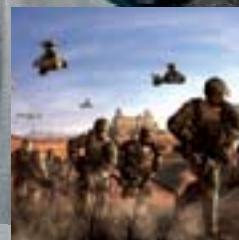


360

LIVE

JETZT
GEWINNEN!
SHARPAquos LC-32X20E
Highend-TV für
1300 Euro**MASS EFFECT**Groß, galaktisch, umwerfend
Test auf 4 Seiten**CALL OF DUTY 4**Schöner und besser als Halo 3
6-Seiten-Test, mit Clan-Special**SCHÖNE BESCHERUNG**Geschenk-Tipps! Die besten
Xbox-Pakete, die tollsten Games**KANE & LYNCH**Das böse Action-Duo im Test
Plus Geschenk:
bitte umklappen!

TEST UND MEHR

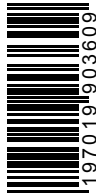
**ASSASSIN'S
CREED**Traumhafte Grafik, unendliche Weiten
6 Seiten, Posterkalender 2008 und
Gewinnspiel auf der Heftrückseite**ERSTE PROBEFAHRT
BURNOUT PARADISE**Alle Jahre wieder: festliches
Autoverschrotten auf 3 Seiten**ACE COMBAT 6**Schnelle, starke
Flieger-Action im Test**TOM CLANCY'S ENDWAR**Strategie-Knaller:
Erstmals angespieltNEU IM
NETZ!
www.360-live.de
Jetzt größer, schöner,
vielseitiger

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

www.360-live.de

€ 3,60

1 2



4 197019-903609

AUSGABE 12

NEED FOR SPEED PRO STREET



NEEDFORSPEED.DE

THE CHALLENGE - SMS-REAKTIONSTEST WIE SCHNELL BIST DU WIRKLICH?

Finde es heraus und gewinne mit etwas
Glück ein Großbild-TV mit Spielekonsole

ZUM STARTEN sende **BATTLE**
per **SMS** an **60400***



JEDER REFLEX

JEDE BESCHLEUNIGUNG

PlayStation 2
PLAYSTATION 3

PSP
PlayStation Portable

Wii

NINTENDO DS

XBOX 360 LIVE

EA mobile

PC
DVD



AB 22.11.07 IM HANDEL



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

38 COVERSTORY

Assassin's Creed
im Test

10 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

22 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

38 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

78 EINKAUFSFÜHRUNG

Eine schöne
Bescherung

VOLLGAS-ACTION

32 BURNOUT PARADISE

Ende Januar crasht's wieder gewaltig. Wir machen die Probefahrt. 3-Seiten-Preview


ÜBER-ABENTEUER?

66 MASS EFFECT

Biowares SF-Rollenspiel: galaktisch groß und schön wie ein Komet. 4-Seiten-Test

AKTUELL

- 08** DIE NEUE COMMUNITY-WEBSEITE WWW.360-LIVE.DE
- 10** TUROK
- 10** BRÜTAL LEGEND
- 12** WARNER INVESTIERT
- 12** PROJECT ORIGIN
- 12** SEGA SUPERSTARS TENNIS
- 14** BIONIC COMMANDO
- 14** BORDERLANDS
- 14** PROTOTYPE
- 16** CHARTS
- 18** TERMINE

PREVIEW

- 22** CONDEMNED 2: BLOODSHOT
- 24** TOM CLANCY'S ENDWAR
- 28** LOST
- 30** LOST ODYSSEY
- 32** BURNOUT PARADISE
- 74** ARKADIAN WARRIORS
- 74** ACES OF THE GALAXY

TEST

- 38** ASSASSIN'S CREED
- 48** KANE & LYNCH: DEAD MEN
- 52** F.E.A.R. FILES
- 54** CALL OF DUTY 4
- 60** ACE COMBAT 6
- 62** BEOWULF
- 63** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
- 64** TONY HAWK'S PROVING GROUND
- 66** MASS EFFECT
- 70** NARUTO: RISE OF A NINJA
- 70** VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS
- 75** SPEEDBALL 2
- 75** EVERY EXTEND EXTRA EXTREME



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, 29 SERVICE

Leserbriefe, Abo,
Gewinnspiel

72 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

POSTER

- 41 KANE & LYNCH: DEAD MEN
- 42 ASSASSIN'S CREED

GEWINNSPIEL

- 51 EXTRASCHARFEN SHARP-TV ABGREIFEN!

COMMUNITY

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

COMMUNITY-SPEZIAL

- 78 SCHÖNE BESCHERUNG!

SERVICE

- 29 ABO
- 37 IMPRESSUM
- 20 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

EXKLUSIV IM WEB

NARUTO
MONSTER MADNESS
CSI: EINDEUTIGE BEWEISE
DANCING STAGE UNIVERSE
DER GOLDENE KOMPASS
BEE MOVIE
KENGO ZERO
THE CLUB
BLACKSITE

MEHR UNTER WWW.360-LIVE.DE

COVERTHEMA

38 ASSASSIN'S CREED

Orientalisch meucheln auf der Xbox 360: herrlich, faszinierend, gewöhnungsbedürftig. Test plus Poster



TOPSPIELE

24 Tom Clancy's Endwar



22 Condemned 2:
Bloodshot
30 Lost Odyssey

48 Kane & Lynch:
Dead Men

52 F.E.A.R. Files



54 Call of Duty 4

62 Beowulf
63 Guitar Hero III: Legends
of Rock



60 Ace Combat 6

54 Tony Hawk's Proving
Ground
70 Viva Piñata: Party
Animals

Willkommen bei 360 LIVE



Ende Oktober dürften bei Microsoft die Korken geknallt haben. Die kaufmännische Abteilung konnte die besten Quartalszahlen seit Langem melden. Sogar die in der Vergangenheit gerne als defizitär verrufene »Entertainment and Devices Division«, Herr über die Xbox 360 und die Software dafür, glänzte mit schwarzen Zahlen: Ein Gewinn von 165 Millionen US-Dollar, das klingt nach was. Der Großteil, das darf gemutmaßt werden, ist auf »Halo 3« zurückzuführen. Da lohnt eine genauere Betrachtung: Der Bungie-Shooter hat in Deutschland bis Ende Oktober laut den Marktforschern von der GfK rund 90.000 Abnehmer gefunden, etwa 25.000 Limited Editions und knapp 1.000 Legendary Editions eingerechnet. Klingt nach viel,

ist aber wenig, zumal, wenn die Verkäufe wie im vorliegenden Fall nach zwei Wochen einbrechen und Steigerungen nicht mehr zu erwarten sind. Zum Vergleich: Von Nintendos »Gehirnjogging« lassen sich in Deutschland über 600.000 Probanden die Hirnzellen massieren. Noch ein Vergleich: In den USA hat der Master Chief bis Ende Oktober gut 3,5 Millionen Käufer erreicht. Also knapp 40-mal so viele wie in Deutschland. Dabei leben in den USA aber nur knapp viermal so viele Menschen. Setzt man beide Zahlen in Bezug zueinander, könnte man platt sagen: In den USA ist Microsoft zehnmal so erfolgreich wie in Deutschland. Andererseits, bei 350.000 Xbox-360-Systemen in Deutschland, geteilt durch 90.000 verkaufte »Halo 3«, da hat knapp jeder vierte Konsolero zugegriffen. Das wiederum ist beachtlich.

Bevor ich mich aber nun ins Absurde verrechne, und zum Beispiel zum Ergebnis komme, dass jeder deutschsprachige Xbox-360-Interessierte statistisch betrachtet drei Ausgaben des 360 Live Magazins gelesen haben müsste, mache ich Schluss und komme zur letzten Zahl. Zur Zahl Zwei. Zwei Jahre, genauer gesagt. Solange streben wir schon danach, Besitzer einer Xbox 360 mit unserem Fachblatt zu informieren, zu interessieren, zu unterhalten. Würden vorausseilende Geburtstagsständchen nicht Unglück bringen, würde ich glatt auch der Xbox 360 zum Geburtstag gratulieren. Zur Erinnerung: EU-Start war am 2. Dezember 2005.

Also lasse ich das vorerst bleiben, und bedanke mich stattdessen im Namen des großartigen 360-Live-Teams bei dir, dir und dir für zwei tolle Jahre und den überwältigenden Erfolg gerade in den letzten Monaten. Nicht mit Worten, sondern mit Taten. Genauer gesagt, mit einer neuen Webseite, die mit der alten Version höchstens noch die Adresse gemeinsam hat: www.360-live.de ist die neue, komplette Anlaufstelle für die Xbox-360-Community. Beim Bau haben wir jede Menge Wünsche unserer Leser aufgegriffen. Ein Index aller bisher im Magazin veröffentlichten Tests mit Ausgaben-Nummer und Wertungen? Bitte, gerne! Aktuelle Tests, Previews, Screenshots, Videos? Aber klar! Alles kommentierbar? Sicher! Regelmäßig News, Votings und Leserumfragen? Logisch! Eigene Leser-Wertungen? Sowieso! Ein Kalender mit aktuellen Release- und Clan-Terminen? Jupp! Ein Forum, in dem sich knapp 7500 User austauschen? Logo! Alte Heftausgaben als PDF-Download? Warum nicht! Alles kostenlos? Ab jetzt und sofort.

Viel Spaß mit dem total neuen www.360-live.de,

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360 live-Magazin

P.S.: nicht unser Jubiläums-Gewinnspiel verpassen! Gemeinsam mit Sharp verlosen wir einen total verschärften Full-HD-Fernseher der allerneuesten Generation! Jetzt auf Seite 51 blättern, oder ab ins Web zur Adresse www.360-live.de

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

Assassin's Creed

Vielleicht das begehrteste, ganz sicher aber das experimentellste Action-Abenteuer in diesen Tagen. Wir haben das Wunschlos-Glücklich-Paket dazu: natürlich inklusive einem 6-Seiten-Test, in dem wir herrliche Bilder zusammentragen und die Geheimnisse des Killers aus dem Orient aufdecken. Dazu ein Kalender-Poster, das du aus dem Heft trennen, an die Wand heften, auf den Tisch legen und sogar zum Meuchelmesser-Origami falten kannst. Dann noch das Gewinnspiel, bei dem es unter anderem die Heldenfigur Altaïr als limitierte Sammelstatue zu gewinnen gibt. Angefixt? Dann bitte jetzt kurz das Heft zuklappen, die letzte Seite betrachten und dem Rätsel hinter der Papier-Flappe auf die Spur kommen.



Das Warten hat ein Ende:

UBISOFT-TV



+ Trailer

+ Interviews

+ Berichte

© 2007 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

JETZT ONLINE: <http://ubitv.de.ubi.com/>



UBISOFT

AKTUELL

360

 Alles neu auf
www.360-live.de!

COMMUNITY

**Termin-
kalender
für alle!**

AKTUELL

**Täglich
News und
Updates**

HANDLICH

**Navi-
Leiste und
mehr!**

DEMOKRATISCH

**Benote
deine Spiele
selbst!**

SEHENSWERT!

**Jetzt mit
Bild- und Video-
Galerie!**
BEQUEM!

Hier kannst du dich kostenlos als User registrieren und dann sofort am Gewinnspiel teilnehmen, Berichte kommentieren, am Forum teilnehmen. Wenn du dich zum ersten Mal anmeldest, klicke auf die Schaltfläche »Registrieren« und folge der Kurzanweisung. Bist du einmal registriert, kannst du dich über »Anmelden« mit deinem Login und Passwort jederzeit sofort anmelden. Wichtig: Wer bereits im Forum registriert ist, kann seinen alten User-Namen und das vertraute Passwort weiter benutzen. Eine erneute Registrierung ist dann nicht notwendig!

TOLL!

Es soll ja vorkommen, dass man vergisst, sich eine Ausgabe des 360 Live Magazins zu kaufen – haben wir gehört. Und deshalb hast du jetzt die Möglichkeit, alle älteren Ausgaben kostenlos im PDF-Format direkt von der Webseite herunter zu laden. Und auch die aktuelle Ausgabe kannst du downloaden, für nur drei Euro.

AKTUELL!

Der Terminkalender hält dich auf dem Laufenden. Hier kannst du auf den Tag genau ablesen, wann welche Spiele erscheinen, wann welche Messen geplant sind, wann welcher Clan zum LAN-Turnier einlädt. Und damit du dich selbst ins Spiel bringen kannst: Stelle deine eigenen Termine rein und informiere andere Mitleser bzw. Besitzer einer Xbox 360, was du wann vorhast!

LEHRREICH!

Tagtäglich bringen wir die aktuellsten Tests, Previews, Screenshots, Videos und News ins Netz. Bei uns findest du die neuesten Tests und Previews; einige davon sogar exklusiv nur online!

HANDLICH!

Die Navigationsleiste kann was. Hier findest du auf einen Blick alle wichtigen Rubriken versammelt – mit nur einem Klick bist du genau da, wo du hin willst. Egal, ob du den Abo-Service suchst oder an einem der vielen kostenlosen Gewinnspiele teilnehmen willst, ob du das Forum besuchst oder dir von der Redaktion einen Kauf-Tipp erwartest: Alles ist ganz einfach auswählbar. Du findest eine Übersicht der Wertungen, die unsere Leser aktuellen und kommenden Spiele-Produktionen geben bzw. zutrauen; und kannst unter der Rubrik »Tests und Previews« natürlich selbst eine Wertung abgeben. Hier findet sich auch eine Übersicht bzw. eine Liste mit allen bisher im 360 Live Magazin veröffentlichten Tests inklusive Ausgabennummer und Wertung.



Jetzt total, total komplett: www.360-live.de

SCHAU INS NETZ!

SEHENSWERT!

Lesen macht schlau, aber wenn du nicht nur dein Hirn trainieren, sondern auch deinen anderen Sinnen etwas Gutes tun willst: kein Problem. Einfach in die Medien-Galerie klicken! Hier warten reihenweise Screenshots auf neugierige Augen. Und unsere Videos vermitteln dir ein bewegtes Bild davon, wie ein Game aussieht. Alles mit der neuesten Flash-Layer-Technologie umgesetzt. Soll ja stylisch aussehen und flink funktionieren!



WIE SAGTE

doch einst Albert Schweitzer: »Das Glück ist das einzige, das sich verdoppelt, wenn man es teilt.« Und Recht hat er. Wir vom 360-live-Team sind überglücklich, dass unser Heft bei dir, dir und auch bei dir so gut ankommt. Deshalb wollen wir unsere Freude mit euch allen teilen und präsentieren unsere brandneue Webseite. Die hat außer der Webadresse www.360-live.de mit der alten Seite kaum noch etwas gemeinsam. Alles, was die Community anbelangt, findest du jetzt hier. Wir haben in den letzten Wochen und Monaten die Ideen und Vorschläge unserer Leser gesammelt, und hoffen, mit der neuen Webseite möglichst viele dieser Wünsche erfüllen zu können. So gibt es ab sofort zum Beispiel einen Index aller bisher im Magazin veröffentlichten Spieletests mit Ausgabennummer und Wertung. In der Rubrik »Aktuell« findet ihr Tests, Previews, News und Blogs – alles brandaktuell und nur online! Alle Texte, alle Tests, alle Previews mit Kommentar-Funktion, damit bist du mittendrin statt nur dabei. Dazu kommen täglich neue News und Votings. Du kannst aktuelle Games selbst bewerten, kannst kommende Titel einschätzen und deine Meinung mit anderen Lesern diskutieren. Dazu kommt ein Kalender, der auf den Tag genau auflistet, wann welche Releases und Clan-Termine anstehen. Richtig gelesen: Wir laden Clans und alle anderen herzlich ein, ihre Termine bei uns in den Kalender einzutragen und damit alle anderen Leser zu informieren. Und solltest du die aktuelle Ausgabe des 360 Live Magazins am Kiosk nicht bekommen – kein Problem! Die aktuelle Ausgabe gibt es gegen eine Gebühr von drei Euro! Alle älteren Ausgaben kannst du kostenlos als PDF-Dokument herunterladen. Last but not least lädt natürlich das Forum zum Besuch ein, wo sich mittlerweile über 7.500 User austauschen – eine der größten Xbox-360-Communities im deutschsprachigen Raum! Und das Beste: ist alles kostenlos! Na denn, frohe Weihnachten und wir freuen uns auf deinen Besuch! ■

SPASSIG!

Auf der neuen Webseite haben Gamer was zu melden! Neu ist die Themenbewertung mit Hilfe dieser schicken Sterne. Du bist also der Meinung, dass »Need for Speed Pro Street« ein wahrhaft interessantes Thema für dich, das Magazin oder die Webseite ist? Nun denn, walte deines Amtes, nimm die Maus, visier den Stern an. Ein Klick genügt! Rechts daneben findest du weitere Symbole: Weise deine Freunde auf dieses tolle Thema hin, und schicke ihnen einen Link! Oder klick auf die Sprechblase und kommentiere den Text der Redaktion!

ÜBERRASCHEND!

In der Rubrik »Tests« findest du alle Tests mit allen wichtigen Infos, wie aus dem Heft gewohnt, nur eben online. Und solltest du mal mit der Wertung der Redaktion nicht einverstanden sein, kein Problem: Gib deine eigene Note ab! Selbst voten und mitentscheiden, das klappt bei Tests, Previews und ständig wechselnden Votings.

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

BRÜDERLICHE HILFE

Warner im Geldregen

GIGANTISCH VERKAUFT

Halo 3 hängt Wii ab

DINO-ACTION

Turok unter der Lupe

HEISSE AUSSICHTEN

Prototype

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / JOSH BRIDGE

Erfahrene Gamer erinnern sich vielleicht noch an »Turok«. Die Entwickler von Propaganda auch. Deshalb wollen sie den indianischen Helden wieder aufleben lassen. Schleichen und Meucheln sollen nun eine neue Dimension bekommen, wird versprochen. Wir haben nachgefragt...

Bereits am 5. Februar 2008 soll »Turok« auf unserer Lieblingskonsole sein Unwesen treiben und sich mit Dinosauriern und anderem Getier anlegen. Die Entwicklung des Ego-Shooters läuft auf Hochtouren, doch das hinderte uns nicht daran, den Chefdesigner Josh Bridge mal zur Seite zu nehmen und ein wenig auszuquetschen. Wie kam der Hersteller überhaupt auf die Idee, die ein wenig in Vergessenheit geratene Serie wieder aufleben zu lassen? »Viele von uns bei Propaganda lieben den original Turok«, erzählt Bridge. »Da hat bei uns einfach was geklingelt. Wir lieben es, den Dschungel zu erforschen, die Kreaturen zu hören, zu erleben, wie sie uns angreifen. Und natürlich die großartigen Waffen. Da macht es einfach Sinn, das alles auf Next-Gen-Konsolen zu bringen.«

Gute Schleich- und Meuchel-Spiele auf die Xbox 360 zu bringen, halten wir ja immer für sehr ehrenwert. Aber was ist mit dem angestaubten Namen »Turok«? »Es war ein großes Risiko, weil die Serie immer weiter in den Abgrund driftete: Sie begann großartig, doch langsam aber sicher wurde das Niveau schlechter und die Story dünner«, sagt Bridge. »Deshalb achten wir darauf, dass wir uns zwar



BIO

NAME/ Josh Bridge

FIRMA/ Propaganda

POSITION/

Chefdesigner

ARBEITET GERADE

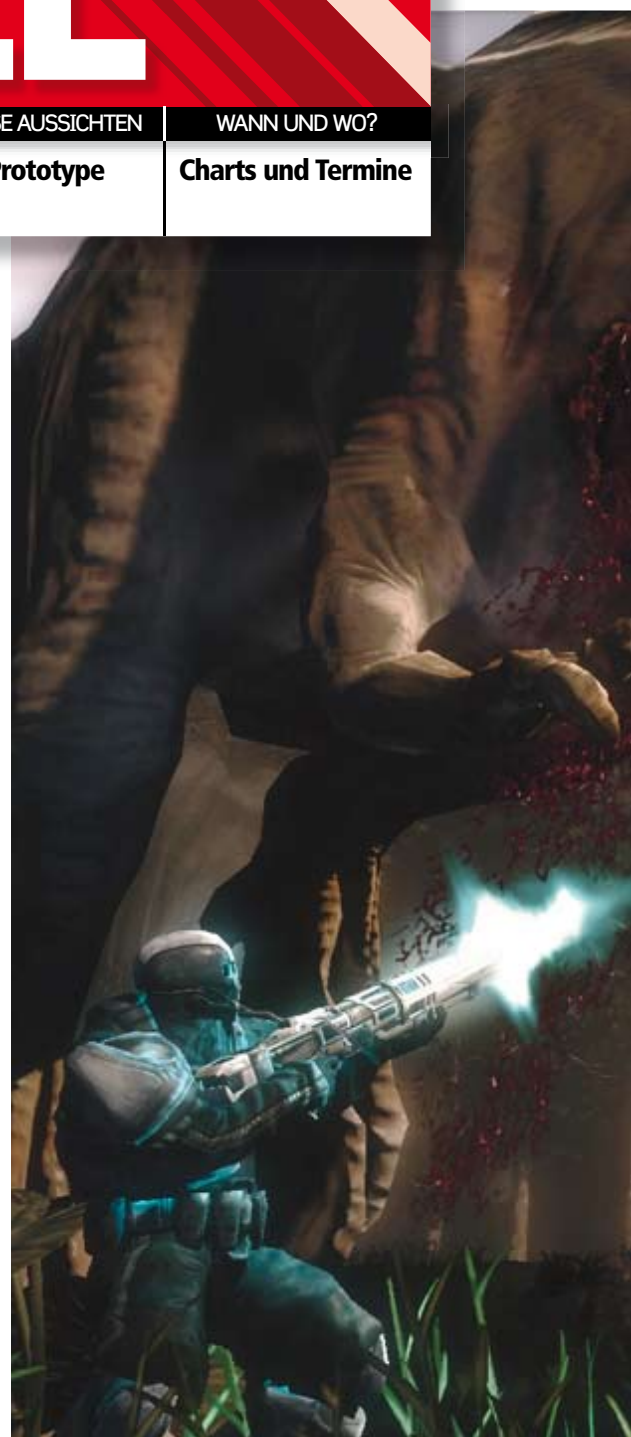
AN/ Turok

SCHON GEWUSST/

Turok hat eine wirklich lange Geschichte: Der Indianer zieht schon seit 1954 in Comics mit Pfeil und Bogen los.

davon inspirieren lassen, aber eine vollkommen neue Geschichte erzählen. Wir gehen es wie einen Actionfilm an: und zwar einen harten und erwachsenen Film. Es soll wirklich beängstigend werden, schnell und voller Energie.« Da soll auch die Intelligenz der Dinosaurier eine große Rolle spielen, verrät Bridge: »Die KI der Dinosaurier ist vollkommen dynamisch. Sie sind nicht darauf programmiert, dem Spieler entgegen zu rennen und ihn zu erledigen. Sie killen, wen sie wollen. Da sind sie vollkommen unvoreingenommen. Das gibt dem Spieler aber die Möglichkeit, die Dinos so zu manipulieren, dass sie jemand anderen angreifen. So kommt ein starkes taktisches Element ins Spiel.«

Trotz des Niedergangs in den letzten Jahren, hat »Turok« immer noch eine recht große Fangemeinde. Deswegen hat die Idee einer Wiederbelebung durchaus ihren Reiz, wie wir finden. Und wenn es Propaganda gelingt, die Versprechungen einzuhalten, dann könnte die Reihe wie Phoenix aus der Asche steigen. Und was den T-Rex anbelangt: »Uns ist verdammt wichtig, dass wir ihn richtig hinbekommen«, sagt Bridge. Ich bin sicher, dass niemand enttäuscht werden wird.« Wir werden es im Februar sehen.



BRUTALO-ROCKER DER ETWAS ANDERE GUITAR HERO

Schwere Motoren, schweres Metall, schrille Gitarren und schrilles Design – das sind die Zutaten für das laut Hersteller Sierra »ultimate Heavy-Metal-Action-Spiel« namens »Brütal Legend«. Ein Action-Abenteuer, das den Spieler in das »mystische Zeitalter des Metal zurück verschlägt, als die Welt von der Magie des Rock regiert und geformt wurde«, so Sierra. Bewaffnet mit einer Breitaxt, einer Gitarre und einem bulligen V8 stürzt sich ein

Roadie namens Eddie Riggs in den Kampf gegen Headbanger, Untote und Dominas. Mit den »Flügeln eines Dämons und der Macht eines Rockgottes« – Zitat aus der Pressemeldung, vermutlich wie der Name des Helden aus einem »Iron Maiden«-Songbook geklaut – führt Eddie die Menschheit im epischen Kampf gegen die barbarischen Herrscher. Hinter dem Werk steckt der US-Designer Tim Schafer, dessen schräge Figuren und irre

Ideen uns in der Vergangenheit unter anderem im Lucasfilm-Abenteuer »Vollgas – Full Throttle« schon richtig viel Spaß gemacht haben. Auf der Games Convention hat uns Tim einen ersten Videotrailer präsentiert. In dem haben wir vier gute Gründe entdeckt, warum das Game geil wird: Im Video kommen scharfe Ansagen vor, außerdem scharfe Äxte, scharfe Motoren und richtig scharfe Bräute. Release: nicht vor Ende 2008.





Klein- gedruckt

BÖSE SONYS

» Ein Mitarbeiter von Sony Liverpool meinte es wohl ein wenig zu schlecht mit »Halo 3«. Im April hielt man eine Wikipedia-Eintrag mit den Worten, »dass Halo 3 sicher sein Genre beherrschen wird, aber die Grafik höchstens so gut wie die von Halo 2 wird«, für einen schlechten Witz eines 14-Jährigen. Prompt wurde der Eintrag wieder aus der Enzyklopädie gelöscht. Trotzdem hat man ihn nun zu einem Sony-Mitarbeiter zurückverfolgt. Der ist 46.

FORMEL LEWIS

» Das englische Boulevardblatt The Sun meldete am 31. Oktober, dass Electronic Arts mit dem aufstrebenden Formel-1-Piloten Lewis Hamilton zusammenarbeite. Zweck der Übung: unbekannt. Natürlich liegt der Gedanke nahe, dass Hamilton das Cover einer kommenden Formel-1-Simulation zieren könnte. Nahe liegend deswegen, weil EA bis in Jahr 2003 mit seiner »F1«-Serie im Racing-Genre aktiv war – und weil es außerdem heißt, dass Sony nicht mehr über die exklusiven Videospiel-Rechte verfüge. Eine offizielle Bestätigung war bis Redaktionsschluss nicht zu bekommen.

KAMPFBEREIT

» Capcom entwickelt »Street Fighter 4«. Es wurde auch schon ein Konzept-Trailer mit Ken und Ryu gezeigt – Bilder aus dem Spiel gab es aber noch nicht zu sehen. Der neueste Teil der Prügelspielserie dürfte Capcom zufolge auch frühestens Ende nächsten Jahres erscheinen, denn das Spiel ist erst seit Kurzem in Entwicklung. Zielplattformen wurden zwar auch noch nicht genannt, wir rechnen aber fest mit einer Version für die Xbox 360.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

7.320 MITGLIEDER ...

... zählt das 360-Live-Forum am 31. Oktober 07

TOSHIBA ...

... dementiert Mitarbeit an einer HD-DVD-Xbox-360

BRITISCHER GEHEIMDIENST ...

... will Gamer zu James Bonds ausbilden

IRON MAN ...

... kommt uns im Mai 2008 auf die Xbox 360

HALO 3-FILM... ..

... ist eingestellt wegen Studio-Streit



BRÜDERLICHE HILFE

WARNER IM GELDREGEN

Warner Bros. Entertainment hat Anfang Oktober einen spektakulären Deal mit Investoren aus Abu Dhabi abgeschlossen. Damit wurden satte 500 Millionen Dollar in die Kassen gespült. Diese sollen in neue Film- und vor allem Games-Projekte gesteckt werden. Wenn uns da mal nicht massig neue Spiele mit den Superhelden des Hauses bevorstehen. Die Rede ist von einem Dutzend Spielen, die Warner derzeit in der Pipeline hat.

»Wir sind beschäftigt als je zuvor«, sagt Samantha Ryan, die seit Februar Vize-Präsidentin der Abteilung für Interaktive Medien bei Warner ist. »Warner ist eine Content-Firma und in letzter Zeit wollen immer mehr Leute ihre Helden, die sie aus Comics oder Filmen kennen, auch in Spielen wieder sehen.« Deswegen wird auch mit dem frischen arabischen Geld ein neues Studio in Seattle aufgebaut. Von hier werden dann alle von Warner entwickelten oder vertriebenen Projekte gesteuert, wie zum Beispiel die kürzlich angekündigten »Speed Racer« und die »F.E.A.R.«-Fortsetzung »Project Origin« (genauer siehe rechts). Der Warner gehörende Hersteller Monolith kann sich dabei auf Konkurrenz aus dem eigenen Haus gefasst machen, kündigt Ryan an. »Monolith ist unglaublich gut, wenn es um Ego-Sooter geht. Aber wir brauchen Entwickler, die in anderen Bereichen auch gut sind. Wir werden also wohl weitere Hersteller kaufen.« Im Moment ist Monolith das einzige Entwickler-Studio im Besitz von Warner. Hingegen ist es unwahrscheinlich, dass Warner zum Beispiel ein neues »Harry Potter«-Spiel entwickeln wird. »Wir arbeiten sehr gut mit Electronic Arts zusammen, und das werden wir auch weiterhin tun«, so Ryan.

PROJECT ORIGIN



Preisfrage: Wie heißt der Nachfolger von »F.E.A.R.«? »Project Origin«, genau! Die Entscheidung über den Namen haben die Fans selbst getroffen: Sie konnten Namensvorschläge einreichen, über die anschließend online abgestimmt wurde. »Der Name Project Origin hat unseren Segen, da ihn die Spielergemeinschaft selbst ausgesucht hat. Dieses Spiel ist der

Beginn einer neuen Ära«, so Produzentin Samantha Ryan, Senior Vice President bei Warner Bros. Interactive Entertainment. Starke Worte, die aber vom bislang gesehenen Material unterstützt werden. Denn der Videotrailer lässt durchaus schauern. »Project Origin« setzt auf altbewährte aber schmackhafte Zutaten: packende Gefechte gegen clevere KI-Gegner, gewürzt mit

feinem Horror. Schauplatz des Grusels ist ein Krankenhaus. Während an dem Protagonisten Ärzte und Chirurgen herumschnippeln, überkommen ihn mysteriöse Visionen, in denen er die telepathisch begabte Alma sieht. Irgendwann erwacht die Spielfigur, doch vom Personal ist keine Spur zu sehen. Stattdessen bietet sich ein Bild des Grauens. Auf dem Boden liegt Blut, daneben eine entsetzlich zugerichtete Leiche. Also die Pistole geschnappt... Wann aber wirklich gefeuert werden darf, steht leider noch nicht fest – wir tippen auf Herbst 2008.

„Dieses Spiel ist der Beginn einer neuen Ära“

SPIEL, SATZ & SEGA?

AUFSCHLAG SONIC



Segas blauer Igel Sonic bekommt endlich sein Tennisspiel. Außerdem werden in »Sega Superstars Tennis« weitere 15 bekannte Charaktere aus Sega-Titeln ihren Auftritt haben. Darunter sind neben Sonic auch noch AiAi aus »Super Monkey Ball«, Ulala aus »Space Channel 5« oder Kumpel Amigo aus »Samba de Amigo« vertreten. Jede einzelne Figur soll dabei ihre eigenen Stärken und Schwächen bekommen. Sega verspricht auch einige witzige Extras, will dazu aber noch nicht allzu viel sagen. Nur soviel: Die Tenniscourts werden speziell auf die jeweiligen Sega-Maskottchen ausgelegt. Neben schnellen Matches können in »Sega Superstars Tennis« natürlich auch Turniere ausgetragen werden. Tatsächlich hört sich das alles recht bunt und viel versprechend an: Entwickelt wird »Sega Superstars Tennis« nämlich von Sumo Digital. Das britische Studio war bereits für »Virtua Tennis 3« verantwortlich. Die Xbox 360 bekommt auch noch einen Online-Modus spendiert. Außerdem soll es zusätzliche Extras geben, über die sich Sega aber bislang nur in Andeutungen ergeht. Wir tippen vor allem mal auf verdammt viele Spielfiguren aus dem Sega-Universum. Kommen soll der Familienspaß bereits Anfang 2008.

ZAHLEN, ZAHLEN, ZAHLEN

HALO HÄNGT WII AB



Es ist kein Geheimnis, dass »Halo 3« schneller über die Theken wandert als warme Semmeln. Und die Hoffnungen, die Microsoft in das Spiel gesteckt hat, scheinen sich auch auf Hardware-Seite erfüllt zu haben. Zumindest was die USA angeht. Im Zuge des Booms um Bungies Shooter verkaufte sich die Xbox 360 im September dort satte 527.800 Mal. Das belegen Zahlen des Markforschers NPD. Von der Wii wurden 501.000

Stück abgesetzt, von der Nintendo DS waren es immerhin 495.800. Weit abgeschlagen liegt Sony mit der Playstation Portable (284.000), der Playstation 2 (215.000) und der Playstation 3 (119.000). »Halo 3« wurde satte 3,3 Millionen Mal gekauft und belegt bei der Software Platz 1 – wie nicht anders zu erwarten war. Die anderen Spiele der Top Ten verkauften nicht mal halb so viel – und das zusammengenommen! Auf Rang 2 folgt »Wii Play«

mit fast schon lächerlichen 282.000 Stück. Anita Frazier von NPD dazu: »Halo 3 hat in nur zwölf Tagen im September phänomenale Ergebnisse erzielt. Und es hat gleichzeitig die Hardware-Verkäufe nach oben schießen lassen. Die Xbox 360 hat ihren erfolgreichsten Monat seit Markteinführung erlebt. Wer jetzt immer noch zweifelt, dass gute Spiele den Verkauf der Konsolen ankurbeln, der hat etwas nicht verstanden.« Klare Worte...

KAUFRAUSCH

EA NUTZT DEN MASSEN-EFFEKT

Wir meldeten es schon in der letzten Ausgabe, dass Activision den britischen Hersteller Bizarre Creations gekauft hat. Damit scheint ein Trend gesetzt worden zu sein: Spielefirmen schließen sich zusammen oder trennen sich wieder. Hier ein Update: Mitte Oktober schlug Electronic Arts zu und verlebte sich gleich zwei Unternehmen ein, nämlich Pandemic und Bioware. Diese entwickeln aktuell Spiele wie »Mass Effect« – einer der wichtigsten Xbox-360-Titel in diesem Jahr – und »Mercenaries 2: World in Flames«. Mit der Übernahme der beiden Studios wechseln rund 800 Mitarbeiter zu EA, und auch die Rechte an der Marke »Mass Effect«. Der Kaufpreis liegt bei 620 Millionen US-Dollar zuzüglich bis zu 155 Millionen US-Dollar in Aktien. Ziel der Aktion: EA will damit sein Portfo-

lio im Bereich Action, Adventure und Rollenspiele verbessern. Trennung hingegen zwischen Bungie und Microsoft. Der »Halo«-Entwickler ist in Zukunft wieder eigenständig – Microsoft hält nur noch eine Minderheitsbeteiligung. Trotz der Trennung soll aber eine langfristige Partnerschaft bestehen bleiben. Microsoft hat zwar keinen direkten Einfluss mehr, wird aber die Bungie-Spiele weiterhin verlegen. Das gelte laut Microsoft für »Halo« ebenso wie für weitere durch Bungie entwickelte Spiele. Shane Kim, Vize-Chef der Microsoft Game Studios, sagte bezüglich der weiteren Zusammenarbeit: »Während wir Bungies Verlangen nach einer Rückkehr zu seinen unabhängigen Wurzeln unterstützen, werden wir weiterhin in unsere Unterhaltungs-marke Halo investieren.« Wenn das mal nicht hoffen lässt...



MOLYNEUX SPRICHT

PETER LIEBT MICROSOFT

Entwickler-Legende Peter Molyneux ist voll des Lobes über Microsoft und hier vor allem über deren Live-Service. Jedenfalls behauptet der Mann, der hinter so tollen Titeln wie »Theme Park« und »Black & White« steht, dass Xbox Live einen größeren Einfluss auf die Spielkultur haben wird als der Controller der Wii-Konsole. Das sagte er bei einem Interview zu »Fable 2« und schwärmte: »Microsoft ist eine unglaublich clevere Firma. Ich bin immer wieder beeindruckt, wie clever sie sind. Man darf nicht vergessen, dass dies die Firma ist, die Pionierarbeit in Sachen Online-Gaming geleistet hat. Das wird auf Dauer auch größeren Einfluss haben als der Wii-Controller oder andere Spielereien.« Von einem Mann wie



Peter Molyneux klingt das natürlich wie Musik in den Ohren. Allerdings sollte man die Aussagen nicht überbewerten. Schließlich gehört Molyneux' eigene Firma, Lionhead Studios, seit April 2006 als vollständige Tochter zu den Microsoft Game Studios. Die Firma sei seitdem unabhängiger als zuvor, als sie niemandem gehörte, behauptet Molyneux zwar. Doch auf die Goldwaage sollte man seine Lobpreisungen wohl nicht legen. Aber der Mann ist definitiv verliebt...

ALLES BIO

Wenn das mal keinen Haken hat: Capcom hat ein »Bionic Commando« für die Xbox 360 angekündigt. Das ursprüngliche »Bionic Commando« erschien bereits 1988 und abgesehen von einem pseudo-Sequel für Game Boy Color im Jahre 1999, bemühte sich Capcom nicht wirklich um eine Serie. Dies soll sich nun jedoch ändern. Der aus dem Original bekannte Haken wird auch im neuen »Bionic Commando« vorhanden sein. Mit Hilfe dieses bionischen Implantates wird es nicht nur möglich sein, sich einen Weg durch die Levels zu bahnen, sondern man wird auch in der Lage sein, mit ihm Gegner auszuschalten oder freistehende Objekte, wie beispielsweise Autos, auf Feinde zu schleudern. Was das alles mit dem Original zu tun hat und wann »Bionic Commando« in den Läden stehen soll, ist noch unklar.

ZUKUNFTS-AUSSICHTEN

2K Games rückt weitere Einzelheiten zum Science-Fiction-Shooter »Borderlands« raus, nachdem zuvor viele Gerüchte die Runde gemacht hatten. Hier ein paar Details: »Borderlands« verbindet Elemente aus Gearbox' Action-Spielen mit einem Science-Fiction-Universum, Fahrzeugkämpfen und Rollenspiel-Elementen. Neben hübscher Grafik soll »Borderlands« mit »lebensecht« wirkenden Personen, aufwändiger Physik und aufrüstbaren Fahrzeugen aufwarten. Vor allem aber verspricht 2K Games viel Abwechslung. Die Software soll eine fast endlose Zahl an Variationen von Missionen, Umgebungen, Feinden, Gegenständen und Spielcharakter-Anpassungen generieren. Auch die Geschichte soll spannend werden. Doch bevor jemand in den Laden hetzt: Erscheinen soll der Spaß erst zum Weihnachtsgeschäft im nächsten Jahr.

MUSEUMSREIF

Diese Meldung ist besonders für unsere fränkischen Leser interessant – außer wahrscheinlich für Günther Beckstein. In Nürnberg ist die bayerweit wohl umfangreichste Computersammlung im Museum Industriekultur gelandet. Die Sammlung enthält sowohl das erste Heimvideospiel als auch die Konsolen der neuesten Generationen. Dabei werden die Spielgeräte, darunter auch Originale aus den 1970er Jahren, nicht nur in Vitrinen ausgestellt – im Gegenteil: Die Besucher können und sollen sie sogar ausprobieren. Und für unsere jüngeren Leser: Schulklassen können von Dienstag bis Freitag zwischen 9.00 und 12.00 Uhr begleitet von zwei Lehrkräften die Ausstellung besuchen. Das wäre doch endlich einmal ein wirklich sinnvoller Schulausflug!

„Alex Mercer ist ein wandelndes Schlachthaus“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

PROTOTYPE

Im Sommer nächsten Jahres ergreift Alex Mercer Besitz von seinen Gegnern und übernimmt ihre Gestalt und ihre Erinnerungen. Entwickler Radical verspricht mit »Prototype« ein hartes Actionspiel in einer frei begehbaren Stadt. Alex ist ein Prototyp und repräsentiert die nächste Evolutionsstufe der Menschheit. Dummerweise hat er keine Erinnerung daran, wie er dazu geworden ist und wer oder was hinter seiner Verwandlung steckt. Im Verlauf der Geschichte soll sich Alex Mercer laut den Entwicklern zum finstersten Anti-Helden der Videospiegelgeschichte mausern. Produzent Tim Bennis: »Alex Mercer ist ein wandelndes Schlachthaus!« Und dieses Schlachthaus wandelt auf der Suche nach seiner Vergangenheit durch ein beeindruckend gezeichnetes New York.

Das klingt zunächst banal, ist es aber nicht. Denn Manhattan befindet sich mitten in einem Krieg. Ein sonderbarer Virus greift um sich, das Militär mischt sich ein und zudem tummeln sich auch noch fiese Mutationen der »Infected Force« in den Straßen. Diese sind ausgesprochen fiese Monstrositäten. Aber Alex kann sich wehren: Seine Superkräfte sind nicht ohne. So rennt er durch die Straßen, nutzt vorbeif

fahrende Fahrzeuge als Sprungbrett, rennt Wände hoch. Doch seine größte Kraft zieht er aus seinen Gegnern. Wenn er einen von ihnen geschnappt hat und ihn konsumiert. Dabei werden Körper zerfetzt, der rote Saft fließt literweise in den Rinnstein. Ein guter Magen ist schon von Nöten. Mercer kann erledigte Menschen (egal ob Zivilist oder Soldat) absorbieren und sich fortan in sie verwandeln. Wer es schafft, sich einen Commander einzuverleiben, kann in dessen Gestalt Untergebene kommandieren und gegen Monster hetzen. Oder man befiehlt einen Luftschlag mit Stealth-Bombern – ideal, um größere Feindeshorden auszurotten. Daraus ergeben sich natürlich viele Möglichkeiten, Missionen zu lösen, was einen beträchtlichen Reiz des Spieles ausmacht.

Technisch ist »Prototype« schon jetzt sehr beeindruckend: Die Stadt wirkt sehr belebt, die Passanten und Fahrzeuge reagieren auffallend realistisch. Eine spannende Story, atemberaubende Grafik und großartige Animationen sollen das Spiel wie einen interaktiven Hollywood-Action-Film wirken lassen: Der Spieler ist Alex Mercer. Ob's wirklich so gut wird, wie es im Moment verspricht, sehen wir im Sommer nächsten Jahres.

AB SOFORT IM HANDEL

Virtua Fighter 5™

Mit exklusivem
Online-Modus!

"SEGA zeigt allen, wer der Herr im
Ring ist und macht den besten
Prügler noch besser!"

Games Aktuell, 92%



XBOX 360
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
EINZELSPIELER-
ELITE

XBOX 360
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
MULTIPLAYER-
ELITE

KÄMPFE DICH AN DIE WELTSPITZE -
RUNDE UM RUNDE, GEGNER UM GEGNER, JEDERZEIT & ONLINE.



XBOX 360 LIVE
JETZT ONLINE

Published by
SEGA
www.sega.de



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Virtua Fighter are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

www.sega.de/virtuafighter5

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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



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

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang November 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2	FIFA 08	Electronic Arts
3	Assassin's Creed	Ubisoft
4	PES 2008	Konami
5	Naruto - Rise of a Ninja	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang November 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Halo 3	Microsoft
2	Guitar Hero III	Activision
3	Rock Band	MTV Games
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5	Assassin's Creed	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Ace Combat 6	Namco-Bandai
2	The Idolmaster	Namco-Bandai
3	Assassin's Creed	Ubisoft
4	Lost Odyssey	Microsoft
5	Kingdom under Fire: Circle of Doom	Microsoft

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 MEISTERWARTETEN GAMES UNSERER LESER

1

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

13.35%

Altair hat's unseren Lesern angetan: Fröhliches Meucheln ist garantiert – zumindest erwarten das unsere Leser so und freuen sich tierisch auf die Mittelalter-Schlachtereie.

Tendenz



Einschätzung/ Sehr gut



2

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

12.17%

Tendenz



In dieser Ausgabe getestet und für gut befunden. Da der Kampf gegen den Terror inzwischen auch für unsere Leser begonnen hat, erwarten wir das Spiel ganz oben in den nächsten Charts.

Einschätzung/ Sehr gut



3

GRAND THEFT AUTO IV

PUBLISHER/ TAKE 2

10.68%

Tendenz



Je mehr Informationen über das neue Gangster-Epos ans Tageslicht dringen, desto mehr steigt »Grand Theft Auto IV« in der Spielergunst. Nico Belic ist ein Anti-Held wie wir ihn mögen.

Einschätzung/ Sehr gut



4 Mass Effect

8,01% **Einschätzung/** Sehr gut

5 Fable 2

5,64% **Einschätzung/** Sehr gut

6 Alan Wake

5,04% **Einschätzung/** Sehr gut

7 Army of Two

4,15% **Einschätzung/** Sehr gut

8 Need for Speed: Pro Street

3,56% **Einschätzung/** Sehr gut

9 Pro Evolution Soccer 2008

3,26% **Einschätzung/** Sehr gut

10 Kane & Lynch: Dead Men

2,97% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

16.06%

Tendenz



Wenn wir jetzt »Überraschung« brüllen, zuckt wohl niemand zusammen. Der Master Chief kämpft sich langsam aber sicher in die Herzen unserer Leser – trotz der miesen Eindeutigkeit.

360-Wertung/ 8.8



2

BIOSHOCK

PUBLISHER/ 2K GAMES

15.33%

Tendenz



Letzten Monat noch auf Rang Eins, doch gegen den populären Master Chief kann die Unterwasserwelt nicht bestehen. Trotzdem, geniales Game, gern gespielt.

360-Wertung/ 9.8



3

FIFA 08

PUBLISHER/ EA

6.93%

Tendenz



Schon gleich mit Saisonbeginn stürmt »Fifa 08« auf Platz Drei der Tabelle. Das reicht doch normalerweise für die Champions League, oder?

360-Wertung/ 8.8



4 Forza Motorsport 2

5.11% **Wertung/** 8.8

5 Call of Duty 3

5.11% **Wertung/** 8.6

6 Oblivion

4.38% **Wertung/** 9.3

7 Rainbow Six: Vegas

4.01% **Wertung/** 9.0

8 Lost Planet

2.92% **Wertung/** 8.7

9 Two Worlds

2.92% **Wertung/** 9.0

10 The Darkness

2.92% **Wertung/** 9.0

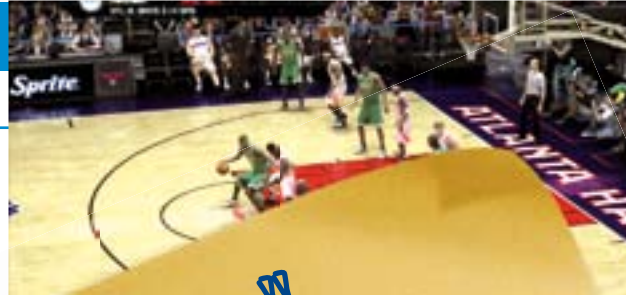
LESER-VOTINGS

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

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

1	NBA LIVE 08 PUBLISHER/ EA
LESERWERTUNG 8.7	360-LIVE-WERTUNG 8.7

Unsere Redaktion fand's schon ganz gut – doch unsere Leser sind förmlich begeistert. So auch dr.beat: »Ich mochte ja schon die 07er-Version. Doch das hier ist der Hammer«



2	TIMESHIFT PUBLISHER/ SIERRA
LESERWERTUNG 8.6	360-LIVE-WERTUNG 8.6

Auch die Leser sind begeistert. Bei dem Shooter bleibt nicht nur die Zeit, sondern das Herz stehen.



SPIELE-VON-MORGEN DIESE WERTUNG TRAUEN

1	MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES PUBLISHER/ ROCKSTAR
LESER-POTENZIAL 8.5	360-LIVE-POTENZIAL 9.0

Forums-Mitglied darker bringt's auf den Punkt: »Die Rennen bei Tag lassen schon einiges erwarten. Aber wie sehen die Mehrspieler-Modi aus?«

2	SACRED 2 FALLEN ANGEL PUBLISHER/ KOCH MEDIA
LESER-POTENZIAL 8.5	360-LIVE-POTENZIAL 8.5

Gefallene Engel faszinieren, findet offenbar Minimini aus dem Forum: »Als begeisterter Rollenspieler bin ich gespannt. 600 Nebenquests: Wow!«



3	CONDEMNED 2 PUBLISHER/ SEGA
LESER-POTENZIAL 8.5	360-LIVE-POTENZIAL 9.0

Das Entwicklerteam übernimmt vieles vom Vorgänger. Das verspricht bewährte Horror-Action. Noch mal Darker: »Was soll ich sagen? Ich bin Horror-Fan und freu mich da einfach drauf.«



4	LOST PUBLISHER/ UBISOFT
LESER-POTENZIAL 8.0	360-LIVE-POTENZIAL 7.0

Ischoltz schreibt im Forum: »Ich bin zwar riesiger Fan der Serie, aber Film- und TV-Umsetzungen werden ja gerne mal zu einer Enttäuschung. Ich bin vorsichtig optimistisch.«

5	LEFT 4 DEAD PUBLISHER/ VALVE
LESER-POTENZIAL 8.0	360-LIVE-POTENZIAL 9.0

Iceman83 dämpft die Erwartungen: »Eigentlich mag ich gepflegten Horror. Aber das hier sieht mir nach ein bisschen zu viel Splatter aus. Ob das jemand sehen will?«

DEIN VOTING!

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

Jetzt reinklicken
und voten auf
www.360-live.de!

AKTUELLE VOTINGS fragen, ihr votet

POSTERGRAM	
Poster verändern?	
Macht das Papier dicker:	44.25%
Mach die Poster größer:	32.30%
Lasst die Poster wie sie sind:	19.45%
Welche Poster?	4.00%

SCHARFSICHT

Habt ihr einen HD-Fernseher?

Ja, größer als 81 cm:	29.79%
Nein, kaufe aber bald einen:	28.02%
Nein, und will auch keinen:	24.19%
Ja, größer als 107 cm:	9.14%
Ja, kleiner als 81 cm:	8.85%

RING-OF-DEATH

Musstet ihr eure Xbox 360 bereits einschicken?

Nein:	71.67%
Ja, 1 mal:	16.25%
Ja, 2 mal:	7.08%
Ja, 3 mal und mehr:	5.00%

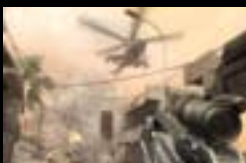
SPIELETERMINE

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

DER
**ANTI-
TIPP**

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Normalerweise weisen wir an dieser Stelle gerne auf Spiele hin, die unter dem Radar zu fliegen scheinen – Geheimtipps eben. Doch dieses Mal ist das anders. Wir machen einen auf Packungsbeilage und warnen, und zwar vor »Soldier of Fortune: Payback«! Klar, es könnte durchaus Laune machen, möglichst viele stereotype Terroristen über den Haufen zu ballern. Und die Vorgängerspiele waren ja made by den tollen Typen von Raven Software. Doch »Payback« ist eine Lowest-Budget-Produktion, was wenig Gutes verheißt. Dass das Spiel in den USA und überall in Europa Ende November bzw. Anfang Dezember erscheint, in Deutschland aber erst Anfang 2008, spricht auch nicht gerade für Qualität – sondern eher für Kürzungen. Also erst mal Finger weg, bis wir Entwarnung geben.



Mehr auf www.360-live.de

Der Kalender. Mit tagesaktuellen Release- und Messe-Terminen. Plus: Erzähl anderen von deiner LAN-Party, trag deine eigenen Veranstaltungen in den Kalender ein!

NOVEMBER/DEZEMBER

Ace Combat 6: Fires of Liberation	NAMCO-BANDAI
Assassin's Creed	UBISOFT
Avatar – Die Erde brennt	THQ
Beautiful Katamari	NAMCO-BANDAI

Blacksite	MIDWAY
Bladestorm	THQ
Call of Duty 4: Modern Warfare	INFINITY WARD
Der Goldene Kompass	SEGA
Die Simpsons	EA
Dynasty Warriors: Gundam	THQ

F.E.A.R. Files	SIERRA
Guitar Hero III	NEVERSOFT
Kane & Lynch: Dead Men	IO INTERACTIVE
Kengo Zero	GENKI
Lego Star Wars: Die komplette Saga	LUCASARTS
Mass Effect	BIOWARE
Need for Speed Pro Street	EA
Scene it? Lights, Camera, Action	MICROSOFT
Viva Pinata: Party Animals	MICROSOFT
World Series of Poker 2008	ACTIVISION

Prototype	VIVENDI
Rock Band	HARMONIX
Soldier of Fortune: Payback	ACTIVISION
Splinter Cell: Conviction	UBISOFT
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS
The Club	SEGA
Tom Clancy's Endwar	UBISOFT
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
Turok	BUENA VISTA
Unreal Tournament 3	EPIC
Viking	SEGA

WINTER 2007

Avatar – Die Erde brennt	THQ
Battle Angel Alita	UNKLAR
Captain Blood	PLAYLOGIC INTERNATIONAL
Cars Mater-National	THQ
Chambara Beauty X	D3
Cipher Complex	EDGE OF REALITY
Condor Trilogy Online	INTERSEV INTERNATIONAL
Culdcept Saga	NAMCO BANDAI
Dancing Stage Universe	KONAMI
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.
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Lost Odyssey	MISTWALKER
Major League Baseball 2K7	2K SPORTS
MX 07	THQ
Orochi Warriors	KOEI
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
FIFA Street 3	EA SPORTS
Frontlines: Fuel of War	KAOS STUDIOS
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Midnight Club: Los Angeles	ROCKSTAR
MX Vs. ATV: Untamed	THQ

2008/2009

Alan Wake	REMEDY
Alone in the Dark	EDEN GAMES
Army of Two	EA
Avatar	UBISOFT
Banjo Kazooie	RARE
Bionic Commando	CAPCOM
Brütal Legend	SIERRA
Civilization Revolution	FIRAXIS
Conan	NIHILISTIC
Crossfire	EIDOS
Driver 4	UBISOFT
Table 2	LIONHEAD
Fallout 3	BETHESDA
Grand Theft Auto IV	ROCKSTAR
Halo Wars	ENSEMBLE STUDIOS
Heist	CODEMASTERS
Indiana Jones	LUCASARTS
LA Noire	ROCKSTAR
Lego Indiana Jones	ACTIVISION
Marvel Universe	MICROSOFT
Ninja Gaiden 2	TEAM NINJA
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Riddick	VIVENDI
Sacred 2	ASCARON
Sega Superstar Tennis	SEGA
SBK-08 Superbike	BLACK BEAN
Silent Hill 5	KONAMI
Steven Spielberg-Abenteuer	EA
Sudeki 2	MICROSOFT
Test Drive Unlimited 2	ATARI
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
World in Conflict	VIVENDI

Schulstraße 3 • 56566 Heuvied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium inkl. 2 Wireless Controller + 2 Play & Charge Kit + Kameo + PGR 3	389,99 Euro
Xbox 360 Premium inkl. 2 Wireless Controller + 2 Play & Charge Kit + Viva Pinata + Forza2	399,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	334,99 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	444,44 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk + 5 Filme !!!	144,00 Euro
Wireless Controller (Original MS)	29,45 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 3 Monate (Karte)	14,50 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,44 Euro
Halo 3 - Limited Edition (usK 18)	59,99 Euro
Halo 3 - Legendary Edition (usK 18)	99,99 Euro
Mass Effect (usK 16)	59,99 Euro
Assassin's Creed (usK 16)	59,99 Euro
Kane & Lynch: Dead Men (UK uncut) (usK 18)	49,99 Euro
Soldier of Fortune (UK, uncut) (usK 18)	54,99 Euro

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:
YUV Komponenten-Umschalter, Scart-Umschalter, Charge Cable, Intercooler, SATA Adapter, HDD Adapter, Memcard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie Umbauten für Konsolen (speziell für "Oldtimer").

Alles für deine Wii...

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

LEGENDÄRE SAMURAI. LEGENDÄRE SCHWERTKÄMPFE.

KenzoZero



Spiele einen der legendären Samurai und entwickle Deine eigenen Kampftechniken.

Kämpfe auf Xbox Live und erobere das Leaderboard!

Sammle Erfahrungspunkte, um neue Angriffe freizuschalten.



LESERPOST

Wir werden gefragt, warum wir den Microsoft-Service nicht verbessern können, ob wir zuviel Klebstoff schnüffeln, und wo wir den Klebstoff herhaben, an dem wir schnüffeln. Unsere Leser waren diesen Monat besonders fleißig.

Richard Lammke



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

ES KLEBT

Die Befestigung des »Eternal Sonata«-Posters in der aktuellen Ausgabe ging ja wohl gründlich daneben. Wie kann man ein Poster so festkleben? Beim Versuch, es vorsichtig herauszunehmen, klebt jetzt noch die Hälfte des Posters auf der Seite 11 ... Es gibt doch solche Gelstreifen, wie bei Proben in den Frauenzeitschriften. Wäre das nicht eine bessere Lösung gewesen?

David Mauersberger

Wir erzählen niemandem, dass du Frauenzeitschriften liest, lieber David. Aber tatsächlich war das mit dem Kleber ein wenig unglücklich. In der Druckerei hat jemand den bestellten Gelkleber mit Pattex verwechselt. Deswegen haben wir die Finger des Verantwortlichen genommen und sie mit den Pattex-Res-ten an die Druckrolle gepappt, mit der wir die nächste Ausgabe drucken. Mal sehen, ob er sich rechtzeitig lösen kann...

KEIN ANSCHLUSS

Ich muss mal Dampf ablassen über die Xbox 360 und den tollen Hotline-Service. Vier Mal ging das Ding in drei Monaten kaputt. Jedes Mal habe ich

mich mit einer Ersatzkonsole zufrieden gegeben. Doch dann reichte es mir. Ich habe mir die Nummer von Microsoft direkt rausgesucht und dort angerufen. Zunächst wollte man mir nicht helfen. Erst als ich drohte, die Geschichte in meinem Bekanntenkreis herumzuerzählen, stellte man mich zu einem Dr. Weißden-Namen-nicht-mehr durch. Der war nett und sehr erstaunt über die Hotline. Er versprach mir, dass er das sofort an die Beschwerdestelle einreichen wird und sich persönlich darum kümmert. Und nun? Eine Woche später immer noch kein Zeichen von Microsoft. Ich bin extrem enttäuscht.

Der Marco

Verständlich. Gut, dass du die Geschichte nicht nur in deinem Bekanntenkreis erzählst, sondern auch zu uns kommst. Es war ruhig, zu ruhig, viel zu ruhig. Doch im Spätsommer scheint der Microsoft-Support von einer Anfrage-Flut förmlich überschwemmt worden zu sein. Bis Mitte Oktober haben wir wieder vermehrt traurige Geschichten von Gamern gehört, die nicht spielen können, weil ihre Xbox 360 nur noch den roten Ring des Todes von sich gibt. Auch Thoke hat ein ähnliches Problem...

SUPER SUPPORT?

Ich bin seit Anfang Juli »stolzer« Besitzer des Core-Systems, welches die letzten Monate fast ohne Probleme lief, doch mittlerweile werden fast täglich meine Spiele vom Maul meiner Xbox gefressen, also zerkratzt. Die Kratzer lassen sich fast immer mit einem weichen Tuch und starkem Druck aus der Disk herauspolieren, doch das kann's doch nicht sein. Die Lady vom Support riet mir, zur Problembeseitigung meinen Gamertag und alle Spielstände zu löschen, und zukünftig meine Spiele nicht mehr abzuspeichern. Dann kann ich aber meine Xbox doch gleich als Toaster benutzen ... Aber jetzt der Knaller: Normalerweise hat man hier in Deutschland ja das Recht, nach der zweiten Nachbesserung des Herstellers sein Geld zurückzufordern. Laut Support gelten diese Gesetze für Microsoft nicht. Also kann ich drei Jahre lang das Einschick-Reparier-Spielchen mitspielen, um am Ende vor einem Haufen Elektroschrott zu sitzen.

Thoke Fischer

Kein Wunder, dass man die Worte »Support« und »informiert« vollkommen verschieden schreibt. Und verständlich, dass du bei solchen Auskünften an die Decke gehst. Natürlich gelten hiesige Gesetze für hierzulande gehandelte Ware. Im Übrigen scheint es sich bei dir wirklich um einen Einzelfall zu handeln; vergleichbare Zerkratzt-Probleme haben wir bisher von keinem Leser gehört. Soweit wir informiert sind, bemüht sich Microsoft inzwischen verstärkt um kulante Lösungen für zufriedene Kunden. Die aktuellen Modelle der Xbox 360 werden anders verlötet und mit einem Hitze ableitenden Blech versehen, sodass bei einem modernen Tauschgerät keine Probleme mit dem Ring des Todes mehr auftreten sollten, wie sie bei früheren Varianten auftreten können.

DETAILBESESSEN

Seit dieser Ausgabe bin ich stolzer Besitzer eines 360-Live-Abonnements.



Ich bin gleich beim Aufschlagen der letzten Ausgabe auf das »tolle« Faltposter gestoßen. Wer bitte kommt auf die Idee, so etwas mit Sekundenkleber in ein Heft zu pappen – noch dazu auf eine Seite, deren Text man vielleicht komplett lesen will? Hättet Ihr das Teil nicht irgendwo auf die Innenseite des Covers kleben können oder so? Fakt ist, dass mir die Seite beim Herauslösen gleich zerrissen ist und ich mir jetzt ein weiteres Magazin gekauft habe, wo ich dieses olle Poster ganz vorsichtig entfernt habe. Schließlich sammle ich seit Erscheinen alle Ausgaben und ein kaputtes Heft kommt mir nicht in die Sammlung – bin ich jetzt ganz nebenbei vielleicht sogar zum Fanboy des Monats mutiert?

Th. Bauer

Ah, leider nein. Aber Top-Thema ist doch auch was. Wir haben auch im Forum einige Zuschriften wegen des schlecht geklebten Posters bekommen. Dass Richards Editorial deshalb schlecht zu lesen war, hat allerdings kaum jemand bemerkt. Seitdem gibt der Kerl seltsame Satzfragmente von sich, zum Beispiel »... weiß denn niemand...«, »... mit Fön erhitzen ... dann klebt's nimmer...« und »... die haben doch alle kein Fingerspitzengefühl...«. Muss ihn tief berührt haben, die Sache.

**Top
Thema**

PATTEX-PATENT

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

□ Als ich die Fotos zu »Clive Barker's Jericho« gesehen habe, fragte ich mich, wo auf dem Heft-Cover die Altersfreigabe von euch abgedruckt ist. Fehlanzeige, es gibt leider keine. Ich bin der Meinung, dass solche Fotos in einem Heft, das jedes Kind für 3,60 Euro am Kiosk kaufen kann, nichts zu suchen haben. Entweder erwägt ihr eine Altersfreigabe ab 16 oder ihr verwendet Bilder, die für Jugendliche unter 16 Jahren einigermaßen vertretbar sind. Die »Jericho«-Screenshots sind hier wohl kaum als harmlos zu bezeichnen. Mein Sohn ist 12 Jahre alt, und diese Zeitschrift bekommt er bestimmt nicht zu sehen.

Martin Attendor

Unser alter Sac... Herr Chefredakteur ist selbst Vater eines 14-Jährigen, und versteht die Kritik von daher nur zu gut. Zugeben, die »Jericho«-Bilder sind nicht für 12-jährige Augen geeignet. Schon darum, weil unsere Zeitschrift grundsätzlich eher ältere Leser im Blickpunkt hat. Wir können und müssen daher gelegentlich härtere Themen aufgreifen, und vollmundige Leser das von uns erwarten. Im Allgemeinen bemühen wir uns allerdings, allzu reißerische, drastische oder am tatsächlichen Look vorbeischießende Screenshots nicht ins Heft zu nehmen. Tatsache ist: Print-Magazine unterliegen einer Selbstkontrolle. Sie müssen nicht durch staatlich geregelte Alterskontrolle, außer wenn sie einen Video- oder Software-Datenträger ausgestellt sind.

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Gelebt, geheftet, groß, klein, dick, dünn, geschnitten oder am Stück? Wie hätten denn unsere Leser ihre Poster gern? Wir lassen euch zu Wort kommen. Sag uns deine im Forum auf www.360-live.de

GCX Bloodmen Ich muss sagen, dass die Postercover immer genau meinem Geschmack entsprechen. Aber könnte man mal das Papier ändern, vielleicht dickeres hernehmen? Da ich die Poster immer woanders hinhänge, werden sie durch den Posterkleber beschädigt.

dark cy Also ich bin sehr zufrieden mit den Postern. Ach was, ich liebe diese Poster sogar! Aber hey, ich liebe schließlich auch das ganze Magazin.

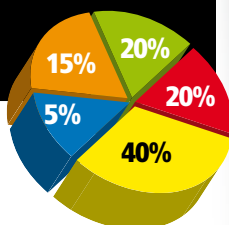
360-Raser Also ich bin der Meinung, die Poster sollten etwas stabiler sein. Ich habe bisher alle aufgehängt, die die ich bekommen habe. Die Poster, die weit über meinem Schreibtisch hängen, sind in Ordnung, aber die, an die ich mit irgendwas drangekommen bin, sind an den Ecken gerissen. Manche auch in der Mitte. Also bitte etwas dicker!

Matze Ich weiß gar nicht, was alle haben. Die Poster sind doch erste Sahne. Von mir aus braucht ihr da gar nichts zu ändern.

Kleenerthor Na ja, andere Magazine haben vielleicht dickere Poster, aber dafür qualitativ dünnere Artikel, finde ich. Generell ist mir das recht egal, ich hänge mir die Dinger sowieso nicht auf. Aber solange dadurch nichts anderes leidet oder das Heft teuer wird, sind dickere Poster schon okay.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Halo 3
- Call of Duty 4
- Orange Box
- Timeshift
- Assassin's Creed



Die üblichen Lobeshymnen spare ich mir mal, denn davon bekommt ihr sicher genug und ich abonniere das Magazin ja nicht, weil ich es schlecht finde. Nun aber ein kleiner Verbesserungsvorschlag: Bei euren Lesertests steht in der Rubrik »Auf einen Blick« zwar die Angabe zur Menge der Spielern, allerdings fände ich es gut, wenn noch dazu geschrieben würde, mit wie vielen Spielern man es an einer Xbox spielen kann – also lokal, Koop oder online.

Bastian Niggemann

Gratulation zum Abo. Jetzt hast du jeden Monat Gelegenheit, viel Neues zu lernen. Zum Beispiel, dass wir Fragen nach Koop, Splitscreen und ähnlichen Party-Faktoren in aller Regel in den Tests und Previews beantworten.

ABGESCHNITTEN

□ Könntet ihr nicht bei jedem Spiel erwähnen, ob es in Deutschland geschnitten ist oder nicht? Vielleicht könntet ihr ja auch eine Seite auf eurer Homepage einrichten. Bei den meisten Besprechungen in eurem Magazin wird es ja erwähnt, aber wie sieht es mit »Orange Box« bzw. »Half-Life 2« aus? Denn sollten Spiele extrem geschnitten sein, dann möchte ich sie nicht erwerben – wie z.B. »The Darkness« oder »Conan«.

Stefan Müller

Wir gehen in unseren Tests auf Kürzungen ein, wobei wir uns hier und da allerdings auf Hersteller-Angaben verlassen müssen. Wenn wir nichts schreiben, kannst du davon ausgehen, dass eventuelle Beschneidungen kein Thema sind. Schließlich wissen wir, dass vor allem unsere erwachsenen Leser gerne erfahren möchten, wenn Zensoren, Verbots-Fürsprecher und Jugendschützer sie bevormunden wollen.

COUNTER ZU HALO

□ Es gibt da gewisse Gerüchte, dass »Counterstrike« auf der Xbox 360 erscheinen soll. Ist das was dran? Wäre doch eigentlich gar nicht so abwegig, immerhin ist ja jetzt »The Orange Box« herausgekommen. »Team Fortress 2« ist zwar ganz nett für Online-Zockereien, aber irgendwie auch nicht das richtige

für mich – genau wie alles andere, was im Moment so auf dem Markt rumschwirrt. Was alle an »Halo 3« finden ist mir ungreiflich, aber Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden.

Rene Rings

Wenn du »Halo 3« für überschätzt hältst, dann bist du sicher nicht allein. Versuch's doch mal mit »Call of Duty 4«, »Time-shift«, dem immer noch recht häufig gespielten »Rainbow Six: Vegas« oder unserem Geheimtipp »Shadowrun«.

EINGETÜTET

□ Ich habe nun euer Magazin schon ein Jahr abonniert. Und finde dass es das beste 360-Magazin auf dem Markt ist! Was mir am besten gefällt ist, dass ihr das Heft die letzten Male in einer Schutzfolie verpackt habt. Das macht echt Sinn. Denn vorher habe ich oft das Heft total verknickt und durchnässt bekommen. Doch jetzt bekomme ich es immer in druckfrischer Qualität.

Pascal Rodio

So eine schöne dünne Gummihülle ist schon eine tolle Erfindung, finden wir auch. Verhütet hässliche Flecken und andere Nebenwirkungen im (Brief-)Verkehr.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ Ich habe die halbe Nacht die neue 360 live im Nachttischlampenschein studiert. Also der Beitrag zu »Assassin's Creed« - Mensch Nicholas, du weißt, wie man so was schreibt. Ich kann das Spiel nun gar nicht mehr erwarten. Die gedruckten Bilder sind ja auch der Hammer. Und noch mal der Nicholas – der Beitrag zu »Call of Duty 4« ist auch so was von gelungen. Dich werde ich mal engagieren, um meinen Nachruf zu schreiben. Sehr fesselnd war auch der Artikel »Die Zukunft von Xbox Live«. Ich wünsch mir nur, dass Ihr genau so weiter macht, ich kann mich nicht entsinnen, dass mich in meiner 37-jährigen Karriere ein Magazin so gefesselt und fasziniert hat.

El Consolero

Wir sind auch der Meinung, dass es der Nicholas wirklich draufhat. Wir denken, er sollte einen eigenen Fanclub bekommen. Außerdem ist angedacht, mal ein Faltposter von ihm beizukleben. Doch bislang weigert er sich, seine Klamotten für das entsprechende Foto abzulegen. Obwohl, das ist vielleicht schon in Ordnung so...

SCHNIPSEL

LETZTERS VERDRÜCKE ICH DIESE LECKERE SCHOKOLADE UND DENKE MIR: HEY, STEHT IM 360 LIVE MAGAZIN NICHT WAS MIT SCHOKI UND MILKA? OKAY, WIESO NICHT? SCHÖNE ICH HAB HALT EINE TAFEL UNTER ERTEKIN

çok teşekkürler für die leckere Milka Luflee! Sie wirkt. Die Damen aus der Verwaltung haben sich noch nie so oft zu uns in die Redaktion verirrt...

WAS HALTET IHR VON EINER TAUSCH MEINE ZEHN TAFELN SCHOKOLADE GEGEN EUER FANTASTIC FOUR 2-GAMME?

Noch ein Bestechungs-Versuch? Cool! Wir hätten gern zwei Mal Nuss, ein Mal Weiße, und fünf Mal Mocca. (Ich hätte gern Luflee – Anm. d. Chefred.)

KOMMT DIE SPIELÜMSETZUNG LOST RUCH NOCH RAUS? ES STEHT NÄMLICH NICHT IM DEN SPIELERTERMINEN?

Kommt. So sicher wie Frauen zur Luflee.

BITTE SETZT EUCH EN, DAMIT RUCH DEUTSCHE SPIELER DIE NEUEN GOW-TRAPS DOWNLODEN KÖNNEN IST DA WAS MACHBAR?

Wäre das Spiel nicht indiziert, würden wir die Ketten säge daraus nehmen und die Verantwortlichen damit überzeugen. So können wir halt nur appellieren, Luflee lutschen und das Beste hoffen.

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

COOLNESS AWARD
DER SPRUCH DES MONATS
AUS DEM FORUM

„Geh mal bitte was zu trinken holen. Du wirst wieder hässlich!“

Vin Kool

Lohnt sich's?

-  Beklemmende Atmosphäre, beeindruckende Grafik
-  Äußerst brutal, stellenweise hoher Schwierigkeitsgrad



Erscheint/ Februar 08



Der Kommissar räumt die Stadt mit schlagkräftigen Argumenten auf

AUF EINEN BLICK

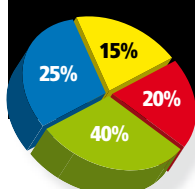
Publisher/ Sega
Hersteller/ Monolith
Genre/ Horror-Action
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Dunkel, verstörend, brutal – Condemned 2 sprengt die Ketten

DAS STECKT DRIN

-  Leichen
-  Spuren
-  Foltern
-  Waffensuche



liveundonline

-  Online-Kampfarena für internationale Prügelorgien zwischen maximal vier Spielern
-  Erfolge sind auch drin, aber wie genau die aussehen, ist noch nicht bekannt
-  kein Splitscreen oder ähnliches

CONDEMNED 2

CSI auf die dreckige Art

Gott, ich mach mir gleich in die Hosen vor Angst! Das ist wohl das erste Gefühl, das in einem keimt, sobald man den Controller in die Hand nimmt und sich in diesen Horror-Schocker von Monolith stürzt. So meine Wenigkeit, der ich Ende Oktober auf Einladung von Sega in der Gruft einer alten Burg nahe London eingekerkert und mit einer ersten spielbaren Version von »Condemned 2« konfrontiert wurde. Dieser etwas andere, weil vor allem die Gänsehaut kitzelnde Ego-Shooter, macht genau da weiter, wo der indizierte Vorgänger aufhört. Wieder schlüpft der Spieler in die Rolle des Kommissars Ethan Thomas und versucht mysteriöse Morde in den Slums einer Stadt aufzuklären. Da bekanntermaßen Junkies und Co. nicht unbedingt freundlich auf die Staatsgewalt reagieren, gilt es erst einmal, die abgestürzten Gestalten zu vermöbeln. Soweit so gewöhnlich. Je länger das Spiel aber dauert, desto finstere, skurriler, abgedrehter, schauerlicher und seltsamer wird's.

Ein Mord ist geschehen. Ein Kollege von Ethan wurde ermordet und vom Täter fehlt jede Spur. Die Routine des Einsatzes nach Spurensuche und Aufklärung des Mordes wird stets durch gewaltbereites Pack gestört. Die Beruhigungstabletten bereitlegend, bewegen wir uns langsam durch die dunklen Gänge und bleiben nach jedem Schritt stehen – die Anspannung ist einfach unerträglich. Die Atmosphäre ist so was von Furcht einflößend! An jeder Ecke können Feinde lauern. In dunklen Bereichen versteckt oder hinter Wänden auf einen wartend, gilt es stets, Augen und Ohren offen zu halten und auf jede Überraschung gefasst zu sein. Auch die raue und dreckige Kulisse des Titels sucht ihresgleichen. Den Entwicklern von »F.E.A.R.« scheint wohl die Gabe in die Wiege gelegt, beim Spieler Angst hervorzurufen. Musik ist spärlich gehalten, nur ein tiefer Basston strömt aus dem Subwoofer. Die Stille wird lediglich durch unsere Schritte unterbrochen, die verraten leider auch unsere Position. Wir versuchen in den nächsten Raum

DR. WATSON?

Spurensuche im Blutbad

Wie auch im Vorgänger muss der Protagonist von »Condemned 2« stellenweise Tatorte auf Spuren untersuchen. Mit forensischem Equipment werden Blutspuren, Todesursache und sonstige Hinweise unter die Lupe genommen. Mit Hilfe eines Pop-up-Menüs werden die gesammelten Infos zur Zentrale geschickt.

Todesursache, Tatort oder personenbezogene Daten zum Opfer müssen erst ermittelt werden. Falsch liegen kann man aber so gut wie nie. Auch wenn der Spieler im Pop-

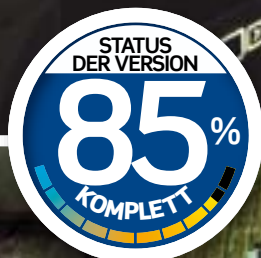
up-Menü die unpassende Option gewählt hat, weist das Spiel auf die falsche Info hin. Fehleinschätzungen sind daher unmöglich.

Die Waffenauswahl und Anwendung sollte wohl überlegt sein. In Teilen des Spiels gilt es ganze Gegnergruppen zu überwältigen. Die falsche Waffe oder eine schlechte Taktik stürzen den Antihelden schnell in den Tod. Daher wirkt das Spiel an gewissen Stellen recht schwierig ... äußerst schwierig.

1

2

3



DIE ERSTE REGEL LAUTET...

...es gibt keine Regeln!

Die Onlinefunktion von »Condemned 2« bietet einen Kampfmodus, der an »Fight Club« erinnert. Hier hauen sich Spieler aus der ganzen Welt in einer Arena aus der Ego-Perspektive auf die Nasen. Vorher werden die Waffen gewählt. Sollen Schusswaffen oder nur Schlagwaffen erlaubt sein? Wie viele Waffen sollen zur Verfügung stehen? In Zeiten von »Street Fighter« und Co sicherlich eine interessante Alternative zum klassischen Beat'em Up, zumal das Ego-Kampfsystem ausgereift wirkt und für viele Stunden Onlinespaß sorgen sollte. Das letzte Mal gab es so was im Xbox-Titel »Riddick: Escape from Butcher Bay«, damals leider nur im Einzelspieler-Modus. Nun endlich mal das Ganze Online.

2



3



zu gelangen und öffnen langsam die Tür. Ein Fehler, das stellt sich ganz schnell heraus. Denn kaum ist die Tür einen kleinen Spalt weit geöffnet, stürmt ein Schlägertyp direkt auf uns zu. Der Kerl muss sich wohl dahinter versteckt haben. Da wir das nicht erwartet hatten, stecken wir erst einmal ein paar Schläge ein und verlieren ordentlich Lebensenergie. Ratsamer wäre es wohl gewesen, wenn wir die Tür einfach eingetreten hätten. Hätten wir ihn mit dem Schlag durch die Tür betäubt, hätten wir den Burschen schnell auseinander nehmen können. Nun ja, nächstes Mal wissen wir's besser.

Dass die KI des Spiels nicht die dümme ist, zeigt sich immer wieder. So greifen die Gegner schnell zu den herumliegenden Waffen und agieren clever. Ohne taktisches Vorgehen begrüßt man schneller das virtuelle Jenseits, als man »Verdamm mich« sagen kann. Dass auch die Junkies nicht immer gut miteinander auskommen, erkennt man an den zahlreichen Kämpfen unter ihnen. Diese sollte der Spieler ausnutzen und das Gefecht erst einmal beobachten, bevor er Ethan in die Schlacht schickt. So erspart man sich einige Schlägereien und bekommt auch noch wichtige Waffen praktisch kampfflos in die Hand gedrückt.

Ein zentraler Unterschied zu klassischen Ego-Shootern ist der Direkt-auf-die-Zwölf-Faustkampf. Wie schon im Vorgän-

ger kämpft der Spieler aus der Ich-Perspektive wie ein Boxer. Gezielte Schläge auf verschiedene Trefferzonen und geschickt angewandte Kombos sind Pflicht für jeden, der hier überleben will. Herumliegende Gegenstände dienen als nützliches Utensil im Kampf gegen die virtuellen Raufbolde. Genau hier trumpft der Titel so richtig auf: Ziegelsteine als Wurfgeschosse, Lampenständer als Schlagstöcke und natürlich einfache Handfeuerwaffen zur – na ja – sagen wir mal »Selbstverteidigung« sind nur ein kleiner Vorgeschmack auf das ganze Arsenal. Waffen sind allerdings eine eher rare Spezies, und auch Munition für die Schießknüppel findet man so gut wie gar nicht, erhält sie höchstens von den Gegnern selbst. Klar, dass diese nicht gleich tonnenweise Patronen mit sich herumschleppen. Je nachdem wie viele Schüsse vorher gefallen sind, ist die Waffe noch entsprechend gefüllt. Bei der Auswahl der richtigen Schlagutensilien helfen Statistiken, die als Pop-up erscheinen, sobald der Spieler vor einer möglichen Waffe steht. So ist zum Beispiel der Lampenständer eine starke, aber nachgiebige Waffe, die nach ein paar Treffern schnell zerbricht. Praktischer ist die Axt. Schnell, effizient und robust – was will man mehr?

Dass »Condemned 2« kein Titel für Kinder ist, zeigt sich sofort. Der ohnehin brutale erste Teil wird in Sachen Gewalt

noch mal getoppt. So kann Ethan dem Gegner beispielsweise den Arm auskugeln – übrigens inklusive ziemlich ekligem Geräusch – und während dieser versucht, sich ihn wieder einzurenken, die Chance nutzen und drauflos knüppeln. Auch ist es möglich, den Kopf des Gegners gegen herumstehende Tische zu knallen oder ihn einfach mal dezent in die Toilette zu tunken. Also ein klarer Fall für erwachsene Fans spannender Action und gepflegten Grusels.

Moritz Wanke

360
SAGT ...

Atmosphärisch mit das Dichteste, was wir seit langem gesehen haben. Steht ganz oben auf der Einkaufsliste

Hitpotenzial 8.5

Erstmals angespielt

INTERVIEW

mit Michael de Plater

Lohnt sich's?

-  Interessantes Konzept, funktionierende Sprachsteuerung
-  Stellenweise fehlerhafte Animationen und Kamera-Probleme



Erscheint/ März 08

AUF EINEN BLICK

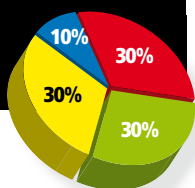
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Shanghai
Genre/ Strategie
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live? / ja

KURZ & KNAPP

Ganze Armeen mit dem Headset koordinieren

DAS STECKT DRIN

-  Krieg
-  Einheiten-Upgrade
-  Onlinegaming
-  Sprachsteuerung



TOM CLANCY'S ENDWAR

Zu Gast in Shanghai. Was gibt's zu sehen? Nun ja, haufenweise Chinesen und eine Anspielrunde zum viel versprechenden Echtzeitstrategiespiel.

Zwischen Wolkenkratzern, Verkäufern gefälschter Prestige-Objekte, Schnellimbissen und jeder Menge Chinesen befindet sich das zweitgrößte Studio von Ubisoft. In Shanghai arbeitet derzeit ein Team unter Hochdruck an einem Titel, der das Genre der Echtzeitstrategie-Spiele auf Konsolen revolutionieren soll. Statt einer simplen Portierung eines bereits erhältlichen PC-Spiels wird »Tom Clancy's Endwar« von Grund auf für die Xbox 360 entwickelt. Prinzipiell also schon mal ein guter Plan. Denn auch wenn sich beispielsweise »Command and Conquer 3« recht gut steuern ließ, spürte man doch stets deutlich, dass das Spiel ursprünglich auf dem PC erschienen ist.

Ähnlich wie beim Vivendi-Vorzeigespiel »World in Conflict« ist der Dritte Weltkrieg die Grundlage für spannende Schlachten. Allerdings dieses Mal nicht auf Grundlage des Kalten Krieges, sondern in der nahen Zukunft. Im Jahre 2020, um genau zu sein. Dank der zunehmenden Rohstoffknappheit wird die Welt zu einem wahren Pulverfass, das nur darauf wartet, durch einen einzigen Funken in die Luft zu fliegen. Durch eine ungünstige Verkettung von Ereignissen kommt es genau hierzu, wir wollen aber keine Details verraten. Die Vorgeschichte wird nämlich in den ersten sechs Missionen der Einzelspielerkampagne erzählt. Nacheinander schlüpft der Spieler hier in die Rolle der drei Fraktionen: der europäischen



Diese Truppe hat definitiv ein Problem. Mehr brauchen wir dazu wohl nicht zu sagen

live und online

Der Dritte Weltkrieg komplett online mit tausenden Spielern  Ergebnisse werden berechnet  Erfolge für gewiefte Feldherren und wahrscheinlich das übliche Programm an Themes und Gamerpics



Häufig geht es auch in Großstädten wie Moskau ordentlich zur Sache. Natürlich inklusive Sehenswürdigkeiten wie dem Kremlin



Armee, der US Armee und der Russen. Aber die Einstiegspassage dient nicht nur dazu, die einzelnen Parteien kennen zu lernen, sondern auch das System, das hinter dem Spiel steckt und natürlich die Steuerung. Jede der Fraktionen soll übrigens wirklich anders zu spielen sein. Während die Europäer mit allerlei fieser Tricks wie elektronischer Kriegsführung und Heimlichtuerei auftrumpfen, setzen die Russen beispielsweise auf die pure Feuerkraft ihrer Einheiten.

NACHSCHUB FÜR PUNKTE

Aber von vorne. Prinzipiell handelt es sich ja »nur« um ein weiteres Echtzeitstrategiespiel. Zwei Armeen stehen sich auf Schlachtfeldern in spanischen Wüsten, russischen Steppen oder Großstädten wie New York City gegenüber und versuchen, den Gegner zu besiegen. Dennoch ist sehr wohl vieles anders als bei »Command and Conquer« und Konsorten. Der augenscheinlichste Unterschied ist wohl der Wegfall des typischen Basisbaus. Wer also in einem Strategiespiel am liebsten erst mal große Panzerfabriken und dergleichen errichten will, ist wohl am falschen Ort. Aber irgendwoher muss ja der Nachschub herkommen, schließlich startet man die meisten Schlachten zunächst mit lediglich drei Einheiten.

Woher also? Das bringt uns gleich zu einem der Hauptmodi, dem »Conquest«-Modus: Ähnlich wie in den »Battlefield«-Spielen geht es

darum, mehrere Satellitenstationen auf dem Schlachtfeld einzunehmen und zu halten. Für jede eroberte Station oder erledigte Feindeinheit gibt es so genannte Nachschubpunkte. Zusätzlich kann man mit der Ingenieurs-Einheit jedes Exemplar noch einmal upgraden. Das beschert auch Spezialangriffe, beispielsweise Luftschläge. Aber zurück zum Nachschub: Jede neue Einheit kostet zwei Punkte. Klar, da heißt es vorsichtig mit ihnen umgehen. Hat aber auch Vorteile, denn im Verlauf des Krieges leveln die Truppen wie in einem Rollenspiel auf. Ein Infanterist läuft zum Beispiel nach einiger Zeit nicht mehr mit einem simplen Sturmgewehr durch die Gegend, sondern mit einer wuchtigen Gatling-Gun. Nach und nach baut man sich also eine schlagfertige Truppe auf. Die Einheiten bleiben dabei über die gesamte Kampagne erhalten, sofern sie nicht ins Gras beißen.

In den Kämpfen wird prinzipiell wieder auf das alte Schere-Stein-Papier-System zurückgegriffen. Das heißt, jede Einheit hat ihr passendes Gegenstück. Nichts ist so stark, dass man damit die komplette Schlacht allein gewinnen könnte. So sind Helis die perfekten Panzerknacker, während die Truppentransporter mit ihren Flak-Kanonen die fliegenden Augen zu Schrott schießen. Panzer wiederum sind perfekt geeignet um leichte Fahrzeuge oder Fußsoldaten auszuschalten. Eine Sonderfunktion hat das so genannte »Com-»

„DIE REGELN DES KRIEGES ÄNDERN SICH NIE“

IM GESPRÄCH MIT MICHAEL DE PLATER



Der Creative Director von »Endwar« über Kriegskunst, Mehrspieler-Modus und explodierende Wahrzeichen

360 LIVE: Bei Creative Assembly waren Sie unter anderem für die »Total War«-Reihe zuständig. Was sind die Hauptunterschiede zu »Endwar«?

MICHAEL DE PLATER: Ich denke, der Hauptunterschied liegt beim Online-Gaming. Der Mehrspieler-Teil ist einfach stärker. Vor allem die Online-Kampagne. Wir wollten so etwas immer bei »Total War« machen, haben es aber nie richtig hinbekommen. Klar, die moderne Kriegsführung, die Sprachsteuerung, die 360 als Plattform, das alles macht es auch ein wenig anders. Aber die Regeln des Krieges ändern sich schließlich nie so richtig.

360 LIVE: Live: Außer dass man heute fast nur noch auf einen Knopf drücken muss...

MP: (lacht) Das stimmt schon. Allerdings sind die Einheiten auf der Karte bei näherer Betrachtung sehr ähnlich. Ich meine, wir haben Helikopter, Panzer und Infanteristen. Vom Spielgefühl ähneln diese aber der leichten Kavallerie, der schweren Kavallerie und den Schwertkämpfern in den »Total War«-Spielen. Durch die Reichweite werden einem jedoch größere taktische Freiheiten gegeben. Wenn ein Pulk Schwertkämpfer aufeinander eindrischt, bleibt einem eigentlich nur noch die Möglichkeit, zuzusehen und abzuwarten, was passiert. Wenn diese zwei Gruppen sich jedoch aus gewisser Entfernung beschließen, kann man sich jederzeit zurückziehen. Um den Feind in einen Hinterhalt zu locken beispielsweise.

360 LIVE: Gab es bisher irgendwelche Schwierigkeiten, eine gute Balance zwischen spannender Einzelspielerkampagne und Mehrspieler-Teil zu finden?

MP: Prinzipiell ist »Endwar« in dieser Hinsicht fast wie die alten »Battlefield«-Games. Wir haben im Grunde den Mehrspieler-Teil gemacht und die Einzelspieler-Kampagne ist eigentlich das gleiche Spiel, nur eben mit KI-Verbün-

deten und -Feinden. Man könnte also sagen, dass der Einzelspieler-Modus dazu gedacht ist, den Spieler mit dem Titel vertraut zu machen. Mit der Welt, der Hintergrundgeschichte, den Fraktionen und natürlich dem Spielsystem. Trotzdem werden dank der dynamischen Kampagne auch Einzelspieler ihren Spaß haben, weil jede Aktion für ein anderes Ergebnis auf der Weltkarte sorgt.

360 LIVE: Wie wird die Story in der Kampagne erzählt?

MP: Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen ist die Spielwelt komplett dynamisch. Es ist also wirklich so, als würde der Krieg gerade stattfinden. Es können schon mal sieben oder acht Schlachten auf einmal toben. Der Spieler muss dann die Schlacht aussuchen, von der er glaubt, dass sie am wichtigsten für den gesamten Krieg ist. Wenn er in einem Zug beispielsweise eine Sabotage-Mission hinter feindlichen Linien durchführt und dort die Luftunterstützung ausschaltet, hat dies Auswirkungen auf alle anderen Schlachten in diesem Zug. Und genau daraus ergibt sich die Geschichte. Bei einigen wichtigen Schlachten warten dann logischerweise stärkere feindliche Kommandeure auf den Spieler, was für deutlich schwierigere und größere Gefechte sorgt.

360 LIVE: Wie sieht es eigentlich mit Wahrzeichen aus? Gab es irgendwelche Probleme, beispielsweise den Kremlin ins Spiel zu bringen?

MP: Wie wahrscheinlich jeder andere Entwickler mussten wir natürlich den sicheren Weg gehen und uns die Genehmigungen holen. Probleme gab es jedoch keine. Die Behörden sind es scheinbar gewöhnt, dass berühmte Gebäude wie das Kapitol in Washington DC gesprengt werden. Zumindest seit Filmen wie »Independence Day«. Das gilt übrigens auch für die Einheitentypen, die allesamt auf der Realität basieren und stellenweise schon als Prototyp existieren.

EINHEITENVIELFALT



Von der Realität ins Spiel

Was wäre ein Strategiespiel ohne Einheiten? Hier wird bei »Endwar« nicht gezeigt. Auch wenn die Auswahl auf den ersten Blick relativ überschaubar ist. Egal ob Europa, USA oder Russland: Jeder

Supermacht steht eine Anzahl von Panzern, Helikoptern, Artilleriegeschützen und Fußtruppen zur Verfügung. Durch die 300 Waffenupgrades im Laufe des Spiels kommen jedoch deutlich mehr Varia-

tionen ins Spiel. Wir haben uns schon jetzt in den mächtigen T-95-Panzer der Russen verliebt. Die gigantische 135mm Kanone und das Flugabwehr-MG sprechen ja wohl für sich!

Die Kombination aus Fußtruppen und Transportvehikel ist unschlagbar. Klag schließlich können nur Soldaten die Satelliten-Stationen einnehmen

1



Helis wiederum sind ideal, um die Karte auszukundschaften und gleichzeitig massiven Schaden anzurichten

2



3



Wer Fußtruppen und leichten Fahrzeugen einheizen will, ist mit einem Panzer gut bedient



»mand-Vehicle«, das Befehlsfahrzeug. Es ist quasi das Gehirn der Truppe. Mit UAV-Drohnen, die Spielern von »Ghost Recon: Advanced Warfighter« bekannt sein sollten, kann das komplette Schlachtfeld erkundet werden. Und das ist ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Zwar fällt der klassische schwarze »Nebel des Krieges« weg und es bietet sich eine enorme Weitsicht. Feindliche Einheiten sind jedoch nur dann sichtbar, wenn sie im Blickfeld einer eigenen sind. Interessant: Sämtliche Fahrzeuge im Spiel sind Weiterentwicklungen von realem Kriegsspielzeug und existieren teilweise sogar schon als Prototyp. Der T-95-Panzer der russischen Armee beispielsweise.

ATOMBOMBIGE AUSSICHTEN

Aber wie geht es nach den Einführungsmissionen weiter? Nun ja, das liegt eigentlich ganz beim Spieler selbst. Eine Weltkarte wird präsentiert wie beim Brettspielklassiker »Risiko« und ist in

rene Truppe voraus. Denn statt immer wieder Nachschub zu bekommen, muss der Spieler hier mit einer festen Anzahl an Einheiten den Feind vernichten. Wer schon jetzt schwitzige Hände bekommt, darf sich zumindest ein bisschen beruhigen. Denn anders als in den meisten Strategiespielen, in denen eine verbauerte Mission zum unbarmherzigen »Game Over«-Bildschirm führte, geht der Krieg hier weiter. Nur verändert sich mit der Niederlage natürlich die Gesamtsituation. Ein an den Feind gefallenes Gebiet kann später zurückerobert werden. Wer übrigens im »Conquest«-Modus mehr als die Hälfte aller Satelliten-Stationen erobert hat, darf eine Geheimwaffe einsetzen. Je nach gewählter Nation kann das dann eine Atombombe oder ein Laser aus dem Orbit sein.

GEBRÜLLTE KOMMANDOS

Und nun zum wohl kritischsten Element eines Echtzeitstrategiespiels auf einer

„Das Kommandofahrzeug ist das Gehirn der Truppe“

über vierzig Bereiche eingeteilt. Die Farbe präsentiert dabei den jeweiligen Machthaber. An oder kurz hinter den Frontlinien warten dann mehrere Schlachten darauf, gewonnen zu werden. Je nach Gebiet steht ein anderer Spielmodus auf dem Plan. In Städten beispielsweise der »Siege«-Modus: Hier muss eine Partei ein Wahrzeichen oder ein strategisch wichtiges Gebäude wie das Kapitol in Washington DC oder den Moskauer Kreml verteidigen, während die andere Macht versucht, es einzunehmen. Armee-Basen hinter feindlichen Linien sind wiederum bei Sabotage-Missionen gefragt, in denen man mit einer kleinen Truppe beispielsweise die Flugunterstützung des Gegners ausschalten muss. In den weitläufigen Wüsten und Steppen wiederum kommt es zu »Conquest« und »Annihilation«. Vor allem letzterer Modus setzt eine erfah-

Konsole: der Steuerung. Trotz einiger interessanter Lösungen hat man einen Großteil bisheriger Games angemerkt, dass sie ihre ursprüngliche Heimat auf den Festplatten von PCs haben. Anders bei »Endwar«. Dem Spieler stehen direkt zwei Steuerungsarten zur Verfügung, von denen die interessantere definitiv die Sprachsteuerung via Headset ist. Den rechten Trigger gedrückt halten und Befehle blaffen, mehr ist nicht zu tun. Damit man sofort weiß, was das Spiel versteht, ist während der Befehlsvergabe ein übersichtlicher Befehlsbaum mit diversen Möglichkeiten zu sehen. Angenehm einfach, zudem die Software beim Probe-spiel nahezu alles verstand. Soll auch komplett auf Deutsch möglich sein, nur konnten wir leider erst die englische Variante anspielen. Wem die Sprachsteuerung nicht zusagt, darf natürlich auch per Controller spielen. Ist prinzipiell ein

CONQUEST-MODUS

Fast wie in Battlefield!

1 Eine der wichtigsten Modi ist der sogenannte »Conquest«-Modus. Hier muss man auf der Karte verteilte Satellitenstationen wie diese hier einnehmen.

Spätestens auf der Mitte der Karte kommt es schließlich zu massiven Gefechten, bei denen man sich überlegen sollte, ob

man seine Ressourcen nicht auf eine andere Station verlegt.

Sind schließlich mehr als die Hälfte der Punkte unter eigener Kontrolle, wird die Geheimwaffe verfügbar. Mit einer zünftigen Atombombe lässt sich schließlich so manche Schlacht noch einmal umdrehen.



wenig wie bei »Advanced Warfighter«, nur ohne selbst rumlaufen und schießen. Mit dem Digikreuz schaltet man die Einheiten durch, A gibt Marsch- und Feuerbefehle, während X die Kamera zur gewählten Einheit zoomen lässt. Funktioniert ebenfalls prima, nur eben ein bisschen langsamer als per Headset. Praktisch auch die Übersichtskarte: Wer sich so richtig wie ein General fühlen will, kann eine Schlacht auf Wunsch komplett auf dieser taktischen Karte im Stil von »Ghost Recon« bestreiten. Ist aber auch ziemlich hilfreich, wenn man sich mal einfach nur kurz ein Bild der Lage machen will.

MEHRSPIELERKRIEG

Der Mehrspieler-Modus ist im Grunde das gleiche wie die Kampagne, nur mit menschlichen Gegnern. Ähnlich wie bei »Chromehounds« wartet eine Weltkarte darauf, von den Spielern, beziehungsweise ih-

ren Nationen, erobert zu werden. Damit es nicht zum totalen Chaos kommt, werden die Fortschritte berechnet. Wenn sich beispielsweise Europa und Russland um Moskau streiten und die Mehrzahl an Siegen für Europa spricht, geht das Gebiet an Europa. Wenn genügend Spieler drauf anspringen, könnte also eine herrlich dynamische Onlinekampagne vor der Tür stehen. Zumal kleine Details wie das Briefing, in dem einen der Oberkommandeur je nach Leistung den Gegner vorstellt, für verdammt viel Realismus sorgt.

»Tom Clancy's Endwar« könnte also ein Vorzeigespiel für Konsolenstrategen werden. Allerdings ist es bisher nicht fehlerlos, vor allem im technischen Bereich. Zwar sehen die Schlachtfelder angenehm abwechslungsreich aus und die Einspieler am linken oberen Bildschirmrand sorgen für Atmosphäre. Bei den Animationen der Einheiten gibt

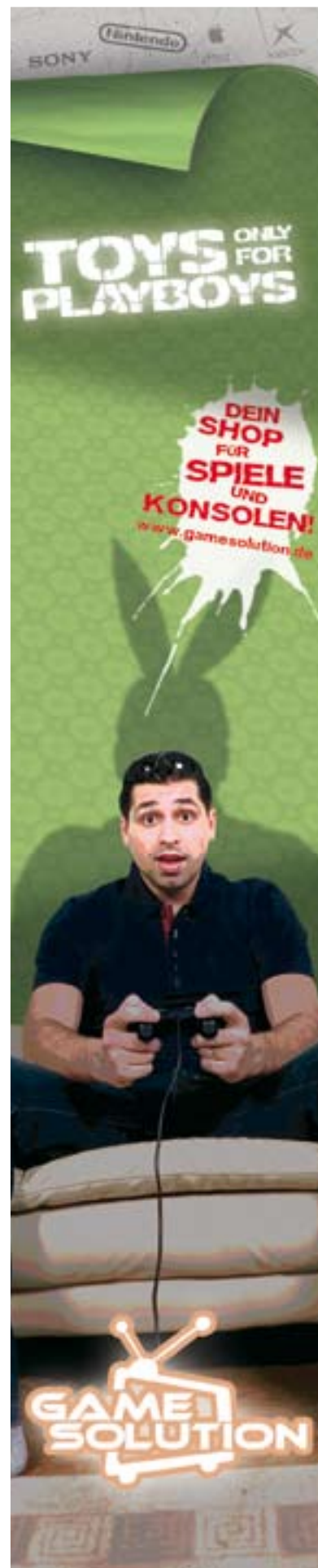
es jedoch was zu meckern: Wenn Helikopter oder Panzer ins Kampfgeschehen eingreifen, wirkt das in der aktuellen Version viel zu abgehackt. Da muss unbedingt noch was passieren. Zumal bei den Infanterie-Einheiten so auf Details geachtet wird, dass man glaubt, man wäre in einem Shooter. Die Kameraden geben sich Deckung, ziehen sich gegenseitig aus der Gefahrenzone. Auch die Kameraführung sorgt manchmal noch für Übersichtsprobleme. Bis zum Erscheinen im März nächsten Jahres sollte jedoch genügend Zeit sein, um diese Mängel zu beheben.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Schnell zugänglich, aber dennoch viel drin. So muss Echtzeitstrategie auf Konsolen aussehen.

Hitpotenzial 8,5



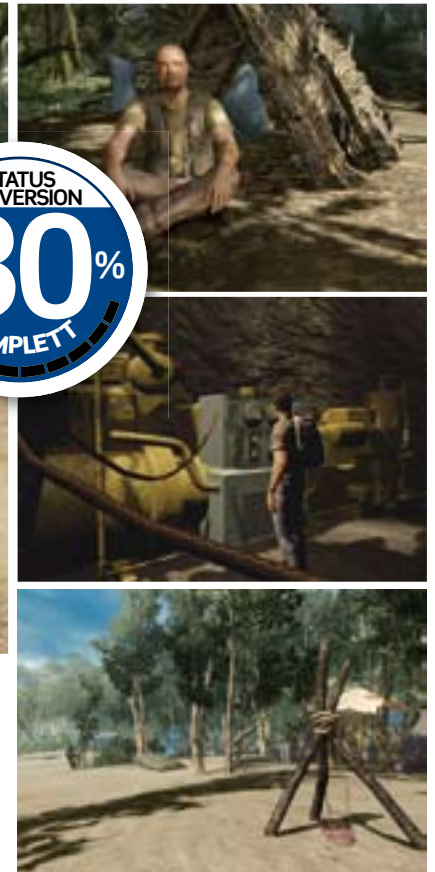
Lohnt sich's?

- Das Konzept der Serie ist ideal für ein spannendes Abenteuer
- Bei Lizenzprodukten sind wir immer doppelt und dreifach skeptisch



Erscheint/ 2008

STATUS DER VERSION
30%
KOMPLETT



LOST

Das offizielle Spiel zum Kerl, der eigentlich nicht in der Serie ist

AUF EINEN BLICK

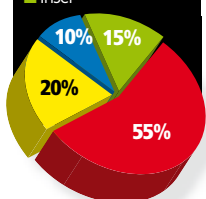
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Action-Adventure
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein

KURZ & KNAPP

Charaktere und Schauplätze aus der Serie. Hoffentlich nicht mit so großen Cliffhangers, wie man sie aus der Serie kennt.

DAS STECKT DRIN

- Zahlen
- Überlebende
- Die Anderen
- Insel



Wer in den letzten Jahren nicht auf einer Insel irgendwo im Pazifik festsaß, hat bestimmt schon von dieser Serie gehört oder sie gar gesehen. Geht eigentlich gar nicht anders, nach der fast schon penetranten Werbung des Fernsehsenders ProSieben. Inzwischen läuft schon die dritte Staffel und ein Beliebtheitsseinbruch ist nicht zu erkennen. Dabei ist die Prämisse eigentlich recht simpel und vielleicht deswegen auch so erfolgreich. Man nehme ein Flugzeug, lasse die Insassen nach dem obligatorischen Absturz auf einer – fast – einsamen Insel stranden und mische ein paar Mystery-Elemente hinzu. Seltsames Flüstern, Visionen aus der Vergangenheit, eigenartige Monster und heimische Inselbewohner die dazu neigen, sinnlos zu kidnappen und zu morden. Das alles in einen Topf und fertig ist die Hitserie!

Da war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis John Locke, Jack Shepard und der beliebte Hur-

ley ihr eigenes Videospiel bekommen. Wobei ganz richtig ist das ja nicht. Denn im kommenden Action-Abenteuer schlüpft der Spieler nicht in die Rolle der verschiedenen Hauptpersonen. Folterterminspiele mit Sayid fallen also flach. Stattdessen übernimmt man einen Niemand, sprichwörtlich. Denn der Charakter leidet unter Amnesie und versucht nun an der Seite der restlichen Inselbewohner das Geheimnis der Insel zu ergründen. Natürlich will er gleichzeitig seiner eigenen Identität auf die Spur kommen. Ob jedoch wirklich alles gelöst wird und man den Fängen der rätselhaften »Anderen« entkommen kann, ist fraglich. Das Spiel soll Anfang nächsten Jahres erscheinen, also gut zwei Jahre bevor die Fernsehserie ihr richtiges Ende spendiert bekommt. Laut Gadi Pollack, dem Produzenten des Spiels, soll das Game vielmehr dazu dienen, die »Lost«-Erfahrung zu erweitern, statt sie zu erklären: »Ich fände es genial, wenn ich sagen könnte, dass al-

les im Lost-Videospiel aufgedeckt wird. Allerdings sollte das dann doch lieber die Serie übernehmen. Trotzdem wird alles, was der Spieler erlebt zum Lost-Universum beitragen. Es ist also nicht von der Serie gelöst sondern passt genau in die Welt von Kate, Jack und den anderen Losties.«

Was uns Spieler erwartet? Geplant sind originalgetreue Schauplätze, harte Action und fordernde Puzzle-Elemente. Zum besseren Erkunden der Lokalitäten darf man sich auch wahlweise in der Egoperspektive umsehen. Genauere Details zum Spielablauf sind aber noch genauso vage wie Hinweise zur Hintergrundgeschichte. Dennoch sind die Grundvoraussetzungen für ein spannendes Erlebnis definitiv erfüllt. Auch technisch sieht das schon viel versprechend aus, vor allem die wunderhübschen Dschungelpassagen. Der schwierige Teil ist jetzt nur noch, die einzelnen Elemente zu einem gelungenen Ganzen zusammenzufügen, dass weder die Action gestellt wirkt oder die Rätsleinlagen zu aufgesetzt. Und gerade bei Lizenzspielen sind wir in diesen Dingen zunächst immer etwas skeptisch. Dennoch sind wir gespannt auf das Ergebnis und hoffen, dass uns die Jungs von Ubisoft Montreal nicht enttäuschen werden.

Nicholas Buracas



360
SAGT ...

Interessantes Konzept, saubere Technik. Jetzt muss eigentlich nur noch das Spiel stimmen.

Hitpotenzial 7,5

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du jetzt ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch »Assassin's Creed« dazu: eines der großartigsten Action-Abenteuer 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 »Assassin's Creed« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



**WEITERE
ABO-PRÄMIEN!
SKATE
MOH: AIRBORNE
TIMESHIFT
JETZT 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 www.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!

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



TELEFON

Einfach anrufen:

Tel.: 089 / 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 (12 monatliche Ausgaben). 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 Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 48,- Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass ich »Assassin's Creed« gegen eine Zuzahlung von nur 25 Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »Assassin's Creed« 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 »Assassin's Creed« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 16 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.

Erscheint/ Februar 08

Lohnt sich's?

- ↑ Interessante Geschichte, tolle Musik, tolle Grafik
- ↓ Hoffentlich gibt's was für Xbox live



Schwing dein Schwert du holder Held, schwing es so wie's mir gefällt!



Sieht dramatisch aus. Aber ein unsterblicher Held und ein tausendmal gefaltetes Zweihand-Schwert, was soll da schief gehen?

AUF EINEN BLICK

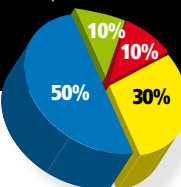
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Mistwalker
Genre/ Japano-Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die Xbox 360: japanisches Rollenspiel im »Final Fantasy«-Stil

DAS STECKT DRIN

- Riesige Schlachten
- Endgegner
- Zaubersprüche
- Zwischensequenzen



LOST ODYSSEY

Wer will schon ewig leben?

Hironobu Sakaguchi tut es wieder. Der Produzent und Schöpfer von »Final Fantasy« lässt seiner Fantasie mal wieder freien Lauf und beschert uns das Spieledesign zum japanischen Rollenspiel »Lost Odyssey«. Doch ist das allein schon ein Garant für ein grandioses Spiel? Wir wollen es genau wissen und werfen einen Blick auf das exklusiv auf der Xbox 360 erscheinende Fantasy-Rollenspiel.

»Es kann nur einen geben!« Nein, hier geht's nicht um den »Highlander« Connor MacLeod vom Klan der MacLeods. Vielmehr schlüpft man in die Rolle des ewigen Kriegers Kaim Argonar, der über tausend Jahre alt ist. Wie auch der Highlander ist er dazu verdammt, weder altern noch sterben zu dürfen. Viel Zeit ging also ins Land, und Kaim ist immer noch auf der Suche nach den Geheimnissen seiner Vergangenheit. Man erlebt quasi die Kehrseite der Medaille der Unsterblichkeit. Klar, der Tod ist nichts Schönes. Als Unsterblicher muss man aber miterleben, wie alle Freunde und geliebten Menschen nach und nach verschwinden. Und das immer wieder aufs Neue. Ein

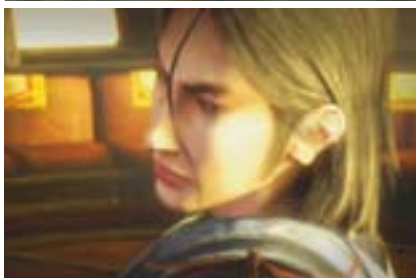
wirklich unschönes Schicksal. Wie gut zu wissen, dass es noch eine Hand voll anderer Unsterblicher gibt. Denn geteiltes Leid ist ja bekanntlich halbes Leid. Und so treten rollenspieltypisch im Laufe des Games weitere unsterbliche Charaktere aufs Spielfeld. Die Jahrhunderte vergehen.

Der Spieler steigt an dem Punkt in das Spiel ein, als eine magisch-industrielle Revolution im Land wütet. Ständig auf der Suche nach den Geheimnissen seiner Geschichte, wird man Zeuge der quälenden Vergangenheit von Kaim, wird von Erinnerungen geplagt und kämpft in epischen Schlachten mit. Und beim Thema Kämpfen stellt sich dann die Frage: Wie ist das mit der Unsterblichkeit? Kann Kaim dadurch jeden Kampf gewinnen? Der holde Siegfried von Xanten war bis auf eine Stelle an seinem Körper unverwundbar. Und Vampire sind eigentlich auch unsterblich. Außer man schlägt ihnen den Kopf ab und jagt ihnen einen Pflock ins Herz. Inwieweit die Unsterblichkeit das Gameplay beeinflusst, bleibt abzuwarten; worüber wir aber schon jetzt was sagen können, ist das Kampfsystem. Es ist strikt rundenba-

live und online

■ Bis jetzt ist nichts angekündigt, nicht einmal Gamerpics und ähnlicher Krimskrams

1



MITTENDRIN...

...statt nur dabei!

Es warten massig viele Massenschlachten auf den Spieler. Riesige Schlachtfelder breiten sich vor einem aus, tausende von Gegnern stellen sich zum Kampf auf. Da kann man schon mal leicht den Überblick verlieren. Deshalb haben die Entwickler die Kameraeinstellung so gewählt, dass sie dynamisch übers Schlachtfeld schwebt und dort näher hinzoomt und kurz stehen bleibt, wo gerade ein interessantes Duell stattfindet. Zum Beispiel dort, wo ein Kämpfer gerade zum finalen Schlag ansetzt. Das gibt der Schlacht einen lebendigen und interessanten Touch.



3



NACHHILFE...

...für Zauberer

Hat man sich erst einmal in Massenschlachten auf gigantischen Schlachtfeldern bewiesen, dann warten auch einige riesige Endgegner auf den Spieler. Und um die zu besiegen, muss man schon ein wenig nachhelfen.

Man kann es ja mal mit Zaubersprüchen versuchen. Zum Beispiel kann man einen Meteoritenhaapel heraufbeschwören, der schon echt

beeindruckend aussieht und zudem noch sehr wirkungsvoll ist. Auch gut einsetzbar gegen mehrere Gegner.

Oder man findet einen von 150 Kampfringen, die über das gesamte Spiel verteilt sind. Damit kann man jeden spielbaren Charakter ausrüsten und aktiviert ihn über die rechte Schultertaste. Dadurch vervielfacht sich die Stärke des Angriffs.

2



siert und fußt auf Zufallskämpfen, ist also eher klassisch angelegt. Während einer Schlacht teilen sich die Charaktere auf: In erster Reihe stehen starke Nahkämpfer und weiter hinten mühen sich die Magier. Bisher nichts Unbekanntes. Eine Anzeige in der rechten oberen Ecke des Bildschirms gibt Auskunft, wie gut oder schlecht die Frontkämpfer die Magier schützen. Sie steigt, wenn die Nahkämpfer Schaden nehmen oder austreten. Sie sinkt, wenn die schwächeren Kämpfer getroffen werden – umgekehrt nehmen die Magier weniger Schaden, wenn die Anzeige und damit der Schutz hoch sind. Das ist eine wichtige Strategie, um in »Lost Odyssey« erfolgreich zu bestehen. Weiterhin sind im Spiel ungefähr 150 Kampfringe versteckt. Mit diesen kann man das Equipment und die Fähigkeiten jeder Figur über das Menü verbessern. Während eines Kampfes kann man den Ring benutzen, indem man während des Angriffs die rechte Schultertaste gedrückt hält. Dann erscheinen zwei große Ringe auf dem Bildschirm, wobei der größere von beiden auf die Größe des kleineren zusammenschrumpft. Lässt man im Moment der Überlappung beider Ringe die Taste los, kann man den Feind um ein Vielfaches stärker attackieren. Der Kampf mit Magiern ist dabei ziemlich spektakulär. So liefern sich Kaim und die restlichen Hauptcharaktere eine beeindruckende Schlacht. Sie stehen auf einer großen Plattform, die ins Meer gebrochen ist. Glück-

licherweise erscheint ein Schiff vor ihnen, sodass sie sich darauf retten konnten. Dort werden sie von einer Gruppe von sechs Hexenmeistern angepöbelt, die sich »The Darkness« nennen. Ziemlich böse Zeitgenossen. Mit mächtiger Magie attackieren sie Kaim und seine Begleiter. Nachdem diese zahlreiche Zaubersprüche ausprobieren, können sie die Zauberer beseitigen.

Die Effekte der verwendeten Zaubersprüche sind beeindruckend. Zum Beispiel, wenn Meteoriten niederprasseln und gigantische Blitze den Bildschirm erhellen. Beindruckend ist auch der Gesamteindruck, den die Grafik hinterlässt. Auf riesigen Schlachtfeldern liefern sich tausende Kämpfer imposante Duelle. Und die Kamera schwenkt von einem zum nächsten Nahkampf. Holt beispielsweise einer der Kämpfer zum finalen Schlag aus, zoomt die Kamera die Szene heran und bleibt für einen Moment dort. Dadurch wird die Schlacht noch viel lebendiger und interessanter. Und das alles passiert ohne Ruckler und nervige Ladezeiten, die einen aus dem Erlebnis herausreißen würden. Selbst die Zwischensequenzen gehen flüssig ins Spiel über. Basis dafür ist die »Unreal Engine 3«, die ja bereits erfolgreich in »GoW« und »Unreal Tournament 3« zum Einsatz kommt bzw. kommen wird. Genauso überzeugend sind auch die Figuren animiert – detailreich und mit glaubhafter Persönlichkeit ausgestattet. Dazu ein passender, teils ungewohnt mo-

derner Soundtrack aus der Feder von Nobuo Uematsu, der auch für die »Final Fantasy«-Spiele die Musik komponiert hat.

Alles in allem sieht das nach einer ziemlich runden und umfangreichen Sache aus. 40 bis 50 Stunden Gameplay – da ist es kein Wunder, dass die bereits veröffentlichte Japan-Fassung nicht weniger als vier DVDs umfasst. Fraglich ist, ob die für Februar angekündigte Deutschland-Version synchronisiert wird. Wir hoffen nicht. Oder auf Deutsch: wenn, dann aber bitte besser als bei »Blue Dragon«.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Sieht gut aus, lässt sich gut handhaben.

Fans von japanischen Rollenspielen sollten die Augen offen halten!

Hitpotenzial 8.5

Lohnt sich's?

- Viele neue Ideen, enormes Tempo, Schwerpunkt auf Xbox Live
- PS3 als Lead-Plattform, die Xbox 360 kriegt nur eine Umsetzung. Wo gibt's denn so was?

liveundonline

- Bis zu acht Mitspieler via Xbox Live, ein Splitscreen-Modus ist bisher unbestätigt
- Nahtlose Integration von Xbox Live ins Offline-Gameplay
- Unterstützung der Xbox-Live-Cam
- Demo-Download für Dezember geplant



Erscheint/ 24. Januar 08

AUF EINEN BLICK

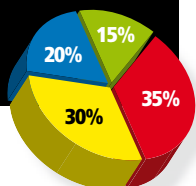
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Criterion
Genre/ Racing-Action
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Ohne Zweifel ein Neubeginn für die Burnout-Serie

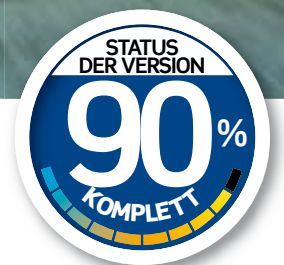
DAS STECKT DRIN

- Tempo
- Crashes
- Schrott
- Turboboost



BURNOUT PARADISE

Das sechste »Burnout« stellt wie bisher Reflexe und Reaktion auf die Probe. Sonst ist vieles neu.



Eins ist klar: »Burnout Paradise« wird keine Rennsimulation, sondern ein Arcade-Racer, geprägt durch extremes Tempo, fliegende Funken und viel Vollgas-Action. Die bemerkenswerteste Neuerung ist der Verzicht auf eine geradlinige Struktur. Die Positionskämpfe, Ramm- und Crash-Festivals sind nicht mehr hintereinander gestaffelt, stattdessen

flitzt der Spieler durch eine offene Stadt namens Paradise City und sucht sich seine Herausforderungen selbst. Rund 200 Wettrennen, Crash- und Abdräng-Wettbewerbe sollen sich über die Stadt verteilen. Ganz ähnlich also wie in den letzten Jahren bei den »Need for Speed«-Titeln, nur dass Fluchtscenen vor der Polizei fehlen. »Polizei würde das Gameplay bremsen. Wir wollen

schnelle und intensive Hochgeschwindigkeits-Action«, begründet Lead Designer Alex Ward die Entscheidung. »Aber wir wollen die Reihe weiter entwickeln, und eine offene Welt scheint uns der richtige Weg.« Deshalb ist jedes Areal in Paradise City von Anfang an erreichbar, ohne Ausnahme. Man muss sich das mal vorstellen: eine komplette Stadt, von der Strandpromenade, über



Der Einzelspieler-Modus ist geprägt durch die Rivalität zwischen Spieler und KI-Piloten



Criterion verteilt 34 von der Konsole gesteuerte Charaktere in Paradise City



Wer einen Gegner ein paar Mal besiegt, hat ihn zerstört und kriegt seine Karre

FREE BURNING

Fahr doch wohin du willst!

Die wichtigste Neuerung ist sicherlich, dass der Spieler durch eine offene Stadt namens Paradise City flitzen und sich seine Herausforderungen an jeder Kreuzung selbst suchen kann

Also genauso wie im alten »Need for Speed Carbon«, nur mit mehr Tempo und ohne

Fluchtszenen vor der Polizei. Cops würden das Gameplay bremsen. »Wir wollen schnelle und intensive Hochgeschwindigkeits-Action«, begründet Produktionsleiter Alex Ward die Entscheidung kontra Gesetzeshüter.

Das Stadtgebiet und die Randzonen bieten ein abwechslungs-

reiches Terrain: vorbei an der sonnenbeschienenen Strandpromenade mit dem Jachthafen, ab durch das Industrieviertel mit seinen Betongebäuden und Stahlarmierungen, raus ins voralpine Land, wo sich zwischen Autobahnen und kurvigen Landstraßen schnelle Positionskämpfe entwickeln.



FEINDBILDER

Jetzt bist du dran!

Ähnlich wie bei »Burnout Revenge« soll man Autos und deren Piloten wieder als bevorzugten Feind markieren können. Ein Pfeil weist immer auf die Position des Konkurrenten hin, damit man gezielt Jagd machen kann. Gelingt einem dann ein so genannter »Takedown«, sprich, schubst man den Gegner in die Pampa, knipst die Kamera genau in diesem Moment ein Foto des Opfers und beamt es zum Sieger rüber. Bei Karambolagen soll es an jedem Fahrzeug um die 80 Bereiche geben, die in Mitleidschaft gezogen werden. Dadurch dürften die Unfallszenen noch mal deutlich spektakulärer aussehen als bei »Burnout Revenge«. Den so genannten »Aftertouch« gibt es allerdings nicht mehr; während eines Unfalls in die Zeitlupe schalten, um die Flugbahn noch zu manipulieren, das kann man also vergessen.

das Industrie- und das Geschäftsviertel bis hin zu den Außenbezirken. Alles ist immer und jederzeit befahrbar, jede einzelne Gasse, genauso wie Feldwege oder Wiesen – und das im für »Burnout« typischen Tempo, also permanent mit vollen 60 Bildern pro Sekunde. Beeindruckend, zumal die Gamedesigner offenbar in Sachen Fernsicht keine allzu großen Kompromisse eingehen wollen. Bei der Fahrt durch die Randbezirke von Paradise City sind die in die Hügel gebauten Funkmasten, Fichten und Kurven klar und deutlich zu erkennen. Und weil sie da sind, heißt das auch, sie sind erreichbar und befahrbar.

SCHLEUDERTRAUMA

Natürlich sind nicht gleich von Beginn an alle Autos und Herausforderungen zum Greifen nah. Das Spiel lädt einen erst mal zu einem Besuch auf dem Schrottplatz ein, zum kleinen Fahrtraining. Danach geht's raus in die freie Wildbahn, wo der Berufsverkehr hupend an der roten Ampel steht, wo Busse kreuzen und überhaupt jede

Menge Hindernisse lauern. Wer hier Vollgas gibt und Verkehrsverstöße sammelt, der schaltet sich mit der Zeit Rivalen, Aufgaben und Veranstaltungen frei.

Allerdings will man den Spieler nicht dazu zwingen, dass er sich den Spaß allzu umständlich suchen muss. Deshalb sind einige Veranstaltungen auch direkt anwählbar, ohne dass man erst Anlaufpunkte finden müsste. Eine der Herausforderungen sieht zum Beispiel vor, dass man sein Auto mit einer gekonnten Handbrems-Kehre in eine Parklücke schleudert, damit es genau zwischen zwei geparkten Autos zu stehen kommt.

Criterion baut »Burnout Paradise« auf einer komplett neuen technischen Plattform auf, die einen grafischen Sprung vorwärts bedeuten soll. »Burnout Paradise« will eine hohe Bildwiederholrate von 60 Bildern pro Sekunde halten, damit das extreme Tempo perfekt rüberkommt. Die neue Technik erlaubt unter anderem auch die Integration wechselnder Tageszeiten. Ein Industrieviertel soll so am Vormittag eine ganz ande-



Paradise City: wo die Autos tiefer liegen und höher fliegen...

re Stimmung ausstrahlen als in der Dämmerung. Der Spieler soll ständig neue Eindrücke gewinnen; dem dient auch die häufige Verlagerung der Vollgas-Action von den eng geschnittenen Innenstadtbereichen raus in die weitläufigen Serpentinauen der Außenbezirke, weiter auf extrem schnelle Autobahnetappen. Ähnlich wie schon bei »Burnout Revenge« sind einzelne Autos und deren Piloten als bevorzugter Gegner markiert. Ein Pfeil soll immer auf die Position des Konkurrenten hinweisen, damit man gezielt Jagd auf ihn machen kann. Gelingt einem ein so genannter »Takedown«, sprich ein alles beendender Rammstoß, soll eine Live-Cam genau in diesem Moment ein Foto des Opfers knipsen und online zum Sieger schicken. Netter Gag, basierend übrigens auf der Idee, dass »Burnout Paradise« das Gamerpic aus den Benutzerdaten ausliest und in die Ranglisten einbaut. Witzig für gute Piloten, frustrierend für alle anderen...

FREEBURN ONLINE

Die nahtlose Integration der Online-Features ist ein wesentliches Merkmal von »Burnout Paradise«. Markierte Ankerpunkte innerhalb von »

SCHWERMETALL

Muscle-Car gegen Kurvenflitzer

Der Fuhrpark setzt sich erneut aus frei erfundenen Autos zusammen. Er umfasst sportliche Oldtimer genauso wie Super-Sportwagen. Die Rechenleistung der Xbox 360 erlaubt den Grafikern das Design vielfältiger Details; von Tiefbett-Felgen und Lufteinlässen zum Beispiel. Beinahe schade, dass die Karosserien im Lauf der Zeit verstauben und verdrecken. Gut wiederum, dass Criterion das Handling jedes Fahrzeugs deutlich herausarbeitet. Der Watson R-Turbo Roadster zum Beispiel: ein leichter, wendiger Kurvenflitzer, den es aber bei jedem kleinen Crash zusammenfaltet wie die Origami-Version einer 2CV-Ente. Das automobiler Gegenteil hört auf den Namen Carson Annihilator und tut genau das, was der Name hauchzart andeutet: Er wuchtet sein schweres Metall mit der Kraft eines V8 über die Straßen, und walzt mit der Macht von vier angetriebenen Rädern alles im Weg stehende nieder. Wer dagegen den Rausch der Geschwindigkeit bevorzugt, wird den Montgomery Hawker mögen: eine Rakete von einem Sportauto. Kawumm!

VOLL, VOLL, VOLLGAS!

Nichts und niemand soll das flüssige Erlebnis bremsen, vor allem keine Ladepausen. Konkret sagt Criterion, es gäbe nur eine einzige: nämlich nach Einlegen des DVD-Datenträgers in die Konsole, bis das Titelbild erscheint.



Paradise City dienen auch als Ausgangspunkt für Racing-Wettbewerbe zwischen maximal acht Piloten aus Fleisch und Blut. Ähnlich wie in »Need for Speed Pro Street« kann der Spieler mehrere Wettbewerbe zu einer größeren Veranstaltung koppeln und dann Freunde dazu einladen. Kommt es dabei zu Karambolagen, und das ist ja durchaus gewollt, werden an jedem Fahrzeug rund 80 Bereiche in Mitleidenschaft gezogen. Die Unfallszenen sollen deutlich spektakulärer aussehen als in »Burnout Revenge«. So ist es auch nachvollziehbar, dass Criterion auf Lizenz-Verhandlungen mit Autoherstellern verzichtet hat. Die Autos heißen Montgomery Hawker, Carson GT Concept, Hunter Manhattan oder Watson R-Turbo Roadster. Der Fuhrpark setzt sich also aus frei erfundenen Autos zusammen, aus sportlichen Oldtimern, Super-Sportwagen und einer Menge anderer Typen. Die Rechenleistung der Xbox 360 erlaubt den Grafikern das Design vielfältiger Details, von Tiefbett-Felgen und

räumlich ausgeformten Lufthutzen zum Beispiel. Man werfe nur einen Blick auf den Carson Annihilator, ein fieses, grimmiges, böses US-Muscle-Car vom Feinsten. Jeder Falz im Blech wie ein Muskel, jede Rundung strahlt pure Kraft aus. Im Detail fallen die Chromumfassungen an den Seitenfenstern auf, und der biestige Blick aus den tiefschwarz gefärbten Scheinwerfern – einfach böse! Freunde der gepflegten Veredelung werden erfreut zur Kenntnis nehmen, dass sie ihren Liebling mit Aufklebern verzieren und in der Lackierwerkstatt tönen können: Dafür stehen unter anderem Speziallacke mit Glas-, Metall- und Perleffekten zur Wahl.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Trotz der überdrehten Bilder und Sounds soll sich »Burnout Paradise« allerdings echt anfühlen. Criterion zielt auf schnelles, überzogenes und stellenweise völlig überzeichnetes Gameplay, das aber auf dem soliden Fundament einer Rennsimulation aufbaut. Die Fahrzeug-

Dynamik soll im Spieler den Eindruck erwecken, dass er ständig auf Messers Schneide fährt. Gerade im Drift soll man die Autos durch kleinste Korrekturen am Analogstick sehr feinfühlig durch die Kurven balancieren. Und wenn die Karre einer Rampe entgegen schießt, soll man förmlich spüren, wie das Fahrwerk bei der Auffahrt in die Knie geht, sich dann leicht entspannt und so ein wenig extra Kraft in den Sprung über die Kante legt. Sieht scharf aus, und wird sich hoffentlich scharf spielen. In dieser Hinsicht scheint es ein gutes Omen zu sein, dass Criterion bei der ersten Präsentation Autos im Look von »Burnout 2« zeigte und auch die Musik daraus eingespielt hat. Der zweite Teil der Reihe ist nach Meinung vieler in so mancher Hinsicht der beste, weil er am meisten Adrenalin in die Blutbahn pumpt. Der Grund dafür lässt sich leicht ausmachen: Anders als bei »Burnout Revenge« muss man anderen Autos tatsächlich noch ausweichen, kann also nicht einfach das Gas stehen lassen und sie zur Sei-

te schieben. Wäre schön, wenn Criterion diese Tugend wieder aufgreifen würde. Bisher halten die Engländer aus dem beschaulichen Guildford nahe London ja noch in vieler Hinsicht erstaunlich dicht, zum Beispiel was den Crash-Modus anbelangt. Durchgesickert ist bisher nur, dass es ihn geben wird, dass er den schönen Namen »Showtime« trägt und dass man ihn immer und überall aktivieren, sein Autos also jederzeit und an jedem Ort schrotten, andere Autos rammen und so den Schaden-Highscore toppen kann. In der nächsten Ausgabe werden wir es wohl genauer wissen: Wenn alles klappt, steht dann nämlich schon das Testmuster am Start.

Richard Löwenstein

**360
SAGT ...**

Optisch und soundmäßig eine Bombe. Und bestimmt auch spielerisch heiß, wenn alle Elemente flüssig ineinander greifen.

Hitpotenzial 8.5

DIE ZEIT WIRD ZU
DEINER ULTIMATIVEN WAFFE



PLAYSTATION 3



www.timeshiftgame.com



PC
DVD-ROM
SOFTWARE



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.



QANTM.ART:DEPARTMENT
lädt ein zur

Q.ART:SEASON I

**professioneller Zeichenworkshop
mit Crytec Concept Artist**

**Eric Desideriu
und
Rut Bisbe**

am 15. Dezember 2007

im Qantm Institute

Thema: "Character Lab"

genaue Informationen unter

<http://www.qantm.tv>

Anmeldung unter 089 - 89068771



**Diploma of interactive Entertainment
Game Design :: Game Development**

**QANTM
KURSSTART:
Mai 08**

Ausbildungsinstitut für Game Development, Animation und kreative Medien

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, Moritz Wanke
Sönke Siemens

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Seckin Özdündar, Jan Kahlert,
Ann-Kristin Witter, Florian Straßer

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Tomas Soucek, Hannah Klaiber, Jan Kahlert

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE

Richard Löwenstein

DRUCK

Frank Druck GmbH & Co. KG
Industriestraße 20, 24211 Preetz/ Holstein

VERTRIEB

BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden,
Tel. 07623 / 964-0 Telefax 07623 / 964-259,
E-mail: vertriebsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG

Media & Office Point, Christiane Schöber,
Tel.: +49(0)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

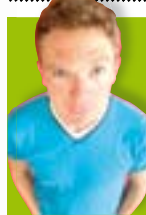
Redaktionsbüro Richard Löwenstein / 360-Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

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: Assassin's Creed, Ubisoft. Bildmotiv: von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Need for Speed Pro Street«,
»Timeshift«

FREUT SICH AUF/ »Condemned 2«,
Zeit für »Metroid Prime 3« (Wii)



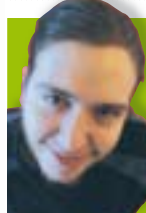
MORITZ WANKE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec

GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Legend« (PC), »Timeshift«

FREUT SICH AUF/ »Sacred 2«,
»Resident Evil 5«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Call of Duty 4«,
»Kane & Lynch«

FREUT SICH AUF/ »Metal Gear Solid 4« (PS3),
»GTA IV«



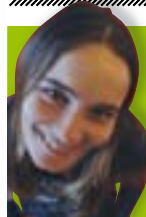
HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirlie

GENRES/ Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Need for Speed: Pro Street«,
»Assassin's Creed«

FREUT SICH AUF/ Zeit für »Die Simpsons«,
»GTA IV«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow

GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Virtua Fighter 5«,
»Assassin's Creed«

FREUT SICH AUF/ »Condemned 2«,
»Rock Band«



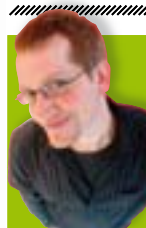
SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »Mass Effect«,
»Nascar 08«

FREUT SICH AUF/ »Fallout 3«,
»All-Pro Football 2k8«



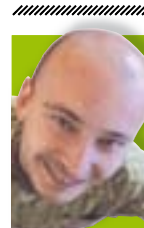
JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK

GENRES/ Rollenspiele, Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Call of Duty 4«,
»Two Worlds«

FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Fallout 3«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto

GENRES/ Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Assassin's Creed«,
»Beautiful Katamari«

FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«,
»Tom Clancy's Endwar«

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.

ASSASSIN'S CREED

Viele Hoffnungen waren an dieses Werk der kanadischen Ubisoft-Studios geknüpft. Es sollte das schönste, das größte, das großartigste Action-Abenteuer aller Zeiten werden. Und, hat's geklappt? Richard Löwenstein hat sich auf die Suche nach einer Antwort gemacht...

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal

Preis/ ab 25 Euro (als Abo-Prämie)

Genre/ Action-Abenteuer

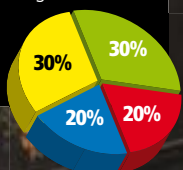
Spieler/ 1
Xbox Live?/ Ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Ein Action-Abenteuer aus tausend und einer Nacht. Jeder einzelne Pixel spiegelt die aufwändige Machart wieder

DAS STECKT DRIN

- Klingen kreuzen
- Sicht genießen
- Flucht ergreifen
- Intrigen aufdecken



Reden wir nicht drum herum. Dieses Game ist groß, vielleicht das faszinierendste Action-Abenteuer des Jahres. Viel mehr als nur eine Mischung aus »Prince of Persia« und »Grand Theft Auto«. Nämlich eine Demonstration dessen, was auf der Xbox 360 machbar ist. »Assassin's Creed« entführt uns auf indirektem Weg in den Nahen Osten zur Zeit der Dritten Kreuzzüge. Der Held ist ein Mörder - ein Killer, den die Bruderschaft der Assassinen nach seinem Versagen beim Mordversuch am Templer-Ritter Robert de Sable zum Novizen degradiert hat. Der volle arabische Name des Herrn: Altaïr Ibn-La-Ahad. Übersetzt bedeutet das in etwa: Altaïr, Sohn von Keinem. Als Waisenkind geboren, ist Altaïr in der Bruderschaft der Assassine aufgewachsen. Diesen Geheimbund hat es tatsächlich gegeben, seine wahre Geschichte ist diffus, die historische Bedeutung unklar. Man weiß nur so viel: Zahlreiche wichtige Persönlichkeiten erlagen den Mordanschlägen der Sekte. Die Taktik war dabei immer dieselbe: Verkleidet lauerten die Attentäter ihren Opfern auf, um dann blitzschnell mit einem Dolch zuzustechen. Der Mythos der Sekte lebt bis heute fort, eben auch in »Assassin's Creed«.

Um sich zu rehabilitieren, zieht Altaïr im Auftrag seiner Meister los. Er soll die Städte Jerusalem, Damaskus und Akkon bereisen und jene neun Männer finden, die den Besatzern des Heiligen Landes Palästina zu Diensten sind. Jene Männer, die mit Tempelrittern und Sarazenen verkehren, die den Kreuzzug unterstützen und das eigene Volk ausbeuten. In der Hafenstadt Akkon wäre das zum Beispiel ein Mann namens Garnier von Nablus, der Großmeister der Hospitaliter - offenbar aber ein Krankenhaus-Metzger, der hinter dicken Mauern grausame Experimente an den Gebrechlichen vollzieht. Danach geht es gegen den menschenverachtenden Sklaventreiber Al-Talal, den korrupten Giftmischer Abu'l Nuquoud, dann Majd Addin, sarazenischer Führer aus Jerusalem. Im Spielverlauf wächst der Killer in seinen Zirkel hinein und arbeitet sich in der Rangordnung der Bruderschaft nach oben. Jede der neun großen Meuchelaufgaben setzt sich aus zwei bis sechs Untermissionen zusammen: Pläne-Klau, Belauschen und andere Das-ist-zu-tun-Puzzleteile sind recht schlüssig mit der Gesamtaufgabe bzw. der Handlung verwo-

ben. Ganz selten mal kommt aufgesetzter Stoppuhr-Kram Marke »Finde 20 Flaggen in drei Minuten« dazwischen. Passt aber auch gut, die Abwechslung ist willkommen. Langsam findet Altaïr heraus, dass die Kreuzzüge nur eine Tarnung für einschneidende Ereignisse sind, in denen er selbst eine entscheidende Rolle spielt...

DIE KUNST DER FLUCHT

Zunächst besitzt Altaïr nur seine Basisfähigkeiten, er erhält nach erfolgreichen Attentaten jedoch immer mehr Handwerkszeug: ein am Handgelenk verankertes, von Federkraft betriebenes Meuchel-Messer zum Beispiel. Säbel, Kurzschwerter, Wurfmesser, neue Angriffs- und Blockade-Techniken. Altaïr verlässt sich auf sein Geschick und auf sein Können. Das Kampfsystem macht anfangs den Eindruck, dass man mit ein bisschen doofem Button-Masching durchkommt. Pustekuchen! Das klappt höchstens im ersten Spieldrittel. Da attackieren die Computergegner in geringer Zahl, lassen ihre Intelligenz daheim, die Flucht gelingt in aller Regel problemlos. Aber dann schallen immer mehr Rufe durch die Gassen: »Dich kenne ich doch.« Sein Ruf ertit Altaïr nun voraus, Wachen identifizieren ihn, auf offenem Land nehmen ihn Bogenschützen unter Beschuss, die Stärke der Kreuzritter- und Sarazenen-Patrouillen wächst auf sechs bis zehn Mann an. Bei Fluchtszenen folgen einem die Wachen nicht mehr nur auf dem Boden wie anfangs. Nein, sie klettern an Leitern hoch, springen hinter einem her, hetzen einen von Dach zu Dach. Als Assassine muss man also die Kunst der Flucht beherrschen. Muss Haken schlagen, dem Blick der Verfolger entkommen, sich dann irgendwo verstecken. In einem Heuhaufen etwa, zwischen betenden Mönchen oder auf einer gemütlichen Sitzbank, wo Altaïr unschuldig zu Boden guckt. Das hat irgendwie was von den Cop-Verfolgungsszenen aus dem Rennspiel »Need for Speed Carbon«. Der Adrenalinpegel steigt parallel zum Schwierigkeitsgrad, Kämpfe lassen sich später oft nicht mehr vermeiden. Wer die Attacken überleben will, sollte spätestens jetzt die Feinheiten gemeistert haben. Aus der Deckung heraus Angriffe erkennen und im Bruchteil eines Augenblicks einen Konterangriff starten, das ist einer der Schlüssel zum Sieg. Und dass man »



Das schönste
SPIEL
des Jahres

Lohnt sich's?



Unfassbare Grafik, verdammt cooler Held, motivierende Handlung



Gewöhnungsbedürftige Steuerung, Altairs genetischer Bruder Desmond wirkt leblos und unsympathisch



Mehr auf www.360-live.de

■ Gewinnspiel: greif Altair-Figuren, Shirts, Caps und mehr ab!

live und online

■ Machen wir's kurz: Das Game ist was für Einzelkämpfer ■ Mit Themes und Gamerpics sein Dashboard zieren, das geht immerhin ■ Und natürlich stauben erfolgreiche Assassinen Erfolge ab: 44 an der Zahl, die sind für 1.000 Gamerpoints gut. Wer das Game durchspielt, erobert mit der Zeit zwei Drittel davon. Den Rest gibt's für Sammler und Stunt-Akrobaten



WIE GTA, NUR ANDERS

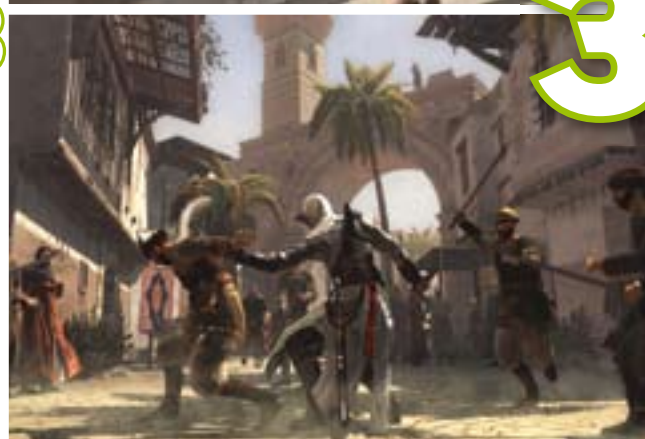
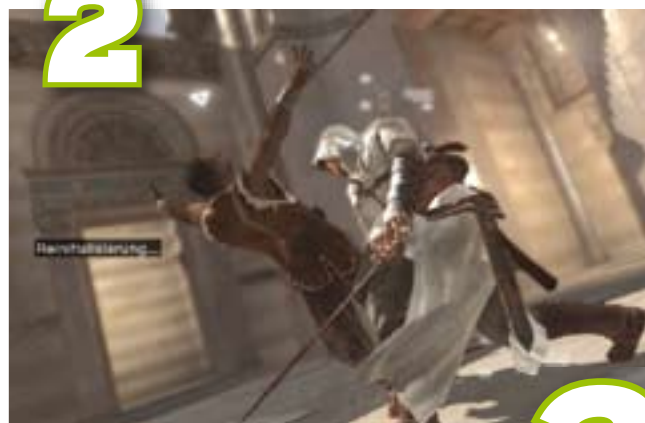
Grand Theft Assassin

Ausgangspunkt aller Missionen ist die Felsenburg oberhalb des Dorfes Masyaf. Hier liegt das Hauptquartier von Al Mualim, Führer der Bruderschaft. Von hier aus bricht Altair zu seinen Missionen auf. Unten bei den Palisaden krallt man sich ein Pferd, reitet ein kurzes Stück, findet sich nach einer minimalen Unterbrechung – sehr geschickt kaschiert übrigens – in den umfassenden Ländereien des Königreichs wieder.

Von hier leiten Wegweiser nach Jerusalem, Damaskus und Akkon. Laufen und reiten, wohin es ei-

nen treibt? Klar! Geheimnisse suchen, Nebenmissionen finden? Logo! Jede Stadt frei Schnauze erkunden? Jein. Zwei Drittel jeder Stadt sind bis Spielmitte durch blau schimmernde »Erinnerungslücken« abgeschildert.

Praktisch: Nach erfolgreicher Mission wird man direkt nach Masyaf zurück transportiert, spart sich also die zeitaufwändige Rückreise. Später bietet einem das Spiel außerdem den direkten Transport in die Städte an. Wer also keine Lust hat, kann auf die zwar wunderschöne, aber auch langatmige Reiterei fast komplett verzichten.



nach Treffern gleich noch einen Nachschlag setzt und Kombokills landet. Die lebensbedrohenden Maßnahmen sehen dank gelungener Kamera-Zooms spektakulär und – auch in der deutschen Version – teils recht heftig aus. Da dreht sich Altair mit Schwung beiseite, in den Rücken des Gegners, presst ihm die Klinge in die Wirbelsäule: Solche Szenen gibt es jede Menge. Selbst Faustkämpfe wirken elegant, nie peinlich. Altair holt richtig aus, zieht Durchschlagskraft aus der Schulter, gibt seinem Gegner ordnungsgemäß auf die Nase, tritt nach.

TURM-SYNCHRONKLETTERN

Mit der Aktions-Freiheit ist das allerdings so eine Sache. Tatsächlich setzt das Spiel die Ziele häufig so, dass einem keine andere Wahl als der Kampf bleibt. Attentats-

“Geduld, mein junger Padawan, ist oft eine Tugend”



KANE & LYNCH

DEAD MEN

WWW.KANEANDLYNCH.COM

2008

JANUAR

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEBRUAR

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

MÄRZ

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

APRIL

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUNI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JULI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AUGUST

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OKTOBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DEZEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					
31						

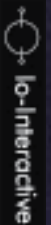
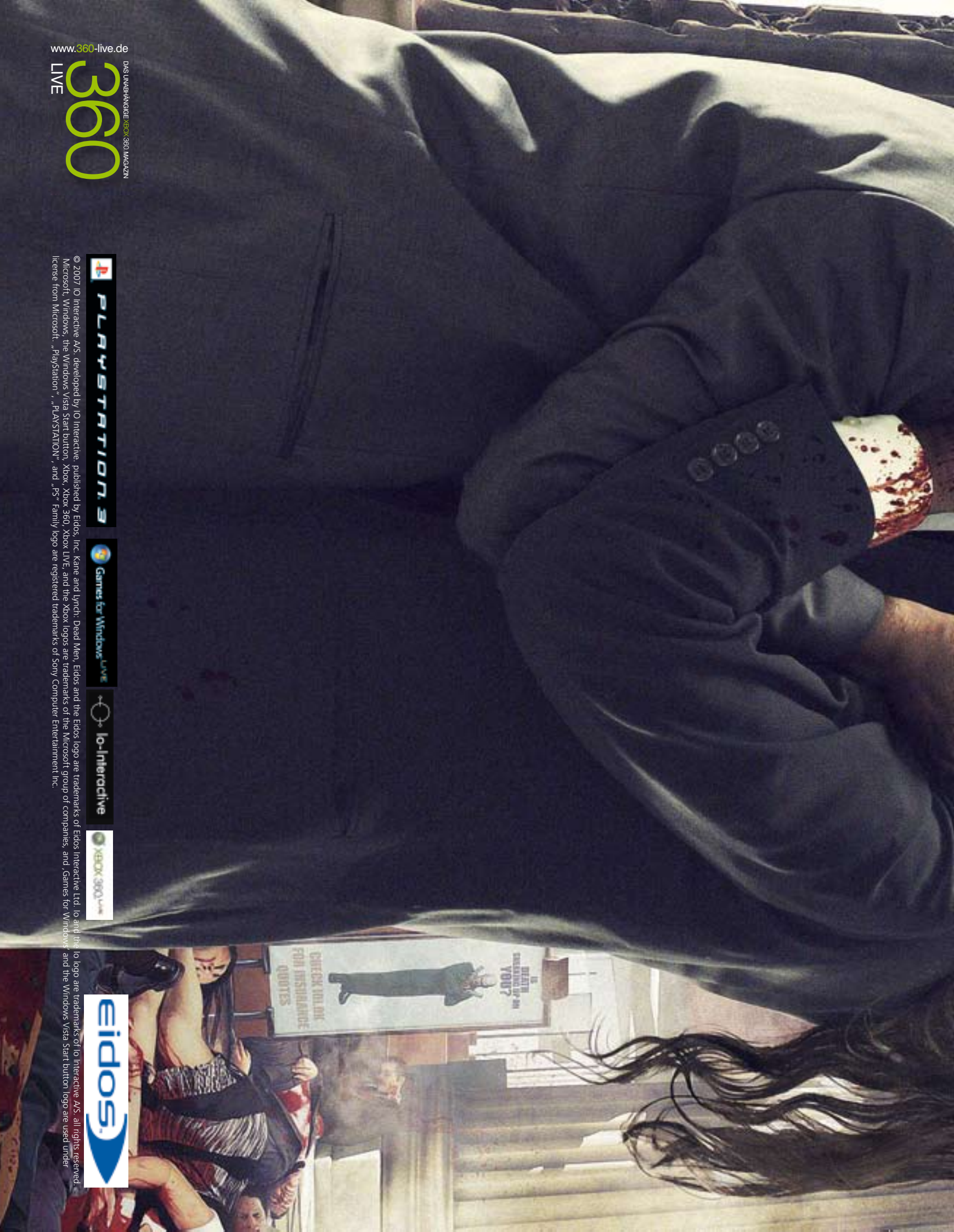
Microsoft Entertainment All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and other countries. PlayStation and the PS+ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft, Xbox, Xbox Live and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE

ASSASSIN'S CREED™





© 2007 IO Interactive A/S, developed by IO Interactive, published by Eidos, Inc. Kane and Lynch: Dead Men, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Io and the Io logo are trademarks of Io Interactive A/S. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. „PlayStation“, „PLAYSTATION“, and „PS“ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





In Sachen Eleganz und Design verhält sich der Look des Radars umgekehrt proportional zum Rest der Grafik



Jemand eine Feder auf den Kopf legen: wirklich eine charmante Umschreibung für »jemand die Kehle durchschneiden«



ERFOLGE

Auch abseits der eigentlichen Killer-Aufträge bleibt genug zu tun. Jäger der versteckten Erfolge dürfen beispielsweise: 60 Tempelritter eliminieren, das Königreich nach 100 Richard-Flaggen absuchen, die Flaggen von Masyaf finden, dazu 100 Sarazenen-Flaggen, 33 Hospitaliter-Flaggen, 33 Deutsche-Ordens-Flaggen und 100 Jerusalem-Kreuze. Na dann, frohes Forschen!



mäßiges rücklings-Meucheln-dann-Verschwinden klappt oft nur dann, wenn's gerade nicht drauf ankommt. Der Schwierigkeitsgrad zieht im Verlauf derart an, dass man manchmal am liebsten ... grrrr! Nur die ersten drei bis fünf Stunden sind ein Spaziergang, danach ist eine gewisse Frustration von Vorteil: wegen ständig neu erscheinender Gegner, und weil einem das Backtracking gelegentlich unschönes Hin- und Hergelaufe aufzwingt. Gut, dass Ubisoft in einem weisen Moment die Idee verworfen hat, den Helden schon nach einem Treffer sterben zu lassen. Jetzt steckt Altair ein bisschen was weg, das hilft. Außerdem sind die Rücksetzpunkte sehr angenehm verteilt, gut so. Schön wär's halt gewesen, wenn sich Dialoge abbrechen ließen, denn ab der vierten Wiederholung nervt's. Taschendiebstahl-Missionen sind manchmal unnötig unfair, wenn nämlich beim ersten Versuch hinterlassene Leichen immer und immer wieder die Aufmerksamkeit von Wachen auf sich ziehen. Blöd auch, dass die Karte alle Muss- und Kann-Ziele erst dann anzeigt, wenn man Türme erklommen, und per Rundum-Blick Missionen frei geschaltet hat. Mangels Hinweis durch das Spiel kann's also schon mal passieren, dass man das »Karte aufdecken« verschwitzt und planlos herumirrt. Obwohl also reihenweise einprägsame Sehenswürdigkeiten, Bauwerke und andere Landschaftsmerkmale die Orientierung erleichtern und die Navigation so gesehen problemlos klappt, bleibt einem oft nichts anderes übrig, als immer brav auf die Türme zu klet-

tern und zu »synchronisieren«, wie sich das Missions-Freischalten hier nennt. Dann klappt's auch mit dem Spielfluss. Eine Frage muss aber gestattet sein: Darf man »Assassin's Creed« tatsächlich dem Genre der Action-Abenteuer zuordnen, obwohl sich kein einziges Puzzle darin verbirgt? Die Atmosphäre der Rätselhaftigkeit hängt ausschließlich mit der Handlung zusammen, nicht mit eingestreuten Tür-, Schalter- oder Logik-Trainings für das Denkorgan.

Trotz solcher diskussionswürdiger Gamedesign-Entscheidungen packt einen die Story aber an der Nase und zieht einen vorwärts, vorwärts, vorwärts. Man will wissen, was es wirklich heißt, der »

„DIE MENSCHEN BILDEN EIN LEBENDES UND ATMENDES HINDERNIS“

KREUZZUG-AKROBATIK

Der die Wand hoch rennt



Wenn der Prince of Persia und Lara Croft einen gemeinsamen Sohn hätten, wäre er wie Altair: ein akrobatischer Modellathlet, der locker an Wänden hoch rennt, sich mit der Kraft zweier Hände an Vorsprüngen empor hangelt, Schluchten mit leichtem Sprung meistert – alles vollautomatisch! Allerdings: Hält man keine Taste auf dem Controller gedrückt, macht Altair erstmal nichts dergleichen. Dann spaziert er durch die Gegend, bleibt an Wänden brav stehen. Man muss die RT- und die A-Taste gepresst halten, um Altair im Akrobatik-Modus zu halten. Wirkt anfangs umständlich, aber nach einiger Zeit geht das in Fleisch und Blut über. Dann balanciert Altair elegant von Giebel zu Giebel, huscht flink von Steg zu Steg, nimmt Hindernisse lockerer als Jackie Chan. Recht bald wählt man lieber den Weg über die Dächer als durch Gassen: Da rennt einem kein Fußvolk vor der Nase herum, außerdem fühlt sich die Turnerei Superheldenmäßig an. Zum Thema Fußvolk: Die Menschen bilden ein lebendes und atmendes Hindernis, das einem im Weg stehen

kann, aber nicht muss – ja, das funktioniert tatsächlich und bringt wirklich was fürs Gameplay! Der Held beeinflusst die Leute durch sein Tun. Rempelt er sie an, keifen sie zurück. Hilft er ihnen, helfen sie ihm. So tragen Frauen Wasser in Vasen nach Hause, Männer halten Ansprachen oder schleppen Holzkisten – wer da zu ungestüm rennt und rumpelt, zieht Aufmerksamkeit auf sich und hat bald einen Kampf an der Backe. Wer unachtsam eine Wand hoch rennt, hört Rufe: »Was tut der da?« – und hat ganz fix Wachen aufgescheucht. Geduld, mein junger Padawan, ist oft eine Tugend in diesem Orient-Abenteuer. »Assassin's Creed« ist ganz klar ein Action-Abenteuer für Mitdenkende, die Tempo mögen, es an den richtigen Stellen aber auch rausnehmen können. Ubisoft hat einige Dialoge in mehreren Sprachen aufgenommen, man hört also auch mal türkische und arabische Dialekte in den Gassen. Das unterstreicht die Atmosphäre der Dritten Kreuzzüge. Die Eindeutigkeit? Geht grundsätzlich in Ordnung, vor allem beim Helden und in den Hauptrollen. Aber ein paar Stimmen – etwa die der Wissenschaftler – und Texte sind daneben geraten. »Wenn sie Messer brauchen, bestehen sie einen Gangster«, rät die Sprecherin aus dem Off. Gangster? Zur Zeit der Kreuzzüge?

WIE NEO, NUR ANDERS

Teil der Matrix

Die an Sprachaufnahmen für »Assassin's Creed« beteiligte US-Schauspieler Kristin Bell hat's ja schon vor Monaten ausgeplaudert, deshalb dürfen wir ein Geheimnis an dieser Stelle wohl guten Gewissens aufdecken. Nämlich, was es mit den geheimnisvollen Hightech-Armaturen auf sich hat, die bei diversen Presse-Vorführungen des Spiels im Bild zu erkennen waren. Nun, erste Überraschung: »Assassin's Creed« beginnt nicht im Orient, sondern in einer virtuellen Welt voller Nebel und schemenhafter Andeutungen, die in einem glänzenden Hightech-Labor entstehen. Wissenschaftler haben herausgefunden, dass Menschen ihre Erinnerungen über Generationen vererben,

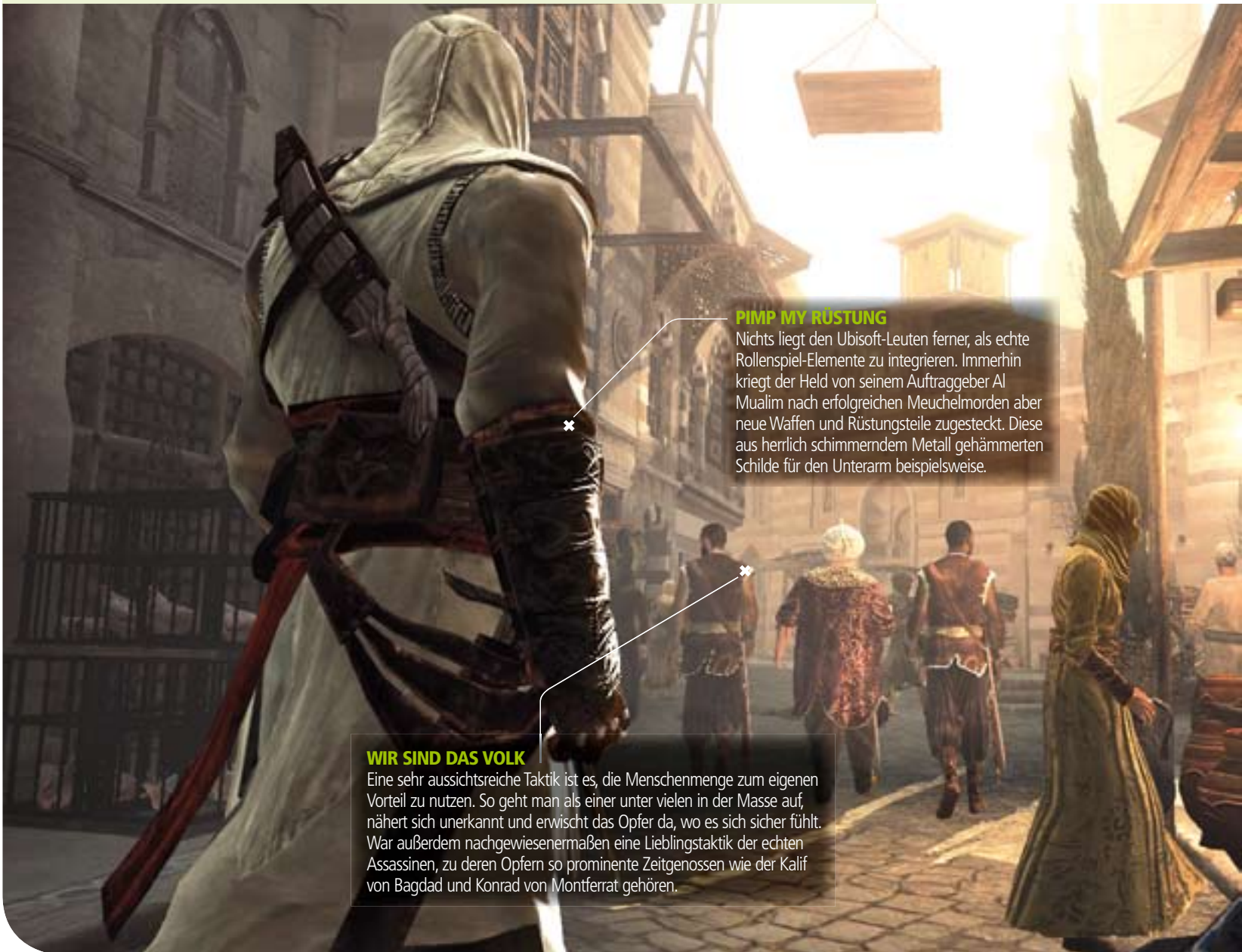
und zwar in ihren Genen. Jetzt wollen sie an die Erinnerungen von Desmond Miles heran, warum, zeigt sich im Spielverlauf. Desmond ist der Nachkomme eines Meuchelmörders, der um das Jahr 1191 gewirkt hat, zur Zeit von König Richard Löwenherz und seinen Kreuzzügen in Palästina. In Desmonds Genen sind die Erinnerungen dieses Assassinen namens Altaïr gespeichert. Der Apparat »Animus« baut aus Desmonds genetischen Träumen dreidimensionale Welten, die einen in die alte Zeit zurückversetzen – in die Rolle von Altaïr. Ist übrigens raffiniert umgesetzt: Selbst der Pausen-Bildschirm und das Options-Menü sind so strukturiert, als würde man sich selbst in »Animus« befinden.



Die Wissenschaftlerin oben im Bild heißt Lucy. Sie schickt einen ins Reich der genetischen Träume...

» Sohn von Keinem zu sein. Was es mit den Kräutern auf sich hat. Wie es kommt, dass so viele Freunde und Feinde so viel über den Helden zu wissen scheinen. Warum sie sich weigern, ihre Informationen zu teilen. Die Missionen sind eng miteinander verwoben. Jede einzelne ein Puzzlestück, erst am Ende ergibt sich das ganze Bild.

Apropos: Was für eine Grafik! »Assassin's Creed« ist einfach schön, anders lässt sich das nicht ausdrücken. Ein Großteil der Schönheit liegt in den Kleinigkeiten, von denen das Auge viele kaum bewusst wahrnimmt. Und doch sind sie da, sorgen für eine lebendige und natürliche Erscheinung. Wenn man sich zum Beispiel beim Ritt über das Land etwas Zeit für eine Rast nimmt, vom Pferd steigt, ein wenig durch das fersenhohle Gras spaziert. Wer genau hinschaut, wird zum Beispiel entdecken, wie die dünnen Schleierwolken langsam über den Himmel gleiten; wie sie leichte



PIMP MY RÜSTUNG

Nichts liegt den Ubisoft-Leuten ferner, als echte Rollenspiel-Elemente zu integrieren. Immerhin kriegt der Held von seinem Auftraggeber Al Mualim nach erfolgreichen Meuchelmorden aber neue Waffen und Rüstungsteile zugesteckt. Diese aus herrlich schimmerndem Metall gehämmerten Schilde für den Unterarm beispielsweise.

WIR SIND DAS VOLK

Eine sehr aussichtsreiche Taktik ist es, die Menschenmenge zum eigenen Vorteil zu nutzen. So geht man als einer unter vielen in der Masse auf, nähert sich unerkannt und erwischt das Opfer da, wo es sich sicher fühlt. War außerdem nachgewiesenermaßen eine Lieblingstaktik der echten Assassinen, zu deren Opfern so prominente Zeitgenossen wie der Kalif von Bagdad und Konrad von Montferrat gehören.

Schatten auf den Boden werfen; wie diese durch das Tal wandern, wo sich dadurch ständig die Farben ändern; wie die Schatten an manchen Stellen das grelle Sonnenlicht mattieren; wie der nur wenige Schritte entfernte Wegweiser auf gehauenen Stein mitten in der prallen Sonne steht, das Auge blendet; wie Altaïrs Schatten auf den Boden prallt, sich als harter Kontrast gegen den felsigen Untergrund abzeichnet und jeden Grashalm einzeln abschattiert. Selbst im Stillstand balanciert Altaïr seinen Körperschwerpunkt leicht von einem Bein auf das andere, als wäre er in Lauerstellung; sein Kaftan bewegt sich sanft in der Brise, der Gaul schabt mit den Hufen und pendelt mit dem Kopf über einen Grasfleck, auf der Suche nach etwas Fressbarem. Selbst wenn man rein gar nichts tut, steckt in diesem Spiel unfassbar viel Bewegung.

SCHAU GENAU!

Einige Aussichten sind wie gemalt, machen süchtig nach mehr, nach Augenblicken wie



UNTEN OHNE

Ursprünglich hatte Ubisoft geplant, auf den Einbau von Bildschirm-Anzeigen zu verzichten. Jetzt gibt es jede Menge davon, und die sehen zum Teil richtig ... na ja aus. Die Controller-Belegungs-Anzeige kann man getrost wegschalten, der Rest sollte auf dem Bildschirm bleiben. Warum? Ohne Energiebalken und Radar fehlt bezüglich Helden-Restenergie und Ziel jedes Feedback.

KOMFORT UND CO.

Der Sprung des Glaubens

Es sind die kleinen Dinge, die zählen. Ist auch bei »Assassin's Creed« so. Viele Details belegen, wie viel Sorgfalt Ubisoft Montreal in dieses Werk eingebracht hat. Zum Beispiel die Eleganz, mit der das Spiel die sowieso sehr wenigen, und dann ziemlich kurz gehaltenen Ladepausen kaschiert – nämlich indem es den Helden in einen blauen Nebel schickt, der quasi den Aufbau der Erinnerung durch die »Animus«-Maschine symbolisiert. Man kann Altaïr in diesen Momenten steuern, nebenbei bemerkt, und die großartige Animation seines Kaftans Falte für Falte bewundern. Oder die Sache mit dem »Sprung des Glaubens« – jener todesmutige Sturz von hohen Türmen und Dächern, hinunter in einen am Boden bereitgestellten Strohaufen. Der Sprung verkürzt Klettereien, hilft bei der Flucht – und sieht verschärft aus. Wenn bei einer Jagd über die Dächer mal keine Zeit bleibt, am Boden nach Stroh Ausschau halten, weil einem siebzehn Häscher im Genick hängen: keine Panik, sondern auf Tauben achten. Wenn nämlich vier oder fünf davon am Sims kauern und Korn picken, weiß man – hier lässt es sich vortrefflich vom Dach hüpfen, denn unten erwartet einen eine sanfte Landung auf weichem Stroh. Meistens jedenfalls.



Immer wenn Altaïr hochgelegene Orte erreicht, belohnt einen das Spiel mit einer wunderschönen Kamerafahrt und frei geschalteten Missionen

dem ersten Ritt in südöstlicher Richtung. Dieser Moment, wenn Altaïr den engen Felskanal durchquert, eine Hochebene erreicht und sich unten im Tal diese gewaltige Stadt aus dem Sand schält – Jerusalem. Da geht einem das Herz auf. Die goldene Kuppel des Felsendoms schimmert im Sonnenlicht, die gewaltigen Stadtmauern aus Lehm türmen sich vor einem auf. Das beeindruckt, vor allem wenn ein Großbild-Fernseher in der Videoauflösung 720 oder 1080 die Bilder hervorbringt. Zwischen Masyaf und Damaskus finden sich jede Menge solcher Augenöffner. Zum Beispiel die Coolness, mit der sich Altaïr nach gewonnenem Kampf über den Dächern positioniert, einen Fuß fest auf dem Giebel, den anderen auf der Dachschräge. Wie der Held über Sand, Stein, Fels, Holz oder ein mit Lehmziegeln bedecktes Dach eilt, wie die Schritte dem Untergrund entsprechend klingen. Wie Altaïr behände an der Fassade entlang auf einen hohen Turm klettert, links, rechts, rauf, den Körper immer leicht balancierend, schlicht umwerfend! Oben angekommen bietet sich einem dann ein unfassbarer Anblick, wie sonst in keinem anderen Videospiel, nicht mal annähernd. Die Aussicht reicht kilometerweit, bis zum Horizont, du hörst den Wind säuseln, unten vielleicht ein Pferd wiehern – das hat was von Urlaub! Sehenswert auch der »Sprung des Glaubens«, wenn Altaïr auf Kommando von Türmen herabstürzt, dutzende Meter hinab, mit elegantem Überschlag in einem Strohaufen landend. Unten auf den Straßen dann wirkt das Treiben herrlich authentisch. Wenn sich zum Beispiel Klingen kreuzen, reißen einige Passanten die Arme hoch, andere nehmen Reißaus. Natürlich, irgendwann wiederholen sich die Reaktionen, aber auf die Nerven geht das nie. Mit der Zeit greift das Volk

spürbar in den Spielverlauf ein. Immer mehr Menschen spazieren durch enge Gassen, verschließen Fluchtwege oder helfen. Wer sich zum Beispiel in Bürgerwehr-Nebenmissionen engagiert und schikanöse Wachen meuchelt, wird bald Verbündete finden, die automatisch in Kampfsituationen eingreifen – nicht allzu wirkungsvoll zwar, zum Beispiel indem sie die Angreifer am Arm wegziehen. Aber zwei bis drei Wachen halten die Jungs halt doch in Schach und geben einem damit das angenehme Gefühl, nicht alles ganz allein erledigen zu müssen.

Es wäre allerdings nachvollziehbar, wenn sich mancher Gamer einen gemüthlicheren Weg ins Finale wünscht; ein »Assassin's Creed« ohne diesen hohen Schwierigkeitsgrad, dafür mit einer zugänglicheren Steuerung. Trotzdem zeigt die Ubisoft-Produktion, wie wirklich erwachsene Videospiel-Unterhaltung aussehen muss: intelligent, detailverliebt, originalgetreu, menschlich. Für diese Herangehensweise hat sich »Assassin's Creed« die Auszeichnung zum Spiel des Monats verdient – obwohl die hervorragend gemachten, allerdings halt eher konventionell designten Titel »Call of Duty 4« und »Mass Effect« im Testteil dieser Ausgabe etwas höhere Wertungen abräumen.

Richard Löwenstein

Assassin's Creed

GRAFIK/

Detaillreich und lebendig, nur selten Ruckler und Zeilenversatz

9

SOUND/

Der Situation angemessene Musikbegleitung, 1A-Soundeffekte

9

STEUERUNG/

Überkompliziert, aber man gewöhnt sich dran

7

Wunderschön, atemberaubend, herrlich groß, aber auch mit ein paar Macken

9.0
aus 10



Schritt, Trab oder Galopp, die Pferdesteuerung ist topp

Lohnt sich's?



Die Mischung aus kompromissloser Action und fiesen Dialogen zündet



Steuerung braucht Eingewöhnungszeit, kein Online-Koop



Erscheint/ 23. November 07



Im Mehrspieler-Modus winkt das große Geld. Zumindest, wenn die Ganoven an den SWAT-Teams vorbeikommen

liveundonline

■ Acht Spieler bekämpfen sich in einer abgewandelten Räuber-und-Gendarm-Variante, inklusive Intrigen und Verrat! ■ Schade: Der Koop-Modus ist nur auf dem Splitscreen und nicht über Xbox Live spielbar ■ 47 Erfolge, beispielsweise für das Durchspielen im Koop-Modus, oder für hohe Präzision im Club-Level

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Eidos

Hersteller/ IO Interactive

Preis/ ab 55 Euro

Genre/ Action

Spieler/ 1 - 8

Xbox Live?/ ja

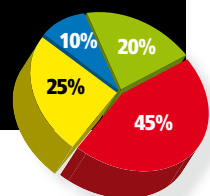
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Herrlich kranker Ganoven-Thriller mit überraschenden Wendungen

DAS STECKT DRIN

- Söldner
- Knarren
- Diamanten
- Abseilen



KANE & LYNCH DEAD MEN

Wie weit darf man gehen, um seine Familie zu retten?

Drei Wochen können eine lange Zeit sein. Wenn man beispielsweise auf »Kane & Lynch« wartet, das neue Game der »Hitman«- Erfinder IO Interactive. Drei Wochen können aber auch verdammt kurz sein, wie Ex-Söldner Kane am eigenen Leib zu spüren bekommt. Auf dem Weg zum Knast wird er von seiner alten Truppe befreit, von der er gedacht hat, sie wäre bei einem vermurksten Auftrag ums Leben gekommen. Die Jungs von »The Seven«, so der Name der Gang, machen das allerdings nicht aus reiner Nächstenliebe. Sie wollen die Beute zurückhaben, mit der sich Kane vor vier Jahren aus dem Staub gemacht hat. Drei Wochen Zeit, danach sterben Kanes Frau und seine Tochter. Hat er Erfolg, blüht

immerhin nur ihm allein der Tod. Heitere Aussichten also! Dass Kane dann auch noch den schizophrenen Lynch als Aufpasser an die Seite bekommt, macht die Sache perfekt. Die beiden Hauptpersonen können sich schon von Beginn an nicht riechen, und die andauernden Wortgefechte und Gemeinheiten zwischen den beiden kitzeln einem immer wieder das Zwerchfell – »Kane & Lynch« würde sich auch als Pärchen in einem Buddy-Movie gut machen.

FREUND UND HELFER

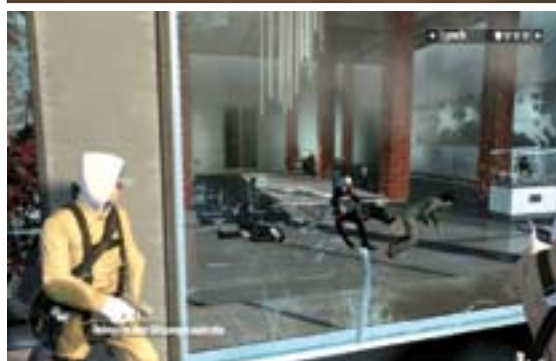
Die Reibereien beginnen schon in der zweiten Mission, kurz nach der Flucht also. In einem leeren Kaufhaus versucht Kane, Lynch ein bisschen was beizubringen. Diesen Abschnitt könnte



LUG UND TRUG

Mehrspieler mal anders

Mit dem »Fragile Alliance«-Modus gehen die Jungs von IO Interactive gänzlich neue Wege. Ziel ist es unter anderem, eine Bank auszurauben. Bis zu acht Spieler starten dabei auf der Seite der Ganoven und kämpfen sich durch das KI-Sicherheitspersonal. Ist die Beute sichergestellt, wird sie auf alle Beteiligten verteilt – das gibt satt Punkte. Wer nun aber gewinnen möchte, kann sich mit seinem Anteil alleine nicht zufrieden geben. Deshalb gehört hier Verrat dazu. Einziger Haken: Das jeweilige Opfer wird als Ordnungshüter wiedergeboren und darf sich rächen. Könnte also ein richtig spaßiges Erlebnis sein. Bleibt nur zu hoffen, dass der Modus von der Community angenommen wird.



KURZ GESAGT

Spannend wie ein Michael-Mann-Thriller, hart wie ein Metallprügel und bitterböse wie ein gewisser Ex-Söldner

man als eine Art erweitertes Tutorial ansehen, auch wenn man durchgehend Kane spielt und hier die Rolle des Ausbilders übernimmt. Schnell werden einige grundlegende Vorgänge erklärt. Wie man seinen Kollegen bestimmte Waffen ins Inventory legt zum Beispiel. Lynch nutzt natürlich sofort die Gunst der Stunde und schießt mit seiner neuen Schrotflinte sofort eine Schaufensterpuppe in Fetzen. Schnell wird klar, dass der bärtige Kerl eine tickende, wandelnde, völlig unberechenbare Zeitbombe ist. Das kann ja heiter werden...

Die Trainingssession wird jedoch von einem Polizeikommando gestört. Sind wohl durch Lynchs Schüsse aufmerksam geworden. Der perfekte Zeitpunkt also, um das Gelernte in die Praxis umzusetzen. Weil weder Kane noch Lynch mit dem Master Chief verwandt sind, gilt es, taktisch vorzugehen und öfter mal in Deckung zu gehen. Schön also, dass ein Deckungssystem ähnlich dem von »Ghost Recon: Advanced Warfighter« zum Einsatz kommt. Weniger schön: Kane schießt sich automatisch in Deckung, wenn er vor Säulen, Pfosten und ähnlichem steht. Ist prinzipiell eine gute Idee, aber gerade in den nicht selten ziemlich hektischen Feuergefechten zickt das System gerne mal: Dann geht Kane eben doch nicht in Deckung, sondern fängt sich eben Treffer ein. Das ist dann aber, neben der gelegentlich etwas sehr aggressiven Gegner-KI, tatsächlich der einzige nennenswerte Kritikpunkt. Ist halt schade, dass der dänische Hersteller IO nicht noch ein bisschen mehr Feinarbeit geleistet hat. Fühlt sich nämlich toll an, wenn's klappt. Wenn man sich hinter einer

Wand versteckt hält, durch kurzes Berühren der Schultertaste hervorluchtet und eine gezielte Salve abfeuert, dann ist man mittendrin in einem Actionfilm. Zur Not darf Kane auch blind feuern. Das dient aber eigentlich nur zweierlei: Es zwingt die Gegner in Deckung und sieht außerdem extrem cool aus. Das Grundgerüst entspricht also dem eines normalen Third-Person-Shooters.

PRIVATARMEE?

Mit dem kleinen Unterschied, dass Kane eigentlich nie wirklich allein unterwegs ist. Während er zunächst ausschließlich von Lynch begleitet wird, gesellen sich später andere Typen dazu – gegen Spielende rennt Kane schon mal mit vier bis fünf Gesellen durch die Gegend. Dadurch kommt also auch ein Schuss Taktik ins Spiel, ähnlich dem 2005 erschienenen »Freedom Fighters« auf der alten Xbox. Mit dem Digikreuz werden die einzelnen Männer durchgeschaltet, die eigentlichen Befehle liegen jedoch auf der X-, Y- und B-Taste: »Folgen«, »In Deckung gehen« und »Angriff!«, solche Dinge eben. Ist eine Anweisung gegeben, wird automatisch auf den nächsten Charakter gewechselt. Ist anfangs ein wenig ungewohnt, stellt sich später aber als praktisch heraus. So kann man all seine Kommandos loswerden, ohne sich Gedanken ums Umschalten machen zu müssen. Durch die Kollegen erleichtert sich auch so manche Situation. Wenn man beispielsweise von einem Scharfschützen in Deckung gezwungen wird und bei der geringsten Bewegung einen Kopfschuss kassieren würde. Während Kane dann sicher

in Deckung bleibt, schickt er dem bösen Buben einfach einen Kameraden auf den Hals. Wer davon nichts hält, kann die Mitstreiter auch einfach ihre Arbeit machen lassen. Richtig dämliche Aktionen sind uns nicht aufgefallen: die können schon was, die Jungs.

Geht Kane im Gefecht zu Boden, ist noch nicht alles verloren. Ist nämlich ein Gefolgsmann in der Nähe, kann er seinen Anführer mit einer rettenden Adrenalin-spritze wieder zurück ins Reich der Lebenden holen – was übrigens sehr nett aussieht. Wer allerdings zu oft in kurzer Zeit niedergeschossen wird, muss mit einer Überdosis und somit der gegenteiligen Wirkung rechnen. Da ist es wirklich angenehm, dass sämtliche Rücksetzpunkte fair gesetzt sind. Zudem gibt's beim Neustart keinerlei nervige Ladepausen. Das alles ergibt in Zusammenarbeit mit dem ausbalancierten Schwierigkeitsgrad einen sehr angenehmen Spielfluss.

VOLLE BEWAFFNUNG

Wir hatten es erwähnt: Kane und Lynch sind zwei üble Schurken, die perfekten Antihelden. Statt Omas über die Straße zu helfen, rauben sie lieber Banken aus. Oder entführen die Tochter des hochrangigen japanischen Konzernchefs Retomoto. Wer sich soviel Rücksichtslosigkeit leisten will, der sollte besser das dazu passende Waffenarsenal hinter sich wissen. Von Maschinenpistolen, über Schrotflinten bis hin zu Sturmgewehren ist eigentlich alles dabei, was »Rumms!« macht und Löcher in die Wände reißt. Allerdings sind die Namen leicht abgewandelt. Aus

1



CLUB-BESUCH MAL ANDERS



2

Kane und Lynch in Tokio

Laute Musik, hauenweise Leute. Hier fühlt sich Lynch überhaupt nicht wohl. Ein Glück also, dass die beiden nur gekommen sind, um mit Yoko, der Besitzerin des Clubs, zu sprechen.

Die zeigt sich jedoch ganz und gar nicht kooperativ. Lynch hat da aber seine Methoden – und schlägt die Dame mit mehreren Faustschlägen

ins Reich der Träume. Danach beschließen die beiden, die Dame einfach mitzunehmen.

Das sehen die Sicherheitsleute des Clubs jedoch weniger gern, weshalb sie eine wilde Schießerei mitten zwischen den Club-Besuchern anzetteln. Lynch darf aber nicht mitmachen: Er muss ja Yoko tragen!

2

3



3

der P90 wird dann eben die P900. Egal, jeder, der schon einmal einen modernen Shooter gespielt hat, wird einen Großteil der Waffen wieder erkennen. Mit Splittergranaten und Brandbomben kann man den Gegenscharen noch zusätzlich einheizen. Und wenn die blauen Bohnen einmal zur Neige gehen, werden die Kollegen praktisch. Denn neben den Sanitär-Fähigkeiten, sind die Jungs gleichzeitig auch wandelnde Munitionslager. Deshalb haben sie auch jederzeit das ein oder andere Magazin für Kane übrig. Gegen Ende des Spiels gibt es übrigens noch eine richtig gelungene Wendung, die sich auch aufs Gameplay auswirkt. Allerdings wollen wir dazu nichts verraten – ist einfach viel zu überraschend! Allerdings nicht überzeugend genug, als dass wir einen dicken Kritikpunkt außer Acht lassen könnten: den fehlenden Online-Koop. Zwar darf man mit einem Kollegen per Split-screen die Geschichte erleben, Xbox-Live-Freunde gucken allerdings in die Röhre. Wirklich schade! Als kleines Trostpflasterchen gibt es eine andere Art von Mehrspieler-Modus. Die Rede ist von »Fragile Alliance«: Hier starten bis zu acht Spieler gegen KI-Gegner und müssen Aufträge bestehen. Eine Bank ausrauben beispielsweise. Ist das erfolgreich, wird die Beute aufgeteilt. Nun hat man die Möglichkeit, einen oder mehrere seiner Kollegen über den Haufen zu schießen um deren Anteil einzustreichen. Die sind danach jedoch nicht aus der Welt, sondern starten erneut als Ordnungshüter, um sich zu rächen. Spaßige Idee und gelungene Ausführung, jetzt fehlen nur noch die Spieler!

TECHNISCH EINWANDFREI?

Grafisch hat sich in den letzten Wochen noch mal richtig was getan. Die Kulissen wirken nicht mehr ganz so kalt und steril wie noch in der letzten Version und die Animationen der Charaktere sehen jetzt richtig geschmeidig aus. Außerdem ist die schiere Anzahl an NPCs in einigen Levels ziemlich beeindruckend. In der Lobby des Retomoto-Towers beispielsweise, oder in der Discothek, wo hunderte Besucher zu fetzigen Technobeats abtanzen. Die Levels sind allesamt eher groß als klein gehalten, trotzdem gehen einem nie Ladezeiten auf die Nerven. Stattdessen lädt das Game nur einmal vor jeder Mission, und selbst das ist sehr unterhaltsam aufbereitet: mit Dialogen zwischen Kane und Lynch, die sich immer wieder in die Haare kriegen.

Apropos Dialoge: Das Spiel erscheint in einer komplett lokalisierten Version, und da setzt sich der positive Trend seit »Bioshock« fort. Eidos hat die wichtigsten Figuren mit passenden Synchronsprechern besetzt, die ihre Texte mit sehr viel Herzblut und Engagement sprechen. Die Ansagen kommen staubtrocken, dreckig und witzig rüber – echt spitze, gerade weil die Übersetzung der mit Schimpfwörtern durchsetzten Vorlage sehr leicht hätte peinlich geraten können. Und noch eine gute Nachricht: Selbst Freunde ungeschnittener Uncut-Software dürfen diesmal bedenkenlos zur deutschen Version greifen, weil das Spiel seine 18er Freigabe komplett ohne Kürzungen erhalten hat. Wem also der Stil von IO Interactives Produktionen schon

immer zugesagt hat, der muss »Kane & Lynch« einfach haben. Die Story ist spannend, die Charaktere prägen sich ein, die Ansagen zünden. Und dann diese bitterböse Machart. Einzigartig!

Nicholas Buracas

Kane & Lynch: Dead Men

GRAFIK/

Weitläufige Level, starke Helden, aber schwache Nebencharaktere

8

SOUND/

Mitreißender Soundtrack, richtig gute Synchronsprecher

8

STEUERUNG/

Nach dem Tutorial sollte man fit sein. Passt.

8

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

8.6

aus 10

MITMACHEN UND GEWINNEN: DEN VOLL SCHÖNEN UND TOTAL SCHARFEN SHARP AQUOS LC-32X20E!

Wenn du was anmachen willst, dann sollte es schlank, groß und sexy sein. Wie Sharps preisgekrönter Premium-LCD-Fernseher Aquos LC-32X20E. Ein cooles Teil mit heißer Technik. Perfekt für Heimkino und Gaming auf der Xbox 360. Ein Teilnehmer an diesem Gewinnspiel kann so ein brandneues Luxusgerät im Wert von 1.300 Euro gewinnen. Ein glücklicher Mensch wird das sein, denn erst gemeinsam mit Sharps LCD-Fernseher Aquos LC-32X20E blüht die Xbox 360 so richtig auf. Der LCD-Fernseher bringt Games und HD-DVD-Movies in echter Full-HD-Auflösung mit 1920 mal 1080 Bildpunkten rüber, sodass keine Details fehlen und plastische Bilder den Betrachter förmlich aufsaugen. Schluss mit verschlepptem Timing und verwaschenen Eindrücken: Die Reaktionszeit des LCD-Panels von sechs Millisekunden sorgt für klare Kontraste und brillante Farben. Sharps Quick-Shoot-Technologie garantiert zusätzliche Schärfe. Dazu das gewisse Extra, das Cineasten schätzen: das 24p-Vollbildverfahren, das der Aquos LC-32X20E in Perfektion beherrscht. 24p gibt die Einzelbilder einer Kino-Produktion im Tempo des Kino-Originals wieder – statt um bis zu 25 Prozent beschleunigt, wie das die meisten Fernsehgeräte tun. Neueste Technik also, verpackt in ein elegantes Slim-Line-Gehäuse, das den 32-Zoll-Bildschirm perfekt einrahmt. Mit drei Anschlüssen für HDMI 1.3, plus YUV und VGA sowie einem Tuner für digitales DVB-T-Fernsehen ist der Aquos LC-32X20E wie gemacht zur Vermählung mit Xbox 360 und allen anderen HD-tauglichen Videoquellen. Darum am besten sofort zum Hörer greifen, online gehen oder eine Postkarte schreiben und mitmachen. Viel Glück!

1. PREIS

**BRANDNEUER
LUXUS-FLACHBILD-FERNSEHER
VON SHARP: DER AQUOS LC-32X20E!**

**SO NIMMST
DU TEIL!**

TELEFON

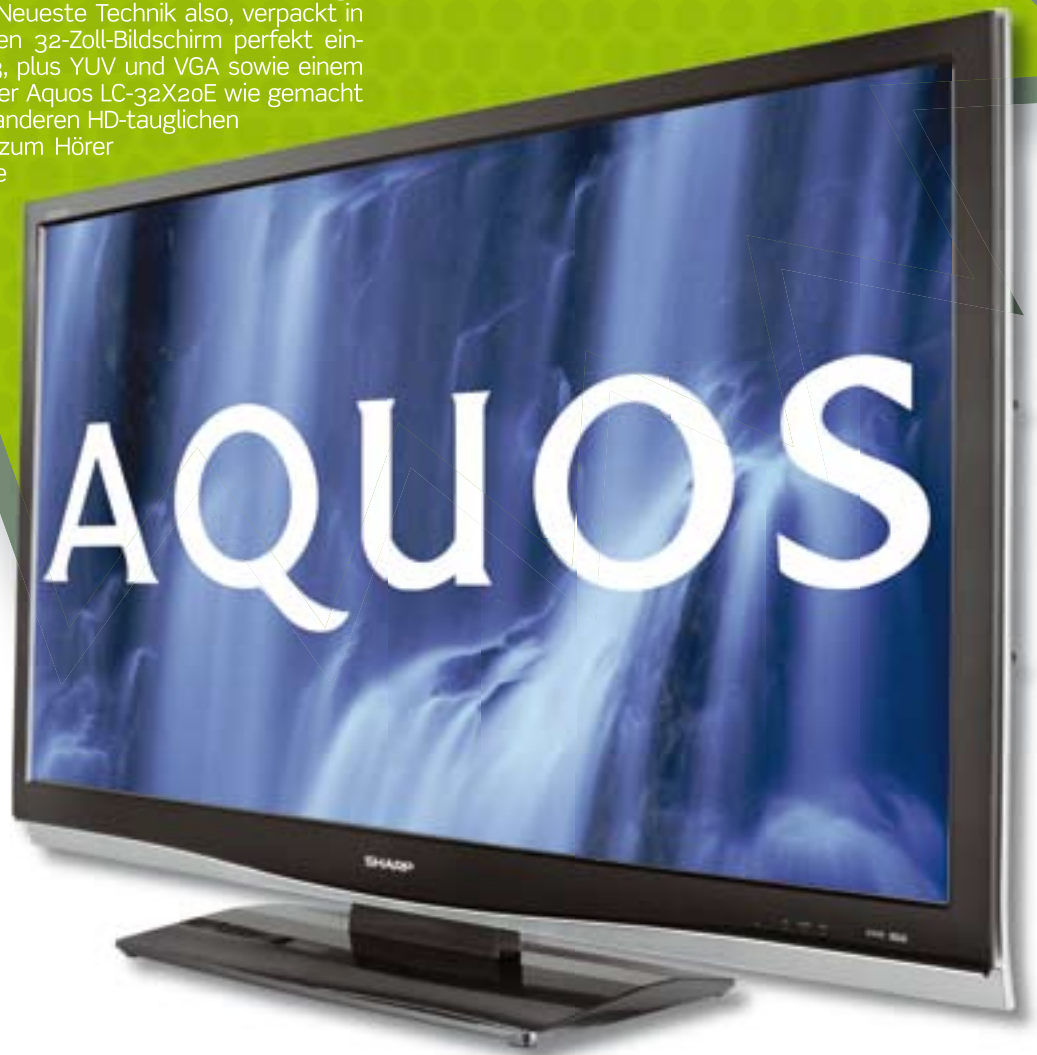
Der schnelle und bequeme Weg:
Wähle einfach die 01379 / 222 55
59. Jeder Anruf fließt in die Verlosung
ein und kostet nur 49 Cent aus dem
Deutschen Festnetz.

POST

Schicke einfach eine gewöhnliche
Postkarte mit dem Betreff Sharp-
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 Email-Adresse
angemeldet sein.



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN NUR BIS ZUM 18. DEZEMBER!

Teilnahmeschluss ist der 18. Dezember 2007. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Der Gewinner wird am 19. Dezember 2007 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Sharp, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lohnt sich's?

- Flüssiges Bullet-Time-Gameplay, vier gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade
- Gameplay wiederholt sich stellenweise, wenig Höhepunkte, kaum Überraschungen



Erscheint/ erhältlich

F.E.A.R. FILES

Wer hat Angst vor kleinen Mädchen? Wir immer noch nicht!

Es war einmal ein kleines Mädchen namens Alma, das hatte rote Strümpfe an, und ein rotes Kleidchen am Leib. Mit leichten Schritten trug sie Freude in die Welt, allerdings nur in die Welt jener, die mit Blut besudelt und vom Wahnsinn befallen waren. Denn die roten Strümpfe, das sind in Wahrheit Flecken von den Blutpfützen, welche die Korridore der Armachan Technology Corporation besudeln. Und das Kleidchen, das ist gefärbt von den Fleischfetzen der Massakrierten, die der irre Paxton Fettle und seine geklonten Supersoldaten zwischen Lagerhallen und Labors verstümmelt haben. Warum, wieso, und was Alma mit Paxton verbindet, das ist einigen vielleicht auch nach dem Finale des Horrorschockers »F.E.A.R.« weiter unklar. Soviel sei vorweg gesagt: »F.E.A.R. Files« vergibt leider die Chance, mehr Licht ins Dunkel und die Story zu Ende zu bringen.

»F.E.A.R. Files« ist kein Nachfolger, streng genommen auch kein vollwertiges Game. Stattdessen kombiniert es zwei – für den PC als Addon erhältliche – Ergänzungen auf

einer eigenständig spielbaren DVD-ROM. Erweiterung Eins nennt sich »Extraction Point«, die andere »Mission Perseus«. Beide sind getrennt anwählbar, und erzählen voneinander unabhängige Varianten dessen, was schon im Originalspiel zu erleben war. Jede Erweiterung macht einen also zum Teil eines militärischen Spezialkommandos, das in die Gebäude der Armachan Technology Corporation – kurz: ATC – eindringt und dort auf Leichen und Schrecken stößt.

Das Hauptspiel braucht's nicht, um sich von »F.E.A.R. Files« ein weiteres Mal ordentlich die Gänsehaut bürsten zu lassen. Das Ding läuft eigenständig, gibt sich aber wenig eigenständig. Wer das Original kennt, kennt sich aus. Als Kulissen dienen erneut die Büros, Korridore und Keller der ATC, plus einige Straßenzüge aus dem Dorf in direkter Nachbarschaft des gewaltigen Hightech-Komplexes. Die geradlinige Machart bleibt erhalten, auch die Gegner sind vertraut: Paxtons geklonte Supersoldaten lauern überall. Sie umzingeln einen, nutzen Deckung, arbeiten wie eine Gemeinschaft. Sie

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Vivendi Games

Hersteller/ Monolith/Timegate Studios

Preis/ ab 55 Euro

Genre/ Horror-Shooter

Spieler/ 1 - 16

Xbox Live?/ ja

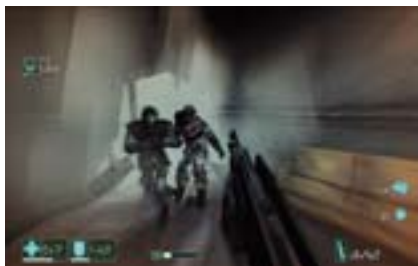
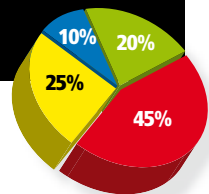
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Zwei mal Gehacktes bitte: neue Kapitel für einen als Ego-Shooter getarnten Horror-Schocker

DAS STECKT DRIN

- Horror
- Spannung
- Alma
- Gänsehaut



Erstaunlich: Das Spiel heißt Vier Feils, trotzdem kommen weder Feilen, noch Sägen oder gar Nagelpistolen als Waffen zum Einsatz

liveundonline

Acht neue Instant-Action-Karten für Standard- und Ranglisten-Matches für bis zu 16 Teilnehmer. Spielmodi: Deathmatch, Kampf um die Flagge, Eliminierung. Das alles zusätzlich als Zeitlupen- und Team-Variante. 41 Erfolge für zusammen 1.000 Gamepoints. Einige leicht, andere sehr schwer zu ergattern

3

FEUER FREI

Ballern nach Wahl

Die zwei Addons werfen insgesamt 16 Waffen in die Schlacht: Minigun, Maschinenpistole, Uzi, Partikelschleuder, Schrotflinte, Scharfschützen-Knarre, Raketenwerfer, Granaten und so weiter. Waffen und Munition vom Boden nehmen, maximal drei Büchsen bei sich tragen, das ist Standard-Gameplay. Aber weil sich außer der Pistole alle Waffen ziemlich mächtig anfühlen und entdeckenswerte Besonderheiten mitbringen, ballert sich das schon sehr nett.



1

KEIN TEIL ZWEI

Doppeltes Addon

Die echte Fortsetzung des Horror-Schockers »F.E.A.R.« kommt frühestens 2008 auf die Xbox 360. Bei »F.E.A.R. Files« handelt es sich um eine eigenständig spielbare DVD mit zwei Erweiterungen als Appetithäppchen. Beide sehen aus und fühlen sich so an wie das Originalspiel.

Das erste Addon nennt sich »Extraction Point« und knüpft direkt an das Finale von »F.E.A.R.« an: Die vermeintliche Rettung durch einen Helikopter scheitert, also kämpft man sich rund fünf

Stunden lang durch die Stadt zum neuen Abholpunkt durch.

Das zweite Addon namens »Mission Perseus« erzählt eine Parallelhandlung zum Hauptspiel. Ein zweites Sondereinsatzkommando landet in der Stadt. Seite an Seite mit Captain Raynes und Lieutenant Chen kämpft man sich durch das Gebäude der ATC und findet sich unversehens im Wettlauf mit einer neuen Gegnerfraktion wieder. Alle suchen dasselbe: Perseus.

2

3



2

springen übers Gelände, rollen sich ab, eilen von Deckung zu Deckung. Immer noch eine ziemlich beeindruckende Gegner-KI, aber nicht ganz so begeisternd wie im Original. Denn während dort stellenweise der Eindruck entsteht, man hätte es mit echten Menschen zu tun, fehlt dieses Gefühl hier. Die Soldaten, Kampfroboter und Geister fühlen sich als das an, was sie tatsächlich sind – Computergegner halt, deren Aktionen vorhersehbar sind. Es fehlt an überraschenden Bewegungsmustern, an irren Aktionen, die nicht vorprogrammiert wirken.

Aber nicht falsch verstehen: Trotzdem ergeben sich immer noch anspruchsvolle Feuergefechte, die einem vor allem auf den zwei höchsten Schwierigkeitsgraden vieles abverlangen. Gekonnt zielen, mit der Munition haushalten, den Gegner kommen lassen, sich zur rechten Zeit Deckung suchen und die Kräfte regenerieren, das sind die Voraussetzungen für den Erfolg. Mit der Schultertaste auf dem Controller die Zeit für ganz wenige Sekunden ausbremsen und den Gegner in Slow-Motion mit Projektilen vollpumpen, das ist und bleibt ein hoch motivierendes Element. Speziell »Extraction Point« verdichtet die Atmosphäre mit punktgenau gesetzten Schockeffekten. Immer wenn das HUD flackert, die Lichter aussetzen, aus dem Funk das Geschrei sterbender Kameraden dringt oder ein Kratzen das Herannahen schlimmer Schrecken ankündigt, dann geht's gleich zur Sache. Temporeiche

Ballereien, Rückblicke und verstörende Szenen fließen flüssig ineinander über, wecken die Furcht vor dem Unbekannten im Spieler. Klasse gemacht, aber eher in »Extraction Point«, weniger in »Mission Perseus«.

Addon Nummer Zwei setzt nämlich mehr auf Action als auf Nervenkitzel, gibt sich altbacken und ohne dieses gewisse Prickeln. Immerhin bringt die Erweiterung ein paar neue Gegnergruppierungen mit, dazu viele Komfort-Details. Beispielsweise lassen sich geskriptete Szenen auf Knopfdruck abbrechen; der Spielfluss wird erst nach Abschluss eines kompletten Kapitels kurz zwecks Nachladen unterbrochen; acht Minikarten laden zu schnellen Sofort-Ballereien ein.

Aber die Technik! Grundsätzlich funktioniert das Wechselspiel aus grellem Licht und dunklen Schatten prima, die »Havok«-Physikengine lässt einem Freiraum für die eigene Zerstörungswut. Nur, dazwischen verdeutlichen Farb- und Polygonkanten sowie ungeschmeidige Figuren-Animationen, dass die »Jupiter EX«-Engine, die dem Spiel zugrunde liegt, einige Jahre auf dem Buckel hat. Grafikfreaks könnte das wirklich stören. Wenigstens gibt sich die deutsche Version nicht so blutleer wie das laut Hersteller versehentlich überentschärfte Original. Weniger Gematsche, Leichen verschwinden, aber Blut fließt und die faszinierende Atmosphäre bleibt erhalten. Trotzdem hätte Vivendi die unzeitgemäße

Technik mit einem Preisabschlag auffangen sollen: 55 Euro sind ein hoher Preis angesichts der starken Konkurrenz, nicht zuletzt durch »Timeshift« aus dem eigenen Haus.

Richard Löwenstein

F.E.A.R. Files

GRAFIK/

Effektreich, aber arm an Abwechslung und Details

7

SOUND/

Teils kratzige Effekte, dafür extrem Furcht einflößende Klänge

8

STEUERUNG/

Handlich, direkt, präzise. Gelungenes Balancing

8

Ein Horror-Schocker als Ego-Shooter. Sehr stimmungsvoll, aber überraschungsarm und technisch schwach

7.3 aus 10

Erscheint/ erhältlich

Lohnt sich's?

- 🏠 Dichte Atmosphäre, null Durchhänger, vorbildlicher Mehrspieler-Modus
- 🔄 Kampagne zu schnell vorbei, immer noch unendliche respawnende Gegner

“Packende Kampagne, top Technik, phänomenaler Mehrspieler-Modus: Das alles spricht für Call of Duty”

Nur in 360 Live

LESER

testen CoD4

liveundonline

■ Bis zu 16 Spieler bekriegen sich auf 16 Karten. Bekannte Modi wie »Search and Destroy« und »Team Deathmatch«, dazu der neue »Sabotage«-Modus. ■ Alle 37 Erfolge in der Einzelspieler-Kampagne, teils sehr leicht zu erzielen; im Mehrspielerteil spornen ausschließlich die steigenden Ränge an. ■ Gamerpics gibt's auch

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Neulich auf dem Dachboden: **Nicholas Buracas** gräbt nach längst vergessenen Konsolen, und findet stattdessen eine M4, eine M16 und eine MP5. Genau der richtige Mann also, um die Achse des Bösen zu brechen und einen tollen Antiterror-Shooter zu testen.

Als Fan des Ego-Shooter-Genres kann man in diesem Jahr schon lange vor Weihnachten frohlocken: Mit »Bioshock«, »Halo 3«, »Timeshift« und der »Orange Box« sind schon mindestens vier Muss-ich-haben-Titel für die Xbox 360 erschienen. Hier folgt jetzt der fünfte. Wer sich fragen sollte, warum und weshalb in der Einleitung nicht das Wort »Weltkriegs-Shooter« fällt, dem sei gesagt: Der Zweite Weltkrieg ist in der Realität nun über 60 Jahre her, und auch die »Call of Duty«-Reihe legt ihn ab sofort zu den Akten. Es wird Zeit für modernes Kriegsspielzeug und eine ganze Menge Überraschungen. Zum Beispiel die, dass es keinen zentralen Schauplatz mehr gibt, wie noch in »Call of Duty 3«. Diesmal bilden Länder und Orte aus aller Welt den Hintergrund für feurige Ego-Shooter-Action. Ein Teil davon spielt sich in Aserbeidschan und Russland ab, Ausgangspunkt ist allerdings Saudi-Arabien: Dort hat sich der machthungrige Khaled Al-Asad an die Regierung geputscht, hat den Präsidenten Al-Fulani außer Gefecht gesetzt. Deshalb droht in der Region blankes Chaos. Zur etwa gleichen Zeit findet ein Team der britischen Spezialeinheit SAS auf einem Frachter irgendwo in der Beringsee eine funktions-tüchtige Atombombe. Zufall? Schicksal? Schnell stellt sich heraus, dass der russische Ultranationalist Zakhaev die Gunst der Stunde nutzen will, um seine Heimat zu alter Macht und Größe zu führen – er will die Sowjetunion wiederherstellen! Ist der Putsch von Al-Asad nur ein Ablenkungsmanöver, um die Amerikaner von der eigentlichen Gefahr abzulenken? Vielleicht, vielleicht auch nicht. Könnte es nicht sein, dass der arabische Terrorist eigene Interessen verfolgt? Fragen über Fragen, die im Verlauf der Kampagne nach und nach beantwortet werden. Sogar mit der einen oder anderen Überraschung.

KRIEG MIT NASSEN FÜSSEN

Wie schon in den Vorgängerspielen, wird man nicht sofort mitten ins Krisengebiet geworfen. Stattdessen wartet zunächst ein Trainingslevel auf den Rekruten. Diese ungefähr

zehn Minuten lange Einführung ist recht spaßig gehalten, mit Hindernisparcours und Schießständen. Abseilen, erste Position einnehmen, Ziele zerschießen, weiter zu Position Zwei, Blendgranate und rein da. Man bekommt sofort ein Gefühl dafür, was einen in den folgenden Missionen erwartet, erlernt nebenbei die Steuerung – und kriegt außerdem einen der vier Schwierigkeitsgrade nahe gelegt. Wobei, die Einstufung – na ja, Schwamm drüber. Wer bereits einen der Vorgänger kennt, wird freilich kaum etwas Neues lernen, denn die Steuerung zeigt sich so gut wie unverändert. Langeweile kommt trotzdem keine auf, weil diese ersten Minuten mit ersten Fetzen aus der Hintergrundgeschichte verwoben sind und einen auf alles Weitere anspitzen. Gleich danach geht's also in einem schnittigen Black-Hawk-Helikopter in Richtung Beringsee. An Bord ist eine englische SAS-Spezialeinheit, mit John »Soap« MacTavish als des Spielers Heldenfigur. Die Riege illustrierter Kameraden wird vom kauzigen Captain Price angeführt, der bis zum letzten Moment vor dem Abseilen seine Zigarre pafft und grimmig in die Kamera guckt. Übrigens eine Szene, die Kenner augenzwinkernd zur Kenntnis nehmen werden: Hatte nicht ein Raubein namens Captain Price bereits einen Auftritt in den ersten beiden »Call of Duty«-Titeln? Wie dem auch sei, draußen tobt ein fieses Unwetter. Feine Sache eigentlich, denn so bleibt die Annäherung unbemerkt – die Annäherung an das eigentliche Ziel, ein Frachter aus Estland mit zweifelhafter Ladung. Das Schiff ertern und untersuchen, das ist das Ziel. Das Abseilen klappt ohne großen Widerstand, lediglich ein paar überrascht dreinschauende Bösewichter werden mit dem 9 mal 19 mm Millimeter-Kaliber aus unserer Heckler & Koch MP5-Maschinenpistole bekannt gemacht. Im Schutz von Regen, Wellen und natürlich der Dunkelheit arbeiten wir uns übers Deck bis in den Lagerraum vor. Was dort geschieht? Dramatische Fluchtscenen, eine Jagd durch Korridore, alles unter dem Schutz der ratternden Bordkanone des Heli, es geht richtig rund. Am Ende jedenfalls wird der Frachter von Kampfjets unbekannter Herkunft attackiert und versenkt. »

AUF EINEN BLICK

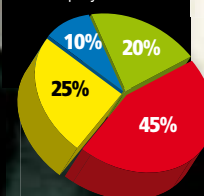
Publisher/
Activision
Hersteller/
Infinity Ward
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Call of Duty mal ganz anders. Mit moderner Kriegsführung und allen Stärken der Vorgänger

DAS STECKT DRIN

- Krieg
- Terroristen
- Atombomben
- Multiplayermatches





Die »Schattenseiten« der Grafik sind auf dem Bild gut zu erkennen...



UNSICHTBAR

Tarnung ist alles: Während Scharfschützen in früheren Teilen vielleicht mal aus einem Fenster ballerten, müssen sie hier wirklich eins werden mit ihrer Umgebung.



Mehr auf www.360-live.de

■ Test ■ Videobericht ■ Screenshots

SPIEL-FILM

Im positiven Sinne

Das Schöne an »Call of Duty 4« ist, dass das Spiel nie mit belanglosem Video-Einspielungen langweilt. In den wenigen Szenen – übrigens alle per Grafik-Engine generiert – behält man immer die Kontrolle über die Kamera, selbst wenn das Gezeigte nichts direkt mit den spielbaren Charakteren zu tun hat. Die stimmungsvolle Atmosphäre und natürlich der von Harry Gregson-Williams produzierte Soundtrack sorgen für geniales Filmflair. Was Ästhetik und Actiongehalt anbelangt, fühlt man sich weniger an »Der Soldat James Ryan« erinnert, sondern eher an »Black Hawk Down«.

„Trotz kleiner Makel ein Pflichtkauf für Shooter-Fans“

» Aber da hat unser Team in der Ladebucht eines CH-47 Chinook-Helikopters bereits ein warmes Plätzchen gefunden.

SUMPF DER GEWALT

Dann der Rollenwechsel. Ungefähr 6.000 Kilometer entfernt übernehmen wir den Part von Sergeant Paul Jackson, der sich mit seinen Kameraden vom US Marine Corps durch eine nächtliche Straße in Saudi-Arabien kämpft. Nachdem der Trupp einen im Sumpf stecken gebliebenen M1A2 Abrams-Panzer wieder flott bekommt, wird einen Tag später angegriffen. Durch die mit Schutt übersäten Straßen geht es frontal gegen das vermeint-

liche Lager des Bösewichts Al-Asad. Der eben noch gerettete Panzer erweist sich dabei als äußerst hilfreich, da er verlässlich Deckung gibt. Anders als in den Vorgängern ist man diesmal nämlich nicht hinter jedem Objekt in den Kulissen sicher. Die erstaunlich undurchdringlichen Holzkisten vergangener Zeiten existieren in dieser Form nicht mehr. Stattdessen machen Projektile mit dem Holz jetzt das, was sie damit tun sollten – sie durchdringen es wie alte Pappe. Klar scheint's zunächst so, als ergäbe sich daraus ein großer Nachteil für den Spieler. Gleichzeitig ist's aber auch ein Vorteil: Zum einen erhöht dieses Plus an Realismus die Spannung, fordert auch

vermehrtes Mitdenken vom Spieler. Zum anderen sind die feindlichen Milizen ebenfalls nicht mehr überall sicher. Ach ja, eine Warnung am Rande: Wer glaubt, dass am Fahrbahnrand geparkte Autos sinnvolle Deckung geben, sollte seine Meinung eventuell überdenken. Haben wir nämlich auch gedacht – bis dann einer der fahrbaren Untersätze direkt neben uns explodierte und uns in den Tod riss.

Eines ist jedenfalls sicher: Abwechslung wird groß geschrieben. Während die Jungs vom SAS als Spezialeinheit eher die leiseren Töne schätzen, machen die Marines das, was sie am besten können: ordentlich draufhalten. So entsteht beim Spieler nie das Gefühl, über mehrere Stunden hinweg womöglich immer das Gleiche tun zu müssen. Leerlauf? Langweile? Im Gegenteil! Immer wieder kommt es zu überraschenden Aha-Momenten. Beispielsweise, wenn man sich hinter die riesigen 105-Millimeter Geschütze eines Lockheed AC-130 Spectre Erdkampfflugzeuges klemmen darf und aus der Luft eine wahre Apoka-

lypse am Boden auslöst. Darf so was Spaß machen, dürfen wir schreiben, wie geil dieses Gefühl ist? Aber klar doch! Oder auch, wenn das Spiel einem in einer spielbaren Rückblende um 15 Jahre zurückversetzt, in eine Zeit, als Captain Price noch jung und knackig war. Eine Zeit, in der Zakhaev bereits als fieser Strippenzieher auffällt. Eine Zeit, als Price in die Quarantänzone rund um Tschernobyl eindringen und den Schurken aus dem Verkehr hätte ziehen sollen. Der Einsatz von Price und seinem Vorgesetzten Captain McMillan beginnt als bedächtig getaktete Scharfschützenmission und endet im Debakel. Denn dass Zakhaev entkommt, das ist natürlich kein Geheimnis...

WENIG FREIHEIT

Mit Zakhaev und den anderen Reitern der Apokalypse kriegt man es also erstmals in einem »Call of Duty« mit richtigen Gegenspielern zu tun. Klar, die Vorgänger haben massenhaft Wehrmachtssoldaten, die aber alle aus einer Klonfabrik stammen könnten

Nachgeladen und ab ins Krisengebiet! Ein Ausflug durch die abwechslungsreichen Einsätze

STÜRM' DAS DECK!



Während außerhalb des Helis Sauwetter herrscht, genießt Captain Price einige letzte Züge von seiner Zigarre. Rauchen gefährdet zwar die Gesundheit, doch was soll's: Das tun Gewehrakugeln schließlich noch viel mehr.



Ein bisschen Regen macht den harten Jungs vom SAS nichts aus. Während sich die Wellen über dem Deck brechen, begibt sich das Team Richtung Laderaum. Und stößt anfangs noch auf wenig Gegenwehr.



Und wenn's mal wieder zur Sache geht, wen ruft man? Die Ghostbusters? Nein, sondern den dicken Black-Hawk-Kampfhubschrauber mit seiner praktischen MG-Unterstützung.

STÜRM' DIE HÜTTE



Ein gegnerisches Lager schnurstracks stürmen, das zeugt von wenig Stil. Die Jungs vom SAS machen das anders. Ein Kamerad aus dem Team kühlt den Stromgenerator, verursacht so einen Totalausfall der Beleuchtung.



Ist schon ein Wunder der Technik, so ein Nachtsichtgerät. Während die Gegner wie blinde Hühner durch die Gegend irren, setzen wir einen nach dem anderen außer Gefecht; dem Schalldämpfer auf unserer MP5 sei Dank.



Während wir also fast unsichtbar sind, weiß der Gegner nicht, wie ihm geschieht. Die Terroristen ducken sich, kriechen auf dem Boden herum, aber das hilft ihnen wenig: Einer nach dem anderen wird neutralisiert.

STÜRM' DEN FERNSEHSENDER



Nicht alle Missionen finden unter freiem Himmel statt: Im Vergleich zu »Call of Duty 3« geht's sehr häufig innerhalb von Gebäuden zur Sache. Aber auch dort ändert sich am actionlastigen Spielprinzip grundsätzlich wenig.



Ein großer Teil des Mobiliars ist zerstörbar, was speziell bei heiklen Feuergefechten schön anzuschauen ist. Denn mal ehrlich: Haben wir nicht alle eine Schwäche dafür, Zeug zu Kleinholz zu verarbeiten?



Und wer schon immer den Traum hatte, einen Fernsehsender zu stürmen und in Schutt und Asche zu legen, den macht »Call of Duty 4« so richtig glücklich. Das gibt bestimmt eine tolle Show!

und nur als Kanonenfutter dienen. Klar, Opfer gibt es auch diesmal wieder zur Genüge, aber zumindest hat man nun eine konkret fassbare Gruppe als Feindbild vor Augen. Das gibt der Geschichte von Anfang an mehr Fleisch, auch wenn wir uns nach wie vor mehr Persönlichkeit für unsere KI-Kameraden wünschen würden. Ist leider noch immer so, dass jeder tote Gefährte uns höchstens ein Schulterzucken abringt, mehr nicht. Schade. Immerhin bleibt sowieso selten Zeit, um eine Träne zu verdrücken, da der Strom an immer neuen Gegnern praktisch nie abreißt. Und das ist irgendwo auch schon wieder ein Problem. Denn die Gegner materialisieren sich immer wieder, bevor man nicht eine Art unsichtbare Grenze überschritten hat – wie bereits in den Vorgängerspielen. Statt die Besetzer eines Hauses einen nach dem anderen gemütlich von draußen auszu-

knipsen, wird man immer wieder gezwungen, sich abzuheizen, ohne Ruhepause. Fällt auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad nicht weiter ins Gewicht. Wer aber die höheren Grade bevorzugt, dem werden wohl in so manchen Situationen die Gäule durchgehen. Wäre halt schön gewesen, wenn einem »Call of Duty 4« hier und da etwas mehr Freiheit ließe: etwa die Freiheit, sich selbst auch mal eine Verschnaufpause zu gönnen, ohne dieses Voranpreschen um jeden Preis.

Als kleinen Trost bekommt man ein ansprechendes, weil hochmodernes, Waffenarsenal in die Hände gedrückt. Ob M4-Karabiner mit Granatwerfer-Zusatz, Heckler & Koch MP5 oder M40-Scharfschützengewehr, jede Knarre hat Vor- und Nachteile und beeinflusst daher den Spielverlauf. Nur eines haben die Büchsen alle gemeinsam: Sie fühlen sich einfach »richtig« an.

Die Kombination aus der Vibration im Controller und den Ereignissen am Bildschirm passt noch perfekter zusammen als in unserem bisherigen Favoriten »Rainbow Six: Vegas«. Das gilt speziell dann, wenn man beispielsweise an Bord eines AC-130 Erdkampfpflugszuges hinter dem 105-Millimeter-Monster von einer Bordkanone Platz nimmt und Bodenziele auslöscht.

TECHNIK-BOMBAST

Was eigentlich schon seit dem ersten Videotrailer klar war, wird jetzt bestätigt: »Call of Duty 4« sieht unfassbar aus, punkt. Wenn das Sonnenlicht sanfte durch den aufgewirbelten Staub dringt, oder wabender Nebel die Täler des Altai-Gebirges in Russland durchzieht, dann kommt richtig Stimmung rüber. Sämtliche Kulissen wirken durch diese kleinen, feinen, wichtigen, entscheidenden Details enorm realistisch

und nachvollziehbar. Explosions- und Qualleffekte sehen deutlich besser aus als in den Vorgängern, und endlich macht die Reihe auch mal einen Schritt vorwärts bei der Darstellung der Figuren. Als Beispiel sei der Ghillie-Suit erwähnt, also der Busch-Grünzeug-Was-auch-immer-Tarnanzug der Scharfschützen. Jede Farbabstufung von dreckig-braun über schmutzig-grün bis hin zu fleckig-oliv kommt farbecht rüber, die Stoffe werden an den richtigen Stellen kleine Falten und Schatten – so muss es sein. Auch die Animationen wirken deutlich geschmeidiger, lebendiger, echter als bisher.

Und ja, selbst die Künstliche Intelligenz von Kameraden und Gegnern überzeugt. Klar, Gegner sind noch immer in erster Linie Kanonenfutter und damit potentielle Opfer, aber sie lassen sich nicht mehr ganz so leicht erwischen wie früher. Auch »

Community-Wahnsinn

Das sagen Spieler

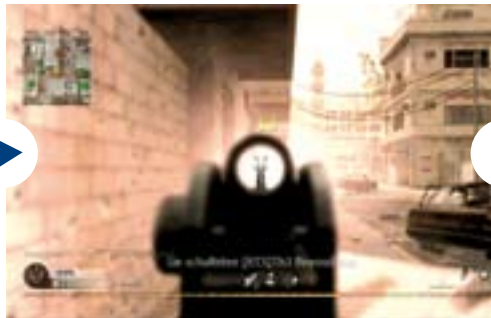
Dass »Call of Duty 4« vor dem Redaktionsschluss für diese Ausgabe den Weg in den Handel gefunden hat, hat einen großen Vorteil: Wir konnten unsere Leser um ihre Meinung bitten. Stellvertretend haben wir Michael Malzer vom Clan eAxis.bigben – Gamertag: spillout – zum Thema Multiplayer-Teil interviewt. Er und seine Clankollegen konnten bereits im Spätsommer einige Zeit mit der Download-Betaversion des Spiels verbringen und damit trainieren. »Mit den verschiedenen Modi, den Perks und der schnellen Action ist Call of Duty 4 wirklich nah dran an der Perfektion«, so Michaels kurze Zusammenfassung. Wird »Halo 3« also ab sofort im Regal Staub ansetzen? Das ist und bleibt Geschmackssache. Klar ist jedoch, dass Infinity Wards Ego-Shooter sich in keinstreuer Weise vor Microsofts Xbox-Live-Platzhirsch verstecken muss. Warum und wieso, das erklärt Michael.



»Die wohl gelungenste Neuerung im Genre sind sicher die so genannten Perks. Mit ihnen ist es möglich, länger zu sprinten, mit weniger Streuung zu schießen oder nach dem Ableben noch einige Sekunden den Feind mit einer Pistole ins Visier zu nehmen«

»Das Steigern der Onlinerränge ist ungemein motivierend und man fiebert stets den nächsten Rang und den damit frei gespielten Waffen und Perks entgegen. Klar, dass man da stundenlang gefesselt vor der Konsole sitzt«

»Die Grafik tut dabei ihr Übriges. Die Spielfiguren sehen brillant aus, die Umgebung ist gespickt mit Nischen und Details wie etwa umherwehenden Papierfetzen auf der Karte Crash, sich im Wind wiegenden Bäumen und bei Beschuss umher fliegenden Gegenständen«



» unsere Mitstreiter treffen nun deutlich mehr Feinde, sind echte Unterstützung, haben nur diese eine Marotte noch nicht ganz verlernt: Sie stehen im Weg herum. Speziell in engen Korridoren, von denen es insbesondere bei den Missionen des SAS einige gibt, kann eine Granate tödlich werden, weil der Fluchtweg von einem scheinbar unbekümmerten Kameraden versperrt wird. Dass der mit ins Gras beißt, ist natürlich nur ein schwacher Trost. Dass es gleich weitergeht, ändert also nichts an der Tatsache, dass sich »Call of Duty 4« eben doch so ein paar Macken leistet und damit nicht als Übergame durchgeht. Was dem Spiel jedoch ein dickes Plus einbringt, ist die unfassbar flüssige Darstellung. Wir können uns täuschen, aber es wirkt so, als würde

einem die Action tatsächlich konstant, immer und jederzeit mit formvollendeten 60 Bildern pro Sekunden entgegen zoomen. Kein rucken, niemals, nicht und zu keiner Zeit. Diese Pracht, Herrlichkeit und Detailtreue ist doch ein nahezu unglaublicher Anblick. Die technische 1A-Qualität zeigt sich auch in den Ladepausen. Zwar leistet sich das Spiel vor den Einsätzen jeweils Auszeiten, um Daten vom DVD-Datenträger in die Konsole zu holen; aber diese Augenblicke werden mit Satellitenbildern und Missionsbeschreibungen so gut getarnt, dass die Unterbrechung überhaupt nicht ins Gewicht fällt. Nach Beendigung aller Nachlade-Arbeiten zoomt die Kamera dann sofort aus dem Orbit der Karte hinunter zum Boden, hinein in die

Spielfigur. Klare Sache: Das ist der coolste Zoom das Jahres, so filmreif und cineastisch ist das aufbereitet. Apropos Film. Wie schon bei den Vorgängern verdient die Audiokulisse auch diesmal wieder eine Auszeichnung. Die Waffen klingen alle genauso, wie man sie sich vorstellt, die Explosionen strapazieren die Subwoofer bis an die Grenze, und selbst weit entfernte Gefechte sind noch hörbar. Viele weitere Details verdichten das Hörerlebnis zusätzlich. Hat das erste »Call of Duty« den Hörsturz-Piepton nach Granateneingriffen eingeführt, werden Hobbysoldaten diese »Erblindung des Trommelfells« diesmal noch häufiger erleben. Wenn zum Beispiel ein Abrams-Panzer direkt neben einem seine Kanonen abfeuert. Wer das

mal mitgemacht hat, wird nie wieder seine Oropax im Spind vergessen! Im vierten »Call of Duty« gibt's auch deutlich mehr Musik zu hören als bisher, was dem Gesamtgefüge dramaturgisch sehr gut tut. Produziert wurde der Ohrenschaus übrigens von keinem geringeren als dem Filmkomponisten Harry Gregson-Williams, der zum Beispiel den Hollywood-Actionkrieger »The Rock« vertont hat. Und nicht nur den, sondern auch die letzten beiden und den kommenden Teil aus der beliebten »Metal Gear Solid«-Reihe. Sehr, sehr hörenswert!

DAS BESTE ZUM SCHLUSS

Auch wenn Actionkenner die Kampagne schon nach sieben bis acht Stunden been-

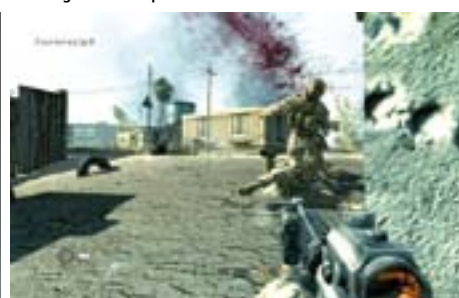


Während die anderen Jungs am Silo schweißen: Warum nicht ein paar Zielübungen am Helikopter machen?

DEUTSCHE VERSION

Blech, Blut, Ballern

Amerikanische Zocker kriegen was, was wir Deutsche nicht haben dürfen: die »Special Edition« im schicken Steelbook. Was wir dafür bekommen, ist eine exzellente Eindeutlichkeit; die Münchner Sprachkünstler von Effective Media haben Texte fachmännisch übersetzt und Sprecher stilischer gewählt. Kompliment! Dass man die englische Sprachfassung nicht alternativ anwählen kann, muss trotzdem erwähnt werden; wie auch die Tatsache, dass die deutsche Version in einer Story-Einblendung um rund eine Sekunde gekürzt ist. Der Wegfall der im englischen Original zu sehenden Blutfontäne aus einem abgetrennten Revolver-Armstumpf schadet dem Gesamtgefüge aber nicht. Was vollkommen fehlt, ist der Arcade-Modus, den US-Gamer nach Beendigung der Kampagne anwählen können. Tatsächlich handelt es sich dabei um eine unveränderte Wiederholung der original Kampagne, nur mit Highscore-Zähler (und Ranglisten-Upload) rechts oben im Bild. Der Verlustschmerz wird von der tollen Eindeutlichkeit mehr als aufgewogen.



det haben werden, ist für weiteren Spaß gesorgt. Die Rede ist vom Mehrspieler-Modus, mit dem sich die Jungs von Infinity Ward selbst übertreffen. Zurück zur alten Stärke lautet die Devise. Bekannte Modi haben wieder ihren Auftritt. Der wichtigste dabei ist wohl »Search and Destroy«. Aber auch »Hauptquartier« sowie die »Capture the Flag«-Varianten sind wieder dabei. Interessant auch der neue »Sabotage-Modus«, eine Mischung aus »Search and Destroy« und »Neutral Bomb« aus »Halo«. Eine Sprengladung in der Kartenmitte wird von zwei Teams umkämpft und muss anschließend ins gegnerische Lager gelegt werden. Hektisch, spaßig, gut. Und daran haben auch die »Perks« getauften Spezialfähigkeiten ihren Anteil. Die geben den alten Spielmodi einen frischen Wind, sodass man die Fahrzeuge aus Teil 3 gar nicht mehr vermisst. Aber auch der Mehrspieler-Modus ist nicht frei von Schönheitsfehlern. »Ist ein bisschen schade, dass man oftmals wieder direkt in einem Schusswechsel respawned. Klar, dass man dann sofort wieder ins Gras beißt«, findet unser Lesertester Michael Malzer vom Clan eaxis.bigben. Ist zwar nicht wirklich gravierend, aber stört schon: »Leider sind nicht alle Waffen aus dem Singleplayer-Modus für den Multiplayer-Modus geeignet. Die Shotgun ist zum Beispiel viel

zu stark. Ein Gegner braucht nur ansatzweise durch den sichtbaren Bereich torkeln, schon hat er keine Chance mehr, sich zu wehren. Von Fairness keine Spur«. Aber damit kann man leben, zumal es sonst ja wirklich wenig zu meckern gibt: ein vorbildliches Matchmaking-System, selbst zusammenstellbare Klassen, massig Spielmodi und insgesamt 16 Karten. Wer also statt »Halo« lieber ein realistischeres Mehrspielerspiel haben möchte, kommt um »Call of Duty 4« nicht herum. Alles in allem gehört das Spiel also trotz kleiner Schwächen in die Sammlung eines jeden Shooter-Freundes. Eine packende – leider halt etwas kurz geratene – Kampagne, top Technik und ein phänomenaler Multiplayer-Teil, das alles spricht für »Call of Duty«. Ob einen die für die USK-Freigabe notwendigen Schnitte stören oder nicht, muss natürlich jeder für sich selbst entscheiden. Tatsache ist, dass der Wegfall einer etwa eine Sekunde langen Animations-Sequenz nicht weiter auffällt, und alles andere sieht nach wie vor total original aus. Blut, Leichen, Action, alles ist und bleibt genau wie in der US-Version. Dass deutsche Zocker die Kampagne nach der ersten Beendigung nicht noch mal in unveränderter Fassung, nur eben diesmal mit inklusive Kill-Zähler durchspielen können, das scheint verschmerzbar. Wer

ohne diesen Extra-Happen nicht leben mag, muss eben zur Importversion greifen. Die gibt es dann wenigstens auch als schickes Steelbook. Wir deutschen Hüter der Gerechtigkeit müssen uns ja leider mit der Standard-Schachtel im Antiterror-Kampf zufrieden geben.

Nicholas Buracas

Call of Duty 4

GRAFIK/

Der Wahnsinn! Massig los, Effekte ohne Ende, komplett ruckelfrei

9

SOUND/

Surround-Futter: Gewehrfeuer, Explosionen, Pathos-Soundtrack

9

STEUERUNG/

Standard-Steuerung, handlich, präzise. Kleine Gamplay-Macken

8

Spielt sich genial, hat kaum Leerlauf, übernimmt allerdings ein paar Fehlerchen der Vorgänger.

9.3
aus 10

liveundonline

■ Bis zu 16 Spieler bekriegen sich in Deathmatch oder Team-Deathmatch ■ Bis zu vier Spieler kämpfen Seite an Seite in Koop-Missionen ■ 49 Erfolge, beispielsweise fürs Beenden der Missionen

Lohnt sich's?

- Nette Dogfights, abwechslungsreiche Missionen, hübsche Grafik
- Story wirkt aufgesetzt – und dann diese Ladezeiten...



Erscheint/ 22. November 07



Schöner schauen: In so manchem Einsatzgebiet will man lieber Rundflüge machen, statt Gegner vom Himmel zu holen

AUF EINEN BLICK

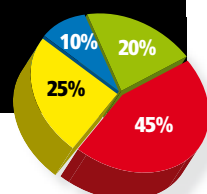
Publisher/ Namco-Bandai
Hersteller/ Team Aces
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf 360: Arcade-lastige Action-Fliegerei mit modernen Kampffjets

DAS STECKT DRIN

- Jets
- Raketen
- Terroristen
- Wolken



HAUTNAH DRAN

Direkte Dogfights

Die Luftkämpfe fühlen sich komplett anders an als sich das mancher von einem modernen Jet-Game vielleicht erwarten würde. Statt Wärme suchende Raketen auf anonyme Punkte am Radar zu lenken, gibt's hautnahe Dogfights von Angesicht zu Angesicht. Da rattern Bordkanonen und nach einer erfolgreichen Luft-Attacke flattert einem das Leitwerk des Gegners entgegen. Bisschen schade, dass die Zielverfolgung zwar Gegner markiert, aber die Kamera nicht automatisch nachgeht. Das muss man also von Hand erledigen. Stört in der Praxis aber nicht allzu sehr. Es erweckt vielmehr den Eindruck, man hätte selbst alles unter Kontrolle.

ACE COMBAT 6 FIRES OF LIBERATION

Über den Wolken...

So geht's los: »Garuda One, bitte kommen. Die Welt ist in Not, in der Republik Emmeria herrscht Krieg!« Das gebeutelte Land Estovakia überrennt die emmerianische Hauptstadt Gracemoria und entfesselt damit eine Spirale der Gewalt. Im Kampf gegen die Besatzer klemmt sich der Spieler also 20 Missionen lang hinter den Steuerknüppel diverser Kampfflugzeuge: Start frei für das sechste »Ace Combat«, das erste für die Xbox 360. Wer warum in den Konflikt eingreift, das bringen einem locker zwischen die Missionen eingebundene Videoszenen näher. So lernt man Freund und Feind kennen und begreift, weshalb sich der Elitepilot Major Voychek und all die anderen Flieger aus Emmeria bzw. Estovakia so erbittert bekämpfen. Das verleiht dem Ganzen eine angenehm persönliche Note. Auch wenn viele der auf realistisch getrimmten Szenen so drastisch überzogen sind, dass sie fast unfreiwillig komisch wirken. Ist halt eine japanische Produktion.

Im Hangar steht zunächst eine F-16 Fighting Falcon bereit, im Verlauf des Spiels schaltet man

viele weitere Jets frei. Das Erdkampfflugzeug A-10 »Warzenschwein« beispielsweise, und den französischen Mirage-2000-Jäger. Je länger das Spiel dauert, desto größer die Chance, dass einem abgespacte Fantasieflieger vor die Flinte schweben: motivierende Sache! Standardmäßig verfügt jedes Flugzeug über ein Maschinengewehr und einen enormen Vorrat an Ziel suchenden Raketen. Dann darf sich der Spieler noch für eine Spezialwaffe entscheiden: etwa die Schwarmraketen vom Modell XMA4, die gleich mehrere Gegner aufs Korn nehmen, oder die ungelenkte Bombe vom Typ UGB. Die verfügt über eine so gewaltige Zerstörungskraft, dass man das Ziel gar nicht voll treffen muss, wie das mit Luft-zu-Boden- oder Luft-zu-Luft-Raketen nötig ist. Es bleibt also ordentlich Raum für Waffensexperimente. Trotzdem möchte »Ace Combat 6« keine Simulation sein. Niemand sollte sich wundern, dass so ein Flugzeug hunderte Raketen an Bord haben kann – und sich lieber drüber freuen, dass sich massig Gegner als Zielobjekt zur Verfügung stellen.



Die Cockpit-Ansicht bringt Atmosphäre rein, aber auf Kosten der Übersicht



AUF UND NIEDER

Die Starts und Landungen sind eher ein Gag: Man kann sich damit die Zeit vertreiben und zum Beispiel frische Munition nachholen, muss man aber nicht.



Ist man erst mal in der Luft, geht's zunächst mit Pilotenalltag los. Mehrere Ziele werden angesagt, die man in beliebiger Reihenfolge anfliegen darf. Mal hilft man einigen Bodentruppen gegen feindliche Panzer, dann holt man eine gegnerische Staffel vom Himmel oder hilft seinen Flügelmännern. Eigentlich nicht spektakulär, trotzdem funktionieren die Missionen. Dank der offenen Struktur fühlt man sich, als säße man wirklich im Cockpit. Auch wenn ein Großteil der Aufträge aus Beschütz- und Abschieß-Missionen besteht, gibt es immer wieder Überraschungen. Die Geheimwaffe »Nimbus« beispielsweise, die bereits zu Beginn für massig Trubel im Luftraum über Gracemeria sorgt. Kenner der »Ace Combat«-Reihe kennen das System freilich schon, und auch die Spielmechanik sollte ihnen vertraut sein. Statt Simulation steht hier Arcade-Spaß auf dem Programm. Klar, offensichtliche Elemente wie Strömungsabriss gibt's auch hier, trotzdem steht eher bombastische Action im Vordergrund. Es macht einfach Laune, wenn man ein feindliches Lager in Schutt und Asche bombt, nur um gleich danach einen gegnerischen Jet vom Himmel zu holen. Spannende Sache!

Es gibt aber auch Wermutstropfen. Zum Beispiel nerven die Ladezeiten, und die Briefings kommen daher wie auf einer Playlist: Der Auftraggeber liert auch in der deutschen Version die Einsatzziele in einem seltsamen Englisch herunter, eine fade

Taktikkarte verdeutlicht die Ziele. Das steht im starken Widerspruch zur sonst so großartigen Grafik. Schade auch, dass den Flügelleuten so wenig Bedeutung zukommt. Zwar kann man sie per D-Pad auf Ziele hetzen oder sich Deckung geben lassen, die Hauptarbeit bleibt aber einem selbst überlassen. Die eigentliche Marter ist aber, dass man bei Versagen meistens an den Einstieg der Mission strafversetzt wird. Weil so ein Einsatz schon mal 20 Minuten dauert, kann der Verlust des Heldenlebens kurz vor Ende also ziemlich nerven.

Wer's draufhat, stürzt sich online in Luftkämpfe mit bis zu 16 Teilnehmern. Ob »Angriff und Verteidigung« oder mehrere Deathmatch-Varianten, überall kracht's ordentlich – speziell im Koop-Modus. Seite an Seite mit drei Kumpels Missionen zu bestreiten, die man ähnlich im Einzelspieler-Modus sieht, das macht richtig Laune. Schade, dass man nicht die komplette Kampagne auf diese Weise durchleben kann. Schade außerdem, dass aktuell nur zwei Koop-Aufträge verfügbar sind. Nachschub soll aber bald in Form von Live-Downloads erscheinen.

Technisch präsentiert sich »Ace Combat 6« aber von seiner schönsten Seite. Von hoch droben wirken die Landschaften plastisch und weitläufig, aus der Nähe ein bisschen gröber, dafür stimmt das Geschwindigkeitsgefühl. Angenehm auch die Explosionseffekte, sowohl visuell als auch fürs Ohr. Knackige Kampfge-

INSTANT OPINION

Fast schon fotorealistische Grafik, glücklich machende Dog-fights und massig Kanonenfutter. Wenn doch nur die Story mehr hergeben würde...



Der Schurke will entkommen: Zeit für den Nachbrenner!



räusche, ein orchesterlicher Soundtrack, das passt. Insgesamt also kein überwältigendes, aber ein sehr unterhaltsames »Ace Combat«-Debüt auf der Xbox 360.

Nicholas Buracas

Ace Combat 6: Fires of...

GRAFIK/
Detaillierte Jets, unglaubliche Weitsicht, aber kleinere Ruckeleien **8**

SOUND/
Knackige Sounds, opulenter Soundtrack **8**

STEUERUNG/
Handlich gehen die schönsten Manöver von der Hand **8**

Zum In-die-Luft-gehen schön. Hübsche Action für jedermann.

8.3 aus 10

Erscheint/ erhältlich



Details

Publisher/ Ubisoft **Hersteller/** Ubisoft Shanghai **Preis/** ab 65 Euro
Genre/ Action **Spieler/** 1 **Xbox Live/** nein **USK/** ab 18 Jahren

KURZ
GESAGT ...

Wirkt, als hätte jemand »God of War« mit »Dynasty Warriors« kombiniert, und ein bisschen »Conan« bzw. »Spartan: Total Warrior« dazu gepackt.



DIE LEGENDE VON BEOWULF

Tapferer Held rettet Dänemark vor einer Horde grausamer Bestien

Die Legende von Beowulf ist in ihrer ursprünglichen Form eines der bedeutendsten historischen Werke angelsächsischer Literatur. Das 3.182 Verse lange Gedicht erzählt die Geschichte des nordischen Kriegers Beowulf, der mit seinen treuen Mannen nach Dänemark übersetzt, um dem dortigen König Hrothgar im Kampf gegen ein menschenfressendes Ungetüm namens Grendel beizustehen. Das Spiel basiert auf diesem Plot, aber natürlich auch auf dem aktuellen Kinofilm von Star-Regisseur Robert Zemeckis. Auf Filmausschnitte pfeift das Game. Stattdessen fassen Kamerafahrten und viele Dialogszenen die Action zu einem halbwegs kinoähnlichen Erlebnis zusammen. So reist Beowulf also durch Grendels Höhle, durch den Schwarzwald, Ingelthorp, die Königsstraße und das Reich Herot, und folgt seinem Schicksal.

ALLES NUR GEKLAUT?

Wer »God of War« kennt, findet sich hier schnell zurecht. Ist ein stetiges Rennen und Hacken, verknüpft durch ein paar cineastische Verschnaufpausen. Die Kamera folgt

Beowulf auf dem Fuße. Gegner werden mit Fäusten, Schwertern, Kriegsbeilen und ähnlich schwerem Gerät malträtirt. Man kann Widersacher auch greifen, herumschleudern und mit einem brutalen Finishing-Move ins Reich Odins befördern. Im Vergleich zum grundsätzlich ähnlichen »Conan« fühlt sich »Beowulf« richtig kraftvoll und mächtig an; die Nackenbrecher und anderen Finishing-Moves kommen blutig und kompromisslos rüber, auch in der deutschen Fassung. Ist wahrlich kein Spiel für Kids! Bis zum ersten spektakulären Bosskampf gegen ein paar riesige Seeschlangen ist Beowulf noch auf sich allein gestellt, danach darf er ein paar Krieger-Kameraden herumscheuchen. Die folgen Beowulf, kämpfen gelegentlich mit, geben ihrem Anführer auf Kommando Rückendeckung, schaffen Hindernisse aus dem Weg und entschärfen tödliche Fallen. Die sich daraus ergebene Taktik-Facette ist kaum der Rede wert, aber man fühlt sich nicht mehr so allein – schön!

Für Gegner größeren Kalibers hebt sich Beowulf etwas ganz besonderes auf: Genügend Energie vorausgesetzt, lässt sich der so

genannte »Wut-Modus« aktivieren. Dann stößt Beowulf einen markerschütternden Schrei aus, der Bildschirm färbt sich blutrot und schon haben Menschenfresser Grendel und seine dämonischen Sippen-Brüder nichts mehr zu lachen. Unser stämmiger Nordmann ist nun so stark, dass er Steinpfeiler aus Wänden reißen und sie als Keule gebrauchen kann. Aber Achtung: Ist Beowulf außer Rand und Band, kann er kaum noch zwischen Freund und Feind unterscheiden. Er läuft also stets Gefahr, seine eigenen Mannen zu erschlagen. Wie es sich für einen »God of War«-Klon gehört, sind natürlich auch Quick-Time Events dabei. Durch gut getimtes Drücken vorgegebener Tasten feuert man so unter anderem seine Mitstreiter zum kräftigen Rudern an, oder verwundet den Bossgegner mit perfekt platzierten Treffern. Im Vergleich zum Klassenprimus »God of War« leidet das Leveldesign aber an Einfallslosigkeit. Es fehlt an Leben in den Kulissen und an Überraschungen im Gameplay.

YETI IM TANK

Motor der sonst recht geradlinig, flüssig und unterhaltsam inszenierten Krieger-Saga ist die aus »Advanced Warfighter« bekannte Yeti-Engine. Sie malt schickes Wetter, dunkle Schatten, grelle Lichter, ansehnliche Animationen und einige furchteinflößende Bossgegner auf den Bildschirm. In Sachen Klang begeistern die wuchtigen Soundeffekte und die klasse

Synchro. Beowulfs Bruder Wiglaf, der zwielichtige Unferth, sie alle haben kräftige Stimmen und richtig was zu sagen. So eine tolle Eindeutschung ist selten; man kann aber auch auf die englische Tonspur umschalten. So oder so lassen nordische Dialekte ein hervorragendes Saga-Feeling aufkommen. Zu guter letzt noch ein paar Worte zum Schwierigkeitsgrad: Der zieht gerade bei Bosskämpfen ziemlich an, mit entsprechend ausgefuchster Taktik und/oder Timing ist aber alles zu meistern. Und Erfolge? Gibt's, davon sind einige leicht und andere schwer zu erreichen. Gut ausbalanciert, würden wir sagen.

Sönke Siemens

Beowulf

GRAFIK/

Toll animierte Bossgegner, Kulissen etwas monoton.

7

SOUND/

Nervenaufreibende Schreie, coole Synchro, derbe Sprüche.

8

STEUERUNG/

Handlich, die Combos erfordern etwas Einarbeitung. Passt schon.

7

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

7.9
aus 10

Erscheint/ erhältlich



KURZ GESAGT ...

Wer 360 Live liest, spart bares Geld: Wer schon einen »Guitar Hero II«-Controller über der Schulter hängen hat, kann den weiter benutzen und »Guitar Hero III« als Standalone-Version zocken. Kostet dann »nur« noch 55 Euro.



Mehr auf www.360-live.de

Gewinnspiel ab 1. Dezember: Greif drei Faceplates für die Gibson-Gitarre ab!

Details

Publisher/ Activision **Hersteller/** Neversoft **Preis/** ab 95 Euro
Genre/ Geschicklichkeit **Spieler/** 1-2 **Xbox Live/** ja **USK/** o. A.

GUITAR HERO III LEGENDS OF ROCK

Hol die Gitarre aus dem Schrank und lass das Wohnzimmer beben

Böse Zungen mögen behaupten, »Guitar Hero III« wäre nur ein lauer Aufguss von Teil Zwei und könnte ja sowieso nicht an diesen herankommen. Schließlich arbeiten an dem Spiel nicht mehr die ursprüngliche Crew von Harmonix, sondern die Skater-Veteranen von Neversoft. Wir können jedoch Entwarnung geben. Es ist kein »Guitar Skater« herausgekommen, sondern ein sinnvoll erweiterter Nachfolger, der seinem Beinamen »Legends of Rock« alle Ehre macht. Aber nicht nur wegen des Gameplays, sondern logischerweise auch aufgrund der Musikauswahl. Guns N' Roses, The Rolling Stones, Beastie Boys, Red Hot Chili Peppers oder aber Slayer und Black Sabbath. Ja, nur ein kleiner Querschnitt durch die mehr als 70 Songs, von denen ein Großteil dieses Mal von den Originalkünstlern stammt. Klasse!

ALLES BEIM ALTEN, ODER?

Prinzipiell bleibt alles beim Alten. Wer mit dem einfachen Spielprinzip und dem Controller noch nicht vertraut ist, kann entspannt ein Training absolvieren. Alle anderen

dürfen sich aber auch gerne direkt in den Karriere-Modus werfen. Je nach Schwierigkeitsgrad warten dann insgesamt bis zu acht typische Etappen auf dem Weg in den Rock-Olymp. Man beginnt also auf einem Konzert im heimischen Garten, arbeitet sich immer weiter nach oben. Ein verrauhter Miniclub weicht dem ersten Musikvideo-Dreh und schon befindet man sich in einem Stadion vor tausenden Zuschauern. Ein typischer Karrieresprung also. Logisch, von Stufe zu Stufe steigt der Schwierigkeitsgrad. Beginnt man mit eher langsamen und unkomplizierten Songs – »Talk Dirty to Me« von Poison beispielsweise –, muss man sich später schon richtig ins Zeug legen, um bei schnellen Stücken wie »Raining Blood« von Slayer mithalten zu können. Verfehlt man zu viele der zu spielenden Noten, geht das so genannte Rockmeter in den Keller und der Song muss wiederholt werden.

THE BIG BOSS

Eine Sache hat sich doch geändert. Alle zwei oder drei Abschnitte wartet ein Bossgegner zum Gitarren-Duell. Illustre Gestalten wie

Slash oder Tom Morello wollen in Grund und Boden gespielt werden. Prinzipiell auch wieder dasselbe, nur mit einem besonderen Kniff. Statt »Star Power« werden hier durchgeknallte Extras wie Saitenbruch, Verstärker-Überhitzung oder die Umkehrung der Steuerung gesammelt. Ziel ist es, das Rockmeter des Konkurrenten nach unten zu ziehen. Nette Sache nebenbei: Sämtliche Stücke bei den Bosskämpfen sind von den Künstlern eigens für das Spiel eingespielt worden. Die Duelle entsprechen übrigens genau dem, was es neben dem schon bekannten Koop-Modus via Xbox Live oder an einer Konsole gibt. Zwar ist die Live-Unterstützung vorbildlich, trotzdem fehlt dieser gewisse Kick, den es leider nur gibt, wenn man das Spiel an einer Konsole spielt. Ist einfach atmosphärischer und spaßiger! Trotzdem Daumen rauf, dass einem die Jungs von Neversoft in dieser Beziehung die Wahl lassen.

UND SONST SO?

Allein mit den vier Schwierigkeitsgraden im Karriere-Modus gibt's schon ordentlich zu tun. Daneben warten noch haufenweise Songs von eher unbekannten Bands darauf, korrekt nachgespielt zu werden. Zusätzlich gibt's jede Menge freischaltbarer Extras wie neue Gitarren oder versteckte Charaktere. Visuell orientiert sich das Spiel abermals am eher überzogenen Comic-Look der Vorgänger. Und das ist

auch gut so. Speziell Slash sieht in der »Guitar Hero«-Version einfach zum Brüllen komisch aus. Bei den Bühnenbildern hat sich jedoch einiges getan. Die wirken deutlich lebendiger, weil sie sich über die Songs hinweg auch verändern – wenn zur Zugabe beispielsweise die örtliche Polizei vorbeischaud und mit den versammelten Headbangern mitfeiert. Für noch mehr Rock-Realismussorgt zudem die Zusammenarbeit mit bekannten Marken wie Gibson, Guitar Center Audio-Technica oder Krank. Ist also ein richtig schöner Nachfolger geworden, auch wenn die 100 Euro für das Set mit kabelloser Gibson Kramer-Gitarre den Geldbeutel schon derbe belasten.

Nicholas Buracas

Guitar Hero III

GRAFIK/
Stilsicher, viele Details und dadurch deutlich lebendigere Bühnen **8**

SOUND/
Geniale Songliste mit massig Originalen, darauf kommt es an! **9**

STEUERUNG/
Mit Gitarrencontroller hui, sonst pfui. Versteht sich von selbst! **8**

Sinnvoll erweitert, tolle Songs, tolles Feeling. Fans der Vorgänger greifen zu.

8.5
aus 10



Mehr auf www.360-live.de

■ Test ■ Video ■ Screenshots ■ Gewinnspiel ab
7. Dezember: Greif ein von Tony Hawk signiertes Deck ab!



Lohnt sich's?

- Inklusive »Guitar Hero 3«-Demo, viele Freispiel-Extras
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad, nervige Ladepausen

Erscheint/ erhältlich

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Wenn du gerade keinen Frust hast, hau das neue Tony in die Konsole...

Mein Name ist Florian Straßer. Im Job bin ich Volontär, draußen auf der Straße Gamer und Skater der ersten Stunde. Also der Richtige, um das neue »Tony Hawk«-Game zu testen, sagt der Chefredakteur. Okay, also lege ich »Proving Ground« ein, wie ich es seit 1999 mit jedem Teil tue, und lasse mich überraschen, was das Neversoft-Auge im Intro-Video diesmal tut. Es skatet, wie passend. Danach finde ich mich in einem aufgeräumt wirkenden Hauptmenü wieder. Vorbei die Zeiten, in denen ein Skater an einem hell erleuchteten Rad dreht. Natürlich will ich sofort mit dem Story-Modus beginnen, schließlich habe ich keine Zeit zu verlieren, will endlich aufs Brett. Deswegen lasse ich meinen Skater per Zufall generieren und bin schon mit dem zweiten

Ergebnis zufrieden. Stämmig, breite Schultern, Basecap, gepierct. Ein B-Punk, der mir gefällt.

Dann mal los. Ich finde mich auf einer Straße wieder und kann mich mit drei Skate-Profis – insgesamt sind 16 im Spiel enthalten – unterhalten. Also spreche ich den ersten an, Arto Saari. Sofort erscheint ein Video, das mir zeigt, was er so alles drauf hat. So bekommt man von jedem der drei eine Neuerung erklärt. Zunächst lasse ich mir den »Nail the Trick«-Modus zeigen, den es schon im letzten Teil gab. Das Neue am Zeitlupenmodus ist aber, dass man nun jederzeit in selbigen wechseln kann – und zusätzlich um Nail-the-Grab/Manual/Grind-Tricks ergänzen, was mit etwas Übung irrsinnige Kombos und Lines ergibt. Aber erst mal lerne ich



Toll für die Atmosphäre: Die Skate-Pros stellen sich in Video-Einspieler vor

AUF EINEN BLICK

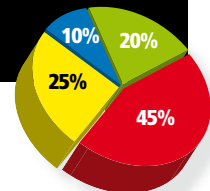
Publisher/ Activision
Hersteller/ Neversoft
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Fun-Sport
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Das neunte Tony-Hawk-Game: mehr vom Bewährten, aber keine Überraschungen

DAS STECKT DRIN

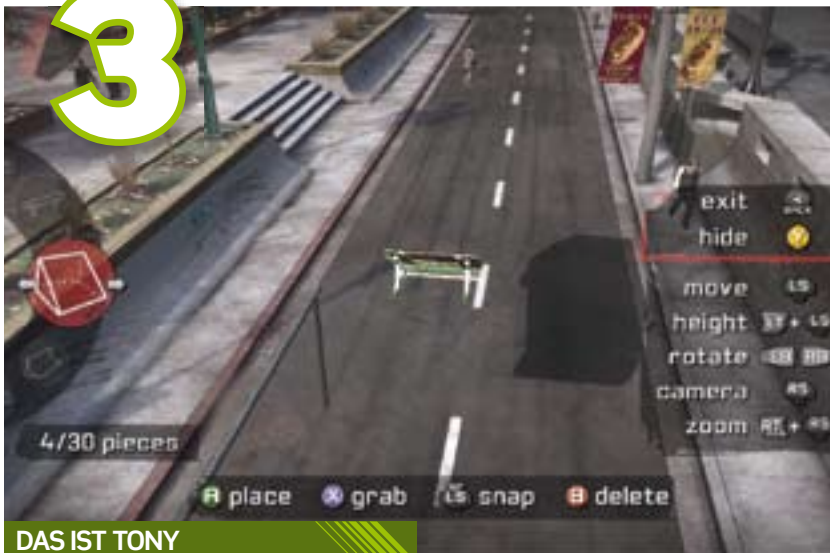
- Nail the Trick
- Nail the Grab
- Nail the Manual
- Nail the Everything



liveundonline

- Zwei Spieler an einer Konsole auf dem Splitscreen
- Bis zu acht Spieler auf Xbox Live in sieben Modi, unter anderem Graffiti, Nail the Trick, Combo Mambo
- 49 hart erarbeitete Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints
- Diverse Downloads, unter anderem Demo-Version und Gamepics

3



DAS IST TONY

Klasse Ausstattung

Ähnlich wie »Project 8« setzt auch »Proving Ground« wieder auf eine ziemlich offene Welt. Später im Spiel kannst du über magische Brücken und Tunnel binnen weniger Minuten von Philadelphia über Baltimore nach Washington DC skaten, wenn dir danach ist.

Das Spiel lässt ziemlich viele Möglichkeiten. Du kannst in den Kulissen endlose Lines abziehen, an tollen Spots Fotos schießen und Videos drehen, außerdem Spielautomaten mit dem Klassik-Modus und dem

»Hawk Man«-Minigame finden. Oder du baust dir eine gemütliche Skate-Lounge, und startest direkt aus der Skater-Karriere heraus für bis zu acht Kumpels einen zünftigen Graffiti-Wettbewerb auf Xbox Live.

Die Grafik kommt ganz ordentlich rüber, verliert aber den Vergleich mit Electronic Arts' Konkurrenztitel »Skate«. Es mangelt an Details, die Figuren kommen außerdem so lebendig rüber wie ein T-Virus-Opfer in »Resident Evil«.

2



2

WAS DU WOLLE?

Mach Karriere als...

Das Rollenspiel-Element ist eine der Neuerungen im neunten »Tony Hawk's«-Game. Je nachdem, welche Tricks man lernt und welche Aufgaben man meistert, entwickelt sich der eigene Skater in Richtung »Karriere«, »Hardcore« oder »Rigger«. Soll heißen: Karriere machen, Hardcore-Tricks abziehen, oder als Einzelkämpfer die Gegend entdecken. Die Unterschiede sind deutlich spürbar. Per Editor Kicker und Obstacles in die Welt setzen, das darf zum Beispiel nur der Rigger. Langweilig für die meisten, aber cool für Leute, die »Create a Park« schon immer mochten. Einige Areale sind nur für einen bestimmten Typus erreichbar. Mehrmaliges Durchspielen lohnt also.



1

1

3

im – übrigens ziemlich langweiligen – Tutorial, dass ich jetzt überall im Spiel Rampen aufbauen darf und mir so in die Kulissen noch eigene Parks bauen könnte. Zuletzt wird erklärt, wie ich mich mit dem neuen Aggro-Feature besonders kraftvoll anschieben kann und viel Schwung für große Sprünge bekomme. Ich lerne auch Tony Hawk kennen. Der zeigt mir, dass es in jedem Level vorgefertigte Lines gibt, mit unterschiedlichen Längen. Je nachdem, wie weit ich es schaffe, kann ich Punkte als »Amateur«, »Profi« oder »Krank« sammeln. Jetzt nervt mich die gequirelte deutsche Sprachausgabe endgültig. Die Stimme des Sprechers saugt, und zu einem Skate-Spiel gehören einfach Anglizismen. Gut, das Umschalten auf Englisch klappt, jetzt kann's also losgehen.

Ich skate von Contest zu Contest, kämpfe für meinen Status und bessere Stats. Positiv: Die Story ist gut gemacht. Als erstes soll ich mich bei einem Wettbewerb für ein Skate-Video empfehlen. Nicht so einfach wie gedacht. Trotz meiner Erfahrung wollen mir die 1.500.000 Punkte nicht gelingen. Erst im zwanzigsten Versuch schaffe ich es. Nach vier Stunden gucke ich zwischendurch nach, wie viele Erfolge ich bereits abgestaubt habe. Zwei von 49. Meine Fresse. Bei einem Erfolg muss man alle Herausforderungen mit »Krank« abschließen – wie soll das gehen? Das Spiel ist zu schwer. Hier gibt's unglaubliche Lines, die würde selbst ein über-

menschlicher Tony Hawk niemals stehen. Aber ich will wissen, wie es weiter geht. »Bad Boy« Erik läuft mir über den Weg, pöbelt mich ohne Umschweife an; ich nehme seine Herausforderung an, lasse mir vorher von Bob Burnquist noch ein paar Tricks beibringen. Als »Tony Hawk«-Veteran kann ich das schnell abhaken, und weiter zum Wettbewerb gehen. Allerdings finde ich ihn nicht. Ein Pfeil in der Bildschirmmitte soll zwar die Richtung zeigen, aber irgendwie krieg ich's nicht gebackten. Mann, die Zielführung nervt! Dafür passt der punkige Soundtrack mit 58 Tracks. Ich stelle die Musik lauter, so lässt sich die Sucherei besser ertragen. Irgendwann rutscht mir der Contest dann doch vors Deck, und verblüfft mich mit seinem noch mal gesteigerten Schwierigkeitsgrad. Arme Anfänger: Wer zum ersten Mal in seinem Leben ein »Tony Hawk«-Game in die Hand nimmt, und dann ist's das hier, wird Probleme kriegen. Wer sich durchbeißt, kann allerdings auf sehr hohem Niveau zocken.

Im Großen und Ganzen hat sich also wenig geändert. Vielleicht zu wenig. Es geht weiterhin darum, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Tasten zu hämmern. Timing und Training entscheiden. Selbst ich, der ich die Grundlagen des Spiels seit Sonys Playstation kenne, lerne kaum Überraschendes, ärgere mich aber über den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Trotzdem lohnt sich das Spiel – vor allem, weil es nicht innerhalb von ein paar Stunden durch-

gespielt ist. Die hohe Schwierigkeit sorgt für lange Herausforderungen. Die nette Story tut ihr übriges, dass ich den im Winter vereisten Skateparks kaum eine Träne nachweinen muss.

Florian Straßer

Tony Hawk's Proving Ground

GRAFIK/

Flüssig, 1A animiert, detailreich, aber leblos

8

SOUND/

Punk-Musik, die üblichen Soundeffekte

8

STEUERUNG/

Tricks per Action-Buttons, wie gehabt. Schwer zu meistern

7

Sicher das umfangreichste Tony-Game aller Zeiten, aber überraschungsarm und bockschwer.

7.7

aus 10

MASS EFFECT

Dreieinhalb Jahre Entwicklungszeit, eine ganze Galaxis zur freien Erkundung, dutzende Handlungsstränge – ist das der neue Meilenstein für Rollenspieler?

Der Weltraum, 2148 Jahre nach Christus. Forscher entdecken auf dem Mars die Überreste einer antiken, außerirdischen Zivilisation. Die sensationellen Artefakte bilden den Grundstein einer neuen Ära technologischen Fortschritts. Größte Errungenschaft dieser Zeit ist eine bahnbrechende neue Hypersprung-Technologie namens »Mass Effect«. Reisen zu den entlegendsten Sternen der Galaxis sind plötzlich nicht mehr wahnwitzige Utopie sondern Wirklichkeit. Nutznießer von »Mass Effect« sind neben den Menschen auch zahlreiche andere Raumfahrer-Rassen. Aufgrund ihrer vergleichsweise kurzen Präsenz auf der intergalaktischen Bühne haben die aufstrebenden Erdbewohner jedoch vermehrt mit Akzeptanzproblemen zu kämpfen, kaum jemand nimmt sie für voll. Kein gutes Omen für Commander Shepard, den Protagonisten in Biowares neuem Rollenspiel-Epos.

Womit wir auch schon beim Thema Charaktererstellung wären: Ob Shepard als männlicher oder weiblicher Held das Weltraumparkett betritt, ist jedem freigestellt. Auch das psycholo-

gische Profil, die militärische Spezialisierung sowie Bonus-Talente können an die persönlichen Vorlieben angepasst werden. Während das psychologische Profil eher die geschichtlichen Hintergründe und die Akzeptanz von Shepard bei Nichtspieler-Charakteren festlegt, hat die Spezialisierung weit reichende Folgen für die generellen Fähigkeiten. Sechs Charakterklassen stehen zur Auswahl: Soldaten beispielsweise sind die Männer bzw. Frauen fürs Grobe. Sie verfügen von Spielbeginn an bereits über eine gute Rüstung und beherrschen praktisch jede Waffe mühelos. Für Genre-Einsteiger also die optimale Wahl. Wer spätere Auseinandersetzungen lieber mit Köpfchen statt mit Waffengewalt lösen möchte, ist dagegen mit dem Ingenieur gut beraten. Dank seinem multifunktionalen Omnitool knackt er im Nullkommanix Sicherheitssysteme, repariert Gegenstände, setzt gegnerische Waffen und Schildgeneratoren außer Gefecht und heilt seine Team-Mitglieder. Der Adept wiederum ist sozusagen der Magier der Zukunft: Mittels aufrüstbaren Implantaten und den damit verbundenen bionischen »

AUF EINEN BLICK

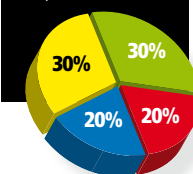
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Bioware
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Grafisch wegweisendes Rollenspiel mit neuartigem Dialog-System und fesselnder Story.

DAS STECKT DRIN

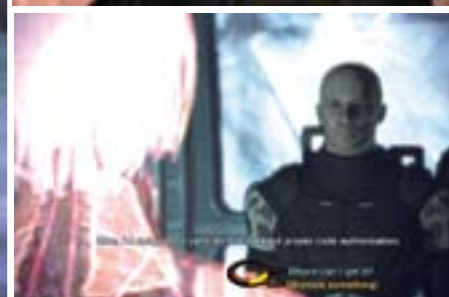
- spannende Dialoge
- Love-Story-Subquests
- futuristische Feuertgefechte
- Planeten-Exploration



Erscheint/ 23. November 07

BLAUER HIMMEL

Die Raumstation »The Citadel« ist vor allem bei Erdbewohnern sehr beliebt. Unter anderem deswegen, weil sie einen täuschend echten Himmel unter ihre gewölbte Kuppel projiziert.



»Star Wars« lässt grüßen: Wer George Lucas Weltraumepos mochte, wird sich mit dem Charakterdesign in »Mass Effect« schnell anfreunden



Lohnt sich's?

- Verblüffende Gesichtsanimationen, TV-reife Inszenierung, multiple Lösungswege und Enden, dramatische Entscheidungssituationen
- Automatisches Speichern könnte regelmäßiger erfolgen, vereinzelt leichte Framerate-Einbrüche bei hohem Personen- und Objektaufkommen

SCHAFIT'S SHEPARD

Vollständig steuern darf man einzig und allein den Helden Shepard, seine Crew befolgt lediglich Spieler-initiierte Anweisungen. Wichtig: Spielstände nach dem Finale behalten, denn angeblich lassen sich Charaktere in Teil Zwei von »Mass Effect« übernehmen. Coole Idee!

RETTENDER RADAR

Erinnert ein bisschen an den Bewegungsmelder aus »Halo 3«. Zeigt Feind- und Freundbewegungen in einem Umkreis von 40 Metern an. In Gefechten unbedingt im Auge behalten!

EDLES WASSER

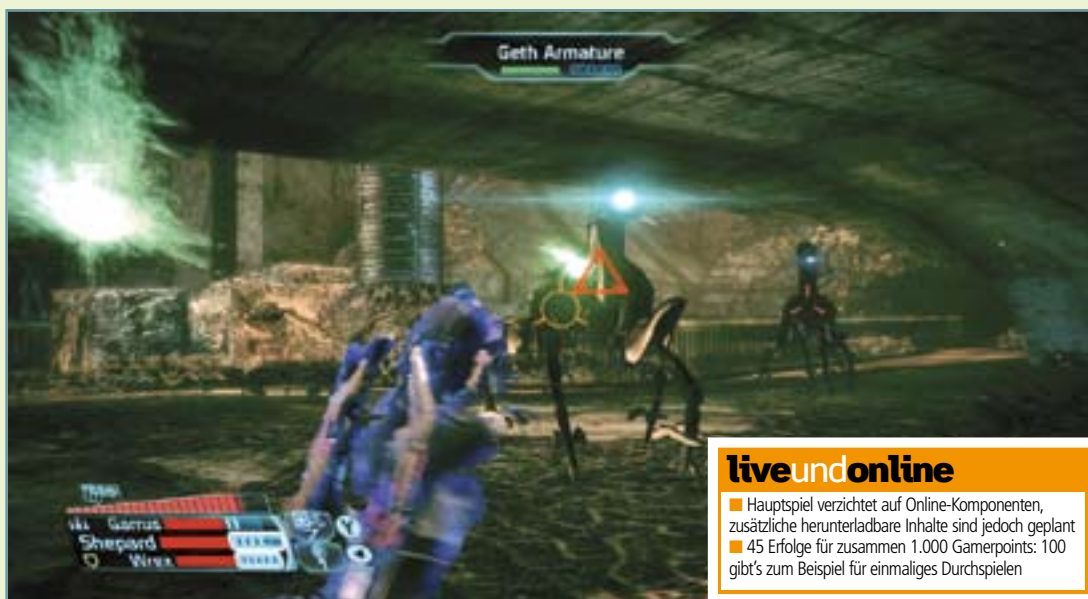
Die Wasserdarstellung in »Mass Effect« ist superb. Unvergesslicher Moment: Shepard & Co landen mit Raumfahrzeug Mako in einem Flussbett, kurz darauf tropft das kühle Nass realistisch von der Außenhaut des Fahrzeugs. Muss man gesehen haben!

DOWNLOAD DAS!

Galaktische Grafik

Entwickler Bioware hat »Mass Effect« von Beginn an als Trilogie konzipiert. Bevor jedoch erste Informationen zum Nachfolger durchsickern, ist davon auszugehen, dass kostenpflichtige Inhalte zur Ergänzung des ersten Teils online angeboten werden. Wer schon vor Erscheinen des Spiels weitere Details zum »Mass Effect« Universum erfahren möchte, dem

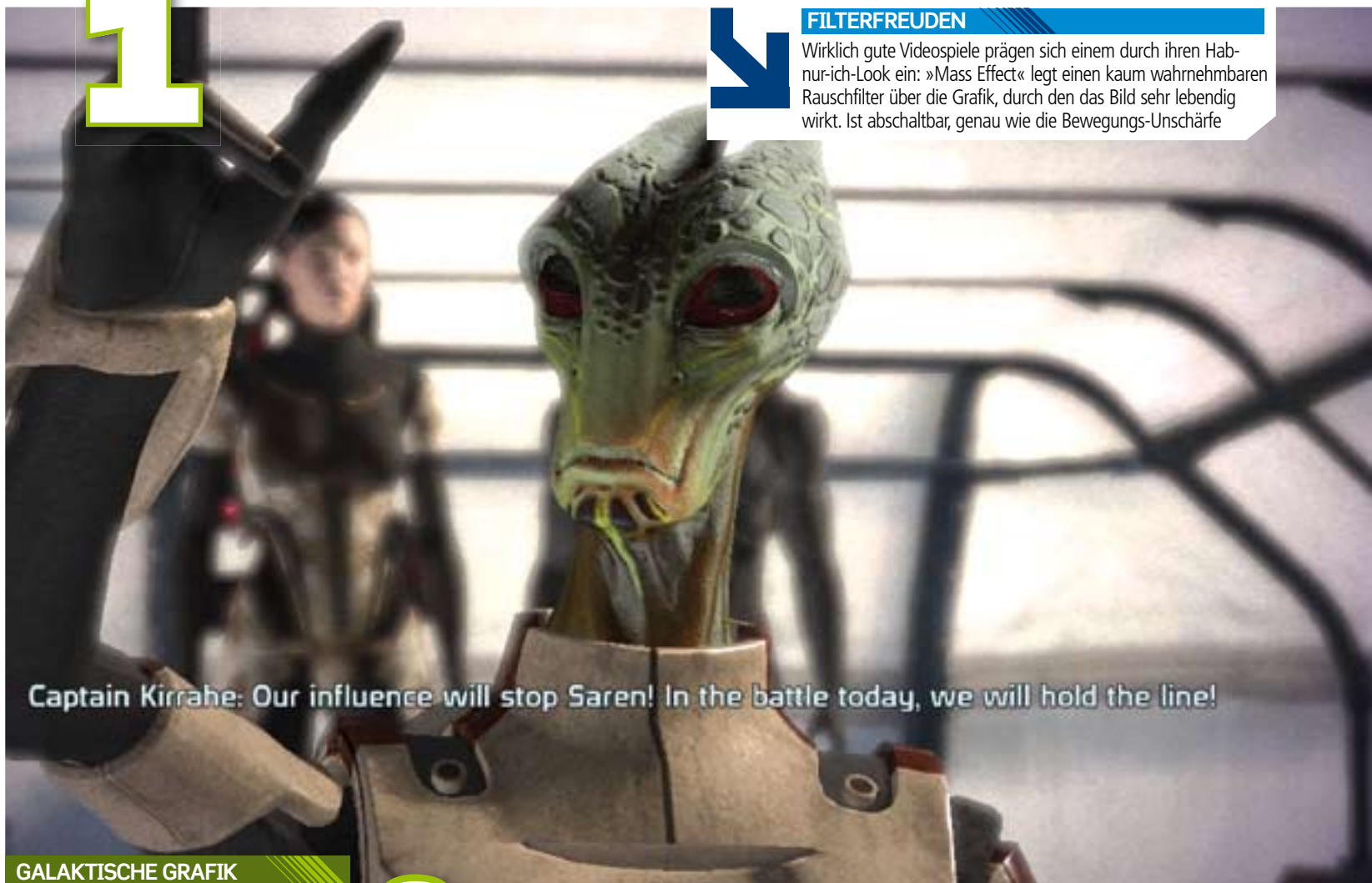
sei das Buch »Mass Effect: Die Offenbarung – Band 1« ans Herz gelegt. Auf 288 Seiten schildert Drew Karpysyn die Vorgeschichte des Spiels. Karpysyn zeichnet auch für die Geschichte des Videospiels verantwortlich und war federführend bei der Plot-Entwicklung von Rollenspiel-Meilensteinen wie »Knights of the Old Republic« und »Baldur's Gate«.



liveundonline

- Hauptspiel verzichtet auf Online-Komponenten, zusätzliche herunterladbare Inhalte sind jedoch geplant
- 45 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints: 100 gibt's zum Beispiel für einmaliges Durchspielen

1



FILTERFREUDEN

Wirklich gute Videospiele prägen sich einem durch ihren Hahnur-ich-Look ein: »Mass Effect« legt einen kaum wahrnehmbaren Rauschfilter über die Grafik, durch den das Bild sehr lebendig wirkt. Ist abschaltbar, genau wie die Bewegungs-Unschärfe

Captain Kirrahe: Our influence will stop Saren! In the battle today, we will hold the line!

GALAKTISCHE GRAFIK



Ist es ein Film? Ist es ein Spiel?

Ob PAL, 720p, 1080i oder 1080p:

Die hochauflösenden Charaktermodelle zeigen eindrucksvoll das Potential aktueller 360-Titel. Ein weiteres Markenzeichen sind die schicken Unschärfen: in Dialogen werden in der Regel die aktiv sprechenden Figuren im Vordergrund fokussiert, der Hintergrund erscheint absichtlich unscharf.

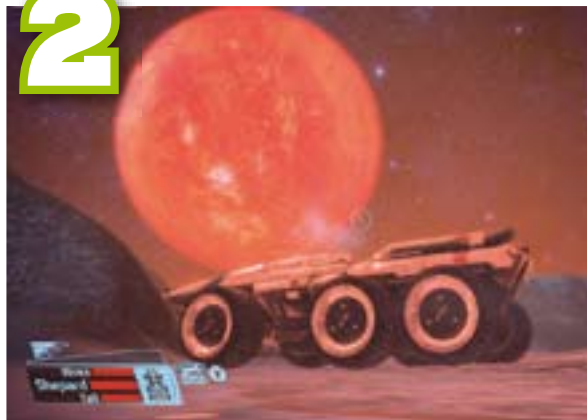
Das Raumfahrzeug »Mako« ist Shepards verlässlicher Begleiter; Sprungdüsen helfen beim Überwinden von Hindernissen,

während das Bordgeschütz Feinde auf Distanz hält. Mit ihm erkundet der Spieler unzählige Planeten und erhascht dabei mitunter Postkartenmäßige Ausblicke.

Das Raumschiff

»Normandy« steht schon kurz nach Spielbeginn unter dem Kommando von Shepard. Direkt fliegen darf man es nicht, dafür taucht es regelmäßig in den fantastischen Zwischensequenzen auf. Wie der Rest des Spiels werden diese ausschließlich in Echtzeit von der Unreal 3-Engine auf den Bildschirm gemalt.

2



» Kräften schleudert er Gegner meterweit durch die Luft, hebt den Weg versperrende Objekte empor und generiert undurchdringliche Schutzschilde. Unterm Strich spielen sich alle Charakterklassen sehr abwechslungsreich. Wer »Mass Effect« voll auskosten möchte, sollte tatsächlich jeder Klasse eine Chance geben, es lohnt sich! Nicht zuletzt weil diverse der insgesamt 45 Erfolge direkt mit bestimmten Klassen verknüpft sind.

Stehen die grundlegenden Parameter fest, geht's weiter mit dem optischen Feintuning. Hautfarbe, Narben, Gesichtskonturen, Frisur, Augen, Nase, Mund, ja sogar das Make-up, alles kann via Schieberegler kinderleicht verändert werden. Eine Kampfamazone mit verwegem Schmollmund, einer narbenzersetzten Gesichtshälfte, stechenden Augen, Stupsnase und rässigem, violettrottem Militärhaarschnitt – in »Mass Effect« kein Ding der Unmöglichkeit. Kurzum: Noch bevor das eigentliche Abenteuer beginnt, wird man allein durch die Vielfalt an Möglichkeiten, die eigene Spielfigur zu personalisieren, minutenlang an den Bildschirm gefesselt. Und dann heißt es anschnallen! Shepards erste Mission lautet, ein mysteriöses Artefakt von einem menschlichen Außenposten zu bergen. Kaum dort angekommen eskaliert die Situation, aus dem Nichts greifen Aliens an. Was dann passiert, wollen wir zur Wahrung der Spannung nicht verraten, nur so viel vorweg: »Mass Effect« ist ständig für Überraschungen gut. Abrupte Storywendungen lauern überall.

Shepard hat schon wenig später einen ersten Verdacht, wer der Drahtzieher hinter dem Angriff auf den Außenposten sein könnte – Saren. Böse Zungen mun-



NEBENQUESTS

Unglaublich viel zu tun

Als Richtwert für das Hauptspiel werden 25 bis 30 Spielstunden veranschlagt, wer akribisch alle Nebenquests in Angriff nimmt, ist locker doppelt so lange beschäftigt. Das Lösen so genannter Romance-Subplots belohnt das Spiel übrigens mit 10 Gamerpoints – ein bisschen virtuelles Anbandeln schadet also nichts. Und: Erwähnten wir, dass es sage und schreibe fünf Schwierigkeitsgrade gibt, von denen zwei erst freigeschaltet werden müssen? Hardcore-Bioware-Fans sollten schon jetzt alle Termine für die kommenden Wochen absagen!



keln, der abtrünnige Weltraum-Agent könnte zur ultimativen Bedrohung für die gesamte Galaxis werden und die Rückkehr der eingangs erwähnten außerirdischen Zivilisation mit allen Mitteln heraufbeschwören. Die Wiederkehr der Maschinenrasse würde nichts Gutes verheißen. Uralte Legenden besagen, ihre einzige Bestimmung bestehe darin, im Abstand von 50.000 Jahren alles organische Leben vollständig zu vernichten. Allein durch diese Information entsteht eine Grund-Dramatik, die viele Handlungen des Spielers grundlegend beeinflusst. Soll ich das Leben eines Freundes zum Wohl der Galaxis opfern? Soll der mordende Verräter für seine Schandtaten getötet werden? Solchen und anderen Entscheidungen muss sich Shepard mehrfach stellen. Ein »Weiß nicht« wird dabei vom Spiel nicht akzeptiert – einer der Faktoren, die »Mass Effect« so einzigartig machen. Wie in kaum einem anderen Spiel haben die meisten Entscheidungen weitreichende Konsequenzen, die von den Entwicklern bis zum bitteren Ende durchdacht wurden. Brilliant!

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Szenenwechsel. Auf der Suche nach weiterführenden Hinweisen über die sich anbahnende Katastrophe verschlägt es Shepard und sein zweiköpfiges Team in eine Klinik auf der Raumstation »The Citadel«. Die Gruppe betritt die Klinik, die Kamera zeigt zunächst Shepard, der aufmerksam die Lage analysiert, derweil sein Verbündeter Garrus geduckt hinter einem Betonpfeiler in Deckung geht. Im Hintergrund ertönt die verzweifelte Stimme von einer gewissen Dr. Chloe Michel, die von zwei Männern bedroht wird. Immer wieder beteuert sie, niemandem etwas erzählt zu haben. Schrecken und lähmende Verunsicherung sind ihr buchstäblich ins Gesicht geschrieben. Einer der Männer ermahnt sie, auch zukünftig zu schweigen, als er plötzlich Shepard im Augen-

winkel erblickt. Der Gauner fackelt nicht lange, packt Dr. Michel, drückt sie wie ein menschliches Schutzschild an sich, zielt mit seiner Waffe auf Shepard und fordert ihn auf, sich zu identifizieren. Garrus lässt sich davon nicht beeindrucken, hastet aus seiner Deckung, drückt ab und streckt den Kidnapper mit einem tödlichen Kopfschuss nieder – harter Stoff und ein gutes Beispiel für die Qualität der Ingame-Zwischensequenzen! Kurz darauf wechselt das Spiel in die Third-Person-Perspektive und überlässt dem Spieler die Jagd auf die verbleibenden Halsabschneider. Ein packendes Feuergefecht beginnt.

Die Kämpfe lassen sich in »Mass Effect« auf mehrere Arten gewinnen. Neulinge stürzen sich Hals über Kopf ins Getümmel und knipsen allen Widersachern nach und nach die Lebenslichter aus. Weitaus effizienter ist hingegen das Miteinbeziehen der Teamkollegen, indem man ihnen mittels des so genannten »Power Wheels« individuelle Befehle erteilt. Bei eingeblendetem Befehlsrad wird das Spielgeschehen grundsätzlich pausiert, bedachtes Taktieren ist somit kein Problem. Wer zusätzlich die Talente seiner Crew geschickt aufeinander abstimmt, ist klar im Vorteil. Auch lohnt es sich, regelmäßig hinter Wänden, Kisten oder anderen Gegenständen Schutz zu suchen und die Waffen abkühlen zu lassen. Streckenweise spielt sich »Mass Effect« dann sogar ein bisschen wie »GoW« – Deckung lokalisieren, hinspurten, richtigen Moment abwarten und einen Gegenangriff einleiten.

KAUM SCHWACHPUNKTE

Leider agiert die Gegner- wie auch die Team-KI in Biowares neuester Schöpfung nicht immer tadellos. Während unserer Streifzüge durch die gigantische Galaxis identifizierte einer unserer wertigen KI-Kollegen beispielsweise eine absolut harmlose Wand als ernsthafte Bedrohung und feuerte pausenlos auf das so friedliche Objekt. Seltsam. Und wie kommt es, dass Mitstreiter bei einer Fahrt mit dem Lift eigentlich draußen vor der sich schließenden Tür stehen bleiben, aber sich dann doch im Fahrstuhl befinden? Magie? Wand-Durchdringungsfähigkeiten? Oder doch nur simple Schlamperei?

In Anbetracht der unverschämten spannenden Hintergrundgeschichte verblissen solche Unzulänglichkeiten allerdings schnell. Jede Spielstunde mit »Mass Effect« ist wie eine aufregende Achterbahnfahrt voller Emotionen, nervenaufreibender Entscheidungssituationen und prickelnder Aha-Momente. Schlüsselement der Spannung sind zahlreiche Dialoge, die völlig ande-

res als in den meisten Rollenspielen gesteuert werden. Statt nach einer Aussage des Gesprächspartners einen kompletten Antwortansatz auszuwählen, den Shepard dann gebetsmühlenartig nachpredigt, kann schon während der Gegenüber noch spricht eine Antworttendenz (z.B. aggressiv, diplomatisch, neutral) festgelegt werden. Bei optimaler Steuerung verlaufen die Dialoge so ohne jegliche Unterbrechung und wirken nicht nur für Zuschauer wie aus einem Guss. Wenn es einem Spiel gelingt, die Grenzen zwischen Videospiel und interaktivem Spielfilm verschwimmen zu lassen, dann ist es das hier. Selten wurde eine Story mit so viel Herzblut umgesetzt, selten waren die Figuren und die komplette Spielwelt so hervorragend ausgearbeitet. Abschließend muss allerdings erwähnt werden, dass unser Test auf der englischen Version basiert, da uns bis Redaktionsschluss leider keine deutsche Fassung erreicht hat. Eine ausführliche Begutachtung der deutschen Synchro reichen wir pünktlich zum Deutschlandverkaufsstart online nach, auf der Webseite unter der Adresse www.360-live.de.

Richard Löwenstein

Mass Effect

GRAFIK/

Sehr detaillierte Charaktere, raffinierte Unschärfeeffekte

9

SOUND/

Spannende Musik, glaubwürdige Alien-Stimmen

9

STEUERUNG/

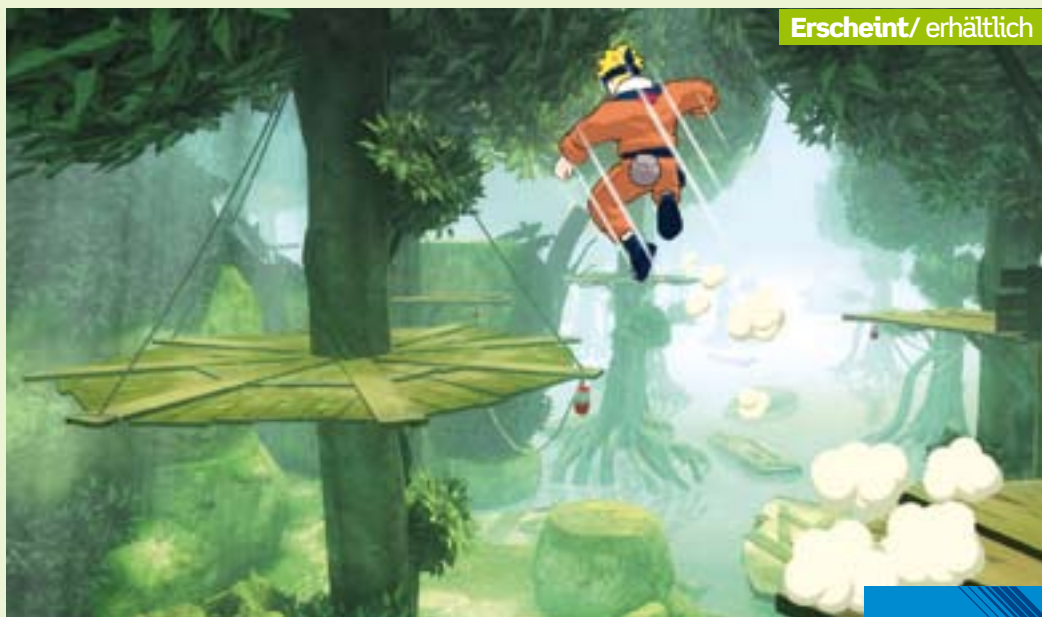
Aufgeräumte und übersichtliche Menüs, sehr gut steuerbar

9

Revolutionär inszeniertes Weltraumabenteuer, dessen Anziehungskraft sich auch Nicht-Rollenspieler kaum entziehen können.

9.1
aus 10

„Streckenweise spielt sich Mass Effect wie ein Action-Spiel“



Erscheint/ erhältlich

NARUTO: RISE OF A NINJA

Jutsu ist nicht gleich Jutsu

Es gibt schlaue Sprichwörter wie: »Ohne Fleiß kein Preis«, oder »Man erntet, was man sät«. Die Sprüche haben Hand und Fuß: Das weiß niemand besser als Naruto Uzumaki, Japan-Fans sicher bestens bekannter Ninja der gleichnamigen Anime-TV-Serie. Der ist jetzt eben auch Held eines ziemlich neckischen Action-Rollenspiels. Dreh- und Angelpunkt ist eine sehr schöne Nachbildung des kleinen Dörfchens Konoha. Die kunterbunten Häuschen, Dächer und benachbarten Wälder sind ziemlich frei begeht- und untersuchbar, was Naruto-Kenner sicherlich schon mal erfreut zur Kenntnis nehmen werden. Anfangs hat's Naruto schwer: Die Dorfbewohner schützen den Helden nicht und zeigen das durch riesige Totenschädel über ihren Köpfen auch deutlich an. Es gibt nur eine Möglichkeit dem abzuhelfen: Missionen erfüllen und sich Schriftrollen aneignen. Blaue Schriftrollen steigern das Chakra und damit die Beliebtheit, gelbe steigern die Gesundheit.

SCHÖNES SHADING

Da vorne zum Beispiel, da wartet Mizuki. In einem Multiple-Choice-Dialog – ohne Sprachausgabe, dafür mit deutschen Untertiteln – stachelt er Naruto an, eine Schriftrolle im Haus des höchsten Ninjas zu klauen. Darf natürlich niemand merken. Im Dunkeln macht man sich auf die Suche, findet das Stück, bringt es zu Mizuki. Ein bisschen Pfeffer kommt in die Sache, weil Naruto nebenbei gegen die Stoppuhr rennen und leuchtende Checkpunkte durchlaufen muss. Nicht wirklich schwierig, hat aber Tempo und Flair. Das Spiel fängt die Atmosphäre der Vorlage wirklich gut ein, in den Gesichtern der Figuren spiegeln sich ihre Emotionen toll wider. Die kleinen Zwischensequenzen und ein paar Videoausschnitte direkt aus der TV-Reihe laufen flüssig. Durch die schönen Kulissen, den gelungenen Cel-Shading-Farbflächen-Effekt

an den Figuren und die sehr flüssige, saubere Animation macht »Naruto« einen sehr runden und gefälligen Eindruck. Das entschädigt ein bisschen für den Mangel an Mut, der sich im Missions-Design zeigt – mehr als »Hol dieses, finde jenes, und tritt dann den da« passiert selten. Für Auflockerung sorgen schnelle Sprint- und Geschicklichkeits-Tests, plus kleinere Raufereien im klassischen Beat'em-Up-Stil. Nichts allzu Komplexes, aber spaßig. Da ist es von Vorteil, wenn man die Grundtechniken eines Ninjas drauf hat.

ÜBERRASCHUNGEN? FEHLANZEIGE

Naruto verbessert im Spielverlauf seine Angriffstechniken, etwa die Taijutsu – Techniken also, die ohne Waffen auskommen. Oder Ninjutsu, also Tarnungs- und Aufklärungstechniken. Ein bisschen Tiefe ist daher vorhanden. Weil auch die Höhlen, Wälder und Diebesnester rund ums Dorf ein paar Aufgaben bereithalten, vertreibt man sich als Naruto-Fan gern die Zeit. Woran's eben fehlt, sind Impulse und Überraschungen. Und eine Story, die ihren Namen verdient – kurz: der letzte Kick. Als kleines Trostpflaster mag der Multiplayer-Modus dienen, der zwei Spieler in eine Arena einlädt, wo sie sich feste die Fäuste auf die Nasen hauen können. Zehn Charaktere aus der Serie stellen sich dafür zur Verfügung. Die Duelle klappen an einer Konsole und per Xbox Live, und runden die insgesamt nicht weltbewegende, aber doch unterhaltsame Mischung aus Kämpfen, Rollenspiel und etwas Jump'n'Run-Action ab.

Wertung

Liebevoll gemachtes Naruto-Actionabenteuer. Ein bisschen seicht vielleicht, aber sonst schön gemacht.

7.3
aus 10

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft

Preis/ ab 55 Euro

Genre/ Action-Rollenspiel

Spieler/ 1-2

Xbox Live?/ ja

USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Hübsches, angenehmes und flüssig spielbares Action-Rollenspiel light

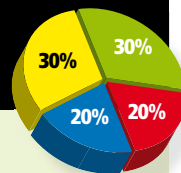
DAS STECKT DRIN

■ Ninjas

■ Naruto

■ Atmo

■ Duelle



VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS

Hat's das Zeug zum Partylöwen?

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Microsoft **Hersteller/** Krome Studios

Preis/ ab 50 Euro **Genre/** Partyspiel **Spieler/** 1-4

Xbox Live?/ ja **USK/** o.A. **Erscheint/** erhältlich

Zwischen all den Ego-Shootern und Actiontiteln bleibt auf der Xbox 360 nur wenig Platz für Familienunterhaltung. Da gibt es eher schlechte als rechte Lizenzumsetzungen oder Ausnahmen wie »Kameo: Elements of Power« und »Viva Piñata«. Letztere Pappmaché-Biester aus dem Hause Rare bekommen nun schon ihr zweites Spin-Off spendiert. Nach einem eher erfolglosen Cartoon im US-Fernsehen haben die Jungs vom australischen Entwicklerstudio Krome die niedlichen Tierchen in eine Minispiel-Sammlung gepackt. Knallbunt sieht das aus und natürlich sind die wichtigsten Piñatas wie Franklin Fizzlybear, Fergy Fudgehog oder Paulie Pretztail auch dabei. Das soll für zünftigen Partyspaß mit bis zu vier Spielern an einer Konsole oder via Xbox Live sorgen.

PARTYSPASS MIT GRENZEN

Dieser ist prinzipiell auch gegeben. Schließlich warten über 50 Minispiele darauf, ordentlich ausprobiert zu werden. Die sind grundsätzlich recht abwechslungsreich, auch wenn es sich hauptsächlich um Buttonmashing-Variationen handelt. Ist jedoch kein Problem, denn die spaßige Präsentation reißt doch einiges raus. Es ist nett, wie bei einem Wettrennen jedes der Viecher auf seine ganz charakteristische Art rennt. Oder wenn bei einem Yachttrennen massig Limo getrunken werden muss und mit einem ordentlichen Rülpsen Wind in die Segel gepustet wird. Das hat einfach Charme. Wer jedoch meist allein vor der Konsole hockt, sollte sich den Kauf überlegen. Zwar werden Matches mit bis zu vier Spielern auch über Xbox Live unterstützt, trotzdem ist das einfach nicht das Gleiche. Wer jedoch mal zusammen mit seinem jüngeren Nachwuchs zocken möchte, darf zuschlagen. Langzeitmotivation für erwachsene Spieler bietet »Viva Piñata: Party Animals« leider nicht.



Wertung

Partyspaß für Groß und Klein. Ohne Langzeitmotivation, dafür mit Charme

7.0
aus 10

ABREIBUNG GEFÄLLIG?



DIE TV-SHOW ZU DEINER
XBOX-360-KONSOLE!
MITTWOCHS AB 21.00 UHR



MIT COLIN

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



www.giga.de >>>

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

MONTAG - FREITAG
AB 22 UHR BEI GIGA

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SZENE

Xbox-Watch,
Szene-News

NACHRICHTEN

Neues aus der
Consoles Sport
League

DOWNLOADS

Advanced Warfighter 2
Band of Bugs
Guitar Hero 2

XBOX LIVE ARCADE

Speedball 2
Every Extend Extra
Extreme

TABELLEN

Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
LeagueCONSOLES
SPORT
LEAGUE

PES 6 CUP GEHT ZU ENDE

Pünktlich zum Release von »Pro Evolution Soccer 2008« ging der »PES 6 Cup powered by Madrics« zu Ende. Insgesamt 64 Balkünstler klickten um den Sieg bei Konamis Vorzeige-Fußballsimulation. Nach gut zwei Monaten voller spannender Matches stehen die drei Gewinner fest: eAxis doKtor, WoH MARTIN und eAxis Kiki. Diese drei haben im Verlauf das größte Durchhaltevermögen und die beste Treffsicherheit bewiesen. Hier gab es wieder einmal einen Sonderfall im Finale. So standen sich die beiden Clan-Kollegen doKtor und Kiki gegenüber. In diesem spannenden Match konnte sich doKtor schließlich mit einem 3:2 den Sieg sichern. In der Begegnung mit WoH MARTIN konnte sich Kiki erneut nicht ganz durchsetzen. Das Ergebnis: ein knappes 4:3. Wir gratulieren den Siegern und freuen uns auf spannende »Pro Evolution Soccer 2008«-Turniere!

DAS SPIELEHOCH BEGINNT

In den letzten Wochen und Monaten haben es zahlreiche Spiele in den Handel geschafft, die neben einzigartigen Einzelspieler-Erfahrungen auch einen Ladder tauglichen Mehrspieleranteil spendiert bekommen haben. Klar, dass genau diese Titel auch nicht auf Consoles fehlen dürfen. Titel wie das der »Orange Box« beiliegende »Team Fortress 2«,

„Hier gab es
einen Sonderfall
im Finale“

die von Sega gesponserte Taktik-Prügelei »Virtua Fighter 5« und natürlich Bizarres Kudos-Sammelei »Project Gotham Racing 4« sind nur die Spitze des Eisberges. Sollte also für jeden etwas dabei sein, ob Clan oder Einzelspieler. Und die Flut geht weiter, schließlich ist seit dem 8. November auch noch »Call of Duty 4« am Start. Es gibt also ein Leben neben »Halo 3«, und wie!

CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

072 / 360 LIVE

Der Entwickler-Blog
EINBLICKE IN SACRED 2

A Iso gut, ich habe gerade erfahren, ich soll was über die Programmierung der NPC-Jobs in »Sacred 2« erzählen. Hierbei handelt es sich um die Bürger in den Städten und Dörfern, die einem geregelten Tagesablauf nachgehen - was man übrigens nicht sagen kann. Spieltechnisch gesehen sollen die NPC's einem Tagesablauf nachgehen, damit die Spielwelt authentischer wirkt und nicht alle in den Städten nur dumm rumstehen. Erfreulicherweise funktioniert dieses Feature auf PC und 360 gleich, wir müssen für die Portierung von einem System auf das andere also nichts großartig ändern.

Ich erzähle mal von einem meiner Lieblinge, dem Schmied. Der liegt morgens erst mal noch im Bett, dann setzt er sich hin, steht auf und kommt in den »Frühstücks-State«. Das ist der Zustand, in dem er nach einem Tisch innerhalb seiner Wohnung sucht. Hat er den gefunden, dann geht er zu ihm hin, setzt sich und isst. Hier müssen die Level-Designer darauf achten, Essen und Trinken auf den Tisch zu stellen. Nach dem Mahl kommt er in den »Arbeits-State«, das heißt, er sucht nach der nächstgelegenen Schmiedewerkstatt, bei uns heißt sie »Area_work_blacksmith«. Dort geht er hin und kommt irgendwann an. Natürlich nur dann, wenn die Leveldesigner die Werkstatt nicht aus Versehen alle Eingänge mit Kisten und anderem Zeug verbaut haben. Dort angekommen, sucht er sich den Schmelzofen und bedient den Blasebalg. Oder stellt sich auf ihn drauf, wenn die Objektdesigner vergessen haben, den Ankerpunkt vor dem Ofen zu definieren. Anschließend nimmt er ein glühendes Schwert heraus, geht zum Amboss und wirft die Schmieden-Animation an. Dann hält er das Schwert in den Trog, dann an den Schleifstein, probiert das Schwert aus und bringt es schließlich zum Schrank. Nun beginnt der Arbeitsablauf von vorne.

Das alles funktioniert natürlich nur, wenn alle Objekte definiert sind und sich an ihrem richtigen

Platz befinden, der auch zugänglich sein muss. Und Dinge wie der Schmiedehammer benötigen eine Markierung an der Hand des Schmieds.

Mittags kommt er in einen »Essen-State«. Dann schaut er nach, wo er am schnellsten was herbeikommt und geht beispielsweise entweder nach Hause oder zum Wirtshaus.

Manche NPC'er suchen sich auch einen anderen zum quatschen, da kann dann auch noch ein dritter hinzukommen. Das nennt man dann Gruppenbildung. Da wird dann wild gefuchelt und getratscht.

Grundsätzlich gilt: Bei einer so großen Welt kann man sich nicht um jeden NPC kümmern und ihn einzeln an seine Umgebung anpassen. Besser erhält jeder NPC-Typ eine bestimmte Verhaltensweise und muss sich dann an seinem aktuellen Standort selbst suchen, was er benötigt. In diesem Zusammenhang fällt mir noch ein lustiger Fall ein: Einmal kam beim Testen doch tatsächlich ein Zelt anhoover. Das Ding schwebt über die Brücke, am Markt vorbei und in Richtung Kneipe. Und siehe da: Hier wurde ein Werte-Typ falsch gesetzt. Das Zelt hielt sich für einen Bürger und wollte was trinken gehen...



BIO

NAME/ Bernd Ludewig
SCHON GEWUSST?

Bernd Ludewig ist seit 1991 in der deutschen Spielebranche tätig. Für »Sacred 2« implementiert er unter anderem Berufe und Bossmöster.

INTERVIEW

UNTER VIER
AUGEN MIT
DJ Rockz und
Skillz vom
Clan DeluxeNAME/ FLORIAN MÜLLER, DOMINIK JÜNKEL
ALTER/ 30, 24 BERUF/ IT-SPEZIALIST, KOCH
WOHNORT/ DÜSSELDORF AUFGABE IM CLAN/
GRÜNDER WEBSITE/ WWW.DELUXE-GAMERS.DE

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

FLORIAN MÜLLER: Oft zitiert aber dennoch nicht abgenutzt ist der Begriff vom »Zusammenhalt«. Wie auch im wahren Leben muss man sich auf den anderen verlassen können. Aber auch das gemeinsame Spielen gegen andere Clans ist eine Herausforderung, die man im Public-Gaming nicht bekommt. Was aber immer über allem steht, ist das gemeinsame »Fun-Gaming«, wenn acht Deluxer mit Knallern über die Maps laufen und mehr gelacht als gespielt wird.

360 LIVE: Was hat euch denn zur Jagd auf Gamerscore getrieben? Irgendwelche speziellen Fälle oder hat sich das einfach nur ergeben?

DOMINIK JÜNKEL: Es ist die Herausforderung, die uns immer wieder antreibt! Um in den Genuss von möglichst viel Gamerscore zu kommen, muss man natürlich viele Games aus den verschiedensten Genres spielen. Die eine oder andere Perle wäre mir sonst nie in die Hände gefallen. Aber es gibt auch genug Spiele, die ich nie wieder sehen will.

360 LIVE: Kann man euch ausschließlich als »Gamerscore-Clan« bezeichnen oder beteiligt ihr euch auch an regulären Ladders wie zum Beispiel in der Consoles Sport League?

FM: Nein und ja... Wir sind kein reiner Gamerscore-Clan! Wir haben wohl den stärksten Gamerscore-Squad in Deutschland! Aber mit Deluxe xCaPeRx spielt schon der erste Deluxer in der »Halo 1on1 Ladder« und setzt dort die ersten Ausrufezeichen! Mit unserem »Call of Duty 4«-Team werden wir ihm in die CSL folgen und auch hier für Überraschungen sorgen!

360 LIVE: Was würdet ihr an Xbox Live ändern?

DJ: Auch hier ist die Antwort nicht neu: Nicht nur für Clans sondern auch für viele Freunde auf XBL sollte es die Möglichkeit eines Multichats geben! Sonst entwickelt sich Live immer besser und wir freuen uns auf immer neue Features.

360 LIVE: Schon irgendwelche Zukunftspläne?

FM: Beständigkeit! Es wird weiterhin sehr strenge Aufnahmeverfahren neuer Mitglieder geben. Wir haben keine Lust auf Clanhopper. Wir hoffen, das ist die beste Möglichkeit, einen Clan über Jahre erfolgreich am Leben zu erhalten. Es wird immer wieder mal Meinungsverschiedenheiten geben aber echte Freunde finden auch hier immer eine Lösung.



KOOP-KAMPAGNE!

ADVANCED WARFIGHTER 2

Die Ghosts kommen wohl nicht mehr zur Ruhe. Zwar ist noch immer kein Nachfolger angekündigt, dafür aber weitere frische Inhalte für den Xbox Live Marktplatz. Die Koop-Kollektion bietet als Kern insgesamt fünf brandneue Missionen, die die Hintergrundgeschichte fortsetzen. Die Karten an sich sind jedoch nicht wirklich brandneu, sehr zur Freude von »Ghost Recon«-Veteranen. Angelehnt an die Ur-Version und deren Addon »Island Thunder« versprühen alle Lokalitäten diesen gewissen »Das-waren-noch-Zeiten«-Charme. Da werden gemeinsam Rebellenführer gefangen

genommen oder man sprengt Flugzeuge auf einem versteckten Flughafen. Klar, wie schon beim Hauptspiel sind sämtliche Maps auch in allen anderen Spielmodi spielbar. Dafür gibt es zusätzlich noch das kleinere Exemplar »Prison«, das ebenfalls älteren Semestern bekannt sein dürfte. Um das Paket abzurunden, haben es noch zwei komplett neue Karten ins Bündel geschafft: »Business Park« und »Castle«. Ach ja, neun neue Erfolge mit insgesamt 125 Gamerpunkten gibt's obendrein. Und jetzt zur schlechten Nachricht: Bisher sagt Ubisoft noch nichts über Starttermin und/oder Preis.

DIE COMMUNITY IST GEFRAGT

WER WILL WAS?

Frische Inhalte zum Download gehören inzwischen schon zum guten Ton. Allerdings scheinbar nicht komplett. Immer wieder gibt es Spiele, bei denen man mit neuem Inhalt gerechnet hätte, dieser aber nie online gekommen ist. Oder nur stiefmütterlich behandelt wird. Hier ist nun unsere Community auf www.360-live.de gefragt. Welches Spiel bräuchte dringend Nachschub oder deutlich mehr davon? Uns kommt spontan »Shadowrun« in den Sinn, das scheinbar von Microsoft nur rausgeschickt wurde, um relativ schnell in Vergessenheit zu geraten.

BAND OF BUGS

Preis/ 250

Herst./ NinjaBee

Richtig, dieses Xbox-Live-Arcade Spiel ist ein wenig untergegangen. Das hält die Jungs vom Entwicklerteam NinjaBee jedoch nicht davon ab, für frische Inhalte zu sorgen. Im neuesten Paket steckt ordentlich Stoff. Neben dem Ninja als neuesten Einheiten-typ warten für 250 Points eine komplette Kampagne mit zehn Levels und ein neues Set für den Level-editor. Wer also nach dem Hauptspiel immer noch Lust auf die Kriegskrabber hat, darf sofort zugreifen.

GUITAR HERO 2

Preis/ je 200

Herst./ Activision

Nochmal »Guitar Hero 2«? Ja, richtig gelesen. Zwar steht inzwischen Teil drei schon in den Läden und sorgt für rockende Wohnzimmer, dennoch kommen immer noch neue Songs zum Download. Drei an der Zahl, um genau zu sein. Den Anfang macht »Sin Documentos« der Spanier Los Rodriguez. Dicht gefolgt von »Sept« der französischen Nu-Metal und Rapcore-Band Pleymo. Abgerundet wird das alles von den schwedischen Melodic Deathmetal Spezialisten von Soilwork. Schöne Mischung also, mit 200 Points pro Song aber leider wieder mal richtig teuer.

TURNIER-BERICHT

FIFA 08 OAM 360 LIVE CUP

Nach dem erfolgreichen Turnier zum Vor-Vorgänger »FIFA Fußball WM 2006« folgt Anfang Dezember der nächste Schlag. Zusammen mit den Jungs von Opus Aeternis Magistri und Electronic Arts veranstalten wir die »OAM Masters Series Season 2«. Auch diesmal gibt's für die Sieger neben Ruhm und Ehre auch Preise, die uns freundlicherweise von Electronic Arts zur Verfügung gestellt wurden. Darunter ein »FIFA 08«-Fanpaket bestehend aus Spiel, Pulli und weiteren Goodies. Also schnell auf www.oam-clan.de gesurft und im Forum angemeldet. Anmeldeschluss ist Mitte Dezember.

FIFA 07 SUMMER CUP

Der Winter steht quasi schon vor der Tür, trotzdem noch ein kleiner Nachtrag, bevor »FIFA 07« endgültig zu den eSports-Akten gelegt werden kann. Wir machen es kurz: Im Finale standen sich xxxx D3NIZ xxxx und DX Matador gegenüber. Letzterer konnte schließlich mit einem einigermaßen klaren 4:2 den ersten Platz für sich erkämpfen. Das Spiel um Platz 3 wurde schließlich auf der Meegalan in Essen ausgetragen. Im Spiel um den dritten Platz traf dann drusja Toto auf Sad Azzurro. Auch hier entschied sich das Match mit einem 4:2. Diesmal zu Gunsten von Toto. Wir gratulieren natürlich allen Siegern und blicken gespannt der Zukunft von »FIFA 08« entgegen.

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!

SPEEDBALL 2

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Bitmap Brothers **Schwierigkeit/** mittel

Anno 1990 sorgte ein Sportspiel aus dem Hause Bitmap Brothers für Furore. Die Rede ist von »Speedball 2«, das zuerst auf Commodore Amiga Heimcomputer, später auch auf Segas Megadrive die Zockerherzen höher schlagen ließ. Nun also das Remake auf Xbox Live Arcade. Unter »Speedball« muss man sich eine futuristische Form von Handball vorstellen, in der es nicht gerade zimperlich zugeht. Ein bisschen wie im Film »Rollerball«, nur eben ohne Rollschuhe. Eine Kanonenkugel muss ins gegnerische Tor geschmettert werden, um Punkte zu machen. Dabei werden Gegner umgeboxt und die Werbebanden mitbenutzt. Gespielt wird aus einer stark herangezogenen Vogelperspektive. Die Steuerung? Unkompliziert. Mehr als steuern und feuern muss man nicht: Passen, Tore werfen, den Gegner umholzen, so funktioniert's. Macht immer noch Spaß, vor allem im neuen Xbox-Live-Modus für zwei Spieler. Grafisch hat man die Wahl zwischen dem Original und einer dezent aufgeböhrteten 3D-Fassung. Letztere wirkt jedoch ziemlich lieblos, weshalb wir den klassischen Look bevorzugen. Insgesamt Spaßig, aber ob »Speedball 2« wirklich 800 Punkte wert ist?



WERTUNG 7 VON 10

EVERY EXTEND EXTRA EXTREME

Preis/ 800 **Hersteller/** Q Entertainment **Schwierigkeit/** mittel

Neon ist also noch immer in. Zeitgleich mit »Speedball 2« hat es auch die Rhythmus-Ballerei »Every Extend Extra Extreme« online geschafft. Das Spiel der »Lumines«-Erfinder Q Entertainment macht jedoch eine Sache anders als andere Shoot'em Ups. Statt zu vermeiden, in die Luft gejagt zu werden, ist das hier genau Sinn der Sache. Durch perfekt abgestimmte Detonationen reißt man so viele Feinde wie möglich in den Tod, um so mit den daraus ergebenden Kettenreaktionen möglichst viele Punkte abzuräumen. Eine abgedrehte Highscore-Jagd, die auf den Spieler verspulte Technoklänge und ein neonfarbenes Grafikgewitter abfeuert. Das Ganze passiert in drei Modi, von denen der Unlimited-Modus im Vordergrund steht. Ein klassisches Endlosspiel also und für alle Fans von »Space Giraffe« ein weiteres Muss-ich-Haben-Game. 800 Punkte sind zwar ein bisschen happig, wenn man bedenkt, dass das Vorgängerspiel für die PSP heutzutage schon für 20 Euro verramscht wird. Ist aber irgendwie eigen, toll und interessant. Wir finden's klasse.



WERTUNG 8 VON 10

ARKADIAN WARRIORS

Preis/ unklar **Hersteller/** Wanako / Sierra Online **Schwierigkeit/** unklar



UNSER EINDRUCK

Die Jungs von Wanako, die uns schon das vorzügliche »Assault Heroes« gebracht haben, holen nun zum nächsten Schlag aus. Kein Dauergeballer, sondern vielmehr ein Dungeoncrawler ganz in der Tradition eines »Diablo«. Als Krieger, Bogenschütze oder Magierin zieht man alleine oder mit einem Kumpel via Xbox Live in finstere Höhlen und weitläufige Verliese. Dort werden Monster verkloppt, Schätze geraubt und Erfahrungspunkte gesammelt. Ganz Genre typisch eben. In der Stadt werden dann die nicht benötigten Ausrüstungsgegenstände verkauft, ein kurzer Plausch mit den Dorfbewohnern gehalten oder eines von anfänglich 18 Quests angenommen. Scheint also ein nettes Hack&Slay-Rollenspiel für zwischendurch zu werden, vor allem wenn man noch einen Mitspieler an seiner Seite hat. Hoffentlich erreicht »Arkadian Warriors« das gleiche Niveau wie »Assault Heroes«.

ACES OF THE GALAXY

Preis/ unklar **Hersteller/** Artech / Sierra Online **Schwierigkeit/** unklar



UNSER EINDRUCK

Sierra Online verwöhnt die Arcade-Zunft in den nächsten Monaten. Entwickler Artech bringt mit »Aces of the Galaxy« einen klassischen Railshooter in bester »Tempest«-Manier ins Netzwerk. Klassisch geht es hier natürlich nur um eines: möglichst viele feindliche Raumschiffe per Lasergeschütz ins Nirvana pusten und den Highscore knacken. Ziemlich bekannt, ziemlich Spaßig. Kleinere Kniffe wie die so genannte »Hypertime«, die alles in Zeitlupe laufen lässt, ergänzen die Dauerballerei sinnvoll. Sieht auch noch ziemlich hübsch aus. Verzweigte Abzweigungen im Weg werden für einen gewissen Wiederspielwert sorgen. Genre typisch wird das ganze aber relativ kurz ausfallen. Ist ja auch egal, schließlich ist es der Highscore, der zählt.

CSL-CHARTS

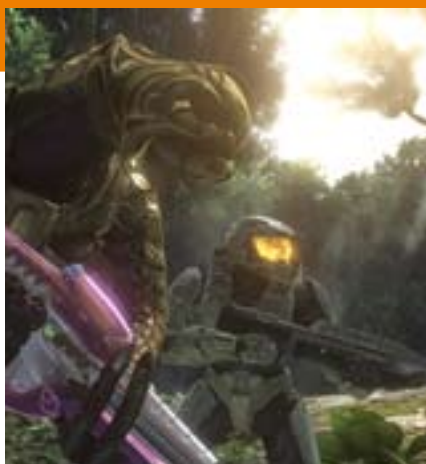
Triff die Xbox-360-Community auf www.360-live.de!

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 3

Es ist also soweit, endlich dürfen alle Profi-Fragger im Nachfolger zum aktuell beliebtesten Xbox-Live-Game antreten. Seit Mitte Oktober füllt sich langsam die 1-on-1-Ladder. Hier die erste Tabelle:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Lourenco	●	1340	25
2	IGriZzlyl	●	1328	26
3	L1K3	●	1293	23
4	Dr Mega	●	1292	20
5	zZCrAzYDIEGoZz	●	1245	32



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	FRiendS 360 Crystal Meth	↑	1373	24
2	La Onda	↑	1138	20
3	ChaoZ Mafia	↑	1081	6
4	dmc G.o.W.	↑	1086	7
5	The BlackOut - Maybe Crazy	↑	1086	4

FIFA 08

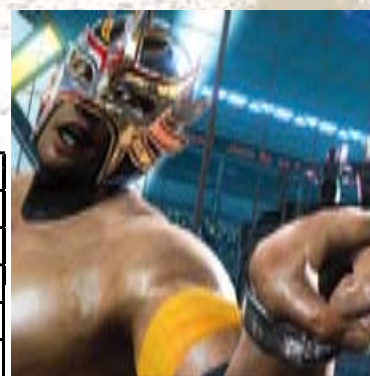
Was wäre die Consoles Sports League ohne eine »Fifa«-Ladder? Nachdem die 07er Auflage nun langsam abgelöst wird, hier die besten Kicker in der neuesten Version:

	Spieler		Punkte	Matches
1	MrColl	●	1291	53
2	xxxx l1K3R xxxx	↑	1275	20
3	GX Dome	↑	1260	63
4	AuT pBo Alex	↑	1253	92
5	Nebukadnezar000	↑	1226	51

VIRTUA FIGHTER 5

Nachdem die 360-Version endlich einen Onlinemodus bietet, hier die Online-Premiere. Die besten Kampfsportler der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	flX IroN1c	●	1046	2
2	ProLax	●	1025	1
3	BlingBling	●	1023	1
4	gi.oNe cL	●	1006	4
5	KoR mArSiMoTo	●	1002	2



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Leider trüben Fehler den Onlinespaß des neuen »Pro Evo«. Bis zu einem Patch müssen sich Fans also mit dem sechsten Teil abfinden. Hier die besten Kicker:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xx DiAbLoRoJo xx	●	1465	92
2	LaGo	●	1421	133
3	ApaX Gunnercesc	↑	1320	54
4	Scratchy	↑	1262	65
5	Prinzen	↑	1187	148



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	●	1301	34
3	TER LoneWolf	●	1231	12
4	FTX Eisblut	↑	1163	18
5	acX FEDEX	↑	1133	13

GAMERSCORE-HELDEN IM GESPRÄCH

Und noch einmal international. Wir sprechen mit Kaens, dem Gründer des Gamesaverless Leaderboard auf mygamercard.net..



Name/ Lee Atkins **Alter/** 34 **Stadt/** Virginia, USA
GamerPoints/ 104.665 **Weltrangliste/** 113

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

Lee Atkins: Es hat eigentlich schon mit den klassischen Spielhallenautomaten angefangen, als man versucht hat, seine Initialen ganz oben in die Highscore-Liste einzutragen. Die Sache mit den Gamerpoints ist eigentlich recht ähnlich, nur eben ein wenig besser zu vergleichen. Ich kann sie benutzen, um mein Können mit dem anderer Spieler zu vergleichen und zu sehen, wer denn die meiste Freizeit hat.

360 Live: Warum hast du dir eine japanische 360 zugelegt und was hältst du davon, mehrere Versionen vom gleichen Spiel durchzuspielen, um an mehr Punkte zu kommen?

LA: Na ja, »Enchanted Arms« war der Grund für mich, eine japanische 360 zu kaufen. Ich hab's zuerst auf Japanisch gespielt, weil ich nicht wusste, dass die asiatischen Versionen englische Menüs hatten. Dann wollte ich es natürlich auch auf Englisch sehen, nur um später die US-Version erneut zu kaufen, damit ich die Sprachausgabe hören konnte. Das ist allerdings auch das einzige Spiel, das ich in mehreren Versionen gespielt habe. Ich würde das aber sicher noch einmal wiederholen, wenn es mehr Spiele geben würde, die mir ähnlich taugen. Ich habe keine Probleme mit Leuten, die das für Punkte machen. Durchspielen muss man die Games ja trotzdem noch!

360 Live: Was hältst du von Gamesavern?

LA: Ich hasse Gamesaver wahrscheinlich mehr als jeder andere, den ich kenne. Deshalb habe ich auch mein eigenes Gamesaverless Leaderboard gegründet, welches das einzige ist, das für mich Bedeutung hat. Ich glaube nicht, dass diese Leute das Erfolgs-System ruiniert haben, nur die Spitze der Ranglisten halt. Es sieht ganz danach aus, als hätte Microsoft einige richtige Schritte unternommen, weil die Zahl an Gamesavern, die mich überholt haben, immer geringer wird. Nur die frühen Cheater haben es geschafft. Dennoch glaube ich, dass sich das System von selbst heilen wird.

360 Live: Wie findest du japanisches Gaming?

LA: Die Sprachbarriere ist für mich nicht so groß, wie man meinen mag. Schließlich spiele ich schon über 20 Jahre. Ich weiß genau was wie funktioniert in Genres, die ich häufig spiele, also Rollen- und Actionspiele. Allerdings habe ich Simulationen aufgegeben, die sind mir einfach zu viel. Klar, ein paar kleine Details bleiben dennoch immer außen vor. Einige besonders starke Zaubersprüche beispielsweise. Ich kann aber damit leben!

DER BESTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



BIOSHOCK

Fotografen haben es in »Bioshock« gut. Wer die Bewohner von Rapture fleißig fotografiert, bekommt nicht nur Boni bei seinen Angriffen oder neue Tonika, sondern auch den einen oder anderen Erfolg. Allerdings sollte man immer eine Tasche voller Filmrollen haben. Beim Forscher-Erfolg gibt es eine Kleinigkeit, auf die es zu achten gilt: Auch Kameras und Geschütze wollen fotografiert und damit erforscht werden. Ansonsten ist das Ganze allerdings ziemlich selbsterklärend.

Thuggish Splicer voll erforscht:	10
Leadhead Splicer voll erforscht:	10
Spider Splicer voll erforscht:	10
Houdini Splicer voll erforscht:	10
Nitro Splicer voll erforscht:	10
Rosie voll erforscht:	10
Bouncer voll erforscht:	10
Little Sister voll erforscht:	10
Produktiver Fotograf:	5
Forscher:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 105

GOLDEN AXE

Spätestens mit ein bisschen Übung sollten die vollen 200 Punkte für »Golden Axe« herauspringen. Ein Großteil der Erfolge ergibt sich dabei im Spielverlauf, zum Beispiel für das Einsetzen der Spezialfähigkeiten oder das Reiten auf einem so genannten Cockatrice-Reittier. Das einzige Problem ist, das Spiel ohne Continue zu beenden. Dazu holt man sich am besten einen Kollegen an Bord und setzt sowohl die Anzahl der Leben als auch die Lebensanzeige auf fünf rauf. Die Sprungangriffe sollten die lästigsten Gegner in Schach halten können.



Cockatrice:	5
Mit allen Charakteren spielen:	10
Turtle Village ohne Heldentod erreichen:	10
Amazonen Magie:	10
Zwergen Magie:	10
Barbaren Magie:	10
Trank:	15
Überlebender:	20
Koop-Durchgang:	15
Online-Koop:	10
Spiel durchspielen:	35
Spiel ohne Continue beenden:	50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 200

SONIC THE HEDGEHOG

Und noch ein Arcade-Spiel! Früher war eben doch alles schwieriger. Das Original von »Sonic« mussten wir noch komplett ohne Speicherfunktion spielen. Mit der Xbox-Live-Arcade-Version bekommen wir die nachgeliefert und haben dafür gleich Verwendung bei der Gamerscore-Jagd. Um alle sechs Chaos Emeralds zu bekommen, einfach vor jeder Bonus-Stage speichern. Geht diese dann schief, kann man sofort laden und es erneut probieren. Ähnliches gilt für den »Spiel das Spiel ohne zu sterben durch«-Erfolg. Ach ja, und unterwegs kann man auch noch 100 Ringe in einem Level sammeln. Dafür gibt's schließlich den »Centurion«-Erfolg.



Centurion:	10
Ein Chaos Emerald:	10
Alle Chaos Emeralds gesammelt:	35
Durchgespielt:	25
Ohne zu sterben durchgespielt:	40

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 120

COLIN MCRAE: DIRT

Einen Großteil der Erfolge kann man sich im Laufe des Karriere-Modus' schnappen. Neben den Online-Punkten machen aber auch drei Rally-Events ein bisschen Extraarbeit. Dabei macht es keinen Unterschied, auf welchem Schwierigkeitsgrad der Hobbyrennfahrer an den Start geht. Nach den Rennen warten weitere 125 Punkte. So mögen wir das!

Europäischer Rally Champion: 25
Internationaler Rally Champion: 40
Globaler Rally Champion: 60

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 125



BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WW II



Anders als im Vorgänger darf man sich in »Blazing Angels 2« ein paar einfachere Erfolge angeln. Schon fürs Durchspielen der Kampagne hagelt es 295 Punkte. Des Weiteren sollte es auch noch möglich sein, in fünf der 18 Missionen eine Ass-Bewertung zu bekommen. Und zwei Waffenupgrades sollten im Verlauf der Kampagne ebenfalls drin sein.

Kampagne abschließen: 295
Ass: 35
Ass für einen Tag: 10
Technisch bewandert: 10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 350

SUPER ROBOT TAISEN XO



Hier mal was für Importfreaks. Ziemlich durchgeknalltes Spiel, in dem noch kaum jemand die vollen 1.000 geholt hat. Ist jedoch nicht weiter schlimm, denn zumindest 600 Punkte gibt's ganz leicht. Dazu nimmt man sich einfach einen Freund zur Hand und killt sich dann so lange gegenseitig, bis man den nächst höheren Rang erreicht. Ganz nebenbei ploppen schließlich noch die Erfolge für erledigte Gegner auf.

Frequency of Opposition exceeds 10: 10
Frequency of Opposition exceeds 20: 20
Frequency of Opposition exceeds 30: 30
Frequency of Opposition exceeds 40: 40
Frequency of Opposition exceeds 50: 50
Frequency of Opposition exceeds 100: 150
A-, S-, SS-Rang erreicht: 300

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 600

Deutschlands erfolgreichste Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	tim bbbbbb		154.686	FIFA 08, Pro Evolution Soccer 6, Conan
2	Turambar360		125.207	Project Gotham Racing 4, Speedball 2, Every Extend Extra Extreme
3	DA CHOZEN ONE		121.623	Spider-Man: Freund oder Feind, Conan, Project Gotham Racing 4
4	Xaero360		115.526	Half Life: The Orange Box, Spider-Man: Freund oder Feind, Crash of the Titans
5	Deluxe NeXsim		109.187	Thrillville, Half Life: The Orange Box, Puzzle Quest

Quelle: www.mygamerpoint.net, Stand: 18. Oktober 07

HD-ZEICHENTRICK

Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix Langer Name, langes Spiel?

Ja, wir wissen, dass das nicht wirklich hier rein passt. Trotzdem wollen wir einige frische Infos zum heiß erwarteten Prügelspiel-Remake nicht verhehlen. Die richtig schlechte Neuigkeit: Dieses Jahr wird's nichts mehr. Auf einer Veranstaltung von Capcom, auf der unter anderem auch »Street Fighter 4« und eine Neuauflage des Spielhallen- und NES-Klassikers »Bionic Commando« angekündigt worden sind, wurde das Spiel mit einem Erscheinungstermin »irgendwann 2008« angegeben. Endlich gibt es aber den ersten Screenshot. Allerdings nur von einem der Kampforte. Um genau zu sein »Balrogs Stage« im schillernden Las Vegas. Zwar sehen die hoch auflösenden Hintergründe wirklich fantastisch aus, einen Wermutstropfen gibt es aber auch hier. Wegen des nach wie vor bestehenden Dateigrößen-Limits bei Xbox Live Arcade muss man in einigen Schauplätzen mit deutlich weniger Zuschauern rechnen. Daraus resultiert logischerweise, dass auf dem Bildschirm weniger los ist – und das ist wirklich schade. Denn gerade die kleinen Details im Hintergrund machten die Vorgängerspiele so lebendig. Es gibt aber natürlich auch gute Neuigkeiten. So arbeiten die Jungs von Capcom zusammen mit einigen erfahrenen Turnierspielern an einem optionalen Spielmodus. Der soll komplett neu balancierte Kämpfer und einen neuen Namen bieten. »Super Turbo XL Happy Fun Mode« vielleicht? Zum Abschluss noch eine gute Neuigkeit für alle Onlinekämpfer: Die Jungs wollen sämtliche Lags aus den Partien über Xbox Live verbannen. Na dann!



SCHÖNE BESCHENKE

Wunschlos glücklich? Pech gehabt, dann finden sich auf den folgenden vier Seiten leider keinerlei Anregungen für dich. Für alle anderen hat sich Ann-Kristin Witter überlegt, wie man Omas Weihnachtsgeld am sinnvollsten auf den Kopf haut.



Mehr Kino-Drive

Für wenig Geld viel großes Kino nach Hause holen? Klappt mit dem externen HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360. Einfach an die Konsole anschließen und Filme wie »300«, »Ocean's 13«, »Silent Hill«, »Kiss Kiss Bang Bang« oder »Die Bourne Verschönerung« mit 5.1-Surround-Sound und in der Video-Auflösung 720p, 1080i oder 1080p gucken. Ein Spielfilmliebling, sichtbar packender und plastischer als von DVD, jedenfalls sofern die Xbox 360 an einem passenden Soundsystem und Fernseher hängt. Seit einem halben Jahr schwilt das Filmangebot auf HD-DVD an: die Preise fallen deutlich. Neuerscheinungen wie zum Beispiel »Transformers« gibt's ab 25 Euro zeitgleich zum Release auf DVD. Toll für Sammler: alle »Matrix«- und »Harry Potter«-Movies in einem Paket. Achtung: Das HD-DVD-Laufwerk gibt's bei einigen Händlern komplett mit einem Gutschein für fünf HD-DVD-Titel. Danach Ausschau halten lohnt sich!



Weihnachten ist die Zeit, in der man sich etwas wünschen und andere schamlos darum bitten darf, einem diese Wünsche zu erfüllen. Soweit es die Gelüste eines Gamers betrifft, hätten wir ein paar Anregungen, was sich unter dem Weihnachtsbaum gut machen würde. Hier also unsere Geschenke-Tipps für stolze Besitzer einer Xbox 360 und solche, die es werden wollen. Selbstverständlich ohne jeden Anspruch auf Vollständigkeit, doch immer mit Blick auf Erschwinglichkeit. Denn sich allzu teure Teile auf den Wunschzettel zu malen – etwa einen Full-HD-Fernseher wie das Sharp-Modell aus dem Gewinnspiel in dieser Ausgabe – das würde sich nicht mal unser Herr Chefredakteur trauen.



Drei Geheimtipps

So richtig Spaß macht eine Xbox 360 natürlich erst mit den passenden Spielen. Neben den großen Bekannten wie »Halo 3« gibt's so manches Top-Game, das nicht jeder kennt, das wir aber gerade deswegen ans Herz legen möchten. Der Ego-Shooter »Timeshift« zum Beispiel. Macht grundsätzlich nichts anders als andere Shooter und erlaubt das Vor- und Zurückspulen der Zeit – was verblüffende Actionsszenen zur Folge hat. Nicht umsonst wurde »Timeshift« »Spiel des Monats« in der November-Ausgabe. Bezaubernder Look, angenehm zugängliches Kampfsystem und sympathische Charaktere. Diese Worte unschreiben das momentan beste japanische Rollenspiel auf dem Markt: »Eterna Sonata«, Xbox 360 zu und zwar mit der äußerst realistischen Skateboard-Simulation »Skate« aus dem Hause EA. Gibt's übrigens genau wie »Timeshift« für Neu-Abonnenten zum absoluten Schnäppchen-Preis von nur 25 Euro. Mehr dazu im Internet unter abo.360-live.de

• ca. 25 €

CHERUNG!

UND XBOX LIVE?

Anders als Nintendo und Sony lässt sich Microsoft den vollen Zugang zu seinem Online-Netzwerk bezahlen. Kostet 20 Euro für drei Monate, oder 60 Euro für ein Jahr - und ist jeden Cent wert. Das Netzwerk läuft stabil, bietet vielfältige Möglichkeiten und wird ständig mit neuem Stoff verfeinert. Unbedingt ausprobieren!



ca. 55 €

Body-Check

Mal so richtig abrocken, sich total verausgaben? Kein Problem mit »Guitar Hero II« auf der Xbox 360! Nimm die Gitarre in die Hand und drück die am Bildschirm angezeigten »Frei-Buttons« in den auf dem Bildschirm angezeigten Farben. Allein üben dann im Duell mit den Kumpels so richtig abgehen - prima Partyspiel! Wer interessiert, welche Höhen und Tiefen ein echter Fußballspieler tagtäglich durchlebt, dem sei »FIFA 08« ans Herz gelegt. 620 lizenzierte Teams, 30 offizielle Ligen und über 15.000 Spieler warten darauf, Tore zu schießen und Bluträuschen abzuliefern. Durch Kombinationen von Tricks und Bewegungen ist es möglich, die unverwechselbaren Bewegungen der Superstars zu kopieren - und das alles in spitzmaßiger Grafik!

Große Abenteuer

Freunde ferner Länder und fantastischer Erlebnisse möchten wir zwei Neuerscheinungen ans Herz legen: zum einen natürlich »Assassin's Creed«, unser aktuelles Coverthema. Spannende Missionen im Orient, lebendig animierte Städte, eine scharfe Grafik und ein ziemlich cooler Held namens Altair. Keine quer hast. Suche dir vielfältige Fluchtwegen, belausche Gespräche, stehle wichtige Dokumente. Sei aber auf der Hut, die Intelligenz der Gegner ist nicht zu unterschätzen. Rollenspiel-Elemente komplizieren »Assassin's Creed« zum Muss-Kauf - wobei Neu-Absolventen unserer Blätter momentan übrigens nur 25 Euro zahlen, weil »Assassin's Creed« ist Also-Prämie. Aber zurück zum Thema Rollenspiele: »The Elder Scrolls IV: Oblivion« ist des Jahres Edition. Gibt's ab 45 Euro, komplett mit den zwei Add-ons »Knights of the Nine« und »Shivering Isles«. Toller Stoff für wochenlange Unterhaltung.

ab 25 €





Vollgas-Fieber

Ein Rennspiel mit einem Controller zu spielen, das kann schon kicken, klar. Aber wer's auf die Spitze treiben will, der muss in die Speichen eines Lenkrads greifen. Zu empfehlen wäre dafür das »Xbox 360 Wireless Racing Wheel« von Microsoft. Das Lenkrad verfügt über hochwertiges Force-Feedback und simuliert Stöße und Rütteln so, dass man das Gefühl hat, man würde tatsächlich über die Rennstrecke heizen. Befestigen lässt sich das Lenkrad entweder auf den Knieen oder am Tisch. Stabile Sache. Zu haben ist das gute Stück ab rund 100 Euro. Aktuelle Titel, die sich dafür aufhängen sind zum Beispiel »Colin McRae DiRT«, »Sega Rally« und »Need for Speed: Pro Street«. Ein Tipp aus der Praxis noch für alle, die das Lenkrad inzwischen bei einigen Menschen unter den Weihnachtsbaum legen wollen: Ähnlich wie das HD-DVD-Laufwerk ist das Lenkrad inzwischen bei einigen Händlern wegen schlechter Verkäufe ausgemustert. Ist also besser, Wochen vor Heiligabend zu bestellen.

ca. 100 €



Kreativ ohne Grenzen

Nichts leichter, als deiner Xbox 360 einen individuellen Look zu verpassen: Die Standard-Frontblende der Konsole lässt sich mit ein paar Handgriffen gegen ein geformtes Exemplar tauschen. Der Handel bietet einige Tauschteile an, zum Beispiel Modelle in Flammen, in Lava-Look oder im modischen Militär-Camouflage. Wenn die Designs alle nicht nach deinem Geschmack sein sollten, gibt's zwei Möglichkeiten: entweder das Original selbst besorgen, oder aber auf der Webseite www.nyko.com eine transparente Frontblende bestellen. Die dient dann als Halterung für eigene Designs. 15 bedruckbare Faceplate-Einlagen sind im Paket dabei. Wer selbst am ausdrucken will, kann die dazu notwendige Software auf www.nyko.com laden.

ca. 15 €



360 Live Magazin

Ohne fehlen zu wollen, aber es heißt, einige Menschen halten unser Blatt für durchaus lesenswert. Jeden Monat sammelt die Redaktion Berge von Informationen und stampft sie zusammen im Versuch, Besitzer einer Xbox 360 auf den neuesten Stand zu bringen. Ab und zu legen wir auch ein Poster bei und das für nur 3,60 Euro pro Ausgabe. Wer seinem Lieblingsspieler Lieben also was wirklich Gutes tun will, legt ihm oder ihr ein Abo des 360 Live Magazins unter seinen Namen. Dabei aktuelle Abo Plänen wie zum Beispiel »Skate«, »Metal of Honor«, »Timeshift« oder »Assassin's Creed« selbst abgeben, das haben wir unter dem Begriff »gesunder Egoismus« ab.

ab 3,60 €

Rumms die Xbox 360!

Darüber das Spielerelebnis nahezu perfekt wird, muss es natürlich richtig rum sein. Für saften Sound bietet sich im Prinzip jede normale 5.1-Surround-Sound-Anlage an, die allerdings über einen optischen Audioeingang verfügen muss. Für den besten Sound sollte ein dicker Subwoofer an der Anlage hängen. Wer Wert darauf legt, dass die Anlage auch optisch zu seiner Xbox 360 passt, für den haben wir eine nette Entdeckung am Start: das Modell »HTPGS1« von Pioneer. Liegt der Sound in Pro Logic II, DTS und Dolby Digital. Einziges Manko ist, dass die Anlage ja für knapp 300 Euro sind, wenn man sie zu laut dreht. Na zum Übertönen reicht, nur nicht in Deutschland. Ist nicht vergessen ein Toslink-Kabel. Das ist das optische Digitalkabel, welches die Verbindung zwischen Konsole und Anlage herstellt.

PIONEER HTPGS1
ca. 300 €



Tipps aus dem Alltag

Wer noch etwas Kleingeld übrig hat, dem seien zwei erschwingliche Zubehörteile empfohlen, die in zwei Jahren Redaktionsalltag ihre Praxistauglichkeit bewiesen haben. Beinahe unvermeidlich ist der Kauf von Akku-Batterien – am besten mehrmals aufladbare NiMH-Batterien – für den Wireless Controller. Denn nichts ist nerviger, als alle sechs Stunden teure Stromspender einschieben zu müssen. Bewährt hat sich diesbezüglich vor allem Microsofts »Play & Charge Bundle« (ab 15 Euro). Das enthält neben passenden Controller-Akkus ein praktisches 3-Meter-Ladekabel. So kann man weiterzocken, während die Akkus laden. Und weil die Xbox 360 zwar eine Menge Hightech, aber anders als zum Beispiel Nintendos Wii kein Wireless-LAN enthält, ist auch der Kauf von Microsofts »Wireless LAN Network Adapter« anzuraten. Der Funkempfänger bringt die Xbox 360 kabellos ins Internet, also ohne dass man eine Netzwerk-Strippe ziehen müsste. Kaufen, anschließen, fertig! Dass Microsoft gut 70 Euro für das bisschen in Plastik gegossene Elektronik nimmt, finden wir allerdings nach wie vor ziemlich unverfroren. ■

KONSOLEN-KAUFTIPPS

Welche Xbox 360 kaufen, welche nicht?

In der Branche munkt man, dass Microsoft in der Vorweihnachtszeit rund 100.000 Konsolen an den Mann und die Frau bringen will. Wir gehen mal ganz frech davon aus, dass sich der eine oder andere Vielleicht-kauf-ich-mir-auch-so-eine-Xbox-360-Überleger unter unseren Lesern befindet. Für diesen Fall haben wir noch einige Konsolen-Kauftipps zusammengestellt: Erstens, Finger weg von Ladenhütern! Alte Chargen der Xbox 360 sind äußerlich daran erkennbar, dass sie keinen HDMI-Videoausgang besitzen. Die aktuellen Modelle verfügen außerdem über ein überarbeitetes Kühlsystem, wodurch sie etwas leiser arbeiten und vor allem nicht mehr mit dem berüchtigten Ring-of-Death ausfallen, den Besitzer älterer Xbox-360-Modelle fürchten müssen.

Von Restbeständen des preiswerten Core-Modells ohne jede nennenswerte Zusatzausstattung müssen wir abraten, ähnlich wie vom sogenannten Premium-Paket aus Xbox 360 mit 20 GB Festplatte, einem Wireless-Controller, Komponent-HD-AV-Kabel mit SCART-Adapter, Headset und Ethernetkabel für rund 350 Euro.

„Unser Kauftipp: Finger weg von Ladenhütern!“

Warum beides nicht kaufen? Aus dem simplen Grund, weil es momentan bessere Angebote gibt. Zum Beispiel genau die Ausstattung des Premium-Pakets, nur komplettiert um das flotte Racing-Spiel »Project Gotham Racing 3« und das witzige Jump'n'Run-Abenteuer »Kameo«, dazu drei Monate Gold-Komplett-Zugang zu Xbox Live – ein richtig tolles Online-Netzwerk für Gaming, Chatting, Downloads und vieles mehr, das sowieso jeder mal ausprobiert haben sollte. Für 350 Euro kriegt man aber auch die Xbox 360 mit 20 GB Festplatte, Wireless-Controller und zwei familienfreundlichen Titeln: das kunterbunte Aufbau-Spiel »Viva Pinata« und die realistische Rennsportsimulation »Forza Motorsport 2«. Wer lieber noch mal knapp 70 Euro sparen will, holt sich die »Xbox 360 Arcade« nach Hause, komplett mit Wireless-Controller, ohne Festplatte, dafür mit 256MB Speicherkarte für Spielstände und Downloads. Dazu kommt ein Gutschein für den Download von fünf Spielen vom Xbox Live-Marktplatz: »Pac-Man Championship Edition«, »Uno«, »Luxor 2«, »Boom Boom Rocket« und »Feeding Frenzy«. Aber noch mal zur Warnung: ohne Festplatte fehlt die Möglichkeit, richtig große Demo- und Video-Downloads zu speichern! Wer eher in die Zukunft blickt, die Xbox 360 zum Medienzentrum ausbauen und vielleicht Musik oder Videos von Microsofts Online-Medien-Marktplatz laden will, der sollte für die »Xbox 360 Elite« tiefer in die Tasche greifen. Kostet um die 450 Euro und kommt mit allem daher, was die Premium auch hat – nur dass die Festplatte 120 GB buntet, was zum Beispiel für rund 15 Filme in HD-Qualität ausreicht. Ach ja, außerdem ist die Teuro-Konsole am edlen Gehäuse in schwarz sofort zu identifizieren. Alle anderen Modelle sind weiß – außer die grüne »Halo 3«-Edition, die allerdings kaum noch irgendwo zu kriegen ist.

AB DEM 19. DEZEMBER!

IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS

Ja, wir wissen es. Eigentlich haben wir den XXL-Bericht über die Abenteuer des Nachwuchshelden Sareth schon für diese Ausgabe angekündigt. Wir sind jedoch von einem gewissen Attentäter namens Altair bedroht worden, deshalb hat sich alles um einen Monat verschoben. Nächstes Mal also wirklich Infos, Bilder und vielleicht sogar schon den Test.

BURNOUT PARADISE

Nach dem hervorragenden Vollgas-Spaß »Need for Speed Pro Street« darf man natürlich gespannt sein, wie sich das neue »Burnout« im Vergleich dazu macht; was die neuen Crashes können, wie sich die offene Welt anfühlt und vor allem wie das ganze aussieht: All diese Fragen beantwortet unsere Testfahrt.

GRAND THEFT AUTO IV

Die meistgestellte Frage nach der Verschiebung des sehnlichst erwarteten Gangster-Games: Wann kommt's denn nun wirklich? Es sieht stark nach Ende März aus. Höchste Zeit also für ein Preview-Update, das die Frage beantwortet: Was tut sich Neues rund um den Immigranten Nico Bellic?

PLUS!

ARMY OF TWO

Das gab's auch noch nicht so oft. Wir hatten EAs lustiges Action-Pärchen schon als Testmuster in der Redaktion, da wurde der Release kurzentschlossen von November 07 auf Frühjahr 08 verschoben. Was Salem und Rios in der überarbeiteten Fassung drauf haben, steht in der nächsten Ausgabe.

SPIEL DES JAHRES

Wer hätte das gedacht. Nach dem unterhalt-samen Jahr 2006 sind uns 2007 noch viel mehr große Hits auf die Xbox 360 gekommen, speziell in den letzten Monaten. Wir stellen die Kandidaten zur Wahl des Spiel des Jahres zusammen - und lassen unsere Leser entscheiden!

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 ...

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

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 29

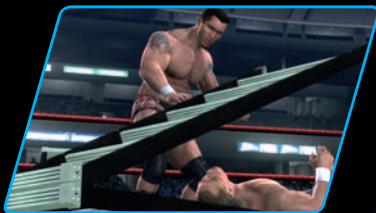
AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 19. DEZEMBER 2007!

DIE WRESTLING REVOLUTION!

Mit WWE SmackDown vs. RAW 2008 suchen Sie sich Ihren persönlichen Favoriten aus einer Vielzahl an WWE-Superstars aus und machen ihn zur WWE-Legende von morgen! Die weltweit führende Wrestling-Serie bietet mit dem neuesten Titel mehr Möglichkeiten, mehr Strategie und noch mehr Features.

WIE WERDEN SIE SPIELEN?

**HARDCORE • HIGH FLYER • SHOWMAN
BRAWLER • SUBMISSION ARTIST
POWERHOUSE • DIRTY • TECHNICAL**



SUPERSTAR FIGHTING STYLES

Mit acht verschiedenen „Superstar Fighting Styles“ spielt sich WWE SmackDown vs. RAW 2008 immer wieder anders. Jeder Kampfstil verfügt über eine eigene Strategie mit exklusiven Moves, Fähigkeiten, Attributen und mehr. Nehmen Sie den Kampf in die Hand und spüren Sie die Power der Superstars!

STRUGGLE SUBMISSION SYSTEM

Das neue „Struggle Submission“-System gibt Ihnen mithilfe der Analog-Sticks eine intuitive und natürliche Kontrolle über Ihren Wrestler. Sie können jetzt sogar steuern, wie viel Kraft Ihr WWE-Superstar in seinen Move legt!

WWE 24/7 MODE

Dieser neue Modus kombiniert den beliebten Season- und General-Manager-Modus bisheriger „SmackDown vs. RAW“-Spiele und bringt die Vielseitigkeit und Action des Lifestyles eines WWE-Superstars auf den Punkt! Unterschiedliche Optionen, wie sich Ihr Superstar entwickeln soll, Statistiken und Karriereziele helfen Ihnen auf dem Weg, Ihren Wrestler zur Legende zu machen!

JETZT IM HANDEL



PLAYSTATION 3



XBOX 360

LIVE

NINTENDO

DS

.lite



All World Wrestling Entertainment programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, and logos are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. ECW is a trademark of WWE Libraries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2007 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. © 2007 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Amaze Entertainment, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Online play requires internet connection and Memory Card (8mb)(for PlayStation2) (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. "PlayStation", the "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

ESRB Rating: M
Mature
17+
Some Material May Be Inappropriate for Children Under 17



A BEAUTIFUL DEATH
NOVEMBER 2007



PLAYSTATION 3



XBOX 360

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. "X", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ASSASSIN'S
CREED

ASSASSINSCREED.COM



UBISOFT®