

360

LIVE

IM TEST
LOST

Aufregendes
Abenteuer zur
Mystery-Serie

6-SEITEN-SPIELBERICHT

GTA IV

Das haut rein: **geniales Gameplay, geniale Grafik, bewegende Bilder**

VEGAS 2

Das klappt: **dem Live-Modus auf den Zahn gefühlt. 4 Seiten**

RACE DRIVER GRID

Das fetzt: **4-Seiten-Probefahrt mit dem Rennspiel-Knaller**

LOST ODYSSEY

Das enttäuscht: **Technik-Nervensäge statt Rollenspiel-Lichtblick. Test**



EXKLUSIV!
Kung Fu Panda
Das neue Ding der Shrek-Erfinder
Schräg, witzig, 4-Spieler-tauglich

BRACHIALE WIKINGER-MÄR

VIKING

BEI THOR! 6 PRALLE SEITEN!

Starke Grafik, massig Action, überwältigende Massenszenen

CONDEMNED 2

Das schockt: **CSI auf Hardcore Brutal, heftig, spannend. Test!**

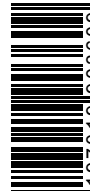
FIFA STREET 3

Cartoon-Kick mit Klose und Ronaldinho im Test



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Auf Tuchfühlung mit der neuen Lara Croft



FIFA LA REVOLUTION!

FUSSBALL TRIFFT PARKOUR!
COOLE TRICKS! PERFEKTE TECHNIK! SPEKTAKULÄR!

DAS GESETZ DER STRASSE



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION", the "PS" Family logo and "PSP" 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. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.



**ZEIG, WAS DU AM BALL KANNST! TRITT
AUF EINEM ABGEFAHRENEN BOLZPLATZ
GEGEN DAS EA-ALL-STAR-TEAM AN!**

**MACH MIT:
FIFASTREET3.COM**



**FIFA
STREET 3**

DAS STECKT DRIN

360
INHALT

48 COVERSTORY

Viking im Test

8 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

18 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

48 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

39/70 SERVICE

Abo, Leserbrief

BESSER ALS ERHOFFT?

18 GRAND THEFT AUTO IV

Ende April kommt's, wir haben's gespielt,
hat uns umgehauen. Erlebnis-Bericht!

GEHT GUT AB

30 RACE DRIVER GRID

Wehe, wenn dieses Rennspiel zündet.
Probefahrt auf 4 Seiten!

AKTUELL

- 08 STREET FIGHTER IV
- 08 XBOX 720
- 09 JADE EMPIRE 2
- 10 FORMATKRIEG
- 11 SEX, LÜGEN & VIDEOSPIELE
- 11 MASS EFFECT
- 12 RESIDENT EVIL 5
- 13 TERMINE
- 14 CHARTS
- 15 COMMUNITY-CHARTS

PREVIEW

- 18 GRAND THEFT AUTO IV
- 24 RAINBOW SIX VEGAS 2
- 28 DARK SECTOR
- 30 RACE DRIVER GRID
- 34 TOMB RAIDER UNDERWORLD
- 36 ROCK BAND
- 40 KUNG FU PANDA
- 44 ARMY OF TWO

GEWINNSPIEL

- 47 TUROK

POSTER

- 42 VIKING: BATTLE
FOR ASGARD

SERVICE

- 39 ABO
- 46 IMPRESSUM
- 70 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

72 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

78 LESEPROBE

Desert Strike
in games™

TEST

- 48** VIKING: BATTLE FOR ASGARD
- 54** BULLY: DIE EHRENRUNDE
- 56** CONDEMNED 2
- 60** CONFLICT: DENIED OPS
- 62** LOST ODYSSEY
- 64** LOST
- 65** MX VS. ATV UNTAMED
- 66** FIFA STREET 3
- 68** NFL TOUR
- 68** WORLD CHAMPIONSHIP
POKER 2
- 74** CHESS MASTER LIVE
- 74** POKER SMASH
- 74** YARIS
- 74** BOOGIE BUNNIES
- 76** HALO
- 76** PSYCHONAUTS
- 76** CRIMSON SKIES
- 77** FABLE
- 77** FUZION FRENZY
- 77** CRASH BANDICOOT: THE
WRATH OF CORTEX
- 77** FAHRENHEIT

COMMUNITY

- 72** CONSOLES SPORT LEAGUE
- 74** LIVE ARCADE TOTAL
- 76** XBOX ORIGINALS

games™ LESEPROBE

- 78** DESERT STRIKE

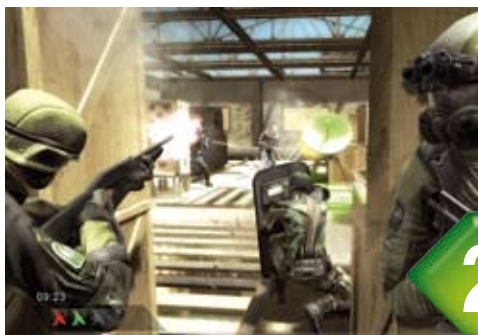
TESTS IM WEB

ARMY OF TWO
TURNING POINT
MEHR UNTER WWW.360-LIVE.DE

COVERTHEMA

48 VIKING

Mächtige Wikinger,
brachiale Äxte und scharfe
Grafik - das haut rein!
6 Seiten, bei Thor!



TOPSPIELE

24 Rainbow Six
Vegas 2



28 Dark Sector
36 Rock Band

34 Tomb Raider
Underworld



40 Kung Fu Panda
44 Army of Two

62 Lost Odyssey



54 Bully
66 FIFA Street 3

56 Condemned 2

Willkommen bei 360 LIVE



Manchmal liegen Dichtung und Wahrheit sehr nahe beieinander, manchmal sind sie aber durch Welten getrennt. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn jemand von gewissen Vorgängen erzählt, dabei die angenehmen Facetten hervorhebt und störende Details unter den Tisch fallen lässt. Dem Betrachter wird so ein geschöntes Bild von der Wahrheit vermittelt. Die Wahrheit wiederum wäre dementsprechend der Versuch, möglichst viele und im Idealfall sogar alle Merkmale eines Vorgangs zu schildern. Denn erst so kann sich der Empfänger der Informationen eine unbeeinflusste Meinung bilden.

Worauf ich hinaus will? Konkretes Beispiel: Im Entwickler-Blog der letzten 360-Live-Ausgabe hat sich Ascarons Game Director Daniel Dumont

dazu geäußert, weshalb sich »Sacred 2« auf den Herbst verschiebt, und dabei unter anderem Gameplay-Balancing sowie Qualitätsoptimierung als Gründe angegeben. Was sicher richtig ist. Unterschlagen hat der gute Mann allerdings, dass beim Hersteller Ascaron gleichzeitig entscheidende Leute in den Führungspositionen gewechselt haben. Ob das passiert ist, um die bisher vielleicht etwas schleppenden Fortschritte bei der Entwicklung des Spiels zu ahnden, oder weil neue Leute frischen Wind und vielleicht auch mehr Tempo reinbringen sollen, das sei dahin gestellt. Tatsache ist: Im Blog ist von diesen Vorgängen keine Silbe zu lesen, obwohl sie sicher großen Einfluss haben. Das mag vielleicht auch richtig so sein, denn nicht alle Leser schätzen derart tief gehende Einblicke in die Strukturen der Videospiel-Industrie.

Aber es gibt Menschen, die mehr wissen wollen. Auch mehr darüber, was sich abseits der Xbox 360 tut. Und damit komme ich zum Punkt, und dass der mit etwas Eigenwerbung verbunden ist, dafür entschuldige ich mich schon jetzt.

Jedenfalls, wer genauer wissen will, wie die Industrie tickt, wie Games entstehen und was die Spieleschaffenden antreibt, dem darf ich ein neues Magazin ans Herz legen: **games™**. Mit dieser neuen Zeitschrift unternehmen der Verlag und das Team hinter dem 360 Live Magazin den Versuch, die Medienlandschaft aufzulockern. **games™** wird von Enthusiasten für Enthusiasten geschrieben, bebildert und gemacht. Ist ein Heft für Xbox 360, klar. Aber auch eines, in dem PC, Playstation 3, Wii, DS und PSP ihren Platz haben. Denn wir wählen die Themen nicht nach Hardware-Plattform. Wir schreiben stattdessen darüber, was wir gerade spannend, interessant und berichtenswert finden. Über Geheimtipps wie das schräge PSP-Game »Patapon« zum Beispiel. Oder warum Japaner mehr Sex im Videospiel haben. Warum es noch viel zu lange dauert, bevor Jason Bourne seine Identität auch im Game sucht. Warum das »Schwarze Auge«-Spiel »Drakensang« eine gute Figur machen wird, übrigens voraussichtlich auch auf der Xbox 360. Eine bunte, hoffentlich sehr lesenswerte und immer wieder auch überraschende Mischung aus Tests, Previews, Aktuellem, Reportagen und einigen exklusiven Highlights. Wie den richtig dicken Retro-Teil zum Beispiel, den wir zusammen mit dem englischen Retro-Gamer-Magazin hochziehen – garantiert total unaktuell, garantiert gut abgehangener Stoff. Unter der Web-Adresse www.games-tm.de kannst du schon jetzt eine Leseprobe runterladen und dich im Forum umschauen. Das **games™**-Magazin gibt's ab dem 5. März am Kiosk. Für 3,80 Euro kann man's, glaub ich, mal ausprobieren.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe,

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360 live-Magazin

PS: Wir sind seit Ende Januar offiziell das einzige Fachmagazin für Xbox 360, das sich der Prüfung durch die IVW unterwirft und damit ehrliche, nachprüfbare Zahlen vorlegt. 24.312 verbreitete Exemplare im vierten Quartal 2007! Diesen schönen Erfolg haben wir allein unseren Lesern zu verdanken. Darum: Danke!

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

VERBESSERT

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

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

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

Coverthema

Viking

Zwischen all den Actiontiteln fällt »Viking: Battle for Asgard« durch seine ungewöhnliche Machart auf. Ein einzelner Wikinger kämpft sich durch, wird zum Feldherren großer Armeen, drumherum viel Cineastisches und eine Menge Überraschungen – echt vielseitig, was Sega und Creative Assembly da aufgebaut haben. Und dann noch die Grafik! Allein wegen der vielen tollen Bilder lohnt es sich, unseren Sechsstunden-Bericht genau zu studieren. Und natürlich auch das schicke Poster in der Heftmitte.



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 Bink 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.

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

XBOX 720!

**Nachfolger für
die 360?**

FORMATKRIEG

**HD-DVD vs.
Blu-ray**

SEX, LÜGEN UND...

**... Videospiele. Mass
Effect sexistisch?**

HEISSE AUSSICHTEN

**Resident
Evil 5**

WANN UND WO?

**Charts und
Termine**

(NOCH NICHT) AUF DER 360

STREET FIGHTER IV

Stoff für Straßenkämpfer: Nach dem recht unauffälligen »Street Fighter EX« will Capcom mit »Street Fighter IV« wieder in gewohnter Topform zuschlagen. Wann genau das sein wird und auf welchen Plattformen, ist zwar noch nicht in Stein gemeißelt. Aber spätestens nachdem die japanischen Spielhallen beglückt worden sind, kann man getrost auf eine Umsetzung der Prügelei für die Xbox 360 wetten.

Fest steht, dass es ein Wiedersehen mit lieb gewonnenen Haudegen aus der Reihe geben wird: Ryu, Ken, Chun-Li und Dhalsim sind bereits bestätigt, mit anderen ist definitiv zu rechnen. Und sie werden sich diesmal sogar dreidimensional die Kaulen polieren, zumindest soweit es den Look angeht, verspricht der Hersteller. Doch das tat er schon für »EX« – das Ergebnis war bekanntlich erschütternd. Die bisher gezeigten Screenshots von Teil Vier mit ihrer stilvollen Manga-Anmutung lassen allerdings auf überzeugende Optik schließen.

Kenner der Serie sollten sich recht schnell im neuesten Teil zurechtfinden, bei der Steuerung soll so gut wie alles beim Alten bleiben – angereichert um diverse viel versprechende Special Moves. Dafür fliegt das Parry-System aus dem dritten Teil wieder raus.

Capcom will stattdessen mit einem neuen Ansatz das Spiel temporeicher und offensiver gestalten. Das Ganze nennt sich Saving-System und soll Kämpfern in Bedrängnis die Möglichkeit eines Comebacks geben. Mit jedem kassierten Treffer füllt sich die Rache-Anzeige, die so genannte »Revenge Gauge«. Wenn der Balken mindestens zu einem Viertel gefüllt ist, kann der Schläger zu einem Befreiungsschlag ansetzen. Dafür werden die Knöpfe für den mittleren und starken Schlag gleichzeitig gedrückt. Ist die Anzeige gar zu 75 Prozent voll, kann man einen starken, nicht blockbaren Move ausführen. Während der Ausführung der Bewegung ist der Charakter zudem selbst kurzzeitig unverwundbar. Des Weiteren kann man so genannte Ex-Angriffe ausführen. Hierbei täuscht man zum Beispiel einen Dragon Punch oder den Feuerball an, beendet den Bewegungsansatz aber mit dem gleichzeitigen Drücken der mittleren und starken Tritt- beziehungsweise Schlagknöpfe. Die dann folgende Version des jeweiligen Special-Moves ist nochmals wirkungsvoller.

Die Technologie, die »Street Fighter IV« zugrunde liegt, wurde eigens für das Prügelspiel geschrieben. Die Prügelei soll stabil mit 60 Bildern pro Sekunde in mindestens 720p laufen. Na denn, Hadouken!



XBOX 720! 360-NACHFOLGER IN ENTWICKLUNG?

Kleine Meldung, großes Gemurmel. Das amerikanische Magazin Electronic Gaming Monthly (EGM) berichtet in der Gerüchtecke seiner Februar-Ausgabe, dass ein Party-Spiel in Arbeit sei – und zwar für die Nachfolge-Konsole der Xbox 360! Klar, dass das Internet sich förmlich wie ein Wolfsrudel auf das Gerücht stürzt. Einige träumen sogar schon von einem »Halo 4« auf der neuen Konsole. Ist denn wirklich ein neues System in Arbeit? Immerhin markiert EGM die Meldung selbst ausdrücklich als bloßes Gerücht. Vorstellbar wäre es immerhin,

da sich Microsoft schon zwischen dem Release der ersten Xbox und der 360 nicht allzu viel Zeit gelassen hat. Abgesehen davon sind Entwicklungs-Zyklen von zwei bis vier Jahren für ein modernes Videospiel eher die Regel als die Ausnahme; von daher wäre der Start erster Projekte für Next-Next-Gen-Konsolen durchaus im Rahmen des üblichen Zyklus. Zur Erinnerung: Konsolen werden in aller Regel nach vier bis sechs Jahren abgelöst, um den Weg für neue Technologien frei zu machen. Szenebeobachter gehen entsprechend davon aus, dass

Microsoft bereits dieses oder nächstes Jahr eine neue Konsole ankündigt. Doch bevor jetzt jemand vom Hocker fällt und zum nächsten Elektromarkt stürmt, sollte er erst mal durchatmen. Microsoft hat mit Sicherheit erkannt, wie wichtig es ist, die Lebensdauer einer Konsole zu verlängern. Man denke nur an die Playstation 2. Eine so frühe Einführung einer neuen Konsole macht einfach wirtschaftlich keinen Sinn. Also keine Sorge, die 360 bleibt zumindest dieses und wohl auch noch kommenden Jahr das Maß aller Dinge.



Klein- gedruckt

REKORDVERDÄCHTIG

» Im Schnitt besitzt jeder Xbox-360-Gamer sieben Spiele für seine Konsole, dies gab Microsofts Finanzchef Chris Liddell bekannt. Er stellte klar, dass eine derart hohe »Attachement-Rate« – zu deutsche Pro-Kopf-Rate – Rekord im Games-Markt sei, irgendwie zumindest: »Keine andere Konsole hat in so kurzer Zeit so viele Spiele an den Mann gebracht.« Inzwischen haben die Nutzer mehr Geld für die Software als für die Hardware ausgegeben, sagt Liddell weiter. Grats!

NOMEN EST OMEN

» In einer seltsamen Preisverleihung hat Microsofts Major Nelson die 25 schönsten Gamertags des Jahres 2007 ausgezeichnet. Grundlage war, wie oft der Name von anderen angeschaut wurde. Hier die Top Fünf in aufsteigender Reihenfolge: nizmojoe, souljaboytellem, trixie360, 3 und – kein Witz – Major Nelson! Sich selbst als Größten zu verkünden, nennen Psychiater übrigens Hybris.

JADE EMPIRE 2

» Kommt ein Nachfolger für »Jade Empire«? Zumindest schreibt das der für seine Videospiel-Fachbücher bekannte US-Autor Dean Takahashi von den San Jose Mercury News. Er hat mit einem Bioware-Mitarbeiter gesprochen, der anonym bleiben will. Dieser behauptet, den fortgeschrittenen Programmcode für »Jade Empire 2« gesehen zu haben. Noch besser: besagter Code deutet lediglich auf eine Xbox-360-Version des Rollenspiels hin.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

8.695 MITGLIEDER ...

... zählt das 360-Live-Forum am 05. Februar 08

KATAMARI-DEMO ...

... kurzzeitig nur für Silber-Gamer greifbar gewesen

AM 16.07. GIBT'S AUFS MAUL ...

... dann komm »Dragon Ball Z Burst Limit«

NEUZUGÄNGE ...

... bei den Xbox Originals: Jade Empire, Conker: Live and Reloaded, Black, Ninja Gaiden Black, Sid Meier's Pirates

RED FACTION 3 ...

... kommt mit neuer Geo-Mod-Engine für Xbox 360.

INTERVIEW MIT

TOMONOBU ITAGAKI,
TEAM NINJADer Ober-Ninja
spricht

Bereits seit über zwei Jahren ist »Ninja Gaiden 2« in der Mache – wie lange noch, muss sich zeigen, denn einen konkreten Veröffentlichungstermin nennt der Meister der Verschiebungen Tomonobu Itagaki im Gespräch nicht. Wir konnten dem bösen Buben der japanischen Entwicklerszene im Gespräch unter vier Augen dennoch ein paar Infos zum kommenden Action-Kracher entlocken. Vor allem, wie zufrieden er mit Grafik und Gameplay ist: »Das Ganze läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, und zwar durchgehend. Wir haben schöne Umgebungen und eine sehr intelligente KI. Das ist nur auf der Xbox 360 möglich.« Wegen der Möglichkeiten der Konsole hat er auch viel vor: »Ich will, dass Ninja Gaiden 2 die Serie auf ein komplett neues Level hebt. Wir werden die Fehler des ersten Teils ausmerzen und

“Ninja Gaiden 2 soll die Serie auf ein komplett neues Level heben”

es zum besten Actionspiel machen, das Team Ninja je gemacht hat.« Einzig und allein die Erfolge scheinen Itagaki ein wenig Sorgen zu machen. »Wir haben schon einige Erfolge eingebaut – wenn man zum Beispiel bestimmte Kombos abfeuert, gibt es Punkte. Aber wir denken immer noch über neue nach.« Deswegen hatte Team Ninja im Januar die Fans um Vorschläge für Erfolge gebeten, die man in »Ninja Gaiden II« einbauen könnte. Geht ihnen da die Inspiration aus? Ganz sicher nicht, doch Tomonobu Itagaki denkt schon an seine weitere kreative Zukunft. »Nach Ninja Gaiden 2 will ich erstmal was vollkommen anderes machen.«

FORMATKRIEG



HD-DVD? Blu-ray? Oder doch etwas völlig anderes? Der Krieg um das Abspielformat der Zukunft ist im vollen Gange. Die Meldungen überschlagen sich täglich, immer wieder gibt es neue Zwischenmeldungen über Teilerfolge und Niederlagen der Konkurrenten aus zwei Lagern: Sony als Vertreter der Blu-ray gegen Toshiba und Microsoft auf Seiten der HD-DVD.

Im Januar schossen die Verkaufszahlen für Blu-ray-Geräte in den USA in die Höhe, nachdem Mediengigant Warner gemeldet hatte, man wolle seine Filme nur noch auf Blu-ray vertreiben – das berichten die US-Marktforscher der NPD Group. Vor der Bekanntgabe lagen die Marktanteile in der ersten Januarwoche bei 51,17 Prozent für Blu-ray und 48,83 Prozent für HD-DVD. Nachdem die Entscheidung von Warner bekannt wurde, verschoben sich die Marktanteile in der zweiten Woche auf 92,53 Prozent Blu-ray und nur noch 7,47 Prozent HD-DVD, soweit es Player betrifft. Ende Januar stellte die britische Variante der Handelskette Woolworth den Verkauf von HD-DVDs ein. Natürlich freut sich Sony über solche Meldungen, bei Toshiba wiederum sieht man so was gelassen: Man solle bei der Interpretation der gemeldeten hohen Verkaufszahlen von Blu-ray-Playern nicht außer Acht lassen, dass es in Amerika beim Kauf eines 1080p-TV's oft einen kostenlosen Blu-ray-Player und entsprechende Discs dazu gibt. Außerdem war gerade eine Rabattaktion von Toshiba für HD-DVD-Player ausgefallen. Toshiba spricht sogar von einem insgesamt positiven Trend. Tatsache ist: Vom Preisvorteil beim Kauf der Datenträger, den die HD-DVD-Fraktion noch vor einem Jahr wegen geringerer Produktions-Kosten angekündigt hatte, ist nicht das Geringste zu spüren. Tatsache ist auch, dass das Duplikationswerk Sony DADC am 4. Februar die geplante Verdopplung des Blu-ray-Ausstoßes bis Jahresende angekündigt hat; was eher für sinkende Blu-ray-Preise spricht.

Vielleicht sind aber sowieso bald beide Formate überflüssig. Zumindest hegt Regisseur Michael Bay diesen Verdacht, und er ist sauer auf Microsoft. Es seien Firmen wie Microsoft, die mit kalter Berechnung für »Verwirrung auf dem Markt« sor-

gen wollen, um den Formatkrieg gegen das »überlegene« Blu-ray-Format nicht zu verlieren und Film-Downloads als neuen Standard zu etablieren. Der »Transformers«-Macher spricht im Blog auf seiner Webseite sogar von einem »schmutzigen Geheimnis hinter HD-DVD«. Er sagt: »Microsoft möchte beide Formate scheitern sehen, um als strahlender Held der Welt die digitalen Downloads zu präsentieren.« Die Zukunft gehöre demnach IPTV. Was zunächst wie eine Verschwörungstheorie eines fantasiebegabten Mannes klingt, hat aber durchaus was für sich: Microsoft ist sehr aktiv auf dem Download-Sektor. Schon auf der CES hatte man Neuigkeiten zu den TV- und Video-Features seiner Xbox 360 bekannt gegeben. So wurde in England eine Kooperation mit dem Telekommunikationsanbieter British Telecom geschlossen. Mitte des Jahres startet dort ein IPTV-Service, der die Microsoft-Konsole zur Set Top Box umfunktioniert. Dann haben englische Xbox-360-Besitzer Zugriff auf ein breit gefächertes Film-, TV- und Musikangebot in HD-Qualität. Es wird zwar nicht möglich sein, Sendungen live zu empfangen; wichtige Übertragungen wie Fußballspiele der Premier League werden aber immerhin »fast live« gestreamt, so der Wortlaut des Herstellers. Dafür ist im Moment auch eine experimentelle Software in Entwicklung. Bereits im Oktober bekam ein Kunde in Großbritannien nach einer Reparatur seine 360 mit dieser Software installiert zurück. Ups! In den USA ist Microsoft auch weiter am Ball. Dort wurden neue Verträge mit der Disney-ABC Television Group und MGM geschlossen. Serien wie »Lost«, »Grey's Anatomy«, »Desperate Housewives« und »Hannah Montana« sind frisch auf dem Videomarktplat zu haben. Mit Streifen wie »Terminator«, »Das Schweigen der Lämmer« oder »Amityville Horror« kommt auch die Film-Sparte nicht zu kurz.

Lässt man diese Meldungen ein bisschen auf sich wirken, dann scheint Rays Verdacht gar nicht mehr so abwegig. Jedenfalls ist Microsoft in Sachen Downloads-Fernsehen offenbar viel aktiver als bei der Vermarktung und Unterstützung von HD-DVD. Da tut sich nämlich gar nichts.

“Microsoft möchte beide Formate scheitern sehen”

SEX, LÜGEN UND VIDEOSPIELE



PRÜDE PSYCHOLOGIN

Viel Rauch um »Mass Effect«. Die Psychologin und Buchautorin Cooper Lawrence hatte in einer Nachrichten-Sendung von Fox behauptet, das Spiel sei sexistisch und sie unterstellte den Entwicklern, Frauen als reine Lustobjekte darzustellen. Tatsächlich hatte sie das Game aber nie gespielt. Electronic Arts, seit kurzem Eigentümer von Hersteller Bioware, hielt nicht still und bat Fox im Rahmen eines offenen Briefes, die falschen Behauptungen richtig zu stellen.

Das wirkte auch. Laut New York Times gab sich Lawrence geläutert, nachdem sie jemandem zweieinhalb Stunden beim Spielen von »Mass Effect« zugehört hatte: »Ich sehe ein, dass meine Äußerungen falsch waren. Jetzt, da ich das Spiel und die Sexszenen gesehen habe, ist das Ganze eigentlich eher ein Witz.« Sie habe vor der Fernsehsendung mit anderen Personen über das Spiel gesprochen, und die hätten die Inhalte als pornografisch geschildert. Ray Muzy-

ka, Mitgründer des Entwicklerteams, empfindet die ganze Diskussion als unerträglich: »Das hat uns verletzt. Wir sehen Videospiele als eine Kunstform, und im Namen der 120 Leute, die über drei Jahre lang ihr Herzblut in das Spiel investiert haben, kann ich sagen, dass es uns wirklich sehr verletzt hat, dass jemand das Spiel dermaßen falsch darstellen konnte, ohne es überhaupt gespielt zu haben.« Fox News selbst schweigt dazu.

KONSOLENKRIEG

KLARE ANSAGE - KLARE ZAHLEN

Nach Startschwierigkeiten kommt die Playstation 3 dank zuletzt mehr Titeln und Blu-ray besser in Schwung. Die Folge: klare Kampfansage an Konkurrent Microsoft. Sony-Chef David Reeves tönt schon, dass der Vorsprung der Xbox 360 immer weiter schrumpfen werde. Bis zum Sommer soll es noch dauern, dann prophezeit Reeves der Konkurrenz eine schwarze Zukunft: »Die Playstation 3 wird im Sommer 2008 im PAL-Sektor der 360 den Rang abgelaufen haben.« Als Aufhänger für seine Prognose nahm er die sehr guten Zahlen vom Dezember 2007. Über eine Million Playstation-3-Konsolen wurden verkauft. Dabei wurden drei Mal mehr Playstation 3 als

Xbox 360 in Großbritannien abgesetzt, so Reeves. Einen weiteren Seitenhieb konnte er sich nicht verkneifen: »In den Hauptmärkten – Frankreich, Spanien, Italien und Deutschland – konnten wir mehr absetzen als Microsoft mit der Xbox 360.«

Microsoft kontert gelassen, mit einer Gewinnmeldung: Die Entertainment and Devices Division hat im zweiten Quartal ihres Finanzjahres einen Gewinn von 524 Millionen Dollar verbuchen können, verglichen mit einem Verlust von 423 Millionen Dollar im Vorjahreszeitraum. Grund sind vor allem die guten Verkaufszahlen der Xbox 360 und »Halo 3« sowie gesunkene Produktions- und Promotionskosten.

NOCH MEHR ZUKUNFT

BLICK NACH VORN

In einem Interview mit 1Up gewährte Jeff Bell von Microsoft einen kleinen Einblick in die zukünftige Strategie mit der Xbox 360. Demnach wollte man die 360 so positionieren, dass man diejenigen anlockt, die glauben, das Potenzial von Nintendos Wii ausgenutzt zu haben, und sich dann nach neuen Herausforderungen sehnen. Man glaube bei Microsoft, dass die Xbox 360 die ideale zweite Konsole sei, wenn der Spieler von den begrenzten Gameplay-Möglichkeiten oder von der eingeschränkten technischen Leistungsfähigkeit der Wii genug hätte. Die Xbox 360 könne sehr gut zusammen mit Wii in einem Haushalt existieren, so Bell.

Wie genau man dieses Ziel erreichen will – mit speziellen Spielen, Preissenkungen oder Sonderangeboten – dazu sagte Bell aber leider nichts genaueres. Wir sind da ja eher skeptisch. Bisherige Versuche von Microsoft, Games für die Familie zu schaffen, scheiterten bislang doch recht kläglich. Ein Imagewandel wäre sicher nötig – schließlich hat die 360 den Ruf, die Konsole mit den brutalsten Spielen zu sein. Nicht gerade ideal, um Mutti im Media Markt um den Kauf einer Xbox 360 anzubetteln.

NEU IN GAMES™

Sorry, ein bisschen Werbung in eigener Sache muss sein: Das 360 Live Magazin bekommt ein Brüderchen – **games™** gibt's ab dem 5. März neu im Handel. Preis: 3,80 Euro. Ein neues Multiformat-Magazin für alle, die Gaming im Blut haben, die sich ein Medium wünschen, das ihre Leidenschaft widerspiegelt. Modern, dynamisch, lesenswert und Lust machend. Für 360-Besitzer besonders spannend: »Rainbow Six: Vegas 2« im Test, »Das Bourne Komplott« erstmals angespielt, warum »Far Cry 2« zündet, weshalb der Spielemonat März heiß wird, warum uns Sex in Videospielen kalt lässt. Dazu 20 Seiten Retro-Gaming mit Mario, Will und anderen, plus lesenswerte Reportagen, der witzige Monatsüberblick und mehr. Wer reinschnuppern mag: Leseprobe und Forum sind seit Ende Januar online: www.games-tm.de

GRENZENLOS

500.000 Waffen. Wenn das mal nicht der Traum eines jeden Shooter-Fans ist. Entwickler Gearbox verspricht, mit »Borderlands« diesen Traum Wirklichkeit werden zu lassen. Das Sci-Fi-Abenteuer ist eindeutig von den legendären »Mad Max«-Filmen inspiriert und mischt flüssige Action mit abwechslungsreicher Ballerei. Die Chancen stehen gut, dass man eine Knarre nicht zweimal in der Hand halten wird. Außerdem gibt es Sätze in bester Mel-Gibson-Manier zu hören – zumindest schon mal im Trailer-Video: »Was willst du hier, nur Verrückte und Verbrecher kommen auf diesen Planeten.« Unsere Antwort ist klar: »Ich will ballern!« Ende des Jahres sollte das viel versprechende Game auf dem Markt sein.

GUITAR HERO AEROSMITH

Im Juni veröffentlicht Activision das vierte Gitarrenschrubben aus der »Guitar Hero«-Reihe. Der Karrieremodus konzentriert sich ausschließlich auf Steven Tyler und seine Jungs von der US-Band Aerosmith. Nachdem sich schon das weitaus vielseitigere »Guitar Hero 3: Legends of Rock« in Deutschland etwas schwer tut, sicherlich ein mutiger Zug. Zur Feier des Tages gibt's den Aerosmith-Song »Dream On« jetzt als Gratis-Download für »Guitar Hero 3«.



„Es sieht so aus, als wären die neuen Gegner von Voodoo-Zauber manipuliert“

360
HEISSE
AUSSICHTEN

RESIDENT EVIL 5

Capcoms »Resident Evil 4« ist das perfekte Horror-Game, da ist sich so gut wie jeder einig, der sich mit dem Schocker auf Gamecube, Wii oder Playstation 2 angelegt hat. Das Problem an einem derart durchschlagenden Erfolg ist für den Hersteller freilich die Versuchung, bei einem Nachfolger einfach nur mehr vom Gleichen zu servieren, sich zurückzulehnen und jede Innovation zu vermeiden. Doch das Team um Jun Takeuchi scheint bei der Entwicklung von »Resident Evil 5« diesen Fehler nicht machen zu wollen. Im Gegenteil: »Resident Evil 5« scheint der größte Wendepunkt in der Serie zu werden. Die Action soll nämlich etwa zehn Jahre nach den Geschehnissen in Raccoon City stattfinden, wo alles begonnen hat. Chris Redfield hat es nun in ein offenbar afrikanisches Wüstenkaff verschlagen, wo er einige mysteriöse Geschehnisse untersuchen soll. Bei seiner Ankunft entdeckt er eine neue Form des Bösen – viel intelligenter und schneller als der durchschnittliche Hirnfresser. Tatsächlich scheinen diese Quasi-Menschen nicht mal richtige Zombies zu sein. Es sieht so aus, als wären die neuen Gegner von Voodoo-Zauber manipuliert. Sie sind dem Tode nah, aber sie sind immer noch physisch und mental stark.

Es gab bereits diverse Debatten wegen der »schwarzen Zombies«, doch inhaltlich wird sich das Game auf mehreren Ebenen mit dem Kampf zwischen hell und dunkel auseinandersetzen. Die Story konzentriert sich dabei auf das Geheimnis, ob Chris auf der Seite des Guten oder des Bösen kämpft. Außerdem wird die Hell-Dunkel-Metaphorik auch ins Gameplay übertragen. Die grelle Sonne brennt an diesem neuen Ort so erbarmungslos herab, dass man sich ihr nicht allzu lang direkt aussetzen kann. Ein Hitzschlag ist möglich, die Sicht wird beeinträchtigt, sogar Halluzinationen können auftreten. Also heißt es, sich immer wieder in dunklere Räume zurückzuziehen. Wenn dort aber die Macher mal nicht ein paar böse Überraschungen versteckt haben.

Gerüchte besagen übrigens, dass wir uns Ende des Jahres endlich wieder Gruseln können. Zumindest veröffentlichte der Journalist Dean Takahashi ein entsprechendes Memo, in dem folgende Zaubervorte stehen: »Die Xbox 360 wird das Heim der kommenden Fassung wie Grand Theft Auto oder Resident Evil werden.« Da der neueste »GTA«-Teil noch in diesem Jahr erscheinen wird, kann davon ausgegangen werden das auch »Resident Evil 5« noch heuer veröffentlicht werden könnte.

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

SPIELETERMINE



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!

MÄRZ 2008

Army of Two	EA
Condemned 2	SEGA
Die Geheimnisse der Spiderwicks	VIVENDI
Extreme 4x4	GMX MEDIA
FIFA Street 3	EA SPORTS
Huxley	WEBZEN
MX Vs ATM: Untamed	THQ
Rainbow Six Vegas 2	UBISOFT
Sega Superstar Tennis	SEGA
Turning Point: Fall of Liberty	CODEMASTERS
Viking: Battle for Asgard	SEGA
Voodoo Nights	MINDWARE

APRIL 2008

Civilization Revolution	FIRAXIS
Dark Sector	KOCH MEDIA
Grand Theft Auto IV	ROCKSTAR
Rock Band	HARMONIX
Unreal Tournament III	MIDWAY
UEFA Euro 2008	ELECTRONIC ARTS

MAI 2008

Alone In the Dark 5	ATARI
Too Human	MICROSOFT

JUNI 2008

Battlefield: Bad Company	EA
Midnight Club: Los Angeles	ROCKSTAR
Race Driver Grid	CODEMASTERS
Das Bourne Komplott	VIVENDI
Top Spin 3	2K SPORTS

JULI 2008

Hellboy	KONAMI
Just Cause 2	EIDOS
Star Wars: Force Unleashed	LUCASARTS

2008/2009

America's Army: True Soldiers	UBISOFT
Avatar	UBISOFT
Banjo Kazooie 3	RARE
Beijing 2008	SEGA
Brütal Legend	SIERRA
Crossfire	EIDOS
Culdcept Saga	NAMCO-BANDAI
Dead Space	EA
Dirty Harry	WARNER BROS. INTERACTIVE
Driver 4	UBISOFT
Elveon	10TACLE
Enemy Territory Quake Wars	ACTIVISION
Fable 2	LIONHEAD
Fallout 3	BETHESDA
Far Cry 2	UBISOFT
Fighters Megamix	SEGA
Ghostbusters	VIVENDI
Hail to the Chimp	GAMECOCK
Halo Wars	ENSEMBLE STUDIOS

Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA
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
Mercenaries 2: World in Flames	PANDEMIC
Mobile Ops: The One Year War	

NAMCO-BANDAI

Mortal Kombat 8	MIDWAY
NBA Ballers Chosen One	MIDWAY
Neverwinter Nights 2	ATARI
Ninja Gaiden 2	TEAM NINJA
Operation Flashpoint 2	CODEMASTERS
Planet 51	THQ
Project Origin	TOUCHSTONE
Prototype	VIVENDI
Resident Evil 5	CAPCOM
Riddick	VIVENDI
Sacred 2	ASCARON
Saints Row 2	THQ
SBK-08 Superbike	BLACK BEAN
Silent Hill 5	KONAMI
Splinter Cell: Conviction	UBISOFT
Steven Spielberg-Abenteuer	EA
Street Fighter IV	CAPCOM
Sonic the RPG	SEGA
Soul Calibur 4	NAMCO
Sudeki 2	MICROSOFT
The Precursors	RUSSOBIT-M
This is Vegas	MIDWAY
Test Drive Unlimited 2	ATARI
Tom Clancy's Endwar	UBISOFT
Tom Clancy's Aircombat	UBISOFT
Tomb Raider: Underworld	EIDOS
Tron	BUENA VISTA
Universe at War	SEGA
Warhammer Battle March	KOCH
WET	VIVENDI
World in Conflict	VIVENDI

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	REMEDY
Bionic Commando	CAPCOM
Deus Ex 3	EIDOS
Duke Nukem Forever	3DREALMS
Time 0	ZOOTFLY
Wardevil: Enigma	DIGI-GUYS
War World	UBISOFT
World Airforce	TAITO

WO
BLEIBT
EIGENTLICH ...

... UNIVERSE AT WAR?

Nichts ist gewiss, nicht mal einen Termin gibt es, doch die Gerüchteküche brodelt. Jetzt sind von »Universe at War: Angriffsziel Erde« erste bewegte Bilder einer Xbox-360-Version aufgetaucht. Auf dem PC findet Segas kosmisches Strategiespiel immer mehr Anhänger und überzeugt auch die Kritiker. Der Spieler übernimmt dabei eine von drei Fraktionen und trägt einen kosmischen Krieg auf den Weiten unserer Erde aus. Der Titel soll nicht nur die für Live typischen Erfolge bieten,



PC-Spieler sollen gegen Konsolennutzer antreten können. Ein durchaus interessantes Experiment, das dem Hersteller Petroglyph Games zufolge tatsächlich ausbalanciert sein soll, weil man die Steuerung der Xbox 360-Version bestmöglich optimieren werde. Wir bleiben am Ball...



Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

Original Microsoft Zubehör (Elite) bereits in schwarz lieferbar

Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	319,99 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	433,33 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	144,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	29,99 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,44 Euro
Forza 2 + Viva Pinata Bundle	19,99 Euro
Project Gotham Racing 4 (usk 6)	34,99 Euro
Halo 3 (usk 18)	34,99 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
The Club (UK uncut usk 18)	69,99 Euro
Army of Two (08.03.08 NL uncut usk 18)	69,99 Euro
Condemned 2 (08.03.08 UK uncut usk 18)	67,99 Euro
Dark Sector (25.03.08 UK uncut usk 18)	69,99 Euro
GTA Grand Theft Auto 4 (29.04.08 UK uncut usk 18)	64,99 Euro

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:

YUV Komponenten-Umschalter, Start-Umschalter, Charge Cable, XSATA Adapter, HDD Adapter, Memcard, USB Adapter, spezielle Anschlusskabels für sämtliche Konsolen (auch für Oldies). bei allen Artikeln gilt nur solange der Vorrat reicht!

Geräte sofort
lieferbar...

Software ab
34,99 Euro

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

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 Februar 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Devil May Cry 4	Capcom
2	Assassin's Creed	Ubisoft
3	Burnout Paradise	Electronic Arts
4	Turok	Disney
5	Halo 3	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Februar 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2	Devil May Cry 4	Capcom
3	Rock Band	MTV Games
4	Guitar Hero III	Activision
5	Lost Odyssey	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	The Idolmaster	Namco-Bandai
2	Bioshock	2K
3	Devil May Cry	Capcom
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5	Armored Core	From Software

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

19.18%

Tendenz



Lang ist es nicht mehr hin, bis wir endlich die Straßen von Liberty City unsicher machen dürfen. Kein Spiel wird sehnlicher erwartet.

Einschätzung/ Sehr gut



2

RESIDENT EVIL 5

PUBLISHER/ CAPCOM

9.59%

Tendenz



Der neueste Teil von Capcoms Gruselserie spielt in Afrika. Also legen sich unsere Leser den Tropenhelm zurecht und freuen sich auf den kommenden Horror-Trip.

Einschätzung/ Sehr gut

3

BATTLEFIELD

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

9.59%

Tendenz



Wir schießen gern. Unsere Leser auch und daraus macht niemand einen Hehl. Im Sommer ist es endlich so weit.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Army of Two

6.85% **Einschätzung/** Sehr gut

5 Alan Wake

6.85% **Einschätzung/** Sehr gut

6 Fable 2

5.48% **Einschätzung/** Sehr gut

7 Condemned 2

4.11% **Einschätzung/** Sehr gut

8 Halo Wars

4.11% **Einschätzung/** Sehr gut

9 Lost Odyssey

2.74% **Einschätzung/** Sehr gut

10 Rock Band

2.74% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

23.33%

Tendenz



Einmal kurz die Knarre gezückt und schon hat Activisions Vorzeig-Shooter den Kampf um die Lesergunst wieder für sich entschieden.

360-Wertung/ 9.3



2

ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

15.00%

Tendenz



Altair kann da mit seinen Messer nicht ganz mithalten, meuchelt sich aber dennoch weiter in die Herzen aller Gamer.

360-Wertung/ 9.0

3

BIOSHOCK

PUBLISHER/ 2K

10.00%

Tendenz



Die Unterwasserwelt von Rapture verliert nichts von ihrer Anziehungskraft. Platz Drei für das Game, das jetzt schon ein Klassiker ist.

360-Wertung/ 9.8

4 Halo 3

10.00% **Wertung/** 8.8

5 Forza Motorsport 2

5.00% **Wertung/** 8.8

6 Burnout Paradise

5.00% **Wertung/** 8.9

7 Overlord

3.33% **Wertung/** 8.5

8 Oblivion

3.33% **Wertung/** 9.0

9 Skate

3.33% **Wertung/** 8.5

10 Scene it?

1.67% **Wertung/** 7.2

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 FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

1 BURNOUT PARADISE PUBLISHER/ EA LESERWERTUNG 8.5 360-LIVE-WERTUNG 9.0 TheSchnurpsi bringt es auf den Punkt: »Ein echter Must-Have-Titel für alle Adrenalin Junkies«		
2 FRONTLINES PUBLISHER/ THQ LESERWERTUNG 8.6 360-LIVE-WERTUNG 8.8 ChrisEscobar möchte es schon vor der Veröffentlichung: »Für mich ist es jetzt schon der absolute Favorit für dieses Jahr!«	3 TUROK PUBLISHER/ TOUCH-STONE LESERWERTUNG 7.4 360-LIVE-WERTUNG 7.7 dzy360 sagt: »Irgendwie ist bei Turok alles genauso wie bei GoW - sogar die Synchronisation.«	4 Beautiful Katamari PUBLISHER/ SIERRA ENTERTAINMENT LESERWERTUNG 7.4 360-LIVE-WERTUNG 7.3 Kn0ckelmann: »Ich habe schon das Playstation-2-Original gern gespielt - immer wieder gut!«
		5 Kingdom under Fire: Circle of Doom PUBLISHER/ MICROSOFT LESERWERTUNG 5.4 360-LIVE-WERTUNG 7.3 xPh03n1Xx GT ist enttäuscht: »Kauft euch lieber N3: Ninety-Nine Nights da hatte ich mehr Spaß.«

SPIELE-VON-MORGEN-MIT-NOTEN-VON-HEUTE SO SCHÄTZEN UNSERE LESER KOMMENDE GAMES EIN

1 DEAD SPACE PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS LESER-POTENZIAL 9.2 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 »Erinnert mich ein bisschen an Event Horizon, aber das ist durchaus positiv gemeint«, schreibt squirrel.		
2 RAINBOW SIX VEGAS 2 PUBLISHER/ UBISOFT LESER-POTENZIAL 8.9 360-LIVE-POTENZIAL 8.5 CFG Vin Kool: »Rainbow Six Vegas 2 wird bestimmt ganz lustig. Im Grunde ist es ja wie Call of Duty 4, nur im Haus.«	3 CONDEMNED 2 PUBLISHER/ SEGA LESER-POTENZIAL 8.3 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 Carnivore schreibt: »Sieht gut aus und lässt sich auch hoffentlich so spielen.«	4 NINJA GAIDEN 2 PUBLISHER/ MICROSOFT LESER-POTENZIAL 8.1 360-LIVE-POTENZIAL 8.5 PolyToxyManiak: »Sehr blutig! Sehr schnell ... einfach geil!«
		5 BRÜTAL LEGEND PUBLISHER/ SIERRA LESER-POTENZIAL 7.2 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 Combat Dwarf: »Ich glaube, damit kann man genau so gut die Nachbarn ärgern wie mit Guitar Hero.«

DEIN VOTING!

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

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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

IN BEWEGUNG

Soll der Xbox 360-Controller einen Bewegungs-Sensor bekommen?

Nein, kompletter Mist!	48.51%
Nein, stört nur im Spiel	22.77%
Ja, wie bei der Wii	14.85%
Ja, wie bei der PS3	13.86%

POPCORN

Auf welche Film-zu-Spiel-Umsetzung freust du dich am meisten?

Riddick	35.29%
Indiana Jones	25.88%
Ghostbusters - The Video Game	20.00%
Das Bourne Komplott	14.12%
Leg0 Batman	4.71%

SELBSTANZEIGE

Habt ihr schon mal einem Minderjährigen geholfen, einen USK18-Titel zu besorgen?

Nein, sowas mache ich doch nicht!	41.57%
Nein, würde es aber machen	30.34%
Ja, für einen Freund	17.98%
Ja, für einen Verwandten	7.87%
Ja, mach es aber nie wieder	2.25%

KEHREN SIE ZURÜCK IN DIE HÖLLE VON LAS VEGAS UND
BESTREITEN SIE EINE EXPLOSIVE BRANDNEUE MISSION.
BEENDEN SIE DEN TERROR EIN FÜR ALLE MAL!

20. MÄRZ 2008

Tom
Clancy's
10
YEARS
OF GAMING

PC
DVD
ROM

XBOX 360
XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "B", "Playstation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

The image is a promotional poster for the video game Rainbow Six Vegas 2. It features three tactical operators in full combat gear, including helmets with night vision and tactical equipment. The central figure is a man in a dark tactical suit, looking forward with a serious expression. To his left, another operator is partially visible, holding a handgun. To his right, a third operator is shown in profile, also in tactical gear. The background is a dark, stylized cityscape at night, with a large, dark mountain peak silhouetted against a bright red, hazy sky. The overall color palette is dominated by reds, blacks, and greys, creating a high-contrast, action-oriented atmosphere. The title 'Tom Clancy's RAINBOWSIX VEGAS2' is prominently displayed in the lower center, with 'VEGAS2' in a large, bold, red font. The Ubisoft logo is in the bottom right corner, and the website 'RAINBOWSIXGAME.COM' is at the very bottom.

Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS2



UBISOFT

RAINBOWSIXGAME.COM

Erscheint/ 29. April 08

GRAND THEFT AUTO IV



Es ist die unfassbare Größe, die am meisten beeindruckt: Grand Theft Auto IV zeigt, wie nahe Videospiele schon dran sind an der perfekten Simulation einer vollständigen Stadt. **Richard Löwenstein** über vier gemeinsame Stunden mit Niko Bellic in Liberty City.

liveundonline

- Noch gibt Rockstar North keine Details zum Mehrspieler-Modus heraus ■ Dass es einen geben wird, ist bestätigt. Aufrufen lässt er sich per Handy aus der Einzelspieler-Karriere heraus ■ Glaubt man diversen Quellen im Internet, stehen Death- und Koop-Matches, Online-Wettrennen und Minigames unter so trefflichen Bezeichnungen wie »Cops 'n' Crooks«, »Bomb da Base« und »Hangman's Noose« an.
- Nichts Neues zu den exklusiven Download-Kampagnen für Xbox 360, auch nicht, wann sie zum Download zur Verfügung stehen sollen. ■ Aber vermutlich gibt's Gamerscore-Punkte
- Sicherlich auch Dashboard-Zierrat plus ähnlichen Schmuck



AUF EINEN BLICK

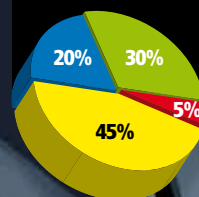
Publisher/
Rockstar
Hersteller/
Rockstar North
Genre/
Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Das größte Spiel des Jahres ist fast da. Und wir konnten es jetzt endlich spielen

DAS GRAUEN BESTEHT AUS...

- Drogen
- Schmuggel
- Raub
- Killer



Die Ähnlichkeiten zwischen Niko Bellic und Antonio Montana aus dem Hollywood-Streifen »Scarface« werden umso deutlicher, je öfter wir Niko sehen. In den letzten Wochen hat sich Niko ein bisschen rar gemacht; hat kaum noch was von sich hören lassen; offenbar damit sich seine Väter bei Rockstar North Zeit für den Feinschliff des vielleicht meisterwarteten 360-Games 2008 nehmen können: »Grand Theft Auto IV«. Niko Bellic also, ein osteuropäischer Immigrant, der Zuflucht in den USA sucht. Sein Cousin Roman Bellic hat ihm diesen Floh ins Ohr gesetzt, hat ihm das Blaue vom Himmel versprochen, wie einfach es sei, hier in Liberty City sein Glück zu machen. Dabei versteckt sich hinter dem großspurigen Namen seines Unternehmens, Bellic Enterprises, nur eine winzige Taxi-Klitsche. Aber wem erzählen wir das? Was »GTA IV« ist und was das Gameplay prägt, das zählt mittlerweile praktisch zum Allgemeinwissen, zumindest unter Konsolenbesitzern. Dass Niko Bellic mir nichts, dir nichts auf die schiefe Bahn gerät, sich als Kleinkrimineller Jobs suchen und so den Aufstieg aus der Gosse schaffen soll, auch das ist nun wirklich kein Geheimnis mehr. Ebenso wenig, dass Liberty City ein Abziehbild von New York City ist. Nur die Namen der Straßen,

Stadtteile und Sehenswürdigkeiten sind geändert. Es heißt also »Statue of Happiness« statt »Statue of Liberty«. Eines vorweg: Die Authentizität der Straßen und Sehenswürdigkeiten haut einen um.

Was aber steckt wirklich dahinter, wie fühlt sich das neue Gangster-Game aus der stilbildenden »GTA«-Reihe für die Xbox 360 an? Das herauszufinden, dazu hatten wir Anfang Februar Gelegenheit. Rockstar Games gab uns die Möglichkeit, den Stand der Dinge in einer sehr intimen Session in ihren eigenen Räumen kennen zu lernen. Nur wir, eine Xbox 360 und eine nahezu komplette Version des Spiels.

TRUCK HUSTLE

Nach rund zwei Stunden Präsentation von fünf Missionen und rund zwei Stunden Anfassen dreier weiterer Missionen sind wir uns sicher: »Grand Theft Auto IV« fügt sich nahtlos in die Reihe großartiger Produktionen wie »Bioshock« und »Mass Effect«. In unseren gut vier Stunden mit »GTA IV« sind so viele Details über uns hereingebrochen, dass zehn Seiten zur Beschreibung nicht reichen würden. Nicht dass »GTA« Nummer vier das Rad neu erfinden würde. Ein wesentliches Merkmal ist nach wie vor die Aktions- und Bewegungsfreiheit. Man geht mit seiner

Schurkenfigur, wohin auch immer es einen zieht. LKW-Klau, Drogentransport, Auftragsmord und dergleichen Jobs dienen als Anker- und Orientierungspunkte für die Kriminellen-Karriere. Was aber auffällt: »GTA IV« wirkt cineastischer als vorangegangene Teile, ohne jedoch den Spieler in eine passive Rolle zu zwingen. Festmachen lässt sich dieser Eindruck an den zahlreichen Dialogszenen, welche die Missionen ganz ungezwungen verknüpfen. Wer so was nicht sehen mag, Knopfdruck genügt und man findet sich mitten in der schönsten Schießerei oder Verfolgungsjagd wieder. Unsere Begeisterung lässt sich also auf gar keinen Fall an nur einer einzelnen Neuerung festmachen. Vielmehr greifen mehrere Facetten so geschmeidig ineinander wie Schuss und Schlitten bei einer Neunmillimeter.

Die meisten Verbesserungen wirken unscheinbar, verfehlen aber ihre Wirkung nicht. Beispielsweise wenn Niko Bellic was ausgefressen hat und im Auto vor der Polizei oder Gangstern flüchtet. Folgt jetzt wieder die frustrierende Suche nach einer Pay'n'Spray- beziehungsweise Zahl & Sprüh-Werkstatt? Nö. Den Fahndungslevel reduzieren, das klappt jetzt sehr viel logischer, unter Berücksichtigung von Entfernung und Sichtfeld. Wenn nämlich die Cops hinter Nico her sind, weisen »

» blaue, transparente Kreise auf dem Radar unten auf deren Position hin, und darauf, in welchem Umkreis sie suchen. Wer diesen Kreisen entkommt, Glückwunsch. Die Größe der Kreise hängt mit dem Fahndungslevel zusammen; wer richtig was anstellt, muss also ein guter Fluchtfahrer sein und/oder sich was Schlaues überlegen. Eine Weile verstecken, ein anderes Auto klauen, auf Häuserdächer klettern, zum Beispiel. Oder sich auf eine Auto-Schießerei einstellen – also das Seitenfenster einschlagen und raumfrei schießen, nicht mehr nur im graden Winkel. Fahren und feuern, was klappt also richtig gut, gerade im Polizeiauto, wo Sirene und Blaulicht eine freie Spur fräsen. Einen Einsatzwagen finden? Nichts leichter als das. Einfach nur die 911 auf dem Handy wählen. Rockstar Games hat sich viele Gags für das Mobiltelefon ausgedacht: Man kann Bilder schießen, das Ding als MP3-Player nutzen, beim Spaziergehen den umfassenden Soundtrack genießen, Infos über Typen ab-, Freunde an- und per SMS Missionen aufrufen. Und den Mehrspieler-Modus starten. Glaub man diversen Quellen im Internet, stehen Death- und Koop-Matches, Online-Wettrennen und Minigames unter so trefflichen Bezeichnungen wie »Cops 'n' Crooks«, »Bomb da Base« und »Hangman's Noose« an. Offiziell bestätigt ist bisher nichts; Rockstar Games hat uns allerdings zugesagt, dass wir rechtzeitig zur nächsten Ausgabe Probe spielen dürfen.

SOME FU...! POLACK!

Die Grafik lässt einem die Augen übergehen, so unglaublich viel gibt es zu sehen! Frühere Bedenken, das Spielareal könnte zu klein geraten, sind zerstreut. Es dauert allein schon fünf Minuten, um nur eine von Liberty Citys vier Inseln zu umrunden – in einem Schnellboot! Es gibt Platz ohne Ende und Raum genug für viele verblüffende Details. Wie die Sonne wandert, zum Beispiel. Ganz konkret: Du stehst im Schatten unter einer verrotteten Brücke aus altem Eisen, über die immer wieder alte Züge quietschen und scheppern. Ein paar Meter entfernt brennt die Sonne gleißende Lichtflecken auf die Straße; die Flecken wandern nur ganz unmerklich. Aber sie tun es, während oben über dir

immer wieder Züge über die Gleise rattern. Ähnlich erhabene Gefühle kommen auf, wenn man das erste Mal mit einem Boot rund um eine der Inseln von Liberty City schippert, während die untergehende Sonne wunderschöne orange Farbkleckse in die Wellenkämme zeichnet. Wenn die Wellen bei zunehmendem Wind höher schlagen und die Boote dementsprechend mit Wellengang zu kämpfen haben, dann hängt das mit der neuen Physik-Engine »Euphoria« zusammen. Gleiches gilt, wenn Niko mit dem Auto eine Straßenlaterne über den Haufen fährt. Dann reißen am Sockel Kabel und sprühen Funken. Wenn er beim Ausparken einen Fußgänger erwischt, lässt der seinen Kaffeebecher fallen und das Ding rollt die Straße runter. Große Augen unsererseits auch beim Schusswechsel. Da drischt's Löcher in die Kühler parkender Autos – aber nur bei dem, mit dem man angekommen ist, dampft das noch kochende Kühlwasser aus den Löchern.

Dass sich »Grand Theft Auto IV« so packend, so echt anfühlt, hängt aber nicht zuletzt mit dem überarbeiteten Kampfsystem zusammen. Wie sich Niko an LKWs drückt, sie als Deckung nutzt, wie er bei Schusswechseln über Hindernisse turnt, sich auf schrägen Dächern abstützt oder blindlings über Mauern feuert – Marcus-Fenix-Style – das wirkt, wie das ganze Spiel, authentisch. Recht fair scheint die Sache außerdem abzugehen. Obwohl ohne jedes Einstiegstraining direkt in die Missionen geworfen, konnten wir uns doch eine ganze Weile recht tapfer schlagen. Das mag mit dem clever integrierten Zielsystem zusammenhängen. Zieht man die linke Schultertaste halb durch, bleibt's beim Zielen von Hand, wie man es kennt. Zieht man die Schultertaste ganz durch, wird eine unserem Eindruck nach ziemlich überzeugende Zielerfassung aktiviert. Mit dem rechten Analogstick lassen sich Ziele schnell und effektiv durchschalten. Klappt gut. Okay, mit dem Raketenwerfer direkt auf das fünf Meter entfernte Werbeplakat mit der Inschrift »Visit Ringtone.com« zu schießen, das war natürlich keine so gute Idee. Immerhin hat die tödliche Explosion einen recht sehenswerten Abgang ins Nirwana zur Folge: Der gelbe Feuerball dehnt sich zu einem grellweißen Monstrum

ASPHALTIEBER

Die Straßen von Liberty City sind nicht länger eine flache, platte Texturfläche. Vielmehr ist der Asphalt dreidimensional ausgeformt, hat richtig Tiefe und beeinflusst ganz nebenbei spürbar das ohnehin deutlich differenzierbare Handling von Kleinautos, Sportwagen und Transportfahrzeugen. Überraschend stark!



Mehr auf www.360-live.de

■ Bilder ■ Video





SALOPPE SPRÜCHE

Ein wesentliches Merkmal der »GTA«-Reihe sind die kompromisslosen Sprüche. Wenn ein Typ so was Herzliches sagt wie »I'll try so save a grenade, so you can have some fun, too« – zu deutsch: »Ich hebe dir eine Granate auf, willst ja bestimmt auch Spaß haben«, – wer würde ihn nicht ins Herz schließen wollen?

AUSSENKAMERA

Wer bei längeren Autofahrten mehr von der Umgebung sehen mag, kann per RB-Taste mal eben von der typischen Verfolger-Perspektive zur »Cinematic Camera« umschalten. Sie zeigt das Spiel aus wechselnden Kamerapositionen.

WER DEN SCHADEN HAT...

Eine der kleinen aber feinen Neuerungen ist das Schadensmodell. Beim Crash zerbeult's die Karre punktgenau, je nachdem wogegen sie mit welchem Karosserieteil rempelt. Wer Spaß dran hat, kann sich vorher den eigenen Reifen löchrig schießen und zuschauen, wie er sich von der Felge pellt.

TRUCK HUSTLE

Mach dir Liberty City Untertan!

Wer hätte gedacht, dass Triaden sich eher ungern einen LKW voller Drogen direkt vor der Nase klauen lassen? Wer das trotzdem tut, den jagen die Jungs quer durch die Stadt. Wie praktisch, dass auf dem Beifahrersitz Granaten bereit liegen: Raus mit den Eiern aus dem Fenster, ab damit auf die Straße, die Jäger einäschern. Übrigens ist Niko Bellic auch ein begabter Kletterer: Er hängt sich an die Ladeklappe des LKW, hangelt sich über die Ladefläche nach oben aufs Dach, stemmt sich während der Fahrt nach vorne zum Cockpit, drischt den Fahrer vom Steuer weg. In Sachen Klettern liegt Niko prinzipiell die ganze Stadt zu Füßen. Es gibt eine ganze Reihe Wege, auch die Dächer von Liberty City kennen zu lernen: Leitern, Treppen, Helikopter, Aufzüge, Fensterputzer-Automaten an Wolkenkratzern. Sogar der Wasserstrahl aus geköpften Hydranten lässt sich prima nutzen.



aus, die Umgebung verwischt in einem grobkörnigen Pixelbrei von schwarzgrauer Färbung – sehr sehenswert gemacht. Binnen weniger Augenblicke und ohne jede Ladepause erwacht Niko aber wieder zum Leben und erhält die SMS mit dem zuletzt erhaltenen Auftrag erneut auf sein Handy. Und weiter geht's!

YOU SORRY SON OF A B....!

Jeder Fortschritt im Spiel ist mit menschlichen Begegnungen gepflastert: Typen wie Ex-Knastbruder Dwayne und Goldkettchen Playboy X, zwei Pimps aus dem Schwarzen-Ghetto. Dazu kommen Kerle wie Little Jacob, ein aufgedrehter Drogendealer aus Jamaika, dessen extremer Patois-Dialekt allerdings echte Verständnisprobleme verursacht. Plus Mafiosi aus Italien, Halbweltler aus Russland, das übliche »GTA«-Volk eben. Alles Killer, Mörder, Dealer, Großmäuler, zum Teil Opfer, zum Teil Auftraggeber und wertvolle Verbündete. Sie verschaffen einem Zugang zu Autos, Geld, Drogen und anderen Gefälligkeiten. Ein Schlüssel zum Erfolg ist das »

1

Lohnt sich's?

- ☛ Solange Rockstar die Knarren nicht noch durch Bananen ersetzt, kann kaum was schief gehen. Sogar gespeichert wird jetzt automatisch
- ☛ Manche Leute mögen einfach keine Offene-Welt-Games. Schade. Denen entgeht hier echt was

„Es ist hart, Flugzeuge in eine Welt von der Größe New Yorks zu integrieren“

2

NASS UND FETTIG

Liberty City steckt voller Dynamik

1 **Damit sich** schlagen die Wellen das soziale Geflecht entfalten kann und nicht

allzu hektisch gerät, hat Rockstar Games den Zeitfaktor entschärft. Ein Tag vergeht jetzt nicht mehr in 24, sondern in 48 Minuten.

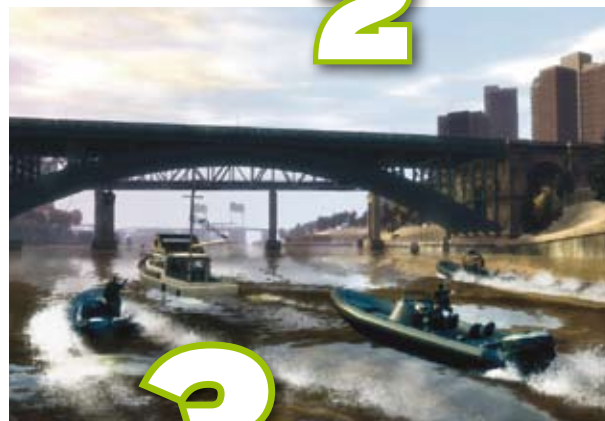
Wir hegen allerdings den leisen Verdacht, dass viele Gamer bei einem der wunderschönen Sonnenuntergänge sofort zu spielen aufhören und den Anblick genießen. Speziell bei Fahrten über das Wasser: Bei Sturm

höher, was dann eine Verfolgungsjagd erheblich erschwert.

Tag und Nacht, Sonnenschein und Regen, Dämmerung und Nebel: Liberty City durchlebt beinahe alle Stimmungen, die Sonnenwanderung und Wetterwechsel so hergeben. Durch die Feuchtigkeit glänzt der Asphalt mit Nikos Klamotten um die Wette, außerdem beeinflusst Nässe die Fahrzeugsteuerung. Nur Schnee und Winter fehlen.

3

2



» geschickte Mikromanagement von Nikos sozialem Netzwerk. Per Handy Kontakt halten, Anrufe erwidern, sich gelegentlich zum Billard, Bowling oder Darten treffen, oder zusammen saufen gehen. Wirklich witzig gemacht: Nach dem Gelage taumelt die Spielfigur zum Auto, ist arg schwer zu kontrollieren, während der Fahrt wackelt und verschwimmt das Bild – eine bessere Mann-bin-ich-breit-Simulation ist uns noch nicht untergekommen. Es scheint übrigens ganz so, als würde sich Niko irgendwann sogar Zeit für die Liebe nehmen. Eine Szene mit einer Dame namens Natasha deutet jedenfalls so was an. Wie dem auch sei, damit sich das soziale Geflecht entfalten kann und man nicht allzu sehr unter die Räder von allzu viel Hektik gerät, hat Rockstar Games den Zeitfaktor entschärft. Ein Tag vergeht jetzt nicht mehr in 24, sondern in 48 Minuten. Auch das wieder ein Zeichen dafür, dass sich die »GTA«-Reihe der Realität ein Stück weit annähert. Für diesen Eindruck spricht außerdem die Tatsache, dass so richtig irre, übermenschliche, superheldengleiche Stunts diesmal nicht mehr drin sind. Klar gibt es – teilweise auch mobile – Rampen, auf die man mit dem Auto zuhalten, drüberheizen und drüberspringen kann. Aber solche Aktionen bilden ganz klar nicht mehr den Schwerpunkt, wie das noch bei früheren »GTA«-Games der Fall war. Den Körper im Fitness-Studio stählen wie in »San Andreas«, das ist übrigens auch nicht mehr drin, und eine Cockpit-Perspektive hat's ja sowieso nie gegeben. Dem Sound dagegen kommt mindestens dieselbe Bedeutung wie eh und je zu. Dass von



NIKO HETZT!

Verfolgungsjagd

Sofern man nicht das geparkte Auto eines Fremden entwendet und schon beim Aufbruch die Scheibe zertrümmert hat, lässt sich das bei laufender Fahrt nachholen. Einfach die linke Schultertaste ziehen, Fenster zerbröseln, dann die Knarre raushalten und raumfrei schießen. Durch das komplett überarbeitete Kampfsystem wirken die Drive-by-Shootings sehr viel dynamischer als in früheren »GTA«-Titeln. Wenn Niko die Pistole, Uzi oder was auch immer aus dem Seitenfenster hält, lässt sich das Auto mit dem linken, das Fadenkreuz mit dem rechten Analogstick lenken. Ist erstaunlich handlich und sehr präzise umgesetzt; mit ein bisschen Übung lassen sich beispielsweise die Reifen anderer platt schießen. Nur eines der vielen überwältigenden Details, die einem bei »GTA IV« den Atem rauben...



Hand zu wechselnde Radiostationen ein Programm von Barry White bis Prodigy auf die Lautsprecher schicken, ist nicht weiter überraschend. Dass bei Fahrten im Auto gelegentlich das charakteristische dūdūb-dūdūb zu hören ist, wenn ein Handy in der Nähe eine SMS empfängt, unterstreicht ein weiteres Mal die überall spürbare Liebe zum Detail. Derbe Sprüche und die Radio-DJs bilden einen akustischen Flokati, auf den man sich am liebsten werfen möchte – und nicht wieder aufstehen. Die Ansagen treffen des Pudels Kern, passen perfekt zu den Figuren. Dass den Jungs und Mädels dabei reihenweise Schimpfwörter über die Lippen kommen, das ist in so einem Kriminellen-Umfeld vermutlich zu erwarten. Für Kinder oder allzu junge Jugendliche ist »GTA IV« ohnehin nicht gedacht.

NINE BLADES OF GLORY

Es hat unbestritten ironisch, wenn einen ein schmieriger Typ namens Yusuf mit den englischen Worten »Fuck, I'm lovin' my god-given intellect« – zu Deutsch in etwa: »Scheiße, ich bin so verdammt clever«, – verabschiedet und Niko mit dem Scharfschützen-Gewehr losschickt, damit der auf einer Baustelle einen Haufen mafios-gewerkschaftlich organisierter Streikposten ausschaltet. Generell scheint es, als käme Dialogen eine wichtigere Rolle als in früheren Titeln der Reihe zu. Das macht sich zum Beispiel in Situationen bemerkbar, wenn Niko auf dem Weg zu einem Auftrag ist. Die Chancen stehen gut, dass sich der eher wortkarge »Polack« – Zitat aus einem Zwiegespräch im Spiel! – von seinem Begleiter die Ohren volllabern lassen muss. Das stört aber natürlich keineswegs, sondern ist für die Stimmung und das Gefühl von Echtheit notwendig. Ähnliches gilt für den überall spürbaren Zynismus, der sich in den völlig überspitzten Dialogen und

den quer durch das Spiel verteilten Anspielungen auf die nimmersatte Konsumgesellschaft zeigt. Schade, dass man Werbeplakate wie das des Rasierklingen-Herstellers Excelsior mit seinen »Nine Blades of Glory« nicht in die Luft sprengen kann – die meisten Bauten und Objekte sind resistent gegen solche Attacken. Übrigens wird die deutsche Version untertitelt, aber nicht synchronisiert. Schade, zumindest als Option wäre Wahlfreiheit angebracht gewesen. Das gilt umso mehr, als das Gequatsche auch während der Autofahrten aus den Lautsprechern dringt. Wer des Englischen nicht mächtig ist und auf die Untertitel schielen muss, wird wohl Unfälle und weitere Nachteile in Kauf nehmen müssen. Vorteilhaft ist wiederum, dass die meisten Fahrzeuge – außer Autos gibt's auch Motorräder, Helikopter, Boote – ein Navigationssystem eingebaut haben. Nur Flugzeuge fehlen offenbar. Wäre ja auch hart, die Dinger in eine Welt von der Größe New Yorks zu integrieren. Eine gelb in den Straßenverlauf eingezeichnete Markierung zeigt den schnellsten Weg nach B, egal ob es sich dabei um das vorgegebene oder ein von Hand eingestelltes Ziel handelt. Wer den Weg verlässt, keine Panik. Wie ein echtes Navi berechnet auch die Navi-Simulation von »GTA« den Pfad sofort neu. Nettes Detail am Rande: An Bord von Billigsschlitten muss die Karten-Markierung zur Orientierung ausreichen. Wer aber einen Luxusschlitten klaut beziehungsweise besitzt, der kriegt zusätzlich Rechts/Links-Ansagen einer wohlklingenden Automatenstimme auf die Ohren. Keine Lust, selbst ins Steuer zu greifen? Dann bieten sich die großzügig über das Stadtgebiet verteilten Liberty City Cabs als Taxi an; die schlagen gegen ein erhöhtes Entgelt auch eine schnelle Gangart an, wer noch mehr Bares übrig hat, wird die Fahrt per »Tripskip« komplett abkürzen können. Das wäre dann wohl eine der wenigen Situationen, in denen sich »GTA IV« wirklich wie ein

Videospiel anfühlt. Alles andere lädt dazu ein, die kriminelle Karriere kurz zu vergessen und sich bewusst zu machen, was Rockstar North hier eigentlich erschafft. Eine virtuelle Welt, so komplex, so vollständig, so real wie noch keine zuvor. Wie groß der Abstand zu vergleichbar gelagerten Spielen wirklich ist, das machen die zahllosen winzigen, scheinbar bedeutungslosen, für eine glaubwürdige Abbildung letztlich aber entscheidenden Feinheiten deutlich. Kleinigkeiten, die enorm viel Leben in das Spiel hineinbringen, deutlich mehr noch als in »San Andreas«. Sollte die Perfektionierung dieser Kleinigkeiten der Grund dafür gewesen sein, dass Rockstar das Spiel von Oktober 07 auf Ende April 08 verschieben musste, dann können wir nachträglich nur gratulieren. Das wäre dann die beste Entscheidung, die der Spielhersteller treffen konnte.

Richard Löwenstein

360
SAGT ...

Vielleicht das Beste, was es je auf der Xbox 360 geben wird...

Hitpotenzial 9.8

Erscheint/ 27. März 08

AUF EINEN BLICK

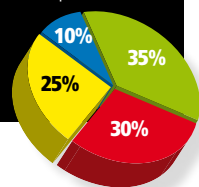
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Taktik-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Sinnvoll erweiterte Fortsetzung der Terroristenjagd, aber irgendwie bleibt ein Hauch von Addon.

DAS STECKT DRIN

- Glitzer
- Schusswaffen
- Terroristen
- Koop



RAINBOW SIX VEGAS 2

Las Vegas ist bedroht. Grund genug, die Stadt der Sünde erneut aufzusuchen und die terroristische Gefahr ein für alle Mal auszuschalten und das offene Ende des Vorgängers zu schließen. Nicholas Buracas ist schon mal mit dem Mehrspieler-Teil auf Tuchfühlung gegangen.

Die US-Metropole Las Vegas zieht Menschen aller Rassen und Klassen in ihren Bann: Zocker, Gauner, Touristen und offenbar auch Terroristen, wie wir seit »Rainbow Six: Vegas« wissen. Die bösen Jungs haben sich in Ubisofts erstem Taktikshooter aus der »Rainbow Six«-Reihe für Xbox 360 bekanntlich ja nicht komplett unterkriegen lassen. Das hatte ein unschönes offenes Ende zur Folge. Aber keine Sorge, Team Rainbow kehrt Ende März zurück und sorgt endgültig für Ruhe im Sündenbühl. Wir haben uns schon mal zu zwei Fronten vorgekämpft, fühlten anhand einer recht vollständigen Preview-Version dem Einzelspieler-Teil auf den Zahn, und nutzten einen Besuch beim Hersteller dazu, einen Nachmittag lang dem Netzwerk-Modus anzutesten.

Erstes Aha-Erlebnis: Man schlüpft diesmal nicht in die Rolle von Logan Keller, der zentralen Heldenfigur des ersten »Vegas«. Diesmal kommt ein komplett neuer Charakter ins Spiel: Bishop ist der Name, den Rest bestimmt man selbst. Welches Geschlecht, welche Ausrüstung, all das darf man sich aussuchen. Die wenigen glücklichen Besitzer einer Live Vision Cam können das Kamerabild außerdem nutzen, um der virtuellen Spielfigur das eigene Gesicht aufzusetzen. Und das alles, ohne

dass die Hintergrundgeschichte dadurch ins Stolpern geraten würde. Fein gemacht!

BAU DEN SOLDATEN

Wer den Vorgänger im Mehrspieler-Modus gespielt hat, wird überrascht sein, dass er das »P.E.C.«-System nun auch in der Kampagne zur Verfügung hat. »Persistent Elite Creation« heißt das ausgeschriebene und ist im Grunde ein Charakter-Editor mit dem man das Aussehen und die Ausrüstung seiner Spielfigur bestimmen kann. Der Clou dabei: Man kann diesen Charakter sowohl im Multiplayer als auch in der Kampagne im Rang steigern. Das geschieht wie beim Vorgänger über das Ausschalten von Gegnern oder die Erfüllung von Missionszielen. Eine entscheidende Veränderung gibt es dennoch. Mit den Rängen werden diesmal lediglich neue Kleidungsstücke freigeschaltet, also Uniformen und Rüstungsgegenstände. Aber wie kommt man an neue Schusswaffen? Schließlich will man sich der Masse an Gegnern erwehren können. Hier kommt das neue »A.C.E.S.«-System zum Einsatz – ja, Ubisoft Montreal liebt Abkürzungen! »Advanced Combat Enhancement Specialization« bewertet die Aktionen des Spielers durchgängig in drei Kategorien:

Lohnt sich's?

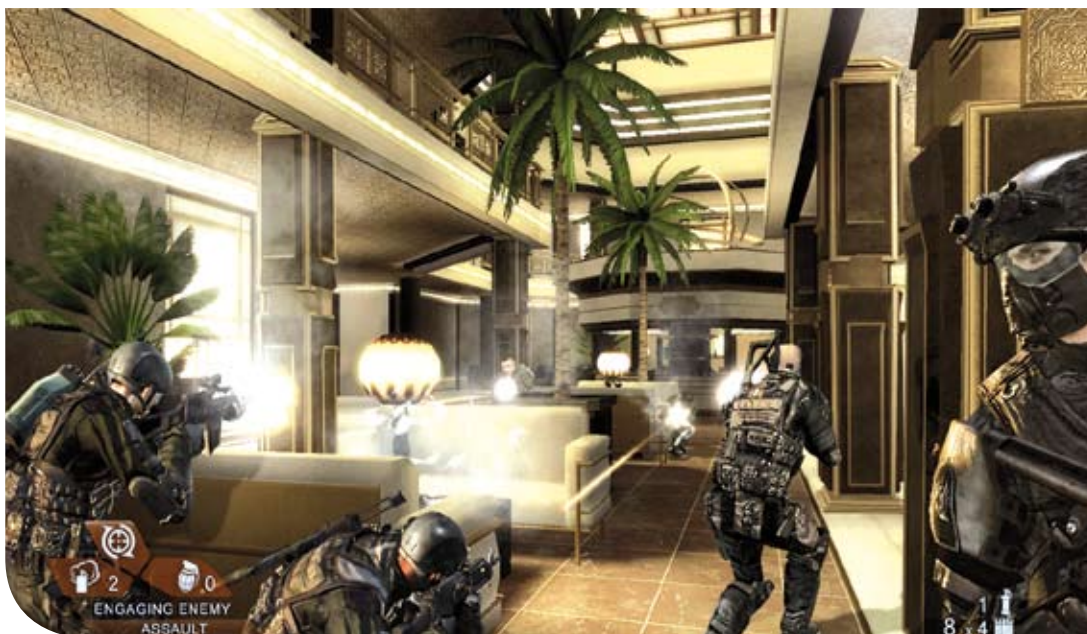
- Die Neuerung machen einen sinnvollen Eindruck, endlich ein richtiger Koop-Modus, bombiger Mehrspieler-Modus
- Grafisch wirkt's nicht mehr ganz zeitgemäß, ein fader Beigeschmack von Addon zum Vollpreis bleibt



DIE WUMME

Die Schrotflinte ist deutlich stärker als im Vorgängerspiel. Auf dieser kurzen Distanz sollte unser Kamerad den Raum alleine säubern können. Manche Gamer lieben das, andere hassen es – gut, dass der Spielleiter bestimmte Waffen verbieten darf.

09:23



Ein Maschinengewehr ist ideal für Sperrfeuer. Oder um die Deckung der Gegner in Fetzen zu schießen

DAS ZIEL

Drei dieser Schlüssel sind im »Total Conquest«-Modus über die Karte verteilt. Sie sollen alle erobert werden, bevor sie in Feindeshand geraten. Falls letzteres geschieht, bleiben immerhin noch 30 Sekunden, um die Sender zurückzuerobern.



DIE IDENTITÄT

Mit der eigenhändig benannten und ausgestafferten Spielfigur geht es sowohl im Einzel- wie auch im Mehrspieler ordentlich zur Sache. Stufenanstiege, neue Waffen und Rüstungen, all das ist quasi in beiden Welten verfügbar.

GETEILTES LEID

Gemeinsam Terroristen jagen

Für viele war der Koop-Modus von »Vegas« eine Enttäuschung. Ohne Zwischensequenzen, KI-Kameraden und gescriptete Ereignisse wollte einfach nicht die gleiche Stimmung wie im Solospiel aufkommen. Genau diese Kritik nahmen sich die Entwickler zu Herzen. Diesmal ist die gesamte Kampagne im Koop spielbar, und zwar mit allem drum und dran. Der zweite Spieler übernimmt dann Knight, der zur Unterstützung in den Kampf zieht. Bishop und damit Spieler Nummer Eins behält die Befehlsgewalt über die KI-Kollegen Jung Park und Michael Walter. So sind die Rollen perfekt verteilt, es kommt zu keinerlei Chaos. Schön auch, dass der menschliche Mitstreiter jederzeit ein- und wieder aussteigen kann, ganz ohne nerviges Neuladen. Gut gelöst.



Nahkampf, Scharfschütze und Angriff. Wer beispielsweise mit einer Maschinenpistole einen Raum erstürmt und dabei die Gegner ummährt, kassiert Punkte im Nahkampf. Langsam schalten sich dann wiederum neue Waffen der Nahkampf-Kategorie frei, handliche Maschinenpistolen also. So kann sich jeder spezialisieren. Wer jetzt schon wegen potentiell unfairer Mehrspieler-Matches bangt, darf aufatmen. Die neuen Waffen sind nicht zwingend besser als die Standard-Schießprügel. Vielmehr sollen sie einfach für mehr Variation sorgen. Und die ist definitiv gegeben. Neben dem schon beeindruckenden Arsenal aus dem Vorgänger, gesellen sich in »Vegas 2« elf weitere Waffen hinzu. Darunter das schallgedämpfte SR-25-Scharfschützen-Gewehr oder das M468-Sturmgewehr.

REALISMUS-PLUS

Die Kampagne darf man diesmal auch komplett mit einem Kumpel im Koop-Modus spielen. Der unterstützt einen dann als Knight, ein weiteres Team-Mitglied. Anders als im Vorgänger handelt es sich dabei nicht um einen »Koop-Light«, in dem Zwischensequenzen, gescriptete Ereignisse und sogar die KI-Kameraden wegfallen. Bleibt alles drin, also auch Michael Walter und Jung Park, die der eine oder andere vielleicht schon aus dem ersten

»Vegas« kennen dürfte. Die Handlung umspannt Ereignisse die sich vor, während und auch nach den Geschehnissen in Teil Eins zugetragen. Wer sich jetzt die Frage stellt, warum sich Walter und Park mit Bishop herumtreiben, obwohl sie eigentlich mit Logan Keller zusammen Terroristen jagen sollten, den können wir beruhigen. Die Entwickler versprechen eine lückenlose und stimmige Aufklärung sämtlicher Geschehnisse. Apropos stimmig: Hier stellt »Vegas 2« den Vorgänger deutlich in den Schatten. Zum einen wirken die Schauplätze deutlich lebendiger. Keine leeren Straßen und Gebäude mehr, stattdessen überall Zivilisten und auch andere Polizeikräfte. Der Ernst der Lage ist buchstäblich spürbar. Als Schauplätze dienen diesmal größtenteils Kulissen, die wir so aus dem ersten Teil nicht kennen: ein Stripclub beispielsweise oder eine Kongresshalle. Für einen relativ lockeren Einstieg in die ganze Sache reist das Rainbow-Team sogar ins Gebirge, genauer gesagt in die französischen Pyrenäen. Und wer weiß: Es könnte also die eine oder andere Überraschung warten.

Damit wären wir schon beim zweiten Punkt: die Hintergrund-Geschichte. Wer die Story des Vorgängers als zu banal und zu wenig tragfähig befunden hat, sollte nun weniger Grund zu meckern haben. Ganz allgemein soll »

FEUER FREI!

➤ Aber immer aus der Deckung

So schnell kann's gehen. Da läuft man nichts ahnend auf einer Baustelle in Las Vegas herum und wird sofort unter Beschuss genommen. Also ab in Deckung! Das sollte bei »Vegas 2« aber genauer bedacht werden. Erstmals dringen

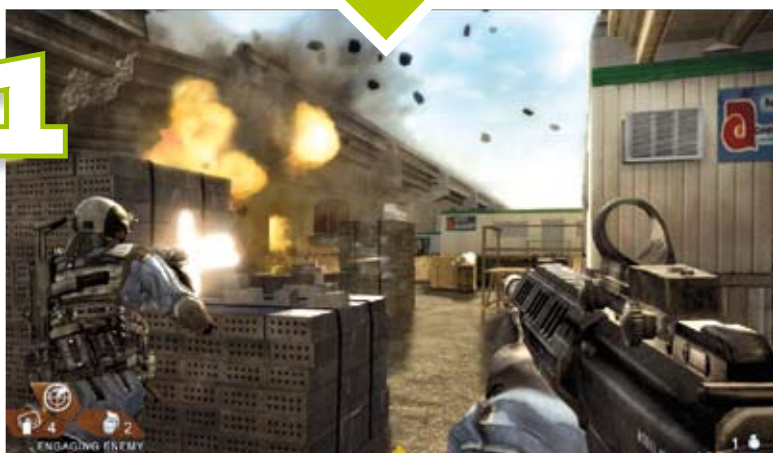
Kugeln auch durch Holz oder andere schwache Materialien. Hinter dem Haufen Ziegelsteine sind wir jedoch einigermaßen sicher, während der Übeltäter sich lediglich hinter einer windigen Kiste verschanzt hat. Nachdem er mit seinem

Beschuss für eine enorme Staub- und Dreckwolke sorgt, knipsen wir die seriennmäßige Wärmebildsicht an. Danach ist ein Treffer überhaupt kein Problem. Schließlich dringen sämtliche Kugeln durch die Holzkiste.

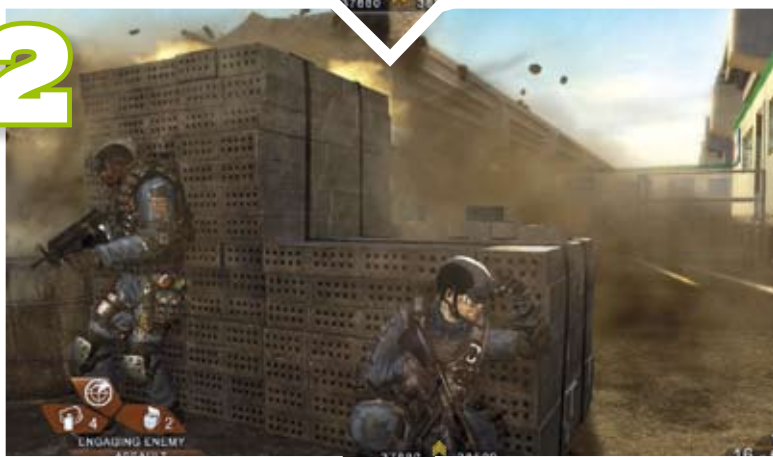
Es geht scheinbar auch mal raus aus Vegas. In die Pyrenäen beispielsweise...



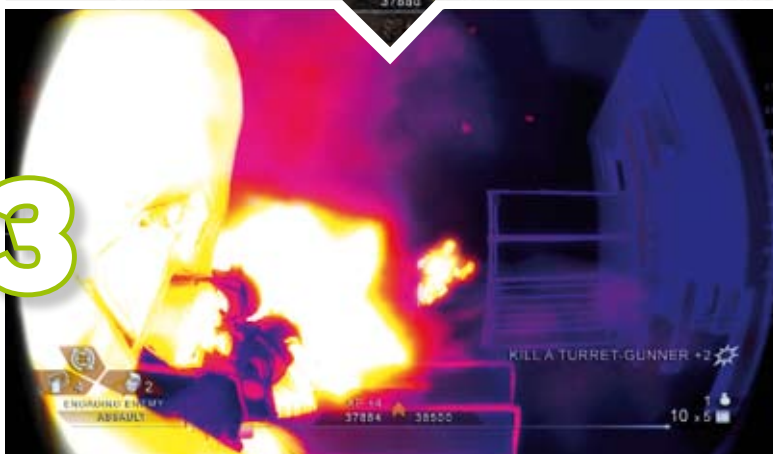
1



2



3



» der Spieler das Gefühl bekommen, dass er die Geschichte wirklich vorantreibt und eine entscheidende Rolle darin innehat. Als großer Pluspunkt ist uns beim Probe-spiel die Künstliche Intelligenz der Mitstreiter und Gegenspieler aufgefallen. Die Gegner sind noch weniger Kanonenfutter als im diesbezüglich eh schon recht anspruchsvollen Vorgänger. Die bösen Buben huschen mitten im Feuergefecht beispielsweise von Deckung zu Deckung, schlendern nicht gemütlich durch die Gegend. Nur wenn mal weniger los ist, sind die Jungs deutlich entspannter unterwegs. Das Gesamtgefüge wirkt also insgesamt sehr viel lebendiger als im Vorgängerspiel – zumal die Gegner offenbar fähig sind, die Lage von einem größeren Blickwinkel aus zu betrachten, beziehungsweise zu beurteilen: Ähnlich wie in »Call of Duty 4« können auch bei »Vegas 2« Kugeln dünne Hindernisse locker durchschlagen. Speziell Schrotflinten und Maschinengewehre sind ideale Werkzeuge, um Terroristen zu meucheln, obwohl die sich hinter ihrer Deckung sicher glauben. Blöd nur, dass das halt nicht nur der Spieler recht bald erkennt...

AUGEN AUF UND DURCH

Das Grundprinzip bleibt erhalten. Noch immer dreht sich alles um die berühmten drei Schritte: Observation, Planung und Angriff. So ziemlich jede Aktion beginnt mit einer ruhigen Observierung: Wo sind die Feinde? Wie viele? Welche Waffen tragen sie? Speziell letzteres ist überlebenswichtig. Wer mal unbedarft eine Tür öffnet, neben der ein Terrorist mit Schrotflinte steht, wird eine böse Überraschung erleben. Denn speziell diese Waffenart ist dank schnellerer Feuerrate deutlich stärker geworden. Hier kommen wir dann auch gleich zum zweiten Punkt, der Planung.

Weil uns besagter Schrotflinten-Mann zu gefährlich erscheint, blicken wir mit unserer Glasfaser-Kamera unter der Tür hindurch. Dann markieren wir ihn wie im Vorgänger für unsere Kollegen am gegenüberliegenden Eingang. Jetzt nur noch die Überlegung ob wir noch eine Blend- oder Splitter-Granate einsetzen wollen. Für den perfekten Überraschungsmoment wählen wir erstere aus. Phase drei kann also beginnen. Auf Kommando werfen Park und Walter eine Blendgranate, stürmen in den Raum und erledigen den Schrotflinten-Mann. Die restlichen Terroristen kippen dann quasi schon von selbst um. Genau so lieben wir »Rainbow Six«.

Die Orte sollen übrigens deutlich natürlicher wirken. Es hat also nicht jeder mit Terroristen gefüllte Raum »rein zufällig« zwei Türen für den Sturm. Macht ja auch nichts, schließlich kann sich das Team auch diesmal notfalls abseilen und spektakulär durch die Fenster brechen. Die taktischen Möglichkeiten sollen diesmal deutlich größer ausfallen, sodass der Spieler auch dazu motiviert wird, sie auch einzusetzen. Immer wird unsere oben beschriebene Taktik nicht so reibungslos hinhauen.

LIVE-HIT?

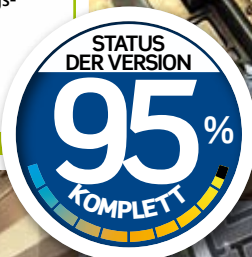
Neben der Kampagne sollte auch der Mehrspieler-Modus wieder begeistern. Schließlich wird der Vorgänger noch heute fleißig über Xbox Live gespielt. Neben bekannten Modi wie »Scharfschütze« oder »Angriff und Verteidigung« schaffen es drei komplett neue ins Spiel. Und in genau denen durften wir uns bei einem Besuch beim Hersteller ordentlich austoben.

Zunächst hätten wir da »Demolition«, der leider nur bedingt als neu zu bezeichnen ist. Denn dabei handelt es um die »Bomben-leg-oder-entschärf«-Variante

ASS IM ÄRMEL

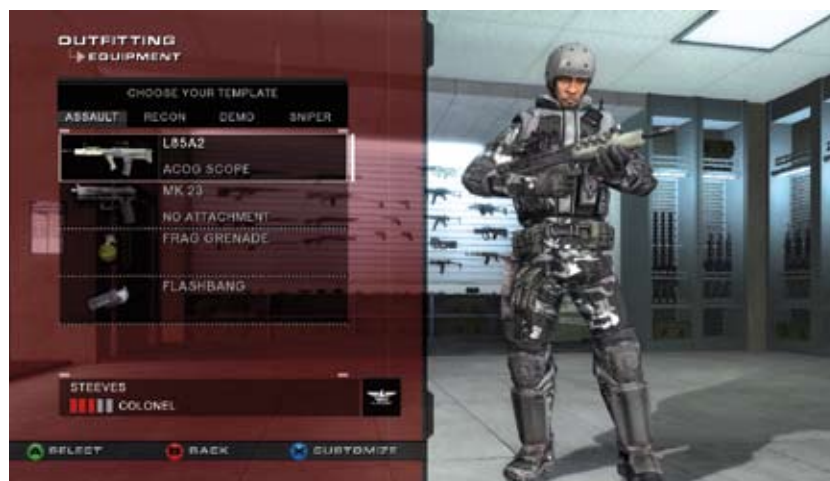
So knallt's richtig

Bei der Charaktergenerierung orientiert sich »Vegas 2« am Mehrspieler-Modus des Vorgängers. Neu ist jedoch das »A.C.E.S.«-System, welches Nachwuchsagenten nach Spielstil beurteilt und belohnt. Wer beispielsweise häufig Gegner aus der Ferne mit einem gezielten Kopfschuss erledigt, bekommt Punkte in der »Scharfschützen«-Kategorie. Ab einer bestimmten Anzahl schalten sich dann neue Scharfschützengewehre frei, beispielsweise das neue SR25-SD. Das gleiche gilt für »Nahkampf« und »Angriff«. Neue Uniformen und Rüstungsgegenstände schalten sich wie gehabt für das Steigen der Erfahrungsstufen frei. Beide Systeme gelten übrigens sowohl für Mehrspieler- als auch Einzelspielerunden.



liveundonline

■ Grundsätzlich feiern alle Spielmodi aus dem Vorgänger ein Comeback ■ Drei neue Modi: Total Conquest, Team Leader und Demolition ■ Bis zu 16 Spieler lassen es auf 13 neuen Karten krachen, darunter ein paar Klassiker aus »Ravenshield« ■ Online- und Einzelspielercharakter sind diesmal eins ■ Erfolge gibt's natürlich auch wieder, beispielsweise für das Erreichen einer bestimmten Erfahrungsstufe



von Angriff und Verteidigung. Nichts desto trotz macht es noch immer Heidenspaß, eine Bombe in die gegnerische Basis zu legen oder einen feindlichen Sprengsatz zu entschärfen. Speziell auf der Villa-Karte, wo wir uns zwischen Luxuskarossen, Swimming-Pool und Freizeiträumen eindrucksvolle Feuergefechte mit Kollegen aus der Presse liefern konnten.

Als nächster Neuzugang ist »Team Leader« zu vermelden. Pro Team wird ein Spieler zum Anführer ernannt, der zu einem bestimmten Punkt der Karte eskortiert werden muss. Stirbt dieser Kamerad, ist das Spiel jedoch noch nicht vorbei. Vielmehr sind ab diesem Zeitpunkt sämtliche Wiederbelebungen für das jeweilige Team deaktiviert. Reicht aber immer noch, um das feindliche Team auszuschalten und so trotzdem einen Sieg einzuheimsen. Probierten wir zunächst in der Kongress-Zentrum-Karte. Hier läuft passenderweise gerade ein Spiele-Turnier der »Major League Gaming«-Liga ab. Die laufenden Rechner sorgen für die passende Geräuschkulisse, während man sich an Flachbildschirmen und Fressbuden vorbeipircht. Wenig später schlägt es uns auf ein Trainingsgelände für Anti-Terror-Einheiten. Hier ist besondere Vorsicht geboten, denn die vermeintliche Deckung von Holzflächen ist trügerisch. Spieler mit Schrotflinte oder Maschinengewehr schießen da nämlich einfach durch.

Der letzte Modus ist ein leicht veränderter »Conquest«-Modus, »Total Conquest« genannt, und schickt uns wieder ins Kongress-Zentrum. Zwei Teams kämpfen hier um drei auf der Karte verteilte Satellitenstationen. Sind alle eingenommen, hat das

andere Team noch 30 Sekunden Zeit, das Ruder umzudrehen. Ansonsten geht der Sieg an die Eroberer. Ziemlich stressig, spannend und spaßig.

Insgesamt 13 neue Karten warten darauf, ausgiebig gespielt zu werden. Darunter auch Klassiker wie »Import/Export«, »Oil Refinery« und »Airport« aus dem dritten »Rainbow«-Game für PC mit dem Untertitel »Raven Shield«. Außerdem kann man sicher sein, dass nach dem Release weitere Schlachtfelder auf dem Marktplatz erscheinen werden.

Toll auch, dass sämtliche Einstellungsmöglichkeiten wieder mit von der Partie sind. So kann das Waffenarsenal vom Spielleiter jederzeit eingeschränkt werden. Ist wahrscheinlich auch diesmal öfter nötig. Denn beim Anspielen sind uns die deutlich stärker gemachten Schrotflinten negativ aufgefallen. Viel zu stark, selbst auf höhere Distanzen, das könnte für Ärger sorgen. Auch ärgerlich, dass es noch immer nicht möglich ist, bei vollem Server das Team durchzuwechseln. Ist speziell bei den »Angriff & Verteidigungs«-Modi richtig nervig. Eine serverseitige »Teams tauschen«-Option hätte eigentlich kein Problem sein sollen.

UNTERM STRICH

Aus technischer Sicht gibt es zunächst nur Gutes zu vermelden. Statt der abgespeckten Grafik des Vorgängers gibt es diesmal im Mehrspieler-Modus die gleiche Darstellung wie in der Kampagne. Sprich: deutlich bessere Texturen und viel stimmigere Beleuchtung. Die Kehrseite der Medaille ist jedoch, dass »Vegas

2« insgesamt dem Vorgänger zu ähnlich ist. Nach einem Grafik-Schwererwicht wie »Call of Duty 4« könnte der eine oder andere mehr erwarten. Allerdings sollte man hinzufügen, dass der Vorgänger noch immer topp aussieht. Vom Gameplay her macht »Vegas 2« einen so frischen Eindruck wie eh und je. Die KI-Verbesserungen bringen richtig was, und die Verknüpfung zwischen Einzel- und Mehrspieler entwickelt sich ebenfalls richtig toll. Fans dürfen sich definitiv auf einen Pflichtkauf einstellen. Allerdings sind wir uns nicht ganz sicher, ob auch Serien-Neulinge unbedarft zugreifen können. Die Antwort auf die Frage gibt's natürlich im Test in der nächsten Ausgabe.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Macht vieles besser als der Vorgänger. Würde in Addon-Form aber auch noch überzeugen.

Hitpotenzial 8,7

Exklusive
BILDER

Nur in 360 Live!



Mehr auf www.360-live.de

- ☐ Mehr Bilder
- ☐ Kommentiertes Video



Erscheint/ 4. April 08

Lohnt sich's?

- Einzigartiges Waffensystem, stilvolle Aufmachung, kaum Ladezeiten
- Stellenweise übertrieben brutal, gibt's überhaupt einen Mehrspieler-Modus?



Um weibliche Rundungen perfekt abzubilden, hat Digital Extremes extra eine eigene Engine entwickelt. Das nennen wir mal Einsatz!

AUF EINEN BLICK

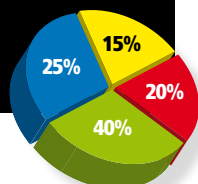
Publisher/ Koch Media
Hersteller/ D3P/
Digital Extremes
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Geradliniger Action-Reißer, düster und dunkel, eigenständig und gut gemacht

DAS STECKT DRIN

- Arm ab
- Bein ab
- Kopf ab
- Geht ab



liveundonline

Der Hersteller macht ein Geheimnis um Xbox Live, verspricht »innovative Ideen«. Im Preview-Muster waren Live- und System-Link-Komponenten abgeschaltet. Nicht mal auf die Zahl der Mitspieler will sich D3P festlegen. Erfolg gibt's natürlich, sind bisher aber sehr schwer zu erreichen

DARK SECTOR

Willkommen in Hayden Tenno's Welt der Schmerzen

Ist das hier die erste Action-Überraschung 2008? Schon vor anderthalb Jahren haben die »Unreal«-Erfinder von Digital Extremes mit ersten Bildern etwas Aufmerksamkeit auf ihr Projekt gelenkt, aber erst jetzt, Anfang Februar, ist aus heiterem Himmel ein fast vollständiges Preview-Muster bei uns aufgeschlagen. Wir erwarteten eher eine Jetzt-bringen-wir-das-endlich-raus-egal-wie-es-aussieht-Enttäuschung, aber dann hat uns »Dark Sector« über Stunden gefesselt: Das Ding fühlt sich interessant an, motiviert mit innovativen Waffensystem, macht beim Design keine Gefangenen.

Von Beginn an verströmt »Dark Sector« Klasse. Kurze Ladezeit, das Titelbild ist schön bedrohlich. Dann der Start. In den ersten Minuten begleitet man die Heldenfigur Hayden Tenno durch ein den verregnetes Dorf namens Lasria irgendwo in Osteuropa. Welcher Auftrag Hayden hierher führt, bleibt vorerst ein Geheimnis. Der tiefschwarze Kampfanzug lässt Zugehörigkeit zu einer Hightech-Truppe vermuten. Attacken

anonymer Angreifer deuten darauf hin, dass Hayden hier kaum Freunde hat. Die Kamera folgt Hayden, ähnlich wie sie es bei Fenix in »GoW« und bei Wayne in »Lost Planet« macht. Das Tempo ist vergleichbar, auch die Art und Weise, wie Tenno von Wand zu Wand hetzt, Deckung nimmt, über Mauern flankt, zur nächsten Mauer hechtet. Ist kein Sturm-und-Drang-Shooter, aber auch kein Schleicher, sondern hat was von beidem. Die detailreiche Aufmachung, die nahtlose Einbettung von Erzählszenen und Dialogen, der Verzicht auf Ladezeiten - all das macht vom Fleck weg einen hochklassigen Eindruck.

Trotzdem ein Shooter wie andere? Scheint zuerst so, aber nach einer Viertelstunde verändern sich die Dinge. Ein seltsames Wesen baut sich am Ende eines Raumes auf, ein Technocyte Trooper, wie man später lernt. Und ähnlich wie es Jackie in »The Darkness« ergeht, mutiert Hayden jetzt vom Menschen zu etwas anderem - einem Wesen, das mit übermenschlichen Kräften um Erkenntnis und sein Überleben kämpft.

FLUTSCH

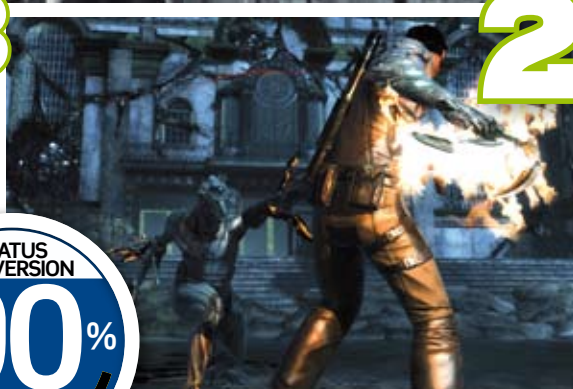
Und der Arm ist futsch

Wie jeder halbwegs gut erzogene Actionheld setzt auch Hayden Tenno auf die Kraft seiner Pistole, er wirft Granaten um sich und sammelt Schrotflinten oder Uzis vom Boden auf. Aber dieser ganze Kram ist eher Nebensache.

Denn Haydens Markenzeichen ist der »Glaive«: im Prinzip ein Hightech-Ninja-Wurfstern mit Bumerang-Effekt. Erst säbelt er im Rundflug den im Weg stehenden Opfern Arme und Beine ab, dann kehrt er zum Besitzer zurück. Ähn-

lich fies wie der Wurfstern aus den »Predator«-Movies.

Im Spielverlauf entwickelt der Glaive weitere Kräfte; reißt Gegnern die Waffen aus den Händen; lässt sich mit Strom oder Feuer aufladen oder in Zeitlupe zentimetergenau per Hand ins Ziel steuern. Diese Szenen sind dann allerdings schon sehr nahe an der moralischen Schmerzgrenze.



Sichtbares Zeichen der Verwandlung: Hayden wächst eine Wurf- waffe aus dem rechten Arm, der so genannten »Glaive«. Wie sich dieses fiese Teil im Spielverlauf zu einer vielseitigen Mehrzweck- Waffe ausbaut, das ist nur ein Beispiel dafür, wie »Dark Sector« alle wichtigen Regeln guten Gamedesigns beherzigt: Stell dem Spieler ständig neue Hindernisse in den Weg, für die er sich neue Tak- tiken überlegen muss; sporne ihn mit neuen Waffen und besse- ren Verteidigungstechniken an; konfrontiere ihn mit Höhepunk- ten, die er mit etwas Köpfchen meistern und sich gut dabei füh- len kann; binde weitere Figuren in die Handlung ein, verknüpfe sie mit dem Schicksal des Helden und dadurch mit der Seele des Spiel- ers. Und mach Kleinigkeiten richtig: kurze Ladepausen, im Fall eines Heldentodes sofortige Wiederbelegung wenige Augenblicke ent- fernt, bleib fair. Die Gegner-KI hat was drauf, unter anderem rich- tig clevere Ausweich- und Versteck-Taktiken. Sorgen machen uns allerdings noch einige KI-Aussetzer und die Balance des Schwie- rigkeitsgrades. Übermächtige Gegner töten Hayden gelegentlich mit einem Hieb – null Chance, in Deckung zu gehen und Haydens Selbstheilung zu nutzen.

Die Grafik kann so bleiben. Die Designer wechseln gekonnt zwi- schen hellen und dunklen Passagen, führen einen vom schwarz- weiß geprägten Einstieg in eine grellhelle Welt der Mutation. Trüm-

mer fliegen, Fässer purzeln, Gebäudeteile stürzen ein, Schatten ziehen über Haydens Hände – wirkt alles sehr lebendig. Dass die eigens entwickelte »Revolution«-Engine Arme und Beine von Kör- pern kappt und Blut durch das Bild schwappen lässt, ist übrigens weniger der Grund für die inten- sive Wirkung von »Dark Sector«. Was einem wirk- lich an die Nieren geht, ist der Sound. Die unheim- liche Stille in dunklen Korridoren kann einen schaf- fen, und mehr noch das abartige Gebrüll der vom Glaive Getroffenen. Ziemlich böse.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Motivierend, gut erzählt, flüssig spielbar, kompromisslos gemacht. Der Action-Geheimtipp des Frühjahrs?

Hitpotenzial 8,5

deseRTCOM.rat:



stehe direkt an der frontlinie, kein mensch zu sehen. vorrücken mit APC.



ReDsTaRRking:



Der denkt, er sei allein... Drohne unterwegs, er steht voll im Schussfeld!



Mehr auf www.360-live.de

■ Videotrailer ■ Screenshots

Lohnt sich's?



Einstellbares KI-Können und Fahrhilfen, keine Ladepausen beim Neustart



Kein Splitscreen, keine Wetter-Simulation



Erscheint/ Juni 08



Ein Stadttrennen in Mailand: Die Straßen und Sehenswürdigkeiten sind weitgehend originalgetreu aufgebaut

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Codemasters

Hersteller/

Codemasters

Genre/ Vollgas-

Simulation

Spieler/ 1 - 20

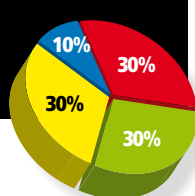
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Anspruchsvolle, technisch sehr viel versprechende Rennsimulation

DAS STECKT DRIN

- Tempo
- Schaden
- Zuschauer
- Welttournee



RACE DRIVER GRID

Letztes Jahr hat Colin McRae Dirt abgeräumt. Wir sind mit dem neuen Ding desselben Entwicklungsteams Probe gefahren

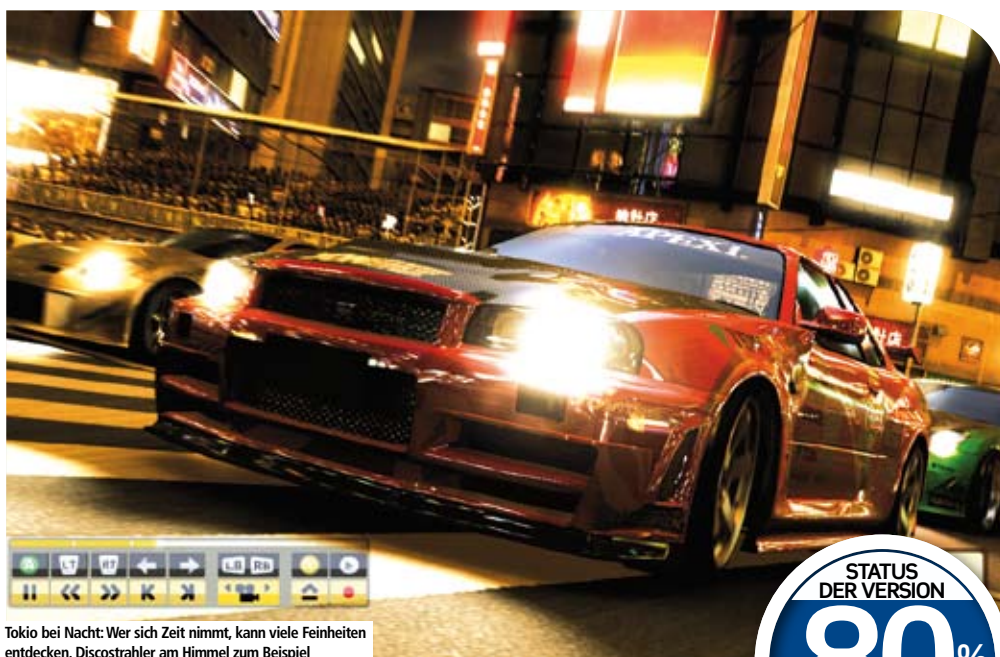
Manche Racing-Games kicken erst, nachdem sie sich einem einige Runden lang ins Herz gespielt haben: »Race Driver Grid« ist so ein Fall. Auf Einladung des Herstellers Codemasters waren wir für einen Tag zu Gast in den Studios im englischen Stoneythorpe, einem kleinen Weiler etwa zwei Fahrstunden von London entfernt. Hier, auf dem ehemaligen Landgut der Gebrüder Darling – der zwei Firmengründer – arbeiten rund 100 Leute an dieser neuen Tourenwagen-Simulation. Sie ist gerade »Alpha gegangen«, das heißt, »Race Driver Grid« ist inhaltlich komplett. Was fehlt, sind Feinschliff an Grafik, Steuerung und KI. Aber einige Strecken und Autos kommen dem Endergebnis schon nahe. Diese Version also ist die Basis für einige Stunden Probe-fahrt.

Die einführenden Worte des Chef-Game-designers Ralph Fulton bestätigen, was wir vor zwei Ausgaben geschrieben haben: »Wir wollen das erlebbar machen, was zwischen

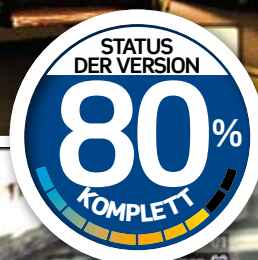
dem Start und der karierten Flagge passiert«, erzählt er und nimmt in seinen folgenden Erläuterungen Worte wie Emotion, Adrenalin oder Aggression in den Mund. »Race Driver Grid« will die unterschiedlichen Merkmale der Racing-Szenen aus Europa, USA und Asien direkt vermitteln. In Europa laden zum Beispiel Markenpokale großer Namen wie Aston Martin DBR9, Koenigsegg CC8, Audi R10 TDI und Pagani Zonda ein – teils auf Rennstrecken, teils auf abgesperrten Stadtkursen mit wunderschönen Sehenswürdigkeiten. In den USA balgen sich Piloten in den Straßen von San Francisco, Washington DC und Detroit. Als Kampfgerät dienen Dodge Viper SRT-10 oder ein Ford Mustang 302 Boss von 1970. »In Le Mans simulieren wir einen Tag- und Nachtzyklus. Wer mag, kann das Rennen sogar in Echtzeit fahren«, erzählt Ralph. Eine Hotseat-Funktion, also der Pilotenwechsel via Xbox Live, ist leider nicht vorgesehen. Der Reiz sich verändernder Lichtverhältnisse durch die Wanderung der

liveundonline

■ Multiplayer-Rennen für bis zu zwölf Spieler über Xbox Live oder System-Link ■ Kein Splitscreen an einer Konsole, kein Upload ■ Dafür natürlich Erfolge ■ Downloads neuer Autos und Strecken sind fest eingeplant, eventuell auch solche aus der DTM.



Tokio bei Nacht: Wer sich Zeit nimmt, kann viele Feinheiten entdecken, Discostrahler am Himmel zum Beispiel



Sonne bleibt Le Mans vorbehalten – auf anderen Strecken sind sie fest einprogrammiert: Einige sind auf Tag getrimmt, andere auf Nacht, weitere auf Dämmerung. Die japanische Motorsportkultur wird zum Beispiel durch Nachttrennen in neonbeleuchteten Innenstädten repräsentiert – oder Driftduelle im Zwielicht der Abendsonne im Hafen von Yokohama. »Japans Motorsport-Kultur wurzelt im Illegalen«, erzählt Ralph, »im Tuning und im Driften.«

KEINE DTM AM START

Die deutsche Motorsportszene kommt im Vergleich kurz: hiesige Rennstrecken fehlen, außerdem verschwindet das Kürzel der Motorsport-Serie »DTM«, tragendes Element im Titel vorangegangener Games aus der »Race Driver«-Reihe. »Wir haben die Lizenz noch«, erzählt Ralph, »allerdings ist die Umsetzung der Autos und der Strecken aus der DTM auf einer aktuellen Konsole ziemlich zeitaufwändig. Das kriegen wir mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln nicht hin.« Er schiebt zwar nach, dass man über einen nachträglichen Download der Daten via Xbox Live nachdenke. Aber seine Körpersprache drückt

aus, wie gering die Chancen dafür stehen. Eine Rahmenhandlung mit Rennfahrerkarriere gibt's auch nicht mehr. Stattdessen reiht »Race Driver Grid« Rundrennen bzw. Wettbewerbe recht schnörkellos aneinander, gibt sich in dieser Hinsicht ähnlich klassisch wie »Colin McRae Dirt«. Überhaupt gleicht »Race Driver Grid« dem Rallye-Überflieger in vielerlei Hinsicht. Das Auswahlmenü zum Beispiel, mit seinen elegant hin- und herschwebenden Tafeln und Schriften strahlt eine vergleichbare Dynamik aus. Die Navigation und die Erforschung der einzelnen Punkte scheint für sich schon wieder ein Lustgewinn zu werden. Die Liebe zum Detail findet sich auch in den Ladepausen wieder, wo diverse Statistiken durch das Bild zoomen. Das hat Stil und vertreibt ein wenig die Zeit.

Doch einige entscheidende Fragezeichen bleiben stehen: Was hat zum Beispiel die Gegner-KI drauf? Zwar haben wir im Rahmen unseres Besuchs Gelegenheit, gemeinsam mit elf der 19 Computergegner durch die Häuserschluchten von San Francisco zu rasen. Allerdings scheinen sie eine Extraportion Pfeffer gefrühstückt zu haben, so aggressiv wie sie



FRONTLINES FUEL OF WAR



WWW.FRONTLINES.COM



Games for Windows

XBOX 360 LIVE



© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.

STURM UND DRANG

Wo der Wind bläst

Es sind die kleinen Dinge, die Videospiele aus der Masse herausheben. Details wie zum Beispiel die Simulation der Umwelt. Wer sich hier hinter dem Vorausfahrenden hält und links und rechts einen Blick auf die Blätter an den Bäumen, die Wimpel an den Fahnenstangen und die Lampons an Leinen wirft,

wird staunen. Erst hängt das Zierwerk nur brav herum, aber bloß bis der Vorausfahrende daran vorbei saust. Die vom Auto verdrängten Luftmassen lassen die Blätter und Fähnchen wedeln, flattern, baumeln. Fürs Gameplay egal, macht aber Stimmung. Leider fehlt echte Aerodynamik, also der Sog-

effekt, der sich in der Realität beim Fahren im Windschatten ergibt und der einen an den Gegner heransaugt. Bis zu 40.000 an der Strecke postierte Zuschauer spenden Trost: Sie jubeln und klatschen, oder hüpfen bei einem Crash von der Leitplanke zurück. Auch so ein nettes Detail.



Ob Okutama bei Tageslicht, oder Tokio bei Nacht: auch Japaner jubeln, wenn Motoren kreischen

1

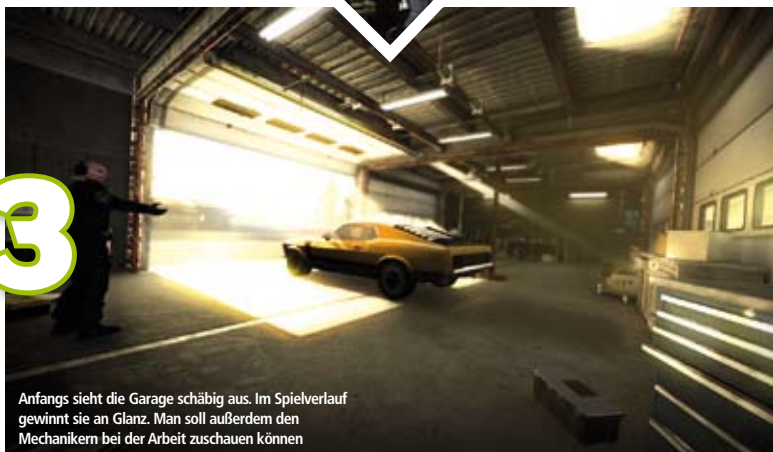


2



Bis zu 40.000 Polygon-Menschen will Codemasters an der Strecke aufstellen

3



Anfangs sieht die Garage schäbig aus. Im Spielverlauf gewinnt sie an Glanz. Man soll außerdem den Mechanikern bei der Arbeit zuschauen können

rempeln, so unberechenbar wie sie einem ins Heck rammen und einen umdrehen. Mit den schlussendlich zu erwartenden Positionskämpfen hat das hier offenbar wenig zu tun: »Einer der Schwerpunkte bei der Entwicklung ist die KI. Was wir hier zeigen, entspricht noch nicht dem, wo wir hinwollen«, beschwichtigt Ralph eventuell aufkommende Zweifel an den Fähigkeiten der künstlichen Piloten.

TOD DEN FAHRHILFEN

Außerdem greifen die – in unseren ersten Proberunden noch voll aktivierten

mit Jörg Müllers weißem BMW 320 aus der Tourenwagen-Rennserie WTCC – die übrigens nicht simuliert wird, nur einige Autos sind am Start – Platz nehmen, dann einem offenen Prototyp nach Le-Mans-Reglement die Sporen geben. Und zwar beide Male, ohne dass eine Beschleunigungshilfe eingreift. Wir dürfen hart bremsen, ohne dass einem der Bremsassistent für unmündig erklärt; und hart einlenken, ohne dass einem die Lenkhilfe in die richtige Richtung schubst. Und plötzlich wird's aufregend. Das Gefühl stellt sich ein, die volle Kontrolle über die Fuhre zu haben. Kurve für

„Diese Lust auf Ideallinie, dieser Ritt auf Messers Schneide!“

– Fahrhilfen zwar recht subtil, aber doch spürbar ins Geschehen ein. Man fühlt sich eher als Passagier denn als Pilot, Fahrer und Fahrzeug wirken voneinander entkoppelt, bilden keine Einheit. Weitere Fragezeichen bauen sich vor dem geistigen Auge auf, zum Beispiel als Ralph die Rückspul-Idee vorführt. Man kann jederzeit das laufende Rennen unterbrechen, das Wiederholungs-Menü aufrufen, die Zeit um bis zu zehn Sekunden zurückdrehen und den Positionskampf an einem früheren Zeitpunkt wieder aufnehmen. Solche Zeitspielerereien passen zu Games wie »Prince of Persia« oder »Timeshift«, aber zu einer Rennsimulation? Zweifel kommen auf, ob Codemasters bei »Race Driver Grid« womöglich von der Strecke rutscht. Aber eine Stunde später folgt ein Aha-Effekt. Wir dürfen ein erstes Mal

Kurve treibt's einen nach vorne – diese Lust auf Ideallinie und auf den Ritt auf Messers Schneide! Richtig rasant geht's nach Umschalten in die Cockpit-Perspektive ab: Meine Fresse, fühlt sich das verschärft an! Man verwächst buchstäblich mit seinem Geschoss, meint Kurven gefühlsmäßig erfassen zu können, spürt die Brems- und Einlenk-Punkte sozusagen körperlich. Diese innere Verbundenheit kommt aber tatsächlich erst nach Abschalten der Fahrhilfen zustande. »Bisher sind die Fahrhilfen standardmäßig aktiviert, damit Gelegenheits-Gamer mit dem Spiel klarkommen. Was meinst du, sollen wir sie abschalten?« Ralph hat die Veränderung in unseren Reaktionen offenbar bemerkt. Unsere Antwort könnte nicht eindeutiger sein: »Na klar!« Außerdem, wer hätte gedacht, dass die rechte Schultertaste



BEULEN UND SO

Sicherheit geht vor

Das Schadensmodell drischt bei Körperkontakt ziemlich heftige Beulen genau da ins Blech, wo sie in der Realität auch entstehen würden.

Irgendwann setzt die Lenkung aus, die Motorleistung lässt nach. Rücksichtsloses Rempeln führt also zum Ausfall, jedenfalls sofern man das Schadensmodell nicht deaktiviert.

Der Überrollkäfig bleibt allerdings immer unbeschädigt, sodass dem Piloten selbst beim dreifachen Salto-Überschlag nichts passiert. Ist eine Vorgabe der Lizenzgeber aus der Autoindustrie.



des 360-Controllers so sensibel jedes feinfühliges Zucken des Zeigefingers registriert?

DRIFTEN KICKT!

Wir befinden uns inzwischen im Frachthafen von Yokohama, wo viele enge und einige weite Kurven, viele kurze und eine lange Gerade zwischen Container und Lagerhäusern gequetscht sind: Drift-Training. Es dauert ein bisschen, bis sich das richtige Gefühl für den Nissan Silvia S15 einstellt, aber dann geht's ab. Das simulierte Auto folgt derart vollkommen auf minimalste Bewegungen des Analogsticks, klasse! Mit Vollgas auf die harte Links zuhalten, dann kurz das Gas lupfen, den Analogstick hart nach links reißen, dann die rechte Schultertaste kurz voll durchdrücken und so den Drift auslösen. Jetzt die Taste etwas lösen, sie sachte wie eine Feder behandeln, ganz lose, mit viel Gefühl das Auto quasi per Gaspedal um die Ecke dirigieren – nach einigen Proberunden beginnt sich ein Gefühl für diesen Balance-Akt zu entwickeln, die Ergebnisse verbessern sich, das motiviert im Laufe der Zeit immer stärker. Jetzt wird klar: So adrett »Race Driver Grid« auch aussieht, das ist nicht der Grund, warum das Game klickt. Auch nicht die Machart oder das Drumherum – es ist die Steuerung! Die Driftwettbewerbe könnten wohl sogar Gamer begeistern, die das provozierte Querfahren in »PGR«, »Need for Speed« und Co. für schwer und unkontrollierbar halten. Dass

die anderen Wettbewerbe, also Training, Positionskämpfe mit maximal 19 Computergegnern, Spaß machen, war zu erwarten. Schließlich ist »Race Driver Grid« kein Erstlingswerk, sondern die mittlerweile sechste Rennsimulation aus dem Hause Codemasters, die den Tourenwagen-Motorsport zum zentralen Thema macht. Die Programmierer, Grafikdesigner, Soundingenieure und Fahrzeugentwickler, die im vergangenen Jahr »Colin McRae Dirt« den letzten Schliff verpasst haben, tun das hier jetzt wieder. Wenn sie jetzt noch die paar rauen Ecken und Kanten schleifen, wird's auch richtig rasant. **Richard Löwenstein**

360 SAGT ...

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

Hitpotenzial 9.0



FRONTLINES FUEL OF WAR



WWW.FRONTLINES.COM



Games for Windows

XBOX 360 LIVE



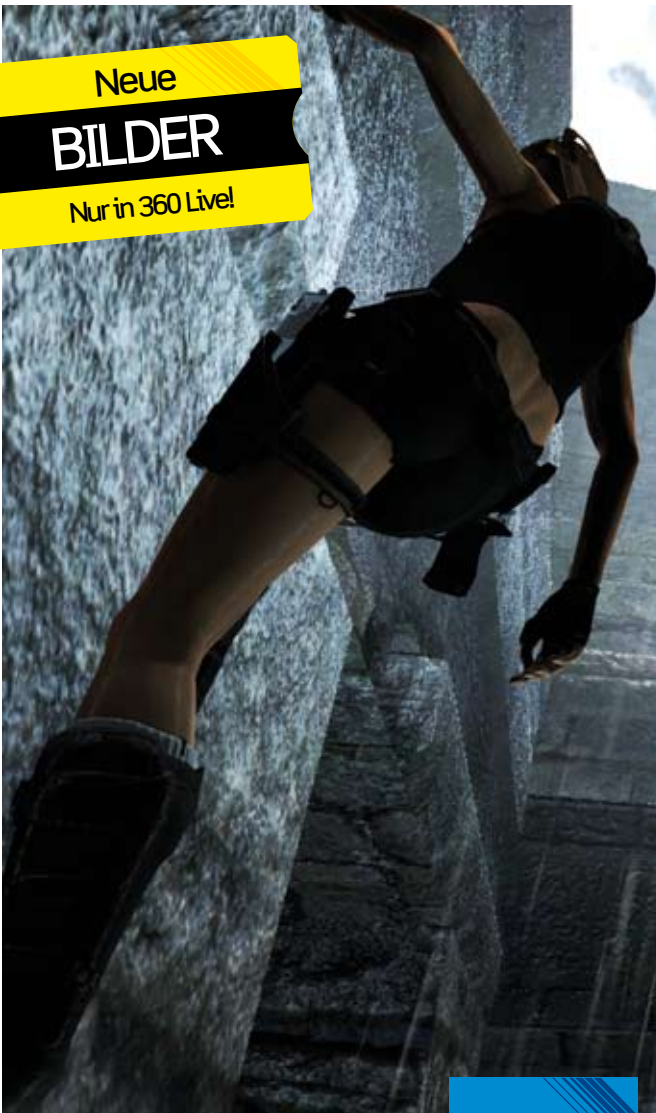
© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.

Neue
BILDER
Nur in 360 Live!



Mehr auf www.360-live.de

■ Viel mehr Bilder ■ Lesenumfrage:
Wie findest du das neue Tomb Raider?



Erscheint/ 4. Quartal 08

Lohnt sich's?

- 👉 Sehr schöne Anmutung, viel versprechendes Abenteuerer-Flair, keine Ladepausen
- 👉 Vermutlich kein Mehrspieler-Modus, definitiv ohne Nackt-Cheat



Wir kennen da jemanden, der würde Lara den Schmutz sofort direkt von der Haut lecken...

AUF EINEN BLICK

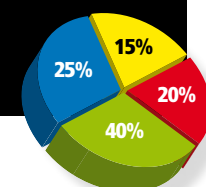
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Crystal Dynamics
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Wenig Überraschungen, aber bewährte Elemente verfeinert und verschönert. Warum nicht?

DAS STECKT DRIN

- Brüste
- Hintern
- Brüste
- Hintern



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Mit Lara Croft geht's richtig abwärts...

Wir wollen Lara Crofts neue Schatzsuche bestimmt nicht schlecht reden, wenn wir sagen, dass es mit der kurvenreichen Action-Amazone abwärts geht. Damit ist der Abstieg in die Unterwelt gemeint, in die »Xibalbá«, um es mit den Worten der alten Maya-Indianer zu sagen. Als Vorzeige-Schatzsucherin bereist Lara Croft entlegene Gegenden in aller Welt, das ist in »Underworld« nicht anders als in vorangegangenen »Tomb Raider«-Abenteuern. Mächtige Tempel, wilde Tiere und Furcht einflößende Höhlen sind ja das Markenzeichen der Reihe. Teil Acht will die filmischen Elemente von »Legend« mit den abenteuerlichen Emotionen von »Anniversary« verknüpfen. Laut Eidos besteht das Gameplay zu rund drei Vierteln aus Klettern, Suchen und Finden; das restliche Viertel sind Kämpfe, vorwiegend gegen diverse Bestien,

seltener gegen Menschen. Soweit also wenig Neues. Bisher sieht es ganz so aus, als spare sich »Underworld« große Überraschungen, und setze stattdessen auf Weiterentwicklung bewährter Elemente. Die Basis-Struktur bleibt also erhalten. Das Game reiht große Puzzles aneinander – mächtige Felsen verschieben, gewaltige Portale öffnen, Steinkugeln schieben, beeindruckende Szenen eben. In welcher Reihenfolge der Spieler die zur Lösung notwendigen Schritte geht, das bleibt ihm überlassen. Ein Kennzeichen soll das Plus an Aktions- und Bewegungsfreiheit sein. Lara Croft wird sich in weiträumigen Gebieten wieder finden, kann Fallen und Felsen auf mehr als nur einen Art überwinden. Momentan denkt Hersteller Crystal Dynamics darüber nach, ob eine Karte bei der Orientierung helfen kann; dass Lara größere Entfernungen im Sattel eines Motorrads

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Speedrun-Wettbewerbe oder vergleichbare Multiplayer-Boni sind nicht ausgeschlossen, aber unwahrscheinlich. Koop-Modus? Keine Chance! ■ Downloads neuer Kostüme etc. wären denkbar ■ Erfolge gibt's natürlich. Wir tippen auf 1.000 Gamerpoints...

WENIG NEUES

↳ Aber wir mögen sie so...

Das neue »Tomb Raider« baut auf den Merkmalen von »Legend« und »Anniversary« auf. Dazu zählen nicht zuletzt die großen Gefühle, die sich nach Bewältigung monumental aufgemachter Umwelt-Rätsel einstellen.

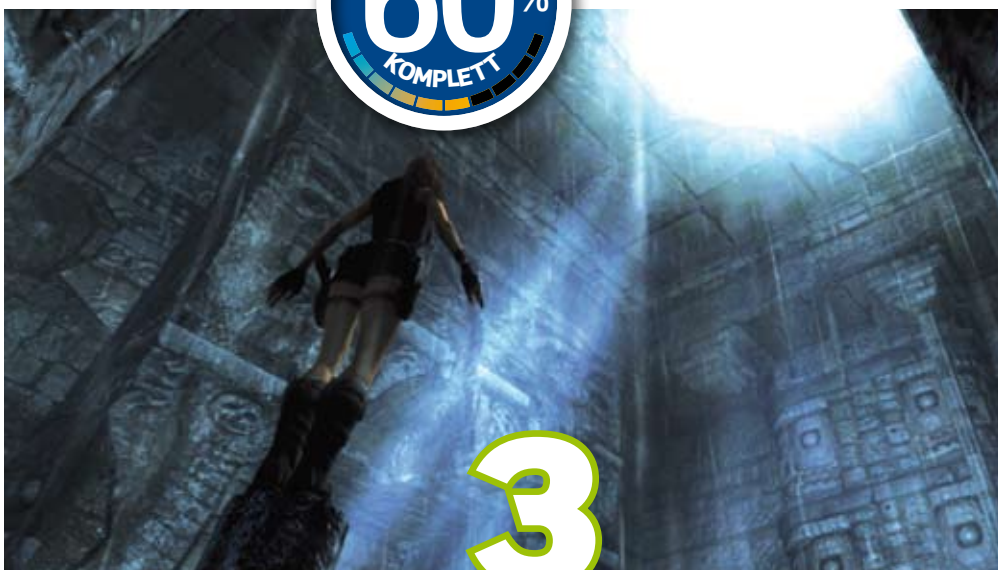
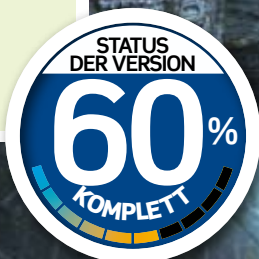
Im Kampf setzt Lara wie gehabt ihre beiden Neun-Millimeter-Pistolen ein. Sie kann außerdem am Boden liegende Waffen

nutzen, beispielsweise Haftgranaten. Auch das bekannte Kletterseil mit dem Magnethaken macht sich als Wurf-Waffe gut.

Gelegentlich stürmen Panther, Spinnen und ähnliche Kleinkreaturen das Bild. Diese Biester schaltet Lara mit einem Kick aus, oder sie schüttelt sie in Quicktime-Events ab.

2

3



zurücklegt, ist bereits sicher – hoffentlich ohne fade Marathon-Fahrten wie in »Legend«. Die beliebten Klettereien an Felswänden stellen wie gehabt Timing und Orientierung auf die Probe. Diesmal bleibt aber mehr Raum für Experimente. Der Kletterpfad ist nicht mehr so strikt vorgegeben. Ähnlich wie Altair aus »Assassin's Creed« kralmt sich Lara automatisch an kleinste Felsvorsprünge, hangelt sich von Nische zu Nische. Der Spieler muss nur grob die Richtung vorgeben – könnte ein Fest für Freedclimber werden. Viele weitere Kleinigkeiten sollen das Plus an Freiheit unterstreichen. Beispielsweise soll Lara Schaufeln und andere herumliegende Objekte aufnehmen und unterschiedlich einsetzen. Sie wehrt etwa mithilfe eines Speers erst einen Panther ab, rammt ihn dann in Kopfhöhe in eine Wand und benutzt ihn als Reckstange.

Hatten wir erwähnt, dass Crystal Dynamics die »Legend«-Engine überarbeitet? Macht sich gut, wie sich zum Beispiel Laras Kletterseil um Objekte wickelt, die man dann umreißen kann – ohne dass die Steuerung dabei überkompliziert gerät. Mit dem Analogstick und der A-Taste scheint alles Wesentliche im Griff, und man kann seine Aufmerksamkeit auf die schönen Dinge des Lebens richten: auf die üppige Vegetation im dampfenden Dschungel von Mexiko beispielsweise. Der dichte Regen prallt auf den von der tief stehenden Sonne aufgeheizten Boden und verwandelt die Umgebung in ein

Feuchtbiotop. Das Wasser rinnt durch Ritzen, sammelt sich in Pfützen. Sieht gut aus, kann aber auch nützlich sein. Gegenläufige Strömungen weisen zum Beispiel auf einen Abfluss hin, unter dem sich eine Geheimkammer verbirgt. Außerdem darf sich Lara richtig schmutzig machen. Wenn sie durch Schlamm hechtet, bleibt der Schmodder an ihren Beinen kleben; blaue Flecken erzählen von Nahkämpfen mit Panthers, Riesenspinnen und anderen Schatzsuchern.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Flotte Schatzsuche mit sinnvollen Detailverbesserungen, stimmungsvolle Grafik und viel Abenteuer-Flair

Hitpotenzial 8.0

DIE SCHLACHT UM DIE ZUKUNFT BEGINNT HEUTE!

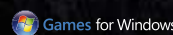


FRONTLINES FUEL OF WAR

JETZT DIE DEMO DOWNLOADEN!
ERHÄLTICH AUF
XBOX LIVE® MARKET PLACE

AB FEBRUAR 2008

WWW.FRONTLINES.COM



© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.

Lohnt sich's?

- ⬆ Der Partykracher schlechthin, extrem motivierend, tolle Songauswahl, klasse Peripherie
- ⬇ Solisten haben nicht so viel Spaß, keine Online World Tour, Gitarre nicht so gut wie bei »Guitar Hero«, teuer



Erscheint/ April 08



AUF EINEN BLICK

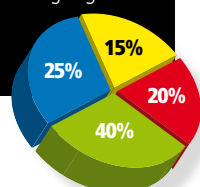
Publisher/
Electronic Arts /
MTV Games
Hersteller/
Harmonix Music
Genre/ Musik
Spieler/ 1 – 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Sofa-Rocker und Luftgitarrengeötter aufgepasst: So nah am echten Rockstar-Dasein werdet ihr wohl nur in »Rock Band« sein

DAS STECKT DRIN

- Sänger
- Lead-Gitarre
- Bass
- Schlagzeug



liveundonline

■ Leider keine Online-World-Tour, aber zumindest kann man einzelne Songs als Online-Crew mit vier Band-Mitgliedern aufführen ■ Jede Menge Download-Songs – und weiterer Nachschub ist auch schon angekündigt

ROCK BAND

Deine Nachbarn werden dich hassen.
Aber du wirst es lieben!

Harmonix hat mit »Guitar Hero« eine Spielspaßgranate erster Klasse kreiert und damit für wund geschrubhte Finger und jede Menge Begeisterung gesorgt. Nachdem das Team seiner Erfolgsreihe den Rücken gekehrt hat und nun Teil von MTV Games ist, schwebt der Truppe ein noch größeres und ehrgeizigeres Konzept vor. Statt uns nur auf Gitarren zu konzentrieren, dürfen wir jetzt eine echte »Rock Band« gründen und rocken bis der Arzt kommt. Gesang, Gitarre, Bass und Schlagzeug sind die Essenz jeder Formation und viel mehr braucht es dann auch nicht. Bei »Rock Band« kommt das beste aus »Karaoke Revolution«, »Donkey Konga« und »Guitar Hero« zusammen und verschmilzt zum Traum eines jeden Möchtegern-Rockers. Damit es auch authentisch zugeht, sind natürlich die richtigen Peripherie-Gerätschaften nötig. Und da wird's problematisch: Das Set aus Game inklusive Gitarre, Drums, Mikro und USB-Hub reißt ein ziemlich großes Loch ins Portemonnaie. Den US-Preis von 170 US-Dollar dürfen wir

wohl auch in Euro erwarten. Da fragt es sich nun umso mehr, ob »Rock Band« das Geld wirklich wert ist. Deshalb werfen wir einen ausführlichen Blick auf die bereits im vergangenen Jahr erschienene US-Version.

Bei so einem Spiel ist eine gute Balance zwischen Motivation und Herausforderung essentiell. Auch Spielbarkeit und die Tracklist müssen passen. Dann kommt in diesem Fall noch die Abstimmung der Instrumente und des Gesangs aufeinander hinzu. Und wie viel Spaß macht jeder Part für sich, ohne die restliche Band? So viel schon vorweg: Weder Gesang noch Gitarre gefallen uns ganz so gut wie bei »Singstar« oder »Guitar Hero«. Nur das Schlagzeug ragt im Solo-Modus wirklich heraus, da es eben kein Game gibt, welches das Instrument so akkurat umsetzt. Auch wenn das Band-Erlebnis im Mittelpunkt steht, ist dennoch jeder Teil alleine eine Wucht. Zudem schafft es kein anderes Game die Atmosphäre eines Live Gigs so authentisch rüberzubringen. Beginnen wir mit der Gitarre. Wer »Guitar Hero«

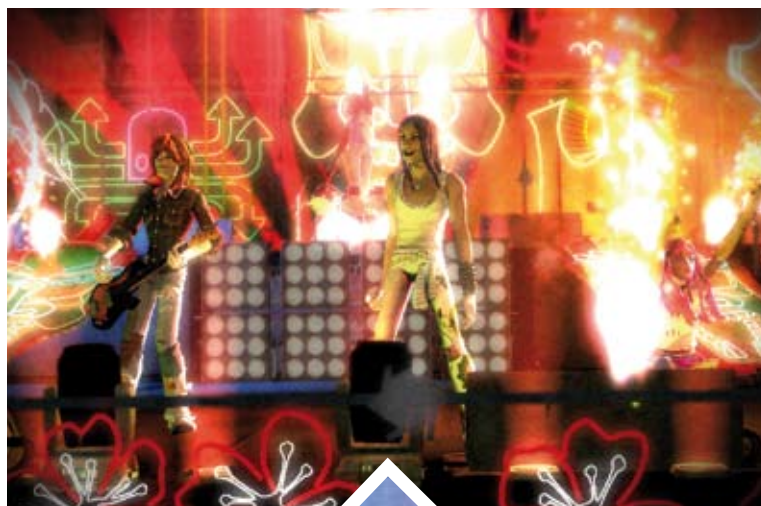
WER EIN ECHTER ROCKSTAR SEIN WILL...

... muss sich auch wie einer bewegen

Jeder Charakter in »Rock Band« bewegt sich so wie man es von einem echten Rocker erwartet. Aber nicht nur das, auch die Lippen sind immer synchron zum aktuellen Song. Alle Bandmitglieder gehen richtig mit, genießen ihre Zeit auf der Bühne und scheinen

manchmal fast mehr Spaß zu haben als die Spieler an den Controllern. Pyroeffekte, Konfetti und eine ausgeklügelte Lichtshow machen das visuelle Erlebnis perfekt. Manchmal gibt es so viel zu sehen, dass das zu einem wahren optischen Overkill kommt. Leider

sind bei bis zu vier Spielern die Anzeigen so prominent im Bild, dass man von der Band fast nichts mehr sieht. Außerdem konzentriert sich jeder so stark auf die Icons, dass man keine Zeit hat, sich die Band anzuschauen. Schade eigentlich.



kennt, wird sich hier sofort zurechtfinden. Basierend auf einer Fender Stratocaster bietet die Gitarre einen etwas längeren Hals und einen robusteren Korpus. Kenner müssen sich etwas umstellen, was Druckpunkt und Größe der Tasten angeht.

GUITAR-HERO-ALTERNATIVE

Es ist nicht wirklich schlechter aber eben anders und für die meisten wohl auch nicht besser. Zur Abwechslung können per Schalter Echo- oder Verzerrungseffekte eingestreut werden – auch an eine Whammy Bar für ein cooles Vibrato wurde gedacht. Die Verarbeitung könnte etwas besser sein aber wer die Gitarre nicht im Stile eines Pete Townshend herumschleudert, sollte lange Spaß an ihr haben. Eine hohe Quote defekter Anschlagtasten des Gitarrencontrollers sorgte in den USA schon für viel Aufruhr, das sollte aber mittlerweile behoben sein. Dass im Set nur eine Gitarre steckt aber viele natürlich gerne mit einem Bassisten spielen möchten, stellt sich da schon als größeres Problem heraus. Einzeln werden die Geräte nämlich nicht verkauft. Glücklicherweise können Besitzer eines »Guitar Hero«-Controllers diesen einfach einstecken. Wie zu spielen ist, ist bekannt: Auf dem Bildschirm bewegen sich Icons auf einen zu, die farblich entsprechend den Tasten am Gitarrenhals kodiert sind. Diese gilt es im richtigen Moment zu drücken und per Kippschalter die imaginären Saiten anzuschlagen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad niedriger und für gestandene Profis wohl nicht mehr herausfordernd genug. Wer nur Gitarre spielen will, fährt insgesamt mit »Guitar Hero« besser. Für Bassisten gibt es übrigens keine eigene Solo-Karriere, die ist den Lead-Gitarristen vor-

enthalten. Dann brauchen wir noch ein Schlagzeug. Viele werden erstaunt sein, dass es sich hierbei um ein ziemlich vollständiges Drum-Set bestehend aus Snare, Crash, zwei Tom-Toms und Kickpedal handelt. Genial: Während die Bedienung der Gitarre nur wenig mit echtem Gitarrespielen zu tun hat, ist es bei den Drums anders. Bis auf die veränderten Größenverhältnisse und das Aussehen fühlt es sich sehr echt an. In den Solophasen kann man nach Lust und Laune auf die Drumpads dreschen. Nur aufpassen, dass man nicht übertreibt, denn übermäßig robust ist das Set nicht. Wer schon mal Schlagzeug gespielt hat, hat definitiv einen Vorteil. Doch Neulinge können hier getrost ihre ersten Gehversuche machen. Für Einzelspieler sind die Drums die beste Wahl. Zum einen macht das Dreschen am meisten Spaß, zum anderen gibt es kein Spiel, das dies ansatzweise so gut hinkriegt. Außerdem bietet es vor allem körperlich die größte Herausforderung. Wadenkrämpfe durch Betätigen des Kickpedals sind keine Seltenheit. Was wäre eine Band ohne einen charismatischen Sänger? Wer sich das Mikro schnappt, tritt in die Fußstapfen von Freddie Mercury, Axl Rose oder Robert Plant und ist das Markenzeichen der Band. »Singstar«- oder »Karaoke Revolution«-erprobte Stimmwunder sind sofort in ihrem Element, denn das Prinzip ist ähnlich. Während der Text unten eingeblendet wird, zeigen weiter oben im Bild Balken Länge und Höhe des zu singenden Tons an. Auch wer mit Stimmvolumen oder gesanglicher Qualität nicht überzeugen kann, kommt gut zurecht und kann auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad eigentlich alle Songs gut meistern. Eine Neuerung ist, dass Passagen zwischen einzelnen Strophen aktiv genutzt werden können, um die Fans

zu begeistern. Wenn das Bild gelb aufleuchtet, kann man ein paar markige Sprüche von sich geben, einen Freestyle Rap hinlegen oder einfach nur schreien, was die Lunge hergibt. Eigentlich ist es egal, was man macht, Hauptsache, es ist laut. Das befördert in den »Overdrive«, dem Pendant zur »Star Power« aus »Guitar Hero«. Eine Menge Extrapunkte und ekstatische Fan-Massen sind dann garantiert. Wer wirklich gut ist, schafft es, dass die Zuschauer sogar laut mitsingen. Das sorgt schon für echte Gänsehaut-Atmosphäre, wie man sie sonst aus dem Stadion kennt.

DIE SACHE MIT DEN UNITY SECTIONS

So toll die einzelnen Teile für Instrumente und Gesang auch sind, erst als komplette Band mit Sänger, Gitarrist, Schlagzeuger und eventuell noch Bassist entfaltet sich das gesamte Potenzial. Es macht so nicht nur viel mehr Spaß, es bringt auch mehr Punkte. Dabei müssen besonders die Spieler an den Gitarren taktisch klug vorgehen, denn sie können den »Overdrive« selbst auslösen, indem sie ihre Instrumente nach oben reißen, während Sänger und Drummer dies nur zu vorgegebenen Zeitpunkten machen können. Wenn also etwa der Drummer im »Overdrive« ist, können sich die beiden Saitenzupfer dazugesellen, das multipliziert ihre Bonuspunkte. Durch die Einführung von »Unity Sections« wird das Zusammenspiel zusätzlich belohnt. Dazu müssen die Gitarre und Drums einen bestimmten Abschnitt perfekt synchron spielen, um Extrapunkte abzugreifen. Manchmal muss man dazu auch zum Abschluss eines Songs ein kurzes Solo einlegen und aufeinander abgestimmt die letzte Note treffen. Es kommt also »

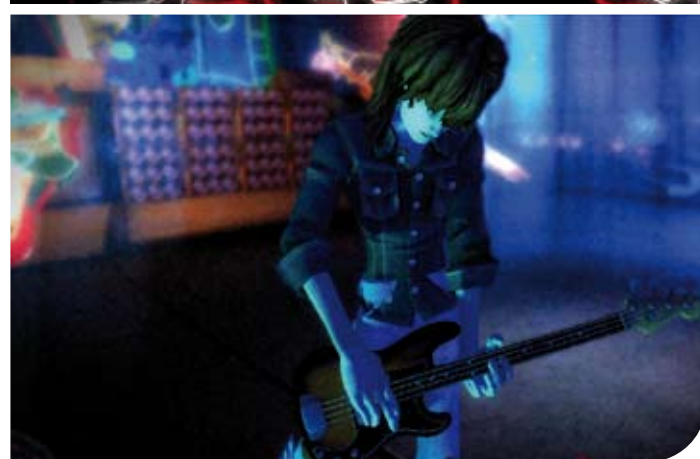


MUSIK FÜR JEDEN GESCHMACK

Für alle, die nicht genug kriegen können

45 Tracks bringt das Spiel mit. Klingt eigentlich nach ziemlich viel, wer aber ein paar Stunden lang gezockt hat, wird unweigerlich einige Songs wiederholen. Besonders zu Beginn, wenn noch nicht so viele freigespielt sind. Dafür gibt es jetzt schon viele klasse Downloads von Rock-Giganten wie Nirvana, Metallica oder Black Sabbath. Die meisten liegen im Original vor, einige gibt's nur als – immerhin ziemlich gelungene – Coverversionen. Umso mehr freut man sich dann auf die Download-Songs, die fast jede Woche mehr werden. Leider macht Quantität noch keine Qualität, einiges ist Mittelmaß. Ein Song kostet in den Staaten zwei Dollar. In Dreier-Packs – zum Beispiel ein Stück von Metallica, ein Stück aus Punk-Rock-Ecke... – wird's

etwas günstiger. Es ist verständlich, dass Harmonix lieber auf Mainstream setzt, um möglichst viele Geschmäcker zu treffen. Aber etwas speziellere Downloads, die auch Nischen abdecken, wären wünschenswert. Da die Community schon seit dem Release die Foren mit Songwünschen bombardiert, ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis qualitativ hochwertige Tracks für jeden Geschmack folgen. Das ist dann auch der einzige Vorteil der Tatsache, dass wir in Europa so lange auf »Rock Band« warten müssen. Wenn das Spiel endlich hier veröffentlicht wird, sollte der Download-Pool prall gefüllt sein – sofern nicht noch die Lizenz-Anwälte einen Strich durch die Rechnung machen.



immer auf Timing an. Sänger sind dabei allerdings außen vor und können entweder in Selbstmitleid zerfließen oder einfach mitrocken und auf der imaginären Bühne rumhampeln wie Steve Tyler und Co. Sicherlich gibt es immer auch Mitspieler, die ihren Part nicht so gut beherrschen wie die anderen. Das lässt sich zwar ausgleichen mit dem individuell einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Wer aber auf der World Tour weiter kommt, muss immer mehr Fans in immer größeren Venues mit immer besseren Leistungen zufrieden stellen. Und eine Band ist halt immer nur so gut wie ihr schwächstes Mitglied. Wenn also ein

Spieler einen Part total verhunzt, sinken seine Punkte und er droht rauszufliegen und alles zu ruinieren. Dann können seine Freunde ihn entweder aus der Band rausschmeißen oder ihn durch gezielten »Overdrive«-Einsatz retten und ins Spiel zurückholen. Aber natürlich geht das nicht unendlich oft. Nach drei Rettungen ist man endgültig raus. Dabei hat sich gezeigt, dass meist der Drummer die kritischste Position hat. Hat man aber jemand Erfahrenen mit den Sticks bewaffnet, kann sich der Rest gut an seinem Rhythmus orientieren. Wie auch in der Realität. Wer genügend Geld, Zeit und Lust hat kann alle drei Solo-Karrieren und mit

Freunden die World Tour absolvieren und durch die stetige Aufstockung des Download-Angebots seine Tracklist ständig erweitern. Da kommt so schnell keine Langeweile auf.

Seckin Özdundar

360 SAGT ...

Das beste Party-Game für die Xbox 360. Keine Frage.

Hitpotenzial 9.0

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch »Rainbow Six: Vegas 2« dazu: eines der großartigsten Action-Games für deine Xbox 360! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind begrenzt!

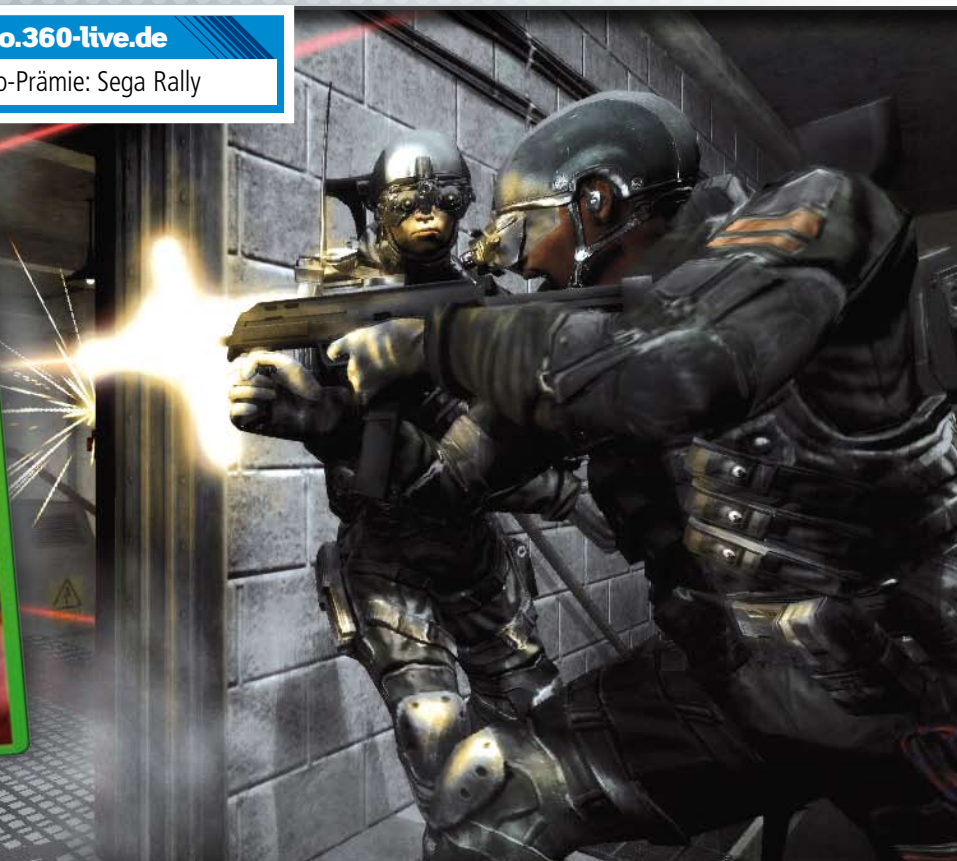
DEINS! JETZT!



Jetzt auf abo.360-live.de

■ Weitere Abo-Prämie: Sega Rally

Als neuer Abonnent kannst du den brandheißen Action-Thriller »Rainbow Six: Vegas 2« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de



ONLINE

Besuch die Webseite mit der Adresse www.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!
Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an abo@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.



TELEFON

Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 856327-91
(Werktags zwischen 9 bis 17 Uhr)



BRIEF

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schickt 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 Jahresbetrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankeinzug 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 Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Rainbow Six: Vegas 2« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Rainbow Six: Vegas 2« 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 »Rainbow Six: Vegas 2« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: noch ungeprüft. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst Spiel-Release und 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 (voraussichtlich 18 Jahre) 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.

Schöner schleichen: die Grafik hat 360-Niveau

Lohnt sich's?

- ↑ Liebevoller Präsentation, bissiger Humor, witzige Gags
- ↓ Vorhersehbares Gameplay, 4-Spieler-Action nur in den Minigames



STATUS DER VERSION
80%
KOMPLETT

Erscheint/ Mai 08

AUF EINEN BLICK

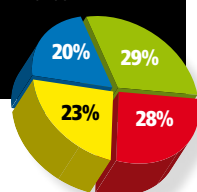
Publisher/ Activision
Hersteller/ Luxoflux
Genre/
Geschicklichkeit
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Komm du mal nach Bayern, Po! Du weißt, was wir hier mit Bären machen...

DAS STECKT DRIN

- Feuerwerk
- Geschicklichkeitseinlagen
- Kung Fu
- Panda



KUNG FU PANDA

Wenn der Nudelmacher zum Kämpfbär wird

Vorhang auf für den neuen Animationsfilm »Kung Fu Panda«, das nächste dicke Ding der »Shrek«-Erfinder von Dreamworks. Im Streifen geht's – Überraschung! – um einen Panda mit dem trefflichen Namen Po. Während Po also in einem kleinen Nudelrestaurant arbeitet, träumt er von einer Karriere als Kung-Fu-Meister, und wie er Seite an Seite mit seinen Idolen kämpft – den von Meister Shifu ausgebildeten »Furious Five«, alles Kämpfer von höchstem Können. Können, das Po schon aufgrund seiner Leibesfülle fehlt. Ehe er sich versieht, soll er plötzlich in Kung Fu unterrichtet werden. Der fiese Schneetiger Tai Lung will mit seinen Schergen das ganze Land unterdrücken. Und der tollpatschige Held soll das verhindern. Bis es jedoch soweit kommt, bleibt massig Platz für Pleiten, Pech und Pannen.

Kein Dreamworks-Cartoon ohne das passende Game, da macht auch »Kung Fu Panda« keine Ausnahme. Einige Wochen vor Kinostart am 3. Juli darf man bereits mit dem tapsigen Bären loslegen. Wir haben schon mal angespielt. Wie es momentan aussieht, kommt da ein recht pffiffiges und abwechslungsreiches Jump'n'Run auf uns zu. Der Nachwuchsheld springt, kloppt und rollt sich durch kunterbunte Levels und Szenarien, die di-

rekt aus dem Film stammen. Knapp ein Viertel des Spiels geht sogar über die Handlung der Vorlage hinaus. Geboten wird ein Mix aus klassischen Geschicklichkeitseinlagen und Nahkämpfen. Klingt ja nun nicht so aufregend und von anderen Lizenztiteln bekannt. Der kleine aber feine Unterschied liegt in der Präsentation. Immer wieder lockern witzige Zwischensequenzen das Geschehen auf, in denen der Humor der Vorlage perfekt überkommt. Dieser Witz sollte dann auch ältere Spieler ansprechen – ähnlich wie bei »Shrek«. Unterstrichen wird das Ganze von den Animationen. Egal ob Po springt, sich an Felsvorsprüngen nach oben hievt oder mit seinem »Panda-Stil« kämpft: Man spürt förmlich, dass seine Körperfülle ihm im Weg ist. Manchmal wiederum ist genau diese Fülle von Vorteil. Beim »Panda Stumble« beispielsweise. Hier rollt er sich zur Kugel zusammen und überrollt alle Feinde, die ihm im Weg stehen.

Neben Po dürfen im Verlauf sämtliche Hauptfiguren des Films übernommen werden. Die werden sich aller Voraussicht nach alle ein wenig anders steuern. Während Viper mit viel List und Tücke kämpft, bleiben Meister Shifu logischerweise die stärksten Manöver vorbehalten. Immer wieder werden die Sprung- und Kampfeinlagen von Quicktime-Events unterbrochen. Die sollen für ei-

nen Tick mehr Filmatmosphäre und nette Abwechslung sorgen. Denn »Suche X hier, und Y da«-Aufgaben haben wir in unserer Videospiel-Karriere schon mehr als genug gesehen. Da ist es fast schon beruhigend, dass auch Bosskämpfe auf Pos Trainingsplan stehen. Sehen durften wir von denen leider noch keinen. Bleibt also zu hoffen, dass sie über bloßes Draufgehaue hinausgehen.

Rein spielerisch reißt »Kung Fu Panda« also nicht vom Hocker, doch das Gesehene macht einen sehr unterhaltsamen Eindruck. Ansehnliche Familienunterhaltung, nicht mehr und nicht weniger. Während sich die Kleinen an den Geschicklichkeitseinlagen versuchen, darf man selbst über den Humor schmunzeln. Zur Abrundung ist noch eine Handvoll Minispiele geplant, die bis zu vier Spieler an eine Konsole locken sollen. »Kung Fu Panda« scheint sich also ganz gut zu schlagen, im wahrsten Sinne des Wortes.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Keine großen Überraschungen, dafür stilschön präsentiert.

Hitpotenzial 70

QANTM INSTITUTE presents

CONTEST

GAME PROGRAMMING + CONCEPT ART

Preise im Wert von über

15.000 €

zu gewinnen!

Alle Infos zu
Teilnahmebedingungen
und Ablauf unter:

<http://contest.qantm.de>



www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE **360** MAGAZIN
LIVE

 **XBOX 360** LIVE

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" 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.

SEGA[®]
www.sega.de

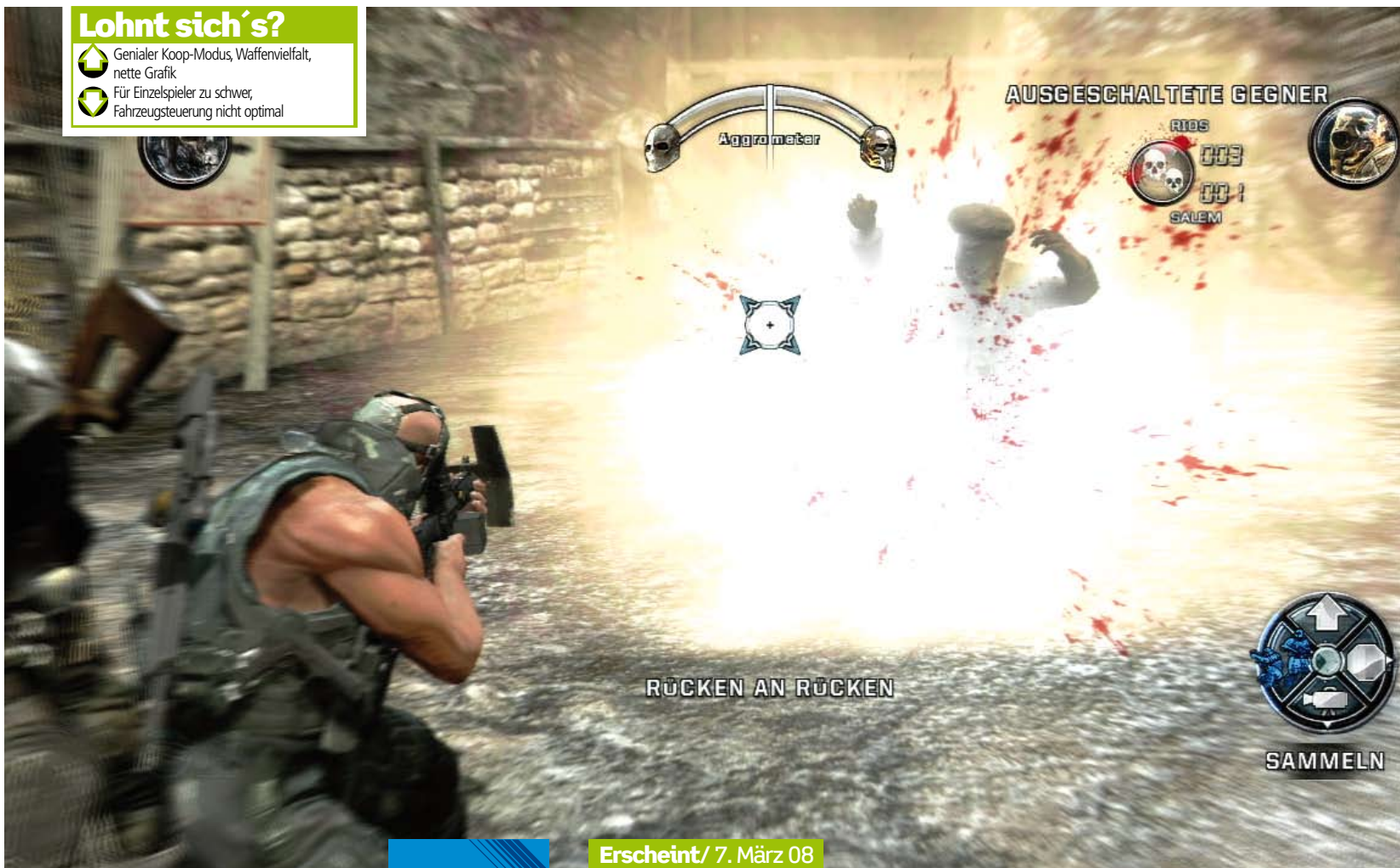
VIKINGS

BATTLE FOR ASGARD

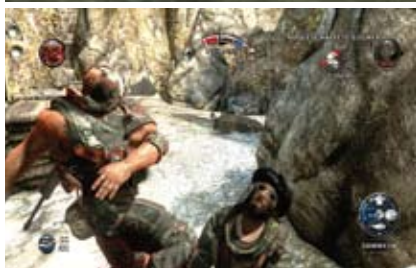
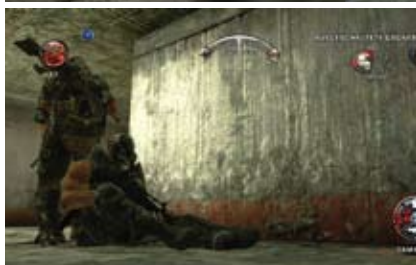


Lohnt sich's?

- Genialer Koop-Modus, Waffenvielfalt, nette Grafik
- Für Einzelspieler zu schwer, Fahrzeugsteuerung nicht optimal



Erscheint/ 7. März 08



Wer sich zu nah an Salem und Rios herantraut, darf sich nicht über Schmerzen überall am Körper wundern

AUF EINEN BLICK

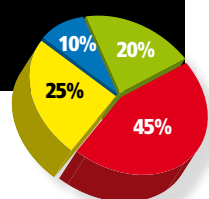
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Electronic Arts Montreal
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Koop-Gameplay in Perfektion. Solo jedoch sehr schwer

DAS STECKT DRIN

- Gepimpte Waffen
- Masken
- Waffen
- Terroristen



liveundonline

- Komplette Geschichte im Koop mit einem Kumpel spielbar. Wahlweise im Splitscreen oder über Xbox Live
- 40 Erfolge, für das Durchspielen der Kampagne beispielsweise oder für das Verdienen von einer Millionen Euro

ARMY OF TWO

Das vielleicht steilste Koop-Game des Jahres kommt nicht nach Deutschland. Daher ein letztes Preview zum Abschied

Das hatten wir auch noch nicht so oft: Bereits im vergangenen Jahr ist ein zum Test freigegebenes Muster von »Army of Two« bei uns aufgeschlagen. Knapp eine Woche später folgte allerdings der Rückzieher des Herstellers, weil der das Game um einige Monate verschieben und die Zeit für Optimierungsarbeiten nutzen wollte. Jetzt steht zwar der Release an, nur leider nicht in Deutschland – denn die USK verweigert die Altersfreigabe. Sei's drum. Darum mangels offiziell freigegebenem Testmuster, jetzt und hier also ein letztes Preview – auf Basis eines Testmusters vom letzten Dezember.

Die Story: Hartgesottene Söldner mischen sich im Auftrag privater Unternehmen in diverse Konflikte ein. Darunter Typen wie Salem und Rios: Ex-Marines, die dem Ruf des Geldes folgen. »Solange sie zahlen, ist es mir scheißegal, was sie denken«, unter diesem Motto reisen die beiden in so schöne Gegenden wie Somalia, Afghanistan und Irak. Aber erst nachdem man sich im Einstiegstraining mit einem der wichtigsten

Features vertraut gemacht hat: dem Aggro-Meter. Das hat nichts mit den Berliner Hip-Hoppern zu tun, sondern ist ein hilfreiches Werkzeug zum Flankieren der Gegner. Die Leiste am rechten Bildschirmrand füllt sich, je intensiver man auf heranstürmende Gegnerhorden schießt. Ist sie gefüllt, schaltet der aktive Charakter in den so genannten »Aggro«-Modus. Dann bringt er im Nahkampf noch halsbrecherische Manöver und wird rot hervorgehoben. Viel wichtiger ist aber, dass sich nun sämtliche Terroristen auf ihn konzentrieren. Der Kollege wird somit quasi unsichtbar und kann sich den Übeltätern in den Rücken schleichen. Praktisch, wenn es gegen MG-Geschütze geht, beispielsweise. Oder aber bei schwer gepanzerten Gegnern, die ihre Schwachstelle am Rücken haben.

Wer nicht zusammenarbeitet, bekommt also früher oder später massive Probleme. Das müssen Einzelspieler relativ schnell erfahren. Zwar verhält sich der KI-Kamerad einigermaßen clever, für gekonnte Manöver muss man

3



AGGRO IST IN

1 Schießen und Taktieren

So ein MG-Geschütz allein ist schon eine Gefahr. Wenn dann noch weitere Soldaten auf Salem und Rios schießen, sieht es ganz übel aus. Zeit also, mit einem der beiden für Sperrfeuer zu sorgen. Und damit das Aggro-Meter zu steigern.

Tja, der MG-Schütze steigt natürlich voll auf das Ablenkungsmanöver ein. Der perfekte Zeitpunkt also, den lästigen Gesellen aus dem Weg zu schaffen. Der Weg

ist wieder frei für unser Söldnerduo. Allerdings hält die Freude nicht lange an.

Denn dieser stark gepanzerte Herr versperrt uns abermals den Weg. Frontaler Beschuss zeigt wenig Wirkung, weshalb eine andere Taktik von Nöten ist. Salem zieht die Aufmerksamkeit auf sich, während Rios in den Rücken schießt.

2

3

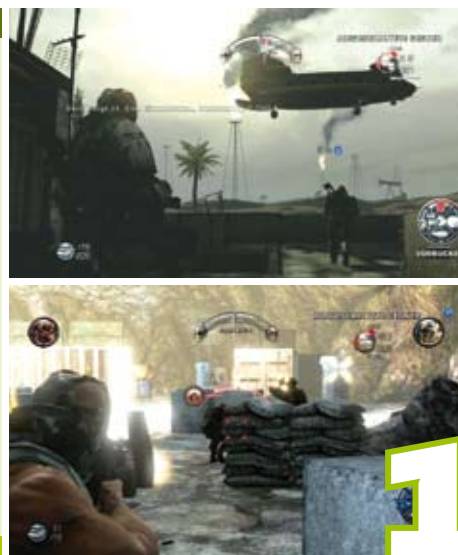


2

PIMP DIE WAFFE

Bling Bling für Ballermänner

Ihre Geldprämien verpassen Salem und Rios beim Waffenhändler. Rüstungen, Masken und Schießbeisen gibt's da, auch Maschinengewehre, Sturmgewehre, Scharfschützengewehre und Raketenwerfer. Jede Waffe lässt sich ordentlich aufrüsten. Schilde, verlängerte Läufe oder verbesserte Armstützen sorgen für mehr Feuerkraft und Genauigkeit. Auf Wunsch lässt sich sogar das Aussehen ordentlich verbessern. Wer schon immer mal eine vergoldete Gattling-Gun in den Arm nehmen wollte, ist definitiv an der richtigen Stelle. Alle Preise sind in der deutschsprachigen Version übrigens in Euro angegeben. Erlebt man auch nicht oft.



1

sich jedoch mit dem ziemlich überladenen Interface auseinanderzusetzen. Und das ist speziell in hitzigen Feuergefechten ziemlich kontraproduktiv. Das fällt glücklicherweise beim Zocken mit einem Kumpel komplett weg. Per Splitscreen oder via Xbox Live können sich Salem und Rios gleich viel besser verständigen. Dann machen die beiden Räuberleiter, um an hohe Stellen zu kommen oder kämpfen Rücken an Rücken gegen heranstürmende Selbstmordattentäter. Es sei übrigens erwähnt, dass sich das Spiel trotz der heiklen Thematik selbst nicht ganz ernst nimmt. Die flotten Sprüche von Salem und Rios oder ihrer Kontaktfrau Murray heitern das Geschehen auf und sorgen für gepflegte Actionfilmatmosphäre, nur eben im Krisengebiet. Außerdem gibt's zahlreiche Anspielungen auf Film und Fernsehen, auf das »A-Team« beispielsweise.

Ob am Fallschirm oder im Panzer, Salem und Rios sind unzertrennlich. Bei den fahrbaren Untersätzen muss dann ein Spieler ans Lenkrad, während der andere am Geschütz steht. Wäre auch eine spaßige Sache, wenn da nicht diese ungenaue Steuerung wäre. Dank der bleibt man schon mal an Ecken und Kanten hängen, während die feindlichen Kugeln von links und rechts angefliegen kommen.

Grafisch zeigt sich »Army of Two« dann wieder von seiner besseren Seite. Ob Fabrikhalle oder Canyon, scharfe

Textures und brauchbare Weitsicht sind immer vorhanden. Auch Salem und Rios können überzeugen. Schön auch, dass sämtliche neue oder aufgerüstete Ausrüstungsgegenstände wie die Masken, Rüstung oder die jeweilige Waffe sofort erkennbar sind. Einen kleinen Minuspunkt bekommen aber die Explosionseffekte. Speziell wenn man einen heranfahrenden Panzer sprengt, wirkt das alles viel zu brav. Okay, die Selbstmordattentäter sind wieder ein anderes Paar Schuhe.

Aber nicht nur in der Kampagne geht es ordentlich zur Sache. Auch im regulären Mehrspieler-Modus gibt es einiges zu tun. Hier stehen sich in drei Modi zwei Zweier-Teams gegenüber. Statt sich jedoch gegenseitig über den Haufen zu schießen, müssen beide Parteien soviel Kohle wie möglich verdienen. Dazu müssen je nach Modus verschiedene Ziele erreicht werden. Einen Terroristenführer töten beispielsweise oder ein Objekt sprengen. Zwischen den beiden Teams gibt es dann also eine Art Wettlauf, wer denn zuerst Erfolg hat. Quasi eine Mischung aus Koop- und Gegeneinander-Modus und somit wirklich einmal etwas Frisches. Aber auch hier muss man noch abwarten, wie das Ganze von der Community aufgenommen wird. Alles in allem sieht »Army of Two« nach einem unterhaltenden, originellen und angenehm kompromisslosen

Actiongame aus – mehr aber auch nicht. Der Koop-Modus kann enorm viel rausreißen und man merkt, dass alles darauf ausgelegt ist. Nette Sache: Auf Knopfdruck kann man mit seinem Kollegen bei Erfolg rumposen oder ihm auf Wunsch eine knallen. So was unterstreicht die augenzwinkernde Stimmung. Nur halt offensichtlich nicht deutlich genug, damit das auch die USK merkt. Schade.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Für Koop-Fans ein Muss. Einzelspieler leihen es aber lieber erst mal aus.

Hitpotenzial 8.0

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Condemned 2«, »Rez«
FREUT SICH AUF/ »Ikaruga«, »Race Driver Grid«



MORITZ WANKE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Metal Slug Anthology« (PSP),
»Condemned 2«
FREUT SICH AUF/ »Duke Nuke Forever«,
»GTA IV«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Devil May Cry 4«,
»Lost Odyssey«
FREUT SICH AUF/ »GTA IV«, »Army of Two«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Mass Effect«,
»Bomberman Live«
FREUT SICH AUF/ »Viking: Battle for Asgard«,
»Battlefield: Bad Company«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Beautiful Katamari«,
»Die Legende von Beowulf«
FREUT SICH AUF/ »Soul Calibur 4«,
»Alone in the Dark 5«



SECKIN ÖZDUNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Burnout Paradise«, »Turok«
FREUT SICH AUF/ »Tiberium«,
»Rainbow Six Vegas 2«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Kane & Lynch: Dead Men«,
»Assassin's Creed«
FREUT SICH AUF/ »Star Wars: The Force
Unleashed«, »Battlefield Heroes«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Beautiful Katamari«,
»Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Star Wars: The Force
Unleashed«, »Legendary: The Box«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

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

PROJEKTLEITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassilostraße 7,
81541 München

PRODUKTION
Airmotion GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Nicholas Buracas, Moritz Wanke
Sönke Siemens

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Jan Heinrich, Reinhard Fischer
Ann-Kristin Witter, Christian Heinzmann

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Rolf Mai

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Tomas Soucek, Hannah Klaiber, Jan Kahlert

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

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

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

ANZEIGENLEITUNG
Media & Office Point, Christiane Schober,
Tel.: +49(0)8106 / 21 00 663, Fax: +49(0)8106 / 21 00 664,
Mobil: +49(0)162 / 279 45 99, E-mail: media@360-live.de
Online-Marketing: Sabrina Künscher,
Tel.: +49(0)8106 / 21 29 985, Fax: +49(0)8106 / 21 00 664,
Mobil: +49(0)176 / 21 50 29 38, E-mail: media-online@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel. 089 / 856327-91

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: monatlich Vertrieb: im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte
Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind
unberücksichtigt 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, Tassilostraße 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit
Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Viking, Sega
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von
Werbetätigkeiten e.V. (IVW), Berlin

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Minuspunkte. Wenn wir testen, bringt am Ende eine Zahl zwischen 0 und 10 die Wertung auf den Punkt.

9.5 und höher Eine Ausnahmeerscheinung. Sieht blendend aus, hört sich klasse an, spielt sich wie ein Traum. Sollte man sogar probiert haben, wenn man das Genre nicht mag.

8.5 bis 9.4 Spiele dieser Top-Kategorie zählen zum Besten vom Besten. Muss-Titel, die Liebhaber des jeweiligen Genres auf jeden Fall wochenlang unterhalten.

7.0 bis 8.4 Gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die Spitzenklasse fehlt es an Feinschliff oder an Ideen, aber man wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können zugreifen.

5.0 bis 6.9 Das Mittelfeld. Als Liebhaber des Genres kann man immer noch Spaß haben, sofern einen Abstriche bei Look, Spieltiefe oder Bedienungskomfort weniger kümmern.

Bis 4.9 Dieser Titel hat ernste Mängel. Sieht langweilig aus, zickt bei der Steuerung, nervt mit einer umständlichen Bedienung, oder alles zusammen. Erst anspielen, dann kaufen!

Auszeichnungen



Die goldene Auszeichnung
»Spiel des Monats«
verleihen wir einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



Die silberne Auszeichnung
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.5 Punkten abräumen. Kauftipps also!



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



Die grüne Auszeichnung
»Live Tipp«
erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat.

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: Wann erscheint es, wie viele Leute können teilnehmen, welcher Hersteller ist verantwortlich.

INFORMATION

Was hat das Spiel, was andere nicht haben? Dieser Frage gehen wir in der Informationsbox nach. Darin werden beispielsweise Besonderheiten der Geschichte erläutert oder auch Schwierigkeiten, die während des Tests auftraten.



LIVE UND ONLINE

Hier kannst du nachlesen, welche Möglichkeiten dieses Spiel in Verbindung mit Xbox Live bietet. Bonusinhalte, Mehrspieler-Modi und geplante Erweiterungen – hier findest du alle nötigen Informationen.

STANDPUNKT

Hier findest du unser Testergebnis. Die Einzelnoten für Grafik, Sound und Steuerung stehen für sich. In die Gesamtnote fließen weitere Fakten und Eindrücke ein, nämlich Ausstattung, Motivation und Unterhaltungswert.

MITMACHEN UND GEWINNEN: SECHS MAL TUROK DINOSAURIER-METZELN MIT

Stirb Dino, stirb! Denn gegen fiese Vorzeit-Viecher ist durchaus ein Kraut gewachsen – das beweist »Turok« eindrucksvoll mit seinem Auftritt auf der Xbox 360. Touchstones aktueller Ego-Shooter wartet auf mit prickelnder Action, starker Grafik und umfassendem Mehrspieler-Modus. Deinem Spielverhalten entsprechend, wirst du von den Sauriern entweder zum Frühstück vernascht, oder sie verspeisen deine gesamte Gegnerschaft. Für Ego-Shooter-Fans ein wahres Fest! Hersteller Touchstone stellt freundlicherweise drei große »Turok«-Survival-Sets zu Verfügung. Zusätzlich zu T-Shirt, Jacke und Beanie kannst du eine Kopie des Spiels und eine Gürteltasche mit nützlichen Utensilien gewinnen. Damit solltest du dann bestens ausgerüstet sein für deinen Einsatz im Dschungel. **Viel Glück!**

**1. - 3.
PREIS**

je ein großes Survival-Kit bestehend aus dem Game TUROK, 1 x Jacke, 1x T-Shirt, 1 x Beanie und 1 x Gürteltasche
4. - 6. Preis: je ein kleines Survival-Kit bestehend aus dem Game »Turok«

**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 Turok-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 AUFRÜSTEN! NUR BIS ZUM 25. MÄRZ

Teilnahmeschluss ist der 25. März 2008. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Der Gewinner wird am 26. März 2008 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Touchstone, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Erscheint/ 20. März 08

VIKING BATTLE FOR ASGARD

Wie sieht wohl ein Actiongame aus, das die monumentalsten Szenen aus Herr der Ringe, Troja und 300 in einem einzigen Schlachtengemälde vereint? Ganz einfach – wie Viking! **Nicholas Buracas** macht sich auf, den Ragnarök zu verhindern...

AUF EINEN BLICK

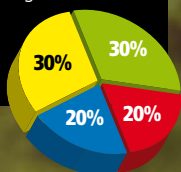
Publisher/ Sega
Hersteller/ Creative Assembly
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ Ja
USK/ ungeprüft

KURZ & KNAPP

Knallhartes Actionspiel mit taktischen Facetten und beeindruckendem Wikinger-Drumherum

DAS STECKT DRIN

- Wikinger
- Schwerter
- Äxte
- Legionen



Mit Göttern ist das so eine Sache. Egal, ob in der griechischen oder der nordischen Mythologie, fast immer herrscht Zwist und Zank. So auch im Lande Midgard: Odin, Vater der Götter, hat Hel in die Unterwelt verbannt. Der revanchiert sich, schart eine Legion Untoter um sich und droht mit dem »Ragnarök«, also dem Ende der Welt. Das Land der Wikinger scheint schon beinahe vollends überrannt, nur eine kleine Schar ist noch übrig. Unter ihnen Skarin, ein mächtiger Krieger – und vielleicht die einzige Chance der Menschheit, der Götterdämmerung zu entgehen. Die Göttin Freya erwähnt Skarin zum Schicksalskrieger. Er soll die Menschen befreien, eine Armee um sich scharen, die untoten Kämpfer von Hel bezwingen, die Portale zur Unterwelt schließen und Midgard zurückerobern. Er muss dazu drei Inseln bereisen. Alle drei fallen ausgesprochen weitläufig aus. Schön, dass die Entwickler von Creative Assembly eine große Übersichtskarte und eine Minikarte im Stile eines »GTA« integriert haben. Ist ein Ziel markiert, zeigt sie sofort den Weg. Im Verlauf des Abenteuers geraten die Wege deutlich länger, doch Odin sei Dank, auch hierfür ist ein Hilfsmittel vorhanden: Skarin reist schnell und komfortabel per Teleportier-Stein. Diese Steine sind quasi überall – und einmal gefunden, sofort zum Teleport bereit. Wer lieber die wunderschönen Landschaftsbilder genießen mag, darf natürlich weiterhin Skarins Lederstiefel strapazieren.

LEGION DER TOTEN

Die Kampagne beginnt in Brighthelm, der letzten Bastion der Lebenden. Sieht auf den ersten Blick gar nicht so schlimm aus wie erwartet. Vögel zwitschern, die Sonne scheint, wir hören das Rauschen des Meeres. Einzig die bewaffneten Patrouillen erwecken den Anschein, dass hier irgendwo ein Konflikt brodet. Ein

bisschen Smalltalk mit Schmied und Händler später und wir haben unsere erste Aufgabe. Hels untote Legion hat eine Gruppe Krieger in ihre Gewalt gebracht und hält sie gefangen. Ihr Schicksal ist düster: Sie sollen geopfert und kurz darauf als Untote wiedererweckt werden. Skarin ist kein übler Kerl, weshalb er sich flink auf den Weg macht, die Truppe zu befreien. Ganz ohne Eigennutz ist diese Aktion jedoch nicht. Denn um den grauenhaften Legionen Hels Herr zu werden, braucht es schließlich eine Streitmacht. Zu Beginn besteht diese jedoch nur aus einer Handvoll Männer, die aller Wahrscheinlichkeit nach schneller aufgegeben wäre, als Skarin »Wikinger« sagen kann. Also machen wir uns auf den Weg.

Kaum haben wir das sichere Fort verlassen, ändert sich die Szenerie schlagartig. Dunkelheit zieht herein, ein scharfer Wind kommt auf, immer wieder ergießen sich Regenschauer vom Himmel. Hier also herrscht das Böse. Schon Spaziergänge geraten lebensgefährlich, denn überall können die Legionen lauern. Und mit überall meinen wir überall. Kann schon mal passieren, dass zwei untote Krieger von einem Baum hüpfen, um Skarin zu attackieren. Das Kampfsystem wirkt auf den ersten Blick simpel. Mit X legt Skarin mit Schwert oder Beil eine starke, aber langsame Attacke hin; mit A greift er flinker, dafür schwächer an. Mit der linken Bumper-Taste werden zusätzliche Kombos genutzt, die man im Verlauf freispielt. Flinke Kombinationen aus leichten und schweren Schlägen, gekonnt gesetzt, so geht den beiden Schurken bald die Puste aus. Ein X-Symbol über dem Haupt des Unholds signalisiert, dass er einem endgültigen Schlussangriff jetzt nichts mehr entgegenzusetzen kann. Mit einem Beilhieb schlägt Skarin ihm erst den Waffenarm ab, schlägt ihm dann mit dem Breit-schwert den Kopf von den Schultern. Für einige wenige Augenblicke bremsst das Spiel sein Tempo, die »

Lohnt sich's?

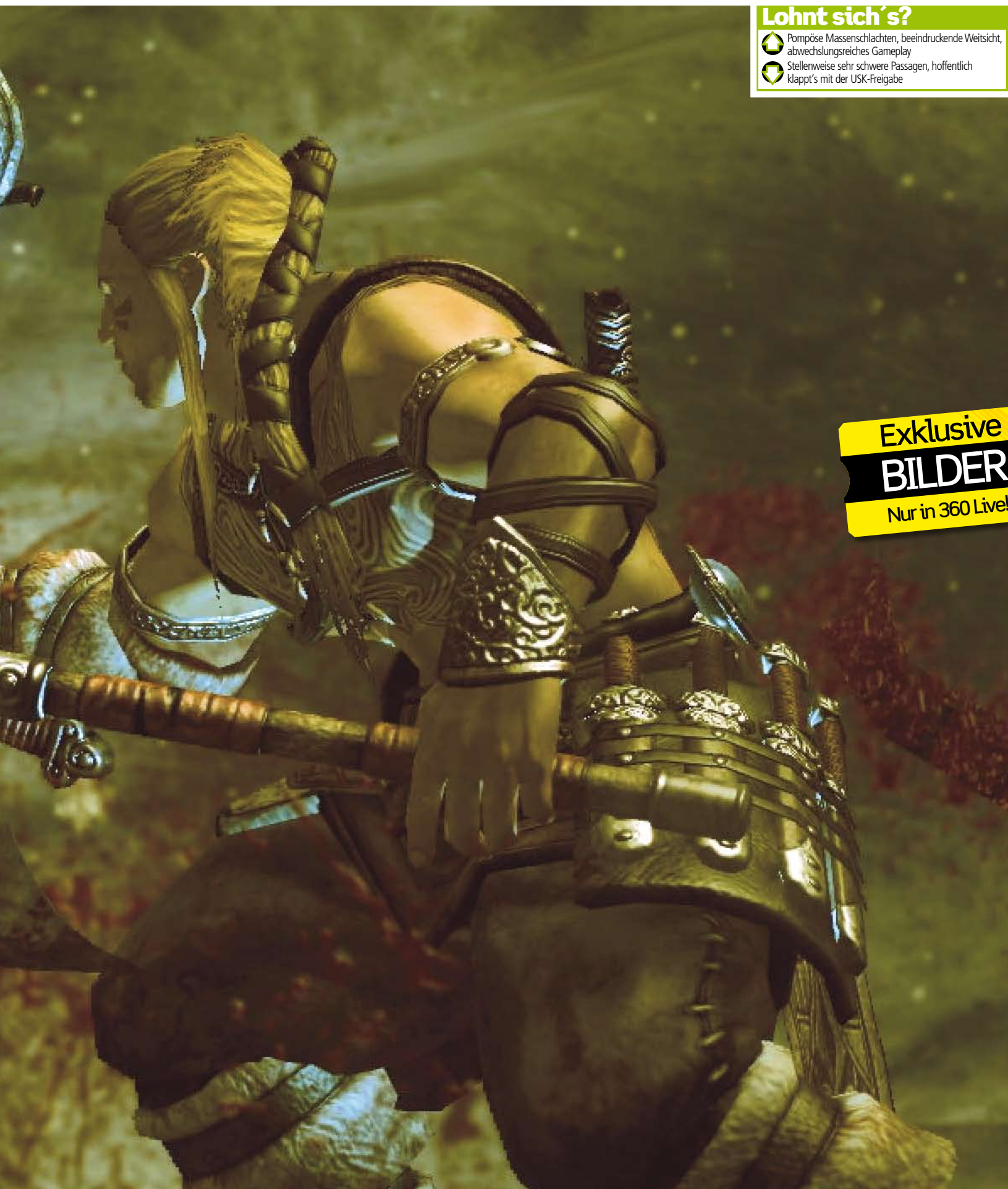


Pompöse Massenschlachten, beeindruckende Weitsicht, abwechslungsreiches Gameplay



Stellenweise sehr schwere Passagen, hoffentlich klappt's mit der USK-Freigabe

Exklusive
BILDER
Nur in 360 Live!





liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis, leider auch kein Koop-Modus ■ Immerhin gibt's reihenweise gut ausbalancierte Erfolge, beispielsweise für das Erschlagen eines Riesens

SKARINS KRIEG



Das kommt auf ihn zu

Im Finale jeder Insel muss sich Skarin in eindrucksvollen Schlachten beweisen. Hier prallen zwei Armeen frontal aufeinander und man kann als Spieler froh sein, dass einem die KI-Kameraden reichlich Arbeit abnehmen. Ist aber auch recht witzig, sich zurückzulehnen und das Geschehen einfach zu beobachten. Einen Platz in Valhalla verdient sich Skarin so jedoch nicht.

Neben haufenweise Fußvolk hetzt Hel auch dickere Brocken auf Skarin. Riesen zum Bei-

spiel, die mit Leichtigkeit durchbrechen und die deshalb Skarins erstes Opfer sein sollten. Wer so einen Riesen in die Unterwelt verbannt, wird sicherlich mit offenen Armen von Odin empfangen werden.

Bevor es zum Showdown kommt, schlägt man sich mit kleineren Truppen herum. Allerdings sollte niemand die Legionen unterschätzen. Denn ehe man sich versieht, rufen sie Verstärkung. Und dann steht es schlecht um Skarin, zumindest wenn er keine Verbündeten an seiner Seite hat.

2

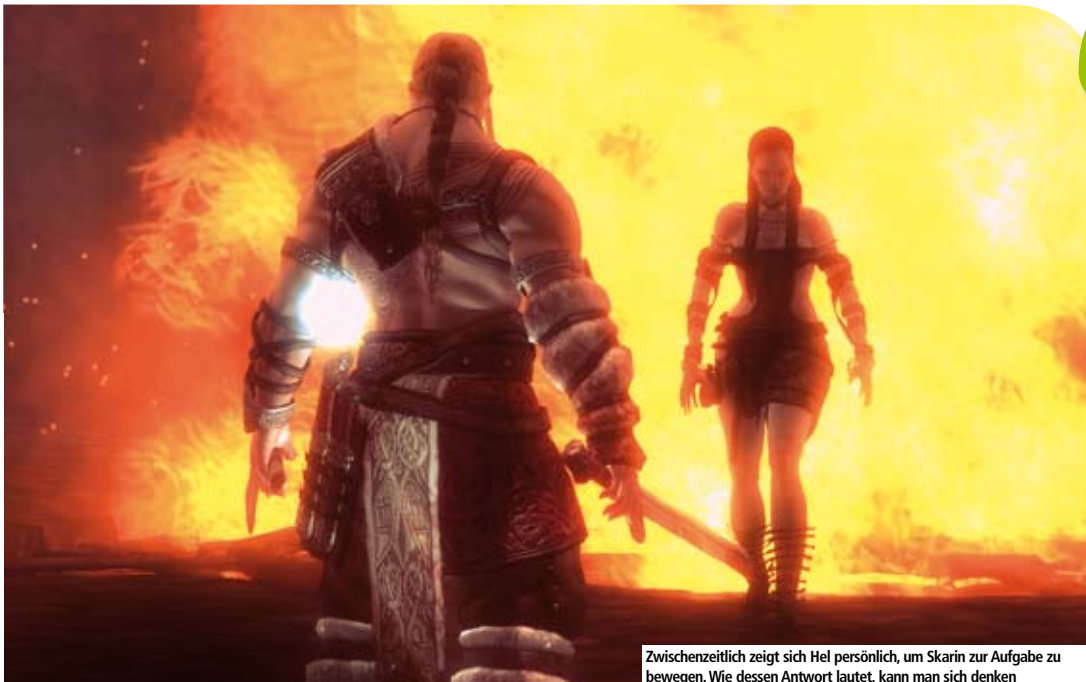


3



Kamera schwenkt um die Szenerie herum – »Viking« ist definitiv nichts für zarte Gemüter. Freilich sind die ersten, kleineren Scharmützel ideal geeignet, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Denn bald geht es ans Eingemachte. Gut, dass einem das Spiel alle Möglichkeiten offen hält. Sturköpfe können sich die Bewacher der gefangenen Menschen direkt im Kampf vornehmen. Man muss jedoch damit rechnen, dass diese auch nach Verstärkung rufen. Aus zehn Gegnern können also ganz schnell 50 werden. Selbst das wäre zur Not schaffbar, aber wer auf Nummer sicher gehen will, hält den Ball zunächst flach, macht auf Mäuschen, nutzt den Schatten, schickt unachtsame Wachen des Gegners heimlich, still und leise in die Unterwelt zurück und umgeht größere Horden komplett.

Sobald dann die ersten Menschen aus ihren Käfigen befreit sind, sammeln sie sich zum Angriff – und dann wird kurzer Prozess mit Hels Legionen gemacht. Kaum ist der letzte Unhold zu Boden gegangen, verändert sich der Schauplatz des Geschehens. Es klart auf, das freundliche Gesicht von Niflberg kommt zum Vorschein – ein erster Erfolg, ein tolles Hochgefühl! Aber noch würden sich die befreiten Kameraden nicht für uns in eine weitere Schlacht



Zwischenzeitlich zeigt sich Hel persönlich, um Skarin zur Aufgabe zu bewegen. Wie dessen Antwort lautet, kann man sich denken



Anmarsch auf eine von Hells Festungen...

DREI INSELN...

Drei Inseln laden zu ausgiebigen Wanderungen ein. Niflberg, Galdcliff und Isaholm verströmen jeweils eine unterschiedliche Atmosphäre. Während Niflberg mit saftigen Wiesen und einladenden Wäldern locken kann, herrscht in Isaholm kaltes Nordmann-Wetter. Vor Déjà-Vus muss sich also niemand fürchten, außer vielleicht in den Duell-Arenen. Die sehen wirklich überall gleich aus.



stürzen; noch fehlt ihnen das Vertrauen in Skarin; erst muss unser Held das Gespräch mit Cadby suchen, dem Anführer der Gruppe. Aus dem Dialog geht hervor, dass Skarin einem Typen namens Havelock auf den Pelz rücken soll, der schon länger gemeinsame Sache mit den Untoten macht. Das muss ein Ende haben.

INSULARE STREIFZÜGE

Wir finden Havelock unten am Strand. Leider steckt der stramme Krieger deutlich mehr ein als die Untoten, ein paar kräftige Schläge später geht er aber doch zu Boden. Die Nachricht vom Tod des Verräters überzeugt Cadby – er überträgt Skarin seine Männer und gibt ihm außerdem noch den Hinweis auf eine Trainingsarena mit auf den Weg. Diese Arena ist nicht nur schmuckes Beiwerk, sondern überlebenswichtig. Hier lernt Skarin von seinen Ahnen neue Attacken und Kombos. In Valhalla scheint der Met etwas zu kosten, denn die Trainingsstunden müssen mit barer Münze bezahlt werden. Die verdient sich Skarin entweder durch Nebenaufgaben oder findet sie in Truhen. Wer die Umgebungen erforscht, ist klar im Vorteil.

Aber nicht nur mit neuen Attacken kann sich Skarin besser verteidigen. Wer beim örtlichen Schmied Runen in seine Waffe eingravieren lässt, hat Zugriff auf drei Magie-Arten: Feuer, Blitz und Eis. Jeder dieser Zauber kann noch einmal vier Stufen gesteigert werden. Dann stärkt

man seine Männer beispielsweise im Kampf oder friert Gegner ein, nur um sie mit einem weiteren Schlag zerbröseln zu lassen. Gegen so manchen Kontrahenten kann sich Skarin so das Leben enorm vereinfachen. Steht er beispielsweise einem Gegner mit Schild gegenüber, verwandelt er dieses per Feuerschwert in ein Häufchen Asche. Unbegrenzt ist der Einsatz dieser Kräfte jedoch nicht. Mit eindrucksvollen Manövern und Finishing-Moves muss sich Skarin magische Energie zunächst einmal verdienen.

Zusätzlich warten beim örtlichen Händler noch weitere Hilfsmittel auf alle, die es eher konventionell mögen. Wurfäxte, Feuerbomben, »

MET LÖSCHT DEN DURST UND STEIGERT DIE KAMPFESLUST

WIKINGER-ALLTAG

Die Freiheit nehm ich mir



Die Welt von Midgard ist groß. Auf den Inseln Niflberg, Isaholm und Galdcliff warten zahlreiche Aufgaben auf den Helden.

Einige davon sind zwingend, das Beschaffen des Drachenkristalls auf Niflberg etwa, andere sind freiwilliger Natur – Nebenquests eben. Aufgesetzten Kram vergleichbar dem Flaggensammeln in »Assassin's Creed« gibt's zwar auch, die meisten Quests sind aber halbwegs sinnvoll in das Gameplay integriert. Ruhigere Momente nutzt man beispielsweise für unterhaltsame Pläusche mit Kriegern der eigenen Armeen, in denen einem die Jungs von ihren Nöten berichten. Dem Mangel an Met beispielsweise. Um den Durst zu löschen und die Kampfeslust zu steigern, sammelt man also Metfässer. Und erschlägt nebenbei den Verräter Havelock, der gemeinsame Sache mit den Legionen von Hel macht. So sorgt Skarin für Gerechtigkeit und erlangt außerdem das Vertrauen des Kriegers Cadby und seiner Horden – die ihm in folgenden Massenschlachten zur Seite stehen. Nach Erledigung anderer Aufgaben gibt's Objekte oder Geld als Belohnung, frische Ausrüstung oder auch neue Angriffsvarianten. Nebenbei leistet der örtliche Schmied seinen Beitrag. Gegen Bezahlung graviert er magische Runen in Skarins Waffen, wodurch diese an Kraft gewinnen. Kurz, die Nebenaufgaben haben erheblichen Einfluss auf das Spielgeschehen. Und sie spornen an, die frei begehbaren Inseln zu durchwandern und das Geschehen abseits der zentralen Handlung zu erleben. Wer ungern forschen und lieber vorankommen mag, lässt die Nebenquests einfach links liegen. Das hat dann allerdings einen deutlich höheren Schwierigkeitsgrad zur Folge.

MASSENSCHLACHTEN

Das ist Sparta!

Mit der Inszenierung beeindruckender Massenschlachten hat das Team von Creative Assembly reichlich Erfahrung. Im Xbox-Geheimtipp »Spartan: Total Warrior« von 2005 nimmt das englische Team bereits einige Ideen aus »Viking« vorweg, bringt in seinem neuen Werk aber alles sehr viel größer, schöner und beeindruckender rüber. Die riesigen Abschlusskämpfe beim Fort bei Darkwater oder vor den Toren der Stadt Caldberg etwa gehören zum Spektakulärsten, was bisher auf der Xbox 360 zu sehen ist. Jede Offensive ist in mehrere Etappen unterteilt. Stück für Stück muss Skarin diverse Aufgaben erfüllen, damit seine Streitmacht vorrücken kann. Wer zum Beispiel gegnerische Schamanen massakriert, verhindert, dass sie weitere Fußsoldaten beschwören.

Da ständig neue Aufgaben zugeteilt werden, droht nie Leerlauf. Das faire Balancing sorgt dafür, dass man zwar gefordert wird, sich aber nie überfordert fühlt. Dazu kommt, dass jede Schlacht einen anderen Verlauf nimmt; den hunderten KI-Kameraden fällt immer wieder was Neues ein. Mal muss sich Skarin im Alleingang um einen Schamanen und seine Bewacher kümmern, dann drei Giganten töten, oder eine Gruppe Menschen in Sicherheit bringen. Selbst solche Eskort-Missionen sind angenehm dynamisch inszeniert, und nebenbei bringen zahlreiche Details Lebendigkeit ins Spiel. Während beispielsweise am Boden Armeen aufeinander prallen, drehen am Horizont Drachen ihre Runden und fackeln die Gegend ab.



»Energierationen, das Sortiment wächst im Verlauf. Der Besuch beim Händler ist also dringend anzuraten, schon weil der Schwierigkeitsgrad bald deutlich ansteigt. Wer nicht mit Blocks und Konterattacken arbeitet, landet schneller in der Unterwelt, als ihm lieb ist. Hier hätte Creative Assembly etwas mehr Fingerspitzengefühl beweisen können: Zumindest anfangs ist man praktisch gezwungen, größere Feindpatrouillen zu umgehen, was wiederum dem Freiheitsgedanken entgegen wirkt. Immerhin sind sämtliche Checkpoints human gesetzt, so hält sich der Frust in Grenzen.

Man muss sich an ein paar granitharten Stellen durchbeißen, wird aber dafür belohnt. Denn »Viking« fühlt sich abwechslungsreich und anspornend an, vor allem aufgrund der durchdachten Mischung aus Einzelkämpfen, Massenszenen und ruhigeren Momenten. Immer



UNGLEICHER KAMPF

Mann gegen Monster, das geht selten gut. Wie trefflich, dass Riesen eher träge Gesellen sind. Wenn sich Skarin flink bewegt, kommen sie kaum hinterher. Falls aber jedoch ein Hieb sitzt, liegt der Wikinger schnell am Boden. Wer so einen Gesellen jedoch fällen kann, der wird mit einem Erfolg belohnt.

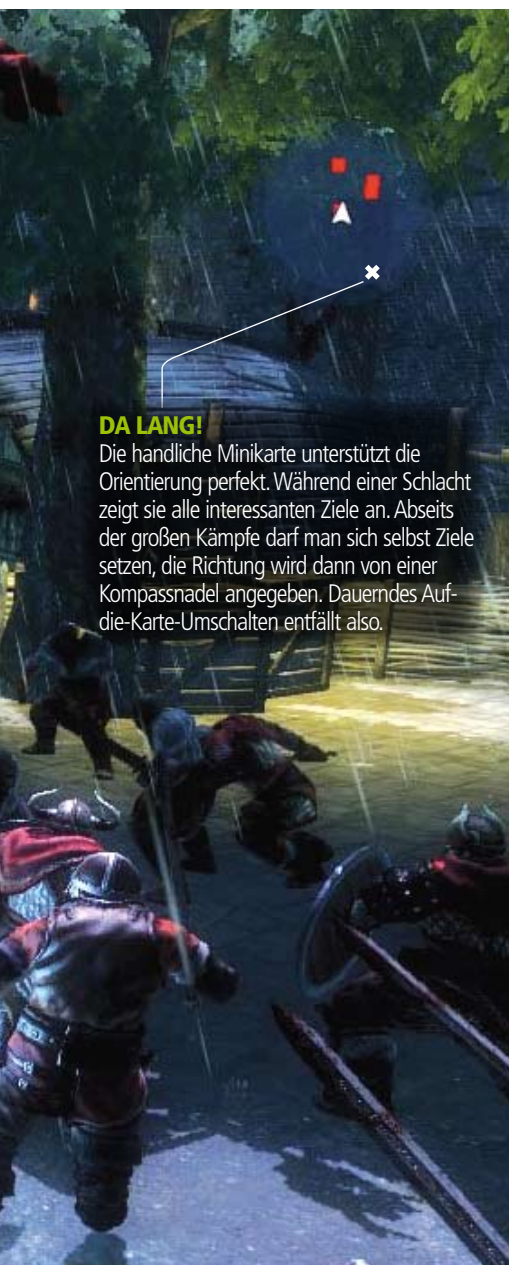
MENSCHENMASSE

Okay, das Gewusel hier ist nur ein kleiner Ausschnitt der wahrlich groß angelegten Schlachten. Wer sich nun etwa das Zehnfache an Kriegern dazu denkt, hat ungefähr eine Vorstellung. So opulent die Schlachten auch aussehen mögen, es ist verdammt anstrengend, die oben angezeigten Ziele zu erreichen.

wieder schieben sich neue Gegner ins Bild, immer wieder treibt es einen von Höhepunkt zu Höhepunkt. In die Arme sehr beeindruckender Bossgegner beispielsweise, und in Richtung vieler attraktiver Extras. In Niflberg etwa besteht Skarins Ziel darin, eine bestimmte Truppenstärke zu erlangen und den Drachenkristall aufzuspüren. Wer nun aber diesem Ansinnen erfolgreich nachkommt, der darf im weiteren Spielverlauf auf eine interessante taktische Waffe zurückgreifen; eine Waffe, die durchaus eine Wendung im Verlauf der Schlacht herbeiführen kann, so viel sei verraten.

STARKE GRAFIK

Den krönenden Abschluss jeder Insel bildet die abschließende Konfrontation mit der riesigen Armee der Untoten. Neben haufenweise Standardgegnern erblickt das Auge dort zum Beispiel mehrere Champions – riesige Kreaturen, die sich mit Leichtigkeit durch Skarins Armee schnetzeln würden. Dass sich in diesem ganzen



DA LANG!

Die handliche Minikarte unterstützt die Orientierung perfekt. Während einer Schlacht zeigt sie alle interessanten Ziele an. Abseits der großen Kämpfe darf man sich selbst Ziele setzen, die Richtung wird dann von einer Kompassnadel angegeben. Dauerndes Auf- und Umschalten entfällt also.

ÄXTE UND MAGIE

Es geht voran

Skarin ist von Beginn an ein starker Wikinger; andernfalls hätte Freya – übrigens sexiest Göttin weit und breit – ihn wohl kaum zum Schicksalskrieger erkoren. Im Verlauf des Spiels gewinnt er aber noch an Kraft, und das ist auch gut so. Denn sind die feindlichen Legionen anfangs noch leicht auszu-schalten, stocken sie später so richtig auf. Wer erst einmal einem Giganten gegenüber steht, weiß was los ist. Da ist es gut zu wissen, dass Midgard auch ein Hort der Magie ist. Über das Amulett »Brisingamen« spricht Freya beispielsweise zu Skarin und gibt ihm hilfreiche Tipps. Nicht zu vergessen die magischen Runen des örtlichen Schmieds. Egal ob Feuerzauber oder Elektroschock, gegen die untoten Horden ist jedes Mittel Recht. Wer entsprechend mehr Gold auf dem Treppen lässt, darf die Elemente bis zu drei Stufen steigern. Deshalb trennt sich Skarin übrigens nie von seinen Standardwaffen. Als kleinen Trost warten beim Händler Wurfäxte und Brandbomben auf Abnehmer. Wer auf Magie pfeifen und lieber schweres Eisen handfest zum Einsatz bringen mag, lernt in den Duell-Arenen neue Attacken.



Egal wie groß das Chaos auf dem Schlachtfeld ist, dumm stellen sich die Feinde nicht an. Hier haben sie Skarin umzingelt

Tumult eine beachtliche Gegner-KI verbirgt, würde man nicht vermuten, ist aber so. Mächtige Krieger bauen sich mit ihren Schilden als Schutzwall vor ihre Zauberer, Bogenschützen suchen sich ihren Platz auf weit entfernten Gipfeln, schnelle Sprinter fordern den Spieler mit Umzingelungs- und Ausweichtaktiken heraus. Umso mehr muss gewürdigt werden, wie extrem beeindruckend das alles aussieht: Geradezu unfassbar, wie viele Figuren den Bildschirm beleben, während im Hintergrund Festungen brennen und sich mächtige Berge in den Himmel schrauben. Die Weitsicht kommt richtig, richtig gut rüber und die Kulissen wirken sehr abwechslungsreich. Selbst das Innere von Gebäuden, beispielsweise das rätselhafte Kloster auf Niflberg, ist detailliert ausgestattet. Man hat nie das Gefühl, am gleichen Ort schon mal gewesen zu sein – sehr schön! Leider sieht das bei den Kriegern beziehungsweise Untoten anders aus, hier schieben sich doch häufiger Klonkreaturen ins Bild. Verständlich, dass bei mehreren hundert Untoten auf dem Schlachtfeld nicht jeder anders aussehen kann; aber zumindest in den befriedeten Gebieten hätten wir uns mehr Unterschiede bei den menschlichen Charakteren gewünscht. Als kleiner Trost läuft die Action bis auf wenige kurze Augenblicke komplett ruckfrei über den Schirm. Ladezeiten muss man während seiner Inselstreifzüge ebenfalls nicht hinnehmen, was den flüssigen Gesamteindruck zusätzlich unterstreicht. Abgerundet wird das Ganze dann durch einen geradezu bombastischen Orchestersoundtrack, der an die Höhepunkte der »Herr der Ringe«-Filme erinnert und die Atmosphäre entsprechend heraushebt.

Letzten Endes fällt »Viking: Battle for Asgard« zwischen all den anderen Actiontiteln durch seine ungewöhnliche Machart auf. Ein einzelner Wikinger kämpft

sich durch und wird mit der Zeit zum Feldherren großer Armeen befördert – eine unorthodoxe Mischung, die richtig gut funktioniert. Nicht zuletzt weil so viel cineastisches Drumherum drappiert ist und die Rahmenhandlung ausreichend Überraschungen bereithält. Insgesamt also ein sehr starker Auftritt von Skarin auf der Xbox 360 – und mit gut 15 Stunden Gesamt-Spieldauer bestimmt kein zu kurz geratener.

Nicholas Buracas

KEINE WERTUNG?

Die Sache mit dem Vorabtest

Warum steht da unten bei der Gesamtwertung ein Fragezeichen, wo eine Zahl stehen sollte? Weil wir kein Muster von »Viking« in der Redaktion hatten, sondern zum Test beim Hersteller eingeladen waren. Die gespielte Version hatte mit Sound-Aussetzern und einem Absturz zu kämpfen, beides wird laut Hersteller bis zum Release behoben. Testgrundlage ist die englische Version. Inwieweit die deutsche Fassung zwecks USK-Freigabe gekürzt wird, war bis Redaktionsschluss unklar – ein weiterer Grund, weshalb wir keine Note vergeben wollen. Unserem Eindruck nach müsste Creative Assembly allerdings arg patzen, damit »Viking« eine Wertung von 8,5 unterschreitet. Die endgültige Note reichen wir in der kommenden Ausgabe nach.



Viking: Battle for Asgard

GRAFIK/

Detailliert, fast ruckelfrei, dafür wieder Klon-Alarm

9

SOUND/

Pompöser Orchestersoundtrack, Klasse Soundkulisse

9

STEUERUNG/

Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig

8

Abwechslungsreich, packend, blutrünstig und ganz schön schwer

?.? aus 10

Lohnt sich's?

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



Erscheint/ 07. März 08



Ansehen und Beliebtheit machen sich bezahlt: Nun steht unser Jimmy ganz oben auf dem Siegerpodest und darf sich als Schulsprecher behaupten

AUF EINEN BLICK

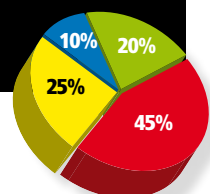
Publisher/ Rockstar
Hersteller/ Rockstar
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Ein GTA mit Lausbubengeschichten kreuzen? Genau, das ist Bully.

DAS STECKT DRIN

- Schule
- Minigames
- Kloppereien
- Modetrends



BULLY – DIE EHRENRUNDE

Altes Spiel in neuem Gewand: Jetzt fliegen die Fetzen in HD

Früher war doch alles besser. Ein sorgenfreies Leben als angehender Erwachsener und das einzige, womit jeder täglich zu kämpfen hatte, waren die Hausaufgaben. Leider kann der Protagonist von »Bully – Die Ehrenrunde« da nicht mitreden. Er muss sich mit dem schlechten Schulsystem, miserablen Lehrern und zu allem Überfluss auch noch schlagbereiten Schulkameraden abgeben. Aber Moment mal, gab's das gute Stück nicht schon vor über einem Jahr auf der Playstation 2? Richtig, der Titel wurde von »Canis Canem Edit«, zu Deutsch »Hund frisst Hund«, umgetauft und fügt sich nun mit einigen neuen Aufgaben, verbesserter Grafik und neuen Minispielen auf der Xbox 360 ein. Der neue Name »Bully« passt auch gleich viel besser zum Inhalt. Ist der Begriff doch die englische Bezeichnung für einen Schulraudi und trifft somit den Nagel auf den Kopf.

Hauptfigur Jimmy Hopkins ist alles andere als ein Musterschüler. Nacheinander von mehreren Schulen zu fliegen, ist alles andere als vorbildlich. Fraglich, ob da die Bullworth Academy im gleichnamigen Dörfchen der ideale Platz für den kleinen Aufmüpfigen ist. Alkoholabhängige und depressive Lehrer die Tag ein, Tag aus von ihren Schützlingen nur gedemütigt werden und ihnen im Gegenzug das Leben zur Hölle machen. Eigentlich ja der perfekte Ort in Jimmys Fantasie, doch auch die Mitschüler sind gegenüber Neuankömmlingen alles andere als begeistert. Klar also, dass unser Antiheld erst einmal ein paar Fäuste und Tritte einstecken und sich zuerst an der Schule behaupten muss. Doch bis dahin muss noch die eine oder andere Aufgabe erledigt werden, denn es gilt, bei Null anzufangen und erst alles zu erlernen.

Und hier kommen wir gleich zu einem der wichtigsten Dreh- und Angelpunkte des Spiels,

liveundonline

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

1



DIE SCHULORDNUNG

Hart aber gerecht

Regel Nummer eins: Gehe immer brav in den Unterricht. Wer dem nicht Folge leistet, darf die Faust eines Aufpassers begrüßen und sich einen unfreiwilligen Termin beim Schuldirektor geben lassen. Hart aber fair, sagen wir.

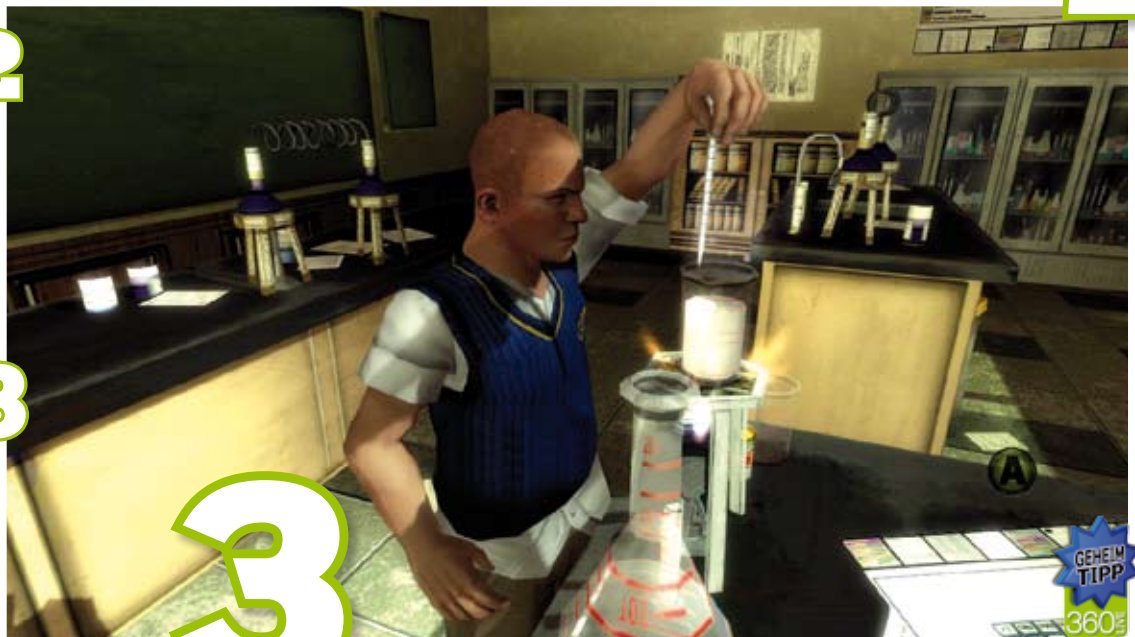
Regel Nummer zwei: Lerne erst richtig zu kämpfen, bevor du dich gegen stärkere Mitschüler auflehnt. Andernfalls ist ein Besuch im Krankenhaus unausweichlich. Hier

gilt eben noch das gute, alte Gesetz der Natur: Der Stärkere überlebt.

Regel Nummer drei: Sei ein braver Schüler und absolviere den Jahrgang. Nur kluge Schüler kommen auch voran. Denn wer viel kann, den mögen auch die Mädchen, und da wollen wir ja hin, nicht wahr? Das Basteln von Feuerwerken ist heutzutage eben Anmache Numero eins.

2

3



3

KLEIDER MACHEN

Doch die Leute

Was würde der heutige Jugendliche ohne die Trends von morgen machen? Markenklamotten, die nicht nur den Geldbeutel von Mama und Papa sprengen müssen sein. Klar, dass auch der gute Jimmy sich diesem nicht entzieht. Neben verschiedenen Styles, darf da auch natürlich nicht die passende Frisur fehlen. Der optische Eindruck hat auch Einflüsse auf das wesentliche Ziel des Games: die Eroberung von Mädchen. Lustiger Gag der Entwickler: Nicht nur weibliche Angebetete dürfen auserkoren, sondern auch die männlichen Kameraden dürfen ins Visier genommen werden. Ziemlich außergewöhnlich für das sonst so prüde Amerika.



2

den Minspielen. Zu erreichen sind diese in der Schule selbst und unterteilen sich in verschiedene Fächer wie Chemie, Englisch, Mathematik und so weiter. Auch wenn es sich hierbei hauptsächlich um Geschicklichkeitsspielen und Quick Time Events handelt, sorgen sie für unglaublich viel Unterhaltung und bieten einen hohen Spaßfaktor. So müssen auf dem Bildschirm angezeigte Tasten, schnell gedrückt werden, um die richtige Chemikalie zu mischen. Und damit muss noch vorsichtig umgegangen werden – Nitroglycerin ist wahrlich kein Kinderspielzeug. Zugegeben, wir können uns nicht daran erinnern, dass wir so was im Schulunterricht versucht haben. Aber wie heißt es so schön: Andere Spiele, andere Sitten. In Kunst gilt es hingegen nach klassischer »Qix«-Marnier das Bild langsam aufzudecken. Mit der Zeit steigt der Schwierigkeitsgrad an – wie könnte es anders sein? Leichte Wortspiele in Englisch steigern sich schnell zum richtigen Grammatik-Rodeo. Als Belohnungen winken tolle Preise in Form neuer Kampffähigkeiten oder neuen Möglichkeiten, Lehrern und Mitschülern Streiche zu spielen. Natürlich darf da der Klassiker Stinkbombe nicht fehlen. Apropos »nicht fehlen«: Klischeehaft dominieren natürlich die verschiedenen Cliquen den Alltag. Von der Sportlergang, über die Superreichen bis hin zum Schlägertrupp ist alles vertreten. Natürlich steht es jedem frei, welcher Gang sich sein Jimmy anschließen soll. Absolutes Highlight des Games sind die am Ende eines

jeden Kapitels anstehenden Bandenschlägereien. Spätestens jetzt machen sich die Mühen in den Schulfächern bezahlt und man darf sein hart erarbeitetes Kampfkönnen unter Beweis stellen. Und da sage noch mal jemand, dass die Schule nichts bringt! Also liebe Kinder, hört auf eure Eltern und geht brav in den Unterricht!

Wer von der Schule genug hat, kann auch eine der Aufgaben in Bullworth erledigen. Die kleine Karte am Bildschirmrand zeigt die Stellen an, an denen neue Quests lauern. Nach dem erfolgreichen Abschluss verdient der kleine Rotzbengel damit sein Kleingeld und kann sich damit neue Klamotten oder ein hübsches Fahrrad kaufen. Bei einer Stadterkundung sollte man aber nie die Uhrzeit aus dem Auge verlieren, denn die Exekutive sieht es nicht gern, wenn Schulkinder spät in der Nacht noch durch die Gegend streunen. Ebenfalls mag man es in Bullworth nicht, wenn die Schulpflicht verletzt und zum Unterricht zu spät erschienen wird. Das Resultat ist ein Besuch beim Schuldirektor und die dazugehörige Strafarbeit – und wer mag die schon?

Was es nun Neues gibt? Vieles und auch nichts. Letztendlich bestehen die Unterschiede zu »Cani Canem Edit« lediglich in der hübscheren Grafik und den neuen Missionen, beziehungsweise den zusätzlich erwerbenden Gegenständen. Erstere kann sich durchaus sehen lassen. Klar, ein neues »Call of Duty 4« ist »Bully« nicht, dafür sind die Charaktere und die Umgebung zu

detaillarm. Macht aber nichts, denn wie schon »GTA« bringt das Spiel nicht durch Grafik, sondern durch sein Gameplay Laune. Und da punktet »Bully« in jeder Hinsicht.

Moritz Wanke

Bully

GRAFIK/

Teils recht detaillarm und matschig, dafür liebevoll dekorierte Umgebung

7

SOUND/

Spärlische Musik, dafür gute Sprachausgabe

7

STEUERUNG/

GTA-typisch: vielseitig und doch simpel

8

Wie ein Schulbubenstreich: nicht gerade schön, aber sehr unterhaltsam

8.3

aus 10

CONDEMNED 2

Ein Alkoholabhängiger jagt Serienkiller durch eine Stadt voller Albträume. Und wird selbst zum Gejagten.

Eine echt miese Zeit für Ethan Thomas. Der ehemalige Agent der Behörde zur Bekämpfung von Serienverbrechen, kurz SCU, ist ein gebrochener Mann. Seitdem er den neunfachen Serienmörder »Serial Killer X« dingfest machen konnte, suchen ihn Visionen und Wutanfälle heim. Er zweifelt an der Realität, hat kaum noch Freunde, keinen Job und auch gesundheitlich geht's ihm dreckig. Alkohol und dubiose Tabletten sind seine treuesten Begleiter. Doch als sein Freund und Mentor Malcolm Vanhorn brutal ermordet wird, ändert sich alles. Seine Kollegen vom SCU wenden sich an Ethan, um dem Mordfall auf den Grund zu gehen. »Condemned 2« führt die Geschichte des in Deutschland nicht erschienenen Vorgängers konsequent fort und katapultiert den Spieler erneut in die düstere Vision einer von Ausschreitungen und Verbrechen heimgesuchten Metropole. In der Rolle des labilen Ethan Thomas erkundet man zu Fuß elf überaus abwechslungsreiche Levels und bringt Licht ins Dunkel einer neuen, noch seltsameren Mordserie.

DAS ICH-GEFÜHL

Um ein möglichst intensives Spielgefühl zu vermitteln, nutzt »Condemned 2« die Ego-Perspektive – inklusive visueller Kleinigkeiten. So sieht man beim Umgucken Ethans Beine. Weiteres Stilmittel sind »Quicktime Events«, die in der Regel das rechtzeitige Drücken von »A« oder einer der Schultertasten erfordern. Ein Beispiel: Ethan und seine Kollegen durchkämmen ein völlig heruntergekommenes Hotel nach der Leiche des besagten Vanhorn. Sie wird in einer der unteren Etagen vermutet. Da die Gruppe jedoch auf dem Dach des Gebäudes abgesetzt wurde und alle Passagen

in tiefere Stockwerke versperrt sind, bleibt nur der Weg über den stillgelegten Fahrstuhlschacht. Kollege Dorland geht als Erster, springt mit einem beherzten Satz an die der Tür gegenüberliegende Leiter, und rutscht an dieser hinab. Dann sind wir an der Reihe. Wir springen ebenfalls zur Leiter, krallen uns verkrampft an ihr fest, während plötzlich ein seltsames Knacken zu hören ist. Die Atmung wird schneller, Herzklopfen. Egal, jetzt bloß nicht die Nerven verlieren. Sprosse für Sprosse arbeiten wir uns nach unten vor, nur um festzustellen, dass die Leiter mit einem Mal zu Ende ist – unsanft rutschen wir ab und krachen mit voller Wucht fünf Meter in die Tiefe. Der Blick nach oben verheißt nicht Gutes: Die Leiter muss sich irgendwie gelöst haben, und saust nun wie ein Fallbeil auf uns herab ... Sekunden später rammt sie sich nur unweit entfernt von unserem Kopf in den Boden. Glück gehabt! Doch halt, da ist schon wieder dieses Knacken. Mist! Muss wohl die rostige Fahrstuhlkabine 50 Meter über uns sein. Aufraffen und weg hier! Wer jetzt nicht rechtzeitig »A« drückt und mit aller Kraft die verschlossenen Sicherheitstüren auf dem untersten Stockwerk des Schachts aufpresst, kann seine Laufbahn als Profiler als eingestampft bezeichnen. Szenen wie diese treiben einem den kalten Schweiß auf die Stirn und sorgen neben der perfekt abgestimmten Geräuschkulisse und den beinharten Nahkämpfen für konstante Adrenalinschübe.

Das Kampfsystem wurde von Monolith einer grundlegenden Frischzellenkur unterzogen. Schlagfolgen des Gegners lassen sich mit einem gut getimten Block kontern, indem man die Arme schützend verschränkt, und dann zum Gegenangriff ausholt. Dutzende Kombos und die Möglichkeit unzählige Objekte aus der Umgebung »

AUF EINEN BLICK

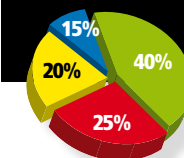
Publisher/ Sega
Hersteller/ Monolith Productions
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ nicht geprüft

KURZ & KNAPP

Verquerrer Ego-Shooter mit Gruselgarantie. Nichts für Kinderhände!

DAS STECKT DRIN

- Bizarre Gegner
- Innovative Waffen
- Spannende Videos
- Mehrspieler-Gefechte



Erscheint/ 14. März 08



LINKER HAKEN

Mit links kann Ethan fast genauso heftig zuschlagen wie mit rechts. Zudem nutzt er seine linke Hand, um sich den Mund abzuwischen, wenn er mal wieder gepichelt hat. In Maßen hilft trinken im Spiel tatsächlich: Ethan – selbst süchtig – wird ruhiger und kann mit Fernkampf-Waffen akkurater zielen.

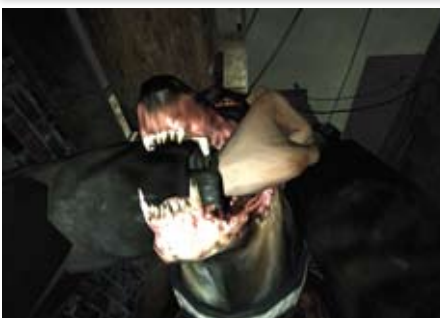
liveundonline

■ Vier Spielmodi für bis zu acht Spieler, darunter Deathmatch, Team Deathmatch, Bum Rush und Crime Scene ■ Sollte das Spiel ein Erfolg werden, plant Entwickler Monolith Productions zusätzliche herunterladbare Inhalte – die Architektur dafür ist bereits ins Spiel integriert ■ 38 Erfolge, darunter diverse im Mehrspieler-Modus



Mehr auf www.360-live.de

■ Kommentiertes Video ■ Bilder



Einen Schönheitswettbewerb gewinnt keiner dieser beiden Zeitgenossen. Der Herr links weiß aber einiges über die Mordserie



Lohnt sich's?

- 🏠 Perfekt inszenierte Schockmomente, intensives Nahkampf-System, toller Surround-Sound, gelungene Forensik-Rätsel
- ⬇️ einige frustrierende Stellen, Levels recht linear

FURCHEN IM GESICHT

Dieser Screenshot zeigt deutlich die hohe Qualität der Charaktermodelle. Man beachte die detaillierten Tattoos an den Armen, die plastisch wirkenden Furchen im Gesicht und die Blutropfen auf dem Brustkorb. Zeit, mal wieder zu duschen!

SCHICKE TEXTUREN

Die Wandtexturen sind ein echter Hingucker. Schon diese recht simplen Kacheln sehen enorm plastisch aus. In späteren Levels finden sich Dutzende äußerst detaillierte Gemälde, Poster, Ansichtskarten, Übersichtspläne und so weiter. Allein diese zu lesen kann einen minutenlang beschäftigen, und offenbart zum Teil interessante Hinweise zur Story.

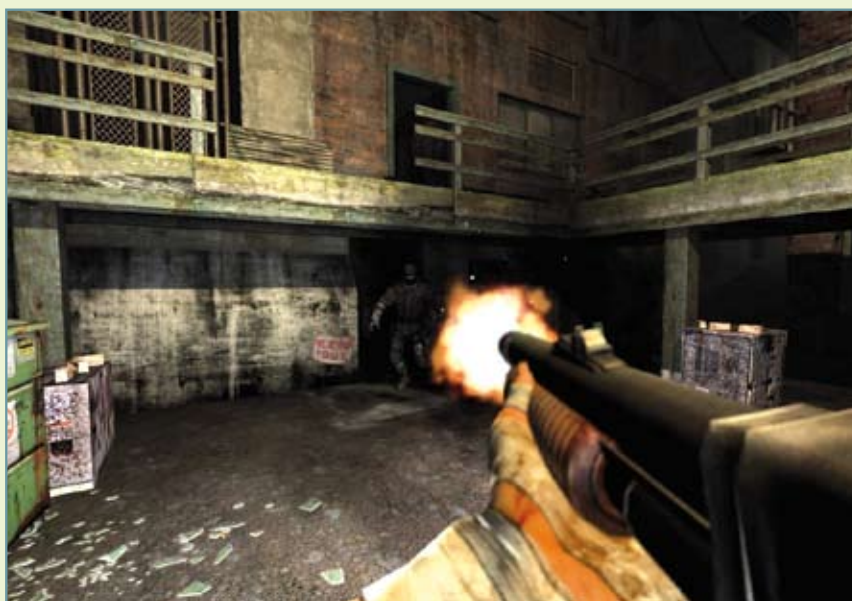
RECHTER HAKEN

Ein rechter Haken von Anti-Held Ethan Thomas haut rein, was dieser Zeitgenosse gleich zu spüren bekommen wird. Um die Intensität der Kämpfe zu betonen, wurde die Tastenbelegung fürs Zuschlagen bewusst auf die rechte und linke untere Schultertaste gelegt. Drückt man den rechten Stick rein, teilt Ethan harte Tritte aus.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Live und heftig

Teil Eins war in Sachen Mehrspieler-Modi ein echter Rohrkrepierer – doch Monolith hat fleißig nachgebessert und offeriert gleich vier, via Xbox Live oder System Link spielbare Multiplayer-Varianten für bis zu acht Spieler. Bei Deathmatch und Team-Deathmatch ist der Name Programm: Auge um Auge, Zahn um Zahn. Wer das schon zu Genüge gespielt hat, sollte »Bum Rush« eine Chance geben. Partei A bekommt Feuerwaffen und limitierte Munition in die Hand gedrückt, während Partei B ausschließlich mit Nahkampf-Waffen zum Angriff bläst. Nicht gerade fair, aber vor allem mit acht Leuten ein Riesenspaß. Spielvariante Nummer vier nennt sich Crime Scene: Hier muss das Team der Forensiker mittels Einsatz des Gas-Spektrometers zwei Beweisstücke auf der Karte lokalisieren, die wiederum vom Team der »Beeinflussten« bis aufs Messer verteidigt werden. Vor allem für Taktiker interessant!

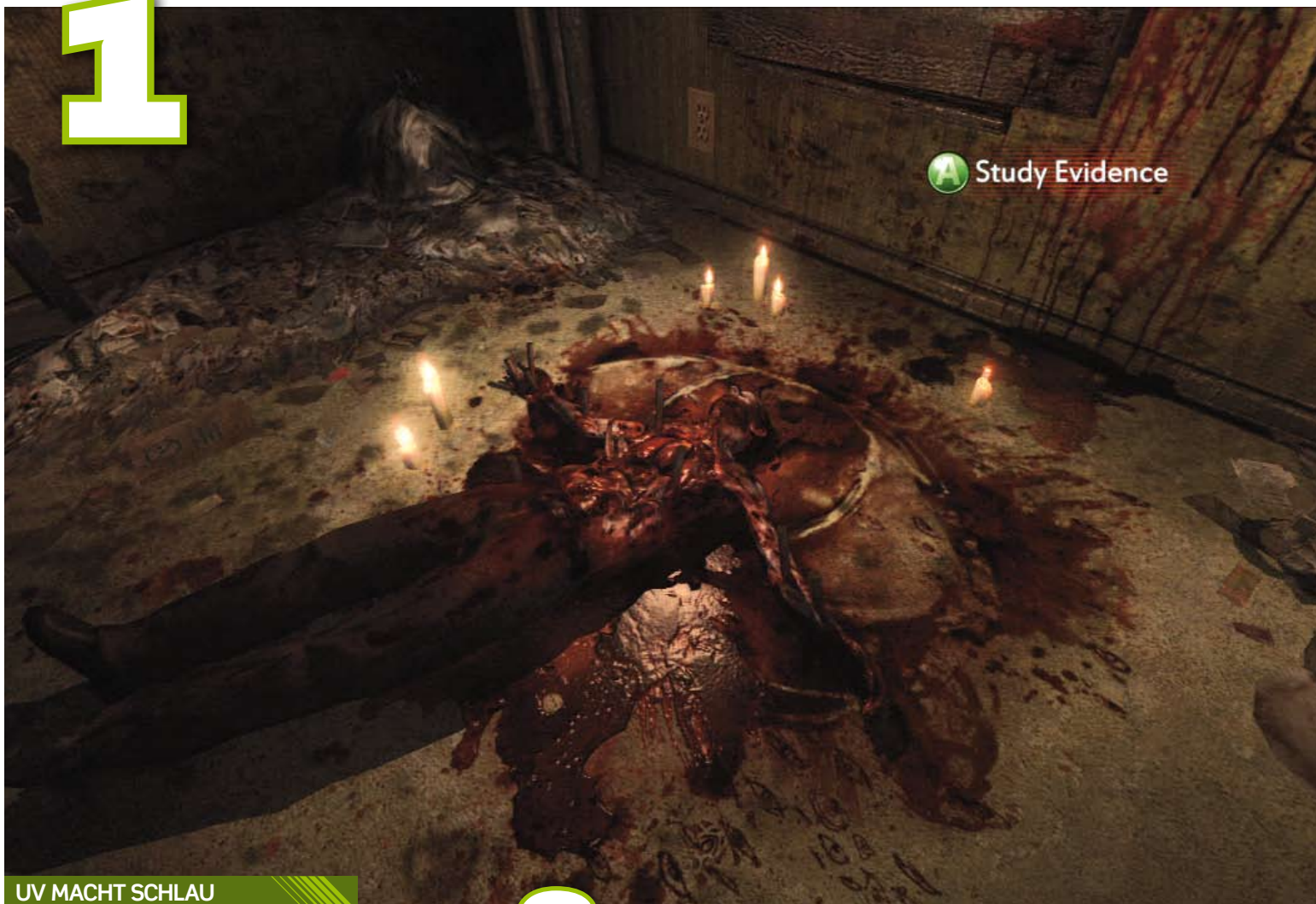


HIER KAUFEN

5 Euro sparen!

Zusammen mit dem Versandhändler Wolfsoft bieten wir Lesern die Möglichkeit, »Condemned 2« in einer unzensurierten Fassung zu beziehen – und preiswert oben-drein. Einfach die Telefonnummer 02622 / 88620 anrufen und das Codewort »360 Live Magazin« nennen, schon gibt's »Condemned 2« für sparsame 62,99 Euro, sprich fünf Euro unter dem Normalpreis. Achtung: Das Angebot dürfen nur Volljährige in Anspruch nehmen!

1



UV MACHT SCHLAU

Einmal Forensiker spielen...

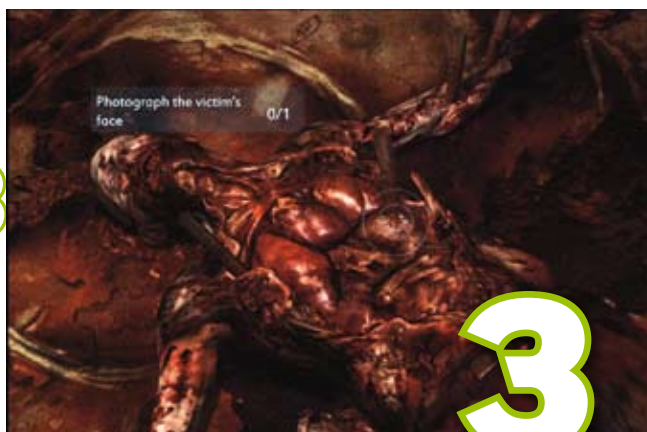
Malcom Vanhorn, Ethans Mentor wurde wirklich übel zugerichtet. Zeit, die Beweismittel zu sichern und den Mörder zu finden. Das Symbol »Study Evidence« verrät, dass jetzt der spezielle »Tatort inspizieren-Modus« gestartet werden kann.

An jedem Tatort müssen bestimmte Aufgaben erledigt werden. Hier lautet der Auftrag der Kollegin Rosa, die Leiche zu fotografieren, damit diese im Anschluss das übertragene Bild überprüfen und analysieren

kann. War das Foto brauchbar, erhält man Story-relevante Zusatzdetails und gute Level-Bewertungen, die wiederum bessere Bonus-Items freischalten.

Damit Kollegin Rosa vernünftig recherchieren kann, muss Ethan ein möglichst scharfes Bild anfertigen. Diese Szene verdeutlicht erneut das Level der gezeigten Scheußlichkeiten. Wem hier schon schlecht wird, sollte gleich die Finger von »Condemned 2« lassen!

2



3

» als Waffe umzufunktionieren, runden die Kämpfe ab. Egal ob Bowling- oder Billard-Kugel, Kaugummi-Automat, Regalbrett, Golfschläger, Eisen-Puppe, Backstein, Dachdecker-Hammer, Stahlrohr oder Schraubenschlüssel – in Sachen Nahkampf-Waffenvielfalt schießt »Condemned 2« mit über 50 Varianten den Vogel ab. Alle unterscheiden sich zudem in Attributen wie Schaden, Geschwindigkeit und Reichweite und können bei zu heftigem Gebrauch zerbrechen. Ab und an finden sich auch traditionelle Schießprügel, wie eine 9-Millimeter, eine Shotgun oder ein Sturmgewehr samt Laser-Zielvorrichtung. Munition hierfür ist jedoch bewusst rar gesät, wodurch Schusswechsel lediglich 20 Prozent des Spiels ausmachen. Einzige Ausnahme: der freispielbare First-Person-Shooter-Modus. Während Ethan seine Waffen in erster Linie in der Umgebung aufklaubt, hat er einige andere Utensilien stets bei sich. Allen voran die Taschenlampe. Ein Druck auf »B« aktiviert das nützliche Modell mit der nie versiegenden Batterie. Wesentlich stromhungriger ist dagegen die Betäubungspistole, die jeden herannahenden Gegner mit einem Stromstoß für kurze Zeit ausknockt. In diesem Zustand kann ihm problemlos die Waffe entwendet werden. Einziges Manko: Batterien für den kleinen Elektroschocker sind gut versteckt und schnell verbraucht. Komplettiert wird Ethans Ausrüstung durch eine UV-Lampe, ein Gas- und Sound-Spektrometer, sowie eine Digitalkamera für die Forensik. Das zusätzliche GPS-Gerät dient als Automap.



BEREIT FÜR DEN FIGHT CLUB?

Modi für Durchspieler

Durchgespielt? Auf der Suche nach einem Trainingsparcours in Vorbereitung auf zukünftige Online-Matches? In beiden Fällen empfehlen wir den im Hauptmenü anwählbaren »Bloodshoot Flight Club«, der sich in insgesamt sechs Spielmodi unterteilt. In »Deadly Day Care« gilt es beispielsweise darum, 100 äußerst aggressive, mechanische Spielzeugpuppen in möglichst kurzer Zeit zu erledigen. In »Streets of Rage« dagegen ist Teamwork nötig: Zusammen mit fünf Cops kämpft man ums nackte Überleben während Horden von Dieben und Vandalen Jagd auf einen machen.



Die Forensik-Sequenzen fügen sich nahtlos ins Gameplay und bilden ein prima Gegengewicht zum eher auf Action, Schocks und Erkundung getrimmten Hauptteil. In einem Abschnitt gilt es beispielsweise, die Zentrale per Funk darüber zu informieren, in welchem Hotelzimmer sich der tote Vanhorn befindet. Am Tatort überprüfen wir zunächst das Schild an der Zimmertür. Dummerweise sind hiervon zwei der drei Ziffern entfernt worden. Wir wissen nur, dass die erste Ziffer eine Eins ist. Da heißt es rätseln. Vielleicht lassen die angrenzenden Zimmer logisch erschließen, in welchem Raum der Tote liegt. Leider Fehlanzeige: Schutt und Geröll versperren die Sicht auf das Türschild des links angrenzenden Raums. Und das andere Nachbarzimmer verrät nur, dass die Endziffer zwischen 10 und 30 rangiert. Also gut, dann muss der Hinweis wohl direkt am Tatort versteckt sein. Und richtig: auf dem Schlüssel, den wir neben einer vergammelten China Express-Bestellung finden, entdecken wir die zweite Ziffer – wieder eine Eins. Ein genauer Blick auf die Wählschreibe des antiken Telefons gibt schließlich den entscheidenden Hinweis: Die letzte Zahl der Raumnummer ist eine Neun. Flugs melden wir Raumnummer 119 an die Zentrale und heimsen umgehend eine 5-Sterne Bewertung für die Lösung

ein. Auch wer nicht richtig schlussfolgert kommt weiter, kann das Level aber nicht mit einer perfekten Bewertung abschließen – was wiederum für diverse Xbox Live Erfolge Voraussetzung ist. Zudem bestimmt die finale Punktevergabe, welche Ausbaustufe das Zusatzequipment haben wird. Gold-Absolventen verdienen sich beispielsweise eine »Stun Gun« mit mehr Grundmunition.

LICHT UND SCHATTEN

Technisch kommt »Condemned 2« sehr rund rüber. Sämtliche Gegner sind hervorragend animiert: Die grotesken Masken, die Gesichtszüge, Zähne, Bartstoppeln, Falten, Narben und Wunden machen Angst. Jedes Detail ist genauestens zu erkennen. Die meisten Schockmomente gehen jedoch aufs Konto der Licht- und Schatteneffekte. Oft erschrickt man vor seinem eigenen Schatten, der je nach Position der Lichtquellen dynamisch wandert. Dazu der Sound: Knistern, Knacken, Schnalzen, Gurren, Brummen, Tropfen – auch akustisch werden Horror-Fans verwöhnt. Abzüge gibt's lediglich für das zum Teil wirklich arg geradlinig geratene Leveldesign. Der zu beschreitende Weg ist in der Regel sehr offensichtlich, klar abgesteckt und lässt wenig Raum für Erkundungsspaziergänge. Dennoch, als

Gesamtpaket funktioniert »Condemned 2« hervorragend: Spannungsbögen werden dramaturgisch brillant gespannt, die Story überzeugt, die Nahkämpfe drücken einen förmlich ins Sofa und die Forensik-Rätsel halten die grauen Zellen auf Trab. Ob das gezeigte Maß an Gewalt in Ordnung geht oder nicht, ist Geschmackssache. Sicher ist eines: in Kinderhände gehört der Titel auf keinen Fall. Erwachsene aber können sich von den elf Missionen rund elf bis dreizehn Stunden lang extrem schocken lassen.

Sönke Siemens

Condemned 2

GRAFIK/

Realistische Schatten, stimmige Beleuchtung, effektvolle Grafikfilter

8

SOUND/

1A englische Sprachausgabe, geniale Surround-Sound-Kulisse

9

STEUERUNG/

Nicht frei konfigurierbar, aber dennoch gut durchdacht

8

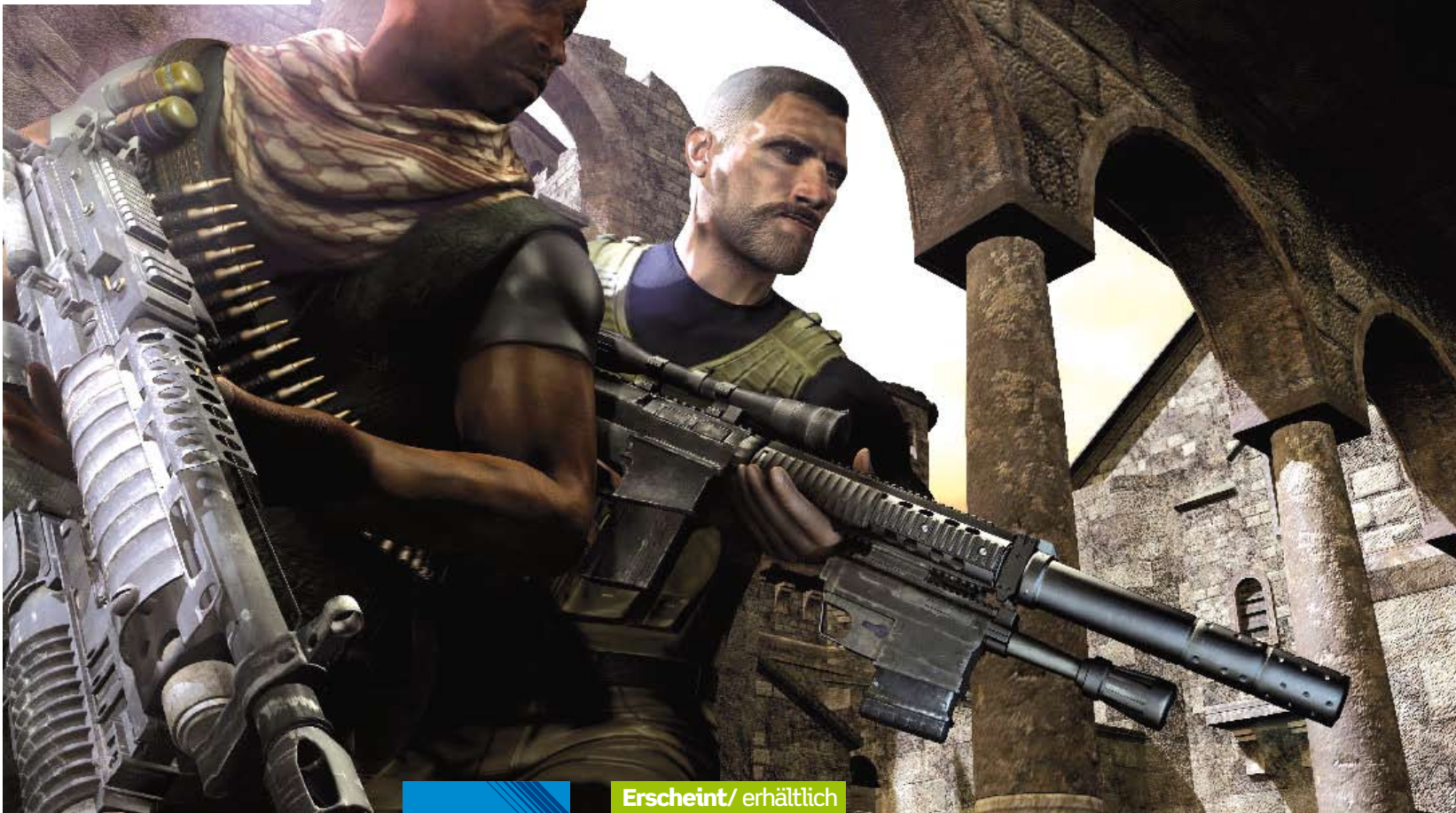
Licht aus, Sound laut: Knallharter Action-Trip mitten durch die Szenarien eines Wirklichkeit gewordenen Alptrahms.

9.0
aus 10



Lohnt sich's?

- Koop, Unterhaltsame Missionen, abwechslungsreiche Areale
- Schwammige Steuerung, fade deutsche Synchronsprecher



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

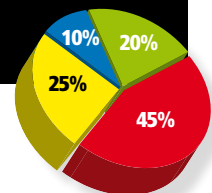
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Pivotal Games
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Optisch und in Sachen Gameplay ganz nett, schwächelt aber bei der Präsentation

DAS STECKT DRIN

- MG
- Scharfschützengewehr
- Bruder
- A-Taste



CONFLICT DENIED OPS

Zwei wie Pech und Schwefel. Und beide gut für nette Koop-Action

In Zeiten von Xbox 360 und weit verbreiteten Breitband-Anschlüssen sollte man meinen, dass Spiele wie neulich »Kane & Lynch« oder das anstehende »Army of Two« in einer Beziehung einen neuen Standard setzen – wir reden vom so genannten Koop-Modus. Eine komplette Kampagne gemeinsam mit einem Freund durchzuzocken, kann einfach ungeheuer Spaß sein. Nun kommt also der mittlerweile fünfte Teil der »Conflict«-Serie mit dem Anhängsel »Denied Ops« auf unseren Bildschirm und möchte gern einen soliden Koop-Modus bieten. Und das Beste: Es klappt!

Zur Story: Die US-Regierung entsendet zwei Agenten namens Lang und Graves, Mitglieder der CIA Special Activities Division, auf diverse Schlachtfelder. Sie sollen Terroristen meucheln und für Ruhe sorgen – Schuss und Schluss. Simpler Stoff, simpler Shooter, passt wunderbar zur generell recht groben Machart von »Denied Ops«: Die Missionen sind eher willkürlich aneinander gereiht, ohne dass eine nennenswerte Rahmenhandlung sie zu einem Gesamtgefüge

verknüpfen würde. Leider sind die Figuren ähnlich schlicht: Lang und Graves fehlt es an Persönlichkeit, außerdem wirken sie über weite Strecken verzichtbar. Dass nur Graves Sprengkörper legen darf – wen kümmert's?

Ein bisschen Tiefe steckt aber doch drin. Mit Hilfe der linken Bumper-Taste kann man dem Kameraden Befehle erteilen. Dies reicht von »Erschieße den Feind« bis hin zu »Besorg dir mal neue Munition«. Die ist in den überall wild verstreuten Munitionskisten zu finden. Mit der B-Taste kann beliebig zwischen den beiden Figuren hin- und hergewechselt werden. Da sich die Waffen der beiden Patrioten voneinander unterscheiden, erweist sich dieses Feature als äußerst praktisch. Wo Lang eher mit schlagkräftiger MG aufwartet, schwört Kollege Graves auf das gute alte Scharfschützengewehr. Aber Waffentuning? Wenig. Ab und zu bekommt man Raketenwerfer oder Schalldämpfer und ähnliche Upgrades zugesteckt. Das tröstet aber kaum darüber hinweg, dass man nichts vom Boden auflesen darf. Und welches Upgrade was wann bewirkt, ist leider



Was in »Medal of Honor« und »Call of Duty« gut funktioniert, kann hier doch nicht schlecht sein: die Zielansicht

liveundonline

Sowohl offline auf dem Splitscreen als auch online im Koop spielbar 44 Erfolge für standardmäßige 1.000 Gamerpunkte. 25 davon gilt es im Singleplayer, die restlichen 19 im Multiplayer zu holen

3



BRUDERMORD

Im Orient

So unspektakulär die Zwischensequenzen sein mögen, umso interessanter und abwechslungsreicher ist das Misionsdesign. Panzer und Luftkissenboote lockern recht häufig die Ereignisse auf, sie steuern sich brauchbar – passt schon.

Auch die Reisen lassen keine Langeweile aufkommen. In der Antarktis, im Orient oder in der orientalischen Steppe wird die Farbvielfalt von Mutter Erde gelebt. Selbst vor unterirdischen U-Boot-

Werfen wird nicht halt gemacht: Indiana Jones lässt grüßen.

Nerviger sind die Kommentare des KI-Kameraden. Wenn jeder Satz mit »Bruder« beendet wird, dann geht das irgendwann auf den Zeiger. Da hätten die Kollegen von Pivotal mal besser die eine oder andere Rap-CD auslassen sollen und dafür ein paar flotte Sprüche einbauen können. Die sind leider ziemlich rar.

2

3

SCHNIPP SCHNAPP

Zwischensequenz ab

Dass das Game leider nicht multilingual und somit ohne englischen Ton daherkommt, hängt mit den Kürzungen für die deutsche Version zusammen. An einer Stelle wurde für den Erhalt der USK-Kennzeichnung die Schere gezückt. Somit erleben wir nicht, wie sich unser Agent Lang einen Schergen zurechtlegt und ihm dezent eine Tür gegen den Kopf hämmert. Aber stopp! So ganz müssen wir nicht auf die rund 20 Sekunden verzichten! Wer einen genauen Blick auf das Intro-Video wirft, kann noch ein paar Schnipsel der Sequenz erhaschen. Sonst bleibt die Action unangetastet, nichts trübt die nette Kriegsatmosphäre.



fürchterlich vorhersehbar – Überraschungen haben wir weit und breit keine gefunden.

Dass »Conflict: Denied Ops« gern vom Erfolg von »Call of Duty« profitieren möchte, merkt man eher am ähnlich flotten Gameplay und dem Schadenssystem. Eine Gesundheitsanzeige gibt es nicht. Bei zu vielen Treffern färbt sich der Bildschirm rot ein, bis der gute Herr sich vor Schmerzen auf dem Boden krümmt. Macht aber nichts, denn solange der Kamerad lebendig ist, kann er mit Hilfe einer Wunderspritze seinem verletzten Freund wieder auf die Beine helfen. Das Ganze lässt sich beliebig oft wiederholen: Umfallen, Spritze, Umfallen, Spritze... Muss halt nur binnen drei Minuten passieren, danach helfen auch keine Wundermittelchen mehr. Sterben ist dennoch schwer: Dies und eine angenehm kurze Ladepause vor jeder Mission sorgen für ein insgesamt flüssiges Gameplay.

Die KI des Kameraden? Insgesamt arbeitet dessen Hirn ganz akzeptabel. Dennoch sollte der Spieler ihm nicht zu viel Freiheit geben und schön brav die Befehlstaste bearbeiten. Andernfalls halten sich die Bodycounts in Grenzen, und der Knabe dient oft eher als Kanonenfutter für die Gegner. Die Gegner-KI? Standard. Mal kommen zwei oder drei Terroristen angerannt, mal sieben bis acht. Manchmal schießen sie richtig scharf – ganz leicht machen sie einem die Sache also nicht. In der Hektik stören Kleinigkeiten umso mehr, zum Beispiel die Überbelegung

der A-Taste: klettern, heilen, kloppen mit der Waffe. Da passiert es schnell, dass man statt mit der Medizinspritze mal eben mit der Waffe auf den am Boden liegenden Kameraden zielt. Und wieso um alles in der Welt gibt's diese Zivilisten hier? Mit einem gezielten Kopfschuss nimmt man irgendeine virtuelle Figur auseinander, plötzlich taucht der Schriftzug »Zivilist« auf, gepaart mit einem bösen Kommentar unserer KI-Kollegen – keine Ahnung, wie man diesen Typen von einem Terroristen hätte unterscheiden sollen!

Der größte Minuspunkt sind die lahmen Synchronsprecher. Mitten in der Schlacht hagelt es da Schüsse, eine Bombe folgt der anderen. Und mittendrin stehen unsere zwei Jungs und reden daher wie bei einem gemütlichen Kaffeekränzchen – so geht die Stimmung flöten. Leider ist der Datenträger nicht multilingual, umschalten auf die englische Tonspur klappt also auch nicht. Ein ähnliches Trauerspiel bei den Zwischensequenzen. Wirklich viel passiert da nie, die Dialoge beschränken sich meistens auf belangloses Gequatsche. Besser gefällt da schon der orchestrale Soundtrack mit seinen Anleihen aus »Call of Duty« oder »Der Soldat James Ryan«. Es ist also nicht alles schlecht in diesem Spiel, bei weitem nicht – nur richtig zünden mag es eben auch nicht – bis auf den Koop-Modus. Der umspannt die komplette Kampagne, auch im Multiplayer-Modus, per Xbox Live oder auf dem Splitscreen an einer Konsole. Zusammen mit

dem Kumpel Terroristen aufmischen, das hat trotz aller Schwächen dann doch hohen Unterhaltungswert. Einzelgängerische Ego-Shooter-Fans werden woanders besser unterhalten.

Moritz Wanke

CONFLICT: DENIED OPS

GRAFIK/

Hübsche Explosionen, leidet aber teils unter Detailarmut. Und ruckt.

7

SOUND/

Stimmiger Soundtrack, aber fade Dialoge und Synchronsprecher

6

STEUERUNG/

Leicht schwammig, Belegung aus vier Varianten wählbar

7

Endlich wieder mit einem Freund im Koop zocken. Dazu noch ein paar Bier und der Abend ist gerettet

7.3
aus 10



Mehr auf www.360-live.de

■ Kommentiertes Video ■ Mehr Bilder

Lohnt sich's?

- 🏠 Interessante Geschichte und Charaktere, selbsterklärendes Kampfsystem
- ⏸️ Häufige und lange Ladepausen, Ruckler, stark schwankende Grafik



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

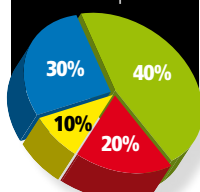
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Mistwalker
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: pompöses Rollenspiel mit heftigen technischen Schwächen

DAS STECKT DRIN

- Zwischensequenzen
- Gespräche
- Ringe
- Zufallskämpfe



LOST ODYSSEY

Leider doch nicht der erhoffte Final-Fantasy-Killer

Was haben wir uns von »Lost Odyssey« nicht alles erwartet. Was sollte schon schiefliegen bei einem Gemeinschafts-Projekt von »Final Fantasy«-Erfinder Hironobu Sakaguchi und Square-Enix-Hofkomponisten Nobuo Uematsu? Die Geschichte um den Unsterblichen Kaim Argonar in einer Welt voller Hightech und Zauberei klingt enorm spannend. Was ist also passiert, warum ist »Lost Odyssey« nicht das erhoffte Über-Japano-Rollenspiel geworden? Schlecht ist's freilich auch nicht – und genau das ist es, was uns so ärgert. Die Jungs von Mistwalker haben 5000 viel Potenzial verschenkt!

Das beginnt bei den Kämpfen, von denen es genretypisch mehr als genug gibt. Beim Wort »Zufallskämpfe« wird der eine oder andere schon zusammenzucken. Erfreulicherweise sind die nicht ganz so zahlreich wie in anderen Genre-Vertretern. Dafür nehmen selbst Standardgegner deutlich mehr Zeit in Anspruch. Nicht etwa wegen ihrer Stärke, eher wegen der Ladepausen. Die sind zwar mit einer Kamerafahrt über die Landschaft und die Charaktere kaschiert, aber nach dem zehnten Mal langweilt's und zehrt an den Nerven.

Überraschungen? Im Kampfsystem? Nein. Noch immer schlägt man Soldaten, Monster und anderes Getier mit Waffengewalt und Zauberei in Rundenform in die Flucht. Bei einem Sieg hagelt es Erfahrungspunkte bis zum Stufenanstieg. Interessant, dass zwischen Unsterblichen und Menschen unterschieden wird. Erstere lernen neue Fähigkeiten von ihren sterblichen Kameraden, letztere leveln regulär auf. So kann Kaim neben neuen Schwert-Attacken auch ohne weiteres Magie einsetzen. Ein bisschen schwächer als ein reinrassiger Zauberer zwar, aber immerhin. Schade nur, dass es für viele Kämpfe deutlich zu wenig Erfahrungspunkte gibt. Ist speziell dann ein wenig ärgerlich, wenn man für einen Bossgegner nur minimal mehr erhält als für eine Standardbegegnung. Zusätzlich kommt immer wieder das Gefühl auf, dass den Entwicklern die Zeit für das Feintuning ausgegangen ist. Das macht sich besonders beim Schwierigkeitsgrad bemerkbar. Sind die ersten beiden Bosse noch relativ knifflig, wird's danach immer einfacher. Erfahrene Spieler werden dann kaum noch herausgefordert und sind nach 45 Stunden durch, Nebenquests rausgerechnet. Immerhin überzeugt die Erzählweise. Man will

einfach wissen, wie es das Schicksal mit Kaim meint, will mehr über die Ursprünge seiner Unsterblichkeit und den Werdegang seiner Kameraden erfahren. Da stört es nicht weiter, dass der eigentliche Oberbösewicht ein bisschen flach daherkommt. Schade nur, dass man auch in Sachen Hintergrundgeschichte immer wieder Höhen und Schwächen spürt. Geht spannend los, nimmt auf der zweiten Disk eine Auszeit und legt auf den letzten beiden Datenträgern noch einmal ordentlich zu. Das Hauptaugenmerk liegt auf den Figuren und ihren Familien, weniger auf Politik und sonstigen Schicksals-Schlägen. Das hebt »Lost Odyssey« angenehm von Genre-Kollegen ab.

Unterlegt ist das Geschehen von sehr hörens-werten Soundtrack. Pompös, unheimlich, traurig – das Geschehen auf dem Bildschirm wird durch die Musik spürbar intensiviert. Auch die Stimmen passen wie die Faust aufs Auge. Das gilt nicht nur für die englischsprachige, sondern überraschenderweise auch für die deutschsprachige Version. Allerdings sind die Animationen auf die englische Sprache zugeschnitten; bei der japanischen und der deutschen Sprachspur passt das Geschehen nicht ganz präzise zusammen. Stört aber nicht weiter.

QUERSCHNITT DURCH DIE WELT

Orientierung leicht gemacht

Der Preis für die idyllischste Ortschaft geht definitiv an das Küstenstädtchen Saman. Allerdings wirkt es bei Ankunft unserer Heldentruppe nicht ganz so hübsch wie auf diesem Bild. Warum? Tja, das wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten.

1

Ah, der Purpurwald. Einer unserer Lieblingsorte. Könnte man fast für ein richtiges Idyll halten, wenn er nicht voller Monster und Geisterwesen wäre. Dennoch gehört er zu den optischen Highlights des Spiels. Wirkt aber erst in Bewegung so richtig.

2

Später ist für Idylle nur wenig Platz. Gohtza ist das technisch fortschrittlichste Land in der Spielwelt, wie man unschwer an dessen Hauptstadt erkennen kann. Erinnert ganz entfernt fast ein wenig an Midgar aus »Final Fantasy VII«

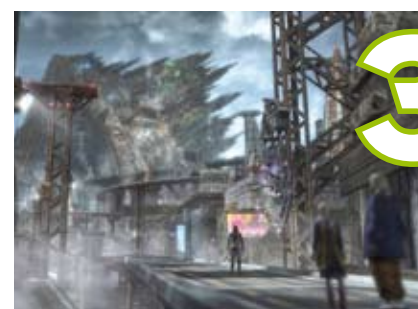
3



liveundonline

■ Reines Einzelspielerlebnis ■ Lediglich 36 gut machbare, aber oft zeitaufwändige Erfolge warten auf den Spieler, beispielsweise für das Herstellen eines Rings

1



Nein, Kaim verdrischt hier keinen Bossgegner. Im Spielverlauf wachsen sogar Standard-Gegner zu so beachtlicher Größe heran...



ROMAN

Ein Jahrtausend der Träume

Klar, Unsterbliche sammeln allerhand Erinnerungen. Ist bei Kaim nicht anders. Allerdings wurde ein großer Teil seines Gedächtnisses gelöscht, nach und nach kehrt es aber in Form von Träumen wieder zurück. Und genau diese Träume von seinem tausendjährigen Leben darf man als Spieler ebenfalls erleben. Zumindest in Textform. Denn mit »Ein Jahrtausend der Träume« schalten sich im Verlauf immer neue Kurzgeschichten aus Kaims Leben frei. Häufig unterlegt von Bildern und Musik. Ist aber wunderbar geschrieben und gibt dem Charakter mehr Tiefe. Auch wenn uns spielbare Träume besser gefallen hätten.



Nicht immer sind die Städte so groß wie Uhra ausgefallen. »Lost Odyssey« ist über weite Strecken eine äußerst lineare Angelegenheit

Also alles bestens? Nein, denn diese Ladezeiten! Je länger das Abenteuer dauert, desto mehr atmosphärische Störungen treten auf. Egal ob beim Wechseln einer bestimmten Gegend, bei Zwischenszenen oder auch bei den Zusatzkämpfen – laden, laden, laden. Von der Dynamik des vor Monaten gezeigten Videomaterials ist kaum was übrig. Zusätzlich schmälern immer wieder Ruckler und Slowdowns das Vergnügen, was bei der ohnehin schwankenden Qualität der Grafik unverzeihlich ist. Zwar wirken einige Örtlichkeiten wie der Purpur-Wald dank exzellenter Beleuchtung geradezu märchenhaft, dagegen sehen Numara und einige andere Städte aus wie auf Playstation 2. Da kommt natürlich die Frage auf, ob sich die zugrunde liegende »Unreal 3«-Engine vielleicht doch nur für actionhaltige Games eignet.

Wie dem auch sei: »Lost Odyssey« hätte ein Meilenstein auf der Xbox 360 werden können. Und Fans fernöstlicher Rollenspiele sollten es schaffen, über die vielen Schwächen hinwegzusehen. Denn unter der etwas schlampigen Hülle verbirgt sich eine interessante Geschichte, die einen allerspätestens ab der dritten Disc komplett

fesselt. Wer also »Blue Dragon« und »Eternal Sonata« durchhat und mehr will, darf sich auf mindestens 40 Stunden Unterhaltung freuen – und sich ganz heimlich einige Punkte zu unserer Wertung dazu denken.

Nicholas Buracas

LOST ODYSSEY

GRAFIK/

Mal hübsch, mal fad wie ein PS2-Game. Und es ruckt wie verrückt

7

SOUND/

Wundervoller Soundtrack, zu den Figuren passende Sprecher

9

STEUERUNG/

Die komplette Spielmechanik ist ganz fix erlernt

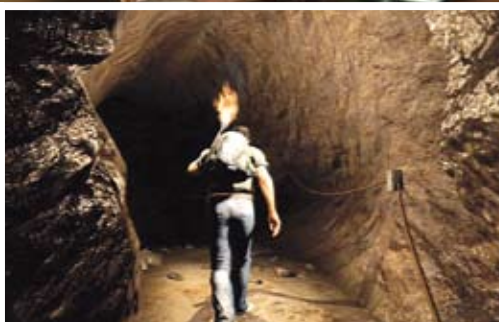
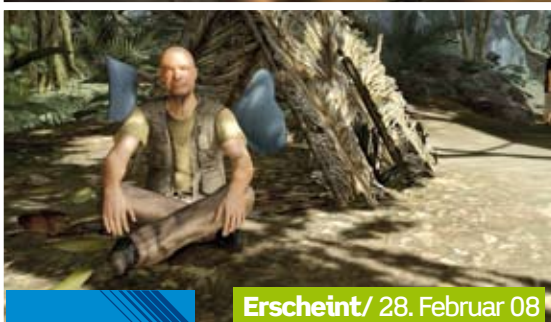
8

Da hätte Mistwalker mit ein bisschen Tuning und Feinschliff deutlich mehr draus machen können

7.7
aus 10

Lohnt sich's?

- ↑ Einfach zu handhaben und süchtig machend wie die TV-Serie
- ↓ Ein bisschen mehr Action hätte kaum geschadet. Ein Mehrspieler-Modus ebenso wenig



Erscheint/ 28. Februar 08

AUF EINEN BLICK

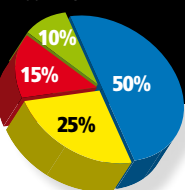
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Montreal
Preis/ ab 40 Euro
Genre/ Action-
Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Ein neuer Charakter mit eigener Geschichte trifft auf altbekannte Darsteller in gewohnter Inselumgebung

DAS STECKT DRIN

- Rätseln
- Flüchten
- Aufdecken
- Sammeln



LOST

Niemand hat was von Urlaub gesagt...

Langsam öffnen sich unsere Augen. Zuerst ist noch alles verschwommen, doch dann wird's klarer. Da liegt man mitten in der Wildnis auf einer Insel und weiß nicht, warum man hier ist und wie man hierher gekommen ist. Nur eines ist klar: Man ist Elliott Maslow, ein Reporter, hat den Absturz des Fluges 815 von Sydney nach Los Angeles überlebt und ist sonst den Fans der TV-Serie gänzlich unbekannt. Aber so was kennen die ja schon.

DREI ABENDE SPANNUNG

Die zehn bis zwölf Stunden Spielzeit werden in sieben unterschiedlich lange Episoden unterteilt. Dabei beginnt jede Episode mit einer »Was bisher bei Lost geschah«-Zusammenfassung und endet abrupt mitten in voller Action mit dem schwarzen Bildschirm und dem dazu gehörigen Sound aus der TV-Serie. Doch zurück zur Hauptfigur. Offensichtlich hat Elliott einen nicht ganz ungefährlichen Feind, der ebenso den Flug überlebt hat. Doch warum ist der hinter ihm her? Die Aufgabe des Spielers ist es, die bruchstückhaften Erinnerungen Elliotts zusammenzutragen, die Wahrheit herauszufinden und zu versuchen, mit dem Gegner irgendwie fertig zu werden. Denn der verfolgt ihn auf Schritt und Tritt. Bei der Vergangenheitsbewältigung helfen dem Protagonisten ab und zu eingespielte Flashback-Sequenzen, wie man sie aus der TV-Serie kennt. Im Spiel werden diese auch als Gameplay-Mechanismen verwendet. Als Journalist hat Elliott natürlich auch eine Kamera

dabei. Die hilft ihm beispielsweise dabei, die richtigen Informationen zu erwischen. Zum Beispiel braucht Elliott in einer Episode Kates Hilfe. Er muss also in seinen Erinnerungen kramen und sieht, dass Kate während des Fluges 815 Handschellen getragen hat. Von dieser Erinnerung muss er also ein Foto mit seiner Kamera machen. Da niemand sonst weiß, dass sie Dreck am Stecken hat und mal im Knast saß, kann er sie erpressen und so die benötigte Hilfe bekommen. Man trifft auch noch mehr Bekannte aus der Serie wieder: Jack, Sawyer, Sayid oder auch John Locke oder Ben, den Anführer der »Anderen«. Und schon braucht Jack am Strand in der nächsten Episode die Hilfe von Elliott. Hier soll man in einer Art Rätsel den Strom bestmöglich umleiten. Zusätzlich braucht man aber auch ein paar mathematische Kenntnisse, um die Spannungsmesser im grünen Bereich zu halten.

LAUTER GEHEIMNISSE

Der Fokus liegt also darauf, spannende Rätsel zu lösen und Items zu sammeln. Jedoch gibt es auch ein paar Action-Einlagen. Denn plötzlich taucht das mysteriöse Rauchmonster auf und Elliott muss durch den Dschungel fliehen und sich an Wegmarkierungen halten, um nicht völlig die Orientierung zu verlieren. An anderer Stelle muss man mit einer Fackel eine dunkle Höhle erkunden, immer mit der Angst im Nacken, in ein tiefes Loch zu stürzen. Dadurch, dass die Entwickler eng mit den Produzenten der TV-Serie zusammenarbeiten,

hat man permanent das Gefühl, man befinde sich inmitten der Serie. Und dazu trägt nicht nur die grafisch exakte Nachbildung der Insel durch die Yeti-Engine bei, sondern ganz besonders auch die gelungene Darstellung der Charaktere mit ihren originalen Synchronstimmen. Durch all diese Features werden Fans der Serie wohl hellauf begeistert sein. Aber auch Spieler, die bisher noch nicht vom »Lost«-Fieber angesteckt wurden, könnten sich aufgrund der prickelnden Abenteuer-Elemente und der immer wieder eingestreuten Action-Würze gut unterhalten fühlen. Diese Mischung aus Spannung, Ungewissheit und Abenteuerflair steht dem Spiel gut.

Ann-Kristin Witter

Lost

GRAFIK/

Originalgetreue Nachbildung der Insel und Darsteller

7

SOUND/

Original deutsche Synchronstimmen, wieder erkennbarer Serien-Sound

7

STEUERUNG/

Logisch, leicht und handlich, passt schon

7

Übernatürliches und mysteriöses TV-Serien-Flair, recht geradlinig, etwas wirr manchmal - für Fans halt.

7.1 aus 10



Erscheint/ 7. März 08

AUF EINEN BLICK

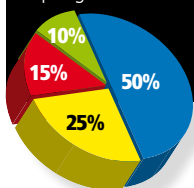
Publisher/ THQ
Hersteller/ Rainbow Studios
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Offroad-Fun-Racer
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Bei Cross- und Offroad-Rennen mit gemischten Fahrzeugklassen fliegt einem der Dreck nur so um die Ohren!

DAS STECKT DRIN

- Motocross
- Quadbikes
- Rampen
- Sprünge



MX VS. ATV: UNTAMED

Irrwitzige Tricksprünge und rasante Kopf-an-Kopf-Rennen

Die beliebtesten Spaß-Vehikel gehen an den Start, um auf der Xbox 360 eine Offroad-Party zu feiern. In »MX vs. ATV: Untamed« klemmt man sich hinter das Steuer von Minibikes und wühlt damit ordentlich Staub auf, alternativ stehen Crossbikes, Quads, Buggies, Pickups und Monstertrucks zur Verfügung. Die verschiedenen Fahrzeugklassen treten in zehn verschiedenen Modi in beliebiger Aufstellung gegeneinander an. Zu den Varianten gehören Super-Cross, Freestyle-Events, der X-Cross-Modus und auch Minimoto-Events, die mit kleinen Vehikeln ausgefochten werden. Im Waypoint-Modus fährt man im freien Terrain einzelne Zielmarkierungen an. Das Spiel gibt dabei einen knackigen Schwierigkeitsgrad vor. Oft düst das Fahrerfeld sofort an einem vorbei, sobald man einen kleinen Fehler macht. Als würde ein unsichtbares Gummiband die Gegner zusammenhalten, bleibt das gesamte Feld immer eng beieinander und große Vorsprünge sind die absolute Ausnahme. Schaltet man den Schwierigkeitsgrad auf Anfänger, hat das leider wenig Folgen für den aggressiven Fahrstil der Gegner. Klar, für Fortgeschrittene ist das toll. Aber Einsteiger tun sich extrem schwer, und Gelegenheitspieler müssen zumindest Frustration mitbringen.

KEINE HÖHEPUNKTE

Der Mehrspieler-Modus verspricht Trost. Hier kann man sich zu zweit auf dem Splitscreen mit Staub und Schlamm duschen. Zusätzlich zu den Modi aus den Einzelrennen gibt's fünf Minispiele, zum Beispiel das Motor-Hockey. Onlinefähig ist »MX vs. ATV« auch,

und zwar für bis zu sieben Mitstreiter. Wegen der langen Ladezeiten kommt da allerdings wenig Freude auf; zumal sich Sessions sofort komplett zurücksetzen, sobald bei einem Mitspieler Probleme auftreten. Die Grafik haut uns nicht vom Hocker. Die von Sand, Schotter, Canyons oder Flugbetrieb geprägten Arenen und Kulissen punkten nicht gerade mit Detailreichtum, und fallen durch langweilige Texturen auf. Dafür verspricht die Vielfalt des Designs einiges an Kurzweil, dazu kommen gelungene Animationen und schicke Lichtverhältnisse. Dass der Videotrailer vom Marktplatz recht viel Schlamm und Schmutz verspricht, führt ein bisschen in die Irre: Im Spiel bleibt höchstens etwas Dreck am Fahrer haften, das Fahrzeug sieht aber immer aus wie frisch aus der Waschstrasse. Wer »Sega Rally« kennt, weiß, was technisch möglich wäre. Bei besagtem Offroad-Konkurrenten hinterlassen die Reifen tiefe Rillen im Matsch, die sich auch auf die Lenkung auswirken und jede Runde zur neuen Herausforderung machen. In »MX vs. ATV« zieht's zwar Spuren in den Dreck, Auswirkungen aufs Fahrverhalten haben diese allerdings nicht. Und Schadensmodelle? Fehlanzeige, die Fahrzeuge scheinen unverwundlich. Lediglich die Piloten haut's nach bester Motocross-Manier aus dem Sattel. Bezüglich der Optik der Fahrer bzw. ihrer Fahrzeuge ist Handarbeit angesagt: Wer mag, kann die Vehikel dem eigenen Geschmack anpassen.

LADE...GÄHN!

Also soweit alles ganz nett, wenn auch nicht überraschend oder gar neu. Kommen wir zum Problem:

die Ladezeiten. Wer den Vorgänger auf der Xbox kennt, kann ein Lied davon singen, bei »MX vs. ATV: Untamed« ist's nicht besser. Immerhin, nach rund 20 Sekunden darf man in einer Halle weiter warten und ein paar Sprünge hinlegen, was die restliche Ladezeit überbrücken soll. Ist zwar nett gemeint, aber auf Dauer gehen die Ladepausen echt auf den Senkel – fast so wie der Soundtrack. Der hat mit Nickelback und The Used zwar bekannte Rocker am Start, nur leider ist die Trackliste so kurz geraten, dass sich schnell alles wiederholt. Trotz allem: wer ausreichend Geduld mitbringt, kann mit »MX vs. ATV: Untamed« durchaus seinen Spaß haben. Denn vor allem beim Online-Multiplayer auf den Minibikes geht gut die Post ab.

Jan Heinrich

MX vs. ATV: Untamed

GRAFIK/

Abwechslungsreiche Strecken, aber kaum Tiefe oder Details

6

SOUND/

Kurze Tracklist, die Motorgeräusche nerven irgendwann

6

STEUERUNG/

Solide Steuerung, alle Tricks sind schnell erlernt

8

Grundsätzlich spaßiges, aber letztlich einfallsloses Offroad-Spektakel

6.7
aus 10

Lohnt sich's?

-  Coole Fußball-Action, verbessertes Balancing, kein nerviger Kommentator mehr
-  Kaum neue Ideen, auf Dauer wenig Variation im Gameplay



Erscheint/ 22. Februar 08



AUF EINEN BLICK

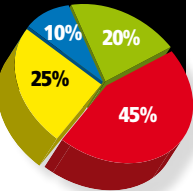
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Sports BIG
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Arcade-Fußball
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Das neueste Fifa Street bringt einige Änderungen, bleibt aber im Grunde gleich

DAS STECKT DRIN

-  1A-Animationen
-  Tempo-Gameplay
-  Spieler-Stile
-  Multiplayer-Hit



live und online

■ Bis zu vier Spieler an einer Konsole ■ Online-Matches mit maximal acht Teilnehmern, die vier gegen vier spielen ■ Einzelspiele, Playground Picks, World Challenge, Leaderboards, Ranked Matches ■ Reichlich Erfolge für 1.000 Gamerpoints

FIFA STREET 3

Fifa ist zu realistisch? Dann kickst du hier richtig!

Die »Fifa Street« - Reihe hat sich trotz wenig berauschender Wertungen zu einem Verkaufsschlager entwickelt. Kein Wunder also, dass es nun auf der Xbox 360 weitergeht. Dazu verwendet Electronic Arts Sports Big die Grafikroutinen der »NBA Home-court«-Engine und mischt das mit der Gameplay-Engine aus »Fifa 08«. Das Ergebnis wirkt erst mal schräg: Die Kicker sehen eher wie Karikaturen der realen Vorbilder aus und sind nicht mehr so realistisch wie in »Fifa 08«. Ein dünner Schlacks wie Peter Crouch wirkt hier noch klappriger und ragt noch weiter über die Köpfe der anderen hinaus. Wayne Rooney dagegen ist eher bullig und untersetzt – na gut, er ist auch ein Bulldozer.

Das neue Animationssystem namens »Ant« ermöglicht flüssigeres Kombinieren von Aktionen; man sieht tatsächlich keine seltsam abgehackten Moves mehr. Jeder Befehl wird sofort umgesetzt – kein Abwarten mehr bis die vorherige Animation beendet wurde. Neben

Fußballern wurden übrigens auch Parkour-Athleten zum Motion Capturing eingeladen. Deren Moves passen perfekt rein. Spieler stoppen an Mauern nicht einfach ab und drehen sich um, sondern laufen an der Wand entlang oder stoßen sich davon ab. Das wirkt so elegant, dass man sich immer wieder dabei erwisch, wie man immer näher an den Wänden spielt. Auch die Arenen selbst schmeicheln dem Auge mit allerlei sehenswerten Licht- und Schatteneffekten sowie kreativen Locations. Schon mal nachts auf einer Öl-Plattform oder einem Hausdach gekickt? Strand und Hafen sind da schon üblichere Szenarios aber nicht minder hübsch inszeniert. Mit sieben Stück ist die Auswahl leider auch nicht all zu üppig.

Den passenden Soundtrack steuern Acts wie Junkie XL, M.I.A. und Underworld bei, es dröhnt also vornehmlich aus der Elektro-Richtung. Zwei weitere Tatsachen lassen ebenfalls erfreut aufhorchen: Zum einen hat man



ES GIBT SOLCHE UND SOLCHE

Alles eine Stilfrage

Finisher, Playmaker, Trickster und Enforcer nennen sich die unterschiedlichen Kicker-Typen. Der Spieler wird einer Kategorie zugeordnet, die den eigenen Fähigkeiten am ehesten entspricht. Ronaldinho mit seinen Combos ist eindeutig ein Trickster, Klose ein Finisher, klar. Es gilt aus dem Kader von zehn Kickern pro Team immer die fünf zu finden, die einander am besten ergänzen. So signifikant sind die Unterschiede aber nicht, dass man jede Klasse braucht – aber bei cleverer Wahl fallen Siege spürbar leichter.



VON TRICKS UND TOREN

Viele Wege führen zum Sieg

Wer Tore schießt, der siegt, klare Sache. Auch bei »Fifa Street« sind Tore immer noch die primäre Methode zu gewinnen. Man wird aber auch für Trickserien belohnt. Also schnell in den Spieloptionen die Siegbedingungen auf Trick-Highscore schalten – schon können Tore einem egal sein

Auch Variationen sind möglich. Wem einfache Tore zu langweilig sind, der kann auch nur Tore per Volley oder Kopf zählen lassen. Oder auch nur Tore, die per Gamebreaker erzielt werden. Natürlich sind auch

einfache Methoden mit Zeit- oder Torlimit möglich. Sie sind halt nicht so kreativ.

Wer genügend Punkte mit Trick-Combos gesammelt hat, steigert auf Knopfdruck die Werte seiner Skills auf Maximum, wodurch Pässe und Tackles viel besser gelingen. Tore sind damit fast ein Kinderspiel. Wenn der Gegner seinen Gamebreaker gleichzeitig auslöst, ist jedoch wieder alles ausgeglichen. Man kann sie also auch taktisch klug aufsparen und später zünden.



endlich auf einen nervigen Kommentator komplett verzichtet, zum anderen rufen sich die Spieler in ihrer jeweiligen Landessprache Kommandos zu. Kleines Beispiel: Trezeguet verliert den Ball, da er zu lange rumtrickst und Podolski schreit »Pass doch mal auf da!« und Kollege David Villa ruft gleich ein »Abajo« hinterher und alle scheinen sich untereinander zu verstehen. So klappt's also mit der Völkerverständigung! Bei einem Game mit so internationaler Starbesetzung passt das gut rein, schließlich kämpfen hier über 250 Spieler aus 18 Nationen um die Krone des Straßenfußballs. Da dürfen natürlich die Brasilianer genauso wenig fehlen wie Deutsche, Franzosen, Italiener, Portugiesen oder Türken. Neuseeländer, Australier und Chinesen sind da eher die Exoten. Wer kein Nationalteam will, greift einfach auf 25 Street Teams mit kunterbunt gemischten Kadern und auch Legenden wie Eric Cantona oder Zico zurück.

Kenner der Vorgänger werden sich beim ersten Match verwundet die Augen reiben, denn nun stehen jeweils fünf Männer pro Team auf dem Feld, also Torwart und vier Feldspieler. In den

vergrößerten Arenen kommt so ein besserer Spielfluss zustande und das Ganze hat mehr Ähnlichkeit mit echtem Fußball. Vorbei also die Zeiten der Blutgrätschen-Orgien. Die Steuerung ist simpel aber effektiv. Schuss, hoher Pass, normaler Pass und Heber für Tricks sind auf die Aktionstasten verteilt, die Schultertasten lassen sprinten, lösen Gamebreaker aus. Der rechte Analogstick kann für flüssige Combos, lässige Übersteiger und ähnliche Zaubertricks am Ball verwendet werden. Das passt und geht sofort in Fleisch und Blut über. Auch schwankt die Leistung der KI-Gegner nicht mehr so stark, die Balance der Teams wurde spürbar verbessert. Trotzdem wird man das Gefühl nicht los, dass sich die Matches auf Dauer immer mehr ähneln. Die mangelnde Variation im Gameplay war auch bei den Vorgängern schon ein großes Manko, das hier also leider nicht ausgemerzt wurde.

Der Umfang der Solo-Modi gibt aber keinen Grund zur Klage: Einzelmatches, Head to Head (Matches mit vorgefertigten Siegbedingungen), Trainings-Modus und Playground Picks – alles dabei. Bei letzterem wählen zwei Spieler sich aus einem Kader von zehn Fußballern ihre fünf aus, wie beim Schulsport oder Straßenfußball eben üblich, und legen los. Eine nette Variation aber im Grunde kaum der Rede wert. Den Schwerpunkt bildet aber die »Fifa Street Challenge«. Hier müssen neun Wettbewerbe mit je zwei bis sechs Matches gemeistert werden, um Medaillen und neue Teams freizuspielen und das nächste Event freizuschalten. Aber erst mit menschlichen Mitspielern trumps »Fifa Street« rich-

tig auf. Dann spielt logischerweise die Gegner-KI keine Rolle mehr. So kann man sich an den Matches vier gegen vier auch dann noch erfreuen, wenn der Soloteil schon längst durchgezockt ist.

Seckin Özdünder

Fifa Street 3

GRAFIK/
Stylische Comic-Kicker, hübsche Kulissen, flüssige Animationen

7

SOUND/
Klasse Elektro-Tracks, kein nerviger Kommentator mehr

8

STEUERUNG/
Einfach und handlich, genau wie es sein soll

8

Der bisher beste Teil der Reihe punktet mit prima Balancing und einfacher Handhabung

7.7
aus 10

„Erst mit Mitspielern trumps das Game richtig auf“



Erscheint/ erhältlich

NFL TOUR

Manchmal ist weniger einfach nur weniger

Preisfrage: Was erhält man, wenn man »NFL Street« den Namen wegnimmt, den Umfang reduziert, die Spielzüge kastriert, Trick-Moves entfernt und die KI ausschaltet? Ein ziemlich mieses Arcade-Football – oder doch eher »NFL Tour«? Die Antwort ist: beides! Mit der Abkehr vom bewährten »NFL Street«-Franchise tut EA Sports BIG sich und uns keinen Gefallen. Die Idee war ein unkompliziertes Arcade-Game für die breite Masse – herausgekommen ist ein Spiel, das niemand braucht. Da hilft auch die NFL-Lizenz inklusive aller Superstars wenig.

SCHUSTER, BLEIB BEI DEINEN LEISTEN

Pro Team stehen sieben Mann auf dem Feld und zwar ohne schützende Protektoren. Das Spielfeld ist zudem kleiner, es gibt keine Fieldgoals und auf einen Referee wird ebenfalls verzichtet. So weit, so gut. Das Fehlen spektakulärer Trick-Moves und der allseits beliebten Gamebreaker schmerzt, waren sie doch die Würze von »NFL Street«. Zwar werden Tackles mit Zeitlupeneinsatz gekonnt in Szene gesetzt und auch das Abschütteln von lästigen Verteidigern und das Entlanglaufen an der Wand sind nette Einfälle aber bei weitem kein Ersatz. So bleibt eine aufs nötigste reduzierte Football-Variante, die kaum Neues bietet. Anfangs sieht es eigentlich noch gar nicht so schlecht aus, denn die Grafik ist schön bunt und flott, wenn auch wenig detailliert, der Einstieg gelingt schnell und die ersten Erfolge lassen nicht lang auf sich warten. Leider ändert sich das auch in den höheren Schwierigkeitsgraden wenig, denn die

KI reagiert kaum dynamisch und ist leicht auszukontern. Da nur eine mickrige Auswahl an Spielzügen zur Verfügung steht, gestalten sich die Spiele alle sehr ähnlich. Hat man einmal den Dreh raus, führen lange Pässe auf die Wide Receiver fast immer zu einem Touchdown. Spaß kommt da höchstens im Multiplayer auf. Entweder zu viert an einer Konsole oder online zu zweit.

EINÖDE

Auch die Spielmodi geben kein besseres Bild ab. Die bieten nämlich kaum Abwechslung. Entweder wagt man sich an Einzelspiele oder an den Tour-Modus. Der führt einen zwar in 14 US-Metropolen, die Stadien sehen aber irgendwie alle gleich aus. Auch mit den uninspirierten Mini-Games wird man kaum Spaß haben. Passend dazu der schmerzvoll schlechte, englischsprachige Kommentator. Einerseits veräppelt der die sich ständig wiederholenden Sprüche in anderen Sport-Games, schafft es aber gleichzeitig, dies so oft zu wiederholen, dass man schon nach wenigen Spielen seine Lautsprecher zerschmettern will. Dann doch lieber dem gelungenen Soundtrack mit Lupe Fiasco und Rooney zuhören, wenn man das Spielen nicht schon längst aufgegeben hat.

Wertung

Enttäuschender Versuch, die Serie in eine neue Richtung zu bewegen. »Blitz: The League« zeigt, wie es besser geht.

5.8
aus 10

AUF EINEN BLICK

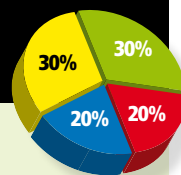
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Sports BIG
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Arcade-Football
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live?/ ja
USK/ o.A.

KURZ & KNAPP

Gaming-Mathematik:
NFL Street minus
Spieldauer ist gleich
NFL Tour

DAS STECKT DRIN

- Misere in Zahlen
- Repetitiver Kommentar
- Eintöniges Gameplay
- Schwache KI



WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2

All in!

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Oxygen Games **Hersteller/** Crave Entertainment **Preis/** ab 40 Euro **Genre/** Simulation
Spieler/ 1 - 16 **Xbox Live?/** ja **USK/** o.A.
Erscheint/ erhältlich

Mit 19 Pokervarianten will »World Championship Poker 2« die Glücksspieler ansprechen und holt sich damit zumindest den Titel als umfangreichste Pokersimulationen auf der Xbox 360. Pokerprofis wie Howard Lederer, Erin Ness und Marcel Lusche sind mit im Spiel. Im ausgiebigen Karrieremodus geht es um den Aufstieg aus der Gosse in den Olymp der Pokerlegenden. Da kommen nach und nach die 19 erwähnten Pokervarianten an die Reihe, stets gegen sechs bis acht Pokerfaces am Tisch. Bluffs dürfen auch nicht fehlen, es gibt ein paar Minispiele – klingt alles recht fein, oder?

PUPPENSPIELER

Aber das Game sieht halt so was von reizlos aus. Kein Rahmenprogramm im Karrieremodus, die Weltkarte hässlich, die Animationen hölzern, Charakter wie Barbiepuppen – wie wär's mit Tiefenwirkung auf der Haut gewesen, zum Beispiel? Dann die schlechte Sprachausgabe. Der Kommentator kann nicht zwischen Männlein und Weiblein unterscheiden und betitelt jede Person ganz willkürlich. Dann spricht der Kerl zwar deutsch, die Gegner am Tisch sprechen aber englisch. Kein Wunder, dass kaum Pokeratmosphäre aufkommt. Und wo ist bitte die Unterstützung der Live Cam, die auf der Packungsrückseite angepriesen wird? Wer sie entdeckt – wir sind für Hinweise dankbar. Pluspunkte sammeln letztlich also nur die brauchbare Ausstattung und das halbwegs ordentliche Können der Computergegner.



Wertung

Sehr nüchtern präsentierte Poker-Simulation. Ziemlich reizloses Ding mit immerhin brauchbarem Gameplay

4.7
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



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

Von Karnevals-Kater oder Oster-Faulheit kann keine Rede sein. Unser Leser schreiben uns so fleißig wie eh und je. Hier eine Auswahl...

Richard Lönner

GANZ RUHIG

Ich habe zufällig in eurer Ankündigungsliste gelesen, dass da für 2008 »Shenmue« und »Shenmue 2 plus« steht. Ich werde jetzt ganz nervös. Könnt ihr mehr dazu sagen? Ich glaube, es gibt mittlerweile Millionen von Gamern, die sehnsüchtig auf eine Fortsetzung hoffen. Eine Neuveröffentlichung der ersten beiden Teile würde sicher viel Geld in Segas Taschen spülen. Eventuell merkt Sega ja dann endlich, was die Fans wollen. Die Foren glühen schon.

Peter-Marc Straub

Sagen wir's mal so: Eigentlich packen wir keine Titel in die Terminliste rein, die über Xbox Live als Xbox-Original-Download wiederveröffentlicht werden. Vielleicht hilft dir diese Information?

GANZ RICHTIG

Eines gleich vorweg: Das Interview in der Februarausgabe über unseren Clan, die Modern Primitives, ist einfach spitze geworden! Bin sehr zufrieden damit, das Feedback der Leute ist sehr positiv! Vielen Dank! Nur leider stimmt die Adresse unserer Homepage nicht! Da dürfte sich bei euch wohl ein kleiner Rechtschreibteufel eingeschlichen haben: Die Adresse

lautet www.mp-clan.at – nicht www.mp-clan.de. Na gut, jetzt ist es zu spät, ich wollte euch trotzdem nur darauf aufmerksam machen.

MP Pastor

Es ist nie zu spät! Wir haben verantwortlichen Redakteur die Adresse hundert Mal an die Tafel schreiben lassen: www.mp-clan.at; www.mp-clan.at; www.mp-clan.at; www.mp-clan.at; www.mp-clan.at; www.mp-clan.at...

GANZ UNKLAR

Ich würde mich freuen, wenn ihr über die Produktion von »Star Wars - Knights of the Old Republic 3« näheres erfahren könntet. Und auch die Leser informieren. Ich habe schon viel im Internet recherchiert, aber die Statements sind sehr verworren. Mal soll es erscheinen, dann wieder nicht, dann als Online-Game und dann wieder für Einzelspieler; mal wird es von Obsidian produziert, dann von Bioware. Könnt ihr euch da nicht mal für klare Verhältnisse einsetzen?

Sven Rechburg

Du wirst es nicht glauben, aber gerade heute wurde unser schneller Draht zu George Lucas von einem tief tauchenden Tintenfisch abgerissen. Deshalb haben

wir Schorsch nicht erreicht, das ist schade. So können wir nur vermuten, dass »Star Wars - Knights of the Old Republic 3« tatsächlich in Arbeit ist. Aber bei wem? Obsidian bastelt momentan an zwei Rollenspielen, eines im »Alien«-Universum, und ein noch nicht offiziell angekündigtes Werk. Letzteres wird gemeinsam mit Sega gemacht, weshalb ein »Knights of the Old Republic 3« unwahrscheinlich scheint. Und Bioware? Arbeitet bereits an einem weiteren »Mass Effect«, heißt es. Wobei das natürlich im Star-Wars-Universum könnte. Oder? Nein, nur ein Scherz. Ach ja, und dann waren wir neulich bei einem Developer im englischen Hinterland zu Gast, da hatten die Grafiker Stormtrooper- und Boba-Fett-Poster an der Wand hängen. Nerds?

GANZ GRIECHISCH

Mist, meine Xbox 360 hat mir heute den Ring of Death gezeigt. Nach knapp einem Jahr und drei Monaten dachte ich schon, dass meine Konsole keine Montags-360, und immun gegen jegliche Fehler sei. Denkste! Jetzt würde ich gerne meine 360 zum Händler zurückschicken, beziehungsweise vom UPS-Mann abholen lassen. Aber meine Sorge ist, ob ich irgendwie meinen Gamertag retten kann. Bitte antwortet mir und ich verspreche, dass ich euch drei Tafeln original griechische Schokolade (mit original Schweizer Vollmilch) zukommen lasse.

Panagiottis Karamannis

Wenn du die Konsole über den UPS-Mann abholen lässt, musst du nur die Konsole verschicken, die Festplatte kannst du be- und die Daten erhalten. Schließlich bedeutet der rote Ring des Todes in aller Regel nicht den Tod der Festplatte. Falls du die Konsole beim Händler komplett umtauschen magst, kannst du dir ein Konto auf www.xbox.com einrichten und das Gamertag registrieren, falls das nicht sowieso schon passiert ist. Danach kannst du bei der neuen Konsole im Dashboard direkt

Anfang Dezember hatte ich Fragen bezüglich eines Games und auch technische Fragen zum Kauf eines HD-Fernsehers. Ich habe mich entschieden, mein altes Xbox-Forum links liegen zu lassen und eures zu probieren! Und ich bin begeistert: Die User und Mods sind kompetent, freundlich und es ist auch eine Menge los. Ich hab zu jeder Frage – und es waren eine Menge – Antworten und Meinungen gefunden, die mir auch wirklich geholfen haben! Und das nicht erst nach Tagen sondern schlimmstenfalls Stunden! Eine Kritik hab ich dennoch: die Suchfunktion. Egal was ich eingabe, es werden immer circa vier Millionen Suchergebnisse angezeigt, die kein bisschen mit dem Schlagwort zu tun haben! Meist klappt's erst nach vier oder fünf Versuchen...

Christoph Rommel

Wir geben die Komplimente natürlich weiter an unsere Leser und Forumsbesucher, denen das Lob ja eigentlich gebührt. Und die Suchfunktion? Ja, wir arbeiten daran. Wenn dieses Heft am Kiosk liegt, sollte die Suche tatsächlich brauchbare Ergebnisse liefern.

HIER WERDEN SIE GEHOLFEN



LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

Ich war ziemlich verwundert, als ich den Bericht über das Spiel »Tiberium« in eurer letzten Ausgabe gelesen habe. Dort habt ihr geschrieben, dass »Halo 3« eine ziemlich verworrene Story hat. Ich weiß nicht, wie ihr zu dieser Annahme kommt, denn für mich hätte die Story von »Halo 3« gar nicht besser sein können, da nicht nur alle Fragen von den ersten beiden Teilen und den Büchern restlos beantwortet werden, sondern auch eine sehr spannende Geschichte erzählt wird. Ich glaube, dass die Story nur für diejenigen verwirrend ist, die sich mit der Thematik einfach nicht richtig gefasst haben.

Lukas Klenke

Auch wenn wir's uns jetzt mit dir verscherzen: spannend kann die »Halo«-Story höchstens finden, wer sich beim Zu-Bett-gehen von Mutti Märchenbücher vorlesen lässt. »Halo 3« ist sicher vieles: sauber gemachte Action, ein toller Live-Shooter und so. Aber wenn jemand was richtig Spannendes sehen mag, empfehlen wir da eher das Finde-den-kleinen-Unterschied-dann-zieh-ich-was-aus-Nachtprogramm auf DSF.

»Gamertag wiederherstellen« auswählen. Und schon hast du deine Identität wieder. Spielstände natürlich nicht. Die müsstest du schon auf einer Speicherkarte sichern, zusammen mit dem Gamertag. Kriegen wir jetzt eine Schoki?

GANZ FREUNDSCHAFTLICH

Ich find's schon schlimm genug, dass all die teuer gekauften Games nicht mehr gezockt werden. Wie schön waren doch die Zeiten als man via online bei »Ghost Recon Advanced Warfighter« durchs Gras schlich und taktisch alles niedermähen musste. Und nun? In der gesamten Freundesliste sehe ich nur noch »Call of Duty 4«-Zocker. Ich würde gerne mal wieder Retro-Games online zocken. Leider Utopie. Besonders schlimm ist, dass sich die gesamte Community splittet. Es gibt kaum noch Abende, an denen man länger als eine Stunde zusammen zockt. Und warum? Weil die derzeitigen Games völlig ohne Taktik auskommen, alle nur noch geil auf Ränge sind oder Gamerscore jagen. Seht das als einen Hilferuf an all diejenigen, die genauso denken. Sendet mir bitte eine Freundschaftsanfrage an: Der Hirni.

Jens Weißberg

Der Jens sucht Freunde. Bitte helft ihm.

GANZ GTR

Ihr habt mal berichtet, dass die ultimative Rennsimulation »GTR« von SimBim auf der Xbox 360 erscheinen sollte. Habe darüber aber schon länger nichts mehr gehört, wäre nett von euch wenn ihr mir dazu ein paar Infos geben könntet.

Manuel Rapp

Dein Gedächtnis ist beeindruckend. Aber Du brauchst es jetzt nicht mehr: »GTR« ist gestrichen. Traurig? Musst du nicht sein. Dasselbe Entwickler-Team arbeitet an einer Rennsimulation mit dem springenden Pferd im Wappen. Du weißt schon – Cavallo Rampante. Scuderia Ferrari halt!

GANZ KLARSICHTIG

Ich glaube, 2008 wird das folgendermaßen laufen: »Crysis« wird auf die Konsolen kommen! Auf einer Messe wird man demonstrieren, wie die »Cry Engine 2« auf der Xbox 360 und PS3 laufen

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Unsere Reportage zum Killerspielverbot ist auf hohe Resonanz gestoßen. Zorn, Unverständnis, ein leises Lächeln zu den Vorschlägen von Politikern sind die Reaktionen unserer Leser. Sag uns deine im Forum auf www.360-live.de

GtS MusChi Das Thema hatten wir doch schon oft, und immer wird ein Problem gesucht was dafür verantwortlich ist! Nun sind's halt Killerspiele aber alle bisherigen Aussagen sind nur dummes Gelaber der Politiker! Die haben einfach keine Ahnung, dumm nur, dass sie am längeren Hebel sitzen!

orc Wozu der Stress? Man kann die Spiele entweder in Österreich bestellen, oder ganz bequem in 18er-Auktionshäusern ersteigern. Von mir aus können sie hier alles verbieten, solange man es auch ganz leicht woanders herbeikommt.

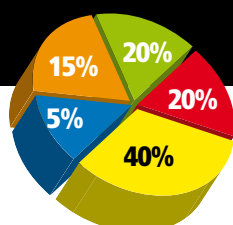
OAM Furious Was den Politikern alles einfällt. Ich spiele solche Games, seit ich elf bin – damals »Max Payne« – und stellt euch vor, ich bin immer noch nicht Amok gelaufen.

MasterMo007 Die Spielehersteller sollten einfach klagen, dann bekommen wir die europäischen Kontrolleure.

360FAN Ich verstehe das sowie so nicht. Es geht doch nur um Games. Und die machen da so eine große Sache draus...

LESERPOST IN ZAHLEN

- Charts
- Termine
- Heft-Lob
- Foren-Lob
- Tiberium



wird. Im Klartext heißt das: Es werden Spiele, die mit der »Cry Engine 2« entwickelt werden, kommen. Es ist also nur eine Frage der Zeit, bis »Crysis« auf der Xbox 360 erscheint. Warum nämlich ein Spiel neu entwickeln, wenn man doch schon eins hat. Ich denke außerdem, dass die Xbox 360 besser abschneiden wird als die Playstation 3. Stichwort: Prozessorarchitektur! Sogar Valve-Chef Gabe Newell hält die Playstation 3 für ein »totales Desaster«.

David Gräfe

Uns fehlt da gerade die Argumentation: wie hängen ein Desaster und die Prozessor-Architektur der Xbox 360 zusammen? Na egal. »Crysis« auf der 360 wäre jedenfalls fein. Kann ruhig kommen.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Es ist zwei Uhr morgens und ich kann nicht schlafen, weil mich eine Frage beschäftigt. Die wäre: Wird es ein Formel-1-Game für die Xbox 360 geben? Ich als eingefleischter Formel-1-Fan warte schon sehnlichst auf ein Game für die 360! Ich habe mitbekommen, dass Sony die Lizenz wahrscheinlich nicht mehr bekommt. Stimmt das? Wäre doch bestimmt eine prima Gelegenheit für Electronic Arts oder so, ein F1-Game auf die Konsole zu bringen, oder?

Patrick Luft

Kannst dich neben unseren Chefredakteur stellen, wir machen dann einen Wettbewerb, wer die dickeren Ringe unter den Augen trägt. Der Kerl hat nämlich dieselben Schlafprobleme wie du, weil ihn dieselbe Frage beschäftigt. Die Gerüchte, dass Sony keine Exklusiv-Lizenz mehr besitzt, fußen auf einer soliden Grundlage. Offiziell angekündigt ist bisher zwar keine F1-Sim, aber es gibt viel versprechende Chancen: Electronic Arts zum Beispiel hat offiziell den weißesten Schwarzen unter Vertrag genommen, der uns seit »Grand Theft Auto IV« untergekommen ist – Beinhaltet Weltmeister Lewis Hamilton. Warum, wenn nicht um ein Racing-Game zu bewerben? Abgesehen davon hat Electronic Arts vor einigen Jahren bereits Erfahrung mit F1-Simulation gesammelt. Außerdem hat Activision bekanntlich Bizarre Creations gekauft. Die müssten doch nach »The Club« und »Project Gotham Racing 4« gerade nichts zu tun haben, oder?

SCHNIPSEL

LEUTE, EUER MAGAZIN GIBT'S BEI UNS IN DER STADT NICHT... KILLERVOLH
Doch, gibt's. Wenn 360 Live mal nicht vorrätig ist: bitte den Händler, das Heft zu bestellen. Dann hast du's am nächsten Tag, ohne Zusatzkosten.

WOZU ZAHLE ICH ALS DEUTSCHER EIGENTLICH DEN VOLLSTÄNDIGEN PREIS FÜR XBOX LIVE, WENN ICH MIR VOM DEUTSCHEN MARKTPLATZ NUR DIE HÄUFTE ZIEHEN KANN?
Berechtigte Frage. Ja, warum eigentlich? Zahl nicht, wenn du wirklich unzufrieden bist!

KÖNNET IHR MIR BITTE MEINE FREUNDSCHAFTSANFRAGE BEANTWORTEN? ICH LEBE NÄMLICH DAS MAGAZIN SEHR GERNE UND HABE DUECH DESHALB EINE FREUNDSCHAFTSANFRAGE GESCHICKT.
CHRISTIAN MOROZ

Sorry, Christian, aber Xbox Live lässt nur 100 Freunde zu. Du bist Nummer 101.

ICH WÜRDTE MICH FREUEN, WENN SIE MAL EIN INTERVIEW MIT UNSEREM CLAN MITTEHN WÜRDEN. ET HELMUTY
Können wir machen.

WENN SIE VOM 360 LIVE MAGAZIN SIND, WARUM HABEN SIE DAMIT SO WENIGS GAMERSCORE? OUD STRANGLER
Das scheint nur so. Wir haben den Score-Zähler schon zweimal überdreht. Daher.

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

SPRUCH DES MONATS

„Für einen Friedensnobelpreis würde ich töten“
Thing

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

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

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	SPIEL DES JAHRES
Entwickler-Blog, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Test Drive Unlimited, Call of Duty 4, Ad- vanced Warfighter 2	Metal Slug 3, Rez HD, Screwjumper, Omega Five	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Sieger und Analyse

CONSOLES SPORT LEAGUE

GEGNETSUCHE LEICHT GEMACHT

Es ist nicht immer ganz einfach, den passenden Gegner in einer Liga zu finden. Speziell bei beliebten 1-on-1 Spielen, »Fifa 08« beispielsweise, ist es äußerst schwierig, einen anderen Gamer zu finden, der nicht nur nett ist, sondern auch Zeit für ein Match hat. Und genau dafür gibt es seit Anfang Januar den »Auto Challenger« in der Consoles Sports League. Dieser ermittelt in jeder Liga auf Wunsch automatisch Matches zu zwei festen Terminen. Damit genü-

„Lieber zwei feste Termine, als vier Termine und immer nur die gleichen Typen, gegen die man spielt“

gend Zeit zur Planung bleibt, geschieht das immer genau eine Woche vor dem angesetzten Match. Die festgesetzten Termine sind Mittwoch, 20 Uhr, und Sonntag, 19 Uhr. Wirkt auf den ersten Blick ein wenig eingeschränkt, hat aber alles seinen Sinn. »Die Erfahrung in der ESL hat gezeigt, dass zu viele Terminangebote im Auto Challenger nur dazu führten, dass sich letztlich für den Spieler weniger Gegner im Auto Challenger fanden. Lieber zwei feste Termine und immer wieder neue Spieler gegen die man spielen kann, als vier Termine und immer nur die gleichen Typen gegen die man spielt, beziehungsweise spielen muss«, erklärt Community Manager Stefan »Speedy« Weber die Entscheidung.



**CONSOLES
SPORT LEAGUE**
WWW.CONSOLES.NET

072 / 360 LIVE

Der Entwickler-Blog EINBLICKE IN SACRED 2

Hallo, mein Name ist Stefan Ruthenberg und ich schreibe mal ein paar Worte zu meiner Arbeit im Soundbereich. Zunächst mal ein paar Details zu meinen konkreten Aufgaben: Im Wesentlichen kümmere ich mich darum, dass die so genannten »Hard-Effects« toll klingen und gut überkommen. Dazu gehören alle Waffen- und Rüstungssounds, die Geräusche der Gegner (wie Treffer, Sterben, Hinfallen und so weiter) und alle beweglichen mechanischen Objekte. Letztere sind die Sounds, die beispielsweise für das Öffnen von Truhen oder Türen benötigt werden. Außerdem vertone ich alle Reittiere im Spiel.

Das Erstellen von Sounds ist eine vielschichtige Angelegenheit. Es gibt eine kreative Seite, aber es müssen auch technische Aspekte berücksichtigt und der Sound ins Spiel richtig eingebettet werden.

Betrachten wir einmal einen Charakter. Man kann ihm Stiefel anziehen und je nach Typ und Untergrund ergibt sich beim Laufen ein anderer Sound. Unabhängig vom Schuhwerk kann beim Rennen aber auch die Rüstung Geräusche von sich geben, wie beispielsweise das Klappern und Klirren bei einer Kettenrüstung. Damit sind die Bewegungsgeräusche schon sehr vielfältig.

Doch wie werden solche Sounds erstellt? Für manche Sounds kann ich auf bestehende Sound-Bibliotheken zurückgreifen. Hier verwenden wir unter anderem die »Hollywood-Edge« und die »General 6000« von Sound Ideas. Diese beiden Libraries werden auch in sehr vielen Filmen verwendet. Meist – oder eigentlich immer – können diese Sounds aber nie eins zu eins übernommen sondern müssen angepasst werden, zum Beispiel in Lautstärke und Frequenzbild. Nun benötige ich sehr häufig natürlich auch Sounds, die ich in keiner Sammlung finde. Diese muss ich dann selbst aufnehmen. Um den Bewegungssound für eine Lederrüstung nachzuahmen, schnappte ich mir beispielsweise den langen Ledermantel von Kumpel Tobias. Leider klang der noch nicht so richtig nach Leder. Also habe ich einen Lederrucksack mit einer schweren Kette gefüllt und den Mantel noch mit reingestopft. Dann kräftig geschüttelt und aufgenommen. Das klang dann richtig.

Beim Aufnehmen wiederum kommt es auf hochwertige Mikrofone und den richtigen Raum an, denn die

Sounds dürfen auf gar keinen Fall einen hörbaren Raum-Anteil, also Hall, haben. Bei Bewegungssounds beispielsweise soll der User ja später das Gefühl haben, dass er in einer weitläufigen Abenteuerlandschaft unterwegs ist. Sollte er aber in einem Raum oder einer Höhle herumlaufen, wird der Hall in Echtzeit berechnet und hinzugefügt.

Waffen findet man glücklicherweise häufig in Sound-Sammlungen, denn sonst müssten wir uns hier ein ganzes Waffenarsenal anlegen und uns die Rüste einbauen. Dabei würden wir aber schnell feststellen, dass so ein Schwert eigentlich einen sehr laschen Sound hat. Um solche Sounds filmreif aufzupeppen und schneidend klingen zu lassen, gibt es eine Reihe von Maßnahmen in der Nachbearbeitung (Postproduction). Damit etwas fetter klingt, werden verschiedene Sounds mit möglichst unterschiedlichen Frequenzen übereinander gelegt. So kann ein Schwerttreffer beispielsweise aus einem Schwert, einer Kette und einem Punch (Schlag in einen Sack) erstellt werden. Außerdem werden noch ein paar akustische Veränderungen vorgenommen, aber die bleiben Betriebsgeheimnis. Als Programme verwende ich hierfür »Cubase«, »Wavelab« und »Soundforge«.



BIO

NAME/ Stephan Ruthenberg
SCHON GEWUSST?

Stephan Ruthenberg ist seit 2004 bei Ascaron Entertainment und war vorher als Sound Engineer unter anderem für den WDR und die Firma Steinberg tätig. Seine Aufgabe für »Sacred 2« ist die Erstellung von Soundeffekten für Kampf und Bewegung.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT
Nero Redgrave
vom Clan German Legends



NAME/ SVEN RÜTZ **ALTER/** 22 **BERUF/** AUF JOB-SUCHE **WOHNORT/** RIBNITZ-DAMGARTEN **AUFGABE IM CLAN/** EINER VON ZWEI LEADERN **WEBSEITE/** WWW.GERMANLEGENDS.DE

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

SVEN RÜTZ: Für uns sind Zusammenhalt, Teamplay, Kommunikation und Fairplay das Wichtigste.

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

SR: Wir trainieren zweimal die Woche und dann jeweils zwei Stunden. Bei besonderen Anlässen, einem bevorstehenden War beispielsweise, intensivieren wir das Training. Sprich wir trainieren öfter und länger.

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

SR: Die Consoles Sport League ist definitiv eine feine Sache. Dank der Online-Möglichkeiten der neuesten Konsolengeneration ist auch uns Konsoleros endlich das möglich, was PC-Gamer schon lange in der eSports-Szene genießen dürfen.

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

SR: Die eSports-Szene bei den Konsolen erfreut sich großer Beliebtheit. Es ist kaum zu übersehen, dass die Verbreitung immer weiter voranschreitet. So gibt es mittlerweile unzählige Konsolen-Clans und jede Menge eSports-Veranstaltungen. Ein Traum für jeden Konsolero also!

360 LIVE: Wie wichtig ist Erfolg für euch?

SR: Erfolge sind uns wichtig. Natürlich versuchen wir, stets zu gewinnen. Aber es kommt nicht nur auf den Sieg an, sondern auch auf ein faires Spiel und die Freundschaft zwischen den Clans.

360 LIVE: Gibt es ein Spiel, auf das ihr schon so richtig scharf seid?

SR: Natürlich! Besonders freuen wir uns derzeit auf »Rainbow Six Vegas 2« und »GoW 2«.

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

SR: Das wäre definitiv »Unreal Championship 2«

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

SR: Xbox Live ist im Grunde schon sehr gut. Wir vermissen jedoch konkrete Clan-Features. Es sollte beispielsweise möglich sein, das Clan-Tag standardmäßig vor den Namen zu setzen. Oder auch das Eintragen von Siegen und anderen Spielstatistiken.

www.360-live.de



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

MEHR STOFF FÜR KOOP-FANS

Ist wohl noch ein bisschen hin zum nächsten »Ghost Recon«-Teil. Aber für all die Spieler, die sich in »Rainbow Six« zu eingeeignet fühlen, gibt es seit Ende Januar etwas Erleichterung in Form eines Download-Pakets.

Die »Coop Collection« bringt, wie der Name vielleicht vermuten lässt, frischen Stoff für Koop-Freunde. Insgesamt fünf komplett neue Missionen warten auf die Ghosts. Sie sind auf der Jagd nach Manuel Suazo Azcona, der die Führung der Rebellenbewegung in El Salvador an sich gerissen hat. Sein Ziel: Die politische Lage dort und im Nachbarland Honduras zu destabilisieren.

Serienkenner dürfen sich freuen, denn alle fünf Missionen basieren auf klassischen Karten aus dem Ur-»Ghost Recon« und dessen Erweiterung »Island Thunder«. Darunter »Schlachtfeld« oder »Plantage«. Natürlich komplett in neuem Glanz und an die neue Hintergrundgeschichte kor-

rekt angepasst. Selbstverständlich ist jede der Karten auch in allen Gegeneinander-Modi spielbar.

Zusätzlich stecken im Paket noch vier weitere Karten, speziell für spannende Schlachten gegen andere Ghosts. Zwei davon komplett neu, namentlich »Gewerbegebiet« und »Häuserdach«. »Festung« und »Gefängnis« wiederum kommen ebenfalls aus dem Ur-»Ghost Recon«, beziehungsweise »Island Thunder«.

Passend zur Zahl der Karten gibt's zusätzlich noch neun neue Erfolge für insgesamt 125 Gamerpunkte. Für 800 Points also ein ziemlich gutes Geschäft, auch wenn »Advanced Warfighter 2« inzwischen schon zu den älteren Semestern auf der 360 gehört. Als kleinen Bonus gibt's dann noch das kostenlose »More Guns«-Paket, das dem Einzelspieler-Modus sieben neue Waffen bringt. Darunter das MG36 SAW und das KJY-88-Scharfschützengewehr.

TEST DRIVE UNLIMITED

Preis/ 350

Herst./ Atari

Es ist scheinbar einfach nicht totzukriegen. »Test Drive Unlimited« lockt scheinbar noch immer genügend Spieler aufs Insel-Idyll Hawaii. Anders ist es nicht zu erklären, dass inzwischen schon das sechste Auto-Paket auf dem Marktplatz erschienen ist. Sieben neue Karren warten auf den geeigneten Sammler, darunter der Nissan 350Z Roadster 2004, der Audi A4 Tourenwagen oder der Cadillac Sixteen. 350 Points müssen Rennfahrer und Inselfreunde dafür auf den Tisch legen und die guten Stücke logischerweise beim Autohändler im Spiel zunächst nochmal erwerben. Sparfüchse dürfen sich den Nissan 350Z Roadster 2004 übrigens auch einzeln herunterladen, komplett kostenlos.

CALL OF DUTY 4

Preis/ unklar

Herst./ Activision

Okay, eigentlich ein offenes Geheimnis, dass früher oder später neue Karten für »Call of Duty 4« auf dem Marktplatz einschlagen würden. Schließlich haben die herunterladbaren Inhalte bereits bei Teil zwei und drei für reißenden Absatz gesorgt. Inzwischen ist also auch frischer Mehrspieler-Stoff für den neuesten Spross der Serie angekündigt. Leider geht aus der Ankündigung weder hervor, wie viele Karten es sein werden, noch wie viel Hobbysoldaten von ihrem Sold abdrücken müssen.

»Mit Call of Duty 4: Modern Warfare wollten wir den Fans das bestmögliche Mehrspieler-Erlebnis bringen – und mit den neuen herunterladbaren Inhalten führen wir diese Zielsetzung fort. Auch wir freuen uns auf die neuen Karten und die neue Spielvielfalt und können es kaum erwarten, das Paket fertig zu schnüren und gemeinsam mit den Spielern online zu gehen«, schwärmt Robert Bowling, Community Manager bei Infinity Ward. Immerhin kann man seinem Kommentar entnehmen, dass neben neuen Karten scheinbar auch neue Spielmodi ins Paket geworfen werden. Jetzt muss es nur noch online gehen. Wir hoffen jedoch, dass es preislich im Rahmen bleibt. Anders als die »Guitar Hero«-Inhalte...

TURNIER-BERICHT

OAM FIFA 08 MASTERS SERIES SEASON 2

Insgesamt 40 Spieler gingen bei diesem Turnier an den Start und warteten fieberhaft auf den Anpfiff. Nach einer eher durchwachsenen Gruppenphase mit acht Gruppen à fünf Mann, ging es in der K.O.-Runde im Januar so richtig zur Sache. 16 Spieler wollten ins Finale und jede Runde verkleinerte sich das Feld immer weiter. Schließlich standen die Paarungen für das Finale und den Kampf um den dritten Platz fest. Das Match um den ersten Platz wurde zwischen dzs ilker und drusja Azzuro ausgetragen. Sowohl Hin- als auch Rückrunde endeten

nach Elfmeter-Schießen zugunsten von Azzuro. Um die dritte Position auf dem Siebertreppchen kämpften schließlich dzs z3ro und SaD | Ace. Letzterer konnte sich am Ende durchsetzen.

Die drei Gewinner durften sich über je ein »Fifa«-Fanpaket freuen, die wir zusammen mit Electronic Arts zur Verfügung gestellt haben. Aber auch der undankbare vierte Platz hat sich eine kleine Überraschung verdient. Wir gratulieren allen Siegern und freuen uns auf das nächste Turnier!

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

LIVE ARCADE TOTAL

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

CHESS MASTER LIVE

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Ubisoft Bulgarien **Schwierigkeit/** mittel

Wer sich die »Spyglass Board Games« heruntergeladen hat, wird sich erst mal denken: »Ich habe doch schon ein Schachspiel in dieser Sammlung. Wieso brauche ich jetzt noch eins?« Soviel vorweg: »Chess Master Live« bietet deutlich mehr an Spieltiefe. Wer sich schon länger mit Videospielen befasst, wird bereits über den Namen gestolpert sein – auch die Live-Variante bleibt den Stärken der Reihe grundsätzlich treu. Die KI-Gegner warten mit deutlich unterscheidbaren Verhaltenswerten und Spielweisen auf, während der »Chess Master« der ultimative Gegner ist – und wahrscheinlich nur von einem Kasparov zu schlagen. Schade nur, dass die Schachvariationen wie Dark Chess oder Progressive Chess nicht gegen die Computergegner spielbar sind. Hier muss man mit der klassischen Variante leben. Immerhin sind die anderen Arten wenigstens für Xbox Live gut. Wenn beide Spieler im Besitz einer Live Vision Cam sind, können sich die Gegner bei ihren Zügen ausgiebig mustern – nett! Für Schachneulinge ist der Titel im Gegensatz zu seinen Vorgängern übrigens nur bedingt geeignet. Die Trainingsoptionen kommen deutlich eingeschränkter daher. Wer aber ein richtig tiefgründiges Schachspiel brauchen kann, liegt mit »Chess Master Live« genau richtig.



POKER SMASH

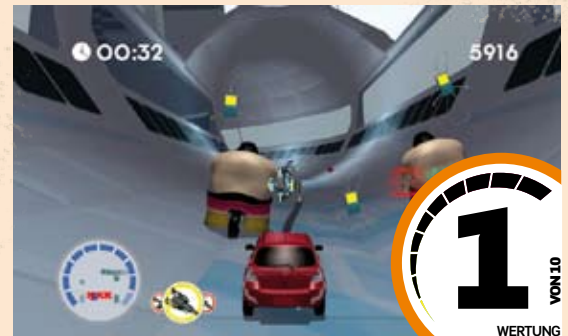
Preis/ 800 **Hersteller/** Void Star Creations **Schwierigkeit/** mittel

Puzzlegames bieten häufig Raum für nette Mischungen. Das hat vor kurzem bereits »Puzzle Quest« bewiesen. Mit »Poker Smash« gehen die Jungs von Void Star Creations einen ähnlichen Weg. Anders als der Name zunächst vermuten lässt, handelt es sich nicht um ein reines Pokerspiel. Stattdessen wird das beliebte Kartenspiel als Grundlage für diesen Puzzler verwendet. Grob gesehen folgt auch »Poker Smash« dem altbekannten »Bringe drei gleiche zusammen«-Schema. Aber mit der Erweiterung, dass die Pokerregeln zumindest ansatzweise zum Einsatz kommen. Für das Zusammenbringen dreier Zehner oder eines Flushs hagelt es Punkte in Form von Chips. Der Clou dabei: Es ist vollkommen egal, ob die jeweilige Hand vertikal oder horizontal liegt. Geübte Spieler schaffen schließlich eindrucksvolle Kombos, um so ihren Punkte-Multiplikator nach oben zu befördern. Zusätzlich wartet noch ein Puzzle-Modus, in dem man bestimmte Formationen vom Bildschirm fegen muss. In punkto Multiplayer gibt's neben dem zu erwartenden Split-Screen-Modus für zwei Spieler auch einen Turnier-Modus für bis zu fünf Spieler, die sich gegenseitig die Chips klauen. Richtig feine Puzzle-Action und dank der Tiefe für jeden Fan ein Muss.



YARIS

Preis/ gratis **Hersteller/** Backbone Entertainment
Schwierigkeit/ leicht



Ist ja eigentlich keine schlechte Idee, ein kostenloses Spiel als Werbemaßnahme zu veröffentlichen. Allerdings sollte es zu denken geben, wenn es sich dabei um ein Rennspiel mit einem Toyota Yaris handelt. Klingt nicht nur paradox, sondern spielt sich auch so. Wirkt zunächst so, als ob Sonys Futuro-Racer »Wipeout« auf der Bremse steht. Spätestens wenn man den Controller in die Hand nimmt, geht dann der Spielspaß komplett flöten. Schwammige Steuerung, ungenaue Kollisionsabfrage, hässliche Grafik, das alles ruiniert jeglichen Spaß. Da reicht nicht mal die Aussicht auf einige Erfolge die man für das Gratisspiel erspielen kann. Glücklicherweise beschützt uns der liebe Gott vor diesem Missgriff: Das Spiel ist offiziell nur auf dem US-Marktplatz zu haben. Anders als beim brauchbaren »Aegis Wing« ist es hier kein Stück schade.

BOOGIE BUNNIES

Preis/ 800 **Hersteller/** Artech Studios/ Sierra
Schwierigkeit/ leicht



Puzzlegames gehen immer. Alles was mit »Bekomme drei Exemplare zusammen und freue dich« erklärt werden kann, ist leicht verständlich und macht süchtig. In diese Kerbe schlägt auch »Boogie Bunnies« der alteingesessenen Artech Studios. Statt jedoch Blasen im Trio anzuordnen, schießt man hier verschieden farbige, flauschige Hasen aneinander. Sind drei beisammen, gibt's je nach Farbe einen anderen Effekt. Rote Karnickel sprengen beispielsweise zusätzlich noch einige andere Exemplare weg. Je höher das Level, desto schneller rückt die Armee der Mümmeler auf den Bildschirmrand zu. Fegt man sie also nicht schnell genug vom Monitor, heißt es »Game Over«. Prinzipiell ein nettes Spiel. Mehr als 400 Punkte ist es jedoch nicht wert. Zu schnell legt sich nämlich der abgedrehte Ersteindruck. Für Fans.

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

Huch, was ist denn mit der 4-on-4-Ladder passiert? Stirbt aus! Bevor wir wieder zur 1-on-1-Ladder übergehen, hier zumindest die besten Duos der 2-on-2-Liga:

	Team		Punkte	Matches
1	NoB.Pf0rtners	●	1273	20
2	fAb BrothersKeepers	●	1241	15
3	GEC-KP Team ReaCh	●	1199	22
4	Alexander Hess	●	1199	21
5	DaYaSing	●	1173	11



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.LEGENDS	●	1456	44
2	mydrusja GoW 4on4	▲	1266	26
3	oNyX.GoW OwnaGe	▲	1156	8
4	ModernPrimitives	▼	1126	15
5	AveX GoW 4v4	▲	1102	10

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	GX K3v0	▲	1418	43
2	GX Dome	●	1411	119
3	MrColl	▲	1374	79
4	GEC-KP Sharker	▲	1370	67
5	xxxx D3NIZ xxxx	▲	1368	46

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	FeAR	▲	1224	17
3	xGHx BaD BoYz EliTe	▲	1209	17
4	WoH.CoD 4	▲	1173	9
5	teamqG.Valour	▲	1162	11



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Okay, immer noch keine Änderung an der »Pro Evo 2008«-Front. Für alle die es trotzdem wagen, gibt's inzwischen immerhin eine Fun-Ladder. Hier die besten Kicker:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Gunnercesc	●	1255	23
2	eAxis doKtor	●	1169	8
3	LaGo	●	1147	18
4	SaD I Matze	●	1077	22
5	Coxeroni	●	1042	10



BURNOUT PARADISE

Alle Fans oppulenter Crashes haben nun auch in der Consoles Sport League die Möglichkeit, Paradise City unsicher zu machen. Hier die besten Rennfahrer:

	Team		Punkte	Matches
1	sky.ProGamer	●	1108	8
2	acX Papst	●	1107	5
3	Sephi virus	●	1089	8
4	maYbe	●	1049	4
5	acX FEDEX	●	1045	2

KLASSIKER NEU ERLEBEN

Seit einigen Wochen bietet Microsoft die ersten Games von der alten Xbox auf Xbox Live zum Download an – »Xbox Originals« nennt sich der Service. Allerhöchste Eisenbahn also, dass wir diese potenziellen Perlen genauer unter die Lupe nehmen. Lohnt sich der Download für 1.200 Points, oder macht man sich lieber auf die Suche nach der jeweiligen Disc-Version? Oder holt man gleich seine alte Xbox vom Dachboden?

HALO

Hersteller/ Bungie **Original erschienen/** März 2002
Gebrauchtpreis/ zirka 5 bis 10 Euro **360 Live hätte gegeben/** 8,5



Demnächst wird »Halo« schon sechs Jahre alt. Ist also kaum überraschend, dass Microsoft den damaligen Meilenstein mit der ersten Ladung von Xbox-Spielen auf den Marktplatz bringt. Wer mit Teil Drei angefangen hat, weiß genau was ihn erwartet. Viel wichtiger aber: Lohnt sich ein Download für 1.200 Points und eine Stunde Lebenszeit mehr, als eine Disc zu kaufen? Eigentlich nicht.

Egal, wie man sich entscheidet, man muss mit einigen Einschränkungen rechnen. Mit der stellenweise furchtbaren Bildwiederholrate beim Splitscreen-Koop, beispielsweise.

Oder die fehlenden neuen Features, was jedoch für sämtliche hier aufgelisteten Spiele gilt. Zumindest Erfolge hätten doch drin sein können! Dazu kommt natürlich, dass »Halo« nicht wirklich eine Rarität ist und man das Spiel bei Ebay und Co. schon ab fünf Euro abstauben kann. Als »Xbox Originals« kostet's umgerechnet knapp 14 Euro. Selten so gelacht!

UNTERM STRICH: Die reguläre Abwärtskompatibilität ist die preiswerteste und damit beste Lösung. Für eine Extraportion Nostalgie könnte man jedoch auch den alten Xbox-Klotz vom Dachboden holen.

CRIMSON SKIES

Hier haben wir eine weitere Perle: »Crimson Skies« ist perfekt gealtert und auch der Mehrspieler-Modus macht noch immer ordentlich Laune. Was die Flugaction in einem Paralleluniversum so besonders macht, ist das perfekt ausbalancierte Gameplay. Fast jeder kann den Controller in die Hand nehmen und waghalsige Manöver fliegen, ohne dass das Geschehen zu banal oder einfach wirkt. Die Emulation ist ebenfalls grundsätzlich. Uns sind keine übermäßigen, Ruckler, Grafikfehler oder ähnliches aufgefallen.

Lediglich ein bisschen Zeilenversatz ist hier und da zu entdecken. Und natürlich die obligatorischen Balken auf HD-Schirmen. Schade nur, dass man auch »Crimson Skies« als Disc-Fassung günstiger als in Download-Form bekommt. Immerhin sechs Euro sparen sich Leute, die sich gerne was ins Regal stellen.

UNTERM STRICH: Eines steht fest. Dieses Spiel muss man gespielt haben. Ob als Download oder in Disc-Form, das hängt von den jeweiligen Vorlieben und dem Geldbeutel ab.

PSYCHONAUTS

Hersteller/ Double Fine Productions **Original erschienen/** Februar 2006
Gebrauchtpreis/ zirka 7 bis 10 Euro **360 Live hätte gegeben/** 8,0

Okay, wir geben es zu: Wir lieben »Psychonauts«. Was Entwickler-Guru Tim Schafer hier auf die Beine gestellt hat, ist eine durchgeknallte Achterbahnfahrt der Superlative. Wir kennen aber auch die Probleme, die einige mit dem Spiel haben. Dem einen oder anderen mag es gar zu durchgeknallt sein, während das Jump'n'Run so manchem auch zu eintönig wird. Dank der abgefahrenen Charaktere und der bissigen

Hintergrundgeschichte spielt man aber dennoch immer weiter. Download-Pflicht besteht aber

auch hier nicht. Zunächst muss man noch immer mit den Rucklern des Originals leben, auch die schwarzen Balken an den Rändern eines Flachbild-Fernsehers wirken nicht gerade elegant. Das wichtigste ist aber der Preis der Original-Disc. Ab sieben Euro ist der geneigte Sammler mit an Bord – also deutlich weniger als die knapp 14 Euro für die Daten auf der Festplatte.

UNTERM STRICH: Auch hier gilt: Bei Interesse lieber zur Disc-Version zu greifen. Die ist ja nun endlich auch auf der 360 spielbar.



Hersteller/ Fasa Interactive **Original erschienen/** Oktober 2003
Gebrauchtpreis/ zirka 8 Euro **360 Live hätte gegeben/** 8,3



FABLE

Hersteller/ Lionhead **Original erschienen/** September 2004
Gebrauchtpreis/ zirka 10 bis 15 Euro **360 Live hätte gegeben/** 9.0

Okay, jeder kann einmal einen Fehler machen. Aber uns geht es dennoch nicht in den Kopf, warum nur das originale »Fable« und nicht die erweiterte Form, also inklusive den »Lost Chapters«, auf den Marktplatz gewandert ist. Zudem haben wir hier leider ein Spiel, das eigentlich auf der originalen Konsole gespielt werden sollte. Warum? Tja, die Emulation ist leider ziemlich mies. Massig Slowdowns und immer wieder Fehler in Soundwiedergabe lassen einfach nicht die Stimmung aufkommen, die das Abenteuer in der zauberhaften Welt von Albion eigentlich prägt. Sicher, viele Versprechungen von Entwickler-Legende Peter Molyneux haben ihren Weg nicht ins Spiel

gefunden. Unterm Strich bleibt dennoch ein Action-Rollenspiel, das jeder Besitzer der alten Xbox einmal gespielt haben sollte. Für 15 Euro sollte man übrigens ein neues »Lost Chapters« erstehen können.

UNTERM STRICH: Muss man gespielt haben. Muss man allerdings auf der alten Xbox gespielt haben. Die fehlerhafte Emulation sorgt für mehr Frust als Lust. Da ist selbst das Aufbauen der alten Konsolen nicht so stressig.



FUZION FRENZY

Hersteller/ Blitz Games **Original erschienen/** März 2002
Gebrauchtpreis/ zirka 9 Euro **360 Live hätte gegeben/** 6.0

Okay, der Nachfolger ist schon seit einiger Zeit auf der 360 zu haben und hat uns auf kleinster Linie überzeugt. Der Vorgänger auf der alten Xbox ist einen kleinen Tick besser. Aber das reicht leider nicht. Noch immer ist's eine Sammlung von Minispielen, die sich allesamt so ähnlich sind, dass selbst im Mehrspieler-Modus bereits nach einer Stunde pure Langeweile aufkommt. Das Tüpfelchen auf dem i ist die miserable Emulation mit ihren Rucklern und Abstürzen – hierfür Geld zu nehmen, ist beinahe schon eine Frechheit. Wer also unbedingt ein Partyspiel mit einstündigem Unterhaltungsfaktor

braucht, kann genauso gut noch eine alte Xbox zur Disc dazukaufen. Als Download spart man sich zwar das Schleppen, das macht das Spiel aber auch nicht besser.

UNTERM STRICH: Kann man sich getrost sparen, egal ob auf Disc oder als Download. Für das Geld lieber »Fahrenheit« herunterladen.



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Hersteller/ Traveller's Tales **Original erschienen/** April 2002 **Gebrauchtpreis/** ab 15 Euro **360 Live hätte gegeben/** 7.0

Die Liste hochkarätiger Xbox-Spiele ist lang. Deshalb ist es überraschend, dass gerade »The Wrath of Cortex« bei den ersten Veröffentlichungen dabei ist. Als neugieriger Spieler sollte man ja eigentlich nur zum Besten greifen. Nichts gegen »Crash«, aber gegen Master Chief und Konsorten sieht es eben schwach aus. Wem aber schon »Crash of the Titans« auf der 360 Freude bereitet

hat, sollte mit diesem Abenteuer der Beutelratte ebenfalls Spaß haben. Ideal also für Jump'n'Run-Fans, denen »Psychonauts« zu abgedreht ist. Hier kann man auch getrost zum Download greifen. Denn auch wenn das Original nicht wirklich als Rarität gilt, findet sich die Xbox-Version nicht ganz so häufig auf Ebay und Konsorten. In Sachen Emulation gibt es ebenfalls kaum etwas zu meckern.

Zwar bekommen wir auch hier kein Breitbild geliefert, dafür bleibt es zum größten Teil ruckelfrei. Und das ist im Vergleich mit anderen »Xbox Originals« ja schon viel wert.

UNTERM STRICH: Ist sicher nicht jedermanns Sache, aber aus technischer Sicht gibt's nichts zu meckern. Aufgrund der wenigen Angebote im Netz tatsächlich ein Download, der vom Marktplatz gezogen werden sollte.



FAHRENHEIT

Hersteller/ Quantic Dreams **Original erschienen/** September 2005
Gebrauchtpreis/ ab 15 Euro **360 Live hätte gegeben/** 8.9

Mit »Fahrenheit« haben wir wiederum ein Spiel, was wirklich jeder gespielt haben sollte. Zumindest jeder, der vor haufenweise gut geschriebenen Dialogen nicht zurückschreckt. Von der Kriminalgeschichte um Lucas Kane und Carla Valenti mit ihren zahlreichen Wendungen wird man einfach gefesselt. Ein Abenteuer klassischer Art, nur eben in modernem Gewand. Spielt sich auch auf Konsole fabelhaft. Und hier können wir auf jeden Fall den Download vom Marktplatz empfehlen. Lange Zeit konnte man zwar das ein oder andere Exemplar noch aus der Grabbelki-

ste im Elektro-Discounter fischen, doch inzwischen sind immer weniger Exemplare im Umlauf. Wer unbedingt eine Disc-Version haben will, ist im Normalfall mindestens 15 Euro los. Da kommt dieses Marktplatz-Angebot also gerade recht.

UNTERM STRICH: Jeder, der nur halbwegs auf interessante Geschichten steht, sollte sich »Fahrenheit« auf der Stelle herunterladen. Ist zwar eine ziemlich lineare und kurze Angelegenheit. Dafür kommt in dieser Zeit keine Langeweile auf.



DAS LETZTE WORT

Das wäre sie also, die erste Ladung »Xbox Originals«. Bringen sie die Konsole wirklich voran? Ist schwer zu sagen. Sammler greifen so oder so zu den Disc-Versionen. Ist beim größten Teil auch deutlich günstiger als die Download-Variante. Einzig »Fahrenheit« kommt als Original einen Tick teurer und ist wie »Wrath of Cortex« schwieriger zu beschaffen. Alle anderen Titel werden einem quasi hinterher geworfen. Schade nur, dass keines der Spiele auch nur im Ansatz gegenüber dem Original verbessert oder an die Konsole angepasst wor-

den ist. Wenn Grafik- und Soundfehler wie bei »Fable« fast die gesamte Atmosphäre des Spiels killen, fragt man sich, wieso man dafür fast 14 Euro ausgeben soll. Zusätzlich muss jeder, der keine Elite-Variante der 360 besitzt, ziemlich gut mit seinem Festplattenspeicher haushalten. So ein Xbox-Spiel frisst nämlich an die vier bis fünf Gigabyte. Bleibt zu hoffen, dass bei zukünftigen Veröffentlichungen zumindest auf eine komplett reibungslose Emulation geachtet wird. Wenn wir schon keine Erfolge bekommen...

THE MAKING OF DESERT STRIKE

Fremdgeher?
Ab dem 5. März gibt's das neue games™-Magazin Am Kiosk. Unter anderem mit Retro-Teil, in dem die Redaktion alten Games auf den Zahn fühlt. »Desert Strike« beispielsweise. Exklusiv für 360-Live-Leser: 4 Seiten aus der neuen games™!

Desert Strike brachte einer nichts ahnenden Spielerschaft den wohl vollbewaffnetsten Apache-Kampfhelikopter der Geschichte. Dank genialer Steuerung und offenem Missionsdesign war ein neuer Action-Taktik-Stern geboren. Und ganz nebenbei auch noch ein Genre, das später von Marketing-Leuten Sandbox-Spiel getauft wurde. **games™** sprach mit den Machern über die Entstehung und den Erfolg der Strike-Spiele.



Bis an die Zähne bewaffnet überfliegen wir die Wüste.

Unsere Hydra- und Hellfire-Raketen reißen tiefe Schneisen in die feindlichen Linien. An Bord haben wir einige befreite Kriegsgefangene, die wir zu einem Transport-Boot am Strand bringen müssen. Während unsere Munition langsam zur Neige geht, bemerken wir nicht, dass auch die Treibstoffanzeige immer weiter in den roten Bereich sackt. Wenig später stürzen wir irgendwo in den heißen Wüstensand. Unsere Planung ging wohl nicht ganz auf. Aber genau darauf

kommt es beim 1992 erschienenen »Desert Strike: Return to the Gulf« an – erst planen, dann angreifen!

Abseits aller hyperrealistischen Flugsimulatoren befördert das Spiel einen hinter den Steuerknüppel eines AH-64 Apache Helikopters. Wie der Name vermuten lässt, verschlägt es den virtuellen Piloten in den Nahen Osten. Der Gedanke liegt nahe, dass es sich um den Irak handelt, explizit erwähnt wird dies im Spiel allerdings nicht. Aus gutem Grund. Denn auch wenn statt Saddam Hussein ein gewisser General Kilbaba »ein kleines aber wohlhabendes arabisches Emirat« überfällt, wird auf den ersten Blick klar, was wirklich gemeint ist. Kurz nach dem beendeten Golfkrieg im März 1991 sorgt das für Furore, speziell in amerikanischen Medien abseits der Videospieldresse. Das Ganze geht

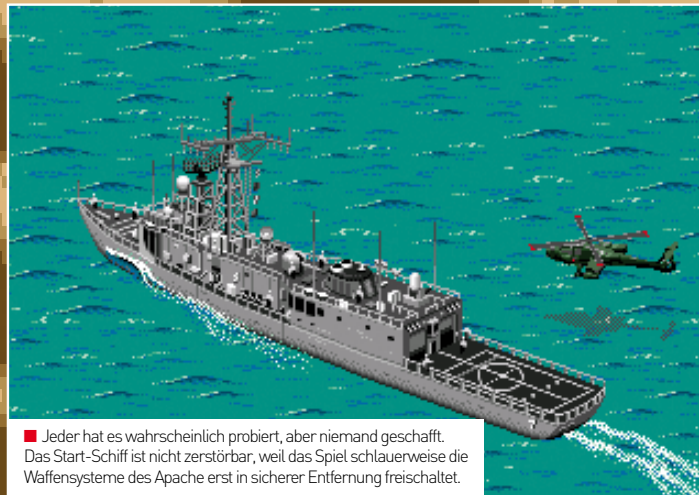
so weit, dass einige Golfkriegsveteranen vor den Schaufenstern von Videospieelläden »Desert Strike«-Exemplare verbrennen. Das Phänomen »Killerspiele« ist also schon damals allgegenwärtig. Das könnte auch der Grund dafür sein, dass Electronic Arts das Spiel in Deutschland gar nicht erst veröffentlicht und es folglich nur für Import-Zocker verfügbar ist. Nichtsdestotrotz ist eine Indizierung des Spiels geplant. Sämtliche Verfahren werden jedoch eingestellt, das Spiel landet also nicht auf dem seit jeher gefürchteten Index.

Die Fachmagazine erkennen trotz der heiklen Thematik die geniale Spielbarkeit. »Desert Strike: Return to the Gulf« ist ein Schlag unter die realistische Gürtellinie«, textet die »PowerPlay« in Ausgabe 6/92. »Wenn man allerdings alle moralischen Bedenken beiseite schiebt, bleibt unterm Strich ein fantastisches Actionspiel übrig, das vom ersten bis zum letzten Level Spannung pur liefert. Dumpfes Abknallen in Rambo-Manier ist bei Desert Strike fehl am Platz. Neben der beinharten Action kommen auch strategische Aspekte nicht zu kurz.«

Dank des intelligenten Missions-Designs und vor allem der unglaublichen Fülle an Details bei Landschaft und Einheiten ist das wenig überraschend. Anders als die Tatsache, dass dieses Meisterwerk von einem Mann stammt, der wahrlich Unglaubliches behauptet: »Zu dieser Zeit war ich kein Spiele-Programmierer. Ich war noch nicht einmal ein Spieler.« Dieses Statement kommt vom geistigen Vater der »Strike«-Spiele, dem Programmierer Mike Posehn.

Anfang der Neunziger ist die goldene Zeit von Electronic Arts. Und »Desert Strike« reiht sich perfekt in die Riege anderer Klassiker wie »Road Rash«, »Mutant League Football« und »Wing Commander« ein, die zusammen das Fundament der Marke EA darstellen, wie wir sie heute kennen. Zu dieser Zeit greift die Leitung dort auf ein Künstler/Studio-Modell zurück, wie es bis heute eher von Plattenfirmen praktiziert wird. Mike erklärt uns das so: »Die Idee dahinter war, Künstlern – also Programmierern und Gamedesignern – einen Vertrag vorzulegen, der ihnen einen ordentlichen Vorschuss verspricht. Dafür gab es später jedoch keinerlei Tantiemen durch die Verkäufe. Um alle verkaufs- und marketingtechnischen Dinge kümmerte sich das Studio, also Electronic Arts. Ich war einer dieser Künstler und somit kein fester Angestellter der Firma.«

Während Mike damals Erfolge mit seiner Produktiv-Software »Get Organized« und »Deluxe Video« einführt, spielt er immer wieder mit dem Gedanken einer Flugsimulation. »Fly« soll diese heißen und auf IBM PCs erscheinen. IBM distanziert sich von dem Projekt, was Mike jedoch nicht von seiner Idee abbringt. Er spricht mit Electronic Arts Mitbegründer Trip Hawkins – eine Begegnung, die vieles ins Rollen bringt. »Trip Hawkins schlug vor, ein Spiel für das neue Sega Mega Drive zu entwickeln, das



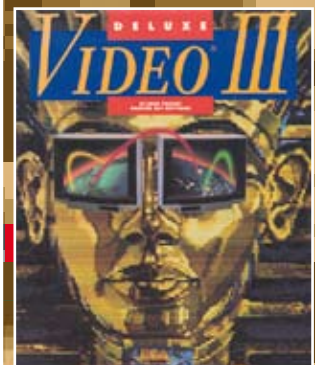
bald erscheinen sollte. Er meinte, dass ihm Chopflüter auf dem Apple II sehr gefallen habe. Es sei einfach ein verdammt cooles Gefühl, in einem Heli herum zu fliegen und Leute zu retten. Ich solle am besten genau so ein Spiel machen.« Auch wenn er es in Aktion gesehen hat, gibt Mike zu, dass er »Chopflüter« nie gespielt hat. »Ich begann also sprichwörtlich mit einem weißen Blatt Papier«, erzählt er. »Ich mochte den isometrischen Look und die Art, wie man mit Sprites Fahrzeuge animieren konnte. Als Kind spielte ich in den Fünzigern immer mit Matchbox-Autos. Vielleicht war das ja auch die Inspiration für den Maßstab von Spielwelt und Fahrzeugen.«

Das könnte einen Teil der Genialität von »Desert Strike« erklären: Die Spielzeuge unserer Kindheit nehmen und diesen unbeweglichen Objekten Leben einhauchen. Mike wendet sich an seinen Freund Tim Calvin, einen ausgebildeten 3D-Grafiker und damals praktizierender Zahnarzt, damit er die Matchbox-Fahrzeuge im Spiel entwirft. Er ist kein gewöhnlicher Pixel-jongleur, aber Tim hat genau die Fähigkeiten, die in der frei befliegbaren Welt von »Desert Strike« von entscheidender Bedeutung sind. »Einige EA-Produzenten nahmen wegen bestimmter Fahrzeuge und Waffen Kontakt mit mir auf«, erklärt er. »Sie gaben mir die Farbpalette für jedes Exemplar vor. Normalerweise waren das vier Töne einer Farbe, beispielsweise Braun oder Grün, welche in der Regel Teil der 16 verfügbaren Pixel-Farben waren. Die Sprites wurden dann von bestimmten Ansichten meines Modells gemacht, die ich um einen einzigen Punkt in einem festgelegten Winkel rotiert habe.« Der ganze Prozess ist allerdings wahnsinnig zeitraubend. »Später merkte ich, dass das eine Verschwendung für diese großen Dateien war. Deshalb renderte ich simple Modelle in Sprite-Größe und verbrachte einen Großteil der Zeit damit, sie quasi per Hand anzumalen. Das war ein interessantes Problem. Denn EA konnte so einem Modeller/Renderer mehr bezahlen als einem Pixel-Künstler. Aber sie mochten meine Arbeit und wollten gar nicht wissen, wie viel Zeit dafür draufging. Ihre Bosse bekamen die gewünschten Ergebnisse und die Kosten machten für sie Sinn.« Er fügt noch hinzu: »Als ich die Sprites frei zeichnen wollte – also ohne vorher ein Modell zu rendern – gefiel ihnen das deutlich weniger.«

Im Zeitalter von hochauflösenden Grafiken werden die technischen Einschränkungen der Vergangenheit gerne einmal vergessen. So musste das aktive Spielfeld von »Desert Strike« in eine Fläche passen, die nicht größer als 320 mal 240 Pixel war. Nicht genug für Mikes Vision. Genau deshalb versucht er, diese Grenzen mit einigen Features zu umgehen. »Den Maßstab des Bildschirms zu bestimmen, das war ein komplexes Abwiegen. Schließlich möchte man viel von der Welt sehen, ohne dass der Helikopter oder die Charaktere zu klein und somit uninteressant wirken«, fasst er zusammen. Im Unterschied zu anderen Spielen mit Iso-Ansicht, rollt das Terrain von »Desert

CHOPLIFTER

Ein bestimmtes Spiel hatte besondere Bedeutung für Mike Posehn. Die Rede ist von »Chopflüter«, entwickelt von Broderbund für den Apple II. Das Game erschien später auch auf vielen anderen Plattformen. Feindliche Panzer ins Nirwana schießen, Kriegsgefangene befreien und möglichst heil an den Abgabepunkt kommen – das war die Kernessenz des Spiels. Abgesehen von der Perspektive, eine Seitenansicht, kann man es also als Inspirationsquelle für die »Strike«-Spiele ansehen. Und ähnlich wie »Desert Strike« sorgte auch das 1982 veröffentlichte »Chopflüter« für kontroversen Medienrummel: Den Entwicklern wird nachgesagt, sie hätten die amerikanisch-iranische Geiselnahme von 1981 als Inspirationsquelle herangezogen. Am 4. November 1979 wurden 52 amerikanische Diplomaten im Iran als Geiseln genommen. Eine Rettungsaktion in der Nacht vom 24. zum 25. April 1980 misslang und kostete acht amerikanischen Soldaten das Leben.



■ Das »Strike«-Team ist ein bunter Haufen. Vom Zahnarzt bis hin zum Utility-Programmierer, wie Mike Posehn mit seinen vorherigen Projekten »Get Organized« und »Deluxe Video« zeigt.



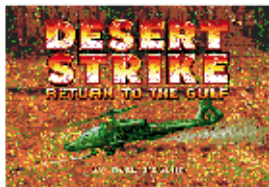
Quelle: www.kultpower.de

»DESERT STRIKE IST EIN SCHLAG UNTER DIE MORALISCHE GÜRTELLINIE.«

MICHAEL HENGST, POWER PLAY

THE MAKING OF... DESERT STRIKE

IM BLICKPUNKT



- » **Erschienen:** 1992 Mega Drive
[danach Umsetzungen auf PC, Amiga, Super Nintendo und weitere]
- » **Entwickler:** Mike Posehn/Granite Bay Software
- » **Publisher:** Electronic Arts
- » **Genre:** Action-Strategie
- » **Aktueller Preis:** ab 2 Euro

ENTWICKLER HIGHLIGHTS

Jungle Strike (im Bild)

System: Mega Drive
[ausserdem für Super Nintendo, PC, Amiga, CD32, Game Boy]
Jahr: 1993

Urban Strike

System: Mega Drive
[ebenfalls auf Super Nintendo, Game Boy, Game Gear]
Jahr: 1994



Strike« mit Leichtigkeit über den Bildschirm, was für ein fühlbar großes Areal sorgt. Zusätzlich hält der Bildschirm auch mit dem eigenen Apache-Helikopter mit, was die Action in den Mittelpunkt rückt – und zwar ganz ohne Durcheinander im Sichtfeld. Das verdanken wir dem innovativen Kamerasystem, das sich Mike clever zu Nutze macht. »Dafür habe ich einige Zeit gebraucht«, erklärt er. »Mit so wenig Platz auf dem Bildschirm war es schwierig, immer den wichtigsten Teil der Spielwelt im Sichtfeld zu haben. Deshalb benutzte ich eine dynamische Kamera, die einen elliptischen Pfad durchlief, während man den Heli völlig frei navigieren konnte. Zusätzlich legte es das Hauptaugenmerk auf das, was vor dem Helikopter war. Allerdings hatte die Kamera auch genug Eigendynamik, um eine flüssige Veränderung des Blickfeldes zu erlauben.« Auch wenn sie oft übersehen wird, die dynamische Kamera ist eines der Dinge, die »Desert Strike« von normalen Shootern abheben und es in die Liga der Hochkaräter hieven. Screenshots können leider nicht vermitteln, wie gut dieses System wirklich funktioniert.

Allerdings hatte das Feature auch seinen Preis, wie uns Mike erklärt. Er arbeitet mehrere Monate lang Tag und Nacht, »nur um die Bildschirm- und Helikopter-Physik zu integrieren«. Letztere ist besonders interessant implementiert. Mit ein bisschen Psychologie im Hinterkopf legt sich Mike auf das so genannte »eigendynamische« Kontrollschema fest. »Es ist sehr wichtig, eine realistische Dynamik in einem Spiel zu haben«, erzählt er. »Der Mensch beobachtet, wie sich Dinge bewegen und erstellt ein Modell in seinem Kopf. Es ist kein mathematisches Modell, sondern eines, das auf Erfahrungen beruht. Erfahrungen, wie Dinge in der realen Welt fallen, abprallen oder zerbrechen. Wenn er nun eine Aktion auf einem Computerschirm sieht, die nicht in dieses Schema passt, verliert er schneller das Interesse.«

Wenn man die im Spiel verwendeten, grundlegenden physikalischen Gleichungen für die Heli-Bewegungen betrachtet, könnte man meinen, Mike wäre ein Raketen-Wissenschaftler. Die Promotion in Maschinenbau mit Spezialisierung auf dynamische Systeme und automatischer Regelung, ist ihm schon von Anfang an von Nutzen. Diese Erfahrung hilft ihm, Bewegungen für den Helikopter zu

schaffen. Oder zumindest solche, die der Laie als natürlich bezeichnen würde. Es läuft allerdings nicht alles reibungslos, wie sich bei einem Technologie-Test vor der Veröffentlichung herausstellt. Denn so manch einer zweifelt an Mikes Weisheiten. »Es gab bei EA ziemlichen Widerstand gegen meine Entscheidung der Third-Person-Ansicht mit First-Person-Steuerung«, erzählt er. »Speziell ein EA-Produzent erhob massiv Einwände gegen meinen Vorschlag. Ich hasste das alternative 'von oben'-Kontrollschema, aber ich musste es schließlich einbauen, um eine Freigabe für das Spiel zu erhalten.«

Nachdem er grünes Licht hat, setzt sich Mike mit John Manley von EA zusammen, um das Skript des Spiels zu schreiben. »John war ein ernst zu nehmender Gamer, der einen perfekten Sinn dafür hatte, was Spaß macht«, resümiert er. »Ich mochte die Idee, das Spiel in einer offenen Welt zu spielen und er wusste, wie wichtig eine Story war, die sich im Verlauf entfaltet. Zusammen kamen wir deshalb auf das SNAFU-System [Situation Normal: All F**ked Up], das einen sich frei durch die Welt bewegen ließ. Auf der anderen Seite zeigte es einem aber auch, wenn man wirklich Mist gebaut hatte und man deshalb die Mission nicht mehr schaffen konnte. Ich konnte einen Haufen normaler Features nicht ausstehen. So was wie eine Reihe Bosse besiegen oder Power-Ups sammeln. Wir konnten uns immerhin darauf einigen, zusätzliche Munition und Rüstung aufzusammeln.«

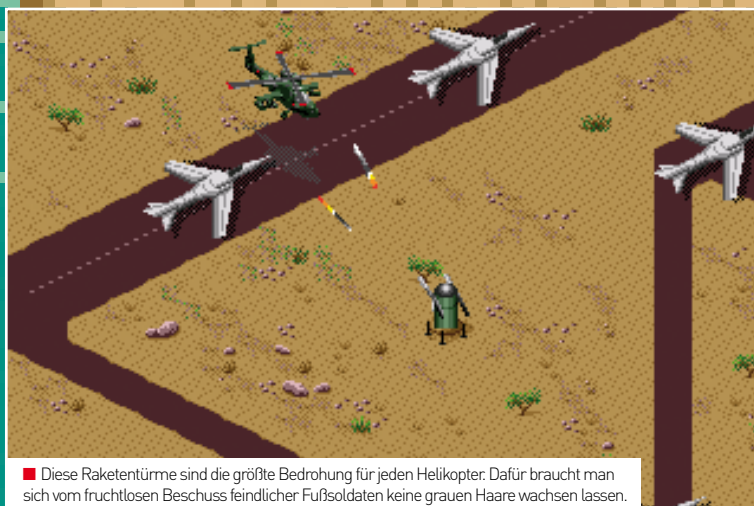
Das SNAFU-System sorgte für ein bemerkbar freies Gameplay, das neben den Hauptmissionen auch einige Nebenaufgaben parat hielt. Die sorgen nicht nur für willkommene Abwechslung, sondern haben außerdem meist auch praktischen Nutzen. Gerettete Kriegsgefangene beispielsweise bringen neue Rüstung für den angeschlagenen Helikopter. An anderer Stelle kann man eine abgeschossene F-15 zerstören und den Piloten retten, wodurch man einen



■ Eine der vielen Nebenaufgaben: Den Piloten retten und dann die abgestürzte F-15 in die Luft jagen. Schließlich darf das gute Stück nicht in Feindeshand geraten.



■ Das X markiert die Stelle, wo man befreite Soldaten abliefern und seinen Vorrat an Benzin, Rüstung und Munition aufstocken kann.



■ Diese Raketenwerke sind die größte Bedrohung für jeden Helikopter. Dafür braucht man sich vom fruchtlosen Beschuss feindlicher Fußsoldaten keine grauen Haare wachsen lassen.

»ICH WAR KEIN SPIELE-PROGRAMMIERER. ICH WAR NOCH NICHT EINMAL SPIELER.«

MIKE POSEHN, KONZEPT-DESIGNER VON DESERT STRIKE



■ Dieses verrückte Gekritzeln von Mike Posehn zeigt die Berechnungen für die Helikopter-»Eigendynamik«-Physik.



■ Amerikanische Werbung ist immer die beste. Oben sehen wir »Desert Strike«, darunter »Urban Strike«.

besseren Schützen oder einen Seilwinden-Helfer bekommt. Das fühlt sich so herrlich natürlich an und der Spieler kann sich so einen ganz persönlichen Pfad durch die Missionen bahnen.

Das Spiel nun mit einer Hintergrundgeschichte zu verschmelzen ist damals eine schwierige Sache, wie Tony Barnes, Co-Director der Serie, sich erinnert. »John [Manley] und ich schauten stundenlang CNN und Action-Filme, um Ideen zu bekommen. Die sollten sowohl fantastisch, als auch glaubhaft sein. Tückisch war es dann auch, diese Ideen zu nehmen und richtig ins Gameplay zu integrieren. Oft ist es schließlich so, dass sich Leute in diesem ganzen cineastischen Kram verheddern. Und vergessen, dass sie eigentlich ein Spiel machen.«

Mike bleibt auch bei den beiden Fortsetzungen »Jungle Strike« und »Urban Strike« am Ball. Diese sind nach dem Erfolg des Originals, inklusive Portierungen auf andere Systeme wie Amiga, dem Super Nintendo, dem Master System und sogar dem Game Boy, keine große Überraschung. Beide halten sich jedoch genau an die Grundprinzipien des Vorgängers. »Wir nahmen uns jede Mechanik vor, die das Herzstück eines Strike-Spiels ausmachte und sorgten dafür, dass sie intakt blieb. Wenn es dann darum ging, neue Features zu integrieren, mussten diese natürlich ebenfalls dazu passen. Das Feeling musste das gleiche bleiben. Oft verlieren die Leute den Blick auf das, was die Fans überhaupt dazu getrieben hat, den Erstling zu spielen. Wenn jemand gerne Sachen in die Luft jagt, macht man den Nachfolger nicht zu einem Schleichspiel. Klingt simpel, aber ihr wärt überrascht, wie oft die Kernmechanik bei einem Nachfolger versaut wird.«

Mit »Urban Strike« hört die Serie jedoch nicht auf. »Soviet Strike« und »Nuclear Strike« folgen schließlich schon auf den 32-Bit-Konsolen. »Ich war beim Design von Soviet Strike und dem anfänglichen Programmieren involviert. Als wir die Strike-Serie auf Sonys Plattform brachten, benötigten wir ein ganzes Team von Programmierern, weshalb ich nicht alles allein machen konnte. In einem von EA geführten Team zu arbeiten, interessierte mich aber nicht sonderlich, weshalb ich aufhörte, aktiv mitzuwirken. Ich behielt meinen Anteil und bekam schließlich Tantiemen für Soviet und Nuclear Strike.«

Für die fünf »Strike«-Spiele gingen also alle Rechnungen auf. Das Ur-»Desert Strike« ragt auch heute noch als technisch beeindruckendes Spiel heraus, mehr noch als die 32-Bit-Nachfolger. Mit seiner detaillierten Iso-Grafik, dem fetzigen Gitarrensoundtrack von Musikerlegende Rob Hubbard und dem unverwechselbaren Gameplay kann man es locker als das »Shoot'em Up für Denker« betiteln. Auf jeden Fall hat es damals kein anderes Spiel so gut hinbekommen, die imaginären Schlachtfelder unserer Kindheit so real auf den heimischen Bildschirm zu zaubern.

NICHOLAS BURACAS



■ Die strategische Karte sorgt für taktische Informationen und zeigt Positionen feindlicher Truppen, Landezonen, sowie Nachschubpunkte. Der eigentliche Spiel-Bildschirm bleibt aber ohne Anzeigen.



■ Eine der vielen Zwischensequenzen, in denen der verrückte General Kilbaba einen seiner Befehlshaber beschimpft. So wie es böse Diktatoren eben machen...

FUTURE STRIKE

»Neue Bedrohungen erfordern neue Lösungen«, lautete damals die Kernaussage eines Teasers zum nie veröffentlichten »Future Strike«. Man munkelt jedoch, dass aus dem Konzept schließlich »Future Cop LAPD« für die Playstation wurde. Als wir beim »Strike«-Team nachfragen, offenbart sich jedoch ein gänzlich anderes Projekt. »Future Strike« sollte kein 32-Bit-Spiel werden, sondern eher ein finaler Abgesang für Segas Mega Drive. Lediglich ein Script von Tony Barnes existiert, markiert mit »Copyright 1995 EA Confidential«. Nach hartnäckiger Bohrererei verriet uns Tony dennoch einige Details zu »Future Strike«: »Alles lief gut. Wir machten einige Experimente mit dem Rendern aller Bestandteile, ähnlich wie man es von Donkey Kong Country auf dem SNES kannte. Das sah auch richtig gut aus. Allerdings setzte bald Verwirrung über die mögliche Plattform ein. In den USA gab es noch immer einen großen Markt für 16-Bit Konsolen, während sich die Gamer in Japan und Europa deutlich mehr für die neuen 32-Bit Geräte interessierten. Deshalb landete Future Strike leider in der Mottenkiste.«



AB DEM 26. MÄRZ!

IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

BOURNE KOMPLOTT

Die drei Kinothriller rund um den Sondereinsatz-Agenten Jason Bourne und seine Suche nach der eigenen Identität haben ein Millionenpublikum ins Kino gelockt. Was kann das Actiongame zum Movie? Es ist hart, schnell und extra für Xbox 360 entwickelt. Erster Spielbericht.

GTA IV

Wer glaubt, im 6-Seiten-Preview dieser Ausgabe sei schon alles gesagt, was es zu sagen gäbe, der irrt – keine Silbe über den Mehrspieler-Modus steht da drin! Aber in der kommenden Ausgabe ebnen wir dem Serben Nico Bellic den Weg zum angesagten Online-Kriminellen. Bei unserer Gangsterehre: Er entkommt uns nicht!

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Für 360-Besitzer ist es an der Zeit, die Lichtschwerter zu wetzen: Im neuesten Streich von Lucas Arts lernen wir den persönlichen Schüler von Darth Vader näher kennen und freuen uns darauf, edle Jedi-Ritter über die summende Laserklinge springen zu lassen. Ob die Macht mit uns ist, spielt dabei eigentlich keine Rolle – denn das Preview ist es auf alle Fälle.

PLUS!

BATTLEFIELD – BAD COMPANY

Wahre Actionhelden fühlen sich doch erst dann richtig wohl, wenn Kanonen ballern und Panzer rollen. Konsolenfreaks sollten daher auf dem Schlachtfeld der nahen Zukunft gut aufgehoben sein. Ein guter Grund, den fiktiven Krieg samt Storyline in der nächsten Ausgabe genauer ins Laser-Visier zu nehmen. Antreten zum Preview!

TOM CLANCY'S – AIRCOMBAT

Wir fliegen ins schöne Bukarest. Nicht wegen der schönen Architektur oder der leckeren Frauen, sondern um die Triebwerke von Ubisofts neuer Action-Flugsimulation ein erstes Mal anzuwerfen und einen Rundflug zu starten. Was ein Clancy-Game fliegerisch draufhaben kann, klärt ein detailliertes Preview im nächsten Heft.

COMMUNITY

Der Community-Teil: Stark wie ein Bär, listig wie ein Fuchs! Und natürlich voll mit Turnieren, CLS-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games... nur im 360 Live Magazin!

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ...

Civilization Revolution, Sega Superstars Tennis, Universe at War: Earth Assault, Unreal Tournament 3. Plus: Rainbow Six Vegas 2 und Viking Battle for Asgard – der endgültige Test!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 39

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 26. MÄRZ 2008!

Kostenlose Leseprobe downloaden
unter www.games-tm.de

Das unabhängige **MULTIFORMAT**-Magazin

Deutschland EUR 2,99
Österreich EUR 3,80, Benelux EUR 3,80, Italien EUR 3,80, Schweiz CHF 3,80

www.games-tm.de 04

games™

PC / PS3 / Xbox 360 / Wii / PS2 / DS / PSP / Retro

VORSCHAU
RED FACTION: GUERRILLA
Weltenzerstören mit neuer Geo-Mod-Technik

ANGESPIELT
DAS BOURNE KOMPLOT
Eine neue Generation von Filmumsetzungen

ERSTER TEST
VEGAS 2
Der neue Ego-Shooter lädt durch:
mit vollwertigem Koop-Modus und
anspruchsvollem Taktik-Gameplay

REPORT
JETZT WIRD'S DRECKIG
Sex in Videospielen

ANGESPIELT
GTA IV
Das Videospiel, das
Menschen überwältigt

GAMES VON GESTERN
RETRO GAMER
Sims, Mario, Desert Strike
und mehr

VORSCHAU
MYTHOS
Online-Rollenspiel.
Wie Diablo, nur viel schöner

DRAKENSANG (PC) / ASSASSIN'S CREED (PC) / LOST ODYSSEY (WII) / GRAN TURISMO SPORT (PS3) / DE BLAD (WII) / BURNOUT REVENGE (XBOX 360) / GRID (MULTI) / CONDEMNED 2 (MULTI) / STALKER: CLEAR SKY (PC) / VIKING (MULTI) / NO MORE HEROES (WII) / TOMMY BACON UNDERWORLD (MULTI) / BLOODLINE (PS2) / COLD WAR (PC) / FINAL FANTASY XIII REVENANT WINGS (DS) / FATAL FURY (PSP) / DOOM 3 (PC) - SELBSTGEWÄHLT: AUFAN-GAMES / GAMES, BREXEN UND DOPPEL

Argente 4
€ 3,80
0,4
4 197712 303805

Die besten Spiele. Im besten Magazin.
Ab 5. März am Kiosk, jetzt im Internet. **games™**

darkSector

ab 4.4.

ZU HART FÜR DEUTSCHLAND?

UNZENSURTE
DEUTSCHE
VERSION

Unter anderem erhältlich bei:



XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3

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 1005522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by DS 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.

