

360

LIVE

**SPIEL
DES JAHRES
2007**

Jetzt mitwählen
und tolle Preise
abräumen!

GTA IV

Rutscht rüber, Ladies: Es gibt neue
Bilder und Infos zum Starttermin!

VORSCHAU 2008

Die Top-Games des neuen Jahres
Über 40 Seiten, über 50 Spiele

BURNOUT PARADISE

Zu Besuch beim Hersteller
So spielt sich der Turbo-Racer!

NINJA GAIDEN 2

Japan im Bluttausch

Tecmos Fernost-Schlitzer
im 6-Seiten-Preview



NEU!
Alles über Divx-
Video, Movie- und Oldie-
Downloads, Scene It, Bee Movie,
Der Goldene Kompass, Poker 2008

TOPAKTUELL: 6-SEITEN-TEST

DARK MESSIAH

Schön, vielschichtig, actionreich
Fantasy Action Rollenspiel aus der
Might-&Magic-Reihe

ACTION-ÜBERRASCHUNG

BROTHERS IN ARMS

Und es geht doch: Weltkriegs-Shooter
mit ganz neuen Ideen

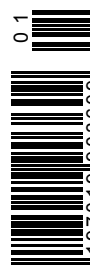
BRÜTAL LEGEND

Krasse Action-Dampftramme
mit Heavy-Metal-Power



FRONTLINES

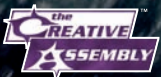
Action wie Battlefield 2,
nur schnell und schnittig



VIKING

BATTLE FOR ASGARD

COMING SOON



PLAYSTATION 3



© The Creative Assembly Limited. VIKING: Battle for Asgard and the VIKING: Battle for Asgard are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA, and the SEGA logo are registered trademarks or trade marks of SEGA Corporation. "PS", "PLAYSTATION", "PS3", "P" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

Willkommen bei 360 LIVE



Herzlichen Glückwunsch nachträglich, Xbox 360! Am 2. Dezember bist du zwei Jahre alt geworden. Hast mir und einigen Millionen Gamern weltweit in dieser Zeit viel Spaß gemacht. Ein bisschen Kummer auch, ich sage nur »Ring des Todes«. Aber okay – so was gehört wohl zu einer spannenden Beziehung dazu. Jetzt freue ich mich auf ein paar ruhige Wintertage, dann kann ich die Rollos runterlassen, die Soundanlage vorglühen, den Bildschirm anwerfen und mir von dir ein bisschen die Zeit vertreiben lassen.

Ab und zu werde ich eine Pause einschieben und die Webseite des 360-Live-Magazins ansurfen. Denn die hat sich seit dem Relaunch am 19. November gut entwickelt. Ach, was sag ich – sensationell!

In den ersten zwei Tagen nach dem Start verzeichnete die Adresse www.360-live.de je rund 42.000 Seitenaufrufe – oder Page Impressions bzw. PI, wie das auf Denglisch heißt. Auf einen Monat hochgerechnet ergibt das weit über eine Million PIs, außerdem wurden im Schnitt rund 23 Gigabyte Daten pro Tag übertragen – ziemlich beeindruckende Zahlen! Ein großer Teil der Datentransfermenge geht auf das Konto der Redaktionsvideos, bei deren Drehs wir richtig Spaß hatten. Wie ich aus den Zuschriften der Leser so rauslese, merkt man's den Filmchen auch an – freut mich! Auch noch toll: Die Das-Heft-als-pdf-Option kommt extrem gut an. Unsere Leser mögen es offenbar, dass sie vergangene und aktuelle 360-Live-Hefte als pdf aus dem Internet ziehen können. Einige Ausgaben wurden allein in den ersten beiden Tagen über 1.400 Mal übertragen. Das Beste: Die Zahlen bleiben stabil, sinken also nicht nach dem Heftstart ab. Das zeigt deutlich, dass www.360-live.de als Webseite funktioniert, nicht nur als Anhängsel einer gedruckten Zeitschrift. Und damit das so bleibt, arbeiten wir eifrig an neuen Ideen und Verbesserungen. Jede Woche tut sich was. Regelmäßig www.360-live.de ansurfen lohnt sich!

Und bald gibt's noch mehr Neues! Demnächst bekommt 360 Live ein Schwestermagazin. Ich sage nur: »**games™**«! Eine Zeitschrift für alle, die Gaming als ihre Passion bezeichnen. Die ein Medium suchen, das ihre Spielbegeisterung widerspiegelt. Modern, frisch, dynamisch. Mit aktuellen Meldungen, Previews und Tests, klar – aber in die Tiefe gehend, umfassende Einblicke bietend, oft überraschend, und in jedem Fall Plattform übergreifend. Auch für **games™** werden wir gedruckte Ausgabe und den Online-Auftritt eng verzahnen, sodass beide Medien einander ergänzen. Während das Printmedium in die Tiefe geht, zeigt www.games-tm.de die bewegten Bilder, lässt die Leser zu Wort kommen. **games™** lesen und sich auf der Webseite engagieren, das heißt auch: die Ästhetik moderner PC- und Videospiele lieben und Gamer aus Leidenschaft sein.

In diesem Sinne, ein glückliches 2008!

Richard Löwenstein
Chefredaktion 360 Live

P.S.: Bevor jemand die Frage stellt: Nein, wir haben die Auszeichnung zum Spiele-Geheimtipp in dieser Ausgabe nicht vergessen. Wir haben sie nur nicht vergeben, mangels Kandidaten. Von Mitte Dezember bis Mitte Januar ist halt Saure-Gurken-Zeit. Umso mehr freue ich mich, dass wir dir in dieser Ausgabe mit »Dark Messiah« und »Burnout Paradise« schon die zwei wichtigsten Januar-Spitzengames als Test bzw. Angespült präsentieren können.

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

Dark Messiah

Endlich wieder ein richtig schönes und umfangreiches Action-Rollenspiel, in das man so richtig abtauchen kann. »Dark Messiah of Might & Magic: Elements«, so der volle Titel der Ubisoft-Produktion, punktet mit seiner dynamischen Machart, der effektreichen Grafik und einem Monsterdesign, das einem richtige Schauer über den Rücken treiben kann. Außerdem übertrumpft die 360-Version das zugrunde liegende PC-Original in vielerlei Hinsicht: nämlich mit mehr Puzzles, mehr Handlung, mehr Drumherum. Wirkt einfach herrlich abenteuerlich und ist uns deshalb einen 6-Seiten-Test, ein Poster in der Heftmitte, und die Auszeichnung als Spiel des Monats sowie als Live Tipp wert.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

52 COVERSTORY

Dark Messiah
im Test

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

52 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

78 SPEZIAL

Leserwahl zum
Spiel des Jahres

IHR SPIELELEIN KOMMET...

16 VORSCHAU 2008

Alle Top-Titel des neuen Jahres:
GTA IV, Burnout, Brothers in Arms...

JAPAN IM BLUTRAUSCH

24 NINJA GAIDEN 2

Da fliegen die Fetzen: Tecmos Fernost-
Schlitzer im 6-Seiten-Preview

AKTUELL

- 06 SILENT HILL V
- 06 GHOSTBUSTERS
- 07 DEUS EX 3
- 08 HALO 3
- 08 RAINBOW SIX VEGAS 2
- 10 BATMAN LEGO
- 10 ASSASSIN'S CREED 2
- 10 THEY
- 12 CHARTS
- 13 COMMUNITY-CHARTS
- 14 TERMINE

PREVIEW

- 16 PREVIEW-SPEZIAL
DIE BESTEN SPIELE 2008
- 22 GRAND THEFT AUTO IV
- 24 NINJA GAIDEN 2
- 30 BRÜTAL LEGEND
- 32 BROTHERS IN ARMS:
HIGHWAY TO HELL
- 36 TOP SPIN 3
- 38 BURNOUT PARADISE
- 44 RACE DRIVER GRID
- 46 THE CLUB
- 47 UNREAL TOURNAMENT 3
- 48 FRONTLINES

TEST

- 52 DARK MESSIAH OF MIGHT
& MAGIC: ELEMENTS
- 58 BLACKSITE
- 62 SCENE IT?
- 64 BEE MOVIE
- 66 DER GOLDENE KOMPASS
- 68 ACME ARSENAL
- 68 WORLD SERIES OF
POKER 2008
- 74 UNDERTOW
- 74 SHREK'N ROLL
- 74 ASTEROIDS
- 74 BATTLESTAR GALACTICA



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

37, 70 SERVICE

Abo, Leserbrief

72 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

POSTER

42 DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS

GEWINNSPIEL

COVER VIRTUA FIGHTER 5
65 OVERLORD: RAISING HELL

COMMUNITY

72 CONSOLES SPORT LEAGUE
74 LIVE ARCADE TOTAL
76 GAMERPOINTS

COMMUNITY-SPEZIAL

78 LESERWAHL ZUM SPIEL DES JAHRES 2007
80 TAGEBUCH EINER WEBSEITE

SERVICE

37 ABO
50 IMPRESSUM
70 LESERBRIEFE
82 VORSCHAU

EXKLUSIV IM WEB

AVATAR
BLADESTORM
DYNASTY WARRIORS:
GUNDAM
HOT WHEELS BEAT THAT!
MEHR UNTER WWW.360-LIVE.DE

COVERTHEMA

52 DARK MESSIAH

Fantasy-Rollenspiel aus der Might-&Magic-Reihe. Überraschend nah dran an Bioshock. Düster, spannend, faszinierend. 6-Seiten-Test und Poster.



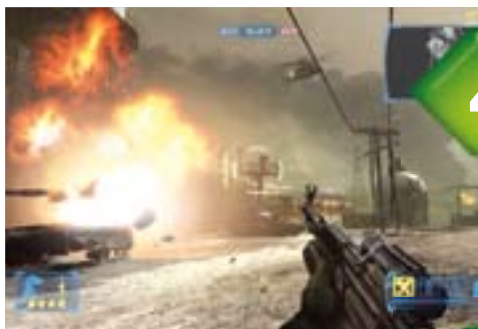
TOPSPIELE

38 Burnout Paradise



22 Grand Theft Auto IV
30 Brütal Legend

44 Race Driver Grid



32 Brothers in Arms: Highway to Hell

48 Frontlines



36 Top Spin 3
47 Unreal Tournament 3
66 Der Goldene Kompass

58 Blacksite

68 World Series of Poker 2008

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

UNSCHARF

**Halo 3 gar
nicht HD**

OVER THE RAINBOW

**Rainbow Six
Vegas 2 kommt**

ALTE XBOX-SPIELE

**Herbst-Update
mit Macken**

HEISSE AUSSICHTEN

**They – wer
sind die?**

WANN UND WO?

**Charts und
Termine**

DER HEISSE STUHL / WILLIAM OERTEL, THE COLLECTIVE

Unter den Fittichen von Konami wurde »Silent Hill« zu einer erfolgreichen Spieleserie. Nun übernimmt The Collective den Franchise. Da wollten wir natürlich rausfinden, ob wir mehr Angst vor einer schlechten Umsetzung oder vor gepflegtem Horror haben sollen.

In langen Jahren und in vier Folgen hat Hersteller Konami aus »Silent Hill« eine richtig erfolgreiche Spielserie gemacht, aus der sogar 2006 ein ziemlich erfolgreicher Film hervorging. Nun wird die Entwicklung eines weiteren Teils aus dem Haus gegeben, an einen externen Entwickler. Sowas ist oft genug kein all zu gutes Zeichen. Doch Konami entschied sich für die fähigen Hände von The Collective. Wir sprachen mit Produzent William Oertel, wie es dazu kam und was The Collective anders machen will. Zunächst ist sich Oertel der Verantwortung bewusst, die auf ihm und seinen Mannen lastet, erklärt er uns: »An Silent Hill zu arbeiten ist natürlich aufregend und eine wahnsinnige Verantwortung. Denn verdammt viele Spieler da draußen lieben die Serie. Es klingt fast unmöglich mit einem nichtjapanischen Team an die Aufgabe heranzugehen, doch wir haben uns gleich am Anfang gesagt, dass wir es schaffen können. Und ich glaube, wir haben es geschafft. Was jetzt langsam Stück für Stück zusammen kommt, ist ein faszinierendes Spiel. Wir haben unser Versprechen eingehalten.« An dem Mann ist sicherlich ein Pressesprecher verloren gegangen.

The Collective bekam aber auch Hilfe von Konami, und zwar sehr



BIO

NAME/ William Oertel

FIRMA/ The Collective

POSITION/ Producer

ARBEITET GERADE
AN/ Silent Hill 5

SCHON GEWUSST/

 Silent Hill wird nicht von
Team Silent entwickelt.
Diese Aufgabe wurde in
die fähigen Hände von
The Collective gegeben

wichtige: »Wir haben immer wieder mit Konami geredet und am besten lief's mit Akira Yamaoka. Er hat für uns 30 Musikstücke exklusiv für das Game geschrieben. Das bringt verdammt viel Atmosphäre rein, das kann ich schon verraten. In Sachen Story gab es keine großen Debatten, denn wir wussten ja, was in den vorigen vier Teilen passiert war. Wir hatten auch Zugang zu diverserem Material.« Da scheint Konami ja ganz schön freundlich zu sein.

Die größte Sorge für Fans dürfte jedoch sein, ob der neue Hersteller wirklich weiß, was denn in der Fortsetzung gebraucht wird. Doch wir sind zuversichtlich. Es ist nicht überraschend, dass die Macher von »Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure« selbst ganz große »Silent Hill«-Fans sind. »Es gibt viele Lieblingsmomente in Silent Hill 2 für mich, zum Beispiel. James ist ein unglaublich komplexer Charakter. Im original Silent Hill, da beeindruckt mich heute noch die Szene, als Alyssa kurz vor Ende von allen umgeben ist, und sie über sie reden. Da spürt man ihre Isolation. In Silent Hill Origins gibt es ähnliche Momente. Und man entdeckt ja auch noch eine andere Seite von Alyssa, ihren Zorn.« Wenn das mal kein Hardcore-Fan ist. Ende 2008 füttert er uns mit einem neuen Teil.



GHOSTBUSTERS DIE GEISTER SCHLEIMEN WIEDER

Die Geisterjäger kommen wieder: Die offizielle Fortsetzung von »Ghostbusters« (1984) und »Ghostbusters II« (1989) wird allerdings nicht ins Kino locken, sondern auf der Xbox 360 die Geschichte weiter erzählen. Klingt zunächst nach einer läppischen Filmumsetzung eines Kultfilms aus dem 80ern. Doch Publisher Vivendi hat sich was Besonderes einfallen lassen: Wie bei den Filmen werden das Drehbuch und die Dialoge von

»Ghostbusters The Video Game« von Dan Aykroyd und Harold Ramis geschrieben. Nicht nur das, auch Bill Murray und Ernie Hudson leihen ihren virtuellen Geisterjäger-Abbildern nach fast 20 Jahren wieder ihre Stimmen. Mit dabei sind zudem ehemalige Ghostbusters-Filmkollegen wie Annie Potts, Brian Doyle Murray und William Atherton. Laut Dan Aykroyd ist ein Videospiel als Fortsetzung »besser als ein dritter Film, weil es

einfach länger vorhält, und es gibt mehr Entwicklung bei den Charakteren.« Für Aykroyd ist das Videospiel deshalb »im Wesentlichen der dritte Film.« Zur Geschichte wurde nur gesagt, dass sie 1991 spielt und in New York City erneut paranormaler Ausnahmezustand herrscht. Das Spiel soll Ende 2008 in den Läden stehen. So lange die Geister die Rechner der Entwickler nicht vollschleimen.





Klein- gedruckt

BRUCE ALS KANE

» Was Eidos' »Kane & Lynch: Dead Men«-Verfilmung betrifft, sickern immer mehr Details durch: Demnach übernehmen angeblich Bruce Willis und Billy Bob Thornton die Rollen der beiden Gangster auf Selbstmordmission. Gemeinsame Erfahrungen vor der Kamera haben sie jedenfalls schon, denn in »Bandits« aus dem Jahr 2001 spielten sie bereits ein Gaunerpärchen.

ELEFANTEN-HOCHZEIT

» Zwei der größten Spiele-Hersteller haben am 2. Dezember ihre Fusion angekündigt: Activision plus Vivendi Games gleich Activision Blizzard. Der Zusammenschluss soll im ersten Quartal 2008 unter Dach und Fach sein. Kaufmännisch betrachtet würde Activision Blizzard mit einem Jahresumsatz von 3,8 Milliarden US-Dollar den bisherigen Branchenführer Electronic Arts (Umsatz: 3,09 Milliarden US-Dollar) übertrumpfen. Die Fusion muss noch durch Aktionäre und Kartellamt genehmigt werden.

DEUS EX 3

» Im neuen Entwicklerstudio von Eidos in Montreal entsteht ein weiterer Teil des Egoshooter-Rollenspiel-Hybriden »Deus Ex« – bisher ohne Beteiligung der Serien-Ziehväter Warren Spector und Harvey Smith. Beide wären aber momentan verfügbar, daher würde uns ein Einstieg nicht überraschen. Die technische Basis bildet eine modifizierte »Tomb Raider Legend«-Engine. Die Handlung setzt zwanzig Jahre vor den Ereignissen des Erstlingswerks ein. Thema: der künstlich verbesserte Mensch und die Konflikte, die sich daraus ergeben.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

7.762 MITGLIEDER ...

... zählt das 360-Live-Forum am 27. November 07

RED DEAD REVOLVER ...

... Nachfolger geplant?

BULLY: SCHOLARSHIP-EDITION ...

... erscheint am 07. Februar

HERSTELLER CLIMAX ...

... arbeitet an einem noch unbekannten Titel für Konami

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION ...

... verspätet sich abermals



UNSCHARF

HALO 3 GAR NICHT HD



Armes »Halo 3«. Trotz ordentlichen Verkaufszahlen, überwiegend positiven Kritiken und begeisterten Spielern, wollen manche das Spiel wohl einfach nicht in Ruhe lassen. Nachdem schon Gerüchte die Runde gemacht hatten, bestätigte Hersteller Bungie, dass das Spiel nur in einer Auflösung von 1152 x 640 Pixeln läuft, statt der versprochenen 1280 x 720 Pixeln, auch bekannt als 720p – die Grafik wird also skaliert, was die leichte Unschärfe erklärt. Skandal, werden jetzt einige schreien. Tatsächlich kommt uns die Entscheidung von Bungie schon seltsam vor. Schließlich ist die Xbox 360 eine High-Definition-Konsole, die locker eine ordentliche Auflösung von 720p verträgt. Andererseits ist es schon richtig, dass der Unterschied wahrscheinlich so minimal ist, dass kaum jemand ihn bemerken dürfte. Außerdem hat sich Bungie einer neuen Technik bedient, um den optischen Verlust wettzumachen. Und das mit einem guten Grund: »Wir können mit der Technik ein absolut hochauflösendes Bild erzeugen«, so ein Sprecher. »Damit haben unsere Szenen, egal ob groß oder klein, eine mitreißende, und überzeugende Aura. Das fühlt sich einfach sehr real an. Vor allem, weil das ganze Spiel mit einer absolut stabilen Bildwiederholungsrate läuft, was uns viel wichtiger war, als ein paar Extrapixels zu zeigen.«

Nun, wenn man uns fragt, klingt das nach einer Ausrede. Wir haben in unserem Test ja auch schon die Meinung vertreten, dass »Halo 3« grafisch sicher keine Maßstäbe setzt. Und vielleicht hätten da ja doch ein paar Pixel mehr der ganzen Sache gut getan.

„Schließlich ist die Xbox 360 eine High-Definition-Konsole, die locker eine ordentliche Auflösung von 720p verträgt“

SOMEWHERE OVER THE RAINBOW

RAINBOW SIX VEGAS 2 KOMMT



Bereits 16 Millionen Kopien der »Rainbow Six«-Reihe wanderten über die Ladentheke. Aus diesem Grund ist es wohl kaum verwunderlich, dass Ubisoft mit »Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2« einen weiteren Teil angekündigt hat. Schauplatz wird wie der Name bereits sagt wieder einmal der Sündenpfuhl Las Vegas sein. Und Yves Guillemot, Präsident und Chief Executive Officer bei Hersteller Ubisoft nimmt den Mund auch entsprechend voll: »Wir sind überzeugt, dass Tom Clancys Rainbow Six Vegas 2 ein Pionier im First-Person-

Shooter-Genre bleibt und dieses um weitere Eigenschaften ergänzen wird, wie sie jeder Rainbow Six-Fan zu schätzen weiß.« Das hören »Rainbow Six«-Fans natürlich gerne. Weiter wird eine aufregende Solokampagne versprochen, die den Einsatz neuer Taktiken an verschiedenen Orten in der Stadt der Sünden verlangt. Außerdem soll »Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2« auch im Bereich des Online-Multiplayer neue Wege einschlagen, sowohl für das Spielen mit- wie auch gegeneinander. So kommt es zu einer bisher noch nicht da gewesenen Inter-

aktion zwischen Solo- und Multiplayer-Modi. Außerdem liegt im Augenblick die Vermutung nahe, dass das Spiel im kommenden März (fast) exklusiv für die Xbox 360 in den Handel gelangt. Ubisoft hat den Titel auf seiner hauseigenen Website gelistet, allerdings nur für die Xbox 360 und den PC, nicht aber für Sonys Playstation 3. Weiterhin nannte der französische Publisher bei der Ankündigung des Titels keine genauen Plattformen. Dort hieß es nur, dass das Sequel für Next-Gen-Konsolen erscheinen wird, eingegrenzt wurden diese aber nicht.

ALTE XBOX-SPIELE

HERBST-UPDATE MIT MACKEN

Am 4. Dezember hat Microsoft den Marktplatz um Download-Konvertierung einiger alter Xbox-Klassiker bereichert. Das Herunterladen ist natürlich nicht kostenlos, sondern kostet 1.200 Microsoft Punkte pro Spiel, umgerechnet also rund 14 Euro. Na gut, das original »Halo« ist das sicher auch heute noch wert, wenn man es nicht noch auf seiner alten Konsole ab und an zockt. Leider gibt es mit einigen der Spiele kleinere Probleme. Man sollte beispielsweise keinen zusätzlichen Content innerhalb diverser Titel zum Beispiel Demos oder Trailer ausführen, da diese nicht unterstützt werden und so einen Absturz der Xbox 360 herbeiführen könnten. So sehen die Schwierigkeiten mit den einzelnen Spielen aus: Bei »Crimson Skies: High Road to Revenge« kann es am oberen Bildschirmrand zu einem Flimmern kommen. Bei »Fable« kommt es willkürlich Störungen des Sounds, es gibt kleinere Texturprobleme und beim Entfernen eines Tattoos kann das Spiel kurz hängen. Bei »Fuzion Frenzy« gibt's kleinere Probleme mit der Framerate. Auch bei »Halo« kann die Bildwiederholungsrate an diversen Stellen leicht einbrechen. Schließlich wird bei »Psychonauts« die Auflösung 720p via HDMI für PAL-Nutzer nicht unterstützt. Wer den Titel in dieser Auflösung startet, kommt somit nicht zum Spielen. Aber sonst scheint alles reibungslos zu laufen. Retro-Fans haben sicherlich ihren Spaß.



RITSCH, RATSCH, PATCH



Hersteller Valve macht vor, wie guter Service zu funktionieren hat. Während andere Firmen nach dem Release eines neuen Spiels die Köpfe in den Sand stecken und auf das Beste hoffen, hat sich Valve gleich vieler Beschwerden angenommen, nachdem »Team Fortress 2« auf Xbox Live einige schwerere Probleme hatte. Innerhalb von Tagen war der erste Patch da. Die Punktevergabe für einzelne Klassen wurde überarbeitet, mehreren Waffen-Exploits ging es an den Kragen, und eine Absturzursache im integrierten mp3-

Player wurde behoben. Die Schnelligkeit finden wir bemerkenswert und löblich und sagen auch mal, dass sich das andere Hersteller zu Herzen nehmen sollten. Wem auch immer die drei Buchstaben »GoW« was sagen sollten, der wird wissen, was wir meinen. Das possierliche Spielchen ist ja nun schon über ein Jahr draußen und immer noch mit diversen Bugs versehen.

Ein weiteres Beispiel für mangelnden Support ist »Tiger Woods 08«. Das Spiel schreit förmlich danach, online gezockt zu werden. Die Grüns

dieser Welt wollen doch erforscht werden. Doch immer wieder wird der Online-Abschlag von Verbindungsfehlern unterbrochen. Besser sieht es inzwischen bei »Pro Evolution Soccer 08« aus, hier folgten inzwischen mehrere Patches für die diversen Plattformen. Darauf angesprochen, dass wegen der massiven Online-Probleme viele alte Fans von »Pro Evo« zum Konkurrenten »FIFA 08« wechseln könnten, sagte ein Konami-Sprecher: »Wir bitten alle Pro Evo-Fans um Geduld. Wir arbeiten sehr hart daran, die Probleme aus der Welt zu schaffen.«

ZAHLEN, ZAHLEN, ZAHLEN

FÜR PEDANTEN

Die Xbox 360 hat in Japan die Playstation 3 abgehängt! Zumindest für eine Woche. Angetrieben vom Release von »Ace Combat 6: Fires of Liberation« verkaufte sich die Microsoft-Konsole Mitte November laut Media Create satte 17.673 Mal das ist für japanische Verhältnisse gigantisch. Mit Sicherheit half auch die Preisreduzierung um 13 Prozent dem Verkauf ein bisschen auf die Sprünge. Die Playstation 3 verkaufte sich derweil 17.434 Mal. »Ace Combat 6« ging beeindruckende 80.000 Mal über die Ladentheke. Dennoch bleibt die Nintendo DS die populärste Konsole im Land der aufgehenden Sonne und zwar mit Abstand, wie 78.597 verkaufte Stück beweisen. Die Playstation Portable fand immerhin noch 59.714 neue Fans. Der Run auf die Wii nimmt derweil ein wenig Tempo zurück, von Nintendos Familien-Konsole gingen 37.617 Stück weg. Damit bricht für die Wii im Heimatland wohl der Ernst des Lebens an. Dafür entwickeln sich die USA für Nintendo zum Land des Lächelns: Hier ging die Wii 519.000 Mal über den Ladentisch. Dann folgt schon unser Lieblingsspielzeug mit 366.000 verkauften Einheiten. Die Playstation 3 kam auf schlappe 121.000 Stück. Schade, Sony. Die Zahlen stammen übrigens vom US-Marktforschungsunternehmen NPD.

SCHEIDUNGSDETAILS

BUNGIE GENIESST DIE FREIHEIT



Wir haben schon berichtet, dass Hersteller Bungie und Microsoft getrennte Wege gehen. Viele fragten sich natürlich, was mit dem Scheidungskind »Halo« passieren würde. Befürchtungen wurden laut, es würde für andere Konsolen adaptiert, oder ein mieser vierter Teil könnte draufgesetzt werden. Doch wir können beruhigen, denn die Rechte an »Halo« bleiben bei Microsoft. Und die Redmonder werden mit Sicherheit keine andere Konsole an den Masterchief ranlassen. Doch an der Marke wird sich wohl noch einiges tun, besagen zumindest Gerüchte.

Aber warum sagte sich Bungie eigentlich von Microsoft und dem gigantischen Erfolg los? Wir haben uns umgehört und fanden heraus, dass es offenbar wirklich um neue kre-

ative Möglichkeiten geht. »Die Trennung ermöglicht uns, kreativ und organisatorisch neue Wege zu gehen, um weiter Weltklassenspiele entwickeln zu können«, sagt Studio-Chef Harold Ryan. »Wir werden auch weiterhin vor allem für Microsoft-Konsolen entwickeln. Schließlich ist uns die Verbindung zu unserem Publisher Microsoft Game Studios sehr wertvoll. Wir freuen uns darauf, mit ihnen nach Halo auch weiterzumachen.« Auch Bungie-Gründer Jason Jones fühlt sich Microsoft weiterhin sehr verbunden: »Microsoft bleibt ein wichtiger Partner. Aber Bungie ist wie ein Hai. Wir müssen uns permanent bewegen, um zu überleben. Wir müssen uns immer wieder neu herausfordern, sonst werden wir quasi zu Delfinen.« Gott bewahre: »Der weiße Hai« ist immer noch bissiger als »Flipper«. So eine Scheidung hat also auch was Gutes.



BATMAN LEGO

Gemeinsam mit Entwickler Traveller's Tales schlachtet Spielzeughersteller Lego die hauseigene Marke aus, indem man sie mit einer berühmten Lizenz kombiniert. Daher dürfen sich auch Fans der berühmten Fledermaus Batman auf den Herbst 2008 freuen, denn dann erscheint »Lego Batman« für die Xbox 360. In dem Action-Adventure schlüpft man in die Rolle von Batman, der in Gotham City für Recht und Ordnung sorgen muss. Nahezu alle Objekte, Fahrzeuge und Ortschaften kennt man von Lego. Auch Batmans Kumpel Robin darf keinesfalls fehlen, als Gegner wurden die Fieslinge Nighthawk und Man-Bat bereits bestätigt. Konzeptionell wird sich »Lego Batman« natürlich an »Lego Star Wars« orientieren, sodass uns ein knuffiger Grafikstil im Bauklötzchen-Look und ein flottes Gameplay erwartet.

ASSASSIN'S CREED 2

Jade Raymond, die Produzentin von »Assassin's Creed« verriet nun, dass ein Koop-Modus für den ersten Teil geplant war, aus Zeitgründen aber wieder gestrichen werden musste. Ihre Aussage legt also die Vermutung nahe, dass ein möglicher Koop-Modus im Nachfolger enthalten sein wird. Währenddessen schlägt Altair bei den Xbox-360-Zockern ein wie eine Bombe. Wie aus einem aktuellen Finanzbericht von Ubisoft zu entnehmen ist, konnte sich das Action-Adventure trotz kontroverser Stimmen aus Reihen der Fachpresse und Community binnen zwei Wochen über eine Million Mal verkaufen. Kann also gut sein, dass uns eine Endlosserie bevorsteht. Nebenbei: Von den Kreuzzügen gab es insgesamt zehn.

HOLLYBOX

Die Xbox 360 entwickelt sich immer mehr zum Videozentrum: Seit dem Dashboard-Update vom 4. Dezember unterstützt der Videoplayer der Xbox 360 auch Movie-Files im Avi- und Divx-Format ab Version 5.0 in Auflösungen bis 720p. Dabei ist egal, ob man Streifen per USB-Stick, externer Festplatte, DVD-Rohling oder Datenstream in die Konsole jagt. Seit dem 11. Dezember funktioniert endlich auch der Movie-Download auf dem deutschen Marktplatz. Alle Nutzer von Xbox Live können Streifen wie »300« oder »Mars Attacks« in PAL- und HD-Auflösung auf die Festplatte ziehen, zu Preisen zwischen 250 (circa 3,- Euro) und 380 Microsoft Points (circa 4,50,- Euro). Mehr darüber auf unserer Webseite: www.360-live.de

„Der Spieler kann sich nie sicher sein, was ihm gerade geschieht und was noch auf ihn zukommt“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

THEY

Werfen wir mal einen Blick in die etwas weitere Zukunft. Genauer gesagt ins Jahr 2009. Dann soll der Shooter »They« von Metropolis Software erscheinen. Allzu viel wollen die »Infernal«-Macher über die Story des Mystery-Shooters noch nicht verraten, doch darin liegt wohl auch der Clou: »Unserer Vorstellung nach sollte ein Game etwas geheimnisvolles haben«, heißt es in der Pressemitteilung. »Der Spieler soll sich fragen, wer sie (die Feinde) sind, was sie tun, wo sie herkommen. Das soll zu Beginn im Unklaren bleiben. Dadurch entsteht ein Gefühl wie in den TV-Serien Lost oder Heroes. Der Spieler kann sich nie sicher sein, was ihm gerade geschieht und was noch auf ihn zukommt.« Das klingt durchaus nach einer Menge Spaß für Thriller-, Horror- und Mystery-Fans. Damit das auch reibungslos funktioniert, haben die Entwickler für »They« eine eigene Engine gebastelt und sie mit der Ageia Physik Engine gepaart. Letztere musste angepasst werden, um den Ansprüchen von Metropolis zu genügen.

Außerdem will ein ganz neues Waffensystem frischen Wind ins Genre bringen. Eine ohnehin schon beeindruckende Standardwaffe kann vom Spieler ganz persönlich auf die eigenen Bedürfnisse und Ansprüche angepasst werden. Es ist möglich, einzelne Module der Waffe auszutauschen und sie zu paaren, um sich eine ganz eigene Kombination von Fähigkeiten zu basteln. Ein ganz individuelles, persönliches Schießeszenario, wie schön. Wenn man will, kann man sie auch mit Blümchen verzieren.

Wir schauten genauer hin und stellen fest, dass die Gegner verdammt abgefahren aussehen. Sie scheinen eine Art Roboter-Geist-Symbiose zu bilden. Ob sie aus dem Weltraum kommen, weiß man noch nicht genau. Doch Metropolis verspricht, dass diese Feinde nur die Spitze des Eisbergs bilden. Die Roboter sind nur eine Art Werkzeug das »Sie« benutzen. »Sie« sind von einem gewöhnlichen Menschen nicht zu sehen. Wer »Sie« genau sind und was »Sie« wollen, dieses Geheimnis soll bis zum Erscheinen des Spiels auch weiter im Tresor bei Metropolis schlummern.

MANCHE LEUTE MÜSSEN AUCH WEIHNACHTEN ARBEITEN.



**Damit Du ab Februar 2008 zocken kannst.
Conflict: Denied Ops kommt!**

Weitere Infos findest Du auf www.conflict Denied Ops.com



Conflict: Denied Ops © Eidos Interactive Limited, 2007. Developed by Pivotal Games Limited. Published by Eidos Interactive Limited, 2007. Conflict, Denied Ops, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies.

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 Dezember 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Assassin's Creed	Ubisoft
2	Need for Speed Pro Street	EA
3	Guitar Hero 3 - Legends of Rock	Activision
4	Halo 3	Microsoft
5	Call of Duty 4 - Modern Warfare	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Dezember 2007



Pos	Titel	Publisher
1	Call of Duty 4 - Modern Warfare	Activision
2	Assassin's Creed	Ubisoft
3	Halo 3	Microsoft
4	Mass Effect	Microsoft
5	Rock Band	EA

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Assassin's Creed	Ubisoft
2	Lost Odyssey	Microsoft
3	The Idolmaster	Namco-Bandai
4	Circle of Doom	Microsoft
5	GoW	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 und auf www.360-live.de!

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

1

GRAND THEFT AUTO IV

PUBLISHER/ TAKE 2

11,45%

Tendenz



Das Gangster-Epos lässt auf sich warten und das scheint die Vorfreude zu erhöhen. Niemand wird so sehnlichst von unseren Lesern erwartet wie Anti-Held Nico Bellic.

Einschätzung/ Sehr gut



2

FABLE 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

6,45%

Tendenz



Spiele designer Peter Molyneux ist bekannt dafür, möglichst viele Features in seine Spiele quetschen zu wollen. Was das alles sein wird, darauf warten unsere Leser gespannt.

Einschätzung/ Sehr gut

3

ARMY OF TWO

PUBLISHER/ EA

5,12%

Tendenz



Wenn ein einsamer Held nicht mehr ausreicht, um die Welt zu retten, muss es halt ein Helden-Duo richten. Das denkt sich auch EA und wir sind ziemlich sicher, dass die Mission ein Hit wird.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Alan Wake

4,89% **Einschätzung/** Sehr gut

5 Burnout Paradise

4,24% **Einschätzung/** Sehr gut

6 Tom Clancy's Endwar

4,24% **Einschätzung/** Sehr gut

7 Halo Wars

3,02% **Einschätzung/** Sehr gut

8 Condemned 2

2,56% **Einschätzung/** Sehr gut

9 Star Wars The Force Unleashed

2,56% **Einschätzung/** Sehr gut

10 Sacred 2

2,38% **Einschätzung/** Gut

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

1

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

12,24%

Tendenz



Altair meuchelt sich durch die Kreuzzüge und in die Herzen aller Gamer. Der Assassine packt den Dolch und verdrängt den Masterchief von Platz eins der Charts.

360-Wertung/ 9.0



2

BIOSHOCK

PUBLISHER/ 2K GAMES

11,68%

Tendenz



Die Unterwasserwelt von Rapture lässt unsere Leser nicht los. Konstant gerne wird gegen die Big Daddys gekämpft und die Atmosphäre genossen. Tolles Game, zurecht beliebt.

360-Wertung/ 9.8

3

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

11,14%

Tendenz



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

360-Wertung/ 9.3

4 Halo 3

10,62% **Wertung/** 8.8

5 Mass Effect

7,45% **Wertung/** 9.1

6 Fifa 08

5,25% **Wertung/** 8.8

7 Need For Speed Pro Street

5,25% **Wertung/** 8.9

8 Kane & Lynch Dead Men

3,08% **Wertung/** 8.8

9 Forza Motorsport 2

2,44% **Wertung/** 8.8

10 The Elder Scrolls 4 Oblivion

2,44% **Wertung/** 9.3

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 CALL OF DUTY 4
PUBLISHER/ EA

LESERWERTUNG 9.3	360-LIVE-WERTUNG 9.3
----------------------------	--------------------------------

Da sind wir uns mit unseren Lesern ja einig. Dieser Shooter ist um Augenblick sicherlich das Maß aller Dinge. Wie schreibt Martin Knauer im Forum: »Dieses Spiel ist einfach nur der absolute Hammer!«



2 MASS EFFECT
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESERWERTUNG 9.2	360-LIVE-WERTUNG 9.1
----------------------------	--------------------------------

Das Weltraum-Abenteuer begeistert: »Das Spiel ist einfach der Hammer, ich kann's nicht oft genug sagen! Allein schon das Erkunden der ganzen Galaxis ist einfach beispiellos«, schreibt pasak86.

3 ASSASSIN'S CREED
PUBLISHER/ UBISOFT

LESERWERTUNG 9.1	360-LIVE-WERTUNG 9.0
----------------------------	--------------------------------

Das schreibt Sam Bert Fisher im Forum: »Ganz großes Kino von der Story her! Erinnert mich von der Größenordnung her ein bisschen an Fahrenheit. Das hatte ja ähnliche Ausmaße.«

4 Half-Life 2: The Orange Box
PUBLISHER/ EA

LESERWERTUNG 8.9	360-LIVE-WERTUNG 9.3
----------------------------	--------------------------------

Pogoman ist überzeugt: »Ich hab die Box für den PC auch, und muss sagen ich bin begeistert. Vor allem Team Fortress 2 hat's mir angetan. Das Game rockt einfach total«

5 Need for Speed Pro Street
PUBLISHER/ EA

LESERWERTUNG 8.4	360-LIVE-WERTUNG 9.2
----------------------------	--------------------------------

Da lag die Redaktion wohl etwas daneben. Unsere Leser sehen das Rennspiel kritischer. Darker im Forum: »Mir fehlen einfach die Cops.«

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 Wir fragen, ihr votet

GTA 4
Welche Version werdet ihr euch holen?

Die Normale:	55.56%
Limited Edition:	34.44%
Gar keine:	10.00%

FREMDGÄNGER
Welche Next Gen-Konsole wollt ihr neben der Xbox 360 kaufen?

Überhaupt keine:	48.78%
Playstation 3:	26.22%
Wii:	25.00%

ON ODER OFF?
Seid ihr mit Xbox Live Arcade zufrieden?

Es braucht interessantere Titel:	30.25%
Bestens zufrieden:	26.05%
Nur eine nette Dreingabe:	26.05%
Arcade ist mir ziemlich egal:	17.65%

SPIELE-VON-MORGEN-MIT-NOTEN-VON-HEUTE DIESE WERTUNG TRAUEN UNSERE LESER KOMMENDEN GAMES ZU

1 BURNOUT PARADISE
PUBLISHER/ EA

LESER-POTENZIAL 8.8	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

Carnivore kann sich kaum halten: »Ich freu mich tierisch auf ein neues Burnout-Spiel. Derzeit spiele ich immer noch Burnout Revenge – wird einfach nicht langweilig. Immer her damit.«



2 LEFT 4 DEAD
PUBLISHER/ VALVE

LESER-POTENZIAL 8.8	360-LIVE-POTENZIAL 9.0
-------------------------------	----------------------------------

Ridley ist gespannt: »An und für sich sieht das schon mal schmackhaft aus. Zombies scheinen in letzter Zeit ja wohl ganz hoch im Kurs zu stehen.«

3 SACRED 2
PUBLISHER/ KOCH-MEDIA

LESER-POTENZIAL 7.1	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

Lscholty schreibt im Forum: »Klar interessiert es mich, wenn ein Rollenspiel aus Deutschland kommt. Aber alles deutet im Moment auf eine viel zu große Metzerei hin. Das ist nicht ganz nach meinem Geschmack.«

4 Condemned 2
PUBLISHER/ SEGA

LESER-POTENZIAL 7.0	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

Mondblut schreibt: »Ich mag ja das Horror-Genre. Aber ich befürchte, dass das Spiel schneller auf dem Index landet als der Vorgänger.«

5 Lost Odyssey
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESER-POTENZIAL 6.9	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

The Face outet sich als absoluter Fan: »Hironobu Sakaguchi ist ein Genie. Was er mit Final Fantasy geleistet hat, ist unerreicht. Ich glaube, dass Lost Odyssey ein absoluter Pflichtkauf wird.«

SPIELETERMINE

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

DER
**ANTI-
TIPP**

KENGO ZERO

An dieser Stelle müssen wir ausnahmsweise mal wieder warnen! Ganz ehrlich, wir hatten an »Kengo Zero« keine hohen Erwartungen, doch wer hätte voraussehen können, wie schlecht, wie wirklich fade sich Action anfühlen kann. Es gibt nicht einmal ansatzweise einen guten Aspekt, ganz gleich wie schwer wir danach suchen. Selbst wenn unser gesunde Menschenverstand uns längst versucht mitzuteilen, »Bitte, bitte schalte doch diesen Mist endlich ab!«, versuchen wir zwanghaft weiterzuspielen, nur um sicher zu gehen, dass wir nicht doch etwas Gutes übersehen. Das haben wir auch nicht, wie unser Webtest unter www.360-live.de beweist. Lest dort den ultimativen Bericht des Grauens.



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!

DEZEMBER

Earth Defence Force 2017	KOCH MEDIA
Viva Piñata: Party Animals	MICROSOFT
Dancing Stage Universe	KONAMI

JANUAR 2008

Burnout Paradise	EA
Dark Messiah of Might & Magic - Elements	UBISOFT
NFL Tour	EA
Soldier of Fortune Payback	ACTIVISION
The Club	SEGA

FEBRUAR 2008

Army of Two	EA
Brothers in Arms: Hell's Highway	GEARBOX SOFTWARE
Bully Die Ehrenrunde	TAKE 2
Condemned 2: Bloodshot	SEGA
Devil May Cry 4	CAPCOM
FIFA Street 3	EA SPORTS
Frontlines: Fuel of War	THQ
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Turok	BUENA VISTA
Universe At War: Earth Assault	SEGA

MÄRZ 2008

Alone In the Dark 5	ATARI
Banjo Kazooie 3	RARE
Battlefield: Bad Company	EA
Dark Sector	KOCH MEDIA
Die Geheimnisse der Spiderwicks	VIVENDI
Extreme 4x4	GMX MEDIA
Grand Theft Auto IV	ROCKSTAR
Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Midnight Club: Los Angeles	ROCKSTAR
MX Vs ATM: Untamed	THQ
Neverwinter Nights 2	ATARI
Rainbow Six Vegas 2	UBISOFT
Rock Band	HARMONIX
Sacred 2	ASCARON
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS
Tom Clancy's Endwar	UBISOFT
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
Unreal Tournament 3	MIDWAY
Viking - Battle for Asgard	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE

2008/2009

America's Army: True Soldiers	UBISOFT
Avatar	UBISOFT
Brütal Legend	SIERRA
Civilization Revolution	FIRAXIS
Crossfire	EIDOS
Culdcept Saga	NAMCO-BANDAI

Das Bourne Komplott	VIVENDI
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	UBISOFT
Enemy Territory Quake Wars	ACTIVISION
Fable 2	LIONHEAD
Fallout 3	BETHESDA
Fighters Megamix	SEGA
Hail to the Chimp	GAMECOCK
Halo Wars	ENSEMBLE STUDIOS
Heist	CODEMASTERS
Indiana Jones	LUCASARTS
Justice League of America	WARNER BROS.
LA Noire	ROCKSTAR
Lego Batman	
Lego Indiana Jones	ACTIVISION
Marvel Universe	MICROSOFT
Mortal Kombat 8	MIDWAY
Ninja Gaiden 2	TEAM NINJA
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Planet 51	THQ
Prototype	VIVENDI
Race Driver Grid	CODEMASTERS
Resident Evil 5	CAPCOM
Riddick	VIVENDI
Saints Row 2	THQ
SBK-08 Superbike	BLACK BEAN
Sega Superstar Tennis	SEGA
Shenmue 1 & 2 Plus	SEGA
Sid Meier's Civilization Revolution	2K GAMES
Silent Hill 5	KONAMI
Splinter Cell: Conviction	UBISOFT
Steven-Spielberg-Abenteuer	EA
Sonic the RPG	SEGA
Sudeki 2	MICROSOFT
The Precursors	RUSSOBT-M
Test Drive Unlimited 2	ATARI
Too Human	MICROSOFT
Top Spin 3	2K SPORTS
Tron	BUENA VISTA
Warhammer Battle March	KOCH
WET	VIVENDI
World in Conflict	VIVENDI

IN WEITER FERNE

Alan Wake	REMEDY
Beautiful Katamari	NAMCO-BANDAI
Bionic Commando	CAPCOM
Deus Ex 3	EIDOS
Ghostbusters The Video Game	VIVENDI
Time 0	ZOOTFLY
Tom Clancy's Firehawk	UBISOFT
Wardevil: Enigma	DIGI-GUYS
War World	UBISOFT
World Airforce	TAITO

WOLFSOFT
Schulstraße 2 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

So guenstig wie nie

XBOX 360 MONGOOSE HALO 3 LIMITED INKL. HALO 3 DAS SPIEL (USK 18)	414,99 Euro
Xbox 360 Premium + Viva Piñata + Forza 2	334,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	324,99 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	435,00 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk + 5 Filme !!!	144,99 Euro
Halo 3 Wireless Controller (Limited Edition)	64,99 Euro
Play & Charge Kit (Original MS)	14,99 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 3 Monate (Karte)	15,00 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,44 Euro
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	24,99 Euro
Halo 3 (usk 18)	49,99 Euro
Halo 3 - Limited Edition (usk 18)	62,50 Euro
Halo 3 - Legendary Edition (usk 18)	99,99 Euro
Mass Effect (usk 16)	55,99 Euro
Assassins Creed (usk 16)	59,99 Euro
Kane & Lynch: Dead Men (UK uncut) (usk 18)	54,99 Euro

Alles für deine Wii...

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS Zubehör ohne Grenzen:
YUV Komponenten-Umschalter, Start-Umschalter, Charge Cable, Intercooler, XSATA Adapter, HDD Adapter, Memcard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie Umbauten für Konsolen (speziell für "Oldtimer").

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

Wettervorhersage
bewölkt aber trocken
bis 14 Grad

INTERNATIONAL JOURNAL

INTERNATIONALE AUSGABE
Sonntagabend
Okt. 20, 1940

Die unabhängige Zeitung für Europa und die Welt.

Fünf Cent

CHAMBERLAIN KAPITULIERT: GROSSBRITANNIEN ERGIBT SICH

Der einstige Premierminister Großbritanniens unterzeichnete heute im Beisein des deutschen Staatschefs die Kapitulationsurkunde.

Nur vier Monate nach der schwerwiegenden Niederlage Frankreichs im Juni wurde damit nun auch der letzte Widerstand in Westeuropa zerschlagen. Mit den zermürbenden Angriffen gegen die Stützpunkte der Royal Air Force leistete die Luftwaffe in den Sommermonaten die entscheidende Vorarbeit, Ende Oktober besiegelte die Luftschlacht um England das Ende der einstigen königlichen Luftwaffe.

Nach der Eroberung der Lufthoheit war es nur noch ein kleiner Schritt für den Aggressor und seine Strategen, die Invasion des Inselstaats mit dem „Unternehmen Seelöwe“ erfolgreich abzuschließen. Jenseits des Ärmelkanals traf die Infanterie auf britische Truppen, die noch von der Tragödie von Dünkirchen demoralisiert waren und die Invasion nicht verhindern konnten.

Nur 48 Stunden später gab die Heeresleitung den erfolgreichen Einmarsch in London bekannt. Großbritannien fehlte in diesen entscheidenden Kriegsmonaten ein charismatischer Politiker, der voller Elan und Überzeugungskraft das Ruder fest in die Hand nimmt und dem Volk wieder neue Hoffnung gibt.

Chamberlain jedenfalls ist nicht dieser Mann, wie sich heute zeigte, als er im Westminsterpalast die Kapitulationsurkunde unterzeichnete. Den Expansionsplänen der deutschen Aggressoren gen Osten steht damit nichts mehr im Wege. Es wird erwartet, dass schon bald nach der Kapitulation in London eine von Berlin zentral gesteuerte Marionettenregierung errichtet wird.



Chamberlain nach der Unterzeichnung der Kapitulationsurkunde

STAATSCHEF VERSPRICHT

„BLUT, SCHWEISS UND TRÄNEN“
Großbritannien ist ab heute ein Teil unseres Reiches“, verkündete der deutsche Staatschef anlässlich der Kapitulationsfeierlichkeiten im Westminsterpalast.

„Damit haben die Bürger des ehemaligen britischen Commonwealth die gleichen Rechte und Pflichten wie deutsche Bürger und Bürgerinnen.“ Er habe, so sagte er in seiner Rede im ehemaligen britischen Oberhaus, den Besiegten nach einer der größten Schlachten der Geschichte nichts anzubieten außer „Blut, Schweiß und Tränen“. Große Opfer seien noch erforderlich, um ein vereintes Europa unter deutscher Herrschaft zu errichten. In den nächsten Monaten werden die Besiegten in die deutsche Reichsstruktur eingegliedert werden.

NYLON VERZAUBERT FRAUENBEINE

Ausverkauft! In nur vier Tagen wurden in New York vier Millionen Paar Nylonstrümpfe verkauft.

Modebewusste Damen nutzten jede Gelegenheit, um das begehrte Accessoire zu ergattern.

FILMPREIS FÜR „REBECCA“ UND



Der Eroberer kam mit dem Staatszeppelin

JUBILÄUMSFLUG DER HINDENBURG

Mit deutscher Pünktlichkeit landete der Zeppelin
Hindenburg bei seinem 25. Jubiläum



WWW.INTERNATIONALJOURNAL.DE



2008

PREVIEW SPEZIAL!

Alle steilen Games für die Xbox 360 sind schon erschienen? 2008 lohnt sich's eh nur, mit Niko Bellic gemeinsam Grand Theft Auto IV aufzumischen? Von wegen! Das neue Jahr wird richtig gut. Auf den folgenden Seiten fassen wir einige der interessantesten Titel zusammen. Da hüpfert das Spielerherz!



Mehr auf www.360-live.de

Diskutier mit: Was werden die besten Neuheiten des kommenden Jahres?

Publisher/ THQ Entwickler/ Rainbow Studio

MX VS. ATV UNTAMED



Offroad-Fans und Schmutzfinken aufgepasst: Mit »MX vs. ATV Untamed« setzt THQ den kaum beachteten Xbox-Hit »MX vs. ATV Unleashed« fort. Neben knatternden Motorrädern und wendigen Quads warten haushohe Monstertrucks darauf, in acht abwechslungsreichen Spielmodi durch Wüstengebiete, Sümpfe und Flussbetten navigiert zu werden. Alle zehn Spielumgebungen stellen riesige, frei befahrbare Areale ohne Streckengrenzung dar – ein Paradies für Querfeldein-Fetischisten. Gepflegte Indoor-Rennen sind selbstverständlich genauso mit von der Partie wie ein Tuning-Part und Xbox-Live-Duelle für bis zu zwölf Spieler. Schlammfestisch!

HITPOTENZIAL / ●●●●●



Publisher/ Bethesda Entwickler/ In-house

FALLOUT 3

Auf dem PC schon seit Jahren ein Hit, schafft »Fallout« mit Teil Drei endlich den Sprung auf die Xbox 360. Macher von »Fallout 3« sind die Jungs und Mädels von Bethesda Softworks, die auch für »Oblivion« verantwortlich zeichnen. Grafisch setzen die Amerikaner auf eine extrem getunte Fassung der »Elder Scrolls IV«-Technologie. Das Ergebnis: eine atemberaubend schicke postapokalyptische Welt von monumentaler Größe, in welcher man sich auf die Suche nach seinem plötzlich verschwundenen Vater begibt. Unsere Termin-Prognose: Weihnachten 2008.

HITPOTENZIAL / ●●●●●

Publisher/ Microsoft Entwickler/ Lionhead Studios

HITPOTENZIAL / ●●●●●



FABLE 2

Die kommende Rollenspiel-Hoffnung von Designer-Koryphäe Peter Molyneux setzt 500 Jahre nach Teil Eins ein. Analog zum Vorgänger erlebt der Abenteurer das komplette Leben seines Charakters von der Kindheit bis ins Greisenalter mit. Wie gewohnt prahlt Molyneux mit sensationellen Neuerungen: Beispielsweise dürfen Nichtspieler-Charaktere in sexuelle Techtelmechtel verwickelt werden, inklusive Nachwuchs. Auf der Suche nach einer Automap? Dann genügt der Kauf eines Begleit-Haustiers, welches bei Stimmungsschwankungen mit allerlei Spielzeugen bei Laune gehalten wird. Wie viele Features diesmal dem Rotstift zum Opfer fallen, bleibt abzuwarten. Genauso wie der Tag, an dem Molyneux endlich mal einen Starttermin verkündet. Wir tippen auf Ende 08.

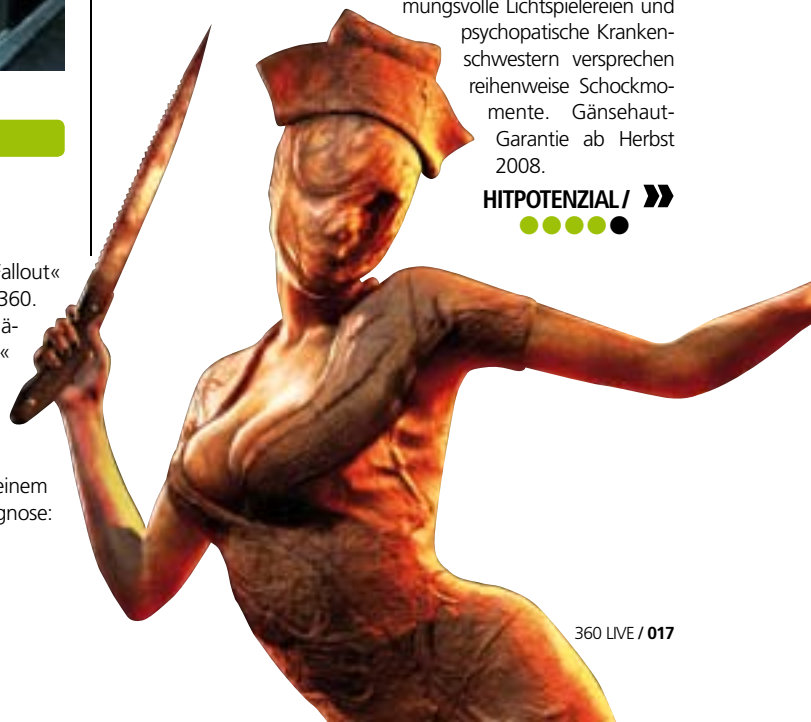
Publisher/ Konami Entwickler/ The Collective

SILENT HILL V

Gruselfans schätzen Konamis Horror-Games seit 1999. Während die ersten drei Inkarnationen reihenweise Auszeichnungen abstaubten, konnte Teil Vier nicht alle Kritiker überzeugen. Durch einen Entwicklerwechsel versucht Konami die Serie wieder zu ihren Wurzeln zurückzuführen. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Kriegsveteran Alex Shepard, der von einem Überseeinsatz nach Hause zurückkehrt, um das mysteriöse Verschwinden seines kleinen Bruders Joshua zu klären.

Erste Videos beweisen, dass das neue Team sein Handwerk versteht. Stimmungsvolle Lichtspielereien und psychopathische Krankenschwestern versprechen reihenweise Schockmomente. Gänsehaut-Garantie ab Herbst 2008.

HITPOTENZIAL / »●●●●●



Saboteur

Frankreich, Zweiter Weltkrieg: Als Ein-Mann-Kommando gilt es hinter feindlichen Linien heikle Sabotage-Akte durchzuführen. Bizarre Farbfilter und größtmögliche Bewegungsfreiheit machen neugierig. Entwickelt wird's von Pandemic (»Mercenaries 2«).

HITPOTENZIAL / ●●●●●●●●



Mirror's Edge

Neben der »Battlefield«-Reihe basteln die Schweden von DICE an diesem Geheimnis umwobenen Spiel. Screenshots gibt es keine, dafür die Infos, dass es die Ego-Perspektive einsetzt, Adventure-Elemente in den Mittelpunkt stellt und die Art sich fortzubewegen äußerst real wirken soll. Abwarten!

HITPOTENZIAL / ●●●●●●●●

Left 4 Dead

Nach »Halo 3« der nächste Shooter mit Koop-Modus, und zwar für bis zu acht Personen. Vier Spieler fliehen als Menschen vor einer Horde Zombies, die anderen vier unterstützen die Armada der Untoten.

HITPOTENZIAL / ●●●●●●●●



Viking: Battle for Asgard

Riesige Massenschlachten, die durch die Taten des vom Spieler gesteuerten Helden entscheidend beeinflusst werden – Segas kommende Viker-Schlachtplatte hat Potenzial, aber richtig. Siehe nächste Ausgabe.

HITPOTENZIAL / ●●●●●●●●



Publisher/ THQ Entwickler/ Volition

SAINTS ROW 2

Teil Zwei von THQs Gangster-Game »Saints Row« setzt auf die bei Nachfolge-Spielen bewährte Rundum-Frischzellen-Kur. Neue Stadtteile, neue Charaktere, neue Fahrzeuge, neue Ideen in der Spielmechanik. Die Metropole Stilwater als fiktiver Ort des Geschehens bleibt dem Titel jedoch erhalten. »Saints-Row-Fans können sich auf eine wesentlich düstere und verquerte Geschichte gefasst machen, die Themen wie Verrat, Rache und Erlösung in den Mittelpunkt rückt. Eine Prise des schrägen Humor aus Teil Eins wird aber weiterhin allgegenwärtig sein«, so Lead Producer Greg Donovan. Ob das reicht, um mit »GTA IV« zu konkurrieren? Wir werden es sehen, im kommenden Herbst.

HITPOTENZIAL / ●●●●●●●●

„Wir bringen ein Action-Spiel auf den Markt, das neue Standards setzen wird im Hinblick auf Bewegungsfreiheit, Kampfsystem, Team basiertes Koop-Gameplay und Online-Duelle“

Scott Guthrie, Vizepräsident Marketing bei THQ

Publisher/ Capcom Entwickler/ In-house

HITPOTENZIAL / ●●●●●●●●



RESIDENT EVIL 5

Schon vier Monate vor dem Erscheinen der Xbox-360-Hardware wurde die Entwicklung von »Resident Evil 5« bestätigt – das ist jetzt über zwei Jahre her. Einen konkreten Releasetermin gibt es aber auch weiterhin nicht. Böse Zungen sprechen sogar schon von einer Verschiebung ins Jahr 2009. Da diese Gerüchte unbestätigt sind, rechnen wir weiterhin mit einer Veröffentlichung zum nächsten Weihnachtsfest. Bleibt zu

hoffen, dass die Diskussion »Resident Evil 5« sei rassistisch, weil man primär gegen afrikanisch aussehende Zombies kämpft, bis dahin zu den Akten gelegt sein wird. Wer das Game in Bewegung sehen will, sollte sich umgehend den bombastischen Trailer zu Gemüte führen.



KURZ&KNAPP

Die Entwickler von »Resident Evil 5« sind größtenteils Mitarbeiter der aufgelösten Clover Studios, haben also bereits den Action-Kracher »Viewtiful Joe« und das Action-Abenteuer »Okami« gemacht.

Publisher/ Namco Bandai **Entwickler/** Project Soul

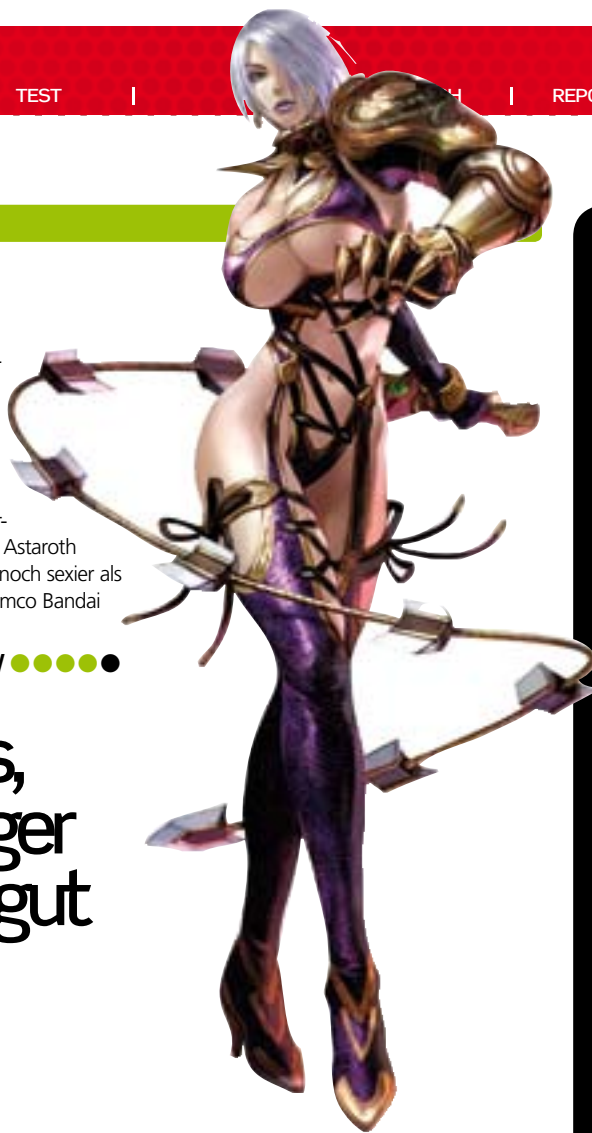
SOUL CALIBUR IV

Was lange währt, wird endlich gut: Im Frühjahr 2008 erscheint das Beat'em-Up »Soul Calibur IV« erstmals auf Next-Generation-Konsolen, online gegeneinander spielbar und bis an den Rand der DVD voll gestopft mit neuen Features: Gehörig gepimpt wurde unter anderem der Modus zum Erstellen eigener Charaktere – sogar online dürfen diese nun verwendet werden. Kurz vor Release sollen zudem neue Charaktere enthüllt werden. Viele alte Bekannte wie die rechts posierende Ivy, Axtschwinger Astaroth und Klingenmann Volto sind wieder mit an Bord und dank HD-Outfit noch sexier als je zuvor. Einziger Wermutstropfen: Nach Teil Vier ist laut Entwickler Namco Bandai vorerst Schluss mit der »Soul Calibur«-Reihe in ihrer jetzigen Form.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●●●●

„Langjährige Fans, aber auch Neueinsteiger werden staunen, wie gut das aussieht.“

Makoto Iwai, Vizepräsident von Namco Bandai



Prototype

Ein Drittel »Spiderman«, zwei Drittel »Crackdown«: Vivendis »Prototype« vereint die Stilmittel beider Titel und setzt was obendrauf. In einer ersten Präsentation trauten wir unseren Augen nicht: Knapp 150 individuell agierende Charaktere behakten sich in einer weitläufigen Häuserschlucht, der Held mittendrin, überall Explosionen und Geschrei – eine technische Meisterleistung!

HITPOTENZIAL/ ●●●●●●●●



Mafia 2

Neben »GTA IV« und »Saints Row 2« der dritte große Anwärter für die Thronfolge von »GTA: San Andreas«. Verblüffende Charaktermodelle und tolle Synchro waren die Aushängeschilder der diesjährigen Weltpremiere auf der GC in Leipzig. In Sachen Gameplay sind bisher kaum Details nach außen gesickert. Dranbleiben!

HITPOTENZIAL/ ●●●●●●●●



Publisher/ Ubisoft **Entwickler/** Ubisoft Montreal

SPLINTER CELL: CONVICTION

Filmheld Jason Bourne kennt das Schlamassel: Die Regierung, der man einst treu ergeben war, deren Aufträge man bedingungslos erfüllt hat, macht plötzlich Jagd auf einen. In der kommenden Hightech-Schleicherei aus der »Splinter Cell«-Reihe ereilt Top-Agent Sam Fischer genau dieses Schicksal. Entsprechend hat man kaum Zugriff auf High-Tech-Waffen oder sonstige Gadgets, sondern muss primär die Umgebung zu seinem Vorteil nutzen. Stühle werden zu Waffen, Computerbildschirme ebenfalls. In einer Menge von Passanten untertauchen, diese in panisches Chaos versetzen und dann unbemerkt entkommen – all das zählt zu den Elementen, die das neue »Splinter Cell« prägen sollen. Wer »Assassin's Creed« mag, dürfte Gefallen daran finden. Im zweiten Quartal 2008 geht's los!

HITPOTENZIAL/ ●●●●●●●●



Publisher/ Microsoft **Entwickler/** Ensemble Studios



HALO WARS

Sternenzeit 2531: Die Ereignisse aus Shooter-Legende »Halo: Combat Evolved« stehen noch bevor, der Krieg zwischen Menschen und bösen Aliens namens Covenant ist indes schon entbrannt, der Spieler als Chefstrategie mittendrin. Im Gegensatz zu allen bisherigen Teilen handelt es sich bei »Halo Wars« um ein klassisches Echtzeitstrategie-Spiel, welches vorerst exklusiv für die Xbox 360 erscheinen wird. Dass das Ganze auch hält, was der Name »Halo« verspricht, dafür bürgen die Ensemble Studios, die mit dem PC-Strategie-Hit »Age of Empires« Weltruhm erlangten. Sollten sie die Controller-Steuerung in den Griff bekommen, ist der nächste Millionen-Seller sicher. Unsere ersten Eindrücke von der diesjährigen Games Convention waren jedenfalls positiv.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●●●●

Turok

Die einstige N64-Shooter-Perle ist im Laufe seiner Evolution immer weiter verblasst. Das neue Next-Gen-»Turok« soll diesen Imageverlust durch kluge Dinos, Top-Grafik und viel Blut wieder wettmachen. Wir werden es bald erleben: Im Februar wird Klartext gesprochen!

HITPOTENZIAL/ ●●●●●●●●



To End All Wars

Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik sind ausgelutscht? In der Tat. Für Entwicklerstudio Chemistry liegt die Lösung des Problems indes auf der Hand: muss eben der Erste Weltkrieg als neue Kulisse herhalten. Mal was anderes.

HITPOTENZIAL / ●●●●●



World In Conflict

Echtzeitstrategiespiele auf Konsolen sind weiter im Kommen: Neben »Halo Wars« und »Tom Clancy's Endwar« ist »World In Conflict« sicher der viel versprechendste Kandidat dieses Genres. Dass das Szenario »Amerika wird von Russland überrollt« zündet, hat die Fachpresse der bereits erhältlichen PC-Version mit dutzenden Traumwertungen eindrucksvoll bescheinigt.

HITPOTENZIAL / ●●●●●



Battlefield: Bad Company

Humor ist Trumpf: »Bad Company« sorgt für mehr Lacher als die gesamte Konkurrenz zusammen! Wer die urkomischen Trailer noch nicht gesehen hat, sollte dies schleunigst nachholen. Ebenfalls viel versprechend: die gigantischen Explosionen, die komplett zerstörbaren Umgebungen und die völlig eigenständige Einzelspieler-Kampagne.

HITPOTENZIAL / ●●●●●



Publisher/ 2k Games Entwickler/ Firaxis

CIVILIZATION REVOLUTION

Die Strategie-Legende »Civilization« für Konsole – das gab's das letzte Mal auf der Ur-Playstation. Dank HD-Auflösung, Online-Support und einer immer höheren Akzeptanz des Genres unter Konsolen-Fans dürfen 360-User in Kürze am eigenen Leib erfahren, wie süchtig Rundenstrategie-Spiele wirklich machen können. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Als Herrscher einer Zivilisation führt man diese vom Jahr 4000 vor Christus bis ins Weltraum-Zeitalter – alle politischen, wirtschaftlichen, kulturellen und militärischen Entscheidungen darf der Spieler bis ins kleinste Detail beeinflussen. Ein pfiffiges Interface und hilfreiche virtuelle Berater unterstützen einen tatkräftig und nehmen die erste Einstiegshürde. Absoluter Geheimtipp!



HITPOTENZIAL / ●●●●●

Publisher/ 10TACLE Studios Entwickler/ 10TACLE Studios Belgium

TOTEMS

Schon mal von der Sportart »Le Parkour« gehört? Eigentlich ist es ganz einfach: Man startet von Punkt A, um so schnell wie möglich zu Punkt B zu gelangen – zu Fuß und am besten auf direktestem Weg, also Luftlinie im Optimalfall. Sämtliche Hindernisse zwischen diesen Punkten werden übersprungen, überklettert oder sonst wie umgangen. In »Totems« geht's genau darum. Als Spielfigur präsentiert der belgische Entwickler die sportliche Schönheit Gia. Dem Spieler obliegt es, die holde Dame durch zahlreiche Hinderniskurse zu lotsen und mit ihr tollkühne Manöver auszuführen. Die dafür nötige Mana-Energie absorbiert sie aus dem Tierreich. Bizarres Konzept! Das so genannte »Semantic Enviroment Sensing System« greift unerfahrenen Spieler unter die Arme, indem es akrobatische Bewegung durch gezieltes Drücken einer einzigen Taste erlaubt.

„Parkour ist der direkte Weg von A nach B, zu Fuß und so schnell wie möglich“

Publisher/ MTV Games/EA Entwickler/ Harmonix

HITPOTENZIAL / ●●●●●



ROCK BAND

Die logische Weiterentwicklung der »Guitar Hero«-Reihe. Statt nur auf Gitarren zu schrubben kommen weitere Instrumente ins Spiel, genauer gesagt Schlagzeug und Mikrofon. Zählt man den Bass dazu, können schlussendlich vier Personen kooperativ losrocken und zwar sowohl online wie offline. Eine prall gefüllte Disk mit weltbekannten Rock-Songs und optionale Download-Möglichkeiten machen aus »Rock Band« das ultimative Musikspiel. Während die Amerikaner schon seit dem 20. November begeistert jammen, müssen wir Europäer uns noch bis Februar oder März gedulden.



HITPOTENZIAL / ●●●●●



Publisher/ EA Entwickler/ Pandemic

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Eigentlich sollte »Mercenaries 2« schon im November erscheinen – der Termin platzte. Nun nutzt Entwickler Pandemic die verbleibende Zeit bis April 2008, um den letzten Feinschliff vorzunehmen. Unter anderem werkeln die motivierten Amerikaner an einem Koop-Modus und weiteren Grafikoptimierungen. Geht alles glatt, erwartet uns im Frühjahr ein pompöses Action-Feuerwerk in einem exotischen Setting: Venezuela. Wer unsere Previews gelesen hat, weiß Bescheid: In »Mercenaries 2« gibt es nichts, was sich nicht zerstören lässt, kein Vehikel, das sich nicht fahren lässt und keinen Ort in der 64 Quadratkilometer großen Welt, der sich nicht bereisen lässt. Nur die venezolanische Regierung ist wenig begeistert – denn wer mag, kann im Spiel tatsächlich existierende Gebäude in Schutt und Asche legen.

„Dieses Spiel wird euch wegblasen!“

David DeMartini, Vizepräsident und General Manager EA Partners



HITPOTENZIAL / ●●●●●●



Publisher/ Capcom Entwickler/ In-house



DEVIL MAY CRY 4

Wachablösung an der Front der coolsten Monsterschlächter aller Zeiten: Statt Serien-Urgestein Dante darf in »Devil May Cry 4« erstmals Gegenspieler Nero die Schwerter und Pistolen sprechen lassen und es mit allem aufnehmen, was in der Hölle Rang und Namen hat.

In besonders brenzligen Situationen kommt erstmals Neros äußerst mächtiger Arm, der so genannte »Devil Bringer«, zum Einsatz. Minutenlange Angriffs-Combos sind hiermit, und dank des überarbeiteten Kampfsystems, ein Kinderspiel. Optisch gelingt »DMC4« das gleiche Kunststück wie »Call of Duty 4«: Das gesamte Spielgeschehen läuft mit sagenhaften 60 Bildern die Sekunde. Raritätensammler sollten im Februar nach der Special Edition Ausschau halten, die unter anderem Folgen der animierten TV-Serie und eine edle Metall-Box beinhaltet.

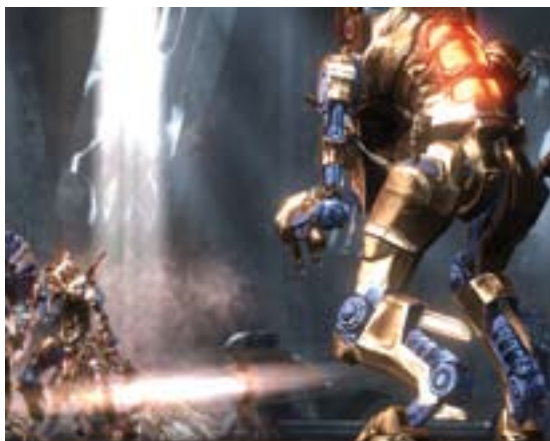
HITPOTENZIAL / ●●●●●●

Publisher/ Microsoft Entwickler/ Silicon Knights

HITPOTENZIAL / ●●●●●●

TOO HUMAN

Das Action-Abenteuer »Too Human« hat wahrlich eine Odyssee an Entwicklungsstufen hinter sich: Ursprünglich als fünf CDs umfassendes PSone-Game geplant, wurde der Titel eine zeitlang für Nintendos Gamecube weiterentwickelt. Jetzt also ist die Xbox 360 dran. Termin für Teil Eins der Trilogie: Ende 2008. Dank »Unreal 3«-Engine spielt »Too Human« in der gleichen optischen Liga wie »Mass Effect« und Co. Spielerisch sind ebenfalls coole Innovationen zu erwarten, unter anderem, dass sich bis zu vier Spieler online einen Spielstand teilen können.



Hydrophobia

Das Szenario ist beängstigend: Terroristen kapern ein über den Ozean tuckermendes Kreuzfahrtschiff und verursachen ein künstliches Leck – der Kahn beginnt zu sinken. Verhindern kann diese Katastrophe nur noch die wasserscheue Ingenieurin Kate Wilson. Eindrucksvolle Wasserphysik und das völlige Ausbleiben von Waffen können schon jetzt begeistern.

HITPOTENZIAL / ●●●●●●



Condemned 2

Als Ethan Thomas, Profi-Ermittler der Serienmord-Abteilung, gilt es, seinen verschwundenen Partner aufzustöbern. Grausame Erinnerungen an seine Vergangenheit machen Ethan dabei ebenso zu schaffen, wie die völlig heruntergekommene, mit Halsabschneidern verseuchte Stadt, die dem Spiel als Kulisse dient. Los geht's Ende Februar.

HITPOTENZIAL / ●●●●●●



Burnout Paradise

Fünfte Runde für Criterion's pfeilschnelle Verschrottungsorgie. Statt mit vorgegebenen Kursen trumpt der Titel diesmal mit einer offenen, nach Lust und Laune befahrbaren Spielwelt und nochmals aufgebrezelter Grafik auf. Ab dem 24. Januar 2008 zu haben!

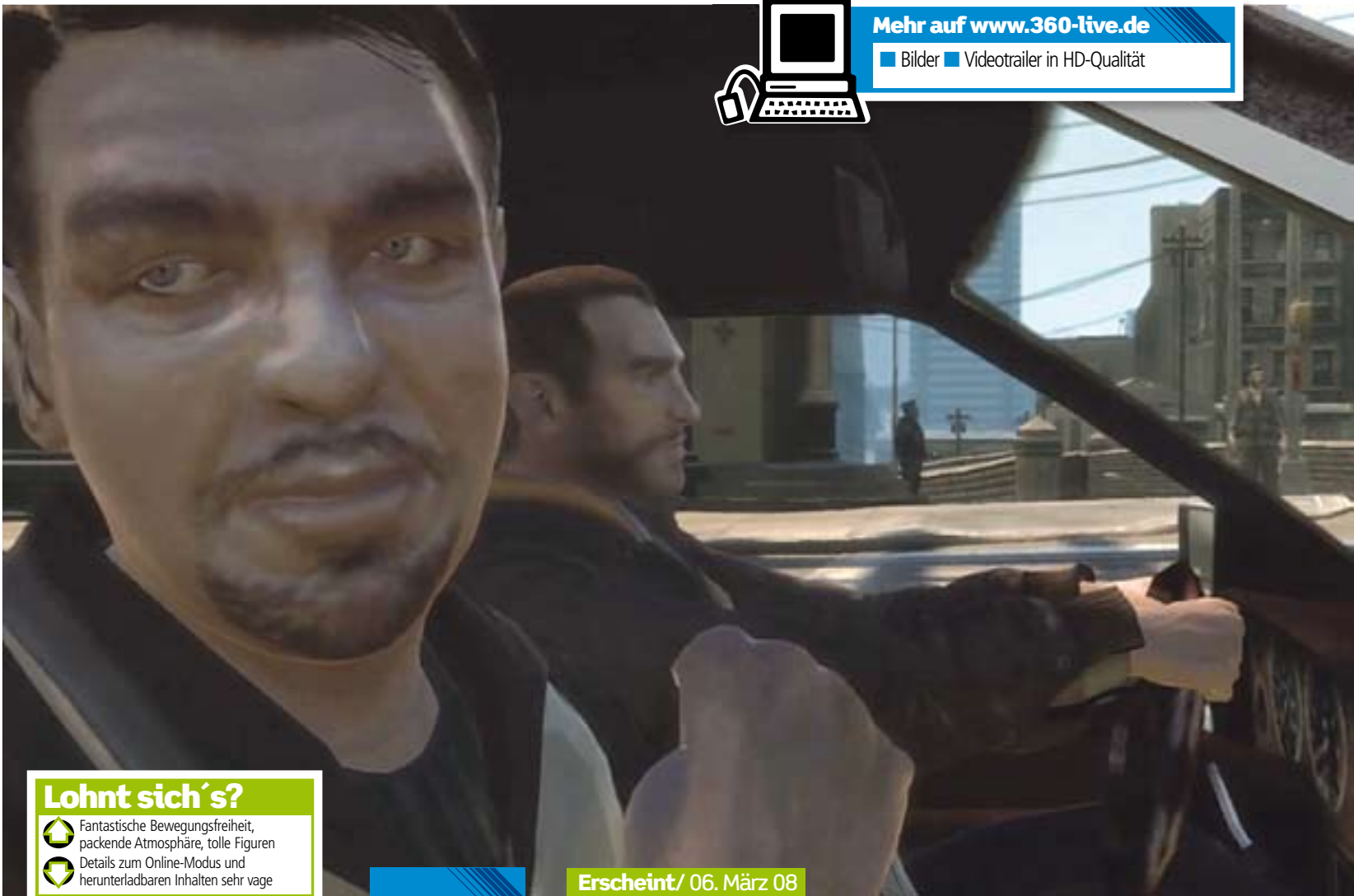
HITPOTENZIAL / ●●●●●●





Mehr auf www.360-live.de

Bilder Videotrailer in HD-Qualität



Lohnt sich's?

- Fantastische Bewegungsfreiheit, packende Atmosphäre, tolle Figuren
- Details zum Online-Modus und herunterladbaren Inhalten sehr vage

Erscheint/ 06. März 08



Weniger ist mehr: Zwar ist das erkundbare Areal kleiner als in vorherigen GTA-Spielen, dafür strotzt alles nur so vor Details

AUF EINEN BLICK

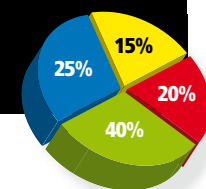
Publisher/ Rockstar Games
Hersteller/ Rockstar North
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Neues Setting, neuer Held, neue Grafik-Engine, mehr Freiheit – das ist »GTA IV«

DAS STECKT DRIN

- Riesige Stadt
- Fetzigste Feuergefechte
- Dutzende Vehikel
- Polygonschönheiten



GTA IV

Selten hat sich das Internet so auf einen Videotrailer gestürzt!

Am 06.12.2007 war es soweit: Rockstar Games veröffentlichte den dritten Trailer des wohl am sehnlichsten erwarteten Spiels 2008 – »GTA IV«. Der Run auf das 1 Minute und 58 Sekunden lange Video war gigantisch. Nach gerade mal zwei Stunden verzeichnete das populäre Spielevideo-Portal »gametrailers« bereits über 77.000 Downloads der Standard-Definition-Fassung. Einen Tag später brachten es beide Versionen, also Standard- und High-Definition-Fassung auf knapp eine halbe Million Downloads – wohl gemerkt, nur auf »gametrailers«. Werte, die Trailer anderer Titel nicht mal nach mehreren Wochen erreichen. Stellt sich nur noch die Frage: Ist der Hype gerechtfertigt? Wir meinen – ja! Das gezeigte Material belegt eindrucksvoll, dass sich Entwickler Rockstar North in jeder Hinsicht mit großen Schritten der Ziellinie nähert. Charaktermodelle wirken noch detaillierter, storyrelevante Zusammenhänge werden klarer, erstmals sind deutsche Untertitel zu sehen und auch die Spezialeffekte wie Explosionen, Rauch oder Regen kommen noch realistischer rüber.

Wenn man genau hinsieht, könnte der Beginn des Trailers das Intro des eigentlichen Spiels sein. Panoramaperspektive: rechts im Bild die anmutigen Horizont blickende Freiheitsstatue, im Hintergrund die malerische Skyline von Liberty City. Kurzer Szenewechsel zum Hafen – ein vor PS nur so strotzender Hafenschlepper tuckert einen Kanal entlang. Aus dem Off schallt eine völlig euphorische Stimme. »Niko! Mein Cousin«, freut sich der Bursche mit dem seltsam gemusterten Polo-Hemd. »Ich kann es nicht glauben, Du bist hier! Willkommen in Amerika!« Endlich haben wir Klarheit: Das muss Roman sein – der Vetter von Niko Bellic, dem Helden aus »GTA IV«. Roman hat Niko das Blaue vom Himmel versprochen, um ihn nach Amerika zu locken. Eine Villa, Frauen, Sportwagen.

In Romans Bude angekommen, macht sich bei Niko jedoch schnell Ernüchterung breit. Während Roman noch äußerst gastfreund-schaftlich »Komm herein, komm herein« säuselt, schwenkt die Kamera durch eine ziemlich heruntergekommene Absteige. Provisorisch an die Wände geklebte Poster halb nackter

liveundonline

Ein Multiplayer-Modus ist sicher, ebenso Download-Content. Erfolge sind natürlich drin, mehr ist noch nicht bekannt

ER SCHIESST, ER RENNT, ER LOCHT EIN!

Niko das Allround-Talent

Wenn Niko einen Auftrag angeht, bleibt kein Stein auf dem anderen. Wie genau er dieses Haus in Flammen hat aufgehen lassen, wird im Trailer nicht klar, das Bild bestätigt jedoch die Shotgun als eine der vielen verfügbaren Waffen. Ebenfalls gezeigt: Ein Messer – dieses wird jedoch im Trailer nur von den Schurken benutzt.

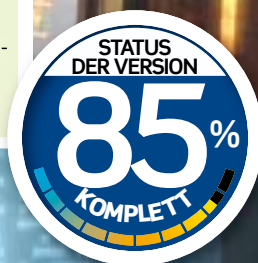
»Assassin's Creed« lässt grüßen. Niko ist scheinbar »Parkour-Spezialist«. In dieser Szene springt er spektakulär von einem Hausdach

auf ein anderes, vor ihm der grelle Suchscheinwerfer eines Helikopters, hinter ihm eine gigantische Explosion, die hier nicht zu sehen ist. Filmreif!

Zur Entspannung vergnügt sich Niko scheinbar bevorzugt mit Pool-Billard in schäbigen Kneipen. Ob dies als eigenes Minigame angelegt ist, ist noch nicht hundertprozentig bestätigt. Falls ja, würden wir uns eine gegeneinander spielbare Online-Variante wünschen.

2

3



1

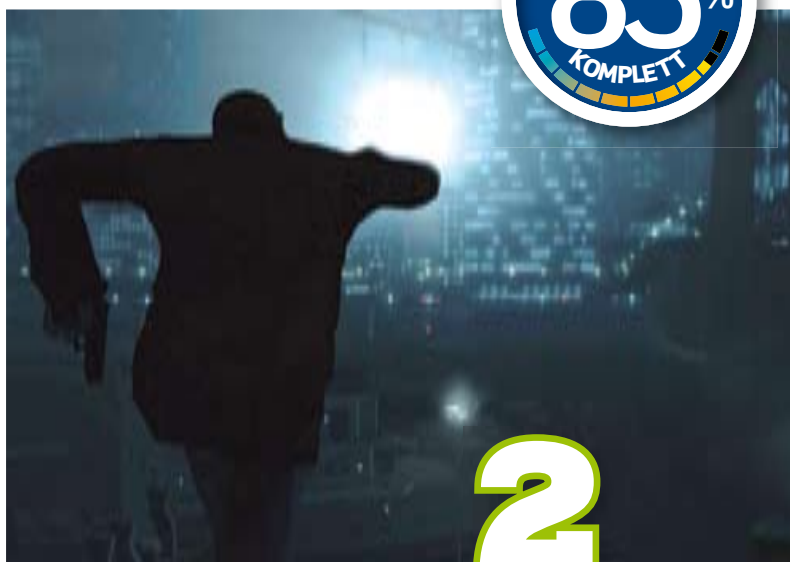


TERMINFRAGEN

Wann kommt's?

Eins ist sicher, allzu lange müssen wir auf »GTA IV« nicht mehr warten. EBgames, einer der größten Online-Händler der USA, gibt als Veröffentlichungsdatum für die NTSC-Version den 3. März 2008 an. Könnte klappen, da sich auch schon in der Vergangenheit Termine von EBgames als recht genau erwiesen haben. Auf Deutschland umgemünzt würde das dann den 6. oder 7. März bedeuten. Warum? Ganz einfach: Spiele erscheinen hierzulande traditionell immer donnerstags oder freitags – diese Termine kämen dann dabei raus. Du hast andere Theorien? Dann diskutier mit bei uns im Online-Forum auf www.360-live.de

3



2

Bikinischnheiten, ein staubiges Klappsofa, das wohl als Bett dient, ein gewellter Teppich, von dem man den Eindruck bekommt, eine überbevölkerte Milbenkolonie hätte sich darin breit gemacht – alles wirkt düster und ungemütlich, aber dennoch extrem stilsicher designt. Genau die Atmosphäre also, die »GTA IV« schon in vorherigen Trailern und einer von uns begutachteten Preview-Fassung überbrachte. Es dauert nur wenige Sekunden und schon tritt Roman aus Versehen auf ein herumkriechendes Insekt, das sich wie ein lila Kuhfladen unter seiner Schuhsohle ausbreitet. Niko ist leicht schockiert. »Das ist die Villa?« Roman dagegen macht sich nichts draus und bleibt optimistisch – »Die Villa kommt noch, Cousin! Das ist der Traum.«

In der Tat scheint Roman große Pläne zu haben. »Wir schaffen's ganz nach oben, Niko. Auch du wirst das alte Land bald vergessen«, tönt er, während beide in der nächsten Szene lässig durch die Stadt fahren. Dabei wird abermals deutlich, wie lebendig Liberty City zu werden scheint. Dichter Verkehr, Hupgeräusche, hektisch stolzierende Passanten, die ihrem Tagwerk nachgehen. Überall völlig unterschiedliche Fahrzeugtypen – Taxis, Polizeikarossen, Sportflitzer, Kombis. Die Musik wird intensiver, Sonnenstrahlen reflektieren in der

Scheibe von Romans 0815-Wagen, das GTA IV-Logo wird eingeblendet, Gänsehautkribbeln macht sich breit. Zu gerne würde man jetzt sofort den Controller in die Hand nehmen und losspielen, Liberty City entdecken, ein paar Gebäude erklimmen, die fantastische Weitsicht genießen. Ein weiterer Szenenwechsel reißt uns harsch aus allen Ich-will-spielen-Träumereien. Niko ist in einer Art Party-Location, ein cool animierter Hiphop-Typ begrüßt ihn. In der Ecke ein etwas hagerer Geschäftsmann mit einer tiefen Narbe auf der linken Backe und zwei Damen des horizontalen Gewerbes im Arm. »Hey Niko!«, brüllt er durch den Raum, gefolgt von einem machohaften »Rutscht rüber, Ladys!« Euer zukünftiger Boss? Dann ein kleines Aha-Erlebnis: Niko spielt Billard in einem verrauchten Raum. Ein weiterer Beleg für zahlreiche vermutete Minigames im Spiel? Ziemlich sicher sogar! Auch andere Passagen im Trailer bestätigen bereits vermutetes: Wir werden Motorräder spektakulär durch Straßenschluchten jagen, eine Freundin haben, dubiose Stripclubs besuchen, uns mehrfach über Romans Ängstlichkeit ärgern, haarsträubende Verfolgungsfahrten erleben und uns auf den Dächern von Liberty City herumtreiben. Ein Rockstar-Mitarbeiter lässt bei einem Telefonat durchsickern, dass völlige dreidimensionale Freiheit

größer geschrieben wird als je zuvor in einem »GTA«-Spiel. Am ehesten vielleicht vergleichbar mit »Assassin's Creed«, von der Steuerung her jedoch klassischer. Klingt alles plausibel, und wird sogar in einer Szene im Video ganz kurz gezeigt. Lange Rede kurzer Sinn: »GTA IV« wird bombastisch! Wer den Trailer noch nicht gesehen hat, muss dies umgehend nachholen. Die kristallklare HighRes-Fassung gibt's auf www.360-live.de

Sönke Siemens

360
SAGT ...

Rockstar rockt: Extrem viel versprechende Serien-Fortsetzung mit glaubwürdigen Charakteren und einem mit allen Wassern gewaschenen Helden.

Hitpotenzial 9.0



Publisher/ Microsoft **Developer/** Team Ninja **Genre/** Action **Spieler/** 1
Xbox Live?/ unklar **Erscheint/** 1. Quartal 08

NINJA GAIDEN 2

KOMM MIT UNS NACH JAPAN. SEI RYU HAYABUSA, DER GEGEN DIE DÄMONEN KÄMPFT. ER KÄMPFT, WEIL ER ES KANN. DENN SEINE WAFFEN DURCHTRENNEN KNOCHEN UND SEHNEN SO SACHTE UND WEICH WIE EIN HEISSES MESSER DURCH SÄMIGE BUTTER GLEITET.



Frische BLUTIGE Bilder

Bei all den taktisch geprägten Ego-Shootern dort draußen könnte fast der Eindruck entstehen, die Zeit der einzelgängerischen Videospiel-Helden sei vorüber. Das ist jedoch keineswegs der Fall. Nehmen wir zum Beispiel Ryu Hayabusa, den Helden aus »Ninja Gaiden«. Ein japanischer Meuchelmörder. Ein Typ, der spaltet – seine Opfer ebenso wie Meinungen der Gamer. Den einen ist der hohe – wenn auch nie unfair hohe – Schwierigkeitsgrad des ersten Teils für die Ur-Xbox einfach zu krass. Andere wiederum nutzen die Gelegenheit, und stellen sich einer wahrhaft meisterlichen Herausforderung. Also einem Spielerlebnis, das dank des durchdachten Kampfsystems und der unglaublich schnellen Action begeistert. Genau hier soll »Ninja Gaiden 2« seinen Vorgänger in allen Belangen noch einmal in den Schatten stellen.

DIE RACHE IST SEIN

Wer Hersteller Tecmo zur Story befragt, erfährt bisher ungefähr so viel wie der Schatten eines Ninjas lang ist. Also fast nichts, außer dass Ryu immer noch sein Lebensziel anstrebt, nämlich seinen einst hingerichteten Clan zu rächen und dabei gleichzeitig die Welt zu retten. Nun denn, mit dieser Information lässt es sich vorläufig leben, schließlich ist auch die Story des Vorgängers kaum der Rede wert und sicher nicht der Grund, weshalb dessen Kenner bis heute glänzende Augen bekommen, sobald von Ryus Taten die Rede ist. Die Hauptsache ist doch, dass Ryu zurück ist und dass er wieder fleißig Soldaten, Dämonen und andere Ninjas auf spektakuläre Art und Weise entzweit. Das rasante Gameplay des Vorgängers

legt noch einmal zu, soviel steht fest, auch wenn sonst grundsätzlich vieles beim Alten bleibt.

Noch immer ist die »Blocken«-Taste der beste Freund des Ninjas. Der korrekte Zeitpunkt des Gegenangriffes ist entscheidend. Dafür wird der Schwierigkeitsgrad insgesamt ein wenig gesenkt, zumindest in der normalen Einstellung. »Ninja Gaiden 2« erhält nämlich unter anderem ein erneuertes Schadenssystem. Eines, das die Dinge ähnlich wie »Medal of Honor: Airborne« handhabt. Das heißt, die Energieleiste ist in mehrere Blöcke unterteilt, die bei Treffern allmählich Substanz verlieren. Hält sich Ryu eine Weile lang von Schaden fern, regeneriert sich zumindest der zuletzt an Schwund leidende Lebensenergieblock. Eine komplette Heilung, wie bei Ego-Shootern üblich, gibt es jedoch nicht. Andere Änderungen stecken hingegen eher im Detail. In der Künstlichen Intelligenz der Gegner beispielsweise. Während sich die Opfer beim Vorgängerspiel größtenteils an vorgefertigten Mustern entlang gehandelt haben, stellen sie sich diesmal auf Ryu ein und reagieren je nach Situation. Das soll den Fights zu mehr Dynamik verhelfen und dem Spieler gleichzeitig weitere Herausforderungen bieten.

DRACHENKLINGE UND CO.

Gut zu wissen also, dass auch die Waffen abseits der Standardklinge ordentlich aufpoliert werden. »Ninja Gaiden 2« soll die ultimative Nahkämpferfahrung werden, heißt es aus Tecmo-Kreisen. Und das könnte durchaus der Fall sein. Wenn sich Ryu mit seinem Drachenschwert durch feindliche Ninjas schlitz und

DIE MACHER Ein Team von Ninjas

Hinter diesem Actionkracher steht Tecmos Entwicklerstudio Team Ninja. Auch wenn das Gruppe um Producer und Designer Tomonobu Itagaki erst seit 1995 existiert, konnte sie bereits einige Erfolge verbuchen – mit der »Dead or Alive«-Serie zum Beispiel, deren Erstling 1998 seinen Weg auf die damals aktuellen Heimkonsolen fand. Was hat nun diese Serie von Beat'em-Ups mit »Ninja Gaiden« zu tun? Ganz einfach: Ryu Hayabusa steht dort bereits als spielbarer Charakter im Mittelpunkt. Vor knapp dreieinhalb Jahren dann schließlich »Ninja Gaiden« starring Ryu Hayabusa in seinem ganz eigenen Game, damals auf der originalen Xbox. Netter Gag: Wer den Titel aufmerksam durchgespielt und alle versteckten Scarabäen fand, konnte die zwei Ur-Fassungen von »Ninja Gaiden« aus der Spielhallen-Zeit freispielen. Nach einigen erweiterten Fassungen steht im Frühjahr also endlich der Nachfolger an! Und für den wie immer bescheidenen Tomonobu Itagaki wird »Ninja Gaiden 2« das Actionspiel überhaupt.

EINE FRAGE DES GEISTES

Auch wenn das Kampfsystem von »Ninja Gaiden 2« stark überarbeitet ist, bleiben doch alle wichtigen Elemente enthalten, die treue Fans des Vorgängerspiels so sehr verehren – der kluge Einsatz des Blockens beispielsweise. Kaum eine andere Videospiel-Schnitzerei erwartet vom Spieler eine so konsequente Umsetzung der Möglichkeit, sich gegen Attacken durch blitzschnelles Parieren zu schützen. Wer sich also ständig nur mit dem Katana schwingend in eine Gruppe Feinde katapultiert, könnte eine böse Überraschung erleben, wenn er nicht beizeiten an seinen eigenen Schutz denkt. Man muss seine Gegner beobachten, deren Angriffsmuster erkennen und zum richtigen Zeitpunkt Gegenangriffe starten. Hinzu kommen zahlreiche neue Waffen, und die sollen diesmal brauchbarer sein – anders also als im Vorgängerspiel, wo wahre Könner letztlich Ryus Standardwaffe, dem Drachenschwert, auf ewig die Treue geschworen haben dürften. Die neuen Waffen sollen unter anderem völlig neue Taktiken beim Ausschalten der Gegner ermöglichen. Besonders flinke Gegner darf Ryu demnach gemütlich mit den offenbar von Marvels Comic-Wolfsmensch Wolverine geborgten Klauen erledigen.

Sonst hat »Ninja Gaiden 2« viel mit alten Actionklassikern aus der Spielhalle gemeinsam. Kein Wunder, schließlich hat das erste »Ninja Gaiden« ja hier seine Wurzeln, feierte dort 1988 Premiere. Und eines kennzeichnet die Reihe seit jeher: der hohe Schwierigkeitsgrad. Der soll für den neuesten Teil jedoch ein wenig heruntergeschraubt werden; Tecmo will Einsteiger nicht in Angst und Schrecken versetzen, zumindest sofern sie das Game auf dem Standardlevel beginnen. Itagaki verspricht jedoch zugleich, dass die wahren Fans der Reihe sich auf einige Herausforderungen einstellen können. Wer's richtig hart braucht, startet das Game dann eben so, wie es sich gehört. Nämlich auf »Schwer«.



Mit diesem Doppelpack ist wohl nicht zu spaßen. Zur Not hat Ryu auf jeden Fall schon mal seinen B3-Kampfstab gezeugt



Dieses Skorpio-Ungetüm macht gleich Bekanntheit mit dem Drachenschwert. Irgendwie vermuten wir, dass die Schneide auch diesmal wieder die favorisierte Waffe sein wird

“Die Kombination aus Nahkampf und Ninpo-Magie funktioniert noch mal deutlich besser als im Vorgänger”

die Klinge immer mehr die Farbe des Blutes annimmt, dann wirkt das einfach nur cool.

Aber was hat der gute Ninja so drauf? Ryu springt, sprintet und dreht sich um seine Feinde, während er blitzschnelle Konter und vernichtende Angriffe ausführt. Anstatt in der Defensiv-Pose zu rollen, hat er diesmal einen kurzen Ausweichschritt drauf, wie man ihn von »Virtua Fighter« kennt. Das prägt die Kämpfe, sie wirken dadurch noch mal schneller und spannender, allerdings bleibt auch weniger Raum für Fehler. Dafür können geübte Spieler jedoch zackiger, spektakulärer und wirkungsvoller Schaden anrichten. Wie schon im ersten »Ninja Gaiden« ist das Kampfsystem also das absolute Highlight, weil leicht zu lernen, aber schwer zu meistern. Wer das Spiel richtig auskosten will, muss aufgrund der vielen Kombos durchaus ein bisschen Zeit investieren. Dass die Lernphase nicht allzu sperrig wirkt, dafür sorgen die vielen kleinen Details. Die zwischen die Action eingeflochtenen Szenen zum Beispiel, in denen sich Ryu liebevoll um seine Mordwerkzeuge kümmert, sie nach dem Tötungsakt von den Spuren säubert. Es wirkt einfach – Verzeihung – saucol, wenn Ryu den roten Lebenssaft seiner Feinde mit einem kurzen Strich wieder vom Stahl entfernt. Und dazu kommt es recht häufig, denn abgesehen vom erhöhten Tempo zeigt sich auch der Blutgehalt ordentlich nach oben geschraubt. Mit einem gezielten Schwertschlag wird ein heranstürmender Soldat mal schnell um ein Bein erleichtert.

GETEILTES LEID...

Wer jetzt denkt, er hätte seine Ruhe vor dem Störenfried, der muss sich umgewöhnen. Denn statt zu verbluten, hebt er weiter sein Gewehr und feuert auf Ryu. Je nach Angreifer können die Folgen solcher Zerstückelungen völlig unterschiedlich sein, vor allem wenn sich Ryu der Herausforderung durch Boss-Gegner stellt. Wie schon im Vorgänger wird unser Ninja auch hier wieder zahlreichen Über-Feinden gegenüberstehen. Und die sind nicht selten um einiges größer als er selbst. Gut möglich also, dass man sich erst zur Schwachstelle des Gegners durchschneiden muss. Lassen wir uns überraschen...

Eine Sache kam übrigens im Vorgänger zu kurz: Ryus Ninpo-Magie. Für einige Endgegner waren diese Ninja-Zauber praktisch, im Rest des Spiels setzte man jedoch lieber auf seine Schlitzwerkzeuge. »Ninpo ist eines der Elemente, denen ich einen Großteil meiner Energie widme. Ryu Hayabusas Ninpo wird in diesem Spiel so intensiv und schön, wie man es noch nie erlebt hat. Es wird so gut, dass ich möchte, dass die Spieler es so oft wie möglich einsetzen. Deshalb habe ich auch das Limit, wie oft man es nutzen kann, erhöht«, erzählt Itagaki unter vier Augen. Ein weiterer Baustein also, der im Gesamtgefüge eine Kampfkunst-Akrobatik ergibt, die man in solcher Kompromisslosigkeit auf der Xbox 360 wohl kaum ein zweites Mal zu sehen bekommt – außer vielleicht noch bei Capcoms »Devil May Cry 4«. Wie sich der Monitor mit elementaren Effekten wie Blitzen oder Wirbelstürmen füllt, die ganze Gegnergruppen



Ninjas sind gesellschaftsfähig. Bei einem geselligen Grillabend steht Ryu mit seiner Ninpo-Magie immer im Mittelpunkt

DER MEISTER SPRICHT

Tomonobu Itagaki über den Schwierigkeitsgrad

“ Der Cheftentwickler spricht: »Ich will den normalen Schwierigkeitsgrad zugänglicher für viele verschiedene Spieler-Typen machen. Natürlich werde ich auch deutlich intensivere Schwierigkeitsgrade für die Hardcore-Fans einbauen, die die Ninja Gaiden-Reihe schon seit dem ersten Teil lieben. Man sollte jedoch anmerken, dass es nicht nur eine Frage des Schwierigkeitsgrades ist. Ich werde sicherstellen, dass die einzelnen Teile, die das Gameplay ausmachen, noch einmal verbessert werden. Damit will ich erreichen, dass der Spieler zwar komfortabel vorankommt, ohne dass sich jedoch sein Verlangen nach den Herausforderungen von Ninja Gaiden 2 abschwächt. Und von denen wird es mehr als genug geben!« ”



DIE WAFFEN EINES NINJA

Das könnte schmerzhaft enden

Dass Ryu seinen Waffenschränk noch einmal ordentlich aufgestockt hat, ist ja nun bekannt. Schließlich sind zwei von den neuen Waffen schon auf den im Rahmen der Fachmesse Tokyo Game Show veröffentlichten Bildern zu sehen. Dazu zählt die überdimensionale Sense, mit der sich Ryu recht locker durch Gegnermassen schnetzeln sollte. Des Weiteren ein Waffenpaar: Die Klingenhandschuhe mit passenden Stiefeln sind ideal für flinke Burschen. »Ich glaube, eine der Schwachstellen des ersten Teils war der, dass nur bestimmte Waffen wirklich Spaß gemacht haben. Für Ninja Gaiden 2 überlegen wir uns jedoch ein beeindruckendes Arsenal, riesige Sensen und Klauen zum Beispiel. Jede Waffe wird genauso gut spielbar sein wie Ryus Drachenschwert«, verspricht Tomonobu Itagaki.

DA FLIEGEN DIE FETZEN!

Wer die Bilder auf diesen Seiten betrachtet, wird es unschwer bemerken: Bei »Ninja Gaiden 2« fliegen die Fetzen, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes, und alles andere als zu knapp. Die freudig heranstürmenden Feinde trennen sich zwar nur ungern von Armen, Beinen und anderen Körperteilen, aber sie tun's. Das Ganze garniert mit einem ordentlichen Schwall Blut, was im Gesamtbild an japanische Samurai-Filme aus den 70ern erinnert. Im Grunde also authentisch, weil typisch japanisch, und auch spielerisch von Bedeutung. Gegner ohne Beine kommen zwangsläufig nicht mehr so gut vom Fleck, während ein abgeschlagener Waffenarm zumindest die Benutzung von Nunchakus und ähnlichem beidhändig getrimmten Gerät verhindert. Aber wehe ein Soldat zaubert mit der verbleibenden Extremität eine Handgranate aus der Hosentasche und stürmt damit auf Ryu zu. Ob und inwieweit Tecmo für den deutschen Markt kürzen muss, bleibt abzuwarten.



Nur nicht den Kopf verlieren. An diesen Rat sollten sich einige der gegnerischen Ninjas halten



Als geborene Optimisten gehen wir davon aus, dass die Bosskämpfe auch in Ninja Gaiden 2 wieder eines der Highlights werden

vom Bildschirm fegen, das wirkt. Insgesamt ist »Ninja Gaiden 2« eine Augenweide sondergleichen.

ENDLICH WIEDER EIN VIDEOSPIEL!

Die Animationen von Ryu und seinen Gegenspielern sind sehr flüssig, wirken an keiner Stelle hölzern. Der relativ klare Look lässt das ganze Geschehen zwar ein wenig künstlich wirken, das hat jedoch einen netten Nebeneffekt. Denn nach all den auf realistisch getrimmten Spielen der letzten Monate bekommen wir hier mal wieder eines, das auch wirklich wie ein Videospiel aussieht. Und was für eins! Schon der Vorgänger gehört zum besten, was die alte Xbox zu bieten hat. Da könnten böse Zungen direkt behaupten, hier käme lediglich ein »Ninja Gaiden HD« auf uns zu. Die Verbesserungen sind jedoch im Detail zu suchen und zu finden. Vor allem in den Umgebungen. In den Gassen einer Venedig nachempfundenen Stadt gehen die Buden zahlreicher Obst-

händler zu Bruch, während der Inhalt der Körbe lose über den Boden kullert. In Verbindung mit Blutspritzern und den wunderschön modellierten Kulissen sieht das unfassbar aus. Wow! Zumal die Bildwiederholrate auch diesmal keine Kompromisse kennt, die Action mit blitzschnellen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm fließt. Für all diejenigen, denen der Schwierigkeitsgrad im Original zu hoch war, bleibt jedoch wirklich zu hoffen, dass Itagaki sein Versprechen hält und das Spiel zugänglicher macht. Wenn's denn wahr wird, dürfen wir uns auf einen Actionkracher einstellen, der eben nicht mehr nur an anspruchsvolle Zocker gerichtet ist, die nicht nur auf eine Taste hämmern wollen, um zu kämpfen. Fraglich ist jedoch nur, in welcher Variante wir »Ninja Gaiden 2« in Europa und speziell in Deutschland zu sehen bekommen. Schon der erste Teil wurde europaweit um das Kopf-ab-Feature bei menschlichen Gegnern entschärft. Es bleibt spannend.

Nicholas Buracas

Nicht selten ist Ryu von Feinden umzingelt. Ist allerdings kein Problem. Dieses Bild sagt alles!



BRÜTAL LEGEND

AUF EINEN BLICK

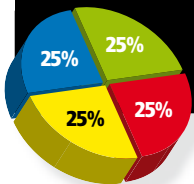
Publisher/ Sierra
Hersteller/ Double
 Fine Productions
Genre/ Action-
 Abenteuer
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ unklar

KURZ & KNAPP

Blutig, witzig, rockig, genial! Der Traum eines jeden Heavy-Metal-Fans könnte hier wahr werden

DAS STECKT DRIN

■ Lemmy
 ■ Jack Black
 ■ Bob Halford
 ■ Dio



Echter Rock'n'Roll ist mehr als Musik. Das sind auch Frauen und heiße Karren wie diese...



Wenn Eddie seine Saiten zupft, der Gegner bald nach Hilfe ruft...

Die Götter des Heavy Metal lassen die Xbox 360 erbeben. Mit Axt, Gitarre und der Macht des Rock'n'Roll

Black Metal klingt, als würde man ein quiekendes Schwein mit wahnsinniger Geschwindigkeit gegen eine Mülltonne zimmern. Und bei Death Metal wird nur geröchelt und gegrünzt: Wenn du so denkst, kannst du jetzt aufhören zu lesen. Dieses Actiongame ist dann nichts für dich. Für alle anderen schon. Der Kopf dahinter ist der US-Gamedesigner Tim Schafer, spätestens seit dem Lucasarts-Abenteuer »Vollgas« als Metalhead voller Witz und wirrer Ideen bekannt. Für »Brütal Legend« nun lassen sich Schafer und sein Team vom Sound und den Cover-Artworks aus den 80er Jahren inspirieren, der guten alten Heavy-Metal-Ära. Diese sind durch Monster, Dämonen und okulte Symbolik geprägt – gerne auch aus der nordischen Mythologie. Tim Schafer erweckt diese Welt wieder zum Leben.

Im Mittelpunkt der Story steht ein Roadie namens Eddie Riggs, gesprochen von einem gewissen Jack Black. Den kennen viele als kleinen dicken Schauspieler, wenige als Sänger des Rockduos Tenacious D. Eddie also wird in

ein Paralleluniversum verfrachtet, wo Dämonen über die Menschheit herrschen. Er scheint der Auserwählte zu sein, der die freien Menschen zu einer Armee formt und sie dem Würgegriff der Höllenbrut entzieht. Nebenbei kümmert sich Eddie um die Liebe, sprich um seine Ophelia. Sie wird in einem Kampf schwer verwundet. Um sie zu retten, muss Eddie den Gipfel eines mystischen Berges erklimmen und sich dort einem Motorrad fahrenden Bassisten namens Kill Master stellen.

Tja, und wer spricht den Killmaster? Genau, Motörheads Reibeisen-Stimme Lemmy Kilmister! Außer ihm konnte Schafer noch viele weitere Rockstars für sein Projekt begeistern: An der Spitze der Rebellion stehen Rob Halford (Judas Priest) und Ronnie James Dio (Black Sabbath). Es wird gemunkelt, dass noch weitere große Namen involviert sein sollen. Wir lassen uns überraschen, auch in Sachen Gameplay. Denn abgesehen von einer etwa 15 Minuten langen Einführung durch Tim Schafer persönlich war noch nichts wirklich Spielbares zu sehen.

Erscheint/ Q4 08

Lohnt sich's?

- Ein Hack'n'Slay-Game von Tim Schafer, mit den Legenden des Heavy Metal: Wie könnten wir das nicht gut finden?
- Hoffentlich kann das Gameplay mit der genialen Grundidee mithalten



Mehr auf www.360-live.de

■ Leser-Voting: Welcher deutsche Metalshouter soll synchronsprechen?

1

DIE MACHT
DES NAMENSOb das wohl
Zufall ist?

Das Schwermetall-Thema zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Game. Eddie Riggs sieht aus wie Hollywoods Freizeit-Rocker Jack Black, und auch seine Name ist mit Bedacht gewählt: Es würde uns schon sehr wundern, wenn er den nicht Iron Maidens verschrumpeltem Maskottchen namens Eddie und dessen Erfinder Derek Riggs zu verdanken hätte. Auch die exzessive Verwendung vom Umlauten als etymologische Referenz an teutonische Werte wie Mut und Stärke findet sich nicht nur im Titel wieder. Und ja, wir kennen solche Begriffe wie »etymologische Referenz«.

2

ES KOMMT NICHT DRAUF
AN, WAS DU TUST......sondern wie du
dabei aussiehst

Eddie sieht aus wie das total überzeichnete Abbild des US-Schauspielers und Freizeit-Rocksängers Jack Black. Mit Nietenarmband, Lederjacke und einer Gürtelschnalle fügt er sich perfekt in das Schwermetall-Szenario ein. Auch die Posen scheint er jahrelang geübt zu haben.

Eddie erfüllt sich den Traum eines jeden Roadies, selbst eines Tages die Massen zu begeistern. Massen von Spielern jedenfalls.

Könnte klappen, wenn Eddie seine Gegner in ein letztes Feuerwerk schickt, und ihnen mit harten Riffs des Gesicht wegschmilzt.

Wenn Eddies Finger wundgespielt sind, greift er einfach zur Axt. Die Waffe steht im Metal-Jargon bekanntlich symbolisch für die Gitarre, und damit also hackt

er der Monsterbrut Körperteile ab. Da bleibt kein Auge trocken, die Blutfontänen werden Freunde des gepflegten Splatters entzücken.



3



liveundonline

Der Hersteller schweigt in Sachen Mehrspieler-Komponenten Download-Inhalte, also neue Songs oder Riffs für Kombiattacken wären klasse Und natürlich gehen wir von Gamerpoints aus

Soweit deutet alles auf ein Action-Abenteuer in einer frei begehbaren Welt hin. Mit seiner Axt schnitzelt sich der Held wider Willen im Nahkampf durch die Feindesscharen, als Sekundärwaffe greift er zur E-Gitarre, auf der er kraftvolle Solos spielt. Je nach Tastenkombi sollen so verschiedene Special-Moves ausgelöst werden, Flammenwände zum Beispiel. Auf Eddies Seite kämpfen recht verrückte Gestalten, zum Beispiel Headbanger, die Gegner mit ohrenbetäubenden Rückkopplungen aus den Verstärkern killen. Außerdem kann Eddie mit seiner Gitarre den so genannten »Deuce« herbeirufen: einen fetten US-Hotrod mit gechopptem Dach, lärmenden Sidepipes und überhaupt allem, was richtig aggressiv rüber kommt. Damit kann sich Eddie schnell bewegen und nerviges Feindvolk einfach überfahren. Zudem lässt sich der »Deuce« mit Waffen und coolen Gimmicks aufrüsten. In den Massenschlachten befiehlt Eddie seine Rebellen, er übernimmt aber auch die Kontrolle über Gegner, sobald sie tot sind. Einfache Squad-Kommandos – Angreifen! Verteidigen! – sollen das Spiel um eine taktische Note bereichern.

Kurz gesagt: Hier geht es schräg, schräger, am schrägsten zu. Das Feindvolk bilden allerlei sonderbare Kreaturen, etwa die Razorfires, halb Wildschwein, halb Motorrad. Dann dreizüngige Neunaugen und Chrom-Spinnen, aus deren seidenen Spinnfäden Eddie magische Bass-Saiten basteln kann. Da-



vor, danach und mittendrin natürlich geflügelte Dämonen, Wesen aus dem Reich der Untoten und überhaupt alles, was die zeitgenössischen Songbooks hergeben. Zwischen die Kreaturen mischen sich aber immer wieder auch Menschen. Kann es ein Zufall sein, dass diese Verfechter der dunklen Seite verblüffende Ähnlichkeit mit Anhängern der Goth- und Emo-Szene haben? Aber nein! Und dass Eddie ihren depressiven Neigungen mit der Axt entgegen tritt? Prima!

Auch der Grafikstil passt. Bunte Farben, harte Kontraste, ausgeprägte Figuren, das erinnert an das Anarcho-Movie »Heavy Metal F.A.K.K.«. Bäume tragen Reifen statt Blätter, Berge sehen aus wie riesige Verstärkerwände, und aus den

Lautsprechern dröhnen die verzerrten Klänge hart gespielter Saiten: Wolfmother, Judas Priest, Dio und einige mehr steuern eigens fürs Game eingespielte Tracks bei. Wer also auf den völlig überzeichneten, ziemlich kompromisslosen, oft bösen, aber nie unverschämten Humor von Tim Schafer steht, der sollte sich »Brütal Legend« unbedingt auf die Muss-ich-haben-Liste für 2008 schreiben. Zumal es Interessantes zu entdecken geben soll: Es heißt, wer »Brütal Legend« rückwärts spielt, soll auf geheime Satans-Beschwörungen stoßen...

Seckin Özdündar

360
SAGT ...

Das rockt. Wirklich mal. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn das kein Hit wird.

Hitpotenzial 9.0

Erstmals angespielt

INTERVIEW

mit Colonel John Antal

Lohnt sich's?

- Nette Grafik, anspruchsvolles Gameplay
- Hoffentlich kann da auch der Mehrspieler-Modus mithalten



Erscheint/ Februar 08



Zur Not kann auch mal ein Jeep als Deckung herhalten. Zumindest so lange, bis der Benzintank einen Treffer abbekommt

AUF EINEN BLICK

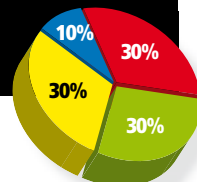
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Gearbox Entertainment
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 20
Xbox Live? / ja

KURZ & KNAPP

Weltkriegs-Shooter mit Gefühl und Realismus

DAS STECKT DRIN

- Sperrfeuer
- Flankieren
- Action
- Sterbende Kameraden



liveundonline

■ Genaues ist leider noch nicht bekannt ■ In einem kurzen Plausch mit Gearbox-Präsident Randy Pitchford konnten wir aber erfahren, dass sich der Mehrspieler-Modus im Gegensatz zu den Vorgängern an klassischen Taktik-Shootern orientieren wird ■ Insgesamt 20 Spieler sind geplant, die in zwei Teams gegeneinander antreten

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Wieder mal Zweiter Weltkrieg. Aber mit reichlich Ideen und einer Extraportion Realismus. Nicholas Buracas hat Eindrücke gesammelt

Bis vor kurzem galt die »Call of Duty«-Reihe als Aushängeschild für zünftige Weltkriegs-Action. Damit ist's nun vorbei, nachdem Teil Vier die Serie in die Gegenwart beförderte. Man könnte fast glauben, dass das viel gescholtene Genre langsam aber sicher ausstirbt – Pustekuchen! Denn abseits der brachialen Dauerballerei des Activision-Shooters hat sich zu Zeiten der seligen Ur-Xbox ein weiterer Vertreter eine kleine Nische geschaffen. Die Rede ist von »Brothers in Arms«, deren beide Teile »Road to Hill 30« und »Earned in Blood« eher auf Taktik denn auf Dauerballerei setzten. Realismus war das Ziel des texanischen Entwicklerstudios Gearbox. Mit alten Aufnahmen der Luftaufklärung wurden die Schlachtfelder der Normandie fast eins zu eins auf die heimischen Bildschirme gebracht. In der Rolle von Sergeant Matt Ba-

ker, beziehungsweise Joe Hartsock im zweiten Teil, erlebte der Spieler die Ereignisse rund um den D-Day aus Sicht der 101. Luftlande-Division. Statt riesigen Massenschlachten wie in den »Call of Duty«-Spielen standen hier eher kleinere, deutlich taktischere Gefechte mit den deutschen Besatzern im Mittelpunkt. Nun sind Baker und seine Truppe zurück. Nein, keine Panik, nicht noch einmal in der Normandie. Stattdessen geht es nach Holland, unter anderem nach Eindhoven. Die Handlung von »Hell's Highway« stellt die Geschehnisse der Operation »Market Garden« in den Mittelpunkt, der größten Luftlandeoperation des Zweiten Weltkriegs. Und natürlich, wie es den Fallschirmtruppen bei der letzten amerikanischen Niederlage des Krieges erging. Wir waren bei Ubisoft zu Besuch und haben die Truppe zusammen mit Studiochef Randy



Wer »Der Soldat James Ryan« gesehen hat, weiß, dass der Kampf ohne Helm nicht ungefährlich ist



Pitchford und dem militärischen Berater Colonel John Antal begleitet.

RISIKO IM KRIEG

Ähnlich wie in den Vorgängern wird das Geschehen als Rückblende präsentiert. Die Einführung findet dabei in einem zerstörten Krankenhaus statt, in dem sich Matt Baker gerade um einen sterbenden Kameraden kümmert. Doch viel Zeit zu trauern bleibt nicht, denn ein deutscher Angriff droht den Bau komplett zu vernichten. Überall Brände, verlassene Betten, zerstörte Wände. Ein trostloses Bild, wie man es sonst nur von Spielen der »Silent Hill«-Serie kennt. Schnell kommt Bakers Freund und Kamerad Joe Hartsock auf ihn zu, um ihn wieder zur Besinnung zu bringen. Hier beginnt auch das Tutorial, welches auch für Veteranen der Serie interessant ist. Schließlich macht »Hell's Highway« ein paar Dinge anders als die Vorgänger. Das Deckungssystem beispielsweise. Wie in »Rainbow Six: Vegas« kann sich Baker per Knopfdruck an Wände, Möbel oder andere Deckungsmöglichkeiten lehnen. Dann schaltet das Spiel in eine Third-Person-Sicht um, damit genügend Übersicht bleibt.

Kreativ ist das Schadenssystem gelöst. Statt auf das inzwischen gängige »Wenn-du-verletzt-bist-geh-in-Deckung-und-heil-dich-auf-wundersame-Weise-in-kurzer-Zeit«, kommt hier ei-

ne vollkommen neue Idee zum Einsatz. Nämlich das Risiko, getroffen und damit getötet zu werden. Befindet sich der Trupp also in einem Gefecht und die Feinde eröffnen das Feuer auf Baker, färbt sich der Bildschirm rot, je nach Gefahr unterschiedlich stark. Das bedeutet so viel wie: »Hey, jetzt solltest du aber wirklich mal in Deckung springen!« Denn auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist der erste Schuss im Normalfall tödlich. Gibt dem Ganzen einen verdammt authentischen Anstrich.

DECKUNG, SPERRFEUER UND FLANKIEREN

Nachdem wir das Krankenhaus gesäubert haben, spult das Geschehen eine Woche zurück. Als Teil einer Aufklärungseinheit landen Baker und seine Truppe als erste Amerikaner im deutsch besetzten Holland. Sie sollen ein nahe gelegenes Dorf von Wehrmachtssoldaten säubern, die eine Gefahr für die bald geplante große Operation darstellen.

Hier haben wir auch erstmals wieder Kontrolle über ein Feuerteam, beziehungsweise zwei. Und genau da fällt eine weitere Neuerung auf. Zur perfekten Unterstützung bekommt Bakers Einheit einige Experten. In unserem Fall ein Team MG-Schützen. Ideal also für ausgedehntes Sperrfeuer. Und das ist, wie schon in den Vorgängern, überlebenswichtig. Anders als in »Call of Duty« und Konsorten kommen hier »

UM EINEN KAMPF ZU GEWINNEN, MUSST DU DAS LEBEN DEINER SOLDATEN RISKIEREN

IM GESPRÄCH MIT COLONEL JOHN ANTAL



Ubisofts militärischer Berater über Charaktere, den Kampf und Authentizität.

360 LIVE: Können Sie sich unseren Lesern vorstellen?

JOHN ANTAL: Aber sicher! Mein Name ist Colonel John Antal, US Army (ausgeschieden) und ich arbeite seit 2003 bei Gearbox Software. Seitdem bin ich auch bei der »Brothers in Arms«-Serie dabei. In meiner Armee-Zeit war ich bei den Fallschirmjägern, bei den Rangern und in diversen Panzereinheiten. Diese Erfahrungen spielen natürlich eine wichtige Rolle, um den Grad an Authentizität und Realismus zu schaffen, den die meisten anderen Games einfach nicht erreichen. Außerdem bin ich noch Historiker und habe schon diverse Sendungen fürs Fernsehen betreut. Ich bin also Soldat, Historiker und mache Spiele.

360 LIVE: Was ist denn die besondere Herausforderung bei einem Projekt, das so stark von Authentizität lebt?

JA: Unser Ziel ist es, eine einzigartige Erfahrung zu kreieren. Mehr als nur ein Spiel. Wir wollen dem Spieler Emotionen vermitteln, das Gefühl, in der Zeit zu sein, als diese Dinge passiert sind. Um das hinzukriegen, erschaffen wir »historische Fiktion«. Und dafür muss man zunächst die geschichtlichen Fakten korrekt erzählen. Es ist wichtig, dass diese Fakten einfach drin sind, ebenso wie ein gewisser Gehalt an Realismus. Dennoch darf man dabei logischerweise gutes Gameplay und glaubhafte Charaktere nicht vergessen. Wir haben also eine spannende Story, geschichtlich korrekte Schauplätze und ein forderndes Gameplay. Das alles zusammen zu bekommen, das ist die besondere Herausforderung. Andere Spiele nehmen es da mit der Geschichte nicht ganz so genau, vertauschen bestimmte Uniformen und man schießt eh nur in der Gegend herum.

360 LIVE: Wie ist die Beziehung zu den Charakteren im Spiel?

JA: In »Brothers in Arms« ist es wichtig, dass man sich Gedanken um die Charaktere macht. Deshalb manövrieren wir den Spieler durch mehrere Szenarien, in denen sie mit den Schreken des Krieges fertig werden müs-

sen. Viele Soldaten aus den ersten Teilen sind wieder bei »Hell's Highway« dabei, in Holland im September 1944. Die Kämpfe in der Normandie haben sie geprägt, sie sind Veteranen. Wenn man nun mit den Jungs im Gefecht ist, will man einfach nicht, dass sie ins Gras beißen. Man tut also alles, um das zu vermeiden. Ich bringe das gern so auf den Punkt: Um ein guter Soldat zu sein, musst du deine Soldaten lieben. Aber um einen Kampf zu gewinnen, musst du das Leben deiner Soldaten riskieren. Anders kannst du nicht gewinnen. Und das ist das Dilemma, das das Ganze so schwierig gestaltet.

360 LIVE: Wird der Spieler auch zu entsprechenden Entscheidungen gezwungen?

JA: Die gibt es in jedem einzelnen Level! Natürlich haben wir aber auch eine zusammenhängende Geschichte. Damit haben wir aber auch ein Problem, dass die meisten anderen Spiele ebenfalls haben. Einige der Charaktere müssen von Anfang bis Ende dabei bleiben. Aber es wird Zeiten geben, da wird der Spieler einen seiner Freunde verlieren. Und das wird hart. Wenn jemand plötzlich weg ist, auf den man sich wenige Momente vorher noch voll und ganz verlassen konnte. Natürlich gehört das auch in unsere Story!

360 LIVE: Was ist mit der Leistung der aktuellen Hardware möglich, was bei den Vorgängerspielen noch nicht möglich war?

JA: Spiele werden mit jedem Vorranschreiten der Technologie intensiver. Wir haben die Möglichkeit eine deutlich dramatischere Geschichte zu erzählen, in einer deutlich spannenderen Erzählweise. Die Grafik in »Road to Hill 30« war seinerzeit wirklich gut, aber wenn man sie mit »Hell's Highway« vergleicht, fallen einem die Augen raus. Inzwischen ist die Technik schon so weit, dass alles fast schon real aussieht. Dass man nach zwei, drei Kapiteln das Gefühl hat, man ist wirklich dort, statt in einem Spiel. Und das ist einfach großartig. Und genau das wollen wir.

TEAMWORK

Auf die ist Verlass

Ähnlich wie schon im Vorgängerspiel hat Sergeant Baker bis zu zwei Feuerteams unter seinem Kommando. Eins für Sperrfeuer, eines für Flankiermanöver. Wer dem Gegner lieber selbst in die Flanken rennt, kann ihn auch von sei-

nen zwei Teams festnageln lassen. Neu sind einige spezialisierte Einheiten, die in einigen Missionen mit von der Partie sind. Die MG-Schützen oder die Anti-Panzer-Truppe zum Beispiel. Erste sind die Könige des Sperrfeuers, während

letztere mit Leichtigkeit Panzer knacken oder ganze Feindesstellungen per Panzerfaust in die Luft jagen. Ein Geschenk des Himmels!



» realistische Taktiken zum Einsatz. Wie stark ein Feindsoldat »festgenagelt« ist, zeigt ein kleines Icon über seinem Kopf. Rot bedeutet abermals Gefahr, während ein graues Icon zum Flankieren einlädt. Die Schauplätze bieten dem Spieler dabei einige Freiheiten. Die jedoch auch von der KI ordentlich ausgenutzt werden. Wenn der Feindtrupp nämlich kapiert, dass er wohl jeden Moment flankiert wird, wechselt er schon mal ganz unverhofft die Position oder lässt sich zurückfallen. »Hell's Highway« wird demnach aller Wahrscheinlichkeit nach eine dynamische Erfahrung.

Wir schicken also unseren MG-Trupp zu einem Heuballen, um eine Gruppe Wehrmachtssoldaten unter Beschuss zu nehmen. Während wir uns auf ein Flankiermanöver einstellen, merken wir, dass wir nicht schnell genug waren. Das gegnerische MG hat den Trupp einfach durch den splitternden Holzzaun erledigt, hinter dem er Deckung bezogen

Ben. Die gegnerischen Soldaten fallen wie reife Äpfel und schnell können wir wieder zu unserem kleinen MG-Team zurück. Zwingend ist dieser Zwischenstopp übrigens nicht. Aber praktisch! Wer möchte, kann den Trupp mit seinen Soldaten aber auch direkt in die Mangel nehmen, indem wir eine weitere Patrouille ausschalten. Schade, dass das schon wieder alles ist, was hier heute zu Gesicht bekommen haben.

Wer die Vorgänger gespielt hat, wird sich bei der Befehlsvergabe in »Hell's Highway« sofort wieder wohl fühlen. Hier hat sich nämlich nichts verändert. Ein Großteil der Kommandos wird über den linken Trigger gegeben. Halten und dann beispielsweise auf den Feind der

Die Charaktere wirken deutlich lebensechter als in anderen Weltkriegs-Games

hatte. Die deutlich zerstörbaren Deckungsmöglichkeiten sind eine weitere Neuerung und tragen noch einmal zur Atmosphäre bei.

HUCH, WER IST DENN DA?

Was wäre Holland ohne Windmühlen und Käse? Okay, letzterer ist uns nicht begegnet, dafür haben wir auf der ersten Mühle Stellung bezogen. Ein ganzer Garten voller Wehrmachtssoldaten wartet nur darauf, ein wenig gesäubert zu werden. Also flink den M1 Karabiner ausgepackt und auf die Kimm- und Korn-Zielsicht herangezogen. Wie schon in den Vorgängern ist das die wohl genaueste Art zu schießen – und natürlich die realistischste. Wer will, kann jedoch auch mit zuschaltbarem Fadenkreuz aus der Hüfte schie-

Wahl zielen, loslassen und die Kameraden feuern los. Ähnliches gilt für Positionsvorgaben. Wer die Daueraction eines »Call of Duty« gewohnt ist, muss sich zwar zunächst daran gewöhnen, dass man einige KI-Soldaten zum Kommandieren dabei hat. Nach kurzer Zeit fühlt sich das Ganze aber wie das Natürlichste der Welt an.

Das liegt aber auch an der Art und Weise, wie die Kameraden dargestellt werden. Wer die Vorgänger gespielt hat, wird einige alte Bekannte treffen, die einem ans Herz gewachsen sind. Die Charaktere bewegen sich lebensnah, man kann ihren Gesichtern sofort ihre Laune ansehen. Sie sind einfach lebensechter als in den Vorgängern. Das geht schon bei ihren Dialogen los. Je nach Situation reden sie anders

ACHT TAGE

Viele Orte

Die 101. Luftlandedivision kommt viel rum. Zu den Highlights gehören definitiv die Stadtkämpfe. Der Mangel an

Manövriermöglichkeiten zwingt den Spieler immer wieder zu riskanten Kompromisshandlungen.

Aber auch auf Feldern und eher ländlicheren Gebieten geht's zur Sache. Krieg ist nicht auf eine Tageszeit fest-

gelegt, deswegen wird es auch einige Einsätze bei Nacht geben. Könnte für an Nachtsichtgeräte gewöhnte Spieler spannend werden.

Gleiches gilt natürlich auch für schlechtes Wetter. Je nach Sichtverhältnissen ändern sich natürlich auch die Taktiken. Zudem haben die Kameraden den Hang dazu, sich über ihre nassen Füße zu beschweren.

2

3

1



3



2



miteinander. Flüstern, wenn sie einen Gegner entdeckt haben, albern herum wenn sie auf Patrouille sind oder brüllen sich lauthals im Gefecht Befehle zu. Zudem sind sie nicht die fast fehlerfreien Supersoldaten aus anderen Kriegsspielen. Kameraden in Panik lassen beim Nachladen schon mal ein Magazin fallen oder stolpern.

GRAFIK WIE VOR 60 JAHREN

Grafisch kann »Hell's Highway« ebenfalls auf ganzer Linie überzeugen. Klar, schließlich haben die Jungs von Gearbox die Unreal-Engine 3 selbst noch ein bisschen aufgemotzt und stehen im engen Kontakt zu Epic. Das Ergebnis ist ein verblüffendes Abbild des zerbombten Holland im Jahr 1944, nicht nur das Aussehen betreffend. Wie schon bei den Vorgängern haben sich die Entwickler in den Flieger gesetzt und sich sämtliche relevanten Orte selbst

betrachtet. Natürlich sieht heute nichts mehr so aus wie vor mehr als 60 Jahren. Dafür kommen Aufnahmen der Luftaufklärung aus dieser Zeit zum Einsatz. Zudem sehen sämtliche Städte und Umgebungen einfach nur schön aus. Die Weitsicht auf dem Land ist gelungen, Tiere grasen friedlich, während der Himmel voll von landenden Gleitern der Alliierten ist. Wenn eine Granate jedoch einen Gegner sprichwörtlich in Stücke reißt, werden ebenso die Schrecken des Krieges sichtbar. Bleibt offen, ob die ziemlich heftigen Verstümmelungen, die auch ein schweres Maschinengewehr hervorrufen kann, in der deutschen Fassung enthalten bleiben. Gearbox-Präsident Randy Pitchford nimmt's mit Humor: »Vielleicht kommen wir ja dank des geschichtlichen Aspekts damit durch.«

Na hoffentlich. Denn »Brothers in Arms: Hell's Highway« könnte

durchaus zeigen, dass im Weltkriegs-Genre noch einiges möglich ist.

Besonders gespannt sind wir auch noch auf den Mehrspieler-Modus. Anders als bei den Vorgängern treten diesmal wieder zwei Teams mit bis zu zehn Mann gegeneinander an. Das taktisch angehauchte Gameplay soll auch hier zum Einsatz kommen. Wir tippen mal ins Blaue: wie »Rainbow Six: Vegas«, aber halt im Zweiten Weltkrieg. Was will man mehr? Bleibt zu hoffen, dass der Erscheinungstermin im Februar auch wirklich gehalten wird!

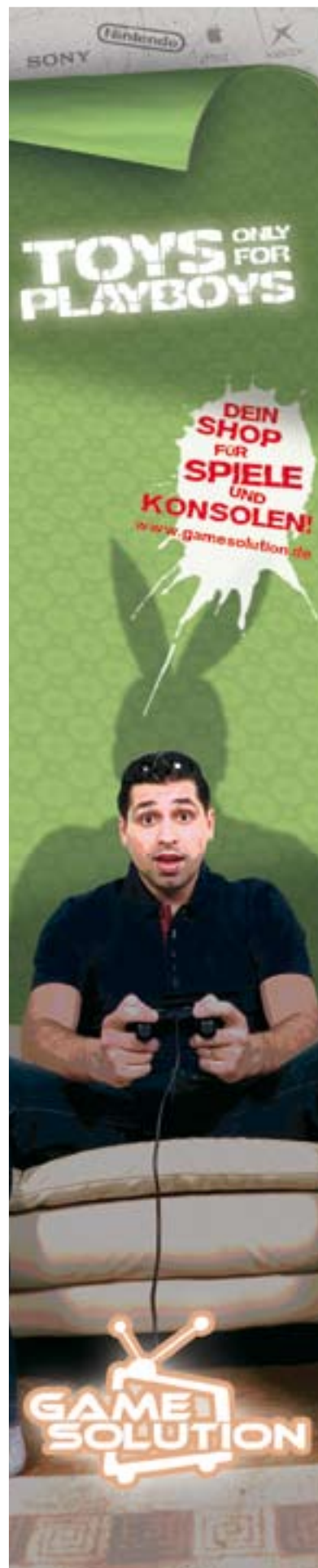
Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Action, Taktik, Emotionen. Macht einiges richtig, was ähnlich gelagerte Ego-Shooter falsch machen.

Hitpotenzial 9.0

Hitpotenzial 9.0

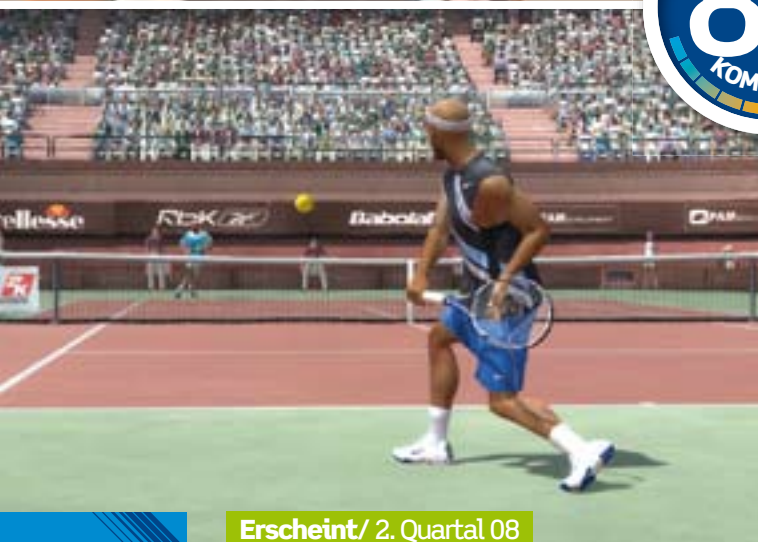
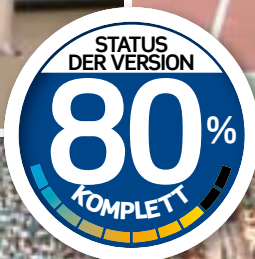


Dass Tennis eine hitzige Angelegenheit ist, das zeigen die Schweißperlen deutlich...



Lohnt sich's?

- Hervorragende Grafik, realistisches Gameplay, viele Detailverbesserungen
- Neue Steuerung muss sich erst bewähren, noch konnten wir nicht selbst spielen



Erscheint/ 2. Quartal 08

AUF EINEN BLICK

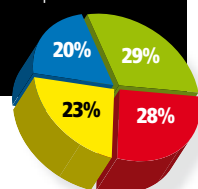
Publisher/ 2k Sports
Hersteller/ PAM Development
Genre/ Tennis
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Viele kleine Details machen Top Spin 3 noch besser als die Vorgänger

DAS STECKT DRIN

- Maria Sharapova
- Variantenreiche Steuerung
- Großer Umfang
- Top-Grafik



TOP SPIN 3

Spiel, Satz und Sieg für 2K Sports? Sieht danach aus...

Wie in der Realität hat Tennis auch in der virtuellen Unterhaltung einen eher untergeordneten Stellenwert. Alleine Sega und 2k Sports scheinen den weißen Sport am Leben zu erhalten. »Virtua Tennis« steht dabei seit jeher für unkompliziertes Arcade-Tennis, während »Top Spin« sich als realistische Simulation versteht. Stéphane Dupas, Chef von PAM Development, hat mit uns zusammen eine recht fortgeschrittene Version des dritten Teils angespielt.

Als erstes fällt die Grafik auf. Ein Court im Freien demonstriert enorme Liebe zum Detail. Die Schatten der Bäume bewegen sich im Wind, dynamisches Wetter taucht den Platz in immer anderes Licht, die Treter der Tennistars hinterlassen sichtbare Spuren auf dem Belag. Das soll dann am Ende auch noch mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde laufen – nett. Auch bieten die 40 Venues jede Menge Abwechslung: Da gibt's offizielle Grand Slam-Stadien oder originelle Courts an exotischen Orten. Die Spielermodelle? Gleichen ihren Vorbildern und bewegen sich auch so. Da zerknittern die Shirts und flattern im Wind, die Jungs und Mädels schwitzen, die zunehmende Ermüdung sieht man ihnen an. Bei

langen Matches nehmen Laufgeschwindigkeit und Schlagkraft ab und fordern vom Spieler eine clevere Einteilung seiner Kräfte.

Um den Simulationscharakter noch weiter zu verstärken ist die Spielgeschwindigkeit etwas niedriger angesetzt. Das führt auch dazu, dass die Unterschiede zwischen harten Schmetterbällen und Stoppbällen besser überkommen.

Im Fokus steht aber vor allem die Steuerung. Timing ist hier das A und O. Wer den Ball zu früh oder zu spät trifft, merkt gleich, dass der Schlag ins Aus geht. Um das zu vermeiden, kann der Spieler sich jetzt freier auf dem Platz bewegen. Eine grundlegende Neuerung ist, dass der Schlag erst ausgelöst wird, wenn der Button losgelassen wird. Neu ist auch die Belegung der Tasten. Während die Aktionstasten für Normal, Backspin und Topspin stehen, können mit den Triggertasten riskantere Schläge ausgeführt werden.

Genügend Platz zum Herumspielen bieten Einzelmatches, Turniere und der Karriere-Modus. Welche Profis es genau ins Spiel schaffen, konnte uns Stéphane Dupas noch nicht sagen, da die Lizenzverhandlungen noch laufen. Aber neben aktuellen Stars wie Andy Roddick und Tommy Haas

soll es auch einige Legenden früherer Tage geben. Auch eigene Spieler lassen sich erstellen und zwar noch einfacher und individueller als früher. Frauen erhalten lustigerweise die gleichen Attributpunkte wie Männer, also sind sie auch gleich stark.

Eine weitere Neuerung gibt es bei den Ranglisten. Damit auch Neueinsteiger Chancen auf die oberen Plätze haben, gibt es jeden Monat einen Reset der Rankings. Das bedeutet alle 30 Tage einen neuen Champion. Aber natürlich gibt es auch weiterhin Alltime-Leaderboards.

Am meisten gefreut haben uns eigentlich zwei eher kleine Neuerungen: Zum einen kann man jetzt auch während eines Turniers an beliebiger Stelle speichern, zum anderen wählen, ob man im Einzelspieler-Modus bei jedem Match immer am unteren Bildrand platziert sein will. Kleinigkeiten, klar, machen aber Spaß!

Seckin Özdundar

360 SAGT ...

Tennis-Fans können schon mal die Schläger neu bespannen, denn »Top Spin 3« scheint das realistischste Tennis-Game aller Zeiten zu werden

Hitpotenzial 8.5

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch »Sega Rally« dazu: eines der großartigsten Racing-Spektakel für deine Xbox 360! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Auch in Österreich und der Schweiz!

DEINS! JETZT!



Jetzt auf abo.360-live.de

■ Weitere Abo-Prämie: Assassin's Creed

Als neuer Abonnent kannst du das brandheiße Vollgas-Spektakel »Sega Rally« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



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 29,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 48,- Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Sega Rally« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »Sega Rally« 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 »Sega Rally« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ohne Altersbeschränkung. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. 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/ 24. Januar 08

AUF EINEN BLICK

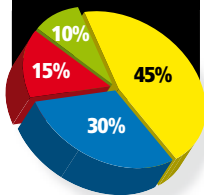
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Criterion
Genre/
Racing-Action
Players/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Spektakulär inszenierte Racing-Action. Schneller geht's kaum noch!

DAS STECKT DRIN

- Reflexe
- Bodychecks
- Faire Fahrt
- Rücksichtnahme



BURNOUT PARADISE

Freies Cruisen, voll integriertes Online-Racing und noch einige Neuerungen: Diesmal macht Burnout vieles anders. Ja und, wie spielt sich das? Zeit für eine ausführliche Probefahrt!

Zugegeben, die Rahmenbedingungen könnten kaum idealer sein. Ich bin bei Electronic Arts zu Besuch, um ein paar Stunden lang eine nahezu vollendete Version des neuen Vollgas-Spektakels »Burnout Paradise« zu spielen. Der Vorführraum erfüllt den ihm zugedachten Zweck: Er verführt und macht Lust auf Gaming. Das Licht ist abgedunkelt, eine Couch lädt zum Lümmeln ein. Um mich herum versprechen die teuer aussehenden Satellitenboxen der 5.1-Soundanlage, dass mir brüllende und kreischende Motoren das Trommelfell zerfetzen. In der Ecke lauert ein mächtiger Subwoofer, bereit, mir den Bass in den Körper zu rammen. Über allem thront ein 52-Zoll-Bildschirm, darunter eine Xbox 360 – genug jetzt, Start frei!

Nach Einlegen des Datenträgers lädt das Game rund eine Minute lang, danach geht's pronto vorwärts. Die 30 Quadratkilometer, die der Hersteller als Fläche für das Stadtgebiet von Paradise City angibt, stehen fast komplett im Speicher. Nur beim Start eines Wettbewerbs lädt die Konsole für zwei bis vier Sekunden nach, das wird aber durch flippige Animationen inklusive erläuternden Worten zum bevorstehenden Lauf prima getarnt. Eine typische Rennbeschreibung wäre: »Fahre nach Südwest-

ten zur Lone Stallion Ranch – und überlebe.« Dann weißt du, was Sache ist.

Das Gelände umfasst vom Hafen im Süden, über die White Mountains im Westen bis zum Wolkenkratzer-Viertel im Osten eine Menge Sehenswürdigkeiten, scheint aber nicht allzu groß geraten zu sein.

Trotzdem, der erste Eindruck begeistert: Das neue »Burnout« fühlt sich an wie ein Tritt in den Magen. Das Ding haut dich weg, legt ein Tempo vor, dass einem Hören und Sehen vergeht. Der »Burnout«-Kick stellt sich sofort ein, schon beim bloßen Herumgondeln. »Freeburn« nennt sich das, wenn man einfach nur aus Freude am Fahren die Straßen von Paradise City frei Schnauze erkundet. Der Bildaufbau erfolgt ohne jedes Rucken und Zucken und in jenem Tempo, das beinhardt Fans des Arcade-Racing-Genres als das einzig wahre akzeptieren – also mit 60 Bildern pro Sekunde. Andere Spiele erkaufen so einen Kick schon mal mit Detailverzicht, »Burnout Paradise« auch, allerdings in vertretbarem Maße. Nur bei langsamer Fahrt – die praktisch nie vorkommt – erkennt das geübte Auge, dass manche Kurven ein wenig eckig statt völlig rund ausgeformt sind. Nur bei schweifendem Blick – für den in der Praxis nie

liveundonline

■ Bis zu acht Piloten via Xbox Live, kein Splitscreen-Modus ■ Team mit bis zu sieben Freunden, Aufbau eigener Freeburn-Challenges ■ Ranglisten der Geschwindigkeits- und Zerstörungsrekorde ■ Demo-Download für Ende Dezember geplant ■ 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints

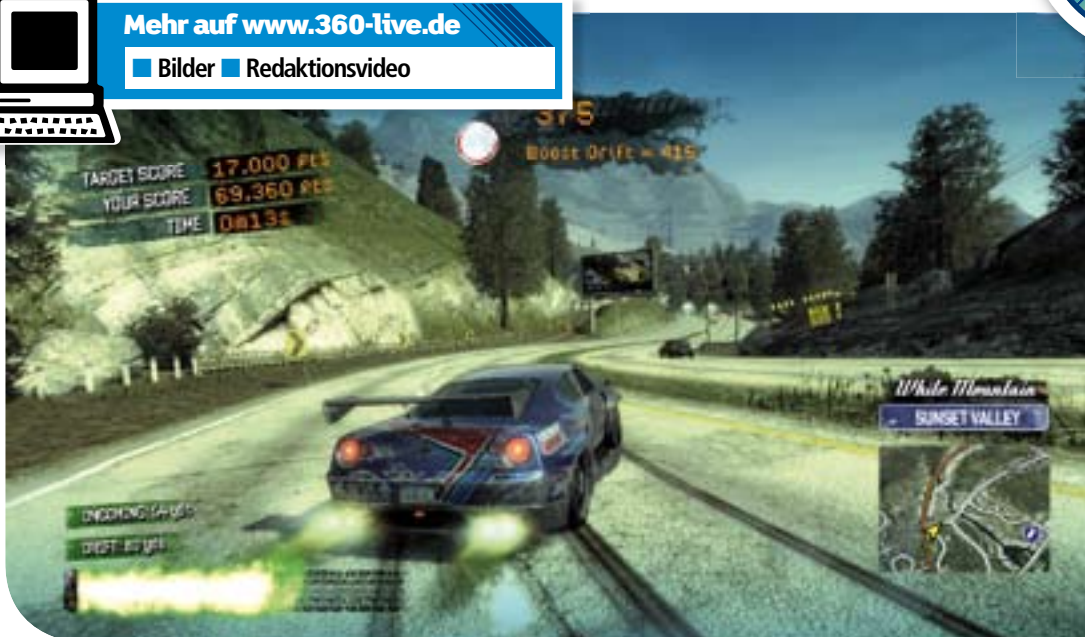
TURBO-BRENNSTOFF

Dieses Ding gibt dem Spiel seinen Namen: Die »Burnout«-Leiste zeigt den Vorrat an »Boost«-Treibstoff. Je riskanter die Fahrweise, desto mehr Boost, desto länger katapultiert's die Karre auf Kommando vorwärts.

STATUS DER VERSION
95%
KOMPLETT

Mehr auf www.360-live.de

■ Bilder ■ Redaktionsvideo



Beim Crash kann man per Super-Zeitlupe schön beobachten, wie's die Blechteile ineinander schiebt. Sofern es die Karre dabei nicht vollends zerlegt, fährt man mit dem lädierten Vehikel weiter



Lohnt sich's?

- Umwerfende Grafik, sehr feinfühliges Steuerung
- Kein Splitscreen-Modus, kein Tuning

SCHON GEWUSST?

Chubb Lane, Angus Wharf, Harber Street oder Manners Avenue: die Straßenbezeichnungen gehen alle auf die Namen der Mitarbeiter bei Criterion zurück.

SCHNELLER SCHRAUBER

Die blauen Symbole auf der Karte markieren Werkstätten, Lackiermeister und Boost-Auffüll-Dienstleister. Sind alles Drive-Trough-Betriebe. Das heißt: hinfahren, durchflitzen, kurz zwinkern, fertig!

WO DU WOLLE?

Verfahr dich doch, wohin du willst!

Im Stadtgebiet von Paradise City sind 120 Kreuzungen verteilt. Jede einzelne wartet nur darauf, dass jemand sie anfährt und die dort markierten Wettbewerbe startet: Dazu einfach in die Kreuzung fahren, stoppen, LT und RT-Taste gedrückt halten, los geht's. Es gibt Start-Ziel-Rennen, Ramm-Competitions, Fluchttrennen der Marke Die-Meute-hetzt-den-Hasen, und Stunt-Wettbewerbe, bei denen man gegen die Stoppuhr wilde Sprünge und Drifts hinlegen muss; möglichst in schneller Folge, damit der Punkte-Multiplikator einsetzt. Die Strecken sind nicht fest abgesteckt, man sucht sich den Weg ins Ziel innerhalb des Straßengewirrs also selbst. Das kann in den ersten ein bis zwei Stunden Orientierungsprobleme geben, weil der Kompass am oberen Bildrand die Richtung nur ganz grob vorgibt. Einen Abzweigung-verpasst-Warnton gibt's zwar, aber der setzt ziemlich spät ein. Die große Landkarte einblenden? Das machen nur Verlierer! Besser: die Stadt auswendig lernen.



Zeit bleibt – ist zu erkennen, dass die Zäune und Bäume, Lagerhallen und Wolkenkratzer weniger plastisch in die Kulissen eingearbeitet sind als bei »PGR 4«. Dafür bersten Autos, die Trümmer purzeln, und Kulissen zoomen – kurz gesagt, auf dem Bildschirm ist die Hölle los. Beim Blech-Bodycheck fliegen die Funken, als würde ein Schweißbrenner im Fernseher gezündet.

Kurz gesagt: »Burnout Paradise« pfeift mal wieder auf Sitten und Regeln, ruft stattdessen zur Anarchie auf öffentlichen Straßen auf. Freilich mit überzeichnetem, niemals ernst gemeintem Charme. Die Sportautos, Pickups und SUVs jagen mit 250 Sachen zwischen unbeteiligten Autos durch, fliegen über Kuppen, hetzen sich durch Gassen. Riskante Manöver werden mit extra Brennstoff belohnt, dem so genannten »Boost«. Der katapultiert die Karre auf Kommando mit einem extra Leistungskick nach vorne. Wie brutal sich das bemerkbar macht, hängt vom Fahrzeugtyp ab: individuelle Merkmale sind nämlich deutlich spürbar. Ein Sportauto beispielsweise beschleunigt

besser und lässt sich beim Drift sehr viel präziser ausbalancieren als ein Geländewagen. Der steckt dafür Rammattacken prima weg, was Umwege durch diverse Drive-Through-Sofort-Werkstätten vermeidet. Apropos: Neben der Einmal-gezinkt-schon-fertig-Reparatur gibt's auch Schnell-mal-umlackieren- und Schnell-mal-Boost-auffüllen-Drive-Throughs. Da, dort und überall gilt: durchflitzen, fertig!

Die »Burnout«-Reihe ist und bleibt was für Realitätsverzichter und Adrenalinbefürworter.

Trotzdem driftet »Burnout Paradise« ein wenig aus der Action-Ecke raus, hin zur Rennsimulation. Man kann nämlich nicht mehr einfach Tempo aufbauen, mit 250 Sachen eine Schneise durch den Verkehr schlagen und die unbeteiligten Verkehrsteilnehmer zur Seite dreschen. Man muss Bussen, Kleinautos und LKWs tatsächlich ausweichen. Deren Bewegungsmuster sind nicht fest einprogrammiert, deren Manöver lassen sich also weder vorhersagen noch auswendig lernen. Ein brutaler Test für die Reflexe, aber auch sehr befriedigend, wenn man durch Gegenverkehr fliegt, mehrere Male haarscharf andere Autos »

AUTOKAUF

1 Weil's für einen echten Ferrari halt nicht reicht

Wer sein Auto nicht mehr lieb hat, fährt einen Schrottplatz an und wechselt einfach. Bei Spielstart stehen dort aber nur zwei Sportflitzer zur Auswahl: Hunter Oval Champ 69 und Hunter Cavalry.

Wer anderes bevorzugt, kann markierte Autos auf der Straße jagen und sie in den »Take-down« treiben. Dann landen sie auf dem Schrottplatz und sind dein. Den größten Teil des Fuhrparks spielt man sich aber durch Siege in den Wettkämp-

fen frei. Alle paar Siege gibt's einen frischen Führerschein für schnellere und widerstandsfähigere Autos. Insgesamt sind's 75 Modelle.

Jedes davon ähnelt real existierenden Typen, aber keines trägt echte Logos oder Bezeichnungen. Einige Imitationen sind schon recht frech: Die Nachbildung von Audis Geländewagen Q4 zum Beispiel trägt andere Lampen am Heck, und drei statt vier Ringe am Kühler.



FOTOSESSION

Hohn und Spott

Das Online-Gameplay ist eine große Stärke des neuen »Burnout«. Es punktet mit nahtloser Integration ins Gesamtgefüge und mit Dutzenden guten Ideen. Beispielsweise hält eine Tabelle die Daten von bis zu 2.500 Online-Gegnern fest, gegen die man im Lauf der Zeit fährt. Witziger Gag für stolze Besitzer einer Live-Vision-Cam: Die Kamera schießt im Moment der Zieldurchfahrt ein Schämefoto vom Besiegten, das dann im Trophäenschrank des Siegers landet. Umgekehrt: Wenn deine Live-Freunde die Ranglisten nach deinen Bestzeiten checken und eine davon toppen, können sie ein Häme-Foto von sich in deinen Trophäenschrank stellen. Bei Schadenfreude endet eben jede Freundschaft...



verfehlt, mit einem perfekt getimten Drift abbiegt und den Konkurrenten ins Verderben rammt.

Die nahtlose Einbindung der Xbox-Live-Optionen sollte »Burnout Paradise« zum – pardon – Paradies für gesellige Adrenalinjunkies machen. Einfach das D-Pad antippen, schon öffnet sich im laufenden Spiel das »Paradise City Live!«-Menü und lädt zum Rumprobieren mit Dutzenden Online-Optionen ein. Freunde einladen, News abrufen oder diverse Ranglisten angucken, das klappt alles nebenbei, ohne dass man erst ins Titelbild wechseln oder das Game unterbrechen müsste. Insgesamt baut Criterion 350 Herausforderungen für Live-Gamer ein: Wettrennen, bei »Takedown«-Wettbewerben Vollschratt produzieren, im so genannten »Showtime«-Crashmodus möglichst großen Schaden an der Umgebung und den anderen Autos anrichten, ist alles drin. Einige Wettbewerbe setzen aber tatsächlich Mannschaftsgeist voraus: Bei den Team-Challenges müssen beispielsweise alle Teilnehmer zusammen innerhalb des Zeitlimits 20 Supersprünge schaffen oder eine bestimmte Distanz driftend zurücklegen. Und jeder muss seinen Beitrag leisten, kneifen ist verboten – witzige Sache!

Ein paar Sachen haben uns beim Probespiel aber schon gestört: zum Beispiel, dass es nur eine Hinterbord- und eine Vollbild-Perspektive gibt, nichts dazwischen. Tuning fehlt auch. Und die Möglichkeit, auf der großen Straßenkarte Markierungen zu setzen, zu denen einen das Spiel dann lotst. Man muss die Stadt wohl wirklich kennen lernen, um das Maximum an Spaß heraus zu kitzeln. Außerdem, und das ist bitter: kein Splitscreen und damit keine Duelle an einer Konsole mehr! Criterion konzentriert sich offenbar eher darauf, Paradise City mit Abkürzungen, Zusatzaufgaben und Gags vollzustopfen. Da gibt es zum Beispiel diese Online-Herausforderung, in der zwei Mitspieler frontal aufeinander zurasen, auf zwei Sprungschancen zu. Ziel: Supercrash mitten in der Luft, natürlich mit möglichst viel Schaden. Nett auch die Schnellpark-Wettbewerbe für Einzelspieler, in denen man die Karre mit einem präzise getimten Handbrems-Trick in eine Parklücke schleudert. Erstmals in der »Burnout«-Reihe sind Autos am Straßenrand geparkt. Wer das Auto da kurz stehen lässt, erlebt nach einigen Augenblicken eine Überraschung: Die Bildhelligkeit wird gedämpft, und es gibt klassische Musik auf die Ohren – ein entspannendes Menuett oder Mozarts »Kleine Nachtmusik« zum Beispiel.

Mal was anderes als die harte Mucke im restlichen Game. Im Titelbild rocken Guns'n'Roses ihr »Paradise City«, im Spiel pushen einen gemixte Roadmovie-Tracks vorwärts, zum Beispiel »Route 66« von Depeche Mode, plus reihenweise Stücke von diversen Undercover-Bands, plus Interpretationen der Soundtracks aus den ersten drei »Burnout«-Games – insgesamt sind's über 70 Stücke, jedes einzelne davon eigentlich nur Beiwerk zum ziemlich geilen Motorsound.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Das Ding heißt ein. Jedes andere Vollgas-Spektakel im Jahr 2008 wird sich an »Burnout Paradise« messen lassen müssen.

Hitpotenzial 9.0

Zapping war gestern – ab sofort gibt's

UBISOFT-TV



UBISOFT™



UBISOFT

Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC
ELEMENTS



Erscheint/ Juni 08

RACE DRIVER GRID

Wieder ein Grund mehr, sich auf den Sommer zu freuen

Beim Blick auf die Liste mit den bevorstehenden Rennspielen für das Jahr 2008 hätte es einem noch vor wenigen Wochen Angst und Bange werden können. Wer Ende November alle Vollgas-Games für das kommende Jahr zählen wollte, dem hätten die Finger einer Hand gereicht – nachdem der kleine, der mittlere und der Ringfinger in die Brot-schneide-Maschine geraten sind. Nachdem die »Forzas«, »Gothams« und »Need for Speeds« alle in den letzten Monaten ihr Pulver verschossen haben, schien bis auf »Burnout Paradise« kaum was in Sicht.

Darum jetzt bitte tief durchatmen: Codemasters springt im Sommer mit einer richtig schnellen und spannenden Rennsimulation ein – so steht es jedenfalls im Lastenheft der englischen Entwickler. Wer die Vorgängerspiele kennt, der glaubt's. Erfahrene Piloten verehren die »Race Driver«-Serie seit ehedem, als sie noch nach einer englischen Tourenwagen-Veranstaltung benannt war; seit dem ehrwürdigen Ahnen »TOCA Touring Car Championship« von 1997 also.

Die Gründe? Authentische Machart, hautnahe Positionskämpfe und nicht zuletzt ein überragender Sound – kein anderes Game reißt einen allein schon durch das infernalische Kreischen des Differenzials so vehement nach vorne. Natürlich lässt es sich nicht leugnen, dass die »Race Driver«-Reihe zuletzt an Linie verloren hat. Unausgeglichener Karriere-Modus, schaukelige Jeeps und Trucks und überhaupt viel zu viel Umfang, dafür nicht mehr ganz so liebevoll gemachte Details – »DTM Race Driver 3« wirkt

verzettelt. Diesmal will sich Codemasters konzentrieren, und zwar auf heißen Tourenwagen-Sport aus Europa, USA und Japan, gewürzt mit einer ordentlichen Prise Arcade-Racing. Warum allerdings das Kürzel der Deutschen Tourenwagen Masters (DTM) im Jahrgang 2008 aus dem Titel verschwindet, das kommentiert Codemasters nur mit einem Schulterzucken: vielleicht, weil man sich mit dem Veranstalter ITR nicht über die Lizenzvergabe einigen konnte? Vielleicht, weil diesmal mehrere hochrangige Original-Rennserien simuliert werden, darunter Markenpokale von Aston-Martin, Koenigsegg und Paganì? Bleibt rätselhaft.

Andere Eckpunkte stehen fest, vor allem wie Codemasters den motorsportlichen Charakter im neuen »Race Driver« definiert: nämlich Besinnung auf das Wesentliche, jeden Augenblick des Renngeschehens genießen, vom Fieber in der Startaufstellung bis zur Erlösung durch die Zielflagge, so steht's in der Pressemeldung geschrieben. Was heißt das? »Wir stellen das Renngeschehen in den Mittelpunkt«, erzählt Gavin Raeburn, der das Game als Produzent von A bis Z verantwortet. »Wir versetzen den Spieler unmittelbarer ins Geschehen als bisher in der Race-Driver-Reihe.« Man soll Unfälle unmittelbar spüren, sich durch ein dichtes Fahrerfeld kämpfen müssen, auf intelligente Wider-sacher treffen, die Rennatmosphäre in sich aufsaugen. »Es geht nicht um das Sammeln von Autos, auch nicht darum, möglichst viel Zeit mit Tuning-Einstellungen zu verbringen. Es geht um das Geschehen auf der Rennstrecke, die Anspannung, die Duelle, die spektakulären Fahrmanöver. Wir wollen Rennspiele wieder aufregend machen«, beschreibt Ralph Fulton seine Pläne. Als Chef-Gamedesigner ist er derjenige, der dem Spiel letztlich seinen Charakter aufprägt.

Für wunderschöne Bilder sorgt die bereits seit »Colin McRae Dirt« für umwerfende Wow-Gratik bekannte »Neon«-Engine. Wir hätten allerdings einen Wunsch: bitte eine höhere Bildwiederhol-Rate diesmal. Danke!

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Hier kommen die heißesten Motorsport-Szenen aus drei Kontinenten zusammen. Könnte richtig, richtig heiß werden!

Hitpotenzial 9,0

AUF EINEN BLICK

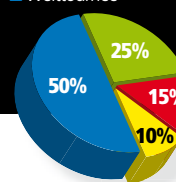
Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Codemasters
Genre/ Renn-Simulation
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Anspruchsvolle, technisch sehr viel versprechende Vollgas-Simulation

DAS STECKT DRIN

- Tempo
- Schaden
- Windschatten
- Welttournee



Lohnt sich's?

- ✓ überzeugende Grafik, fetzige Positionskämpfe, und überhaupt...
- ✓ bisher leider null Infos über die Xbox-Live-Modi. Her damit, Codemasters!

RACE 04:31:48
LAP 00:53:23

JETZT QUALMT'S!

Es sind die kleinen Dinge, die dieses Spiel anders machen will als andere. Der realistische Reifenqualm zum Beispiel, der sich um die Reifen windet und in Schwaden in der Luft weiter schwebt.

RUCK ZUCK...

...ist die Karre getunt

Was wir auf keinen Fall unterschlagen wollen: das Game kommt mit der vollen Lizenzdröhnung daher. Bisher sind Chrysler, Chevrolet, Subaru und Toyota als Autohersteller bestätigt. Holley, Lucas, Koni und K&N steuern Tuningteile bei.



Altes Männer-Motto: größer ist toller ist schneller. Gilt für Motoren, für Autos und offensichtlich auch für Heckspoiler...

„Es geht um die Anspannung, die Duelle, um die Aufregung“





KÖRPERKONTAKT

Das Schadensmodell soll ähnlich arbeiten wie das in »Need for Speed Pro Street«. Das Spiel modelliert Schrammen und Beulen ins Blech, reißt Teile vom Auto und zwingt einen letztlich zu einer halbwegs vorausschauenden und überlegten Fahrweise.

VIEL BRINGT VIEL

Auf diesem Screenshot balgen sich gerade mal zehn Autos. Aber ein volles Feld ist ein erklärtes Ziele der Entwickler. Genau wie in der Realität, sollen je nach Rennserie bis zu zwanzig und mehr Autos um Positionen kämpfen.

EINE REISE UM DEN GLOBUS

Das Spiel will die Racing-Szenen aus Europa, USA und Asien hautnah rüberbringen. In Europa lädt einen »Race Driver Grid« zu Markenpokalen großer Namen wie Aston Martin, Koenigsegg und Pagani ein – teils auf Rennstrecken, teils auf abgesperrten Stadtkursen mit wunderschönen Sehenswürdigkeiten. In Mailand jagt man zum Beispiel mit 250 Sachen auf die Reiterstatue von Vittorio Emanuele II zu, biegt vor der wunderschön ausgearbeiteten Fassade des Mailänder Doms nach rechts ab, sieht hunderte Zuschauer hinter den Zäunen jubeln. In den USA balgen Piloten in den Straßen von San Francisco, Washington DC und Detroit um Positionen. Die japanische Motorsport-Kultur setzt sich laut Codemasters aus Nachtrennen zwischen neondurchfluteten Innenstädten und Driftduellen zwischen abgelegenen Hügeln zusammen. Dabei wird die Illegalität gestreift, wenn man an den berühmten Rennen durch die Hafenviertel von Yokohama teilnimmt.

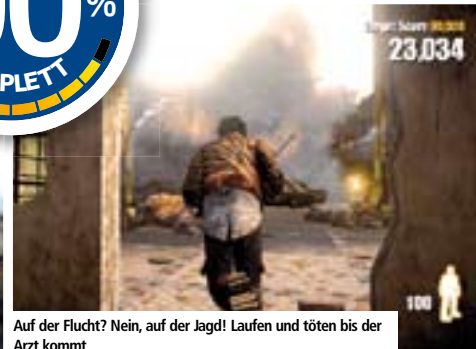


Lohnt sich's?

- Highscore-Hetzjagd mit spaßigen Spielmodi
- Mit der Zeit ein wenig monoton



Erscheint/ Februar 08



Auf der Flucht? Nein, auf der Jagd! Laufen und töten bis der Arzt kommt



AUF EINEN BLICK

Publisher/ Sega
Hersteller/ Bizarre Creations

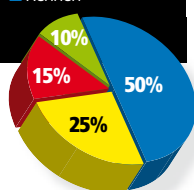
Genre/ Third-Person-Shooter
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Laufen, jagen und töten für den Highscore

DAS STECKT DRIN

- Punkte
- Zielen
- Schießen
- Rennen



THE CLUB

Hostel vs. Running Man

Die Zukunft. Megareiche alte Säcke können sich alles kaufen, wirklich alles. Kein Wunder also, dass sie irgendwelche Kriminelle in eine Spielshow stecken und ums Überleben kämpfen lassen. Das soll die Langeweile vertreiben. Wer sich jetzt den 80er-Jahre-Klassiker »Running Man« mit Arnold Schwarzenegger erinnert fühlt, der liegt damit nicht ganz falsch. »The Club« ist sozusagen ein Rennspiel wie »Need for Speed«, nur eben mit Menschen. Sega hat uns nach London eingeladen und uns mit der virtuellen Hetzjagd bekannt gemacht.

Die Zukunft birgt wahrlich nichts Gutes. Eine der Kulissen des Spiels ist die mittlerweile verlassene Stadt Venedig. Enge Gassen und Häuser, in denen überall Gegner lauern. Durchrennen und alles abknallen was sich bewegt, heißt hier die Devise. Töten oder getötet werden. Hersteller Bizarre Creations erklärt uns, dass Feinde immer an gleicher Stelle auftauchen. So soll sich der Spieler besser an die jeweiligen Levels gewöhnen können. Wie eben bei einem Rennspiel. Da würde man es wohl auch unmöglich schwer finden, wenn die Kurven sich nach jedem neuen Laden der Strecke verändern würden. Oder? Wir glaub-

ben schon. Insgesamt bekommt das Genre des Ego-Shooters dadurch einen sportlicheren Charakter. Natürlich, Menschen werden weiterhin virtuell abgemurkst, aber Spiele wie »Counter-Strike« zeigen, dass es auch ohne irgendwelche Moralapostel funktioniert.

Nun gut, zurück zum Spiel. Der Titel bietet acht individuelle Charaktere, alle sehr verschieden voneinander. Unterschieden wird die Anzahl der einsteckbaren Treffer, Laufgeschwindigkeit und Ausdauer. Gleiches gilt für die Karten des Geschehens. Von verlassenen DDR-Fabriken bis hin zu riesigen Schlössern ist so ziemlich alles vertreten. Diverse Modi wie »Finde den Ausgang und schieß bis dahin alles nieder« oder »Last Man Standing« in einer Kampfarena sorgen für Abwechslung. Überall steht ein Ziel im Vordergrund: So viele Punkte zur erreichen wie irgend möglich.

Hilfreich ist dabei das Kombo-System. Sobald ein Gegner ins Jenseits befördert wurde, steigt der Kombo-Wert um einen Multiplikator. Der Haken ist allerdings, dass nach kurzer Zeit dieser wieder sinkt, sofern nicht innerhalb des knappen Zeitlimits eine weitere Person mit Blei vollgepumpt wurde.

Die Grafik lässt sich ebenfalls nicht lumpen. Die zerstörbaren Kulissen, gepaart mit beeindruckenden Explosionen, sind echte Augenöffner. Die meisten Modi lassen sich auch Online mit Freunden spielen. Hier kann jeder zeigen, was er so drauf hat. So wird »The Club« das Action-Genre zwar nicht neu definieren, ergänzt es aber um eine sportlichere Note, die sicher viele auf Highscore-Jagd locken wird. Der Blutgehalt hält sich in Grenzen, und überhaupt stehen Punkte, nicht das Gemetzel im Vordergrund. Kürzungen für den deutschen Markt sind deshalb keine in Planung, verspricht Bizarre Creations.

Moritz Wanke

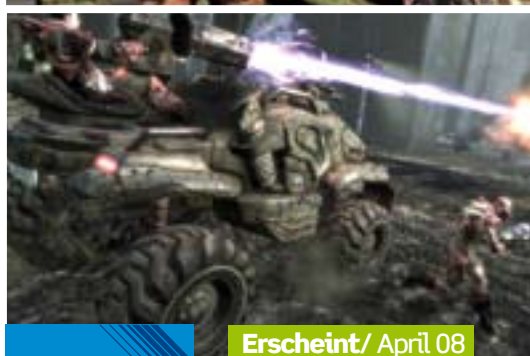
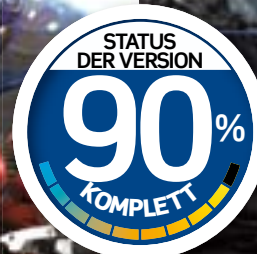
360 SAGT ...

Unterhaltsamer Shooter für Zwischendurch, der neue Highscore-Junkies gebären sollte

Hitpotenzial 8.0

Lohnt sich's?

-  Viele Spielmodi, flottes Gameplay, ziemlich spektakuläre Waffen
-  Stellenweise schlechte deutsche Übersetzung



Erscheint/ April 08

AUF EINEN BLICK

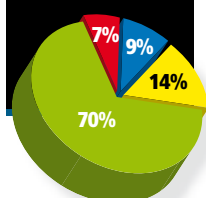
Publisher/ Midway
Hersteller/ Epic Games
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live?!/ ja

KURZ & KNAPP

Spannende Duelle, unterhaltsame Online-Matches. Definitiv hitverdächtig!

DAS STECKT DRIN

-  Multikill
-  Ultrakill
-  Unstoppbar
-  Göttlich



UNREAL TOURNAMENT 3

Schnellster Online-Shooter aller Zeiten...

Seitdem der erste Videotrailer der »Unreal 3«-Engine auf der Fachmesse E3 im Jahr 2005 gezeigt wurde, fiebern Spieler aus aller Welt dem dazu passenden Game entgegen. Nach viel hin und her – exklusiv für PS3 oder nicht? – und einer ganzen Reihe anderer Titel, die schon vor dem eigentlichen Mutterspiel zeigen, was die Engine drauf hat, scheint's nun festzustehen: »Unreal Tournament 3« kommt im April 08. Wir haben uns die Ende November bereits erschienene PC-Version gekrallt, uns Minigun und Redeemer umgeschallt, sind in die virtuellen Kampfarenen einer ziemlich krassen Zukunft gereist und haben gefragt, was die Laserpumpe hergibt. Laut Hersteller sollen PC- und 360-Fassung ohnehin fast identisch sein, von den offensichtlichen Änderungen bei der Steuerung abgesehen.

Karten und Spielmodi gibt's schon mal reichlich. Vom Dschungelszenario bis hin zur modernsten Hightech-Raumstation ist alles vorhanden, was das Auge gern sieht. Bei den Modi ist uns neben den klassischen Schieß-oder-stirb-Varianten – also Deathmatch, Capture The Flag etc. – vor allem der Warfare-Modus aufgefallen. Die Spieler spalten sich in zwei Teams auf und es gilt, verschiedene Knotenpunkte auf der Karte zu erobern – und vor allem

auch gegen das feindliche Team zu halten. Ein Augenzwinkern zu viel und schon liegt man ganz schnell im Rückstand, gefolgt von einem gefluchten »Nein!« und dem Kommentar »Du wurdest gekillt«. Die Karten erstrecken sich teilweise über mehrere gefühlte Kilometer, sodass man nach seinem Ableben auf einem Teil der Karte in einem anderen wieder belebt wird. Jetzt bleiben einem nur die Möglichkeiten, sich entweder eines der herumstehenden Vehikel zu schnappen und wieder in die Schlacht zu preschen, oder zu warten, bis einem die Gegner von alleine vor die Flinte laufen. Schneller geht's natürlich mit ersterer Variante. Die Qual der Wahl hat man dann zwischen Luft- und Bodenfahrzeugen, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Schneller, dafür mies gepanzert? Mächtigere Bordkanonen, dafür in der Reichweite limitiert?

Wer Langsames wie »Quake IV« oder »BioShock« gewohnt ist, der bekommt höchstwahrscheinlich Schweißausbrüche. Waffen ohne Nachladepausen, ein hetzender Charakter, und für rasantes Gameplay gebaute Karten sprengen wohl die Reaktionsgrenze vieler Teilnehmer. Also gilt: Üben, üben, üben, dann klappt's auch mit dem respektablen Bodycount. Bleiben trotzdem noch einige Fragen: zum Beispiel, wer das Ganze ins Deut-

sche übersetzt hat. Abgesehen davon, dass die Synchronsprecher offenbar nur Schonkaffee zum Frühstück hatten, sind verfälschte Übersetzungen wie »Auseinandersetzung« statt »Abschleppen« einfach nur peinlich. Gut, dass die 360-Fassung später kommt – wir gehen davon aus, dass die schlimmsten Entgleisungen dann ausgeräumt und auch die bis dahin für den PC verfügbaren Map-Packs integriert werden. Ach ja, zwecks USK-Freigabe wurde übrigens geschnitten: fast kein Blut und keine herumfliegenden Leichenteile mehr. Aber das Game lebt nicht von seiner Brutalität, sondern vom fetzigen Gameplay. Und da macht »Unreal Tournament 3« so ziemlich alles richtig.

Moritz Wanke

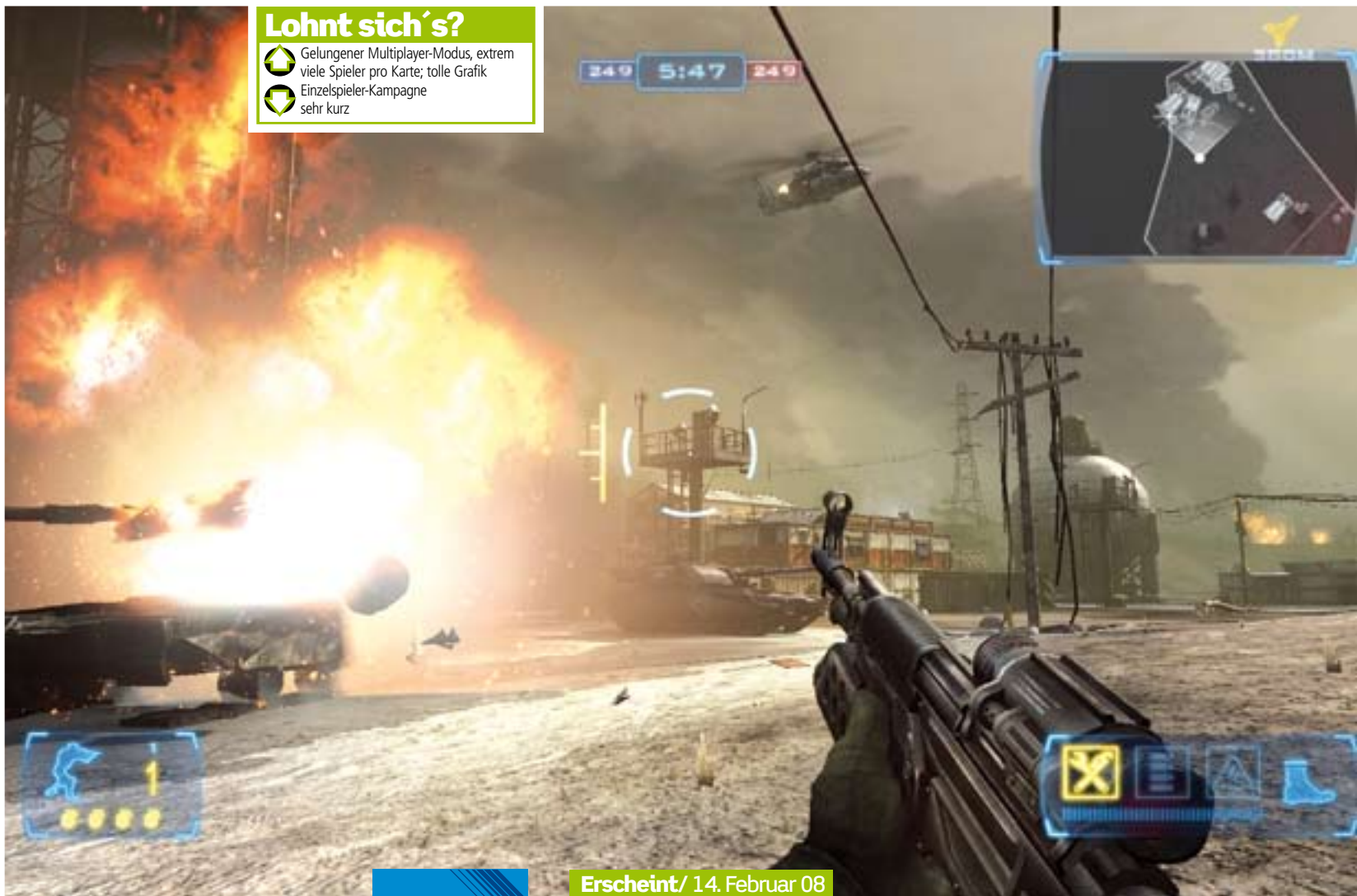
360 SAGT ...

Da steckt so viel drin, das könnte sogar Halo 3 vom Multiplayer-Thron stoßen

Hitpotenzial 9.0

Lohnt sich's?

- Gelungener Multiplayer-Modus, extrem viele Spieler pro Karte; tolle Grafik
- Einzelspieler-Kampagne sehr kurz



Erscheint/ 14. Februar 08



Alles Tödliche kommt von oben: dem Gegner kräftig einheizen und glücklich sein!

AUF EINEN BLICK

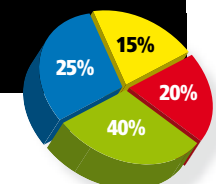
Publisher/ THQ
Hersteller/ Kaos Studios
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 – 32
Xbox Live?/ ja

KURZ & KNAPP

Kaos lässt es krachen, mit etablierten Stärken anderer Shooter und neuen Ideen

DAS STECKT DRIN

- Futuristische Fahrzeuge
- Drohnen
- Fiktive Waffen
- Massenschlachten



FRONTLINES FUEL OF WAR

Die Front darf nicht fallen! Um keinen Preis!

Die Jungs vom Entwickler Kaos Studios aus New York sind fest entschlossen: Sie möchten EAs lukrative und äußerst beliebte Multiplayer-Serie »Battlefield« in jeder Hinsicht übertrumpfen. Im direkten Vergleich mit der leider nicht perfekten 360-Umsetzung von »Battlefield 2: Modern Combat« sicherlich kein Problem. Doch die Messlatte ist höher angesetzt. Die mit Traumwertungen ausgezeichnete PC-Version von »Battlefield 2« soll von ihrem Mehrspieler-Thron gestoßen werden. Das Rezept hierfür klingt einfach: Die Stärken verschiedenster Shooter werden aufgegriffen und mit zahlreichen eigenen Ideen ergänzt. In der Praxis scheint die Formel aufzugehen. Was wir bis jetzt von »Frontlines« gesehen haben, verspricht ein taktisch anspruchsvolles Mehrspieler-Actionfeuerwerk mit einem extrem hohen Suchtpotential zu werden.

Auch wenn das Szenario in der nahen Zukunft datiert wird, könnte die Welt morgen schon so aussehen: Auf der Erde herrscht ein nicht enden

wollender Krieg. Ursache ist das schwarze Gold, welches immer schneller zuneige geht und eine massive Rohstoffknappheit hervorruft. Die letzten Tropfen des verbleibenden Öls werden in einer brodelnden Schlacht zwischen den beiden Parteien im Spiel, der »Western Coalition« und der »Red Star Alliance« umkämpft. Es geht um nicht weniger als die absolute Weltherrschaft.

Nach dieser Einleitung und einem kurzen Briefing, welches die Einstiegs-Mission erläutert, startet die Kampagne auch gleich auf dem ersten der insgesamt sieben mittelasiatischen Kriegsschauplätze. Hilfreich ist von Beginn an die computergesteuerte Stimme, die stets rechtzeitig Bescheid gibt, wenn der Feind einen ins Visier genommen hat. Schnell Deckung gesucht, den Halunken ausfindig gemacht und das Magazin in Richtung Gegner entleert. Explosion folgt auf Explosion, Schuss auf Schuss – die Mannen der Allianz der roten Sterne haben heute nichts zu lachen. Nach dem Adrenalin-geladenen ersten Einsatz setzen wir erst einmal Kamillentee für die

liveundonline

- Online bis zu 32 Spieler auf riesigen Karten
- Selbst erstellbarer Server für bis zu 16 Spieler
- Rangsystem sorgt für Motivation
- Zum Thema Erfolge gibt's noch keine Infos

DER FERNGELENKTE TOD

Destruierte
Drohnen

Wer nicht selbst in die Schlacht ziehen möchte, lässt einfach kleine mechanische Lakaien die Drecksarbeit erledigen: Ferngesteuerte Drohnen schonen sowohl die Lebensenergie des Spielers als auch den eigenen Munitionsvorrat.

Wer die kleinen Todbringer steuert, sollte stets die Signalstärke im Auge behalten. Bricht diese ein, ist die Drohne futsch und der Geg-

ner hat leichte Beute. Daher immer nur Gegner innerhalb des Wirkungsradius' attackieren.

Die Grafik ist genau so atemberaubend wie explosiv. Wie könnte es anders sein, wurde keine geringere als die »Unreal 3«-Engine als technisches Grundgerüst für dieses Mammutprojekt ausgewählt. Das Resultat kann sich sehen lassen.

1

2

3



DIE QUAL DER WAHL

Der »Rollen«-Spiel-Shooter

Im Gegensatz zu »Battlefield« gibt es keine Klassen, der Spieler darf sich stattdessen einfach eine Rolle aussuchen. Mit dem Effekt, dass die Waffen nicht auf bestimmte Gruppen limitiert sind. So zum Beispiel kann sowohl der Soldat, als auch der Drohnentechniker mit einem Raketenwerfer andere Mitspieler ins Nirwana schicken. Unterschieden werden die Charaktere in ihren Attributen, wie »Treffer einstechen« oder »Drohnen bauen«. Hinzu kommt der Funker, der als einziger Luftunterstützung rufen kann, die jeden feindlichen Infanterietrupp mit einem Bombenhagel plättet. Der EMP-Spezialist wiederum setzt feindliche Drohnen außer Kraft, der »Boden-Supporter« stellt Minen und Fallen auf.

2



Nerven auf. Den brauchen wir dringend, denn »Frontlines« liefert Action am Fließband und lässt den Spieler nie zur Ruhe kommen. Neben den hektischen Feuergefechten gilt es, sich für jeden Auftrag die richtige Strategie auszudenken. »Frontlines« lässt einem dabei freie Wahl, in welcher Reihenfolge die einzelnen Checkpoints in Angriff genommen werden.

Dass die Entwickler absolute Multiplayer-Junkies sind und diesem Modus ihre primäre Aufmerksamkeit schenken, merkt man an der recht kurzen Spieldauer des Einzelspieler-Modus'. Länger als acht Stunden sollte auch der Wochenend-Gamer nicht brauchen, so sieht es jedenfalls momentan aus. Tragisch dürfte das aber nicht sein: Denn was wir bisher von den ziemlich offenerzig und alles andere als linear angelegten Missionen gesehen haben, das begeistert und dient letztlich auch als prima Übung für die fetzigen Onlinepartien.

Und was sollen wir sagen, via Xbox Live trumpft der Titel richtig auf! Wer viel online spielt, wird vor allem die ferngesteuerten Hightech-Drohnen als willkommene Abwechslung begrüßen. Unzählige kreative Angriffstaktiken lassen sich bei geschicktem Einsatz realisieren. Verdeutlicht sei dies am Beispiel der fliegenden MQ38-Einheit – ein heimtückischer Jäger, der stark an den Orca-Helikopter aus »Command & Conquer 3« erinnert.

Ausgestattet mit einem tödlichen Sprengsatz steuern wir den kleinen Todesengel in einen feindlichen, bis an die Decke besetzten Bunker. Dank eingebauter Minikamera lenken wir die MQ38 sicher ins Innere und zünden anschließend den kleinen Märtyrer. »Damit habt ihr nicht gerechnet, was?«, brüllen wir noch schadenfroh ins Mikro. Auch die fahrbaren Tretrminen sorgen immer wieder für bombige Überraschungen bei ankommenden Panzern. Zu unserer Freude gibt es auch eine mobile Railgun, die AQ431, und eine 60 Millimeter Mörserdrohne namens AQ432.

Wer zu etwas größeren Vehikeln greifen möchte, darf nach Belieben aus einem umfangreichen, fiktiven Fuhrpark wählen: Jeeps, Panzer, Hubschrauber, alles was das Herz begehrt. Der Apache-ähnliche »Attack Helicopter« beispielsweise setzt zwar einiges an Flugkönnen voraus, nimmt dank mächtiger Gatling-Gun aber auch umso mehr auseinander.

Im Unterschied zu »Battlefield« versetzt »Frontlines« einen nach dem virtuellen Ableben wieder direkt an den Ort des Geschehens zurück. Weite Laufpassagen sind somit passé. Auch sind die riesigen Karten so aufgebaut, dass immer nur an wenigen Punkten gleichzeitig geballert wird. Dazu kommt, dass bis zu sage und schreibe 32 Spieler gleichzeitig auf einer Mehrspieler-Karte ihr Unwesen treiben können und somit reichlich Kano-

nenfutter zur Verfügung steht. Kurzum: Was Chaos mit »Frontlines« abliefern, dürfte unseren ersten Eindrücken zufolge endlich das würdige 360-Pendant zu den auf dem PC legendären Games aus der »Battlefield«-Reihe sein. Ein schneller Ego-Shooter auf höchstem Niveau, gespickt mit taktischen Elementen, durchsetzt mit erfrischenden Ideen. Definitiv einer der heißesten Multiplayer-Titel 2008, und schon bald auf unserem Lieblingsspielzeug: Test im nächsten Heft!

Moritz Wanke

360
SAGT ...

Endlich ein würdiger »Battlefield«-Klon für die Xbox 360. Zahlreiche frische Ideen bringen kräftig Würze ins Genre

Hitpotenzial 9.0

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

XBOX LIVE/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Need for Speed Pro Street«,
»Mario Galaxy« (Wii)
FREUT SICH AUF/ »Midnight Club LA«,
»Dead Space«



MORITZ WANKE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Orange Box«, »Civ IV« (PC)
FREUT SICH AUF/ »Alan Wake«, »GTA IV«



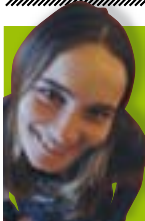
NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Mass Effect«,
»Uncharted« (PS3)
FREUT SICH AUF/ »Dead Space«, »Deus Ex 3«



HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Sputtelgirle
GENRES/ Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Party Animals«,
»Assassin's Creed«
FREUT SICH AUF/ »Dark Messiah«, »GTA IV«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Tomb Raider Anniversary«,
»Assassin's Creed«
FREUT SICH AUF/ »The Club«, »Condemned 2«



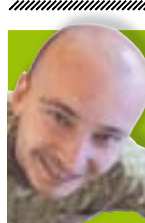
SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »PES 2008«, »Virtua Fighter 5«
FREUT SICH AUF/ »Fallout 3«,
»Midnight Club LA«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK
GENRES/ Rollenspiele, Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Tomb Raider Anniversary«,
»Two Worlds«
FREUT SICH AUF/ »Viking«, »Fallout 3«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Assassin's Creed«,
»Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Beautiful Katamari«,
»Kingdom Under Fire«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

HERAUSGEBER
Florian Petrich, Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PROJEKTLIEGUNG
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/Löwenstein

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

ANZEIGENLEITUNG
Media & Office Point, Christiane Schober,
Tel.: +49(0)8106 / 21 00 663, Fax: +49(0)8106 / 21 00 664,
Mobil: +49(0)162 / 279 45 99, E-mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

Tel. 089 / 856327-77

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: monatlich Vertrieb: im deutschsprachigen
Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind
unherberrechtlich 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: Dark Messiah, Ubisoft
Bildmotive von www.pixelquelle.de und www.aboutpixel.de

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Minuspunkte. 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. Kauftipps 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.

**THE CREATIVE GAME AND
3D EXPERTS**

**KURSSTART:
Mai
2008**

INFOTAG

am 13.01.08

in MÜNCHEN

**+
BERLIN**



Ausbildungsinstitut für Game Development, Animation und kreative Medien



Mehr auf www.360-live.de

- Video vom Einstiegslevel
- Update zur deutschen Version



“ Mit einem gezielten Tritt wird der Übeltäter in den Abgrund befördert ”

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC ELEMENTS

Orks vertrimmen und böse Mächte bannen, was kann es Schöneres geben? Kaum was, weshalb sich **Nicholas Buracas** pronto ins Reich der Fantasie begibt, genauer gesagt ins Land Ashan. Da errichtet der Dunkle Messias nämlich gerade seine Schreckensherrschaft. Jemand muss was tun!

Dass die Genres Rollenspiel und Action einander nicht ausschließen müssen, hat jüngst schon »Mass Effect« bewiesen. Hier haben wir wieder so einen Fall. »Dark Messiah of Might and Magic: Elements« fährt mehr auf rasante Action ab als »Mass Effect«, punktet aber auch mit Rollenspiel-Tiefe. Die Hintergrundgeschichte: Der Spieler schlüpft in die Fußstapfen des Nachwuchsabenteurers Sareth. Ein Waisenkind, aufgezogen vom Zauberer Phenrig und von diesem in der Kampfkunst unterrichtet. Als Prüfung soll er einen rätselhaften Kristall aufspüren und bergen. Schnell wird jedoch klar, dass es sich dabei um mehr handelt, als um eine Kleinigkeit. Und dass Sareths Taten mehr zum Schicksal der Welt Ashan beitragen, als er sich auch nur ansatzweise bewusst ist. Kurz gesagt, zeigt sich recht bald, dass der so genannte »Dunkle Messias« getreu einer alten Prophezeiung den Dämonenherrscher Kha Beleth aus seinem ewigen Gefängnis befreien soll – das wäre gleichbedeutend mit dem Ende der Welt Ashan. Im Verlauf der Geschichte geschehen jedoch Dinge, die Sareth zu Beginn nicht ahnt. Und so kommt es, dass sich die Geschichte im Spielverlauf einige Male unerwartet dreht und wendet, inklusive einiger »Hab ich mir doch gedacht!«-Momente.

AUF INS ABENTEUER

Bevor es jedoch losgeht, muss man sich für eine Charakterklasse entscheiden. Dabei bleibt es dem Spieler überlassen, ob er als hinterlistiger Attentäter, treffsicherer Bogenschütze, mystischer Magier oder Schwert schwingender Krieger gegen die dämonischen Heerscharen loszieht. Wie sich die Heldenfigur entwickelt, das ist nach der Wahl allerdings ziemlich vorherbestimmt – anders als am PC, wo der Charakter mit seinen Taten dazulernt. Daher kann dort ein bullenstarker Monsterrkrieger auch schon mal einen Feuerball verballern.

»Elements« jedoch macht die Fortschritte von der gewählten Klasse abhängig. Das hat Vor- und Nachteile: schade ist, dass damit einige Freiheiten in der Charakterbildung wegfallen. Auf der anderen Seite sorgt die Umstellung des Level-Systems dafür, dass sich jeder Durchgang wirklich anders anfühlt. Klar, schließlich muss man sich als Attentäter anders zu helfen wissen, als in der Rolle eines Kriegers oder Magiers.

Egal wie – sobald die Entscheidung getroffen ist, geht es ab ins Einstiegsareal. Übrigens ein Areal, das es auf dem PC gar nicht gibt. Statt wie dort im finsternen Verlies, finden wir 360-Abenteurer uns in einem idyllischen Tal wieder. Vögel zwitschern, ein Wasserfall rauscht. Wir vernehmen die Stimmene von Phenrig, der uns allein auf die Suche nach dem Shantiri-Kristall schickt. Er sei sich sicher, dass wir das auch alleine schaffen werden, sagt er. Wir vertrauen ihm da einfach mal und machen die ersten Schritte. Prinzipiell spielt sich »Dark Messiah« wie ein Ego-Shooter, oder besser gesagt

wie »Oblivion«. Mit dem rechten Trigger des Controllers schlägt unser Krieger/Magier/Was-auch-immer zu, während er mit dem linken feindliche Angriffe blockt. Drückt man beide Tasten gleichzeitig, teilt Sareth einen Tritt aus. Für das schnelle Wechseln von Waffen und Fähigkeiten kommt das D-Pad zum Einsatz. Und genau selbiges bekommen wir gleich in der Praxis beigebracht. Ein ahnungsloser Wächter an einer Steilkippe wird Opfer unseres heimtückischen Angriffs. Statt mit unserer Klinge auf ihn einzustechen, befördern wir ihn mit einem Tritt in den Allerwertesten in den Abgrund. Einige Rangeleien später befinden wir uns schließlich doch im Eingang eines alten Tempels.

Vom eher freundlichen Tal geht es nun also doch in einen finsternen Keller. Hier soll der Kristall versteckt sein. Wir hacken uns durch einige Untote und stehen schließlich vor einem Altar mit einem Schalter. Doch wo ist der Kristall? Als Fans der »Indiana Jones«-Filme wissen wir natürlich, dass man selten in alte Tempel einbricht und das gewünschte Artefakt einfach einstecken kann. Und wie Recht wir doch haben! Statt einer riesigen rollenden Kugel erwartet uns eine überdimensionale Spinne, der erste Bosskampf im Spiel. Anders als sein bedrohliches Äußeres vermuten lässt, geht das Ungeheuer relativ schnell in die Knie. Trotzdem, das schockt! Zur Beruhigung erst einmal einen Heiltrank geschluckt und dann einen Raum weiter. Dort ist er, der Shantiri-Kristall! Phenrig wird mit uns zufrieden sein.

UNTOTE GEFAHR

Zurück in der Heimat überrascht er uns jedoch direkt mit einem weiteren Auftrag. Wir sollen den eben gefundenen Kristall zum Magier Menelag in die Stadt Stonehelm bringen. Dieser sucht den rätselhaften Schädel der Schatten, der Schlüssel zu einem magischen Verlies, in das die Dämonen einst verbannt worden sind. Er muss auf jeden Fall zerstört werden. Damit Sareth nicht allein losziehen muss, bekommt er Xana mit auf den Weg, die sich mit seinem Geist verschmilzt. So soll sie ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen. Häufig jedoch auch mit ordentlich schnippischen Kommentaren. Speziell über Menelags Nichte, Leanna, die man in Stonehelm kennen lernt. Letztere ist übrigens eine der sympathischsten Videospieldamen seit langem. Kein Wunder, dass Sareth sich verguckt.

Stonehelm hat ein kleines Problem: Eine Armee Untoter steht vor den Toren und unser Held trifft prompt zum Start des Großangriffs ein. Reichlich verdattert wird man in die vermeintliche Sicherheit der Stadtmauern gezogen. All das erlebt man übrigens aus den Augen von Sareth, wie eigentlich den ganzen Rest des Spiels auch. Man ist wirklich mittendrin, statt nur dabei. Auch, als ein fast haushoher Zyklop durch das Stadttor kracht. Schlecht nur, dass Sareth sein Schwert in der Satteltasche seines Pferdes gelassen hat. Deshalb bleibt uns erstmal keine andere Wahl als die

AUF EINEN BLICK

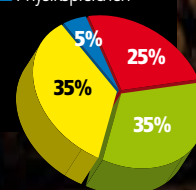
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Anney/Arkane
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1 - 10
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: düstere Fantasy-Action mit Mittendrin-Gefühl

DAS STECKT DRIN

- Erkunden
- Schwertkampf
- Magie
- Physikspielchen



» Flucht. Neben dem wütenden Zyklopen füllt sich das Stadtgebiet auch schnell mit Ghoulen. Das sind kleine, flinke Untote, die mit Genuss das Fleisch von Lebenden verzehren. Die schiere Menge der kleinen Quälgeister treibt uns den Schweiß auf die Stirn. Mit Tritten halten wir unseren Rücken frei und laufen einem Wächter hinterher. Wir sollen eine Ballista bemannen und damit den angreifenden Zyklopen lähmen.

KAMPF MIT KÖPFCHEN

Glücklicherweise finden wir schon im nächsten Abschnitt wieder ein Schwert. Damit fühlen wir uns deutlich wohler und können uns zukünftiger Schergen endlich wieder erwehren. Wie schon gesagt, grundsätzlich wird das Kämpfen wie in »Oblivion« gehandhabt. Neben den Standardangriffen lernt Sareth im Verlauf aber noch weitere Attacken, die deutlich mehr Wunden in die Feinde schlagen. Je mehr Treffer man landet, desto stärker füllt sich die Adrenalin-Leiste. Ist sie voll, kann man in den so genannten »Rage«-Modus wechseln, in dem man noch stärkere Angriffe vom Stapel lässt und selbst den härtesten Kämpfer umhauen kann. Wer jedoch nicht als Krieger kämpft, wird davon nicht allzu viel mitbekommen. Schließlich verlassen sich Bogenschützen oder Magier eher auf den Fernkampf und Attentäter auf stillere, hinterlistigere Methoden.

Richtig interessant wird es jedoch, wenn man die nähere Umgebung mit einbezieht. Und genau das gibt dem Spiel eine ganz besondere Dynamik, die über bloßes Schwert-Geschwinde hinausgeht. Da werden Ritter in Feuerstellen getreten, Ghouls in rostige Eisendornen – oder es werden gar ganze Gerüste filmreif kaputtgeschlagen. Leider sind wir damit auch schon bei einem der Schwachpunkte von »Dark Messiah«. Es sind einfach bei jedem Kampf immer genug Möglichkeiten da. Ist einerseits zwar abwechslungsreich, andererseits hält es den Spieler davon ab, einen normalen Kampf zu absolvieren. Am einfachsten ist es eigentlich immer, die Gegner mit einem Tritt in irgendeine Todesquelle zu befördern. Der Exitus tritt dabei nämlich ohne Umwege sofort ein. Und genau dadurch verlieren die Standardkämpfe nach einer Weile an Bri-

san. Stellenweise scheinen sich die Gegner auch in Federn zu verwandeln. Das ist natürlich nicht wörtlich zu verstehen. Aber stellenweise fliegen die Feinde nach einem simplen Tritt weiter in der Gegend herum, als man sich das in Wirklichkeit vorstellen würde. Aber gut, wir sind in einem Fantasy-Spiel.

FLIEG FEUERBALL, FLIEG!

»Dark Messiah« schafft es immer wieder, sich selbst und damit den Spieler vor Monotonie zu bewahren. Vor allem dank der spannenden Bosskämpfe. Die sind zwar häufig ebenfalls keine allzu schwere Hürde, sorgen aber dank der großartigen Inszenierung für so manchen Höhepunkt. Die Fights gegen die Zyklopen beispielsweise. Unvorsichtige Abenteurer werden da schon einmal gepackt und durch die Luft geschleudert, was aus der Ich-Perspektive richtig spannend wirkt. Weniger prickelnd ist allerdings die Tatsache, dass nach jedem Heldentod nachgeladen wird. Die Ladezeiten könnten wirklich kürzer, oder zumindest geschickter kaschiert sein. Dass sich »Dark Messiah« trotzdem flüssig anfühlt, liegt einfach am fair ausbalancierten Gameplay – und an der Tatsache, dass Einsteiger ja notfalls den Schwierigkeitsgrad von der mittleren auf die untere Stufe herabregeln können. Könner werden es schon auf dem voreingestellten Schwierigkeitsgrad nur selten miterleben müssen, dass sich der Bildschirm grau färbt und damit ein drohendes Ableben des Helden ankündigt. Heiltränen gibt's reichlich, aber nicht zu reichlich – genau die richtige Dosierung eben, sodass man was tun muss, ohne dass einem die Suche nach dem Geheimnis des Dunklen Messias zum Spaziergang gerät. Was übrigens vom Start bis ins Ziel rund 15 Stunden in Anspruch nehmen sollte.

Die Kameraführung jedoch hat ihre Tücken. Kann schon mal passieren, dass Sareths Körper an irgendwelchen Ecken oder Kanten hängen bleibt. Das zerstört nicht zwingend den Spaß, aber manchmal ist's halt doch etwas nervig. Aber zurück zu unserem Zyklopen. Klar, dass für so einen Brocken direkt ein ganzer Haufen Erfahrungspunkte winkt. Hat sich Sareth eine gewisse Anzahl davon verdient, steigt er dem Genre ent-

DIE DEUTSCHE VERSION

Das kommt auf Abenteurer zu

Für den Test hat uns Hersteller Ubisoft nur die englische Version zur Verfügung gestellt, und da geht's im Rahmen der Kämpfe stellenweise richtig zur Sache. Körperteile fliegen, Bäche aus Blut sprudeln. Ähnlich wie bei der PC-Version muss allerdings auch die deutsche Fassung von »Dark Messiah« zwecks Jugendschutz Federn lassen. Genaues stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Aber um die USK zufrieden zu stellen, könnte es beispielsweise notwendig sein, dass gewisse Attacken wegfallen: Dann könnte man Gegner nicht mehr köpfen oder um ihre Gliedmaßen bringen. Das würde natürlich auch nur im »Rage«-Modus auffallen. Allerdings droht weiteres Ungemach: Kann sein, dass Ubisoft den Blutgehalt deutlich zurückschrauben muss, eventuell verschwinden sogar Leichen erschlagener Feinde recht flott vom Bildschirm. Fix ist aber nix: Das Update vom Test der deutschen Version stellen wir rechtzeitig vor dem Start am 10. Januar auf unsere Webseite. Die Adresse: www.360-live.de

Lohnt sich's?

- ⬆️ Nett erzählte Geschichte, Physikengine kommt sinnvoll zum Einsatz, spaßiger Mehrspieler-Modus
- ⬇️ Wird im Verlauf etwas eintönig, könnte etwas mehr Rollenspiel sein

LICHT INS DUNKEL

Egal für welche Klasse man sich entscheidet: Die so genannte »Dark Vision« besitzt jeder der Helden von Beginn an. Auf Knopfdruck erhellt sich die Umgebung ungemein, unterstützt von einem sehr sehenswerten Blau-Farbtönen. Ein Nachtsichtgerät im Fantasy-Reich: warum nicht?



Im Mehrspielerteil steht Taktik im Vordergrund. Nur eingespielte Teams haben im »Kreuzzug« eine Chance

liveundonline

■ Kompletter neuer Mehrspieler-Modus, spielt sich wie »Battlefield« im Fantasy-Gewand ■ Zehn Teilnehmer bekämpfen sich auf einer der acht Karten ■ Fünf Spielmodi: Training, Deathmatch, Teamdeathmatch, Kreuzzug und der neue Blitz-Modus: Hier geht es darum, das gegnerische Team auszuschalten oder einen bestimmten Gebiet einzunehmen. Das ganze ohne Respawn, fast wie in »Counterstrike« ■ Vier ausbalancierte Charakterklassen ■ Neue Karten zum Download sind geplant, eventuell sogar neue Charakterklassen ■ 50 Erfolge ergeben 1.000 Gamerpoints. Gutes Balancing, knapp die Hälfte der Punkte gibt's für Siege bzw. Etappenziele in Mehrspieler-Partien

DIE TOTEN LEBEN

Was wäre ein Fantasy-Spiel ohne Zombies? In »Dark Messiah« sind sie stellenweise richtig gefährlich. Zumindest in größeren Gruppen. Denn normale Waffengewalt stecken die Moderbrüder überraschend locker weg. Feuermagie hilft.

ABWEHRHALTUNG

Es ist nie falsch, in Defensivstellung zu gehen. Gegner wie Zombies oder normale Ritter werden bei einem misslungenen Angriff für kurze Zeit aus dem Gleichgewicht gebracht. Der ideale Zeitpunkt für einen Gegenangriff. Aber Vorsicht: Einige Gegner durchbrechen die Deckung des Helden mit einem mörderischen Hieb, Biss oder Tritt. Jede Kreatur hat da ihr eigenes Mittel.

WIESO ELEMENTS?

Das ist neu!

Der Namenszusatz »Elements« im Titel weist Kenner schon darauf hin: Es handelt sich nicht nur um eine Portierung des original »Dark Messiah of Might and Magic« – also jenes PC-Titels, der vor knapp einem Jahr erschienen ist. Aber was genau kommt bei »Dark Messiah« für Xbox 360 hinzu? Nun ja, zum einen ist das komplette Interface auf die Konsole zugeschnitten, und das merkt man. Speziell das neue Auto-Anvisierfeature ist in hektischen Kämpfen ein wahrer Segen. Aber auch in den Kulissen tut sich mehr, zum Beispiel gleich im Einstieg. Statt durchgehend in einem düsteren Verlies herumzuirren, startet Sareth jetzt in einem lussigen Tal. Des Weiteren bietet das Spiel die neun Kapitel der PC-Version,

plus drei zusätzliche, die deutlich mehr Wert auf Erkundung und ein bisschen mehr Geschicklichkeit legen – Fallen überwinden und Geheimnisse aufdecken also. Außerdem zeigt sich das Skill-System verändert. Statt wie in »Oblivion« die einzelnen Fähigkeiten durch ihre Anwendung aufzuleveln, geschieht das nun automatisch, abhängig von der gewählten Klasse. Natürlich dürfen wir auch den Mehrspieler-Modus nicht vergessen. Der wurde zwar auf zehn Teilnehmer heruntergeschraubt, fühlt sich dafür aber deutlich ausbalancierter an als auf dem PC. Wer die Vorlage also nicht kennt, bekommt definitiv ein tolles Paket. Und selbst für Kenner des Originals lohnt sich ein Blick.



Statt direkt in einem düsteren Tempel zu starten, beginnt Elements in diesem idyllischen Tal

ÜBERFALL BEI NACHT

Menelog in Gefahr

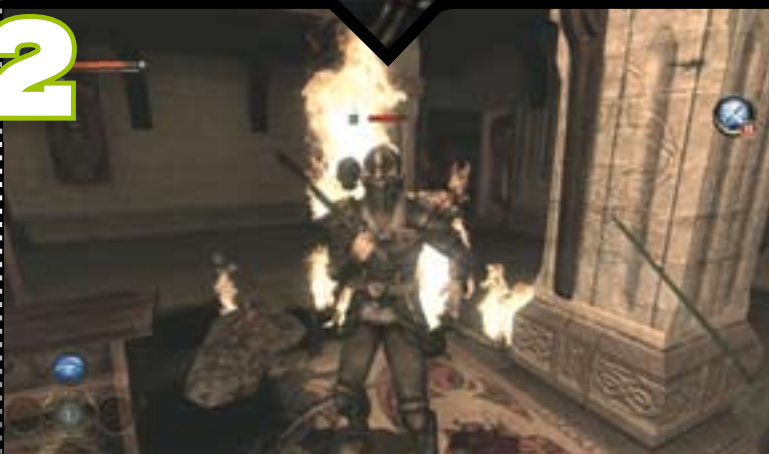
Nachdem der erste Angriff auf die Stadt Stonehelm zurückgeschlagen worden ist, bleibt genug Zeit zur Entspannung. Nennenswerte Puzzles gibt es allerdings keine, von den paar Finde-Schlüssel-, -suche-Tor-Rätseln abgesehen. Also vielleicht etwas Story? Wenn es ans Geschichten-erzählen geht, schaltet das Spiel in aller Regel in die Ich-Perspektive um, oder schiebt hier und da auch mal Render-Videos ins Bild, die allerdings wenig attraktiv aussehen. In diesem Fall erzählt Menelog vom Schädel der Schatten, während Sareth nur Augen für dessen Nichte Leanna hat. Klar, dass sich seine

Begleiterin Xana immer wieder mit schnippischen Kommentaren meldet. Die spätere Nachtruhe wird jedoch von einem Überraschungsangriff gestört. Sareth kämpft sich durch Menelogs Anwesen und die umliegenden Gärten. Finstere Ecken sind dabei ideal für fiese Hinterhalte. Im Hauptsaal erfährt man schließlich, dass der Shantiri-Kristall gestohlen wurde. Viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht, prompt nimmt Sareth über ein Portal die Verfolgung auf. Und ab hier kommt das Abenteuer richtig in Fahrt!

1



2



3



In diese Situation sollte man als Attentäter nicht kommen. In einer direkten Konfrontation sehen unsere Dolche alt aus

sprechend eine Stufe auf. Je nach gewählter Klasse erlernt der Recke dadurch neue Fähigkeiten. Stärkere Schwertangriffe als Krieger oder mächtigere Feuerbälle für den Magier. Actionspieler, die jetzt schon »Ohje!« schreien, können sich jedoch gleich wieder beruhigen. Der Rollenspielanteil ist auch in dieser Hinsicht minimal. Immerhin kommt bei der Waffenwahl ein wenig davon durch. Magische Schwerter oder Bögen sorgen für noch mehr Angst und Schrecken unter den Feinden. Wir hätten uns ganz persönlich aber noch eine Streitaxt gewünscht. Das Gleiche gilt übrigens für Händler. Die gibt es nämlich leider auch nicht. Sämtliche Ausrüstungsgegenstände lassen sich nur in den Tempeln, Höhlen und Ruinen finden. Der Sammel- und Tauschwahn fällt also nicht gerade stark aus. Apropos Waffen und Fähigkeiten. Wer zu faul ist, jedes Mal in den Inventarbildschirm zu wechseln um eine Fähigkeit, eine Waffe oder einen Heiltrank benutzen zu können, darf aufatmen. Mit wenigen Tastendrücker lassen sich bis zu acht davon auf das Digikreuz legen. Wer mit vier auskommt, umso besser. Denn bei mehr muss man zur Betätigung noch eine weitere Taste gedrückt halten. Ist speziell bei hektischen Kämpfen dann häufig ein bisschen zuviel des Guten.

MULTIPLAYER

Mit der Einzelspielerkampagne ist noch nicht alles vorbei. Denn auch der Mehrspieler-Modus bekommt von den Jungs aus Annecy einen ordentlichen neuen Anstrich verpasst. Wer es noch nicht weiß: Das gleiche Studio war schon für die Mehrspielerspekte der letzten »Splinter Cell«-Teile zuständig. Prinzipiell könnte man den Multiplayer als »Battlefield« im Mittelalter bezeichnen. Bis zu zehn Spieler

bekriegen sich mit Bögen, Schwertern und Zaubersprüchen. Klingt nach ein bisschen wenig, soll aber dafür sorgen, dass die Matches deutlich ausbalancierter sind. Das Gleiche gilt für die Charakterklassen. Gab es zu PC-Zeiten noch unfaire Vorteile für diverse Recken, gehört dieses Problem nun der Vergangenheit an. Und genau deshalb ist es wichtig, dass die Teams gut durchmischte werden. Eine einzige Ritter-Truppe hat genau so schlechte Karten wie eine Gruppe von Magiern.

Bei den Modi wartet zunächst ziemlich Standardkost: Neben Deathmatch-, Team-deathmatch- und Eroberungs-Varianten gibt es mit dem sogenannten »Blitz«-Modus etwas Neues. So richtig los geht es erst im Kreuzzugs-Modus. Hier kämpfen Untote und Menschen gegeneinander um verschiedene Ziele. Der Sieger zieht eine Karte weiter Richtung feindliches Hauptquartier. Der besondere Kick an der Sache: Je nach Erfolg leveln die eigenen Helden auf und schalten so neue Fähigkeiten frei, bis zu zehn an der Zahl. Das sorgt für neue taktische Möglichkeiten. Tolle Sache, dass es dieser Modus vom PC in die 360-Version geschafft hat. Neben den üblichen Weltkriegs- und Science-Fiction-Szenarien haben die Spielmodi einfach was angenehm Frisches an sich. Das Gesamtpaket ist daher überzeugend genug, um unsere Auszeichnung als Live Tipp zu bekommen. Um die Spieler bei der Stange zu halten, sind übrigens bereits neue Karten zum Download angekündigt, außerdem denkt Ubisoft über neue Charakterklassen nach. Spätestens die sollten dann für noch mehr Würze in den Partien sorgen.

KRAFTQUELLE

Grundgerüst für das Spiel ist Valves Source-Engine, die auch in der »Orange Box«

WAFFEN UND ITEMS

Sammel-Lust?

Insgesamt vier Waffentypen sind im Spiel zu finden. Schwerter, Dolche, Stäbe und Bögen. Von jedem gibt es jedoch auch magische Varianten, die logischerweise deutlich mehr Schaden anrichten. Händler scheinen in Ashan leider nicht zu existieren. Ungebrauchte Gegenstände in bare Münze verwandeln funktioniert also nicht. Gleiches gilt für die Items. Heil- und Manatränke oder magische Ringe lassen sich ausschließlich in den Verliesen finden.



zum Einsatz kommt. Im Vergleich mit der PC-Version wirkt die 360-Fassung durch ein paar zusätzliche Effekte deutlich aufgeschönt. Vorrangig zu erwähnen ist natürlich das High-Dynamic-Range-Lighting, das für deutlich lebendigere Lichtverhältnisse in den Kulissen sorgt. Aber es ist nicht alles Gold, was glänzt. Wie schon bei »Half Life 2« merkt man dem Grundgerüst einfach das Alter an. Speziell bei den Charaktermodellen und vor allem deren Animationen. Oftmals wirken diese ein wenig hölzern, was dann von der oftmals überreagierenden Physik-Simulation noch ver-

stärkt wird. Auch einige Objekte wirken etwas kantiger als in anderen aktuellen Spielen. Aber neben dem brillanten Hingucker »Assassin's Creed« wirkt momentan ziemlich vieles alt. Trotz der Meckerei sei jedoch gesagt: Überwiegend wirkt die Welt wie aus einem Guss und man möchte die Gebiete am liebsten immer weiter erkunden. Schade nur, dass »Dark Messiah« auch hier die linearen Pfade eines Actionspiels geht. Nur selten hat man die Möglichkeit, einen alternativen Weg einzuschlagen.

Schade übrigens auch, dass wie schon am PC, in Deutschland eine gekürzte Fassung auf den Markt kommt. Die Action wird um etwas Blut erleichtert, die Interaktion mit Leichen fällt weg, einige Zwischensequenzen werden entschärft – jedenfalls laut Hersteller. Wir hatten zum Test eine englische Version zur Verfügung, weshalb wir auch die Qualität der Synchronsprecher noch nicht beurteilen können. Die englischen Sprecher machen auf jeden Fall einen erstklassigen Job. Deshalb sind wir guter Dinge, dass die deutschen Kollegen es ebenfalls hinbekommen – zumal sie das ja in der PC-Version auch schon geschafft haben.

Letztlich ist »Dark Messiah of Might and Magic: Elements« also das ideale Futter, um im Januar gut über die Runden zu kommen. Beinharte Rollenspieler mögen das Gesamtgefüge vielleicht als etwas unterkomplex empfinden, dafür sollten Actionfans umso glücklicher werden. Spannende Kämpfe, interessante Schauplätze und eine Story mit der einen oder anderen Wendung laden zu einem angenehmen Fantasy-Abenteuer ein, mit einem neckischen

Mehrspieler-Modus als Tüpfelchen auf dem i. Bleibt nur zu hoffen, dass sich dieser bei der starken Konkurrenz auf Xbox Live auch durchsetzen kann. Wir schleifen auf jeden Fall schon mal die Schwerter!

Nicholas Buracas

In Stonehelm wird auch mal richtig geschossen. Der wuchtige Zyklop gibt für die Ballista ein gutes Ziel ab



Dark Messiah: Elements

GRAFIK/

Meistens hübsch, aber manchmal doch etwas angestaubt

8

SOUND/

Gute englische Sprecher, dafür sich wiederholende Kampfschreie

8

STEUERUNG/

Durchdacht und schnell erlernt. Prima!

9

Mitreißend, erfrischend, aber leider auch mit ein paar Macken

8.7

Mehr auf: www.360-live.de

■ Test ■ Leserwertung ■ Screenshots

Lohnt sich's?

- ↑ Hübsche Grafik, drei gut abgestufte Schwierigkeitsgrade, fein ausbalancierte Erfolge
- ↓ Langweilige deutsche Synchro, Steuerung kaum konfigurierbar, belangloser Online-Modus



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

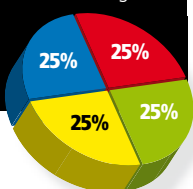
Publisher/ Midway
Hersteller/ Midway Austin
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-8
Xbox Live?/ ja
USK/ ab 16

KURZ & KNAPP

Ziemlich schnittiger, aber sehr geradlinig gemachter Vorwärts-Ego-Shooter

DAS STECKT DRIN

- Würmer
- Mutanten
- Aliens
- Wiederholungen



BLACKSITE

Na so was: Aus dem Nichts kommt uns ein Ego-Shooter auf die 360, von einem Mann, der schon an System Shock, dem Meisterdieb und Deus Ex mitgearbeitet hat

Wir wissen es längst. Seit dem Ufo-Absturz im Juni 1947 nahe dem amerikanischen Städtchen Roswell hält die US-Regierung extraterrestrische Technologien geheim. Das Team von Midway Austin um Projektleiter Harvey Smith - bekannt unter anderem als Miterfinder von »System Shock« und »Deus Ex« - bastelt aus der Alien-Mär einen Ego-Shooter, an dem Verschwörungstheoretiker sicher ihre Freude haben dürften. Zumal einen das erste Mysterium schon auf der Packung anspricht: Warum trägt dieses Spiel in den USA den Titel »Blacksite: Area 51«, bei uns in Europa aber nicht? Wohin ist die Namensveränderung verschwunden? Weshalb verheimlicht Hersteller Midway, dass es sich hier um den Nachfolger zum spannungsgeladenen Ego-Shooter namens »Area 51« für die alte Xbox handelt?

Fragen über Fragen, aber zunächst pfeifen wir auf die Antwort - wir müssen in den Irak. Hier beginnt alles im Rahmen einer stinknormalen Ret-

tungsmission. Der Protagonist Aeron Pierce und sein Team braungebrannter, volltätowierter und überhaupt ziemlich hart gesottener Kameraden sitzen unter der Plane eines Kleinlasters, auf dem Weg zum Einsatz. Namen wie Bagdad und Ramadi sind auf vorbeihuschenden Schildern zu erahnen. Plötzlich hält der LKW an. Dann Rufe, Schüsse, Salven, die Action beginnt. Gemeinsam mit seinen Leuten stürmt Pierce nach draußen und schenkt dem Empfangskommando ein: Die irakischen Posten kriegen ordentlich Blei in die Blutbahn gepumpt. Recht bald ist der Weg frei,

„Einige Passagen machen einen extrem aufgesetzten Eindruck“

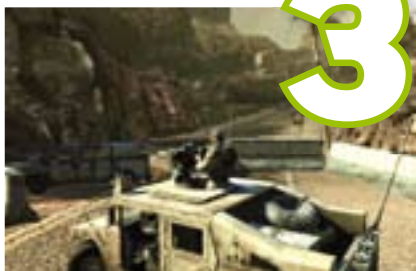


Würmer, Aliens, Mutanten: Hier läuft einem halb Hollywood vor die Flinten

liveundonline

■ Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture-the-Flag, Entführung für maximal acht Teilnehmer ■ Acht Karten, davon zwei für Capture-the-Flag ■ kein Koop, keine Multiplayer-Action an einer Konsole ■ 44 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints

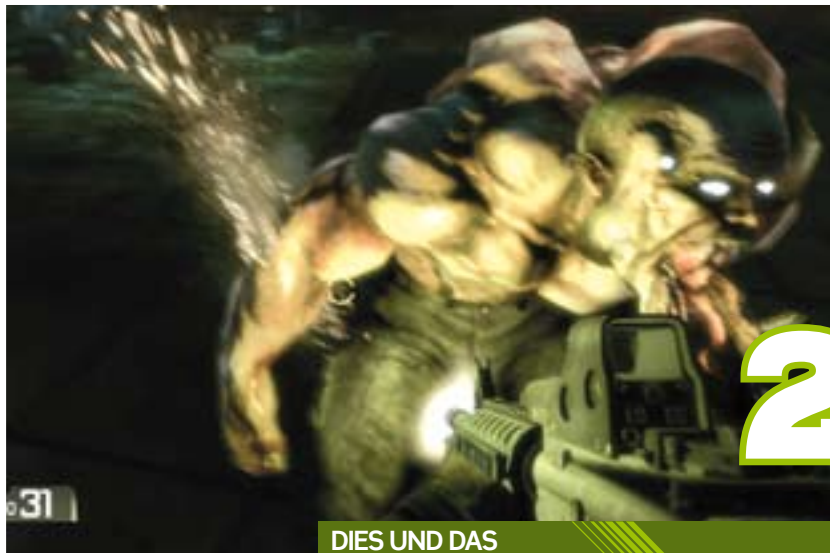
3



BITTE, BITTE...

Lass mich dein Sklave sein!

Einsam sterben? Nicht hier! Oft genug schwänzelt ein bis zu zweiköpfiges Squad-Team mit wechselnder Besetzung um einen herum. Auf Kommando rennen die Jungs an Stellen, die man ihnen durch simples Markieren per Fadenkreuz zuweist; sie treten auch Türen ein oder sprengen Gatter, wenn man's ihnen befiehlt. Klappt aber nur an vorgegebenen Positionen. Blöd, dass die Sache ziemlich aufgesetzt wirkt: Viele Aktionen könnte die Heldenfigur locker selbst durchführen, darf sie aber nicht. Zudem braucht die KI für die Wegfindung ihre Zeit.



2

DIES UND DAS

Und die Moral von der Geschicht..

Ein wichtiges Element des Gameplays ist die so genannte »Moral«. Je nachdem wie aktiv man die Kollegen einsetzt und wie gut

der Spieler kämpft – sprich, wie viele Kopfschüsse er landet – desto höher die Moral, und desto aktiver schreiten die Gefährten ins Gefecht.

Eine Prise Taktik, bitte sehr: Der Held kann neben den Granaten nur zwei Waffen bei sich tragen, zum Beispiel Schnellfeuer-Kanone und Ultra-Scharfschützen-Knarre. Weil die Angriffstaktiken der Gegner oft wechseln, ist es

ratsam, klug zwischen den – von der Wirkung her deutlich unterschiedlichen – Waffen zu wechseln. Munition liegt herum, und zwar in aller Regel reichlich

Ab und zu darf man in bereitgestellten Jeeps und Radpanzern rumgurken. Manchmal klemmt sich der Held selbst hinter die Bordflak auf der Ladefläche. Das hat beachtlichen Unterhaltungswert, weil das Ding mehr Projektil pro Sekunde spuckt, als Kane und Lynch »F...«-wörter in einem Satz unterbringen können.



1

weiter geht's, schließlich gilt es eine verloren gegangene Wissenschaftlerin namens Noa Weis zu finden. Pierce und Co rücken vor, nehmen Gegner auseinander, bahnen sich einen Weg in eine irakische Siedlung, an einer hübschen Moschee vorbei. Kurzes Innehalten: schon klasse, wie das goldene Dach in der prallen Sonne glänzt!

In diesen ersten Momenten ist man mit Unterstützung durch ein zweiköpfiges Team unterwegs, später auch mal allein oder zu zweit. Die KI der Kameraden wie auch der Gegner tut nichts wirklich Dummes, aber auch nichts beachtenswertes. Die Kameraden trotten hinter einem her, leisten keinerlei Führungsarbeit, kämpfen ein bisschen mit. Sterben können die Jungs und Mädels übrigens nicht, oder zumindest nur in choreographierten Momenten. Auf die Begleiter aufpassen? Nö. »Blacksite« verzichtet auf Taktik-Geplänkel und ähnliche Mädeleien. Ist halt ein Shooter, Schuss und Schluss, mit nur wenigen eigenen Facetten.

Nachdem die Wissenschaftlerin gefunden und ins Team geschleust wurde, gilt es einen Bunker zu stürmen. Schon dass die Tür des Bunkers nicht so einfach zu öffnen ist, lässt schnell darauf schließen, dass hier jemand etwas geheim halten möchte. Je weiter Pierce vorankommt, desto stärker der Widerstand durch irakische Soldaten – und etwas anderes, seltsames. Schnelle Biester buddeln sich aus dem

Boden und heizen einem kräftig ein. Aliens? Mutanten? Das wird sich zeigen! Doch nach kurzer Zeit erreichen unsere Marines einen Raum mit einem merkwürdigen Kristall – ein Artefakt unbekannter Herkunft. Noch ehe das Hirn den Gedanken »Gefahr!« zu Ende bringt, verschwimmt das Bild, eine Ohnmacht droht, Dutzende Biester stürmen herein, Bilder von einem Feuergefecht blitzen auf, der Heldentod scheint unvermeidlich. Aber irgendwie gelingt die Flucht. Nach einem kurzen Stelldichein mit einem ersten größeren Zwischengegner ist die Trainings-Etappe vorbei.

Danach: Ladepause und Kameraschwenk. Drei Jahre sind vergangen, und nichts ist mehr wie es mal war. Statt dem Irak dient jetzt die Wüste von Nevada als Kulisse. Straßen sind gesperrt, Militärposten überall. Was ist hier los? Als Teil einer US-Eliteeinheit soll der Held mit seinem Team in ein Kaff namens Rachel in der Wüste vordringen. Der Weg? Die Hölle auf Erden! Von überall strömen Viecher in den Bildschirm, offensichtlich mit nur einem Ziel: Pierce und seine Begleiter ins Jenseits zu befördern. Doch die Schlacht hat erst begonnen, auch der Kampf gegen den inneren Schweinehund. Denn einige Passagen machen einen extrem aufgesetzten Eindruck, beispielsweise die Fahrt nach Rachel. Klar, wir lassen uns schon gern darauf ein, uns mit der Steuerung unseres Hummer-Jeeps vertraut zu machen,

auch wenn sie sich selbst nach einer halben Stunde immer noch nervtötend schwammig anfühlt. Aber gute fünf Minuten nur durch die Landschaft preschen, ohne das groß was passiert? Gut, dass irgendwann ein Helikopter erscheint und das Feuer eröffnet. Kurzes Gefecht, einige Ausweichmanöver und schon ist der Vogel verschwunden. Hat das einen Sinn? Kaum. Dann ist die Straße blockiert. Ein großer LKW liegt mitten auf der Straße und weit und breit keine Menschenseele. Also aus dem Jeep gehüpft, einen kurzen Umweg um den Truck marschiert und – Überraschung, Überraschung! – ein paar kleine E.T.s ins Jenseits befördert. Auf der anderen Seite des Trucks steht ein total identischer Militärwagen bereit, einfach so. Hat das einen Zweck? Man muss es eben nehmen, wie's kommt. Und wer das kann, darf sich auf einige sehr hübsch inszenierte Momente einstellen.

Hat man im ersten Kapitel noch leichtes Spiel, zieht der Schwierigkeitsgrad nach etwa zwei Stunden deutlich an. Selbst auf der leichtesten der drei Stufen gibt's dann ordentlich zu tun. Mysteriöse Truppen, fiese Aliens und überhaupt lauter seltsames Gesocks aus der Gegnerklonfabrik stürmt herbei. Das Schadenssystem tut das seine, damit Heldentode trotz der heftigen Attacken eher die Ausnahme bleiben. Steckt Pierce zu viele Treffer »

ALIEN-INVASION...

... leider nur online

Es hätte so schön werden können: Bis kurz vor Release hieß es, dass »Blacksite« einen Online-Koop-Modus bekommen würde. Tja, der fehlt jetzt. Nun können sich bis zu acht Spieler aus der ganzen Welt halt auf insgesamt acht Karten im »Deathmatch« die Köpfe wegballern. Wählen kann der Spieler hierbei zwischen Außerirdischen- und Menschenfraktion. Dazu gibt's noch das fast schon obligatorische

»Capture The Flag«. Hier gilt es, die Flagge des gegnerischen Teams aus deren Basis in die eigene zu befördern. Der Haken ist allerdings dabei, dass lediglich zwei von den acht Karten dafür vorgesehen sind. Insgesamt also ein weniger spannender Online-Modus. Kein Wunder, dass die Server so leer sind.



» ein, leuchtet der Bildschirm rot und signalisiert damit, dass man schnellstmöglich Deckung suchen und den Lebensenergien Zeit geben sollte, sich zu regenerieren. Wer das berücksichtigt, kann dem Finale trotz der Feindflut recht geradlinig entgegen marschieren – nicht zuletzt, weil die Checkpoints sehr fair gesetzt sind. Ist halt nur doof, dass jeder Heldentod eine Ladepause nach sich zieht. Ladepausen auch zwischen den Kapiteln, und keine einzige davon wird irgendwie kaschiert, sehr schade. Nur ein statischer Bildschirm, ein paar Zeilen Text...

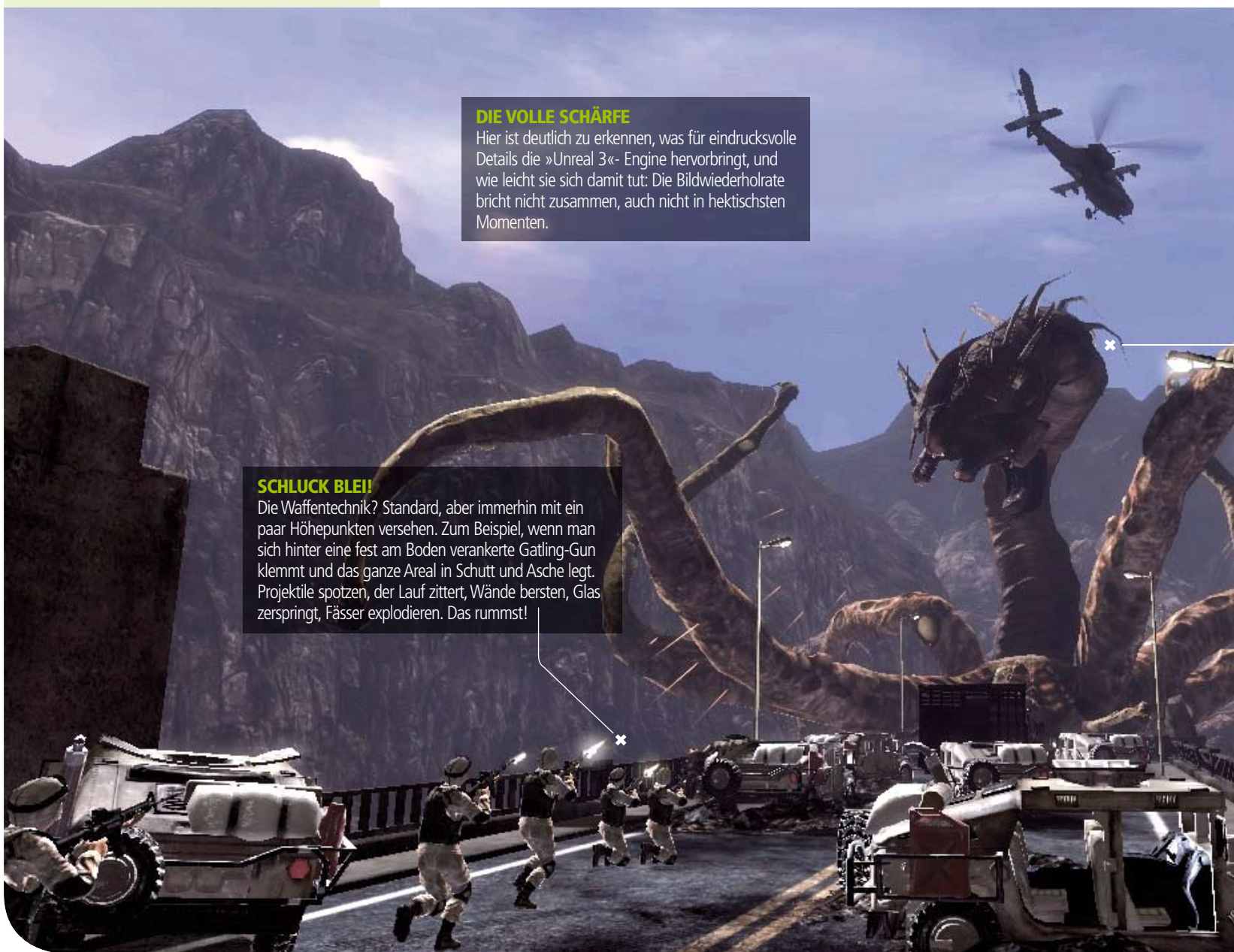
Den Spielfluss hemmen noch andere Kleinigkeiten. Zum Beispiel hoppsten einem Teamkameraden schon mal rücksichtslos vor die Flinte und verhindern für einen kurzen Moment weiteren Beschuss der garstigen Biester in der Ferne. Freundfeuer ist nämlich total verboten: Kumpel vor dem Fadenkreuz ist gleichbedeu-

DIE VOLLE SCHÄRFE

Hier ist deutlich zu erkennen, was für eindrucksvolle Details die »Unreal 3«-Engine hervorbringt, und wie leicht sie sich damit tut: Die Bildwiederholrate bricht nicht zusammen, auch nicht in hektischsten Momenten.

SCHLUCK BLEI!

Die Waffentechnik? Standard, aber immerhin mit ein paar Höhepunkten versehen. Zum Beispiel, wenn man sich hinter eine fest am Boden verankerte Gatling-Gun klemmt und das ganze Areal in Schutt und Asche legt. Projektile spotzen, der Lauf zittert, Wände bersten, Glas zerspringt, Fässer explodieren. Das rummst!



tend mit einem stillgelegten Abzug – hat uns schon bei »Call of Duty 4« nicht wirklich gestört, aber manchmal ein bisschen in Schwierigkeiten gebracht. Ähnliches geschieht übrigens bei Feuer-Frei-Kommandos auf Menschen, die die Arme hinter über dem Kopf kreuzen oder sich anders sichtbar ergeben – hier verweigert »Blacksite« den Feuerbefehl und signalisiert das mit einem entsprechend markierten Fadenkreuz. Davon abgesehen gibt sich »Blacksite« aber in Sachen visuelle Zurschaustellung heftig. Blut und Körperteile, hier fliegt so einiges: trotz USK-Freigabe ab 16 Jahren keine Kürzungen, Entschärfungen oder sonstige Entmündigungen weit und breit.

Überhaupt gibt sich die Grafik prächtig. Die Alien-Hatz wird von der »Unreal 3«-Engine befeuert, wie auch »Mass Effect« und »Rainbow Six Vegas«. Zerstörbares Terrain

WILDER STILMIX

Heiteres Filme-Raten

Man kann den Jungs von Midway schwerlich vorwerfen, sie hätten sich nicht von Monster- und Alien-Streifen inspirieren lassen. Mixt man die Käfer aus »Starship Troopers« mit den Viechern aus »Im Land der Raketenwürmer« und den Elitesoldaten aus »Half-Life 2«, hat man eine Großzahl der Gegner aus »Blacksite«. Und wurden nicht auch schon ähnlich aussehende Mutanten in »Far Cry: Instincts« gesichtet? Von kleinen Krabbelviechern bis hin zu bildschirmfüllenden Tentakeln rennt, zoomt, kriecht und flitzt einem so ziemlich alles über die Mattscheibe, was in den letzten Jahren als Monster Rang und Namen erhalten hat. Offenbar mögen die Entwickler auch »GoW«, das zeigt sich spätestens in der dritten Episode: Eine Mission in der Nacht, prasselnder Regen und Gegner, die mit einem orangefarbenen Leuchten abdanken. Selbst das Teammitglied Grayson sieht aus wie Marcus Fenix. Außerdem noch das Schadenssystem von »Call of Duty«, Spielelemente aus »Ghost Recon: Advanced Warfighter« und so weiter... Wäre schon schön gewesen, wenn sich all diese Facetten harmonisch ineinander fügen würden. Das ist aber nicht immer der Fall.



Für diese »Fliegen« bedarf es schon des etwas größeren Kalibers...

und beeindruckende Explosionen bilden die Basis, viele actiongeladene Momente das Sahnehäubchen. Das für »Unreal«-Games typische Bloom-Glühen an Ecken und Kanten ist allgegenwärtig. Für die Eindeutigkeit fallen uns leider keine vergleichbaren Komplimente ein. Warum wirkt gut die Hälfte der Synchronsprecher so, als hätte sie sich vor den Sprachaufnahmen eine Ladung Schlaftabletten ins Mineralwasser gemixt? Wer mal nicht einschlafen kann, dem empfehlen wir speziell die Ansagen der Wissenschaftlerin bzw. Mitkämpferin Noa Weis, mit ihren kurzen Haaren und dem rauen Charme quasi Alyx Vance abgeschobene Zwilling-Schwester. Ihr zuhören klappt allemal besser als Schäfchen zählen. Gute Nachricht für jene, die des Englischen mächtig sind: Das wesentlich mitreißender gesprochene US-Original ist auf die DVD gepresst, trotzdem fehlt's den Dialogen auch hier an Zündstoff. Eine Ansage der Marke »50 auf mich, dass ich mehr umleg als du« ist leider das Witzigste und Ironischste, was den Textverantwortlichen eingefallen ist.

Letztlich fehlt es an Überraschungen und Ideen. So verlässt sich »Blacksite« auf Bewährtes, bemüht allseits bekannte Klischees. Böse Muslime? Sicher. Geheime Verschwörungen? Natürlich. Böse Aliens, die die Welt erobern wollen? Kannst drauf wetten, dass du mit all dem in der ersten Spielstunde abgespeist wirst. Und darauf, dass sich in Sachen Story später nicht mehr allzu viel tut. Ginge ja in Ordnung, wenn wenigstens die paar Schocks sitzen und die ansatzweise ja ziemlich nett inszenierten Flucht- und Jagd-

szenen richtig Tempo hätten. Aber auch da fehlt der letzte Kick.

Handwerkliche Mängel tragen das ihre dazu bei, dass »Blacksite« stellenweise unfertig wirkt. Dass Menschen wie du und ich schon mal geschlossene Türen passieren oder in 45-Grad-Winkeln ihre Marschrichtung ändern, das muss man dem Game nachsehen können. Wie auch den Wegfall des Koop-Modus, und die etwas kurze Spieldauer. Trotz des eher unnachgiebigen Schwierigkeitsgrades werden geübte Gamer nach sieben bis neun Stunden das Finale erreicht haben. Nicht jeder wird danach Gründe für eine Rückkehr finden. Die geradlinige Machart lässt wenig Freiraum für bemerkenswerte Spaziergänge oder vergleichbare Forschungen. Klar, man kann auf allen drei Schwierigkeitsgraden Erfolge abstauben, und durch Sammeln von »Info«-Icons noch einen weiteren Erfolg, aber das ist's dann auch schon mit den Motivationshilfen.

Nicht dass wir uns falsch verstehen: »Blacksite« vermag trotz seiner Mängel durchaus gut zu unterhalten, die Action kann einen stellenweise sogar richtig mitreißen. Das Game kommt halt nur leider etwas zu spät und trifft jetzt auf Kundschaft, die das Beinahe-Fehlerlos-Niveau von Top-Produktionen wie »Orange Box«, »Call of Duty 4« oder »Bioshock« gewohnt ist. Und bei so einem Vergleich steht »Blacksite« halt nur im zweiten Glied.

Moritz Wanke

Blacksite: Area 51

GRAFIK/

Hübsch, flüssig, gute Figurenzeichnung

8

SOUND/

Gute Musik, klasse Effekte, aber schlechte deutsche Sprecher

8

STEUERUNG/

Flüssig, angenehm, leider kaum konfigurierbar. Standard

8

Ein netter Shooter für zwischendurch. Trumpft optisch auf, wirkt aber stellenweise unfertig

7.8 aus 10



Lohnt sich's?

- Aufgebohrte Videos, komplett synchronisiert
- Teilweise bockschwere Fragen rund ums Zelluloid, kein Live-Multiplayer



Erscheint/ erhältlich



Fanta Vier: Diese dicken Dinger nennen sich Big Button Pads und laden zum Mitquizzeln ein

AUF EINEN BLICK

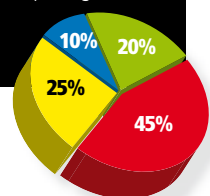
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Screenlife Games
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Quiz
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live?/ jein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für die Xbox 360: Quizshow über Filme, Stars und Sternchen

DAS STECKT DRIN

- Ratefragen
- Fangfragen
- Zitatfragen
- Spaßfragen



SCENE IT?

Hollywoods schwerste Quizshow

Es war nur eine Frage der Zeit, bis Microsoft die »Buzz!«-Idee von Sony kopiert, und vier »Hot Buttons« aus den TV-Ratespielen zusammen mit einem Quizgame in eine Packung legt. Vorhang auf für Screenlifes »Scene it?«, das bis zu vier Freunde gleichzeitig an den Bildschirm bringt und mit 1.800 Fragen rund um das Thema Hollywood konfrontiert.

Einzigartig an »Scene It?« sind also die vier schicken »Big Button Pads«, die einem aus der Verpackung entgegen fallen – löblich, dass die acht zum Betrieb notwendigen Batterien gleich mitpurzeln. So ein Pad besteht aus einer großen Ich-weiß-es-ich-weiß-es-Taste, plus den vier Standardtasten A, B, X, Y, Start, Select und Guide. Verbunden werden die guten Stücke kabellos mit Hilfe eines Infrarot-Sensors, der per USB an die Konsole angeschlossen wird. Also kein Funk, daher braucht es Sichtkontakt zum Empfänger. Diese betagte Technologie hat ihre Nachteile: Wer zum Beispiel achtlos seine Bier-

oder Colaflaschen vor den Empfänger stellt, braucht sich über Befehlsverweigerung nicht zu wundern. Die Reichweite von 4,5 Meter sollte aber ausreichen. Zur Not tut's übrigens auch der Standard-Controller.

Ganze zwei Modi springen einen im Hauptbildschirm an: »Kurzes Spiel« und »Party Spiel«. »Kurzes Spiel« führt die Teilnehmer durch 15 von 21 Minigames, zum Beispiel »Kinderspiel«. Da müssen Filmtitel an Hand einer Zeichnung erraten werden. Bei »Filmclip« wird ein bis zu 60 Sekunden langer Ausschnitt aus einem Streifen gezeigt, anschließend wird man mit Fragen dazu bombardiert. Die Clips liegen in HD-Qualität und deutsch synchronisiert auf der DVD vor. Prima! Um Wiederholungen zu vermeiden, merkt sich »Scene It?« die gestellten Fragen. Klappt ganz gut: Frage-Dopplungen sind extrem selten. Ziel von »Scene it?« ist es natürlich, die Mitspieler in Sachen Filmwissen und Punkte-

liveundonline

■ Nicht im Ansatz ein Multiplayer-Modus via Xbox Live. Sehr schade! ■ Bis zu vier Spieler an einer Konsole ■ 42 Erfolge für 1.000 Punkte, die meisten werden im Vorbeilaufen ergattert

3



LANGWEILIG

Fade Machart

Wer schon mal »You don't know Jack«, »Buzz!« oder irgendein anderes Quizgame gezockt hat, dem wird's hier wohl Tränen in die Augen treiben – so langweilig und leblos ist »Scene it?« aufgemacht. Statische Bildschirme, kaum irgendwo Bewegung, fade Musik und kaum mal ein witziger Kommentar: Entwickler Screenlife hätte dem Spiel mehr Leben einhauchen müssen. Selbst die Charaktere sehen schlechter aus, als die in dem mittlerweile drei Jahre alten »Die Sims 2«. Animierte Schaltflächen, detailreichere Polygon-Modelle und motivierende Fragepräsentationen hätten dem Ganzen gut getan.



KLAPPE

Und Action!

Die kurzen Videoclips zeigen Szenen aus verschiedenen Filmen, die meisten stammen aus den USA, ein paar aus Deutschland, alle hoch aufgelöst in HD-Qualität. Anschließend folgen Fragen, die sich auf den Ausschnitt beziehen – inklusive vier Antwortmöglichkeiten.

Wer hätte diesen Gegenstand einem Film zuordnen können? Wir müssen da leider passen. Einige Gegenstände sind absolut knifflig ausgewählt. Wer ein

fotografisches Gedächtnis hat, könnte hier aber auftrumpfen.

Wenn Kinder malen, tun sich Erwachsene oft schwer, das Gesehene zu entlarven. Das dachten sich wohl auch die Entwickler und schieben immer wieder mal abstrakte Zeichnungen auf den Bildschirm. Wer den dazugehörigen Film erkennt, sollte schnell die richtige Lösung auf seinem Big Button Pad drücken.

2

3



2

stand zu übertrumpfen. Ergo, wer das Game alleine zocken möchte, wird schnell gelangweilt sein. Wieso gibt's keine Computergegner? Einzig und allein dient der Alleingang zum Training der Reaktionszeit. Denn um die Fragen richtig zu beantworten, stehen dem Spieler lediglich drei Sekunden zu Verfügung. Die Antworten lesen, kurz überdenken, dann schnell die richtige Taste antippen, das bringt sicherlich einige Kandidaten ins Schwitzen.

Ist aber ein gutes Training für das »Party Spiel«, also den eigentlichen Dreh- und Angelpunkt. Zu viert auf der Couch sitzen, auf den Fernseher starren, die Frage ablesen – gesprochen werden sie nämlich nicht – dann als erstes auf den Auslöser hauen und aus den vier vorgegebenen Antworten die richtige wählen. Das verspricht eigentlich jede Menge Spaß und Spannung. Doch leider bringt »Scene It?« keine Ideen mit. Andere gleichartige Titel, wie der PC-Hit »You don't know Jack«, haben da wesentlich mehr zu bieten. Mehr Witz, mehr Gags, freche Sprecher, witzige Spielmodi und ein unterhaltsames Fragesystem. Nichts davon ist in »Scene it?« zu finden. Das gibt sicher keine Oscar-Nominierung!

Richtig partytauglich ist das Game schon deshalb nicht, weil die knüppelhaften Fragen selbst eine volltrunkene Vierer-Runde in die Depression treiben können. Da muss man zum Beispiel folgendes Zitat vervollständigen: »Wenn Sie ihr Leben beenden wollen, dann beenden sie doch ihr Leben, ...?« Nicht gewusst?

Dann vielleicht das hier: »Wie viele hart gekochte Eier aß Paul Newman in Der Unbeugsame?« Weiß doch jeder, dass es 50 waren, oder etwa nicht? Fußball-Fragen zum »Wunder von Bern« sind mit Abstand das Leichteste, was einem das Spiel an Fragen vorsetzt. Sagen wir's kurz: Nur wer über wahrhaft fundiertes Filmwissen verfügt, sollte den Kauf von »Scene It?« in Erwägung ziehen. Sonst sind Wutausbrüche und aus Frust gegen die Wand geworfene Big Button Pads wohl unvermeidlich. Die Pads machen übrigens einen soliden Eindruck. Gut möglich, dass sie auf Frustrationen geprüft wurden.

So sehr wir auch Microsofts Ansinnen unterstützen, das Spielesortiment für die Xbox 360 um ein Game für Freunde und Familie zu ergänzen – das hier ist's leider nicht. Zu spezielle Fragen, zu schwer. Wäre es nicht sinnvoller gewesen, den Titel mit Allgemeinfragen zu veröffentlichen, nach dem Motto »Wer wird Millionär?«. Wieso wird die Live Vision Cam nicht unterstützt, wieso gibt's keinen Xbox-Live-Modus, jedenfalls laut Packungs-Rückseite? Was übrigens nicht ganz stimmt, denn in den Optionen hält sich ein Reiter mit der Inschrift »Download« versteckt. Wer den anwählt, findet sich allerdings in einem vorerst nahezu leeren Areal wieder. Zugegeben, nicht komplett leer: Man kann die Demoversion von »Scene It?« runterladen, also genau jenes Spiels, das gerade als Vollversion in der Konsole rotiert. Interessante Logik. Sagen wir's so: Es gibt viel, ganz viel Raum für Verbes-

serungen. Wir hoffen sehr, dass Microsoft die Big Button Pads tatkräftiger unterstützt als früher das Mikrofon des »Xbox Musik Mixer« oder jüngst die Live-Vision-Kamera. Neue Download-Fragen wären ein Anfang.

Moritz Wanke

Scene it?

GRAFIK/

Mit der schwächste Teil des Spiels, immerhin HD-Videos

4

SOUND/

Langweilige Soundkulisse, alle Videos eingedeutscht

5

STEUERUNG/

Neuer Big Button Pad, alternativ der Standardcontroller

8

Quiz für nette Abende mit Freunden, aber stellenweise zu schwere Fragen

6.7

aus 10

Erscheint/ erhältlich



Details

Publisher/ Activision **Hersteller/** Beenox **Preis/** um 60 Euro
Genre/ Action **Spieler/** 1 - 2 **Xbox Live/** nein **USK/** ohne Altersbeschränkung

BEE MOVIE

Auf die Wespe, fertig, los!

Wahrscheinlich hat jeder schon mal Bekanntschaft mit einer Biene gemacht. Sei es, dass sie am Kaffeetisch auf dem Balkon um die Torte fliegt oder man mit nackten Füßen über die Wiese gelaufen ist. Autsch! Naja und im Endeffekt denkt man: was für ein nerviges Kerlchen. Wie aufregend und wichtig so ein Bienenleben aber wirklich ist, kann man jetzt in »Bee Movie - Das Game« hautnah miterleben. Das Spiel entstand in enger Zusammenarbeit mit den Dreamworks Studios, die nach dem Drehbuch und unter Regie von Komiker Jerry Seinfeld einen wunderschön animierten Kinofilm gemacht haben. Der wiederum dient als Vorlage für das Spiel. Genau wie im Film geht es um die Abenteuer einer jungen Biene namens Barry B. Benson. Gerade fertig mit der Schule, jetzt auf der Suche nach einer Arbeitsstelle. Die ganze Zeit fragt sich Barry aber, ob es noch was anderes gibt. Und siehe da, da draußen ist was...

WENN DER WILLI MIT DER MAJA...

Das Abenteuer beginnt im Bienenstock namens Neuwabenstadt. Es herrscht reges Treiben, fast so wie in der menschlichen Welt. Barry kann das Geflecht aus Straßen und Häusern zunächst zu Fuß oder per Auto erkunden. Überall flitzen kleine bunte Autos herum, mit denen auch Barry heru-

meiern kann. Unterwegs begegnet er anderen Bienen, die gerade auf dem Weg zur Arbeit sind. Hat ein bisschen was von »Grand Theft Auto«, nur eben sehr viel kleiner und auf jung getrimmt. Erstes Ziel: Die Honigfabrik Honex, wo der süße Saft seit 15 Millionen Jahren unverändert hergestellt wird. Betritt man zum ersten Mal die neue Arbeitsstätte, startet ein Minigame, bei dem man Honigwaben sammeln soll.

In insgesamt 15 Level kann Barry nebenher aber auch anderweitig Karriere machen und sich so nebenbei neue Fähigkeiten aneignen: als Taxifahrer oder Rennfahrer zum Beispiel. Ein vielseitiges Kerlchen, das sich im Spielverlauf brav fortbildet. So lernt er auch fliegen. Gar nicht so leicht, denn der Körper einer Biene ist groß und die Flügel relativ klein. Wenn dann plötzlich Schwärme von fiesen Wespen oder Libellen angreifen und man in der Luft kämpfen muss, wird's schon ganz schön anstrengend. Hilfreich, dass man mit dem Bestäuber seine Feinde wie mit einer Missile-Rakete anvisieren und abschießen kann. Die gute Bewaffnung schützt einen aber leider nicht vor Regen. Ein einziger Tropfen kann schon mal zum Absturz führen. Zum Glück kann Barry auf seine »Bienen-Reflexe« zurückgreifen, womit er den Regen verlangsamen und dadurch den Tropfen ausweichen kann. Die Zeitlupe macht auch gräulich was

her. Und auch insgesamt sehen die Cutscenes aus, als stammen sie aus dem Film. Schön!

DIE GAGS SITZEN

Toll auch die Eindeutschung. Alle Rollen sind mit sympathischen Stimmen besetzt, die Gags und Sprüche pointiert übersetzt, die Dialoge mit ausreichend Beschimpfungen und Frechheiten gewürzt – da können sich dann auch Erwachsene das Lachen oft nicht verkneifen. Bravo! Hinzu kommt, dass das Spiel Figuren und Kulissen des Films gut trifft. Die Umgebung ist voller schöner Details, kunterbunten Farben und viel Bewegung. Natürlich darf eines nicht fehlen: der Sound. Barry ist dauernd in Action, da passt der locker-flockige Soundtrack wie Maja zu Willi.

So macht es richtig Laune, den Bienenstock zu entdecken, vor allem die doch recht netten Mini- und Arcade-Games, die darin verborgen sind. Eines erinnert zum Beispiel an »Space Invaders«, ein anderes an »Frogger«. Und gemeinsam mit einem Freund kann man sich im Multiplayer-Modus witzige Kopf-an-Kopf-Rennen liefern, wie zum Beispiel »Rundenrennen« oder »Taxi«. Insgesamt bietet das also eine Menge Abwechslung, und wird so zu einer schönen Herausforderung. Nicht nur für die Jüngeren, sondern auch für die Junggebliebenen.

Wenn Hersteller Beenox – ja, der heißt wirklich so – jetzt noch die Ladezeiten eliminiert hätte, wär's ein rundum feines Vergnügen, das kaum noch Ansatzpunkte für Kritik böte. Aber auch so kommt gute Laune auf, wenn Barry die Karriereleiter empor fliegt, irgendwann den Bienenstock verlässt, den Central Park von New York City erkundet und von der Menschenfrau Vanessa Pollen lernt, dass es ein Leben Seite an Seite mit diesen riesigen Insektenjägern auf zwei Beinen geben kann.

Ann-Kristin Witter

Bee Movie - Das Game

GRAFIK/

Schön detailliert und witzig animiert

7

SOUND/

Locker-flockiger Soundtrack, lustige Effekte

7

STEUERUNG/

Handlich, alles wird gut erklärt

8

Unterhaltsam, abwechslungsreich und lustig

7.5
aus 10

MITMACHEN UND GEWINNEN: ZEHNMAL DAS TOTAL GEMEINE STRATEGIESPIEL OVERLORD!

Zerstören, plündern, tyrannisieren, glücklich sein: Das Action-Strategiespiel »Overlord« hat sich seit der Veröffentlichung im Frühsommer zum Geheimtipp unter 360-Besitzern entwickelt. Die Gründe sind schnell aufgezählt: Es sind der rabenschwarze Humor und die Heldenfigur, die man einfach nur fies finden kann. Held der Fantasy-Welt ist also der Overlord: ein düsterer Tyrann mit Dornenhelm, Kutte und glühenden Augenschlitzen, dem Sauron aus »Der Herr der Ringe« nicht ganz unähnlich. Der Spieler hilft dem Overlord, sein Reich des Bösen zu errichten, eine Armee der Finsternis zu rekrutieren – und die kleinen Schergen zu schikanieren, die ihm bei seinen Taten helfen. Jetzt gibt's mehr von der entwaffnenden Machart und den herrlich sarkastischen Sprüchen: nämlich die drei Erweiterungen »Split-Screen-Multiplayer-Pack«, »Raising Hell Pack« und »Challenge Pack« – mehr darüber auf Seite 73. Zum Start der Erweiterungen lässt Hersteller Codemasters zehn Mal die zum Download notwendige Vollversion springen. Einfach so. Darum am besten sofort zum Hörer greifen, online gehen oder eine Postkarte schreiben und mitmachen. Viel Glück!

**1. - 10.
PREIS**

**JE EIN SPAZIERGANG
ZUR HÖLLE MIT DEM
STRATEGIESPIEL OVERLORD**

**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.



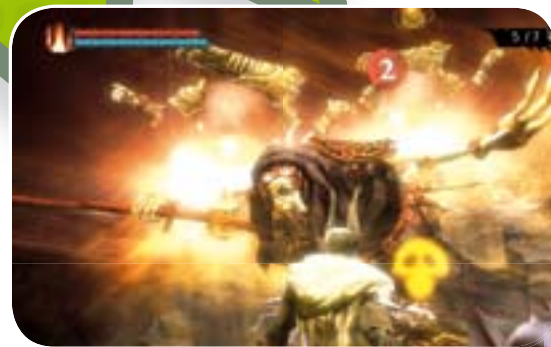
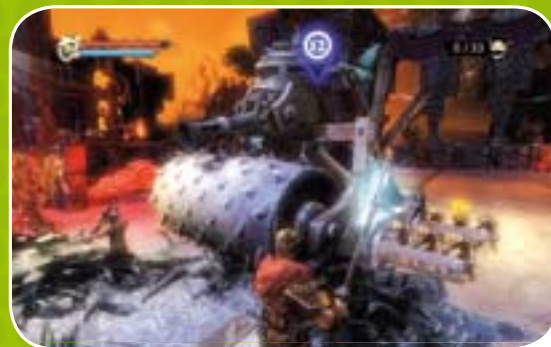
POST

Schicke einfach eine gewöhnliche Postkarte mit dem Betreff Overlord-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: Für die Teilnahme musst du als 360-Live-User mit einer korrekten Email-Adresse angemeldet sein.



**TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!
NUR BIS ZUM 29. JANUAR!**

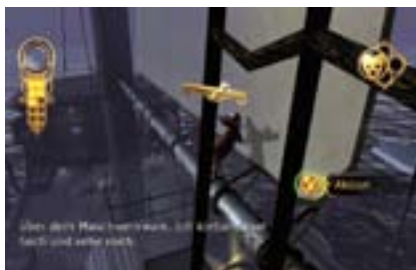
Teilnahmeschluss ist der 29. Januar 2008. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Der Gewinner wird am 30. Januar 2008 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Codemasters, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lohnt sich's?

-  Kindgerechte Aufmachung, schöne Präsentation
-  Kleinere Mängel im Detail, kein Koop-Modus



Erscheint/ erhältlich



Hatten wir lange nicht: eine Filmumsetzung mit original Filmausschnitten!

liveundonline

- Keine Mehrspieler-Modi, keine Downloads, nichts dergleichen
- 16 Erfolge für 1.000 Gamerpunkte, viele davon sind hart erkämpft. Nach drei Stunden Spielzeit stehen gerade mal 10 Gamerpunkte auf dem Konto...

AUF EINEN BLICK

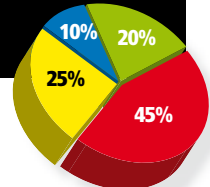
Publisher/ Sega
Hersteller/ Shiny
Preis/ ab 50 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live?/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Grundsätzlich hübsch gemachtes Fantasy-Abenteuer, das aber leider selten überrascht

DAS STECKT DRIN

-  Magie
-  Reisen
-  Action
-  Puzzles



DER GOLDENE KOMPASS

Erste Überraschung: Huch, ist Knut groß geworden!

Zweite Überraschung: Das Game ist von Shiny, den Köpfen hinter Earthworm Jim und MDK!

Mach dich bereit für das größte Abenteuer deines Lebens, Harry ... Entschuldigung, Lyra. Tauch ein in eine Parallelwelt, wo Hexen durch ein bedrohliches Firmament gleiten, Eisbären ihr eigenes Königreich verteidigen und böse Gobbler deinen Freund in eine Eiswüste verschleppt haben. So erzählt es Segas Film-Adaption »Der Goldene Kompass«, die wiederum auf Philip Pullmans Jugendbuch basiert. Zentrale Figur ist die junge Lyra, eine 12-Jährige wie keine andere. Statt Tokio-Hotel-Poster an die Wand zu tackern, erkundet das Waisenmädchen auf dem Rücken des mächtigen Panzerbären Iorek den hohen Norden. Zumindest die ersten fünfzehn Trainingsminuten lang. In dieser Zeit bringt einem das Spiel alles bei, was man können muss: laufen, springen, bröselige Eisbrücken überwinden, auf schmalen Stegen balancieren, Wölfe mit der Bären-

pranke vertrimmen, Attacken samojedischer Schamanen in Quicktime-Reaktionstests kontern, mit Steinen riesige Eiszapfen zerbröseln und die Brocken als Brücke nutzen.

Danach ein Zeitsprung. Zwei Monate zuvor. Lyra bricht aus ihrem Zimmer im Internat von Oxford aus, turnt außen an der Fassade entlang, flüchtet vom Gelände, entert das Schiff ins nordische Trollesund, und kommt dem Geheimnis von Miss Coulter, Fra Pavel, Farder Coaram und den Gyptern auf die Spur. Etappenweise reist Lyra auf dem Rücken des Panzerbären Iorek durch das Eis. »Ich kämpfe gern, so wie du gerne atmest«, sagt der Bär. Was er damit meint: marschieren, Wölfe vertrimmen, marschieren, Eskimos verhauen. Dazwischen steigt Lyra aus dem Sattel, klettert ein bisschen herum, öffnet Tore, baut Brücken, um dann gemeinsam mit Iorek weiterzuziehen.

3



VIER GEWINNT

Wie gewonnen, so zerronnen

Anfangs geht's der 12-jährigen Lyra ähnlich wie Nintendos Welt-raum-Amazone Samus Aran in »Metroid Prime«: Im ersten Kapitel darf sie auf alle Kräfte zurückgreifen, die ihr in dieser Fantasiewelt zur Verfügung stellen. Aber nach dem Training verliert sie alles und muss sich's wieder erarbeiten...

Pan zum Beispiel, Lyras wichtigste Begleiterin, sozusagen die leibhaftige Inkarnation von Lyras Seele. Sie sitzt auf Lyras Schulter und kann an-

fangs gar nichts, lernt aber mit der Zeit zwischen vier Gestalten zu wechseln.

Per D-Pad wechselt Pan zwischen vier Tierformen: Als Falke trägt sie Lyra über Schluchten, als Hermelin observiert sie die Umgebung und entdeckt nützliche Objekte bzw. Plätze, als Faultier hilft sie Lyra beim Klettern, als Wildkatze bringt sie ihr den schnellen Sprint bei. Viele Gefahren lassen sich nur mit Teamwork meistern.

2

3



DIE GOLDENE GLASKUGEL

Drei Zeiger zum Glück

Wie steht's in der Anleitung? »Das Alethiometer ist ein nützliches, wenn auch recht kompliziert zu bedienendes Hilfsmittel.« Die Untertreibung des Jahres. Der »goldene Kompass« – so der deutsche Name des Instruments – kann laut Buchvorlage Dinge voraussagen, liefert im Spiel Antworten auf Fragen einiger Auftraggeber. Die Antwort gibt's leider erst nach einem überkompliziert erklärten, tatsächlich aber recht simplen Ritual, bei dem man drei Zeiger auf 36 Symbole ausrichten und dann die Weissagung in einem Balance- bzw. Quicktime-Reaktionstest frei spielen muss. Nervt ziemlich. Wer das Buch kennt, tut sich leichter.



1

Ist alles halbwegs flüssig und abwechslungsreich inszeniert, in Etappen von jeweils rund einer halben Stunde gut verdaulich gegliedert bzw. mit Filmausschnitten zu einem gefälligen Ganzen verbunden. Leider wirken viele Herausforderungen stark choreographiert, lassen keinerlei Eigeninitiative oder Abweichen vom vorgegebenen Lösungsweg zu. Außerdem könnte die Steuerung schneller reagieren. So fühlt sich das ganze Erlebnis stellenweise etwas zäh an, als ob das Spiel bevormundet und Entscheidungen abnehmen wollte. Die Kamera setzt die Heldin zwar immer recht dramatisch in Szene, lässt aber kaum eine manuelle Führung durch den Spieler zu. Somit bleibt der einige Male keimende Wunsch unerfüllt, den Raum bzw. die Kulisse aus einer anderen als der voreingestellten Perspektive zu beobachten. Erfahrene Gamer werden sich auf Dauer eingeeignet fühlen. Jüngere und Freunde gemütlicher Mal-eben-einwerfen-Actionabenteuer könnten die Machart aber attraktiv finden, schon wegen der So-simpel-wie-den-Hosenstall-zuziehen-Steuerung.

Viele Ungereimtheiten unterstreichen jedoch den Eindruck, dass dem Entwickler zum Schluss die Zeit für den Feinschliff ausgegangen ist. Warum verlässt Lyra Leitern nur auf ausdrückliches Kommando? Warum wird man im Fall des Scheiterns an einer Aufgabe so sang- und klanglos an den zuletzt besuchten, immerhin meist nah gelegenen Rücksetzpunkt zurückversetzt? Und muss sich die Geschichte solche Lücken leisten? Einige Szenen ergeben für den Laien, also ohne Kenntnis des Buches bzw. des

Films wenig Sinn. Dazu kommen Gameplay-Schwächen, etwa der unausgewogene Schwierigkeitsgrad der Minispiele, die mit den Dialogszenen gekoppelt sind. Da soll man zum Beispiel grün glühende Sphären durch eine Kaskade schwebender Balken lotsen, im Mini-Billard gewinnen oder im Kampf gegen die Zeit Pfosten einhauen, um den Gesprächspartner zur richtigen Antwort zu bewegen. Eigentlich ja eine nette Idee, wären nicht manche der Reaktions- bzw. Geschicklichkeitstest bedeutend schwerer als andere. Auch die immer wieder eingeflochtenen Versuch-und-Irrtum-Schleichszenen hätte niemand gebraucht. Außerdem stellt sich noch die Frage, warum sich so viele Dialoge abbrechen lassen, aber ausgerechnet jene nicht, die man am häufigsten zu hören bekommt: nämlich die mit den Minispielen verkoppelten.

Trotz allem treibt einen »Der Goldene Kompass« mit seiner doch recht flüssigen Machart, seiner spannenden Story und den teils wirklich interessanten Figuren vorwärts. Das hat schon seinen Reiz: Das Drumherum wirkt meistens liebevoll gemacht, es finden sich immer wieder betrachtens- und beachtenswerte Ideen und Details. Das gilt auch für die Grafik: Wenn zum Beispiel das Licht herrlich auf dem Eis schimmert. Und die Texte sind trefflich ins Deutsche übersetzt. Die Synchronsprecher sind um lebendige und natürliche Schilderungen bemüht. Dass gesprochener Text und Untertitel nicht immer eins zu eins übereinstimmen, Schwamm drüber. Nur, was bitte treibt die USK dazu, dieses total harmlose Game erst

ab 12 Jahren frei zu geben? Ein grimmig brüllender Bär ist fast das Schlimmste, was einem hier begegnen kann. Wer so was einem 8- oder 10-Jährigen nicht zutraut, der ist nicht von dieser Welt.

Richard Löwenstein

DER GOLDENE KOMPASS

GRAFIK/

Teils fade, teils schön. Ordentliche Animation, stellenweise rucklig

7

SOUND/

Gute deutsche Synchro, unauffällige Musik und Effekte

7

STEUERUNG/

Handlich, aber etwas indirekt und reaktionsfaul

7

Gibt nur wenige Videospiele für Jüngere, die ernsthaft gut sein wollen. Das hier ist eines.

7.1
aus 10



Erscheint/ erhältlich

ACME ARSENAL

Mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid!

Ehrlich, wir haben Bugs Bunny, Daffy Duck, Wile E. und die anderen Looney-Tunes-Figuren echt gern. Aber dieses Spiel ... meine Güte! Ist wie eine Zeitreise ins Jahr 1998, zurück zu den ersten Jump'n'Run-Games in 3D-Grafik. Was ja grundsätzlich okay wäre. So mancher in der Redaktion vertreibt sich heute noch gern etwas Zeit mit »Super Mario 64« und ähnlichem Oldie-Stoff. Lieber jedenfalls als mit modernen Fließbandproduktionen wie eben »Acme Arsenal«.

BRAUN - DIE NEUE CARTOONFARBE!

Gemeinsam mit Marvin dem Marsianer und anderen, wechselnden Figuren schwingt sich Bugs Bunny durch eine Cartoonwelt. Aber warum so unbunt? Scheint fast, als wäre den Designern nur braune und graue Farbe aus dem Malkasten getropft. In der ersten Spielstunde ist wenig vom lockeren Flair zu bemerken, den Bugs und Co. im TV verbreiten. Später gibt sich »Acme Arsenal« farbenprächtiger, aber nie einladend oder gar begeisternd. Das liegt auch am Gameplay. Laufen und hüpfen, ein paar Schalter und Gegner umlegen, das ist's, mehr passiert nicht. Keine Höhepunkte, dafür Tiefschläge, nämlich unspektakuläre und schlecht kontrollierbare Bossgegner-Fights. So brät man also Robotern mit Banjo, Gitarre, Schrotflinte, Katapult-Faust und ähnlichen Werkzeugen aus der Fallenschmiede Acme eine über, fertig. Das Kampfsystem? Doofes Button-Mashing aus alten Tagen, durch

Einblendung der Tastenbelegung optisch auf Quicktime-Event getrimmt.

ERBÄRMLICHE TECHNIK

Springlebendige Musik, die »Havok«-Engine lässt Gerümpel durch die Gegend purzeln – fein! Aber der Rest. Die Grafik ruckt, sobald mehr als zwei Gegner über den Bildschirm hoppeln. Fast alles an Gegnern und Kulissen setzt sich aus einfarbigen Flächen zusammen, so als hätte die große, böse Miezkatze den Texturspeicher der Xbox 360 vernascht. Das Ganze ist erschreckend banal, wirkt selbst in geschmeidigen Momenten unwitzig. Wenn Rotzlöffel Bugs wenigstens mal erheiternde Frechheiten über die Lippen kommen würden, aber denkste. Und so fügt sich der zwar Deutsch sprechende, aber unpassend besetzte Synchronsprecher gut bei den anderen Mängeln ein: schlechte Kameraführung, unzuverlässige Zielverfolgung, blöde Ladepausen, unfair platzierte Fallen, zu dunkle Grafik, fade 4-Spieler-Deathmatches an einer Konsole. Bleibt als Lichtblick der Koop-Modus. Am Splitscreen durch die Karriere zu hüpfen, könnte der eine oder andere witzig finden.

Wertung

Als Ramsch-Game oder Live-Arcade-Download, vielleicht. Aber als Vollpreis? Is' was, Doc?

4.7
aus 10

AUF EINEN BLICK

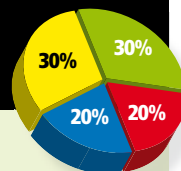
Publisher/ WB Games
Hersteller/ Redtribe
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Zur Heiterkeit bereit? Dann lieber eine DVD-Box mit alten Looney-Tunes-Folgen kaufen!

DAS STECKT DRIN

■ Bugs
■ Bunny
■ Daffy
■ Duck



WORLD SERIES OF POKER 2008

Zeig mir deine Karten, Baby

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Activision **Hersteller/** Leftfield
Preis/ ab 35 Euro **Genre/** Kartenspiel **Spieler/** 1 - 21
Xbox Live?/ ja **USK/** o. A. **Erscheint/** erhältlich

Klar ist's nur ein Kartenspiel, und 40 Euro, das lässt auf einen lieblos hingeworfenen Budget-Titel schließen. Aber mitnichten! Umfang und Ausstattung sind auf einem Niveau mit vielen Vollpreis-Titeln. Im Karriere-Modus steht ein kleines Startbudget zur Verfügung. Man reist von einem Hotel zum anderen, baut sich Reputation auf, arbeitet sich bis zum Poker-Champion Phil Hellmuth vor, wird Pokerkönig. Neben dem klassischen »Texas Hold'em«, stehen noch die Varianten »Omaha«, »Razz« und »Seven Card Stud« zur Verfügung. Als teilweise nützlich entpuppt sich auch manches freischaltbare Tool. Die Kartenanalyse zum Beispiel berechnet die Gewinnchancen der eigenen Karten. Im »Quick Game« dürfen Limits und Blinds beliebig gesetzt werden.

OHNE HD – O WEH!

Und ja, es gibt auch einen ausgereiften Online-Modus mit Rangliste, Zuschauerfunktion und Vision-Cam-Unterstützung für bis zu 21 Pokerenthusiasten. Blöd nur, dass die Karten und Schriften auf einem Röhren-Fernseher kaum zu erkennen sind – eine HD-Glotze ist Pflicht! Außerdem bleiben Bugs aus dem Vorgänger erhalten: zum Beispiel zeigen die Chipanimationen andere Beträge an, als eigentlich im Spiel sind. Auch hätte der Entwickler sich die Mühe machen können, das Spiel ins Deutsche zu übersetzen. Wer das verschmerzen kann: zugreifen!



Wertung

Tolles Poker-Game, inklusive nettem Xbox Live Modus

8.0
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 >>>

LESERPOST

Neue Website, größtenteils begeisterte Reaktionen. Doch wir sind wohl auch einigen Leuten auf den Schlips getreten. Unsere Leser haben uns diesen Monat förmlich mit Post überschüttet.

Richard Lammert



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

NACHGESCHAUT

□ Ihr habt mir ja im Oktober leider keine konkrete Antwort darauf gegeben, warum aktuelle Spiele eine bessere Bewertung bekommen als Spiele die schon vor zwei Jahren erschienen sind! Das Beispiel war »Project Gotham Racing 3« gegen »Need for Speed Pro Street«. Meine Frage bezog sich nicht auf die gesamte Bewertung des Spiels, sondern nur auf die Teilbewertung für die Grafik! Vielleicht ist ja meine Glotzkiste im Eimer. Vielleicht sind aber auch eure Testräume so glitschig, dass jeder zweite von euch ausrutscht und sich die Birne anhaut – sodass er nicht mehr unterscheiden kann, welche Zahlen sich auf dem Keyboard befinden!

David Gräfe

Konkrete Antwort: Bessere Grafik bekommt höhere Wertung. Und die aktuellen Bilder sind in der Regel nun mal besser als die alten.

ERNEUERT

□ Neue Website, wie ich sehe. Nur was ich irgendwie nicht sehe, ist das Veröffentlichungsdatum eurer neuesten Ausgabe. Wenn ich mich recht erinnere, stand das früher immer irgendwo.

Könnt ihr mir da weiterhelfen? Würde außerdem wirklich gerne noch den »Mass Effect«-Test lesen und eure Meinung zur Synchronisation hören, bevor ich mir das Spiel einfach kaufe.

Marian Dubiel, im Forum

Wir hatten zwar gehofft, dass es anders läuft – aber irgendwie war's doch unvermeidlich, dass beim Relaunch der Webseite nicht gleich alles perfekt funktioniert. Dass es zum Beispiel der Terminkalender nicht tut, der eigentlich die Termine aller kommenden 360-Live-Ausgaben zeigen sollte. Na ja, Schwamm drüber. Jedenfalls kommen jetzt ständig neue Funktionen dazu, fast wie beim Dashboard der Xbox 360, nur öfter. »Mass Effect« zum Beispiel. Da haben wir am 22. November ein kleines Filmchen gedreht, in dem Nicholas über die Synchro referiert. Klick's an!

SCHOCKIERT

□ Gott sei Dank bin ich als Österreicher von der Killerspiel-Debatte nur indirekt betroffen. Ich dachte ja, nach »GoW«, »Bioshock« und »Jericho« kann mich nichts mehr schocken. Falsch gedacht! Der Horror in »Call of Duty 4« liegt eindeutig in der Psyche. Wenn man nur

hilflos zusehen kann, wie Menschen hingerichtet werden oder Soldaten im Kampf sterben, das hat mich persönlich schwerer getroffen als es herumfliegende animierte Körperteile jemals tun könnten. Das Schlimme: Es gibt so mächtige Menschen, die können so etwas in der Realität mit einer Unterschrift in Gang setzen – und ich meine nicht nur Terroristen. Aber egal, denn wir Gamer sind die Bösen weil wir virtuell töten und jagen wollen!

LEE50, im Forum

Definitiv ist »Call of Duty 4« eine Produktion, die einem an die Nieren gehen kann. Vor allem, weil das Szenario so nah an der Realität ist, nur halt klischeehaft überzeichnet. Die Parallelen zu aktuellen Konflikten sind schon bedrückend. Doch nicht alle sehen das so kritisch...

BEKEHRT

□ Einige Leute haben sich über eure Bewertungen für einige Spiele schon öfter mal aufgeregt. Da bin ich gespannt, wie es bei »Call of Duty 4« aussieht. Ich bin nämlich der Meinung, dass dieses Spiel einfach nur der absolute Hammer ist! Schon das getrennte Erfolgs- bzw. Herausforderungsangebot! Endlich kann man mal alle Punkte abräumen, ohne sich im Multiplayer abrackern zu müssen, hat aber andererseits die Herausforderungen als ständigen Ansporn im Multiplayer. Dann natürlich die Atmosphäre – Wahnsinn! Auch online fühlt sich das Spiel richtig echt an! Ich warte deshalb gespannt auf die Wertung der anderen Leser und Spieler!

Martin Knauer

Nicht ohne Grund bezeichnen wir »Call of Duty 4« als das bessere »Halo 3« in Sachen Multiplayer und überhaupt. Die Leser-Wertungen auf der Website haben sich übrigens zu einem der beliebtesten Features auf unserer Webseite entwickelt. Also klick selber rein: www.360-live.de



Top Thema

OFFLINE

□ Ich war gerade dabei, ein paar alte Games fertig zu zocken, um dabei meine vollen 1.000 Gamerpoints zu komplettieren. Hab dabei gemerkt, dass Electronic Arts diverse Server aus dem Jahr 2006 abgestellt hat. Ich kann das weder fassen noch akzeptieren. Da viele Spiele, wie zum Beispiel »NBA Live 06« an Online-Erfolge gekoppelt sind, kann es doch wohl nicht wahr sein, dass da mal eben kurzerhand die Server runter gefahren werden. Und das nach gerade mal zwei Jahren! Ich kann meinen Ärger kaum in Worte fassen. Könntet Ihr nicht eventuell Electronic Arts den Sachverhalt schildern? Denn vor dem Problem stehe ich nicht alleine.

Robert Natus

Tja, wir leben nun mal in einer kapitalistischen Welt. Da ist es eben die logische Folge, dass Firmen ihre neuen Produkte an den Mann bringen wollen und dafür alle Kraft aufwenden. Alte Sachen, die nur Geld kosten, werden da schon mal fallen gelassen wie eine heiße Kartoffel. Das ist betriebswirtschaftlich verständlich, aber trotzdem bedauerlich. Nach zwei Jahren die Server ausschalten, das ist wirklich eine sehr kurze Zeit. Gerade, weil Serverkosten nicht so unermesslich hoch sind. Wir finden, Software-Hersteller sollten den Online-Support für ihre Games zumindest solange aufrecht halten, wie die Konsole aktuell ist.

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

□ Ich fordere eine Klarstellung des Sachverhalts, dass ihr meine Mail mit verändertem Text abdruckt! Und euch lustig macht! Ich sage nur »Frauenzeitschrift«! Ich finde es eine Frechheit. Euer Magazin hat bei mir sehr an Glaubwürdigkeit verloren. Ich weiß nicht welcher Spaßvogel dafür verantwortlich ist. Aber er muss sich sehr lustig vorgekommen sein. Und wie kommt ihr überhaupt darauf, meinen vollen Namen ohne meine Einwilligung abzudrucken?

David Mauersberger

Einfühlsamere Antworten gibt es vielleicht bei der »Brigitte«. Aber zur Erklärung: Wir haben zwar den Wortlaut verändert, aber nicht deine Aussage. Eine innere Stimme hat uns dazu gezwungen, und die Tatsache, dass dein Vers sonst nicht auf die Seite gepasst hätte. Aus demselben Grund muss übrigens jeder mit Kürzungen rechnen, der einen Brief an eine Redaktion schreibt. Und dann steht da in aller Regel auch der Name des Verfassers drunter. Wer das nicht will, darf halt nicht schreiben. Oder darf doch schreiben, sollte aber erwähnen, dass der Name nicht veröffentlicht werden soll. Sehr zu empfehlen für Schmuggler, Dealer, Killerspiel-Spieler.

ENTTÄUSCHT

□ Auf euern Ratschlag hin habe ich mir nun endlich nach einer unheimlich komplizierten Prozedur »Bioshock Uncut« importieren lassen. Und gleich am Anfang musste ich feststellen, dass die Steuerung nicht änderbar ist und ich als Linkshänder dieses Spiel nicht spielen kann. Man kann doch wohl erwarten, dass ein Spiel für Next-Gen-Konsolen so etwas wie eine verstellbare Steuerung besitzt. Obendrauf kommt noch, dass ich jetzt kein Umtauschrecht mehr habe und froh sein kann, wenn ich für das Spiel noch 50 Euro bekomme. Ich spare mir böse Sätze, obwohl ich allen Grund hätte, unsachlich zu werden.

Felix Weiss

Unser Ratschlag war genau gegenteilig: Wir haben in unserem Test ausdrücklich zur deutschen Version geraten, weil die so schön übersetzt ist. Übrigens: Unser Herr Chefredakteur ist Linkshänder und trotzdem in »Bioshock« vernarrt. Er sagt sogar, er hätte es durchgespielt. Nach seiner Performance beim Videodreh – siehe Fanboy des Monats – haben wir da zwar unsere Zweifel. Aber okay, er ist der Chef und unterschreibt die Schecks, daher sagen wir's ihm nicht ins Gesicht...

ABGELENKT

□ Ich muss mich für die Ablenkung durch euer Magazin bedanken, die ich während des Lernens so hatte. Ihr seid das erste Game-Magazin, in dem ich selbst die Leserpost lese! Die Werbung finde ich auch klasse, da sie genau auf Gamer abgestimmt ist. Lasst euch von Firmen die nichts mit Spielen zu tun haben, bitte kein Geld für Anzeigen andrehen.

Oliver Ohme

Auf die Idee, uns auf diese Art zu finanzieren, würden wir natürlich nie kommen. Schon gar nicht von irgendwelchen Erotikangeboten für Handys oder so. Das haben wir auch nie getan. Komisch, gerade ist ein Blitz hier eingeschlagen...

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Alles neu, alles bunter, größer, schneller, schöner? Wir haben unsere Website umgestaltet und wollen natürlich wissen, wie das ankommt. Sag uns deine im Forum auf www.360-live.de

MasterMo007 Ich habe eine winzig kleine Kritik am Gewinnspiel: Ich fände es super, wenn man auf der Homepage ein Formular für das Gewinnspiel eintragen würde. Also einfach Name, Adresse und Email-Adresse eintragen, abschicken, fertig, das wäre halt einfacher.

MangaParbat Was ist denn das los? Seit die Werbung auf der Startseite ist, habe ich Probleme, ins Forum zu kommen. Erst mal dauert's recht lang und wenn ich auf »Schließen« klicke, stürzt mein PC ab. Nach mehreren Versuchen geht's dann aber.

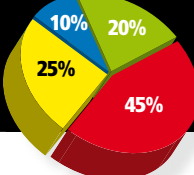
dark.cy Ich finde rein vom optischen die Neuerungen ziemlich stylisch. Aber andererseits hat man im Forum immer noch überall dieses olle Grün. Aber ich hoffe, dass sich da noch was tut, ist schließlich mein Lieblingsforum.

xPh03n1Xx GT Ich finde die neue Seite saugeil gemacht – sie ist sehr übersichtlich und sieht schick aus. Das Forum hier ist auch super. Das soll so bleiben, wie es ist, finde ich. Der Link zum Forum ist ebenfalls sehr gut und alles ist schön schnell.

Sully Kaum ist man mal eine Weile nicht im Forum unterwegs und schon sieht alles ganz anders aus, wenn man wiederkommt. Das hat mich ja schon ein bisschen verwirrt. Ich glaube aber, dass es mir gefällt.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Call of Duty 4
- Ring of Death
- Website
- Timeshift



GEFRUSTET

□ Ich muss bei euch ein bisschen Frust ablassen. Ich bin seit etwa einem halben Jahr stolzer Besitzer einer Xbox 360. Als ich zum ersten Mal »Halo 3« online spielen wollte und die 360 einschaltete, leuchtete der »Ring Of Death« bei mir auf. Das Problem ist, dass ich nach einem halben Jahr Garantiezeit selbst zum Hersteller gehen muss. Mein Kumpel hat auch eine Xbox 360 in Reparatur und seit fast zwei Monaten nichts mehr gehört. Bei vielen meiner Freunde mit einer 360 gibt es ähnliche Probleme: Beim einen dauert alles ewig, der andere hat den »Ring of Death« und beim wieder anderen funktionieren nach nicht einmal einem Jahr Spiele nicht mehr. Schlamperei, sage ich da. Das ist doch gar nicht Microsoft-like.

Sebastian Hagmann

»Service is our success«, das ist das Werbe-Motto einer Firma, deren Name uns gerade entfallen ist. Microsoft ist's offenbar nicht. Die Jungs versprechen immer wieder, sich verstärkt um kulante Lösungen für zufriedene Kunden zu bemühen. Und trotzdem, wir kriegen immer wieder Zuschriften wie deine. Da passt doch was nicht...?

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ Die Website ist richtig toll. Ich habe mir gerade das Video zu »Assassin's Creed« angeschaut und war begeistert. Das ist nicht irgendwas Geplantes oder Aufgesetztes. Einfach gespielt und was dazu erzählt. Find ich richtig klasse und dazu noch richtig lang.

p3ntagon, im Forum

Freut uns, so ist's auch gedacht. Spontaneität und Natürlichkeit sind das A und O bei unseren Video-Drehs. Deswegen lassen wir auch die peinlichen Heldentode und Sprünge ins Leere drin, die unser Herr Vorspieler und Chefredakteur beim Dreh zu »Assassin's Creed« mehrmals unabsichtlich vorführt. Genauso wie seinen schönen Vollkontakt mit der Leitplanke im »Need for Speed Pro Street«-Video. Immer wieder erheitend.

SCHNIPSEL

GIBT ES EIGENTLICH IRGENDJEMAND AUF DIESEM PLANETEN, DER DEN TOTE LEBEN LÄNGER-ERFOLG BEI GUITAR HERO 2 FREI-GESPIELT HAT?

Keine Ahnung. Frag mal Jimmy Hendrix?

HALLO, IHR TRACHT DOCH EIN XBOX-LIVE-MAGAZIN HABT IHR HALLO?

Machen wir. Haben wir.

KÖNNT IHR MAL WIEDER EIN KLEINES CALL OF DUTY 4-TURNIER VERRICHTEN? MIT BESTEN CUT VS. UNCUT-VERSION.

Wir arbeiten ja mit der »Consoles Sport League« zusammen. Klink dich da doch einfach mal in den Anti-Terror-Kampf ein. Da gibt's immer eine Schlacht unter: www.consoles.net.

HEY LEUTE, ICH BIN DIE NÄCHSTE ZEIT KRAUM ONLINE. UNTER DER WOCHNE IST LERNEN ANGEKÜNDIGT, UND MIT WOCHNENDE PARTY.

Wow! Da hat jemand ein echtes Leben. Komm aber am Wochenende nicht zu spät nach Hause, sollen wir dir von Mutti ausrichten.

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

SPRUCH DES MONATS

„Immer mehr Rentner verschwinden, weil sie versehentlich Alt + Entfernen drücken.“

CFG Daddycool, im Forum

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

Overlord, Halo 3, Ace
Combat 6, Bioshock

XBOX LIVE ARCADE

Undertow, Asteroids,
Shrek'n Roll, Battlestar
Galactica

TABELLEN

Die Ladder-Meister
der Consoles Sport
LeagueCONSOLES
SPORT
LEAGUEFIFA 08 -
PREMIERSHIP BEGINNT!

Consoles sucht auch im neuen Teil der »FIFA«-Reihe den absoluten Top-Gamer. In Zusammenarbeit mit Electronic Arts lädt die Consoles Sport League zur »FIFA 08«-Premiership ein. Es versteht sich von selbst, dass den besten Kickern auch passende Preise winken. Im Gesamtwert von 500 Euro, um genau zu sein. Die ersten Plätze gewinnen ein 5.1 Heimkino-System von Samsung, Xbox360-Spiele von Electronic Arts nach Wahl oder ein HD-Laufwerk für die Xbox 360. Wer kann bei der Premiership mitmachen? Jeder, der sich auf der Ladder in die Top 12 dribbelt oder eines der Qualifikationsturniere gewinnt.

„Jetzt ist
hundertprozentige Konzentration gefragt“

CONSOLES AUTUMN SEASON
VOLL IM GANGE!

Nachdem die Qualifikationsphase für die diesjährige Autumn Season vorbei war, konnten alle, die sich für das Mega-Event in der Consoles Sport League qualifiziert hatten, erst einmal richtig aufatmen. Die erste Hürde war geschafft! Lange Zeit zum Ausruhen haben die Vorzeige-Consoleros nicht. Denn ab jetzt ist hundertprozentige Konzentration gefragt. Wie die ersten Spiele verliefen und ob die Favoriten ihrer Rolle gerecht wurden, erfahrt ihr auf www.consoles.net. Die Gewinner gibt's natürlich in einer der kommenden Ausgaben!



CONSOLES
SPORT LEAGUE
WWW.CONSOLES.NET

072 / 360 LIVE

Der Entwickler-Blog
EINBLICKE IN SACRED 2

So, ich bin es wieder. Diesmal geht es um die KI-Logik der Boss-Monster in »Sacred 2«.

Boss-Monster sind diese riesigen, garstigen Kreaturen, die einem in regelmäßigen Abständen im Verlauf der Story begegnen. Mal haben sie Gefolge dabei, mal nicht. Immer jedoch haben sie ziemlich fiese Tricks drauf, mit denen sie sich gegen die unterschiedlichsten Taktiken der Spieler in den Einzel- und Mehrspieler-Modi wehren können. Letzteres ist bei der 360-Version ja gar nicht so sehr getrennt, wie ich schon mal beschrieben habe. Jederzeit kann ja ein Freund mein Spiel joinen und mich beispielsweise gegen einen Boss unterstützen. Dann soll der Boss nicht das gleiche Programm abspielen, sondern die Situation erkennen und interessant reagieren.

Grundsätzlich soll ein Boss nicht mit plumpen Mitteln zu schlagen sein, also einfach hinrennen und draufkloppen. Aber wie setzt man das bei den vielen Situationen um, denen ein Boss ausgesetzt sein kann? Zum Beispiel: Ein Spieler greift den Boss allein im Nahkampf an. Oder ein Spieler tänzelt als Fernkämpfer um den Boss herum, weicht seinen Angriffen aus und platziert in regelmäßigen Abständen seine Magie oder Fernschüsse. Dann noch die ganzen Möglichkeiten, die im Mehrspieler-Modus dazukommen. Man kann sich vorstellen, dass dies zu einer Fülle unterschiedlichster Situationen führt. Die Bosslogik muss mit all diesen Situationen klarkommen und dafür sorgen, dass der Boss nicht verwirrt wird und jederzeit ein ernstzunehmender Gegner bleibt. Wie das funktioniert, möchte ich im Folgenden kurz beschreiben.

Zunächst hat ein Boss ein bestimmtes Kontingent an Angriffsarten, zu denen es jeweils eine Animation gibt. Darunter sind Nahkampfangriffe, Fernkampfangriffe, Area-Angriffe, Spells und so weiter. Jeder Angriff wirkt auf eine bestimmte Entfernung und auf bestimmte Bereiche.

Nun muss man sich überlegen, welche Situation zu einer Angriffsart passt. Beispielsweise macht es keinen Sinn, einen Fernkämpfer

mit einem Nahkampfangriff anzugreifen, er wäre bestimmt zu weit weg. Hat sich der Boss also einen bestimmten Spieler als nächstes Ziel ausgesucht – solche Entscheidungen trifft er in Sekundenbruchteilen – so stellt er erst mal fest, wo sich dieser Spieler befindet und wie er ihn erreichen kann. Dabei prüft er beispielsweise auch, ob ein anderer Spieler dazwischen steht. Genau genommen prüft der Boss eine ganze Liste von möglichen Situationen. Hier fließen auch andere Parameter wie Wahrscheinlichkeiten oder Zustand des Bosses mit ein, also ob er gerade in Rage oder eher vorsichtig ist.

Zu jeder Situation gibt es auch eine angemessene Reaktion, die der Boss nun ausführt. Zum Beispiel: Der Golem könnte sich auf einen Fernkämpfer zu bewegen, um ihn eins mit seiner Steinf Faust überzubrezeln. Steht allerdings ein Nahkämpfer dazwischen, hebt er stattdessen einen Stein auf und wirft ihn auf den Fernkämpfer.

Egal, wie viele User den Boss angreifen und egal wie sie das tun und mit welchen Heldenklassen, der Boss hat für jede Situation die passende Reaktion parat. Doch keine Sorge: Jeder Boss hat natürlich auch eine Schwäche. Aber Pssst! Geheim...



BIO

NAME/ Daniel Dumont
SCHON GEWUSST?

Daniel Dumont ist als Producer und Lead Designer verantwortlich für die Qualität und alle Konsolenspezifischen Anpassungen der Xbox360-Version von »Sacred 2: Fallen Angels«.

INTERVIEW

UNTER VIER
AUGEN MIT
Marco Sun und
Schumi vom Clan
Saar Lyoner Force



NAME/ MARCO CALLÀ, DANIEL PETERSHEIM
ALTER/ 17, 16 BERUF/ SCHÜLER
WOHNORT/ KIRKEL (SAAR) AUFGABE IM CLAN/
LEADER, CO-LEADER WEBSEITE/ WWW.SLF-CLAN.DE

360 LIVE: Was ist das besondere an eurem Clan?

DANIEL PETERSHEIM: Wir sind ein Fun-Clan, bei dem der Spaß am Spiel an erster Stelle steht. Allerdings nehmen wir auch an Turnieren teil, bei denen der Erfolg aber nur ein schöner Beigeschmack ist. Außerdem zählen bei uns Aktivität im Forum und regelmäßige Teilnahme am Clantraining. Unsere Aufnahmebedingungen beziehen sich auf die zuvor genannten Kriterien.

360 LIVE: Das Sponsoring in der Clanszene breitet sich immer mehr aus, wie sieht's bei euch aus?

MARCO CALLÀ: Zur Zeit sponsort uns der Spielshop www.spielwolf.de, bei dem man Spiele für alle aktuellen Konsolen günstig erwerben kann. Momentan stellt uns spielwolf.de Ermäßigungen auf unsere Bestellungen zur Verfügung.

360 LIVE: Was könnte man eurer Meinung nach an Xbox Live verbessern?

MC: Wir würden uns freuen, wenn man seine Freundesliste in Gruppen unterteilen könnte, was vor allem für Clans hilfreich wäre. Wie schon häufig erwähnt, würden wir einen Multi-Chat außerhalb einer Spiellobby begrüßen. Am meisten gefreut hat uns das Herbstupdate, da es einige grundsätzliche Features ergänzt hat. Alles in allem ist Xbox Live das Kernstück der nächsten Generation.

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

DP: Mit der Xbox 360 und Xbox Live hat die eSports-Szene auf Konsolen einen großen Schritt in die richtige Richtung gemacht. Wachsendes Interesse und rapide ansteigende Preisgelder, insbesondere bei der Consoles Sport League, zeigen, dass KonsoleneSport seinem PC-Pendant in nichts nachsteht, was uns natürlich positiv stimmt.

360 LIVE: Wie steht ihr zur Gamerscore-Jagd?

MC: Wir finden, dass die Einführung des Gamerscore eine wichtige Neuerung in Sachen Langzeitmotivation ist, da sich der Spieler durch die verschiedenen Erfolge angespornt fühlt. Außerdem glauben wir, dass der Gamerscore ein Teil des Gameplay geworden ist. Im großen und ganzen sind wir sehr fasziniert von der Gamerscorejagd, würden uns jedoch nicht nur aufgrund dessen ein Spiel kaufen, da der Spaß immer noch im Vordergrund stehen sollte.



OVERLORD

RAISING HELL

Wir sind gerne böse. Das ist auch der Grund, warum wir »Overlord« von den Triumph Studios förmlich verschlungen haben. Wem es ebenfalls so geht, der hat allen Grund zur Freude. Denn inzwischen sind drei Erweiterungen erschienen. Statt nur ein paar Mehrspieler-Karten ins Paket zu werfen, bietet das Addon »Raising Hell« fünf komplett neue Einzelspieler-Levels. Dabei handelt es sich jeweils um die Unterwelten der Königreiche des Hauptspiels. Hier muss sich der Overlord ganz auf seine Schergen verlassen, mit Freunden oder Verbündeten kann er nicht rechnen. Warum? Nun ja, als Hauptgegner halten die besiegten Helden das Hauptspiels her. Und die brennen buchstäblich darauf, sich für ihr Ableben zu rächen. Ganz nebenbei betritt auch noch

ein weiterer Nemesis mit seiner Armee aus Skeletten die Welt: der Sensenmann persönlich. 800 Punkte kostet der Spaß.

Für Freunde des Mehrspieler-Modus' kommt schließlich das »Challenge Pack« für 400 Punkte wie gerufen. Insgesamt sieben neue Karten schaffen ihren Weg auf Xbox Live, mit spaßigen Modi wie »Fang die Jungfrau« und »Beschütze deine Macht«. Hier muss man seinen Turm gegen Wellen von Angreifern verteidigen. Für besonders harte Brocken gibt's zudem den »Legendär«-Schwierigkeitsgrad, der wohl jeden an seine Grenzen bringen wird. Zur Abrundung dient ein Splitscreen-Mehrspieler-Modus für alle Karten. Gibt's ebenfalls zum Download, und sogar gratis.

HALO 3

Preis/ 800

Herst./ Microsoft

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis der erste Kartennachschub für Bungies Mehrspielerkracher erscheint. Anfang des Monats sind drei neue Schlachtfelder für andauernde Gefechte erschienen. Auf »Standoff« sorgt ein symmetrisches Tal mit Kampfbasen und Geröllfeldern für weitgehend offene Schlachten. Im verwinkelten »Rat's Nest« sind dagegen größtenteils Nahkämpfer gefragt, auch wenn sich einige Fahrzeuge ebenfalls in der Anlage befinden. Für Freunde des Schmiede-Modus' sollte dann »Foundry« interessant sein, ein weitläufiges Industrie-Lagerhaus. Egal ob Treppen, Brücken oder Wände, fleißig Stoff für Modifikationen. Funktioniert natürlich mit den anderen Karten ebenfalls. Und was kostet der Spaß? 800 Points. Wer sich jedoch in Geduld üben kann, darf das »Heroic Map Pack« ab Frühjahr für lau ziehen. Dann nämlich sollen die nächsten Zusatzkarten erscheinen.

ACE COMBAT 6

Preis/ je 200

Herst./ Namco Bandai

Das ist ja zum in die Luft gehen! Kaum erschienen schon gibt's die ersten Zusatzinhalte für das rasante Jet-Action-Spiel. Dabei handelt es sich um insgesamt neun neue Flugzeuge. Aber nicht alle sind wirklich neu, sondern oftmals nur mit einer neuen Bemalung versehen. Wie mit einem Charakter aus dem Japan-exklusiven »Idolmaster« beispielsweise. 200 Points pro Gefährt sind jedoch ein bisschen heftig. Immerhin gibt's die beiden Flieger F/A-18F Super Hornet und F-16C Fighting Falcon der Scarface-Schwadron gratis.

BIOSHOCK

Preis/ gratis

Herst./ 2k Games

Pünktlich zum Patch gibt's auch die ersten Gratis-Inhalte zu »Bioshock«. Neben dem neuen Plasmid »Sonic Boom«, mit dem man Gegner mit Wucht durch die Luft schleudern kann, gibt's noch drei weitere Tonika. Zusätzlich kommt ein weiterer Erfolg ins Spiel: »Brass Knuckles«. Wer sich also 100 Punkte verdienen will, muss das Spiel auf »Schwer« durchspielen, ohne zu sterben. Da kommt die neue Deaktivier-Option der Vita-Chambers gelegen.

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

TURNIER-BERICHT

MEEGAA-NEUJAHRS-LAN VOL II

Anfang des Jahres steht das zweite Mal die wohl größte Xbox-360-Only-LAN vor der Tür. Vom vierten bis sechsten Januar öffnen sich die Pforten zur »Meegaa-Neujahrs-LAN Vol II«. Nach der erfolgreichen ersten Veranstaltung kann man wahrscheinlich mit einem noch größeren Andrang rechnen als im letzten Jahr. Nach aktuellem Stand der Dinge werden zirka 200 Teilnehmer erwartet. Und die wollen natürlich spielen. Turniere in »Halo 3«, »Call of Duty 4«, »FIFA 08«, »Need for Speed Pro Street«, »Virtua Fighter 5« und vielen anderen Perlen sind in Planung. Darunter auch einige Veranstaltungen der Consoles Sport League. Lust bekommen? Dann schnell auf www.meegaa-lan.de gesurft und angemeldet!

DREI CUPS FÜR HALO 3

Seit nunmehr sechs Wochen spielt sich die deutsche Szene mit »Halo 3« die Finger wund, und die Consoles-Ladders verbuchen rekordverdächtige Zahlen. Zahlreiche Teams haben sich inzwischen gefunden. Zeit also für die ersten Cups. Im »2on2 Opening Cup« und »4on4 Opening Cup« balgen sich 64, beziehungsweise 32 Teams nach den MLG-Regeln um die Vorherrschaft über den Ringplaneten. Der »2on2 Default Cup« bietet 32 Teams die gleiche Action mit den Standard-Regeln. Und natürlich werden hier ebenfalls die Sieger mit Preisen von mehreren Hundert Euro überhäuft. Es gibt also viel zu tun!

LIVE ARCADE TOTAL

Es muss nicht immer teuer sein. Großer Spaß ist auch preiswert zu haben!

UNDERTOW

Preis/ 800 Hersteller/ Chair Entertainment Schwierigkeit/ mittel

Was wäre, wenn Kapitän Nemo und seine Leute gegen die Bewohner von Atlantis kämpfen würden? Und was, wenn mittendrin auch normale Menschen wären? »Undertow« vom Entwicklerteam Chair Entertainment zeigt eine überflutete Welt in der diese drei Fraktionen um die Herrschaft über den Ozean kämpfen. Der Mehrspieler-Titel belohnt jeden, der ihm eine Chance gibt.

Der Hauptmodus, »Conquest« genannt, ist vom Grundprinzip einem Teil der »Battlefield«-Reihe nicht unähnlich. Der Kampf um mehrere Punkte auf der Karte steht auf dem Plan. Nur nicht in Form eines Ego-Shooters. Stattdessen bietet »Undertow« zwar 3D-Grafik, aber 2D-Gameplay. Spielt sich angenehm flott und mit den unterschiedlichen Einheiten auch richtig facettenreich. Neben dem Mehrspieler-Modus wartet eine Kampagne mit 15 Missionen auf Hobbytaucher, die zur Not auch im Koop-Modus spielbar ist. Prinzipiell fällt die wie die Mehrspieler-Matches aus. Die nette Story und ein paar Bosskämpfe sorgen für zusätzlichen Pepp. Von der hübschen und stilsicheren Grafik wollen wir gar nicht erst anfangen. Definitiv ein großartiger Tauchgang.



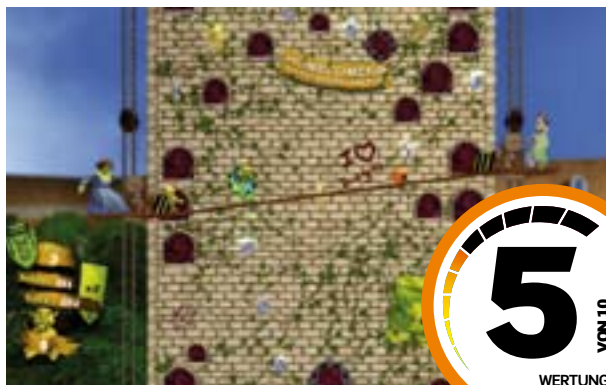
Neben dem Mehrspieler-Modus wartet eine Kampagne mit 15 Missionen auf Hobbytaucher, die zur Not auch im Koop-Modus spielbar ist. Prinzipiell fällt die wie die Mehrspieler-Matches aus. Die nette Story und ein paar Bosskämpfe sorgen für zusätzlichen Pepp. Von der hübschen und stilsicheren Grafik wollen wir gar nicht erst anfangen. Definitiv ein großartiger Tauchgang.

SHREK'N ROLL

Preis/ 800 Hersteller/ Backbone/ Activision Schwierigkeit/ leicht

Besitzer einer Xbox 360 haben ihr Herz an Puzzlegames verloren. Anders ist es nicht erklärbar, dass das vergleichsweise ziemlich teure »Lumines Live!« immer noch ganz oben im Xbox-Live-Arcade-Lager steht. Deshalb ist uns jeder neue Kandidat in dieser Richtung zunächst sympathisch. Auch »Shrek'n Roll« mit dem grünen Oger und seinen märchenhaften Freunden aus den Filmen.

Die Grundaufgabe ist eine Mischung aus Puzzelei und Geschicklichkeitstest geworden. Man balanciert eine an Seilen aufgehängte Holzplanke an einer Hausfassade rauf und runter. Die Aufgabe: den Winkel der Planke so verändern, dass der darauf geparkte Ball nach links und rechts rollt. Im Idealfall überrollt er dabei nämlich blinkende Extras und entkommt diversen Fallen. Neckisch eigentlich. Schade nur, dass man sich an der Grafik bald satt sieht, und dass der Spielablauf so wenig Überraschungen bietet. Wird allein bald fad, sorgt nur im Koop-Modus für ein paar Lacher. Wäre halt noch schön gewesen, wenn man's auch online statt bloß an einer Konsole spielen dürfte. Fazit: nur für »Shrek«-Fans.



ASTEROIDS & DELUXE

Preis/ 400 Hersteller/ Stainless Games/Atari

Schwierigkeit/ mittel



Quasi vier Spiele auf einmal drängen sich einem hier für Geldbeutel-schonende 400 Punkte auf. Ein Fest also für Retrofreunde? Na ja – die simple Vektor-Steinbrocken-Balerei »Asteroids« macht auch gut 28 Jahre nach der Spielhallen-Premiere immer noch ein bisschen Spaß, zumindest für ein paar Minuten. Gleiches gilt für den ein Jahr später erschienenen Nachfolger »Asteroids Deluxe«. Die Steuerung funktioniert ordentlich, dafür Daumen rauf. Gegen eine hohe Wertung sprechen jedoch die zwei grafisch verbesserten Remakes. Sie wirken mit ihren kräftigen Explosionen und dem grellen Look zwar hübsch, aber unübersichtlich. Kann gut passieren, dass man vor lauter Effekten sein eigenes Schiff nicht mehr erkennt und prompt in das nächste Hindernis knallt. Wer jedoch die Originale noch nicht kennt und auf Grafikbombast verzichten kann, greift zu. Denn nichtsdestotrotz handelt es sich dabei um absolute Klassiker. Für Sammler.

BATTLESTAR GALACTICA

Preis/ 800 Hersteller/ Auran/ Sierra

Schwierigkeit/ leicht



Weltraumfahrer haben es schwer. Nach dem überaus unterdurchschnittlichen »Wing Commander Arena« waren die mit »Battlestar Galactica« verbundenen Hoffnungen natürlich hoch, auch wenn es sich dabei um eine Serien-Versoffung handelt. Schlimmer als das »Wing Commander«-Debakel konnte es ja nicht kommen. Stimmt. Denn »Battlestar Galactica« ist ein netter Shooter klassischer Machart, in dem es mit Raumjägern gegen die Zylonen geht. Die zehn Missionen sind an Folgen der Serie angelehnt, bekannte Gesichter sucht man jedoch vergebens. Leider ist der Schwierigkeitsgrad viel zu leicht ausgefallen, weshalb das Vergnügen nur ein paar Stunden anhält. Da hilft auch der Live-Mehrspieler-Modus nichts, der wird nämlich scheinbar von praktisch niemandem in der Galaxie gespielt. Für Fans der Serie eventuell interessant, alle anderen kaufen für die 800 Punkte lieber was anderes. Vielleicht »Undertow«.

CSL-CHARTS

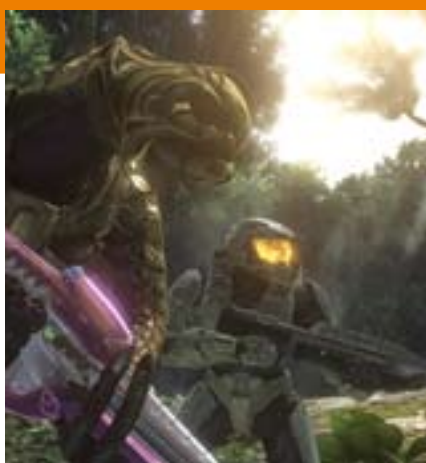
Triff die Xbox-360-Community auf www.360-live.de!

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

Lange Zeit haben wir die 1-on-1-Ladder von Bungies Vorzeigeballerei betrachtet. Zur Abwechslung richten wir die Scheinwerfer diesmal aber auf die besten der 4-on-4-Ladder!

	Spieler		Punkte	Matches
1	Born to Win	●	1204	10
2	OAM.Halo 3	●	1132	9
3	NoB.gaming	●	1061	6
4	TG I A new Hope	●	1049	3
5	WoH.Halo 3	●	1024	2



GOW

Auch nach einem Jahr noch vorne dabei: Epics Action-Shooter. Hier die besten Teams der 4-on-4-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	FRiendS 360 Crystal Meth	●	1385	26
2	eCom	▲	1318	71
3	Two Nations Force - GoW	▲	1170	13
4	The BlackOut - Maybe Crazy	▲	1161	8
5	dmc G.o.W.	▼	1111	8

FIFA 08

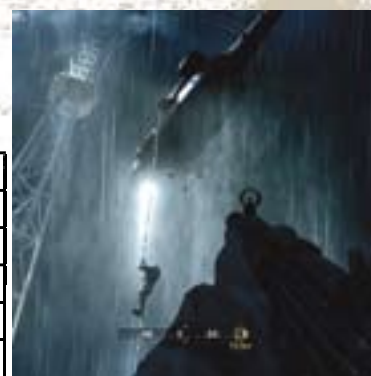
Was wäre die Consoles Sports League ohne eine »Fifa«-Ladder? Nachdem die 07er Auflage nun langsam abgelöst wird, hier die besten Kicker in der neuesten Version:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xxxx M4RKO xxxx	▲	1351	24
2	GX Dome	▲	1302	87
3	druSja::Azzurro	▲	1285	24
4	Nebukadnezar000	▲	1265	66
5	druSja::lulek	▲	1258	38

CALL OF DUTY 4

Das stellt »Call of Duty 3« doch glatt in den Schatten. Der Mehrspieler-Modus kann auf voller Linie begeistern, auch in der Consoles Sports League. Die besten Teams der »Search and Destroy«-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	nE.Gaming CoD4	●	1115	6
2	AuT pBo - CoD4_Alpha	●	1105	5
3	LeX CoD 4	●	1083	6
4	VirtualSports - CoD4	●	1078	8
5	IcE.CoD4	●	1077	3



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Der Patch zu »Pro Evolution Soccer 2008« ist immer noch nicht erschienen. Als kleiner Trost hier noch einmal die besten Kicker des Vorgängers:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xx DiAbLoRoJo xx	●	1471	93
2	TCS.KingFresh	▲	1326	84
3	xXRoBinHoXx	▲	1323	229
4	Apax Gunneresc	▼	1320	54
5	Scratchy	▼	1270	66



PGR 4

Kudos sammeln macht auch online Spaß, vor allem im Wettkampf mit anderen. Die besten Nachwuchs-Schumis der Liga gibt es hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	TER LoneWolf	●	1130	8
2	acX ViRuS	●	1110	6
3	TER Speedcrime	●	1069	9
4	RoMaN	●	1066	3
5	Game fan	●	1059	5

KOOP

ZUSAMMEN
SIND WIR STARK!

Aber scheinbar
nicht stark genug...

Das könnte man zumindest meinen, wenn man einige der jüngeren und auch zukünftigen Veröffentlichungen betrachtet. »Halo 3« hat gezeigt, wie ein Koop-Modus im Jahre 2007 auszusehen hat. Wer es nicht mitbekommen hat: Bis zu vier Spieler dürfen die komplette Kampagne gemeinsam per Xbox Live meistern. Keine abgespeckten Level oder fehlenden Zwischensequenzen. Schade nur, dass dieses Beispiel scheinbar noch nicht wirklich Schule gemacht hat. So wurde in der ersten Teaser-Demo zu »Blacksite« noch von einem Online-Koop für bis zu vier Spieler gesprochen. In der fertigen Version ist davon jedoch leider nichts mehr zu sehen, nicht einmal im Splitscreen. Ein weiterer Kandidat, bei dem wir uns wirklich fragen, warum kein Online-Koop drin war, ist »Kane & Lynch«. Das Rüpel-Duo hätte sich geradezu dafür angeboten. Immerhin gibt's einen Koop-Modus per Splitscreen, was dank weniger Übersicht aber auch weniger Spaß macht. Doch es ist nicht alles schlecht. Denn 2008 scheint das Jahr für Koop-Fans zu werden. Zunächst erscheint mit »Army of Two« ein Spiel, das komplett auf das Miteinander ausgelegt ist. In »Mercenaries 2« darf man gemeinsam Venezuela bereisen und auf Wunsch in Schutt und Asche legen. Im Herbst verfrachtet einen schließlich der Rollenspiel-Shooter-Hybrid »Borderlands« auf einen fremden Planeten. Und an alle anderen Entwickler dort draußen: Macht mehr Koop-Spiele!

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



ASSASSIN'S CREED

Ein Großteil der Erfolge ist ziemlich leicht zu bekommen. Allerdings schlucken einige, wie das Bürger-Retten oder das Aussichtsturm-Erklimmen, ziemlich viel Zeit. Wer die mittelalterliche Welt aber sowieso ausgiebig erkunden will, bekommt diese auch so. Dadurch steigt auch die Synchronitätsanzeige, was irgendwann auch einen Erfolg nach sich zieht. In der Gegenwart sollte man auch nicht vergessen, immer mit Lucy zu quatschen. Wer den »Wissensdurst«-Erfolg haben möchte, sollte zudem in jeder Zwischensequenz auf die Bildstörungen achten und bei ihnen eine beliebige Taste drücken. Und nicht zu vergessen: 25 Bettler sind schnell weggeschubst und bringen noch mal fünf Pünktchen.

Story relevantes:	435
Beschützer des Volkes: Jerusalem:	20
Beschützer des Volkes: Damaskus:	20
Beschützer des Volkes: Akkon:	20
Feind der Armen:	5
Alle hohen Punkte erreicht:	25
Gewandter Redner:	20
Wissensdurst:	20
Absolute Symbiose:	45

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 610

AVATAR: DIE ERDE BRENNT

Okay, eigentlich hatten wir gedacht, dass die Zeit der leichten Gamerpoints vorbei ist. Wie sehr haben wir uns getäuscht! Denn bei »Avatar: Die Erde brennt« kann man sich die vollen 1.000 Punkte schon in zwei bis drei Minuten holen, ohne jede Anstrengung. Gleich zu Beginn des Spiels die angreifenden Soldaten mit dem Fernangriff auf der B-Taste in Schacht halten. Das dann wiederholen, bis der Trefferzähler eine 50 zeigt und schwupps hat man die volle Punktzahl. Eigentlich so einfach, dass es fast schon peinlich ist. Aber Gamerpoints sind Gamerpoints!



Trefferzähler von 10 erreicht:	150
Trefferzähler von 20 erreicht:	150
Trefferzähler von 30 erreicht:	200
Trefferzähler von 40 erreicht:	200
Trefferzähler von 50 erreicht:	300

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 1.000

ASSASSIN'S
CREED

Und noch mal Altairs Abenteuer. Auch im Kampf gibt es einiges abzustauben. Um einen Kampf gegen 25 Gegner zu bekommen, verwickelt man eine Gruppe Wachen in ein Gerangel und lockt sie anschließend zu anderen Wächtern. Zwischendrin kann man immer wieder ein paar umhauen und nach einer Weile hat man den Erfolg. Für die »Zehn Minuten durchhalten« kann man sich am Ende einen übrig lassen und für diese Zeit Blocken oder Ausweichen. Der Rest ergibt sich im Grunde von selbst im Verlauf des Spiels.

Die Schnelligkeit des Adlers:	20
Der Wille des Adlers:	20
Der Flug des Adlers:	20
Der Wille des Adlers:	20
Der Sturzflug des Adlers:	20
Die Herausforderung des Adlers:	20
Das Auge des Adlers:	15
Die Beute des Adlers:	20
Die Klaue des Adlers:	15

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 170



PROJECT GOTHAM RACING 4

Klar, das Durchspielen des Karriere-Modus' dauert seine Zeit. Weil sämtliche Erfolge jedoch nicht an einen Schwierigkeitsgrad gebunden sind, sind einige aber quasi im Vorbeifahren zu ergattern. Die Siegessträhne kann man sich gleich in den ersten drei Rennen holen, von denen man das erste auch locker unfallfrei schafft. Der Rest ergibt sich dann eigentlich von selbst.

Siegessträhne: 30
Kein Kontakt: 25
Wettermeister: 25
Sieger: 5
Sieger Meisterschaft: 10
Karriere-Rang-Erfolge: 320

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 415



BLACKSITE



Schade, die Erfolge für die Schwierigkeitsgrade muss man sich einzeln erkämpfen, also drei Mal durchspielen. Ein kleiner Trick erleichtert einem aber hier das Leben: Nach dem ersten Durchspielen kann man sämtliche Level im Spiel anwählen. Es reicht immer, den letzten Abschnitt einer Episode zu wählen und diesen zu bestreiten. Der Rest der angegebenen Erfolge ergibt sich von selbst. Mit den Octopus Dogs sollte man sich jedoch nur auf dem leichten Schwierigkeitsgrad anlegen.

Episoden geschafft: 60
Einen Spore Tower gekillt: 10
Einen Fire Brute gekillt: 10
250 Reborns gekillt: 20
25 Octopus Dogs im Nahkampf gekillt: 10
10 Feinde mit der Pistole gekillt: 10
10 Feinde mit einem M4-Magazin gekillt: 10
5 Scharfschützen-Kills: 10
Schwierigkeitsgrade: 110

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 250

PRO BASEBALL SPIRITS 3



Japaner lieben Baseball. Und scheinbar auch Gamerpunkte. Denn auch hier ist nicht wirklich viel Arbeit damit verbunden. Einfach 20 Xbox-Live-Partien spielen, egal ob Sieg oder Niederlage. Für die Season-Erfolge einfach alle Einstellungen auf niedrig stellen, dann ist das leicht gemacht. Schließlich ist auch hier kein Sieg notwendig. Zur Not kann man die jeweilige Saison einfach simulieren lassen.

5 Ranglistenmatches: 20
10 Ranglistenmatches: 40
20 Ranglistenmatches: 100
Maji Penant One Saison: 400
MVP Penant One Saison: 160
Meishou Penant One Saison: 120

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 840

Deutschlands erfolgreichste Gamerpunkt-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpunkte	Zuletzt gespielt:
1	tim bbbbbb 	●	158.781	Call of Duty 4, Party Animals, Pro Evolution Soccer 2008
2	DA CHOZEN ONE 	▲	136.058	Need for Speed ProStreet, Rapala Tournament Fishing, Call of Duty 4
3	Turambar360 	▼	132.302	Scene It?, Naruto, Need for Speed Carbon
4	Xaero360	●	127.422	Die Simpsons, Naruto, Party Animals
5	Deluxe NeXsim	●	118.635	Lego Star Wars: Die komplette Saga, Assassin's Creed, Tomb Raider Anniversary

Quelle: www.mygamercard.net,
 Stand: 27. Oktober 07

EINHÄNDER

ALLES IM GRIFF Die Rückkehr des Hardware-Genies

Vor einigen Ausgaben haben wir ein Werk des Hobby-Tüftlers Benjamin Heckendorn aus den USA ins Rampenlicht gestellt: einen 360-Controller für Spieler mit nur einem Arm. Grund für diese außergewöhnliche Erfindung war, einem verwundeten Irak-Veteranen wieder die Möglichkeit zum Zocken zu geben. Hat auch prima geklappt. Allerdings ruht sich Heckendorn nicht auf seinen Lorbeeren aus. Vielmehr hat er inzwischen ein komplett neues und verbessertes Exemplar abgeliefert. Auf den ersten Blick wirkt das ganze wie ein Joyboard aus vergangenen Spielhallen-Zeiten. Ideal also, um es auf dem Schoß oder einen Tisch zu platzieren. Tolle Sache, dass sämtliche Bedieneinheiten in Sekundenschnelle ihre Plätze tauschen können. So kann der Spieler sich seinen Controller so zusammenstellen, wie es für ihn am praktischsten ist. Anders als beim Vorgängermodell – das ist ein Einzelstück – ist dieses gute Teil aber bald für die Öffentlichkeit zu kaufen. Zusammen mit Hardwarehersteller eDimensional.com wird die Produktion demnächst starten, sodass Heckendorn endlich für seine Mühen auch richtig belohnt wird. Schlechte Nachricht allerdings für 360-Spieler: Zunächst werden wohl die Playstation 2 und – seltsamerweise – die Playstation 3 ins Visier genommen. Es gibt aber auf jeden Fall schon Pläne den hier zu sehenden Prototypen ebenfalls in großem Stil auf den Markt zu bringen. Wer also jemanden kennt, der so ein Design-Wunder gebrauchen könnte, kann sich schon einmal bereit zum Kauf machen.



SPIEL DES JAHRES

DU STIMMST AB!

Ende Dezember geht für uns Xbox-360-Besitzer ein ereignisreiches Jahr zu Ende. Man hat uns mit Top-Titeln bombardiert, uns ein Highlight nach dem anderen präsentiert. Da wird es Zeit für eine Bilanz: Was sind die besten Spiele? Bei der Suche nach Antworten hoffen wir auf tatkräftige Unterstützung durch dich, denn die Jury, das bist du! Unsere Leser sollen entscheiden: unter all den hochklassigen Spiele-Produktionen aus dem Jahr 2007, welches hat das gewisse Etwas, wo stimmt das Tüpfelchen auf dem I? Kurz, welches Game ist das Non-Plus-Ultra? Die Entscheidung fällt in mehreren Sparten. Ganz oben natürlich die Genre übergreifende Kategorie »Das Spiel des Jahres 2007«, daneben zehn Kategorien und – ganz neu – der »Leser-Sonderpreis«.

Gemeinsam mit den anderen Lesern entscheidest du mit deiner Stimme, welches Game ein Siegertyp ist. Die Wahlurne ist auf unserer Webseite aufgestellt, zu finden unter der Adresse www.360-live.de. Dort erwartet dich eine Voting-Seite, wo du mit ein paar einfachen Klicks entscheidest, welches Game dein Favorit ist. Wir haben lediglich anhand der Gesamt-Wertungen eine Vorauswahl getroffen. Was übrigens auch der Grund ist, warum zum Beispiel ein »Halo 3« nicht zur Wahl als »Spiel des Jahres« steht: In den letzten zwölf Monaten sind derart viele Top-Titel erschienen, dass sich »Halo 3« mit seiner Wertung von 8.8 ganz knapp nicht für die Top-Kategorie qualifizieren konnte. Vielleicht aber gewinnt der Bungie-Shooter dafür die Wahl als »Bestes Community-Game«? Die Entscheidung liegt bei dir. Deswegen: gleich auf die Webseite surfen und mitmachen, es lohnt sich! Als kleine Belohnung verlosen wir unter allen Teilnehmern zahlreiche attraktive Preise, zum Beispiel eine »Limited Edition« von »Assassin's Creed«, exklusive Artbooks zu »Call of Duty 4«, komplette Fanpakete der Titel »Need for Speed Pro Street« und »FIFA 08« inklusive Game. Der Spitzenpreis: eine exklusive »Burn-out«-E-Gitarre vom Typ Gibson Epiphone Les Paul mit einmaligem Airbrush – ein wunderschönes Teil. Teilnahmeschluss ist der 7. Januar 2008. Die Sieger-Titel werden in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.

Mitwählen und
abräumen auf
www.360-live.de

Das zweite Jahr mit der Xbox 360 liegt hinter uns. Ein Jahr voller unglaublicher Games. Welche Titel die Abräumer sind, das bestimmst du – in unserer großen Leserwahl!

DAS SPIEL DES JAHRES 2007 NUR EINER KANN DER ÜBERFLIEGER SEIN!

A

BIOSHOCK
PUBLISHER/ 2K GAMES


Der Ausflug in eine Furcht erregende, wunderschöne, packende, grausame Welt, eingebettet in eine spannende Story. Wäre ein würdiges Spiel des Jahres.

360-Wertung/ 9.8

B

HALF LIFE 2: THE ORANGE BOX
PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS


Die volle Packung für Action-Fans. Das geniale »Half Life 2« mit zwei Erweiterungen, dazu die Action-Puzzelei »Portal« und der launige Multiplayer-Shooter »Team Fortress 2«.

360-Wertung/ 9.3

C

CALL OF DUTY 4
PUBLISHER/ ACTIVISION


Bläst frischen Wind in die betagte Reihe. Moderne Schlachtfelder, scharfe Grafik, und Tempo ohne Ende, phänomenaler Mehrspieler-Modus. Spiel des Jahres?

360-Wertung/ 9.3
D The Elder Scrolls: Shivering Isles
2kGames **Wertung/ 9.3**
E Two Worlds
Zuxxez **Wertung/ 9.3**
F Ghost Recon: Adv. Warfighter 2
Ubisoft **Wertung/ 9.2**
G Timeshift
Vivendi **Wertung/ 9.1**
H Mass Effect
Microsoft **Wertung/ 9.1**
I Assassin's Creed
Ubisoft **Wertung/ 9.0**
J Need for Speed Pro Street
Electronic Arts **Wertung/ 8.9**

LESER-SONDERPREIS

WÄHL DOCH WAS DU WILLST

Niemand soll uns nachsagen, wir hätten die Wahl durch unsere Vorauswahl zu stark eingegrenzt. Deshalb haben wir den »Leser-Sonderpreis« neu eingeführt. Hier wählst du, was du willst, völlig frei und ohne jede Einschränkung. Denn wir binden eine Liste aller im Jahr 2007 getesteten

Games auf der Voting-Webseite ein. Aus dieser Menge kannst du drei Titel als deine persönlichen Favoriten benennen. Wir sind gespannt, wer diese Kategorie gewinnt. Einer der Favoriten aus den anderen Kategorien? Oder vielleicht ein Außenseiter? Entscheide du!

BESTES ACTIONSPIEL Ego-Shooter und Co. Unsere drei Kandidaten.

A

HALF LIFE 2: THE ORANGE BOX
PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS


Grandioser Shooter, pfiffiges Mehrspieler-Game, und sogar Puzzles: kommt das Konzept an?

360-Wertung/ 9.3

B

CALL OF DUTY 4
PUBLISHER/ ACTIVISION


Ego-Shooter mit Bombenstimmung, Klasse Grafik, tollem Mehrspieler-Modus – geil?

360-Wertung/ 9.3

C

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2
PUBLISHER/ UBISOFT


Der zweite Einsatz von Scott Mitchell macht vieles besser als sein Vorgänger. Oder?

360-Wertung/ 9.2

BESTES ROLLENSPIEL Zwei Mal Fantasy, ein Mal Science-Fiction

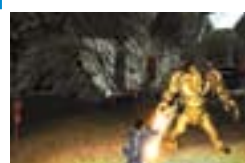
A

OBLIVION: SHIVERING ISLES
PUBLISHER/ 2K GAMES


Das Hauptspiel hat letztes Jahr abgeräumt. Klapp't's heuer wieder?

360-Wertung/ 9.3

B

TWO WORLDS
PUBLISHER/ ZUXXEZ


Sicher, ein Fantasy-Erlebnis mit Problemen. Aber die sind seit dem letzten Patch Geschichte. Oder nicht?

360-Wertung/ 9.3

C

MASS EFFECT
PUBLISHER/ MICROSOFT


Lange haben wir auf Biowares Weltraumoper gewartet. Und, ist die Mission geglückt?

360-Wertung/ 9.1

BESTES RENN Spiel Mit Vollgas aufs Podest

A NEED FOR SPEED PRO STREET PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS



Starke Grafik, rasante Positionskämpfe, komplett neues Spielgefühl. Ein Siegerkandidat?

360-Wertung/ 8.9

B COLIN MCRAE DIRT PUBLISHER/ CODEMASTERS



Leider weilt der Namenspatron nicht mehr unter uns. Zum Abschied eine Fahrt aufs Treppchen?

360-Wertung/ 8.9

C FORZA MOTORSPORT 2 PUBLISHER/ MICROSOFT



Punktgleich: »PGR 4« und »Forza Motorsport 2«. Wir haben uns für »Forza 2« entschieden. Du auch?

360-Wertung/ 8.8

BESTE KONSOLE

Die tollsten Spiele-Maschinen

A XBOX 360 PREMIUM PUBLISHER/ MICROSOFT



Der Platzhirsch schlechthin. Jetzt leiser und mit HDMI-Video besser denn je. Finden wir. Und du?

B XBOX 360 ELITE PUBLISHER/ MICROSOFT



Das große Ding. Mit riesiger Festplatte, edlem Dunkel-Design und kompletter Ausstattung. Die beste 360?

C XBOX 360 ARCADE PUBLISHER/ MICROSOFT



Für den kleinen Zock. Ohne Festplatte, dafür Geldbeutel freundlich und mit fünf Xbox-Live-Arcade-Games. Ein Top-Angebot?

BESTES ABENTEUER-Spiel Rätseln, schnüffeln, erleben

A BISHOCK PUBLISHER/ 2K GAMES



Sieht aus wie ein Geballer, fühlt sich aber wie ein Abenteuer an. Stimmt's?

360-Wertung/ 9.8

B ASSASSIN'S CREED PUBLISHER/ UBISOFT



Das offene Ende beschert uns eine schmerzhaft lange Wartezeit auf den Nachfolger. Trotzdem ein tolles Abenteuer?

360-Wertung/ 9.1

C TOMB RAIDER ANNIVERSARY PUBLISHER/ EIDOS



Sie wird nicht müde, die abenteuerlustige Schönheit Lara Croft. Tolle Atmosphäre! Oder?

360-Wertung/ 8.5

BESTES SPORT Spiel Mal wieder richtig schwitzen...

A FIFA 08 PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS



Das erste »FIFA« der neuen Generation. Reichen Top-Lizenz und Super-Grafik für den Sieg?

360-Wertung/ 8.8

B NBA 2K8 PUBLISHER/ 2K SPORTS



Die Vorzeigesimulation für amerikanische Korb-Freunde. Ein Drei-Punkte-Wurf?

360-Wertung/ 8.7

C PRO EVOLUTION SOCCER 2008 PUBLISHER/ KONAMI



Geniale Gegner-KI, realistische Ballphysik. Aber keine Bundesliga! Trotzdem ein Siegertyp?

360-Wertung/ 8.7

BESTES LIVE-ARCADE-GAME Die unterhaltsamsten Downloads

A BOMBERMAN LIVE PUBLISHER/ HUDSON



Wir sind besessen von den putzigen Bombenlegern mit dem tollen Online-Modus. Und du?

360-Wertung/ 9

B PUZZLE QUEST PUBLISHER/ VICIOUS CYCLE



Eine Mischung aus Puzzle- und Rollenspiel, kommt das an? Sag du es uns!

360-Wertung/ 9

C SPACE GIRAFFE PUBLISHER/ LLAMASOFT



Das neue Werk des Meisters sinnloser Irrwitz-Shooter. Bunt und durchgeknallt, aber auch beliebt?

360-Wertung/ 9

BESTES COMMUNITY-GAME Die unterhaltsamsten Downloads

A CALL OF DUTY 4 PUBLISHER/ ACTIVISION



Momentan sprengt der Vorzeige-Shooter alle Live-Rekorde...

360-Wertung/ 9.3

B FIFA 08 PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS



An einer Konsole ein Brett, online sowieso. Finden wir. Du auch?

360-Wertung/ 8.8

C HALO 3 PUBLISHER/ MICROSOFT



Wird der aktuelle Favorit unter Xbox-Live-Schützen wirklich siegen?

360-Wertung/ 8.8

BESTES ZUBEHÖR

Zubehör, das wirklich was kann

A FIGHTING STICK EX2 PUBLISHER/ HORI



Wer Prügelspiele mag, kommt um dieses Stück Hardware nicht herum. Jeden Cent wert – aber auch beliebt?

B MESSENGER KIT PUBLISHER/ MICROSOFT

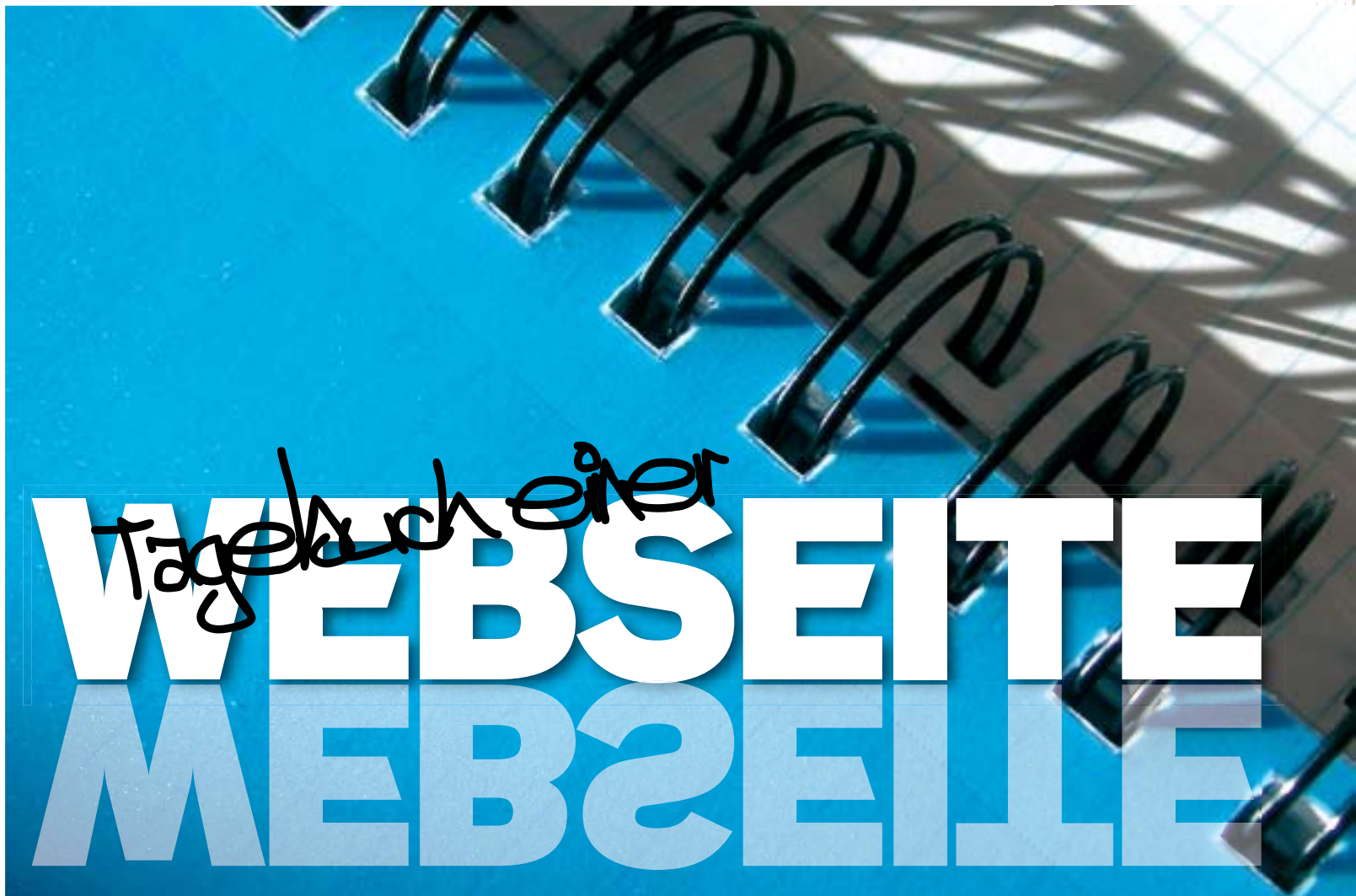


Sie gewinnt keinen Schönheitspreis, aber in der Praxis entpuppt sich die Miniaturnatur als hilfreiches Zubehör.

C WIRELESS ADAPTER PUBLISHER/ MICROSOFT



Mit diesem handlichen Adapter funktioniert die Kabellos-Hardware der 360 auch am PC. Top oder Flop?



Wer unser Blatt kennt, der weiß, wir schreiben lieber über andere als über uns. Aber für unsere neue Webseite machen wir eine Ausnahme: So ist www.360-live.de entstanden!

Niemand hat gesagt, dass es leicht werden würde. Aber wenn es leicht wäre, dann würde es ja jeder machen – einen richtig attraktiven Web-Treff für Xbox-360-Gamer. Machen wir uns nichts vor: Nach über zwei Jahren mit einer ganz netten Internet-Dependance des 360-Live-Magazins war es an der Zeit für was richtig frisches, neues, Spaß machendes. Bereits seit Frühjahr pulsierte eine Idee zwischen Verlagsleitung, Marketing und Redaktion hin und her: Könnte die Adresse www.360-live.de nicht viel mehr sein als nur ein Ableger des gedruckten Magazins? Sollte sie nicht ein eigenständiges Medium sein, eines, das die Leser des Magazins mit Bildern, Ideen und Eindrücken versorgt, die es so in gedruckter Form nicht geben kann? Klar! Aber bevor das neue www.360-live.de am 19. November online gehen konnte, waren viele Steine aus dem Weg zu räumen, und Hindernisse zu überwinden...

1. SEPTEMBER

Eine Idee nimmt Formen an. Das 360 Live Magazin hat sich über die letzten Monate erfolgreich entwi-

ckelt, sodass uns aus der Kaffeekasse zur Abwechslung mal keine Leere entgegen gähnt. »Die 37 Euro werden in eine neue Webseite investiert«, sagt Verleger Florian. Gesagt, getan. Eine professionelle Produktion soll es werden, aufgebaut auf Leserbefragungen, Konzept- und Designstudien, mit ausbaufähiger Technologie und viel Schnickschnack, auf den wir bisher aus Kostengründen pfeifen (mussten). Web-Profis sollen's richten. Die von Terra 3, einem Onlineproduzenten direkt bei uns im Haus. Chef-Designer André Gartner nimmt sich der Herkules-Aufgabe persönlich an. Seine unerschütterliche Ruhe wird der arme Kerl noch brauchen, soviel sei schon hier verraten...

21. SEPTEMBER

Chefredakteur Richard initiiert eine Leserumfrage. Sie soll klären, was sich unsere Leser von einer neuen Webseite erwarten. Kaum Überraschendes: Tests, Previews, Aktuelles, Videos, Bilder, alles gratis – war klar. Außerdem sollte der Mitmach-Gedanke stärker zum tragen kommen. Viele Leser wollen sich offensichtlich mehr beteiligen, wollen Heft und

Web aktiv mitgestalten. Wie das aussehen könnte? Planlosigkeit an allen Fronten. Aber in den nächsten Wochen reifen die Ideen: warum nicht die Leser Spiele beurteilen lassen, und das Ergebnis als Leserwertung im Heft veröffentlichen? Warum nicht bei Nintendos Wii-Konsole den Meinungs-Channel abkupfern, nur halt mit cleveren Fragen? Gesagt... aber noch lange nicht getan.

16. OKTOBER

André legt erste Designstudien vor. Sehen gut aus, sind aber zu weit entfernt vom Look des Magazins. Pfeile haben den falschen Winkel, Farben weichen vom gedruckten Original ab, die Kommandoleiste am oberen Bildrand überzeugt niemand so wirklich. Tag für Tag schieben André und zwei weitere wichtige Menschen die Webseite voran: Moritz und Rebekka. Moritz ist der neue Website Community Manager, zu Deutsch Netz-Hiwi. Er muss Inhalte texten und Bilder herbeischaffen, damit die Webseite zum Start nicht leer dasteht. Rebekka kümmert sich um alles, was sonst keiner machen will, kann oder darf. Unterseiten texten, den

Fan-Shop aufbauen, einen Spiele-Kauf Tipp organisieren, Klick-Icons benennen, das Design mit weiblicher Intuition in die richtige Richtung lenken. Details eben, die das Besondere vom Alltäglichen unterscheiden.

12. NOVEMBER 07

Ein stolzer Augenblick. Unser erstes selbst produziertes Video. Nicholas spielt die erste Mission von »Call of Duty 4« durch, schießt meistens daneben und ist im Kommentar um Erklärungen bemüht. Aber Moritz schneidet daraus trotzdem ein sehenswertes Filmchen, inklusive 360-Live-Einstiegs-Trailer, von Wolf Stube gerendert. Sieht schick aus, vor allem weil das Video so schön in die Webseite integriert ist. Runterladen? War mal! André setzt auf modernste Flash-Streaming-Technologie – ähnlich wie beim beliebten Videoportal »Youtube« – in Verbund mit einem todschicken Abdunklungs-Effekt. Kein Warten, gleich starten. Schade nur, dass wir die 720p-Auflösung des Originalvideos reduzieren müssen. Der Datenstrom würde bei uns die Server überlasten, und bei den meisten Lesern die DSL-Bandbreite. Für das Video zu unserem Coverthema »Assassin's Creed« denken wir uns trotzdem ein Extra aus: Wer mag, kann das Video als HD-Version laden, in der sich die bestaunenswerte Grafik von Ubisofts Actionabenteuer voll entfaltet. Leider auch Richards gestotterter Kommentar.

17. NOVEMBER 07

Es ist Samstag. Panik! Richard probiert die Webseite aus, und die Hälfte funktioniert nicht. Bildergalerien zeigen sich tiefschwarz, Links führen ins Nirwana, Listen sind mit Leere gefüllt. Aus Nur-mal-ebengucken werden zwei Stunden Durchprobieren und ein dreiseitiges Fehlerprotokoll. Florian lässt das Protokoll später auf fünf Seiten anschwellen. Eigentlich wollten wir Montag vor 9 Uhr den Schalter umlegen, die neue Webseite beleben, pünktlich bevor die ersten Abonnenten das Heft im Briefkasten finden, über die Beschreibung der total, total neuen Webseite www.360-live.de stolpern und sie ausprobieren wollen. Aber noch klappt kaum was. Forums-User können sich nicht einloggen, der Terminkalender macht's wie die Lokführer, und auch die Aboseite streikt. Sch...! Es hilft nichts, wir müssen den Start verschieben. Richy gibt ein 10-Punkte-Programm aus: Zumindest zehn grobe Fehler müssen sterben, bevor die neue Webseite leben darf.

19. NOVEMBER 07

Montag. Die Uhr schlägt 13, und das Zehn-Punkte-Programm schrumpft nicht, es wächst: Als Nicholas die Heft-als-pdf-Rubrik checkt, fällt ihm auf: Huch, in früheren Ausgaben haben wir verdäch-

tig oft Spiele-Software lobend hervorgehoben, die von der BPjM später als jugendgefährdend gemäßregelt wurde. Nun wäre die Zurverfügungstellung solcher Berichte an jedermann wider das Jugendschutzgesetz: Wir müssen also die pdfs nachträglich bearbeiten und Beschreibungen indizierter bzw. beschlagnahmter Produktionen schwärzen. Verdamm, das hätte uns eher auffallen müssen. Trotzdem, um 16 Uhr sind zumindest die wichtigsten Punkte abgearbeitet. Wir legen den Schalter um, sind aber zu erschöpft, um uns freuen zu können. André ist der Stress der letzten Woche und speziell des letzten Wochenendes deutlich anzumerken. Er wirkt unzufrieden: »Ja, wir haben mehr abspecken müssen, als ich befürchtet habe.« Kopf hoch, denn streng genommen sind wir zwei Tage vor Plan. Das Heft erscheint erst am 21. November, dann muss die Webseite perfekt sein. Am Abend gibt's erste Streicheleinheiten: zeitweise bevölkern an die 100 Besucher gleichzeitig die Webseite, obwohl das neue Magazin noch gar nicht im Handel ist und »nur« Abonnenten Bescheid wissen.

22. NOVEMBER 07

Sensationelle Zahlen. In den letzten zwei Tagen hat die Webseite je rund 42.000 Seitenaufrufe (Page Impressions oder kurz PI) verzeichnet. Auf einen Monat hochgerechnet ergibt das über eine Million PIs, außerdem wurden im Schnitt rund 23 GB pro Tag an Daten übertragen. Davon geht sicherlich einiges auf das Konto der Das-Heft-als-pdf-Option. Einige alte 360-Live-Ausgaben wurden bereits über 1.400 Mal geladen.

29. NOVEMBER 07

Endlich haben News-Meldungen ein Datum, das Leser-werten-Spiele-System funktioniert wie es soll, der Release-Kalender erzählt auf den Tag genau von kommenden Spiele-Neuerscheinungen, Leser kommentieren unsere Previews und Tests. Also endlich die Füße hochlegen? Von wegen. Denn ab jetzt heißt's tagtäglich ackern. Eine Webseite ist nur so lebendig wie ihr Inhalt, also muss Moritz jeden Tag neue Texte, Bilder und Videos ins Internet pumpen. Auf geht's! Abgesehen davon stehen noch jede Menge Arbeiten an, wir wollen in den kommenden Wochen noch viele Ideen umsetzen. Wir wollen die Startseite dynamischer und einladender gestalten, wollen Clans die Möglichkeit geben, im Terminplaner ihre LAN-Veranstaltungen eintragen zu können. Mehr exklusive Gewinnspiele und RSS-Feeds sollen ihren Platz finden, außerdem Sönkes geliebter Podcast, und überhaupt vieles mehr. Außerdem dauert's nicht mehr lange, bis www.360-live.de einen Bruder bekommt. Anfang März ist's soweit.

Richard Löwenstein



Assassin's Creed: eines der ersten Redaktions-Videos auf der neuen Webseite. Zum Start als Videostream verfügbar, seit dem 28. November als Download in HD-Qualität



Call of Duty 4 als Video: nach Assassin's Creed der zweite Grund, warum die Webseite nach dem Start 23 GB an Datenverkehr pro Tag verursacht hat

DESIGN ODER NICHT SEIN

WERDEGANG EINER WEBSEITE

Damit eine Webseite ihre Besucher fesseln, begeistern und wiederholte Besuche anregen kann, müssen viele Faktoren ineinander greifen. Lesenswerte Texte und professionell bearbeitete Bilder sind das eine, die Interesse weckende Integration der Elemente in die Webseite das andere. Welche Bilder wo platziert werden müssen, welche Bedienelemente wie am besten gestaltet werden, das lässt sich letzten Endes nur durch Ausprobieren herausfinden. Von Mitte Oktober bis Mitte November hat die neue Webseite bei Betatestern daher oft ihr Aussehen verändert.



Entscheidend für eine funktionierende Benutzerführung: möglichst viele Informationen auf so wenig Unterseiten wie möglich verteilen. Und die Icons schlüssig benennen. Und nicht zu grün machen, wie hier auf einem Prototyp der Webseite.



Entscheidend ist aber auch die Wiedererkennung. Man beachte zum Beispiel die roten, blauen und orangen Querbalken. Die müssen dieselbe Struktur und Farbe wie im Heft haben, damit sich Magazin-Leser gleich gut aufgehoben fühlen.

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

DAS SAGEN UNSERE LESER

Gagerrerr: Die neue Page ist echt geil. Sauber!

EvilKnievel: Dass man sich die alten Ausgaben des 360 Live Magazins ansehen kann, finde ich klasse!

toterkenny: Mir gefällt das neue Design. Wurde wohl an die Xbox 360 Elite angepasst. Passt.

AB DEM 30. JANUAR!

IMMER MONATLICH!

- » mehr Spiele
- » mehr Bilder
- » mehr Meinungen
- » mehr Web: www.360-live.de

TITELSTORY

FRONTLINES FUEL OF WAR

Was wäre, wenn die natürlichen Ressourcen der Erde ein für allemal versiegen würden? Was wäre, wenn die Weltbevölkerung sich zu zwei verfeindeten Parteien zusammenschließen würde? Was wäre, wenn aus diesen Gründen der Dritte Weltkrieg ausbrechen würde? All das und mehr in unserem Mega-Test zu THQs neuem Action-Kracher!

CONDEMNED 2

Düsteres Setting, fiese Gegner, schaurig-schöne Schattenwürfe: »Condemned 2« mausert sich zum echten Grusel-Favoriten in der gesamten Redaktion. Unser Test verrät, ob das fertige Spiel wirklich so schockt wie die phantastische Preview-Fassung.

BURNOUT PARADISE

Größer, schneller, besser? Ob der erste »Burnout«-Ableger mit offener Spielwelt tatsächlich das hält, was unsere hervorragenden Ersteindrücke versprechen? Wir machen den Hätetest und decken alle Motorschäden kompromisslos auf!

PLUS!

THE CLUB

»Project Gotham Racing« ist eine wirklich tolle Rennspiel-Serie. Aber was verstehen die Jungs von Bizarre Creations von anderen Genres? Wir gehen mit der Testversion ihres neuen Arcade-Shooters auf Highscore-Jagd...

SPIEL DES JAHRES – DIE GEWINNER

Die Community hat gesprochen: Wir präsentieren die glücklichen Gewinner unserer Online-Abstimmung zum Spiel des Jahres. Unzensuriert und ungechönt. Das sind die Xbox-360-Highlights von 2007, die unsere Leser wirklich bewegt haben!

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 ...

Hydrophobia, Grand Theft Auto IV, Legendary: The Box, Race Driver Grip, Turok, Rock Band, Battlefield Bad Company, Mercenaries 2, FIFA Street 3, Fallout 3, To End All Wars, Rainbow Six Vegas 2 – und viele mehr...

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 37

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 30. JANUAR 2008!



Die besten Spiele. Im besten Magazin. Bald. **games™**

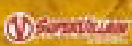
CRASH OF THE TITANS

JETZT ERHÄLTlich

KAMPF DER TITANEN!



www.crashofthetitans.com



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Crash is either a registered trademark or trademark of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other countries. The PlayStation Family logo and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance, Nintendo DS, Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.