

360

LIVE

**KILLER
SPIEL
VERBOT**

NEUES
JUGENDSCHUTZ-GESETZ
REPORT
Das Aus für Action?

VEGAS 2

Huch, kommt ja schon im März!
Höchste Zeit für ein Preview

TIBERIUM

6 Seiten: der neue C&C-Shooter!
Sieht stark aus, haut extrem rein

JUST CAUSE 2

Exklusiv: die Alternative zu GTA
4 Seiten voller Bilder und Infos



**DEVIL
MAY CRY 4**
Test und
durchgespielt
Stilvolle
Japan-Action
mit coolem Helden
und dicken
Gegnern



DEUTSCHLANDS ERSTER TEST FRONTLINES

EGO-SHOOTER-EXTRAKLASSE

Starke Grafik, top Multiplayer,
Solopart fast wie bei COD4

4-SEITEN-PREVIEW

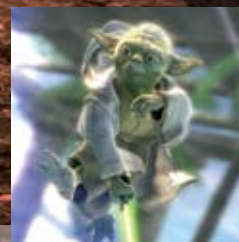
DEAD SPACE

Gespielt und voll geschockt
Meine Güte, ist das heftig!

BURNOUT PARADISE
Krasser Vollgas-Spaß
im 4-Seiten-Test!



SOUL CALIBUR 4
Beat'em-Up-Spaß: Yoda
kriegt richtig eingeschenkt



**LESER-
WAHL**
Spiel des Jahres 07
Die Entscheidung:
COD4 räumt alles ab!

ACTION 2.0 – NIMM' DEN GEGNER INS KREUZFEUER!

„Action bis zum Abwinken!“

EUROGAMER.DE

JETZT DIE DEMO SPIELEN AUF XBOX LIVE MARKETPLACE!



REALISTISCHE ACTION RASANTE KOOP-KAMPAGNEN GRENZENLOSE ZERSTÖRUNG

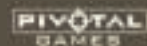
+ Exzellente Koop-Kampagnen mit deinen Freunden + Puncture Tech™: Komplette zerstörbare Gamewelt + Innovativer Charakterwechsel



WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM



PLAYSTATION 3



Conflict: Denied Ops © Eidos Interactive Limited, 2008. Developed by Pivotal Games Limited. Published by Eidos Interactive Limited, 2008. Conflict, Denied Ops, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Pivotal Games and the Pivotal logo are trademarks of Pivotal Games Limited. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd, in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.

Willkommen bei 360 LIVE



Es ist zwar jetzt schon einige Wochen alt, das Jahr 2008, aber weil's für mich die erste Gelegenheit ist: Frohes Neues nachträglich! Könnte tatsächlich ein ziemlich gutes Jahr werden. Denn nachdem es in den letzten Wochen ein bisschen danach aussah, als wäre das Pulver in Sachen Spiele vorerst verschossen, geht's jetzt doch spannend weiter. Ich freue mich zum Beispiel sehr über den Testteil in dieser Ausgabe, der mit »Frontlines«, »Burnout Paradise« und »Devil May Cry 4« einige Hochkaräter zu bieten hat. Sind halt leider alles keine Exklusivproduktionen für die Xbox 360.

Genau die bräuchte die Konsole aber momentan. Denn das Weihnachtsgeschäft hat's deutlich gezeigt: Die Xbox 360 ist auf dem besten Weg, ihren Vorsprung in Sachen Marktanteile an Wii und Playstation 3 abzugeben. Die Zahlen sprechen eine deutliche Sprache. »Call of Duty 4« hat sich auf der PS3 bereits besser verkauft als auf der Xbox 360. Auf DS, Wii und Playstation 2 (!) sind die Software-Verkaufszahlen in den Wochen vor Weihnachten steil angestiegen, einzelne Titel haben fünfmal mehr verkauft als noch im Oktober. Ein vergleichbares Bild auf der Playstation 3. Und die Xbox 360? Hat sich wacker gehalten, mehr nicht. »Halo 3« hat in der Woche vor Weihnachten nur rund eineinhalb so viele Abnehmer gefunden wie im Oktober.

Solche Zahlen sind klare Indizien dafür, dass die Xbox 360 im Vergleich zu den Wettbewerbern weniger stark verbreitet ist bzw. weniger neue Freunde findet, zumindest in Deutschland. Hier verliert die Xbox 360 klar an Boden bei der Jagd nach dem heiligen Gral der Spieleindustrie, dem so genannten »Massenmarkt«. Was genau der Massenmarkt ist, das definiert sich unterschiedlich, je nachdem, mit wem man sich gerade unterhält. Für mich ist Massenmarkt dann, wenn Hans Huber und Lieschen Müller von der Straße wissen, was ich mit Worten wie »Xbox 360« oder »Halo 3« meine. Wissen sie aber nicht. Dafür kennen sie »Singstar« und »Wii Sports«. Sony und Nintendo haben es offensichtlich geschafft, durch Beobachtung des regionalen Umfelds auf die Wünsche der Kunden im deutschsprachigen Raum einzugehen. Sie drücken nicht nur Ego-Shooter und Racing-Games in den Markt, die sich dann bitteschön gefälligst zu verkaufen haben, obwohl eigentlich für den US-Geschmack gemacht wie »Halo 3« - oder schon vom Namen her zum Scheitern verurteilt wie »Project Gotham Racing 4«. Dagegen punkten Nintendo und Sony mit Titeln, die so clever sind wie »Gehirnjogging«, so schön an den hiesigen Markt angepasst wie »Singstar Pop Hits«, und so konsequent durchgezogen wie »Super Mario Galaxy«. Ähnlich Familientaugliches und auch mich als Hardcore-Gamer Faszinierendes würde ich mir auf der Xbox 360 wünschen.

Vielleicht sollte Microsoft wieder mehr Bodenkontakt suchen: Nähe zu den Leuten, die das Unternehmen stützen. Da würde man dann beispielsweise erfahren, dass selbst von denen kaum jemand um die Full-HD-Fähigkeiten der Xbox 360 weiß. Dass sich die Community wenigstens so sehr wünscht wie eine Gruppen-Chatfunktion im Dashboard. Wie sehr die unentschuldigsten Live-Ausfälle zu Weihnachten genervt haben. Und wie groß die Enttäuschung ist wegen halbherzig und unachtsam durchgeführter Produkt-Releases. »Shadowrun« zum Beispiel, oder die Live-Vision-Kamera. Aus so einem Ding macht Sony einen Partykracher namens »Eyetoys« und verkauft Millionen. Wie heißt dagegen noch das letzte Microsoft-Game, das Microsofts hauseigene Vision-Cam unterstützt? Genau. Mir fällt auch keines ein. Unglaublich eigentlich.

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360 LIVE

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- und Video-Blog.

„Vielleicht sollte Microsoft wieder mehr Nähe zu den Leuten suchen, die das Unternehmen stützen“

Coverthema

Frontlines

Ist dies das nächste dicke Ding? Jedenfalls bemüht »Frontlines« eine bewährte Formel: ein Ego-Shooter, zwei Parteien, hunderte Gegner, massive Action – beste Unterhaltung. Das Game ist atmosphärisch großartig, durchdacht und enorm gut spielbar, wie ein modernes Actionspiel eben sein muss. Die geglückte Verbindung aus motivierender Einzelspieler-Kampagne und vielschichtigem Mehrspieler-Modi erinnert an »Call of Duty 4«. Wir haben den Test ins Heft, und ein Poster in die Heftmitte gepackt.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

46 COVERSTORY

Frontlines im Test

6 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

46 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

44/68 SERVICE

Abo, Leserbriefe



JAPAN-SCHLITZER

52 DEVIL MAY CRY 4

**4-Seiten-Test: Klasse Klingen-Action mit
coolem Helden und fiesen Gegnern**



RAINBOW SIX

30 VEGAS 2

**Die Taktik-Überraschung erscheint im März.
Höchste Zeit für ein Preview!**

AKTUELL

- 06 WET
- 06 CALL OF DUTY 5
- 07 BIOSHOCK 2
- 07 UNREAL TOURNAMENT 3
- 07 STARCRAFT 360
- 08 SAINTS ROW 2
- 08 LEGENDARY: THE BOX
- 09 XBOX LIVE AUSFALL
- 09 S.T.A.L.K.E.R.
- 10 SPLINTER CELL: CONVICTION
- 12 CHARTS
- 13 COMMUNITY-CHARTS
- 14 TERMINE

PREVIEW

- 16 TIBERIUM
- 22 DEAD SPACE
- 26 FAR CRY 2
- 28 CONDEMNED 2
- 30 RAINBOW SIX VEGAS 2
- 32 BULLY
- 34 JUST CAUSE 2
- 38 SEGA SUPERSTARS TENNIS
- 39 SOUL CALIBUR 4

POSTER

- 42 FRONTLINES: FUEL OF WAR

SERVICE

- 44 ABO
- 45 IMPRESSUM
- 68 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News, Gewinnspiele und ein Forum findest du auf unserer Webseite. Die Adresse: www.360-live.de

70 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

76 REPORTAGE

Killerspiel-Verbot:
Aus für Action?

TEST

- 46 FRONTLINES: FUEL OF WAR
- 52 DEVIL MAY CRY 4
- 56 TUROK
- 58 BURNOUT PARADISE
- 62 CRASH OF THE TITANS
- 63 BEAUTIFUL KATAMARI
- 64 KINGDOM UNDER FIRE:
CIRCLE OF DOOM
- 66 DIE GEHEIMNISSE DER
SPIDERWICKS
- 72 METAL SLUG 3
- 72 REZ HD
- 72 OMEGA FIVE
- 72 SCREWJUMPER

GEWINNSPIEL

- 40 DEVIL MAY CRY 4

COMMUNITY

- 70 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 72 LIVE ARCADE TOTAL

COMMUNITY- SPEZIAL

- 74 DIE WÜRFEL SIND GEFALLEN:
DAS SPIEL DES JAHRES 2007

REPORTAGE

- 76 KILLERSPIEL-VERBOT

MEHR UNTER WWW.360-LIVE.DE

COVERTHEMA

46 FRONTLINES

Ego-Shooter der Extraklasse: starke Grafik, topp Multiplayer, Solopart fast wie bei COD4. 6-Seiten-Test und Poster



TOPSPIELE

16 Tiberium

22 Dead Space

26 Far Cry 2

28 Condemned 2
32 Bully

34 Just Cause 2

38 Sega Superstars Tennis
39 Beautiful Katamari
56 Turok

58 Burnout Paradise

62 FIFA Street 3



AKTUELL

360

Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

CALL OF DUTY 5

Die Welt kriegt,
was sie verdient

LEGENDARY: THE BOX

Die Büchse der
Pandora

BYE BYE, BILL

Ende einer
Ära

HEISSE AUSSICHTEN

Splinter Cell:
Conviction

WANN UND WO?

Charts und
Termine

WET

LECKERE LADY

“ Sie ist eine
Kopfgeldjägerin,
sie ist eine
Augenweide,
sie ist lecker
tätowiert ”

Sie ist wohlproportioniert, sie ist rothaarig, sie ist eine Kopfgeldjägerin, sie ist eine Augenweide, sie ist lecker tätowiert, sie ist gelenkig, sie ist Rubi. Und sie ist die Heldin des kommenden akrobatischen Shooters »Wet« von Entwickler A2M. Bislang ist nicht allzu viel bekannt, aber wir wollen niemandem dieses Bildchen vorenthalten – für alle Jungs auch extra groß, denn bei diesem Anblick werden nicht nur unsere Augen feucht.

Außerdem durften wir schon mal Hand an Rubi legen, also ein bisschen antesten. Die Story ist simpel. Die athletische Kopfgeldjägerin sucht den vermissten Sohn eines reichen Auftraggebers. Dabei erledigt sie in bester »Kill Bill«-Manier haufenweise Feinde mit Feuerwaffen, Schwertern oder gelenkigen Manövern. Die Tritte, die der Rotschopf verteilt, sind durchaus eine Augenweide. Dabei geht sie sehr zielstrebig und ruppig zu Werke. Sich wie Altair von »Assassin's Creed« unauffällig zu bewegen, fällt Rubi gar nicht ein. Das kleine Biest ballert und schnetzelt sich eher in bester Jack-Bauer-Manier durch die Gegnerscharen. Kein Wunder, schließlich stammt die Story aus der Feder eines der Autoren der Kultserie »24«.

Und damit wir auch alles schön bewundern und sabbern können, wird Rubi logischerweise aus der 3rd-Person-Perspektive gesteuert. »Wet« sorgt für schnelle und rasante Action mit tollen Special Moves sowie sehr cinematischer Kameraführung und

Präsentation. Rubi ist dabei mit zwei Pistolen unterwegs, wobei sie mit jeder Pistole ein anderes Ziel erfassen kann. Außerdem werden Objekte aus der Umgebung mit in die Fights einbezogen. Hängt zum Beispiel zufällig über einem Gegner ein Objekt, ballert man die Aufhängung weg und der Bösewicht ist einfach platt.

Trotz des frühen Stadiums des Spiels ist das alles schon sehr sehenswert umgesetzt. Aber auch blutdürstig. Ist Rubi mit einem Katana-Schwert unterwegs, sehen die Kills schon ziemlich fies aus. Da wird die USK mit ziemlicher Sicherheit keine Freude daran haben. Mit massiven Kürzungen bis zum Erscheinungstermin Ende des Jahres ist wohl zu rechnen.



DIE PFLICHT RUFT

COD ZUM FÜNFTEN!

Mit »Call of Duty 4« hat Publisher Activision bewiesen, dass sich Shooter im modernen Setting wie geschnitten Brot verkaufen können. Umso verwunderlicher ist das, was jetzt so durch die Gerüchteküche geistert. Basis ist der letzte Geschäftsbericht von Activision. Da sind nämlich einige Worte über die Zukunft des Unternehmens zu finden, und welche Spiele zu erwarten sind. Eines davon ist »Call

of Duty 5«. Das Game wird laut dem Bericht von Treyarch entwickelt, also den Machern von »Call of Duty 3«. Geplant sei ein Shooter mit »historischem« Setting, heißt es da. Damit könnte wieder mal der Zweite Weltkrieg gemeint sein – laaangweilig! Für diese These spricht, dass Treyarch Anfang Januar auf seiner eigenen Webseite einen Leveldesigner gesucht hat, bei dem eine »Vorliebe

für den Zweiten Weltkrieg sehr zu begrüßen wäre«. Na ja, noch ist das Kind nicht in den Brunnen gefallen, noch könnte das Wort »historisch« auch etwas anderes bedeuten. Eventuell Erster Weltkrieg? Vietnam? Vielleicht halten die US-Boys sogar den Irak-Konflikt für historisch? Wer weiß. Ach ja, die Bilder zeigen übrigens »Call of Duty 4«, denn von Teil Fünf gibt's noch nichts zu sehen.





Klein- gedruckt

BIOSHOCK 2

» Nach dem überwältigenden Erfolg von »Bioshock« war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis erste Gerüchte über einen Nachfolger die Runde machen würden. Nach einer internen Stellenausschreibung bei 2K Games scheint nun tatsächlich ein Nachfolger produziert zu werden. Doch die Nachricht ist mit Vorsicht zu genießen, denn Ken Levine und sein Team von Irrational sind nicht an Bord. Es könnte also auch eine Enttäuschung anstehen.

UNREAL TOURNAMENT 3

» Die Amis tun es schon seit Anfang Dezember, Zocker hierzulande müssen sich noch bis zum 14. Februar gedulden, damit sie eine Disc mit der Aufschrift »Unreal Tournament 3« ins Laufwerk schieben können. Leider nur das Laufwerk einer PlayStation 3. Der Onlineversand Amazon listet neben der PS3-Version allerdings auch die Xbox-360-Variante, und zwar für den 31. März.

STARCRAFT 360?

» Gerüchte besagen, dass bald auch »Starcraft 2« seinen Weg auf die Xbox 360 finden soll. In einer Online-Schulung für Angestellte von Elektromärkten ist nämlich ein interessanter Satz aufgetaucht. Demnach sei eines der Verkaufsargumente für »Universe at War: Angriffsziele Erde« die gute »Tactical Dynamics«-Steuerung für Konsolen. Dies mache es zum besten Echtzeit-Strategiespiel bis zum Erscheinen von »Starcraft 2«. Aber natürlich ist diese Meldung reine Interpretationssache...

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

8.431 MITGLIEDER ...

... zählt das 360-Live-Forum am 09. Januar 08

BLU-RAY ...

... kommt laut Golem für Xbox 360. Haha!

BIOWARE ...

... arbeitet angeblich an Fortsetzung von »Jade Empire«

BATTLESTATIONS MIDWAY ...

... Fortsetzung wird »Battlestations Pacific« heißen

UFO INTERNATIONAL ...

... bestätigt »Raiden IV« und »Raiden Fighters Aces« für XBL Arcade



BELEIDIGTE LEBERWURST

JEFF MINTER
MECKERT

Ende August erschien Jeff Minters Arcadespiel »Space Giraffe« auf dem Xbox Live Marktplatz. Wir waren auch schwer begeistert, das freakige Game hat satte 9 Punkte als Wertung abgeräumt. Doch leider hat das Farbspektakel viel zu wenige Downloads zu verzeichnen, jedenfalls nach Meinung von Jeff Minter. Deshalb ist der Kult-Designer grantig, wie man den letzten Einträgen in seinem Blog entnehmen kann. Vor allem die Tatsache, dass sich »Frogger« zehn Mal so oft verkauft wie »Space Giraffe« regt ihn auf. Er bezeichnet »Frogger« sogar als »eines der schlechtesten Spiele in der Geschichte der alten Arcadetitel«. Minter weiter:

“Frogger ist eines der schlechtesten Spiele in der Geschichte der alten Arcadetitel”

»Okay, wir haben die Nachricht verstanden. Alles, was ihr wollt, sind Remakes von alten, beschissenen Arcadespielen und Müll, bei dem ihr euch entfernt daran erinnern könnt, ihn in eurer Jugend auf dem Amiga gespielt zu haben.« Minter merkt noch süffisant an, dass es ihm und seinem Team leid tue, etwas Neues ausprobiert zu haben. Vielleicht sollten wir also alle einfach zumindest mal die Demo von »Space Giraffe« vom Xbox Live Marktplatz runterladen, damit der liebe Jeff nicht mehr länger schmolzt. Er hat allerdings grundsätzlich Recht: Dass sich originelle Konzepte so schwer tun, ist bedauerlich und der Grund dafür, dass wir heutzutage fast nur noch Fortsetzungen auf die Konsole bekommen.

SAINTS ROW 2

WENN
TRANSEN KILLEN

Bekanntlich hat uns das erste »Saints Row« im September vorletzten Jahres erfolgreich die Wartezeit auf »Grand Theft Auto IV« verkürzt. Bald wollen Hersteller Volition und Publisher THQ an den Erfolg anknüpfen, genau gesagt, irgendwann in diesem Jahr. Jetzt sind erste pikante Details durchgesickert. Demnach wird der »GTA«-Klon einen Charakter-Editor beinhalten, mit dem man nicht nur männliche oder weibliche Gangster, sondern auch transsexuelle Spielfiguren erstellen kann. Allein dies dürfte in den pruden USA für

einen Aufschrei der Empörung sorgen. Doch es kommt noch härter: Die Spieler dürfen sich in »Saints Row 2« auch in das Cockpit von Flugzeugen oder Hubschraubern setzen – und damit in Gebäude fliegen! Damit sollen sich neue Wege ergeben, welche das sein sollen, ist uns persönlich ein Rätsel.

Da mutet es fast schon harmlos an, dass Passanten als menschliche Schutzschilde missbraucht und herumliegende Gegenstände als Waffen genutzt werden dürfen. Außerdem will Volition wohl auch einen kooperativen Zwei-Spieler-Modus einbauen. Ob die-

“Das dürfte in den pruden USA für einen Aufschrei der Empörung sorgen”

ser nur offline oder auch online genutzt werden kann, ist noch unklar. Fast sicher scheint hingegen zu sein, dass die frei erkundbare Stadt um fast fünfzig Prozent größer ausfällt als im Vorgänger.

LEGENDARY: THE BOX

DIE BÜCHSE DER
PANDORA

Es beginnt mit einer bedrohlichen Stimme, die gleich mal Frohes zu verkünden hat: »Manche Boxen sollten niemals geöffnet werden!«, spricht sie aus dem Off im neuesten Trailer zum Ego-Shooter »Legendary: The Box« von Entwickler Spark Unlimited und Publisher Atari.

Doch natürlich lässt sich Charles Deckard, ein Kunstdieb, nicht davon abhalten und öffnet die Büchse der Pandora. Prompt machen es sich riesige Monsterhorden in der US-Metropole gemütlich. Die finsternen Kreaturen jagen die Stadtbevölkerung durch die Straßen, Tentakelmonster brechen aus den Abwasserkanälen aus. Sogar das Wahrzeichen der Stadt, die Freiheitsstatue, liegt in Trümmern.

Das Ziel bei »Legendary: The Box« ist es nun, in der Rolle von Deckard die Büchse wieder zu schließen und damit die Menschheit zu retten. Dabei steht allerdings der Schwarze Orden im Weg, ein geheimnisvoller Kult, der anscheinend eigene Ziele mit der Öffnung der Box verfolgt. Das Öffnen der Pan-



dora bringt für Deckard aber nicht nur jede Menge Ärger mit sich, sondern auch einen überlebenswichtigen Vorteil, da er mithilfe eines verfluchten Brandmals als einziger in der Lage ist, aus den Überresten getöteter Kreaturen neue Lebenskraft zu schöpfen. Klingt spannend und schön schaurig, und auch optisch macht »Legendary: The Box« bereits einen runden Eindruck. Doch noch wird gewerkelt. Wann genau der Ego-Shooter zu uns kommt, ist unklar, sieht aber nach Herbst aus.

GSC WIRD MICROSOFT-ENTWICKLER



Na gut, die Überschrift ist ein wenig irreführend, die Jungs sind aus der Ukraine. Doch nachdem die Entwickler von GSC Game World Anfang dieses Jahres mit »S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl« einen echten Hit für die PC-Fraktion veröffentlicht haben, darf die Spieleschmiede nun endlich auch für die Xbox 360 entwickeln. »Wir sind glücklich, dass die großen Bemühungen unseres Unternehmens,

den offiziellen Xbox-360-Entwickler-Status zu erreichen, erfolgreich waren. Von jetzt an ist unser altes Ziel, Multiplattformtitel zu entwickeln, Realität«, sagte Sergej Grigorovitsch, Chef von GSC Game World, erfreut. Das Hauptaugenmerk soll aber weiter auf dem PC liegen. Seit zwei Jahren habe man darum gekämpft, und sei sehr stolz, es als Entwicklerteam aus dem ehemaligen Ostblock geschafft zu haben. Man wolle nun

auf eine größere Verbreitung der 360 im Bereich der ehemaligen UdSSR hinarbeiten und dafür gute und kostengünstige Software anbieten. Das befeuert natürlich Spekulationen, ob nicht eine 360-Version von »S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl« anstehen könnte. Doch welches Projekt das ukrainische Studio nun wirklich als erstes für die Xbox 360 in Angriff nehmen wird, bleibt erst mal ein Geheimnis.

BYE BYE, BILL

ENDE EINER ÄRA



Microsoft-Gründer Bill Gates hat seinen letzten Auftritt auf der US-Hightech-Messe CES mit einem riesigen Bühnenfest gefeiert. Höhepunkt: Entertainment-Chef Robbie Bach forderte ihn zu einem Duell in »Guitar Hero« heraus. Doch statt selbst zu spielen, ließ Gates den Ex-Guns-N-Roses-Gitarristen Slash auf die Bühne kommen.

Die wichtigen Nachrichten ließ Gates dann Robbie Bach verkünden. Bach entzog sich geschickt dem Streit, ob denn nun die HD DVD oder Blu-ray das Format der Zukunft für hoch auflösende Film-DVDs sei: »Der Online-Vertrieb wird künftig die treibende Kraft werden.« Um diese Aussage zu untermauern, kündigte er

auch gleich neue Content-Lieferanten für das Xbox-Live-Portal an. Künftig werde man Serien von Disney und ABC sowie Filme von MGM über das Online-Angebot auf die Xbox 360 laden können – natürlich in HD, allerdings wohl vorerst eher in den USA. Außerdem berichtete Bach, dass die British Telecom Microsofts Konsole ab sofort als Set-Top-Box fürs Digitalfernsehen vermarktet wird. Des Weiteren präsentierte Microsoft auf der CES die kommenden exklusiven Titel für die Xbox 360 im Jahr 2008. Demnach erwarten uns Games wie »Halo Wars«, »Too Human«, »Fable 2«, »Alan Wake«, »Splinter Cell: Conviction«. Also nichts, worüber wir nicht schon vor Monaten berichtet hätten.

EIN HERZLICHES SORRY

MICROSOFT WILL ENTSCHÄDIGEN

Die Nutzer des Xbox-Live-Services hatten um Weihnachten herum mächtige Probleme, zu den Servern die Verbindung aufzubauen. Dazu haben sich auch unsere Leser recht frustriert geäußert, wie in den Leserbriefen nachzulesen ist. Microsoft schien erst mal nicht zu reagieren, doch offenbar tut sich was. Gerüchten zufolge wollen die Redmonder ihre Xbox-Live-Gold-Mitglieder entschädigen. In einem Kommentar von einer nicht genannten Microsoft-Quelle auf der Webseite Bitbag heißt es: »Wir werden ganz sicher etwas für unsere Gold-Mitglieder tun, welche nicht online gehen konnten.« Was genau das für eine Entschädigung und ob sie auch in Europa verfügbar sein werde, dazu hat sich Microsoft bislang nicht geäußert. Eine Kostenersatzung plant Microsoft aber offenbar nicht. »Live war zu keinem Zeitpunkt offline. Wir hatten zwar einige Probleme, aber das Xbox Operation Center war voll besetzt. Sie haben versucht, das Problem schnellstmöglich zu lösen«, sagte Larry Nelson von Microsoft. Na ja, der Schaden ist ohnehin angerichtet. Niemand kann uns mit Geld oder anderen Goodies dafür entschädigen, dass wir zu Weihnachten mit den neu geschenkten Spielen nicht gleich loslegen konnten. Na gut, Omas Eierlikör machte auch Spaß.

LARRY 8

Nach dem letzten »Magna Cum Laude« aus der »Leisure Suit Larry«-Reihe hätte wohl kaum jemand mit einem neuen Teil gerechnet. Doch jetzt ist es offiziell: Mit »Leisure Suit Larry Box Office Bust« erscheint die nächste Stufe softpornographischer Videospielunterhaltung. Story? Flacher als der Vorbau von Kate Moss, aber egal, es geht ja um die Gags. Ob's eher ein Abenteuer alter Schule oder wieder eine Minigame-Sammlung á la »Magna Cum Laude« wird? Sex mal darfst du raten. Bisher erzählt Hersteller Vivendi nur, dass es um ein Filmstudio für Schmuddelkram geht, einen Spion, schmutzige Wäsche und die sensationsgeile Presse. Mal sehen, was draus wird. Und zwar voraussichtlich ab Ende des Jahres.



UNTER KONTROLLE

Gerüchte gibt es schon eine ganze Weile, aber nun brodeln es in der Küche heftiger als je zuvor: Microsoft arbeitet an einer verbesserten Version des Joypads. Dies geschieht schon seit zwei Jahren, so TeamXbox.com. Der Controller soll nicht nur ergonomischer werden, sondern auch neue Funktionen bekommen. Dabei handelt es sich unter anderem um einen Bewegungssensor wie er beim Nintendo Wii und der Playstation 3 eingesetzt wird. Microsoft hatte diese Technik schon vor Jahren beim Sidewinder Freestyle Pro eingesetzt. Zusätzlich plant man eine Verbesserung des rechten Analog-Sticks. Microsoft gibt sich bislang schweigsam.

„Detaillierte Animationen lassen jede Bewegung und jeden Handgriff äußerst realistisch erscheinen“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

SPLINTER CELL: CONVICTION

Nachricht von Sam: »Ich komme – aber später!« Sam Fischer und mit ihm der fünfte Teil der »Splinter Cell«-Reihe, »Conviction«, schlagen wohl erst irgendwann Ende dieses Jahres auf – vielleicht sogar erst Anfang des nächsten. Doch langsam sickern neue Infos durch und diese versprechen Veränderungen und lassen auf Großes hoffen. Es fängt schon mit dem Aussehen Fishers an: Die Haare sind ungewöhnlich lang, ein Vollbart bedeckt das Gesicht. Die gut sitzende Spezialkleidung mit allerlei technischen Hilfsmitteln musste einem Kapuzenpullover, Jeans, einer alten Jacke und einer Umhängetasche weichen. Fehlt nur noch, dass er vorbei kommende Passanten nach einem Euro fragt. Was ist passiert? Ganz einfach: Fisher wurde in eine Falle gelockt. Er ist jetzt die Zielscheibe seines eigenen Arbeitgebers. Nun muss er seine Unschuld beweisen.

»Splinter Cell: Conviction« soll sich anders als die Vorgänger anfühlen. Es reicht nicht mehr, im Schatten zu warten und dann zuzuschlagen, nun müssen andere Möglichkeiten genutzt werden, um für die Feinde unsichtbar zu sein. Dafür kommt ein ganz

neues Element ins Spiel: Menschen. Ähnlich wie bei »Assassin's Creed« mischt Fischer sich unters Volk, um Verfolger abzuschütteln. Natürlich kann Sam die Menschen auch durch einen Schuss in die Luft in Aufruhr versetzen, wenn er es für richtig hält.

Sam kann natürlich auch anders: Er setzt Polizisten mit Handkantenschlägen außer Gefecht oder ballert mit gefundenen Waffen um sich. Sehr viel versprechend ist auch das so genannte »Grabbing-System«. Nahezu alle Objekte können geschnappt, verschoben, geworfen und angewendet werden. Aber Vorsicht, auch Sams Widersacher setzen die Gegenstände geschickt ein.

Detaillierte Animationen lassen dabei jede Bewegung und jeden Handgriff äußerst realistisch erscheinen. Selbst der benötigte Kraftaufwand ist deutlich sichtbar.

Das wenige, was wir bis jetzt wissen, überzeugt. Die Screenshots und Trailer, die es bislang gibt, sehen gut aus, die Story und die versprochenen Änderungen am Spielprinzip wirken verheißungsvoll und zeitgemäß. Insgesamt soll es rund 50 Kapitel mit einer Gesamtspielzeit von über 20 Stunden geben.

Erhältlich ab
7. März 2008

NICKELODION MOVIES PRÄSENTIERT



DIE GEHEIMNISSE DER SPIDERWICKS™

IHRE WELT IST NÄHER
ALS DU GLAUBST



Schlüpfe in die Rolle von Jared, Simon, Mallory oder Thimbletack, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben.



Besiege Oger, Goblins und andere seltsame Wesen.



Erkunde das Spiderwick-Anwesen, lerne fantastische Wesen kennen und löse spannende Rätsel.

WWW.SPIDERWICKGAME.COM
WWW.SPIDERWICKCHRONICLES.COM



PlayStation 2



XBOX 360



NINTENDO DS™

Wii™



"The Spiderwick Chronicles"™ & © 2008 Paramount Pictures. All Rights Reserved. "The Spiderwick Chronicles" game software © 2008 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Wii, and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Januar 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Assassin's Creed	Ubisoft
2	Burnout Paradise	EA
3	Fifa 08	EA
4	Call of Duty 4	Activision
5	Guitar Hero 3	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Januar 2008



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

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang Januar 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Call of Duty 4	Activision
2	Devil May Cry	Capcom
3	The Idolmaster	Namco-Bandai
4	Bioshock	Microsoft
5	Bad Company	EA

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

13,32%

Tendenz



Wir zählen fast schon die Tage, bis Anti-Held Nico Bellic endlich durch die Straßen von Liberty City streifen kann. Kein Spiel wird sehnlicher erwartet.

Einschätzung/ Sehr gut



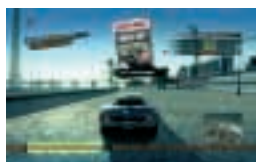
2

BURNOUT PARADISE

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

7,56%

Tendenz



Die legendäre Rennreihe punktet mit neuen Herausforderungen an jeder Straßenecke. Nicht warten, jetzt starten!

Einschätzung/ Sehr gut

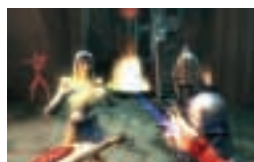
3

DARK MESSIAH

PUBLISHER/ UBISOFT

6,32%

Tendenz



Sollte eigentlich im Januar kommen, hat sich dann auf den 7. Februar verschoben – und wird umso sehnlicher erwartet.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Alan Wake

4.45% Einschätzung/ Sehr gut

5 Ninja Gaiden 2

4.23% Einschätzung/ Sehr gut

6 Army of Two

3.89% Einschätzung/ Sehr gut

7 Halo Wars

2.89% Einschätzung/ Sehr gut

8 Devil May Cry 4

2.56% Einschätzung/ Sehr gut

9 Condemned 2

2.56% Einschätzung/ Sehr gut

10 Frontlines – Fuel of War

2.05% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

16,37%

Tendenz



Den Kampf um die Lesergunst hat Activisions Vorzeige-Shooter diesen Monat deutlich für sich entschieden.

360-Wertung/ 9.3



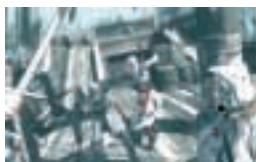
2

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

10,11%

Tendenz



Altair meuchelt sich schon seit einer Weile durch die Kreuzzüge und in die Herzen aller Gamer.

360-Wertung/ 9,0

3

MASS EFFECT

PUBLISHER/ MICROSOFT

9,12%

Tendenz



Masse ist Klasse: Dank filmreifer Präsentation, lebendigen Dialogen und moralischen Konflikten äußerst beliebt.

360-Wertung/ 9.1

4 Bioshock

9,03% Wertung/ 9.8

5 Halo 3

8.54% Wertung/ 8.8

6 Need For Speed Pro Street

6.32% Wertung/ 8.9

7 Fifa 08

5.89% Wertung/ 8.8

8 Kane & Lynch Dead Men

4.14% Wertung/ 8.8

9 Forza Motorsport 2

2.52% Wertung/ 8.8

10 Blacksite

2.01% Wertung/ 7.8

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
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC - ELEMENTS
PUBLISHER/ UBISOFT

LESERWERTUNG	360-LIVE-WERTUNG
5.0	8.7

Interessant. Viele Leser freuen sich auf das Game, andere watschen es ab – obwohl sie's noch gar nicht gespielt haben...

2
DYNASTY WARRIORS: GUNDAM
PUBLISHER/ THQ

LESERWERTUNG	360-LIVE-WERTUNG
4.7	6.5

»Nur ein billiger Abklatsch des original Dynasty Warriors«, schreibt bekehrter. Recht her er.

3
KENGO ZERO
PUBLISHER/ EIDOS

LESERWERTUNG	360-LIVE-WERTUNG
3.4	3.2

»Fällt mir spontan als schlechtestes Spiel des Jahres ein«, schreibt Meister aller Klassen im Kommentarfeld.

4
Bladestorm
PUBLISHER/ THQ

LESERWERTUNG	2.6
360-LIVE-WERTUNG	6.9

Soo schlecht isses nun auch wieder nicht. Oder?

5
Avatar – Die Erde brennt
PUBLISHER/ THQ

LESERWERTUNG	2.1
360-LIVE-WERTUNG	3.7

Da lag die Redaktion wohl etwas daneben. Darker schreibt: »Ohne die Gamerpoints hätte ich das Ding sofort in den Müll geworfen. So halt nach zehn Minuten«

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 Durchschnittsnoten unserer Leser, hier auf dieser Seite!

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

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

1
GRAND THEFT AUTO IV
PUBLISHER/ ROCKSTAR

LESER-POTENZIAL	360-LIVE-POTENZIAL
9.0	9.0

PolyToxyManiaK bringt's auf den Punkt: »Ich zähle jede Stunde bis zu diesem Hammerspiel! Hoffentlich wird's was mit Mitte März«. Leider nein.

2
BURNOUT PARADISE
PUBLISHER/ EA

LESER-POTENZIAL	360-LIVE-POTENZIAL
8.7	8.5

TheSchnurpsi: »Ein echter Must-Have Title für alle Adrenalin-Junkies. Ich erwarte mir unglaublich spaßige Straßenfights mit lauter, schneller Heavy-Musik!«

3
TOM CLANCY'S ENDWAR
PUBLISHER/ UBISOFT

LESER-POTENZIAL	360-LIVE-POTENZIAL
8.6	8.5

Matz189: »Auf dieses Spiel bin ich ja mal gespannt. Wenn das mal keinen Konkurrenzkampf mit Halo Wars gibt...«

4
NINJA GAIDEN 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESER-POTENZIAL	7.7
360-LIVE-POTENZIAL	8.5

MetalMelon schreibt: »Ab und an zocke ich noch das alte Ninja Gaiden auf der alten Xbox. Ich hoffe nur, dass Teil zwei weniger schwer wird.«

5
BRÜTAL LEGEND
PUBLISHER/ SIERRA

LESER-POTENZIAL	6.2
360-LIVE-POTENZIAL	9.0

Kleenerthor befürchtet eine schlechte Eindeutschung: »Ich bin dafür, dass das Spiel gar nicht synchronisiert wird, damit wir die Originalstimmen genießen können!«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

BRÜTAL LEGEND

Wer soll die deutsche Version sprechen?

Till Lindemann (Rammstein)	67.27%
Hansi Kürsch (Blind Guardian)	7.27%
Andi Deris (Helloween)	7.27%
Klaus Meine (Scorpions)	7.27%
Chris Boltendahl (Grave Digger)	4.45%
Rolf Kasperek (Running Wild)	3.64%
Doro Pesch (Warlock)	1.82%

ABGESCHMIERT?

Musstet ihr eure 360 bereits einschicken, wenn ja wie oft?

Nein	71.28%
Ja, 1 mal	16.26%
Ja, 2 mal	7.32%
Ja, 3 mal und mehr	5.15%

SPIELETERMINE

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

DER
GEHEIM-
TIPP

ROCK BAND

Die Rockkarriere als Gitarrenheld ist Harmonix nicht genug! Statt die »Guitar Hero«-Reihe fortzusetzen, hat der Hersteller andere Pläne und geht einen Schritt weiter: den Schritt zur kompletten Band. Schließlich werden hier nicht nur Lead- und Bass-Gitarre simuliert, mit einem Trommel-Controller lassen zudem ambitionierte Hobby-Drummer die Sau raus. Wer will, darf auch zum Mikrofon greifen. Damit steht dem Aufstieg zum Superstar nichts mehr im Wege. Die Amis spielen schon seit Herbst, da hat sich »Rock Band« neben »Guitar Hero« etabliert. In Deutschland geht's ab März auf die Bühne.



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!

FEBRUAR 2008

Brothers in Arms: Hell's Highway	GEARBOX SOFTWARE
Dark Messiah of Might & Magic – Elements	UBISOFT
Devil May Cry 4	CAPCOM
FIFA Street 3	EA SPORTS
Frontlines: Fuel of War	THQ
Kingdom Under Fire	MICROSOFT
Lost	UBISOFT
The Club	SEGA
Turok	BUENA VISTA

MÄRZ 2008

Alone in the Dark 5	ATARI
Battlefield: Bad Company	EA
Beautiful Katamari	NAMCO-BANDAI
Bully: Die Ehrenrunde	TAKE 2
Condemned 2: Bloodshot	SEGA
Dark Sector	KOCH MEDIA
Die Geheimnisse der Spiderwicks	VIVENDI
Extreme 4x4	GMX MEDIA
Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA
Hellboy	KONAMI
Huxley	WEBZEN
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
MX Vs ATM: Untamed	THQ
NBA Ballers Chosen One	MIDWAY
Neverwinter Nights 2	ATARI
Rainbow Six Vegas 2	UBISOFT
Rock Band	HARMONIX
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
Universe At War: Earth Assault	SEGA
Viking - Battle for Asgard	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE

APRIL 2008

Army of Two	EA
Civilization Revolution	FIRAXIS
Grand Theft Auto IV	ROCKSTAR
Tom Clancy's Endwar	UBISOFT
Unreal Tournament 3	MIDWAY

2008/2009

America's Army: True Soldiers	UBISOFT
Avatar	UBISOFT
Banjo Kazooie 3	RARE
Brütal Legend	SIERRA
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
Legendary: The Box	ATARI
Lego Batman	WARNER HOME VIDEO
Lego Indiana Jones	ACTIVISION
Marvel Universe	MICROSOFT
Midnight Club: Los Angeles	ROCKSTAR
Mortal Kombat 8	MIDWAY
Ninja Gaiden 2	TEAM NINJA
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Planet 51	THQ
Prototype	VIVENDI
Race Driver Grid	CODEMASTERS
Riddick	VIVENDI
Sacred 2	ASCARON
Saints Row 2	THQ
SBK-08 Superbike	BLACK BEAN
Sega Superstar Tennis	SEGA
Sid Meier's Civilization Revolution	2KGAMES
Silent Hill 5	KONAMI
Splinter Cell: Conviction	UBISOFT
Steven-Spielberg-Abenteuer	EA
Sonic the RPG	SEGA
Sudeki 2	MICROSOFT
The Precursors	RUSSOBIT-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
Bionic Commando	CAPCOM
Deus Ex 3	EIDOS
Duke Nukem Forever	3DREALMS
Ghostbusters The Video Game	VIVENDI
Resident Evil 5	CAPCOM
Time 0	ZOOTFLY
Tom Clancy's Firehawk	UBISOFT
Wardevil: Enigma	DIGI-GUYS
War World	UBISOFT
World Airforce	TAITO



WOLFSOFT!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

Original Microsoft Zubehör (Xbox) bereits in schwarz lieferbar

Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	314,99 Euro
Xbox 360 Premium + 2 Spiele & 2 Pads	355,00 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	433,33 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	144,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	29,99 Euro
Interscooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,44 Euro
Forza 3 + Viva Pinata Bundle	19,99 Euro
Project Gotham Racing 4 (usk 6)	34,99 Euro
Halo 3 (usk 18)	39,99 Euro
Halo 3 - Limited Edition (usk 18)	59,99 Euro
Halo 3 Legendary Edition (usk 18)	89,99 Euro
Call of Duty 4	49,99 Euro
Burnout Paradise (usk 12)	59,99 Euro
Devil May Cry 4 (08.02.08 uncut usk 18)	59,99 Euro
Turok (08.02.08 usk 18)	59,99 Euro
The Club (08.02.08 UK uncut usk 18)	64,99 Euro

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:
TVU Komponenten-Umschalter, Scart-Umschalter, Charge Cable, SATA Adapter, HDD Adapter, Memory USB Adapter, spezielle Anschlusskabel für sämtliche Konsolen (auch für Oldies). Bei allen Artikeln gilt nur solange der Vorrat reicht!

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

0700 WOLFSOFT - www.wolfsoft.de

Entfessele
DIE ELEMENTE

Bekämpfe
DAS DUNKEL

Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC
ELEMENTS



Bahnbrechende Multiplayer-Kämpfe mit bis zu 10 Spielern in 4 verschiedenen Modi.



Nutze deine Umgebung als perfekte Waffe mit Hilfe von Valves revolutionärer Source-Engine.



www.darkmessiahelements.com



UBISOFT®

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah: Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah: Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. and its Licensors. All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Brink Video. ©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Erscheint/ Herbst 08



“Tiberium wird Fans der Serie und Liebhaber von Taktik-Shootern begeistern”

TIBERIUM

Sie wurden geboren, um zu kommandieren. Sie landeten, um zu erobern: Command & Conquer eben, nur etwas anders. Mit mehr Action in einem taktisch geprägten Ego-Shooter, mit mannsgroßen Multifunktionswaffen und klug kommandierten Mini-Armeen, meterhohen Stahlkolossen und Mineralien-gierigen Aliens. Ernsthafte Konkurrenz für Ghost Recon & Co.?

Wirft man einen Blick auf den aktuellen Stand der Videospiel-Branche, lassen sich zahlreiche Trends ausmachen. Einer davon ist sicherlich der verstärkte Fokus aufs »Geschichten-Erzählen«. Dank immer leistungsfähigerer Entwicklungswerkzeuge und hervorragender Grafiktechnologie steht einer in jeder Hinsicht ausgefeilten Story heute zumindest technisch nichts mehr im Wege. Bestes Beispiel hierfür ist sicherlich »Bioshock«. Aber auch Titel wie »Call of Duty 4« oder »Assassin's Creed« belegen eindrucksvoll, wie verblüffend real eine Spielwelt dieser Tage inszeniert werden kann, wenngleich die Story bei erstgenanntem nicht ganz die Qualität eines »Bioshock« erreicht. Wie dem auch sei, fest steht, dass die Stunden in denen Hardware-Limitierungen eine gute Story verhindern, endgültig gezählt sind.

Mit diesen Informationen im Hinterkopf ist es umso erstaunlicher, dass es ausgerechnet einer knapp 13 Jahre alten Spieleserie gelang, im Jahr 1995 eine der wohl faszinierendsten Hintergrundgeschichten jener Zeit zu erzählen. So fesselnd, dass der Titel oft in einem Rutsch verschlungen wurde, nur um zu erfahren wie es weiter geht. Wohlgermerkt, es handelte sich um ein Echtzeit-Strategiespiel – ein damals junges Genre, welches nicht gerade für packende Plots und echte Emotionen bekannt war. Die Rede ist natürlich von »Command & Conquer« – einer Serie, die schnell zur Messlatte für ein ganzes Genre wurde. Das besagte Erzählen einer spannenden Geschichte vollzog sich in erster Linie in den für damalige Verhältnisse wirklich aufwändigen Full-Motion-Video-Zwischensequenzen. Mehr oder minder bekannte Schauspieler brachten Leben in Bösewichte wie den legendären Kane, charismatischer Anführer der terroristischen Bruderschaft von Nod, oder Kommandeure und Generäle der multinationalen Streitmacht der Vereinten Nationen, der so genannten Globalen Defensiv-Initiative – kurz GDI. Ganz nebenbei sorgten die Zwischensequenzen für absolut unterhaltsames Popcorn-Kino auf B-Movie-Niveau. Viele aktuelle Titel, allen voran »Halo 3« mit seiner ziemlich verworrenen Story, könnten sich hiervon ein Scheibe abschneiden.

DER INOFFIZIELLE VORGÄNGER

Publisher Electronic Arts setzte große Stücke auf das in der Tat hervorragend durchgestylte »Command & Conquer«-

Universum und wagte im Jahr 2002 erstmals eine Exkursion in ein anderes Genre. Ergebnis des Experiments war der kommerziell leider wenig erfolgreiche Ego-Shooter »Renegade«, in welchem der Spieler im Alleingang einen Nod-Tempel – eine Abschussanlage für Atomraketen – sabotieren musste. Fachpresse und Fans waren geteilter Meinung über die Qualitäten von »Renegade«. Bemängelt wurden unter anderem die recht dummen KI-Gegner sowie die damals nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik-Engine.

Mittlerweile sind sechs Jahre vergangen. Die »Command & Conquer«-Serie ist dank »Tiberium Wars« und dem heiß ersehnten Erweiterungspaket »Kane's Wrath« weiterhin in aller Munde und Entwickler EA Los Angeles optimistischer denn je, die Reihe endgültig außerhalb des Echtzeit-Strategie-Genres etablieren zu können. Was im September des letzten Jahres erstmals als Gerücht durch die Weiten der Internetwelt geisterte, wurde nunmehr offiziell enthüllt – die Geschichte von »Tiberium Wars« wird in Form eines Taktik-Shooters fortgeführt und den einprägsamen, wenn auch etwas un kreativen Namen »Tiberium« tragen.

ENTWICKELT IN DER STADT DER ENGEL

Chris Plummer, ausführender Produzent von »Tiberium«, ist felsenfest davon überzeugt, die in »Renegade« gemachten Fehler nicht zu wiederholen. Für Plummer war »Renegade« ein eher durchschnittlicher Shooter im »Command & Conquer«-Gewand, der wenig Rücksicht auf seine Strategievergangenheit nahm. Sprich die Strategie-Komponente vernachlässigte und deshalb kaum langjährige Serien-Fans für sich gewinnen konnte. Dass Plummer und sein Team selbst absolute Fans der Reihe sind, davon zeugt jeder Winkel ihrer großräumigen Büros. Sämtliche Wände sind dicht gepflastert mit »Command & Conquer«-Artworks und Konzeptzeichnungen. Ein dicker Wälzer, voll gestopft mit Design-Notizen und Anmerkungen zu historischen Begebenheiten der futuristischen Spielwelt, thront prominent auf einem der Schreibtische. Komplettiert wird der nicht nur für Fans überwältigende Anblick durch Dutzende, in schicken Glasvitrinen positionierte Miniatur-Figuren. Als Plummer dann auch noch die täuschend echte Nachbildung einer GDI-Nahkampfwaffe herumreicht, wird endgültig klar, wie »Command & Conquer«-verrückt er und sein Team wirklich sind.

AUF EINEN BLICK

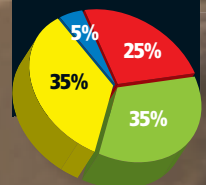
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Los Angeles
Genre/ Taktik-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Opulenter Taktik-Shooter mit Fokus aufs Kommandieren schlagkräftiger Einheiten.

DAS STECKT DRIN

- Kommandieren
- Selber kämpfen
- Mehrspielergefechte
- Futuristische Waffen



» »Das Kernproblem von Renegade war, dass der Spieler sich nicht als Kommandant, als mächtiger Anführer fühlte – etwas, das sonst jeder Titel der Serie vermittelte. Genau diese Erfahrung wollen wir mit Tiberium ins Ego-Shooter-Genre transformieren. Mit Tiberium versuchen wir das ganze Universum möglichst realistisch abzubilden – so realistisch, dass man das Gefühl bekommt, ein solches Szenario könnte irgendwann tatsächlich stattfinden und man ist mittendrin«, verspricht Plummer.

HISTORISCHE ZUSAMMENHÄNGE

»Tiberium« spielt im Jahr 2058, also elf Jahre nach den Geschehnissen aus »Tiberium Wars«. Nahezu der gesamte Erdball ist vom grünen Mineral Tiberium überwuchert, welches der Menschheit als primärer Rohstoff zur Energiegewinnung dient. Wie ein Krebsgeschwür hat sich Tiberium auf dem blauen Planeten ausgebreitet – direkter Kontakt endet in der Regel tödlich. Tritt ein solcher Fall ein, frisst sich das Tiberium wie ein heimtückischer Virus durch sämtliche Körperzellen, sorgt für Genmutationen, Hautveränderungen und andere Scheußlichkeiten. Aus noch ungeklärten Gründen scheint Tiberium zudem eine magische Anziehungskraft auf die erstmals in »Tiberium Wars« eingeführte Alienrasse namens Scrin auszuüben. Zahlreiche Invasionsversuche der Scrin konnten abgeblockt werden, doch nun sorgen seltsame Veränderungen an einem kilometerhohen, spiralförmigen Turm – Veteranen kennen ihn aus dem Finale von »Tiberium Wars« – für erneuten Ärger. Der Turm windet sich vor der einst malerischen Küste Italiens wie ein endloser Korkenzieher gen Himmel und besetzt das wohl größte Tiberiumfeld der Welt. Während die Bruderschaft von Nod das seltsame Gebilde als göttliches Zeichen einstuft, befürchtet die GDI eine erneute Invasion der heimtückischen Scrin und ist in höchste Alarmbereitschaft versetzt. Als Vorhut entsenden die GDI einen ihrer besten Männer: Ricardo Vega, einen so genannten »Forward Battle Commander«. Mit weiteren Details zur Story will Plummer noch nicht herausrücken – wahre »Command & Conquer«-Jünger dürften jedoch schon bei dieser Ankündigung nervös auf ihren Zocksofas herumrutschen. »Ich glaube jeder bekennende Command

& Conquer-Fan wird die Wichtigkeit würdigen, die wir dem Rohstoff Tiberium im aktuellen Titel beimesen«, ist Plummer überzeugt. »Das mysteriöse Mineral – für die einen ein Fluch, für die anderen gottgegebener Segen – spielt eine zentrale Rolle. Die Teams von Tiberium Wars und Tiberium haben eng zusammengearbeitet, um sicherzustellen, dass alle Storydetails nahtlos ineinander übergehen, dass es keine Ungereimtheiten gibt. Nichtsdestotrotz muss man keinen der Vorgänger zwingend gespielt haben, um die geschichtlichen Zusammenhänge zu begreifen. Kenner der anderen Command & Conquer-Titel haben dennoch einen kleinen Heimvorteil und werden sich wahrscheinlich des Öfteren über versteckte Anekdoten und Anspielungen freuen.«

ZU BEFEHL, COMMANDER!

Eckpfeiler eines jeden »Command & Conquer« Strategie-Titels ist und bleibt die Produktion und das Befehligen von Einheitenverbänden. Während »Renegade« darauf verzichtete, wird »Tiberium« dieses Feature erstmals auch in der Ego-Perspektive anbieten. Über das so genannte »Battle Control Uplink«, eine separat aufrufbare Strategiekarte, hat man die volle Kontrolle über seine verbündeten Einheiten. Mit wenigen Knopfdrücken schickt man bis zu sechs GDI-Kampfverbände an die gewünschte Position. Zur Wahrung der Übersichtlichkeit wird diese Ziffer laut Spiel-Designer Dan Orzulak wahrscheinlich auf vier herunterkorrigiert werden.

Im Gegensatz zum Einzelkämpfer-zentrierten »Renegade« sind die taktischen Möglichkeiten in »Tiberium« höchst imposant. Durch das Einnehmen von Tiberium-Feldern erhält man nach und nach Zugriff auf immer mehr kommandierbare Einheiten. Aktuell stehen vier Typen zur Auswahl – mit Sturmgewehren oder Raketenwerfern bewaffnetes Fußvolk, fliegende, äußerst mobile Orca-Jäger sowie stählerne Titan-Kampfroboter. Eine Erweiterung dieses Arsenal bis zum Erscheinen von »Tiberium« im Herbst 2008 ist nicht auszuschließen und würde für zusätzliche Abwechslung sorgen.

Kommt es zum Gefecht, greift die Spielmechanik auf das bewährte Schere-Stein-Papier-Prinzip

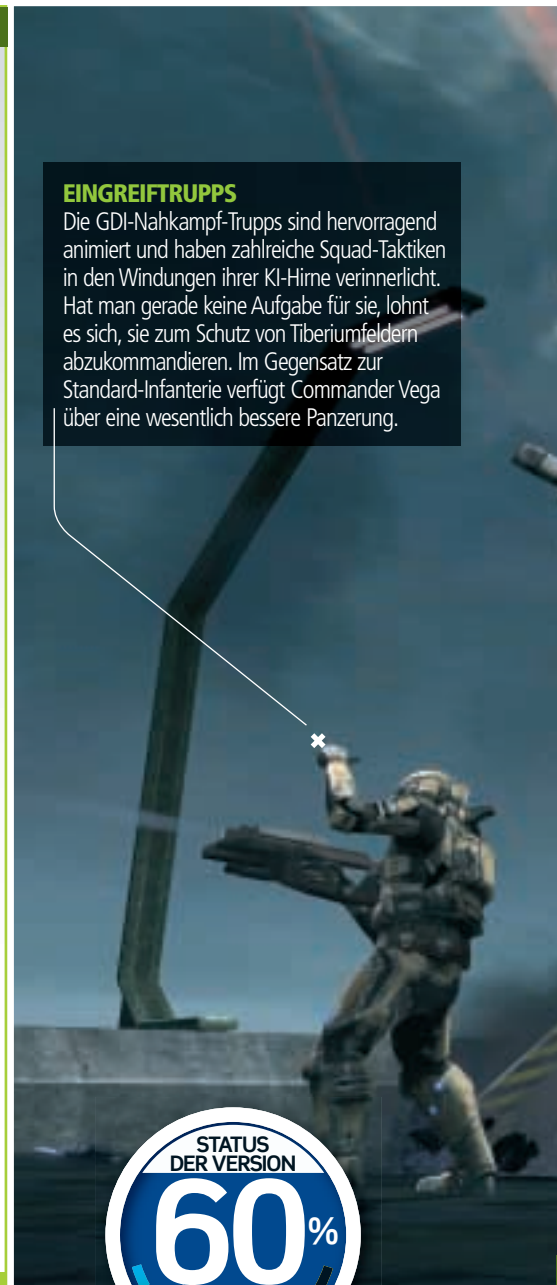
RENEGADE

Der inoffizielle Vorgänger

Das PC-Spiel »Command & Conquer Renegade« erschien im Jahr 2002 und stellte EAs ersten Versuch dar, einen »Command & Conquer«-Ego-Shooter ins Leben zu rufen. Als GDI-Soldat Captain Nick »Havoc« Parker galt es, drei von den Nod-Truppen gekidnappte GDI-Wissenschaftler zu befreien und nebenbei einen vernichtenden Nuklearschlag zu vereiteln. Neben dem typischen Standard-Repertoire an Waffen hatte Havoc Zugriff auf zahlreiche, aus den Strategiespielen bekannte, Fahrzeuge wie Mammut-Panzer, Nod-Buggies usw. Alle Vehikel kamen zudem im recht spaßigen, auch online spielbaren Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler zum Einsatz. Die Singleplayer-Kampagne war dagegen nicht das Gelbe vom Ei, litt unter einer Überdosis an Linearität, doofen Gegnern und zu kurzer Spieldauer. Ende Oktober 2002 tauchten erste Screenshots einer bereits eingestellten Beta-Fassung von »Renegade 2« auf. Wer weiß, vielleicht wird das Projekt – wie einst »Prey« – irgendwann doch noch wieder belebt.

EINGREIFTRUPPS

Die GDI-Nahkampf-Trupps sind hervorragend animiert und haben zahlreiche Squad-Taktiken in den Windungen ihrer KI-Hirne verinnerlicht. Hat man gerade keine Aufgabe für sie, lohnt es sich, sie zum Schutz von Tiberiumfeldern abzukommandieren. Im Gegensatz zur Standard-Infanterie verfügt Commander Vega über eine wesentlich bessere Panzerung.



Lohnt sich's?

- Lebendige Schlachtfelder, glaubwürdiges Spiel-Universum, zeitgemäße Präsentation
- Wie gut wird die Squad-Steuerung wirklich funktionieren?



Die Orca-Jäger der GDI sind seit Teil Eins der Serie mit dabei. Ihre Wendigkeit und Bewaffnung machen sie zum perfekten Panzer-Jäger

STAHLMONSTER

Die Titan-Mechs der GDI wurden erstmals in »Tiberium Sun« eingeführt. In »Tiberium« kommt eine modifizierte, eher auf Nahkämpfe angepasste Fassung mit der putzigen Modellbezeichnung »XG-67 TITAN UCP – Experimental Combat Platform« zum Einsatz. Man beachte die Details: jede Lucke, jede Antenne und jedes Scharnier sind zu erkennen.

liveundonline

■ Neuartiger Eroberungsmodus, in dem jeder Spieler größere Truppenansammlungen kommandiert und zusätzlich selbst aus der Ego-Perspektive mitmischt ■ Einzel- wie auch Mehrspieler-Erfolge ■ Eventuell Unterstützung der Live Vision Kamera wie bei »Tiberium Wars«

MÜNDUNGSFEUER

Vor allem in Sachen Licht- und Raucheffekte legen sich die Entwickler von EA Los Angeles mächtig ins Zeug. Verschießt ein Orca eine Rakete und gleich darauf eine weitere, färbt das Mini-Triebwerk der zweiten Rakete den Rauchstreifen der ersten Orange ein. Bei über den Tiberiumfeldern schwebenden Rauchschwaden ist ähnliches zu beobachten – sie werden durch die grünen Partikel des Minerals entsprechend umgefärbt.

VEREINT SIND WIR STARK

Der Multiplayer

Noch sind nur wenige Details zum Multiplayer-Modus durchgesickert. Fest steht jedoch, dass der Fokus nicht auf bekannten Spielmodi wie z.B. Team-Deathmatch liegt, sondern ein völlig neuer Modus in den Mittelpunkt rücken soll. Darin steuert der Spieler nicht nur – wie bei den meisten Multiplayer-Shootern – seine eigene Spielfigur, sondern kommandiert wie im »Tiberium«-Einzelspieler-Modus mehrere schlagkräftige KI-Einheiten. Zentrales Missionsziel ist die Eroberung von Tiberiumfeldern. Wem dies am schnell-

sten gelingt, der hat nach einer dreiminütigen Aktivierungssequenz vollen Zugriff auf die im Weltall stationierte Ionenkanone und darf damit die Basen seiner Widersacher fachgerecht einäschern. »Wir wollen dem Spieler etwas Neues bieten und uns von der breiten Masse der sonst angebotenen Mehrspieler-Modi abheben«, erklärt EA-Mann Chris Plummer. »Das Kommandieren größerer Einheiten-Verbände ist ein zentrales Spielelement der Kampagne, welches wir unbedingt auch in den Mehrspieler-Modus übernehmen wollten.«



Fels in der Brandung: Bodentruppen halten sich bevorzugt in der Nähe von Titan-Einheiten auf, die ihnen zumindest teilweise Deckung vor prasselndem MG-Beschuss bieten

DIE D-10

» Eine Waffe, um sie alle zu knechten

Während »Call of Duty 4« oder »Halo 3« mit einem kaum überschaubaren Arsenal an Bleischleudern aufwarten, gibt's in »Tiberium« nur einen einzigen Schließprügel. Die »D-10« ist dafür eine echte Höllenmaschine mit massig Feuerkraft und zudem äußerst flexibel einsetzbar. Je nach Konfiguration ist sie mal Schnellfeuerwaffe, Granatwerfer, Scharf-

schützengewehr oder »Multi-Launch-System«. Bis zu vier per Fadenkreuz anvisierte Luftschwärmer kann Commander Vega im letztgenannten Waffenmodus gleichzeitig unter Beschuss nehmen. Und auch für den Granatwerfer hat sich EA Los Angeles etwas Raffiniertes ausgedacht – im alternativen Feuermodus dürfen kullernde Granaten

wie kleine ferngesteuerte Autos zum Bestimmungsort gelotst werden. Komplettiert wird Vegas Gadget-Sammelstadium von einem tragbaren Jetpack, einem schützenden Energie-Schild und dem »Orbital Slug«, einem Zielerfassungsgerät zur Anforderung tödlicher Bombentepiche, die alles plätten, das bei Drei nicht im Betonbunker ist.



Die Archon zählen zu den mächtigsten Bodentruppen der Scrin – treten sie im Pulk auf, sollte man besser Verstärkung anfordern

» zurück. Egal ob Infanterie, Luftwaffe oder gepanzerte Einheiten – jeder Einheitentyp hat seine ganz individuellen Stärken und Schwächen. Bodentruppen sind mobile, wenngleich schlecht gepanzerte Allrounder. Sie können Gebäude einnehmen und hinter einer Vielzahl von Objekten in Deckung gehen. Orcas sind die Herrscher der Lüfte, flitzen meist wie emsige Kolibris über die zerklüfteten Schlachtfelder und stellen die perfekte Waffe gegen gepanzerte Vehikel dar. Gegen Bazooka-bestückte Fußsoldaten und Flakgeschütze ziehen sie jedoch in der Regel den Kürzeren und trudeln meist schon nach wenigen Treffern wie flügelahne Enten zu Boden. Die haushohen Titan-Einheiten wiederum sind die erste Wahl gegen befestigte Stellungen – ihre Geschosse knacken die gefürchteten Geschütztürme im Handumdrehen. Infanterietruppen sterben bei direktem Titan-Projektilkontakt wie wuselnde Spinnen, denen man per Nagelpistole zu Leibe rückt. Nachschubtruppen darf Commander Vega bei Bedarf übrigens jederzeit anfordern – Voraussetzung hierfür ist allerdings die Kontrolle über mindestens eine Landezone im Kampfgebiet. »Was auch immer man in die Schlacht wirft, das Schere-Stein-Papier-Gerüst sollte man stets im Hinterkopf behalten«, ermahnt Plummer.

DIE STEUERUNG

Einheitenverbände in Taktik-Shootern durch die Gegend zu lotsen, ist nicht immer ein Kinderspiel. Diverse Genrevertreter haben sich diesbezüglich schon grobe Schnitzer geleistet. Die Entwickler sind sich des Problems bewusst und kontern mit leichter Zugänglichkeit. Ein simpler Druck auf die linke oder rechte Taste des D-Pads lässt einen bequem zwischen den zu befehlenden Trupps hin- und herschalten.

Drückt man das D-Pad nach oben, werden alle Trupps zusammen ausgewählt. Schnell noch die rechte obere Schultertaste betätigen und schon ist der gewünschte Trupp selektiert und kann über die Landkarte gescheucht werden. Insgesamt ein sehr viel versprechendes System. »Mehrere Trupps zu befehligen, gibt dem Spieler ein Gefühl von Macht«, resümiert Plummer. »Wir bündeln diese Macht in einem einzigen Button. Technisch haben wir in dieser Hinsicht große Fortschritte gemacht und sind fest davon überzeugt, dass das endgültige Steuerungsschema prima funktionieren wird.«

DIGITALE SCHLAUMEIER

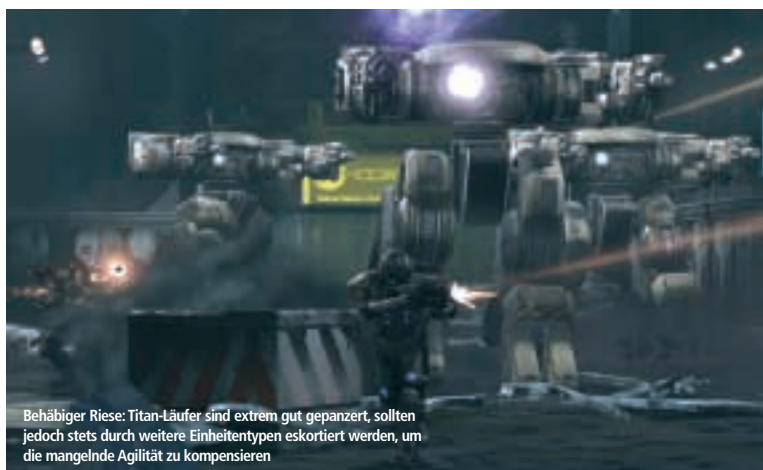
In Sachen Gegnerintelligenz agieren die Trupps aus »Tiberium« schon jetzt um Längen klüger als die unterbelichteten KI-Schergen aus »Renegade«. Diese hätten ja im »Call of Duty 4«-Trainingsmodus vermutlich nicht mal die erste Leiter erklommen. Bodentruppen suchen in »Tiberium« wann immer möglich nach einem schützenden Objekt und greifen – wenn nicht anders instruiert – zuerst die Feinde an, denen sie am meisten Schaden zufügen können. Plummer ist bewusst, dass kaum etwas frustrierender ist, als ein unkoordinierter Haufen Blechbüchsen, die für den Spieler in den Krieg ziehen und dann ohne Marschbefehl durchs Feindesland trampeln. Oder die zu bescheuert sind, das Feuer zu erwidern, wenn sie von hinten attackiert werden. »Der Spieler soll sich keinen Kopf mehr darüber zerbrechen müssen, ob eine unbeaufsichtigte Einheit selbstmörderischen Blödsinn anstellt«, versichert Plummer.

Ein weiterer Schwachpunkt, der schon viele Taktik-Shooter peinigte, sind KI-Gegner, die es partout vermeiden, auf

ENTWICKLERGEDANKEN

Auf die Ohren

Akustisch hat Gamedesigner Chris Plummer mit »Tiberium« einiges vor: »Unser Sourround-System mischt alle Sound-Effekte in Echtzeit ab – immer abhängig davon, wie der Spieler gerade agiert. Je nach Situation werden bestimmte Effekte bevorzugt abgespielt. Schickt man beispielsweise einen Schwarm Orcas ins Getümmel, wird deren Triebwerksgeräusch solange lauter eingespielt, wie der Spieler die Einheit aktiv selektiert hat. Mit der Musik verfahren wir ähnlich. Vorteil dieses Verfahrens: Der Spieler wird in hektischen Situationen nicht mit Dutzenden Effekten bombardiert, die sich alle zu einem undefinierbaren Einheitsbrei vermischen.«



Behäbiger Riese: Titan-Läufer sind extrem gut gepanzert, sollten jedoch stets durch weitere Einheiten typen eskortiert werden, um die mangelnde Agilität zu kompensieren



Teamkameraden des Spielers zu schießen, wenn sie stattdessen den Spieler selbst malträtiert können. EA löst das Problem durch den Einsatz von »Aggro« – »Army of Two« lässt grüßen. »Unser Aggro-System verteilt das Gegnerfeuer sowie die Feuerkraft der eigenen KI-Figuren proportional zum ausgeteilten Schaden. Kurz: Schickt man einen eigenen Titan-Kampfboter an die Frontlinie, wird dieser Aggro generieren und somit das Feuer der Gegner auf sich ziehen. Wer sich geschickt zurückhält und wenig Aufmerksamkeit erregt, kann nun die Gunst der Stunde nutzen und seine Widersacher flankieren«, erklärt Plummer. »Alternativ kann der Spieler vorstürmen, wild um sich schießen und so die Aufmerksamkeit der KI auf sich lenken, während die eigenen Trupps von der Flanke her vorpreschen und das Ziel neutralisieren. Der Spieler als auch seine Truppen müssen verwundbar bleiben – das wiederum funktioniert nur, wenn die KI jeden angreift. Primär wird sie jedoch zuerst das Ziel beharken, von dem die größte Gefahr ausgeht.«

CHAOS AN DER FRONT

Nach allem, was wir bis jetzt gesehen haben, funktioniert das »Aggro«-System erstaunlich gut und die daraus resultierenden Schlachten sorgen für gewaltige Adrenalinschübe. In einer Szene stürmen Henscharen von blutrünstigen Scrin auf die Infanterie-Verbände des Spielers zu – diese reagieren sofort, suchen hinter den betonpfeilerdicken Beinen der

Titan-Läufer Deckung und feuern aus allen Rohren. Zur selben Zeit surren Orca-Kampfschiffe wie aufgeschreckte Libellen durch die Rauch geschwängerte Luft, während unter ihnen Dutzende Shrike-Einheiten der Scrin zum verheerenden Selbstmord-Angriff auf GDI-Ziele ansetzen. Passend zur immer schneller werdenden Musik macht sich schweißtreibende Hektik breit. Wer jetzt nicht tief durchatmet und einen kühlen Kopf behält, kann gleich einen Metallsarg anfordern und zusehen, wie sich die Scrin das gesamte Schlachtfeld einverleiben als wären sie Heuschrecken.

Technisches Grundgerüst des glänzenden Effektfeuerwerks ist mal wieder die vielseitig einsetzbare Unreal-3-Engine. EA Los Angeles hat laut Plummer zahlreiche Veränderungen an der Technologie vorgenommen: »Als erstes haben wir uns um die Implementierung von großflächigen Umgebungen gekümmert, und die Zahl der darstellbaren Nichtspieler-Charaktere und Einheiten kräftig hochgeschraubt – nur so kann eine beklemmende Schlachtfeld-Atmosphäre entstehen. Unsere Maps sind nicht mit den typischen Schmalspur-Korridoren vieler anderer Ego-Shooter vergleichbar.«

SCHLUSSTRICH

EAs neuester Streich »Tiberium« ist auf dem besten Weg all das zu werden, was »Renegade« nie war: strategisch und grafisch am Puls der Zeit und voll gestopft mit coolen neuen Ideen. »Command & Conquer«-Liebhaber werden

dank Ego-Perspektive noch tiefer in die Welt von GDI, Nod und der Scrin eintauchen können und sich an der Detailtreue erfreuen. Aber auch für den »Ghost Recon« erfahrenen Taktik-Shooter-Fan hat »Tiberium« insbesondere Dank der Vielzahl an herumscheuchbaren Einheiten einiges zu bieten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Jungs von EA Los Angeles dem Druck der öffentlichen Erwartungshaltung an einen solch wichtigen Titel standhalten. Wir jedenfalls sind optimistisch und freuen uns auf die erste länger spielbare Preview-Fassung wie ein Tiberiumssammler auf ein frisch heranreifendes Mineralienfeld.

Sönke Siemens

**360
SAGT ...**

Als allmächtiger Commander zahlreiche Squads zu befehlen und trotzdem jederzeit selbst aktiv mitmischen zu können, befriedigt ungemein. Technisch ebenfalls ein Leckerbissen!

Hitpotenzial 9.0

Erscheint/ Herbst 08

DEAD SPACE

In den Tiefen des Alls hört dich niemand schreien

AUF EINEN BLICK

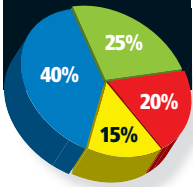
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
EA Redwood Shores
Genre/
Survival-Horror
Spieler/ 1
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Horror pur!
Schwaches Herz oder
nervöser Magen?
Dann besser sofort
umblättern...

DAS GRAUEN BESTEHT AUS...

- Horror-Atmosphäre
- Necromorph-Aliens
- Coole Waffen
- Schwerelosigkeit



Ein bisschen belächeln lassen musste sich der Electronic Arts' Chef John Riccietello schon, als er jüngst die Einfallslosigkeit in der Videospiel-Branche beklagte und die mangelnde Bereitschaft zum Risiko anprangerte. Er wolle für einen Ruck, für einen Aufschwung sorgen, sagte Riccietello, und erntete allerseits ein müdes Lächeln. Ausgerechnet Electronic Arts? Das Unternehmen, dessen Erfolg maßgeblich auf den Verkaufszahlen der jährlichen Updates ihrer großen Marken »Fifa«, »Need for Speed« und »Die Sims« beruht? Doch es kristallisiert sich heraus, dass Riccietellos Worte die Vorboten eines Paradigmenwechsels im eigenen Hause sind: Die PC-Games »Crysis« und »Spore«, aber natürlich auch das kommenden 360-Spektakel »Army of Two« sind prominente Belege dafür. Und nun gesellt sich noch einer hinzu: »Dead Space«.

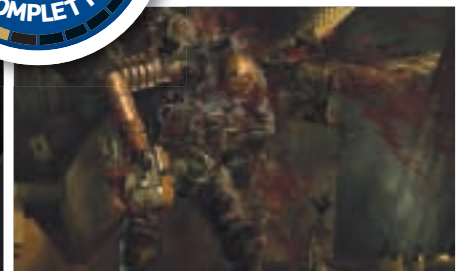
Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich um einen Überlebenskampf in einem Science-Fiction-Setting; Survival-Horror in einer fernen Zukunft also. Da mag sich mancher die Frage stellen, ob das Genre mit »Resident Evil«, »Bioshock«, »Doom 3« und »Condemned« nicht schon recht stark besetzt sei – aber davon lassen sich die Entwickler nicht abschrecken. Executive Producer Glen Schofield verrät, warum: »Unser Ziel ist es das furchteinflößendste Spiel aller Zeiten zu erschaffen.« Und dem wollen wir gerne Glauben schenken, nachdem wir erste Eindrücke anhand einer sehr frühen, zugleich aber doch auch schon sehr substantiellen Version sammeln konnten.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des einfachen Mechanikers Isaac Clarke, dessen Name wohl

als Huldigung an die beiden großen Sci-Fi-Autoren Sir Isaac Asimov und Arthur C. Clarke gewählt wurde. Eigentlich soll er mit einem kleinen Team nur die Kommunikationsanlage auf dem Bergbauschiff USG Ishimura untersuchen, da der Kontakt abgebrochen ist. Natürlich kommt alles anders. In der bewährten Schulterkamera-Perspektive erkundet Isaac die klaustrophobischen Gänge des Schiffs. Schon nach den ersten Schritten packt uns die Atmosphäre. Die Enge, das schummrige Licht, die Geräusche – Gänsehaut breitet sich aus. Statt auf billige Schockeffekte setzen die Designer auf eine subtilere aber noch viel effektivere Art, Spannung zu erzeugen. Da bekommt jeder ein ziemlich flaes Gefühl im Magen aber die Neugier treibt einen dann doch weiter. Was ist eigentlich genau passiert? Was ist aus den Leuten geworden? Hat die Besatzung der Ishimura beim Abbau auf einem toten Planeten etwas entdeckt, das für lange Zeit gefangen war und niemals hätte geweckt werden dürfen? Bevor es die Antworten darauf gibt, steht schon der erste Feindkontakt an – das Grauen in seiner vollen Pracht. »Wir wenden viel Zeit für das Kreaturen-design auf. Die ersten fünf oder sechs Entwürfe haben wir alle verworfen, da alles zu sehr an Aliens oder Pitch Black erinnerte. Erst nach fünf Monaten fanden wir unseren Stil«, erzählt Schofield. »Auch die Feinde hier sind momentan nur die Standardvarianten. Andere sind richtig abgedreht. Wir wollten, dass ihr richtig Angst bekommt.« Und genau das haben sie auch geschafft. Schuld daran sind die Necromorphs. Diese Alienrasse hat das Schiff

liveundonline

- Ist als reinrassiger Einzelspieler-Grusel geplant
- Gamerpunks wird es aber mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit geben ■ Ein bisschen Dashboard-Schmuck würde uns auch nicht überraschen



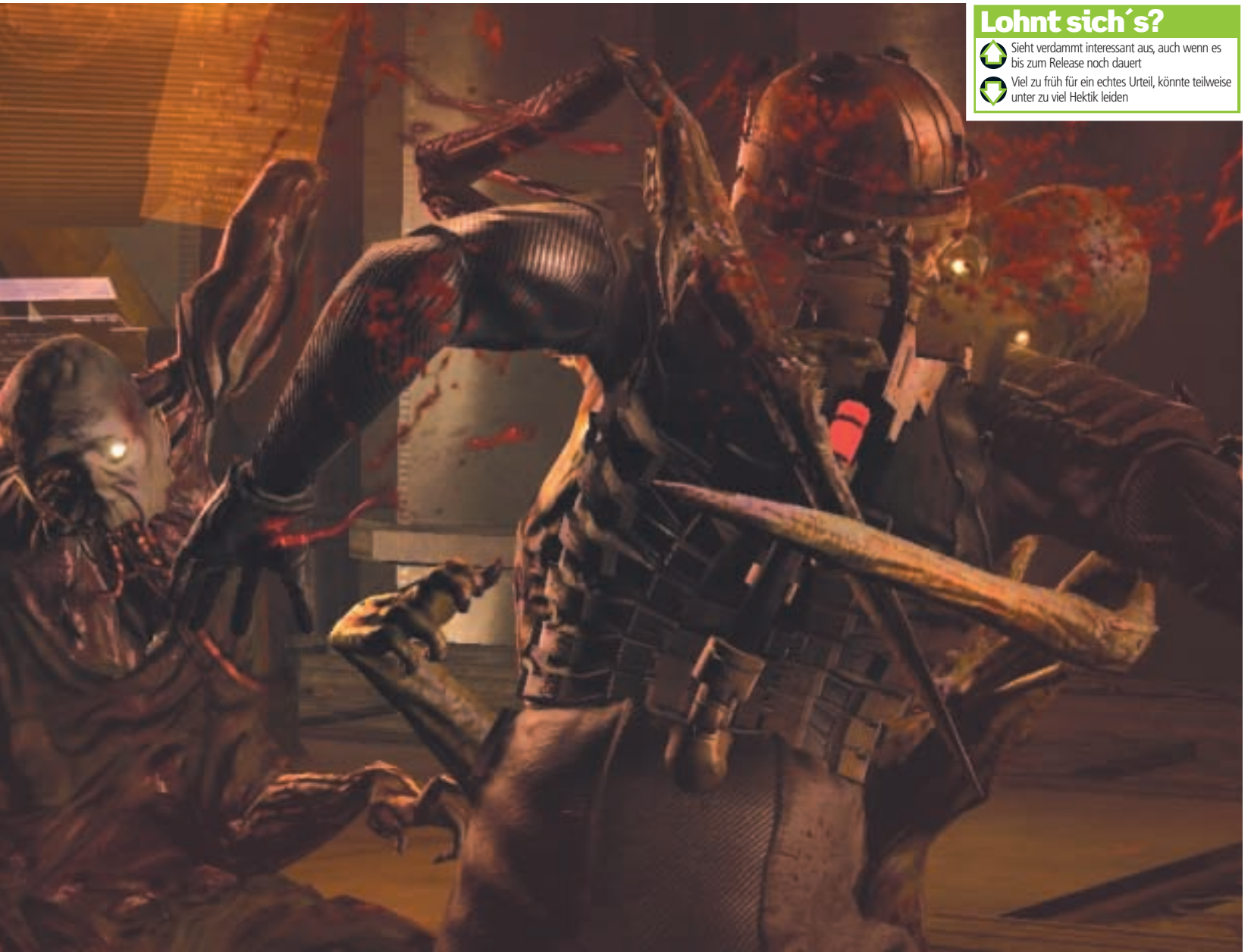
So sieht's also aus, wenn Tribbles mutieren und Critters schlechte Laune haben...



Trotz Magnetstiefeln ist Vorsicht geboten. Ein falscher Schritt und man spaziert auf ewig durchs All

Lohnt sich's?

- 👉 Sieht verdammt interessant aus, auch wenn es bis zum Release noch dauert
- 👇 Viel zu früh für ein echtes Urteil, könnte teilweise unter zu viel Hektik leiden



infiltriert. Sie macht sich in den Körpern der Crew breit und entstellt sie bis zur Unkenntlichkeit. Das fiese an den Mutationen: Sie befallen den ganzen Körper so, dass Glieder und Organe eigenständig lebensfähig sind. Fast wie beim Regenwurm, den man zerteilt. Nur halt ekliger, widerlicher, grauenvoller.

SELBST IST DER MANN

Freilich harrt Isaac nicht einfach der Kreaturen, die da kommen mögen, sondern er trägt seine Haut zu Markte. Teuer. Als Techniker, der er nun mal ist, also kein Soldat, wehrt er sich nicht mit den üblichen Raketenwerfern und Gatling-Guns. Stattdessen nutzt er seine fortschrittlichen Bergbau-Werkzeuge. Aber so ein Plasmaschneider kann auch Erstaunliches: Enthauptungen zum Beispiel lassen sich leicht bewerkstelligen. Freilich sind Kopf- oder Körpertreffer noch lange keine Garantie für Erfolg. Man muss taktisch klug schnetzeln, Schwachstellen entlarven. Einen Gegner nur enthaupten, das kann ein Fehler sein; denn vielleicht stemmt der sich danach umso leichter durch einen Korridor, der ihm sonst zu eng gewesen wäre. Und dann gibt's da auch Gegner, die gewisse Ähnlichkeit mit Jabba The Hutt haben und bei Beschuss aus ihrem Bauchinneren Hunderte von Parasiten heraus

schleudern. Diese Biester beißen sich an Isaac fest und lassen sich nur mit größten Mühen wieder entfernen. Und selbst nachdem man dem ersten Mutanten mehrere Extremitäten abgetrennt hat, stürmt der eher noch wilder auf einen zu. Erst nachdem alle weiteren Körperteile auf ähnliche Weise bearbeitet wurden, sinkt der unförmige Klumpen zu Boden - ein hartes Stück Arbeit!

Aber Ausruhen an so exponierter Stelle ist keine gute Idee, denn schon rücken die nächsten beiden Aliens an. Jetzt greift Isaac zur Maschinenpistole – na, okay, eigentlich wiederum zu einem Bergbau-Utensil, das aus seinen Läufen Bolzen in alle Richtungen verschießen kann. Über den Kopf gehalten, kann man damit sogar flächen-deckende 360-Grad-Schüsse abfeuern. Andere Waffen sind etwa eine Art Gravity-Gun, wie wir sie aus »Half Life 2« kennen. Und eine Stasis-Gun, die Aliens in Bruchteilen einer Sekunde erstarren lässt; und nebenbei das Tempo drosselt, das Bild in einen schicken Schimmer taucht und dabei einfach verdammt gut aussieht. Die Waffen sollen alle mit Upgrades verbessert werden können und haben auch einen alternativen Feuermodus parat. Nichts Neues, aber immer gern gesehen.

Nach einem erneuten, harten Kampf sind auch diese beiden Burschen besiegt. Solche Fights hinterlassen immer »

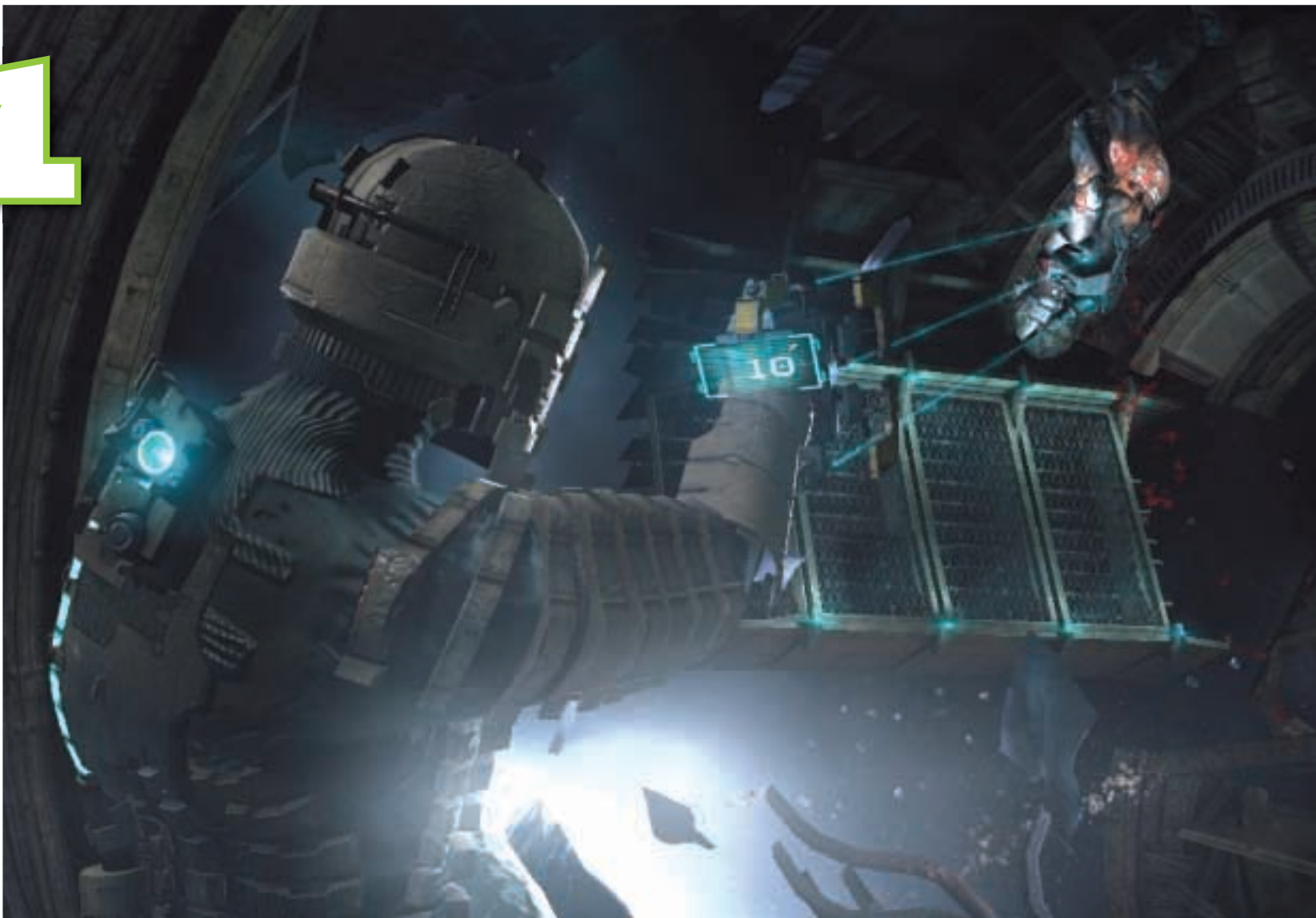
DER KLANG DES GRUELS

So klingt wahrer Horror

Wie in jedem guten Horrorfilm spielt auch bei Games die Musik eine sehr wichtige Rolle. »Silent Hill« zum Beispiel schafft es allein mit dem Soundtrack von Akira Yamaoka, einem eine Gänsehaut beizubringen wie kein anderes Spiel. Ob das bei »Dead Space« von Anfang bis Ende genauso gut gelingt, ist momentan noch fraglich. Aber schon jetzt stimmt das Timing des Soundtracks, soweit wir ihn gehört haben. Tempo und Einsatz passen perfekt und lassen auf ein gelungenes Endprodukt hoffen.



1



AUGEN ZU...

... wenn du ein Mädchen bist!

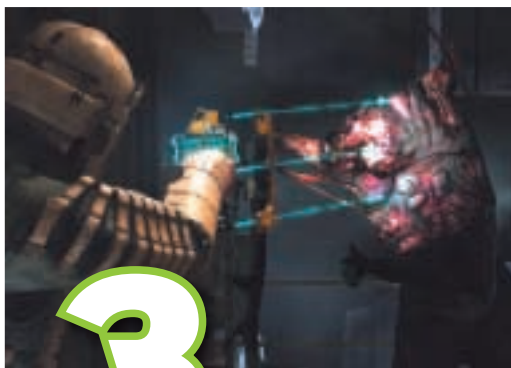
Zu Beginn sind die Gegner noch größtenteils humanoide Wesen. Aber das heißt nicht, dass sie nicht furchteinflößend wären. Wer sie nicht ernst nimmt, wird schon bald ein schnelles Ende finden.

Wie gesagt, wird es zunehmend schlimmer. Wir wissen nicht einmal, was dieses Ding genau sein soll. Aber es bewegt sich. Und zwar

direkt auf uns zu und es kommt sicherlich nicht in friedlicher Absicht.

Das hier ist ein Exemplar aus der Kategorie »Keine Ahnung was es ist, aber wenn es blutet, kann man es töten«. Sieht aus wie eine Kreuzung aus Face-Hugger und Rinderinnereien. Kein Wunder, dass die gesamte Redaktion seit Tagen von Albträumen geplagt wird.

2



3

» ihre Spuren, denn wir mussten ja auch eine Menge einstecken. Aber wo zum Teufel ist die Lebensanzeige? Und wie viel Munition ist noch übrig? Keine HUD und keine Anzeigen weit und breit! Aber keine Sorge, alle notwendigen Informationen werden vermittelt. Die Lebenspunkte zum Beispiel sind in Isaacs Wirbelsäule integriert, als blau schimmernde Punkte; wie viel von der so genannten »Stasis«-Energie übrig sind, zeigen daneben angebrachte Punkte; die Munition erscheint als Hologramm auf der Rückseite der Waffe. Letzten Endes stören keinerlei Elemente die Sicht auf das Geschehen, nichts lenkt vom eigentlichen Gameplay ab. Dass einem schon diese frühe Version von »Dead Space« derart gnadenlos die Sinne raubt, hängt freilich nicht zuletzt mit dem Sound zusammen. Ein Meisterstück, wie die Klänge verwirren, schockieren, einen förmlich in die Enge treiben. Die Szene zu Beginn etwa, wenn einen zuerst leise Streicher in Sicherheit wiegen; dann fliegt mit lautem »Wuuusch« eine Schleuse auf und macht einem klar: Gefahr! Doch dahinter ist nichts außer völliger Stille und totaler Dunkelheit. Das Licht flackert, ein paar Meter weiter malt ein Scheinwerfer einen grellen Lichtfleck auf den Boden; daneben pendelt irgendetwas; ein Ächzen dringt aus den Lautsprechern; kaum zu hören. Dann der Blick zur Decke, wo die Geräusche herkommen: Fleischfetzen baumeln von verrotteten Haken, wiegen sich in der Leere der Korridore, so als seien sie eine Warnung vor den Gefahren, die da kommen. Der Umgang mit Ton und Licht, ebenso wie das Design der Kreaturen und dieser allgegenwärtigen Atmosphäre des Modernen, all das erinnert uns übrigens sehr an Horrorstreifen wie »The Hills Have Eyes« und ganz besonders »Saw«. Wir wären nicht im Geringsten überrascht, wenn einer der Regis-

WURMANSTURM!

Hochspannung

Wir haben in unserer Karriere als Gamer schon so manche Tür durchschritten. Wir dachten, wir hätten alles schon erlebt; aber das war vor »Dead Space«. Einer der intensivsten Momente in den uns gezeigten Kapiteln: Isaac steigt nichts ahnend durch eine Luke, wird plötzlich von einem riesigen wurmartigen Geschöpf gepackt. Die Kreatur greift ihn am Bein, schleift ihn mit einem Höllentempo über den Boden – vermutlich, um ihn in sein Versteck zu reißen und dann genüsslich zu verspeisen. Zu Tode erschrocken greift man zur Waffe, aber die heftig wackelnde Kamera lässt kein genaues Zielen zu. Also wird wild herum geballert, erst nach einigen Versuchen gelangen ein paar Treffer. Mit der Schultertaste schaltet man in die Zielansicht, Isaac kann sich gerade noch vor dem sicheren geglaubten Tod retten.



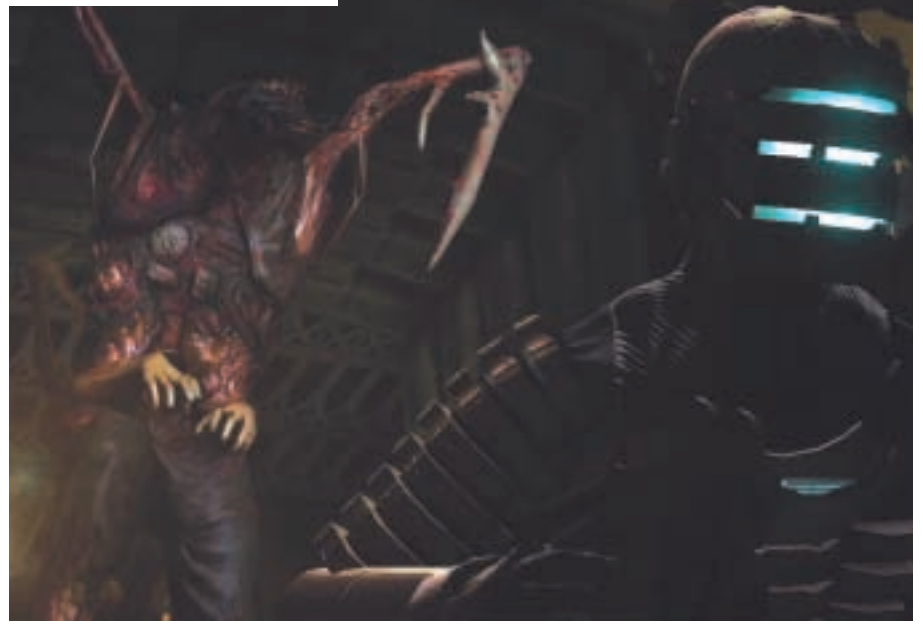
Auch kleine Gegner sollte niemand unterschätzen: die sind oft besonders zäh und nervig



Die wenigen Momente mit Sonnenlicht sollte man genießen. Es könnte immer das letzte Mal sein



Hast du Tentakel in deinem Rücken, wirst du bald den Tod erblicken



seure, Set-Designer oder Produzenten auch hier seine Finger im Spiel haben sollte.

Den Gedanken, dass der Spieler total mit seiner Umwelt verwachsen soll, treiben Schofield und seine Leute übrigens sogar soweit, dass es nicht einmal eine Pausenfunktion geben wird. Wenn mitten im Kampf das Telefon klingelt, man dringend aufs Klo muss oder der Topf auf dem Herd überkocht, dann läuft das Spiel eben weiter. Besonders Clevere mögen sich jetzt denken: »Macht nichts, dann ruf ich halt das Inventar auf!« Schon, nur läuft das Spiel trotzdem weiter. Und so wie wir die Necromorphs einschätzen, werden sie nicht warten, bis jemand die passende Waffe im Inventar gewählt hat. Sicherlich eine mutige und diskussionswürdige Entscheidung der Gamedesigner. Aber genau so was braucht es, um sich von der Masse anderer Games abzuheben – und der Atmosphäre tut's sicher gut. Oder hätten die Aliens jemals die Verfolgung von Lt. Ripley abgebrochen, nur weil die außer Atem war? Wir denken, dass das sehr spannend werden kann. Nach einem harten Kampf sucht man verzweifelt im Inventar etwas, um die Lebensenergie aufzuladen. Aus den Augenwinkeln sieht man zwei furchterregende Gestalten, die immer näher heranrücken. Das Herz pumpt, die Monster sind schon fast da und noch immer kein Zeichen vom nächsten Healthpack - Adrenalin pur! »Dass man das Spiel nicht pausieren kann, war eine der wichtigsten Entscheidungen«, erklärt Schofield. »Wenn einer der Gegner in einem Luftschacht ist und du dich in einem Raum mit Zugang zum Ventilationssystem befindest, dann bist du nicht sicher. Die KI sucht sich den nächsten Zugang, um dich zu holen. Wer ei-

ne Pause braucht, muss sich also einen Raum ohne Lüftungsschacht suchen. Es kann sogar vorkommen, dass sich ein Alien durch einen Schacht unter dir schlängelt und dir schlagartig klar wird, dass das Biest einen schnelleren Weg kennt als du.«

DIE ANGST IST ALLGEGENWÄRTIG

Das Game ist extrem reich an Ideen, wie und wann es einen zu Tode erschreckt. Aliens greifen immer dann an, wenn man es am wenigsten erwartet, dann wiederum herrscht einige Zeit Totenstille und nichts rührt sich in den finsternen Gängen. Entspannung? Nicht hier. Die Atmosphäre ist extrem aufgeladen. Jede Sekunde könnte etwas passieren aber wenn es dann doch nicht geschieht, dann ist fast noch schlimmer. Die nervenzerfetzende Spannung wird noch gesteigert durch eine Mischung aus qualvollen Schreien und quietschenden, ächzenden Maschinen im Hintergrund.

Ach ja, und dann noch die Sache mit der Schwerelosigkeit. »Dead Space« setzt dieses Mittel – in einem Raumschiff natürlich sehr passend – geschickt ein. In manchen Abschnitten muss Isaac durch Räume ohne künstliche Schwerkraft marschieren, oder sogar raus ins All. Das sorgt für ein paar sehr gelungene Puzzleeinlagen, wenn man zum Beispiel die Lebenserhaltung wieder aktivieren, oder sich an der Außenhülle des Schiffs entlang hangeln muss, um durch die nächste Luke wieder ins Schiffsinnere zu gelangen. Isaacs Anzug ist freilich Weltraum tauglich, Magnetschuhe sorgen für sicheren Halt im Außenbereich. Überhaupt hat sein Anzug einiges drauf. Er scannt nämlich ständig die Umgebung und steht in direktem Kontakt zum Schiff. Infor-

mationen werden als Hologramme eingeblendet und helfen Isaac bei der Orientierung.

Im All verändert sich auch die Akustik. Geräusche wirken alle gedämpft und man nimmt seine Umgebung ganz anders wahr. Zugegeben, eigentlich dürfte man im Vakuum gar nichts hören, aber so genau wollen wir das mal nicht nehmen. Eine eigentlich recht simple Idee, die aber bestens geeignet ist, den verzweiferten Überlebenskampf eines Individuums darzustellen. Bis zum Herbst müssen wir uns freilich noch gedulden. Aber wenn das Team auf dem bisher beschrittenen Pfad bleibt und die Elemente zu einem gelungenen Gesamterlebnis zusammenfügt, dann wird das ein ganz heißes Eisen.

Seckin Özdündar
Richard Löwenstein

360
SAGT ...

Kommt selten vor, dass uns die frühe Version eines Spiel so begeistert wie diese hier. Resident Evil 5, sieh dich vor!

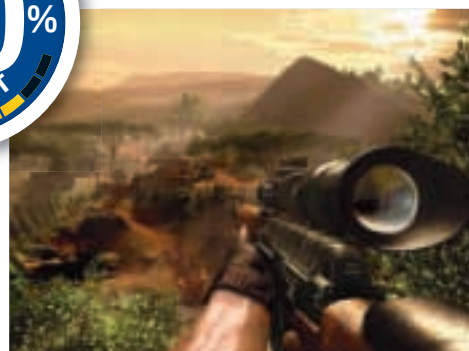
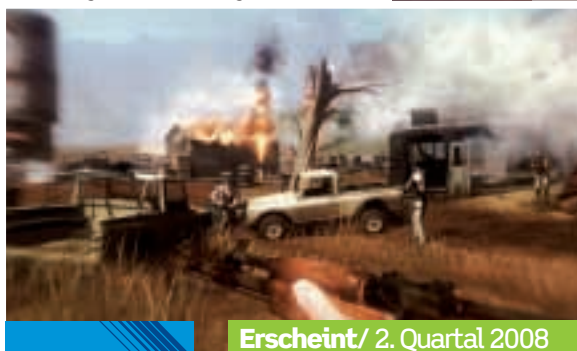
Hitpotenzial 9.0

Lohnt sich's?

- Hübsche Grafik, kluge KI, unverbrauchte Kulisse
- Wie, wo, was, negativ?



Durch die weiten Steppen tragen einen die verschiedenen Vehikel – die gibt's aber nicht freiwillig vom Feind



Erscheint/ 2. Quartal 2008

AUF EINEN BLICK

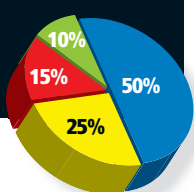
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Fortsetzung eines der besten PC-Ego-Shooter, auch auf der Xbox 360

DAS STECKT DRIN

- Ballern
- Hochjagen
- Steppe
- Büsche



FAR CRY 2

Brennende Hölle im trockenen Afrika

Ein heruntergekommenes Hotelzimmer irgendwo in Zentralafrika. Brütende Hitze, ein marodes Bett, in welchem der Protagonist des Spiels vor sich hin vegetiert. Neben ihm sitzt ein Mann in einem klapprigen Stuhl. Waffen-dealer ist er, einer von der ganz üblen Sorte. Abnehmer seiner tödlichen Ware sind unter anderem die beiden verfeindeten Fraktionen des fiktiven Kleinstaates, der »Far Cry 2« als Kulisse dient. Lediglich hinterlässt er dem Malaria infizierten Helden eine Pistole mit einem einzigen Schuss. Darin eingraviert: der Name des Spielers. Ein letzter erniedrigender Blick, dann verschwindet der finstere Zeitgenosse. Zurück bleiben nur tiefste Verachtung und Hass auf die Person, die es im Verlauf des Ego-Shooter-Trips zu finden und zu eliminieren gilt.

So viel zur Vorgeschichte von »Far Cry 2«, das aktuell bei Ubisoft Montreal heranreift. Story-relevante Querverbindungen zum ersten, von Crytek entwickelten Teil gibt es keine. Wie gut der angeblich nicht lineare, dynamisch generierte Plot im fertigen Spiel funktionieren wird, bleibt abzuwarten. Fest steht, dass die Wahl der Fraktion direkten Einfluss auf den Spielverlauf nimmt.

Optisch jedenfalls scheint »Far Cry 2« mit ziemlicher Sicherheit ein Hingucker zu werden. Anhand einer knapp 25-minütigen Techdemo konnten wir uns selbst davon überzeugen. Diese beginnt in einem Dschungelabschnitt. Hochdetaillierte Vegetation, Sonnenstrahlen, die sich ihren Weg durch ein Kunstwerk aus tausenden und abertausenden Blättern bahnen, alles wiegt sich realistisch im Wind, im Hintergrund bizarre aber zugleich beruhigende Vogelgeräusche. Nach einigen Metern Fußmarsch plötzlich ein völlig neuer Anblick: im Vordergrund eine Art militärischer Außenposten, im Hintergrund Steppe so weit das Auge reicht. Die Weitsicht ist überwältigend. Behutsam nähern wir uns dem kleinen Söldner-Außenposten. Das Ziel: ein wendiger Jeep samt dazugehörigem MG-Turm. Der Adrenalinpegel steigt. Hat man uns schon bemerkt? Egal, Hauptsache der Fahrzeugklau klappt und dann nichts wie weg. Sekunden später: Schüsse fallen, im Camp wuselt es mit einem Mal wie in einem Ameisenhaufen. Die erste Welle Angreifer strecken wir mit Hilfe des MG-Turms nieder, konzentrieren uns dann aber umgehend auf die Flucht mittels Allradfahrzeug. Gesagt, getan. Doch die Gegner nehmen sofort im nächsten Vehikel Platz und die Verfolgung auf. Wohl

gemerkt, all dies ist nicht geskriptet, sondern stellt tatsächliches KI-Verhalten dar. Die KI-Burschen agieren äußerst aggressiv, versuchen sogar mehrfach, uns zu rammen. Mit Erfolg – wie ein Crash-test-Dummy krachen wir samt Fahrzeug frontal in ein Gebäude.

Auch im weiteren Verlauf der Demo kommen wir aus dem Staunen nicht heraus: eine 50 Quadratkilometer große offene Spielwelt frei von jeglichen Ladezeiten, fließende Tag- und Nachtwechsel, unterschiedlichste Wetterbedingungen (Stürme, Regen) und die wohl realste Simulation virtuellen Feuers, die je in einem Spiel zu sehen war. »Far Cry 2« könnte in der Tat ein echter Award-Abräumer werden!

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Nach den durchwachsenen Auskopplungen endlich ein richtiger Nachfolger zum ersten Far Cry. Der dürfte sowohl spielerisch als auch grafisch überzeugen

Hitpotenzial 8.5

Jetzt kostenlose Leseprobe downloaden unter
www.games-tm.de



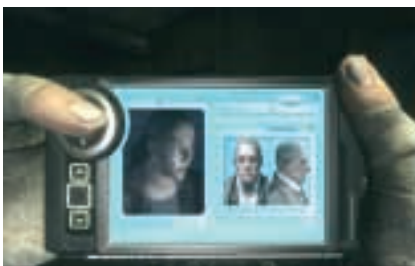
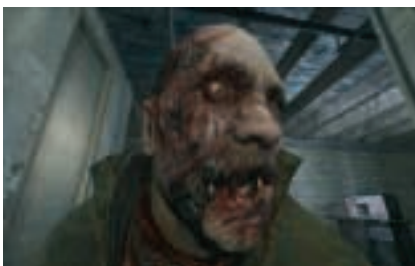
Die besten Spiele. Im besten Magazin. 5. März. **games™**

Lohnt sich's?

-  Dutzende Waffen, neues Nahkampf-System, Gänsehaut-Feeling, erstmals Multiplayer-Modus, neue Forensik-Werkzeuge
-  Gegnertypen wiederholen sich recht oft, vereinzelt KI-Aussetzer



Erscheint/ 14. März 08



Frag Agentin Rosa: da werden Sie geholfen – in allen Lebenslagen

AUF EINEN BLICK

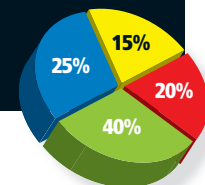
Publisher/ Sega
Hersteller/ Monolith
Genre/ Action
Spieler/ 1-16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Düsteres Horror-Erlebnis mit perfekt getimten Schockmomenten und brachialen Nahkampf-Szenen.

DAS STECKT DRIN

-  Düstere Räume
-  Multiplayer
-  Faustkämpfe
-  Erkunden



liveundonline

-  Multiplayer für bis zu 16 Spieler via System-Link oder Xbox Live
-  Diverse Multiplayer-Erfolge

CONDEMNED 2

Ethan Thomas hat ein Problem: Das Böse frisst seine Welt auf ... und seine Gedanken!

Das Intro von »Condemned 2« startet wie ein typischer Horrorschocker: ein modriger Hausflur, ein schimmlicher Teppich, Totenstille. Lediglich eine ziellos umherkrabbelnde Kakerlake und ein lichthungriger Nachfalter wagen es, sich in dieser heruntergekommenen Gegend die Insektenbeinchen zu vertreten. Die Kamera zoomt in die Totale. Ein Mann mit bleigrauen Haaren erscheint. Er ist völlig außer Atem, hetzt durch den Flur. Die nackte Panik steht ihm ins Gesicht geschrieben. Irgendwas Undefiniertes verfolgt ihn. Hinter einer Holztür verschnauft er, schafft es sogar kurz zu telefonieren. Inständig bittet er seinen Kontakt, seinem Kollegen und Freund Ethan Thomas auszurichten, dass es noch nicht zu Ende ist. Dann Schweigen, gefolgt von einem grotesken Kamerazoom, direkt aufs weit aufgerissene Auge des Verfolgten, der plötzlich hinter einer Tür eingeschlossen ist. Noch weiß der Spieler nicht, was das eigentlich alles soll, kann bestenfalls vage Vermutungen anstellen. Spätestens jetzt sollte man das Licht ausknipsen, sich am Sofa festschnallen,

Handtücher für den Schweiß in Griffnähe positionieren und sich voll und ganz der schaurig düsteren »Condemned 2«-Atmosphäre hingeben.

Szenenwechsel. Aus der Ego-Perspektive erblicken wir einen Penner, der wie ein verhungertes Straßenkötter in einer verbeulten Mülltonne wühlt. Kurzer Smalltalk, dann folgen wir dem zerzausten Zeitgenossen eine Treppe hinauf. Ein gut getimter Druck auf die A-Taste und schon zerschmettern wir im Handumdrehen eine Tür, die den Weg blockiert. Der Penner-Kollege dankt es uns und plappert im gleichen Atemzug etwas von einem Geheimversteck. Unsere Vorfreude auf wärmenden Schnaps und dergleichen verfliegt jedoch schnell, als unser neuer Freund einen finsternen Stadstreicher unsanft mittels Fußtritt aufweckt und beschuldigt, er hätte seinen privaten, hochprozentigen Fusel konsumiert. Der durchtrainierte Schlägertyp mit der tief dröhnenden Stimme zeigt sich davon wenig beeindruckt, weckt prompt seine Gefolgsleute und macht sie gegen uns mobil. Nacheinander springen die höchst aggressiv gepolten Herrschaften über einen Zaun

KAMPFSYSTEM 2.0

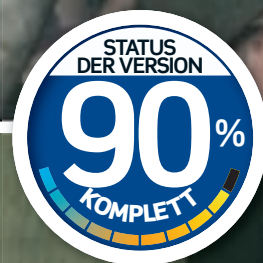
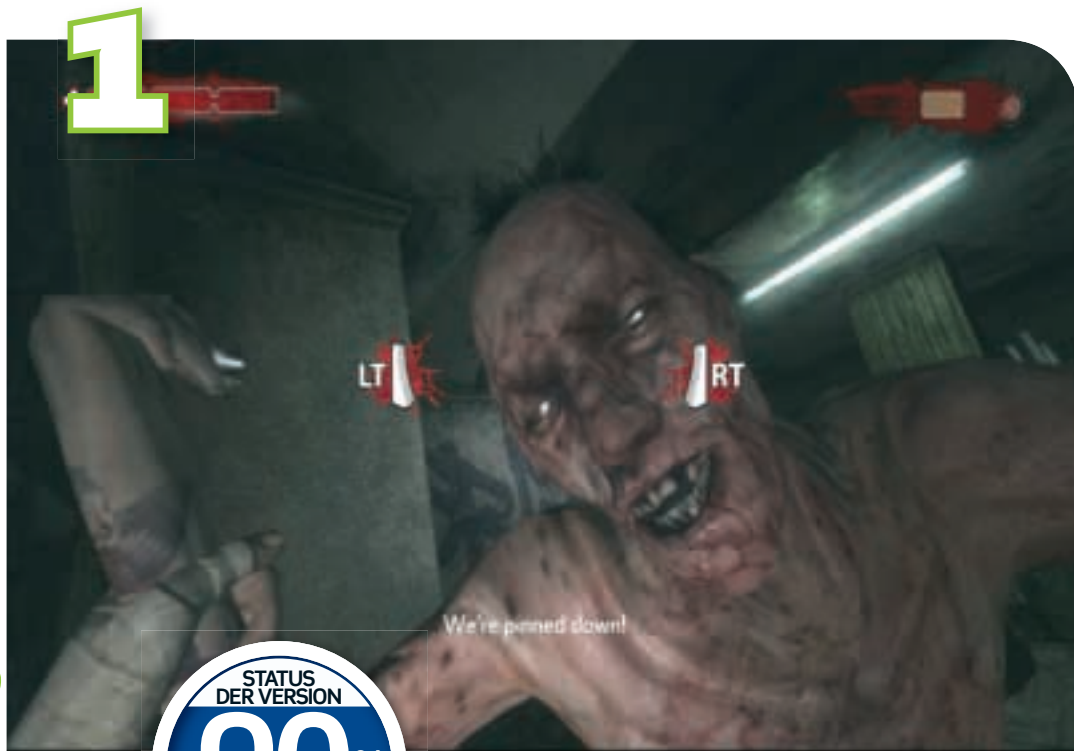
Je komplexer desto besser?

1 **Schönheits-OP missglückt:** Weil der Zombie-Kollege immer so mies dreinschaut und uns gegenüber nicht gerade freundlich war, kriegt er zur Feier des Tages unsere spezielle Konter-Attacke zu spüren

Voll auf die Zwölf: Diese Tritt-Attacke hat Held Ethan, wie man am rot schimmernden Bildschirm unschwer erkennen kann, fast zeugungs-

2 unfähig gemacht. Dafür gibt's nun Dreische mit der rostigen Wasserleitung.

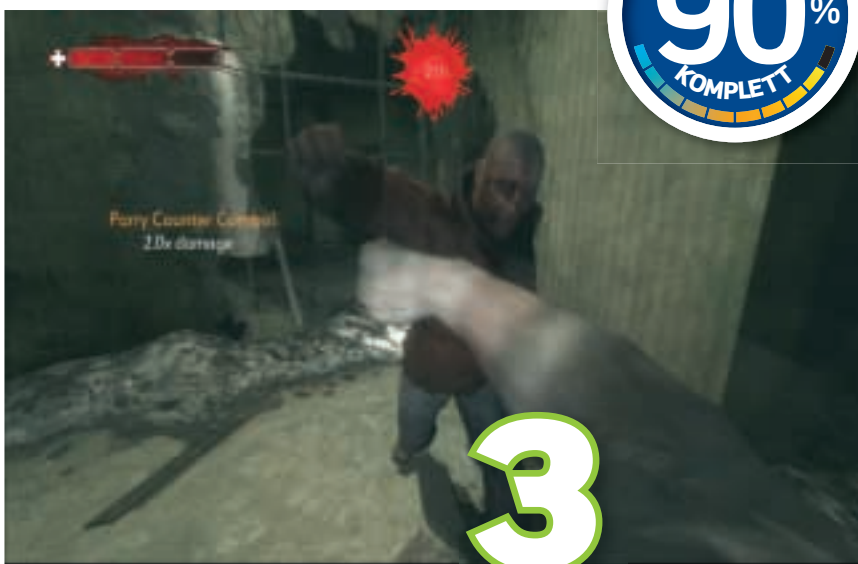
3 **Perfekte Paraden** sind meist die Initialzündung für feurige Kombo-Attacken, die wiederum mehrfachen Schaden anrichten. Alternative: Dem Gegner einen Krückstock oder ähnliches an den Kopf semmeln – dann ist er benommen und reagiert langsamer.



MEHRSPIELER

Willkommen im Fightclub!

Monoliths »Condemned 2« bietet, im Gegensatz zum Vorgänger, erstmals einen umfangreichen Mehrspieler-Modus via Xbox Live oder System Link. Insgesamt stehen neun Karten zur Verfügung, in denen man sich in drei Spiel-Modi beharken kann: Deathmatch, Bum Rush und Crime Scene. Leider war es uns nicht möglich, selbst erste Online-Nahkampf-Erfahrungen zu sammeln, da die Server erwartungsgemäß zum Preview-Zeitpunkt leer waren wie die Tankstellenregale an Silvester. Mehr Infos zu diesem Thema jedoch in Kürze auf www.360-live.de.



und stürmen auf uns zu. In dieser Szene kommt erstmals das sorgsam überarbeitete Nahkampfsystem zum Tragen. Die beiden Trigger des Controllers dienen dabei der Ausführung von gezielten Faustschlägen. Drückt man die Trigger zeitgleich, verschränkt Protagonist Ethan Thomas schützend die Arme und blockt so die meisten Direktangriffe. Wer seine Gegner genauestens beobachtet und den Block erst einleitet, wenn der Feind tatsächlich zuschlägt, wird mit einem Bonus belohnt: Der Angreifer taumelt und kann im Anschluss mit einer wahren Schlagserie bombardiert werden. Links, rechts, links, rechts, Block – die verbissenen Attacken der Schnapsdiebe haben so keine Chance. Mit der Darstellung von rotem Lebenssaft wird übrigens nicht gespart. Der Untertitel »Bloodshoot« ist in der Tat gerechtfertigt. Zart besaitete Gemüter sollten in jedem Fall einen weitläufigen Bogen um den Titel machen.

Komplettiert wird das blutige Hinterhof-Scharmützel durch ein kurzes Waffentutorial. Da Schusswaffen in der Welt von »Condemned 2« eher stiefmütterlich behandelt werden, muss eben die Umgebung als Waffenschrank herhalten. Egal ob eisernes Leitungsrohr, massiver Backstein, rostiges Nagelbrett, herrenloser Krückstock oder mechanische Armprothese – die meisten herumliegenden Objekte können als tödliche Waffe oder Wurfgeschoss zweckentfremdet werden. Gegen den

wenig später auftauchenden Obermotsch-Schläger hilft das allerdings auch nicht weiter. Mit einem kiloschweren Backstein trifft er uns direkt an der Schläfe. Wir sacken bewusstlos zusammen und verabschieden uns erstmal ins Reich der Träume.

Als wir wieder aufwachen, scheint die Umgebung bei genauerem Hingucken leicht verändert. Was ist geschehen? Wieso leuchten einige Stellen am Boden plötzlich schimmernd blau. Wo zum Geier ist der freundliche Penner abgeblieben? Erneut Ratlosigkeit – aber gleichzeitig auch Neugier: Was zum Henker ist hier los? Wir suchen weiter nach Hinweisen. Hinter einigen Blechplatten, die der Wind effektiv von der Wand reißt, entdecken wir einen schäbigen, scheinbar noch funktionsfähigen Fernseher. Durch gefühlvolles Rotieren des rechten Analogsticks drehen wir die Antenne und stellen einen der Kanäle scharf. Und tatsächlich, ein Bild erscheint. Ein maskierter Mann faselt da etwas von einem gewissen Vanhorn, den wir unbedingt finden sollen. Aber wer ist Vanhorn? Zeit, es herauszufinden!

Ab hier hat's »Condemned 2« wirklich in sich. Geschickt inszenierte Schockmomente geben sich im Minutentakt die Hand. Tollwütige Hunde erschrecken uns durch markerschütterndes Bellen, verwesende Krähen Schwärme am Boden lassen vermuten, dass übernatürliche, dunkle Kräfte ihre Finger im

Spiel haben. Und spätestens als wir ein komplett mit klebrig-blutigem Teer überzogenes Gebäude erblicken, lässt uns »Condemned 2« nicht mehr los. Aufgelockert wird das Ganze durch zahlreiche forensische Knobelien, die wesentlich kniffliger als in Teil Eins daherkommen, da dem Spieler weniger unter die Arme gegriffen wird. Lediglich vereinzelte Wegfindungsprobleme der sonst recht klugen KI-Bösewichte geben etwas Anlass zur Sorge, dürften aber bis zum Release noch behoben werden.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Horror-Fans kommen um Segas rasant inszenierten Grusel-Hit nicht herum. Bei voller Dunkelheit doppelt spannend!

Hitpotenzial 9.0

AUF EINEN BLICK

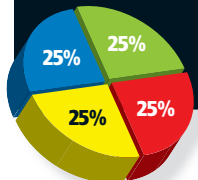
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
 Montreal
Genre/ Taktik-Action
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Nachfolger der Terror-Hatz

DAS STECKT DRIN

■ Taktik
 ■ Technik
 ■ Terroristen
 ■ Tatorte



RAINBOW SIX VEGAS 2

Und wieder gibt's Zunder im Pfuhl für Sünder

Das offene Ende gehört zu den schlimmsten Phänomenen der Film- und der Videospelbranche. Die Helden scheinen den Tag gerettet zu haben, aber plötzlich eine unvorhersehbare Wendung. Während man schon in Vorbereitung auf weitere Action die Knöchel knacken lässt, wird der Bildschirm schwarz. Fortsetzung folgt.

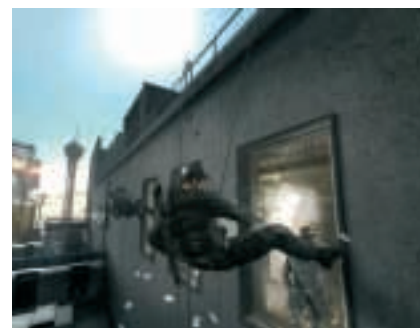
Einen Vorteil hat diese Art Schluss immerhin: Man kann sich fast sicher sein, dass ein Nachfolger kommt. So geschehen bei »Rainbow Six Vegas« – ups, haben wir jetzt zuviel verraten? Sorry, falls ja! Die Terrorhatz endete ja jedenfalls mehr als unbefriedigend. Trotzdem liefern sich die Fans noch immer heiße Duelle im Mehrspieler-Modus. Derweil basteln die Jungs von Ubisofts Studio in Montre-

al schon fleißig am Nachfolger. Schauplatz ist, wie der Name vermuten lässt, abermals die Stadt der Sünde, Las Vegas also. Wer keine Lust auf noch mehr Hotels und Casinos hat, darf aufatmen. Zwar wird es die auch in den sieben großen Arealen zu sehen geben, dennoch soll deutlich mehr Abwechslung als im Vorgänger geboten werden. So verschlägt es Team Rainbow in verlassene Industrieanlagen, Einkaufszentren im Freien oder einen Strip-Club der alten Schule.

Für die Geschichte lassen sich die Jungs aus Montreal etwas Besonderes einfallen. Die Handlung umschließt die Ereignisse im Vorgängerspiel, einige Missionen handeln also davor, währenddessen und danach. Deshalb nimmt Logan Keller, beim letzten Mal die Heldengigur, gewissermaßen eine Auszeit. Statt-



Diesmal sollen deutlich mehr Einsätze unter freiem Himmel stattfinden. Und dann auch noch tagsüber. Wird wohl eine ziemliche Umgewöhnung...



Das Abseilen wird auch in »Vegas 2« für einige Überraschungen sorgen, speziell im Mehrspieler-Modus

Erscheint/ 14. März 08



Lohnt sich's?

- ➡ Endlich ein richtiger Koop-Modus, noch immer ein gelungener Mehrspieler-Hit
- ➡ Hoffentlich gibt's auch wirklich ein abschließendes Ende



SOLDAT NACH MASS

Aufsteiger

Die Heldenfigur Bishop kommt ohne Vornamen daher. Das liegt daran, dass man sie wie in einem Rollenspiel selbst erstellen darf. Neben dem Aussehen und der Herkunft legt man auch seine Bewaffnung fest. Ebenso erhält man im Verlauf der Missionen Erfahrungspunkte für seinen Soldaten. Über das »Advanced Combat Enhancement & Specialization«-System, kurz »ACES« werden diese dann auf die Untergruppen Nah- und Fernkampf oder Angriff verteilt. Dadurch werden dann nicht nur neue Uniformen freigeschaltet, sondern auch Waffen. Ist also wie im Mehrspierteil des Vorgängers. Diesmal halt auch im Hauptspiel.



AUF DIE PLÄTZE...

So stürmt sich's

Blind in einen Raum zu rennen, ist selten eine gute Idee. Wer den Vorgänger gespielt hat, weiß sicherlich, was hier gleich passiert. Während sich die Kollegen schon an der Tür positionieren, hält Bishop die Stellung. Allerdings nicht lange. Schließlich soll das Team nicht den ganzen Tag dort draußen verbringen.

Die gute alte Glasfaser-Kamera ist natürlich ebenfalls wieder an Bord. Mit ihr lugt Bishop ganz einfach unter jedem Türrahmen

hindurch, um die Lage auf der anderen Seite zu checken. So kann der Spieler auch gleich Feinde für die KI-Kollegen markieren.

Der Angriffsbefehl ist gegeben. Nun stürmt das Team den Raum. Vorher fliegen Blind-

Granaten und rauben den Feinden kurz Sicht und Orientierung. Dann geht alles ganz schnell. Die KI-Kameraden nehmen sich die markierten Ziele vor, den Rest erledigt der Spieler. Und wieder haben wir den Tag gerettet!



liveundonline

Alle Modi des Vorgängers sind auf 13 Karten wieder dabei ■ Zwei komplett neue Spiel-Varianten ■ Richtiger Koop-Modus zusammen mit einem Kumpel ■ Erfolge, sowieso klar

dessen schlüpft man in die Rolle von Bishop. Wer dieser Kerl oder dieses Mädels ist, bestimmt man als Spieler selbst, ähnlich wie bei Commander Shepard in »Mass Effect«.

Neu auch der Koop-Modus: Der erlaubt es, die Geschichte komplett mit einem Kollegen durchzuspielen. Anders als im Vorgänger ist die Story darauf vorbereitet, sodass man nicht nur zu zweit unterwegs ist. Ein Spieler darf den beiden KI-Kameraden Befehle erteilen, während sein Kumpel am Scharfschützengewehr sitzt, Ziele markiert oder einfach eine helfende Hand leiht. Besonders nett: Der entsprechende Kollege kann jederzeit ins Spiel ein- und wieder aussteigen.

Am Grundprinzip ändert sich trotzdem wenig. Noch immer gilt es, die jeweilige Situation zu analysieren, bevor man zuschlägt. Wenn man beispielsweise den verdeckten Ermittler Neville aus einer Gruppe von Menschenhändlern befreien muss. Blind- oder Tränengasgranaten sorgen für mehr Zeit beim Raumzugriff. Zeit, die man braucht, bevor die finsternen Terroristen ihre Geiseln erschießen. Apropos Schießen: Wie für die Serie üblich, gibt es auch bei »Vegas 2« ein breit gefächertes Waffenarsenal: Sturm-, Maschinen- und Scharfschützengewehre, aber auch Maschinenpistolen liegen in den Waffenschränken parat. Na-

türlich alles Modelle, die auch in Wirklichkeit im Einsatz sind. Das HK G36C beispielsweise. Aber auch Prototypen wie das belgische FN SCAR-H CQC kommen immer wieder zum Schuss. Dank deutlich mehr Außenarealen, sollen auch Scharfschützen mehr Arbeit bekommen. Variation soll groß geschrieben werden. Sowohl bei den Umgebungen, als auch bei der Bewältigung der Einsätze. Dauer-Blend-Granaten-Einsetzer haben also schlechte Karten. Zwar wird das Spiel auch auf diese Art zu bewältigen sein. Doch einfacher ist es, wenn man seine Taktik der Situation anpasst. So an die zwölf Stunden sollten sich Freunde anspruchsvoller Ballereien für die Kampagne einplanen.

Und dann gibt es immer noch den normalen Mehrspieler-Modus. Der wird neben allen Spielarten des Vorgängers auch zwei komplett neue bieten. Welche das sein werden, dürfen wir leider noch nicht verraten. Bis zu 16 Spieler können sich übrigens auf den 13 neuen Karten ordentlich austoben. Nach und nach steigt die Onlinefigur die Ränge nach oben und es schalten sich neue Ausrüstungsgegenstände frei. Wer den Vorgänger online gespielt hat, wird sich sofort zurecht finden. Ganz egal ob Team-Deathmatch oder »Suchen und Zerstören«, auch im Mehrspieler-Modus wird die Waage zwischen herzhafter Ballerei und anspruchsvollen Taktiken gewahrt. Und

dass sich »Rainbow Six Vegas« auch heute noch großer Beliebtheit auf Xbox Live erfreut, zeugt von der Richtigkeit dieser Rechnung.

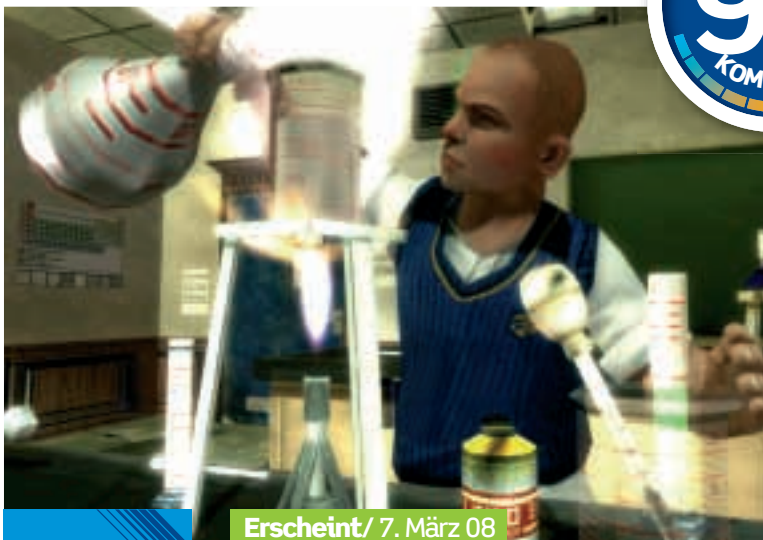
Schade nur, dass man der Grafik im bisher herausgegebenen Material das Alter der Engine doch ein wenig ansieht. Zu groß ist die Ähnlichkeit mit dem vor knapp eineinhalb Jahren erschienenen Vorgänger. Da wirken Titel wie »Call of Duty 4« oder »Bioshock« sichtlich beeindruckender. Taktik-Fans sollten aber auf jeden Fall weiterhin ein Auge auf »Vegas 2« haben.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Sinnvoll erweiterter Nachfolger. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Hitpotenzial 8,5



Lohnt sich's?

- Bewegungsfreiheit, witzige Minigames, Zwei-Spieler-Modus
- Leicht altbackene Grafik im PS2-Look



Erscheint/ 7. März 08

AUF EINEN BLICK

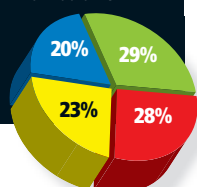
Publisher/ Take 2
Hersteller/ Rockstar Vancouver
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Frei erkundbare Umgebung und haufenweise Minispiele laden zu unterhaltsamen Stunden ein

DAS STECKT DRIN

- Schüler
- Lehrer
- Burger
- Fahrradfahren



BULLY DIE EHRENRUNDE

GTA für pubertierende Teens und junge Erwachsene

In Zeiten von Killerspielen und Amokläufen herrscht Behutsamkeit in der Games-Industrie: Alle Spielehersteller sind peinlich darauf bedacht, negative Schlagzeilen zu vermeiden. Alle? Nein! Die »GTA«-Erfinder von Rockstar kommen uns demnächst mit einem Game, das bereits im Vorfeld mit Vorurteilen zu kämpfen hat. Umschreibungen wie »Schul-GTA« oder »Erfurt-Simulator« standen in diversen Internetforen geschrieben. Denn ganz neu ist die Produktion nicht: Wer eine Playstation 2 sein Eigen nennt, der kennt vielleicht das Game bereits unter dem Titel »Canis Canem Edit«. Das ist also die Vorlage, auf der Xbox 360 halt mit ein paar extra Minispielen, aufgedühter Grafik und neuem Namen: »Bully« ist die englische Bezeichnung für einen Schulaufbold. Und bei »Bully: Die Ehrenrunde« handelt es sich um einen Mach-was-du-willst-Spaß, der ganz ohne Blut oder virtuelles Töten auskommt.

Es geht also um eine Schule im heruntergekommenen Kaff Bullworth. Graue Häuser, mies gelaunte Bewohner und richtig schlechte Lehrer. Hier also lebt der junge Jimmy Hopkins, und hier reift

sein Plan, eine bessere Welt, na ja, zumindest eine bessere Stadt zu schaffen. Und verleugnen können wir es nicht, die Parallelen zu »Grand Theft Auto« sind einfach da – »Bully« verwendet sogar die gleiche Engine wie sein großer Bruder. Jimmy kann alles machen, was eben so ein pubertierender Teenie machen kann: Mit seinem Fahrrad durch die Gegend brausen, im dorfsässigen Burger-Schuppen aushelfen oder einfach den Mädels hinterher jagen. Die Schule dient als Lieferant für kurzweilige Unterhaltung.

Klingt kontrovers? Wer wollte im Chemieunterricht nicht schon immer Salpetersäure und Glycerin miteinander mischen? Geschichte, Englisch, Mathe, Kunst, egal: Für jedes Fach gibt's neckische Minispiele, teils Rhythmus-Tests, teils Quicktime-Events, teils Reaktions-Prüfungen. Hat ein bisschen was Irres an sich, wie bei »Wario Ware«. Nette Sache, aber doppelt so viel Spaß macht das Ganze mit einem Freund im Offline-Modus an einer Konsole. Hoffentlich baut Rockstar Vergleichbares in »GTA IV« ein. Auch wenn weder Blut fließt, noch Autos geklaut werden

dürfen, so bekommt unser junger Protagonist doch ein paar Mal die Chance, sich in Kämpfen zu beweisen. Immerhin stehen einige Kampftechniken bereit, die förmlich darauf brennen, erlernt zu werden. Außerdem gibt's noch die Möglichkeit, Lehrern und Schülern Streiche zu spielen. Dennoch ist »Bully« keine Simulation für kleine Raufbolde. Vielmehr gilt es, die Stadt zu erkunden und die Missionen zu erfüllen. Geld will schließlich auch verdient werden, immerhin hat der kleine Jimmy auch mal Hunger oder möchte sich ein paar schicke Klamotten leisten.

Sieht also nach einem recht unterhaltsamen Stück Software aus, das aber freilich nicht ganz 360-gemäß aussieht – die Herkunft von der Playstation 2 lässt sich buchstäblich in den Gesichtern der Figuren ablesen. Wem so was egal ist, der sollte Rockstars rotzigen Sprössling im Auge behalten.

Moritz Wanke

360 SAGT ...

Kleider machen Leute? Hier nicht. Steht seinem hauseigenem Konkurrenten GTA kaum nach

Hitpotenzial 8.5

Zapping war gestern – ab sofort gibt's

UBISOFT-TV



UBISOFT™

Erscheint/ Juli 08

JUST CAUSE 2

Stuntman und Chaosverbreiter Rico Rodriguez zieht in die nächste Schlacht: noch schöner, noch spektakulärer, noch bombastischer

AUF EINEN BLICK

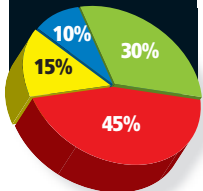
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Avalanche Studios
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Reiseführung durch Südost-Asien, mit kostenlosen Stunt-Einlagen und Explosionseffekten

DAS STECKT DRIN

■ Stunts
■ Kämpfe
■ Explosionen
■ Junglecamp



Vermutlich wird der eine oder andere für »Just Cause 2« ein paar nicht so nette Worte übrig haben. Nämlich, dass es sich ja doch bloß um einen »GTA«-Klon handelt, nur halt in tropischen Regenwäldern. Ist auch tatsächlich ein Offene-Welt- oder neudeutsch »Sandbox«-Game. Ähnlich wie ein Sandkasten lädt hier ein riesiges Arsenal zum fröhlichen Spielen und Erkunden ein; an jeder Ecke warten Aufgaben und Mission. Und trotzdem macht »Just Cause 2« vieles anders als »GTA«, ist irgendwie böse und gemein, durchtrieben und fies, aber doch alles auf eine humorvolle Art. Das Spiel legt sein Augenmerk einfach auf ganz andere Aspekte als das Gangster-Epos von Rockstar.

Über ein Jahr ist es nun her, dass der Vorgänger auf der Xbox 360 das Licht der Welt erblickte. Jetzt endlich warten die Jungs von den Avalanche Studios mit dem heiß ersehnten Nachfolger auf und geloben, alle Fehler des ersten Teils auszumergen. Grund genug, unsere Leser in die Tropen Asiens zu entführen und ihnen die explosiven Seiten des Dschungels vorzustellen.

Wer den ersten Teil gespielt hat und »Just Cause 2« oberflächlich betrachtet, könnte erst mal zu dem Schluss kommen, dass Teil Zwei lediglich ein warmer Aufguss sei. Wieder übernimmt der Spieler die



Rolle von Rico Rodriguez, wieder ist der Ort des Geschehens eine abgelegene Insel. Diesmal aber nicht in Südamerika, sondern in Südostasien. Das kleine tropische Paradies Panau ist Sitz des tyrannischen Diktators Baby Panay. Unser Held Rico hat es sich zur Aufgabe gemacht, diesen teuflischen Herrscher vom Thron zu stoßen und auf der Insel wieder für Frieden zu sorgen. Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Erst einmal gilt es, sich in klassischer »Der Pate«-Manier Respekt unter den Leuten zu verschaffen – ein Alleingang bis zum Tyrannen wäre tödlich. Und wie schafft man das am besten? Genau, mit reichlich Explosionen und einem Haufen toter Feinde.

Zur Hilfe steht neben unzähligen Waffen, wie Maschinenpistole oder Raketenwerfer, ein reichlich angefülltes Arsenal an unterschiedlichsten Vehikeln, das sich sehen lassen kann. Neben Autos, Helikoptern und Schnellbooten stehen

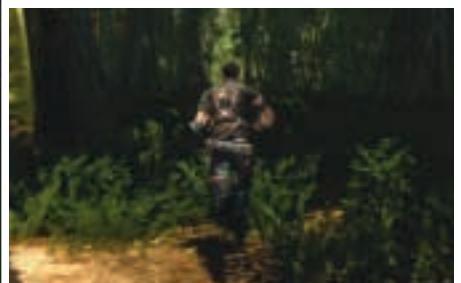
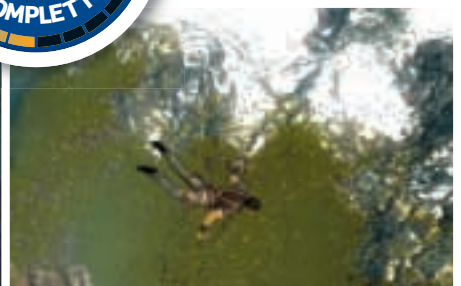
liveundonline

- Erfolge sind natürlich eine klare Sache. Genauerer folgt
- Bis jetzt hüllt sich der Hersteller über den Online-Modus in Schweigen. Ob es überhaupt einen geben wird, ist unklar
- Online-Schlachten á la Battlefield wären eine feine Sache



ALLZEIT BEREIT

Immer am Arm ist Ricos Enterhaken. Mit diesem schwingt er sich im Stile von Indiana Jones auf entfernte Plätze oder dezent auf feindliche Vehikel. Selbstverständlich jedes Mal gekoppelt mit einem eindrucksvollen Stunt.



Schutzweste, Maschinenpistole, Kampfhaltung: Wer auf Panau ein friedliches Paradies erwartet, ist ganz schön falsch gewickelt. Hier ist die Hölle los!

DIE MISCHUNG MACHT'S

Im Hintergrund ist deutlich das Casino zu erkennen. Auf der Insel Panau wechselt die Umgebung zwischen dichtem Dschungel und modernen Städten. Ein Paradies für Gangster.

Lohnt sich's?

- 👉 Atemberaubende Grafik, abwechslungsreiche Stunts, spannende Missionsstruktur
- 👇 Hoffentlich werden die Schwächen des Vorgängers ausgemerzt



RAUCHEN ERLAUBT

Auch wenn seit dem 1. Januar 2008 das neue Raucherschutzgesetz gilt, wollen wir unsere Begeisterung für die Rauchwolken im Spiel nicht zurückhalten. Die Rauchgeschwader sehen äußerst realistisch aus und verleihen dem Game eine gehörige Portion Realismus.

AUF WOLKE 7

Der Tod kommt von oben

Jederzeit sprunghoch, das ist Held und Freiheitskämpfer Rico Rodriguez. Leicht zu erkennen an dem stets auf dem Rücken geklemmten Fallschirmrucksack. Dieser erweist sich in vielen Situationen als äußerst nützlich. Vor allem wenn Rico mal wieder eine Fluchtmöglichkeit auf dem Hochhausdach sucht oder notgedrungen aus dem Helikopter springen muss. Es steht zur Wahl, ob der Fallschirm geöffnet werden soll oder nicht. Entschließt der Spieler sich für letztere Variante, sollte eine weiche Landestelle, wie beispielsweise tiefes Wasser, sichergestellt sein. Wer sich den Spaß geben möchte, kann sich auch als menschliche Fallkugel auf andere Gegner stürzen und diese damit im wahrsten Sinne des Wortes plätten – sich selber aber natürlich auch.



selbst Kampffjets zur Verfügung. Das verspricht eine gehörige Portion Abwechslung. Nur ein Motorrad konnten wir nicht ausfindig machen. Schade eigentlich, dabei wären wir so gerne mit einem Zweirad durch die Schlammstraßen gepflegt. Wir gehen aber davon aus, dass der Entwickler das sicherlich noch bis zur finalen Version nachholen wird. Zumal es Bike-Power ja bereits im ersten Teil gibt.

CLIFFHANGER

Wenn uns der gute Rico wegen etwas in Erinnerung geblieben ist, dann wegen seiner spektakulären Stunts. In »Just Cause 2« werden diese noch variantenreicher und waghalsiger als im Vorgänger. Im Vordergrund stehen dabei sein Fallschirm und sein Entertainer. In geschätzten 4.000 Metern Höhe aus dem Flugzeug ins Nichts zu springen sorgt einfach für einen unglaublichen Adrenalinstoß: Spannung, Pulsrasen und Sprung! Und es gibt einfach wenig Unterhaltsameres, »

“ ALLES WAS MAN TUT, HAT AUSWIRKUNG AUF DAS UMFELD UND DIE STORY ”

UNTER VIER AUGEN

Avalanche Studios

Schweden sind ein komisches Volk. Du machst ein Interview mit den Jungs vom Entwicklerstudio Avalanche, darfst aber die Namen der Beteiligten nicht nennen. Na, sei's drum.

360 LIVE: Der erste Teil ist sehr anspruchsvoll für ein Action-Game. Empfindet ihr das genau so oder fühlt sich der neue Teil anders an?

AVALANCHE STUDIOS:

Der erste Teil war in der Tat äußerst anspruchsvoll und wir haben viel daraus gelernt. Mit diesem Fundament wollen wir diesmal die riesige Welt stärker ins Spiel involvieren; die Stunts ausweiten, das Kampfsystem verbessern und den Spieler für die Erkundungen belohnen. Für uns ist es einerseits nicht schwer, eine riesige Welt zu erstellen. Aber sie mit interessanten Elementen zu füllen, ist eine andere Sache. Einer der wichtigsten Aspekte war es, den Spieler stärker zu beschäftigen. Mehr Freiheit bedeutet auch, mehr zu erkunden und herumzuexperimentieren. Unsere neue Missionsstruktur erlaubt es, so ziemlich alles zu tun, wonach einem gerade ist. Es stehen hunderte Aktivitäten bereit, die dem Spieler die Wahl lassen, ob er nun viele kleine oder ein paar große machen möchte. Und dann kommen noch die rund 2.500 Upgrades hinzu, die nur darauf warten, entdeckt zu werden.

360 LIVE: Operation »Just Cause«, die US-Invasion in Panama, war eine der Inspirationen für den ersten Teil. Woher habt ihr eure Ideen für den Nachfolger?

AS: Die Invasion in Panama war absolut nicht die Hauptthematik des ersten Teils. Die Ideen stammen größtenteils

aus Filmen, Comics und diversen Kriegen auf der ganzen Welt – das gilt auch für »Just Cause 2«. Eine komplett neue Story, neues Thema und Kulisse, die lediglich auf denselben Bestandteilen beruhen.

360 LIVE: Rico Rodriguez ist ein professioneller Stuntman. Welche neuen, verrückten Stunts werden diesmal auf ihn zukommen, auf welche seid ihr besonders stolz?

AS: Auch wenn Rico in »Just Cause 2« ein paar Jahre älter ist, hat er keinen seiner verrückten Stunts verlernt. Sein Fallschirm und sein Enterhaken sind wieder die Hauptbestandteile für seine Stunts, aber diesmal flexibler und leichter zugänglich; eben ein bedeutender Teil für die Vorgehensweise und Kämpfe. Unterhaltsam ist es vor allem, die verschiedenen Möglichkeiten zu kombinieren, die unsere Entwickler dem Spiel verliehen haben. Wir möchten jetzt nicht zu sehr ins Detail gehen, aber die Hochgeschwindigkeitsverfolgungen grenzen schon an Wahnsinn. Lasst uns sagen, dass die Verfolgungsszenen und Schießereien mit den neuen Stunts in eine ganz neue Dimension stoßen.

360 LIVE: Obwohl »Just Cause« haufenweise Neben-Quests zu bieten hatte, waren nicht alle gleich spannend. Was habt ihr euch für den Nachfolger überlegt?

AS: Das ist einer der Hauptaspekte, derer wir uns an-

nehmen und wir haben eine Menge Zeit in die Lösung investiert. Für »Just Cause 2« haben wir das Konzept der Neben-Quests über Bord geworfen. Alles was man diesmal tut, hat spürbare Auswirkungen auf das Umfeld und die Haupt-Story. Man kann kurze Missionen neben längeren erledigen. Wichtig ist uns vor allem, dem Spieler die richtige Motivation zu geben, diese auch alle zu erledigen. In »Just Cause 2« startet der Spieler mit Nichts und muss sich alles erst erarbeiten. So wirken das Erledigen von Aufgaben und die Erkundung der Welt lohnender.

360 LIVE: Die Kämpfe im ersten Teil bereiten einigen Spielern Probleme. Habt ihr sie für den Nachfolger überarbeitet?

AS: Die KI und das Kampfsystem wurden runterneuert. Die KI benutzt nun ein Planungssystem und agiert dynamisch. Das Kampf- und Zielsystem wurde neu designt, um Skills und Taktik im Kampf zu belohnen. Natürlich unter Beibehaltung actiongeladener Schlachten. Wir wollen dem Spieler das Gefühl geben, ständig die absolute Kontrolle zu haben, indem wir uns bei der Steuerung auf die Basics konzentrieren: Zielen, Bewegung, Ausweichen, Deckung nehmen.

360 LIVE: Auf welches neue Feature seid ihr am meisten stolz?

AS: Definitiv das neue Stunt-System. Die Tricks mit dem Fallschirm, dem Enterhaken und den Sprüngen sind einfach extrem cool.



Beeindruckend wirkt vor allem auch die Weitsicht. Sofern man den Himmel erobert hat, kann man genüsslich die komplette Insel von oben betrachten.

PARADIES AUF ERDEN

Mathematisch korrekt

Das Paradies mit dem schönen Namen Panau lässt das Herz eines jeden Welterforschers höher schlagen. Schon im ersten »Just Cause« stehen nicht weniger als 1.000 Quadratkilometer Fläche zur Verfügung. Dieses Mal soll die Spielwelt noch größer und abwechslungsreicher gestaltet werden. Zum einen hätten wir die große Stadt auf der Insel, die mit Bewohnern gefüllt ist, die ihren individuellen Tagesablauf haben. Auch das Industriegebiet wirkt äußerst beeindruckend. Überall wird gearbeitet und die dichten Rauchwolken lassen die Gegend richtig lebendig wirken. In Sachen Multiplayer hält sich der Entwickler mit Informationen zurück. Wir hoffen aber dennoch, dass es einen ausgiebigen Mehrspielerpart in diesem Paradies geben wird und wir nach Lust und Laune mit Freunden auf Erkundung gehen können.

» als sich als lebende Bombe zu opfern. Einfach den Fallschirm nicht öffnen, einen Gegner anvisieren und nach dem Motto »alles Gute kommt von oben« sich auf ihn fallen lassen. Fairerweise überlebt Rico den Sprung ebenfalls nicht, das macht aber nichts, denn der Unterhaltungsfaktor ist einfach gigantisch. Sprung, batsch, tot, Gelächter...

Aber kommen wir lieber zum Enterhaken. Mag anfangs eventuell recht langweilig klingen und böse Zungen werden wohl das Ganze mit »Zelda« oder »Indiana Jones« vergleichen. Dennoch sah es bis jetzt noch nie so eindrucksvoll aus, sich bei einem tief fliegenden Helikopter einzuhaken, sich hochzuziehen und mit brachialer Gewalt diesen zu entern. Dies ist nur einer der wenigen Stunts, bei denen man aus dem Staunen gar nicht mehr herauskommt. Kein Wunder also, dass Rico im neuen Teil nicht mehr so aussieht wie Ricky Martin. Der Milchbubi hat wirklich nichts in einem solch actiongeladenen Game verloren.

Spätestens beim neu überarbeiteten Kampfsystem ist auch der letzte Skeptiker vom reiferen Freiheitskämpfer überzeugt. Der Sunnyboy kann sowohl im Fern- als auch Nahkampf ordentlich austeilen. Das muss er auch, denn die verbesserte KI lässt den Spieler selten zur Ruhe kommen und fordert einiges ab. Ohne taktisches Vorgehen segnet unseren Held schnell das Zeitliche, da Gegner beispielsweise selbständig Deckung aufsuchen und überhaupt komplett auf das Verhalten des Spielers eingehen. Die automatische Anvisierung der Feinde entlastet den Spieler zwar stets, dennoch sollte es an eigenem Kampfkönnen nicht mangeln.

CHAOS IM PARADIES

Wie schon erwähnt, besteht Ricos Hauptaufgabe darin, so viel Chaos und Zerstörung wie möglich zu verbreiten und die Infrastruktur von Panau aufzulösen. Chaos bringt Macht, Macht



FLIEG MIT MIR



Ins tödliche Verderben

Rico kann endlich Flugzeuge und Helikopter entern und sich auf diese hangeln. Für die anschließenden Schusswechsel sollte er die richtige Deckung aufsuchen und aus sicherer Position die Besatzung auseinander nehmen. Ist dies erledigt, kann man sich als stolzer Besitzer eines neuen Flugvehikels ansehen.

Je nach fahrbarem Untersatz hat der

Spieler nun die Qual der Wahl: Mit Überschallgeschwindigkeit einen neuen Rekord aufstellen oder doch lieber aus der Ferne Gegner rösten?

Ein neues »Ace Combat«? Nein, diesmal bietet »Just Cause 2« rasante Luftgefechte mit Actiongarantie, auch über See.



bringt Respekt. Und genau das braucht der Protagonist, um den Diktator Baby Panay zu stürzen. Bis dahin gilt es aber, die eine oder andere Aufgabe zu erledigen. Die über 250 verschiedenen Missionen dienen praktischerweise als Reiseführer durch die über 1.000 Quadratkilometer große Insel. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es keine unbedeutende Mission. Jede noch so kleine Tat hat Auswirkung auf die Hauptstory. So genannte Neben-Quests gibt es also nicht. Dabei ist es allein dem Spieler überlassen, wie er die Missionen angeht. So steht es jedem frei, ob man sich während einer längeren Aufgabe noch kleineren Aufgaben annimmt. Die Upgrades, wie neue Stunts oder bessere Waffen, sorgen auch für die gehörige Portion an Motivation. Natürlich steht es dem Helden jederzeit offen, die Insel komplett zu erkunden – das soll er sogar. Denn wie bei den Missionen, warten auch hier Geheimnisse und Erweiterungen für unseren Rebellen auf ihre Entdeckung. Für Abwechslung sorgen auch die unterschiedlichsten Areale, die sich auf der Insel befinden. Nicht nur tropisch dichte Büsche erwarten den Spieler, sondern auch hochmoderne Städte, in denen es nur so von bösen Gangstern wimmelt.

GRÜNE HÖLLE

Nicht nur inhaltlich sondern auch optisch zeigt sich »Just Cause 2« im Vergleich zum Vorgänger ordentlich aufgepeppt. Dynamische Schatten, detaillierte Pflanzen und Ge-

bäude, flüssig animierte Gegner, gepaart mit dynamischen Schatten bringen das Ganze extrem lebendig rüber. Vogelgezwitscher, Käfer und bewegte Pflanzen lassen einen den Dschungel richtig fühlen und erahnen, wie es wäre, selbst ein Teil des Urwalds zu sein. Imposant wirken vor allem auch die Waffen und ihre Auswirkungen auf die zerstörbare Umgebung. Lediglich beeindruckende Staubwolken bleiben übrig, die erschreckend realistisch aussehen. Gleiches gilt für die Wolken und die Erdoberfläche beim Blick aus dem Flugzeug. Gestochen scharfe Texturen lassen jeden Fallschirmsprung zu



einem wahren Höhenflug der Gefühle werden. Das ist nur was für Schwindelfreie.

So schön das alles klingen mag, sollten wir fairer Weise erwähnen, dass sich das Spiel in einem frühen Alpha-Stadium befindet und Avalanche noch ordentlich an »Just Cause 2« arbeiten muss. Bis jetzt existieren viele Features nur auf dem Papier und nur wenige Areale der Insel sind so mit Leben gefüllt, wie eben beschrieben. Doch soviel lässt sich bereits erkennen: nämlich dass die Jungs beachtenswert viel Herzblut in ihr Baby investieren und uns mit ihrem neuesten Titel ein echtes Feuerwerk an Ideen und Unterhaltung präsentieren wollen.

Moritz Wanke

360 SAGT ...

Endlich der Nachfolger zum ersten Geheimtipp. Sofern der Entwickler seine Pläne einhält, steht uns ein echter Kracher bevor

Hitpotenzial 8,5

Lohnt sich's?

- ↑ Sonic, AiAi, Ulala, Amigo und Co.
- ↓ Könnte richtig witzig werden, leider haben wir's bisher nicht spielen dürfen



Erscheint/ März 08

Huch, es geht ja doch: ein lustiges Sportspiel auf der Xbox 360!

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Sega
Hersteller/ Sumo Digital

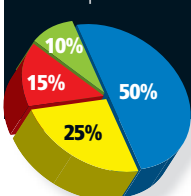
Genre/ Sports
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Sega lädt alle seine Helden zum schmucken Tennisturnier ein.

DAS STECKT DRIN

- Segas Legenden
- Stilisierte Tennisplätze
- Super Moves
- Arcadespaß



SEGA SUPERSTARS TENNIS

Sega bringt Farbe in die Tenniswelt

Wer denkt, kleine, süße Figuren treffen sich nur auf der Wii zum Tennisspielen, liegt falsch, denn bald tummeln sie sich auch auf der Xbox 360. Das Prominenten mit einigen der beliebtesten und bekanntesten Helden aus dem Sega-Universum geht im März an den Start. Mit »Superstars Tennis« erweitert Sega das Genre der familienfreundlichen Unterhaltung und füllt damit eine Lücke im ansonsten spärlichen Sortiment der jugendfreundlichen Spiele auf der Xbox 360. Zudem reiht sich »Superstars Tennis« nahtlos in die Riege der bunten Sportspiele wie »Mario Tennis« ein – Abwechslung macht bekanntlich Freude...

Das Game wird zusammen mit Sumo Digital Ltd. entwickelt, die bereits mit »Virtua Tennis 3« Kompetenz in der digitalen Umsetzung des weißen Sports bewiesen haben. Folglich sollte das Spiel auch technisch ausgereift sein. Dabei macht es sich die Vorzüge der »Virtua Tennis«-Engine zu Nutze und bewahrt sich so seine sportlichen Ambitionen. Es soll nicht beim übertriebenen Schmettern und simplen Filzballgeklappe bleiben.

Bei »Superstars Tennis« geben sich die bekanntesten Sega-Ikonen zum sportlichen Schlagabtausch ein Stelldichein. Dabei lässt sich

aus 16 bekannten Helden wählen, wie zum Beispiel Sonic, Amigo aus Samba de Amigo, und Ulala, die fröhlich umherhüpfende Galaxiereporterin aus »Space Channel 5«, um nur ein paar Wenige zu nennen. Selbstverständlich kommt jeder Charakter mit individuellen Superstar-Alter-Ego Fähigkeiten, was maßgeblich zum Spielspaß beiträgt. Bleibt noch die Hoffnung und die dringende Bitte, dass Sega uns auch ein sportliches Comeback von Alex Kidd beschert.

Neben der Allstar-Besetzung werden Sega-Veteranen auch die zehn farbenfrohen und detailliert ausgearbeiteten Schauplätze wieder erkennen: zum Beispiel Sonics tropischen »Green Hill Zone«-Platz oder Amigos Carnival Park.

Für Motivation zum Durchspielen sorgen freispielbare Extras, wie aufgefrischte alte Sega-Klassiker oder ein Online-Modus. Vier spaßgefüllte Turniere mit weiterem Bonusmaterial und die bunte und heitere Atmosphäre der detaillierten Tennisplätze mit den obligatorischen »Bumpers« und zu sammelnden Ringen vertreiben Monotonie und Langeweile. Um Partystimmung zu garantieren, können bis zu vier Spieler entweder mit- oder gegeneinander antreten und sich gemeinsam die Bälle um die Ohren prügeln. Auch kann man sich

auf tatkräftige Fanunterstützung von bekannten Figuren freuen. Man fühlt sich also schnell mittendrin, statt nur dabei im bunten Sega-Tenniszirkus. Farbenfrohe, spannende Exhibition-Matches, Turnier-Modi mit Bonusmaterial sowie der erwähnte Online-Modus in Kombination mit Segas allseits bekannten Helden, bunten Spielwelten garantieren also partytaugliches Material. Nichts desto trotz ist die Tennis-Aktion ausgereift und wird nicht vernachlässigt. Damit hat »Sega Superstars Tennis« durchaus das Potential, ein spaßiges, buntes Sportvergnügen für die ganze Familie zu werden. Und niemand vermisst Boris Becker, aber der pokert ja jetzt sowieso.

Christian Heinzmann

360 SAGT ...

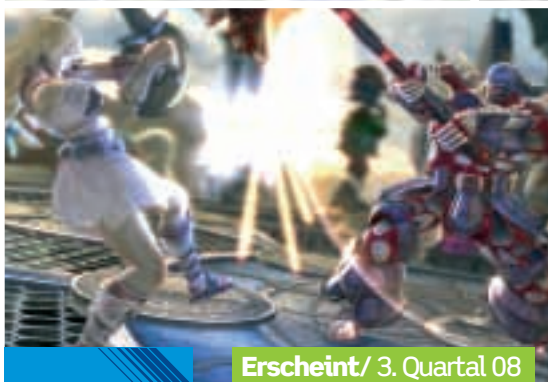
Spiel, Satz, Sieg, Sega? Wir werden sehen. Schön bunt ist's jedenfalls.

Hitpotenzial 7,0



Lohnt sich's?

- Einsteigerfreundliches Kampfsystem, coole Waffen, zerstörbare Umgebungen
- Wir bekommen Yoda als Bonuscharakter und nicht Darth Vader



Erscheint/ 3. Quartal 08



AUF EINEN BLICK

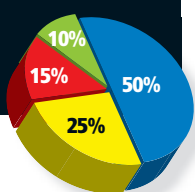
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Project Soul
Genre/ Prügelspiel
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Der vierte Teil der beliebten Waffen-Prügel-Reihe

DAS STECKT DRIN

- Yoda
- Katanas
- Zweihänder
- Keilerei



SOUL CALIBUR 4

Mit Katana und Lichtschwert

Fans von Segas Dreamcast-Konsole werden diese Prügelspielreihe so richtig lieben. »Soul Calibur« bot 1999 nicht nur eine atemberaubende Grafik, sondern auch ein perfekt einsteigerfreundliches Kampfsystem, welches außerdem genug Freiraum für Experimente ließ. Ein Nachfolger erschien 2003, dann schon für Playstation 2, Gamecube und die alte Xbox. Teil vier blieb 2005 Sonys Konsole vorbehalten. Teil vier macht abermals den Multiplattform-Spagat.

Es geht noch immer um das magische Schwert »Soul Edge«, darum, die Klinge unter Kontrolle zu bekommen. Auch wenn uns Hardcore-Fans lynchen wollen, würden wir sagen, dass man mehr nicht wissen muss. Schließlich spielen die Storylines in Prügelspielen doch meist nur die zweite Geige. Fans werden einige alte Bekannte wieder treffen, darunter Mitsurugi, Taki und Cassandra. Außerdem haben sich die Jungs von Namcos Project Soul noch etwas Besonderes ausgedacht. Ein Deal mit LucasArts bringt uns 360-Spielern Yoda als Bonus-Charakter. Ist zwar einerseits toll, andererseits hätten wir lieber mit Darth Vader losgeprügelt, wie unsere Kollegen mit der Playstation 3. Zusätzlich sollen aber noch weitere

neue Charaktere ihren Auftritt bekommen. Über deren Identität wird jedoch noch der Mantel des Schweigens gehüllt. Wer möchte, wird auch wieder seine eigene Spielfigur erstellen können. Der Editor soll ebenfalls deutlich mehr Möglichkeiten bieten. Zusätzlich wird man erstellte Figuren online mit Freunden tauschen können. Rein spielerisch bleibt auf den ersten Blick alles beim Alten. Noch immer gehen die Charaktere nicht nur mit Händen und Füßen aufeinander los, sondern auch mit Waffengewalt. Samurai Mitsurugi gibt beispielsweise sein mächtiges Katana auch diesmal nicht aus der Hand. Durch seinen Mix aus Schnelligkeit und Stärke ist er der perfekte Einstiegscharakter. Wer lieber noch stärker zuhaut, sollte eher auf Nightmare und seinen riesigen Zweihänder zurückgreifen.

Die Arenen sollen diesmal deutlich größer ausfallen als bei den Vorgängern. Mehr zerstörbare Objekte sollen alles deutlich lebensechter wirken lassen. Auch das Herausfallen aus der Arena, das sogenannte »Ring Out«, soll deutlich seltener zum Sieg führen. Stattdessen wird mehr Wert auf den fairen Kampf gelegt. Als Ausgleich feiern »Finishing Moves« ihre Premiere, also besonders spektakuläre Attacken, die dem Gegner den Rest geben.

Als weitere wichtige Neuerung ist ein Online-Modus angekündigt. Auch wenn es noch keine konkreten Informationen darüber gibt, freuen wir uns. Schließlich machen Kloppeereien gegen Kumpels deutlich mehr Spaß als gegen die Computer-Gegner. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler den Netcode gut hinbekommen, damit verzögerungsfreies Spielen möglich ist.

Grafisch präsentiert sich »Soul Calibur IV« als konsequente Fortsetzung. Die Charaktere und ihre Waffen bekommen deutlich mehr Details spendiert. Alle weiblichen Figuren auch deutlich mehr Oberweite, aber das nur am Rande. Für korrekte Kampfstimmung wird auch diesmal der pompös orchestrale Soundtrack sorgen. Wir sagen einfach mal, dass sich Fans der Reihe auf einen würdigen Nachfolger freuen dürfen. Außerdem sollten alle, denen »Virtua Fighter 5« zu komplex ist, ein Auge auf dem Spiel behalten. Da sollte eigentlich nichts schief gehen.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Technisch fein und sinnvoll erweitert. Hoffentlich bleibt das Gameplay wirklich unberührt

Hitpotenzial 8.5

MITMACHEN UND GEWINNEN: FÜNF MAL DAS TOTAL GENIALE **DEVIL MAY CRY 4!**

Wenn Klingen schwingen und böse Buben fallen, dann bitte mit Stil. Wie in »Devil May Cry 4«, dem wunderschönen Schwert- und Fantasy-Spektakel von Capcom. Leicht erklärt, warum Dante und seine Co-Helden so viele Verehrer haben: Die Mischung aus stimmungsvoller Erscheinung, pfeilschnellem Gameplay, hoch motivierenden Herausforderungen und einer Steuerung mit dem gewissen Aha-Effekt zündet halt, auch im vierten Teil – siehe Test auf Seite 52. Zur Feier des Tages stiftet Hersteller Capcom fünf ebenso begehrenswerte wie einzigartige Fanpakete, bestehend aus dem Spiel in der Xbox-360-Version, einem exklusiven T-Shirt mit tragenswertem Motiv, einer limitierten Faceplate und einem hochwertigen Armband. Darum am besten sofort zum Hörer greifen, online gehen oder eine Postkarte schreiben und mitmachen. Viel Glück!

**1. - 5.
PREIS**

**JE EIN GENIALES
DEVIL-MAY-CRY-FANPAKET**

**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 Devil-May-
Cry-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 26. FEBRUAR**

Teilnahmeschluss ist der 26. Februar 2008. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Der Gewinner wird am 27. Februar 2008 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Capcom, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**THE CREATIVE GAME AND
3D EXPERTS**

**KURSSTART:
Mai
2008**

INFOTAG

am 24.02.08

in MÜNCHEN

**+
BERLIN**



Ausbildungsinstitut für Game Development, Animation und kreative Medien



www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE



Games for Windows



XBOX 360 LIVE

WWW.FRONTLINES.COM

KAOS



© 2008 THQ Inc. Developed by Front Lines. Every character and creature is a creation of Front Lines. Front Lines is a trademark of THQ Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

FRONTLINES — FUEL OF WAR —



JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch »Dark Messiah of Might & Magic: Elements« dazu: eines der großartigsten Action-Rollenspiele 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: Sega Rally

Als neuer Abonnent kannst du das brandheiße Action-Rollenspiel »Dark Messiah of Might & Magic: Elements« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten!



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 erfrage 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 »Dark Messiah of Might & Magic: Elements« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Dark Messiah of Might & Magic: Elements« 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 »Dark Messiah of Might & Magic: Elements« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird, und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

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.

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion GmbH

HERAUSGEBER

Florian Petrich, Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PROJEKTLEITUNG

Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7,
81541 München

PRODUKTION

Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Nicholas Buracas, Moritz Wanke
Sönke Siemens

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Seckin Özdündar, Jan Kahlert,
Ann-Kristin Witter, Christian Heinzmann

LAYOUT/GRAFIK

Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Tomas Soucek, Hannah Klaiber, Jan Kahlert

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE

Richard Löwenstein

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG

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

ABONNENTEN-HOTLINE

Tel. 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: monatlich Vertrieb: im deutschsprachigen
Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und
Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist
nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright
an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim
jeweiligen Inhaber. Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen.
Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung
übernommen. Gesamtherstellung:
Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit
Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Frontlines, THQ
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de

360 – das sind wir



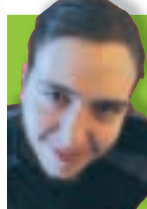
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Burnout Paradise«,
»Super Mario Galaxy« (Wii)

FREUT SICH AUF/ »Race Driver Grid«,
»Dead Space«



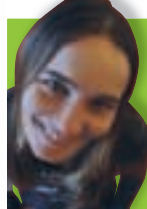
NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Devil May Cry 4«,
»Baldur's Gate 2« (PC)

FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«,
»Deus Ex 3«



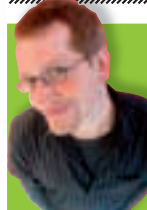
ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow

GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Assassin's Creed«,
»Silent Hill 4: The Room« (PS2)

FREUT SICH AUF/ »Unreal Tournament 3«,
»Condemned 2«



JAN KAHLERT REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ JuliusMK

GENRES/ Rollenspiele, Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Frontlines«,
»Assassin's Creed«

FREUT SICH AUF/ »Brütal Legend«, »Fallout 3«



MORITZ WANKE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec

GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Burnout Paradise«,
»Silent Hill: Origins« (PSP)

FREUT SICH AUF/ »Alan Wake«,
»Condemned 2«



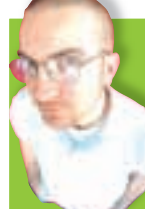
HANNAH KLAIBER SCHLUSSREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Spittelgirlie

GENRES/ Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Dark Messiah«, »Bee Movie«

FREUT SICH AUF/ »Brütal Legend«, »GTA IV«



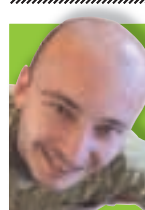
SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »Burnout Paradise«,
»Frontlines«

FREUT SICH AUF/ »Fallout 3«, »Top Spin 3«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto

GENRES/ Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Der Goldene Kompass«,
»Bioshock«

FREUT SICH AUF/ »Beautiful Katamari«, »Star
Wars: Force Unleashed«

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
»Kauftipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.5 Punkten abräumen. Kauftipps also!



Die blaue Auszeichnung
»Geheimtipp«
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
»Livetipp«
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.

Erscheint/ 27. Februar 08



“Es ist unheimlich befriedigend, wenn die brennenden Einzelteile eines Helikopters zu Boden prasseln”

FRONTLINES FUEL OF WAR

Drohnen, Explosionen und massig blaue Bohnen: Der Dritte Weltkrieg ist näher als man vermuten möchte. **Nicholas Buracas** war als Kriegsberichterstatter bei einer Spezialeinheit der Western Coalition Army. Alles über deren Tricks, Gegner und Geschichte

Und es geht doch immer ums Öl. Es gibt ja nicht wenige Menschen, die meinen, dass wegen dem schwarzen Gold früher oder später der Dritte Weltkrieg ausbrechen könnte. Der New Yorker Spiele-Entwickler Kaos Studios scheint diese Meinung zu teilen. Denn im neuen Ego-Shooter »Frontlines: Fuel of War« bildet der Schmierstoff der Wirtschaft den Dreh- und Angelpunkt der Ereignisse. Reisen wir also in die nahe Zukunft, ins Jahr 2024. Einige Rohstoffe sind bereits derart knapp geworden, dass sich die Supermächte im Kampf darum förmlich die Köpfe einschlagen. Auf der einen Seite wäre da die Western Coalition Army, bestehend aus Streitkräften der europäischen Union und der Vereinigten Staaten. Und weil die auch diesmal wieder die Guten sind, wird man als Spieler prompt in die Rolle eines Soldaten dieser Fraktion gesteckt. Und wer ist der Feind? Der nennt sich Red Star Alliance und besteht – Überraschung! – aus Russland und China. Nach einem Angriff der Roten auf ein Ölfeld am Kaspischen Meer gerät die Lawine ins Rollen. Die Western Coalition muss dagegen setzen und hat ein hochgestecktes Ziel: Moskau.

WILLKOMMEN IM WWII

Der Spieler ist Mitglied einer Elitetruppe der Western Coalition Army. Die harten Jungs mit dem schönen Namen »Stray Dogs« kämpfen sich im Verlauf der Kampagne über Turkmenistan und Aserbaidschan nordwärts Richtung der russischen Hauptstadt. Aber wie so oft beginnt das Ganze mit einem Standardeinsatz: Ein simpler Patrouillenflug irgendwo über Turkmenistan, um genau zu sein. Weil das jedoch wenig spannend wäre, wird den Jungs gleich mal der Helikopter unterm Hintern weggeschossen. Noch ein wenig überrascht kriecht man aus dem Wrack, nur um von allen Seiten von feindlichen Soldaten angegriffen zu werden. Kenner des Ego-Shooters »Battlefield: Modern Combat« werden sich sofort wohl fühlen. Die Steuerung beider Titel ist fast identisch. Gewöhnungsbedürftig könnte für so manch einen nur das langsame Tempo sein, dass man bei Aktivierung des Zoom-Visiers anschlagen kann – hat fast was von einer Zeitlupe, nimmt also ein bisschen die Geschwindigkeit

raus, lässt Zeit zum Durchatmen. Warum nicht? Hat man erst mal seine »Halo«- und »Call of Duty«-Gewohnheiten abgeschüttelt, sich also an die veränderte Tastenbelegung und die grundsätzlich etwas behäbigere Geschwindigkeit gewöhnt, fühlt sich »Frontlines« angenehm und handlich an. Lediglich das Wechseln der Waffe bei gedrückter gehaltenen Y-Taste plus Analogstick kann in hitzigen Situationen mal daneben gehen; auf dem D-Pad wäre der Waffenwechsel sicher besser aufgehoben gewesen.

Aber zurück nach Turkmenistan. Bevor wir überhaupt irgendetwas reißen können, müssen wir zunächst unsere Stellung halten und auf Nachschub warten. Es gelingt uns, die Gegner zurückzudrängen und wir setzen zum Gegenschlag an. Hier teilt sich die Mission auf. Zwei Ziele müssen erledigt werden. In welcher Reihenfolge, das bleibt einem selbst überlassen, ähnlich wie man das beispielsweise aus einigen Missionen bei »Call of Duty 4« kennt. Es folgt ein Sturm auf die feindliche Fahrzeugfabrik! Aber was ist das? Die stählernen Tore bleiben geschlossen! Und nun? Die Stray Dogs greifen einfach in die Trickkiste und ziehen eine »MQ36 Hunter«-Drohe heraus: ein kleines Fluggerät, das sich per Fernsteuerung oder aktiv aus der Ego-Perspektive bedienen lässt. Im Nu infiltriert die Drohe den Kontrollraum und deaktiviert mit einer gezielten Sprengung den Schlossmechanismus. Der Weg ist frei und unsere Kameraden stürmen den Bau, trotz erbitterten Widerstands.

Der Einstieg mag noch relativ geradlinig strukturiert sein, doch danach entfaltet sich »Frontlines« zu einem recht offenen Erlebnis. Das verblüffend große Schlachtfeld setzt dem Bewegungsdrang erstaunlich wenig Grenzen; man kann im Prinzip laufen, wohin es einen treibt. Etappenziele sind durch Missionsziele bzw. Kontrollpunkte definiert, ähnlich wie zuletzt bei »Medal of Honor«. Vergleichbar »Battlefield« beeinflussen abgeschlossene Etappen tatsächlich spürbar den Verlauf der Ereignisse, und verschieben die so genannte »Frontlinie«. Soll heißen: Gegner stürmen nicht mehr vorwärts, sondern ziehen sich zurück und werden zu entsprechend leichten Zielen. Fühlt sich interessant an, realistisch vor allem, und bringt eine beachtliche Dynamik ins Gefecht. Man spürt »

AUF EINEN BLICK

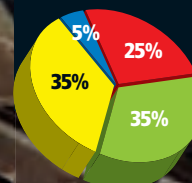
Publisher/ THQ
Hersteller/ Kaos Studios
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 32
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Ziemlich souveräne Mischung aus Battlefield und Call of Duty 4

DAS STECKT DRIN

- Frontlinien
- Fahrzeuge
- Feindsoldaten
- KI-Kameraden



» förmlich, dass die eigenen Aktionen wirklich etwas erreichen. Davon abgesehen sind die Ziele angenehm abwechslungsreich gestaltet. Egal ob man nun zu Beginn eine Absturzstelle gegen eine Überzahl Feindsoldaten verteidigt oder nur ganz knapp einen Atomraketenstart verhindert: Nie kommt dieses ungute Gefühl auf, man hätte ähnliches zuvor schon mal erledigt. Klar, ganz ohne Wiederholungen kommt das Gameplay nicht aus; mehrmals steht zum Beispiel die Sprengung von Luftabwehrgerätschaften an; aber wenn's jedes Mal spannend und variantenreich inszeniert ist, warum nicht?

ÜBER STOCK UND STEIN

Einen wichtigen Beitrag zur Der-Langeweile-keine-Chance-Kampagne leistet der reich ausgestattete Fuhrpark. Ob Panzer, Heli oder Jeep, irgendwie kommt man immer voran – das bringt richtig Abwechslung in die Sache. Schade nur, dass die Panzer unter einer ähnlichen Marotte wie die Exemplare in »Battlefield 2: Modern Combat« leiden: Selbst an kleinsten Hindernissen – Straßenschildern etwa – bleiben sie hängen und werden sogar noch beschädigt. Das kann speziell in hitzigen Panzerschlachten einerseits ärgerlich enden, andererseits hält sich der Frust dennoch in Grenzen. Warum? Weil sich »Frontlines« sehr fair und anschmiegsam gibt. Ein einsamer Heldentod hat zum Beispiel noch lange kein »Game Over« zur Folge, vielmehr bleiben drei bis fünf Versuche, das Etappenziel doch noch zu erreichen. Man feiert dann halt fröhliche Wiederauferstehung am zuletzt besuchten Kontrollpunkt, ohne dass Ladepausen oder sonstige Wartezeiten nerven.

Ein Klassen-System mit total unterschiedlichen Soldaten-Typen à la »Battlefield« gibt's übrigens nicht; aber wer mag, kann zwischen Heldentod und Respawn seine Wahl der Waffen überdenken. Im Fall einer Wiederauferstehung schiebt sich eine Tabelle auf den Bildschirm, mit anfangs nur einem und gegen Spielende einem halben Dutzend Waffenbezeichnungen. Jeder Eintrag drängt sich als Erst- und Zweitwaffe auf. Wer der vormalis bereits getroffenen Wahl treu bleibt, sichert sich freilich einen kleinen

Vorteil: Die im letzten Leben errungenen Ausrüstungsgegenstände verbleiben dann nämlich im Inventar. Ohne geht's freilich ebenfalls weiter. Denn Raketenwerfer, Drohnen, Patronen und ähnliche Güter liegen auch an den weder sonderlich seltenen, noch großartig versteckten Containern zur Abholung bereit. Praktisch auch, dass das Spiel im Fall eines Heldentodes notwendige Fahrzeuge wieder an jenem Ort bereitstellt, wo sie gebraucht werden. Wie gesagt – sehr anschmiegsam, das Ganze.

Dass sich das Treiben auf dem Schlachtfeld außerdem mitreißend und authentisch anfühlt, hängt nicht zuletzt mit der anhaltenden Unterstützung durch mal zwei, mal vier, stellenweise bis zu fünfzehn KI-Kameraden zusammen. Ähnlich wie in den »Call of Duty«-Spielen hat man diese nicht unter direkter Kontrolle, stattdessen reagieren sie selbstständig. Meistens bieten sie sich dem Gegner als Kanonenfutter an, aber hin und wieder überraschen sie mit cleveren Einzelaktionen. Zum Beispiel wenn so ein KI-Kumpel den Raketenwerfer schultert, ein vollbesetztes Haus beschießt und damit den Widerstand komplett bricht, der vorher unüberwindbar schien. Mit der Künstlichen Intelligenz der Feinde verhält es sich ähnlich. Da macht es eher die Masse als die Klasse, aber immer wieder ringt einem der eine oder andere Höhepunkt ein Staunen ab. Davon abgesehen haben die Soldaten der Roten Fraktion die Tricks drauf, welche eine KI heutzutage unbedingt haben sollte: Sie bleiben also nicht tatenlos neben einer Handgranate stehen, sondern rennen. Und bei Beschuss suchen sie Deckung. Nett auch, dass sich sowohl Freund als auch Feind immer wieder wild zugestikulieren und/oder Befehle entgegen brüllen, wie es sich in einem Kriegsspiel eben gehört.

FERNGESTEUERTE GEFAHR

Die Aktionsfreiheit ist vielleicht das Beste am Spiel. Niemand wird gezwungen, die Dinge so zu erledigen, wie es der Gamedesigner vorsieht. Im Gegenteil, »Frontlines« lässt dem Krieger viel Freiraum. Wer zu Fuß durchmarschieren will, bitte sehr. Wer sich trotz der problematischen

FUHRPARK

Mit Karacho an die Wand

Einer der großen Unterschiede zu »Call of Duty 4«: Fußmärsche sind nicht des Soldaten ständiger Begleiter. Das Frontschwein von morgen ist häufig mit Panzern, Flak-Krads, Geländefahrzeugen und Helikoptern unterwegs. Die boden-gestützten Fortbewegungsmittel reagieren allerdings etwas bockig – und speziell mit den wuchtigen Panzern bleibt man schon mal an Ecken und Kanten hängen – ist ziemlich nervig und schade. Denn ansonsten ist es ein unheimlich aufbauendes Gefühl mit diesen fahrenden Festungen ganze Gegnerstellungen mit riesiger Feuerkraft auszulöschen. Trotzdem steuern sich die Blechbüchsen immer noch deutlich angenehmer als in »Battlefield: Modern Combat«. Zu den Helikoptern fallen uns nur Komplimente ein: Die schweben quasi wie von selbst über das Schlachtfeld. Es ist eine Wucht, mit welcher Leichtigkeit Raketen auf feindliche Fahrzeuge herunterregnen.

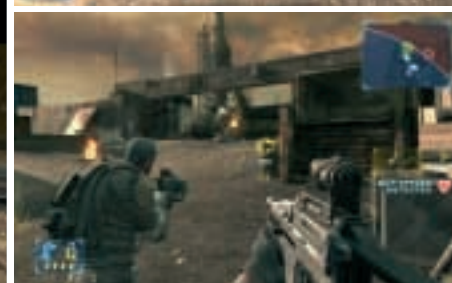
liveundonline

- Bis zu 32 Spieler kämpfen auf acht Karten
- Alle Fahrzeuge und noch ein paar mehr aus der Einzelspieler-Kampagne: Panzer, Kampf- und Transport-Helikopter oder Jets
- Frontlines-Modus: Diverse Ziele erfüllen, so die Frontlinie verschieben und den Gegner zurückdrängen
- 32 Erfolge, ziemlich Mehrspieler-lastig, aber einige Einzelspieler-Punkte sind ebenfalls zu holen, beispielsweise für den Abschluss einer Mission ohne Heldentod
- Eventuell neue Karten und Fahrzeuge als Download



Lohnt sich's?

- Klasse Online-Modus, hervorragende Gefechtsatmosphäre
- Ungenaue Fahrzeugsteuerung, etwas kurze Einzelspieler-Kampagne



Nein, das ist kein Space-Shuttle im Hintergrund. Und selbst wenn, es steht sowieso nicht mehr lang in einem Stück hier

ALLES IM BLICK

Dieser Kontrollpunkt ist unser anvisiertes Ziel. Nach ordentlichem Sperrfeuer sollte der Weg dann schließlich frei sein. In aller Regel ist die Etappe dann aber noch nicht gewonnen, denn im Inneren der Gebäude warten häufig noch Überraschungen. Aber das macht's schließlich spannend!

SPRING REIN!

Manche Fahrzeuge genießt man zusammen mit anderen Soldaten, sowohl off- wie online. Hier klemmt sich beispielsweise ein gewisser Justin an das Maschinengewehr unseres Panzers. Wer ist Justin? Das wissen wir leider auch nicht, denn wenig später haben wir ihn aus den Augen verloren...

VOLLES ROHR

Dieser Panzer verteidigt sein zartes Blechkleid mit dem wuchtigen Hauptgeschütz und zwei schweren Maschinengewehren. Mit dem linken Trigger mäht man den feindlichen Widerstand dann sprichwörtlich um.

EINE TYPISCHE MISSION

Raketenstart im Süden Russlands

Sie funktioniert also doch, die Kombination aus sinnvoller Einzelspieler-Kampagne und variantenreicher Mehrspieler-Komponente. Die sieben Singleplayer-Missionen sind allesamt in zwei geradezu riesige Abschnitte unterteilt. Einsatz in Aserbaidschan beispielsweise: Da sollen wir uns einen unterirdischen Raketenstützpunkt unter den Nagel reißen. Zunächst darf man sich entscheiden, ob man den Kommandoposten an der Oberfläche per Helikopter oder im Panzer angreift. Einige Explosionen und tote Gegner später ist die feindliche Kommunikation ausgeschaltet, und der letzte

Widerstand zieht sich zurück in die unterirdischen Anlagen. Doch dort werden wir wenig später von einem Panzer überrascht – ein Großteil unserer Kameraden fällt. Ein Glück also, dass gleich um die Ecke eine Tiger-Runner-Drohne parkt, das perfekte Werkzeug, um dem stählernen Koloss ein wenig Sprengkraft unterzujubeln. Wenig später können wir die Generatoren zerstören, welche die Sicherheitstüren zum Kontrollraum mit Strom versorgen – der Weg ist frei. Das ist jedoch bei weitem noch nicht alles, es folgen noch etliche Komplikationen allein bei diesem Einsatz...



Das hatschon 45a damals an der Ostfront gemerkt: Mit dem Sturmgeschütz kämpft es sich etwas zäh gegen einen ausgewachsenen Panzer

SPIELZEUG FÜR GROSSE

Gefahr von oben und unten

Es gibt nicht nur Kriegsspiele, sondern auch Kriegsspielzeug. Für so ziemlich jede Situation ist ein Gerät dabei. Die Drohnen beispielsweise. Mit einem simplen Knopfdruck eingesetzt, für den Feind aber oftmals tödlich. Für einen leichten Panzer-Kill ist

der »Tiger Runner« der beste Freund eines Soldaten. Das ultraflache Minimobil fährt einfach unter das Gefährt und wird anschließend gesprengt. Für größere Gegneransammlungen ist der »Tiger Claw« das beste Mittel, ein Miniatur-Heli mit Raketenbe-

waffnung. Wer auf dem Boden der Tatsachen bleiben will, düst mit der »AQ432«-Sturmdrohne los. Wahlweise auch aktiv am Steuer und aus der Ego-Perspektive.



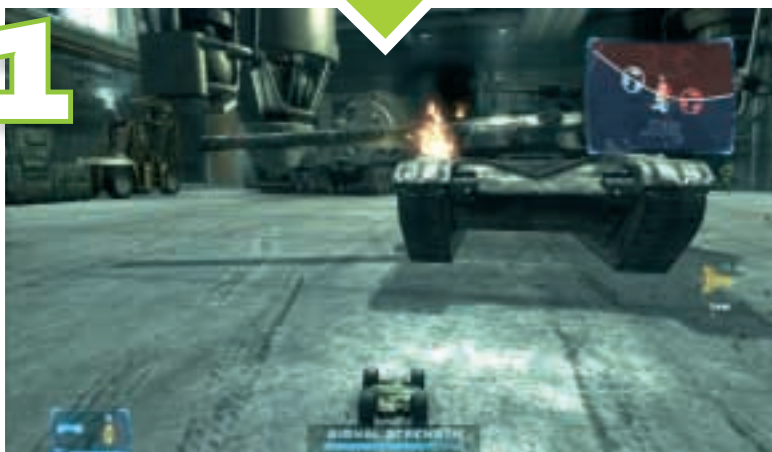
Mehr auf www.360-live.de

■ Test ■ Bilder ■ Video-Rundgang durch die Kampagne

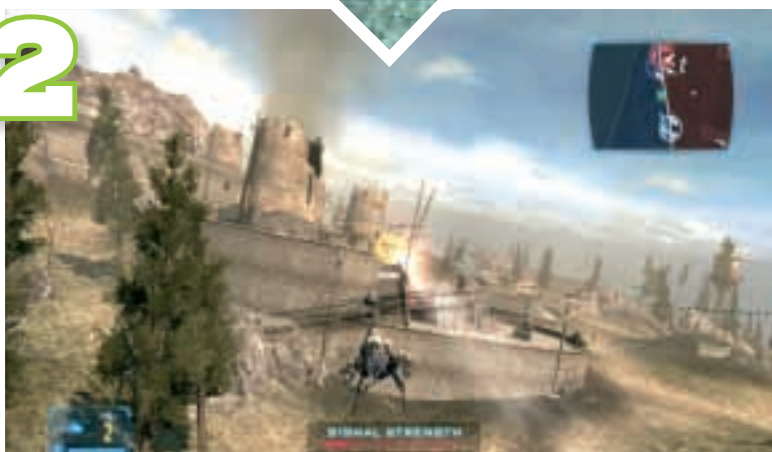


In den Zwischensequenzen sind ziemlich markante Persönlichkeiten zu sehen, die im Spiel aber leider schnell wieder abtauchen.

1



2



3



» Steuerung in den Panzer klemmen mag, auch okay. Wer Gegner mit Drohnen auskundschaften mag, herzlich willkommen. So kommt das Gefühl auf, wirklich auf dem Schlachtfeld zu stehen und selbst zu entscheiden, wie man vorgehen möchte. Dies wird natürlich auch von anderen Aspekten verstärkt. Dem Leveldesign beispielsweise. So liegen nicht alle Ziele mitten in der Landschaft, sondern des Öfteren auch in Gebäuden. Dank dieser fließenden Übergänge wirken die Schlachtfelder gleich bedeutend authentischer.

Schade nur, dass man in der Umgebung kaum etwas zerstören kann. Zwar lässt sich die eine oder andere Säule unter stetem Gewehrfeuer in Einzelteile zerlegen, ein Großteil der Objekte ist jedoch ziemlich statisch. Das treibt manchmal seltsame Blüten, wenn beispielsweise der eigene Panzer nicht mehr vorankommt, weil ein zerstörtes Zivilfahrzeug im Weg steht. Und ärgerlich ist es obendrein, aber das hatten wir ja schon.

Geübte Spieler sollten die sieben großen Missionen der Einzelspieler-Kampagne in zirka sieben bis acht Stunden bestehen. In dieser Zeit macht man sich Stück für Stück mit den diversen Möglichkeiten und Ausrüstungsgegenständen vertraut und sollte bestens für den Mehrspieler-Modus gerüstet sein, den eigentlichen Kern des Games. Der ausschlaggebende Spiel-Modus auf Xbox Live nennt sich »Frontline« (ohne Plural-S wie im Titel). Hier dürfen sich bis zu 32 Spieler auf acht Karten ordentlich bekriegen. Das funktioniert prinzipiell genau wie der Einzelspieler-Teil. Die zwei Teams bekommen also diverse Ziele gesetzt, beispielsweise Stellungen erobern oder Verteidigungsanlagen sprengen. Je

nach Erfolg verschiebt sich dann die Frontlinie. Wer den Gegner schließlich ganz von der Karte vertreibt, gewinnt die Schlacht. Fühlt sich deutlich packender als »Battlefield« an. Die Karten sind noch mal größer und durch das Frontlinien-System entsteht eine ganz eigene Gefechtsdynamik. Natürlich kracht es auch ordentlich an allen Ecken und Enden, speziell wenn 32 Spieler auf einem Server spielen.

In Sachen Fahrzeuge legt der Mehrspieler-Modus noch mal zu. So gibt es neben den regulären Angriffshelikoptern aus der Kampagne auch Transporthelis und Kampffjets, was für ordentlich Rauch am Himmel sorgt. Im Gegensatz zur Einzelspieler-Kampagne, in der man sie sich frei spielen muss, sind hier alle Ausrüstungs-Sets schon von Beginn an wählbar. Wer also sofort mit dem Scharfschützengewehr oder der schallgedämpften Maschinenpistole losziehen möchte, darf das sofort tun. Wie in »Battlefield«...

Wer selbst einen Server aufmachen möchte, bekommt die volle Dröhnung Optionen frei gestellt. So können bestimmte Waffen oder Fahrzeuge mit einem Tastendruck deaktiviert werden. Das gilt selbst für die Drohnen oder für EMP-Angriffe. Genau so muss ein moderner Mehrspieler-Modus auf Konsolen aussehen. Ist schließlich auf dem PC schon seit Jahren eigentlich Standard. Zusätzliche Inhalte sind konkret noch nicht angekündigt. Man kann sich aber sicher sein, dass es zumindest neue Schlachtfelder zum Herunterladen geben wird. Wer weiß, eventuell sogar neue Fahrzeuge. Ist schließlich ein Muss, um als Mehrspieler-Teil für längere Zeit gegen die immer größer werdende Konkurrenz zu bestehen.

MODERNE BEWAFFNUNG

Nicht ganz so authentisch

Im Jahr 2024 hat sich die Bewaffnung der Soldaten verändert, allerdings nicht zu stark. Denn egal ob ARC3-Sturm- oder KVK-Scharfschützengewehr: Alle Knarren sind heute existierenden Originalen nachempfunden; dem HK-G36-Sturmgewehr beispielsweise oder dem halbautomatischen Barrett M82. So unterschiedlich das Arsenal auch sein mag, eine Gemeinsamkeit gibt es unter allen Waffen: den knackigen Sound. Nach »Call of Duty 4« also der nächste Grund, warum Subwoofer heißlaufen und Nachbarn kochen.



Bitte lächeln, solange du noch kannst. Dieser MG-Schütze wird das gleich nämlich nicht mehr können



AUTHENTISCHES SCHLACHTFELD

Egal ob im Mehrspieler- oder Einzelspieler-Modus, »Frontlines« macht auch in Sachen Grafik vieles richtig. Zwar sind einige der Locations doch ein wenig nebelig geraten, allgemein ist die Sichtweite aber ziemlich hoch. Und das ist speziell für Scharfschützen-Freunde natürlich richtig praktisch. Einen Rüffel muss sich das Spiel allerdings für die Spielfiguren gefallen lassen. Wir

nennen es jetzt einfach mal das »Klonkrieger«-Syndrom. Abseits der Zwischensequenzen sieht man eigentlich fast immer die gleichen oder recht ähnliche Polygon-Modelle. Da hätten wir schon gern ein bisschen mehr Abwechslung gesehen.

Dafür sind die Explosionen eine Augenweide. Ist schon unheimlich befriedigend, zu sehen, wie es einen gegnerischen Panzer in Einzelteile zerreit oder wie die brennenden Einzelteile eines Helikopters zu Boden prasseln. Das wird von der Soundkulisse entsprechend untermalt. Schon das Standard-Sturmgewehr klingt eher wie ein schweres Maschinengewehr in anderen Games. Und die besagten Explosionen holen das letzte aus dem heimischen Subwoofer heraus. Zwischenzeitlich sorgt dann noch ein wenig Pathos-Musik mit sanftem Choreinschlag für eine zusätzliche filmische Note. Das wirkt dann einfach, speziell wenn man am Ende durch die zerstörten Straßen Moskaus marschiert, während in weiter Ferne mehrere Atompilze gen Himmel sprieen. Atmosphärisch definitiv Daumen nach oben!

Die Eindeutigkeit kann sich ebenfalls hören lassen. Wir hätten uns zwar die ein oder andere markantere Stimme gewünscht, aber das passt auch so, zumal es sich endlich wieder mal um ein Game handelt, dass komplett ungekürzt in den deutschen Handel kommt. Die Gewaltdarstellung hält sich nämlich in Grenzen. Mehr als Blutspritzer bei Beschuss gibt's nicht, das reicht aber auch. Wer also seit »Battlefield 2: Modern Combat« auf passendes Futter wartet, auf »Bad Company« nicht warten mag und eine Atmosphäre wie in »Call of Duty 4«

gut findet, der wird hier bestens unterhalten. Den neu gegründeten - freilich aus Mitentwicklern von »Battlefield 2«, »F.E.A.R.« und »Doom 3« bestehenden - Kaos Studios ist auf Anhieb ein recht beeindruckendes Erstlingswerk gelungen. Gratulation!

Nicholas Buracas

Frontlines: Fuel of War

GRAFIK/

Angenehme Weitsicht, fette Explosionen, leider massig Klonsoldaten

9

SOUND/

Klasse Waffensounds, gute Eindeutigkeit, pompöser Soundtrack

9

STEUERUNG/

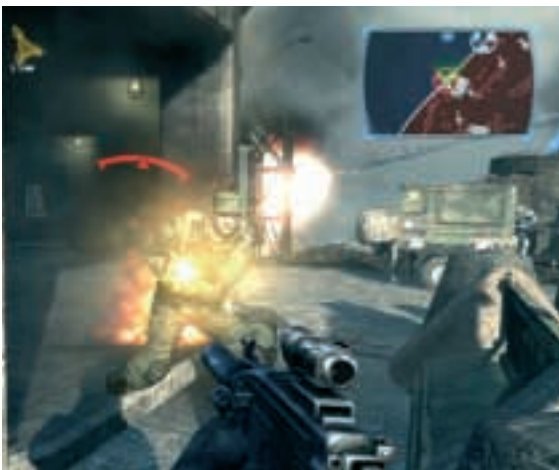
Prinzipiell fix erlernt, Fahrzeugsteuerung könnte genauer sein

7

Mitreißende und erfrischende Ego-Shooter-Aktion, der man ein paar Macken gerne verzeiht

8.8

aus 10



Erscheint/ 5. Februar 08

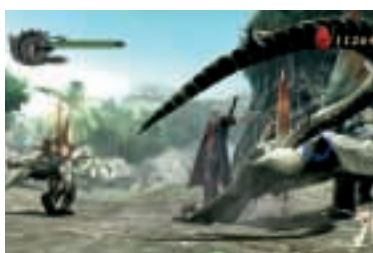


Lohnt sich's?

- Flüssiges Gameplay, herrlich durchdachtes Kampfsystem und saubere Technik
- Häufige und unkaschierte Ladepausen, Umgebungs-Recycling



So kennen wir Dante: immer cool drauf und immer einen flotten Spruch auf den Lippen. Nero ist aber auch nicht aufs Maul gefallen



Der »Devil Bringer«-Arm ist praktischer als jeder Enterhaken. Da wird Nero doch glatt zum Bergsteiger...

AUF EINEN BLICK

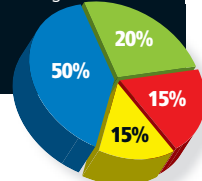
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Stylische Schnitzelaction aus Fernost, garniert mit einem Schuss Ironie. Klasse!

DAS STECKT DRIN

- Kombos
- Nero
- Dante
- Klingen



DEVIL MAY CRY 4

Endlich, endlich, endlich mal richtig, richtig fetzige Hack'n'Slash-Action für die 360!

Wer in einem früheren Leben eine Playstation 2 sein Eigen nennen durfte, kennt die Serie »Devil May Cry«. Ist einfach so. Ende 2001 ging der weißhaarige Dämonenjäger Dante das erste Mal auf die Jagd nach der Höllenbrut. Düsteres Setting, die Kombination aus Schwertkampf und Ballerei, und eine mächtig coole Inszenierung sorgten für hohe Popularität unter Actionfans. Der Nachfolger hatte leider die gegenteilige Wirkung. Zu leicht, zu banal und zu schales Gameplay. Mit Teil Drei kehrte die Serie 2005 zu altem Ruhm zurück. Und Teil Vier? Soviel schon mal vorab: Der setzt das Ganze noch einmal konsequent fort.

Eine Überraschung gleich zu Anfang: Nicht mit Dante beginnt man das Spiel, sondern mit dem jungen Nero. Dieser sieht dem Dämonenjäger aber verblüffend ähnlich. Er ist Mitglied des Ordens des Schwertes, der den rebellischen Dämonen-Ritter Sparda anbetet. Dieser ist bekanntlich Dantes Vater. Nero langweilt sich tierisch bei einer der vielen Predigten von Sanctus, dem Oberhaupt der Gruppe-

rung. Einen kurzen Moment später bricht Dante wie Batman durch die Glaskuppel der Kapelle und schaltet ihn aus. Anschließend sorgt er für ein Massaker unter den Wächtern. Verwirrt? Verständlich. Aber was es mit Dantes Taten auf sich hat, das klärt sich im späteren Verlauf.

SO LERNT MAN'S

Zunächst sollte man jedoch Dante ausschalten. Wem jetzt schon das Herz stockt, kann aufatmen. Der Zweikampf ist nämlich nichts weiter als ein getarntes Einstiegs-Training. Während sich Dante also vergleichsweise handzahn gibt, wird man Schritt für Schritt mit der Steuerung vertraut gemacht. Im Nu weicht man den Schüssen des Dämonenjägers mit einer Rolle gekonnt aus, schießt mit Neros Blue-Rose-Revolver um sich, pflastert ihn mit Schwertkombos voll. Aber auch der neue »Devil Bringer«-Arm kommt zum Einsatz. Mit ihm ist es möglich, weiter entfernte Gegner zu sich heranzuziehen oder sie mit voller Wucht in den Boden zu stampfen. Das alles ist

liveundonline

Reines Einzelspieler-Vergnügen 46 Erfolge, beispielsweise für das Beenden der Story oder das Sammeln von 10.000 roten Kugeln

ALSO SPRACH DANTE

Mit Mantel, Schwert und Knarren

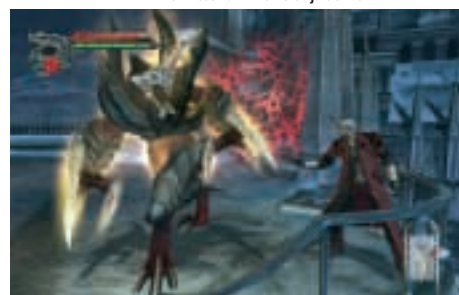
Nachdem man den neuen Helden Nero durch die ersten elf Level gesteuert hat, übernimmt man schließlich den Serien-Veteranen Dante. Der muss leider ohne den an diesem Punkt lieb gewonnen »Devil Bringer«-Arm auskommen. Dafür gibt es allerdings Entschädigung: Sowohl sein Schwert namens »Rebellion« wie auch die beiden Pistolen »Ebony« und »Ivory« hat er abermals im Gepäck. Ebenso die Schrotflinte »Coyote-A«. Gleiches gilt natürlich für die Angriffstile aus dem Vorgängerspiel. Im Verlauf erweitert sich das Arsenal des weißhaarigen Dämonenjähgers mit so manch kurioseem Gerät. Ein massives Gatling-Maschinengewehr ist da noch das harmloseste. Schön auch, dass man jeden Stil und jede Waffe nach Lust und Laune aufrüsten kann. Das gibt dem Spiel Tiefe und hebt es von einer simplen Metzelorgie ab.



Die »Lucifer Blades« in Aktion. Auf Knopfdruck schießt jede der Klingen in den anvisierten Gegner. Den Rest kann man sich ja denken...



Welche Rolle Dante wirklich spielt, zeigt sich erst im Verlauf des Spiels. Als Gegner will man ihn auf jeden Fall nicht haben...



also fix erlernt. Eine Sache nervt jedoch: die Gegner-Zielerfassung ist auf den rechten Bumper gelegt. Weil man diese Taste aber während der Kämpfe meistens gedrückt hält, sind Handkrämpfe quasi schon vorprogrammiert. Oder auch nicht, denn jede Aktion kann auf jede Taste gelegt werden. Enorm praktisch, denn wer sich die Du-entscheidst-mir-nicht-Magnetfunktion zum Beispiel auf die linke Schultertaste legt, macht sich das Leben sehr viel leichter. Gut so, weil Keilereien gibt es mehr als genug. Zusätzlich lassen sich die Fähigkeiten der Spielfigur mit der Zeit auch aufbessern, was immer neue Aspekte ins Spiel bringt. Aber dazu später mehr.

Nun wieder zurück in die Stadt Fortuna, dem Ausgangspunkt der Ereignisse. Nachdem Nero Dante schließlich in die Flucht geschlagen hat, herrscht noch immer keine Ruhe. Überall materialisieren sich Dämonen und richten ein Massaker unter den Bewohnern an. Der Chef der Wache, Credo, befiehlt uns schließlich, den Übeltäter zu verfolgen. Dieser ist scheinbar auf dem Weg zum Schloss Fortuna. Das eigentliche Abenteuer beginnt.

HÖLLENHORDE

Wie schon bei den drei Vorgängerspielen steht bei »Devil May Cry 4« die Action im Vordergrund. Das »Red Queen«-Schwert, der »Blue Rose«-Revolver und der »Devil Bringer«-Arm sind fast durchweg im Einsatz. Anfangs noch gegen Kanonenfutter, zum Beispiel die seltsamen aus Lumpen und anderen Resten zusammengenähten Puppen-Vogelscheu-

chen-was-auch-immer- Dinger sind einfach zu killen und geradezu ideal, um das Kampfsystem weiter zu verinnerlichen. Später kommen jedoch weitaus gefährlichere Kaliber hinzu: Eisdämonen, überdimensionale Ritterrüstungen oder flinke Eidechsenmenschen.

ABSEITS DER SCHLACHTFELDER

Das Highlight stellen jedoch die riesigen Bossgegner da. Da quetscht sich dann schon mal eine überdimensionale Hölenkröte in den Weg, und der große Onkel des Feuersdämonen Balrog zündet den Bildschirm an. Der Sieg gegen jedes der Biester erfordert eine eigene Taktik. Diese Kniffe lernen, anwenden, und so schließlich den Sieg davon tragen, darum geht's – das macht Lust auf mehr! Die Showdowns mit den Bestien sind extrem spektakulär inszeniert. Das hohe Feuerungetüm beispielsweise schaut nicht schlecht, wenn sich Nero per »Devil Bringer« zu ihm nach oben zieht und von dort auf den Kopf einschlägt. Dieser erste Boss gehört jedoch noch zu den harmloseren Exemplaren. Die Ideen scheinen den Entwicklern nicht ausgegangen zu sein. Leider läuft man dem ein oder anderen Standardgegner häufiger als erwartet über den Weg. Wirkt glücklicherweise nur auf den ersten Blick störend. Die Kämpfe an sich hauen diesen Kritikpunkt sprichwörtlich um. Um das Geschehen ein wenig aufzulockern, streut das Spiel immer wieder kleinere Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen ein. Erstere sind zwar meist nicht komplizierter als »Finde Gegenstand X«, das macht aber im Grunde nichts. Schließlich wollen wir

ein Actionspiel haben und keine Rätselorgie. Schön wäre es aber dennoch gewesen, wenn man die zahlreichen Schauplätze um Fortuna ein wenig näher erkunden könnte. Die wirken zwar grafisch riesig und weitläufig, entpuppen sich beim Spielen jedoch oft als typische Levelschlauche. Aufmerksame Naturen können dennoch das eine oder andere Geheimnis aufdecken. Ein gemeiner alter Bekannter ist übrigens auch wieder dabei: Die Rede ist vom »Backtracking«, also dem wiederholten Aufsuchen von Orten. Speziell wenn man ab Mission Zwölf in die Rolle Dantes schlüpft, muss man so manch bekannte Lokalität noch einmal besuchen. Das wird zwar glücklicherweise meistens von neuen Gegnerinformationen oder Zwischensequenzen kaschiert, hätte aber der Vergangenheit angehören sollen. Die Geschicklichkeitsspassagen passen sich dafür perfekt ins Leveldesign ein. Hier kommt dann übrigens erneut Neros Devil Bringer zum Einsatz. Mit dessen Hilfe zieht sich der Held fast so grazil an unerreichbare Stellen wie Nintendos Kopfgeldjägerin Samus Aran. Es passt einfach alles zusammen.

HELDENTUNING

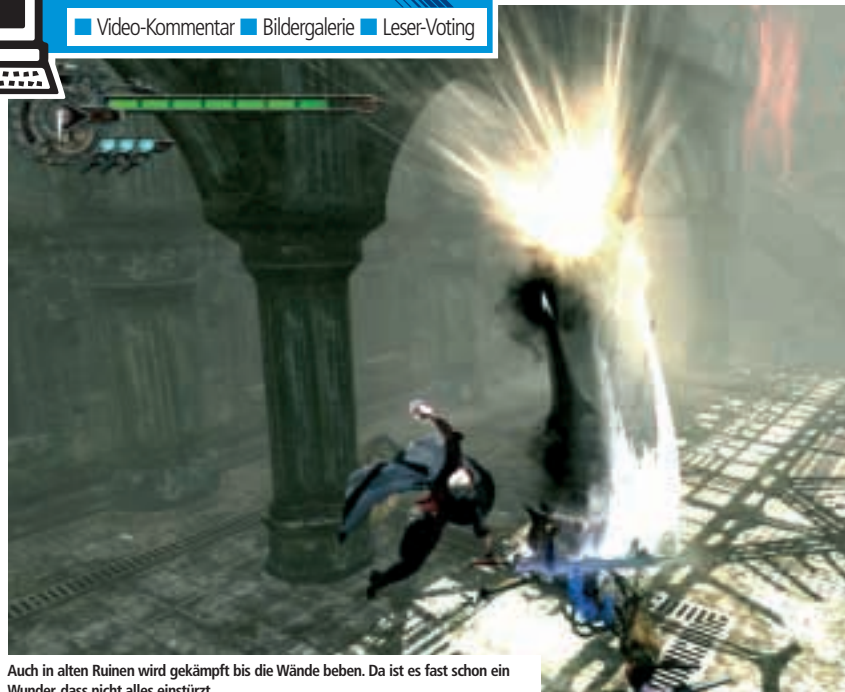
Wie schon im Vorgänger lässt sich die Spielfigur im Verlauf immer weiter aufpeppen. Das geschieht an Statuen, die in den einzelnen Arealen verteilt sind. Als grundlegende »Währung« gibt es rote Orbs, die aus bezwungenen Gegnern heraussprudeln. Die kann man schließlich in Heilgegenstände oder verbesserte Waffen investieren. Wer neue Fähigkeiten und Angriffe für sei- »

DRACHENSTEIGEN

Ein ganz normaler Bossfight

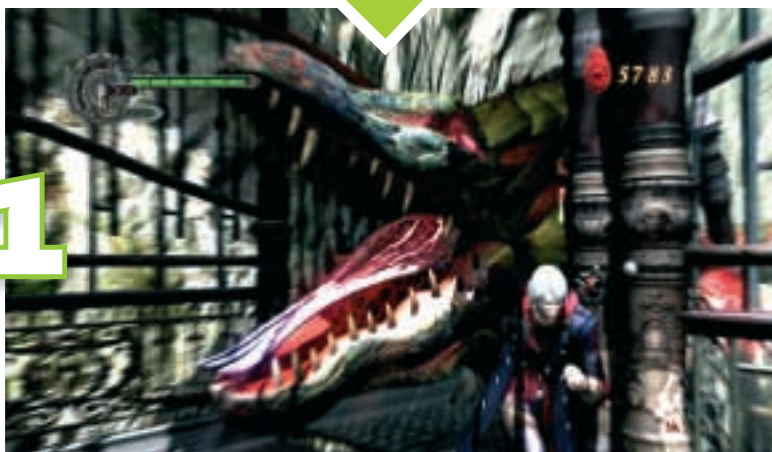
Das Biest, das Nero so keck in den Rücken schaut ist einer der vielen Bossgegner. Anfänglich gibt es jedoch nicht viel zu kämpfen. Wegen der hoch in der Luft hängenden Stahlstege hat man kaum Möglichkeiten das Vieh anzugreifen. Ausnahmsweise nimmt man also mal besser die Beine in die Hand, während das Ungetüm nach und nach den wankenden Untergrund zerreißt. In einem Felsdurchgang sind wir dann zunächst in Sicherheit. Wenig später treffen wir jedoch erneut auf das Drachenwesen, diesmal auf einer offenen Lichtung mit massig Platz. Schnell zeigt sich aber, dass wir es mit mehr

als einem regulären Feuerspeier zu tun haben. Das Maul platzt auf und das Vieh wirkt plötzlich wie eine Blüte. Mit einem menschlichen Oberkörper in der Mitte. So schnell das Ding versucht, uns mit Sporen über den Haufen zu schießen, so schnell weichen wir mit Nero aus oder zerschießen die Projektile. Auch der »Devil Bringer« kommt wieder zum Einsatz. Ein »grüner Daumen« der besonderen Art, sozusagen. Sobald man die Taktiken des Bosses kapiert hat, ist er aber leichte Beute – als Belohnung gibt's eine extra Portion rote Kugeln. So mögen wir das!



Auch in alten Ruinen wird gekämpft bis die Wände beben. Da ist es fast schon ein Wunder, dass nicht alles einstürzt

1



2



3



ne Angriffsspielzeuge erwerben will, muss auf so genannte »Stolze Seelen« zurückgreifen. Durch »stylisches« Meucheln der Feinde kommt man in den Genuss dieser etwas anderen Bezahlungsweise. Wer eine Mission besonders gut bestreitet, bekommt schließlich noch einen Bonus.

Dämonenjäger. Glücklicherweise haben auch die vier Angriffsstile des Vorgängers wieder ihren Auftritt: »Trickster«, »Sword Master«, »Gunslinger« und »Royal Guard« sind jeweils mit dem Digikreuz anwählbar und erweitern Dantes Standardaktionen um weitere Attacken. Ist dann fast schon ein anderes Spiel. Da der praktische Devil

„Kenner sollten mit dem höheren Schwierigkeitsgrad anfangen“

Aber was hat es nun mit dem »Style« auf sich? Ganz simpel: Statt nur auf eine Taste zu hämmern, muss bei den Kämpfen variiert werden. Zwischen Nah- und Fernkampf oder zwischen Schwert und Devil Bringer wechseln, lautet die Devise. Und natürlich die vorhandenen Kombinationsangriffe voll ausnutzen. Es muss einfach cool aussehen, wenn Nero die Feinde auseinander nimmt. Und falls jemand mit der eigenen Fähigkeitenliste nicht zufrieden ist, kann er jede davon wieder zurückgeben und die volle Ladung Seelen neu verteilen. Aber auch durch die Story an sich verbessern sich Neros Fähigkeiten. Nach dem sechsten Level zum Beispiel kann er den Devil-Trigger-Modus aktivieren. Damit wird in ihm der Dämon Yamato freigesetzt, der seinen Arm noch um eine ganze Ecke tödlicher macht. Allerdings nur für kurze Zeit. Dann muss man die Devil-Trigger-Anzeige erst wieder mit Monster-Schnetzelei auffüllen.

Aber wollen wir mal Dante nicht vergessen. Wie bereits erwähnt, übernimmt man ab Mission Zwölf erneut den weißhaarigen

Bringer von Nero wegfällt, funktionieren auch einige Taktiken nicht mehr, die man sich angeeignet hat. Dafür bekommt der Dämonenjäger auch einige komplett neue Waffen spendiert, die man nicht aus den Vorgängern kennt: zum Beispiel die mysteriösen »Lucifer Blades«, eine Ansammlung von Klingen, die in der Luft verharren. Dort warten sie nur darauf, von Dante auf eine Feindesschar losgelassen zu werden. Natürlich sind auch diese Waffen voll aufrüstbar. Wer möchte, kann sich auch vom Spiel gemäß der eigenen Vorlieben Fähigkeiten vorschlagen lassen. Neueinsteiger sollten also auch hiermit keine Probleme haben.

STYLISCHE SCHWERTSCHWINGER

Besonders beeindruckend ist wieder einmal die Präsentation des Spiels. Minutenlange Zwischensequenzen treiben die Hintergrundgeschichte voran und schildern die vielen abgedrehten Gestalten. Aber auch die übertriebene Action kommt in den Filmchen nie zu kurz. Egal ob Nero Feinde mit dem Devil Bringer in die Masse

DEVIL TRIGGER

Dämonen-
kraft

Nero lernt ihn im Verlauf des Spiels, Dante hat ihn die ganze Zeit drauf: der so genannte »Devil Trigger« verwandelt den Helden in sein dämonisches Ebenbild. Damit richten die zwei Helden nicht nur mehr Schaden an, sondern sind auch schneller und robuster. Unbegrenzt einsetzbar ist das Feature jedoch nicht. Ist die »Devil Trigger«-Anzeige leer, muss sie erst wieder durch fleißiges Monstermetzeln aufgefüllt werden.



Sobald Nero das Schwert Yamato in die Finger bekommt, kann er den »Devil Trigger« aktivieren. Das sieht dann so aus...



ihrer Kollegen schleudert oder auf ihnen surft, das Geschehen ist schon so übertrieben, dass es einfach nur cool ist. Schade nur, dass Capcom erneut auf eine Synchronisation verzichtet hat. Die englischen Sprecher sind jedoch allesamt gewohnt gut gewählt und die deutschen Untertitel allesamt sauber übersetzt. Da kommen dann sogar die Gags gut rüber, beispielsweise wenn sich Nero über den Sprachfehler des durchgeknallten Wissenschaftlers Agnus lustig macht. So düster das Geschehen also auf den ersten Blick wirken mag, durch die immer wieder aufflackernde Ironie wirkt das Ganze mehr wie ein spielbarer Comic.

Ein Lob verdienen sich die Entwickler auch für die Grafik. Speziell die Bossgegner wirken herrlich fürchterlich und detailliert. Auch die Mimik der Charaktere ist wie schon wie bei »Lost Planet« lebensecht und nachvollziehbar. Auch das Design der Levels weiß zu gefallen. Ob Eiswüste, Dschungel oder Stadtgebiet, das hat alles seine besondere Atmosphäre. Lediglich die Innenareale schwanken immer wieder in der Qualität und wirken manchmal etwas eintönig. Dennoch, das Positive überwiegt! Das Tollste ist dabei die Bildwiederholrate. Bei herrlich schnellen 60 Bildern pro Sekunde kennt die Action keinerlei Rucken, außer es ist beabsichtigt – wie bei einem besonders kräftigen Schlag. Schade nur, dass die Ladezeiten zu häufig stören. Zwar sind die meisten Areale recht groß gestaltet, es nervt jedoch, wenn vor und nach einer Zwischensequenz erst mal Ladepause angesagt ist. Speziell wenn es während eines hitzigen Bosskampfes ist. Das hätte man schon deutlich besser kaschieren können. Trotzdem ist »Devil May Cry 4« ein technischer

Genuss. Neben der genialen Grafik spielt auch der Soundtrack in der oberen Liga mit. Der verunsichert mal mit düsteren Orgelklängen, nur um dann bei Actionszenen ordentlich die E-Gitarren schrammeln zu lassen.

UND WER BRAUCHT'S?

Böse Zungen könnten »Devil May Cry 4« als »nochmal mehr vom selben Spiel« bezeichnen und eine Schnute ziehen. Stimmt – allerdings nur so halb. Schließlich bringt Neuling Nero Frische ins Spiel, ohne gezwungen oder unpassend zu wirken. Dante wiederum spielt sich quasi wie in Teil Drei. Und das ist auch gut so. Prinzipiell sollte also jeder Actionfan einen Blick riskieren, und sich auch nicht von dem bisschen Vor-und-zurück-lauf-Langweilerei und diversen Ladebildschirmen abhalten lassen. Das flüssige Gesamterlebnis schmälern diese beiden Kleinigkeiten jedenfalls kaum.

Das vielschichtige Kampfsystem macht vor allem bei den Bossgegnern ordentlich Spaß und das sowohl Einsteigern als auch Serien-Veteranen. Letztere dürfen sowieso aufatmen, denn ein mittleres Spielspaß-Debakel wie bei Teil Zwei ist ausgeblieben. Allerdings sollten Kenner direkt mit dem »Dämonenjäger«-Schwierigkeitsgrad anfangen und »Mensch« links liegen lassen. Der könnte nämlich für manch einen zu leicht ausgefallen sein. Trotzdem sollten selbst eingeleichte Fans mindestens zwölf Stunden lang gut beschäftigt sein. Neueinsteiger können ebenfalls beruhigt sein: Die Hintergrundgeschichte ist auch ohne Kenntnisse der Vorgänger stimmig und nachvollziehbar. Wer sie jedoch kennt, darf sich auch

auf ein Wiedersehen mit bekannten Gesichtern wie Lady oder Trish gefasst machen. Ein letzter Tipp: Das Spiel gibt's auch als hübsche Collector's Edition mit Artbook und im stylischen Steelbook, wenn auch »nur« 3500 Mal. Das Actionjahr 08 beginnt richtig rasant!

Nicholas Buracas

Devil May Cry 4

GRAFIK/
Blitzschnelle Bildwiederholrate, tolle Außenareale und Charaktere

9

SOUND/
Wuchtige Effekte, orchestraler und Gitarren-Soundtrack!

8

STEUERUNG/
Ein wenig unhandlich, aber zum Glück konfigurierbar

8

Selbst mit kleinen Schwächen ein ebenso begeisterndes wie einzigartiges Erlebnis

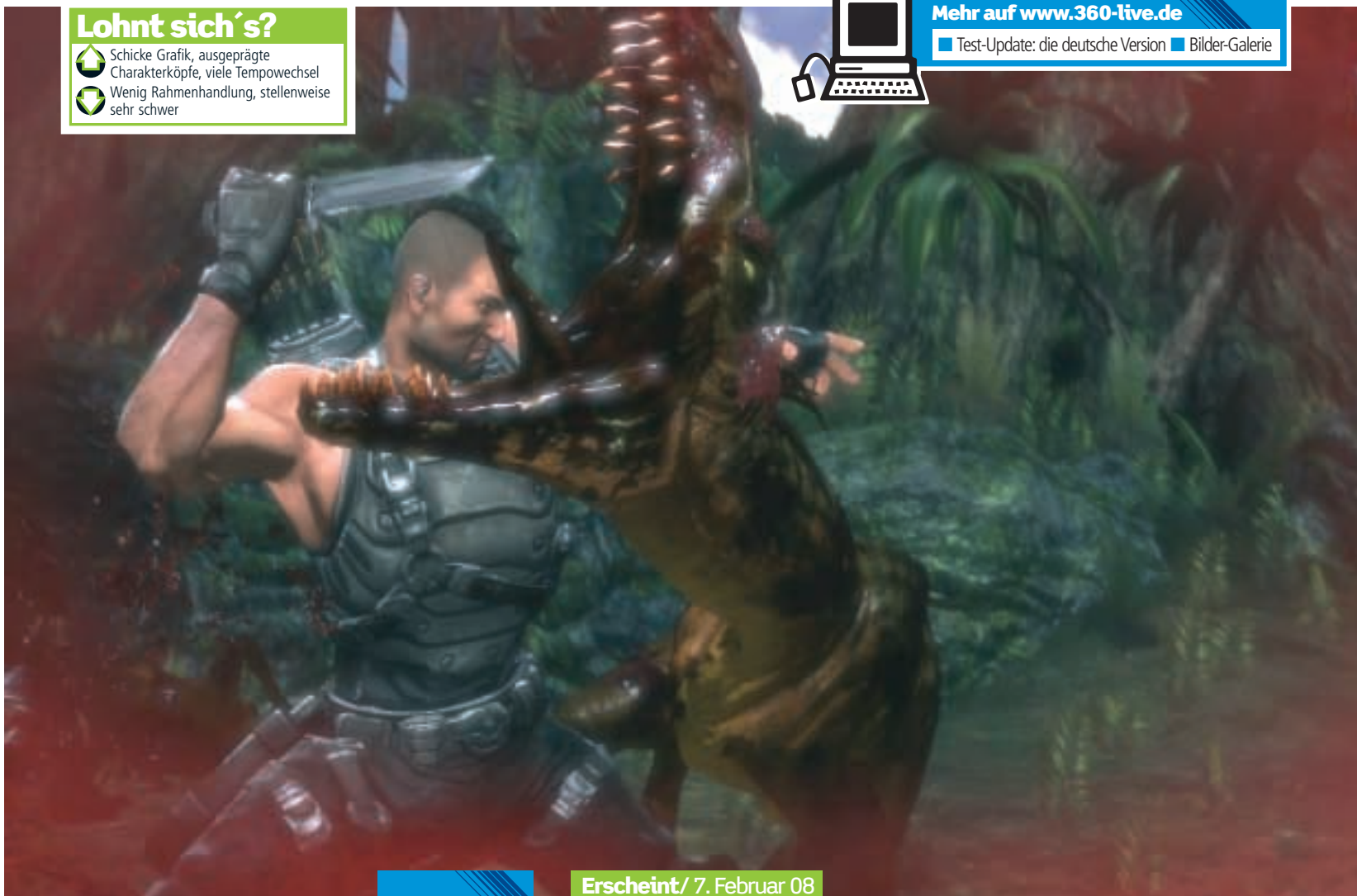
8.9
aus 10

Lohnt sich's?

- ⬆ Schicke Grafik, ausgeprägte Charakterköpfe, viele Tempowechsel
- ⬇ Wenig Rahmenhandlung, stellenweise sehr schwer

Mehr auf www.360-live.de

■ Test-Update: die deutsche Version ■ Bilder-Galerie



Erscheint/ 7. Februar 08

AUF EINEN BLICK

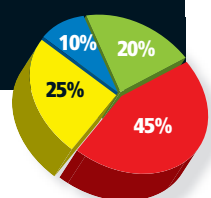
Publisher/ Touchstone
Hersteller/ Propaganda
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Interessanter Ego-Shooter: Ist mal ein bisschen anders als andere

DAS STECKT DRIN

- Pfeil
- Bogen
- Railgun
- Flammenwerfer



TUROK

Endlich mal eine Herausforderung für richtige Kerle

Wenn der erste Eindruck zählen würde, hätte »Turok« schnell verloren. Selten so lustlos begrüßt worden: Steuerung umstellen? Pustekuchen! Das dunkle Bild im Optionsmenü auffellen? Ist nicht vorgesehen. Okay, dann leben wir eben damit, und starten. Los geht's mit einer Filmszene. Ein paar grimmig guckende Standard-Space-Marines an Bord eines Raumschiffs im Anflug auf einen Planeten. Sie wollen nach dem Rechten sehen. Sie reißen derbe Sprüche, so kennt man das. Stiernacken eben. Irgendwann schiebt sich der Titelheld ins Bild: Joseph Turok, ein Bär von einem Mann; breit und kantig, Mundwinkel unten, Irokesenkamm oben; ziemlich unsympathisch der Kerl. Dann ein nahezu schwarzer Bildschirm. Und nun? Irgendwann schnallt man, dass das Movie jetzt vorbei ist und man was tun soll. Nämlich dem Kameraden folgen, dann eine Leiter hochklettern. Gelingt erst, nachdem die B-Taste gedrückt wird. Blöd. Aber danach wird's von Minute zu Minute besser...

Willkommen zum neuesten Ableger der »Turok«-Reihe. Eine Serie, fast so alt wie das Genre des Ego-Shooter selbst. Teil Sechs hier entwickelt sich nach einiger Zeit zu einer durchaus interessanten Mischung aus viel Action, einer Prise Taktik, etwas Bewegungsfreiheit und einer dicken Ladung Behutsamkeit. Spannend zumindest für den, der so was mag.

Sieht übrigens stark aus, das Game. Das gilt speziell für einige extrem scharfe Texturen, die Animation der Saurier und die Quicktime-Events, in denen Turok den Viechern recht rabiat den Kiefer knackt. Alle Herausforderungen lassen sich durch herbes Ballern lösen, aber in vielen Fällen ist subtiles Vorgehen eher zu empfehlen. Warum? Weil der Schwierigkeitsgrad, obwohl in drei Stufen dosierbar, einem viel Können abverlangt. Turok steckt nur wenige Treffer weg. Gerät er ins Kreuzfeuer von mehr als drei Gegnern, endet das fast immer fatal. Die Gegend sondieren; auf Geräusche achten;

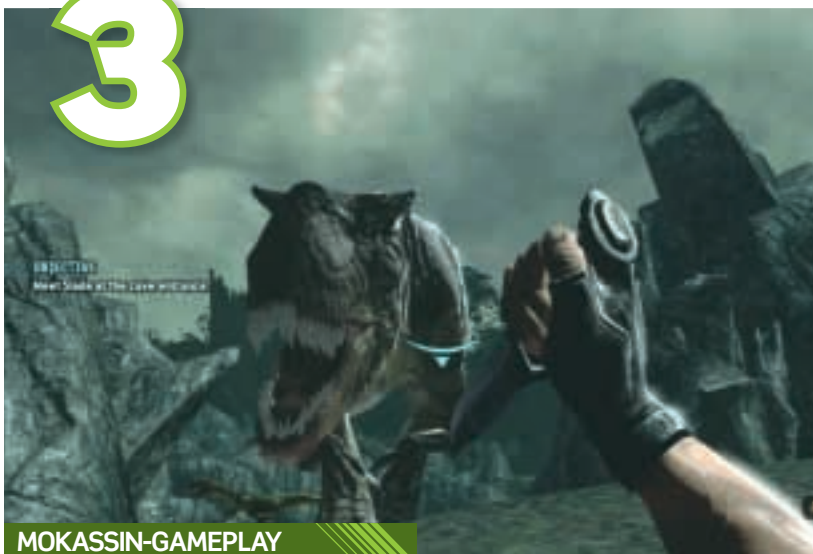


Nett, wie Turok Dinos per Quicktime-Event massakriert.
 Tipp: Gegen kleineres Gewürm eignet sich das Messer besser als jede Schusswaffe

liveundonline

■ Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault-CTF, War Games auf 12 Karten ■ Zwei-Spieler-Koop via XBL auf drei Karten ■ Diverse Downloads geplant ■ 1.000 Gamerpoints, klar

3



MOKASSIN-GAMEPLAY

Auf leisen Sohlen

Wer die Heldenfigur der »Turok«-Reihe noch als Indianer kennt und schätzt, der muss jetzt tapfer sein: Joseph Turok ist zwar streng genommen immer noch eine Rothaut, sieht aber eher wie ein muskelbepackter Marine-Soldat aus, der viel von einem Marcus Fenix und wenig von einem Kiowa an sich hat.

Abgesehen von der Vorliebe fürs Schleichen, Pirschen und Meucheln natürlich. Das Gameplay lässt dem Spieler

die Freiheit, das Tempo selbst zu bestimmen. Wer's drauf hat und akkurat zu Zielen weiß, kann Wachen und Sauriern wild um sich ballend entgegen rennen.

Aber es lohnt sich, das hohe Gras als Deckung zu nutzen, ahnungslose Wachen an sich vorbei spazieren lassen und sie von hinten mit dem Messer niederzustrecken. Fühlt sich prickelnd an, handlich, harmonisch – und ist super spannend.

2

3

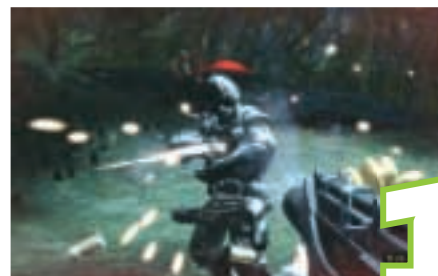
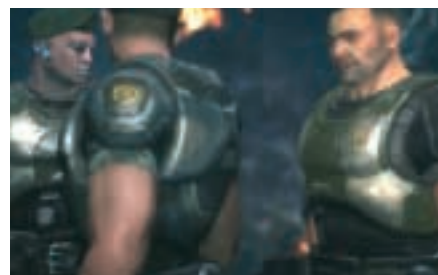


2

TOLLER TUROK

Indianer unter Sternen

Eine Merkmal der »Turok«-Reihe ist die Mischung aus Saurier-Epoche und Hightech-Waffenkraft. Wie der Zeiten-Mischmach zustande kommt, erklärt sich im Spielverlauf. Zu Beginn hämmern ein paar animierten Szenen aus der »Unreal 3«-Engine dem Spieler erstmal nur ein, dass die Titelfigur mit ein paar Soldaten-Kumpels per Sternenschiff zu einem Planeten reist, um dort nach dem Rechten zu sehen. Im Orbit wird das Schiff von einer Rakete in Brand geschossen und legt eine Bruchlandung hin: Aus dem Routine-Einsatz wird eine Hauptsache-wir-erreichen-die-Rettungskapsel-Flucht vor angriffslustigen Sauriern und Klon-Soldaten, deren Motive anfangs im Dunkeln liegen.



1

1

einen Gegner nach dem anderen ausschalten; mal ein oder zwei Begleiter die Drecksarbeit machen lassen; zuschauen wie Saurier und Feindwachen einander erlegen; aus jedem Helden-tod was lernen und die Strategie ändern: Diese Mischung führt zum Erfolg. Die trotz aller Sorgfalt häufig kaum zu vermeidenden Heldentode nerven aber, weil sie immer knapp 30 Sekunden Ladepause nach sich ziehen, plus die Rückversetzung an einen Punkt, der locker fünf Minuten von der Sterbensstelle entfernt sein kann. Die Gegner sind dann wieder da, ist ja klar. Schade, denn wenn das anders wäre, könnte sich das Ganze ausgesprochen flüssig anfühlen. Ladeunterbrechungen gibt's zum Beispiel sonst keine.

Bringt man allerdings ausreichend Frustrationsresistenz mit, klickt »Turok« irgendwie doch immer wieder. Die Etappen sind überschaubar gehalten, Erfolgserlebnisse spornen einen relativ häufig an, ausreichend frische und immer wieder auch überraschende Elemente halten die Neugier wach. Was lauert hinter der nächsten Ecke, welche Taktik lassen sich Gegner als nächstes einfallen, was hat die Waffe drauf, die ich gerade aus den Überresten meiner Opfer aufgeklaut habe? Diese Fragen treiben einen vorwärts.

Immer wieder kommt echte Spannung auf. Wenn man eine nichts ahnende Patrouille mit dem Hightech-Bogen anvisiert, das Fadenkreuz mit Feingefühl ausbalanciert und das Opfer mit einem Stahlschwert-Pfeil an die Wand nagelt, das reizt schon sehr,

zugegeben. Zumindest in der US-Fassung, die uns zum Test zur Verfügung gestellt wurde. Für Deutschland verspricht der Hersteller eine Klasse Eindeutschung und keinerlei Kürzungen. Ob's stimmt? Siehe Test-Update auf unserer Webseite.

Die Gegner-KI gewinnt zwar keinen Einstein-Award, fordert aber anständig heraus. Auch die Waffen sind nicht sonderlich einfallsreich, aber effektiv gemacht. Nette Sprengkapseln, spektakulär zerbröselnde Granaten, beliebiges Hin- und Herschalten zwischen linker und rechter Knarre, zwei Feuermodi, Zoomfunktion – hier ist alles an Bord, was das Genre so hergibt. Sogar ein paar taktische Facetten: Will man nur eine Waffe halten und Zoomvisier aktivieren oder Spreng-Eier werfen können? Oder lieber doch zwei Knarren halten und ein Dauerfeuer zünden? Blöd nur, dass die Treffgenauigkeit der Projektile zu wünschen übrig lässt. Mehr Toleranz bei der Zielerfassung wäre wünschenswert gewesen. Ebenso ein Held, der seltener an Kanten hängen bleibt. Und eine Kamera, die einen während hektischer Kämpfe nicht orientierungslos werden lässt. Ebenso wäre mehr Freiheit wünschenswert gewesen, es geht doch schon arg geradlinig vorwärts. Erst in den späteren Level entfaltet sich die Welt.

Letztlich degradiert sich »Turok« zu einem Erlebnis, das sehr spielenswert, aber nur für Hartgesottene genießbar ist. Ähnliches gilt für den Multiplayer-Modus. Mit dem Kumpel drei eigenständige Koop-Missionen meistern oder im »War-

games«-Modus zu zwölf ausschwärmen, die Basis des Gegners erobern, die eigene verteidigen: Diese Herausforderung dürften gesellige Egomane gerne annehmen.

Richard Löwenstein

Turok

GRAFIK/
Prima Atmo, tolle Licht-Effekte, stellenweise Holper-Animation **8**

SOUND/
Super Saurier-Gekreische, wenig Musik, gute 5.1-Nutzung **8**

STEUERUNG/
Standard, leider nicht konfigurierbar. Nervige Ladepausen **7**

Grundsätzlich ziemlich reizvolles, aber unausgewogenes Saurier- und Soldaten-Gemetzel

7.7 aus 10

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

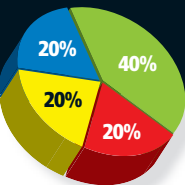
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Criterion
Preis/ ab 60 Euro
Genre/
Racing-Action
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Spektakulär inszenierte Racing-Action. Schneller geht's kaum

DAS STECKT DRIN

- Totalschaden
- Grinding Takedown
- Auto-Takedown
- Überslag



BURNOUT PARADISE

Das neue Burnout macht ziemlich viel ziemlich anders. Hätte schief gehen können. Geht aber gut

Schon stark, wie das Game nach 20 Stunden immer noch klickt. Selten, dass einen ein Rennspiel so lang fesselt. Meistens bremsen nach sieben oder acht Stunden immer dieselben Herausforderungen den Spaß am Gas aus. Nicht hier. Ist wirklich ein glücklicher Start für den ersten Turbo-Racer aus der »Burnout«-Reihe, den das englische Software-Haus Criterion speziell für die Xbox 360 entwickelt hat. Die Gene der Serie sind erhalten geblieben: Das rassige Rammen- und Racing-Gameplay ist geprägt durch Tempo und Vollgas. »Burnout Paradise« pfeift auf Sitten und Regeln, und ruft stattdessen zur Anarchie auf. Die Sportautos, Pickups und SUVs jagen mit 250 Sachen zwischen unbeteiligten Autos hindurch, fliegen über Kuppen, hetzen sich durch Gasen, rammen sich bis zum Totalschaden, dem so genannten »Takedown«. Jeder Sprung, jede Drift, jedes extreme Manöver wird mit dem so genannten »Boost« belohnt. Dieser Turbo-Stoff entlädt sich auf Kommando in einem satten Extraschub. Dann katapultiert's das Auto nach vorne, ein irres Tempo! Die später freispielbaren Autos setzen übrigens auf eine andere Boost-Charakteristik als die eingangs verfügbaren. Sie belohnen nahtloses Aneinanderreihen waghalsiger Manöver mit dem so genannten »Burnout«, dem derben Vollgas-Überkick.

Soweit also alles wie gehabt. Die große Neuerung ist der Verzicht auf eine geradlinige Struk-

tur zugunsten einer offenen Welt. Als Spieler zoomt man frei Schnauze durch eine Stadt namens Paradise City und sucht sich seine Herausforderungen selbst. Rund 200 Wettrennen, Crash- und Abdräng-Wettbewerbe sind über das knapp 30 Quadratkilometer umfassende Straßennetz verteilt.

Wettrennen, Weitsprung- und Schleuder-Wettbewerbe, Schnell-Einpark-Herausforderungen und Crash-Contests wechseln in schneller Folge, wenn man es denn so will. Wer nicht mag, cruist halt so durch die Gegend, bricht Streckenrekorde oder löst Superunfälle aus und sammelt dabei Punkte. Rekorde und Punkte übrigens, die zwecks Vergleich auf Online-Tabellen hochgeladen werden. Jeder Winkel ist von Anfang an erreichbar, von der Strandpromenade, über das Industrie- und das Geschäftsviertel bis hin zu den Außenbezirken. Man kann aber nicht mehr mit 250 Sachen eine Schneise durch den Verkehr schlagen und unbeteiligte Verkehrsteilnehmer zur Seite dreschen, wie noch bei »Burnout Revenge«, muss stattdessen Bussen, Kleinautos und LKWs tatsächlich ausweichen. Die Bewegungsmuster der mobilen Hindernisse sind nicht fest einprogrammiert, ihre Manöver lassen sich also weder vorhersagen noch auswendig lernen. Ein gnadenloser Test für die Reflexe, aber auch sehr befriedigend, wenn man durch Gegenverkehr schießt,

liveundonline

■ Bis zu acht Mitspieler via Xbox Live, kein Splitscreen-Modus ■ Team mit bis zu sieben Freunden, Aufbau eigener Freeburn-Challenges ■ Ranglisten der Geschwindigkeits- und Zerstörungsrekorde ■ Demo auf Xbox Live ■ 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpunkte. Sind gut ausbalanciert, in gut vier Stunden kommen knapp 150 Punkte zustande, nach zwölf Stunden sind's rund 500



Mehr auf www.360-live.de

■ User-Wertung ■ Bilder ■ Redaktions-Video



Fünf Schrottplätze sind in Paradise City versteckt, sie sind quasi das Parkhaus für frei gespielte Modelle, den Carson Grand Marais zum Beispiel. Sieht edel aus, fährt sich aber wie ein Rolls Royce mit Achsbruch



Lohnt sich's?



Fetzigste Grafik auf der Xbox 360 bisher, praktisch ohne Ladepausen



Statt schnellem Neustart bei verhaseltem Rennen: nerviges Zurückfahren oder anderes Rennen an der nächsten Kreuzung

mehrere Male haarscharf andere verfehlt, mit einem perfekt getimten Drift ums Eckt jagt und den Konkurrenten ins Verderben rammt.

EXTREM-RACING

Anfangs ist das alles total entspannt. Da fallen einem Siege in den Schoß, sechs bis zehn Autos sind binnen drei Stunden frei gespielt. Aber dann zieht der Schwierigkeitsgrad an. Ab Spielmitte tröpfeln die Siege eher, als dass sie regnen. Dennoch: Der Spieler hat Zeit, sich durch den sanft aber spürbar ansteigenden Schwierigkeitsgrad alle notwendigen Fähigkeiten anzutrainieren. Fahrerisches Können ist weniger gefragt, denn genau wie jedes »Burnout« vorher ist auch dieses hier wieder ein reinrassiger Arcaderacer. Eher braucht's perfektes Reaktionsvermögen und guten Instinkt. Ein Gespür für das deutlich unterscheidbare Beschleunigungs- und Driftpotenzial der Autos entwickeln; merken, wenn von hinten jemand drängelt; gezielt jemand in die Leitplanke drücken und mit einem Grinding Take-down zeitweilig aus dem Rennen nehmen – das alles zählt, plus ein gutes Gedächtnis. Halbwegs

intime Kenntnisse der Umgebung sind Voraussetzung für Siege, und zwar aus mehreren Gründen. Bei Stunt-Competitions kommt es nämlich darauf an, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele extreme Manöver zu Kombos zu verketteten – und das klappt nur, wenn man weiß, wo viele Rampen und Schanzen stehen. Bei Wettrennen wiederum gibt »Burnout Paradise« nur Start und Ziel vor, nicht den Weg dorthin. Den muss jeder selbst finden. Das bremst anfangs den Spaß, wenn nämlich Rennen aufgrund von Orientierungs-Schwierigkeiten verloren gehen. Zwar fügt »Burnout Paradise« eine Karte rechts unten ins Bild ein, weist durch markierte Schilder auf sinnvolle Abzweigungen hin, setzt außerdem am Auto den Blinker inklusive »Klick-klack«-Geräusch. Trotzdem: Ein Untrainierter nimmt diese Hinweise im Rausch der Zweikämpfe und Drängeleien schon mal zu spät oder gar nicht wahr, weil die Konzentration der Vollgas- und Ausweich-Action auf der Straße gilt. Es dauert, bis man Hinweise am Bildrand quasi nebenbei erfassen und unterbewusst reagieren kann. Bei einem klappt's nach zwei bis drei Stunden, beim anderen später, »

SHOWTIME

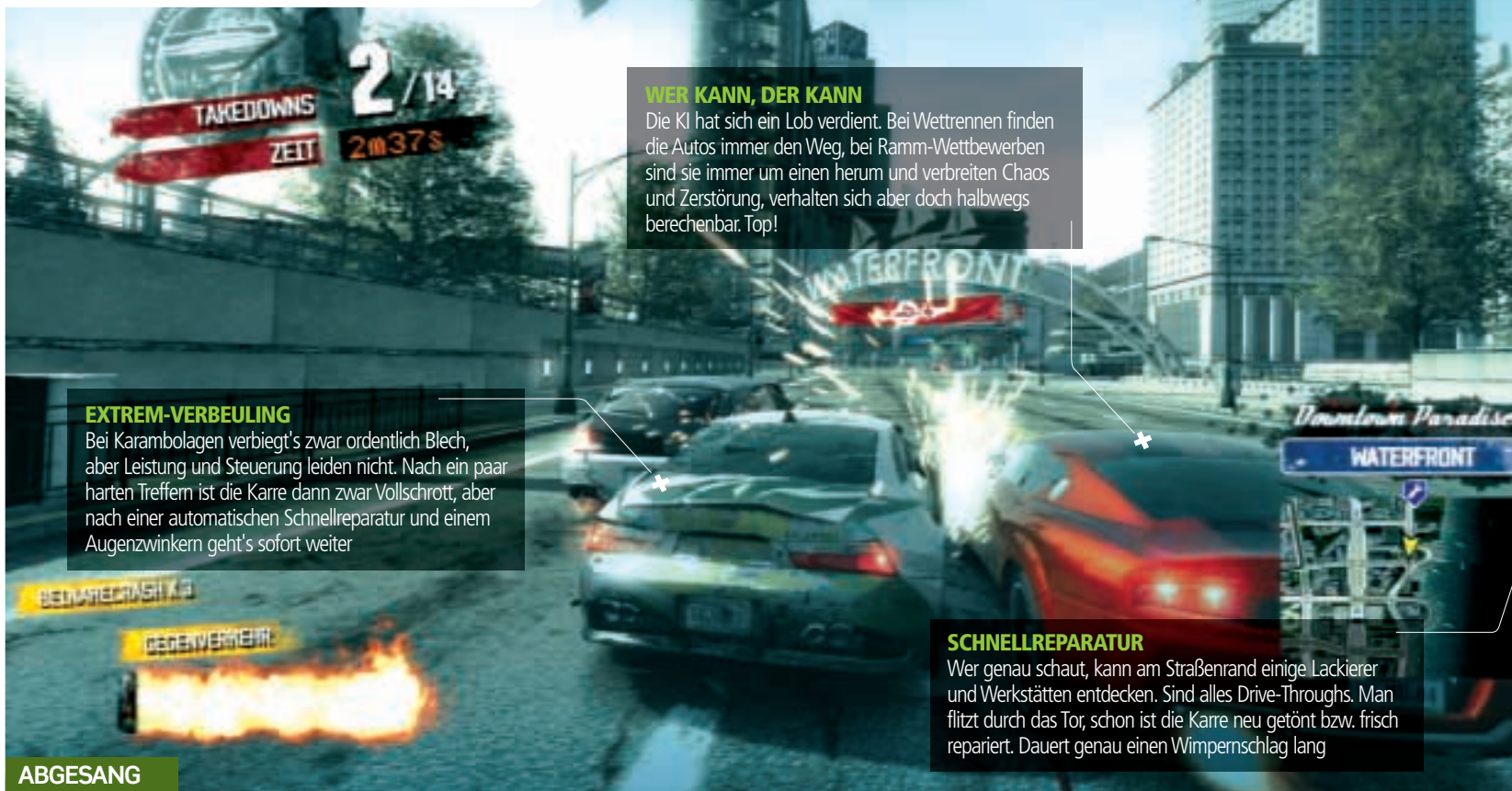
Crash-Modus mit Diesel-Antrieb

Lust auf Chaos und Zerstörung? Dann wird das Crashfestival mit dem schönen Namen »Showtime« die Gelüste befriedigen. Showtime lässt sich jederzeit auslösen, egal ob man gerade mitten im Rennen steckt oder frei Schnauze durch die Gegend cruist. Beide Bumper-Tasten antippen, los geht's: Die Zeitlupe schaltet sich zu, das eigene Auto beginnt sich zu überschlagen und crasht in alles rein, was auf und neben der Straße steht – Autos, Schilder, alles. Nach jedem Treffer purzelt die eigene Karre weiter und lässt den Punktestand anschwellen: 1.000 Punkte für einen Kleinwagen, 2.700 für einen Van, ein Multiplikator pro Bus. Wer's drauf hat, für den sind einige Minuten Showtime und mehrere Millionen Punkte locker drin. Übrigens eiern erstaunlich viele Vans mit dem Schriftzug der Jeansmarke »Diesel« durch das Bild. Fällt in der Action gar nicht weiter auf, erst wenn man anhand eines Videos Einzelbild für Einzelbild betrachtet. Sehr subtiles Product-Placement – wir nominieren »Burnout Paradise« für den Marketing-Oscar 2008!



TIPP AM RANDE

Falls jemand das gerade laufende Stück aus dem Soundtrack nicht mag, ein Tippen auf die RB-Taste schaltet sofort zum nächsten Stück um.



EXTREM-VERBEULING

Bei Karambolagen verbiegt's zwar ordentlich Blech, aber Leistung und Steuerung leiden nicht. Nach ein paar harten Treffern ist die Karre dann zwar Vollschrött, aber nach einer automatischen Schnellreparatur und einem Augenzwinkern geht's sofort weiter

WER KANN, DER KANN

Die KI hat sich ein Lob verdient. Bei Wettrennen finden die Autos immer den Weg, bei Ramm-Wettbewerben sind sie immer um einen herum und verbreiten Chaos und Zerstörung, verhalten sich aber doch halbwegs berechenbar. Top!

SCHNELLREPARATUR

Wer genau schaut, kann am Straßenrand einige Lackierer und Werkstätten entdecken. Sind alles Drive-Throughs. Man flitzt durch das Tor, schon ist die Karre neu getönt bzw. frisch repariert. Dauert genau einen Wimperschlag lang

ABGESANG

Und Tschüss...

Bitte eine Schweigeminute: Das Titelbild mit Optionsmenü, das uns in den letzten 25 Jahren ans Herz gewachsen ist, es ist nicht mehr. »Burnout Paradise« verzichtet drauf, startet direkt in die Action. Alle Optionen sind aus dem laufenden Game heraus erreichbar, auch der Wechsel vom Offline-Racing in den Online-Freeburn.

» je nach Veranlagung. Aber das geht in Ordnung, weil sich der Schwierigkeitsgrad dem anpasst. Dass Wettrennen grundsätzlich nur an acht verschiedenen Zielen enden, hilft sehr. So kann man entscheidende Highspeed-Routen auskundschaften und sich gedanklich zurecht legen – darunter einige ziemlich versteckte: beispielsweise verlassene Eisenbahn-Gleise, die kilometerlang Vollgas hergeben, oder kaum befahrene Nebenstrecken.

So geil die Action rüber kommt, ein bisschen Kritik muss sein. Am Balancing vor allem, weil sich der Schwierigkeitsgrad zwischen den Disziplinen doch deutlich unterscheidet. Während die Von-A-nach-B-Rennen immer halbwegs schaffbar scheinen, und zwar unabhängig vom gewählten Automodell, ist das bei Herausforderungen der Marke »Road Rage« und »Marked

Man« leider anders. Bei Road Rage heißt es, eine vorgegebene Anzahl von Gegnern in den Take-down zu treiben. Marked Man ist quasi das Gegenstück: Da muss man einem Ziel entgegen jagen, während einen die gnadenlose Verfolgermeute in den Schrott-Tod hetzen will. Wer das überstehen mag, wird mit einem leichten Geschoss Marke Ferrarolo seine liebe Mühe haben, weil jeder seitliche Rammstoß mit dem Kuss einer Leitplanke endet. Deutlich höhere Überlebenschancen hat man an Bord eines schweren Autokolosses. Diese Unausgewogenheit ist nicht tödlich für den Spielspaß, aber man muss es eben wissen und bereit sein, sich darauf einzustellen und gegebenenfalls ein Auto zu fahren, das nicht dem eigenen Geschmack entspricht. Dass die Autos Fantasiemodelle sind und frei erfundene Namen tragen, sei der Vollständigkeit halber erwähnt. Was mehr stört: Gegner scheinen sehr gerne vor Drive-Through-Werkstätten zu lauern: Wenn man gerade zur Durchfahrt ansetzt, kommt oftmals jemand von der Seite eingeprescht und bringt einem den letzten, vielleicht entscheidenden Rammstoß bei. Solche Momente muss man wegstecken, oder sie vermeiden – die offene Spielstruktur erlaubt es schließlich, beispielsweise eher Stunt-Wettbewerbe zu gewinnen und dadurch die Führerscheine für neue Autos zu ergattern.

KLEIN ABER GEMEIN

Letzten Endes verbirgt sich der eigentliche Reiz von »Burnout Paradise« in der Offenen-Welt-Struktur. Diese Lust an der Erkundung der Ge-

gend, am Aufdecken aller Geheimnisse, sie spornt an. Mal endet der Sprung von einer Autobahnbrücke mitten in einem stillgelegten Industrieareal, mal lassen sich durch gezieltes Vollbeschleunigen auf einen drei Meter breiten Durchbruch in den Leitplanken zwei bis drei Kilometer Strecke sparen. Die Vollgas-Fahrt von West nach Ost bzw. von Nord nach Süd dauert nur rund fünf Minuten, richtig groß ist Paradise City also nicht. Und doch ist es bemerkenswert, welche Abkürzungen und Gebiete sich selbst nach intensivem Spiel auftun. Reihenweise Rampen, Schanzen, Feldwege und Abkürzungen, die teilweise an erstaunliche Orte führen. Einige davon lassen sich anhand der jederzeit einblendbaren Vollbildkarte erraten, andere sind komplett versteckt. Ein hübscher Ausflugstipp ist zum Beispiel der Vollgas-Speedway mit seinen Steilkurven im Südwesten von Paradise City.

Der heimliche Höhepunkt sind die Online-Wettrennen zwischen maximal acht Teilnehmern. Man kann jederzeit vom Offline- in den Online-Modus wechseln. Die Einzelspieler-Wettbewerbe sind dann zwar deaktiviert, dafür kann man gemeinsam mit Rivalen aus Fleisch und Blut eine Menge alternative Wettrennen, Weitsprung-Wettbewerbe und ähnlichen Klamauk treiben. Sieben mal 50 Challenges sind im Online-Modus untergebracht, darunter völlig sinnfreies Zeug wie zum Beispiel Wettbewerbe in der so genannten »Fassrolle«: Da muss man sein Auto voll beschleunigen und so über eine Rampe steuern, dass es abhebt und sich in der Luft so oft wie möglich um



Alte Burnout-Weisheit: Fährst du einen Gegner um, fliegen tausend Teile rum

1



2

Triff doch, wen du willst!

»Burnout Paradise« unterscheidet nicht zwischen Offline- und Online-Betrieb wie andere Rennspiele, die beiden Modi sind nahtlos miteinander verwoben. Bei freier Fahrt im Offline-Modus nur kurz das D-Pad antippen, schon öffnet sich das »Paradise City Live!«-Menü und lädt zum Probieren mit Dutzenden Online-Optionen ein. Der Verbindungsaufbau dauert keine zwei Sekunden, dann geht die Fahrt weiter, nur eben online.

In der Stadt halten sich bis zu acht Mitspieler auf, die man jederzeit treffen

und zum Duell herausfordern kann. Freunde einladen, News abrufen, Ranglisten angucken, sich über Live-Vision-Cam-Fotos des Verlierers freuen: Das Online-Racing macht Spaß.

Es gibt 350 Online-Wettrennen und Wettbewerbe aller Art, auch Partner-Herausforderungen. Dann sollen zwei Teilnehmer zum Beispiel synchron über eine Schanze hüpfen und sich mitten im Sprung treffen. Witzige Sache, wenn die richtigen Mitspieler am Start sind.



3

die Längsachse dreht. Tipp: Am Strand stehen ein paar Rampen, die sich gut eignen. Netter Gag am Rande: Der Spielleiter kann eigene Rundrennen veranstalten und zwischen Start und Ziel bis zu 15 Etappenziele festlegen. Feine Sache, sofern die richtigen Leute auf dem Server sind – und nicht nur Typen, die einem ständig einen Totalschaden beibringen und so ihr Takedown-Ranking verbessern wollen. Sinnvollerweise sollte sich daher jeder Mitspieler ein Headset überstülpen, um Treffpunkte und Challenges zu verabreden. Wer nicht kommunizieren mag, soviel hat sich im Testbetrieb gezeigt, muss mit zunächst recht kurzweiligen, auf die Dauer aber nervtötenden Ramm-Orgien rechnen. Umso praktischer, dass »Burnout Paradise« am Bildrand anzeigt, wer alles durch die Stadt cruist und wer sein Headset mit dem Controller verkabelt hat. Sprechblasen-Icons zeigen, wer gerade redet. Dazu kommen viele praktische Kleinigkeiten. Dass die Positionen der Mitspieler auf der Karte deutlich markiert sind, zum Beispiel. Und dass die Live-Vision-Kamera beim Online-Racing Fotos des Besiegten schießt und dem Sieger in den Trophäenschränk stellt.

GRAFIK MIT PFEFFER

Technisch demonstriert »Burnout Paradise« dabei das momentan Machbare. Die messerscharfe Abbildung der Details und Effekte begeistert, umso mehr als die Bildwiederholrate stabil bei 60 Bildern pro Sekunde liegt – schneller geht es nicht. Besit-

zer eines HD-fähigen Fernsehers sind freilich spürbar im Vorteil. Denn durch die höhere Schärfe lassen sich heranzoomende Kurven, Hindernisse und Gegner gerade in größerer Entfernung besser erkennen, Gefahren präziser abschätzen, Reaktionen eher einleiten. Und der Sound? Na, erst mal was zu DJ Atomica, das Stimmchen aus dem Off. Sie greift einem gelegentlich mit Tipps unter die Arme und erzählt, wenn irgendwo was los ist in Paradise City. Wäre soweit okay, wenn sie kein Girlie mit Fieps-Tonlage wäre, der man keinerlei Bezug zur beinhaltenen Racing-Action abkauft. Außerdem dürfte sich die Atombraut gerne etwas frecher geben: Ihre Sprüche würden nicht mal die empfindliche Seele eines Siebenjährigen antasten. Aber Schwamm drüber, denn immerhin sind Atomicas Ansagen ebenso wie die Bildtexte kompetent ins Deutsche übersetzt, was ja schon viel wert ist. Davon abgesehen gibt's ordentlich was auf die Ohren. Je nach Fahrzeugtyp mal tief röchelndes V8-Gebrumme, mal heiser kreischendes Sportmotor-Gesähe, in jedem Fall aber mitreißenden Motorsound. Und der Soundtrack lädt zum lauter drehen ein: eine gefällige Mischung, die von Adam and the Ants über Depeche Mode, Faith No More, Nerd, Soundgarden und Twisted Sister so ziemlich jede Geschmacksrichtung abdeckt. Unter den 40 Stücken ist eigentlich keines dabei, dass man sich wegwünschen würde. Höhepunkt ist der Klassiker »Paradise City« von Guns n' Roses. Letztlich rundet der Soundtrack also ein

Game ab, das pfeilschnelles Gnadenlos-Racing souverän mit vorbildlicher Technik und top Handlichkeit unter einen Hut bringt. Klasse!

Richard Löwenstein

Burnout Paradise

GRAFIK/

Schnell, flüssig, effektiv, vielleicht etwas detailarm

8

SOUND/

Klasse Sound, passende Musik

8

STEUERUNG/

Zackig und direkt, so wie es sich gehört

9

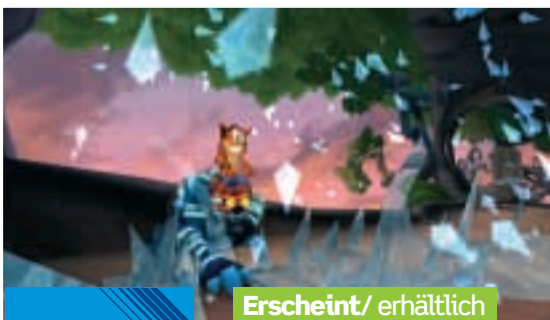
Nahezu fehlerfreies, enorm rassistes Racing mit toller Einzelspieler- und klasse Online-Komponente

9.0

aus 10

Lohnt sich's?

-  Lustiger Zwei-Spieler-an-einer-Konsole-Modus
-  Veraltete Grafik, etwas kurz geraten



Erscheint/ erhältlich



AUF EINEN BLICK

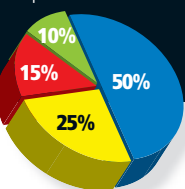
Publisher/ Sierra Entertainment
Hersteller/ Radical Entertainment
Preis/ ab 50 Euro
Genre/ Jump'n'Run
Spieler/ 1-2
Xbox Live/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Ein kleiner Wirbelwind sorgt mit akrobatischen Kampftechniken und einer Menge Witz für Ordnung auf seiner Insel

DAS STECKT DRIN

-  Hüpfen
-  springen
-  kämpfen
-  Spaß haben



CRASH OF THE TITANS

Crash Bandicoot: War das nicht mal ein Playstation-Maskottchen?

Was bitte sind »Ratticker«? Wer bitte ist Cortex, und was hat das alles mit Uka Uka Mojo zu tun? Alles klar? Nein? Fans der »Crash«-Serie werden die Antworten aus dem Ärmel schütteln. Für alle anderen: Cortex ist ein irrer Wissenschaftler und Schöpfer des abgedrehten Jump'n'Run-Wirbelwinds Crash Bandicoot. Und die beiden mögen sich überhaupt nicht. Uka Uka wiederum ist eine hölzerne Voodoo-Maske, mit der man unter anderem die Macht hat, den Feinden kräftig in den Hintern zu treten. Und das ist auch die Hauptaufgabe von Crash. Denn Cortex und dessen Nichte Nina haben die sonst so friedliebenden Tiere auf Crashs Insel in böse gigantische Kolosse verwandelt. Nicht nur das: Jetzt haben sie auch noch Uka Uka und Crashs Schwester Coco entführt. Und schon geht's los mit richtig witziger Jump'n'Run-Action.

Überall stehen Pflanzen herum, auf die Crash draufhauen kann und aus denen dann ganz viel magisches Mojo in die Freiheit entflucht. Dann lassen diese Ratticker überall ihre lockeren Sprüche los: »Schick Hilfe und Käse«. Oder: »Schnappt euch sein Geldtäschchen!« Die Eindeutigkeit ist gut gelungen, das Gameplay gibt sich fair, auch auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade. Permanent hat man lustige Geräusche in den Ohren: »Zing«, »Klong«, »Klimper«, »Peng«. Ein spielbarer Comic eben.

Zu tun gibt's auf jeden Fall mehr als genug: zerschlagen, verprügeln, hüpfen, rennen, an Mauern entlang hangeln oder an Seilen hochklettern. Und mit der Macht von Aku Aku kann Crash auch

surfen und skaten. Nett, aber noch nicht alles. Crash hat auch ein richtig akrobatisches Kampfsystem auf Lager. Neben den bewährten Wirbelattacken auch Schläge und Flugtritte, mehrere Angriffs- sowie spezielle Abwehrmöglichkeiten.

Dazwischen immer wieder Höhepunkte, die Begegnungen mit Stachlern und anderen Viechern beispielsweise. Das eine oder andere Heldenleben geht da schon mal flöten. Macht aber wenig, denn es geht sofort an Ort und Stelle weiter, ohne bemerkenswerte Ladepausen oder sonstige Ärgerisse. Schön! Hat man Stachler und Co. ordentlich ein paar eingeschickt, leuchtet gelegentlich ein »B« über deren Köpfen: Zeit für einen Quicktime-Event, also einen kleinen Drück-die-richtige-Taste-Reaktionstest. In Zeitlupe hüpfert Crash seinem Opfer auf den Kopf, kann es reiten und steuern, kann Hindernisse aus dem Weg räumen und so den nächsten Abschnitt erreichen. Zum Beispiel wird der Specht zum Reittier, der rasiermesserscharfe Federn verschießt. Mit seiner Hilfe kann auf Zielscheiben gefeuert werden, wodurch Gegenstände in Bewegung geraten, die einem beim Weiterkommen helfen. Es heißt also auch kombinieren und nachdenken! Scorporilla, Shellephant und so weiter: Insgesamt geben sich 15 Viecher als Helferlein die Ehre.

Im Team-Modus geht das alles freilich noch einen Tick spaßiger von der Hand. Im Koop-Modus kann jederzeit ein Mitspieler in die laufende Action einsteigen und als Wirbelwind mit dem wunderlichen Namen Carbon-Crash das doppelte

Chaos anrichten. Ab und zu rennen beide Figuren durch die Kulissen, gelegentlich nimmt aber auch der eine Held den anderen Huckepack, wobei dann die Steuerung alle paar Sekunden von einem Spieler zum anderen wechselt. Funktioniert gut und geht flockig von der Hand, zumindest wenn man sich aufeinander eingespielt hat.

Es ist schade, dass die Grafik so einen veralteten Eindruck hinterlässt: Alles andere wirkt nämlich höchst unterhaltsam. Und auch wenn Kenner des Jump'n'Run-Genres die meisten Ideen so oder so ähnlich schon kennen – auf der Xbox 360 ist uns ein neuer Vertreter dieser hier noch sehr selten Spezies doch immer willkommen...

Ann-Kristin Witter

Crash of the Titans

GRAFIK/

Kunterbunt, witzig animierte Figuren, aber nicht 360-gemäß

5

SOUND/

Locker-flockige Hintergrundmusik, lustige Effekte und Sprüche

7

STEUERUNG/

Leichte, handlich handhabbare Steuerung

8

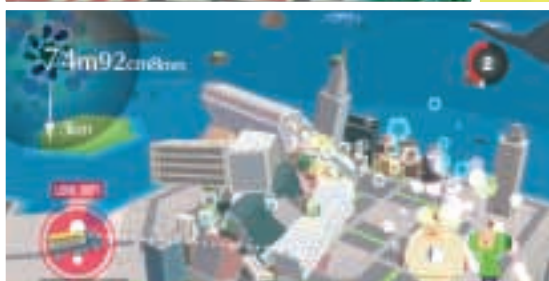
Gut eingedeutschte Mischung aus Jump'n'Run und Action-Adventure mit einer großen Portion Humor

7.2 aus 10



Lohnt sich's?

- 🏠 Einfach zu handhaben und süchtig machend wie eh und je, klasse Sound
- 🎮 Wenig Neues, schwacher Multiplayer, Grafikrucken, nur auf Englisch



Erscheint/ 28. Februar 08



AUF EINEN BLICK

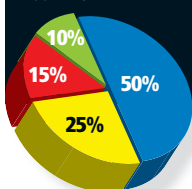
Publisher/ Atari/
Namco-Bandai
Hersteller/
Vicarious Vision
Preis/ ab 40 Euro
Genre/ Puzzle
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 0 Jahren

KURZ & KNAPP

Zum Kugeln
komische und
kunterbunte
Aufräum-Action

DAS STECKT DRIN

- Schieben
- Drehen
- Laufen
- Sammeln



BEAUTIFUL KATAMARI

Ich geb mir die Kugel ...

Das ist die reine japanische Videospiel-Lehre: total durchgeknallt, dieses Game! Von Beginn an wird man mit seltsamen Geräuschen, komischen Charakteren, wahnsinnigen Pastellfarben und urkomischen Monologen konfrontiert. Das »Katamari«-Spielprinzip ist dabei ebenso einfach wie einzigartig: Aus einer kleinen Kugel soll man eine große Kugel formen, und zwar indem man diese Kugel – eben das Katamari – durch die Gegend rollt. Dann bleibt nämlich alles an ihr kleben, was so rumliegt. Mit »Beautiful Katamari« kommt uns nun also der erste Teil der »Katamari«-Reihe auf die Xbox 360.

Die Story? Völlig abgedreht. Der König des Universums hat bei einem Tennisspiel blöderweise ein schwarzes Loch ins All geschossen. Durch dieses ist fast das ganze Universum mit all seinen Sternen und Planeten verschwunden. Irgendjemand muss das Gefüge nun wieder herstellen. Das ist die Aufgabe des Prinzen, dem Sohn des Königs. Er soll aus kleinen Kugeln riesige Kugeln rollen und dadurch die verlorenen Sterne, Planeten und Satelliten wieder errichten. Und zwar mit Hilfe von allem, was so herumliegt. Klingt wirr? Ist es auch. Und man sollte gar nicht erst versuchen, es zu verstehen. Sondern einfach drauflos spielen und Spaß haben. Ziel des Einzelspieler-Modus' ist es, in einer vorgegebenen Zeit eine Kugel zu einer vorgegebenen Größe zu formen. Man startet als possierlicher Prinz mit einer ziemlich kleinen Kugel und überrollt erst winzige Gegenstände wie etwa Bleistifte, Radiergummis oder Bonbons. Wenn die

Kugel gewachsen ist, kann man irgendwann größere Objekte aufnehmen: Hunde, Bäume, Menschen, sogar Gebäude.

Neben dieser klassischen Variante gibt es noch andere Herausforderungen. So soll zum Beispiel der Katamari bei einer Temperatur von 10.000 Grad gehalten werden, man muss also hauptsächlich heiße Gegenstände auflösen. Vergleichbares gibt's in kalt, dazu einen Foto-Modus, Sammelstatistiken und weitere Extras.

Wer nun aber wirklich den größten – den größten Katamari, natürlich – hat, das lässt sich im Kampf-Modus herausfinden. In einer vorgegebenen Zeit schiebt man gegen einen Freund die Kugel. Lustig dabei ist, dass man seinem Konkurrenten Gegenstände, die bereits an seinem Katamari kleben, durch einen Zusammenstoß ablutschen kann. Das kann bei einem harten Kopf-an-Kopf-Rennen in den letzten Sekunden schon von Vorteil sein und entfacht so manch hektische Rempelen. Erstmals kann man diesen Modus auch online mit bis zu vier Spielern zocken. Weniger interessant und eher frustrierend ist der Koop-Modus, den man sich freilich erst freispielen muss. Erstens ist er nur offline an einer Konsole spielbar. Zweitens steuert nicht jeder Spieler eine eigene Kugel, sondern beide Spieler schieben dieselbe. Da werden aus besten Freunden schnell Feinde. Kann man mögen, muss man aber nicht.

Gut trainierte Zocker und Kenner der Reihe werden das Spiel ohnehin eher als Entspannungsübung betrachten, des niedrigen Schwierigkeitsgrades wegen. Und auch wenn die Engine von »Beautiful

Katamari« gegenüber dem Vorgänger auf der Playstation 2 ein wenig aufpoliert wurde, so ist die Herkunft dennoch nicht zu leugnen. Trotzdem sollte, wer mutigen Konzepten zugetan ist, allein schon wegen des unvergleichlichen Spielprinzips einen Blick riskieren. Schräge Software-Vögel wie »Beautiful Katamari« gibt's eigentlich viel zu selten. Wer dann alles rauf und runter gezockt hat, darf sich auf zusätzliche Download-Inhalte freuen, neue Lieder oder Wallpaper zum Beispiel. Viele sind sogar kostenlos, das verdient ein Lob. Wie sollte es auch anders sein, stehen natürlich auch kostenpflichtige Extras zur Verfügung, die aber teilweise tatsächlich ihre Microsoft-Punkte wert sind.

Ann-Kristin Witter

Beautiful Katamari

GRAFIK/

Bunt und durchgeknallt, kantig und rucklig

5

SOUND/

Viele schräge Töne, dazu Blibs und Blobs

3

STEUERUNG/

Leicht und handlich, mit Einsteigertraining

8

Buntes Flair, wahnwitziger Humor und einzigartiges Spielprinzip. Halt mal was ganz anderes

7.3
aus 10

Erscheint/ 1. Februar 08

AUF EINEN BLICK

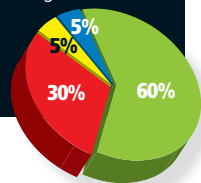
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Blueside
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Kingdom Under Fire für Xbox 360: facettenreiches Fantasy-Rollenspiel mit großen Posen und asiatischem Flair

DAS STECKT DRIN

■ Äxte
 ■ Beile
 ■ Schwerter
 ■ Degen



CIRCLE OF DOOM

Dass doof rumhacken so viel Spaß machen kann? Hätten wir auch nicht gedacht...

Männliche Videospieler sind leicht auszurechnen. Stell ihnen drei Heldenfiguren zur Wahl, und sie werden die weibliche Elfenkriegerin nehmen. Zumindest wenn sie so aussieht wie Celine, eine der Helden in »Circle of Doom«, gewandt im Umgang mit Rapier, Dolch, Bogen und Wurfmesser, geübt in Fernkampf und Magie. Schön und schnell zwar, aber schwach. Daher für die monströsen Herausforderungen in diesem Action-Rollenspiel zwar Blickfang Nummer Eins, aber erste Wahl nur für Rollenspieler, die gern auf Granit beißen und Sand fressen. Wer sich das Leben satter und fetter vorstellt, sollte Kendal zu seinem Helden machen. Der ecclesianische Ritter weiß Streitkolben, Kriegshammer und Armbrust zu führen, macht behäbiges Tempo durch Reichweite wett. Die goldene Mitte bildet Regnier: Ein Krieger der Hexterianer, mit Großschwert, Eisenkette und Handfeuerwaffe für das Kommende bestens gerüstet. Mit seiner Rüstung walzt er die angreifenden Horden nieder, sein wuchtiger Claymore-Beidhänder schneidet sich durch Fleisch und Sehnen wie eine Rasierklinge durch Papier.

Gut so, denn eine dunkle Zeit steht bevor. Am Anfang teilten sich Licht und Finsternis, und die Welt wurde geboren, so erzählt es der Prolog. Vor Äonen also schlossen der Lord des Lichts und der Lord der Finsternis einen Pakt. Beide wollten sich die Herrschaft über die Welt teilen. Aber dann bricht Unfrieden aus; Lord Encablossa versammelt seine dunklen Legionen und schickt sie in die Welt hinaus. Der Kontinent Bersia droht zu zerbrechen. Doch aus dem Chaos erheben sich Helden. Willkommen also zum ersten Game aus der bisher auf PC-Strategietitel geeichten Fantasy-Reihe »Kingdom Under Fire«, das für die Xbox 360 zum Hack'n'Slash-Rollenspiel umgebaut wurde.

Ein Produktion aus Korea übrigens, was ihr durchaus anzumerken ist. Vom ersten Augenblick an gibt sich »Circle of Doom« anders als andere Spiele, nämlich angenehm unaufdringlich, manchmal geradezu poetisch und melancholisch. Weichgezeichnete Bilder und hinter Schleiern und Masken verborgene Charakterportraits setzen einem den Virus des Ungewissen und Geheimnisvollen ins Hirn. Die sich an das Ohr heranschleppenden Harmonien erinnern an



Schon gewusst? Auch Monster sind von Blut durchflossen, genau wie du und ich!



Hier die Heldin Celine und ihre zwei guten Gründe, dieses Spiel zu spielen...

Mehr auf www.360-live.de

■ User-Wertung ■ Bilder ■ Video

Lohnt sich's?

- Starke Grafik, ausgeprägtes Asien-Flair, vielschichtiger Heldenaufbau
- Schwache Rahmenhandlung, auf Dauer abwechslungsarm

liveundonline

■ Koop-Modus für maximal vier Helden via Xbox Live, leider nicht an einer Konsole ■ Ranglisten und Downloads von Gamerpics ■ Ab 15. Februar: Schutzbrillen, Hüte, Tierschädelhelme als Download ■ Und natürlich Erfolge. 1.000 Points, wer hätte das gedacht?



GEGNER-SCHWEMME

Das etwas andere Rollenspiel

Mit »Two Worlds«, »Oblivion« und ähnlichen, eher story- bzw. questbetonten Abenteuern hat »Circle of Doom« kaum

1 etwas gemeinsam. Hier geht's einzig und allein ums Hacken und Schlachten.

Der Held eilt also auf ziemlich geradlinig gefärbten Pfaden durch Wälder, Felswüsten und verlassene Städte, und tankt sich durch Welle um Welle heranströmender Bies-ter, Monster und Kreaturen. Die Finessen der

2 Attackierenden entlarven und kon-tern, das ist eine Hauptantriebsfeder.

Vorwärts treiben außerdem die in den Leichen zurückbleibenden Fundstücke: Schwerter, Rüstungen, magische Amulette und dergleichen, in hundert verschiedenen Varianten und Ausführungen. Den Helden damit ausstatten und ihn somit für kommende Herausforderungen rüsten, darum geht's. **3**



GROSS GEWINNT

Dicke Dinger

Was für ein Schwermetall-Schlachtfest! Zwei der drei zu Beginn anwählbaren Helden sehen aus wie aus dem Helden-Manifest. Mächtig, riesig, mit ehernen Rüstungen gepanzert, zwei Meter lange Kolossal-Schwerter hinter sich her schleppend. Die Gegner? Eher noch fetter. Schon die dritte Angriffswelle schiebt zusammen mit zwei Dutzend Kleinviechern zwei formatfüllende Echsenkrieger in die Kulisse. Und der Bossegegner des ersten Kapitels passt nur dann komplett auf den Bildschirm, wenn er etwa 100 Meter entfernt vor sich hin-krakeelt.



„Sein Claymore-Beidhänder schneidet Sehnen wie Papier“

Michael Nymans Soundtrack zu »Das Piano«. Aber mit der Sanftmut ist's vorbei, sobald die Heldenwahl abgeschlossen und der Ausgangspunkt erreicht ist: der so genannte »Wald der Ummarmung«. Schon nach wenigen Schritten blendet sich der Flügel aus und weicht einer schreienden E-Gitarre. Aus dem Gestrüpp schält sich ein Dutzend kleiner Echsenkrieger.

Los geht's mit einem Fleischfest ohnegleichen, weit schöner und vielschichtiger als zum Beispiel alles aus der »Dynasty Warriors«-Serie bisher. Held oder Heldin mähen Welle um Welle von Monstern und Kreaturen in den schrillsten Formen und Farben: Untote, Holzgolems, zum Abschluss des ersten Kapitels der vielgesichtige Waldwächter. Mit der Zeit entwickelt sich »Circle of Doom« vom doofen Gehacke zu einem durchaus anspruchsvollen, mit taktischen Feinheiten durchsetzten Erlebnis. Dann sollte man zum Beispiel zunächst die etwas abseits platzierten Bogenschützen bzw. Schamanen mit der Klinge bekannt machen und so deren Bogen- bzw. Feuerball-Attacken unterbinden. Dann erst widmet man sich dem harten Kern der Angriffswelle.

Wiewohl man an gekennzeichneten Lagerstätten rasten, in eine Traumwelt abtauchen und dort mehr über die Figuren und ihre Beweggründe erfahren kann, ist »Circle of Doom« überwiegend vom Kampf getrieben. Die Gegner besiegen, ihnen ihre Waffen und Items nehmen und sich selbst damit rüsten und brüsten, das ist das Ziel. Erfahrungspunkte lassen sich von Hand auf die Eigenschaften Kraft, Widerstandsfähigkeit und Glück verteilen. Weitere Möglichkeiten zum Helden-aufbau finden sich im Ausrüstungsbildschirm, wo Waffen, Rüstungen, Amulette und Körperschmuck verwaltet werden. Zwei Waffen – Klingen, Schleudern, Schusswaffen etc. – können parallel zum Einsatz kommen, was Taktik ins Spiel bringt. Wer sich ein bisschen mit dem Spiel befasst, kann sich letzten Endes eine individuelle Heldenfigur erschaffen, inklusive Feder-schmuck und den Charaktergesichtern einiger koreanischer Entwickler. Mit der Live-Cam eigene Fotos schießen und der Figur auf den Kopf tackern, klappt leider nicht.

Aber alles andere macht einen ansprechenden Eindruck, auch die handliche Steuerung und die treffliche Übersetzung – endlich mal tolle Synchro und stilecht übersetzte Bildtexte in einem Microsoft-Produkt! Freude ist also angebracht, umso mehr, als bis zu vier Abenteurer gemeinsam in die mit reichlich Lichteffekten und sehenswert animierten Figuren garnierte Fantasy-Welt eintauchen, ihre Helden aufleveln und die dann im Einzelspieler-Teil wieder einsetzen können. Wäre halt schön gewesen, wenn

Blueside noch Ladezeiten gekürzt, das Charakter-Balancing perfektioniert und vor allem abwechslungsreichere Angriffsför-mationen integriert hätte. Ab Kapitel Zwei wiederholen sich die Dinge leider ziemlich.

Richard Löwenstein

Circle of Doom

GRAFIK/

Mit der schwächste Teil des Spiels, immerhin HD-Videos

7

SOUND/

Sehr stimmungsvolle Musik, klasse Effekte

8

STEUERUNG/

Grundsätzlich simpel und flüssig, aber manchmal etwas hakelig

7

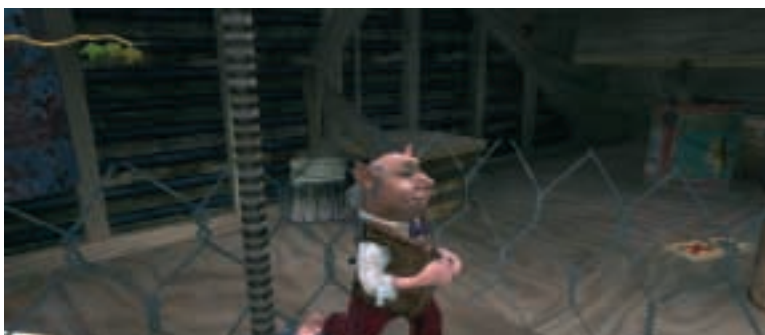
Charmant-sinnloses Haudrauf-Gehacke mit reichlich Charakter-Aufbau-Make-up

7.3
aus 10



KURZ GESAGT ...

Die Multiplayer-Mini-Games spielt man sich im Lauf des Einzelspieler-Abenteuers frei. Dann können zwei Spieler gemeinsam Waldgeister jagen und sich in Mini-Missionen beweisen. Schöner Bonus.



Details

Publisher/ Sierra **Hersteller/** Stormfront **Preis/** ab 50 Euro
Genre/ Action **Spieler/** 1 - 2 **Xbox Live/** nein **USK/** ab 12 Jahren

DIE GEHEIMNISSE DER SPIDERWICKS

Abenteuerliche Jagd auf den großen Ork

Wir geben's zu: Wir haben keine Schüler eingekerkert, die für uns Spieletests schreiben, während wir Großen es uns im Liegestuhl vor der 50-Zoll-Monsterglotze gemütlich machen. Hätten wir jetzt aber gerne gehabt, die Kids im Keller. Vielleicht hätte eines ja die Jugendbücher gekannt, die diesem Action-Abenteuer zugrunde liegen. So müssen wir halt aus dem Stegreif spielen. Klappert aber gut. Denn das erste Kompliment verdient sich die eher Film- als Buchumsetzung, weil sie tatsächlich eine Geschichte erzählt. Keine sonderlich originelle zwar, denn dass ein paar Heranwachsende in einem Landhaus auf geheimnisvolle Weise mit Hilfeseltsamer Gerätschaften in ein Reich der Fantasie abtauchen und sich dort allerlei Gefahren stellen, das ist spätestens seit »Lemony Snicket« oder »Harry Potter« ja gang und gäbe. Aber immerhin formt das Game aus Dialogen und Kamerafahrten eine Erzählung, die auch versteht, wer Buch oder auch die Leinwandversion nicht kennt – jetzt mal abgesehen davon, dass letztere natürlich erst am 13. März anläuft und von daher zum aktuellen Zeitpunkt kaum jemandem bekannt sein wird.

KINO-PREVIEW

Einige wenige Male ist die Gameplay-Action mit Hilfe von original Filmszenen zu einem großen Ganzen verknüpft. Das

klappt ziemlich nahtlos und schlüssig, geschmeidig und flüssig, fast ganz ohne Ladepausen. Einen erheblichen Beitrag zum guten Eindruck leistet die Eindeutlichkeit. Sie ist um die originalgetreue Übersetzung der Namen für magische Zutaten und abscheuliche Kreaturen bemüht, und setzt auf Synchronsprecher, die zu den Figuren passen. Okay, die Stimmen der zwei männlichen Heldenfiguren könnten weniger rotzig bzw. hochnäsig rüber kommen...

Sei's drum, warum geht's? Um die drei Geschwister Jared, Simon und Mallory Grace, die 80 Jahre nach dem Verschwinden ihres Onkels Arthur Spiderwick in dessen alte Villa einziehen; nicht ahnend, dass der Ahne einen Weg in eine Welt voller Trolle, Wichtel und Gnome gefunden hat. Die Heldenrollen wechseln im Spielverlauf einige Male zwischen den Figuren hin und her. Den Anfang macht Jared. Mit ihm gemeinsam erforscht man das Haus, stöbert Spiderwicks Buch auf und erhält einen magischen Stein, der einem den Weg in das Parallelreich der Feen und Gnome, Oger und Waldschrate ebnet. Rund achtzig Prozent der Spielzeit bestehen aus laufen, rennen, Objekte suchen und auf einfachste Weise mit anderen Objekten verknüpfen, was wiederum neue Missionen eröffnet. Dazwischen immer wieder Kämpfe, die durch

nicht sonderlich hübsche, aber ziemlich eindrucksvoll vertonte Special-Moves solide in Szene gesetzt werden. Dazwischen Quicktime-Events, Bossgegner-Fights und Freischalt-Minispielchen: nichts davon überaus innovativ oder geistreich, aber alles ansprechend gemacht und sinnvoll ins Gameplay eingebunden. Die immer wieder neu hinzukommenden Elemente spornen erfolgreich den Tatenrang an und treiben einen vorwärts. Wem es zu leicht oder zu schwer ist, kann jederzeit zwischen den drei Schwierigkeitsgraden wechseln.

DER HEIMLICHE STAR

So tastet man sich also Stück für Stück vorwärts, erobert Wälder und Schluchten, Höhlen und Steinbrüche, eben das Areal um die Villa herum. Die ersten ein bis zwei Stunden sind eher für Zehn- oder Elf-Jährige toll, denen man das Spiel übrigens guten Gewissens anvertrauen kann, trotz der übertrieben strengen USK-Freigabe. Aber dann gewinnt das Abenteuer an Fahrt und Substanz, und kann auch Ältere reizen. Die Geradlinigkeit weicht einer gewissen Bewegungsfreiheit. Die Wechsel der Figuren nach jedem Etappensieg beginnen Sinn zu machen, weil jeder Held deutlich ausgeprägte Fähigkeiten besitzt. Jared ist der Kämpfer, Mallory die Schwester mit dem langen

Degen, und Simon der kleine McGyver: Er sucht sich schon mal Luftpumpe, Essigflasche, Klebeband und Messingrohr zusammen und bastelt daraus eine Anti-Ork-Waffe. Aber unser heimlicher Liebling ist der Wicht namens Thimbletack. Er macht den drei menschlichen Helden gelegentlich die Hauptrolle abspenstig, gibt komische Reime von sich und entführt den Spieler in spritzige Jump'n'Run-Etappen – quasi der Zuckerguss auf einem grundsätzlich eher schlichten, aber entspannenden und vergnüglichen Action-Abenteuer.

Richard Löwenstein

Spiderwick

GRAFIK/

Wenig detailliert, aber mit ein paar Höhepunkten

7

SOUND/

Flockiger Soundtrack, lustige Effekte, gute Synchro

7

STEUERUNG/

Sehr handlich, Konfiguration nur in Maßen einstellbar

8

Technisch anspruchslos, aber flüssig und abwechslungsreiches Jugend-Abenteuer

7.5 aus 10

ABREIBUNG GEFÄLLIG?

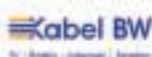


DIE TV-SHOW ZU DEINER
XBOX-360-KONSOLE!

MITTWOCHS AB 21.00 UHR

MIT COLIN

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



www.giga.de >>>

LESERPOST

Ob es an der Besinnlichkeit der Feiertage lag, oder an der Feiertags-Trägheit von Microsofts Xbox-Live-Servern? Wir wissen es nicht, jedenfalls sahen sich offenbar viele Leser zum Briefeschreiben animiert...

Michael Lember



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

ALTERSFRAGE

Wie kann man ein Spiel in der Liste für das Spiel des Jahres einführen, das schon vor drei Jahren zum Spiel des Jahres gekürt worden ist? Klar, die »Orange Box« hat fünf Spiele, jedoch sieht die Grafik von »Half Life 2« genauso aus wie vor drei Jahren! Bonus-Games sind ja »Team Fortress 2« und »Portal« deren Grafik nicht an Spiele wie »Halo 3« herankommt! Ich finde zum Spiel des Jahres sollte man ein Game küren, das Maßstäbe gesetzt hat! Und zwar heute und nicht vor drei Jahren. Meine Favoriten wären »Bioshock«, »Call of Duty 4« und »Mass Effect«.

David Gräfe

Durch unser kollektives Gedächtnis tanzen gerade viele lustige kleine Erinnerungsneuronen. Und sie alle behaupten, dass deine Favoriten doch zur Wahl gestanden hätten. Sie behaupten außerdem, es hätte sich um eine Wahl zum Spiel des Jahres gehandelt, nicht zur Grafik des Jahres. Und dann sagen sie noch, dass es sich um eine Leser-Wahl handelt. Wie die ausgeht, das bestimmen also die Leser. Nicht die Redaktion. Du sprichst also mit den Falschen.

POSTERPLAGE

Die neue Rubrik »Leser-Votings« ist sehr gut, so kann man sehen, wie andere Leser die Spiele benoten würden! Jedoch sind mir im Heft leider ein paar Fehler aufgefallen, ich hoffe, ihr könnt sie das nächste Mal ausbessern. Zum Beispiel: Bei den Das-Spiel-ich-am-liebsten-Charts steht auf Platz Drei »Call of Duty 4«, darunter ist jedoch von »Fifa 08« die Rede. Und wer von euch macht eigentlich die Poster? Denn auf der Rückseite des »Dark Messiah«-Posters ist der Bericht zu »Race Driver Grid«. So muss man das schöne Heft zerreißen, um an das Poster zu kommen. Gebt denjenigen also bitte einen Rüpel von mir! Danke.

Marc-Oliver Ley

Wir würden dem Verantwortlichen sogar Knüppel zwischen die Beine werfen, wenn's nicht der Herr Chefredakteur höchstselbst wäre. Der sagt dazu irgendwas wie »... dann kaufen die Leute zwei Hefte, wenn's das Poster wollen, ist doch super...« Wir übersetzen das mal ganz frei als »Entschuldigung, soll nie wieder vorkommen«.

KANE-ANKLAGE

Ich möchte mal sagen, dass »Kane & Lynch« mies ist! Ich hatte total andere Erwartungen an das Spiel. Auf der Packung steht: »Realistischer haben wir solche Szenen noch nicht gesehen« - und das soll vom 360-Live-Magazin geschrieben worden sein. Das stimmt doch hinten und vorne nicht? Es kann doch nicht sein, dass ich, wenn ich auf einen Mann ziele, in die Wand schieße! Man hätte schreiben müssen, dass das Spiel sehr schlecht ist. Auch das Menü ist schlecht, alles schlecht. Es ist schade um das Geld für so ein scheiß Spiel, bitte das nächste Mal auch testen!

Claudio

Da scheiden sich die Geister. Das Zielen ist in der Tat gewöhnungsbedürftig, weil die meisten Waffen ziemlich verziehen. Ist halt eine Sache der Übung und des Könnens, genau so steht's auch im Test geschrieben. »Kane & Lynch« ist sowieso eher ein Game, das von seiner Story und der Charakterzeichnung lebt. Das ist so ähnlich wie bei der »Silent Hill«-Reihe: spielerisch mit Problemen behaftet, dafür atmosphärisch top. Realistische Szenen wie die Massenpanik im Retomoto Tower oder die Schießerei im Tanzclub rechtfertigen aber entsprechendes Lob allemal. Was genau an dem Menü sch... sein soll, ist uns im Übrigen rätselhaft.

FRAGENKATALOG

Erst mal muss ich sagen, dass ihr die beste Zeitschrift seid. Aber jetzt zu meinen Fragen. 1. Wird an »Dead Rising 2« gearbeitet? 2. Kann man »GoW« auch mit einem deutschen Live-Account online spielen oder wird er dann gesperrt? 3. Wenn ich bei meiner Xbox 360 das Laufwerk öffnen möchte, klemmt es und geht nicht auf, aber nach ein paar Mal drücken funktioniert es. Kann man das reparieren?

Marc Thoma

Zu Frage 1: Momentan wird nicht an »Dead Rising 2« gearbeitet, denn Produzent Keiji Inafune fehlt die Zeit, sagt

Es passt eventuell nicht hier rein, aber es muss trotzdem mal gesagt werden! Ich denke, es geht nicht nur mir so! Da zahlt man 98 Euro für ein Jahr Xbox Live und dann läuft es einfach nicht! Das kann nicht sein! Es ist eine bodenlose Frechheit, Spieler quasi so abzuzocken. Es kotzt richtig an, so zu spielen: »Verbindung von Xbox Live getrennt«, »Nachricht konnte nicht gesendet werden«. Ruft man bei der Hotline an, bekommt man die Antwort: »Wir können auch nicht helfen, wir sind selbst dabei, das Problem ausfindig zu machen.« Warum ist Microsoft nicht vorbereitet auf den Ansturm? Ich hoffe, dass dies ein Xbox-Live-Verantwortlicher liest und sich mal ernsthaft damit auseinander setzt!

Claudio

Nur zur vollständigen Info, falls es jemand nicht mitbekommen hat: Zwischen den Feiertagen und teils noch bis Anfang Januar gab es reichlich Probleme, Xbox Live zu nutzen. Das hat Microsoft ziemlich gefickt eingeschädelt, das muss man schon sagen. Die Server auf Urlaub zu schicken, gerade wenn zum Beispiel frisch Besenkte ihre neue Xbox 360 das erste Mal ausprobieren – also, da muss erst mal jemand drauf kommen! Ob so guter Service aussieht, darf freilich in Frage gestellt werden. Aber stimmt, genau das tust du ja.



OFFLINE

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

Ich möchte mich bei euch bedanken, dass ich durch euch jetzt 70 Euro ärmer bin, da ich mir den bescheidenen Titel »Blacksite« gekauft habe. Auf guten Glauben hin, dass ihr eigentlich wie immer super recherchiert habt. Da bei euch ja ganz groß ein Koop-Modus angepriesen wurde, bestellte ich es mir. Doch was passierte? Nichts, absolut nichts! Die Grafik ist mies, von einem Koop-Modus kann ja nicht die Rede sein, die Ladezeiten dauern eine Ewigkeit, die Synchronisation ist oberpeinlich. Ich bin enttäuscht.

Rico Fiedler

Und schon melden sich die Gedächtnis-Neuronen wieder zur Wort: Hat »Blacksite« im Test nicht eine relativ schwache 7.8 abgeräumt, weil's nämlich ein Actiontitel ist voller guter Ansätze, aber vieler handwerklicher Schwächen? Doch, genau! Zitat: »Einige Passagen machen einen aufgesetzten Eindruck«, »den Dialogen fehlt es an Zündstoff«, und dem fehlenden Koop-Modus haben wir einen ganzen Kasten gewidmet. Man könnte fast meinen, du verwechselst unseren Test mit dem Test der werten Kollegen aus F....

er in einem Interview. Macht's halt jemand anders, sagst du? Ja, da könnte was dran sein... Frage 2: Das geht eigentlich ohne Probleme. Nur muss man bedenken, dass man die zusätzlichen Mehrspielerkarten nicht mehr downloaden kann. Seit einem der letzten Updates wird das Herkunftsland von Xbox-Live-Usern bestimmt. Frage 3: Zur Not solltest du den Support anrufen und sagen, dass das Laufwerk hinüber ist. Auf keinen Fall selbst herumschrauben – sonst verfällt die Garantie.

HILFESTELLUNG

Ihr seit das mit Abstand beste Magazin das über die 360 berichtet – weiter so. Die Internetseite ist stark verbessert worden, war auch bitter nötig, ist aber jetzt in Ordnung. Nun zur Kritik: Die Leserbriefseite sollte ausgebaut werden. Hin und wieder wären ein paar Lösungstipps bzw. -hinweise nicht schlecht. Dafür lieber ein paar Cheatcodes und 360-Gamerpoints weniger. Insbesondere bei Spielen, die in Deutschland vermutlich nur von einer Handvoll Gamern gezockt werden.

Andreas Hille

Wir erhalten immer wieder Anfragen von Lesern, die sich mehr Leserbriefseiten wünschen. Der Punkt ist: wir kriegen zwar viele Zuschriften, aber meistens ähneln sich die Themen. Der Stoff reicht zwar für drei oder vier Seiten, aber nicht für drei oder vier interessante Seiten.

SCHNELLSCHUSS

Es ist wieder typisch, dass ihr das einzige Magazin seid, das »Dark Messiah of Might and Magic: Elements« getestet habt und es nun wieder verschoben wurde. Nun frage ich mich, welche Version ihr da für den Test hattet? Die Werbung erscheint mir auch zweifelhaft – man denke bei euch nur an »Two Worlds«.

Tja nun, wir sind halt von der schnellen Truppe. Aber mal im Ernst: »Dark Messiah of Might and Magic: Elements« war ein Exklusiv-Test auf Basis einer vollständig testfähigen, weil kompletten Version. Das heißt, wir hatten unsere Testversion des Games vor den anderen

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Geschmäcker sind bekanntlich verschieden, was sich auch bei der Wahl zum Spiel des Jahres auswirkte. Was waren denn nun die Lieblings-Games unserer Leser? Und warum? Ganz persönliche Eindrücke gibt's im Forum auf www.360-live.de.

Lee50 »Bioshock« und »Call of Duty 4 - Modern Warfare« sind meine Spiele des Jahres. »Bioshock« ist einfach ein Meilenstein der Videospielbranche. Und »Call of Duty 4« zeigt einfach, dass Krieg die Hölle auf Erden ist. Es wirft einen wirklich so realistisch hinein, dass man glaubt, ums nackte Überleben zu kämpfen.

Soundstar Eigentlich bin ich ja ein richtiger Ego-Shooter-Fan. Aber im Allgemeinen bin ich dann doch für »Skate«, denn das ist mal wirklich was Neues. Die Egos dieses Jahr waren gut aber nicht gut genug.

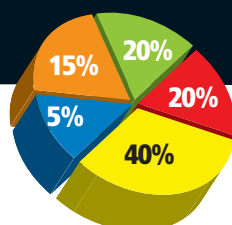
[ETS]Keuschi »Bioshock« ist einfach göttlich. Die Grafik ist die geilste, die es seit langem gab. Die Story ist einfach dramatisch und mit einer schönen Wendung. Die Synchronisation und die Sounds sind auch perfekt! Also »Bioshock« for Presi ... äh ... ich meine for »Best Game of the Year«.

Der dunkle Lord »Forza Motorsport 2«! Endlich wieder eine Hardcore-Rennsimulation, die den Namen auch verdient. Genialer Online-Modus, super viele Möglichkeiten, sein Auto einzustellen und zu lackieren. Ständig neue Updates zu Autos und Strecken. So macht das Spaß.

MasterMo007 Mein Spiel des Jahres ist »Blue Dragon«. Das ist nicht dieser Ego-Shooter-Einheits-Mampf, sondern mal was ganz Neues. Außerdem hat es eine sehr lange Spielzeit und es macht eigentlich durchweg Spaß. Es trifft zwar nicht den Geschmack von den meisten Spielern, aber ich fand es super.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Poster
- Spiel des Jahres
- Heft-Lob
- Website-Lob
- Serverabschaltung



Magazinen. Dass Ubisoft dann kurzfristig den Erscheinungstermin verschieben musste, kann passieren.

AUFRUF

Wir vom Xbox-Clan LeX wollen eine Aktion »Spielen für einen guten Zweck« auf die Beine stellen. Es soll dem Projekt »Kinder In Not« zu Gute kommen. Wir möchten ein Projekt mit unserem Partnerclan SFX starten, bei dem wir für jedes gespielte Spiel von uns 50 Cent spenden. Damit wir möglichst viel spenden können, würden wir es begrüßen, wenn Sie sich an diesem Projekt beteiligen könnten. Des Weiteren würden wir Sie gerne fragen, ob Sie in Ihrem Magazin einen Artikel zu diesem Thema bringen könnten, um möglichst viele Gamer zu finden und so den Betrag zu erhöhen. Wir erhalten regelmäßig Anfragen wegen Clan-Sponsoring und ähnlichen Themen. Sobald wir von einem Projekt überzeugt sind, warum nicht. Das hier wäre so ein Fall. Würde uns freuen, wenn sich auf diesem Weg möglichst viele Gamer finden, die mitmachen. Die Web-Adresse des Projekts: www.kinder-in-not.de

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Habe gerade mein Paket entgegen genommen von dem Gewinnspiel »Assassin's Creed«. Ihr seid die Besten! Das zum Heiligabend - voll geil! Der Zeitpunkt hätte nicht besser sein können. Vor allen Dingen, dass ich mal was gewinne, hätte ich im Traum nicht gedacht. Jedenfalls will ich mich herzlichst bedanken! Macht weiter so!

Faintone

Na ja, wir haben uns gedacht, wenn Microsoft schon den Weihnachts-Mann mit wunderschönen Server-Ausfällen durch die Lande schickt, dann müssen auch wir was Gutes tun. Es muss so was wie Vorahnung gewesen sein, dass wir dir ein Game ins Paket gelegt haben, das sich nicht von unerreichbaren Servern beeindrucken lässt.

SCHNIPSEL

DEMOLIECH
WIESO KANN ELECTRONIC ARTS EINFACH SERVER ABSCHALTEN? ICH DACHTE, ICH BIN GOLD-MITGLIED, DARF MICROSOFT DIE SERVER HOSTET. HIER WIRD DER USER VERR...!
Die Abschaltung von Live-Servern nur ein Jahr nach Games-Release scheint sich zu einem ganz heißen Eisen zu entwickeln...

STRANDHEIZUNG
IST JA WIRKLICH EINE FREIHEIT, DASS GAMESERVER SO FRÜH ABGESCHALTET WERDEN. WIE IST DENN DA DIE RECHTLICHE GRUNDLAGE? SCHLIESSLICH BEZAHLE ICH GELD AN MICROSOFT, UM ONLINE ZU SPIELEN, NICHT AN ELECTRONIC ARTS!
Die Abschaltung von Live-Servern nur ein Jahr nach Games-Release scheint sich... ach, das hatten wir schon.

OXO PUTRA XOXO
LAUT AMAZON SOLL BOW 2 AM 15. NOVEMBER 2008 ERSCHEINEN. OB DIE SICH DAZU AUF INSIDERWISSEN BERUFEN, WISST ICH ALLERDINGS NICHT.
Gerade liegt die Online-Bestellliste eines Großhändlers vor uns, da steht »Grand Theft Auto IV« für Mitte Februar drin, und »Unreal Tournament 3« für den 15. März. Wir halten jede Wette, dass nichts davon klappt. Oder anders gesagt: Glaub nicht alles, was du online liest. Außer natürlich unsere eigene Releasesliste auf www.360-live.de. Die ist voll ehrlich und so.

GR SENSENTMAN
ICH WILL AUCH MAL INS HEFT! VIELLEICHT SOLLTE ICHS MAL MIT EINER TAFEL SCHOKOLADE PROBIEREN.
Ja, solltest du. Wir haben unseren Teil erfüllt. Jetzt bist du dran. Weißt mit Nuss, bitte.

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

SPRUCH DES MONATS

„Einige von euch hat der liebe Gott kurz vor Feierabend gemacht!“

MasterMoo07

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

MONTAG - FREITAG
AB 22 UHR BEI GIGA

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SCENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	SPIEL DES JAHRES
Entwickler-Blog, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Forza Motorsport 2, Bomberman Live, Guitar Hero 3	Metal Slug 3, Rez HD, Screwjumper, Omega Five	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Sieger und Analyse

CONSOLES
SPORT
LEAGUE

AUTUMN SEASON BEENDET

So schnell kann's gehen. Pünktlich zum Jahreswechsel kam auch die Autumn Season zu ihrem Ende. In den vier Titeln »GoW«, »Forza Motorsport 2«, »FIFA 08« und »Pro Evolution Soccer 2008« sollten die acht besten Zocker, beziehungsweise Teams, um den Meistertitel spielen. Zumindest war das der Plan. Denn die durchwachsene Onlinequalität des neuesten »Pro Evo Soccer« sorgte für die Streichung dieser Liga. In den anderen ging es dafür umso heißer her.

Bei »FIFA 08« konnte sich bereits zwei Wochen nach Saisonstart d'zs Ilker1907 an die Tabellenspitze befördern. Im späteren Verlauf konnte sich der zweitplatzierte druSja Azzurro bis auf einen Punkt Differenz hocharbeiten. Platz Drei wurde schließlich an d'zs MuStiLinHo vergeben. In der zweiten Division dribbelten sich SPEED-LINK I z3ro und druSja Tronic auf die begehrten Aufstiegsplätze. Letzterer sogar komplett ohne Niederlage. In der dritten Division durften sich dann EuR eG I Alex und GEC-KP Sharker über einen Aufstieg freuen.

Auf den Rennpisten von »Forza Motorsport 2« ging es rasant zur Sache. Hier war die Tabellenspitze fest in der Hand des Clans von eAxis. Bigben. Als Erster schaffte es eAxis. Bigben ZocKeR über die Ziellinie, dicht gefolgt von Clankollegen eAxis. Bigben boMbaY. Bei »GoW« war dann schließlich Teamgeist gefragt. Und hier gab es eine kleine Überraschung. Denn im späteren Verlauf haben die Jungs von Crystal Meth.LEGENDS nochmal ordentlich aufgedreht und den Platzhirschen von fLx.tuning I Zeta den Meistertitel streitig gemacht. Wir gratulieren natürlich allen Gewinnern und sind schon auf die kommende Winter Season gespannt.



WWW.CONSOLES.NET

070 / 360 LIVE

Der Entwickler-Blog
EINBLICKE IN SACRED 2

Und da bin ich wieder, frisch und gut gelaunt im neuen Jahr angekommen. Rein ins Büro, Mails aufmachen und: Juhuu! Nur 50 Mails in zwei Wochen. Okay, und noch 200 im Spamfilter kleben geblieben. Mal sehen: Bei Microsoft ist ein Server ausgefallen. So ein Steuerungskonzept fehlt im HUD eine Anzeige aus der man ersehen kann, wie viele Tränke man noch hat. Viagra jetzt 50% billiger. Das neue Interface-Design ist fertig und kann umgesetzt werden. Und: eine Pressemitteilung über die Verschiebung von »Sacred 2«. Aha! Nun ist es also offiziell: »Sacred 2« kommt nicht mehr im Frühjahr sondern erst im September 2008. Als Mitentwickler wusste ich das natürlich schon früher. Und nein, das soll nicht heißen, dass ich die Verschiebung verursacht habe. Die Begründung lautet in gekürzter Form:

»Ein so stark beachteter Titel wie Sacred 2 – Fallen Angel ist eine große Verantwortung ... den hohen Erwartungen gerecht werden ... Um dieses Ziel zu erreichen ... dem Produkt mehr Zeit zu geben ... Qualität ist wichtiger als ein frühzeitiger Release.«

Was steckt denn nun dahinter? Ein paar Beispiele: Da sind zum die vielen Gegnertypen: Der Spieler kann rund 200 Stufen aufsteigen und es gibt über 100 Gegnertypen. Jeder kann sich vorstellen, dass hier das Balancing nicht so einfach ist. Je mehr Zeit, desto besser das Balancing – egal, ob wir nun fünf Monate oder fünf Jahre mehr Zeit haben. Dann die große Welt: Aktuell haben wir noch das Problem, dass es nicht überall gleich schön aussieht und dass der Spieler außerdem hier und da mal hängen bleibt, weil's Probleme mit der Kollision gibt. Da die Welt so riesengroß ist, können wir die zusätzliche Zeit darauf verwenden, auch abgelegene Orte optisch und tech-

nisch aufzuwerten. Dann die Missionen: Es sind rund 600 Missionen geplant. Je mehr Zeit wir haben, desto spannender, witziger und abwechslungsreicher können sie gestaltet werden. Da wir schon einen großen Teil der Missionen eingebaut haben, können wir natürlich auch schon sehen, welche besonders Spaß machen und welche eher langweilig sind. Da wir die Anzahl der Missionen nicht erhöhen wollen, kommt zusätzliche Zeit direkt dem Missionsdesign zugute. Und Mehrspieler-Modus plus Betatest: Der Mehrspieler-Modus war einer der größten Fehlerherde im ersten »Sacred«. Stabilität und Balancing sind hier eine Sache für sich. Doch zusammen mit den Betatestern, die ja nun auch mehr Zeit haben und von Anfang an eine bessere Version erhalten werden, lässt sich der Mehrspieler-Modus viel länger testen und besser abstimmen.



BIO

NAME/ Daniel Dumont

SCHON GEWUSST?

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

INTERVIEW

UNTER VIER
AUGEN MIT
MP Pastor vom
Clan Modern
Primitives

NAME/ REINHOLD TREIER ALTER/ 33 BERUF/
GELERNTER KFZ MECHANIKER WOHNORT/ WIEN/
SCHWECHAT (ÖSTERREICH) AUFGABE IM CLAN/
LEADER WEBSEITE/ WWW.MP-CLAN.DE

360 LIVE: Was ist das Wichtigste für euch im Clan?

REINHOLD TREIER: Das Wichtigste an einem Clan ist für uns die Freundschaft, der Zusammenhalt, und gemeinsam auf ein Ziel hinarbeiten.

360 LIVE: Wie oft trainieren eure einzelnen Squads pro Woche?

RT: Wir haben am Montag, Mittwoch und Donnerstag feste Trainingseinheiten. Darüber hinaus wird eigentlich fast täglich zusammen gespielt.

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

RT: Wir finden, die Consoles Sport League bietet aktuell eine gute Plattform, um Turniere zu spielen. Es steht jedoch noch viel Arbeit für die Betreiber an, um an die PC-Szene anknüpfen zu können.

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

RT: Die Entwicklung in den letzten Jahren zeigt deutlich, dass auch Konsolen eSport-fähig sind. Die Anzahl der teilnehmenden Clans erhöht sich jede Woche und es konnten sich bereits viele gute Teams etablieren. Die ersten Schritte in Richtung Professionalität sind am zunehmenden Interesse von Sponsoren – wie bei uns beispielsweise game4game.at – auch zu erkennen. Durch die vielen Clans und erhöhten Gewinne werden aber leider auch einige Teams zu unfairen Aktionen verleitet. Und das ist nicht gerade im Sinne des eSports. Hier sollten die Verantwortlichen auf jeden Fall härter durchgreifen.

360 LIVE: Wie wichtig ist Erfolg für euch?

RT: Durch gute Freundschaften und festen Zusammenhalt kommt natürlich auch Erfolg. Das ist zwar nicht unser Primärziel, aber jeder möchte schließlich gute Leistungen bringen und in den Ligen weit oben stehen.

360 LIVE: Welches Spiel ist zurzeit euer Favorit?

RT: Wir spielen aktuell »GoW«, »Skate«, »Call of Duty 4« und »Halo 3«.

360 LIVE: Und welches alte Xbox-Spiel hättet ihr gerne als grafisch aufgebohrte Variante auf der 360?

RT: So wirklich vermissen wir eigentlich kein Spiel. Schließlich ist die Spieleauswahl für die 360 sehr beeindruckend.

360 LIVE: Was sollte sich eurer Meinung nach bei Xbox Live ändern? Oder seid ihr im Grunde zufrieden mit den vorhandenen Features?

RT: Xbox Live ist auf jeden Fall die beste Plattform, um mit einer Konsole online zu gehen. Richtiger Clansupport wäre für uns aber ein sehr wichtiges Feature, was in Zukunft hoffentlich noch kommen wird. Dazu wünschen wir uns einen Multichat auch über das Dashboard.



VON DER AUSSENWELT GETRENNT

PROBLEME MIT XBOX LIVE

Wer dachte, dass er die Feiertage perfekt dafür nutzen könnte, mit seiner 360 online zu verbringen, hatte sich leider geirrt. Denn scheinbar hat der Grinch dieses Jahr keine Christbäume gestohlen, sondern die Server von Microsofts Onlineservice. Es dauerte zum Beispiel eine halbe Ewigkeit, bis das Dashboard geladen war. Aber das eigentliche Hauptproblem: Egal ob Xbox-Klassiker, Film oder Arcadespiel, sämtliche Downloads waren entweder gar nicht erst verfügbar oder nur äußerst lahm. Mit dem Online-Gaming war es da nicht anders. Lags, Abstürze oder gar keine Verbindung plagten viele Zocker rund um den Globus. Speziell bei Spielen mit Matchmaking-Funktion – und damit auch bei unserem Community-Spiel des Jahres, »Call of Duty 4«. »Tut mir Leid, aber für so was habe ich kein Verständnis. Will seit Freitagabend CoD 4 zocken und nichts läuft. Wenn ich so meine tägliche Arbeit verrichten würde, dann fliege ich raus«, schreibt Piephahn in unserem Forum.

Klar, dass das genau zu so einem Zeitpunkt wie den Feiertagen nicht passieren darf. Das hat auch Microsofts Larry Hryb, Xbox Live Director für Programming, am 29. Dezember in seinem Blog erkannt: »Auch wenn der Service nie komplett offline gewesen ist, sind Probleme wie diese inakzeptabel.« Das Team würde Tag und Nacht an den Problemen arbeiten. Aber selbst nach Silvester lief noch nicht alles rund, weshalb einige User in unserem Forum langsam die Geduld verloren. »Also ich könnte wirklich sooo kotzen! Ich finde in Call of Duty 4 wieder mal kein Spiel, werde ständig von Xbox Live getrennt. Und um eine Nachricht zu versenden, braucht man eine halbe Minute. Wofür bezahlen wir?«, sprach SFX Nemes1s wohl einigen aus der Seele. Zwar geistert im Netz schon ein Gerücht um eine Entschädigung für Gold-Mitglieder herum, bis zum Redaktionsschluss wurde aber leider nichts bestätigt. Sie wäre aber sicherlich angebracht, für über eine Woche mit Problemen.

FORZA MOTORSPORT 2

Preis/ 400/100

Herst./ Microsoft

Zum alten Eisen gehört »Forza Motorsport 2« noch lange nicht. Inzwischen ist beispielsweise ein weiteres Car-Pack mit elf Autos erschienen, darunter so illustre Modelle wie der Koenigsegg CCGT, der Lamborghini Gallardo Superleggera und der Porsche 911 GT3. 400 Points müssen Rennfahrer hinlegen. Wer es lieber gratis hat, bekommt immerhin einen Renault Clio 197 auf dem Marktplatz. Für 100 weitere Punkte ist die Strecke »Road America« erhältlich, deren reales Vorbild sich in Elkhart Lake, Wisconsin befindet. Motorsport-Freaks vielleicht bekannt aus den Champ Car- und American Le Mans-Rennserien.

BOMBERMAN LIVE

Preis/ 250

Herst./ Hudson

Die Bombenleger sind nicht tot zu kriegen. Nachdem schon zwei Pakete mit frischen Inhalten erschienen sind, legt das »Bomb-Up Pack 3« noch einen drauf. In dem sechs Megabyte großen Download stecken die zwei neuen Karten Zuckerwelt und Inferno. Zusätzlich gibt's zehn neue Charaktere zum muntern in die Luft sprengen. Darunter ein muskelpotzender Wrestler, ein Vampir oder unser aller Favorit, ein Ninja. Wer also noch immer nicht genug bekommt von Hudsons Bombenspaß, darf für 250 Points zugreifen.

GUITAR HERO 3

Preis/ je 200

Herst./ Activision

Kein Monat ohne »Guitar Hero«! Nachdem Teil Zwei nun so langsam von seinem Nachfolger abgelöst wird, trudeln also für »Legends of Rock« die ersten Songs ein. Den Anfang macht »We three Kings« von Steve Ouimette, quasi eine rockige Weihnachtsgeschichte. Und die ist sogar gratis. Bei den restlichen drei trifft das leider nicht zu. Je 200 Points müssen Nachwuchs-Rocker für »Wir ernten was wir sähen« von den Fantastischen Vier, »So Payaso« von Extremoduro und »Antisocial« von Trust hinblättern. Schade, an der Preispolitik scheint sich also nichts verändert zu haben.

TURNIER-BERICHT

PGR 4 1ON1 WINTER CUP

Rennen auf trockener Straße ist die eine Sache, auf schnee-glatter Fahrbahn eine völlig andere. Nachdem die Weihnachtszeit nur bedingt von Schnee gesegnet war, wandern die kühlen Flocken nun einfach in »Project Gotham Racing 4«. Seit dem 12. Januar messen nun 16 Fahrer der Consoles Sport League unter diesen erschwerten Bedingungen ihr Können. Egal ob Las Vegas, Tokio oder St. Petersburg, es muss Schnee liegen. Wird sicherlich für interessante Matches sorgen. In einer der folgenden Ausgaben gibt es natürlich die Gewinner.

WINTER SEASON

Wie man unschwer der Einstiegsseite unseres Community-Teils entnehmen kann, hat die Autumn Season ein ruhmreiches Ende genommen. Weil auf fast jedes Ende ein Neuanfang folgt, gibt es schon einen ersten Ausblick, was mit der Winter Season auf Onlinespieler zukommt. »FIFA 08« wird auf jeden Fall wieder mit dabei sein und mit ein bisschen Glück auch »Pro Evolution Soccer 2008«. Statt »GoW« und »Forza Motorsport 2« treten jedoch zwei andere Hochkaräter in den Ring, und zwar »Call of Duty 4« und »Halo 3«. Nicht weiter verwunderlich, schließlich zählen die beiden Titel zu den wohl beliebtesten Community-Spielen schlechthin. Auch bei unseren Lesern.

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

LIVE ARCADE TOTAL

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

METAL SLUG 3

Preis/ 800 Points **Hersteller/** SNK Playmore **Schwierigkeit/** schwer

Was heute der Ego-Shooter ist, das war früher das »Run and Gun«-Game: also rumlaufen und alles abballern. Wie zum Beispiel in den zwei »Contra«-Umsetzungen, nur dass man denen das Alter des Originals schon sehr deutlich ansieht. Darum sollte man vielleicht mal die Live-Arcade-Umsetzung »Metal Slug 3« einwerfen. Die mittlerweile siebenteilige Reihe erfreut sich noch immer größter Beliebtheit, eine achte Folge ist für Nintendo DS in der Mache. Aber nun zu Teil 3: Der Rebellenführer General Morden versucht wieder mal die Macht an sich zu reißen. Als eine von vier Figuren ballert man in fünf Kulissen auf Soldaten, Panzer, Schildkröten und Aliens im schrägen Knallbunt-Look und zieht immer wieder mal einem Bossgegner das Fell über die Ohren. Sieht charmant aus, macht dank Xbox-Live-Koop mit einem Kumpel gleich noch mehr Spaß als früher. Allerdings gibt es auch ein paar Schwächen. Speziell wenn der Bildschirm voll mit Explosionen und Projektilen ist, geht die Bildwiederholrate wie im Original für die Neo-Geo-Konsole deutlich in die Knie. Zudem ist das Blut weiß gefärbt, eine Zensur, die es eigentlich nur in der US-Fassung des Originals gibt. Nervig auch, dass man den Kanten-glättungs-Filter nicht de-aktivieren kann. Die fehlende Eindeutschung stört dagegen kaum: Das Ding macht Laune, zumindest im Koop.



Speziell wenn der Bildschirm voll mit Explosionen und Projektilen ist, geht die Bildwiederholrate wie im Original für die Neo-Geo-Konsole deutlich in die Knie. Zudem ist das Blut weiß gefärbt, eine Zensur, die es eigentlich nur in der US-Fassung des Originals gibt. Nervig auch, dass man den Kanten-glättungs-Filter nicht de-aktivieren kann. Die fehlende Eindeutschung stört dagegen kaum: Das Ding macht Laune, zumindest im Koop.

REZ HD

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

Manche Spiele verlieren auch nach Jahren nichts von ihrer Faszination. »Rez« ist eines davon. Anno 2002 zunächst auf Segas Dreamcast und später auch für Playstation 2 erschienen, hat es nun endlich als HD-Version auf den Marktplatz geschafft. Als Hacker dringt man in das futuristische Computernetz »K-Project« ein, dessen Künstliche Intelligenz namens Eden momentan eine Existenzkrise hat und sich komplett ausschalten möchte. Deshalb schlägt sich unser Hacker in den fünf Leveln dieses Rail-Shooters mit Viren, Firewalls und anderen Codes herum. Anders als in klassischen Ballereien steuert man seine Spielfigur nur indirekt und markiert seine Ziele mit dem Cursor, wie in »Panzer Dragoon Orta« auf der alten Xbox. Und mehr als zwei Waffen braucht man dafür nicht: den Standardschuss und eine Smartbombe. Ist also alles im Handumdrehen erlernt und steuert sich auch herrlich genau. Noch dazu sieht »Rez HD« dank des abstrakten Neon-Looks nicht nur saugut aus, sondern passt auch wunderbar zum phänomenalen Elektronik-Soundtrack. Speziell für Besitzer einer 5.1-Anlage ein absoluter Ohrenschmaus. Damit auch Einsteiger sofort klar kommen, gibt's ein Tutorial-Video und den vereinfachten »Travel«-Modus. Für 800 Points also definitiv ein Kauf Tipp!



OMEGA FIVE

Preis/ 800 **Hersteller/** Natsume/ Hudson **Schwierigkeit/** schwer



Ein Genre kommt nach wie vor auf Xbox Live Arcade viel zu kurz: der traditionelle Horizontal-Shooter. Nun springen die japanischen Jungs von Natsume ein. »Omega Five« ist ein recht modern gestylter Horizontal-Shooter, aber von klassischer Machart. Man wählt aus zwei Figuren und pusht in vier Levels Zeug vom Himmel. Das Kanonenfutter nähert sich von vorne und hinten, und auch aus dem Hintergrund. Trotz haufenweise Waffen-Power-Ups ist das Spiel deshalb ziemlich schwer – speziell die vier Bossgegner sind zäh. Die effektreiche Grafik haut ordentlich rein, was man vom eher bescheidenen Arcade-Sound vergangener Zeiten nicht sagen kann. Schade auch, dass der Koop nur an einer Konsole verfügbar ist, nicht via Xbox Live. Trotzdem: Oldschool-Fans können ruhigen Gewissens die 800 Points auf den virtuellen Ladentisch des Marktplatzes klatschen.

SCREW JUMPER

Preis/ 800 **Hersteller/** Frozen Codebase/ THQ **Schwierigkeit/** mittel



Einigermaßen neue Konzepte sind ja nicht immer zwingend schlecht. Aber was sich THQ bei »Screwjumper« gedacht hat, ist uns ein Rätsel. Man schlüpft in die Rolle eines arbeitslosen Minenarbeiters, der 20 Minenschächte hinunterhechtet, um deren Reaktorkerne zu sprengen. Um an diese heranzukommen, zerstört der Kumpel seltsame grüne Objekte, welche die Schutzschilde aufrechterhalten. Irgendwie kriegt man den Reaktorkern zerstört, so viel ist sicher. Prinzipiell also eine spaßige Idee, aber eben äußerst schlampig ausgeführt. Die Grafik geht nicht über Dreamcast-Niveau hinaus, die Steuerung gibt sich hakelig und ungenau. So betrachtet sicher eine weise Entscheidung, dass sich der Minenarbeiter ohne Fallschirm den Schacht hinunterstürzt...

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	dzs.beyerdynamic.Born to Win	●	1204	10
2	OAM.HighEnD GaMinG	●	1151	10
3	TG I A new Hope	▲	1049	3
4	Team ApaX.H3.Physicals	▲	1028	3
5	DCL Halo 3	▲	1012	6



GOW

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

	Team		Punkte	Matches
1	FRiendS 360 Crystal Meth	●	1387	34
2	eCom GoW 4on4	●	1384	78
3	ModernPrimitives	▲	1182	12
4	MiX.GoW OwnaGe	▲	1110	5
5	eXxit - Maybe Crazy	▼	1093	5

FIFA 08

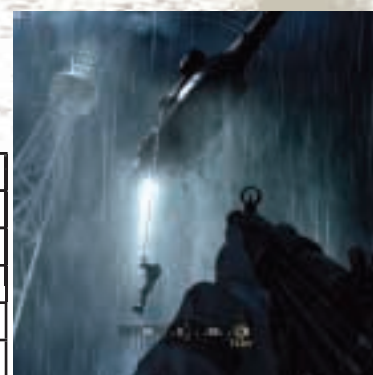
Die Vorjahresversion ist schon so verblasst wie die vergangene Bundesliga-Saison. Ist aber kein Hindernis für die »FIFA«-Kicker der Consoles Sport League. Die besten wie immer hier:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xxx M4RKO xxx	●	1414	50
2	GX Dome	●	1390	117
3	xxx B4STI xxx	▲	1357	55
4	druSja.:Azzurro	▼	1323	33
5	dzs MuStiLinHo	▲	1299	37

CALL OF DUTY 4

Das moderne »Call of Duty« erfreut sich der gleichen Beliebtheit wie zum Start, speziell die »Search and Destroy«-Ladder. Das sind die besten Squads der Console Sports League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	EvilAxis.Bigben CoD4	▲	1278	17
2	fLx.uNreaL	▲	1163	10
3	teamqG.Valour	▲	1138	10
4	LeX CoD 4	▼	1132	15
5	FeAR	▲	1123	6



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Inzwischen ist zwar ein erster Patch für die neueste Version erschienen. So richtig rund ist der Ball online aber immer noch nicht. Deshalb leider noch einmal die Kicker aus Teil sechs:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xx DiAbLoRoJo xx	●	1471	93
2	tomekz	▲	1360	150
3	Scratchy	▲	1308	68
4	PrinZien	▲	1187	148
5	deBOING	▲	1184	40



PGR 4

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

	Team		Punkte	Matches
1	TER SteVeK	▲	1115	40
2	Saupitz	▲	1077	28
3	TER Vandamme	▲	1062	6
4	LiS Doctor	▲	1042	4
5	The Acid Effect	▲	1016	9

SPIEL DES JAHRES



DU HAST GEWÄHLT!

Über 3.000 Stimmen können nicht irren: In der letzten Ausgabe haben wir unsere Leser an die Wahlurne gebeten. Wir wollten wissen, welches Game im vergangenen Jahr den größten Eindruck hinterlassen, welches am besten unterhalten hat – kurz, welcher Titel ist das Spiel des Jahres 2007? In zehn Kategorien standen die schönsten und großartigsten Produktionen der vergangenen Monate zur Wahl, außerdem ein Leser-Sonderpreis: Hier konnten unsere Leser aus allen, wirklich allen, Neuerscheinungen 2007 ihren Favoriten wählen. Damit hatten also auch Underdogs und Geheimtipps eine faire Chance. Keine Chance hatten übrigens Schummeleien, denn jeder Wähler konnte pro Rubrik nur einmal abstimmen. Am 7. Januar war Schluss. Was unter dem Strich herausgekommen ist, das haben wir hier zusammengefasst, inklusive einiger Überraschungen. Wer hätte zum Beispiel gedacht, dass »Call of Duty 4« in der Gunst der Live-Gamer so weit vor »Halo 3« liegt? Und dass »Colin McRae Dirt« als bestes Rennspiel sogar den haushohen Favoriten »Forza Motorsport 2« ausbremst?

An dieser Stelle ein Dankeschön an alle Leser, die sich beteiligt haben. Denn es ist die Meinung der Leser, die zählt – für sie werden Spiele schließlich gemacht. Für all die Fleißigen da draußen haben wir natürlich auch die entsprechende Vergütung parat. Eine »Limited Edition« von »Assassin's Creed« zum Beispiel, exklusive Artbooks von »Call of Duty 4«, komplette Fanpakete der Spiele »Need for Speed Pro Street« und »Fifa 08«; und natürlich den Hauptpreis in Form einer exklusiven E-Gitarre des Typs Gibson Epiphone mit »Burnout«-Paintbrush. Die Gewinner bekommen ihre Preise in den nächsten Tagen zugeschickt. Allen Glücklichen gratulieren wir herzlich.

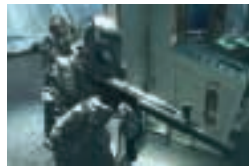
Alle Ergebnisse
und Diskussion auf
www.360-live.de

Unzählige Games standen zur Abstimmung, aber eines konnte allen anderen den Rang ablaufen. Die Leser haben entschieden: Call of Duty 4 ist der Mega-Abräumer bei der Wahl zum Spiel des Jahres 2007

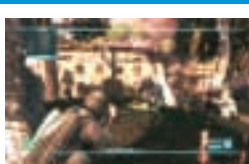
DAS SPIEL DES JAHRES 2007 Die Creme de la Creme auf einen Blick

1 CALL OF DUTY 4 PUBLISHER/ ACTIVISION 32.54%  Unangefochtener Spitzenreiter. Neues Szenario, packende Story, fetzige Action – und ein beeindruckender Sieg!	2 BIOSHOCK PUBLISHER/ 2K GAMES 23.28%  Eine skurrile Kulisse und ein außergewöhnliches Gameplay. Zu Recht ganz weit vorne.	3 ASSASSIN'S CREED PUBLISHER/ UBISOFT 20.37%  Das »GTA« im Orient überzeugt die Leser. Der Platz auf dem Podest ist ein gerechter Lohn. Gratulation!
--	---	--

LESER-SONDERPREIS 2007 Frei und ohne Maulkorb gewählt

1 CALL OF DUTY 4 PUBLISHER/ ACTIVISION 14.79%  Ganz klare Ansage: Das ist der Favorit unserer Leser.	2 HALO 3 PUBLISHER/ MICROSOFT 12.68%  Bungies SF-Shooter kann sich knapp auf Platz Zwei behaupten.	3 ASSASSIN'S CREED PUBLISHER/ UBISOFT 12.32%  Direkt dahinter: Ubisofts wunderschönes Orient-Märchen.
--	---	---

BESTES ACTIONSPIEL Die Gewinner des Baller-Genres

1 CALL OF DUTY 4 PUBLISHER/ ACTIVISION 77.32%  Was für eine Dominanz! Ist ja fast wie früher in der DDR!	2 HALF LIFE 2: THE ORANGE BOX PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 15.12%  Wohl eher ein Geheimtipp. Wer's hat, liebt es.	3 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2 PUBLISHER/ UBISOFT 7.56%  Die taktische Seite: der Köpfchen-Shooter auf Platz Drei.
--	--	--

BESTES ROLLENSPIEL Das Ergebnis der Rollenspiel-Epen

1 MASS EFFECT PUBLISHER/ MICROSOFT 71.76%  Die Rollenspiel-Experten überzeugen unsere Leser: Gold für Bioware!	2 OBLIVION: SHIVERING ISLES PUBLISHER/ 2K GAMES 20.99%  Das Add-On zum Spiel des Jahres 2006 kann an den Erfolg des Hauptspiels nicht ganz anschließen – zweiter Platz.	3 TWO WORLDS PUBLISHER/ ZUXXEZ 7.25%  Erfolgreich im Handel und auch bei unseren Lesern. Platz Drei.
--	--	--

BESTES RENN Spiel Mit Vollgas aufs Podest

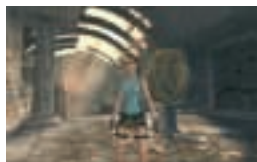
1 COLIN MCRAE DIRT PUBLISHER/ CODEMASTERS 40.99%  Ein Überraschungssieger, wer hätte das gedacht! Hätte nur Colin das noch erlebt...	2 FORZA MOTORSPORT 2 PUBLISHER/ MICROSOFT 40.64%  Na so was: Der Favorit mit einer Stimme Unterschied auf Platz Zwei verwiesen!	3 NEED FOR SPEED PRO STREET PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 18.37%  Schade: das neue Konzept der »Need For Speed«-Reihe kommt offenbar nicht so gut an.
--	---	---

BESTE KONSOLE

Drei Höllen-Maschinen standen zur Wahl

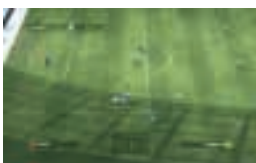
1 XBOX 360 PREMIUM PUBLISHER/ MICROSOFT 61.54%  Dank HDMI und neuem Lüfter bei den Lesern am beliebtesten.
--

BESTES ABENTEUER-SPIEL Unsere Abenteurer haben gewählt

1 ASSASSIN'S CREED PUBLISHER/ UBI SOFT 55.76%  Spielerische Freiheit und überwältigende Grafik: ein würdiger Sieger. Wir gratulieren!	2 BIOSHOCK PUBLISHER/ 2K GAMES 41.73%  Sieht aus wie ein Ego-Shooter, fühlt sich an wie ein Abenteuer. Großartig!	3 TOMB RAIDER ANNIVERSARY PUBLISHER/ EIDOS 2.52%  Hm. Nur sieben Stimmen für Lara. Was ist los, Miss Croft?
---	---	--

2 XBOX 360 ELITE PUBLISHER/ MICROSOFT 36.36%  Schwarz, große Festplatte, aber auch teuer. Nur die zweite Wahl.
--

BESTES SPORTSPIEL Das Runde kommt aufs Siebertreppchen

1 FIFA 08 PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 48.79%  Die Meisterschaft ist entschieden: »Fifa 08« räumt die Trophäe ab!	2 PRO EVOLUTION SOCCER 2008 PUBLISHER/ KONAMI 35.08%  Letztes Jahr Platz Eins, diesmal Zweiter. Sind die Online-Probleme schuld?	3 NBA 2K8 PUBLISHER/ 2K SPORTS 16.13%  Doch überraschend populär, die Korbwerfer!
---	--	--

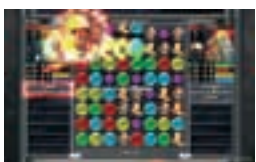
3 XBOX 360 ARCADE PUBLISHER/ MICROSOFT 2.10%  Billig, aber ohne Festplatte und auch sonst offenbar wenig attraktiv.
--

BESTES ZUBEHÖR

Die kleinen aber feinen Dinge des Lebens

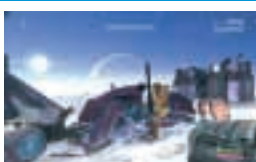
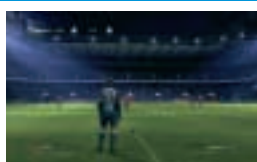
1 MESSANGER KIT PUBLISHER/ MICROSOFT 49.79%  Auch wenn sie optisch wenig hermacht: das praktische Tastatürchen behauptet sich als Sieger.

BESTES LIVE-ARCADE-GAME Die Online-Spiele haben entschieden

1 BOMBERMAN LIVE PUBLISHER/ HUDSON 70.81%  Trotz des alten Spielprinzips der beliebteste Download-Titel. Bravo!	2 PUZZLE QUEST PUBLISHER/ VICIOUS CYCLE 23.44%  Die Mischung aus Puzzle- und Rollenspiel macht auch eine gute Figur. Platz Zwei.	3 SPACE GIRAFFE PUBLISHER/ LLAMASOFT 5.74%  Nur knapp sechs Prozent der Stimmen: vielleicht zu bunt und zu schräg für die Mehrheit?
---	--	--

2 WIRELESS ADAPTER PUBLISHER/ MICROSOFT 39.91%  Stolperfallen adé, finden auch unsere Leser. Die schnurlose Verbindung zwischen Xbox 360 und Router erreicht Platz Zwei.
--

BESTES COMMUNITY-GAME Auf die Online-Extras kommt es an

1 CALL OF DUTY 4 PUBLISHER/ ACTIVISION 59.46%  Das Spiel des Jahres kann auch online abräumen. Und wie!	2 HALO 3 PUBLISHER/ MICROSOFT 32.43%  Das ist eine Überraschung: So weit weg von »Call of Duty 4«?	3 FIFA 08 PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 8.11%  Platz Drei hinter den Action-Favoriten: Das war zu erwarten.
---	--	---

3 FIGHTING STICK EX2 PUBLISHER/ HORI 10.30%  Arcade-Feeling daheim? Jawollja, auch wenn's nur mit wenigen Games funktioniert.

DER KILLERSPIEL ALPTRAUM

FREIE ENTSCHEIDUNG

VERLIEREN

MEINUNG

FREUDE

JUGENDSCHUTZ

SPIELEN

KONTROLLE



Jugendschutz macht mal wieder Schlagzeilen. Auf der einen Seite träumen einige Politiker von einem generellen Herstellungsverbot für gewalttätige Computer- und Videospiele. Auf der anderen Seite wollen erwachsene Gamer selbst darüber entscheiden, welche Spiele sie kaufen und genießen. Ann-Kristin Witter analysiert die aktuelle Lage.

~~VERBOTE~~
KAUFEN SPASS
GEWINNEN
LE

Eigentlich hat Deutschland eines der schärfsten Jugendschutzgesetze weltweit. Eigentlich. Denn Familienministerin Ursula von der Leyen ist der Ansicht, es sei noch nicht scharf genug. Daher sollte so schnell wie möglich ein Sofortprogramm her, so wurde es letztes Jahr beschlossen. Es sollte laut Ansicht der Familienministerin und dem nordrheinwestfälischen Familienminister Armin Laschet für einen wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor extrem gewalthaltigen Medien sorgen – Hauptziel sind natürlich Computerspiele. Jetzt liegt ein Gesetzesentwurf vor. Er wird noch vom Bundesrat und Bundestag beraten, dann könnte sie umgesetzt werden.

Der vielleicht wichtigste Punkt des Programms: nicht mehr nur »Gewalt verherrlichende« Medien sollen indiziert werden können, sondern solche, die »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen« – und zwar automatisch, von selbst, ohne dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) überhaupt erst eingreifen müsste. Nach einer Überprüfung durch die BPjM könnten außerdem Spiele indiziert werden, in denen »Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden, oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt werden«.

MEHR INDIZIERUNGEN?

Streicht man den Balast in den Sätzen, bleiben zwei Kernaussagen: Indiziert wird, was »Gewalt verherrlicht« laut aktuellen Text, »was von Gewalt herrscht ist« laut neuem Text. Was das genau heißt? Eine genaue Begriffs-Unterscheidung legt das Ministerium nicht vor. Interpretiert man diese Wortschöpfung aber streng, dann ist theoretisch jeder Ego-Shooter und sogar jedes Abenteuer- und Echtzeitstrategiespiel betroffen. Denn auch letztere Genres lassen selten friedliche Lösungen zu. Genauso eingebunden sind auch Spiele, bei denen die virtuelle Gewaltanwendung mit dem Erreichen des nächsten Levels oder dem »Leben sammeln« belohnt wird. Damit ist dann wohl so ziemlich jedes (Online-)Rollenspiel gemeint. Die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien werden also erweitert.

DER KILLERSPIEL ALPTRAUM

JAGD AUF KILLERSPIELER

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) hat unter Gamern zwar einen schlechten Ruf, aber eigentlich zu Unrecht. Denn tatsächlich hat sie im vergangenen Jahr nur wenige Titel indiziert. Soweit es die Xbox 360 betrifft, tatsächlich nur englische Originalversionen und das deutschsprachige »Crackdown«. Der Horror-Shooter »Clive Barker's Jericho« befindet sich seit November 2007 in der Prüfung.

So oder so: Indizierte Titel dürfen weder beworben, noch an Minderjährige verkauft werden. In virtuellen Streifzügen suchen deshalb Netzfahnder nach allzu toleranten Anbietern, aber auch jugendlichen Käufern solcher Produktionen. Bei der Suche nach den Tätern gelten ähnliche Handwerksregeln wie nach einem Einbruch oder Mord: Spuren sichern, verdächtigen Personenkreis eingrenzen, Belastungsmaterial auswerten, Beweise dokumentieren, damit das Ermittlungsergebnis auch vor Gericht besteht. Dafür sind inzwischen in den meisten Bundesländern Internetkommissariate eingeführt worden.

Die Ermittlungsarbeit der Cyberpolizisten ist langwierig. Sie durchforsten das World Wide Web nach kriminellen Inhalten, zum Beispiel eben auch Gewalt verherrlichenden Videospielen. Dabei surfen sie in Netzwerken und nehmen virtuelle Tauschbörsen ins Visier. Stellen sie fest, dass dort tatsächlich verbotene Inhalte kursieren, wird die IP-Adresse des Nutzers gespeichert, der das Killerspiel oder anderen illegalen Download anbietet. Die IP-Adresse ist wie ein Fingerabdruck, sie kann zu einem bestimmten Zeitpunkt nur immer einmal auf der Welt vergeben sein. Über eine Abfrage bei den Telekommunikationsunternehmen lässt sich der Täter ermitteln. Doch die Recherchen dauern. Schließlich muss immer der genaue Inhalt der Software geprüft werden, was heißt - die Cybercops müssen selbst virtuell ballern und morden. Der Zeitaufwand ist immens.

Die Konsequenz? Wer Produktionen mit Jugendverbot öffentlich - also auch über das Internet - bewirbt oder Minderjährigen zugänglich macht, begeht eine Straftat. Die Folgen für die Täter können im Fall einer Überführung sehr unangenehm sein. Das heißt: Besuch von der Polizei, der Staatsanwalt schaltet sich ein. Ausgenommen von der Täterschaft sind die Eltern. Sie genießen das so genannte »Erziehungsprivileg«, das sicherstellen soll, dass Erziehungsmaßnahmen im familiären Umfeld weitgehend den Erziehungsberechtigten überlassen bleiben. Für Erwachsene ist der Besitz von indizierter und damit als jugendgefährdend markierter Software ohnehin legal. Es sei denn, das Spiel wurde auf illegalem Weg besorgt, wenn es sich also um Raubkopien handelt. Der Besitz einer illegalen Kopie ist ebenfalls strafbar. Wer sich damit erwischen lässt, muss mit hohen Geldstrafen rechnen, ähnlich wie bei illegalen Musik-Downloads. Dazu kommen Abmahnkosten durch die Anwälte der betroffenen Unternehmen.



Nintendo würde unter einem verschärften Jugendschutz-Gesetz weit weniger leiden als Microsoft: Zelda und Co. sind total familientauglich



Selbst in einem Rollenspiel wie »Mass Effect« lassen sich viele Situationen nur mit Gewalt lösen. In Zukunft also ein Kandidat für den Index?



» Mit der Indizierung werden die Games aus dem freien Handel genommen. Sie werden mit einem weit reichenden Abgabe- und Werbeverbot belegt und dürfen nur in gesonderten Geschäften an Erwachsene verkauft werden. So die Theorie. In der Praxis allerdings nehmen die Händler ein derart geächtetes Produkt aus dem Sortiment. Denn logischerweise verkauft es sich nicht gut, da es ja weder beworben oder ins Regal gestellt werden darf. Damit erfährt niemand so wirklich von dessen Existenz und dadurch wird auch kein Interesse geweckt. Ein Teufelskreis also. In der Realität kommt eine Indizierung also einem Handelsverbot gleich. Positiv daran ist zwar, dass Kinder und Jugendliche behütet werden. Jedoch wird es auch Erwachsenen deutlich erschwert, am freien Markt eine freie Entscheidung zu treffen. Außerdem könnte dies auch bedeuten, dass Videospiele noch mehr als bisher gekürzt werden. Schon heute werden viele Videospiele für den deutschen Markt zum Teil drastisch geschnitten, damit sie eine Alterskennzeichnung erhalten. Das hat dann oft zur Folge, dass der tiefere Sinn einer Geschichte verloren geht, wie zum Beispiel beim Wegfall kompletter Handlungsstränge in »Quake 4«. Und dass das Spielerlebnis leidet, wenn sich zum Beispiel Leichen nach wenigen Sekunden in Luft auflösen und somit nicht mehr als Markierung für bereits besuchtes Gelände dienen, versteht sich von selbst.

STRENGERE REGELN FÜR HÄNDLER

Alterskennzeichnungen erhalten die Spiele von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Waren dies anfangs Empfehlungen, sind es seit der Novelle des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 verpflichtende Einstufungen, die sowohl

auf der Verpackung des Spiels als auch auf dem Datenträger deutlich erkennbar abgedruckt sein müssen. Die Videospiel-Firmen schicken ihre prüfbaren Versionen der Videospiele mit allen Unterlagen (Handbuch, Lösungshilfen etc.) und dem konkreten Prüfantrag zur USK. Dort wird das Spiel von Testern unter fachlicher Anleitung und nach festgelegten Regeln unter Nutzung der zur Verfügung gestellten Lösungshilfen gespielt und anschließend vor einem Gutachtergremium und dem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden präsentiert. Danach diskutieren die Sachverständigen, tauschen Eindrücke aus, um am Ende ihre Entscheidung zu treffen. Von den 53 Gutachtenden, die im Rahmen ihrer Jahresplanung Termine mit der USK machen, sind jeweils immer vier Gutachterinnen und Gutachter anwesend. Diese sind sonst als Jugendschutzsachverständige der Länder tätig oder/und kommen aus pädagogisch-sozialpädagogischen, journalistischen, wissenschaftlichen Berufen. Ebenfalls anwesend ist der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde NRW. Die Vielfalt unter den Gutachtenden ist notwendig, damit man eine gesellschaftliche Meinungsvielfalt erhält. Die von den Gutachtenden empfohlene Freigabe wird vom Ständigen Vertreter der OJLB entweder übernommen, oder er legt sein Veto ein. Ebenso kann der Hersteller in Berufung gehen.

Ursula von der Leyen will auf jeden Fall auch den gesetzlichen Vollzug hinsichtlich des Jugendschutzes verbessern. Das bedeutet einerseits, dass das Alterskennzeichen der USK auf den Verpackungen so plakativ wie die Hinweise auf Zigarettenpackungen werden soll. So springt ins Auge, welche Altersbeschränkung ein Spiel hat. Geplant war auch eine gesetzliche Zulassung von jugendlichen Testkäufern. »Wir müssen die schwarzen Schafe unter den Händlern erwischen, wenn sie leichtfertig verbotenerweise Spiele an unsere jugendlichen Testkäufer verkaufen«, sagt von der Leyen. Und das tun sie offensichtlich noch viel zu oft, ob-



»Viva Pinata« – nicht unbedingt ein Hit, aber zumindest gewaltfrei und einer der wenigen Titel für die Xbox 360, die sicher nicht jugendgefährdend sind

„Erwachsenen wird es jedoch deutlich erschwert, am freien Markt eine freie Entscheidung zu treffen“



Ab dem 1. September 08 springen uns die USK-Logos deutlich größer von den Packungen entgegen. Das sieht dann ungefähr so aus...

wohl Händler für den Verkauf eines Erwachsenen-Computerspiels an Jugendliche mit bis zu 50.000 Euro Strafe belegt werden können. Der aktuelle Gesetzesentwurf verzichtet allerdings auf diesen Vorschlag. Weiterhin sollen Kassensysteme dahingehend umgerüstet werden, dass akustische und optische Warnhinweise auf die Abgabeverbote hinweisen. Das bedeutet, es ist nicht mehr zu überhören oder zu übersehen, wenn man ein Spiel haben will, das nicht an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden darf.

Seit 1985 werden regelmäßig Videospiele auf den Index verbannt; zuletzt zum Beispiel »Crackdown«, »Gears of War« und »Clive Barker's Jericho«. Alles Titel, die von der USK vorher keine Altersfreigabe erhalten haben. Warum? Weil sie nach Meinung des USK-Gremiums möglicherweise gegen das Jugendschutzgesetz verstoßen und deshalb indiziert werden könnten. In so einem Fall ist die USK verpflichtet, die Freigabe zu verweigern – paradoxerweise auch eine Freigabe für Volljährige. Im Klartext: das Gesetz zum Schutz der Jugend (!) führt bereits heute dazu, dass Erwachsene (!!) einen Titel wie »Crackdown« nicht, oder zumindest nicht ohne weiteres kaufen können.

ÖSTERREICH-CONNECTION

Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BpJM, bezeichnet das aktuelle System dennoch als »einfach und

genial«. USK und BpJM arbeiten eng zusammen; und sollen noch enger zusammen arbeiten. Armin Laschet fordert, dass Vertreter der BpJM an den Prüfungen der USK mitwirken – als würde die USK bisher nicht sorgfältig genug arbeiten. Dadurch soll sichergestellt werden, dass die Indizierungskriterien verstärkt in die Entscheidungen einfließen. Ob das allzu drastische Verschärfungen zur Folge hätte? Muss nicht sein. In der Vergangenheit haben sich die Mitarbeiter der BpJM keineswegs immer als Cowboys erwiesen, die schnell schießen – sondern gelegentlich durchaus auch als verantwortungsbewusste Menschen, die entgegen den Erwartungen von Boulevardpresse und Politikern entscheiden.

So zum Beispiel im Mai 2002. Damals wurde der Ego-Shooter »Counterstrike« zur Indizierung eingereicht, nur wenige Wochen nachdem der Amoklauf von Robert Steinhäuser an einem Erfurter Gymnasium Schlagzeilen gemacht hatte – angeblich ein eifriger »Counterstrike«-Spieler. Eine Indizierung schien so gut wie sicher, wurde aber überraschend abgelehnt – nicht zuletzt deshalb, weil die zwei »Counterstrike«-Spieler Moquai und Raal im Rahmen des Indizierungs-Verfahrens die taktischen und strategischen Aspekte des Spiels erläutern durften.

Gewöhnlich sind allerdings keine Spieler an so einem Verfahren beteiligt. Die Gutachter bleiben unter sich, die von den Entscheidungen Betroffenen haben nichts zu melden. Daran sollte die BpJM etwas ändern. Denn Tatsache ist: die Kennzeichnungs-Regelung muss auch in Zukunft attraktiv bleiben. Sie muss nachvollziehbar für uns Spieler sein, damit wir sie akzeptieren und nicht noch mehr Software aus Österreich und der Schweiz importieren, als ohnehin schon. Und die USK-Regelung muss attraktiv für die Industrie sein. Wenn sie es nämlich nicht mehr ist, hätten die Hersteller womöglich keinen Anreiz mehr, ihre Spiele vorab überhaupt zur Prüfung »



Innerhalb der Spielebranche regt sich Widerstand. Kürzungen wie bei »The Darkness« sind nicht nur unpopulär, sondern womöglich auch verfassungswidrig



» einzureichen – man würde kritische Titel dann einfach veröffentlichen und solange im Handel lassen, bis sie indiziert sind. Das passiert bereits heute hin und wieder. »Gears of War« zum Beispiel, überall auf der Welt gefeiert, aber mangels USK-Freigabe von Microsoft in Deutschland offiziell nicht veröffentlicht, war eine Weile lang trotzdem zu haben – die Lieferungen erfolgen in so einem Fall dann halt nicht aus Deutschland, sondern von Großhändlern aus dem europäischen Ausland.

MEHR KONTROLLE ALS BISHER

Solche quasi per Gesetz erzwungene Durch-die-Hintertür-Lieferungen können wohl kaum Sinn der Sache sein. Sollte die USK strenger arbeiten als bisher, werden Importe zunehmen, das scheint unvermeidlich. Denn die Entscheidungen der USK strapazieren die Toleranz vieler Spieler bereits jetzt. »Condemned

Im Klartext: Das Gesetz zum Schutz der Jugend (!) führt dazu, dass Erwachsene (!!) einen Titel wie Crackdown nicht, oder zumindest nicht ohne weiteres kaufen können

2 wird wohl nicht auf dem deutschen Markt erhältlich sein und wenn, dann wieder nur geschnitten. Schade, wieder ein Aus-dem-Ausland-holen-Titel«, schreibt zum Beispiel Chris 2007 im Diskussions-Forum des 360-Live-Magazins. Davon unbeeindruckt will die Politik die Bundesländer dafür gewinnen, dass sie kurzfristig ihr personelles Engagement verstärkt. Sprich: für Jugendschutz-Aufgaben soll mehr Personal zur Verfügung stehen.

Geschützt und kontrolliert wird dann auch der bisher weitgehend rechtsfreie Raum der Handyspiele. Am 17. Oktober 2007 wurde von den führenden Mobilfunkanbietern in Deutschland und der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia Diensteanbieter e.V. (FSM) ein neues Jugendschutz-Maßnahmenpaket deutscher Mobilfunkanbieter vorgestellt. Dieses beinhaltet konkrete Vorgaben zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes im Bereich des Mobilfunks. Neben klaren Bestimmungen zur Informationsvermittlung hinsichtlich Kinder- und Jugendangeboten sollen auch eine kostenfreie Hotline sowie eine optionale Internet-Sperre umgesetzt werden.

Und deshalb wird die USK eine offensive Informationspolitik zu Entscheidungen der Alterskennzeichnungen starten. Dadurch haben Eltern und Händler ei-

nen guten Überblick, welche Spiele für Kinder in welchem Alter erlaubt sind. Aber auch die Medienkompetenz der Eltern darf nicht vernachlässigt werden. Es sollen Beratungsangebote für Eltern durch Wirtschaft, Bund und Länder verbessert und zusätzlich die Servicetelefone von USK und BpJM ausgebaut werden. Des Weiteren wird angestrebt, einen »Tag des Jugendmedienschutzes« im Zusammenhang mit einer »Woche des Jugendschutzes« zu etablieren. Dies ist eine Initiative der Jugendministerkonferenz, Kulturministerkonferenz und des Bundesfamilienministeriums. An diesen Tagen soll dann der Jugendmedienschutz verstärkt an Schulen im Unterricht thematisiert werden. Demnächst soll auch eine Europäische Fachkonferenz unter dem Titel »Quo Vadis Jugendmedienschutz?« stattfinden. Hier sollen Eckpunkte für die Weiterentwicklung des rechtlichen Rahmens zwischen Schutzerfordernis, Selbstbestimmung und internationalen Regelungen definiert werden.

Stärkung der Medienkompetenz? Voll in Ordnung und allemal höher zu bewerten als polemische Forderungen, wie die der bayerischen Familienministerin Christa Stewens. Sie hat angekündigt, dass das Bundesland Bayern im Bundesrat erneut ein Herstellungsverbot von »Killerspielen« fordern werde.



Spiele wie »Rockband« bringen Menschen zusammen, ganz ohne Gewalt. Außer man greift gewaltig in die Tasten, wie hier Microsofts Peter Moore

MARSCH AUF DEN INDEX

Jugendgefährdende Medien können indiziert werden. Das betrifft Schriften, Filme und Computerprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden – so steht's im Gesetz. Medien, die verrohend wirken, sexuell anstößig oder rassistisch sind, werden in die Liste jugendgefährdender Medien – den so genannten Index – aufgenommen. Dadurch unterliegen sie bestimmten Vertriebs- und Werbebeschränkungen. Da es in Deutschland ein eingeschränktes Zensurverbot gibt, sind diese Medien nur noch für Erwachsene zu haben; Jugendlichen hingegen dürfen sie nicht mehr zugänglich gemacht werden. Welche Medien als jugendgefährdend eingestuft werden, entscheidet die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) – ehemals Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Diese Bundesoberbehörde ist dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend angegliedert. Die Behörde arbeitet selbständig und ist nicht weisungsgebunden. Ihre Aufgabe ist es, zwischen dem Grundrecht auf die freie Entfaltung der Persönlichkeit und dem Recht auf freie Meinungsäußerung abzuwägen. Die Prüfstelle wird dabei erst auf Antrag einer Obersten Landesjugendbehörde, der Landesjugendämter, der Jugendämter, des Bundesjugendministeriums sowie der zentralen Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz tätig. Sie prüft aber auch auf Anregung eines anerkannten Trägers der freien Jugendhilfe oder einer sonstigen Behörde. Anträge führen stets zu Prüfungsverfahren, bei Anregungen liegt es im Ermessen der Prüfstelle, ob sie tätig wird. Es kann aber auch jederzeit eine Streichung der betroffenen Spiele vom Index beantragt werden. Berechtigt hierzu sind auch der Urheber, der Anbieter oder der Inhaber der Nutzungsrechte. Kommt allerdings eine Listenaufnahme oder eine Streichung aus der Liste offensichtlich nicht in Betracht, so kann das Verfahren eingestellt werden. Die BPjM prüft also Spiele, die bereits auf dem Markt erhältlich sind – anders als die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die Spiele bereits vorab erhält und die bekannte Altersfreigabe erteilt.



Wenn's nach der bayerischen Familienministerin geht, spielen wir dann bald alle nur noch Uno?



WEITREICHENDE FOLGEN

Bereits im letzten August konnte man ansatzweise sehen, welche Auswirkungen ein derart weltfremdes, weil weltweit einzigartiges Herstellungsverbot härterer Computer- und Videospiele auf die Branche hätte. Der größte deutsche Spieleentwickler Crytek drohte mit einem Weggang ins Ausland, wenn es soweit kommen sollte. Denn der drohende Verlust an Rechtssicherheit ist besonders brisant für die Industrie. Nach dem neuen Gesetzesvorschlag würden sich die Spielehersteller immer wieder auf dünnes Eis begeben: Sie investieren zwei oder drei Jahre in teure Entwicklungsarbeit und müssten am Ende immer damit rechnen, dass das Ergebnis als jugendgefährdend eingestuft und vom Markt genommen wird.

»Das ist verfassungswidrig«, sagt Olaf Wolters vom Branchenverband BIU Anfang Januar im Branchenfachblatt Gamesmarkt: Denn »den Anbietern und Händlern ist es grundsätzlich nicht möglich zu beurteilen, welche Gewaltdarstellung noch möglich ist«. Eine Verfassungsklage wäre demnach in Reichweite. Sie könnte dazu führen, dass am Ende das Geflecht aus USK und BPjM kippt; im Anschluss würde Deutschland dann aber vielleicht das europaweit etablierte, sehr viel tolerantere PEGI-Altersverfahren übernehmen, was aus Sicht erwachsener Gamer sehr zu begrüßen wäre.

Allerdings gibt Hoffnung, dass Deutschlands Politiker die Sache doch noch mit gesundem Menschenverstand selbst regeln, und zwar so, dass sowohl Gamer, wie auch Jugendschützer zufrieden sein können. So gab es im November 2007 eine Sitzung des Deutschen Bundestages mit dem Thema: »Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken«. Dorothee Bär (CSU) sagte zum Auftakt der Sitzung: »Eine Diskussion, die nur schwarz-weiß malt, bringt uns nicht weiter. Ein Verbot von so genannten Killerspielen auch

nicht. Wir müssen differenziert vorgehen.« So diskutieren die Abgeordneten darüber, was getan werden könnte, deutsche Entwicklerstudios zu unterstützen, damit sie Anschluss an den internationalen Markt finden. Beispielsweise mit Hilfe eines Förderpreises, wie es ihn schon länger in der Filmbranche gibt. Weiter sagte Dorothee Bär: »Wir können nicht so tun, als wäre die Gruppe der Menschen, die Computerspiele spielen, eine kleine Gruppe. Die Begeisterung für Computerspiele zieht sich durch alle Alters- und Gesellschaftsschichten. Ein Verbot ist auch aus diesem Grund nicht zu rechtfertigen, weil wir viele erwachsene Menschen damit bevormunden würden, die selbst entscheiden können, welche Spiele sie für vertretbar halten und welche nicht.« Es gibt also offenbar auch vernunftbegabte Politiker; nur sind das halt eher die, die im Hintergrund bleiben; während die Der-Schlagzeilen-wegen-nach-vorne-Drängler halt beinahe zwangsläufig mit schlecht durchdachten Verbotsparolen auf sich aufmerksam zu machen versuchen.

Welche Folgen die Verschärfung des Jugendschutzgesetzes hat, oder ob sie überhaupt Folgen hat, das bleibt also die Frage. »Da die neuen Tatbestände wie schon der aktuell geltende Wortlaut sehr schwammig und subjektiv formuliert sind, bleibt abzuwarten ob die Neuregelung tatsächlich zu einer drastischen Erhöhung der Indizierungen führen wird«, schreibt zum Beispiel die als recht besonnen geltende Redaktion der Webseite schnittberichte.de. In der Tat machen die Umformulierungen des Jugendschutzgesetzes eher den Eindruck einer Arbeitsbeschaffungs-Maßnahme. Wird's also weniger heiß gegessen als gekocht? Wäre zu wünschen...

Ann-Kristin Witter

AB DEM 27. FEBRUAR!

IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

VIKING BATTLE FOR ASGARD

Eine gewaltige Schlacht tobt in Asgard, dem Königreich der nordischen Götter. Der Streit entfesselt Ragnarök, die Götterdämmerung. Unheilvolle Kräfte drohen Midgard zu vernichten, die Stätte der Menschheit. Also muss ein wahrer Krieger gefunden werden. Einer, der genug Mut und eine ausreichend kraftvolle Axt mitbringt, sich den Göttern zu stellen. Im größten Kampf, den je ein Mensch bewältigen musste. Mehr drüber im vielleicht größten Preview, das je die Seiten des 360-Live-Magazins erobert hat. Nächstes Mal.

GTA IV

Können der Videotrailer und unsere bisherigen Berichte lügen? Eigentlich nicht, vielleicht aber doch. Ob die aufwändige Produktion von Rockstar Games wirklich so ein Kracher ist, zeigt sich bald. Wir legen Hand an »GTA IV«, für einen ausführlichen Spielbericht.

ROCK BAND

Eine Heavy-Metal-Band zum Anschluss an die Xbox 360! Sänger, Schlagzeuger, Bassist und Gitarrist! Online-Features! Soundtracks von The Who, Metallica, Faith No More, Smashing Pumpkins, Foo Fighters und mehr! Geht's krasser? Kaum. Test!

PLUS!

TOM CLANCY'S ENDWAR

Geht da etwa ein neuer Strategiespielestern am Konsolenhimmel auf? Bewaffnet mit einem Sternenrohr wagen wir uns testhalber auf die Schlachtfelder des Dritten Weltkrieges und führen unsere Armeen in gewaltige Schlachten.

RACE DRIVER GRIP

Wenn alles klappt, sind wir momentan zu Besuch im Boxenstall von Codemasters. Nicht wegen der Boxenluder, jedenfalls nicht nur. Sondern wegen der ersten Vollgas-Simulation aus der »Race Driver«-Reihe für die Xbox 360. Bericht von der Probefahrt.

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 ...

Alone in the Dark, Legendary: The Box, Rock Band, Battlefield Bad Company, Mercenaries 2, Hydrophobia, Fallout 3, To End All Wars, Rainbow Six Vegas 2, Beautiful Katamari, Army of Two... und viele mehr...

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 44

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 27. FEBRUAR 2008!

DIE GÖTTER BEKOMMEN
EINEN KRIEGER

DIE MENSCHHEIT BEKOMMT
EINEN HELDEN

ER BEKOMMT SEINE RACHE

VIKING

BATTLE FOR ASGARD

MÄRZ 2008



PLAYSTATION 3



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © SEGA, SEGA, the SEGA logo and Viking: Battle for Asgard are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of The Creative Assembly Limited. All rights reserved. Developed by The Creative Assembly Limited. Published by SEGA.



AB 28.3. NUR FÜR KURZE ZEIT...

darkSector



Dark Sector © 2007 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family Logo are 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 United States and/or other countries. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.