteil, dass sich der Spieler bei der Charaktererstellung nicht überlegen muss, ob er denn vielleicht nach 20 Spielstunden doch mal den Mehrspieler-Modus versuchen möchte. Mit der Spielarchitektur, die jederzeit auch mehrere Spieler erlaubt und das Spiel entsprechend anpasst, kann der Xbox-Spieler beispielsweise einen gerade online gekommenen Freund einfach in seine Story-Kampagne einladen, um fortan gemeinsam gegen Unholde vorzugehen.



BIO

NAME/ Daniel Dumont
SCHON GEWUSST?

Daniel Dumont ist als Producer und Lead Designer verantwortlich für die Qualität und alle Konsolenspezifischen Anpassungen der Xbox-360-Version von »Sacred 2: Fallen Angels«.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT flamezz vom GoW-Squad im BioXar-Clan



NAME/ MAXIMILIAN SCHREIBER ALTER/ 16
BERUF/ AUSZUBILDENDER INFORMATIKER WOHNORT/ TELES (ÖSTERREICH) AUFGABE IM CLAN/ SPIELER UND ORGA WEBSEITE/ WWW.BIOXAR.NET

360 LIVE: Stellt euch doch kurz mal vor!

MAXIMILIAN SCHREIBER: Hallo, wir sind der »GoW«-Squad von BioXar, sponsored by FortKnox und Raptor-Gaming! Unser Squad besteht aus: BioXar I Ka-ko, BioXar I FlameZ, BioXar I Deluxe, BioXar I Kylla, BioXar I Bogga und BioXar I Razzor.

360 LIVE: Was ist für euch das Wichtigste an einem Clan?

MS: In erster Linie zählt, dass wir auf dem Spielfeld gut zusammenarbeiten – also Absprachen haben und diese auch einhalten. Ein weiterer wichtiger Faktor ist der Erfolg. Ich denke nicht, dass wir uns solchen Trainingszeiten unterwerfen würden, wenn wir nicht etwas erreichen wollten! Denn wenn wir nur für den Fun spielen würden, bräuchten wir keinen Clan! Nichts desto trotz zählt in unserem Clan auch das Miteinander: Ein netter Charakter sowie sportliche Fairness sind ein Muss.

360 LIVE: Wie oft trainiert ihr?

MS: Unser Squad trainiert ungefähr 21 Stunden in der Woche. Also pro Tag ungefähr drei Stunden! Viel und regelmäßiges Training ist sehr wichtig, da man immer fit bleiben muss, um sich gegen gute Clans zu beweisen!

360 LIVE: Was haltet ihr von der Consoles Sport League?

MS: Eigentlich finden wir die CSL ziemlich super. Es ist in Deutschland die einzige Plattform, auf der man seine Clanwars in einem Ladder-System austragen kann. Das Problem ist, dass es eindeutig zu wenige Teilnehmer gibt, zumindest in manchen Ligen! Als einen weiteren Pluspunkt empfinde ich dagegen die anstehende Autumn Season, die noch mal richtig Lust zum Spielen macht! Schön sind auch die in unregelmäßigen Abständen stattfindenden Cups, bei denen es außer Ruhm und Ehre auch ab und an einen Sachpreis gibt!

360 LIVE: Was haltet ihr von der Entwicklung der eSports-Szene bei den Konsolen?

MS: Also ehrlich gesagt, bin ich enttäuscht. Wenn ich sehe, dass man beispielsweise auf einer MLG-LAN in Las Vegas für den ersten Platz ungefähr 25.000 Dollar veranschlagt hat, pro Spiel wohl gemerkt, finde ich es jämmerlich, dass Spieler bei einer LAN in Deutschland vielleicht mit 50 Euro pro Team nach Hause geschickt werden. Der eSport auf Konsolen steckt immer noch in den Kinderschuhen, zumindest in Deutschland.

360 LIVE: Was solltet ihr eurer Meinung nach bei Xbox Live ändern?

MS: Ein wichtiger Punkt für uns wäre ein Gruppenchat, der es uns ermöglicht, mit mehreren Spielern gleichzeitig im privaten Chat zu reden. Außerdem finde ich es ziemlich blöd, wenn man für das Umbenennen seines Gamertags 800 Microsoft Points bezahlen muss. Häufige Clanwechsel sind ein teures Vergnügen.



KANES RACHE

NEUES COMMAND-AND-CONQUER-ADDON

Ein ganzes Weilchen ist es nun her, seit Sci-Fi-Feldherren in »Command and Conquer 3« die Truppen der GDI, der Bruderschaft von Nod und der Scrin befehligen durften. Im Frühjahr 2008 wird das Kriegsbeil wieder ausgegraben. Nicht im Nachfolger, vielmehr im Erweiterungspaket »Kanes Rache«. Die Einzelspieler-Kampagne wird dabei einen Zeitraum von zirka 20 Jahren umspannen – von der Wiedergeburt der Bruderschaft von Nod nach dem zweiten Tiberiumkrieg bis weit über die Wirren des dritten Krieges hinaus. Viele Story-Brocken also für Fans, natürlich erneut erzählt in angenehmen HD-Videos mit bekannten Schauspielern. In Sachen Gameplay wird logischerweise

genau das geboten, was Fans der Serie so lieben. Diese Mischung aus Action und Strategie, aus Massenangriff und Ressourcen förderndem Basisbau. Damit das alles noch leichter von der Hand geht, kommt eine verbesserte Steuerung zum Einsatz. Mit einem Ring-Menü baut man Einheiten und Gebäude oder vergibt Befehle deutlich schneller als beim Hauptspiel. Um die Schlachten noch ein wenig aufzupeppen, kommen auf jeder Kriegspartei auch neue Einheiten zum Einsatz. Diese sind jedoch noch streng geheim. Gleiches gilt auch für den geplanten Preis. Man sollte aber lieber schon einmal mit mehr Points rechnen, als für einen Xbox-Live-Arcade-Klassiker.

CARCASSONNE

Preis/ 300

Herst./ Sierra Online

Nicht nur Videospiele bekommen regelmäßig Zusatzpakete spendiert. Auch Brettspiele. Und nun eben auch für die Videospielumsetzung eines Brettspiels. Das »Könige und Barone«-Set bringt dem Spiel insgesamt sieben neue Bausteinararten. Darunter auch ein König und ein Räuber. All das zusammen sorgt für neue Strategien in den einzelnen Partien und ist prinzipiell äußerst begrüßenswert. Wenn da nicht der Preis wäre. Satte 300 Points für sieben Spielsteine? Ziemlich heftig, wenn man uns fragt.

SOLTRIO SOLITAIRE

Preis/ 150

Herst./ Silver Creek

Entertainment

Gesellschaftsspielzeit bei 360 Live! Toll also, dass auch für unser heiß geliebtes »Soltrio Solitaire« das nunmehr neunte (!) Addon erschienen ist. Das bietet insgesamt zehn weitere Spielarten von Solitaire wie Pyramid, Fourteen Out, Block ten oder andere Varianten, von denen noch nie jemand gehört hat. Wer nach den bisherigen acht Paketen immer noch nicht genug Solitaire hat, wird sich dann schließlich kaum über die weiteren 150 Points ärgern, die ihm aus der Tasche gezogen werden.

GUITAR HERO 2

Preis/ 500

Herst./ Activision

Auch wenn Teil Drei des spaßigen Gitarrenrockens schon quasi um die Ecke ist, hört die Unterstützung vom Vorgänger noch lange nicht auf. Das »Indie Label Pack« bietet nun drei weitere Songs, von eher unbekannten Rockern. Zum einen »Detonation« der Knüppler Trivium, zum anderen »And Oh's« von Atreyu und »Burn the Hatchet« von den Kanadiern Protest the Hero. Insgesamt wieder ein feines Sammelsurium an Songs, auch wenn es sich bei den Tracks ebenfalls »nur« um Coverversionen handelt. Außerdem ist uns der Preis von 500 Points noch immer ein Dorn im Auge.

TURNIER-BERICHT

FIFA 07 UND PES 6 NIGHT CHAMPION CUP

Wir haben das nächtliche Treiben auf den virtuellen Bolzplätzen von Consoles einige Ausgaben verfolgt. Die Matches der Night Cups in »FIFA 07« und »Pro Evolution Soccer 6«, in denen Ballzauberer ihr Können gemessen haben, waren spannend. In jeweils acht dieser Turniere qualifizierten sich je 16 Spieler für den anstehenden Night Champion Cup. Aber alles hat ein Ende und so stehen die beiden Sieger nun fest. In »FIFA 07« holte sich I Azzurro den Titel des Night Champions. In Konamis Kickerparade »Pro Evolution Soccer 6« erdribbelte sich Robinho den Sieg.

HALO 2 20N2 FINAL CUP

Okay, das letzte teambasierte »Halo 2«-Event ist inzwischen also auch Geschichte. In der letzten Ausgabe haben wir das Finale ja schon angedeutet. Und das entwickelte sich auch zu einer ziemlich klaren Angelegenheit. Dort konnte sich nämlich Nob PfOrtners ganz entspannt mit 3:0 gegen TG.Halo Finaaaaaleeeee durchsetzen. Ganz anders sah es da beim Kampf um den dritten Platz aus. Hier trafen The Heirs auf Whatever...2on2. Nach einem harten Kampf konnten letztere das Match mit 3:2 für sich entscheiden. Das war's dann also mit »Halo 2«. Wir sind uns allerdings sicher, dass wir auch bei »Halo 3« ähnlich spannende Turniere zu Gesicht bekommen werden.

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!

SONIC 2

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

Ein weiterer Jump'n'Run-Rausch aus alten 16-Bit-Zeiten: Das zweite »Sonic« macht allerdings nichts wirklich anders als Teil Eins. Noch immer übernimmt man die Rolle des rasenden Igels und sprintet durch insgesamt elf Levels, von denen jedes noch einmal in bis zu zwei Akte unterteilt ist – mit Ausnahme der Metropolis-Zone, die hat drei. Am Ende jeder Zone wirft Oberbösewicht Dr. Robotnik eine seiner durchgeknallten Robot-Erfindungen als Bossgegner in die Schlacht. In kunterbunten Kulissen sammelt Sonic also wie gehabt goldene Ringe, springt durch die Gegend, lässt sich von Katalipulten auf ein affenartiges Tempo beschleunigen. Neu sind einige Pseudo-3D-Bonus-Level, an deren Ende einer der sieben Chaos-Emeralds wartet. Ach ja, außerdem ist Sonic in Begleitung von Tails unterwegs, dem flugfähigen Fuchs. Putziges Tierchen, aber ziemlich überflüssig und eher nervtötend: beißt immer wieder ins Gras oder verrennt sich in Sackgassen. Die Umsetzung? Na ja. Wie bei Teil Eins wieder kein Titelbild und wieder kein Grafik-Update. Immerhin leidet der Koop-Modus – nur per Splitscreen, nicht per Xbox Live – nicht mehr so schlimm wie beim Original.



Immerhin leidet der Koop-Modus – nur per Splitscreen, nicht per Xbox Live – nicht mehr so schlimm wie beim Original.

FATAL FURY SPECIAL

Preis/ 400 **Hersteller/** SNK Playmore **Schwierigkeit/** schwer

Anno 1991 wollte die Entwicklerschmiede Shin Nihon Kikaku – bekannter als SNK – mit eigenen Beat'em-Ups den Verkauf der Highend-Konsole Neo-Geo unterstützen. Übrigens, wer eine mit »Last Resort« abzugeben hat, bitte bei der Redaktion melden. Jedenfalls: »Fatal Fury« überzeugt noch heute mit detaillierten Sprites und überzeugendem Kampfsystem; das 1993 nachgereichte »Fatal Fury Special« erst recht: mit steiler Grafik, sehenswerten Zoom-Effekten und noch mal verbessertem Kampfsystem. Mit einem von 15 Charakteren verteilt man unterschiedlich starke Schläge und Kicks, startet Spezialattacken oder nimmt dem Gegner mit einem Konter den Wind aus den Segeln. Ähnlich wie bei »Street Fighter 2: Hyper Fighting« besteht aber das Problem, dass das labberige Digikreuz des Controllers komplizierte Kombos enorm erschwert. Die Wertung bezieht sich daher auf den Gebrauch mit Horis Prügel-Joystick »Fighting Stick EX2«. Und darauf, dass man sein Können via Xbox Live mit anderen Spielern messen darf. Also ein gelungenes Debüt für SNK auf Live Arcade, das Lust macht auf die wahren Highlights. Bitte bald »Samurai Shodown« und »King of Fighters 96« nachreichen!



EXIT

Preis/ unklar **Hersteller/** Taito

Schwierigkeit/ mittel



Seit knapp einem halben Jahr gibt's für Sonys PSP ein kluges Jump'n'Run, das leider ein bisschen untergegangen ist. Vielleicht findet »Exit« ja auf Live Arcade mehr Freunde. Um was geht's? Man schlüpft in die Fußstapfen von Mr. Esc, seines Zeichens Spezialist für Rettungen aller Art. In über 100 Etappen ist es Aufgabe des Spielers, unter Zeitdruck den Ausgang zu finden und eine bestimmte Anzahl an Personen zu retten. Dazu braucht's Köpfchen und Kombinationsgabe. Je nachdem, ob es sich bei den zu Rettenden um Kinder, junge Erwachsene oder ältere Erwachsene handelt, können sie Mr. Esc auf andere Weise behilflich sein. Kinder beispielsweise schlüpfen durch enge Korridore, um einen dahinter verborgenen Schalter zu betätigen. Nach und nach warten immer verzwicktere Aufgaben. Der minimalistische 2D-Comic-Look passt wie die Faust aufs Auge. Jetzt im Netzwerk zu haben.

WAR WORLD

Preis/ unklar **Hersteller/** Third Wave Games/Ubisoft

Schwierigkeit/ mittel



Richtig dicke Neuentwicklungen für Live Arcade waren in letzter Zeit rar, jetzt gibt's aber wieder eine: »War World« verfrachtet den Spieler nämlich in eine Welt, in der nur die Kriegskunst zählt. Soll heißen: Man schnappt sich einen Mech-Kampfboter, zieht los und schießt. Mit Raketenwerfern, Gatling-Guns und anderen Todbringern feuert sich's sehr angenehm. Die Einzelspielerkampagne kommt auf 100 Levels, per Xbox Live dürfen sich bis zu acht Roboter-Piloten beharken. Beim Probespiel ist uns die etwas schwammige Steuerung negativ aufgefallen, die Grafik allerdings positiv – für ein Download-Game sieht das alles sehr manierlich aus: Die hoch aufgelösten Texturen, die ansprechende Sichtweite und die hübschen Animationen machen sich wirklich gut.

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

Jede Ladder braucht entsprechende Regeln. Bei einem Game wie »Halo 3« kann es schon mal länger dauern, bis faire Regeln für alle stehen. Deshalb noch einmal die besten »Halo 2«-Spieler:

	Spieler		Punkte	Matches
1	GEC-KP Ninjaa	●	1483	136
2	Maleficus	▲	1238	53
3	RF MaSteRLuke88	▲	1031	9
4	I Jigsaw I	▲	1024	2
5	LuisSera	▲	1007	3



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	flx.tuning I Zeta	▲	1358	27
2	Crystal Meth GoW Elite	▲	1276	18
3	BioXar.FortKnox - GoW X360	▲	1242	21
4	plan-B.GoW	▲	1238	75
5	HD.GoW 4on4 Reborn	▼	1228	16

FIFA 08

Die Ablösesumme scheint in Ordnung gegangen zu sein. Neues Jahr, neues »Fifa«. Klar, dass der Andrang enorm ist! Hier die besten Kicker der Consoles Sports League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	DX MrColl	●	1268	35
2	GEC-KP DR4G0N360	●	1207	36
3	DX Matador	●	1205	24
4	druSja :: Tronic	●	1164	23
5	xxxx l1K3R xxxx	●	1156	10

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	●	1250	40
2	UndERt4kER	▲	1133	15
3	BoD DeaD eXodus	▲	1071	4
4	WC I DiViNiTy	▲	1053	5
5	pX I QuAsTe	▲	1032	6



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Ablösekandidat Nummer Zwei: Auch bei Konamis genialer Kickerreihe geht es in einem 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	druSja :: Diablo	▲	1430	85
2	druSja :: LaGo	▲	1391	134
3	TCS.xXRoBinHoXx	▲	1386	228
4	Marussia	▲	1383	228
5	TCS.gla paz	▲	1370	81



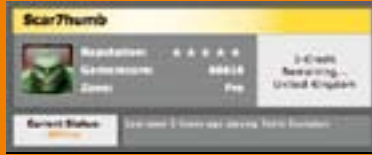
FORZA 2

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	●	1419	40
2	GB360 mortLzone	●	1318	33
3	LoneWolf	●	1231	12
4	Kenny Deluxe	▲	1142	20
5	boMbaY	▲	1119	7

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

360 Live wird erneut international. Wir sprechen mit scar7humb und versuchen herauszufinden, woher die Narbe kommt...



Name/ Austin O'Tool **Alter/** 27
Stadt/ Wigan, England **GamerPoints/** 88.306
Weltrangliste/ 192. Platz

360 Live: Warum hast du überhaupt damit angefangen, Gamerscores zu jagen?

Austin O'Tool: Angefangen hat das eigentlich mit dem Release von »Ghost Recon: Advanced Warfighter«. Ich hab eine Menge Punkte rausbekommen und war stolz drauf. Auf der anderen Seite war ich jedoch enttäuscht, wie wenig Punkte ich in meinen anderen Spielen abgeahnt hatte. Im März letzten Jahres habe ich also mein Profil komplett gelöscht und ein neues begonnen. Natürlich mit dem konkreten Ziel, einen hohen Gamerscore einzufahren. Los ging's mit schnellen 1.000 in »Fight Night Round 3«. Danach war »Oblivion« an der Reihe und ich war erstaunt, dass ich dort die volle Punktzahl rausholen konnte. Der Rest ist Geschichte...

360 Live: Bist du je in Versuchung geraten, Gamesaves zu benutzen? Und haben deiner Meinung nach Anwender eben jener Spielstände das System ruiniert?

AO: Ich bin noch nie in Versuchung geraten, so was zu benutzen. Das ist einfach nur erbärmlich. Wie soll ein Erfolg ein richtiger Erfolg sein, wenn man ihn sich nicht selbst erarbeitet? Wie bereits gesagt, erfüllen mich meine Erfolge mit Stolz, etwas erreicht zu haben. Würde ich Speicherstände benutzen, würde dieser Teil wegfallen. Die Spielstände haben das System bestimmt nicht für jeden versaut, für die »Hardcore«-Leute aber auf jeden Fall. Man sollte mal ein großes Team die ersten 1.000 Spielerprofile von mygamercard.net durchforsten lassen und mit Microsofts Hilfe alle Punkte entfernen, die sich irgendwelche Speicherfutzis ercheatet haben. Ich bin übrigens froh, dass es mit »Kaen's Gamesaverless Leaderboard« eine gute Alternative für ehrliche Spieler gibt.

360 Live: Was sind deiner Meinung nach die besten und die schlechtesten Erfolge? Erfolge und warum?

AO: Die schlechtesten? Das ist einfach! Sämtliche Erfolge, in denen man auf Platz eins der Rangliste landen muss, sind einfach nur peinlich. Der zweitmeiste Erfolg ist, die Weltmeisterschaft in »Brian Lara Cricket« achtmal gewinnen zu müssen. Sehr nervig und sehr langweilig. Was der beste Erfolg ist, ist wiederum schwer zu sagen. Eigentlich habe ich da keinen bestimmten. Allerdings möchte ich die Koop-Mehrspieler-Erfolge einiger Spiele ziemlich gerne. Das ist ein Hauptgrund, warum sie soviel Spaß gemacht haben. »Ghost Recon: Advanced Warfighter 2« wäre da nennenswert.

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



STRANGLEHOLD (dt.)

Auch bei John Woos Dauerballerei gibt es diverse kleinere Happen zu holen. Da das Spiel eher kurz ist, kann man schon mal sicher sein, die Kampagnen-Erfolge einzusacken. Unterwegs sollte man aber auch noch ein paar andere mitnehmen. Eines der ersten beiden Duelle sollte man nach ein paar Versuchen ohne Treffer überstehen können, eines der Dino-Skelette im Chicagoer Museum dürfte ebenfalls leicht zu zerstören sein. Im Casino-Restaurant, oder was auch immer das ist, sollte man im ersten Abschnitt auf seine Gitarrenkoffer verzichten. Die braucht man nämlich im folgenden. Wer den »Old School«-Erfolg haben möchte, darf ein wenig tricksen. Einfach den letzten Checkpoint eines Levels neu laden und den Abschnitt ohne einen Spezialangriff beenden. Ist angenehmer als alles von Anfang an zu meistern!

Levelerfolge	115
Spiel beendet - Normal	50
Ich gehöre nicht zur Band	20
Paläontologe	10
Old School	25
Unberührbar	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 230

HALO 3



Im neuesten Auftrag des Master Chiefs gibt es ebenfalls diverse Erfolge zu ergattern, ohne dass man sich zu sehr anstrengen müsste. Zunächst einmal hagelt es Punkte für die Kampagne. Nicht wirklich lang und auf Normal auch nicht übermäßig schwer. Wer dennoch Probleme bekommt, holt sich einen oder mehrere Kumpels zur Verstärkung. Im Koop gelten die Erfolge nämlich ebenfalls. Unterwegs kann man sich noch ein paar kleinere Häppchen schnappen. Fünf Gegner mit dem Nadler killen beispielsweise. Oder zehn Gegner mit Kopfschüssen ins Nirwana schicken...

Levelerfolge:	280
Kampagne auf Normal abgeschlossen:	125
Fürchte den rosa Nebel:	5
Kopftreffer-Strecke	5

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 415

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Das ist ein Anfang:	10
Volltreffer:	30
Frank-Malkov-Auszeichnung:	20
Absolute Überlegenheit:	30

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 90

Rüpel-Raser aufgepasst! Auch bei »Flatout: Ultimate Carnage« gibt's was zu holen. Den ersten Cup sollte jeder gewinnen. Für den »Volltreffer«-Erfolg muss man einem Gegner, wie der Titel vermuten lässt, volle Kanone reinfahren. Am besten mit aktiviertem Nitro, weil man ihm mindestens 50 Prozent der Lebensenergie abziehen muss. Die »Frank-Malkov-Auszeichnung« bekommt man meistens zusammen mit »Absolute Überlegenheit«. Am einfachsten klappt das in Water Canal 1. In den ersten Runden sollte man dann soviel Schaden wie möglich an Gegnern und Umwelt verursachen, während man die letzte Runde wie der Blitz fahren sollte. Dann klappt's auch mit den Erfolgen!

ETERNAL SONATA



Es kann ja nicht so schwer sein, 22 Erfolge zu bekommen. Eigentlich richtig. Das Problem ist nur, dass alle davon geheim sind und zwei von ihnen erst bei einem zweiten Durchgang möglich sind. Es dauert also. Hier jedoch einmal die Erfolge, die man schon beim ersten Versuch abgreifen kann. Einen Teil davon schaltet man im Verlauf der Geschichte automatisch frei, für den Rest gilt es allerdings, einen Bonus-Dungeon zu überstehen. Wenn am Ende des Spiels sämtliche Charaktere am Leben sind, gibt's das große Finale. Für die restlichen 630 Punkte muss man das Spiel jedoch von vorne beginnen. Viele Nebenaufgaben und Liedteile sind nämlich erst beim zweiten Versuch zu finden.

Höchstes Party Level 6: 60
Alle Kapitel geschafft: 80
Heaven's Mirror: 10
Hero's Gate: 30
Rondo's Return: 50
Clave's Resurrection: 50
Grand Finale: 70

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 350

CSI: EINDEUTIGE BEWEISE

Okay, hier gibt's frische Leichen für alle Hobby-Ermittler. Zwar kann der eine oder andere Fall schon mal für Kopfzerbrechen sorgen. Weil man jedoch kein bestimmtes Ranking beim Abschluss benötigt, sind aber auch hier die Erfolge ein Spaziergang. Einfach Durchspielen und schon hat man die volle 1.000 auf dem Konto.

Fall 1 abgeschlossen: 200
Fall 2 abgeschlossen: 200
Fall 3 abgeschlossen: 200
Fall 4 abgeschlossen: 200
Fall 5 abgeschlossen: 200

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 1.000



WRESTLE KINGDOM



Da immer mehr Gamerscore-Jäger auch vor japanischen Spielen nicht zurückschrecken, hier mal eines davon: »Wrestle Kingdom« von Yuke, niemals außerhalb des Landes des Lächelns erschienen. Im Drama-Mode muss man hier ein paar Finishing-Moves in jedem Match ausführen, bis man alle Titel-Karten erspielt hat. Sobald man ein Match verliert, zurück ins Dashboard und von vorne beginnen. Für die 50 Siege in den Exhibition- und Survival-Modi stellt man sich Ring-Out auf 10, deaktiviert Rope-Break und wirft seine Gegner einfach aus dem Ring. Dann werden sie ausgezählt und schon sollten 1.000 Punkte auf dem Konto gelandet sein.

Neuling des Jahres: 100
Absoluter König: 100
Tapferer Anführer: 150
Alle Kronen: 150
Eisenmann: 150
Kronen Fünfer Gewinner: 150
Kampfgott: 200

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 1.000

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	tim bbbbbb	▲	154.646	FIFA 08, Juiced 2, Halo 3
2	Turambar360	●	122.883	FIFA 08, Stranglehold (dt.), MotoGP 07
3	DA CHOZEN ONE	●	119.013	Juiced 2, Halo 3, Stranglehold (dt.)
4	Xaero360	●	112.732	NBA Live 08, Juiced 2, FIFA 08
5	Deluxe NeXsim	●	106.717	NBA Live 08, Skate, Der Pate

Quelle: www.mygamerpoint.net,
Stand: 4. Oktober 07

GIBT'S NICHT?

Gibt's doch!
Halo-Knarren im
Spielzeugformat



Böse Zungen werden vielleicht behaupten, dass die Waffen der Covenant sowieso schon wie Spielzeug aussehen. Demnächst erscheinen über den Spielzeugspezialisten Jasman Toys insgesamt drei »Halo«-Knarren in den amerikanischen Spielzeugläden: das Plasma-Gewehr, die Plasma-Pistole und das Plasma-Schwert. Jedes Exemplar bietet neben edlem Aussehen auch einen Sensor, mit dem »Laser-Tag«-Matches möglich sind. Der Spaß hat allerdings seinen Preis. Für das Plasma-Gewehr gehen beispielsweise schon mal 119 US-Dollar drauf, also knapp 85 Euro. Allerdings soll dafür auch die Qualität stimmen. Es heißt, die Dinge seien robust gebaut und böten einige interessante Features. Laut Bungie soll etwa das Plasma-Gewehr einige Lichter und einen Rückstoß bieten, der mit dem im Spiel vergleichbar ist. Zusätzlich gibt's auch noch die originalen Soundeffekte auf die Ohren. Da darf man sich direkt auf den Superschuss mit der Plasma-Pistole freuen. Bleibt zu hoffen, dass sie auch noch einen Nadler nachschieben. Aber bitte mit Originalgeschossen! Eine Sache dürfte den einen oder anderen stören: Bisher ist ein Verkauf der Teile nur in den USA gesichert. Jeder echte Fanboy wird das aber wohl ignorieren, schließlich gibt es immer noch das gute alte Ebay.



DIE ZUKUNFT XBOX

Beim Schlagwort Zukunft kommen einem schon mal Wahrsager, Kartenleger und andere Scharlatane in den Sinn. Aber vergesst es! Wir bauen unsere Vorhersagen auf Soliderem auf, nämlich auf Fakten. Also zerschlägt **Ann-Kristin Witter** ihre Kristallkugel in tausend Stücke und wagt einen adlermäßigen Blick in die Zukunft von Xbox Live, dem Marktplatz und dem ganzen Drumherum.

VON LIVE



Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg.« »In der Not erkennt man seine wahren Freunde« – Das sind so Weisheiten, die ganz offensichtlich stimmen. Mindestens ebenso klar ist, dass der Marktplatz von Xbox Live eine der großartigsten Erfindungen auf dem Spielmarkt seit vielen, vielen Jahren ist. Man muss außerdem kein Genie sein, um zu errahnen, dass dem Marktplatz eine großartige Zukunft bevorsteht. Die Frage ist nur, wohin geht die Reise, wie sieht der Marktplatz von morgen aus? Sicher scheint nur eines: Der Marktplatz entwickelt sich zu einem Dreh- und Angelpunkt in der Medienlandschaft. Über 50 Millionen Inhalte – Kinotrailer, Demospiele, Live-Arcade-Titel – wurden bis heute heruntergeladen, durchschnittlich 1,3 Millionen Text- und Sprachnachrichten werden täglich über das Nachrichtencenter versendet, hat Microsoft vor einigen Wochen veröffentlicht. Diese Zahlen spiegeln das Hier und Jetzt wider. Was also passiert als nächstes? Um das zu erfahren, können wir entweder einen Wahrsager fragen, die Sterne deuten oder mit führenden Xbox-360-Visionären chatten. Es war eine schwierige Entscheidung. Wir haben den Chat gewählt.

MEHR INHALT IST GEWÜNSCHT...

Ein Trend auf dem Xbox 360 Live Marktplatz ist das Veröffentlichen von zusätzlichem Material für bereits existierende Spiele. Es begann damit, dass das »Horse Armor Pack« für »The Elder Scrolls IV: Oblivion« als Download veröffentlicht wurde. Einige Benutzer drehten deshalb ganz schön durch. Sie beschuldigten damals den Hersteller Bethesda, man wollte Spieler ausbeuten, wolle den Käufern der Vollversion noch mehr Geld aus der Tasche ziehen. Man kann die Meinung durchaus teilen, dass 200 Microsoft Points ein bisschen viel dafür seien, dass man sein Pferd beschützen kann. Dennoch haben tausende von Leuten das Angebot ohne Murren genutzt. Seitdem gehen immer mehr Entwickler den gleichen Weg. Mittlerweile ist es zur Norm geworden, Marktplatzbenutzern extra Inhalte für ihre Spiele zu liefern. Hat das mit Ausbeutung zu tun? »Genau das Gegenteil ist der Fall«, meint Dave Perry, einfallsreicher US-Spieledesigner und Mitbegründer von Shiny Entertainment. Er hat unter anderem die witzigen Actiontitel »Earthworm Jim« und »MDK« mitentwickelt. »Man kann Inhalte nachschieben. Das heißt auch, dass Spiele früher auf den Markt gebracht werden und die Entwickler sich eventuell erst später über weitere Inhalte Gedanken machen müssen. Dadurch werden Spiele lebendig gehalten. Ich persönlich mag das. Vor Jahren wäre diese Arbeitsweise nicht möglich gewesen. Ich bin ein Fan von Entwicklern, die ihr Projekt auch nach dem Release noch unterstützen.« Ein weiterer oft gehörter Vorwurf: Extras sollten bereits im Originalspiel eingebaut sein. Sind sie oft auch. Einige Downloads für zusätzliche Inhalte sind vom Umfang her so winzig, dass sie unmöglich die Extras enthalten – sie »

EIN HOCH AUF DIE KLEINE UNTERHALTUNG

IST ES NICHT DAS GAMEPLAY,
WAS WIRKLICH ZÄHLT?



Unter all den Neuerungen und Ideen, die die Xbox 360 kennzeichnen, verdient der Download-Service Live Arcade sicherlich eine besondere Hervorhebung. Entwick-

ler lieben Live, Spieler lieben Live und uns in der Redaktion geht es ähnlich – schon weil wir bei der Arbeit an den Live-Arcade-Tests regelmäßig sehr viel Spaß haben. Was fasziniert daran? Das nackte, pure, unverkleidete Gameplay. Chris Swan, Arcade Manager bei »Blitz Arcade« – eine Gruppe unabhängiger Entwickler beim englischen Developer Blitz Games – weiß, wie's geht: Blitz hat unter anderem drei Xbox-360-Titel für die Fast-foodkette Burger King entwickelt und sich damit einen Namen gemacht, zumindest in den USA. Blitz Games ist auf Spiele für den digitalen Download spezialisiert. »Plattformen wie Live Arcade sind wahnsinnig wichtig für uns«, sagt Chris Swan. »Wenig Geld und knappe Speicherkapazitäten zwingen Entwickler zum Umdenken. Hier kann man nicht dem ultimativen Realismus hinterher jagen. Wir müssen uns darauf konzentrieren, gute Unterhaltung fürs Geld zu liefern.« Das geschieht oft genug ohne Einsatz moderner visueller Effekte. Denn bei einem für Live Arcade geschnittenen Titel muss das Gameplay an sich überzeugen, ohne das übliche Marketinggetrommel, ohne viel Werbung, ohne viel Klimbim. Wer sein Geld für einen Live-Arcade-Titel ausgibt, der tut das, weil er für wenig Bares viel Spaß erwartet. »Ich denke, Live Arcade ist ein Gewinn für Spieler, Entwickler und auch für Publisher. Das Gleiche gilt übrigens auch für zusätzliche Inhalte zum herunterladen. Auch so eine Sache, in die wir uns voll reinhängen. Wenn man ein Arcade-Spiel erschaffen hat und es sich dann ordentlich verbreitet, dann ist es recht leicht, zusätzliche Level oder Charaktere hinzuzufügen.« Natürlich gilt das nur, wenn der Entwickler daran gedacht hat, an der richtigen Stelle im Code die entsprechenden Möglichkeiten zur nachträglichen Integration weiterer Inhalte vorzusehen. Nicht vergessen: Bis vor zwei Jahren war das unter Konsolen-Games die Ausnahme! Erst seit Erscheinen der Xbox 360 sind derlei Tuning-Optionen die Regel.



Zwei Spiele von morgen: Hotheads Penny Arcade Adventures (links) soll Anfang 2008 erscheinen, Treasures Ikaruga ebenfalls



Noch mehr Spiele von morgen: der Action-Klamauk Castle Crashers (links) vom Behemoth-Team, rechts Warashis Space-Shooter Triggerheart Exelica



» sind vielmehr nur Schalter, die bereits im Originalspiel integrierte Extras aktivieren.

Ist das also die Zukunft von Xbox Live? 65 Euro für die Vollversion, aber wer wirklich alle Inhalte freischalten und nebenbei auch alle Gamerpunkte abräumen will, wird extra zur Kasse gebeten? »Ich habe natürlich davon gehört, dass Entwickler absichtlich Features zurückhalten, um ein Spiel länger am Markt zu halten«, sagt Chris Swan, Arcade Manager von »Blitz Arcade«. »Ich sehe darin eine Abmachung zwischen Entwicklern und Publishern, die zum Teil auch mit der Finanzierung eines Projekts zusammenhängt. Man veröffentlicht eine Vollversion so früh wie möglich, um Geld in die Kasse zu spülen und so weitere Arbeiten am Projekt zu sichern.

Dann, wenn das Spiel sich erfolgreich verkauft, steht Geld zur Verfügung für die Arbeiten an neuen Karten, Missionen oder sonst was. Das läuft bei Vollversionen so, aber auch bei Live-Arcade-Games.«

Patrick Buckland ist Geschäftsführer von Stainless Games, Macher unter anderem von »Crystal Quest« und »Novadrome« für Atari. Er teilt diese Ansicht. Seiner Meinung nach werden häufig Features erst nachträglich freigeschaltet. Warum? »Einerseits sind die Budgets für die Entwicklung von Arcade-Games für Xbox Live niedrig. Deshalb können sie auch nicht so mit Features gefüllt werden, wie es mancher vielleicht gern hätte. Die Rechnung würde nicht aufgehen. Andererseits zahlen Spieler bei herunterladbaren Spielen nur einen Bruchteil des Ladenpreises. Daher macht es Sinn, die Spiele lebendig zu halten und





Das Oblivion-Addon Shivering Isles: eine Download-Pionierleistung in Sachen Umfang, Look und Spieltiefe. Jeden einzelnen der 2400 Microsoft Points wert!

“Der Marktplatz entwickelt sich zu einem digitalen Dreh- und Angelpunkt in der Medienlandschaft. Mehr als 50 Millionen Inhalte wurden bereits herunter geladen”

regelmäßig Updates und Fortsetzungen zu veröffentlichen. Wir haben so was für eine ganze Menge unserer Titel geplant.«

EINE CHANCE FÜR DIE KLEINEN

Xbox Live und vergleichbare Download-Dienste für Sonys Playstation 3 und Nintendos Wii sichern vor allem kleineren Software-Herstellern das Überleben. Das führt letztlich dazu, dass mehr Titel pro Jahr erscheinen. Auch Mark Morris, Direktor von Introversion, hält Xbox Live im Allgemeinen und Live Arcade im Speziellen für eine Bereicherung der Spieleindustrie: »Das sage ich nicht einfach so dahin. Denn als Spiele nur im Laden zu haben waren, brauchten Entwickler richtig viel Geld, um ihre Titel herauszubringen. Großhändler und Herausgeber haben sich ihren Anteil am Profit genommen. Und auch die Plattforminhaber – im Fall der Xbox 360 natürlich Microsoft – gönnen sich ihre Provision.« Unter dem Strich bleibt für die Entwickler selbst oft nur ein niedriger einstelliger Prozentsatz dessen übrig, was ein Spiel im Handel kostet. Ganz anders dagegen bei digitalen Downloads. Hier sind Entwickler in der Lage, Produkte direkt an die Endnutzer zu verkaufen, der direkte Waren- bzw. Geldfluss sorgt für höhere Einnahmen. »Wir können das Risiko besser kalkulieren und den Gewinn selbst mitneh-

men«, erzählt Mark Morris. Projekte wie der aktuelle Neon-Shooter »Space Giraffe« des Industrie-Unikums Jeff Minter, Eidos sehenswerte Action-Puzzelei »Geon: Emotions« oder Warashis Bullet-Hell-Shoot'em-Up »Trigger Heart Exelica« würde heutzutage kein Publisher mehr auf einem Datenträger veröffentlichen wollen. Kosten und Verlustrisiko stehen in keinem Verhältnis zur letzten Endes doch eher überschaubaren Zielgruppe, die sich für derart auf das Notwendigste reduzierte Software begeistern kann. Aber als Download, wo keine Kosten für Packung, Datenträger, Duplikation und Versand anfallen?



Tomb Raider Anniversary: der erste eigenständig spielbare Vollversions-Download, jetzt neu auf Xbox Live

Wo der Händler nicht ein Drittel des Umsatzes für sich beansprucht? Da scheinen solche Konzepte vergleichsweise risikolos umsetzbar.

DA KANN JEDER MITMACHEN

Live Arcade also als Chance für kleine und kleinste Entwickler, ja sogar Ein-Mann-Garagen-Unternehmen wie in den 80er-Jahren? Scheint zu funktionieren. So gut sogar, dass Microsoft im Rahmen der so genannten Dream-Build-Play-Challenge vor einigen Monaten zur Schöpfung frischer Live-Arcade-Titel aufgerufen hat. Mitmachen durften alle, die Zugriff auf Microsofts Entwicklungs-Umgebung »XNA« haben – also prinzipiell jeder, der Ambitionen in Richtung Games-Entwicklung hat. Denn das für XNA-Titel notwendige Software-Werkzeug namens »XNA Studio Express« stellt Microsoft kostenlos zur Verfügung. Simpler und preiswerter lassen sich Spiele kaum machen, schon gar nicht für die Xbox 360. Einfallssloses Recycling kann man keinem der Teilnehmer vorwerfen, vor allem nicht den vier von einer Jury ausgewählten Preisträgern. Die Titel »Blazing Birds«, »The Dishwasher«, »Gravatron Ultra« und »Yo Ho Kablammo!« präsentieren sich als schrägstes Gaming, das in einem rein kaufmännisch gelenkten Unternehmen niemals eine Chance hätte. Jetzt aber erhalten diese Beiträge aus Kanada, USA, Schweden und England von Microsoft die Möglichkeit auf Veröffentlichung im Netzwerk von Live Arcade. Der erste Schritt auf einer Karriereleiter für Game-Designer und Programmierer wäre damit getan.

Auch auf anderer Ebene zeigt sich immer deutlicher, wie viel kreatives Potenzial in der Xbox 360 steckt. Stichwort: Demoszene. Demo-Software, das sind in diesem speziellen Fall keine Schnupperversionen eines Vollpreis-Game, sondern visuelle Kunstwerke aus Bildern



Castlevania: für Konamis tolles Retro-Remake hat Microsoft im Frühjahr das bis dahin geltende Download-Limit von 50 MB aufgehoben...

» und Sounds. Demos dienen der Betrachtung und der Steigerung des Egos der Schöpfer. Sie unterhalten die Sinne und haben sonst keinen weiteren Zweck. Aber das reicht aus. In Sachen Kreativität und technisches Können wachsen die Schöpfer von Demo-Software regelmäßig über sich hinaus, gerade wenn es auf einen der großen Szene-Treffs zugeht, wo die einzelnen Gruppen in diversen Wettbewerben ihre Fähigkeiten messen. Eine dieser Zusammenkünfte – die Assembly 07 – ging Anfang August über die Bühne. Microsoft war als Sponsor dabei; man wollte Software-Künstler dazu bringen, mit XNA Demos für die Xbox 360 zu entwickeln. Hat ganz gut geklappt. Das von den Teams Excess und Portal Process entwickelte Xbox-360-Kunstwerk »Evoid Droid« konnte vor »STS-06: Microdots« – Macher: Synsthetics und »f07 - The Function 2007 Invitation« – Macher: Conspiracy – den Sieg davon tra-

„Nachdem die Vorgaben bezüglich des Umfangs der Live-Arcade-Games gelockert wurden, haben Entwickler deutlich mehr Freiheiten“

gen. Excess, Synsthetics, Conspiracy – wir wären nicht überrascht, wenn wir diese Namen irgendwann im Jahr 2008 oder 2009 in einem technisch überragenden Live-Arcade-Game wieder fänden. Schließlich rekrutiert die Spiele-Industrie neue Talente seit 20 Jahren aus der hochaktiven Demo-Szene.

GIB MIR MEHR...

Auf lange Sicht ist es wahrscheinlich, dass uns auf Live Arcade zunehmend gute und kreative Software angeboten wird. »Xbox Live Arcade bringt frischen Wind in den Markt«, meint Patrick Buckland vom englischen Developer Stainless Games. Die Spieleindustrie hat mit steigenden Entwicklungskosten zu kämpfen, und mit jeder neuen Hardware-Generation wächst das Problem. »Live Arcade hilft uns, dieses Muster zu durchbrechen. Live Arcade bietet uns kleinen Entwicklern eine Plattform, wo wir auch ohne Millionen-Budgets Spiele an den Mann bringen können.« Sieben Millionen Nutzer meldete Microsoft zum 30. Juni des laufenden Jahres, bis Ende Juni 2008 soll die Zahl auf zehn Millionen steigen. Da bringen auch Retro-Remakes alter Spielhallen-Klassiker genug Butter aufs Brot. Stainless zum Beispiel hat unter anderem bereits »Centipede«, »Missile Command«, »Battlezone«, »Asteroids« und »Tempest« zu neuem Leben erweckt. Schön gemachte, aber trotzdem relativ unaufwändige Neufassungen, die zuverlässig Geld in die Kasse spülen. Geld, das an anderer Stelle in Kreativität investiert werden kann. »Live Arcade ist perfekt geeignet, um mit Gameplay-Ideen und Konzepten zu experimentieren«, meint Patrick Buckland. Da passt es gut, dass Microsoft zum Release der »Castlevania«-Neufassung im Frühjahr die



Blazing Birds: Das selbst gemachte Hobbygame aus Kanada hat bei Microsofts Dream-Build-Play-Challenge abgeräumt und soll nun als Live-Arcade-Game veröffentlicht werden

POPCAP GAMES

IM GESPRÄCH MIT GREG CANESSA



Einige Menschen wissen einfach mehr über Xbox Live Arcade als andere, etwa, weil sie am Aufbau des Netzwerks beteiligt waren. Greg Canessa zum Beispiel. Er hat als General Manager den Live-Arcade-Service von Xbox Live mit erschaffen und ist

jetzt in der Führungsspitze des US-Entwicklers Popcap Games tätig. Greg Canessa gilt als früher Befürworter und als Wegbereiter von Unterhaltungs-Software, die auf Gelegenheits-Spieler zielt und über Download-Dienste verbreitet wird. In den letzten zwei Jahren hat Popcap auf diesem Weg insgesamt sechs Titel veröffentlicht. Das jüngste Werk der Popcap-Jungs ist das schnittige Actionspektakel »Heavy Weapon«.

360 LIVE: Warum arbeitet Popcap Games so intensiv für Xbox Live Arcade?

GC: Wir lieben dieses Netzwerk. Es gibt uns die Möglichkeit, die Besitzer einer Xbox 360 direkt zu erreichen. Wir können unsere Spiele digital unter die Leute zu bringen, ohne dass die Kunden die Wohnung verlassen müssen.

360 LIVE: Wie nützlich ist Live Arcade für Publisher einerseits und Entwickler andererseits?

GC: Die Download-Idee hat viele Vorteile. Denn Spieler können somit Inhalte schnell und effizient zu niedrigen Preisen erwerben. Die Unkosten sind niedrig und wir können die Spiele dann herausbringen, wenn sie fertig sind, anstatt wochenlang darauf warten zu müssen, dass die Spiele auf CD in die Läden kommen.

360 LIVE: Manchmal könnte man den Eindruck gewinnen, dass Spiele-Entwickler Extra-Features künstlich zurückhalten und erst später verfügbar machen, nur um ihre Games länger am Leben zu erhalten...

GC: Unser erstes und oberstes Ziel ist es, ein bestmögliches Spielerlebnis mit viel Spaß zu kreieren. Alles andere ist zweitrangig. Einige unserer Titel sind so aufgebaut, dass Add-On-Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt hinzugefügt werden können. Klar wollen wir das Game damit interessant und lebendig halten. »Künstlich zurückhalten« würde ich das aber nicht nennen; es ist Teil einer Strategie, um letzten Endes Geld zu verdienen und ein Unternehmen wie Popcap am Leben zu erhalten.

360 LIVE: Was denken Sie, warum ist Popcap erfolgreich?

GC: Unsere Produktionen sprechen Hardcore-Gamer und auch Gelegenheits-Spieler an. Mit »Zuma« zum Beispiel vertreibt sich nicht nur ein erfahrener Gamer die Zeit, sondern auch seine Freundin.

360 LIVE: Was hält die Zukunft des Marktplatzes für uns bereit?

GC: Der Marktplatz wird weiterhin großartige Add-On-Inhalte für Spieler bereithalten. Daneben aber auch Videos, Musik und mehr. Microsoft hat große Pläne, und die grundsätzlichen Ziele dafür stehen seit Jahren fest.



Der Schuh des Manitu: soll ab November als Movie-Download verfügbar sein



Eher blutig als witzig, aber trotzdem eine Download-Empfehlung von morgen: 300

Bestimmungen und Regeln gelockert hat. Vorher durften Downloads für das Live-Arcade-System einen Umfang von 50 Megabyte nicht überschreiten. Jetzt liegt die maximale Grenze einer Datei bei 150 Megabyte. Und selbst das wird wohl bald nicht mehr reichen: Aufwändige Downloads wie zum Beispiel Treasures Weltraum-Shooter »Ikaruga« oder Konamis Grusel-Abenteuer »Castlevania« nähern sich schon bedenklich der 100-MB-Grenze. Schon ist von einer Anhebung des Limits auf 450 Megabyte bis Ende des Jahres die Rede.

Da stellt sich natürlich die Frage, wo den edlen Software-Stoff speichern? Ein paar Live-Arcade-Spiele hier, ein paar Demoversion da, und ehe man sich's versieht, ist die 20-Gigabyte-Festplatte des momentan am meisten verbreiteten Modells der Xbox 360 gefüllt. Ein größeres Speichermedium – wie das 120-Gigabyte-Drive in der neuen Xbox 360 Elite – wird bald auf der Wunschliste all jener stehen, die das ganze Potenzial der Dienste von Xbox Live nutzen möchten. Denn Microsoft will den Marktplatz zum Medienportal ausbauen. Im November soll es soweit sein, dann kann man sich per Xbox 360 mit Musik, Filmen und TV-Serien eindecken. In den USA ist das Angebot längst gestartet, und gewinnt stetig neue Freunde, vor allem mit kostenlosen und exklusiven Inhalten. Im Frühjahr war noch eine Folge des TV-Cartoons »South Park« in topp HD-Qualität das Highlight, seitdem hat sich der US-Marktplatz zu einer stattlichen Videothek entwickelt: »300«, »CSI«, »Shooter«, »Heroes Pilot« – die mit Microsoft verbandelten Filmstudios Paramount, Warner, Lionsgate, Disney, Touchstone, Hollywood Pictures und Miramax steuern fleißig attraktiven Stoff bei. Übrigens in konventioneller TV-Qualität, aber auch als HD-Video in 720p. Hollywood-Produktionen darf man sich 24 Stunden lang anschauen, danach darf der Streifen zwar auf der Festplatte bleiben, ist aber erst nach erneuter Bezahlung wieder zur Betrachtung freigeben. Bei TV-Serien zum Beispiel »South Park«, »Star Trek«, »Spongebob« ist

beliebig häufiges Ablachen und Mitfiebern erlaubt. Allerdings, und damit wären wir wieder beim bereits erwähnten Problem: Eine einzige Stunde in HD-Qualität benötigt zwischen zwei bis drei Gigabyte an Speicherplatz. 20 Gigabyte sind da ruckzuck voll.

DAS SPEICHER-PROBLEM

Wie gut, dass Microsoft die 120-Gigabyte-Festplatte nicht nur im Paket mit der Xbox 360 Elite anbietet, sondern auch zum nachrüsten. Ob einem der Preis von 180 Euro schmeckt, muss freilich jeder für sich selbst beantworten. Der Geldbeutel sollte sowieso locker sitzen, schließlich kosten auch die Downloads von Movies und Serien. In den USA kommt ein Kinofilm in Standard-Qualität auf 320 Microsoft Points, also umgerechnet knapp vier Euro. Ein Streifen in 720p-Auflösung kostet 480 Points, das sind knapp sechs Euro. Zu den Preisen für Europa bzw. für Deutschland sagt Microsoft genauso dasselbe wie zu den hiesigen Inhalten – nämlich vorerst noch nichts. Immerhin sickert hier und da was durch, etwa dass die TV-Reihe »Numb3rs« vom Start weg in HD-Qualität verfügbar sein soll, ebenso wie der Kinoklamauk »Der Schuh des Manitu«. Mehr Begeisterung dürfte da schon das Gerücht entfachen, dass Microsoft einige Hollywood-Streifen als 720p-Movie online stellen will, die es sonst nur auf Blu-Ray-Disc zu kaufen gäbe. Wäre ein ebenso frecher wie charmanter Schachzug, der einerseits die Attraktivität der Xbox 360 erhöhen, und andererseits der Playstation 3 ein bisschen das Wasser abgraben könnte. Wieder ein Grund mehr, wieso dem Marktplatz die Zukunft gehört.

Ann-Kristin Witter
Richard Löwenstein

AB DEM 21. NOVEMBER!

IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS

Endlich mal ein richtig geiles, hübsches, vielschichtiges Action-Rollenspiel auf der Xbox 360: Wir heften uns an die Fersen von Nachwuchsheld Sareth und erforschen die wunderbare Welt von Ashan. Frische Infos, Screenshots und hoffentlich auch ein Blick auf den vollständig erneuerten Mehrspieler-Modus im XXL-Preview.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Wir Kriegsberichtserstatter vom 360 Live kennen keine Furcht. Als eingebettete Journalisten reisen wir in die Krisengebiete dieser Welt und schauen Marines und SAS über die Schulter – im Mega-Test!

ASSASSIN'S CREED

Attentäter Altair darf nun endlich das Heilige Land von Ungläubigen reinigen. Was das Team um die bezaubernde Jade Raymond letztendlich ins Spiel gepackt hat, steht in unserem ausführlichen Test.

PLUS!

MASS EFFECT

Das Warten hat ein Ende! Was befindet sich in den endlosen Weiten des Alls? Welche Freiheiten gönnen uns die kanadischen Rollenspielmeister von Bioware? Das und mehr in unserem Test zur größten Weltraum-Oper des Jahres.

WEIHNACHTS- EINKAUFSFÜHRER

Das gibt's fürs Geld: Wer von gutbetuchten Verwandten Bares in die Hand gedrückt bekommt, will das Kapital sinnvoll anlegen. Wir vergleichen, wo ein 360-Besitzer sein Geld am besten investieren sollte.

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 ...

Blacksite, Borderlands, Brothers in Arms: Hell's Highway, Condemned 2, Endwar, Fallout 3, Frontlines: Fuel of War, Grand Theft Auto 4, Mercenaries 2, Silent Hill 5, Viking: Battle for Asgard ... und viele mehr...

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 63

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 21. NOVEMBER 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



**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. "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.