

360 LIVE

BESTÄTIGT!
GEARS 2

nicht in
Deutschland!

GTA IV

Multiplayer-Modi gespielt
Team und Deathmatch im Detail

BATTLEFIELD BAD COMPANY

XXL-Preview: Schwedens
Abräumkommando punktet mit
Total-Zerstör-Technik

VEGAS 2

Trotz USK-Problematik:
Wir haben den Test! 4 Seiten!

EGO-SHOOTER-EXTREM MIRROR'S EDGE

Mix aus Höhenangst, Adrenalin
und Assassin's Creed
Gameplay-Check auf 4 Seiten

PLUS: TNA Impact! / Turning Point /
Universe at War / Alarm für Cobra 11 /
Lego Indiana Jones / Civilization Revolution /
Ikaruga / Sega Superstars Tennis

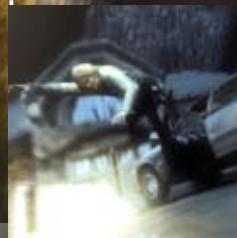
**LIVE
COMMUNITY**
Neu auf XBLA: Triggerheart,
n+ und mehr. Plus: LAN-Events,
Szene-Guide

6-SEITEN-PREVIEW

BOURNE KOMPLOTT

DIE ZUKUNFT DER FILMUMSETZUNGEN?
Exklusive Bilder, Geheimszenen gespielt!

ALONE IN THE DARK
Untote und Spannungs-
Spitzen im Central Park



UEFA EURO 08
Test: Das Game, das
dich zum Kapitän macht



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

www.360-live.de

AUSGABE 04 € 3,60 0 4



4 197019-903609

PACKENDER MULTIPLAYER: ERSTMALS 50 SPIELER ÜBER XBOX LIVE™



NICHT LINEARES SPIELPRINZIP:
EINZELSPIELER-MISSIONEN LASSEN SICH MIT
VERSCHIEDENEN STRATEGIEN LÖSEN



INSGESAMT 60 FAHRZEUGE UND WAFFEN,
EINSCHLIESSLICH DROHNEN, FLUGZEUGEN
UND EMP-GEGENMASSNAHMEN



FRONTLINES

FUEL OF WAR™

WWW.FRONTLINES.COM
JETZT ERHÄLTlich!



KAOS
STUDIOS



© 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.



Willkommen bei 360 LIVE



In den letzten Wochen habe ich mich im Kino zuletzt echt geärgert. Erstmal über »Aliens vs. Predator 2«. Ein unfassbar stumpfes und spannungsarmes Gemetzel ohne Sinn und Verstand, in dem Kinder bersten und schwangere Frauen zerplatzen. Der erste Streifen mit »Alien«-Beteiligung, den ich mir nicht auf DVD hole. Und dann »Rambo«. Ja, ein guter Action-Streifen, das schon. Aber sorry, wer die deutsche Version allen Ernstes für zu zahm hält, nur weil im Vergleich zum US-Original ein paar Sekunden Splatter fehlen, der sollte sich wirklich die Frage stellen: Stumpft zu viel Gewalt im Kino nicht doch ab? Reporter John Mueller von der Los Angeles Times hat mal bei allen vier »Rambo«-Streifen durchgezählt. Zum Beispiel die Zahl der Toten im

ersten »Rambo«-Streifen: Einer. In Teil Vier sind's 236! Zahl der Toten pro Minute in Teil Eins: 0,01. In Teil Vier sind 2,59. Was mich daran ärgert? Erstens diese Eskalation von Gewaltszenen, die nur Selbstzweck sind, ohne Sinn, ohne Zusammenhang im Film. Nicht mal spannend sind die Szenen. »I am Legend« und »Cloverfield« zeigen, wie's besser geht.

Was mich außerdem ärgert: Wieso wird ein »Rambo« von der FSK freigegeben, während weit weniger schockierende Videospiele wie »Army of Two«, »Rainbow Six Vegas 2« oder »Viking« keine USK kriegen und damit der Indizierung quasi in die offenen Arme rennen? Nur noch mal zur Erinnerung: Die USK ist zuständig für »...Kennzeichnung von zur Weitergabe geeigneten

und für das Spiel an Bildschirmgeräten programmierten Datenträgern... durch die obersten Landesjugendbehörden«. So steht's auf der USK-Homepage. Wegen mir kann die USK also gerne der Meinung sein, dass Jugendliche kein »Viking« spielen sollten und das Game dementsprechend kennzeichnen. Aber wieso erhalten mehr und mehr Spiele

überhaupt keine Kennzeichnung mehr? Eigentlich sollte dieser Fall besonders gewalttätiger und menschenverachtender Software vorbehalten bleiben. Aber »Rainbow Six Vegas 2« und »Viking«, und jetzt sogar die Demoversion von »Das Bourne Komplot«! Sorry, das ist für mich nicht mehr nachvollziehbar. Alle diese Spiele geben sich natürlich nicht gerade blutleer, klar. Aber im Vergleich zu »Rambo« und »Aliens vs. Predator 2« wirken sie ja geradezu von innerer Tiefe beseelt. Wieso darf ich mir als Erwachsener keine »Bourne Komplot«-Demo vom Marktplatz laden und mir ein eigenes Urteil bilden? Sicher, da hat auch Microsofts Politik Schuld dran. Das Unternehmen will keine Titel ohne USK-Kennzeichnung veröffentlichen, legt auch Fremdherstellern Steine in den Weg. Sony ist da liberaler.

Dennoch, ich würde mir wünschen, dass die Spieleindustrie gegen diese Bevormundung erwachsener Menschen vorgeht. Sie hat das Geld und die Mittel, um ernsthaft etwas zu tun. Ich bin kein Jurist, bilde mir aber ein, dass sich vor dem Europäischen Gerichtshof europaweit einheitlich Regelungen fordern und durchsetzen lassen müssten. Das wäre mir jedenfalls allemal lieber, als eine Email wie die, die mir am 4. März ins Postfach geflattert ist. Absender: Microsoft-PR. Sie beantworteten meine Frage, wann wir welches Material zu »Gears of War 2« erhalten könnten. Zitat: »Da uns Informationen vorliegen, dass Gears of War 2 in Deutschland nicht veröffentlicht wird, findet unsererseits auch keine Betreuung dieses Themas statt.« Zwischen den Zeilen kann man die hängenden Schultern quasi herauslesen. Echt schade. Aber wir tun was dagegen, arbeiten an einer Initiative. Mehr dazu demnächst hier, oder schon jetzt im Internet-Forum auf www.360-live.de

Viel Spaß mit dieser Ausgabe,

Richard Löwenstein, Chefredaktion 360-Magazin

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

VERBESSERT

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

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

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

Coverthema

Bourne Komplot

Sieht so die Zukunft der Filmumsetzungen aus? Wir waren bei Vivendi zu Besuch und haben ein ungewöhnliches Actiongame gesehen. Einen Agententhiller irgendwo zwischen den Filmen und den Büchern rund um Jason Bourne, jenen Killer, der seine eigene Identität sucht. Ein Spiel mit vielen neuen Elementen und Ideen, aber auch einigen Schwächen. Wir werfen einen umfassenden Blick auf die Xbox-360-Version, packen exklusive Bilder auf sechs Seiten und ein Poster in die Heftmitte.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

16 COVERSTORY

**Harte Filmumsetzung
Das Bourne Komplott**

6 AKTUELL

**Neues aus der Welt
der Xbox 360**

16 PREVIEWS

**Die Spiele von
morgen**

52 TESTS

**Gespielt, geprüft und
bewertet**

50/68 SERVICE

Abo, Leserbrief



ONLINE-GANGSTER

22 GRAND THEFT AUTO IV

**Jetzt wird's live: So funktioniert das
Mehrspieler-Gameplay**



ASSASSIN VON MORGEN

28 MIRROR'S EDGE

**Designer-Grafik, Harakiri-Tempo,
Extrem-Style: 4-Seiten-Bericht**

AKTUELL

- 06 DAMNATION
- 06 BATTLESTATIONS: PACIFIC
- 08 KILLEN MIT PILLEN
- 08 FACEBREAKER
- 08 HIGHLANDER
- 09 HALO-MOVIE
- 09 XBOX LIVE COMMUNITY GAMES
- 10 FALLOUT 3
- 12 CHARTS
- 13 COMMUNITY-CHARTS
- 14 TERMINE

PREVIEW

- 16 DAS BOURNE KOMPLOTT
- 22 GRAND THEFT AUTO IV
- 24 GEARS OF WAR 2
- 25 IKARUGA
- 26 LEGO INDIANA JONES
- 28 MIRROR'S EDGE
- 32 STAR WARS: FORCE UNLEASHED
- 34 ALONE IN THE DARK
- 36 BATTLEFIELD: BAD COMPANY
- 46 TNA IMPACT!
- 47 ALARM FÜR COBRA 11
- 48 CIVILIZATION REVOLUTION

SERVICE

- 50 ABO
- 51 IMPRESSUM
- 68 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

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

70 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

76 LESEPROBE

Command & Conquer
in games™

COVERTHEMA

16 DAS BOURNE KOMPLOTT

Sieht so die Filmumsetzung der Zukunft aus? Brachiale Action, steile Grafik. 6 Seiten plus Poster!



TEST

- 52 RAINBOW SIX VEGAS 2
- 56 DARK SECTOR
- 58 VIKING: BATTLE FOR ASGARD
- 60 UEFA EURO 08
- 62 SEGA SUPERSTARS TENNIS
- 64 UNIVERSE AT WAR
- 66 DYNASTY WARRIORS 6
- 66 TURNING POINT
- 72 N+
- 72 TRIGGERHEART EXELICA
- 72 ROCKETMAN: AXIS OF EVIL
- 72 WORD PUZZLE

POSTER

- 41 RAINBOW SIX VEGAS 2
- 42 DAS BOURNE KOMPLOTT

GEWINNSPIEL

- 59 DARK SECTOR

COMMUNITY

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

games™ LESEPROBE

- 76 GEBURT EINES GENRES:
COMMAND & CONQUER

TOPSPIELE

24 Gears of War 2



32 Star Wars: Force Unleashed



26 Lego Indiana Jones

34 Alone in the Dark

46 TNA Impact!

48 Civilization Revolution



36 Battlefield:
Bad Company

56 Dark Sector

58 Viking: Battle for
Asgard



52 Rainbow Six Vegas 2

60 UEFA Euro 08

62 Sega Superstars Tennis

AKTUELL

360

 Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

BATTLESTATIONS: PACIFIC

FACEBREAKER

HIGHLANDER

HEISSE AUSSICHTEN

WANN UND WO?

**In See
gestochen**
**Ruck Zuck,
Zahnluck**
Unsterblich
Fallout 3
**Charts und
Termine**

ZUM BALLERN VERDAMMT

DAMNATION

Codemasters verspricht eine Revolution des Ego-Shooter-Genres. Und das soll in Form einer Mischung aus Third- und First-Person-Shooter passieren. »Damnation« von Hersteller Blue Omega will Action-, Abenteuer- und Schleich-elemente flüssig verbinden. Nicht nur das: Orientierungspuzzles, Aufbauaufgaben und Objektpuzzles sollen das alles abrunden und zu einem neuartigen Spielerlebnis gestalten. Wenn das mal nicht zu viel versprochen ist fürs Weihnachtsgeschäft, dann soll »Damnation« aufschlagen.

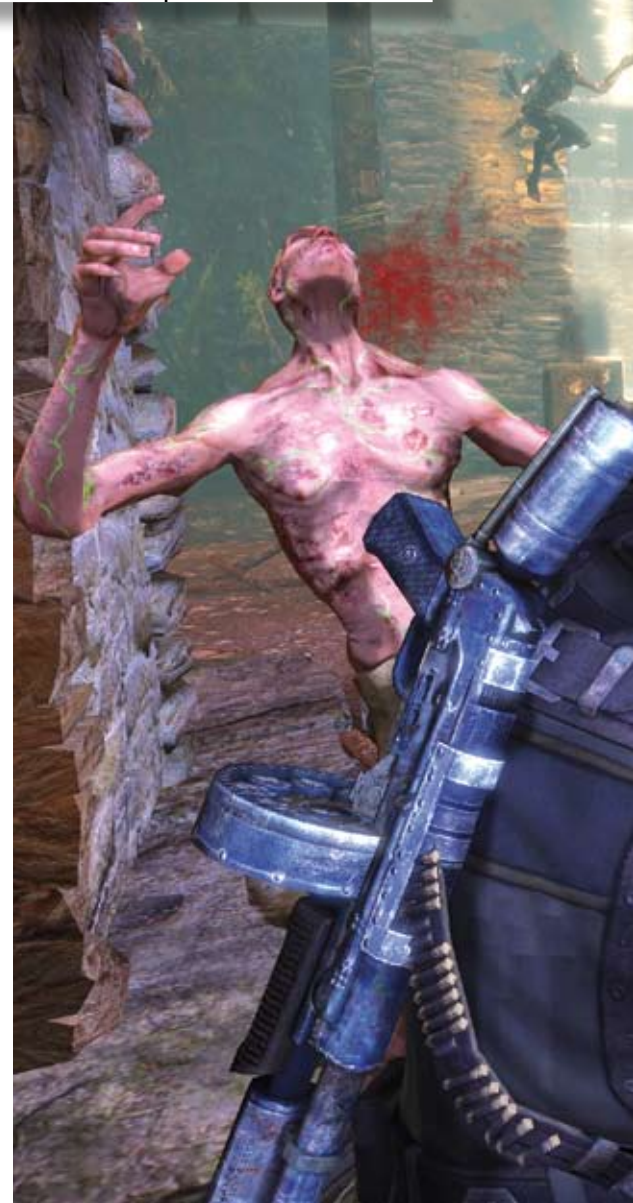
Die Geschichte ist eine verschrobene Mischung aus Western und Endzeitszenario und setzt Anfang des 20. Jahrhunderts ein. Der amerikanische Bürgerkrieg geht in »Damnation« immer noch seinen blutigen Gang. Die industrielle Revolution ist gekommen und gegangen, von der Kriegswirtschaft beschleunigt. Schließlich gehen die beiden Staaten, vom Krieg ausgezehrt zu Grunde und machen Platz für eine beängstigende Macht: Prescott Standard Industries, geleitet vom Industriemagnaten W.D. Prescott. Er will das entstandene Machtvakuum auffüllen und die vollständige Kontrolle über das Land erlangen.

Klar, dass sich da Widerstand regt. Und hier greift der Spieler als Captain Hamilton Rourke ein, Mitglied des Guerilla-Widerstands namens »The Peacekeepers«. Irgendwie ist er eine Mischung einer Figur aus Filmen wie »Wild Wild West« und »Django«. Und wie dieser hat er auch sein eigenes Ziel: Er will seine Verlobte befreien. Dafür stehen ihm schnelle Reflexe und coole Moves zur Verfügung, außerdem Waffen ohne Ende. Damit streift er durch einen apokalyptischen Wilden Westen, und das angeblich

vollkommen frei – verspricht zumindest Codemasters. Dabei verliert Rourke wohl nie die Orientierung, schließlich kann er mit Hilfe der so genannten »Spirit Vision« sogar durch Wände sehen. Praktisch, wenn man wissen will, was die Feinde dahinter vorhaben. Das sollte auch hilfreich beim angekündigten Mehrspieler-Modus sein.

Versprochen ist also einiges, die wenigen Bilder, die wir bisher gesehen haben, verbreiten zumindest schon mal eine angenehm filmische Atmosphäre. Kein Wunder, schließlich ist Entwickler Blue Orchid eigentlich eine Filmproduktionsfirma, die für Filme wie »Dark Ride« verantwortlich zeichnete. Und das ist auch das mögliche Problem: »Damnation« wird die erste Videospielproduktion der Amerikaner.

“Captain Hamilton Rourke ist eine Mischung aus Wild Wild West und Django”



BATTLESTATIONS: PACIFIC

Es war ja klar, dass ein Nachfolger zu »Battlestations Midway« nicht allzu lang auf sich warten lassen würde. Jetzt hat Publisher Eidos offiziell bestätigt: Die nächste Seeschlacht des Zweiten Weltkriegs wird sich »Battlestations: Pacific« nennen und ist bereits in Arbeit. Der Nachfolger liefert neben dem neuen Online-Mehrspieler-Modus zwei Einzelspieler-Kampagnen. Hier schwimmt man

wahlweise auf amerikanischer oder japanischer Seite auf dem pazifischen Ozean und versucht, die Vorherrschaft zu erringen. Insgesamt umfasst der Titel 28 Storymissionen und 21 neue Einheiten. Neu ist zudem, dass man auch das Anlanden eigener Truppen auf festem Boden bewerkstelligen muss. Um die ersten Meter Boden zu sichern, greift man da am besten auf Falschirmjäger zurück.

»Battlestations: Pacific« soll größer, realistischer und innovativer als der Vorgänger werden. Augenblicke der Geschichte sollen hautnah miterlebt werden. »Darüber hinaus erfahren wir, wie es hätte sein können, wenn Japan die USA besiegt hätte«, verspricht Trevor Burrows, Brand Manager bei Eidos. Wann mit dem Release zu rechnen ist, hat Eidos aber bisher nicht verraten.





Klein- gedruckt

PREISE RUNTER

» Besucher unserer Webseite wissen es bereits, hier der Vollständigkeit halber: Microsoft hat zum 14. März die Preise für Xbox 360 gesenkt. Die Arcade-Variante kostet jetzt noch 199 Euro, die Premium-Version 269 Euro, die Elite 369 Euro. Bleibt zu hoffen, dass das die Verkäufe anschiebt.

KÖLLE ALAAF

» Kurz und knapp, aber wichtig: Die Games Convention zieht nächstes Jahr von Leipzig nach Köln. Da aber die Rechte an dem Namen »Games Convention« bei der Leipziger Messe bleiben, ließen sich die Kölner einen neuen Namen für die neue Messe einfallen. »Games Con« heißt also das künftige ultimative Gamertreffen.

FÜR LAU?

» »Team Fortress 2« wird gerne gespielt, deshalb will Entwickler Valve in Zukunft auch weitere Karten für die Xbox-360-Version anbieten – gratis. Doch da gibt es ein Problem. Valves Doug Lombardi erklärt, dass es »größere Firmen« oft nicht verstehen, warum man so etwas kostenlos veröffentlichen sollte. Wer damit wohl gemeint sein könnte?

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

8.935 MITGLIEDER ...

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

GRAND THEFT AUTO 4 ...

... kommt mit Regional-Code

»BOURNE«-ENTWICKLER BEHAUPTET ...

... Xbox 360 ohne Festplatte war ein Fehler

IN GROSSBRITANNIEN ...

... verkaufen sich Games erstmals öfter als Musik

RACE DRIVER: GRID ...

... bekommt eine Demo



KILLEN MIT PILLEN

KEINE MACHT DEN DROGEN

Klar ist es frustrierend, wenn man bei »Call of Duty 4« permanent ins Gras beißt. Doch ob man deswegen gleich zu Pillen greifen sollte? Diese Lösung wird jedenfalls von der deutschen Firma Tomani angepriesen. Unter dem plakativen Motto »schneller als du denken kannst« vertreibt sie das Präparat »FPSbrain«. Die Tabletten sollen »das spielerische Geschick des Computerspielers perfektionieren«. Es wird versprochen, dass »der Computerspieler optimiert und auf



ein neues körperliches und geistiges Leistungslevel gesetzt wird«. Die Kapseln enthalten nur zugelassene Stoffe und ein Blick auf die Inhaltsliste zeigt, dass die meisten davon Vitamine sind. Doch in Zeiten der immer höher werdenden Preisgelder bei eSport-Events scheint es nur noch eine Frage der Zeit zu sein, wann vor allem Profi-Gamer zu leistungssteigernden Mitteln greifen. Die dann vielleicht nicht mehr legal sein müssen. Wann kommen die ersten Doping-Kontrollen? Wann haben wir den ersten Jan Ullrich unter den »Halo«-Zockern? Tatsächlich muss man sich wohl bald die Frage stellen, wann Microsoft bei Xbox Live Tests durchführen lässt und Dopingsünder sperrt.

RUCK ZUCK, ZAHLNLUCK



NOCH SO EIN SPRUCH, KIEFERBRUCH!

Noch so ein Ding, Augenring. Solche und andere Sprüche der Achtziger hat sich Electronic Arts wohl zu Herzen genommen und bringt noch dieses Jahr »Facebreaker« auf die Xbox 360. Der Arcade-Boxtitel soll vor allem leicht zugänglich sein und durch die übertriebene, comichafte Grafik überzeugen. Der neue Chef von EAs Sport-Abteilung, Ex-Microsoftie Peter Moore, ist entsprechend angetan: »Facebreaker belebt eines der größten Genres in Sachen Sportspiele wieder. Arcade-Boxen bringt mich zurück zu den Wurzeln der Industrie. Dieses Spiel signalisiert auch einen Wechsel hin zu mehr Spaß und Familienunterhaltung.«

Tatsächlich stehen die Chancen auf Spaß nicht schlecht, schließlich zeichnet EA ja schon für die erfolgreiche »Fight Night«-Serie verantwortlich. Man kann mit den Figuren offenbar auch seinen Spaß haben, denn sie besitzen jeweils

sehr ausgeprägte Charakterzüge. Romeo ist ein echter Latin Lover, sein Special Move ist der »Beckenstoß«. Selten so gelacht. Molotov ist ein Russe, der aussieht wie Ivan Drago aus »Rocky IV«. Natürlich kämpft er dreckig. Gott sei Dank verzichtet EA also auf billige Stereotypen... Einen Spruch haben wir noch: »Gleich hängt der Kiefer tiefer.«

“ Facebreaker belebt eines der größten Genres in Sachen Sportspiele wieder ”

UNSTERBLICH

ES KANN NUR EINEN GEBEN...

Und genau der Eine wird uns im kommenden »Highlander«-Game vorenthalten. Connor MacLeod taucht im SCI-Spiel einfach nicht auf. Stattdessen schlüpft der Spieler in die Haut von Owen McLeod, der zwar neu ist, aber im Grunde den Charakteren aus Film und Fernsehen ähnelt. Da hatten sich Kenner und Liebhaber der Kinofilme sicher mehr versprochen. Gründe für diese Tragödie nennt SCI leider nicht, dafür nennt es einen Erscheinungstermin im Laufe des Jahres.

Immerhin ist die Geschichte sehr nah an den Filmen. Sie durchläuft im Laufe von 18 Missionen vier historische

Epochen und Gegenden: Das Pompeji vor dem Vulkan-ausbruch, die mittelalterlichen Highlands, das Japan der Samurais und das New York der Moderne. Auch aus den Filmen entwickelt sich ganz logisch das Spielprinzip – spektakuläre Schwertkämpfe pur, die mit Katana, Claymore oder Doppelschwert ausgefochten werden. Jede Menge Spezialangriffe, Waffenmeisterschaften oder Bewegungsarten sind versprochen.

Auch das Prinzip des unsterblichen Helden wird aufgenommen. Aber das lockt natürlich keinen Videozocker aufs Sofa. Im Kino war das noch anders...

ÜBEREIFRIG

KUNDENDIENST ÜBERTRIFFT SICH SELBST

Microsofts Kundendienst hat nicht den besten Ruf. Jetzt hat man sich aber im Übereifer wohl selbst übertroffen. US-Boy und 360-Fan Nathaniel brachte zwei Jahre lang seine Konsole zu jedem großen Event mit. Er sammelte Unterschriften des Xbox-Teams, von Bungie-Mitarbeitern, und vom Rooster-Teeth-Team, dessen Zeichner Luke McKay sogar ein grandioses Master-Chief-Artwork auf die Konsole zeichnete. Dann schlug allerdings der Rote Ring des Todes zu und die Konsole musste zur Reparatur eingesandt werden.

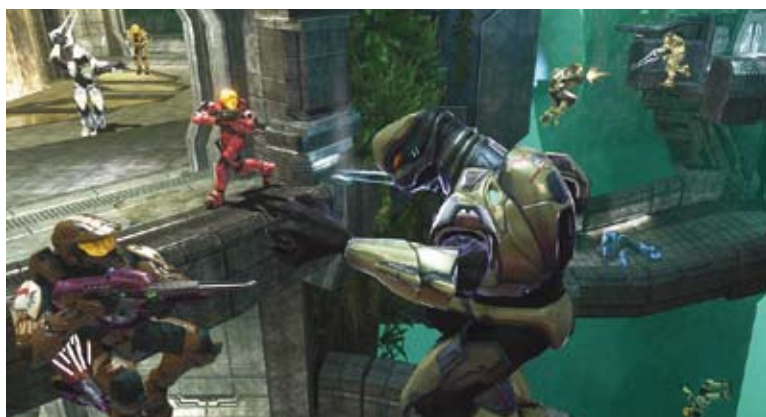
Nathaniel wollte die Konsole zwar schon reparieren lassen, aber auch sichergehen, dass sie unversehrt zurückkommt und keinesfalls komplett ersetzt wird.

Er wendete sich telefonisch an die Kundenberatung, die ihm versicherte, dass er sich keine Sorgen machen müsse. Trotzdem legte er vorsichtshalber einen Brief bei, in dem er den ideellen Wert der Konsole nochmals beschrieb und darum bat, dass zumindest die Hülle der Konsole keinesfalls ersetzt werde.

Jetzt hat Nathaniel seine Xbox 360 mit der dazugehörigen Hülle wieder. Das Problem: Ein extrem cleverer Microsoft-Mitarbeiter hatte die Idee, die Konsole doch einmal so richtig sauber zu machen. Mit Terpentin oder einem ähnlichen Lösungsmittel putzte er das gesamte Artwork weg. Zum Trost hat Microsoft für Nathaniel ein Bungie-Fanpaket locker gemacht. Immerhin.



MASTER CHIEF OHNE CHARAKTER



GESICHTSLOS

Es ist ein ewiges hin und her mit dem »Halo«-Film. Mal wird er angekündigt, dann wieder auf Eis gelegt, dann hat man schon ein Millionenbudget, dann wieder keinen Film. Jetzt hat man auf einmal keinen Helden mehr, der Master Chief sei als Charakter einfach zu langweilig. Das sagt zumindest Joseph Staten in der »Newsweek«. Und er muss es ja wissen, schließlich ist er der Chefautor bei Bungie. »Am besten macht man aus ihm wohl die wichtigste Nebenfigur. Er hat schließlich kein Gesicht, er drückt seine Gefühle nur durch seinen Körper aus, wie aufrecht er zum Beispiel geht, oder wie er seinen Kopf

neigt. Von mir aus auch, wie er seine Waffe nachlädt. Wir können das im Spiel ganz gut einsetzen, fürs Kino scheint mir das ein bisschen zu wenig zu sein.«

Das mag alles ein wenig arg kritisch in Sachen Charakter des Master Chiefs klingen, der uns ja immerhin drei lange Games lang gefesselt hat. Andererseits kann man das auch als Eingeständnis verstehen, dass Game und Film doch zwei vollkommen verschiedene Medien sind. Und das wiederum lässt uns hoffen, dass der – hoffentlich kommende – »Halo«-Film besser werden könnte als bisher übliche Spielverfilmungen. Oder fand jemand »Transformers« gut?

BASTELSTUNDE

MACH'S DIR SELBST

Neben der Ankündigung von »Gears of War 2« hatte Microsoft auf der Gamers Developer Conference einen weiteren Kracher am Start. Der Softwaregigant zeigte die ersten Homebrew-Spiele, die mit dem Entwicklungs-Tool XNA von Hobby-Entwicklern und Mini-Teams gebastelt worden waren. Das »Youtube für Videospiele« scheint also langsam Gestalt anzunehmen. Das Ganze nennt sich offiziell »Xbox Live Community Games«. Eines der ersten Spiele ist schon als Demo auf dem Xbox Marktplatz verfügbar. In »The Dishwasher« schlüpft der Spieler in die Rolle eines kleinen Meuchelmädchens, das frei nach Lust und Laune böse Agenten abmetzeln darf.

Doch wer jetzt glaubt, er kann fröhlich drauflos entwickeln, um dann mit Hilfe von Microsoft reich zu werden, der sollte auf alle Fälle auf Qualität achten. Denn um ein gewisses Maß dieser sicherzustellen, wird Microsoft jede XNA-Entwicklung einer Testphase unterziehen. Hier sollen die User dann entscheiden, ob das Spiel was taugt und es wert ist, auf dem Marktplatz zu erscheinen.

Nebenbei sei noch bemerkt, dass man mit XNA auch für Microsofts Multimedia-Player »Zune« entwickeln kann. In Europa kratzt das wohl aber niemanden, denn hier ist der iPod-Konkurrent noch nicht erschienen.

NEU IN GAMES™

Sorry, wir können es uns nicht verkneifen, das bisschen Werbung in eigener Sache. Das 360 Live Magazin hat ja bekanntlich ein Brüderchen bekommen, und das wird nun bald schon zwei Ausgaben alt. Ab dem 2. April findet sich also die Mai-Nummer von games™ im Handel, für sagenhaft günstige 3,80 Euro. games™ ist das neue Multiformat-Magazin für alle, die Gaming im Blut haben, die Leidenschaft lesen wollen. Und games™ hat diesmal wieder viele spannende Themen am Start. Unter anderem »Mario Kart« und »Gran Turismo 5 Prologue« für die Benzinköpfe, »Wii Fit« für die Athleten, und »Starcraft 2« für die Strategen. Dazu 20 Seiten Retro-Gaming, unter anderem mit »Elite«. Plus: lesenswerte Reportagen, der witzige Monatsüberblick und mehr. Wer mal auf der Webseite reinschnuppern mag, bitte gerne: www.games-tm.de

RUHE IN FRIEDEN

Aus formalen Gründen hier eine etwas ollere Kamelle: Der Formatkrieg ist entschieden, HD-DVD ist tot, Toshiba stellt die Produktion ein. Einerseits ist das ein Grund sich zu ärgern, andererseits können nun aber auch Schnäppchenjäger zuschlagen. Player für die Xbox 360 wurden schon größtenteils auf 49 Euro reduziert. Und wer sich auf die Suche nach passenden Filmen macht, kann günstig fündig werden: Für 10 Euro gehen einige Filme über die Ladentheke, da sind normale DVDs auch nicht billiger im Sonderangebot. Auch auf Ebay und Co. zu stöbern, kann sich lohnen. Man sollte die Player also nicht aus dem Fenster werfen, solange die Leiche sozusagen noch warm ist.

MORDEN AUF MIAMI-ART

Wie schnell ein beim Miami Metro Police Department arbeitender Forensiker nachts zum grausamen Serienkiller avancieren kann, zeigt die US-Kult-Serie »Dexter«, die 2006 erstmals ausgestrahlt wurde. Inzwischen ist sie auch in Deutschland auf Premiere zu sehen. Dass das Ganze wohl guter Stoff für ein Spiel wäre, dachten sich jetzt Showtime Networks und Marc Ecko Entertainment. Der Publisher und der TV-Sender haben sich zusammengetan, um eine Versöpfung für Next-Gen-Konsolen auf die Beine zu stellen, berichtet der Branchendienst IGN. Welches Studio die Entwicklung in die Hand nimmt und wann der Titel voraussichtlich erscheinen soll, ist bislang nicht klar. Auch konkretere Details zum Inhalt liegen noch nicht vor, dürften aber bald folgen.



“Es ist an der Zeit, die Gruft zu verlassen und sich dem Horror zu stellen, der auf der Oberfläche lauert”

360
HEISSE
AUSSICHTEN

FALLOUT 3

Eine postnukleare Welt gefüllt mit taktischen Kämpfen und einer ausgefeilten Charakter-Entwicklung: Mit diesen Elementen hat sich das Rollenspiel »Fallout« im Jahr 1997 eine treue Fangemeinde gesichert und Kultstatus erreicht. Im Herbst dieses Jahres wird ein neues Kapitel der Saga aufgeschlagen. Bethesda, die Macher von »Oblivion«, basteln fleißig an der Welt nach der Bombe.

Das Spiel setzt im Jahr 2277 ein, also 30 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Die komplette Umwelt ist verstrahlt, alles, was von der Menschheit übrig ist, lebt in Atombunkern, den so genannten Grüften. Diese dienen dazu, die Reichen, die Jungen, die Talentierten und jeden anderen zu beherbergen, der beim Wiederaufbau nach dem nuklearen Holocaust nützlich sein kann. Das Problem: Viele Grüfte wurden im Krieg zerstört, die übrig gebliebenen sind isoliert. Einige Gemeinschaften, wie die mächtige Brotherhood Of Steel, haben daher beschlossen, nach oben zu gehen und wieder auf der verwüsteten Oberfläche zu leben. Andere bleiben in ihren Grüften.

In so eine Gemeinschaft wird nun also der Held hineingeboren. Doch ohne Mutter und einem Vater,

der unter seltsamen Umständen verschwunden ist, ist es an der Zeit, die Gruft zu verlassen und sich dem Horror, der auf der Oberfläche lauert, zu stellen. Dabei ist das erste Hauptziel Überleben. Nicht nur für den Protagonisten, auch die Nicht-Spieler-Charaktere sollen sich im ständigen Überlebenskampf in der postapokalyptischen Welt befinden. Die Suche nach Wasser wird dabei unumgänglich, denn das wird zur Regeneration von Lebenspunkten und zum Ausgleich von radioaktiver Strahlung verwendet. Eine Quelle dafür sind dann tatsächlich Toiletten, an denen sich der Spieler laben darf.

Die Hersteller legen entschieden Wert darauf, dass »Fallout 3« kein »Oblivion Reloaded« ist. Es bleibt ein »Fallout«-Spiel durch und durch. Bethesda hält sich dabei ganz eng an die Richtlinien, an denen sich Black Isle zur Entwicklung des ersten Teils orientierte. Darin stehen Punkte wie »hochgradig gewalttätig«, »mehrere Lösungswege«, »offenes Ende«, »weit reichendes Waffenarsenal« oder »einfaches Benutzerinterface«. Klingen also die realen Aussichten auf ein Leben nach der Atombombe nicht gerade rosig, wird man sich in die Postapokalypse von »Fallout 3« wohl gerne fallen lassen.

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>



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 MEISTVER- KAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang März 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Lost Odyssey	Microsoft
2	Call of Duty 4	Activision
3	Bully: Die Ehrenrunde	Rockstar
4	Assassin's Creed	Ubisoft
5	Halo 3	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang März 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Army of Two	Electronic Arts
2	Call of Duty 4	Activision
3	Major League Baseball 2K8	2K Sports
4	Rock Band	MTV Games
5	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Armored Core	From Software
2	The Idolmaster	Namco-Bandai
3	Army of Two	Electronic Arts
4	Riot Act	Microsoft
5	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft

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

23.81%

Tendenz



Niko Bellic macht endlich bald die Straßen von Liberty City unsicher. Seit langem wird kein Spiel sehnlicher erwartet.

Einschätzung/ Sehr gut



2

RESIDENT EVIL 5

PUBLISHER/ CAPCOM

19.05%

Tendenz



Capcoms Gruselserie bereist also bald Afrika. Wir sind gespannt, was uns da für ein Horror-Trip erwartet.

Einschätzung/ Sehr gut

3

ROCK BAND

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

4.76%

Tendenz



Eins, zwei, drei, vier! Es lohnt sich, das Einzählen zu üben. Lang ist es nicht mehr hin, bis wir den Rock-Olymp erklettern können.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Alone in the Dark 5

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

5 Army of Two

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

6 Battlefield: Bad Company

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

7 Viking: Battle for Asgard

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

8 Silent Hill V

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

9 Star Wars: The Force

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

Unleashed

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

10 Condemned 2

4.76% Einschätzung/ Sehr gut

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

1

MASS EFFECT

PUBLISHER/ MICROSOFT

17.39%

Tendenz



Ob es an den angeblich auch so pornografischen Szenen liegt, wissen wir nicht. »Mass Effect« ist aber unser Liebling des Monats.

360-Wertung/ 9.1



2

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

17.39%

Tendenz



Activisions Vorzeige-Shooter ist beim Kampf um die Lesergunst wieder ganz weit vorne – zu Recht, wie wir finden.

360-Wertung/ 9.3

3

BURNOUT PARADISE

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

8.70%

Tendenz



Einmal kurz aufs Gas gedrückt und schon schiebt sich die Rennsimulation aufs Treppchen. Ob's irgendwann für die Pole-Position reicht?

360-Wertung/ 8.5

4 Fifa 08

8.70% Wertung/ 8.8

5 Assassin's Creed

8.70% Wertung/ 9.0

6 Bioshock

4.35% Wertung/ 9.8

7 Project Gotham Racing 4

4.35% Wertung/ 8.8

8 Halo 3

4.35% Wertung/ 8.7

9 Half Life 2: The Orange Box

4.35% Wertung/ 9.2

10 Devil May Cry 4

4.35% Wertung/ 8.9

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 DEVIL MAY CRY4
PUBLISHER/ CAPCOM

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

ncBadrock: »Technisch perfekt, noch nie habe ich so kurze Ladezeiten gesehen.«



2 FRONTLINES
PUBLISHER/ THQ

LESERWERTUNG 8.4	360-LIVE-WERTUNG 8.8
----------------------------	--------------------------------

Orc: »Für den Singleplayer lohnt es sich überhaupt nicht. Aber ein gutes Mehrspieler-Game.«

3 LOST ODYSSEY
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESERWERTUNG 8.5	360-LIVE-WERTUNG 7.1
----------------------------	--------------------------------

ePic I Snake: »Ich bin kein Fan rundenbasierter Rollenspiele. Deswegen eine subjektive 7.0. objektiv denke ich hat's eine 8.5 verdient.«

4 Condemned 2
PUBLISHER/ SEGA

LESERWERTUNG 8.0	360-LIVE-WERTUNG 9.0
----------------------------	--------------------------------

Kleenerthor ist ein wenig geschockt: »Ich bin nicht zimperlich, aber das ist mir dann doch zuviel des Guten...«

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 DIESE WERTUNG TRAUEN UNSERE LESER KOMMENDEN GAMES ZU

1 RACE DRIVER GRID
PUBLISHER/ CODEMASTERS

LESER-POTENZIAL 9.6	360-LIVE-POTENZIAL 9.0
-------------------------------	----------------------------------

DiWeXeD: »Cooles Spiel, sehr gute Grafik! Auf jeden Fall ein Muss!«



2 NINJA GAIDEN 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESER-POTENZIAL 8.3	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

Lucky_17 kann's einfach kaum erwarten: »Einfach geil des Game!«

3 ROCK BAND
PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

LESER-POTENZIAL 7.8	360-LIVE-POTENZIAL 9.0
-------------------------------	----------------------------------

Racer360: »Guitar Hero ist immer wieder das gleiche, Rock Band ist endlich mal was neues.«

4 TOMB RAIDER UNDERWORLD
PUBLISHER/ EIDOS

LESER-POTENZIAL 7.2	360-LIVE-POTENZIAL 8.0
-------------------------------	----------------------------------

Gflash: »Eigentlich ja ganz nett, aber kaum ist Anniversary draußen, wird ein neues Tomb Raider angekündigt.«

5 KUNG FU PANDA
PUBLISHER/ ACTIVISION

LESER-POTENZIAL 5.5	360-LIVE-POTENZIAL 7.0
-------------------------------	----------------------------------

Darker schreibt: »Nicht schon wieder eine fade Filmumsetzung.«

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

FRECHHEIT

Vegas 2 ohne USK-Freigabe. Willkür oder berechtigt?

Willkür, ich bin erwachsen und will selbst entscheiden	86.05%
Willkür bei Vegas 2, berechtigt bei den anderen Spielen	12.79%
Berechtigt, wir brauchen keine Killerspiele mit solchem Inhalt	1.16%
Berechtigt, auch virtuelles Töten sollte nicht belohnt werden	0.00%

STOLZ WIE OSKAR

Besitzt du einen HD-DVD-Player?

Nein, ich wollte abwarten	44.74%
Nein, ich halte (noch) nichts von HD	26.32%
Ja, ich hatte es eilig	21.05%
Nein, werde mir aber einen demnächst noch holen	5.26%
Ja, werde ihn aber bald verkaufen und mir Blu-ray holen	2.63%

INNOVATION

Bringen Independent-Spiele neuen Wind in die Branche?

Ja, es ist mal was Neues	89.47%
Ja, aber nur für Verbesserungen alter Ideen und Konzepte	5.26%
Nein, die meisten sind zu uninteressant	5.26%
Nein, ich stehe auf die Fortsetzungen der bekannten Titel	0.00%

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH ...**

THIS IS VEGAS

Mit »This Is Vegas« steht für Ende des Jahres ein weiterer Sandbox-Titel mit offener Spielwelt am Start. Das Midway-Spiel soll eine Art Lifestyle-Action-Erfahrung werden. Man kämpft sich durch den Sündenpfuhl Las Vegas, oder aber widmet sich dem Glücksspiel, den Partys, schnellen Autos und anderen schönen Dingen. Die Story ist relativ simpel: Ein Baumogul versucht, die Stadt in ein familienfreundliches Urlaubsziel zu verwandeln – klar, dass das verhindert werden muss. Dementsprechend feiert man exzessive Partys, baut VIP-Connections auf, fährt Untergrundrennen mit den schönsten Autos, stockt sein Konto an den zahlreichen Spieltischen auf oder prügelt sich durch die Bars der Stadt der Sünde. Klingt nach keiner schlechten Party...



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

Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft
Viking: Battle for Asgard	Sega

APRIL 2008

Alarm für Cobra 11 Crash Time	NBG
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft
Civilization Revolution	Firaxis
Dark Sector	Koch Media
Don King Prizefighters	Take 2
Grand Theft Auto IV	Rockstar
NBA Ballers Chosen One	Midway
Rock Band	Harmonix
Tom Clancy's Endwar	Ubisoft
Unreal Tournament III	Midway
UEFA Euro 2008	Electronic Arts

MAI 2008

Alone in the Dark 5	Atari
Iron Man	Sega
Monster Jam	Activision
Too Human	Microsoft

JUNI 2008

Battlefield: Bad Company	EA
C&C 3 Kanes Rache	es
Midnight Club: Los Angeles	Rockstar
PDC World Championship Darts 08	dtp
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
Damnation	Codemasters
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
Haze	Ubisoft
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
Neverwinter Nights 2	Atari
Ninja Gaiden 2	Team Ninja
Operation Flashpoint 2	Codemasters
Planet 51	THQ
Project Origin	Touchstone
Prototype	Vivendi
Red Faction Guerilla	THQ
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 Aircombat	Ubisoft
Tomb Raider: Underworld	Eidos
Tron	Buena Vista
Universe at War	Sega
Warhammer Battle March	Koch
WVET	Vivendi
World in Conflict	Vivendi

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	Remedy
Bionic Commando	Capcom
Captain Blood	
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3DRealms
Time 0	Zootfly
Wardevil: Enigma	Digi-Guys
War World	Ubisoft
World Airforce	Taito

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

Original Microsoft Zubehör (Elite) bereits in schwarz lieferbar

Xbox 360 Premium Konsole (HDMI)	ab 259,99 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	369,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	29,99 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	49,99 Euro
Forza 2 + Viva Pinata Bundle	24,99 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 (usk 18)	49,99 Euro
Need for Speed Pro Street (usk 6)	39,99 Euro
Viking (uncut usk 18)	69,99 Euro
Rainbow Six Vegas 2 (uncut usk 18)	62,99 Euro
Condemned 2 (04.04.08 UK uncut usk 18)	67,99 Euro
Dark Sector (28.03.08 UK uncut usk 18)	64,99 Euro
GTA Grand Theft Auto 4 (29.04.08 UK uncut usk 18)	

Geräte sofort
lieferbar...

Software ab
34,99 Euro

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:

YUV Komponenten-Umschalter, Scart-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!

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

Völlig verrücktes Tennis!



SEGA SUPERSTARS tennis

VERRÜCKTE STARS,
VERRÜCKTE COURTS,
VERRÜCKTER SPASS!



16 der beliebtesten SEGA-Figuren im durchgeknalltesten Tennisturnier aller Zeiten! Spiele auf 10 abgedrehten Courts und treibe deine Gegner mit unglaublichen Superstar-Schlägen in den Wahnsinn. Es ist Zeit alles zu vergessen, was du bisher über Tennis wusstest.



Wii™

NINTENDO DS™



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

SEGA®
www.sega.de

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, SEGA Superstars and SEGA Superstars Tennis are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO, NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DAS BOURNE KOMPLOTT

AUF EINEN BLICK

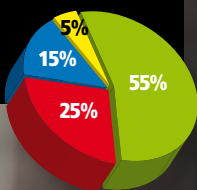
Publisher/ Vivendi
Hersteller/ High Moon Studios
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Kein klassisches Movie-Game, eher eine Neuinterpretation der Filme und Bücher

DAS STECKT DRIN

■ Action
 ■ Quicktime
 ■ Vollgas
 ■ Romantik



Wenn einem die Bilder vor den Augen verschwimmen, dann muss das nicht am letzten Bier liegen. Kann auch sein, dass man Jason Bourne begleitet: Durch eine temporeiche Hetzjagd aus Faustkämpfen, Schießereien und Kamerafahrten. **Richard Löwenstein** über eine Filmumsetzung, die eigentlich gar keine ist.

Einen vierten »Bourne«-Film gibt's wohl keinen. Dafür diesen Actionthriller für Xbox 360. Seit Ende 2002 arbeitet High Moon am »Bourne Komplot«», dem ersten Teil einer neuen Reihe von Lizenzspielen, die Vivendi im Lauf der kommenden Jahre als Marke und Gegenpol zu James Bond und Co. aufbauen will. »Das Game soll sich cineastisch anfühlen«, erzählt Rory McGuire, der das Projekt als Lead Game Designer betreut. Ich treffe Rory Ende Februar in Paris, wo der Entwickler High Moon Studios und der Publisher Vivendi das erste Mal ihr neues Projekt zeigen und zum Probingen einladen.

Figuren und Handlungselemente übernimmt das Spiel aus den fünf Romanen und den drei Filmen, die in den Köpfen des 2001 verstorbenen US-Buchautors Robert Ludlum und des Drehbuchautors Tony Gilroy herangewachsen sind. Der Einstieg ins Spiel gleicht dem im ersten Film. Es handelt sich um jene erschreckend ruhige Kameraeinstellung, irgendwo im Meer, dicht unter der Wasserlinie. Etwas treibt im Wasser. Die Kamera fährt näher und näher heran, bis es keinen Zweifel mehr gibt – der schwarze Fleck ist ein Mensch, der offenbar tot im Mittelmeer treibt, unweit der französischen Küste. Dass der Mensch tatsächlich nur halbtot ist, wer er ist, wieso er da treibt, all diese Puzzles löst das Spiel allerdings ganz anders auf als der Film. Das »Bourne Komplot«» schert binnen weniger Augenblicke nach dieser ersten Szene aus, entführt einen in eine Zeit ein paar Tage zuvor, in die Hafenstadt

Marseille. »Das Buch erzählt ja sehr viele Details ganz anders als der Film. Wir gehen eben auch unseren eigenen Weg«, erläutert Rory McGuire. Was er damit meint: In spielbaren Rückblenden nimmt das »Bourne Komplot«» den Spieler bei der Hand und reist mit ihm zusammen häufiger in die Vergangenheit. Dort erlebt man jene Mordaufträge des Jason Bourne hautnah mit, die im Film nur als Erinnerungsfragmente durchs Bild huschen. Langsam fügt sich so Jason Bournes Persönlichkeit zusammen; Stück für Stück schält er sich als Einzelkämpfer heraus; von der CIA zu einer extrem gefährlichen menschlichen Waffe geformt; einer der mit bloßen Händen sein Werk vollbringt. Derart ausgebildet, reist Jason Bourne im Rahmen des CIA-Projekts »Treadstone« in eine Reihe europäischer Metropolen und mordert im Auftrag der US-Regierung. Schnell, unauffällig, effektiv.

SPÜR DIE SCHMERZEN

Stationen sind unter anderem Zürich und Paris, aber Marseille ist der Ausgangspunkt. Schöne Bilder prägen die ersten Momente hier. Nach der Kamerafahrt zu Beginn blendet das Spiel nahtlos um; man findet sich auf einem halbwegs belebten Platz, irgendwo nahe der Straßenpromenade von Marseille. Die Dämmerung ist gerade hereingebrochen. Menschen lehnen lässig an der Wand, schlendern über den Platz. Die Pflastersteine schimmern an einigen Stellen vom letzten Regenguss, »



liveundonline

- Das wird eine reine Einzelspieler-Erfahrung
- Möglicherweise gibt's ein paar Downloads, also Dashboard-Schmuck und ähnliches
- Ganz sicher 1.000 Punkte für den Gamerscore

360 LIVE
INTERVIEW
mit dem Lead Game Designer

“Das Spiel springt in der Zeit hin und her, verdrillt Gegenwart mit Rückblenden”

» woanders spenden schwungvoll geschmiedete Straßenlaternen warmes Licht. Neonschilder locken zum Mahl bei »Pasta Pizza« und zum Drink in eine Bar namens »Le Vieux«. Ganz zwanglos übernimmt das Spiel gelegentlich die Kontrolle, fügt eine Kamerafahrt ein, unterstreicht so die Atmosphäre und zeigt nebenbei, was das Spiel technisch draufhat. Zum Beispiel einen nur wenige Augenblicke dauernden Schwenk von rechts nach links durch eben diese Bar, wo wie nebenbei ein Whiskyglas ganz nah am Objektiv vorbei zieht. Durch das Glas verzerrt es alles, was sich dahinter befindet: Den Tresen, den Eingang, die Gäste. Sieht stark aus, ist aber nur ein visueller Gag.

Draußen versuchen sich Touristen anhand ihrer Straßenkarten zu orientieren, Müllsäcke stapeln sich in den Seitengassen, irgendwo bastelt ein offenbar frustrierter Einheimischer an seinem Motorroller. Was auffällt: Kaum Klone weit und breit. Selbst die Menschen, die in den Cafés sitzen und Zeitung lesen oder Cappuccino schlürfen, sehen alle unterschiedlich aus. Sehr atmosphärisch das Ganze, auch wenn sich nach ein paar Minuten unschlüssigen Spaziergangs doch der Eindruck verfestigt, dass es mit Bewegungsfreiheit so weit dann auch wieder nicht her ist. In Wahrheit engen Baukräne, Zäune und dergleichen Hindernisse den Drang zum Wandern spürbar ein. So sehr, dass man fast gezwungenermaßen den einzigen Ausgang findet.

Also runter vom Platz, hinein in eine vom Mond spärlich erhellte Gasse. Ein Typ macht sich breit, offenbar ein Taschendieb, jeden-

falls ein Kerl, der eine erste Schlägerei anzettelt. Die erste Gelegenheit für das Kampfsystem, sich zu entfalten. Die A-, X- und Y-Tasten reichen grundsätzlich für alles aus. Blocken, zutreten, zuschlagen. Hier und auch bei den kommenden drei bis vier Kämpfen scheint es, als verlasse sich das Kampfsystem auf stumpfes Button-Mashing. Recht bald kommen aber weitere Facetten ins Spiel. Zum Beispiel wird einem irgendwann bewusst, dass die Position der Kämpfenden zueinander und innerhalb des Raumes großen Einfluss auf die Handgreiflichkeiten hat. Das gilt vor allem für die extrem harten Knockout-Moves, mit denen Jason Bourne seinen Gegnern richtig Kopfschmerzen beibringt – indem er deren Schädel gegen den Kühlschrank in der Ecke donnert, sie durchs Fenster ins Freie wirft, oder aus der Ladeluke eines Transportflugzeugs in die frische Luft verabschiedet. Diese Moves fühlen sich an wie ein Dampfhammer; es schmerzt beinahe körperlich, das arme Opfer dabei zu beobachten, wenn der Körper mit der buchstäblichen Kraft eines Schlagbohrhammers gegen eine Wand oder ein Gelände gezimmert wird. Diese Schmerzen kommen umso intensiver rüber, weil Jasons Opfer, aber auch er selbst, sichtbar unter jedem Schlag leiden. Im Gesicht platzt die Haut an der Wange auf, an den Armen zeigen sich Kratzer und Wunden – böse Sache!

Ein Mörder in Marseille

Jason Bourne ist in Marseille, um den afrikanischen Diktator Nykwana Wombosi zu meucheln. Der schippert irgendwo

Die Umwelt als Waffe

Die Kampfszenen fühlen sich merklich anders an als bei den meisten Actiongames; Am ehesten erinnert die Zackzackzack-Reihenfolge der konventionellen Prügeleien und choreographierten Spezialattacken an die Bossgegner-Fights in »Spider-Man 3«. Die Kämpfe laufen vergleichsweise langsam ab, sind dafür gut kontrollierbar. So kann man den Gegner beobachten und sinnvoll seine Angriffe blocken oder kontern. Ist kein stumpfes Feuerknopf-Gehacke, sondern eine Herausforderung, bei der das Timing sitzen muss. Ein paar schnelle Attacken, dann ein harter Nachschlag, einen Schritt zurück und den für einen Augenblick benommenen Gegner mit einem Kick ins Fenster dreschen. Die Scheibe geht zu Bruch, Scherben überall. Die Adrenalin-Leiste rechts unten im Bild ist jetzt zu zwei Dritteln gefüllt. Das reicht für einen der vielen spektakulären Knockout-Schläge. Je nach Situation und Umgebung drischt Bourne sein Opfer in die Mikrowelle, tritt ihm die Knie Scheibe zu Bruch, schleudert es aus dem Flugzeug. Der Agent macht die Umwelt zur Waffe.

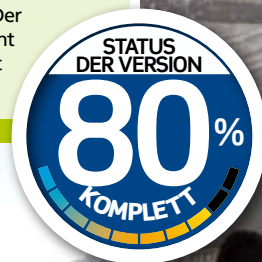
Lohnt sich's?

- Starke Optik auf Unreal-3-Engine-Basis, kompromisslose Action, fängt den Bourne-Flair gut ein
- Noch etwas unscharfe Steuerung, Quicktime-Events erfordern eine etwas zu späte Reaktion

Daumenkino

Die Kamera wechselt häufig ihren Standort, dreht sich mitten in der Action, wählt ungewöhnliche Perspektiven. Das bringt Dynamik ins Spiel, zwingt aber auch zu manueller Nachführung; der rechte Daumen ist damit beschäftigt, das Blickfeld zu korrigieren. Das sollte High Moon noch optimieren.

„Bourne macht die Umwelt zur Waffe“



Deckung wäre angebracht, denn frontal drauflos feuern, das klappt nicht allzu lange

WEGFINDUNG

Selbst ein gehetzter Killer braucht Hilfe, um den Weg zu finden. Folgerichtig zeigt eine Karte alle begehbaren Wege und markiert das nächste Etappenziel mit einem großen X. Aufgrund der geradlinigen Gameplay-Struktur ist ein Abweichen von der Route allerdings recht selten möglich.

GLÄNZENDE GUCKER

Wenn sich Jason in die Kamera dreht, dann funkeln seine Augen. Durch diese Lebendigkeit vergisst man binnen weniger Minuten, dass das Spiel auf Jason-Bourne-Darsteller Matt Damon verzichten muss. Was erklärt, weshalb die Heldenfigur so ganz anders aussieht als der Kerl aus den drei Filmen.

ES MENSCHELT

Dieses Spiel ist durch seine Kameraführung geprägt: Keine Handkamera wie im Kino, das Objektiv bleibt immer nah dran an der Action. Mimik und Gestik kommen gut rüber, betonen Regungen und Stimmungen wirkungsvoll. Andere Figuren, Marie zum Beispiel, wirken aber noch etwas steif.

FLUCHT AUF VIER RÄDERN

Ein Kuss zur Belohnung

Nach etwa einem Drittel des Spiels unterbricht eine motorisierte Hetzjagd die Schießdrauf- und Haudrauf-Action. Mit seiner Freundin Marie Kreutz auf dem Beifahrersitz flüchtet Jason Bourne per Mini Cooper durch Paris. Es geht durch Hauptstraßen und Gassen, durch Tunneln und Einkaufspassagen. Auch hier kommt es zweimal zu choreographierten Quicktime-Stunts, die der Spieler durch schnelles Drücken der auf dem Bildschirm angezeigten Controller-Tasten in Gang halten soll. Beispielsweise ist die Einfahrt in einem Tunnel durch einen Verkehrsstau blockiert. Also drückt Jason die Kupplung durch, rückt das Lenkrad herum, zieht die Handbremse und driftet durch eine Minilücke – jede einzelne Aktion ein Mini-Quicktime-Event. Belohnung für

15 Minuten Hetzjagd: Ein Kuss von Marie Kreutz. Danach mischt Jason eine wunderschön dekorierte Kunstausstellung auf. Aber obwohl Ex-Mitarbeiter von »Need for Speed« und »Midnight Club« an den motorisierten Jagdszenen basteln, ist die Fahrerei bisher noch zu anspruchslos. Die Steuerung wirkt wenig raffiniert, es fällt leicht, den Flics und dem Gegenverkehr an der Seine auszuweichen. Als exemplarisches Beispiel für die mangelnde Liebe zum Detail mag das fehlerhafte Autokennzeichen dienen: Der Story nach hat Marie Kreutz den Mini in Zürich zugelassen, weil sie dort studiert. Folgerichtig trägt der Mini im Film – dort übrigens als original, im Spiel der neue BMW Mini – ein Kennzeichen mit dem Kürzel »ZH«. Im Spiel ist's die französische Zulassung.



“ JASON BOURNE IST EIN GETRIEBENER, EIN GEHETZTER ”

Rory McGuire



UNTER VIER AUGEN

Paris Ende Februar: Rory McGuire, Lead Game Designer bei den High Moon Studios, sitzt mit 360-Live-Mann Richard Löwenstein zusammen und plaudert bei einem Kaffee über sein Lieblingsauto: Den BMW M3. Zu »Bourne Komplott« hat er auch noch was zu sagen...

360 Live: Das »Bourne Komplott« setzt auf eine ziemlich hektische Aneinanderreihung von Action-Elementen. Keine Angst, mit einem so ungewöhnlichen Konzept zu scheitern?

Rory McGuire: Eigentlich nicht. Wir haben bereits Ende 2002 mit der Preproduction-Phase begonnen und sind acht Monate später mit einem ersten Gameplay-Prototypen in die Focus-Tests gegangen. Wir haben also Leute von der Straße geholt und sie Probe spielen lassen. Die Mischung aus Shooting-Action, Nahkampf-Fights und Quicktime-Events kam gut an. Seither arbeiten wir an Verfeinerungen.

360 Live: Ich habe bisher eher zusammenhanglose Actionszenen spielen können. Im Film und im Buch ist die Jagd des Jason Bourne nach seiner Identität viel stärker von Story und Psychologie geprägt.

Inwieweit findet sich das im Spiel wieder?

Rory McGuire: Jason Bourne ist ein Getriebener, ein Gehetzter, das stimmt, und das spiegelt sich überall im Spiel wider. Zum Beispiel durch die schnellen Schnitte zwischen Action und Quicktime-Events. Wir binden die Actionszenen außerdem in einen Handlungsrahmen ein, der genau erklärt, wie Jason Bourne seiner Identität auf die Spur kommt. Wir nutzen Dialoge und Kamerafahrten als Stilmittel, bremsen aber auch das Gameplay gelegentlich ein und gönnen dem Spieler eine Verschnaufpause. Im Übrigen geben wir dem Interessierten erstmals die Möglichkeit, viel Neues aus der Vergangenheit ihres Helden zu erfahren. In spielbaren Rückblenden reist das »Bourne Komplott« in die Vergangenheit, wo man die Mordaufträge des Jason Bourne im Rahmen des Treadstone-Projekts hautnah miterlebt.

360 Live: Die drei Filme leben nicht zuletzt von der Präsenz des US-Schauspielers Matt Damon, der Jason Bourne verkörpert. Er mag sich nicht an dem Projekt beteiligen. Tut das sehr weh?



Rory McGuire: Ein bisschen schon, weil wir mit Matt Damon weitere Möglichkeiten beim Marketing gehabt hätten. Andererseits können wir so unsere Freiheiten beim Gamedesign optimal nutzen. Wir verfügen über eine umfassende »Bourne«-Lizenz des Unternehmens Ludlum Estates, das den Nachlass des Buchautors Robert Ludlum verwaltet. Wir sind also weder an die Filmlizenz gebunden, noch an die Buchlizenz, und können das Spiel mit neuen Inhalten überraschend und dynamisch gestalten. Im Übrigen: Nach fünf Minuten im Spiel fällt es ohnehin niemandem mehr auf, dass unser Jason Bourne nicht wie Matt Damon aussieht.

360 Live: Mitten im Spiel lockert eine Fahrscene die Action auf. Die wirkt bisher etwas unreif. Wird da noch dran gearbeitet?

Rory McGuire: Aber klar. Große Teile des Software-Codes, den wir hier Ende Februar zeigen, sind bereits einige Monate alt. Um zu verstehen, warum das so ist, muss man den Entwicklungsprozess verstehen. Viele aktuelle Code-Puzzlestücke funktionieren nicht mit anderen, etwas älteren Elementen. Daher greifen wir für eine solche Demonstration generell auf ältere Software-Versionen zurück. Die zeigen zwar nicht den heutigen Stand, dafür funktionieren sie. Abgesehen davon muss der Code durch einen Verwaltungsprozess, das so genannte »Approval«, bevor wir ihn öffentlich zeigen können. Auch das kostet Zeit.

360 Live: Aber nur eine Verfolgungsjagd im Auto. Bisschen wenig, oder? Die Filme geben da mehr Gas.

Rory McGuire: Wir haben lange überlegt, ob wir zwei oder drei Racing-Etappen integrieren können. Zum Beispiel wäre die Fahrt von Zürich nach Paris dafür in Frage gekommen. Aber da hat der Drehbuch-Autor Tony Gilroy gemeutert. Er meinte, dass Marie Kreutz beim Eintreffen in Paris ja noch der Meinung sei, Jason Bourne sei halbwegs normal. Kannst du dich noch erinnern, wie geschockt sie ist, als Jason in seiner Pariser Wohnung diesen Typen namens Castel vertrimmt? Dieser Schock wäre nicht mehr zu erklären, wenn Jason und Marie vorher schon eine Hetzjagd erlebt hätten. Letzten Endes gibt es also nur eine Situation im Spielablauf, der sich für eine Auto-Hetzjagd aufdrängt. Alles andere würde aufgesetzt wirken.



Jason Bourne und seine zwei besten Freunde: Mister Neunmillimeter und Herr Schalldämpfer

»draußen auf dem Meer, zwei Meilen vor der Küste. Das irgendwas schief geht, ist klar. Aber nicht nur, wie es zu Bournes Gedächtnisverlust kommt und weshalb er nach seiner eigenen Identität suchen muss, erfahren wir im Verlauf des Spiels. Auch warum ihm Attentäter der CIA nachstellen. All das kann man hautnah miterleben. Das »Bourne Komplott« springt mehrmals in der Zeit, verdrillt Szenen aus der Gegenwart mit Rückblenden, in denen Jason Bourne für das »Treadstone«-Projekt killt. Im Rahmen meines Besuchs kann ich einige isolierte Szenen probieren, die leider noch ohne Zusammenhang völlig voneinander entkoppelt sind. »Wir binden die Actionszenen in einen Handlungsrahmen ein, der genau erklärt, wie Jason Bourne seiner Identität auf die Spur kommt. Wir nutzen Dialoge und Kamerafahrten als Stilmittel, bremsen aber auch das Gameplay gelegentlich ein und gönnen dem Spieler eine Verschnaufpause«, erklärt Rory McGuire. Eine der spielbaren Szenen nimmt die Flucht aus der US-Botschaft zum Vorbild, die im ersten Film vorkommt; eine weitere Szene behandelt einen neu in das »Bourne«-Universum integrierten Tötungsauftrag. Hier kämpft man sich durch eine Lagerhalle bis zu einem Transportflugzeug voran, klettert an Bord und knöpft sich im Flug einen Typ namens Divandelen vor. Beide Male reiht das Spiel Fluchtszenen, Faustkämpfe, Quicktime-Events und Versteckspielereien in rascher Folge aneinander.

Ich dirigiere Bourne einen Korridor hinunter, versuche mich mit dem wackeligen Geradeaus-

Wenn Scherben wirklich Glück bringen, sollte Bourne durchs Fenster springen. Und nicht seinen Gegner hindurch werfen.



1



TANZ DEN CONNOR

Es endet am Geländer

Jedes Kapitel wird durch eine Bossgegner-Schlägerei abgerundet. Die ersten ein bis zwei Begegnungen gehen noch recht konventionell von der Hand, danach braucht's mehr Können und Timing.

Dieser Kerl namens O'Connor zum Beispiel hat einen tänzelnden, leichten Capoeira-Stil drauf. Der Kampf zieht sich durch mehrere Räume, dann drischt's die beiden Kämpfenden durch ein Fenster, der Kampf verlagert sich aufs Vordach.

Nach einigen Hieben staut sich in Bourne's Körper das Adrenalin. Genug für einen ersten brachialen Move: Jason greift sich O'Connor und drischt ihn gegen das Geländer. Bei solchen Moves kommt oft die Umgebung ins Spiel: Man kann seine Gegner in den Kühlschrank pfeffern, sie aus dem Flugzeug werfen ... was Menschenfreunde eben so machen.

3



2



Mehr auf www.360-live.de

Bilder 3D-Screenshot Kommentiertes Video

lauf zu arrangieren, dann plötzlich Schnitt – jetzt schnell die A-Taste antippen, Bourne quetscht sich unter einem herabdonnernden Sicherheitstor durch. Weiter rennen, um die Ecke, Wache, Faustkampf: »Wir wollen die für Bourne typische Hektik einfangen«, erzählt Rory McGuire. Aber die Quicktime-Events unterbrechen die Action noch etwas arg schnell und unvorhersehbar. Man kann sich kaum drauf einstellen – und das bereitet leider Probleme. Denn wird wie im Beispiel die A-Taste nicht schnell genug ausgelöst, dann scheitert die Aktion, Bourne wird gefangen, Ende Gelände. So hänge ich mich nach der Versuch-und-Irrtum-Methode durch, fühle mich von Falle zu Falle getrieben. Immerhin macht die Verteilung der Rücksetzpunkte einen sehr fairen Eindruck, auch die Ladepause von knapp zehn Sekunden ist erträglich. Für das finale Muster, so das Versprechen, will man die Ladepausen sogar so gut wie komplett eliminieren. Trotzdem: Würde mich Rory nicht immer mal wieder warnen, ich würde häufig versagen. Ein ungutes Gefühl. »In dieser Version fehlen noch die Sounds, die einen unterbewusst vor Quicktime-Events warnen«, erzählt Rory. »Außerdem haben wir noch keinen der drei Schwierigkeitsgrade wirklich ausbalanciert.« Wenn's mit dem Balanceakt klappt, werden sich Quicktime-Events vermutlich nahtlos zwischen Faustkämpfe und Schießereien einfügen.

Für rund ein Drittel des Spiels nimmt Bourne Pistolen, Maschinenkanonen und dergleichen Schießprügel zur Hand, huscht von Deckung zu Deckung, nimmt Gegner für Gegner aufs Korn. Erinnert an »Ghost Recon« und »GoW«, wenn man sich hinter einer Säule verschanzt; vorsichtig um die Ecke späht; die Position des Gegners entlarvt; ihn mit einem wohl gezielten Treffer neutralisiert. In solchen Situationen helfen diverse Nettigkeiten, die sich im Spielverlauf nach und nach hinzufügen.

JASONS VISIONEN

Zum Beispiel die akustischen Tipps, Warnungen und Wegweisungen. Die Stimmen kommen zum Beispiel aus einem Funkgerät, das man einem benommenen Gegner aus der Tasche zieht. Oder aus dem Knopf im Ohr, der einen in den Treadstone-Missionen mit dem Agentenführer Alexander Conklin verbindet. Dazu kommen Details wie das, was Rory McGuire als »Bourne Vision« bezeichnet. Laut seiner Schilderung ein Moment extremster Aufmerksamkeit, die so nur ein übermenschlich trainierter Killer entwickeln kann. In der Praxis eine für einige wenige Sekunden aktivierbare Zeitlupe, die das Bild in einen Farbschleier taucht und etwaige Gefahren – Gegner zum Beispiel, aber auch tödliche Hindernisse – deutlich hervorhebt. Der

Einsatz der Bourne Vision ist freilich nur dann erlaubt, wenn sich im Körper des Helden ausreichend Adrenalin aufstaut; ein bisschen Maßhalten ist also durchaus angebracht.

Alles in allem also sehr abwechslungsreiche Action, die einen cineastischen und spielerisch überzeugenden Eindruck macht. Der Held wirkt lebendig, er reißt einen mit, die Action funktioniert. Wenn High Moon das Timing bei den Quicktime-Events optimiert, stellenweise die Steuerung verschärft und der Autojagd mehr Tempo verleiht, wird das Game richtig, richtig gut.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Action mit toller Kino-Aufmachung und sehr viel Tempo. Wird ein Abräumer, wenn High Moon das Feintuning hinbekommt

Hitzpotenzial 8.5

AUF EINEN BLICK

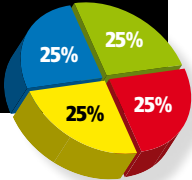
Publisher/ Rockstar
Hersteller/ Rockstar
 North
Genre/ Action-
 Abenteuer
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Sowieso schon das größte Spiel des Jahres. Jetzt auch noch mit Online-Gameplay

DAS STECKT DRIN

- Deathmatch
- Killcount
- Respawn-Zeit
- Fragen



GRAND THEFT AUTO IV

Was kann Niko Bellic auf Xbox Live? Gute Frage.

Ihre ersten Multiplayer-Experimente hat die »Grand Theft Auto«-Reihe zwar bereits hinter sich, schließlich gibt's schon die Koop-Ballereien in »San Andreas« und die Du-und-ich-Techtelmechtel bei »Liberty City Stories« auf der PSP. Aber eine richtig erwachsene und vollwertige Online-Komponente mit allem drum und dran, die fehlt bisher. Nicht mehr lange. Sind ja nur noch ein paar Wochen bis zum Vierten Tag, wenn wir das mal so flapsig schreiben dürfen. Dass »GTA IV« über einen Live-Modus verfügen würde, war bereits länger bekannt. Wie genau der aussieht, allerdings nicht. Jetzt aber schon, denn wir konnten Probe spielen. Zwar nur zwei der insgesamt 14 Spielmodi, aber immerhin.

Wie in »GTA IV« generell üblich, geht die Action mit dem Handy los. Von hier schaltet man zum Online-Gameplay um und findet sich in einer recht schmucklosen Lobby wieder. Wieder fällt auf, wie erstaunlich kurz die Ladezeiten sind. Links im Bild sind 16 schwarz und grau

gerasterte Zeilen zu erkennen, jede davon bildet den Platzhalter für einen Mitspieler. Sprechblasen symbolisieren, welcher der Anwesenden ein Headset angeschlossen hat, und wer davon gerade plaudert. Standard eben. Rechts stehen einige Details darüber nachzulesen, was der Spielleiter zu tun gedenkt. Welche Waffen sind erlaubt, ist Freundfeuer möglich, darf die Zielhilfe ungeübten Schützen unter die Arme greifen? Soll die Sonne am Himmel stehen oder der Regen tropfen, welche Musik soll das Radio spielen, sobald man in ein Auto klettert?

FREUND UND FEIND

Wichtig auch: Soll ganz Liberty City als Spielplatz dienen oder die Action beispielsweise auf Colony Island, Dukes, Broker oder Bohan begrenzt bleiben? Jeder Stadtteil ist ziemlich groß, entdeckenswert und für 16 Spieler völlig ausreichend geraten. Was den Spielmodus betrifft, da liegen von der PSP bekannte Varianten wie »Turf War«, »Bomb da Base«, »Race« oder



Wer keine Lust auf Alleingang hat, bildet halt Fahr... äh, Schießgemeinschaften. Team bzw. Koop sei Dank

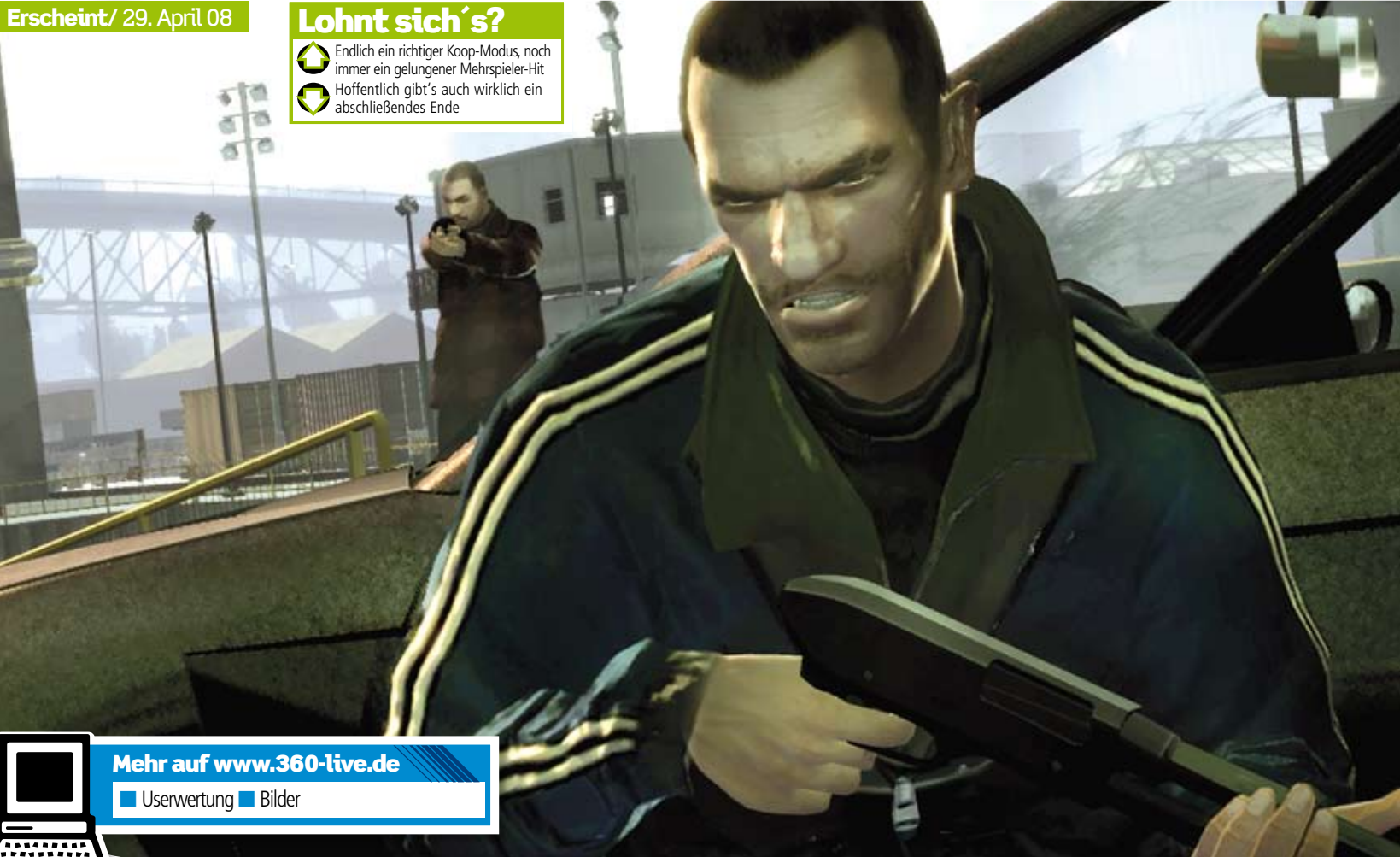


Bei der Team-Wertung siegt, wer gemeinsam am meisten Punkte abstaubt, spricht Kopfgelder kassiert

Erscheint/ 29. April 08

Lohnt sich's?

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



Mehr auf www.360-live.de

■ Userwertung ■ Bilder





ALLES DA

Kaum Abstriche

Ein bemerkenswertes Merkmal des Multiplayer-Teils ist, dass er im Vergleich zum Einzelspieler-Erlebnis kaum abspeckt. Viele wesentliche Elemente bleiben erhalten, so zum Beispiel der In-48-Minuten-vergeht-ein-Tag-Zyklus. Die lebendige, stillvolle Grafik verliert kaum an Qualität, lediglich eine etwas geringere Bilderwiederholrate ist uns aufgefallen. Die mag aber auch der frühen Version geschuldet sein. Einziger echter Nachteil: Das Navigationssystem fehlt, bei missionsabhängigen Spielmodi zeigt die Karte also nicht den Weg zum Ziel. Aber die Umgebung auswendig zu lernen, ist ohnehin Pflicht für Live-Gamer.



LIVE-DETAILS

Online-Nettigkeiten

Hart, kantig, selbstbewusst, so kennen wir Niko Bellic inzwischen. Im Mehrspieler-Teil hat der Held des Einzelspieler-Modus' allerdings nichts zu melden: Hier bastelt man sich seine Figur selbst. Männlein oder Weiblein, Gesicht, Haare, Torso, Beine, Hut, Sonnenbrille, Hut, solche Details sind veränderlich, wenn auch nur in einem sehr kleinen Rahmen.

Wer sich allzu sehr auf seine Gegner stürzt, der stirbt. Denn das Körpertreffer-System ver-

zeitigt Streifschüsse am Bein, lässt aber zum Beispiel Kopfschüsse recht bald tödlich enden – welch Überraschung!

Spaß auf Xbox Live: Wer sich im Gelände eine Panzerfaust sucht, kann per Auto heranzoomende

Gegner locker ausknocken. **Einziger Nachteil** dieses XXL-Knallkörpers: Er tut's nur im Zu-Fuß-Betrieb und verweigert den Dienst, sobald man ein Auto entert. Am Lenkrad sind nämlich nur einhändig bedienbare Waffen einsatzbereit.



liveundonline

- Bis zu 16 Spieler via Xbox Live
- Ein rundes Dutzend Spielmodi, teils Einer-gegen-Jeden, teils Koop
- Exklusive Download-Kampagnen für Xbox 360

»Hangman's Noose« natürlich nahe. Tatsächlich spielen konnten wir »Deathmatch« und »Mafiya Work«. Keine Überraschungen beim Deathmatch: Hier rennen und fahren sie, jeder kämpft gegen jeden, wahlweise teilen sich die bis zu 16 Mitspieler in maximal acht Teams auf. Danach wird geschossen und gemeuchelt, was das Zeug hält. Den anderen überfahren? Gerne! Ihm im Drive-by-Shooting die Karre explosionsreif ballern? Sowieso! Während der Fahrt eine Granate aus dem Fenster kugeln lassen und sich daran erfreuen, wie ein Verfolger in einer ziemlich grellen und spektakulären Explosion vergeht? Aber hallo! Zu Fuß die Treppe rauf und von einer gesicherten Position aus mit Raketenwerfer oder Scharfschützen-Knarre Unheil stiften? Na ja, Camper werden auch bei »GTA IV« wenig Freunde haben.

Sofort fällt auf, dass die Karte die Positionen von Freunden und Feinden verrät, außerdem die von Erste-Hilfe-Packungen und Schutzwesten. Auch welche Waffen wo bereitliegen, lässt sich anhand der klugen symbolischen Darstellung sehr gut ablesen. Dass Schrotflinten arg streuen oder eine AK-47 über viele Meter trifft, das sind die Unterschiede, die wie immer das Salz in der Suppe ausmachen. Um die Erforschung der Kulissen kommt trotzdem niemand herum, schon weil das Gelände sehr viel dreidimensionaler strukturiert ist als zum Beispiel bei »San Andreas«. Oben und unten, rauf und

runter, drunten in der Unterführung oder droben auf der Brücke, solche Details wollen beachtet sein. Stark auch, wie lebendig die Umwelt rüberkommt. Passanten schlendern durch die Straßen, rennen bei Schießereien schreiend davon, während sich Autos vor roten Ampeln stauen. Man fühlt sich etappenweise geradewegs dazu eingeladen, die schnittigen Sportautos aufzusuchen, sie per Y-Taste zu entern und zu klauen. Wer im Team spielt und sich daran stört, dass die Gegner den Sprechfunk belauschen, kann eine Sperre aktivieren. Dann hören sich nur noch die kooperierenden Parteien, wenn sie zum Beispiel gemeinsam im Auto sitzen und Ziele absprechen oder sich vor heranflitzenden Gegnern warnen.

VÖLLIG UNZENSIERT

Der Spielmodus namens »Mafiya Work« ist eher ein Fall für Einzelkämpfer. Gleich zu Beginn meldet sich ein schmieriger Russki namens Kenny Petrovic – dessen Sohn Niko im Einzelspieler-Teil kilt, aber das nur nebenbei – per Handy zu Wort und fordert, man möge doch einen nicht mehr ganz so folg samen Polizisten »aufsammeln und ihm etwas Disziplin beibringen«. Wer den Kerl zuerst erreicht, kriegt die Punkte. Sofort setzt's eine neue Mission: Wilde Rocker auf ihren Harley-Chopperrn umnieten, bitte. Dass die Missionen allzu sehr in die Tiefe gehen, wird niemand ernsthaft erwarten.

Aber während unserer Spielzeit waren jedenfalls keine Dopplungen oder Wiederholungen zu merken, und das ist doch schon was. Stattdessen hat sich binnen weniger Minuten ein irrer Spaß an der Sache eingestellt. Insgesamt eine sehr temporeiche, abwechslungsreiche und spannende Angelegenheit, bei der sich wüste Autoverfolgungen und wilde Zu-Fuß-Schießereien die Klinke in die Hand geben. Und, nebenbei bemerkt, in Deutschland von der USK ab 18 Jahren freigegeben und dennoch völlig unzensiert, wie uns Hersteller Rockstar noch mal ausdrücklich versichert hat.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

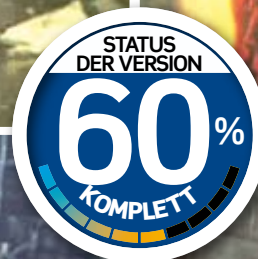
Auch der Mehrspieler-Teil verspricht Unterhaltung für Tage und Wochen.

Hitpotenzial 9,5



Lohnt sich's?

- Wird wieder neue Maßstäbe in Sachen Technik setzen, jede Wette
- Wird schwer werden, sich diesem Titel zu entziehen



Erscheint/ November 08



AUF EINEN BLICK

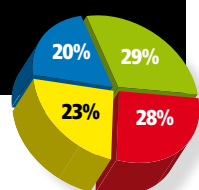
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Epic
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Die Fortsetzung glänzt mit neuer Technik und steiler Grafik

DAS STECKT DRIN

- Locust
- Kettensägen
- Koop-Action
- Massenschlacht



GEARS OF WAR 2

Locust und Corpser rüsten für ein neues Kettensägen-Massaker!

Liehaber des Action-Genres haben es sicherlich erwartet: Wenn es eine Muss-Fortsetzung gibt, dann ist es »Gears of War 2«. Das ist jetzt umso klarer, als US-Entwickler Epic jüngst etwaigen Spekulationen ein Ende und Nägel mit Köpfen gemacht hat: Ja, es wird »Gears of War 2« geben, sogar schon im November.

Ist freilich noch ein paar Monate hin, dementsprechend wenig gibt es bisher zu sehen – genauer gesagt nur eine so genannte »Tech-Demo«-Vorführung durch Tim Sweeney, Epics Technikleiter. Auch wenn darin Marcus Fenix und diverse Locust-Aliens rumturnen, mit dem Spiel »Gears of War 2« hat das grundsätzlich wenig zu tun. Die Demo zeigt aber, welche visuellen Hochgenüsse auf uns zukommen könnten. Epic hat es sich dabei offensichtlich zum Ziel gemacht, alles bisher an Grafik dagewesene in den Schatten zu stellen. Die wichtigsten Neuerungen: Zunächst einmal wird das gesamte Belichtungssystem überarbeitet, jetzt werfen selbst unscheinbare Miniobjekte in der Umgebung Schatten. Auch die Schattierungen der Figuren werden verbessert, das sorgt für höheren Detailgrad und Realismus.

Ein besonders großer Fortschritt verbirgt sich hinter dem Wort »High Density Crowds«. Demnach kriegt man es diesmal nicht mehr nur mit fünf oder sechs Gegnern gleichzeitig zu tun, vielmehr lässt die überarbeitete Unreal-3-Engine mehrere Dutzend Gegner gleichzeitig auf den Spieler los. Ganze Locust-Horden fluten den Bildschirm – sehr beeindruckend!

Die so genannten »Fluid«-Effekte sind mindestens ebenso sehenswert: Marschiert Marcus Fenix beispielsweise durch seichte Gewässer, erzeugt das realistisch aussehende Wellen auf der Wasseroberfläche. Das Partikel-System wird so weit ausgereizt, dass Einschüsse die Flüssigkeit aufspritzen lassen und kreisrunde Wellen hervorrufen. In abgewandelter Form werden diese Flüssigkeits- und Dehnbarkeits-Effekte auch auf Gegnermodelle angewandt, beispielsweise wenn Fleisch, Fett und anderes organisches Material realistisch reagiert. Zur Anschauung zeigt Tim Sweeney einen riesigen Fleisch-Quader, der Marcus Fenix aus einem Korridor entgegen rollt. Aufgrund der großen Masse verformt sich die Unterseite des Quaders, passt sich dem Untergrund an. Markus gibt ein paar Schüsse ab – das

Ungetüm gibt an den getroffenen Stellen nach und fängt an zu wabern. Danach bearbeitet Fenix einen riesigen Tropfen Quecksilber mit dem Schrotgewehr, was eindrucksvolle Reflektionen zur Folge hat.

Ein weiteres und unerlässliches Feature ist das erweiterte Schadensmodell. So werden, ähnlich wie beim kommenden »Battlefield: Bad Company« große Teile der Kulisse komplett zerstörbar sein. Man stellt sich das am besten so vor: Grenzen und Objekte sind in mehreren Schichten aufgebaut. Bearbeitet man eine Wand oder den Fußboden mit Explosiv-Munition, legt man schnell die darin verborgenen Stahlträger und Armierungen frei. Säulen lassen sich sogar komplett pulverisieren. Wenn Epic die gezeigten Neuerungen so ins Endprodukt integriert, können wir uns auf ein wahres Technikfeuerwerk einstellen.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

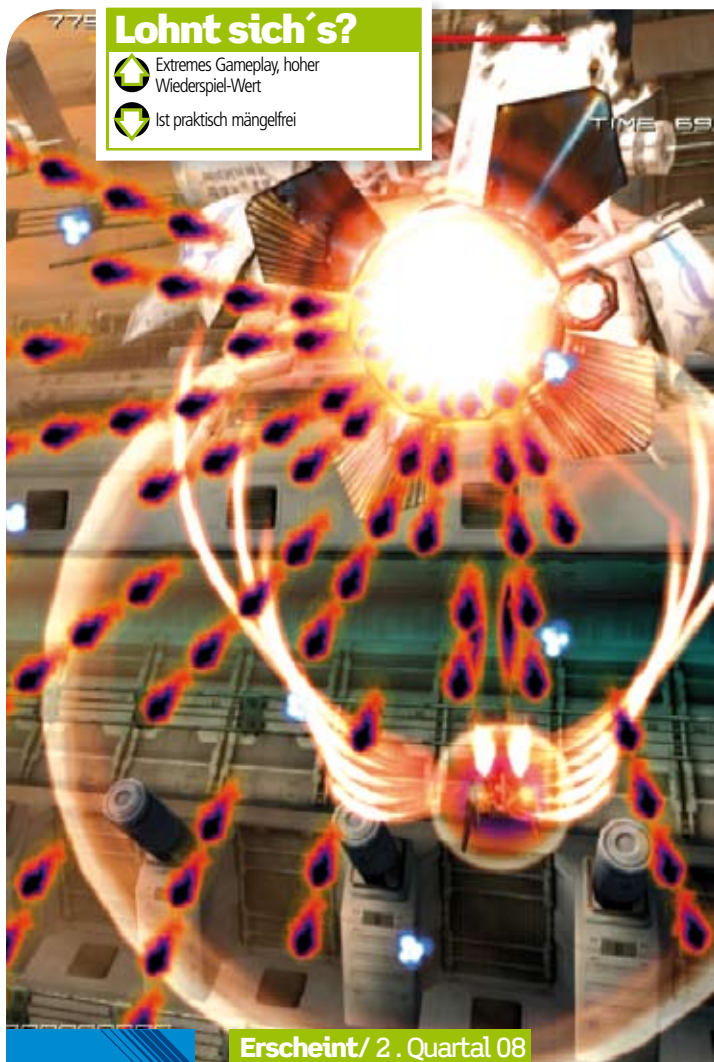
Jetzt mit massenweise Gegnern und zerstörbarer Umgebung. Wird in Deutschland aber wohl wieder ein Geheimtipp werden.

Hitpotenzial 9,5

Lohnt sich's?

Extremes Gameplay, hoher Wiederspiel-Wert

Ist praktisch mängelfrei



Erscheint/ 2. Quartal 08



STATUS DER VERSION
98%
KOMPLETT



Mehr auf www.360-live.de

Mehr Bilder Kommentiertes Video

AUF EINEN BLICK

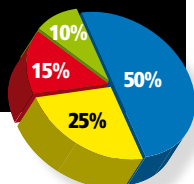
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Treasure
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Moderne Weltraum-Action alter Schule als Download auf Live Arcade

DAS STECKT DRIN

- Projektil-Chaos
- Megalaser
- Highscores
- Arcadespaß



IKARUGA

Ein Shooter, ein Plan: Downloaden und Spaß haben!

Ein bunter Kugelhagel füllt den Bildschirm, ausgespiert von einem metallenen Ungetüm, das oben am Bildrand thront. Das kleine Raumschiff des Spielers windet sich durch enge Projektil-Lücken, feuert Breitseite um Breitseite auf die Kreatur ab. Doch Welle um Welle ausgefeilter Schussmuster drängt heran. Der Platz zum Ausweichen wird immer enger, die Nervosität steigt, die Hand des Spielers beginnt zu zittern. Denn wenn das Schiff von einem todbringenden Projektil getroffen wird, heißt es: »Game Over«. Kenner traditioneller Shoot'em-Ups lieben solche Szenen, und sehnen sie auf der Xbox 360 umso mehr herbei, als es hier bisher an rassistischen Vertikalshootern mangelt. Aber bald ändert sich das. Denn nach »Castlevania«, »Rez« und »Space Giraffe« kommen uns zwei weitere Action-Höhepunkte als Downloads auf den Marktplatz von Live Arcade – jeweils als originalgetreue Umsetzungen zweier Spielhallen-Extreme. »Triggerheart Exelica« ist bereits erhältlich, »Ikaruga« folgt demnächst. Beides so genannte Bullet-Hell-Shooter, bei denen Dutzende Gegner und hunderte Projektile das Bild dominieren. Kleingegner in Massen, dazwischen Bossgegner um Bossgegner. Die unterscheiden sich bei

»Ikaruga« deutlich in Sachen Aussehen und Schussmustern. Die eigentliche Besonderheit, vom stilistisch unübertroffenen Gefüge aus herrlicher Grafik und Heldengefühle erweckendem Sound abgesehen, ist die Dualität der Dinge: Bei »Ikaruga« wechselt das Raumschiff auf Kommando zwischen den Farben Schwarz und Weiß, kann so entweder dunkle oder helle Projektile problemlos schlucken. Und es ist kaum zu fassen, was das raffinierte Gamedesign aus diesem simplen Trick macht, nämlich ein Freudenfest für reaktionsschnelle Taktiker, voller Ideen und Aha-Momente. Dazu eben die stilbildende Grafik mit ihren schönen Farben, feinen Formen und tollen Effekten, und der mitreißende Erdbeben-Sound – dagegen wirkt das jüngst veröffentlichte »Triggerheart« relativ alt: Die in 3D modellierten Kulissen und die konventionellen Formationen erfüllen hier eher ihren Zweck, als dass sie begeistern. Fans des Genres werden sich in das Combobasierte Score-System von »Ikaruga« verbeissen, und im unfassbar chaotischen Kugelhagel die Toleranz der Kollisionsabfrage austesten. Das Geschehen wie in Trance erfassen, parallel laufenden Angriffswellen ein Schnippchen schlagen, den Highscore nach oben treiben, das

klappt richtig gut. Witzig außerdem, dass man das Bild in den Optionen von hoch auf quer umstellen kann. Wer jetzt noch seinen TV auf die Kante stellt, genießt »Ikaruga« im originalen Hochformat. Schade, dass man nicht auch die Steuerung umklappen und das Game als Horizontal-Shooter spielen kann wie bei »Triggerheart«. Dafür gibt's tonnenweise Optionen und Konfigurationen auszuprobieren, inklusive Zwei-Spieler-Koop und Highscore-Upload. So oder so, das wird ein irres Frühjahr auf Xbox Live Arcade. Schön, dass es neben all der Brutalo-Action und den Angepasst-Abenteuern noch so herrlich sinnlose Software gibt wie diese.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

im Anmarsch

Hitpotenzial 8.5

Dafür hat Microsoft Live Arcade erschaffen. Da ist ein Muss-Download



Lohnt sich's?

- Ein Stück Kinogeschichte aus Legosteine
- Die coolen Sprüche werden wohl fehlen

Erscheint/ Juni 08



Indy trifft auf zahlreiche Bekannte, darunter auch auf Kollegen-Schurken Beloc und seine Ex-Freundin Marion

AUF EINEN BLICK

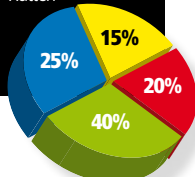
Publisher/ Lucasarts
Hersteller/ Traveller's Tales
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Gerade bei Erwachsenen könnte das Lego-Abenteuer Erinnerungen wachrufen

DAS STECKT DRIN

- Indiana Jones
- Die Bundeslade
- Henry Jones
- Schlangen und Ratten



LEGO INDIANA JONES

Peitsche und Hut stehen ihm gut!

Es ist kaum zu glauben, aber nach 18 Jahren Abstinenz greift Harrison Ford alias Professor Henry Jones noch einmal zu Hut und Peitsche. Bereits im Wonnemonat Mai macht sich der Leinwand-Archäologe auf die Suche nach einem magischen Kristallschädel, doch auch andernorts ist man nicht ganz untätig: Die Entwickler der Software-Schmiede Traveller's Tales arbeiten derzeit an einer Lego-Umsetzung der drei bisherigen Indy-Filmabenteuer. Das Projekt dürfte bei den englischen Programmieren gut aufgehoben sein, schließlich haben sie im Laufe der letzten Jahre gleich mehrere Lego-Games auf den Weg gebracht – darunter auch die erfolgreichen »Star Wars«-Varianten.

Aber das Thema Sternenkrieg ist durch, Vorhang auf für Indy. Der Jäger der verlorenen Schätze hat uns einige unvergessliche Kinomomente beschert. Dass die nun als Bauklötzchen-Videospiel wiederbelebt werden – was das für uns Spieler bedeutet, dürfte klar sein: In Gestalt des kantigen Plastikhelden sollen wir

verloren geglaubte Artefakte einsammeln, Lego-Schergen vertrimmen, alte Tempel und Grabstätten erforschen und gekonnt die Peitsche schwingen. Und wie schon zuvor bei Luke Skywalker und Co. möchte man das gesamte Thema nicht allzu ernst servieren, das beweisen schon die witzigen Zwischensequenzen. Die sind zwar den Original-Filmszenen nachempfunden, kommen aber keine Minute ohne Komik aus. Rechnet man dazu noch die Tatsache, dass die Filmchen erneut ohne Sprachausgabe über den Screen flimmern, sondern das Geschehen allein durch Gebärden erklären, entsteht schon jetzt der Eindruck einer neuzeitlichen Charly-Chaplin-Auflage.

Doch bei allem Sinn für Humor möchten sich die Entwickler in Sachen Story so genau wie möglich an die Zelluloid-Vorlage halten. Ergo darf man sich darauf freuen, die Highlights der Trilogie direkter als bisher zu erleben. So wird man beispielsweise die Gold-Götze aus dem Tempel von Hovitos abgreifen müssen – inklusive surrender Giftpeile, Indy-Steinfalle und einer

liveundonline

Koop-Modus für die komplette Kampagne, voraussichtlich an einer Konsole und online Sonst ist noch nichts angekündigt Alles andere als 1.000 Gamerpunkte würde uns allerdings überraschen

DER MANN MIT DEM HUT IST ZURÜCK

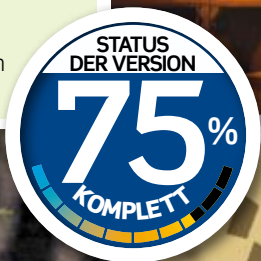
Und so verdient er sein Archäologen-Gehalt

Jeder der insgesamt 18 Level wird von einer kurzen Zwischensequenz eingeleitet. Die Szenen sind zwar der Filmvorlage entlehnt, sehen aber sogar noch witziger aus als das Original und kommen dabei ohne Worte aus.

Ohne den häufigen Einsatz der Peitsche wird man die Levels kaum bewältigen können. Sie trägt den Helden sicher über Abgründe, legt weit

entfernte Schalter um und hält lästige Feinde auf sicherer Distanz. Absolut unerlässlich.

Auch der mutigste Abenteurer wird die Beine in die Hand nehmen, wenn die Steinkugel hinter ihm her ist. Die rollende Legokugel wird aber nur eine der vielen tödlichen Fallen sein, in die man reinstolpern kann.



abschließenden Zwischensequenz mit Bösewicht Beloc, der einem das Ding nach all der Mühe gleich wieder abnimmt. Doch egal, ob man in Ägypten nach der Bundeslade buddelt, Kinder aus einem indischen Sklaven-Tempel befreit oder auf der Suche nach dem heiligen Gral ist, das Filmleben des Professors mit der harten Linken soll mit sechs Leveln pro Film komplett abgedeckt werden. Und genau wie beim Klötzchen-Abenteuer aus dem »Star Wars«-Universum wollen die Entwickler vor allem das Flair des Originals einfangen: Seit Wochen feilt man am Aussehen der 3D-Levels und der Charaktere, vor allem der Titelheld will stilecht animiert werden. Und es scheint zu gelingen: Trotz der klotzigen Form benahm sich Indy beim Testspielchen genau wie sein reales Vorbild. Das fängt beim grimmigen Blick des Plastikköpfchens an und hört beim Zurechtrücken des berühmten Hutes noch lange nicht auf. Auch die Peitsche, das zweitwichtigste Erkennungszeichen des Helden, war beim Lösen der ersten Rätsel hilfreich: Damit ließen sich Abgründe überwinden, Gegenstände heranziehen oder Feinde in Schach halten.

Das alles in Verbindung mit der Knuddelgrafik und dem Lego-Thema riecht ja schon verdächtig nach reiner Kinder-Unterhaltung, doch ganz so einfach will man es sich nicht machen: Die Levels sollen knifflig und anspruchsvoll zu lösen sein, man möchte einen ausgewogenen Mix aus Jump'n'Run und harten Rätselnüssen erschaffen. Bis zum Release im Juni ist ja noch genügend Zeit für Feinschliff, und selbst der Film-Indy dürfte seinen Schlapphut bis dahin wohl endgültig und unwiderruflich an den Nagel gehängt haben. Gleich nach dem Filmstart können die Bauklötze zeigen, aus welchem Plastik sie

geschnitzt sind, auch und gerade im Koop-Modus. Der zweite Spieler soll dann als Indys Helfer auftreten, Gegenstände sammeln und daraus nützliche Sachen basteln. Oder man springt als Indys Vater Henry in die Bresche beziehungsweise in die Schlangengrube, weil der Held selbst ja bekanntlich eine Abneigung gegen alle Arten von Kriechgetier hat. Koop wird klasse, jede Wette.

Reinhard Fischer

360 SAGT ...

Der Klötzchen-Indy gibt sich witziger als sein Vorbild, das Gameplay verspricht Action und die Grafik sieht knuddelig aus. Ein etwas anderes Heldendenkmal

Hötpotenzial 8.0



Erscheint/ 2008

AUF EINEN BLICK

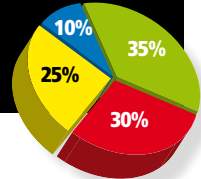
Publisher/ EA
Hersteller/ DICE
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Keine sexy Lady, keine übergroßen Waffen in einer Stadt ohne Verbrechen. DICE mischt die Genre-Karten neu

DAS STECKT DRIN

- Sprünge
- Parkour
- Lieferaufträge
- Lauschangriff



MIRROR'S EDGE

Ego-Shooter trifft auf Plattform-Action. DICE gewährt schon mal einen Einblick in seinen neuesten Geniestreich...

Selten bekommen wir solch außergewöhnliche Projekte zu Gesicht. Entwickler DICE verspricht, mit »Mirror's Edge« neuen Wind ins Ego-Shooter-Genre zu bringen. Das zeigt sich schon an der Hauptrolle. Heldin Faith ist weder vollbusig, noch schwingt sie ihren Hintern lasziv durch die Gegend – sie wirkt angenehm natürlich. Wer auf eine großkalibrige und multifunktionale Waffensammlung hofft, ist hier leider auch an der falschen Adresse. Jegliche Bewaffnung hat geringes Gewicht und funktioniert sehr realistisch. Zudem gibt's einige Parallelen zum Jump'n'Run-Genre. Das verwundert uns dann gänzlich und lässt die Frage aufkommen, wie die Entwickler diesen Spagat bewerkstelligen wollen.

Zunächst werfen wir mal einen Blick aufs Level-Design. Tiefe Häuserschluchten prägen das Bild und alles wirkt sehr steril, fast klinisch keimfrei, denn so ziemlich alle Oberflächen sind

weiß. Doch wie so oft trägt das friedvolle Bild und die Illusion ist schließlich völlig dahin, als uns das Entwicklerteam über die Hintergrundgeschichte zu Faiths Abenteuer aufklärt.

Demnach befinden wir uns in der nahen Zukunft. Die Bürger der Stadt werden von einer gnadenlosen Polizeimacht unterdrückt. An der Spitze dieses Überwachungsstaats steht ein fieser Diktator, der alles daran setzt, die Fäden in der Hand zu behalten und deshalb alle Bewohner komplett ausspionieren lässt. So werden Telefone abgehört, die Gespräche werden aufgezeichnet und anschließend fein säuberlich analysiert. Das Internet ist nicht mal mehr der Schatten seiner selbst, seitdem es vom Regime durch einen identisch wirkenden Überwachungsapparat ausgetauscht wurde.

Die einzige Möglichkeit, in diesem trostlosen Szenario Informationen auszutauschen oder ungestört zu kommunizieren,

Lohnt sich's?

- Ein neues Projekt von DICE voller Innovation und neuartiger Dynamik
- Zu hohe akrobatische Anforderungen könnten das Gameplay auch negativ beeinträchtigen



liveundonline

- Bis jetzt ist über die Online-Funktionen nichts bekannt
- Wir vermuten Bestzeiten-Ranglisten
- Weitsprung-Wettbewerb?



Die Stadt sieht so sauber aus. Man könnte wahrscheinlich ohne jedes Problem vom Gehsteig essen



FRIEDENSTIFTER(IN)

Revolte vorprogrammiert!

Im Leveldesign von »Mirror's Edge« gibt es jetzt schon genug Anzeichen dafür, dass in der fertigen Spielwelt eine knallharte Diktatur herrschen wird. Die Reklametafeln, die über die ganze Stadt verteilt sind, werben für einen Typen Namens »Pope«. Wer den Film »Equilibrium« gesehen hat, weiß, dass solch Ordnung und Sauberkeit im öffentlichen Leben einen hohen Preis haben und ihnen gerne mal ein faschistisches System zu Grunde liegt. Die fast leeren Straßen sowie die blitzblank polierten Hochhäuser sind auch im Spiel ein sicherer Hinweis auf ein totalitäres Regime. Dabei liegt es wohl an uns, die Führung zu infiltrieren und die Exekutive zu unterlaufen, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

bieten die so genannten »Runner«. Faith ist eine von ihnen und somit verantwortlich für den verlustfreien Datentransfer ihrer Mitmenschen. Sie riskiert dafür ständig ihr Leben, denn Läufer werden von der Regierung erbarmungslos verfolgt und eliminiert. Mittlerweile dürfte jedem einleuchten, warum wir zur Abwechslung mal keine knallbunte Amazone steuern dürfen – sie wäre einfach viel zu auffällig für den Job.

ARTISTENSCHULE

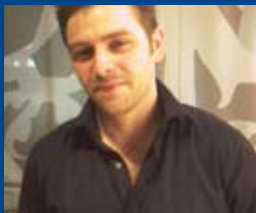
Trotz des neuartigen Spielgeschehens lassen sich manche Aktionen von Faith sehr gut mit den Fähigkeiten des persischen Prinzen aus »Prince of Persia: Sands of Time« vergleichen. Wenn man beispielsweise während eines Sprints auf freier Fläche kurz nach unten drückt, führt Faith einen geduckten Slide aus. Das ist nicht nur fürs Ausweichen nützlich, sondern auch zum Erreichen sonst unbegehrter Bereiche. Auch den »Wandlauf« beherrscht sie aus dem Effeff. Sobald man auf eine senkrechte Fläche zusteuert und den entsprechenden Knopf drückt, zeigt sie sofort die hilfreiche Showeinlage. Aber in den luftigen Höhen, in denen sich die Heldin die meiste

Zeit bewegt, kann auch mit Hilfe solcher Gimmicks jeder falsche Schritt zum tödlichen Absturz führen. Deshalb haben die Entwickler die hübsche Faith mit erweiterten Sinnen gesegnet. Diese sind in ein Interface implementiert, bei dem selbst Spiderman vor Neid erblassen würde. Auf Knopfdruck erscheint sofort die vom derzeitigen Standpunkt aus optimale Route zum aktuellen Ziel. Zusätzlich zeigt dieses HUD nützliche Plattformen, Vorsprünge und Absprungmöglichkeiten. Das Interface gibt uns normal Sterblichen so wenigstens einen kleinen Eindruck von den Fähigkeiten, die einen Runner in dieser gefährlichen Welt überleben lassen.

Im HUD liegt die größte Innovation. Denn im Vergleich zu herkömmlichen Spielen, die sich der Ego-Perspektive bedienen, steuert man in »Mirror's Edge« eine voll animierte Figur. So kann man sehr realitätsnah am eigenen Körper herabschauen. Alle Gliedmaßen sind toll animiert und bewegen sich realistisch, die Kamera wackelt beim Laufen mit, die Arme fliegen beim Schwungholen in die Sicht des Spielers. Bei einem weiten Sprung fuchteln beim Anlauf beide Hände abwechselnd im Bild – beim Sprung selbst schwingen dann die Beine weit nach vorne. Das »



Interview



TOM FARRER PLAUDERT AUS

Der EA-Produzent über bewegendes Design, neuartiges Gameplay und eine außergewöhnliche Entstehung.

360 Live: Es scheint fast so, als ob »Mirror's Edge« alle Videospiel-Klischees über den Haufen wirft: keine vollbusige Heldin, die Straßen sind sauber und so weiter. War das schon immer Teil des Plans?

Tom Farrer: Nicht wirklich. Wir waren nur frustriert, dass eine detaillierte Umgebung schnell beengend wirkt und die Illusion, Teil des Spiels zu sein, eher bremst als unterstützt. Deswegen stellen wir alles so nüchtern wie möglich dar, obwohl wir damit eigentlich gegen alte Regeln verstoßen. Wir hatten sogar anfangs noch eine männliche Hauptrolle geplant.

360 Live: Hat das etwas damit zu tun, dass Rhianna Pratchett an der Entwicklung beteiligt ist? Sie hat ja schon viele weibliche Hauptcharaktere erschaffen...

Tom Farrer: Als sie zum Projekt stieß, war schon klar, dass Faith der Star des Spiels sein wird. Allerdings hat Rhianna ihr zu wesentlich mehr Persönlichkeit verholfen.

360 Live: Wie kamt ihr darauf, die Genres Plattform-Action und Ego-Shooter miteinander zu mischen? Was hattet ihr zuerst im Sinn, die Story oder die Ego-Perspektive?

Tom Farrer: Aus der Story hätte man auch ein Spiel wie »Prince of Persia« machen können. Aber solche Spiele gibt's ja schon einige. Wir wollten unbedingt etwas Außergewöhnliches schaffen, besonders mit der Ego-Perspektive. Zu Beginn erklärten wir unser Projekt so, dass es einen Unterschied macht, einen Actionfilm zu sehen oder ihn tatsächlich zu erleben. Bei Third-Person-Action hat man stets die Spielfigur vor Augen, der wichtigste Bereich des Bildschirms ist immer verdeckt. Daher war es logisch, mit der Ego-Perspektive zu arbeiten.

360 Live: Uns wurde erzählt, dass man ein Level auf verschiedenen Strecken durchlaufen und abschließen können wird. Inwiefern unterscheiden sich die Variationen?

Tom Farrer: Dazu halte ich mich lieber bedeckt. Jede Aussage könnte den Entwicklungsprozess beeinträchtigen. Dass es mehrere Routen geben wird, kann ich bestätigen, einige sind einfacher, andere komplexer.

360 Live: Liegt der Schwerpunkt eher auf konstanter Action oder auf dem Erforschen der Levels?

Tom Farrer: Es ist nicht leicht, eine konkrete Antwort auf die Frage zu geben. Fast das gesamte Geschehen besteht aus Verfolgungsszenen, die allerdings auch immer recht schnell vorbei sind. Ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen den beiden Faktoren ist für uns sehr wichtig. Trotzdem wollen wir den Spieler nicht lange mit Rätseln aufhalten.

360 Live: Es ist ganz schön mutig, nur zwei Knöpfe des Controllers zu verwenden. War das auch schon von Anfang an der Plan?



Tom Farrer: Wir wollten die komplizierten Aktionen, die Faith ausführt, von der Eingabe her so einfach wie möglich gestalten. In den schwindligen Höhen, in denen sich die Heldin bewegt, wäre schließlich jeder Fehltritt fatal.

360 Live: Was denkst du, könnte das offene Gameplay von »Mirror's Edge« zum Standard unter Ego-Shootern werden?

Tom Farrer: Wenn es erstmal rauskommt, wird's höchst wahrscheinlich schnell zur Gewohnheit. Da es im Spiel um mehr geht, als nur über Hindernisse zu hüpfen oder Deckung zu finden, könnte es schon passieren, dass sich das etabliert. Aber es ist auch ein hartes Stück Arbeit. Zum Beispiel mussten der Kopf und der Hals von Faith modelliert und mit realistischer Physik versehen werden. Die meisten Ego-Shooter bestehen ja nur aus einer Kamera, die durch die Gegend düst.

Alles in allem wäre es natürlich wünschenswert, wenn bei zukünftigen Produktionen mehr darauf geachtet wird, dass der Spieler leichter ins Spielgeschehen eintauchen kann.



Ein Mädchen angreifen? Der zeigt ich, wozu lange Beine noch zu gebrauchen sind

»vermittelt ein bisher nicht da gewesenes Spielgefühl und lässt einem bei jedem Absturz einen kalten Schauer über den Rücken laufen. Man ist eben immer kurz davor zu glauben, dass man gleich selbst mit einer Gehirnerschütterung in die Notaufnahme muss. Beim Sturz aus größeren Höhen knacken dann auch gerne mal ein paar Knochen.

Doch die Sprünge von einer Plattform zur anderen sind nur ein minimaler Teil des Bewegungs-Repertoires der Protagonistin. Mit ein paar Knopfdrukken lässt sie schnell mal ein akrobatisches Feuerwerk vom Stapel, das Nachahmer flux ins Krankenhaus befördern würde. Beispielsweise kann sich Faith während eines tiefen Sturzes an kleinen Vorsprüngen abfangen und in Windeseile wieder nach oben klettern. Oder sie schwingt rucklings mit anschließendem Sprung auf eine höher gelegene Plattform. Auch solche Aktionen werden durch das Interface sehr vereinfacht, das alle nutzbaren Flächen entsprechend farblich markiert. Zudem hilft das Leveldesign beim Bewegungsablauf. Die Entwickler haben sehr bewusst einen Großteil der Flächen in schlichtem Weiß gehalten. So sind die wichtigsten Elemente in der Umgebung farblich hervorgehoben und auch ohne Einsatz des Interfaces deutlich erkennbar.

AUF MESSERS SCHNEIDE

Wer bei diesem Projekt etwas Herkömmliches sucht, tut dies vergebens. Selbst die Steuerung ist neuartig, denn nur zwei Aktionstasten lassen Faith ihre Kunststücke auf den Bildschirm zaubern. Sprünge von Dach zu Dach führt die Athletin so gut wie automatisch aus. Wichtig dabei ist nur, den Analogstick immer in die richtige Richtung zu drücken. Gerät ein Sprung zu kurz und steht der Absturz unmittelbar bevor, genügt ein erneutes Antippen des Sticks in die Richtung der nächstgelegenen Wand. Dann krallt sich Faith dort mit ihren Fingerspitzen fest und kann daraufhin wieder zur alten Route zurückkehren.

Beim Sprung von einer Plattform zur anderen genügt ein Doppelklick und Faith federt vom Untergrund ab, als sei dieser ein Sprungbrett. So kann sie in einer Sprungkombination immer höhere und weitere Distanzen überwinden. Ein bisschen erinnert uns das schon an »Ninja-Gaiden« und Co., aber durch die

STADTLIBEN

Keine simple Rekonstruktion

Die Entwickler haben eine komplette Stadt aufgebaut, die allerdings bis jetzt noch keinen Namen hat. Sie unterscheidet sich in der Struktur von allen anderen großen Metropolen der realen Welt und ist stilistisch eine Mischung aus Ost und West. Die Architektur orientiert sich am futuristischen Tokio sowie an den kristallartigen Hochhausbauten von New York City. Den mächtigen, verspiegelten Glasfassaden verdankt das Spiel auch seinen Namen.



FREE RUNNING



Im Affen-tempo über die Dächer

Trotz der offenen Umgebung setzen die Entwickler alles daran, dem Spieler genug Orientierungspunkte für einen schnellen

1 Fortschritt zu geben. So ist jedes Objekt, über das man springen, laufen oder einbrechen kann, tiefrot hervorgehoben.

Reguläre Hindernisse fügen sich mit schlichter Farbgebung ins Gesamtbild ein. Während diese in anderen

Actionspielen schnell zur tödlichen Falle werden, bieten sie hier oft eine ideale Deckung vor feindlichem Beschuss.

Gegen einen bewaffneten Hubschrauber hat man kaum eine Chance; selbst wenn man gerade das Glück hat, eine Waffe bei sich zu tragen. Konventionelle Kampfszenen sind aber ohnehin selten, denn meistens ist's besser zu fliehen.

2

3



Mehr auf www.360-live.de

■ Screenshots ■ Uservoting ■ Movie

Ego-Perpektive und die vereinfachte Steuerung entsteht eine ganz andere Dynamik.

Tatsächlich sind solcherart Passagen nur ein Bruchteil des Gameplays und gehen Zahn in Zahn in andere Abschnitte über. Der eigentliche Spielfluss wird von Verfolgungsjagden geprägt. Und genau dabei kommt dann das »Runner Vision«-Interface zum Einsatz: Dessen Aktivierung verringert den Zeitablauf und steigert die Sinnesfähigkeiten. Man hört den Herzschlag von jemandem, der hinter einer Ecke lauert, ein visueller Impuls warnt vor Angreifern von hinten.

Es sind auch nicht Feinde wie in üblichen Videospielen, mit denen man es zu tun bekommt. Normalerweise gibt's für anstürmende Gegner eben mal eine Faust ins Gesicht und das war's dann auch schon. Die Widersacher bei »Mirror's Edge« meinen ihren Job allerdings wirklich ernst und können der jungen Faith schwer zusetzen. Es ist natürlich möglich, die Gegner zu attackieren und sie zu entwandeln, doch macht das in den meisten Fällen keinen Sinn. Denn fast immer ist Faith unbewaffnet und zahlenmäßig stark unterlegen. Hat man beispielsweise gerade einem

normalen Polizisten seine 9mm-Pistole abgeluchst, bekommt man es eine Ecke weiter gleich mit einem zwölfköpfigen SWAT-Team zu tun. Da bleibt fast nur die Flucht...

RUNNING WOMAN

Die daraus resultierenden Verfolgungsjagden über die Dächer der Hochhäuser garantieren schweißtreibenden Nervenkitzel. Auch da hilft Faiths Runner Vision, tödliche Fehlritte zu vermeiden.

Bei Aktivierung verfällt die gegenwärtige Action in Zeitlupe und man kann die gewonnene Zeit gut nutzen, sich neu zu orientieren. Zudem verpassen diese Slow-Motion-Momente dem gesamten Spiel einen kinoreifen Look.

Die junge Faith wird in dieser Stadt keine Ruhe finden, wenn sie sich nicht selbst darum kümmert. Sonst bleibt sie bis ans Ende ihres Lebens auf der Flucht und muss stets darum kämpfen, nicht ins Gefängnis zu kommen. Mit dieser Story und der bisherigen Umsetzung stellen es die Jungs und Mädels von DICE unter Beweis, dass sie sicher keinen Sprung ins Ungewisse machen.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Eine hochkarätige Ansammlung guter Ideen. Wir nominieren »Mirror's Edge« für den Innovationspreis in diesem Jahr

Hitpotenzial 9,0

Der sieht auch aus, als ob er Haue braucht. Zeit wieder aufzustehen, Mädels!



Lohnt sich's?

- Gelungene Umsetzung der Macht-Fähigkeiten, viele Enthüllungen, neue Engine
- Könnte auf Dauer etwas eintönig werden, kaum Lichtschwert-Action



Mehr auf www.360-live.de

■ Unbedingt am 14. April ansurfen: da gibt's brandheiße Geheim-Bilder!



Erscheint/ Juni 08

AUF EINEN BLICK

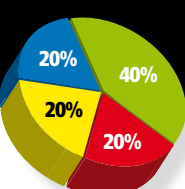
Publisher/ Activision
Hersteller/ Lucasarts
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Star-Wars-Fans können sich freuen: Endlich wird die Storylücke zwischen Episode III und IV geschlossen

DAS STECKT DRIN

- Darth Vader
- Euphoria
- DMM
- Die Macht



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Erhebe dich, Lehrling, und erfülle deine Pflicht!

Nach der viel gescholtenen Prequel-Trilogie will George Lucas keinen »Star Wars«-Film mehr drehen. Der liebe Schorsch ruht sich aber nicht auf seinen Milliarden aus, sondern bastelt kräftig weiter am Imperium. Neben zwei »Star Wars«-TV-Serien arbeitet er mit »The Force Unleashed« an einem neuen multimedialen Franchise mit Comics, Büchern, Actionfiguren und weiteren Merchandise-Produkten.

Kernstück ist aber dieses Game. Um den Stellenwert zu verdeutlichen: Noch nie haben Lucasarts, ILM und Lucasfilm so eng an einem gemeinsamen Projekt gearbeitet. Für die Realisierung wurden zwei komplett neue Technologien verwendet: Die »Digital Molecular Matter« (DMM) verformt und zerstört Objekte physikalisch korrekt. Dies geschieht vollkommen dynamisch und sorgt für ver-

blüffende Ergebnisse. Die »Euphoria Engine« wurde schon 2006 im Rahmen der »Indiana Jones«-Präsentation auf der E3 der Öffentlichkeit präsentiert. Damit sollen Bewegungen flüssig und besonders natürlich wirken. Scheint auch zu funktionieren: Das Zappeln der Stormtrooper im freien Fall sieht schon sehr lebensecht aus. Überhaupt gefällt uns der Grafikstil von »Unleashed« sehr gut. Die Figuren wirken realistisch, die Schauplätze sind sehr vielfältig und die vielen Effekte lassen die Mattscheibe glühen.

Aber genug von der Technik, kommen wir zum wirklich Wichtigen: Der Story. Die Geschichte spielt zwischen den Episoden III und IV. Darth Vader ist weiter bestrebt, alle Jedi ein für alle Mal zu vernichten. Bei seinem Feldzug nimmt er einen kleinen Jungen, den er selbst zum Waisen gemacht hat, als seinen

Lehrling auf und will ihn zum mächtigsten Sith aller Zeiten machen. Allerdings hält er seinen Zögling geheim und versteckt ihn vor dem Imperator. Der könnte schließlich auf den Gedanken kommen, dass Vader ihn stürzen will – und mit dem alten Palpatine sollte man sich lieber nicht anlegen. Um die dunkle Seite der Macht in ihm besonders stark werden zu lassen, behandelt Vader den Jungen ziemlich schlecht, gönnt ihm weder Freunde noch Spaß. Das baut Angst, Wut und jede Menge böse Energie in ihm auf. Der geheime Lehrling wird in dieser Geschichte voller Wendungen, Intrigen und Enthüllungen eine zentrale Rolle im »Star Wars«-Universum spielen und maßgeblich an vielen wichtigen Geschehnissen beteiligt sein. Viel mehr wollen wir hier nicht verraten, denn da sind einige wirklich entscheidende Enthüllungen und Wendungen eingebaut, die jeder

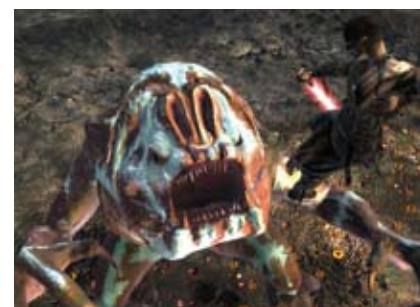
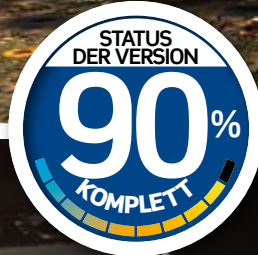
DIE MACHT MACHT ARROGANT...

Und jede Menge Spaß!

1 Eigentlich ist dieser Stormtrooper dein Freund und Helfer, aber im Moment ist grad kein anderes Anschauungsobjekt greifbar, also muss er dran glauben. Greif ihn dir, hebe ihn zum Abgrund, schüttele ihn kräftig durch, wirf ihn in die Luft oder würge ihn und lass los, wenn du genug mit ihm gespielt hast.

2 Schnell erwischst man sich dabei, dass man nur so zum Spaß seine Macht an ein paar völlig unterlegenen Gegnern ausprobiert. Und wenn einer allein nicht mehr ausreicht, muss eben eine ganze Truppe Gegner mit Blitzen gegrillt werden.

3 Irgendwann reichen dann auch die einfachen Humanoiden nicht mehr aus, dann kommt so ein Rancor gerade recht. Dieser dicke Brocken bietet gleich viel mehr Spaß und Angriffsfläche für die eigenen Fähigkeiten. Schade, dass auch der kaum eine Chance hat.



Unser weißgekleideter Freund könnte ein Schultertrauma haben, wenn wir mit ihm fertig sind...

WER DA?

Keine Zeugen

Der aufmerksame Leser und Bildbetrachter wird sich beim Blick auf die Screenshots wundern, warum Vaders Lehrling denn auf einmal gegen Stormtrooper kämpft. Ganz einfach: Seine Existenz soll geheim bleiben. Und das bedeutet, dass auch keine Zeugen übrig bleiben sollen. Aber wer weiß, vielleicht wird der Lehrling im Verlauf doch noch geläutert...

für sich selbst entdecken sollte. Nur so viel: Es gibt multiple Enden – die Entscheidungen wirken sich wirklich auf den Verlauf der Geschichte aus.

Aus der Schulterperspektive erlebt man verschiedene Welten, die oft neu oder kaum bekannt sind. So zum Beispiel eine Tie-Fighter Werft oder den Planet Felucia, den wir schon aus Episode III kennen. Neben Wookies, Stormtroopern und allerlei monströsen Viechern gibt es nur noch wenige verschiedene Gegnertypen. Der Höhepunkt sind sicherlich die Kämpfe gegen Jedis wie Rahm Kota oder Maris Brood. Das niedere Feindvolk dient uns höchstens als Häppchen für zwischendurch.

In der ersten Mission geht es zwar als Darth Vader los, in späteren Levels erfüllt man aber als dessen Lehrling verschiedene Aufgaben. Anfangs sollen nur die letzten Jedi gefunden und erledigt werden, später folgen dann aber noch viel größere Herausforderungen. Zur Seite stehen dem

Jungen die hübsche Pilotin Juno Eclipse und der Holodroide Proxy, der ihm schon seit frühester Kindheit ein treuer Weggefährte ist. Er kann sich optisch in jede Person verwandeln und wurde so programmiert, dass er bei jeder Gelegenheit versucht anzugreifen, um die Wachsamkeit und Kampffähigkeiten des Lehrlings zu testen. Das prädestiniert ihn für die Rolle des witzigen Sidekicks, ganz in der Tradition von C3PO und R2 D2.

Wie der Name »Force Unleashed« bereits vermuten lässt, werden hier wirklich alle Variationen der Macht entfesselt. Als Basis dienen dazu die Fähigkeiten wie »Force Push«, »Force Lightning« oder »Force Repulse«, also größtenteils telekinetische Skills, mit denen Gegner und Gegenstände in die Luft gehoben, herumgewirbelt und weggeschleudert werden. Kombiniert man diese Fähigkeiten dann kreativ und würzt das Ganze mit ein paar Blitzen, entstehen neue Combos mit großer Durchschlagskraft.

Durch den Fokus auf diese Fähigkeiten kommt allerdings der Einsatz des Lichtschwerts sehr kurz. Schade! Doch die Macht in Vaders Praktikanten wächst und wird dann so stark, dass er sogar einen riesigen Sternszerstörer von seinem Kurs abbringen und vor seine Füße auf die Planetenoberfläche zwingen kann. Dies war schon im faszinierenden ersten Trailer online zu sehen. »Star Wars«-Fans werden sich diese neue Episode wohl kaum entgehen lassen, aber vielleicht können Gameplay und Story auch andere begeistern.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Eine spannende Story, coole Action und die Star-Wars-Lizenz lassen Topunterhaltung erwarten

Hitpotenzial 8,5

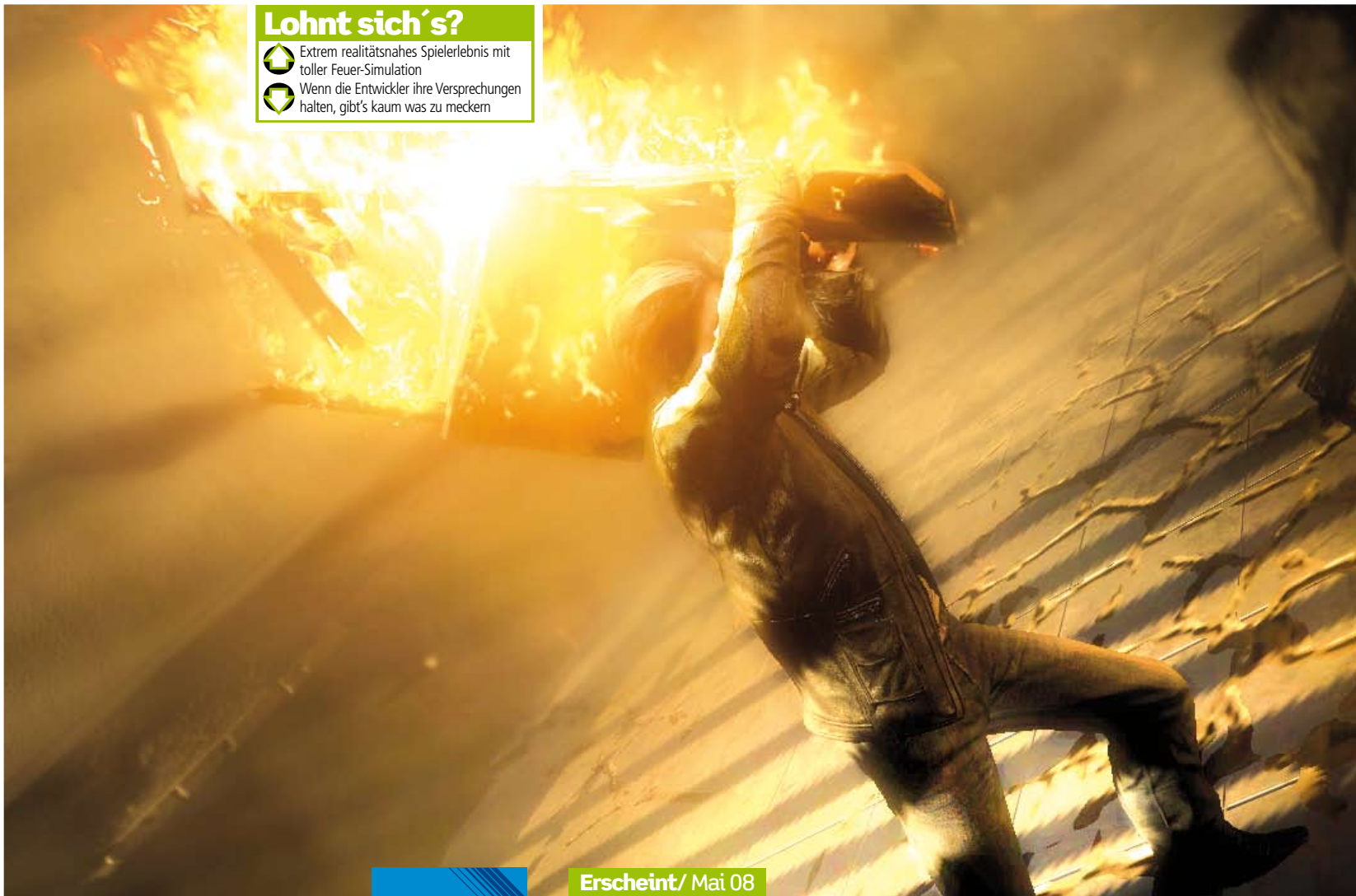
Lohnt sich's?



Extrem realitätsnahes Spielerlebnis mit toller Feuer-Simulation



Wenn die Entwickler ihre Versprechungen halten, gibt's kaum was zu meckern



Erscheint/ Mai 08



Die über New York hereingebrochene Dunkelheit hinterlässt einen fast schon postapokalyptischen Eindruck

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Atari

Hersteller/ Eden Studios

Genre/ Horror-

Abenteuer

Spieler/ 1

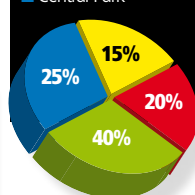
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Viel versprechendes Überlebenstraining mit originellen Ideen

DAS STECKT DRIN

- Schatten
- Feuer
- Verbandszeug
- Central Park



ALONE IN THE DARK 5

Edward Carnaby stürzt sich wieder ins Abenteuer: Tod dem dunklen Treiben!

Ganze 15 Jahre ist's jetzt her, da begründete der erste Teil von »Alone in the Dark« das Genre des Survival-Horror. 1992 war das Game aufgrund seiner dreidimensional gezeichneten Polygon-Figuren ein technischer Meilenstein, Vorbild auch für »Resident Evil«. Auch das neue »Alone in the Dark« soll wieder Konventionen brechen.

Erste Überraschung: Dieses Spiel baut tatsächlich auf derselben Technologie auf, die der französische Entwickler Eden ursprünglich mal für »Test Drive Unlimited« gebastelt hat. Der Ausbau der Engine nahm freilich viel Zeit in Anspruch, weil sie einiges mehr können muss als in der Ausgangsversion. Feuer so realistisch darstellen wie noch nie in einem Videospiel, zum Beispiel. Außerdem haben Atari und Eden in den letzten drei Jahren sehr viel Aufmerksamkeit auf die Story gelegt. Man hat zum Beispiel den US-Autor Lorenzo Carcaterra für das Skript verpflichtet. Wer zum Beispiel »Sleepers« gelesen oder den Film

gesehen hat, der weiß, dass sich der Mann auf interessante Charaktere versteht.

Am grundsätzlichen Gameplay ändert sich trotzdem nicht viel: Edward Carnaby ist auch im fünften Teil wieder Held der Geschichte. Sie spielt sich hauptsächlich im Central Park von New York City ab, wo Tod und Verderben lauern. Und ein paar Zombies. Warum? Weshalb? Wieso? Diese Fragen sind Teil des Nervenkitzels. Die gesamte Umgebung ist völlig offen aufgebaut. Wer Lust darauf hat, leiht sich mal eben ein Auto und legt große Distanzen auf vier Rädern statt auf zwei Füßen zurück. Damit entzieht sich »Alone In The Dark« ganz klar jeglichem Vergleich mit herkömmlichen Horror-Abenteuern. Und obwohl natürlich auch der Kampf ein wesentlicher Bestandteil ist, prägen hauptsächlich Forschung und Atmosphäre den Spielfluss. Aber auch Angst und Action.

Die einzigen Schusswaffen, die Carnaby während der gesamten Geschichte finden wird, sind zwei Handfeuerwaffen. Um dem

liveundonline

■ Pures Einzelspieler-Erlebnis, Koop-Modus oder Ranglisten sind nicht in Planung, dafür neue Episoden zum Download quasi schon sicher. ■ Erfolge im Wert von 1.000 Gamerpoints

GEISTERBAHN BIG APPLE

Brennt wie Zunder

Der komplette

Central Park wird für das Spiel rekonstruiert. Wer schon mal da war, wird ihn trotzdem nicht wieder erkennen – stark mutierte Bäume prägen die Landschaft. Trotzdem wurde die Architektur des 3,4 Quadratkilometer großen Parks sehr detailgetreu übernommen.

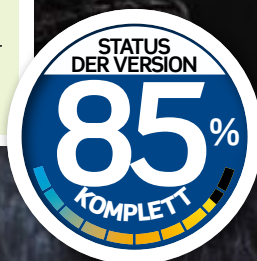
Edward Carnaby kann überall nützliche Gegenstände finden und diese dann zu Wurfaffen umbauen. Dieser Molotow-Cocktail richtet zum Beispiel immensen Schaden

beim Gegner an. Das Werfen selbst wird dem Spieler durch die eingeblendete Flugbahn erheblich erleichtert.

Um die teils großen Entfernungen in der Stadt und im Park zu überwinden, kann Carnaby jedes Auto benutzen, solange es noch nicht schrott-reif ist. Fahrzeuge leiden unter dem realistischen Schadensmodell, weshalb heftige Unfälle unbedingt zu vermeiden sind.

2

3



1



HÖR MAL WER DA ZÜNDELT

McGyver lässt grüssen

Wenn man in diesem Spiel nur auf seine Waffensammlung setzt, geht schnell der Vorhang zu. Außerdem ist Carnabys Inventar schnell erschöpft, und so zwingt einen das Game zur Improvisation. Brauchbarer Kleinkram findet sich schnell und so kann Carnaby fast alles miteinander kombinieren, um daraus effektive Helferlein zu basteln. Ob nun Handgranate oder Tretmine, für jeden Gegner ist was dabei. Allerdings muss man auch mal die unhandlichen Gegenstände wie Feuerlöscher oder Metallrohr benutzen, um zum nächsten Abschnitt vorzudringen. Oft verschließen Flammen den Weg, die Carnaby dann löschen muss, um weiter zu kommen.

2



3

Schrecken zu entkommen, muss er also immer wieder auf sein Inventar und nützliche Gegenstände aus der Umgebung zurückgreifen oder diese miteinander kombinieren. Die Inventarfunktion ist sehr realistisch gehalten. Edward kann nur Sachen aufnehmen, die Platz in seiner Jacke finden; einen Baseballschläger zum Beispiel trägt er nur so lange bei sich, wie er ihn in der Hand hält, denn für die Taschen ist er zu groß. Das führt dazu, dass die grauen Zellen warmlaufen: Welche Waffen mitnehmen, welche liegen lassen, mit was welche Gegner vernöbeln? Oder vielleicht mal improvisieren? Eine richtig effektive Dämonenjäger-Ausrüstung lässt sich schnell basteln, denn nützliches Material ist überall zu finden. Und meistens sind es die harmlos wirkenden Gegenstände, die den meisten Schaden anrichten. Hier die Schnellanleitung zum Bau einer Haftgranate als Beispiel. Man nehme eine Flasche mit purem Alkohol und umwickelte sie mit doppelseitigem Klebeband. Wirft man das daraus entstandene Objekt durch die Gegend, bleibt es in der Trefferzone haften und entzündet sich bei Beschuss schlagartig.

Leichter nachzuvollziehen ist einer der vielen Tricks, die Carnaby mit dem Auto draufhat. Der Fahrzeugtank ist mit

dem Schraubenzieher schnell angebohrt und bei anschließender Fahrt durch den Central Park zieht man eine nette Benzinspur hinter sich her. Raus aus dem Wagen, ein Schuss genügt, um den Treibstoff zu entzünden und eine Kettenreaktion von kleinen Bränden auszulösen, die in der Explosion des eigenen Wagens ihr Ende findet – und natürlich alle Gegner in der Nähe pulverisiert. Überhaupt zählt Feuer zu den wichtigsten Elementen des Gameplays. Denn hier lässt sich wirklich alles abfackeln, was auch im wahren Leben im Feuer verbrennen würde. Wie schon in den Vorgängern wird ein übereifriger Schusswaffengebrauch bei »Alone In The Dark 5« selten zum Ziel führen. Also lieber zweimal nachdenken, bevor die ganze Munition verballert ist. In diesem Game geht es aber nicht nur ums Rätsellösen oder das Erforschen der Umgebung. Es geht vielmehr auch darum, ein ganz gewisses Flair einzufangen; das Flair von Top-Mystery-Serien wie »Lost« oder »24«. Das Spiel ist also in acht recht kompakte Episoden strukturiert, jede mit ein bis zwei Stunden Spielspass gefüllt. Man arbeitet sich relativ zügig vorwärts, hat immer ein Ziel vor Augen, fiebert und kämpft sich dem Höhepunkt entgegen. Zudem strapaziert jede Episode die Nerven mit eigenem Setting und eigenen Herausforderungen.

Zombies im Central Park meucheln, das ist halt was ganz anderes, als in einem brennenden Haus vor den lodernnden Flammen zu flüchten oder sich im Auto in Sicherheit zu bringen. Sollten die Entwickler es tatsächlich schaffen, die dynamischen Action-Sequenzen mit den Rätselaufgaben und den Kampfszenen zu verknüpfen und das Ergebnis auszubalancieren, können wir sicher mit einem richtig spielenswerten Horrorkracher rechnen. »Alone in the Dark 5« hat Potenzial zum Schocker des Jahres.

Jan Heinrich

360
SAGT ...

Fans gepflegter Grusel-Action sollten sich das neue »Alone In The Dark« schon mal vormerken

Hitzepotenzial 8.0



Lohnt sich's?



Fast alles ist zerstörbar. Das sieht nicht nur phänomenal aus, sondern wirkt sich auch aufs Gameplay aus



Wir müssen Feinde aus ihrer Deckung wortwörtlich herauszuprenken. Böse, böse!

Erscheint/ Juni 08

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Wo diese Truppe auftaucht, bleibt kein Stein auf dem anderen. Ist so. Wir haben's ausprobiert!

AUF EINEN BLICK

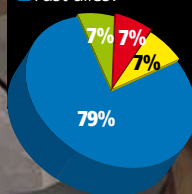
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Dice
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 24
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Endlich ein »Battlefield« mit richtig ernstzunehmender Solo-Kampagne

DAS STECKT DRIN

- Wände
- Bäume
- Gebäude
- Fast alles!



Wer kennt sie nicht? Die konstante Warnung, sich nicht in schlechter Gesellschaft zu bewegen. Im realen Leben sollte man sich durchaus daran halten. In der Welt der Videospiele sieht die Sache schon anders aus. Wie oft hat man sich hier schon als Auftragsmörder oder Hobbygangster in die Sümpfe der Gesellschaft geworfen? Oft genug. Und dass so etwas noch dazu so richtig Spaß machen kann, bezeugen die zahlreichen Fans eines »Grand Theft Auto« oder »Hitman«.

Als Soldat hat man bisher jedoch immer die Rolle des Saubermanns übernommen, der nicht nur für sein Land, sondern für Frieden, Freiheit und Fröhlichkeit auf die Schlachtfelder zieht. Diese Tradition hat im Frühjahr ein für alle Mal ein Ende. Überraschenderweise mit einem Spiel der »Battlefield«-Reihe. Auf dem PC hat die Serie dank des fulminanten Mehrspielerteils eine riesige Fangemeinde erobert und bereits vier Teile mit ausgedehnten Schlachten hervorgebracht. Anno 2005 folgte das erste Konsolen-»Battlefield«, Untertitel »Modern Combat«, das sich an einem Novum versuchte. Neben dem gewohnt grandiosen Mehrspielerteil wollte das schwedische Entwicklerteam Dice eine Einzelspieler-Kampagne einbauen. Das Ergebnis wirkt leider ziemlich aufgesetzt und kann kaum mehr, als für einen kleinen Zeitvertreib abseits der Online-Schlachten zu sorgen. Da man aus Fehlern bekanntlich lernt, geben die Jungs aus Schweden jedoch nicht auf. Aus »Bad Company« soll nun das erste »Battlefield« mit ernstzunehmender Kampagne werden. Und genau das könnte für reichlich Erfrischung sorgen. Wir haben die Kampfstiefel geschnürt, den Tornister gefüllt, sind ins schwedische Stockholm marschiert und haben die zweite Mission aus »Bad Company« richtig hart ran genommen.

WIRKLICHE NEUERUNG?

Klar, es klingt im Jahre 2008 schon schräg, so etwas wie einen Einzelspieler-Modus samt spannender Hintergrundgeschichte als »frisch« oder »innovativ« zu bezeichnen. Aber genau das ist hier der Fall. Als Nachwuchssoldat wird man zur Bad Company versetzt. Die kleine Truppe, bestehend aus Sergeant Redford, Haggard und Sweetwater, ist mit die beste ihres Fachs. Dementsprechend hoch angesehen sind sie bei ihren Befehlshabern. Das ändert sich jedoch relativ schnell. Denn simples Befehle-Ausführen wird den Jungs zunehmend zum Ärgernis. Sie merken die Sinnlosigkeit ihrer Aufgaben und natürlich ihr leeres Konto. Da trifft es sich gut, dass da irgendwo ein Goldschatz ist. Und genau diesem wollen die drei Soldaten und der Spieler schließlich hinterherjagen. Das einzige Problem an

der Sache: Der vermeintliche Schatz befindet sich irgendwo hinter feindlichen Linien. Wir haben es ja schon in vorangegangenen Previews betont: Die Hintergrundgeschichte von »Bad Company« hebt sich durch heftiges Augenzwinkern von der Masse an Kriegs-Shootern ab. Statt blutigem Ernst steht also heitere Ballerei an. Aber das alles ist ja nichts Neues.

Neu ist es hingegen, dass wir endlich einmal selbst das Gamepad in die Hand nehmen und den zweiten Einsatz der Kampagne selbst spielen dürfen. Noch ist der Trupp ziemlich handzahn und führt seine Befehle ordnungsgemäß aus. Allerdings kommen sie dem Gold näher. Klar also, dass es schon langsam beginnt, ihr Handeln zu beeinflussen. Wer jetzt meint, dass wir eine tiefgründige Beleuchtung der Psyche der vier Soldaten geliefert bekommen, denen das Gold den Weg bestimmt, täuscht sich. Wie schon gesagt, den Jungs von Dice ist es wichtig, genau diesen Aspekt so spaßig und locker wie möglich zu halten. Sicher, das Team wird sich moralische Fragen wie »Richtig oder falsch?« stellen müssen. Aber eben nicht mit erhobenem Zeigefinger, wie man es normalerweise bei Kriegsspielen gewohnt ist. Stattdessen tanzen Haggard und Sweetwater ihrem Sergeant fast durchgehend auf der Nase rum, was dieser immer wieder mit bissigen Kommentaren erwidert. Manchmal so sehr, dass einem das Lachen fast im Hals stecken bleiben könnte. Wenn man das nun noch mit dem Spiel an sich vermischt, gibt das eine äußerst explosive Mischung.

Aber zurück zu unserem Auftrag. Weil wir leider die Rolle des »Neuen« übernehmen müssen, werden wir direkt dazu gezwungen, ein potenziell gefährliches Gebäude auszuspähen. Schon auf den ersten Blick wird klar, dass wir es hier mit einem »Battlefield« zu tun haben. Eine »

„All unsere Sorgen wegen der Kampagne sind nun begraben“

» weiträumige Landschaft liegt vor uns, die nur darauf wartet, erkundet zu werden. Keine Struktur, keine Level-Schläuche. Klar gibt es noch immer Missionsziele, die es zu erfüllen gilt. Wie das jedoch von staten geht, bleibt komplett dem Spieler überlassen. Angezeigt wird das jeweilige Ziel von einem roten Dreieck auf der Karte. Und genau dem marschieren wir gespannt entgegen. Während wir der festen Überzeugung sind, dass wir jeden Moment einem feindlichen Scharfschützen zum Opfer fallen, stürzen sich die ersten Feinde wild brüllend auf uns. Rechts und links einschlagende Projektile sind für uns das dezente Signal, in Deckung zu gehen. Wir entdecken einen Felsvorsprung, den wir flink erklimmen und rennen einmal um ein kleines Gebäude. So fallen wir unseren Verfolgern in den Rücken und erledigen sie mit Leichtigkeit. Wäre aber wohl nicht so gut verlaufen, wenn unsere Teamkameraden nicht ordentlich für Ablenkung gesorgt hätten. Denn anders als bei der Konkurrenz, fühlt man sich bei »Bad Company« wirklich als Teil einer kleinen Einheit. Die KI beobachtet unsere Aktionen und reagiert dementsprechend. Das gilt natürlich auch für uns selbst. Wenn wir uns an den Tätigkeiten unserer Begleiter orientieren, ist es deutlich leichter, in der Schlacht die Oberhand zu behalten. Ist also schon fast so wie ein Mehrspielererlebnis in einem der Vorgänger. Wir sind auf jeden Fall gespannt, wie die endgültige Qualität der Künstlichen Intelligenz sein wird. Denn zumindest die Feinde haben sich noch zu leicht übers Ohr hauen lassen.

POLYGON-TEKNIK

Unser eigentliches Ziel ist jedoch immer noch weit entfernt. Während wir uns mürrisch zu Fuß auf den Weg machen, fällt unser Blick schnell auf das Ufer eines Sees. Oder besser gesagt auf ein Boot, das dort angeleint ist. Wie in jedem ordentlichen

»Battlefield«-Teil spielen Fahrzeuge auch diesmal eine wichtige Rolle. Wir sind jedenfalls froh, dass wir uns trotz der wunderschönen bewaldeten Umgebung einen längeren Fußmarsch sparen können. Einen kurzen Trip über das ruhige Gewässer später sind wir fast an unserem ersten Ziel: Ein feindliches Fahrzeug in die Hölle zu schicken. Was uns dazu noch fehlt, ist eine ordentliche Ladung Sprengstoff. Wir würden uns jedoch stark wundern, wenn die wild umher schreienden Feinde hier in der Nähe nicht etwas für uns übrig haben. Unser Bauchgefühl täuscht uns nicht. Nach einer kurzen Schießerei bei der die Soldaten wie die Fliegen umkippen, finden wir bei einem von ihnen eine ordentliche Sprengladung im Gepäck. Langsam aber sicher nähern wir uns dem absoluten Highlight von »Bad Company«. Wir bringen das handliche Paket an und begeben uns in sichere Entfernung. Und dann betätigen wir den Auslöser. Einiges haben wir erwartet. Und noch mehr haben wir bekommen. Schon im Jahr 2001 erschien ein Spiel namens »Red Faction«. Die Besonderheit an diesem Ego-Shooter: Eine Technik namens Geo-Mod. Die sorgt dafür, dass sich Umgebungen beispielsweise durch Raketenbeschuss entsprechend verändern. War seinerzeit beeindruckend und sorgte vor allem im Mehrspieler-Modus für Lacher. »Bad Company« schnappt sich diese Idee erneut, hebt sie aber in nie dagewesene Höhen. Die Explosion reißt das nahe stehende Gebäude förmlich in Stücke und wir beobachten einige Ziegel, die rotierend durch die Luft zischen und andere Teile der Umgebung mitzerstören. Das hat fast Ähnlichkeit mit einer Dominoreihe: Die Mauer reißt einen nahe gelegenen Maschendrahtzaun um, der wiederum ein paar kleinere Bäume entwurzelt. Was bleibt ist die pure Zerstörung. Klingt vielleicht ein bisschen übertrieben, aber es wirkt einfach. Der Anblick ist berauschend. Aber es macht

WENN SCHIESSEN NICHT REICHT

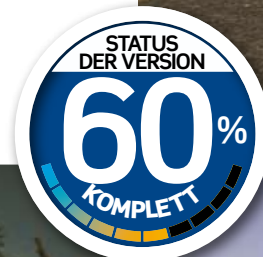
Unterstützung

Wir schießen gern. Daraus machen wir überhaupt keinen Hehl. Manchmal ist die feindliche Übermacht jedoch so groß, dass das Sturmgewehr einfach nicht mehr reicht. Wenn dann auch noch keinerlei Panzer in der Nähe steht, sieht die Lage düster aus - oder? Kommt drauf an. Denn an einigen Stellen in den Levels sind Funkstationen aufgebaut, mit denen wir ganz bequem Luftunterstützung anfordern können. Die bombt dann sämtlichen Widerstand nieder. Inklusive bissigem Kommentar, versteht sich.

SWEETWATER

Der Kerl, der uns hier den Rücken zukehrt, nennt sich selbst Sweetwater. Ein kühler, berechnender Schweinehund, der eine Münze aber erst von allen Seiten betrachtet, bevor er sie einsteckt. Natürlich gilt das erst recht für das Gold, das Sweetwater und seine Jungs suchen...

„ Statt blutigem Ernst steht heitere Ballerei auf dem Plan „



Hinlegen darf man sich nicht mehr. Aber sich ducken und in Deckung gehen, das klappt noch



SERGEANT REDFORD

Der »Sarge« hat das Kommando über die kleine Truppe. Er sorgt für eine einigermaßen zivile Kommunikation und ist sich selbst nicht so sicher, ob die Sache mit dem Gold eine gute Idee ist. Schließlich steht sein Ruhestand quasi vor der Tür.

HAGGARD

Haggard ist genau der richtige Mann fürs Grobe. Er liebt es geradezu, Dinge in die Luft zu sprengen und für Zerstörung zu sorgen. Oder Angst und Schrecken unter seinen Feinden zu verbreiten.

FRAGWÜRDIGE TAKTIKEN

Das wird wehtun...

Als Videospieler ist man ja allerhand Waffen gewohnt: Übergroße Schwerter, übergroße Knarren oder gar Wasserpistolen und Schraubenzieher. Letzteren bekommen wir in aufgebohrter elektrischer Ausführung auch bei »Bad Company« in die Hand. Fürs leise Töten bevorzugt die Truppe also so was statt eines Kampfmessers. Ist auch ganz praktisch falls in der Hitze des Gefechtes etwas geschraubt werden soll. Besonders lustig stellen wir uns das Gerät aber im Mehrspieler-Modus vor. Statt »Mist! Ich wurde gemessert!« hören wir wohl demnächst: »Verdammt! Jetzt wurde ich schon wieder geschraubt!«



nicht nur Spaß, für so viel Chaos zu sorgen. Auch spielerisch ergeben sich so komplett neue Möglichkeiten. Ein kleines Beispiel zwischendurch: Wir sind in einem Haus gefangen, umzingelt von einer Gruppe Feinde. Cool wie wir sind, sprengen wir ein Loch in die Wand. Damit schaffen wir uns eine ideale Scharfschützenposition. Klar, man könnte notfalls auch ein Fenster dafür verwenden. Aber das wäre eben gewöhnlich und langweilig.

WEITER GEHT'S

Unser erstes Ziel ist also erfüllt, das Fahrzeug ist nur noch ein rauchendes Stück Blech. Als wir auf die Karte blicken sind wir überrascht, wie weit entfernt Nummer Zwei liegt. Abermals machen wir uns auf einen längeren Fußmarsch gefasst. Völlig ohne Grund, wie sich wenig später herausstellt. Denn zufälligerweise erspähen wir einen Truck, der uns förmlich zu einer kleinen Spritztour einlädt. Mit laut dröhnender Musik brettern wir also durch die Wald- und Wiesenlandschaft und genießen die Ausmaße einer einzigen Mission. Wie schon bei den Mehrspieler-»

“ IN BATTLEFIELD GING ES NOCH NIE UM BLUT, EINGEWEIDE ODER ERNSTE POLITISCHE FRAGEN ”



IM GESPRÄCH MIT

Karl-Magnus Troedsson
SENIOR PRODUCER

Trotz massig Stress hat Karl die Zeit gefunden, mit uns über das neue »Battlefield« zu plaudern. Dann mal los, alter Schwede!

360 Live: »Battlefield« ist durch seinen Mehrspieler-Modus berühmt geworden. Mit »Bad Company« soll der Schwerpunkt nun aber in Richtung Einzelspieler-Kampagne verlegt werden. Was ist der Grund für diesen Schachzug?

Karl-Magnus: »Bad Company« wird zunächst mal beide Welten beinhalten, weil wir den Multiplayer nie und nimmer weglassen könnten. Schließlich hat er die Serie groß gemacht. Allerdings kamen wir am Anfang des Projekts zu dem Schluss, dass es eine Kampagne einfach braucht. Schließlich gibt es mehr als genug Gamer, die »Battlefield« nicht spielen, weil ihnen der Mehrspieler-Teil einfach zu krass ist. Da das Ganze auch noch ein Konsolen-exklusives Spiel ist, wollten wir Solisten auch genügend bieten.

360 Live: Die Story ist ziemlich spaßig gemacht. War es schon immer euer Ziel, die Geschichte in diesem Ton zu halten? Oder wolltet ihr nur aus dem üblichen »Armee gegen andere Armee«-Brei herausstechen?

KM: Wir haben uns nicht zusammengedockt und gesagt: »Kommt, wir machen ein witziges Spiel.« Stattdessen wollen wir etwas schaffen, das eine andere Herangehensweise an das Thema bietet. In »Battlefield« ging es noch nie um Blut, Gedärme oder ernste politische Fragen. Es geht um Spaß und Wettbewerb. Das ist den Leuten hier wichtig. Wir wollen etwas Zeitgemäßes machen, das sich mit modernen Kriegsfilmen vergleichen lässt.

360 Live: Die Umgebungen, die wir bisher gesehen haben, sind geradezu riesig und sind von der Struktur ähnlich den Mehrspieler-Karten. Was genau bringt euch das in der Kampagne?

KM: Die Engine, die wir extra für das Spiel gebaut haben, kommt prima mit den weitläufigen Landschaften zurecht, die schon immer ein Teil von »Battlefield« waren. Uns persönlich ist auch der Erkundungsfaktor wichtig, den wir unbedingt auch in der Einzelspieler-Kampagne haben wollen. Es geht nicht nur darum, von Actionsequenz zu Actionsequenz zu stürmen. Auch die Reisepassagen sind wichtig. Man kann mit einem Wagen umherfahren, Radio hören oder seine Kameraden beim Smalltalk belauschen. Wer die komplette Geschichte erleben möchte, sollte also nicht nur die Aufträge erfüllen und die Zwischensequenzen gucken, sondern auch seinen Leuten zuhören.

360 Live: Ein weiterer Schritt nach vorne sind die zerstörbaren Umgebungen. Wie bringen die das Spiel voran?

KM: Für uns ist das ein natürlicher Schritt. Wir haben schon das eine oder andere »Battlefield«-Spiel gemacht und wollen unseren Mehrspieler-Teil immer erweitern. Klar, wir könnten ein paar neue Gadgets und Waffen mit einbauen und das Spiel ein wenig aufpolieren. Aber für ein richtiges NextGen-Spiel sollte es dann doch etwas anderes sein. Die bisher fehlende Zerstörung hat mich dabei am meisten geärgert. Es ist ein

ziemlich hoch gestecktes Ziel, wenn man die riesigen Landschaften bedenkt, die wir haben. Allerdings hat es sich ziemlich gut entwickelt. Uns überrascht es sogar selbst, wie sehr das Ganze das Spielerlebnis verändert. Die täglichen Mehrspieler-Testrunden, die bei uns momentan auf dem Plan stehen, kann man deshalb kaum mit denen vergangener Titel vergleichen. Das Spielfeld verhält sich einfach viel dynamischer.

360 Live: Wie habt ihr den Arbeitsaufwand zwischen Einzel- und Mehrspieler-Teil aufgeteilt?

KM: So gesehen haben wir zwei getrennte Teams, die für je einen Bereich zuständig sind. Unterstützt werden die von einem weiteren, das dafür sorgt, dass nicht zwei unterschiedliche Spiele herauskommen. Wer also in der Kampagne gelernt hat, mit einem Helikopter umzugehen, kann das natürlich auch im Mehrspieler-Modus. Es soll sich wie ein Spiel anfühlen. Wir sind uns sicher, dass jeder, der »Battlefield« schon immer mochte, auch mit dem neuen Mehrspieler-Teil Spaß haben wird. Aber in Sachen Singleplayer bin ich noch ein wenig unsicher, weil wir so etwas noch nicht gemacht haben. Werden die Leute die Story und Kampagne wirklich mögen? Unterm Strich sollte aber wirklich für jeden etwas dabei sein. Sowohl für Onlinekämpfer als auch für Solisten.



Es sind die kleinen Dinge, die das Soldatenleben so reizvoll machen. Herrliche Explosionen zum Beispiel, oder nett dekorierte Handgranaten mit Smiley am Sicherungsring. Allein dafür hat sich Bad Company ein Bussi aufs Bäckchen verdient!

» Karten vergangener Teile, beweisen die Jungs von Dice abermals, dass sie die Herren der Schlachtfelder sind. Unser kleiner Trip wird immer wieder unterbrochen – von einer weiteren Gegendersiedlung beispielsweise. Gleiches Programm wie wenige Minuten zuvor: Gegner ausschalten, Fahrzeuge sprengen und Trümmer zurückschleppen. Während wir uns über das Chaos freuen, bekommen wir die Order, uns zu einer nahe gelegenen Kleinstadt zu begeben. Der Gute-Laune-Trip geht also weiter. Einige kleinere Blockaden später ändert sich das jedoch schlagartig.

Was bisher eher wie ein angenehm einfacher »Suchen und Zerstören«-Auftrag wirkte, ändert sich vom Ton her, kaum dass wir den ersten Fuß in die Siedlung gesetzt haben. Massiver Feindbeschuss zwingt uns und unsere Männer konstant in Deckung, während in der Nähe immer wieder Granaten einschlagen. Wir müssen also deutlich taktischer gegen diese feindliche Übermacht vorgehen und jedes Fitzelchen Deckung entsprechend nutzen. Glücklicherweise sind die Checkpoints im Spiel schon jetzt ziemlich human gesetzt, sodass unser Ableben beim ersten Versuch nur wenig schmerzt.

Beim zweiten Mal klappt's und wir können das Dorf schließlich säubern. Weil Befehlshaber nie genug kriegen können, folgen gleich die nächsten Befehle. Die werden dann von unseren Kameraden prompt mit bitterstem Sarkasmus kommentiert. Aber noch reicht es scheinbar nicht aus, um auszubüchsen. Wir sollen einen Trupp Panzer durch ein Tal eskortieren. Massenweise Fußsoldaten und feindliche Kampfmaschinen stellen sich uns in den Weg. Da merkt man sofort, dass die Jungs von Dice genau in ihrem Element sind: Brennende Fahrzeuge und mit Raketenwerfer bewaffnete Truppen auf Plattformen. Mit denen

WAS HABEN SIE NUR VOR?

Flachlegen? Das klappt jetzt nicht mehr!

Karl lässt es sich auch nicht nehmen, ein wenig über den Mehrspieler-Teil zu plaudern: »Wir haben einen komplett neuen Spielmodus, der einen großen Schritt nach vorne macht und eng mit der Kampagne zusammenhängt. Ist übrigens etwas komplett anderes als der gewohnte Conquest-Modus. Unser Hauptanliegen mit Bad Company ist es – neben der Zerstörung wohlgeachtet –, einige Dinge zu vereinfachen. Da fallen dann auch Elemente weg, die der eine oder andere vermissen könnte. Wir haben beispielsweise keine Funktion mehr, die es dem Spieler erlaubt, sich hinzulegen. Wir wollen die ganze Benutzerführung ein bisschen entschlacken, damit mehr Leute schneller ins Spiel einsteigen und dafür dann umso mehr Spaß haben können.«

“ Für Schleich-Fans ist der elektrische Schraubenzieher das Werkzeug der Wahl ”

 Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2



ROBERT LUDLUM'S

DAS

BOURNÉ

KOMPLOTT





S O M M E R 2 0 0 8



PLAYSTATION 3



"The Bourne Conspiracy," interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. "The Bourne Identity" characters, events, story and publishing rights © 1980 Estate of Robert Ludlum. All rights reserved. Developed by High Moon Studios, LLC. High Moon Studios and the High Moon Studios logo are registered trademarks of High Moon Studios, LLC. Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. THX and the THX logo are trademarks of THX Ltd, which may be registered in some jurisdictions. All rights reserved. PlayStation, "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.





WENN KIESEL RIESELN



Zerstörung macht Spaß!

Wir lieben es, Fahrzeuge beim Explodieren zu betrachten. In »Bad Company« ist es eine wahre Freude, mit Sprengstoff bewaffnet loszuziehen und den gegnerischen Fuhrpark ordentlich in die Luft zu jagen.

Sergeant Redford ist davon nur wenig beeindruckt. Er nimmt das Ganze kühl hin, fast schon genervt. Irgendwie nachvollziehbar, schließlich könnte er schon längst im Ruhestand sein.

Statt Schaukelstuhl und Volksmusik gibt's jedoch nur Blei und Explosionen.

Aber hier taut jeder Möchtegern-Rentner wieder auf. Eine Brücke sprengen, die für den Nachschub des Feindes gedacht war. Während die Einzelteile zu Boden regnen, hören wir nur noch die Jubelrufe der Bad Company. Oder ist's ein Gehörsturz?

2

3



liveundonline

■ Noch immer zwei Teams à 12 Spieler, die sich gegenseitig Kontrollpunkte weg erobern ■ Vielleicht überraschende neue Modi? ■ Erfolge sind logischerweise auch drin

haben wir ganz besonders viel Spaß. Es sieht einfach verdammt opulent aus, wenn deren Boden nach Raketenbeschuss in sich zusammenfällt. Hat natürlich auch den positiven Nebeneffekt, dass sie aufhören, auf befreundete Panzer zu schießen. Nachdem unsere gepanzerten Gefährten sicher an ihrem Ziel angekommen sind, geht es mit den Befehlen schon wieder weiter. Wir sollen einen nahe gelegenen Kommunikationsposten in einem Gebäude ausschalten. Nichts leichter als das! Schön, dass wir mehrere Möglichkeiten für unser Vorgehen haben. Möglichkeit A beispielsweise, bei der wir ganz klassisch in das Haus stürmen und die dort drinnen befindlichen Feinde über den Haufen schießen. Oder Möglichkeit B, bei der wir per Granatwerfer ein Loch in die Wand sprengen und direkt eine Handgranate hinterher werfen. Vielleicht aber auch C, eine Mischung aus den ersten beiden. Es liegt ganz am Spieler! Anschließend verschlägt es uns noch zum Hafen, wo einige weitere Feinde auf unsere Kugeln warten. Und das ist der Abschluss unserer ersten, voll spielbaren Mission von »Bad Company«. Und was sollen wir sagen? Uns fehlen die Worte vor Freude!

AUF DER BASIS AUFGEBAUT

Jeder, der die »Battlefield«-Reihe und ihre bisherigen Versuche, einen funktionierenden Einzelspieler-Modus zu integrieren, kennt, wird überrascht sein. Was Entwickler Dice hier auf die Beine stellt, sollte sämtliche Zweifler zum Schweigen bringen. Beim reinen Shooter-Gameplay ist jedoch alles beim

Alten geblieben. Einsteiger finden sich also sofort zurecht, während sich Fortgeschrittene dennoch lang beschäftigen können. Dazu kommen noch einige abgedrehte Waffen. Während das Maschinengewehr für kampferprobte Spieler keine größeren Überraschungen parat hält, gibt's für Schleich-Liebhaber einen elektrischen Schraubenzieher. Richtig gelesen. Ist schon auf eine morbide Art und Weise witzig, einen Feind mit so einem Werkzeug auszuschalten.

Neben solchen Spielereien gibt's aber auch die typische »Battlefield«-Abwechslung. Ob Panzer-, Luft- oder Bodengefächte, so wie es momentan aussieht, sollte bei diesem Spiel absolut nichts mehr schief gehen. Denn unsere größten Bedenken zum Thema Einzelspieler-Modus sind inzwischen in der tiefsten Erde begraben. Die Charaktere machen einen sympathisch abgedrehten Eindruck und die Geschichte könnte mit der einen oder anderen Wendung auftrumpfen. Wir müssen leider »könnte« sagen, denn mehr als eine Mission haben wir noch nicht zu Gesicht bekommen.

Gleiches gilt übrigens für den Mehrspieler-Modus. Ist schon ein wenig seltsam, von einem »Battlefield«-Spiel zuerst die Kampagne zu Gesicht zu bekommen. Das Entwicklerteam weiß uns jedoch schnell zu beruhigen. Der allseits beliebte »Conquest«-Modus für 24 Spieler wird auf jeden Fall wieder einen Auftritt haben. Logischerweise gibt's auch hier fast vollständig zerstörbare Landschaften, was für einige interessante Taktiken sorgen dürfte. Wie es mit einem »Capture the Flag«-Modus steht,

konnten wir trotz Schraubenzieher leider nicht aus den Jungs herausbringen. Als Entschädigung aber die Ankündigung für eine komplett neue Spielart, die eng mit der Geschichte zusammenhängen soll. Vielleicht gar ein Koop-Modus? Über Details schweigen sich die Schweden jedoch weiterhin aus. Wir lassen uns überraschen und freuen uns schon jetzt tierisch auf unsere Testversion. Sollte ja nicht mehr lange dauern, wenn auch etwas länger als erhofft. Ursprünglich sollte »Bad Company« nämlich schon Ende März erscheinen. Jetzt hat sich das Spiel leider auf Sommer verschoben. Na ja, ist ja nicht mehr lange hin.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

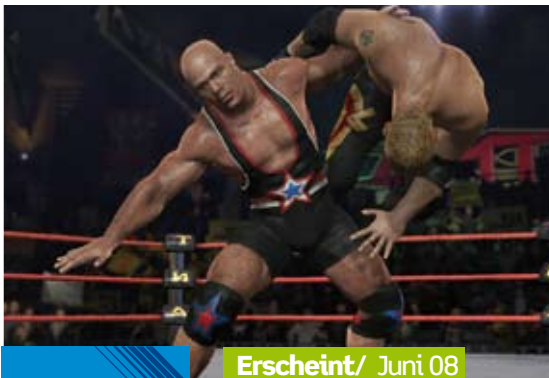
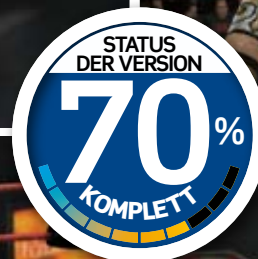
Ein wahres Fest für Shooter-Fans. Da sollte nichts mehr schief gehen!

Hitpotenzial 9,5



Lohnt sich's?

- ↑ Hervorragende Grafik, actionbetontes Gameplay, Konkurrenz ist immer gut
- ↓ Noch etwas eingeschränkte Move-Palette, wenig neue Ideen, kaum bekannte Stars



Erscheint/ Juni 08



AUF EINEN BLICK

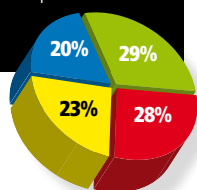
Publisher/ Midway
Hersteller/ Midway LA
Genre/ Wrestling
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Wer sich das Motto »We are Wrestling« auf die Fahne schreibt, der will hoch hinaus

DAS STECKT DRIN

- Flottes Gameplay
- Erstes TNA-Game
- 25 Wrestler
- Top-Grafik



TNA IMPACT!

Da wackelt jemand am Wrestling-Thron der WWE!

Das Kürzel »TNA« steht für »Total Nonstop Action«. Dahinter steckt der neue Star am Wrestling-Himmel, der sich immer mehr zu einer starken Konkurrenz für die Veteranen der WWE mausert. So erzählen es jedenfalls die US-Veranstalter, auch wenn von ihrer Botschaft aufgrund mangelnder Fernsehpräsenz hierzulande wenig zu merken ist.

Wie dem auch sei: Jedenfalls verpflichtet die TNA im Kampf um höhere Einschaltquoten durchaus bekannte Namen, Kurt Angle zum Beispiel. Der Ringkampf-Olympiasieger von 1996 und mehrmalige WWE-Champion ist jetzt der große Superstar der TNA und war bei der Präsentation des Spiels in München. Das Videospiel soll nicht nur als Einnahmequelle dienen, sondern auch der TNA zu größerer Bekanntheit verhelfen. Das führt dazu, dass die Verantwortlichen ziemlich viel unternehmen, damit sich das Game so gut anfühlt wie nur möglich – soll ja schließlich das erste Aushängeschild des Unternehmens sein. Die Charaktere sollen richtig gut zur Geltung kommen. Folgerichtig wurden alle 25 TNA-Wrestler – darunter Booker T, Sting und Abyss – inklusive all ihrer Moves in mehrstündigen Motion-Capturing-Sessions digitalisiert, ihre Vorlieben und Neigungen in Interviews eingefangen.

Dass sich der Aufwand zu lohnen scheint, sieht man auf den ersten Blick. Midways Allzweckwaffe heißt dabei natürlich »Unreal-Engine-3«. Sie brennt ein wahres Effektf Feuerwerk ab und zeigt die realistischsten Wrestler, die wir je gesehen haben; und das bei flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Ein besonderes Merkmal der TNA ist der sechseckige Ring. Der bietet mehr Raum und zwei zusätzliche Ringpfosten, gegen die man Gegner knallen kann – da herrscht Schmerzgarantie! Six Sides of Steel, King of the Mountain und Ultimate X sind nur drei der vielen Matchvarianten, die spektakuläre Fights versprechen. Wir würden uns jedenfalls nicht trauen, auf einem Stahlgerüst mehrere Meter über dem Ring gegen einen 150 Kilo schweren Koloss zu wrestlen. Höchstens virtuell.

Die erste spielbare Version bietet leider nur eine Handvoll Wrestler und auch der Großteil der Moves fehlt noch. Aber die grundlegende Kampfmechanik weiß bereits zu gefallen. Die Bewegungen gehen flüssig und vor allem flinker von der Hand als bei »Smackdown«. Auch muss man sich keine Gedanken machen, dass man nach wenigen Aktionen erschöpft in den Ringseilen hängt. Diese TNA-Kerle sind viel ausdauernder als ihre WWE-Kollegen, der Name »Total Nonstop

Action« ist also Programm. Passend dazu ist auch die Steuerung handlich und nicht überfrachtet. Mit Y greift man den Gegner und variiert mit LB und linkem Stick, welcher Wurf ausgeführt wird. A und X stehen für Schlag und Tritt, B ist die situationsabhängige Aktionstaste. Mit der steigt man auf die Ringseile, rutscht aus dem Ring raus oder hievt den Wrestler wieder hoch, wenn er am Boden liegt. Zu nervigem Buttonmashing kommt es aber nie, gut so! Auch das Konter-System passt zum flotten Arcade-Stil, denn das Timing ist nicht so übersensibel wie bei »Smackdown«. Da auch simplere Schläge und Tritte gut reinhauen und die Energie schnell abnimmt, sind die Fights kurzweilig und besonders für Einsteiger und Gelegenheitsspieler prima geeignet. In Sachen Sprache laufen übrigens Verhandlungen mit Christian Bruns und Harry Weber, die auf Eurosport bereits die TV-Übertragungen kommentieren. Wer also eine Alternative zum Platzhirsch von THQ sucht, sollte »TNA Impact!« im Auge behalten.

Seckin Özdündar

360 SAGT ...

Überaus interessante Alternative zum Platzhirsch von THQ.

Hitpotenzial 8.5

Lohnt sich's?

- Für TV-Zuschauer hoher Wiedererkennungswert
- Nicht gerade atemberaubende Grafik, ruckt auch bisweilen



Erscheint/ April 08

AUF EINEN BLICK

Publisher/ RTL

Playtainment

Hersteller/

Synetic

Genre/ Rennspiel

Spieler/ 1

Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Gemeinsam mit Bonrath und Herzberger Deutschlands Straßen vor Aschtretern der StVO retten

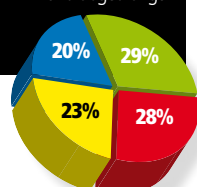
DAS STECKT DRIN

Blaulicht

Hupe

Tätütata

...und abgedrängt



ALARM FÜR COBRA 11

Eine RTL-Actionserie als Racing-Game: Dass sowas Spaß machen kann!

Bis vor kurzem hätte jeder bei uns in der Redaktion seinen rostigen Golf darauf verwettet, dass er niemals ein Game auf der Xbox 360 zocken würde, in dem Sätze vorkommen wie »Können das nicht Bonrath und Herzberger übernehmen?«. Und sollten uns jemals zwei RTL-Autobahncops in die Konsole rutschen, dann nur, weil das eben zu den dunklen Seiten unseres Jobs gehört. Denn ein 360-Game nur für den deutschen Markt, von einem TV-Sender gemacht, das kann nur eine Billigst-Produktion sein, oder?

Anfang März hat uns eine 360-Version von »Alarm für Cobra 11 - Crash Time« erreicht, dem Spiel zur Serie, wo Autos übereinander hüpfen, sich ineinander verkeilen und miteinander explodieren. Und siehe da: RTL Playtainment hat da ziemlich feine Rennspiel-Action am Start; mit ganz eigenem Anstrich, wie es sie auf der Xbox 360 so noch nicht gibt. Als Autobahnpolizist Fälle per Bleifuß lösen, warum nicht? Man fängt als Einsteiger an, versucht während des Lehrgangs anderen Cops zu folgen und sie von der Straße zu drängen. Training für den späteren Ernstfall halt, der sich aus neun Missionen mit jeweils sieben bis zwölf Episoden zusammen-

setzt. Die Raserei auf freiem Land macht Laune, weil einem das abwechslungsreiche Terrain und jede Menge Gegenverkehr gute Reaktion und ordentlich Fahrkönnen abverlangen. Das Ganze sieht anständig aus, lässt sich fein driften. Und wer Spaß dran hat, kann die Hügel zwischen den Autobahnen und Landstraßen frei befahren.

Die überraschend gute Qualität wird beim Blick in das Produktionshandbuch verständlich. Als Macher sind da nämlich die Jungs von Synetic vermerkt, die vor vielen Jahren bereits die schicken Vollgas-Spektakel »Have a nice Day« und »Mercedes-Benz Truck Racing« aus ihrer Werkstatt geschoben haben. Daher also die guten Gene!

Freilich finden sich im Preview-Muster aber auch noch reichlich Macken. Zum Beispiel ist der Gejagte manchmal anhand eines dicken gelben Pfeils mitten im Bild, manchmal aber auch nur anhand einer winzigen roten Markierung oben rechts in der Einblendkarte zu erkennen. Wohin die Reise führen soll, ist in diesem Fall bestenfalls zu erraten. Dann haben wir reichlich Zeilenversatz im Bild ausgemacht, eine technische Schwäche, die beseitigt gehört. Und dann ist da diese Bremsen-und-rückwärts-

fahren-Macke, die sich wie ein Running-Gag durch alle Synetic-Rennspiele zieht: Man muss immer die Bremse bei gestopptem Auto kurz lösen und dann wieder antippen, bevor die Fuhre sich endlich rückwärts bewegt. Doof. Die Save-Macke sollte auch dringend behoben werden. Der Spielstand wird nämlich bislang immer nur nach Abschluss eines kompletten Falls inklusive aller Einzelaufgaben gespeichert. Wer die Konsole voreilig abschaltet, muss sich später unter Umständen noch mal durch eine komplette Stunde bereits erlebten Gameplays arbeiten. Unfug, gerade für eine Produktion, die Gelegenheits-Gamer ansprechen möchte.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Von Missionen vorangetriebene Racing-Action. Durchaus unterhaltsam, technisch ordentlich

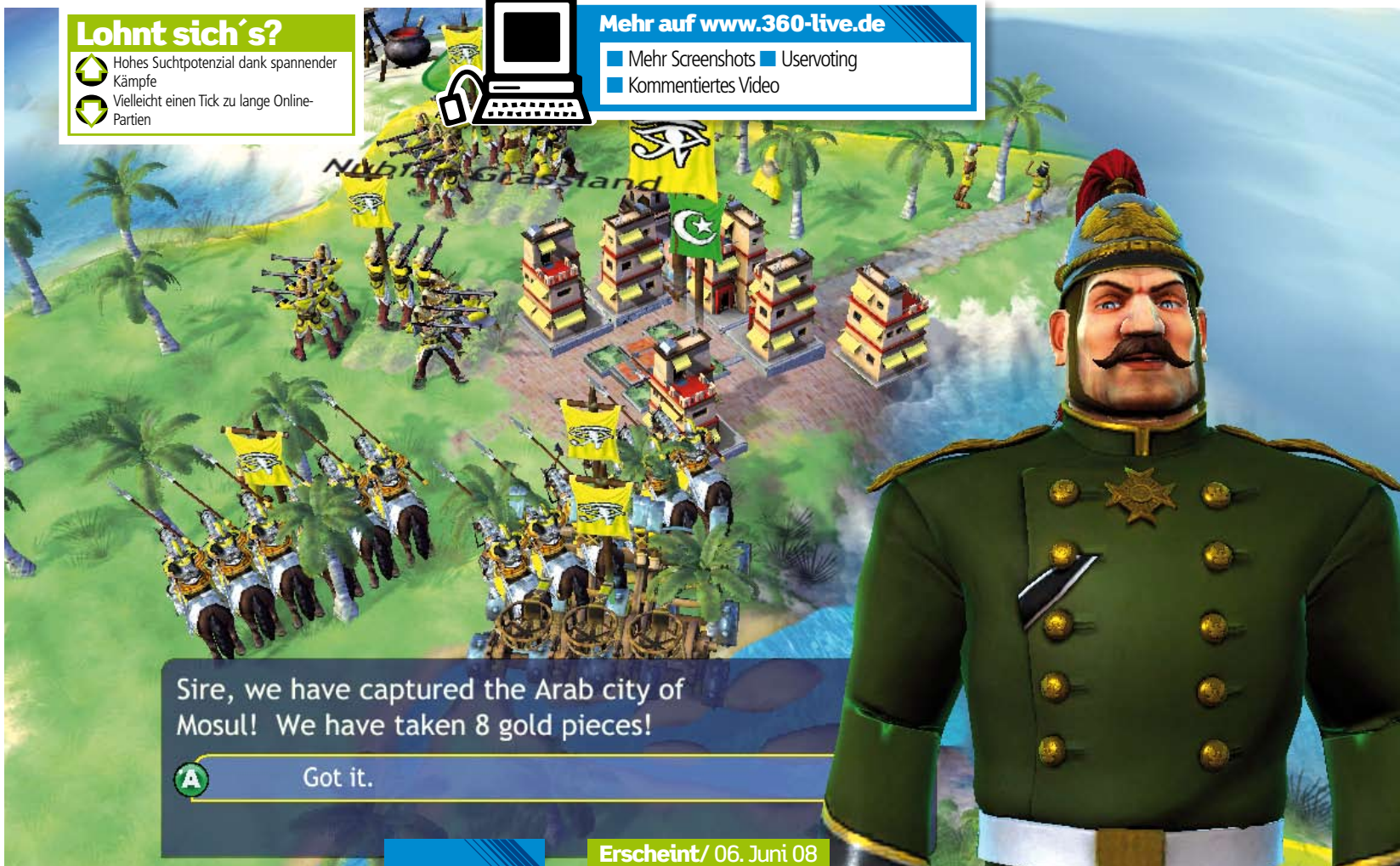
Hitpotenzial 7,0

Lohnt sich's?

- Hohes Suchtpotenzial dank spannender Kämpfe
- Vielleicht einen Tick zu lange Online-Partien

Mehr auf www.360-live.de

- Mehr Screenshots
- User voting
- Kommentiertes Video



Erscheint/ 06. Juni 08

AUF EINEN BLICK

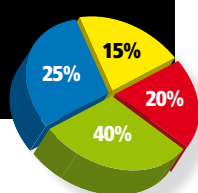
Publisher/ Take 2
Hersteller/ Firaxis
Genre/ Rundenstrategie
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Hier darf erobert werden, bis der Arzt kommt. Städte, Völker, Länder, nichts bleibt unerobert

DAS STECKT DRIN

- Forschen
- Städte gründen
- Kämpfe
- Erobern



Schaffe, schaffe, Häusle baue...

liveundonline

- Bis zu vier Spieler treten gegeneinander an
- Neue Karten, Szenarien und weitere Download-Inhalte sind geplant
- Natürlich gibt's Erfolge. Am schwersten wird wohl der hier zu erreichen sein: »Partie gegen Sid Meier«. Kein Witz

CIVILIZATION REVOLUTION

Veni, vidi, vici. Gehen, sehen, siegen. Das klappt bald auch auf der Xbox 360.

Wer kennt ihn nicht, den guten Sid Meier? Man könnte sogar sagen, dass er eine wahre Legende in der Videospielbranche ist. Neben Klassikern wie »Pirates!« oder »Railroad Tycoon« machte er sich vor allem mit »Civilization« einen Namen. Umso erfreulicher, dass die Serie auch endlich ihren Weg auf die Xbox 360 findet, herrscht im Genre der Rundenstrategie doch ziemlich Flaute. Unter der Obhut von Meier persönlich hat sich Firaxis dieses Projekts angenommen und will im frühen Sommer mit dem guten Stück erst die Regale der Gameshops und anschließend unsere Herzen erobern. Höchste Eisenbahn also, dass Publisher Take 2 zu einer Runde Multiplayer in die eigenen vier Wände lädt. Wir sind natürlich dabei, schließlich gilt es, die Ehre zu verteidigen und Welten zu erobern. Außerdem ist es natürlich immer schön zu sehen, dass sich ein Spielehersteller mit einem neuen Konzept auf die Xbox

360 wagt. Strategie, und dann noch rundenweise – wie soll da die Steuerung funktionieren? Da hat der PC-Gamer klare Vorteile mit Maus und Tastatur, da dürfen wir Konsoleros doch nur eine schlampige Portierung erwarten – oder? Ist alles machbar, sagen die Entwickler von »Civilization Revolution«. Klarer Vorteil: Anders als bei Echtzeitstrategie benötigt Rundenstrategie kein hektisches Truppenbauen und anschließende Massenschlachten. Hier kann sich der Spieler also genug Zeit lassen, um Runde für Runde sein Imperium aufzubauen. Daher dauert eine durchschnittliche Multiplayer-Schlacht auch gut zwei bis vier Stunden.

Bevor es losgeht, gilt es zunächst, die gewünschte Nation auszuwählen. Japaner, Deutsche, Römer, alle haben jeweils unterschiedliche Vorteile und Boni. So besitzen die Japaner einen klaren Vorteil in Sachen »Zeremoniale Beerdigung«, was der Kultur zugutekommt. Die Deutschen trumpfen

AUF IN DIE SCHLACHT!

Wandern oder Berserker vertrimmen?

Wichtig für militärische Schlänge sind natürlich die Soldaten. Drei Einheiten dürfen zu einer Armee zusammengefasst werden. Höhere Schlagkraft und stärkere Offensive sind das kleine aber feine Resultat.

Bekämpfen unsere Soldaten einen gleichstarken oder gar stärkeren Gegner, steigen sie im Rang auf. Dadurch werden sie erfahrener und

dürfen Boni wie bessere Regeneration oder Streitkraft einsacken.

Wer genug Gegner geplättet und ordentlich geforscht hat, darf sich Generäle an Land ziehen. Dadurch werden die eigenen Soldaten um mindestens 50 Prozent stärker und können somit ganze Gegnerhorden plätten.



WAS SIE SCHON...

... immer wissen wollten

So viele Nationen, so viel Geschichte. Dass da dem ein oder anderen der Kopf raucht, wundert nicht. Für alle Wissbegierige steht die kleine, spieleigene Enzyklopädie zur Verfügung. Die so genannte »Civilopädie« bietet viele Hintergrund-Informationen zu den verschiedenen Nationen und ihren Werdegang. Wer also beispielsweise schon immer mehr über die arabische Geschichte und deren Völker wissen wollte, ist gut aufgehoben. Natürlich ersetzt dies keine Geschichtsbuch, dennoch für alle Neugierige ein nettes Extra.



mit besseren Elite-Upgrades auf und die Römer warten mit einer Republik auf. Somit sollte bereits im Vorfeld überlegt werden, welche Strategie man einschlagen möchte. Wer plant, eine Kultur auszubauen, um friedlich und kampfflos Städte zu erobern, der sollte lieber die Japaner wählen. Strategen mit Drang zu militärischen Offensiven greifen beherzt zu den Deutschen oder Römern. Wir wählen letztere und erhoffen durch die Republik zivilisiertes Handeln und flotte Entwicklung. Im Spiel angekommen, dürfen wir gegen drei weitere Kontrahenten um den Titel des größten und best entwickelten Reiches kämpfen. Diese können entweder durch echte Spieler oder durch den Computer gespielt werden. Praktisch: Jedes der computergesteuerten Völker kann jederzeit von neu dazugekommenen Spielern übernommen werden. Also, auf in den Kampf und das Ziel der Partie erreichen: Die anderen Nationen müssen erobert werden!

Wir beginnen mit dem Bau von Soldaten, um einem raschen Angriff der Barbaren oder Mitspieler entgegenzuwirken. Diese können nämlich jeden Augenblick attackieren. Eine ungeschützte Stadt ist dann schnell verloren – im Falle der Hauptstadt auch gleich das ganze Spiel. Anschließend folgen Siedler, die unser Reich mit der Gründung weiterer Städte stetig ausbauen. Äußerst wichtig also für unser Imperium. Mit dem

linken Bumper öffnen wir unser Baumenü und fangen an, unsere Hauptstadt Rom um einen Handelsplatz zu erweitern. Dieser ist wichtig für eventuell vorbeiziehende Händlerkaravanken. Denn auch damals gab es schon Steuerabgaben, die natürlich in unsere Taschen fließen. Mit der Back-Taste öffnen wir eines der wichtigsten Bestandteile des Spiels, die Forschungsübersicht. Ohne Forschung keine Entwicklung, wodurch ein rascher Untergang vorprogrammiert wäre. Und was brauchen wir dringend für eine gut ausgestattete Armee? Bronze natürlich, welche wir auch gleich in die Forschung geben. Und da ist es auch schon, dieses gewisse Etwas, dieses süchtig machende, diese Lust auf mehr: Rohstoffe und Objekte erforschen, neue Länder erobern, neue Zeitalter erleben, hier steckt so unendlich viel drin. Das Game packt einen buchstäblich am Nacken und schleift einen bis ans Ende jeder Partie. Mittlerweile dürfen wir schon auf gut vier Städte blicken, jede vernetzt mit Straßen und geschützt durch unsere Soldaten. Eventuell sollten wir mal Frieden mit einem unserer Nachbarsvölker schließen. Mehr Ressourcen und deren Technologien könnten von Vorteil sein. Gesagt, getan. Mit einem Klick auf dem rechten Trigger schließen wir Frieden mit den Deutschen ... Verzeihung, den Germanen. Doch was ist das? Die Mongolen versuchen Rom zu erobern! Ganze drei Armeen schicken sie an die Front.

Da hat unsere kleine Legion natürlich keine Chance – Rom ist gefallen! Doch so schnell geben wir nicht auf. Dank der Straßen sind unsere Reservetruppen schnell in Rom. Nach kurzem hin und her haben wir das Kapitol zurückerobert. Schnell unsere ganzen Ressourcen ins Militär gesteckt und zum Gegen-schlag ausgeholt. Mit Bogenschützen, Legionären und Reitern machen wir uns an die mongolische Hauptstadt. Dank der angeschlagenen Mongolen ist das kein Problem – ihr Reich gehört uns! Genau das macht die »Civilization«-Serie seit jeher aus: Spannung und Suchtfaktor. Wir freuen uns auf Juni.

Moritz Wanke

360
SAGT ...

Ein Spiel, das vor allem die Herzen machtgeiger Strategen höher schlagen lässt - unseres eingeschlossen.

Hitzpotenzial 8.5

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch »Sega Superstars Tennis« dazu: Ein großartiges und richtig witziges Tennis-Game für deine Xbox 360! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn der Vorrat ist begrenzt!

DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent kannst du das voll partytaugliche »Sega Superstars Tennis« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 monatliche Ausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiter lesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des 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 erfordere 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 »Sega Superstars Tennis« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Sega Superstars Tennis« bzw. die damit verbundene Zuzahlung verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

☐ Ja, ich will »Sega Superstars Tennis« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 6 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach 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 erreicht habe.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Airmotion
360 Live / Abo
Tassiloplatz 7
81541 München

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.

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM

Unser Dankeschön: Eine starke Abo-Prämie gibt es noch dazu.

AKTUELL!

Alle Infos früher haben: In der Regel liegt 360 Live einige Tage früher in deinem Briefkasten als am Kiosk.

BEQUEM!

Kein Extra-Aufwand: Das Heft kommt bequem per Post nach Hause.

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion GmbH

HERAUSGEBER

Florian Petrich, Airmotion GmbH,
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 Heizmann

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Rolf Mai, Clarissa Gallist

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Tomas Soucek, Alice Klink, 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 Fax: 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, Buchhandlungen,
Computerfachgeschäfte

Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und
Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist
nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright
an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim
jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen.
Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung
übernommen. Gesamtherstellung:

Airmotion GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München

Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit
Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.

Covermotiv: Bourne Komplott, Vivendi

Bildmotive von www.pixello.de und www.aboutpixel.de

Verbreitete Auflage (IWW Q4/2007): 24.312 Hefte

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V. (IWW), Berlin



360 – das sind wir



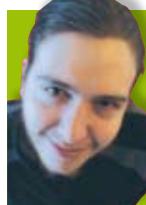
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Gran Turismo 5 Prologue«,
»Viking«

FREUT SICH AUF/ »Dead Space«,
»Battlefield: Bad Company«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Burnout Paradise«,
»Frontlines«

FREUT SICH AUF/ : »Dead Space«,
»Mercenaries 2«



ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow

GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Tekken 5« (PS2),
»Die Legende von Beowulf«

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



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr

GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Army of Two«,
»C&C: Kanes Rache« (PC)

FREUT SICH AUF/ »Star Wars: Force Unleashed«,
»Battlefield Heroes«



MORITZ WANKE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec

GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »No more Heroes« (Wii),
»God of War« (PSP)

FREUT SICH AUF/ »Civilization: Revolution«,
»Streetfighter IV«



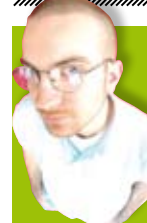
JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk

GENRES/ Action, Strategie, Shoot 'em Up

SPIELT GERADE/ »n+«, »Dark Sector«

FREUT SICH AUF/ »Ninja Gaiden 2«,
»Gears of War 2«



SECKIN ÖZDÜNDAR REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660

GENRES/ Sport, Racing

SPIELT GERADE/ »Rainbow Six Vegas 2«,
»Turok«

FREUT SICH AUF/ »Bourne Komplott«,
»Race Driver Grid«



TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto

GENRES/ Abenteuer, Strategie

SPIELT GERADE/ »Turok«,
»Viking: Battle for Asgard«

FREUT SICH AUF/ »Race Driver Grid«,
»Civilization: Revolution«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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



Mehr auf www.360-live.de

- Mehr Screenshots ■ Uservoting
- Kommentiertes Video

Lohnt sich's?

- ↑ Dynamische Action und genialer Koop-Modus
- ↓ Das eine oder andere hätte man auch schon in Teil Eins erwartet



Erscheint/ erhältlich



So offen wie die Kollegen links sollte man sich weder im Einzelspieler noch im Mehrspieler-Modus zeigen



Neulich im »Total Conquest«-Modus: Wer alle drei Empfänger erobern und halten kann, gewinnt

AUF EINEN BLICK

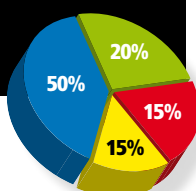
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Taktik-Shooter
Spieler/ 1 – 16
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Freigabe

KURZ & KNAPP

Sinnvoll erweiterte Fortsetzung des Taktik-Krachers

DAS STECKT DRIN

- Terroristen
- Team Rainbow
- Schusswaffen
- Snake Cam



liveundonline

■ Bis zu 16 Spieler auf 13 Karten ■ Als Spielmodi haben alte Bekannte wie »Team Scharfschütze« und »Angriff & Verteidigung« ihren Auftritt ■ 47 Erfolge, beispielsweise für das Beenden der Kampagne

RAINBOW SIX VEGAS 2

Man sollte beenden, was man begonnen hat

Pünktlich zum zehnjährigen Jubiläum der »Rainbow Six«-Reihe macht sich die wohl bekannteste Spezialeinheit der Videospieldwelt erneut auf den Weg nach Las Vegas. Wir erinnern uns: »Rainbow Six: Vegas« forderte die Geduld seiner Fans mit einem offenen Ende heraus. Niemand lässt Dinge gerne unerledigt und genau deshalb kommt »Vegas 2« gerade recht. Bevor es jedoch losgeht, baut man sich zunächst einen Charakter. Nicht dass »Rainbow Six« jetzt plötzlich ein Rollenspiel wäre, vielmehr findet diesmal der Charaktereditor aus dem Mehrspielerteil des Vorgängers Einzug in die Einzelspielerkampagne. Geschlecht, Bewaffnung und Aussehen darf man festlegen. Und wer im Besitz der Live-Vision-Cam ist, darf sogar sein eigenes Antlitz

einbinden. So kann man sich in den neuen Hauptcharakter Bishop deutlich besser hineinfühlen.

BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Das Ganze beginnt fünf Jahre vor den Ereignissen aus dem ersten Teil. Wir lernen ein Raubweib namens Bishop kennen, ein erfahrener Soldat und die zentrale Figur. Mann oder Frau, das hängt wie erwähnt von dem ab, was man im Charakter-Editor so anstellt. Schon während des ersten Auftrags erzählt Bishop seinem Kameraden Logan Keller – wir erinnern uns: Das ist die zentrale Figur im Vorgänger-Game – wo der Hase lang zu laufen hat. Die Situation ist heikel: Eine Geiselnahme in einem Observatorium irgendwo in den Pyrenäen. Also Marsch, Marsch, auf zur Trainings

ASS IM ÄRMEL

Waffe her!

Mehrspieler-Veteranen des Vorgängers erinnern sich: Dank Erfahrungspunkten darf man in den Rängen aufsteigen und bekommt neue Klamotten und Waffen als Belohnung. Dieses Prinzip wird jetzt noch einmal erweitert. Das »A.C.E.S.«-System beurteilt den Spieler durchgehend für seine Leistungen in drei Kategorien: Meisterschütze, Nahkampf, Sturm. Für jeden Kopfschuss hagelt es beispielsweise Punkte im Bereich »Meisterschütze«. Ab einer gewissen Zahl gibt's neue Waffen zur Belohnung. Wie alles andere auch, macht »A.C.E.S.« keinen Unterschied zwischen Kampagne und Onlinematch. Nimmt zwar etwas von der realistischen Atmosphäre des Originals weg, aber man spielt schließlich nur ein Videogame.



Wenn's an allen Ecken und Enden kracht, ist es manchmal besser, einfach in Deckung zu bleiben und die Kameraden machen zu lassen



Überraschung! Wie schon im Vorgänger darf sich auch diesmal wieder fließig abgesiebt werden



mission, die Einsteigern und eingerosteten Agenten die Basiselemente von Gameplay und Steuerung näher bringt.

Am Grundprinzip ändert sich nichts: Noch immer ist man im Dreierteam unterwegs und kann den KI-Kameraden auf Knopfdruck Befehle geben. Wie bereits im Vorgänger haben die Mitstreiter zwei Verhaltensregeln: Infiltration oder Sturm – also entweder Feuer nur erwidern oder aktiv angreifen. Hier gibt's eine kleine Neuerung: Je nach Verhalten darf Bishop seinen Kollegen den Einsatz bestimmter Granatentypen befehlen. Schade, dass die gute alte Splittergranate nur im Sturm verwendet werden kann. Der Griff zu ihr wird nur selten befohlen, da die Mitglieder von Team Rainbow allgemein recht gute Schützen sind. Die Kameradenkontrolle ist dabei noch immer angenehm handlich: Mehr als Digikreuz und »A«-Taste braucht man dank des situationsabhängigen Systems nicht.

Auch mit technischen Spielzeugen ist Team Rainbow noch immer gut ausgestattet. Am häufigsten kommt wohl wieder die Snake Cam zum Einsatz. Mit ihr blickt Bishop problemlos unter Türen hindurch und markiert Feinde als primär anzugreifende Ziele. Wie im Vorgänger eben. Die Grundpfeiler des Gameplays bleiben also erhalten: Observation, Planung, Sturm – mit dem Unterschied, dass die taktischen Möglichkeiten deutlich erweitert sind. Ein Großteil aller Räume ist zum Beispiel mit mehr als zwei Eingängen ausgestattet. Dies ist speziell im neuen Koop-Modus interessant. Theoretisch ist es nämlich möglich, die Feinde aus drei Richtungen gleichzeitig in die Mangel zu nehmen. Schön,

dass die Entwickler sich bei den diversen Lokalitäten deutlich mehr Mühe gegeben haben als im Vorgänger. Egal ob heruntergekommener Strip-Club in Old Vegas oder Penthouse irgendwo hoch über Las Vegas – die Kulissen wirken deutlich lebensnäher.

Beim Sturm bleibt aber alles beim Alten. Sind die Kameraden an der Tür stationiert, darf man noch immer per Digikreuz wählen, wie sie den Raum erobern, ob sie beispielsweise einen bestimmten Granatentyp einsetzen oder wild schießend ins Zimmer stürmen. Ist so spannend wie immer schon, speziell wenn eine Geiselnbefreiung auf dem Programm steht, bei der jede Sekunde zählt.

REALES VEGAS?

Nach der Trainingsmission springt das Spiel in der Zeit vorwärts und landet genau in der Handlungszeit des Vorgängerspiels. Ort dieser Parallelhandlung ist natürlich wieder Las Vegas, das erneut von Terroristen im ganz großen Stil überannt wird. Trotzdem ist vieles neu und anders. Das Geschehen wirkt deutlich realistischer, dazu trägt etwa die spürbar verbesserte KI von Freund und Feind bei. Die eigenen Jungs beispielsweise verhalten sich stets der Situation angemessen. Gibt Bishop den Marschbefehl während eines Feuergefechts, nehmen die Gefährten nie die direkte Route. Stattdessen arbeiten sie sich von Deckung zu Deckung nach vorne, jedenfalls in aller Regel. Etappenweise rennen sie aber doch wie Lemminge ins Feindfeuer oder suchen sich schlechte Deckung. Diese gibt es in »Vegas 2« übrigens

deutlich häufiger als im Vorgänger, gleichzeitig ist alles realer. Wie in »Call of Duty 4« dringen Kugeln nämlich durch weniger stabile Strukturen. Holz oder Pappe halten also keinem Beschuss stand – wie im richtigen Leben. Die Folge: Deutlich dynamischere Gefechte. Neu ist auch die Sprint-Funktion. Endlich müssen wir uns nicht mehr darüber wundern, warum ein Mitglied von Team Rainbow seelenruhig durchs Krisengebiet stiefelt. Wer dennoch zu langsam ist und sich eine Kugel einfängt, muss sich nicht ärgern. Deutlich mehr Checkpoints erleichtern das Leben enorm und verhindern Frust. Ebenfalls häufiger anzutreffen: Die Versorgungskisten. Nützlich für alle, die ihre zwei Hauptfeuerwaffen schon leer geschossen haben und Munitionsnachschub benötigen.

AN DER FRONT NICHTS NEUES

Geiseln retten, Bomben entschärfen, irgendwie haben wir das alles schon einmal miterlebt. Aber trotz identischen Schauplatzes und vertrauter Aufgabenstellungen herrscht doch eine interessante, neuartige Stimmung. Liegt vielleicht daran, dass diesmal weit mehr Einblicke hinter die schillernde Seite der Wüstenmetropole gewährt werden. Zusätzlich rückt die Hintergrundgeschichte stärker in den Vordergrund, unter anderem durch zahlreiche Dialoge. Die Übersetzung verdient sich dabei ein Schulterklopfen, die Auswahl der Synchronsprecher weniger – die Stimmen wirken zu blass, nicht markant genug. Die männliche Heldenstimme zum Beispiel erinnert an einen dicken Onkel. »

DER KOOP-MODUS

➤ Zwei sind besser als einer

Richtig, »Vegas 1« hat den kooperativ spielbaren Modus »Terroristenjagd«. Und einen Kampagnen-Modus. Letzterer ist jedoch im Vergleich zur Einzelspieler-Version ziemlich abgespeckt. KI-Kameraden sucht man vergebens, Zwischensequenzen fehlen, es ist nicht mal gestattet, sich aus dem Heli abzuseilen. Stattdessen wird die Spielfigur wie von Zauberhand am Boden abgesetzt. »Vegas 2« hingegen punktet mit einer ordentlichen

Koop-Erfahrung. Der zweite Spieler übernimmt einen Charakter namens Knight, der als Unterstützung für Team Rainbow gerufen wird. Michael Walter und Jung Park aus der Einzelspieler-Kampagne sind ebenfalls mit an Bord und nehmen die Befehle von Spieler Eins entgegen. Nettes Detail am Rande: Knight kann jederzeit ein- und aussteigen. Ohne viel Aufsehen wird dann aus einem Koop-Spiel wieder ein Einzelspieler-Erlebnis. Fein gelöst!



Die Terroristen haben mehr Asse im Ärmel, als Team Rainbow zunächst glauben kann



» Schade. Der eine oder andere wird da vielleicht die englische Tonspur bevorzugen.

Aber sooo viel wird ja dann doch wieder nicht geredet, und so wirkt das Game unter dem Strich doch sehr stimmig, ein bisschen vielleicht wie die TV-Agenten-Serie »24«. Man will einfach wissen, wie es weitergeht. Das Finale verlässt dann sogar Las Vegas und verfrachtet einen nach Mittelamerika. Mehr sei aber nicht verraten, außer dass das Ende deutlich befriedigender ausfällt als im ersten »Vegas«. Nach ungefähr zwölf Stunden sollten alle Fragen geklärt und in Vegas wieder Ruhe eingekehrt sein. Wer nicht allein losziehen möchte, darf sich am neuen Koop-Modus versuchen. Richtig, diesmal

Xbox-Live-Spielen und wurde bis vor kurzem noch ausgiebig geぞckt. Veteranen können also direkt durchstarten. Zusätzlich darf man den erstellten Charakter aus der Kampagne verwenden. Das macht auch Sinn, schließlich levelt die Figur in beiden Spielarten auf. Hier gibt's jedoch noch einen weiteren Unterschied zum Vorgänger. Denn die erlangten Erfahrungspunkte und der damit verbundene Rangaufstieg bringen einem keine neuen Waffen mehr. Stattdessen gibt's als Belohnung lediglich neue Rüstungen und Klamotten für den Soldaten. Für Waffen-nachschub ist das so genannte »A.C.E.S.«-System zuständig. Das bewertet den Spieler in den drei Kategorien

„Allmählich machen sich Alterserscheinungen bemerkbar“

ist die komplette Kampagne ohne Einschränkungen mit einem Kumpel spielbar. Dieser schlüpft dann in die Rolle von Knight und darf logischerweise ebenfalls seinen selbst gebastelten Recken ins Gefecht schicken. Da der erste Spieler weiterhin die Kontrolle über die beiden CPU-Kameraden hat, wächst das Team auf vier Mann an. Und was sollen wir sagen? Genau so muss man das Spiel erleben. Der Koop wertet »Vegas 2« enorm auf.

ASS IM ÄRMEL

Egal ob die Kampagne nun allein oder mit einem Kollegen beendet worden ist, es bleibt noch immer der Mehrspieler-Modus übrig. Und dieser sollte auch diesmal viele Spieler fesseln können. Kein Wunder, gehört der Vorgänger zu den beliebtesten

»Meisterschütze«, »Nahkampf« und »Sturm«, während er sich online oder offline austobt. Punkte in »Meisterschütze« erzielt man beispielsweise mit Kopfschüssen und Treffern auf große Distanzen. Ist eine gewisse Punktzahl in einer Kategorie erreicht, wird eine neue Waffe freigeschaltet. Im Falle von »Meisterschütze« logischerweise Sturm- oder Scharfschützengewehr. Ist eine nette Idee und funktioniert in der Praxis prima.

DER SÜNDENPFUHL ALS MEHR-SPIELER-PARADIES

Böse Überraschungen beim Mehrspieler-Modus gibt es übrigens keine. »Scharfschütze«, »Team Scharfschütze« und »Angriff und Verteidigung« sind wieder an Bord. Diese dürfen mit bis zu 16 Spielern auf den 13 mitgelieferten Karten ausgetra-

ZIVILISTEN

Nicht unbedingt passiv

Nicht immer sitzen die von Terroristen bedrohten Zivilisten still und stumm im Kämmerchen und warten auf ihre Befreiung. Das eine oder andere Mal helfen sie Team Rainbow weiter, öffnen verschlossene Tore oder locken Gegner aus ihrem Versteck. Das tut der ohnehin ziemlich realistischen Atmosphäre sehr gut.



gen werden. Neben den Örtlichkeiten aus der Kampagne wartet auch das eine oder andere Schlachtfeld aus vergangenen »Rainbow«-Episoden als Schmäckerl. Zusätzlich gibt's neue Spielmodi wie »Demolition« oder »Total Conquest«. Leider trifft »neue« hier nur bedingt zu. Beide sind nur leichte Abwandlungen von »Angriff und Verteidigung« sowie »Conquest«. Soll natürlich nicht heißen, dass sie keinen Spaß machen würden.

TECHNISCHE ACHTERBAHN

Erfreulicherweise sind alle Optionsmöglichkeiten für die Server geblieben. Noch immer können also bestimmte Waffengattungen aus den Matches verbannt werden. Wir vermuten, dass das bei den Schrotflinten des Öfteren der Fall sein wird. Waren die schon im ersten Teil unverhältnismäßig stark, sind sie diesmal noch einen Bums besser geworden, selbst auf längere Distanzen. Bei all den Möglichkeiten haben die Jungs aus Montreal jedoch ein Manko des Vorgängers leider nicht behoben: Den Teamtausch bei vollem Server. Stört bei »Team Scharfschütze« oder »Total Conquest« nicht weiter, weil beide Teams die gleiche Aufgabe haben, bei »Angriff und Verteidigung« hingegen schon. Wer will denn einen ganzen Abend im Angreifer- oder Verteidigerteam verbringen? Trotz der kleineren Schwächen darf man »Vegas 2« erneut als Mehrspielerhit bezeichnen. Bleibt nur zu hoffen, dass es genügend Spieler von »Call of Duty 4« losreißen kann, welches sich ja noch vor »Halo 3« als Xbox-Live-Primus etabliert hat. Rein technisch kann uns »Vegas 2« allerdings nicht ganz so begeistern wie einst der

Vorgänger. Inzwischen sind eben doch fast ein Jahr vergangen. Und genau dieses Alter sieht man insbesondere den Charaktermodellen deutlich an. In Sachen Mimik sind wir inzwischen doch deutlich besser gewohnt und auch die eine oder andere Animation wirkt etwas steif. Immerhin läuft alles durchgehend flüssig und auch die Umgebungen verbreiten selbst bei Tag Atmosphäre. Es gibt allerdings auch etwas richtig Positives: Mehrspieler-Freunde müssen sich diesmal nicht mit einem technisch abgespeckten Spiel zufrieden geben. In Sachen Grafik sind Einzel- und Mehrspieler-Modus praktisch identisch.

Beim Sound lässt »Vegas 2« dann so richtig die Muskeln spielen. So ist die dynamische Musikuntermalung aus dem Vorgänger wieder dabei. Soll heißen, die Musik wird deutlich treibender sobald die ersten Kugeln fliegen – fast wie in einer echten Hollywoodproduktion. Die Waffensounds donnern noch kraftvoller aus den Boxen und sind fast immer deutlich voneinander zu unterscheiden. Es macht eben schon einen Unterschied, ob man eine AK-47 oder eine G36 abfeuert. Mit den deutschen Sprechern sind wir wie erwähnt weniger einverstanden. Einige Dialoge wirken aufgesetzt und gekünstelt. Und der Sprecher von Bishop ist eine Zumutung. Ein Glück, dass es auch die englische Tonspur auf die DVD geschafft hat. Kürzungen gibt es auch keine. Unterem Strich ist »Vegas 2« also ein Pflichtkauf für jeden, der den Vorgänger gespielt hat. Die Neuerungen sind auf den ersten Blick zwar nicht allzu extrem, fallen in der Praxis aber durchweg positiv auf. Grafisch zeigen sich allmählich Alterserscheinungen, spielerisch stören sie aber wenig.

Noch immer kann die Mischung aus Taktik und kernigen Feuergefechten überzeugen. Der verbesserte Koop-Modus setzt dem Ganzen die Krone auf. Wer einen Neueinstieg wagen möchte, dem legen wir den Vorgänger ans Herz. Der ist schließlich schon recht preiswert zu haben!

Nicholas Buracas

Rainbow Six Vegas 2

GRAFIK/

Stimmig und flüssig, aber etwas altbacken

8

SOUND/

Hollywoodreifer Soundtrack, knackige Sounds, lahme deutsche Sprecher

8

STEUERUNG/

Voll beladen, dennoch schnell erlernt

8

Anspruchsvolle Action mit viel Tiefgang und Abwechslung. Für Fans des Vorgängerspiels ohnehin ein Pflichtkauf.

8.6 aus 10

Erscheint/ 4. April 08

AUF EINEN BLICK

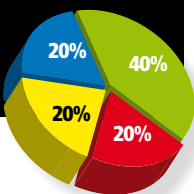
Publisher/ Koch Media
Hersteller/ D3P/Digital Extremes
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 10
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Freigabe

KURZ & KNAPP

Ein Game irgendwo zwischen »GoW« und »Resident Evil 4«. Motivierend, gut erzählt, flüssig spielbar, hart und kompromisslos

DAS STECKT DRIN

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



DARK SECTOR

Wenn jemandem schon mal ein Shuriken aus dem Handgelenk wächst, sollte man auch ein Actiongame aus diesem Umstand machen...



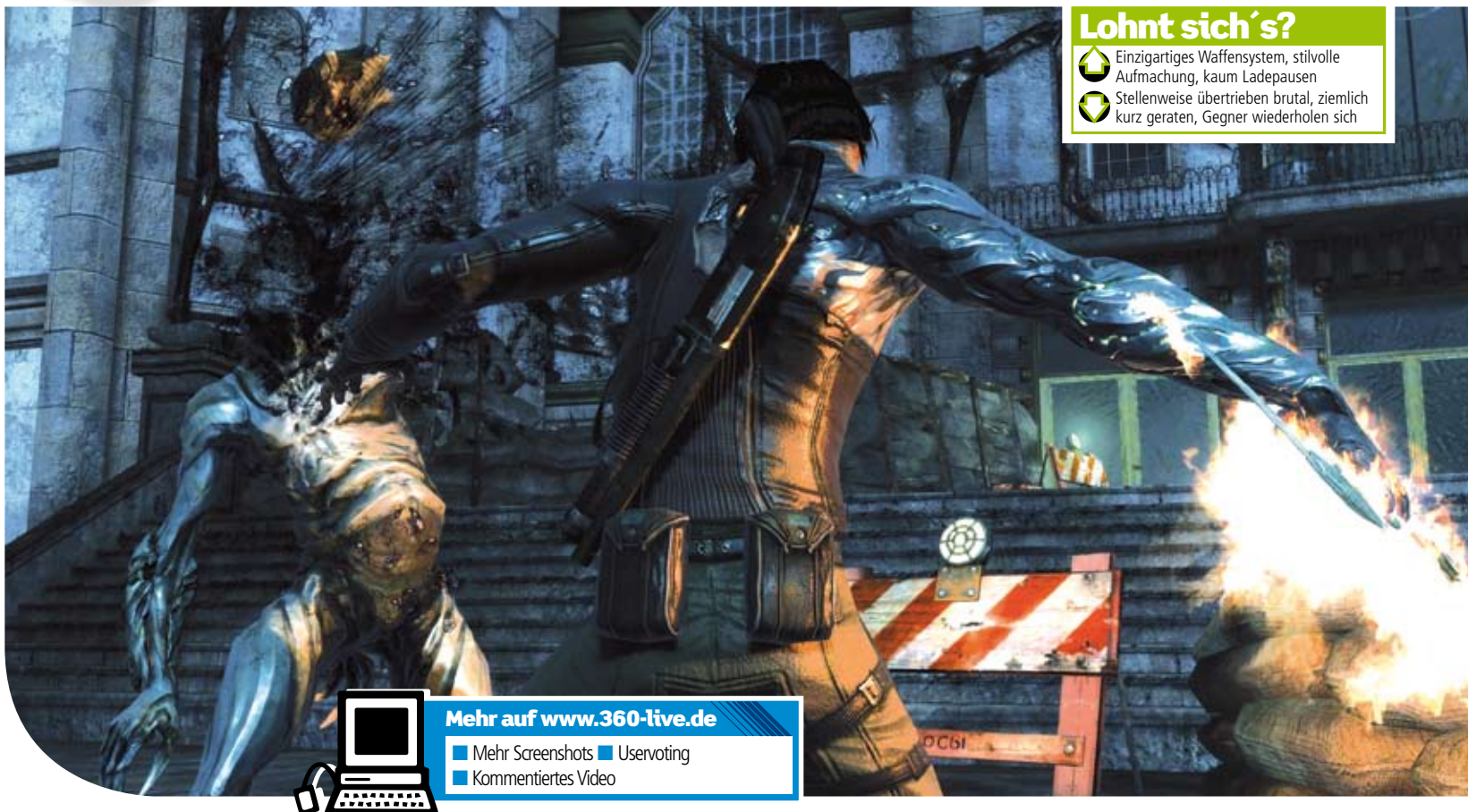
Die Grafik-Engine hört auf den schönen Namen Revolution. Etwas übertrieben vielleicht, aber sehen lassen kann sich die Grafik durchaus

In der rollenden Brandung des Schwarzen Meeres: Ein Frachter schaukelt durch düstere Wellentäler, auf einmal durchstößt ein verrottetes, offenbar völlig verlassenes U-Boot die See – und los geht's. »Dark Sector« wirft zu Beginn viele Fragen auf und stößt den auf Antworten hoffenden Spieler direkt rein ins Spiel. Genauer gesagt rein in einen schwarzweiß gehaltenen Prolog, der die Story zunächst einmal beiseite schiebt, um Platz zu machen für eine echt zupackende Atmosphäre. Die Kamera bleibt im Rücken der Heldenfigur, etwas rechts oberhalb der Schulter platziert. Von der ersten Minute an verströmt »Dark Sector« dieses gewisse Etwas, wie das nur ganz wenigen Actiongames gelingt.

Texturen von präzisester Schärfe, exquisit gesetzte, überraschende und beängstigende Soundeffekte zeugen von großer handwerklicher Sorgfalt. Dazu kommen viele fesselnde Grafikdetails, allein schon an der Helden-

figur: Ein Einzelkämpfer namens Hayden Tenno, offenbar ein Sam-Fisher-Geheimagent-Typ, aber auch ein ruchloser Kerl, so viel verrät der Prolog bereits. Selbst mitten in der Action sind die Strähnen in seinen Haaren klar zu sehen, wölben sich Bizeps und Trizeps unter dem eng anliegenden Kampfanzug aus Hightech-Synthetik. Kleinigkeiten, das mag sein, aber sie stehen sinnbildlich für das Ganze. Die Macher schenken offensichtlich jedem kleinen Detail ihre volle Aufmerksamkeit.

Aber um sich aus der Masse herauszuheben, vor allem im Genre der Ego-Shooter, sind interessante Gameplay-Facetten notwendig. So was wie der »Glaive« zum Beispiel, Hayden Tenno's abgefahrene Waffe irgendwo zwischen Wurfstern und Bumerang. Sie schneidet Sehnen als wären sie Butter. Die diffuse Erzählstruktur bringt es mit sich, offenere Flächen rennt und an Soldaten und seltsam gewandeten Agenten sein Werk



Lohnt sich's?

- ✓ Einzigartiges Waffensystem, stilvolle Aufmachung, kaum Ladepausen
- ✓ Stellenweise übertrieben brutal, ziemlich kurz geraten, Gegner wiederholen sich

Mehr auf www.360-live.de

- Mehr Screenshots
- Uservoting
- Kommentiertes Video

1

MULTIPLAYER

Nicht viel Neues...

Der Mehrspieler-Teil bietet zwei Spielmodi: Hinter dem hübschen Namen »Epidemie« verbirgt sich eine Variante von Capture the Flag, nur dass jedes Team anstelle ihrer Flagge eben Hayden Tenno beschützen muss. »Infektion« steht dagegen für eine klassische Hasenjagd, wo die Meute den einen und einzigen – dafür stets bestens bewaffneten – Hayden Tenno durch die Kulissen jagt. Fünf recht große Karten gibt's, zuschaltbare Bots auch. Der Mehrspieler-Modus ist ein nettes Extra, aber kein Kaufgrund für das Spiel.



2

REVOLUTION

Die neue Grafikengine

Trümmer fliegen, Fässer purzeln, Gebäudeteile stürzen ein, Schatten ziehen über Haydens Hände: Digital Extremes »Revolution«-Engine versteht sich auf die Zeichnung ansprechender Bilder.

Ansprechend, aber unappetitlich. Arme und Beine von Körpern kappen, Blut durch das Bild schwappen lassen, auch das hat die Engine drauf. Und stößt

damit auf wenig Verständnis bei der USK, die folgerichtig eine Freigabe verweigert.

Schockierend wirkt dabei weniger die blutige Darstellung, als vielmehr das gellende Geschrei der vom Glaive Getroffenen. Harter Stoff! Flüssige Spielbarkeit und stilsicher gesetzte Verknüpfungen der Action mit Dialogen und Kamerafahrten, das passt dennoch gut zusammen.



liveundonline

■ Bis zu zehn Spieler über System-Link oder Xbox Live
■ Schnelles Spiel, Rangliste, zwei Spielmodi: »Infektion« und »Epidemie«
■ Erfolge: Je zehn Punkte pro Etappe, macht 90, nochmal 100 fürs Durchspielen, nochmal 110 für Durchspielen auf Brutal-Schwierigkeitsgrad. Weitere 200 Punkte für Kopftreffer, Finishing-Moves etc. – und natürlich Multiplayer

3

KAUF
TIPP
360

vollbringt. Blut strömt, Glieder fliegen, gellende Schreie überall. Schon ein ziemliches Gemetzel, und nur deswegen erträglich anzuschauen, weil der Glaive auf den Ferneinsatz geeicht ist. Anfangs jedenfalls. Später lässt sich das Teil zum Elektroschocker und zur Brandbombe umfunktionieren und lässt sich mit einer Art Power-Wurf abschießen – vergleichbar »Active Reload« kommt es dabei auf das Timing beim Auslösen an. Nach knapp zwei Stunden lädt ein weiteres Glaive-Power-Up zur Zeitlupen-Action ein: Dann steuert man die Waffe nach dem Abwurf quasi aus der Ich-Perspektive, das Spiel bremst derweil die Zeit ein. Kaum zu fassen, wie präzise sich Arme, Beine und Köpfe der Gegner mit etwas Übung ansteuern lassen; und sogar gepuzzelt wird damit gelegentlich.

Lange vorher endet der Prolog, wiederum mit einer rätselhaften Kamerafahrt, in der Hayden am Boden liegt. Ein

Typ namens Mezner schiebt sich ins Bild, stößt Drohungen aus; eine Art silbrig glänzender Metall-Ninja rammt Hayden einen abartig verfremdeten Bokkämpfstab in die Schulter; und infiziert ihm mit einem Stoff, der eine Mutation auslöst. Haydens Arm verändert sich, er metallisiert, der Glaive wächst aus dem Handgelenk. Ab jetzt bleibt Pistolen, Maschinenkanonen und anderen Standard-Waffen aus dem Prolog nur noch die Sekundärfunktion; jetzt ist der Glaive die Primärwaffe. Im Folgenden begegnet Hayden immer seltsameren und skurrileren Kreaturen: Untote, die mächtige Hämmer hinter sich herschleifen; gewaltige Gorilla-Kreaturen, die nur aus Muskelfleisch zu bestehen scheinen; wieselflinke Menschen in Kampfanzügen, die von Deckung zu Deckung hopsen. Allzu viel Cleverness können wir den Gegnern zwar nicht attestieren, aber doof sind die Jungs auch nicht. Wer nur blöd rumballert, nie

in Deckung geht und Haydens Automatik-Heilung ungenutzt lässt, wird viele Tode erdulden müssen. Aufgrund vieler Rücksetzpunkte und außerordentlich kurzer Ladezeiten stören aber selbst Heldentode wenig. Wer klug spielt, kommt ohnehin gut voran, ohne allzu oft über frustrierende Stellen zu stolpern – Kompliment für den außergewöhnlichen Spielfluss! Dazu kommt, dass die Angriffsformationen ziemlich abwechslungsreich und motivierend gestaffelt sind. Zerbröselnde Deckung, Aufrüst-Waffen, ist eigentlich alles drin und dran, was ein modernes Actiongame ausmacht. Man wird ordentlich vorangetrieben, darf ab und zu verschlafen und sich gelegentlich innerhalb schöner Arenen an ziemlich steilen Bossgegner-Herausforderungen einen extra Adrenalinschub abholen. In den ersten vier Etappen geht's also voll ab, in den fünf folgenden Etappen allerdings wirkt das Pulver etwas verschos-

sen, da gibt sich »Dark Sector« über-raschungsarm. Acht bis zehn actionreiche Stunden sind's insgesamt dann aber doch. Und das reicht ja dicke.

Richard Löwenstein

Dark Sector

GRAFIK/

Detail- und effektiv, hervorragend animiert, stilsicher

9

SOUND/

Mal bedrohliche Stille, mal pumpender Lärm. Spitze!

9

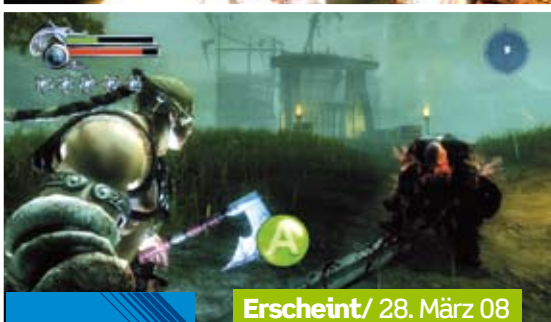
STEUERUNG/

Sehr handlich, aber nur zwei Konfigurationen wählbar

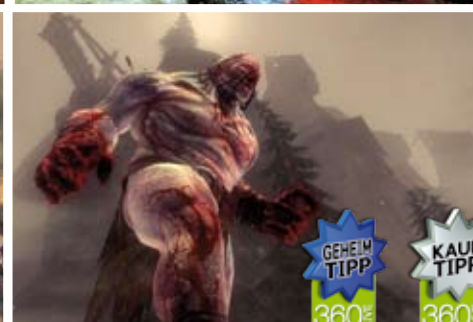
8

Zu Beginn richtig zupackende Beinhart-Action, die im Lauf der Zeit etwas an Kraft verliert

8.5
aus 10



Erscheint/ 28. März 08



GEHEIM TIPP
360
KAUF TIPP
360

AUF EINEN BLICK

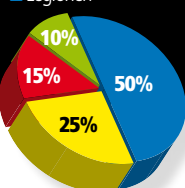
Publisher/ Sega
Hersteller/ Creative Assembly
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ ungeprüft

KURZ & KNAPP

Action-Abenteuer voller Äxte, Schwerter und nordischer Mythologie

DAS STECKT DRIN

- Einzelkämpfer
- Massenschlacht
- Horden
- Legionen



VIKING

Wir sind ja noch was schuldig: Die Wertung!

Tiefe Trauer erfasst die Welt der Sterblichen, als Hels Horden über das Land Midgard kommen und es in Schmerz und Tod stürzen. Doch es gibt einen, der sich gegen die Finsternis stellt. Valhalla verlangt nach ihm. Der sterbliche Wikinger-Krieger Skarin ist von Göttin Freya auserkoren, ein Heer aufzubauen und Hels Legionen zu vernichten. Auf geht's also in ein nordmännisches Action-Abenteuer, dem wir in der vergangenen Ausgabe bereits die Titelstory mit Vorabtest gewidmet haben. Da wir seinerzeit nur im Haus des Herstellers spielen konnten, haben wir uns die Festlegung auf eine Wertung verkniffen – die sind wir also noch schuldig. Um es kurz zu machen: Es gibt wenig Neues zu berichten. Beim jetzt vorliegenden Testmuster fallen die gelungenen eingedeutschten Untertitel auf – und das vollständig eliminierte Ruckeln, das wir bemängelt hatten. »Viking« spielt sich jetzt so flüssig, wie man sich das nur wünschen kann. Es geht immer vorwärts, ohne Längen, ohne Ladepausen. Sehr schön auch die Übergänge von gezeichneten Skizzen bzw. Erzählungen ins Gameplay. So sanft haben wir das zuletzt bei »Herr der Ringe: Die zwei Türme« auf der alten Xbox gesehen.

DER DIE LEBENSLICHTER AUSLÖSCHT

Es bleibt bei einem Action-Abenteuer, in dem ein mit Axt und Schwert bewaffneter Skarin erst mal allein von Insel zu Insel zieht und dämonische Horden aus der Unterwelt zurechtstutzt. Ab und zu befreit Skarin Menschenkrieger aus der Gefangenschaft. Die gesellen sich dann gegen Ende einer Etappe zu ihm und brechen eine gewaltige Massenschlacht vom Zaun,

mit Szenen, die an »300« und »Sparta« erinnern. Heftig geht's her: Arme fliegen, Köpfe purzeln, Blut strömt. Dazwischen immer wieder mal Reaktions- und Quicktime-Events. Hier bläst Skarin größeren Gegnern mit einem brutal geführten Schwertschlag die Lebenslichter aus. Viel Feind, viel Ehr, untermalt mit Sprüchen der Marke »Vergieß das Blut eurer Feinde!« und Freischalt-Erfolgen mit Bezeichnungen wie »Dämonenhacker«. Harter Stoff also, aber deutlich überzeichnet und deshalb gar nicht so brutal wirkend. Viel wichtiger: Das Gameplay stimmt. Das Kampfsystem basiert auf bekömmlichen Feuerknopf-Kombos, die leicht zu lernen und effektiv sind. Das eher mäßige Tempo erlaubt eine Beobachtung der Gegner und eine präzise Reaktion auf deren Taktiken. Alles andere als Button-Mashing also, stattdessen Ausweichen, Timing, Kontern, Kombos, Frontal- und Sprungattacken, alles gezielt einsetzbar.

LAUT ODER LEISE?

Hels Kreaturen, obwohl grundsätzlich eher auf dumm gepolt und bereits von einer Verfolgung ablassend, sobald man nur ein Stück weit außerhalb gewisser Grenzen flüchtet, verlangen nach Köpfchen-Einsatz. Wer sich beispielsweise in Geduld übt und in Deckung bleibt, bis sich eine Wache wegdreht, der kann beim anschließenden Angriff von hinten mit einem Hieb die Gefahr bannen. Andernfalls riskiert man den Kampf gegen eine Übermacht, weil ein frontal Attackierter gerne Verstärkung ruft. Heimlich, still und leise, das kann also die bessere Methode sein, frontal geht aber auch. Heldentode sind durch planvollen Rückzug

inklusive Selbstheilung vermeidbar oder durch den klugen Einsatz von Erste-Hilfe-Tränken. Falls doch mal was tödlich endet, ist die Teleportation an den zuletzt besuchten Schauplatz binnen weniger Sekunden erledigt. Und so entwickelt sich das Gameplay immer wieder weiter, bildet interessante Facetten aus, streut gut ausbalancierte Angreifer-Varianten, Rückblicke, Dialoge und sogar hin und wieder Puzzles ein. Also alles da? Nein. Denn so stimmungsvoll alles inszeniert ist, so fair das Spiel mit einem umgeht, so monumental die Massenschlachten aussehen: Wo sind die richtig zupackenden Höhepunkte, wo ist der Koop-Modus? Und mehr Spieldauer wäre auch toll gewesen. Darum keine höhere Wertung. Die wäre sonst durchaus vertretbar gewesen.

Richard Löwenstein

Viking

GRAFIK/

Sehr lebendig, detailliert, aber sich wiederholend

8

SOUND/

Unauffällige Soundeffekte, etwas Musik, gute Sprecher

7

STEUERUNG/

Handlich, logisch, Belegung leicht zu merken

8

Überraschend anspruchsvolle Action mit topp Kampfsystem und überhaupt einigem dahinter

8.7
aus 10

MITMACHEN UND GEWINNEN: ZEHNMAL BEINHART-ACTION MIT DARK SECTOR

Eine Mischung aus »GoW« und »Resident Evil 4«, so lässt sich die Action um den mutierenden Überlebenskämpfer Hayden Tenno am ehesten umschreiben. Der Third-Person-Shooter »Dark Sector« beeindruckt mit steiler Grafik, abwechslungsreichem Gameplay und keiner Angst vor reißerischen Szenen, um es mal vorsichtig auszudrücken. Was Hayden Tenno mit seiner Wurfwaffe namens »Glaive« so alles häckelt, das dürfte nicht nur in Solingen Beachtung finden – für Fans kompromissloser Action ein wahres Fest! Anlässlich der feierlichen Veröffentlichung lassen sich die Hersteller Koch Media und Digital Extremes nicht lumpen und stellen freundlicherweise zehn Fan-Pakete zusammen. Zusätzlich zu T-Shirt und Tasche kannst du ein Exemplar des Spiels gewinnen. Damit solltest du dann bestens ausgerüstet sein für deinen Einsatz in der unheimlichen Welt der Technocyte Trooper und Seltsam-Kreaturen. Viel Glück!

**1.-10.
PREIS**

**JE EIN GENIALES FAN-KIT
BESTEHEND AUS DEM GAME
»DARK SECTOR«, EINEM T-SHIRT
UND EINER TASCHE**

**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 Dark-
Sector-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 22. APRIL

Teilnahmeschluss ist der 22. April 2008. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Der Gewinner wird am 23. April 2008 ausgelost und sofort informiert. Mitmachen dürfen nur Volljährige, das Alter der Gewinner wird geprüft. Mitarbeiter von Koch Media, Digital Extremes, Airmotion und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lohnt sich's?



Wahnsinnsatmosphäre, toller Kommentar



Kaum neue Ideen, auf Dauer wenig Variation im Gameplay



Erscheint/ 17. April 08



Der Kicker-Baukasten: Dieser selbst gebastelte Kerl könnte der Kapitän der Elf sein, die das EM-Finale gewinnt

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Sports

Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Fußball-Simulation

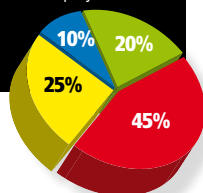
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Das Spiel zur EM packt und fesselt, vor allem mit dem »Be A Pro«-Modus

DAS STECKT DRIN

- Neue Ideen
- Gute Simulation
- Selbst dabei sein
- Multiplayer-Hit



UEFA EURO 08

Hol dir das Gefühl, Teil deiner Nation zu sein

Es gibt was Neues vor die Füße: Im neuen »UEFA Euro 08« von EA Sports können alle Ungeduldigen schon ab dem 17. April die kommende EM durchzocken. Um diese Mammutaufgabe nicht allein stemmen zu müssen, haben wir uns einen Gasttester in die Redaktion eingeladen: Ronny Kanzler, Leser der ersten Stunde und außerdem fleißiger Besucher des 360-Live-Forums, wo wir Anfang März unseren Aufruf zum Besuch in der Redaktion zwecks ein paar Probepartien von »UEFA Euro 08« platziert hatten.

Inhaltlich betrachtet ist das Game eine Simulation der bevorstehenden Europameisterschaft, folglich nur mit 50 Nationalteams aus Europa und acht Stadien aus Österreich und der Schweiz besetzt. Vom Umfang her also nicht gerade atemberaubend. Dennoch zeigt sich Ronny recht ange-
tan und findet, dass »sich die ohnehin schon

gute FIFA-Grafik noch weiterentwickelt« hat. Eingefleischte »PES«-Zocker werden darüber nur schmunzeln, denn zumindest in Sachen Animation ist und bleibt Konamis Konkurrent ungeschlagen. Allerdings fällt bei »UEFA Euro 08« die hervorragende Simulation des Rasens auf. Irgendwie haben es die Entwickler geschafft, das Grün so richtig nachvollziehbar ins Gameplay zu integrieren. Ronny findet zum Beispiel, dass es »besonders an den Linien gut aussieht, wenn da ein Stück rausgepflügt wird«. Wer genau hinschaut, erspürt noch eine Menge mehr. Bei Regen erschweren Pfützen und Schlamm ein effektives Kurzpassspiel, weil der Ball im nassen Grün einfach verhungert. Auf nassem Untergrund ist es also ratsam, kräftigere Pässe zu schlagen. Dafür lädt sich eine Leiste auf, je länger man beispielsweise den »Passen«-Knopf drückt.

Wunderbar ins Spiel integriert ist EAs »Be A Pro« in den »Mannschaftskapitän«-Modus.

liveundonline

■ Bis zu vier Spieler an einer Konsole ■ Online-Matches mit maximal 4 gegen 4 Teilnehmern ■ Einzelspiele, Playground Picks, World Challenge, Leaderboards, Ranked Matches ■ Reichlich Erfolge für 1.000 Gamerpoints, natürlich. Und ein neckisches Sammelalbum mit Klebebildchen

3



WILLKOMMEN NACHBARN

Hallo Österreich und Schweiz!

Dass England Europa-meister wird, wird es dieses Jahr in der Realität nicht geben. Wenn man in »UEFA Euro 08« bei der Qualifikation anfängt, sind die Insulaner aber noch dabei und können es auch ins Turnier schaffen. Was einen aber nicht daran hindern sollte, die Tommys im Viertelfinale nach Hause zu schicken.

In einer tollen Umsetzung des »Be A Pro«-Modus kann man dann selbst dabei sein und die eigene Nation als Kapitän zum Titel führen. Dabei spielt es keine Rolle, ob man in Sturm, Mit-

telfeld oder Abwehr zum Team gehört. Jeder ist wichtig, der Star ist die Mannschaft.

Die Atmosphäre wird vor allem dank guter Zwischensequenzen, grandioser Kommentatoren und toller Stimmung in den acht originalgetreu nachgebauten Stadien auf den Bildschirm gebracht. Das Gameplay gibt sich allerdings einen Tick zu indirekt und starr. Die Simulation des Balls ist von der des großen Konkurrenten »PES« weit entfernt. Fällt zwar auf, schmälert den Spaß aber kaum.

STILFRAGE

England ist dabei

Grundsätzlich bringt »UEFA Euro 08« kaum etwas mit, das man nicht auch schon aus »FIFA 08« kennen würde. Aber das Gefühl, welches das Spiel vermittelt, ist einfach umwerfend. Wenn man mit den Deutschen antritt, fühlt man sich, als wäre man ein Teil von Joachim Löws Truppe. Das Gleiche gilt aber natürlich auch für Schweizer, Italiener oder Franzosen. Und wenn es zufällig jemand mit den Engländern hält, dann kann er auf der Konsole schaffen, was Lampard, Gerrard und Co. gegen Kroatien nicht geschafft haben.



1



2

LIVE TIPP 360

Hier erstellt man sich einen eigenen Spieler, der sich den Weg vom B-Team einer Nation bis ganz nach oben zum Kapitän seines Landes bei der EM bahnen soll. Während des Spiels wird man ständig bewertet. Dabei fließen gewonnene und verlorene Zweikämpfe, Passquote und Positionstreue in die Wertung ein. Es motiviert natürlich ungemein, wenn die Chance besteht, im Team von Jogi Löw und an der Seite von Ballack, Podolski und Co. durch die Qualifikation zu marschieren und sich am Ende vielleicht sogar die Kapitänsbinde zu erkämpfen. Dieser Motivations-Trick dürfte einen schwachen Nerv bei so ziemlich jedem Fußball-Fan treffen. Ronny jedenfalls ist vom Modus begeistert. Man wird in die Welt der Nationalmannschaft geholt, fühlt sich wie ein Teil des Teams und kann dabei helfen, Partien zu gewinnen. Zur klasse Atmosphäre tragen auch viele Kleinigkeiten bei; zum Beispiel die sehenswerten Einspielungen, in denen der Bundestrainer taktische Anweisungen gibt, schimpft, klatscht oder irgendwie anders auf das Geschehen reagiert. Kann natürlich auch passieren, dass Ballack flucht wie ein Rohrspatz, wenn er ausgewechselt wird. Jeder Trainer zeigt sich von seiner besten Seite: König Otto, Jogi Löw, Fabio Capello, sie alle sind dabei. Erwähnen muss man noch die Kommentatoren. Tom Beyer und Sebastian Hellmann haben jederzeit den richtigen Spruch auf den Lippen und analysieren das Spiel beinahe auf die amerikanische Tour, quasi im Doppelpack.

Das Gameplay ist dagegen etwas steif geraten. Das dürfte vor allem an der verbesserungswürdigen Qualität der Ballphysik liegen. Wenn man in der Abwehr einen Querpas spielt, kommt beinahe das Gefühl auf, der Ball würde so lange beschleunigen, bis er beim Adressaten ankommt. Auch die Bewegungen bei Kopfbällen oder Schüssen aus vollem Lauf überzeugen nicht völlig, ähnliches gilt für Direktabnahmen. Und obwohl der Ball beschleunigt, sobald man einen Pass schlägt, gewinnt die Partie dadurch weder an Schnelligkeit noch an Fluss. Doch wir motzen hier auf sehr hohem Niveau – und es mag sogar sein, dass diese Mängel nur wahren Fans der Konkurrenzreihe »PES« auffallen, während sie »FIFA«-Jüngern als Normalität längst in Fleisch und Blut übergegangen sind. Es macht jedenfalls wahnsinnig Spaß, den Ball im »Be A Pro«-Modus in den Lauf von Miro Klose zu spielen, der ihn unnachahmlich und toll animiert über die Linie bugsiert.

Positiv fällt auch der ausführliche Statistikteil auf. Es gibt eine Menge Zahlenwerk, das optisch gut präsentiert wird. Wählt man beispielsweise Tore oder Fouls an, werden die punktuell auf einem Spielfeld dargestellt. In einer Art Diashow rutscht der Name des Protagonisten und die dazu passende Spielminute durch das Bild. Wer die alte Tabellen-Schule bevorzugt, kann auch weiterhin auf die gewohnten Menüs zurückgreifen. Insgesamt kann »UEFA Euro 08« trotz

des geringen Umfangs einige Treffer landen. Denn das Gefühl, als Teil der Nationalelf um die Europameisterschaft zu kämpfen, das kommt schon extrem gut rüber.

Florian Straßer

UEFA Euro 08

GRAFIK/

Solide Animationen, tolle Stadionadaption

7

SOUND/

Super Menüsound, klasse Kommentatoren, tolle Stadionkulisse

9

STEUERUNG/

Einfach und handlich, genau wie immer

8

Wie eigentlich bei jeder EM beziehungsweise WM: Das Game hat Klasse, leidet aber unter dem mangelnden Umfang

8.3 aus 10

Lohnt sich's?

-  Bunt und knallig, viele freischaltbare Extras
-  Gewöhnungsbedürftige Steuerung, ziemlich nutzlose Spezialfähigkeiten

Mehr auf www.360-live.de

-  Mehr Screenshots
-  User voting
-  Kommentiertes Video



Erscheint/ erhältlich

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Spiel, Satz und Sieg Sonic? Ja, aber nur fürs Partyvolk

So ähnlich wird es sich neulich bei Sega im Konferenzraum wohl abgespielt haben: »Wie vermarkten wir Sonic weiter?« – »Flipper?« – »Hatten wir schon.« – »Rollenspiel?« – »Ach, wie wär's mit Tennis?« Tja, und hier haben wir jetzt also Sonic und Freunde in einem Spaßsport-Spiel mit dem passenden Namen »Sega Superstars Tennis«.

Na, warum auch nicht? Gleich zu Beginn macht die für Sonic typische Titelmelodie gute Laune, darum schnell ins Menü gesprungen und sich die verschiedenen Modi angeschaut. Neben den klassischen Einzel-Matches stehen noch der Superstar- und der Turnier-Modus zur Verfügung. Der Turnier-Modus besteht aus dem bekannten Werdegang hin zur begehrten, letztendlich aber gar nicht so hart erarbeiteten Trophäe. Die Qual der Wahl hat man bei den Charakteren. Neben Sonic, Nights und Discoqueen Ulala stehen insgesamt 16 Spielfiguren zur Auswahl; die Hälfte

davon will freilich erst freigespielt werden – zum Beispiel Sonics Freundin Amy Rose oder der aus »Golden Axe« bekannte Kampfwerg Gilius. Nicht nur das Aussehen unterscheidet unsere Segastars, sondern auch ihre Attribute. Somit ist Sonic Spezialist fürs Tempo, Ulala wird als Alleskönnerin gehandelt und Gilius ist Spitzenreiter in Sachen Kraft. Es empfiehlt sich, erst einmal die verschiedenen Tennis-Asse auszuprobieren und dann seinen Liebling zu wählen.

Auf dem Tenniscourt angekommen, muss gleich einmal Geschick bewiesen werden. Denn was ist das A und O im Tennis? Genau, der Aufschlag. Die Stärke hängt dabei vom richtigen Augenblick ab, wann der Spieler die A-Taste drückt. Um einen guten Aufschlag hinzulegen, muss die schnell steigende und fallende Sterneneule aufgefüllt werden. Mit ein bisschen Übung sollte der richtige Moment auch bald gefunden sein. Und euphorisch geht es los: Flott ist der



Mal was anderes: Statt langweiliger Hartplätze müssen eben mal Flugzeugträger als Court herhalten

AUF EINEN BLICK

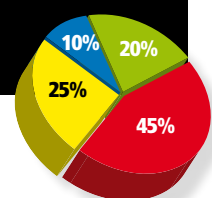
Publisher/ Sega
Hersteller/ Sumo Digital
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Sega packt seine Helden auf den Tennisplatz und wärmt alte Ideen auf

DAS STECKT DRIN

-  Aufschlag
-  Schmetterball
-  Stoppball
-  Tennisball



liveundonline

-  Doppel für bis zu 4 Spieler an einer Konsole, bis zu 8 Spieler online
-  Online-Matches, Live-TV und Höhepunkte anderer Tennis-Cracks als Download
-  45 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints, unter anderem für perfekte Bälle und einfache Match-Gewinne



DIE GESCHICHTE

Vom Sternentaler

Eines der herausragendsten Merkmale des Spiels ist die Superstar-Fähigkeit jeder Charaktere. Ist der Stern auf dem Boden voll, dürfen individuelle Spezialfähigkeiten eingesetzt werden, die den Gegner irritieren.

Missionen und Tennis? Genau, denn um Abwechslung einzustreuen, hat der Entwickler sich Aufgaben auf dem Tennisplatz ausgedacht. Die gestalten sich in der Regel immer gleich. Entweder muss etwas

abgeschossen werden oder man weicht heran fliegenden Objekten aus.

Sega hat auch Alex Kidd nicht vergessen. Genauso wenig wie viele andere Maskottchen, die alle für den Einsatz auf dem Tennis-Court reaktiviert wurden. Ein weiteres Retro-Highlight ist der Kampfwerg aus »Golden Axe«, der auf den neckischen Namen Gillius hört. Leider ohne Streitaxt, dafür mit Tennisschläger.



DER BALL

Geht ins Netz!

Auch online hat das Spiel etwas zu bieten. Einzel-Matches gegen Mitspieler natürlich, zusätzlich können deren Höhepunkte und aufgezeichnete Spiele begafft werden. Für eine schnelle Runde zwischendurch sucht das Game selbstständig einen freien Mitspieler. Alternativ dürfen eigene Matches gehostet werden, die auch nach Lust und Laune nach diversen Kriterien einstellbar sind, beispielsweise in welchem Level geぞckt werden soll. Damit auch auf jeder Party für Unterhaltung gesorgt ist, dürfen bis zu vier Spieler an einer Konsole sich die Bälle um die Ohren schlagen. Somit ist schnell für kurzweilige Unterhaltung unter Freunden gesorgt.



erste Erfolg freigeschaltet und 20 Gamerpoints eingesackt, da unser Ball schneller als 200 km/h geflogen ist. Hurra! Gekonnt parieren wir die gegnerischen Schläge mit den A- und X-Tasten und lenken unsere Bälle geschmeidig in die gegnerlosen Ecken. Und hier kommen wir schon zum ersten Minuspunkt des Spiels: Wieso um alles in der Welt sind bitte die vier Schlagarten Slice, Stoppball, Lob und Topspin nur auf zwei Tasten belegt? Entwickler Sumo Digital gibt an, es damit Anfängern leichter machen zu wollen. Ist ja gut und schön, dennoch wäre eine Einstellungsmöglichkeit in diesem Fall Gold wert gewesen. Im Übrigen dürfen Leute mit schlechtem Reaktionsvermögen beherzt zum Spiel greifen. Denn einfaches Rumgehämmere auf den Tasten reicht bereits aus, um den Ball zu treffen. Unsere Spielfigur schlägt nämlich immer im optimalen Moment zu. Anspruchsvolles Tennis à la »Virtua Tennis«? Leider Fehlanzeige.

Das Game hebt sich also eher durch die Superstar-Fähigkeiten ab: Sobald ausreichend oft Ballwechsel vollzogen beziehungsweise Punkte erzielt wurden, erreicht der Stern unter dem Charakter die volle Stärke. Mit der rechten oder linken Schultertaste wird dann die Spezialfähigkeit ausgelöst. Da ist vom lustigen Herumfliegen des Balles bis zum Werfen von Elektroschockbällen einiges dabei. Letzteres ist auch eine der wenigen sinnvollen Spezialattacken. Die anderen wirken aufgesetzt und alles andere als nützlich, da der Ball wirr durch die Gegend fliegt und somit auch für einen selbst schwer zu

orten ist. Kommen wir zum eigentlichen Herzstück von »Sega Superstars Tennis«, dem Superstar-Modus. Hier werden Charaktere, Aufgaben, Tennisplätze und sogar Musikstücke freigespielt, bis der Platzarzt kommt. Neben den bekannten Einzel- und Doppel-Matches gilt es ebenfalls, Aufgaben und Missionen zu bewältigen. So müssen beispielsweise Zombies auf dem »Curien«-Platz mit platzierten Schlägen abgeschossen werden. Wohingegen auf dem »Virtua Squad«-Platz in guter alter Shooter-Manier Gegnern mit Tennisbällen der Garaus gemacht werden darf. Zwar ganz nett für zwischendurch, nach einiger Zeit ist's aber eine recht monotone Ansammlung von Minispielen. Mit ein bisschen Fleiß und ausreichend Übung werden schließlich die restlichen Charaktere erspielt, unter anderem Amy Rose oder Reala aus »Nights«. Für zusätzliche Abwechslung sorgen freischaltbare Plätze, etwa ein Flugzeugträger oder der Sandstrand.

So nett das alles klingen mag, hält sich die Begeisterung doch in Grenzen. Bei dem Rumgehämmere auf den Buttons ist der Anspruch gleich null. Die KI ist zwar ganz nett für den Gelegenheitsspieler, für den Profi-Zocker aber doch etwas anspruchslos geraten. Dank netter Extras, freispielbarer Tennis-Cracks und witziger Courts sorgt der Titel sowohl im Einzel- als auch Mehrspieler-Modus aber dennoch für abwechslungsreiche Unterhaltung. Nur steht halt hinter der Langzeit-Motivation ein Fragezeichen, denn richtig anspruchsvoll ist eben was

anderes. Schlussendlich ist »Sega Superstars Tennis« für den kleinen Partyspaß zwischendurch durchaus zu empfehlen.

Moritz Wanke

Sega Superstars Tennis

GRAFIK/

Nicht gerade 360-gemäß, aber hübsch animiert und anzusehen

7

SOUND/

Abwechslungsreiche Musikeinspieler, leider nur englische Sprachtiefen

7

STEUERUNG/

Grundsätzlich anschmiegsam genug, aber leider null einstellbar

5

Wie ein Schulbubenstreich: nicht gerade schön, aber sehr unterhaltsam

7.1
aus 10

Lohnt sich's?

- Dichte Atmosphäre, ansprechendes Kulissen- und Rassen-Design
- Nicht immer überzeugend ausbalancierte Parteien, zeitweise Slowdowns

Mehr auf www.360-live.de

User-Wertung Bilder Video



Erscheint/ 28. März 08



Was darf's sein: Novus, Hierarchie oder Masari? Jede Rasse ist durch ausgeprägte Vor- und Nachteile gekennzeichnet, sie alle sind ausgesprochen spielenswert, wenn auch nicht immer gut ausbalanciert

liveundonline

Online, Cross-Link, PC-Spieler: Haufenweise Modi, leider nur mit bis zu vier Zockern spielbar. 1.000 Points auf 43 Erfolge verteilt. Teilweise werden rassenabhängige Boni wie mehr Schaden durch die Heldenfigur oder ressourcenlose Reparaturen freigeschaltet

AUF EINEN BLICK

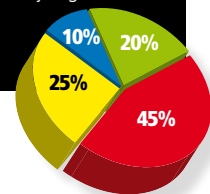
Publisher/ Sega
Hersteller/ Petroglyph
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Echtzeitstrategie
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Wer nach »Tiberium Wars« Lust auf mehr Aliens bekommen hat, ist hier prima aufgehoben

DAS STECKT DRIN

- Laser
- Wurmlöcher
- Stromnetze
- Cyborgs



UNIVERSE AT WAR ANGRIFFSZIEL ERDE

Command & Conquer mit Aliens? Genau: Dieselben Entwickler, anderes Szenario

Bekanntlich wurde Westwood im Jahre 1998 von Electronic Arts aufgekauft und im Jahre 2003 aufgelöst. Just im selben Jahr formten ein paar übriggebliebene das Entwicklerstudio Petroglyph. Nach dem hochgelobten PC-Debüt »Star Wars: Empire At War« haben wir nun also ihr erstes Konsolenwerk vor uns. »Universe At War: Angriffsziel Erde« soll Schwung ins Echtzeitstrategie-Genre auf der Xbox 360 bringen.

Die Story klingt wie die eines X-beliebigen »Alien«-Films: Böse Außerirdische mit dem schönen Namen »Die Hierarchie« attackieren die Erde und wollen die Erdbevölkerung auslöschen. Doch wie es das Schicksal will, mischt sich die Cyborg-Rasse der »Novus« ein, und beide bekriegen sich nun also auf der Erde. Keine allzu einfallsreiche Story, mag sein. Aber das schicke Intro macht dennoch Lust auf

mehr. Danach startet sofort die Kampagne. Ein kurzes Training bringt die Steuerung näher. Ziemlich viele Tasten, die wir uns da merken müssen. Macht nichts, klappt nach einer Weile gut. Nach der abgeschlossenen Lernphase übernehmen wir die Kontrolle von Colonel Moore und seinen Männern. Das Gameplay durch Heldenfiguren zu intensivieren, werten wir mal als gute Idee. Nur schade, dass die Charakter-Portraitierung deutlich zu kurz kommt, die Figuren bleiben blass. Wie dem auch sei: Moore und seine Leute machen sich auf, den US-Präsidenten aus dem Weißen Haus zu retten. Rücken wir also vor und ballern uns unseren Weg frei. Die A-Taste entscheidet alles: Sie bestätigt, löst Befehle aus, setzt bei Gedrückthalten das Auswahlfeld frei und lässt eine Auswahl beliebig vieler Einheiten zu. Somit ist das klassische



SCHAFTE, SCHAFTE...

Bauunternehmen Alien Hall

Bauarbeiten gehen grundsätzlich gut von der Hand, aber nicht immer ganz so flüssig, wie man sich das wünschen würde. Warum muss man erst Einheiten anwählen und sie als »Konstruktor« markieren, bevor sie mit dem Gebäudebau beginnen?

Dafür steckt im Miteinander aus Bau, Technologie und Forschung jede Menge Tiefgang. Außerdem sollte man ein Auge auf seine Helden-

figuren haben. Diese extrastarken Einheiten sind unersetzliche Kämpfer, bei ihrem Ableben ist die Mission sofort vorbei.

Viele Einheiten lassen sich mit neu erforschten Upgrades verbessern. So kann der Walker beispielsweise mit Geschütztürmen oder Schutzvorrichtungen erweitert werden. Den richtigen Mix vorausgesetzt, sind schwer bezwingbare Kampfkolosse schnell herangezüchtet.

2

3



KRIEG DER WELTEN

Dank Live Anywhere!

Was wäre ein Strategie-Spiel ohne Multiplayer? Deswegen darf auch hier in die Onlineschlacht gezogen werden. Neben den mittlerweile schon üblichen Modi »Schnelles Spiel« - wo der Computer selbst einen gleichstarken Kontrahenten sucht - und »Modifiziertes Spiel« - wo man die Regeln, Karten und Mitspieler selbst bestimmt - findet sich der Welteroberungsmodus. Hier kann der Spieler sich selbst einen Gegenspieler aus bestimmten Weltregionen aussuchen. Dank Live Anywhere dürfen 360-Spieler auch gegen PC-Gamer antreten - funktioniert und macht Sinn, denn auf Grund der gut angepassten Controller-Steuerung sind die Chancen ausgeglichen.



Auswahlrechteckziehen passé. Die Spezialfähigkeiten der Einheiten, wie Handgranaten oder Scharfschützenschuss, dürfen mit der linken Schultertaste in einem kleinen Menü ausgewählt werden. Da hakt's leider manchmal, trotz oder gerade wegen der etwas unzuverlässigen Magnetfunktion. Man muss gelegentlich ein bisschen an der Perspektive drehen und wenden, bevor das Spiel die Auswahl einer einzelnen Einheit tatsächlich akzeptiert. Nach erfolgter Rettung eskortieren wir den Präsidenten ins Krankenhaus, natürlich mit stetigen Unterbrechungen durch außerirdisches Pack. Dazwischen immer wieder ein paar Slowdowns, nicht wirklich tragisch, aber doch den Gesamteindruck trübend.

Plötzlich bebte die Erde, unterlegt von satten Bässen aus dem Subwoofer. Mein Gott, was ist das denn? Ein mächtiger vierbeiniger Außerirdischer der »Hierarchie« stapft heran, eine Art Mega-Walker! Angst und Panik erfassen uns, denn trotz heftigen Beschuss aus vollen Rohren kriegt das Höllen-

tier nicht einen Kratzer ab. Plötzlich öffnen sich die Wurm-löcher, und Einheiten der Novus überfluten das Bild.

Rollenwechsel: Die Einheiten der Menschen sind ab jetzt nur noch Beiwerk, man steuert ab sofort die Novus und landet auch gleich einen ersten großen Sieg. Das anfangs recht geradlinige Gameplay entfaltet sich mit der Zeit. Forschung und Baumenüs kommen hinzu, die Einheiten vervielfachen sich, neue Gattungen bringen Leben rein. Reizvoll sind auch die Superwaffen. Die Novus können unter anderem kurzfristig ein schwarzes Loch mit verheerender Zerstörungskraft aufbauen. Zwölf Technologiebäume stehen jeder Rasse zur Verfügung. Es können zwar nur sechs erforscht werden, aber man kann unbedeutende Wege jederzeit streichen und an anderer Stelle weiter forschen. Überhaupt, wer »Command & Conquer« kennt, dürfte häufiger ein Déjà-vu haben. Zum Beispiel auch auf der Weltkarte, die die Fortschritte der Parteien zeigt.

Mit der Vernichtung der Hierarchie endet das Spiel übrigens keineswegs. Eine dritte Alienrasse mischt sich ein. Wo die Novus eher taktisches und Hierarchen eher aggressiveres Verhalten an den Tag legen, entpuppen sich die »Masari« als Mischung aus beidem. Eine sehr anpassungsfähige Partei also. Mit genug Taktik und einer gut entwickelten Technologie lassen sich aber auch diese Jungs in Grund und Boden stampfen. Dann herrscht wieder Frieden auf Erden, Amen.

Insgesamt also drei abwechslungsreiche Kampagnen, für jede Alienrasse eine, alle spannend inszeniert, ohne unfaire Momente, auch ohne störende Lade-pausen. Spielsenswert!

Moritz Wanke

„Die Einheiten der Menschen sind ab jetzt nur noch Beiwerk“

Universe at War

GRAFIK/

Hübsch und effektiv, aber leicht leblos und rucklig

7

SOUND/

Super Soundtrack, explosive Soundeffekte, prima Eindeutschung

9

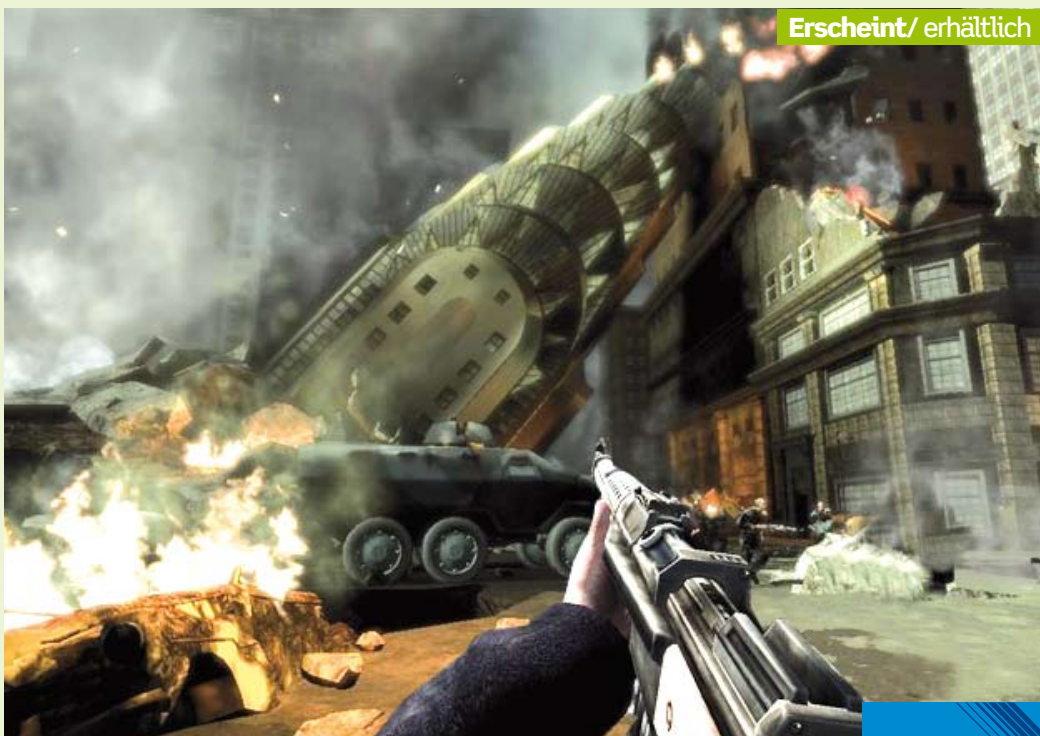
STEUERUNG/

Etwas kompliziert, nicht konfigurierbar, dafür effektiv und handlich

7

Etwas ausgelutschte Story, aber insgesamt recht fesselnde Echtzeitstrategie mit hohem Spaßfaktor

8.1 aus 10



Erscheint/ erhältlich

TURNING POINT

Auch in der alternativen Realität keine echte Alternative

Alternative Realitäten sind anscheinend nicht nur bei »Command & Conquer« schwer in Mode. Mittlerweile macht man auch bei Ego-Shootern nicht mehr davor halt, der Geschichte einen anderen Verlauf zu geben – und dem Spiel damit seine Daseinsberechtigung. Zur Story: Nachdem Winston Churchill bei einem Autounfall stirbt, haben die Nazis bis zum Jahre 1953 nicht nur England erobert, sondern bereits die halbe Welt überrannt. Nun stehen sie vor den Toren der USA und verlangen die bedingungslose Kapitulation.

NEW YORK IST IMMER EINE REISE WERT...

... und deshalb fällt die braune Flut auch zuerst in den Big Apple ein: Mächtige Schlachtschiffe ankern im Hafen, am Himmel kurven modifizierte Messerschmitt-Bomber. Doch wie es sich für aufrechte Amerikaner gehört, stellen sich die Bewohner sofort den scriptgesteuerten Fallschirmtruppen in den Weg. Einer dieser Männer ist Bauarbeiter Dan Carson, dem der Spieler fortan mit einem wachsenden Arsenal an Schießprügeln Beistand leisten muss. Das martialische Kriegshandwerk erledigt man natürlich über Kimme und Korn, in wenigen Fällen darf man sich aber auch mal als Nahkämpfer betätigen und einen der Schergen in den Würgegriff nehmen. Das zum Einsatz kommende Kriegsgerät orientiert sich dabei allerdings ebenso wenig an der Realität wie die Invasions-Story: Jetgetriebene Luftschiffe, doppelläufige Panzer oder mehrgeschossige Raketenwerfer sind nur ein paar Beispiele für die Fantasie der Entwickler. In Sachen Optik läuft die Rückeroberung dann weitaus genre-

typischer ab: Gekämpft wird in der Ego-Perspektive, nur bei Kletterpartien an Mauervorsprüngen oder beim Abseilen von Gebäuden kommt mal eine Außenansicht zum Einsatz. Die Steuerung ist ebenfalls in Ordnung, trotzdem sind atmosphärische Momente dünn gesät: Der Guerillakrieg in den Trümmern der New Yorker Wolkenkratzer gehört ebenso zu den Highlights wie eine Bunkerhatz mit Taschenlampe.

PULVER VERSCHOSSEN

Doch leider fällt der Spannungsbogen schon früh deutlich ab und die Befreiungsaktionen in den Folgestädten Washington oder London laufen stets nach ähnlichem Schema ab: Soldaten bekämpfen, Zeppeline abschießen, Panzer vernichten, hier ändert sich die Grafik nur im Detail und das Gameplay kaum. So kann man wohl mit Fug und Recht behaupten, dass Konsolen-Pistolereros heutzutage schon weitaus bessere Alternativen haben. Was wirklich fehlt, um dieses Spiel aus der Masse herauszuheben, ist eine gehörige Prise Innovation, die originelle Story allein reicht auf Dauer nicht aus. Schade eigentlich, denn der »Call of Duty«-Ableger »Finest Hour« war im Vergleich zu diesem Spiel wirklich eine Sternstunde für die Entwickler.

Wertung

Abgesehen von der soliden Grundidee hat man alles schon in der ein oder anderen Form gesehen und gespielt

6.1
aus 10

DYNASTY WARRIORS 6

Wenn Chinesen schlitzten...

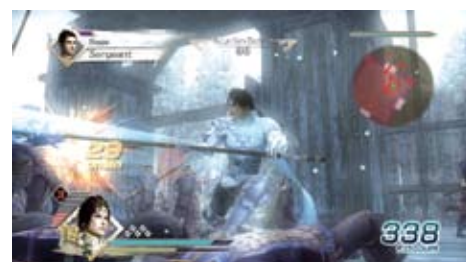
AUF EINEN BLICK

Publisher/ Koei Games **Hersteller/** Omega Force
Preis/ ab 50 Euro **Genre/** Action **Spieler/** 1 - 16
Xbox Live/ ja **USK/** ab 12 Jahren **Erscheint/** erhältlich

Im asiatischen Raum erfreuen sich Koeis Massenschwertkampf-Spektakel aus der »Dynasty Warriors«-Reihe ja großer Beliebtheit. Und auch hierzulande werden sich einige Fans bestimmt für die paar neuen Elemente erwärmen können, die Teil Sechs mitbringt. Das Schlitz-die-Horden setzt zur Zeit des Aufstand der Gelben Turbane ein. Was letztlich heißt, dass man irgendwo im mittelalterlichen China mit Säbel, Speeren und ähnlichem Werkzeug scharenweise Angreifer meuchelt. Das Aktionsspektrum der Krieger zeigt sich erweitert. Die Jungs benutzen Segelboote, erklettern Aussichtspunkte. Auch das Kampfsystem bekommt ein Feintuning verpasst: Alle 40 Kämpfer-Charaktere haben neue und erweiterte Angriffstechniken drauf, sind mit komplett neuen Waffen ausgestattet.

NEXT-GEN

In Sachen Grafik legt die Reihe ordentlich zu. Alle Charaktere sind wesentlich detailreicher dargestellt als früher. Auch die Attacken sind effektiv in Szene gesetzt, vor allem wenn die Waffe mit einem Feuerelement ausgerüstet ist. Angesichts des Getümmels auf dem Schlachtfeld ist auch die Fernsicht beeindruckend. Bei den Gegnern herrscht allerdings Klon-Alarm, da sieht einer aus wie der andere – außer wenn einem mal Tiger oder Wölfe vors Schwert rennen. Letztlich ist und bleibt »Dynasty Warriors« also ein attraktives, aber einfallsloses und vorhersehbares Gemetzel, dem mehr strategische Elemente sicher gut getan hätten. Ach ja: Die fehlenden Checkpoints nerven. Wer's mag, wird sich wohl trotzdem durchbeißen.



AUF EINEN BLICK

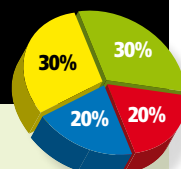
Publisher/ Codemasters
Hersteller/ Spark Unlimited
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahre

KURZ & KNAPP

Nette Idee, leider als schnörkellose Ballerorgie versenkt

DAS STECKT DRIN

- Solide Grundidee
- Düstere Atmosphäre
- Eintöniges Gameplay
- Innovative Idee



Wertung

Der sechste Teil der Serie punktet mit guter Technik, leidet aber an mangelnder Abwechslung

6.5
aus 10

BITTE EINE DAME...

POKER GEGEN UNS!
TÄGLICH AB 24:00 UHR



Dich hat noch keiner geblufft und deine Nerven sind hart wie Stahl? Beweise es: Spiele in den kostenlosen Turnieren der GIGA POKERNIGHT gegen die Netzreporter live im Fernsehen. Schnapp dir jeden Monat eins von sechs Tickets für das große Finale im GIGA-Studio.

Hast du das Zeug zum Poker-Profi? Dann gehe auf www.giga.de/poker.



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

Einige Leser erwarten Polizeibesuch, andere die Rückkehr ihrer Konsole, wieder andere einfach eine Antwort. Hier wieder eine Auswahl aus dem, was bei uns so reingeflattert kam...

RATLOS

Ich habe im Juli 2007 das Spiel »XXX« (Anm. der Redaktion: Das Game mit den lebenden Toten, denen man Lego-Steinchen über den Kopf stülpen kann. Der Titel ist aus Selbstschutz unkenntlich gemacht) bei einem Händler bestellt und auch bekommen. Das Problem ist aber, dass das Spiel im Juli 2007 beschlagnahmt, und im August 2007 diese Meldung öffentlich wurde. Jetzt habe ich von dem Händler eine Mail bekommen, in der er mir mitteilt, dass er Besuch von der Kriminalpolizei hatte und diese wissen wollte, wer im Zeitraum Juli bis August 2007 das Spiel bei ihm bestellt und gekauft hat. Da stehe ich natürlich auch mit drauf. Er schreibt auch, dass er noch nicht weiß, ob seine Kunden Besuch von der Polizei bekommen, und es steht auch noch nicht fest, ob ich als Kunde das Spiel besitzen darf oder nicht. Was muss ich jetzt machen? Angenommen die Polizei würde tatsächlich zu mir kommen, müsste ich das Spiel abgeben?

Janine Gmyrek

Wir haben uns da gleich mal mit unserem Anwalt kurz geschlossen. Der hat uns erst 100 Euro abgenommen, dann eine Info zugeschustert. Und zwar die hier: Du brauchst keine Angst zu haben, dass die Polizei deine Wohnung stürmt wie das Team Rainbow. Der Besitz von beschlagnahmten Spielen ist okay, sogar die Weitergabe an Erwachsene. Nur der Handel ist verboten, oder generell gesagt die Weitergabe im öffentlichen Raum. Biete das Spiel also nicht auf Ebay an, und du bist aus dem Größten raus.

SPRACHLOS

Ich habe ein Cut/Uncut-Problem. Ich blicke in dem ganzen Irrsinn nicht mehr durch. Überall im Ausland kann man Uncut-Spiele kaufen, aber in Deutschland nur geschnitten. Ich meine, mit 27 kann ich wohl selbst entscheiden, oder? Aber hier meine eigentliche Frage: Es gibt ja Multi-Codefree-Versionen, Leider machen viele Anbieter dazu nur ungenaue Angaben. So weiß ich oft nicht, ob es einen deutschen Untertitel gibt. Bei

Richard Löwenherz

»The Darkness« war das ja so, »Orange Box« ist sogar komplett auf Deutsch. Kann es vielleicht sein, dass sogar alle PAL-Versionen englische Untertitel haben?

Ulrik Höninger

Klare Sache, dass du mit 27 selbst entscheiden sollen könntest. Etwas unklarer ist das schon bei den Untertiteln, das kann man pauschal nicht beantworten. Richtig ist, dass ein Großteil der Spiele im Normalfall mehrsprachig daherkommt. Wir schreiben in aller Regel in den Tests was dazu, zumindest bei diesbezüglich gefährdeten Spielen.

SELBSTLOS

Ihr schreibt immer viel über eSports und dessen Entwicklung. Was ich aber vermisste, sind Berichte über Internetseiten oder Personen, die sich für den eSport einsetzen oder dessen Entwicklung vorantreiben. Mir ist vor ein paar Tagen eine Seite ins Auge gestochen, die definitiv erwähnt werden sollte. Es handelt sich dabei um die Clan- und Gamerbörse www.wantedgamer.com. Ich bin schwer begeistert von dem Konzept und deren Aufmachung. Da hat sich wirklich jemand Mühe und Gedanken gemacht. Vielleicht seht ihr das genau so! Wäre Schade, wenn man gute Ideen nicht weiter fördert!

KaMpfSpAtz

Eigentlich machen wir ja keine Werbung für Foren neben unserem Forum. Vor allem noch, wenn sie sich Konsolen auf die Fahnen schreiben, deren Namen wir kaum zu denken wagen. Du weißt schon, wii wir's meinen.

PLANLOS

Warum können mich andere nicht hören, wenn ich online spiele? Ich kann immer aber die anderen hören. Ich habe Internet übers Kabelfernsehen mit einem Speed von x-tausend Kilobit. Ich habe meine Xbox am WLAN-Router



Top
Thema

Was war denn das in der letzten Ausgabe? Den Halbttest von »Viking: Battle of Asgard« ohne Wertung, den hätte man sich auch schenken können. Ihr solltet auf Test beim Hersteller verzichten und die kompletten Games bei euch unter richtigen Bedingungen testen, ohne dass jemand euch auf die Finger schaut. Für mich hat das einen üblen Nachgeschmack.

Planer87

Wir haben intern lange darüber diskutiert, ob wir einen Vorabtest von »Viking« machen sollen oder nicht. Zum Zeitpunkt der Entscheidung sah es noch danach aus, als würde das Spiel Mitte März erscheinen, also etwa eine Woche vor diesem Heft. Es gibt drei gute Gründe für einen Vorabtest. Zum einen die Tatsache, dass wir unsere Leser möglichst vor Release umfassend über dieses Spiel informieren wollten. Zum anderen die Tatsache, dass »Viking« keine USK-Freigabe erhalten hat und damit der Indizierung in die offenen Arme rennt. Wäre es beim Release Mitte März geblieben, hätten wir gar keine Berichterstattung mehr riskieren können. Denn positive Berichterstattung über ein indiziertes Videospiel wird von den Staatsorganen sehr kritisch betrachtet. Da schien uns ein Vorabtest allemal sinnvoller. Last but not least haben wir zu Hersteller Sega ein ausgesprochen faires Verhältnis. Wir hatten die Freiheit, uns unser eigenes und unbeeinflusstes Urteil zu bilden. Andernfalls hätten wir auf den Test im Haus des Herstellers verzichtet. Hand drauf.

TEST ODER NICHT TEST

LASS ES RAUS UNSERE MOTZECKE

Ich fand den Test zu »Lost Odyssey« nicht gelungen. Ich habe das Game acht Stunden am Stück gespielt und kann mit Sicherheit sagen, dass es nicht ruckelt, wie im Test beschrieben. Es ruckelt nur ganz kurz am Anfang, wenn eine gerenderte Zwischensequenz kommt, aber nur kurz und am Anfang. Mitten im Spiel läuft alles flüssig. Die Grafik ist sehr gelungen, auch hier ein Fehlurteil. Wer weiß, vielleicht habt ihr ja eine miese Beta-Version vom Entwickler bekommen, aber das entgültige Spiel habt ihr anscheinend nicht gespielt. Aber damals bei »Herr der Ringe: Schlacht um Mittelmeer« habt ihr in jeder Preview und im Test restlos verschwiegen, dass das Spiel sehr stark mit der Framerate zu kämpfen hat.

Rover591

Spiel »Lost Odyssey« mal länger. Steht recht deutlich im Test, dass der Einstieg – und acht Stunden sind gerade mal der Einstieg, oder der Einstieg des Einstiegs – ziemlich gut und fesselnd gelungen ist. Du wirst sehen, das Game baut danach deutlich ab, auch technisch ... leider!

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

angeschlossen, weil das Modem selbst nur einen Ethernet-Anschluss hat. Ist daran was schief? Dann noch eine weitere Frage zu den HDTV-Einstellungen. Ich habe einen Panasonic-LCD-Fernseher. Wie kann ich wissen, zu welchem Game welche Einstellung passt – 720p, 1080i, 1080p? Was sind überhaupt die genauen Unterschiede der einzelnen Einstellungen? Und wieso stellt sich die Xbox je nach Spiel nicht selbst korrekt ein? Die Playstation 3 macht das selbständig!

Alex

Kein seriöser Arzt macht Ferndiagnosen, wir schon. Kann es sein, dass vielleicht das Mikro an deinem Headset kaputt ist? WLAN macht jedenfalls keine Probleme, unser Herr Chefredakteur benutzt das bereits. Der sagt übrigens auch, dass die Xbox 360 das Bild immer automatisch auf die Videoauflösung skaliert, die du in den Einstellungen vorgibst. Wenn also das Dashboard mit 1080p läuft, dann gilt dasselbe für alle Spiele. Bei 720p oder 1080i ist's genauso. Die Xbox 360 muss also bei einem Technik-Engpass keinen Gang zurückschalten, die Playstation 3 schon. Tja, nun.

FREUDLOS

Ich zocke vor einer Woche »Halo 3«, da zeigt mir meine Xbox doch rotfroh den Ring des Todes. Erst konnte ich es nicht glauben und hab es noch einmal versucht – aber nichts mehr zu machen. Also eingeschickt. Dann die traurige Wahrheit am Telefon: Zwei bis drei Wochen kein Zocken! Verdammte, es ist wirklich ein mieses Gefühl, die Freunde bei Bungie.net online kommen zu sehen und nicht mitrocken zu können. Ich hätte einen Kumpel damals nicht auslachen sollen, als ihm das Gleiche passierte. Also bleibt mir nichts anderes übrig als traurig auf meinem Bett zu sitzen und fernzusehen. Wie langweilig, wenn man weiß, wie schön das Gefühl ist, von der Schule zu kommen und das weiße Prachtstück anzuwerfen.

Pooty Tank

Unsere Oma sagte schon: »Übermut kommt vor dem Fall.« Man lacht niemanden aus, der gerade mal auf eine Xbox 360 verzichten muss. Vor allem weil es ja kein Geheimnis ist, dass der

Die USK trifft immer schwerer nachzuvollziehende Entscheidungen. Darüber regt sich Richard schon im Editorial auf. Die meisten unserer Leser sind seiner Meinung. Sag uns deine im Forum auf www.360-live.de.

Plush Ich bin dafür, man macht mal eine deutschlandweite Umfrage, um die USK abzuwählen und die PEGI in Deutschland einzuführen, so wie es in der EU meist gängig ist! Könnte man nicht mal eine Heft übergreifende Aktionen starten?

ePic I Snake PEGI vor! Mehr muss ich wohl nicht sagen.

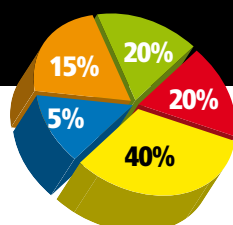
Fuzzy Ich bin für die USK. Irgendeiner muss doch dafür sorgen, dass die Kiddies nicht Sachen wie »XXX« zocken. Die Eltern schaffen das ja nicht. Allerdings wäre ich im Gegenzug für eine Entschärfung der Regelung in Bezug auf das Alter. Also von mir aus könnten die Spiele bis maximal 16 Jahre klassifiziert werden, da sich ein 16-Jähriger heute doch sowieso ganz anders entwickelt als noch vor zehn oder 20 Jahren.

Rover591 Ich möchte mir gewiss von keiner Behörde vorschreiben lassen, dass ich mit 21, fast 22, nur gekürzte Games spielen darf. Ich bin volljährig nach deutschem Recht. Ich darf mir übelste Pornos auf die Festplatte schieben, aber kein Videospiel spielen?

pyromaniac Ich habe meine Zweifel, ob eine erfolgreiche Aktion gegen die USK zustande kommen könnte. Befürworter zur Legalisierung von Gras gibt es sicher auch eine Menge. Nur irgendwie passiert da nicht viel...

LESERPOST IN ZAHLEN

- USK
- Todesring
- Heft-Lob
- Viking
- Technik



Ring des Todes wirklich jeden treffen kann. Wir hoffen nur, dass du nicht so ein Einzelstück besitzt wie Nathaniel. Du weißt schon, der aus dem Aktuell-Teil weiter vorne im Heft, dem sie der Xbox 360 im Rahmen der Reparatur gleich die Entwickler-Autogramme aus dem Gehäuse poliert haben. Sonst bist du bald noch viel trauriger.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Jungs mal ehrlich, ist seid mit riesigem Abstand das wohl innovativste und beste Heft. Aber ich muss auch sagen, ihr solltet ruhig mal die kleinen Leute unter uns, die weder in einem Clan sind oder sich durch ihre so wahnsinnig tollen Leistungen herausheben, ehren. Macht doch mal eine Rubrik mit den besten Gamertags/Mottos/Bios und so weiter. Wer kriegt nicht das Lachen bei Gamertags wie zum Beispiel Eulenkotze oder Pimmelbingo? Clanlos und stolz darauf...

Der Hirni

Eulenkotze, das klingt nach einem der Knallbonbons der zwei Wesley-Brüder aus den »Harry Potter«-Büchern. Und Pimmelbingo, das wiederum weckt Erinnerungen an eine MTV-Show, die momentan zu später Stunde läuft. Da binden mehrere Jungs ihre edelsten Teile an einen Bindfaden und lassen sich ihr Ding davon lang ziehen. Doch, ja, das ist auf jeden Fall ein vorbildliches Verhalten und sollte unbedingt gewürdigt werden. Wir denken darüber nach.

SCHNIPSEL

BRINGEN DIESE ZUSATZLÜFTER, DIE MAN HINTER AN DIE XBOX TRACHT, WAS? MANCHE SAGEN, ES SCHADET DER KONSOLE Sogar. WÄRE NETT, WENN IHR IHR EURE MEINUNG MITTEILEN KÖNNET. NIGHTFLYER

Ja, diese Lüfter bringen was. Und zwar Bares in den Geldbeutel der Hersteller und mehr Lärm in deine Bude. Schneller, kühler oder zuverlässiger wird deine Konsole dadurch nicht.

AUF DEM US-MARKTPLATZ KANN MAN SICH DEN ERSTEN TRAILER ZU Gears of War 2 ANSCHAUEN. UND PLUS DATUM IST DER NOVEMBER ANGEKÜNDIGT. DAS IST VOLL EHRlich UND SO. OXx RUTHER XOX

Ist es wirklich. Genauso wie unser Preview hier im Heft. Das ist am allerhehrlichsten.

ICH BIN ANSCHEINEND STOLZER BESITZER EINER XBOX MIT EINER FESTPLATTE, DIE NUR 75 GIGABYTE INHALT DECKT UND SO WEITER FRASST. WISST IHR, WIE DIE ANDEREN RÜFF GIGABYTE GEBLIEBEN SIND? GUN GHOSTRIDER

Wir haben Bill Gates unter Verdacht. Wie sonst kann man sich seinen Reichtum erklären, wenn er nicht mal hier ein Byte und dort ein Bit klauen würde.

WIE KRIEGE ICH RUTE 360-LIVE-RUSSGABEN? STEVEN83072

Auf der Website: www.360-live.de. Da findet sich die Rubrik »Heft als PDF«. Und es soll sich keiner beschweren, dass wir hier zu oft auf die Website verweisen.

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

SPRUCH DES MONATS

„Nicht bewegen! Ich möchte Sie genauso vergessen, wie Sie jetzt sind“

orc

GIGA GAMES

PRÄSENTIERT DIE

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

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SCENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Entwickler-Blog, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Advanced Warfighter 2, Test Drive Unlimited, Guitar Hero 3, Kingdom under Fire	n+, Triggerheart Exelica, Rocketman, Word Puzzle	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	So punktet sich's leicht

CONSOLES SPORT LEAGUE

ES WIRD GETIPPT

Bevor man gegen einen anderen Spieler antritt, muss man zunächst Kontakt mit ihm aufnehmen. Bisher geschah das über diverse Mittel. Ob Email, Sprachnachrichten über Xbox Live oder Programme wie ICQ, hat alles funktioniert. Ein neues Feature in der Consoles Sport League ist jedoch noch praktischer: Der Pre-Match-Chat. Hier können sich alle Teilnehmer einer Partie treffen, um die genauen

„Die perfekte Möglichkeit, bei Streitereien schnell eine gerechte Lösung zu finden“

Spielzeiten zu besprechen. Oder andere Dinge. Gut, dass sämtliche Zeilen gespeichert werden und jederzeit einsehbar sind. Nachrichten hinterlassen ist überhaupt kein Problem, auch Nachzügler können bequem nachgucken, was sie denn verpasst haben. Hat aber auch einen ganz anderen Vorteil. Für Admins ist der Chat ebenfalls einsehbar. Ist also die perfekte Möglichkeit, bei Streitereien schnell eine gerechte Lösung zu finden. Schließlich sind sie nicht mehr zwingend auf Logs oder Screenshots der User angewiesen. Ein weiteres sinnvolles Feature, das den Liga-Alltag deutlich komfortabler gestaltet.



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

070 / 360 LIVE

Der Entwickler-Blog EINBLICKE IN SACRED 2

So, da bin ich wieder. Immer pünktlich vor Redaktionschluss-Anfang werde ich darauf aufmerksam gemacht, dass da noch ein Blog fehlt. Dabei bin ich doch gerade an ... hoppla, hätte ich fast was verraten, worüber ich nicht sprechen darf. Aber egal, mich beschäftigt nämlich gerade noch eine andere Sache: Peter Molyneuxs Vortrag auf der Game Developers Conference in San Francisco vor ein paar Wochen. Darin ging es um die Hot-Swapping-Funktion im Koop-Modus von »Fable 2«. Das wäre doch ein guter Moment, um das für »Sacred 2« mal genauer zu erläutern.

KEIN XBOX-LIVE-BUTTON IM HAUPTMENÜ?

Ich behaupte immer, dass »Sacred 2« das einfachste Hauptmenü eines Spiels mit Online-Funktionalität bietet. Warum? Weil es nicht einfacher geht. Wenn man »Sacred« startet, landet man irgendwann im Hauptmenü und sieht den Charakter, mit dem man zuletzt gespielt hat. Wenn ich jetzt »Weiterspielen« drücke, lande ich sofort im Spiel (okay, erst noch laden) und bin in der Kampagne an der Stelle, an der ich aufgehört habe.

Da ich nur auf »Weiterspielen« gedrückt habe, spiele ich natürlich alleine. Aber jetzt kommt's: Nehmen wir an, mein Kumpel kommt online und ich sehe das an der Bildschirmeinblendung. Dann kann ich ihn einladen und kurze Zeit später steht er neben mir und haut mit mir die bösen Monster platt (meine Xbox fungiert dann als Server und Client).

Dieses »Weiterspielen« startet nämlich den ultra-flexiblen Mehrspieler-Modus mit einem Spieler, der aber generell Einladungen vorsieht. Das heißt, private Slots sind immer an. Einzige Bedingung: Man muss online sein, wenn man das Spiel startet.

Das funktioniert bei »Sacred« aus zwei Gründen: Erstens, weil

beim Starten eines Spiels automatisch auch ein Server gestartet wird. Der operiert bei nur einem Spieler natürlich nur lokal. Zweitens, weil sich »Sacred 2« bei jedem Gegner-spawn und beim Erzeugen von Beute und Schätzen automatisch an die Anzahl der Spieler anpasst.

HOT-SWAPPING OHNE ENDE

Das heißt, Mitspieler können jederzeit rein und raus. Und das nicht nur an einer Konsole, sondern auch über Xbox Live. Natürlich behält jeder Mitspieler seine neu dazu gewonnenen Errungenschaften, wenn er ein Spiel verlässt. Beispiel: Ich zocke bei Stufe 20 im fünften Kapitel, mein Freund ruft mich an, ich solle ihm kurz bei einem Boss im Kapitel sieben helfen. Ich verlasse mein Spiel, gehe bei ihm rein, steige zweimal auf und erhalte den »Unglaublichen Pregel der Unvernunft« (Anm.: Name geändert), gehe wieder raus und spiele alleine in Kapitel fünf mitsamt Stufe 22 und mache weiter. Na Peter, was sagst du dazu?



BIO

NAME/ Daniel Dumont
SCHON GEWUSST?

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

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT
Chrisnation vom
Clan My Drusja



NAME/ CHRISTIAN WOLF **ALTER/** 23 **BERUF/** ZERSpannungsmechaniker **WOHNORT/** MEINERZHAGEN IM SAUERLAND **AUFGABE IM CLAN/** GRÜNDER UND LEADER **WEBSITE/** WWW.MYDRUSJA.DE

360 LIVE: Interessanter Name. Was hat er zu bedeuten und wie seid ihr drauf gekommen?

CHRISTIAN WOLF: Wir haben die PC-Szene verlassen, obwohl wir dort so ziemlich alles an Sponsoren und Erfolgen hatten, die man sich wünschen kann. Wir haben schlicht den Spaß am Spielen verloren. Sobald es um Geld geht, hören Spaß und Freundschaft viel zu oft auf. Deshalb haben wir beschlossen, diese Aspekte bei unserem neuen Projekt in den Vordergrund zu stellen. Wir haben uns zuerst Gedanken über unser Clanmotto gemacht, welches wie folgt lautet: »Erfolg im eSport ist wichtig, jedoch soll der Grundstein zukünftiger Erfolge ein freundschaftlicher und familiärer Zusammenhalt sein, welcher wichtiger ist als jede Statistik.« Der bisherige Verlauf gibt uns Recht, ein funktionierendes Konzept mit Erfolg. Somit kam nur ein Name in Frage, My Drusja, welcher aus dem russischen Sprachgebrauch kommt. Übersetzt bedeutet das »Meine Freundschaft«. Ergänzt wurde der Name durch den Slogan »This is friendship for life«.

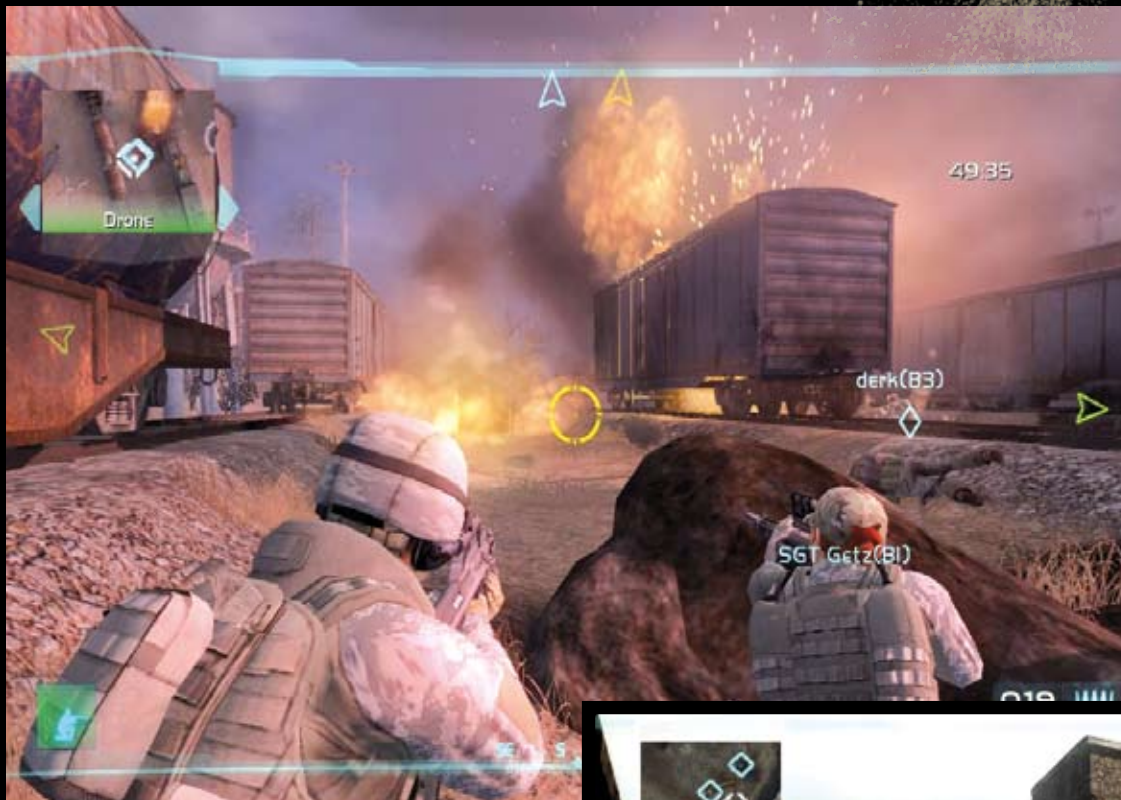
360 LIVE: Was ist für euch das Wichtigste an einem Clan?

CW: Ganz klar der freundschaftliche Aspekt. Wie man unserem Motto entnehmen kann, ist der ganze Clan auf Freundschaften aufgebaut. Im Gegensatz zu vielen anderen Clans suchen wir nicht nur die besten, sondern die Spieler, die sowohl eine Verstärkung für den Clan sind, als auch charakterlich zu uns passen. Nur aus diesem Grund konnten wir uns in unserem ersten Jahr als Xbox-Clan gleich etablieren. 115 Podiumsplätze in den verschiedensten Online- und Offline-Events sprechen für sich.

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

CW: Wie auch schon manche Studien beweisen, verliert der PC an Attraktivität. Immer mehr Spieler wollen von der Couch aus mit absolut gleichen Mitteln ihr Können messen. Gerade das cheaterfreie und einfache Losspielen sind zwei ganz wichtige Faktoren, die für die Konsole sprechen. Man eröffnet einen Raum, drückt fünfmal die blaue Taste und schon spielt man mit seinen Freunden gegen ein anderes Team. Diese Faktoren reizen sehr viele Spieler, sodass Clans, eingetragene Vereine und Sponsoren keine Seltenheit mehr sind. Es finden immer mehr Events mit Preisgeldern von 5.000 Dollar und mehr statt. Wir können nur jedem Fanspieler empfehlen, sich einen Clan zu suchen und die Karriereleiter nach oben zu steigen. Man ist schneller als man denkt bei den Top Teams dabei und spielt ums große Geld.

www.360-live.de

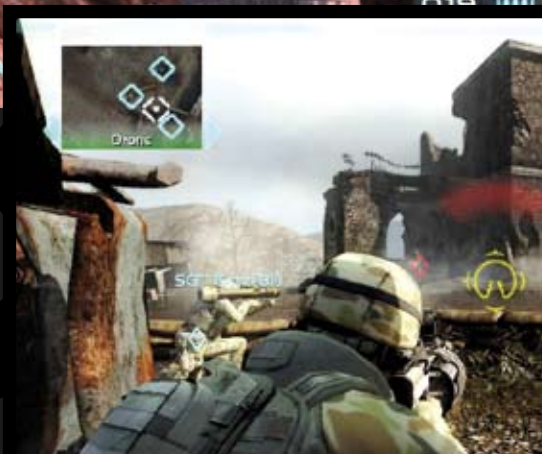


GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

KOOP DIE ZWEITE

Damit hätten wir so schnell nicht gerechnet. Sicher, die Story der »Coop Collection« ist nicht ganz komplett. War also nur eine Frage der Zeit, bis die Geister des Schlachtfeldes wieder in den Kampf ziehen. Dass es jedoch so schnell gehen würde... Die Schandtaten des Rebellenführers Manuel Suazo Azcona in El Salvador sind noch in vollem Gange und sollen von den Ghosts gestoppt werden. Dazu gibt's insgesamt fünf neue Koop-Missionen, die allesamt auf vergangenen Einsätzen der Truppe basieren. Logischerweise im technisch aktuellen Gewand. Zwei der Levels entstammen »Island Thunder«, während die letzten drei dem Addon »Desert Siege« entnommen sind.

Wie schon beim letzten Paket hört der Spaß beim Koop aber noch längst nicht auf. Zusätzlich bekommt man für



seine 800 Points noch vier weitere Karten für alle Mehrspieler-Modi. Logischerweise darf man auch auf den fünf Koop-Karten gerne gegen andere antreten.

Neben dem reichhaltigen Kartenangebot bekommt »Advanced Warfighter 2« noch acht Erfolge spendiert. Insgesamt 125 Gamerpoints gibt's zu ergattern. Neun Karten sind für 800 Points ein enorm faires Geschäft, das für Hobbysoldaten ein Segen ist. Wenn man zum Vergleich auch ganze drei Karten für »Halo 3« erwerben kann.

TEST DRIVE UNLIMITED

Preis/ 350

Herst./ Atari

Es ist nicht totzukriegen. »Test Drive Unlimited« lockt scheinbar noch immer reichlich Spieler nach Hawaii. Jetzt gibt's das sechste Auto-Paket auf dem Marktplatz. Sieben neue Schlitten warten auf den geneigten 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.

KINGDOM UNDER FIRE

Preis/ 500

Herst./ Microsoft

Wer sich bei den Online-Streifzügen stärker von den Kameraden unterscheiden möchte, sollte sich eines der Zubehörpakete genau ansehen. Insgesamt fünf gibt's davon, preislich zwischen 90 und 150 Points angesiedelt. In denen befinden sich dann Sonnenbrillen, Masken, seltsame Hüte. Also mehr was zum Rumlauern. Wer seiner modischen Kreativität keine Grenzen setzen will, kann die fünf Pakete auch in einem zusammengefasst für 500 Points erstehen. Wer's braucht...

GUITAR HERO 3

Preis/ 500

Herst./ Activision

Es war nur eine Frage der Zeit, bis der nächste »Guitar Hero«-Download erscheint. Nun ist er da. Fans von Gwen Stefans Band No Doubt wird's freuen, andere weniger. Aber welche Tracks gibt's auf die Ohren? »Don't Speak«, »Excuse Me Mr.« und »Sunday Morning«. Wäre ja gar nicht so schlecht, wenn nicht wieder der knackige Preis wäre. 500 Points sind eine Menge Asche, wenn man bedenkt, dass es für 300 mehr ganze neun Karten für »Advanced Warfighter« gibt.

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

TURNIER-BERICHT

BYE BYE VEGAS

Irgendwann muss man einfach loslassen. Das bekommen auch die Fans von »Rainbow Six Vegas« in der Consoles Sport League zu spüren. Ist allerdings halb so wild, schließlich ist der Nachfolger ja schon da. Das hält Taktikfreunde dennoch nicht davon ab, den Abschied gebührend zu feiern. Eine bessere Möglichkeit als einen Abschieds-Cup gibt es da nicht. Gespielt wurde »Team Scharfschütze«, fünf gegen fünf. Zum Redaktionsschluss standen die Gewinner noch nicht fest. Die gibt's dann in der nächsten Ausgabe!

CALL OF DUTY 4 WINTER SEASON

In der ersten Division der »Call of Duty 4 Winter Season« dominieren die Jungs von WoH.CoD4.SnD noch immer. Der Def-Win gegen EvilAxis.Bigben baut die perfekte Serie des Teams weiter aus. Fünf Partien gespielt, 15 Punkte abkassiert und damit Anführer der Rangliste. Es bleibt jedoch spannend. Denn sowohl fLx.uNreal, auf Platz 2 mit 13 Punkten, als auch teamqG.Valour auf Platz 3 mit 13 Punkten, haben Chancen auf den Meistertitel.

LIVE ARCADE TOTAL

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

N+

Preis/ 800 Points **Hersteller/** Metanet **Schwierigkeit/** schwer

Eines der momentan beliebtesten Flash-Games hat den Sprung ins Live-Arcade-Netzwerk geschafft. Während das Original 25 Level umfasst und als reiner Online-Download fungiert, darf man auf der 360 ganze 300 Abschnitte meistern. Das »n« steht übrigens für »Heart of the Ninja« und ist die eigentliche Bedeutung des harmlos wirkenden Titels. Allerdings erwartet einen hier kein bis an die Zähne bewaffneter Ryu Hayabusa. Das Ziel ist es, sich in jedem Level binnen kürzester Zeit einen Weg zu Ausgang zu verschaffen – und das ohne jegliche Waffengewalt. Der kleine Ninja ist extrem wendig und kann dank der verminderten Schwerkraft spielend leicht Wände hinaufklettern und große Distanzen überwinden. Der erste Eindruck hinterlässt aufgrund der spartanischen Oldschool-Grafik zwar erstmal einen Schock und die meisten fragen sich wahrscheinlich, wie man denn für so etwas 800 Punkte ausgeben kann. Umfang, Sound und das Gameplay gleichen aber schnell alle Defizite wieder aus. Gerade im Mehrspielerbereich glänzt »n+« mit zahlreichen brauchbaren Modi. So kann man sogar offline bis zu viert an einer Konsole das Ninja-Gold suchen, das über alle Level verstreut ist. Geheimtipp!

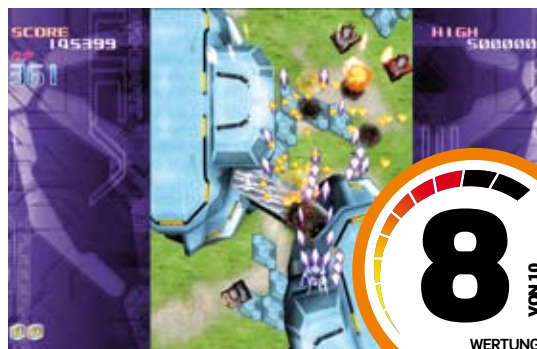


9
VON 10
WERTUNG

TRIGGERHEART EXELICA

Preis/ 800 **Hersteller/** Warashi **Schwierigkeit/** schwer

Ein bunter Kugelhagel füllt den Bildschirm. Das Raumschiff windet sich durch die engen Lücken und feuert eine Breitseite auf den überdimensionalen Obermotz ab. Doch Welle um Welle immer ausgefeilterer Schussmuster drängt das Schiff wieder zurück. Der Platz zum Ausweichen wird immer enger, die Nervosität steigt, die Hand des Spielers beginnt zu zittern. Willkommen beim Bullet-Hell-Shooter »Triggerheart Exelica«. Als Besonderheit hat das Spiel eine Art Lasso, das Schüsse gezielt auf den Gegner lenkt oder ihn an eine Art Energiestrahle kettet und zerstört. Grafisch wirkt das Ganze jedoch relativ altbacken: Die 3D-Kulissen und die konventionellen Formationen erfüllen eher ihren Zweck, als dass sie begeistern. Fans des Genres werden sich aber in das Combo-basierte Score-System verbeißen. Das Geschehen wie in Trance erfassen, parallel laufenden Angriffswellen ein Schnippchen schlagen, den Highscore nach oben treiben, das klappt richtig gut. Witzig außerdem, dass man das Bild in den Optionen von hoch auf quer umstellen kann. Wer jetzt noch seinen Fernseher auf die Kante stellt, genießt »Triggerheart« im originalen Hochformat. Wer nicht, klappt die Steuerung ebenfalls um und spielt das Game als Horizontal-Shooter. Für Shooter-Fans ein Muss!



8
VON 10
WERTUNG

WORD PUZZLE

Preis/ 800 **Hersteller/** InterServ

Schwierigkeit/ leicht



3
VON 10
WERTUNG

Es gibt schon einige prima Puzzlegames zum Download, leider schleicht sich jedoch immer wieder ein schlechtes Exemplar dazwischen. »Word Puzzle« ist eines davon. Wir müssen nicht immer Dinge in die Luft sprengen oder Feinde vermöbeln. Aber ein bisschen Dynamik schadet selbst einer Kollektion aus »Picke die Wörter aus dem Buchstabensalat«-Spielchen nicht, wie man sie vielleicht von 9-Live und Co. kennt. Da bringen auch solche Ideen wie ein Kombo-System nicht mehr allzu viel. Geschweige denn die animierten Hintergründe, die mehr die Konzentration stören, als dass sie ein Augengenuss wären. Wäre »Word Puzzle« für 400 statt 800 Points erschienen, wäre es halb so wild. Soll ja schließlich Leute geben, denen so etwas gefällt. Aber für diesen Preis quasi eine interaktive Rätselseite einer Tageszeitung? Lieber nicht...

ROCKETMAN: AXIS OF EVIL

Preis/ gratis **Hersteller/** Capcom

Schwierigkeit/ mittel



7
VON 10
WERTUNG

Vor einigen Monaten hat »Assault Heroes« gezeigt, wie man in bester »Ikari Warriors«-Manier auch auf Xbox Live Arcade Erfolg haben kann. Jetzt will Capcoms »Rocketman: Axis of Evil« noch einen drauf setzen. Schafft es jedoch nicht so recht. Dabei sieht es auf den ersten Blick so viel versprechend aus: Statt nur zu zweit, dürfen sogar vier Spieler losziehen, um fiese Marsianer auszuschalten. Die Daueraction ist in einen kunterbunten Cartoon-Look gewandelt. Das Problem liegt jedoch beim Gameplay. Sicher, permanent ballern macht Laune, es ist aber nervig, wenn sich der Bildschirm nicht entscheiden kann, ob er nun erzwungen scrollt oder den Spieler vorankommen lässt. Oft verpasst man so eine starke Waffe oder wird in seinem Sturm ausgebremst. Im Koop macht das Ganze deutlich mehr Spaß, zumal dort die aufbesserbaren Charaktere deutlich mehr an Wert bekommen. Solisten sollten sich die 800 Punkte aber eher sparen.

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

Mit fast ausgestorbener 4-on-4-Ladder werfen wir erneut einen Blick auf die besten Knarrenkünstler der 2-on-2-Liga:

	Team		Punkte	Matches
1	NoB.Pf0rtners	●	1297	22
2	GEC-KP Team ReaCh	▲	1278	32
3	fAb BrothersKeepers	▼	1241	15
4	TG I Two 4 One	▲	1185	17
5	TG I Dreamteam	▲	1143	18



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	●	1468	47
2	flx.tuning I Zeta	▲	1305	33
3	mydrusja GoW 4on4	▼	1298	29
4	oNyX.GoW OwnaGe	▼	1192	9
5	AveX GoW 4v4	●	1125	21

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 Dome	▲	1438	122
2	pG I Chucky	▲	1404	49
3	druSja :: Azzurro	▲	1379	42
4	GX K3v0	▼	1359	53
5	xxxx D3NIZ xxxx	●	1331	51

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	WoH.CoD 4	▲	1257	14
2	xGHx BaD BoYz EliTe	▲	1222	18
3	FeAR	▼	1210	22
4	teamqG.Valour	▲	1191	12
5	SineX Die Hard 5.1	▲	1174	12



PES 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	●	1271	27
2	LaGo	▲	1169	30
3	VGHB Jackstyle	▲	1129	37
4	Coxeroni	▲	1096	17
5	TCS.OKI.paz	▲	1091	4



BURNOUT PARADISE

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

	Team		Punkte	Matches
1	acX Papst	▲	1140	7
2	Sephi virus	▲	1151	12
3	maYbe	▲	1108	7
4	acX FEDEX	▲	1061	3
5	acX Shark	▲	1014	5

METAL SLUG 3

Wo ist das Bluuuuuuuuu?

Wellen des Entsetzens fluteten durch die Foren als »Metal Slug 3« auf Xbox Live Arcade erschien. Statt literweise Blut, wie man es von früher kennt, verspritzten getroffene Gegner eine verstörend weiße Flüssigkeit. Nein, wir führen den Gedanken lieber nicht weiter. Nur so viel: Diese Änderung gab's leider schon bei der amerikanischen NeoGeo-Fassung im Original. Schön, dass man jedoch leicht Abhilfe schaffen kann. Einfach die Sprache der Konsole auf japanisch stellen und schon darf man das Spiel so genießen, wie man es aus der Spielhalle kennt. Okay, das Navigieren durchs Dashboard ist ein wenig schwieriger, aber das ist's schließlich wert!



NINJA GAIDEN 2

Bastelerfolg

Das Team um Tomonobu Itagaki ist momentan fleißig dabei, die Erfolge für »Ninja Gaiden 2« zu komplettieren. Scheinbar gehen den Herren aus Fernost jedoch die Ideen aus, haben sie Fans schließlich dazu aufgerufen, selbst Vorschläge für die begehrten Belohnungen abzuliefern. Und selbiges machen wir hiermit auch: Welchen Erfolg willst du in »Ninja Gaiden 2« sehen? Schnell auf www.360-live.de gesurft und im entsprechenden Thread genannt. Die besten Vorschläge bekommen natürlich einen Platz im Heft!



DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



LOST ODYSSEY

Im Gegensatz zu »Blue Dragon« belohnt »Lost Odyssey« konditionsstarke Spieler während der 50 Stunden ordentlich mit Erfolgen. Aber neben den allseits üblichen »Durchspiel«-Punkten gibt's nebenher einiges zu ergattern. Die Skill-Link-Funktion nutzt man sowieso, eine Traumepisode findet ebenfalls jeder. Genauso wie jeder dreimal hintereinander ein »Perfect« im Kampf ergattert. Im Verlauf des Durchspielens schafft man das locker 500-mal, genauso wie man eine Million Schadenspunkte anrichtet und 1.000 Gegner meuchelt. Sicher, bei einem Rollenspiel ist das leicht gesagt. Wer das Spiel aber sowieso durchspielen will, darf sich über leichte Punkte freuen.

Durchspielen:	500
Fähigkeitenverknüpfer:	30
Ringfertiger:	30
Der Träumer erwacht:	20
Dreifach perfekt:	30
Keiner ist so perfekt:	10
Millionenfacher Dank:	10
Wahrer Krieger:	10
Viel gereist:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 650

LOST: VIA DOMUS

Sicher, kein wirklich überragendes Spiel. Fans der Fernsehserie sollten jedoch ausreichend bedient sein. Mit zirka sechs Stunden Spieldauer eignet sich das Abenteuer zudem auch hervorragend zum Ausleihen in der Videothek nebenan. Und das Beste zum Schluss: Fürs einfache Durchspielen bekommt man ganze 600 Gamerpunkte gutgeschrieben. Wer ein bisschen nach Geheimnissen forscht, natürlich auch mehr. Kostet dann aber auch mehr Zeit. Und die haben wir alle schließlich kaum!



Episode 1 geschafft:	25
Episode 2 geschafft:	25
Episode 3 geschafft:	50
Episode 4 geschafft:	75
Episode 5 geschafft:	100
Episode 6 geschafft:	125
Spiel abgeschlossen:	200

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 600

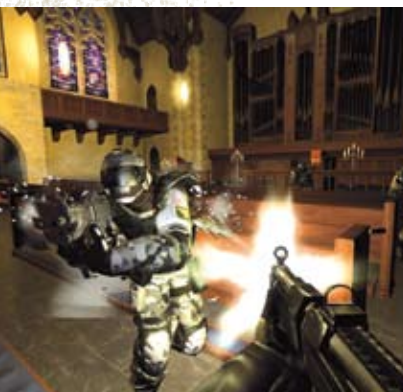
BEAUTIFUL KATAMARI

Neben den offensichtlichen »Mache ein so und so großes Katamari« kann man sich mit Hilfe des »Eternal«-Modus bei einigen Erfolgen das Leben einfacher machen. Der wird freigeschaltet, sobald man in einer Stage über 100 Punkte macht. So kann man »Manic Roller« und »Speedy Roller« in einem Anlauf machen, indem man ein Weilchen gegen eine Mauer dasht und den »Eternal«-Modus verlässt. Für »Quickturner« benutzt man 30 Mal die entsprechende Fähigkeit. »Responsible Roller« kassieren die Spieler, die im »Eternal«-Modus ein Stückchen rollen, einen Gegenstand aufnehmen und sogleich X zum Verlassen drücken. »Non-Stop Roller« gibt's direkt als Bonus dazu.



30 Zentimeter Katamari:	5
Ein Meter Katamari:	5
Fünf Meter Katamari:	5
30 Meter Katamari:	10
500 Meter Katamari:	20
10000 Kilometer Katamari:	60
Manic Roller:	20
Speedy Roller:	10
Quickturner:	10
Responsible Roller:	30
Non-Stop Roller:	30

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 205



F.E.A.R. FILES

Auch in diesem Add-On soll man sich fürchten lernen. Nicht so bei den Erfolgen, denn das Spiel belohnt einen mit regelmäßigen Punkten in der Kampagne. Das heißt einfach, beide Kampagnen durchspielen und nebenbei die Waffentkills beachten, wodurch noch mehr Punkte auf dem Konto landen. Unterwegs noch alle Anrufe beantworten und gut ist's. Wer noch mehr möchte, holt sich einen Kumpel und erspielt zu zweit noch ein paar Online-Erfolge. 125 Punkte lassen sich leicht mit einem Kumpel erboosten. So viel ist auf den Servern sowieso nicht mehr los, da kann man sich auch locker in einem Ranglistenspiel treffen. Danke an die Jungs von den Deluxe Gamern für diese Tipps!

Beide Kampagnen:	395
Kontrollfreak:	15
Eroberungsheld:	15
F.E.A.R.-Zyklus:	35
Fürchte den Sensenmann:	10
Motz mich auf:	25
Ein Spieler zum Fürchten:	25

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 520

BULLY: DIE EHRENRUNDE



Dass der Schulalltag schwierig sein kann, das wissen wir wohl alle. Manchmal hält er jedoch auch Belohnungen parat. Im Beispiel von »Bully« in Form von Erfolgen. Haufenweise Kleinkram, den man teilweise jedoch recht schnell erledigen kann. Die »fünf Stunden nach Zapfenstreich unterwegs sein« sollte jeder gleich am zweiten Tag schaffen. Wer dann noch regelmäßig in den Unterricht geht, wird ebenfalls fix belohnt. Und fürs Durchspielen gibt's natürlich auch noch Erfolge.

Kapitel 1 - 5 geschafft:	120
Drei Unterrichtsstunden bestanden:	20
Sechs Unterrichtsstunden bestanden:	20
Neun Unterrichtsstunden bestanden:	30

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 190

FRONTLINES: FUEL OF WAR



Da haben wir mal Glück gehabt. Ein Großteil der Mehrspieler-Erfolge ist mehr als einfach. Die »Killing-Spree«-Erfolge muss man beispielsweise nicht mal in einem Ranglistenspiel leisten. Also: Kumpel geholt und auf einem Miniserver erledigt. Um die 40-Prozent-Treffergenauigkeit zu bekommen packt man sich am besten ein Scharfschützengewehr ein und versucht, einen Treffer zu landen. Dann am besten einen auf feige machen und verstecken. Falls man durchgehend überlebt, gibt's noch mehr Gamerpunkte.

Serientäter:	50
Amok:	75
Scharfschütze:	75
Fehlerfrei:	50

GAMERSCORE LEICHT
GEMACHT: 250

Deutschlands erfolgreichste
Gamerpoint-Helden

DIE-BESTEN-JÄGER-CHARTS

	Spieler		Gamerpoints	Zuletzt gespielt:
1	DA CHOZEN ONE	▲	157.513	Frontlines: Fuel of War, Conflict: Denied Ops, The Club
2	Xaero360	▲	145.042	Frontlines: Fuel of War, Lost: Via Domus, Conflict: Denied Ops
3	Deluxe NeXsim	▲	139.872	Army of Two, Lost: Via Domus, Lost Odyssey
4	Turambar360	▼	135.227	Texas Hold'em, Assassin's Creed, Halo 3
5	Boris1976	▲	131.028	Football Manager 2007, Burnout: Paradise, NFL Tour

Quelle: www.mygamerpoint.net,
Stand: 3. März 08

NACH ZOCKEN KNAST

AUFPASSEN WAS MAN SAGT...

Jemand könnte es ernst nehmen

Wer das nächste Mal einen Teamkill kassiert oder verliert, sollte sich doppelt überlegen, welche Beschimpfungen oder Bedrohungen er vom Stapel lässt. Zumindest lässt sich das aus folgendem Fall aus den USA schließen.

Während einer Runde »Call of Duty 4« rutschte es dem Studenten Allieu Shaw aus dem Mund, dass er seine »Schule zusammenschießen« würde. Da man in Amerika auf so eine hirnlose Ansage noch sensibler reagiert als bei uns, startete schnell eine virtuelle Menschenjagd. Mit Hilfe von Microsoft und dem Internet-Provider des Studenten war selbiger schnell ausgemacht. Aber woher kam der Hinweis? Nun ja, ein zirka 2.000 Kilometer entfernter Mitspieler hat nach den unvorsichtigen Worten sicherheitshalber die Polizei benachrichtigt. Nachdem Shaw scheinbar auch beschrieben hat »wie er es tun würde«, war die Aufregung natürlich groß. Und ehe sich der Student versah, war die besagte Universität von 40 Polizisten umzingelt. Shaw kam vor Gericht und meinte, dass es sich lediglich um einen Scherz gehandelt habe. Ein teurer Scherz, denn umgerechnet 3.300 Euro muss er bezahlen oder ein Jahr Knast absitzen.

Aus Spaß kann also ganz schnell ernst werden. Auch wenn noch so sehr der Eindruck herrscht, auf Xbox Live ist man nicht komplett anonym. Also lieber zweimal überlegen, was man in einem Onlinematch so herausplappert. Man weiß nie, wer denn noch zuhört.



GEBURT EINES GENRES

Kaum zu glauben, aber es ist mittlerweile schon 16 Jahre her, seit wir uns auf dem Wüstenplaneten Dune um das wertvolle Spice geprügelt haben. 16 Jahre, in denen sich eine kleine Idee zu einem ganzen Zweig der Software-Industrie gemausert hat. 16 Jahre, die bei mehr als einer Spielergeneration ihre Spuren hinterlassen haben. Werfen wir also einen Blick zurück auf die Geburt eines Genres.

Fremdgeher?

Ab dem 2. April gibt's die neue games™ am Kiosk. Unter anderem mit Retro-Teil, in dem die Redaktion alten Games auf den Zahn fühlt. »Command & Conquer« beispielsweise. Exklusiv für 360-Live-Leser: 6 Seiten aus der neuen games™!

Die ersten digitalen Spuren im Sand hinterlassen allerdings keine Panzer, sondern lediglich die Mausklicks eines Grafik-Adventures von Cryo Interactive. Erst beim zweiten Besuch des Wüstenplaneten entschließt sich Lizenzhalter Virgin Interactive, etwas mehr Action auf die Sandkugel zu bringen. Kurzerhand verbündet man sich mit den Westwood Studios, die sich bereits durch Spiele wie dem rundenbasierten Adventure-RPG-Mix »Battletech« einen Namen gemacht hatten.

»Zuerst haben wir noch für Virgin gearbeitet, aber schon bald wurden wir ein Teil der Firma«, erinnert sich Michael Legg, Mitbegründer von Westwood. »Bei Virgin war man der Ansicht, dass ein Strategiespiel viel besser in das Dune-Konzept passen würde. Zu der Zeit spielten wir gerade Herzog Zwei auf dem Mega Drive, das bereits einige Echtzeit-Elemente enthielt, da war der nächste

Schritt irgendwie klar.« Auch Joe Bostic, Programmierer und Co-Designer von »Dune II« erinnert sich gut an die Anfänge: »Wir spielten Populous, Military Madness oder Civilization und dachten uns, dass eine Kombination daraus bestimmt Spaß machen würde.«

Westwood hat zu dieser Zeit schon mit »Eye of the Beholder« bewiesen, dass Echtzeit-Gefechte gegenüber den vorherrschenden Rundenkämpfen einen entscheidenden Vorteil haben. »Echtzeit erzeugt beim Spieler einen permanenten Stresslevel«, erklärt er. »Und genau diese Spannung ist ein Teil des Spielprinzips.«

Auf Basis dieser Idee entstehen die ersten Versionen des Games. »Wir haben tatsächlich zuerst das Kampfsystem mit den Fahrzeugen erstellt«, erzählt Bostic weiter. »Erst danach haben wir uns dem Basisbau und der Ressourcengewinnung zugewandt. Diese Features walzten das Spiel in die Breite und sorgten dafür,

DAS COMMAND-&-CONQUER ABC

A wie Albert Einstein: Dank einer selbst entwickelten Zeitmaschine reist der Physiker in die Vergangenheit, um den jugendlichen Adolf Hitler aus dem Weg zu schaffen. Das Unternehmen gelingt, allerdings füllt ein anderer Despot das Macht-Vakuum: Josef Stalin.

B wie Bruderschaft von Nod: Benannt nach einem Bibelausspruch steht die Nod-Armee für globale Präsenz, Medien-Manipulationen und unbändigen Machtrausch. Könnte auch eine bekannte Software-Firma sein...

C wie Chronosphäre: Die russische Laborwaffe erzeugt ein Feld, das Truppen quer über die Schlachtfelder teleportiert. Der wiederholte Einsatz erzeugt aber bald gefährliche Zeitwirbel, die alles verschlucken, was ihnen im Wege steht.

D wie Dune II: Die Schlacht um den Wüstenplaneten gilt als Ur-Vater der Echtzeitstrategie. Somit lässt sich wohl mit Recht sagen, dass das ganze Genre buchstäblich auf Sand gebaut wurde.

E wie Energie: Die beste Basis lässt sich nicht verteidigen, wenn die Stromversorgung nicht gewährleistet ist. Deshalb sind Kraftwerke oftmals das primäre Ziel eines Angriffs.

F wie Flammenwerfer-Tank: Der mobile Nod-Flammenwerfer macht kurzen Prozess mit Fußsoldaten und kleineren Gebäuden, was ihn zu einer Lieblingswaffe der Nod-Offiziere macht.

G wie Globale Defensiv Initiative (GDI): Im Spiel ist der schlagkräftige Militärbund der einzige Gegner, der die Bruderschaft von Nod vom Globus kicken kann.

H wie Harvester: Die Sammler sind schwer gepanzert, bewegen sich im Schneckentempo und der Fahrer scheint ab und zu ein Schläfchen zu halten. Nur so ist es zu erklären, dass die Ernter auch mal direkt in die Feindbasis rollen.

I wie Ionen-Kanone: Der orbitale Killer-Satellit zerbröselt per Laserstrahl ganze Landstriche und sorgt für Chaos in den Nod-Reihen. Mit Abstand die gefährlichste Waffe des GDI-Arsenals.

J wie Josef Stalin: Der russische Despot übernahm in »C&C: Alarmstufe Rot« die Rolle des Aggressors und kämpfte gegen die Vorläufer der GDI. Im Gegensatz zur realen Geschichte stirbt der Diktator am Ende der Alliierten-Kampagne.

K wie Kane: Der charismatische Nod-Führer wird in fast allen Teilen der Serie von Joseph David Kucan verkörpert. Der Schauspieler wechselt 1994 von der Bühne zu Westwood und übernimmt neben der Rolle des Kane auch den Job des Art-Directors.

L wie Lasertürme: Auf Nod-Seite lassen sich gefährliche Lasertürme, Obelisken genannt, aufstellen, die alle Bodentruppen im Handumdrehen in Kohle verwandeln – solange man genug Energie hineinpumpt!

M wie Mammut: Der doppelläufige Panzer ist zwar eines der schlagkräftigsten Bodenfahrzeuge der GDI-Truppen, aber extrem teuer in der Anschaffung.

N wie Nod-Mot: Das schnelle Vehikel eignete sich hervorragend als Aufklärer und für hinterhältige Angreifen-und-abhauen-Attacken.

O wie Orca: Die flinken Senkrechtstarter lassen sich zu schlagkräftigen Flugstaffeln vereinen, die blitzschnell zuschlagen und noch vor dem Abendessen wieder auf ihren Landepads stehen.

P wie Prisma-Tank: Diese Hightech-Waffe aus »Alarmstufe Rot: 2« kann im Verband Gebäude und Bodenfahrzeuge gleichermaßen in Sekundenschnelle auseinander nehmen.

Q wie Quanten-Universum: Die Theorie, dass es unendlich viele Universen geben könnte, ist nicht nur ein Lieblingskind der Physiker. Auch Westwood bedient sich der Idee und schafft für die Serie gleich drei alternative Realitäten.

R wie Red Alert: Der Nachfolger zu »Command & Conquer« spielt paradoxerweise in der fiktiven Vergangenheit des zweiten Weltkrieges. Am Ende der beiden Kampagnen wird sowohl die GDI als auch die Bruderschaft von Nod gegründet.

S wie Spion: Der Gentleman-Agent tarnt sich als feindlicher Infanterist und eignet sich hervorragend, die feindliche Basis auszuspionieren. Allerdings hat er das Briefträger-Syndrom, sprich eine panische Abneigung gegen Wachhunde.

T für Tiberium: Benannt nach dem italienischen Fluss Tiber, wo die seltsamen Kristalle laut Spielstory erstmals gesichtet werden. Die wuchernden Mineralien sind der wichtigste Energielieferant im »C&C«-Universum. Längerer Kontakt mit dem Teufelszeug kann zu Mutationen führen.

U wie Unterirdisch: Einige Nod-Transporter können sich unter der Erde durchgraben und feindliche Truppen direkt in die Feindbasis verfrachten. Der einzige Schutz: Betonplatten und Abhörpanzer.

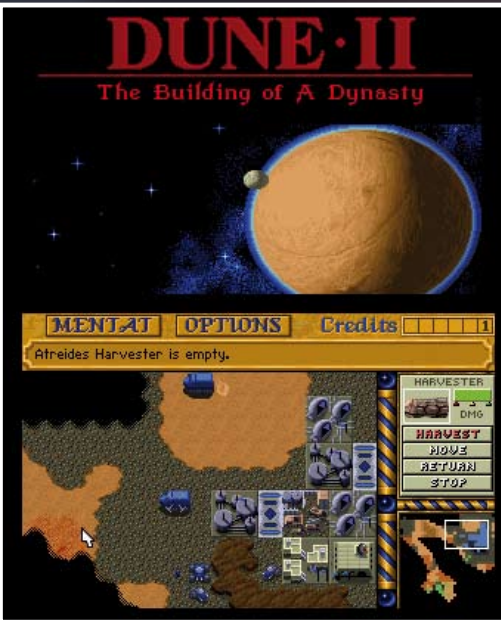
V wie V2-Raketenwerfer: Eine absolut tödliche Waffe, die die Russen einsetzen, um Feindbasen in »Alarmstufe Rot« effektiv und im Handumdrehen einzuebrennen.

W wie Westwood Studios: Gelten als Schöpfer der modernen Echtzeitstrategie. Die Firma wird 1998 von Electronic Arts aufgekauft und 2003 geschlossen. Einige Mitarbeiter des Kern-Teams haben sich mittlerweile zu Petroglyph Games zusammengeschlossen.

X wie Xenomorph: Seit dem dritten Teil ist die Herkunft des Tiberiums kein Geheimnis mehr, laut Storyline landete das außerirdische Mineral bei einem Kometeneinschlag auf der Erde.

Y wie Yuri: Der russische Telepath war einer der coolsten Gegenspieler in »Alarmstufe Rot« und wurde vom deutschen Schauspieler Udo Kier verkörpert.

Z wie Zero Hours: Das einzige Add-On zu »C&C: Generäle« und das einzig vernünftige, was uns zum Buchstaben Z einfällt.



dass der Spieler mehr zu tun hatte, als nur Kampfeinheiten zu bewegen. Außerdem hatten die Heimcomputer den unschätzbaren Vorteil, dass sie stets mit Maus und Tastatur ausgestattet waren. Das erlaubte uns eine schnellere und präzisere Steuerung der Einheiten als je zuvor.«

Auch die Ur-Idee eines Technologie-Baumes, der immer bessere Einheiten und Gebäude hervorbringt, findet auf dem Wüstenplaneten erstmals Anwendung. »Das Konzept der Tech-Trees«, so Joe Bostic, »stammt aber ursprünglich von den komplexen Tabletop-Spielen, die ich damals mit Begeisterung gespielt habe.«

Viele der Ideen, Einheiten und Gebäude finden sich in ähnlicher Form im 1995 erscheinenden inoffiziellen Nachfolger »Command & Conquer« wieder. Die PC-Technik hingegen hat mittlerweile einen großen Sprung nach vorne gemacht. »Wir waren wirklich aufgeregt, als wir den Plan fassten, vorgerenderte Einheiten und Sprachausgabe einzubauen«, erzählt Michael Legg. »Ich glaube, das war das erste Mal in der Geschichte, dass die akustischen Rückmeldungen der Einheiten als reguläres Feature benutzt wurden.«

Kane wird berühmt

Zu Beginn der Entwicklung will man noch die Schlacht um ein Fantasieland in den Mittelpunkt stellen, doch der Golfkrieg sorgt dafür, dass sich die Macher für »Command & Conquer« einen aktuellen Bezug suchen. Das Ergebnis sind

C&C WAFFENGALLERIE EINE FÜHRUNG DURCHS WAFFENARSENAL

GEMEINSAME EINHEIT UND GEBÄUDE



BAUHOFF

Der fertige Bauhof ist eine Grundvoraussetzung für alle weiteren Gebäude.



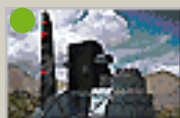
KRAFTWERK

Versorgt die Gebäude mit Strom, nur mit genug Saft lässt sich die Basis erweitern.



GROSSES KRAFTWERK

Nimmt den gleichen Raum ein wie das kleine Modell, erzeugt aber die doppelte Menge Energie.



RAFFINERIE

Verwandelt das geschürfte Tiberium in bares Geld, das man in den Basenbau stecken kann.



SAMMLER

Der Tiberium-Sammler ist langsam und unbewaffnet. Um jeden Preis schützen!



SILO

Statt einem Bankkonto in der Schweiz dienen Silos als Tiberium- bzw. Geldspeicher.



HELIPAD

Nur mit einem Helipad kann der Spieler Hubschrauber wie Orcas oder Transporter anfordern.



SCHÜTZE MK.4

Die Standardausführung hat nur ein Gewehr und wird hierzulande durch Droiden ersetzt.



RAK-ZERO

Gut gegen gepanzerte Fahrzeuge und alles, was sich so am Iso-Himmel tummelt.



INVASOR

Repariert Gebäude und kann feindliche Installationen erobern, ist ansonsten aber unbewaffnet.



COMMANDOBOT

Kann mit dem Zielfernrohr ebenso gut umgehen wie mit Sprengstoff.



CHINOOK-HELIKOPTER

Er trägt Soldaten schnell und bequem an jeden Einsatzort, ist am Boden aber eine leichte Beute.



KOMMUNIKATIONSANLAGE

Verbraucht Unmengen an Energie, befreit die Karte aber mit einem Schlag vom Kriegsnebel.



WERKSTATT

Mit dieser Plattform lassen sich nach und nach alle defekten Bodenfahrzeuge reparieren.

EINHEIT UND GEBÄUDE DER GDI



BARACKEN

In dieser Wellblech-Konstruktion werden alle GDI-Soldaten ausgebildet und an die Front geschickt.



WAFFENFABRIK

Von den Fließbändern der Fabrik rollen alle Bodenfahrzeuge wie Panzer oder Raketenwerfer.



WACHTURM

Ausgerüstet mit einem MG bietet er nur gegen vorrückende Infanteristen einen guten Schutz.



ERWEITERTER WACHTURM

Ein solider Betonbau mit Raketenwerfer, der auch Fahrzeugen gefährlich werden kann.



ERWEITERTE KOMMUNIKATIONSANLAGE

Ein echter Energiefresser, bietet aber den Zugriff auf eine orbitale Laserkanone.



GRENADIERE

Mit ihren Handgranaten ist ein Trupp dieser Soldaten eine Gefahr für alle Feindeinheiten.



HUM-VEE

Ein perfektes Aufklärungsfahrzeug, aber aufgrund der leichten MGs kein Gegner für Panzer.



MAMMUT-TANK

Der teure Superpanzer kann Feindfahrzeuge ebenso leicht knacken wie Lufteinheiten.



RAKETENWERFER

Große Reichweite und viel Durchschlagskraft, im Nahkampf aber nur Kanonenfutter.



ORCA-JÄGER

Im Rudel eine echte Gefahr für jede Basis, lässt sich nur mit einer Batterie Raketenwerfer in Schach halten.



TRANSPORTER

Schnell und gut gepanzert schaukelt er bis zu fünf Soldaten sicher ins Kriegsgebiet.



MEDIUM PANZER

Der Standardpanzer der GDI ist preiswert und treffsicher, bietet aber keine Luftverteidigung.



HAND VON NOD

Das Gegenstück zur GDI-Kaserne – bildet die Nod-Jünger für ihren Kampf aus.



FLUGPLATZ

Statt einer Fabrik werden die Nod-Fahrzeuge mit Frachtmaschinen eingeflogen.

NOD EINHEITEN



KANONE

Das Geschütz sichert die Nod-Basis gegen Bodeneinheiten, ist aber machtlos gegen Luftangriffe.



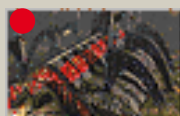
OBELISK DES LICHTS

Der Laserturm verbrennt alle Bodeneinheiten zu Asche, saugt aber die Kraftwerke leer.



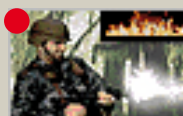
SAM-WERFER

Der Schrecken aller GDI-Lufteinheiten, im Nahkampf aber eine Null!



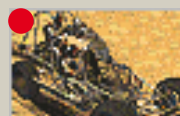
TEMPEL VON NOD

Mit diesem Kontrollgebäude kann die Nod-Fraktion todbringende Atomraketen abfeuern.



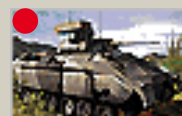
FLAMME DER LÄUTERUNG

Dieser Nod-Soldat fackelt alles ab, was nicht schnell genug weglaufen kann.



KAMPFBUGGY

Schnell, aber nur leicht bewaffnet ist der Buggy die Nummer Eins in Sachen Nod-Aufklärung.



FAUST VON NOD

Der leichte Panzer bildet das Rückgrad der Nod-Bodentruppen, ist aber nur mäßig gepanzert.



FACKEL DER ERLEUCHTUNG

Der Flammenwerfer röstet die Feinde in Sekundenschnelle, ist selbst aber ein leichtes Opfer.



ARTILLERIE

Auf große Distanz sehr schlagkräftig, aber weder besonders treffsicher noch gut eingepackt.



SSM-WERFER

Verschießt gefährliche Brandraketen, ist aber mies gepanzert und braucht ewig zum Nachladen.



TANKPANZER

Nicht besonders kampfstark, kann sich aber bis zum Gefecht unsichtbar machen.



APACHE

Gut bewaffnet und sehr beweglich lässt sich der Heli gut gegen Gebäude oder feindliche Einheiten einsetzen.



CHEMIEKRIEGER

Ähnlich wie sein Kamerad mit dem Flammenwerfer, versprüht aber giftiges Tiberium-Gas.



NOD-MOT

Das schnellste Aufklärungsfahrzeug im Spiel und in Gruppen eine gute Angriffswaffe.



Dieses Renderbild stellt eine typische »C&C«-Szene dar, sieht im Spiel aber bei weitem nicht so gut aus.

Die Nod-Basis wird angegriffen. Gegen die Obeliken des Lichts sehen die Panzer allerdings alt aus.



Die beste GDI-Verteidigung ist wirkungslos gegen die Nod-Atombombe.



Westwoods Quartier in Las Vegas als Teil von Virgin Interactive.

WESTWOOD GEGEN BLIZZARD

Rückblickend lässt sich nicht leugnen, dass die Konkurrenz schon kurz nach Erscheinen viele der »C&C«-Ideen übernimmt und eigene Spiele daraus bastelt, allen voran eine aufkommende Firma namens Blizzard. Ihr Erstlingswerk »Warcraft: Orks and Humans« ist zwar im Fantasy-Genre angesiedelt, fußt aber auf dem gleichen Prinzip von Ressourcen-Gewinnung und Basenbau. Adam Isgreen bringt es auf den Punkt: »Als ich das Spiel zum ersten Mal gesehen hatte, war ich überrascht, wie groß die Ähnlichkeiten zu Dune II waren. Sogar die Menüs waren gleich groß und an der selben Stelle.« Auch Michael Legg stimmt dem zu: »Natürlich haben wir es bemerkt, aber ich mochte das Spiel trotzdem. Es entwickelte ein ganz eigenes Flair, war gut gemacht und perfekt ausbalanciert.«

Leider beruht dieser berufliche Respekt nicht immer auf Gegenseitigkeit: »Wir haben immer versucht, die Blizzard-Leute wie Profis zu behandeln, aber einige der Jungs haben bei bekannten Gameshows nur mit Beleidigungen um sich geworfen. Trotzdem hat das Ganze bei den Ex-Westwood-Gründern anscheinend keine tiefen Wunden hinterlassen. »Die Kopie«, meint Joe Bostic gelassen, »ist immer noch die ehrlichste Form des Komplimentes. So gesehen hat uns bereits die ganze Software-Industrie gehuldigt.«



»DIE WEGFINDUNG DER ERNTEFAHRZEUGE HAT UNS BEI DER PROGRAMMIERUNG FAST WAHNSINNIG GEMACHT!«

wenn die Offiziere auf dem Schirm direkt mit den Spielern sprechen würden«, sagt Michael Legg. »Aber weil wir nur ein kleines Studio waren, heuerten wir ein paar Schauspieler aus Las Vegas an, der Rest rekrutierte sich aus der Entwicklercrew. Unser Grafiker Eric Gooch beispielsweise war als Kanes Helfer Seth echt klasse – bis er von Kane erschossen wurde...«

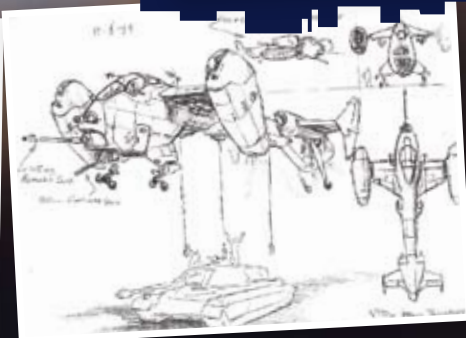
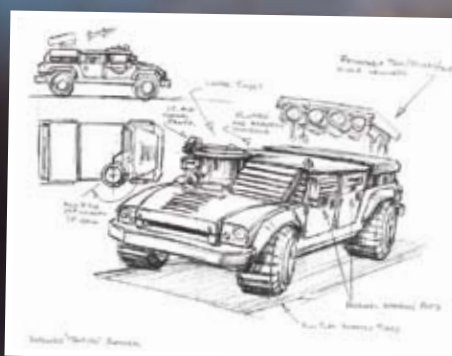
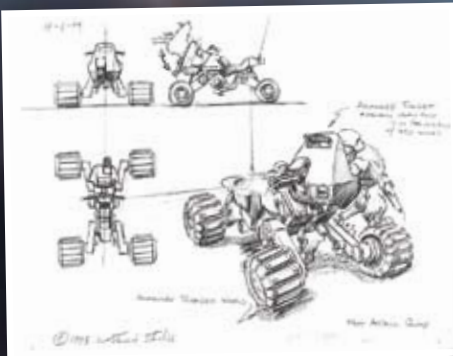
Gerade besagter Kane entwickelt sich im Lauf der Serie zu einer echten Berühmtheit: Der charismatische Anführer der Bruderschaft von Nod wird von Joe Kucan verkörpert, seines Zeichens Produkt-Manager von Westwood. Er tritt auch in vielen folgenden »Command & Conquer«-Titeln auf und mausert sich zur Galionsfigur der Serie. Ein weiterer Erfolgsgarant für »Command & Conquer« ist die Möglichkeit, das auf zwei CDs erschein-

ganzer Linie. »C&C«, wie es fortan liebevoll abgekürzt wird, verkauft sich wie geschnittenes Brot. Schon bald muss Westwood für Nachschub sorgen: Das 1996 erscheinende Add-On »Der Ausnahmezustand« liefert 15 neue Missionen und wird von der wachsenden Fangemeinde begeistert gespielt.

Weniger Glück hat der Ableger »C&C: Sole Survivor«: Die reine Online-Variante, bei der bis zu 50 Spieler nur eine einzige Einheit steuern dürfen, geht ohne großes Aufsehen unter, legt aber den Grundstein für die 2002 erschienene Ego-Shooter-Variante »C&C: Renegade«.

Duell der Wissenschaftler

Doch statt die Geschichte mit großen Schritten voranzutreiben, macht Westwood mit dem Nachfolger



Konzeptzeichnungen von Nod-Buggys, GDI-Spähern und einem Orca-Transporter, der es aber nie ins Spiel geschafft hat.

einen gehörigen Sprung zurück. Zumindest erzählerisch. Und zwar in die Vergangenheit, denn der nächste Streich soll im Zeitalter des zweiten Weltkrieges spielen.

»Alarmstufe Rot war eigentlich nur als Add-On geplant«, erklärt Joe Bostic dazu. »Doch im Laufe der Entwicklung wuchs das Spiel immer weiter und wir entschieden uns zu einer eigenständigen Version. Die sollte mit C&C eigentlich nichts zu tun haben, sondern nur in einer alternativen Realität spielen. Daher sieht man im Intro auch, wie Einstein mit einer Zeitmaschine den jungen Hitler aus der Geschichte entfernt.«

Adam Isgreen, damals Game-Designer bei Westwood, berichtet: »Unsere ursprüngliche Absicht, das Spiel ohne einen direkten Bezug zu C&C zu erstellen, gaben wir bald auf, weil wir merkten, dass die reale Historie zu vorhersehbar und langweilig war. Also verfolgten wir die Idee, es als Sequel zur C&C-Story zu entwickeln und die beiden Wissenschaftler Einstein und Tesla als Forscher-Duellanten antreten zu lassen.«

Eine weitere Spielfigur, die bei den Spielern gut ankommt, ist Agentin Tanya, die allerdings ohne Konterfei ins Gefecht zieht. Ihr angedachter Gegenspieler Megan wurde nie realisiert.

»Alles in allem«, fasst Adam Isgreen zusammen, »machte die Entwicklung von Alarmstufe Rot viel Spaß und das Spiel wurde mit jeder Änderung besser: Hunde, Tesla-Spulen oder die Chronosphäre... jedes Detail sorgte für mehr Tiefgang und es wurde überall in der Firma gespielt. Das ging so weit, dass das Entwicklerteam von Lands of Lore von den Managern zusammengestaucht wurde, weil nur noch Panzer auf dem Bildschirm verschoben wurden.«

1996 erscheint »Alarmstufe Rot« und es dauert nicht lange, bis die kostenlosen Server, die Westwood für den Online-Betrieb eingerichtet hat, wegen Überfüllung die weiße Flagge hissen. Der

Der klassische »C&C«-Sammler ist dick gepanzert, unbewaffnet und stets ohne Navi unterwegs.

kommerzielle Erfolg überwindet den Publisher und zieht ein Jahr später die beiden Erweiterungen »Gegenangriff« und »Vergeltungsschlag« nach sich.

Die Erwartungshaltung der Spieler schießt nach den veröffentlichten Mega-Erfolgen explosionsartig nach oben. Geplante Nachfolger sollen in Sachen Grafik und Spieltiefe mit der neuen PC-Technik Schritt halten; geplant sind verformbares Gelände, größere Level, spektakuläre Effekte und brandneue Einheiten. Doch das bedeutet auch, den kompletten Code neu zu schreiben. Die Vielzahl der geplanten Neuerungen lässt praktisch nicht zu, große Programmteile aus den Vorgängern zu übernehmen.

Flops und Wiederbelebung

»Der knappe Terminplan für Tiberium Sun war mörderisch«, erzählt Adam Isgreen. »Mehr als einmal mussten wir den Managern sagen, dass ihre Release-Vorstellungen völlig utopisch waren. Nach etlichen Verschiebungen war die Moral des Teams endgültig im Keller. Am Ende muss ich leider zugeben, dass das fertige Produkt weit von dem geplanten Spiel entfernt war.«

Nach vier Jahren Entwicklungszeit und etlichen Verzögerungen erscheint im Jahre 1999 »C&C: Operation Tiberium Sun« und wird mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Die hohen Erwartungen der Spieler in Kombination mit der langen Wartezeit sorgen bereits im Vorfeld für Missmut, die hohe Hardware-Hürde vergrault noch mehr Fans. Da hilft es wenig, dass sich mittlerweile große Hollywood-Mimen wie James Earl Jones (»Conan der Barbar«, »Das Kartell«) oder

Westwood-Grafiker Eric Gooch spielt in den Zwischensequenzen die rechte Hand Kanes, am Ende hat sein Gehirn leider eine unglückliche Begegnung mit Kanes Waffe.



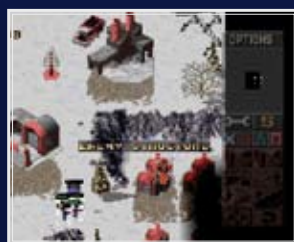
Der GDI-Führungsoffizier bei der Missionsbeschreibung.



Bei »Alarmstufe Rot« werden erstmals Marine-Einheiten sowie zerstörbare Brücken eingebaut.



Diese Szene war in der deutschen Fassung nie zu sehen: Einstein entfernt den jungen Hitler aus dem Raum-Zeit-Gefüge – und schafft damit eine alternative Realität.



KONSOLEN-VERSIONEN VON COMMAND & CONQUER

COMMAND & CONQUER SONY PLAYSTATION

Eine solide Konvertierung, die sich mit dem Pad auch gut steuern lässt. Sie ist bei kleineren Szenarien sogar schneller als das Original auf dem PC oder der Saturn-Konsole, geht aber bei größeren Karten gerne mal in die Knie. Die Version enthält sowohl das Add-On »Covert Operations« als auch ein paar exklusive Level speziell für die Playstation. Dafür sucht man die beliebte Mehrspieler-Option vergeblich.

COMMAND & CONQUER SEGA SATURN

Die Qualität der Zwischensequenzen kann mit der Playstation nicht mithalten, dafür ist die Grafik einen Tick besser geraten: Schöner Explosionsgeräusche, bessere Sprites und nettere Effekte machen das Spiel ansehnlicher. Die abschaltbare Trägheits-Steuerung ist okay. Es gibt keine Bonus-Missionen. Unterm Strich ist dies hier aber noch die authentischste »C&C«-Umsetzung.

COMMAND & CONQUER NINTENDO 64

Die Programmierer der Looking Glass Studios waren ihrer Zeit voraus und setzten die Iso-Landschaft gleich in eine 3D-Polygon-Grafik um. Das hat zwar keine Auswirkungen auf das Spielprinzip, sieht aber klasse aus. Leider war auf dem Modul dann kein Platz mehr für die schönen Zwischensequenzen, zum Ausgleich gibt's aber die Zusatzmissionen »Covert Operations« gratis dazu.

RED ALERT SONY PLAYSTATION

Diese Version kann mit Fug und Recht behaupten, dass sie dem PC-Original noch am nächsten kommt. Handhabung und Atmosphäre wirken authentisch und erstmals in der »C&C«-Geschichte dürfen nun zwei Konsolen-Spieler mit den beiden CDs gegeneinander antreten. Der Solomodus hat seine Schwächen – die umständliche Levelcode-Abfrage nervt gewaltig.

RED ALERT: RETALIATION SONY PLAYSTATION

In Verbindung mit den beiden Add-Ons »Gegenangriff« und »Vergeltungsschlag« samt einigen exklusiven Zwischensequenzen ist dies hier ohne Zweifel die umfangreichste Konvertierung. Grafisch vom Original kaum zu unterscheiden, spielerisch ebenso und auch die umständlichen Levelcodes wurden hier endlich durch ein praktisches Save-System ersetzt.

Michael Biehn (»Terminator«, »Aliens«) in die professionellen Studios stellen und die Story erzählen. Erschüttert von den Reaktionen der Fangemeinde besinnt man sich bei Westwood wieder auf seine Wurzeln und hebt in nur einem Jahr »C&C: Alarmstufe Rot 2« aus der Taufe. Das Spiel versöhnt mit bekannten und frisch aufpolierten Einheiten, einer interessanten Geschichte und einem ausgewogenen Gameplay. Allerdings kann weder die Vollversion noch das Add-On »Yuris Rache« alle Scharten auswetzen.

Auch Westwoods nächstem Streich ist der große Erfolg nicht vergönnt, denn der richtet sich nahezu ausschließlich an 3D-Aktionisten: In »C&C: Renegade« (2002) übernimmt der Spieler die Rolle von Nick »Havoc« Parker, der als Einzelkämpfer die Nod-Truppen und deren Basen infiltrieren muss. Als Ego-Shooter kann das Produkt jedoch nicht mit der etablierten Konkurrenz mithalten – Strategen wenden sich sowieso mit Grausen ab. So dümpelt der Titel in Sachen Verkaufszahlen dahin. Der geplante Nachfolger »Alarmstufe Rot: Renegade 2« schafft es nie zur Marktreife und vergammelt auf den Festplatten der Entwickler.

Mit dem Strategietitel »C&C: Generäle« versucht das mittlerweile von Electronic Arts gekaufte Westwood 2003 wieder an alte Zeiten anzuknüpfen und gleichzeitig mit aktueller Grafik zu punkten: Die dreh- und zoombare 3D-Optik lässt kaum Wünsche offen und zaubert schicke Effekte auf die Monitore – die Fangemeinde hingegen ist zwiegespalten. Die lieb gewonnenen Kriegskontrahenten werden schmerzlich vermisst. Weder die GDI noch die Nod-Fraktion spielt in diesem Drei-Fronten-Krieg eine Rolle. In der »C&C«-Gemeinde herrscht die einstimmige Meinung, dass auch »Generäle« spielerisch nicht mit den Ur-Titeln mithalten kann.

Somit markiert »Generäle« zugleich auch das Ende einer Ära. 2003 schließt Electronic Arts endgültig die Pforten von Westwood. Die restlichen Entwickler werden vom hauseigenen Los Angeles Studio einverleibt. Doch nicht alle schließen sich dem Exodus nach LA an. Die führenden Köpfe der alten Truppe formieren sich unter dem Namen »Petroglyph Games« neu und veröffentlichen mit »Star Wars: Empire at Wars« unter der Flagge von Lucas Arts ein respektables Weltraum-Strategiespiel.

Aber die »C&C«-Reihe ergibt sich nicht kampflös und lädt 2007 mit »C&C 3: Tiberium Wars« noch mal so richtig durch. Angesiedelt im ursprünglichen »Tiberium«-Universum trifft man auf bekannte Spielelemente, Einheiten und Charaktere, darunter natürlich auch den glatzköpfigen Nod-Anführer. »Als ich Kane wieder auf dem Bildschirm sah, wurde mir richtig warm ums Herz«, schwärmt Michael Legg von »Petroglyph Games«. »Es hat schon etwas Magisches, wenn man sieht, wie die ursprüngliche Idee zeitgemäß fortgesetzt wird.«

Und die Zukunft? Vom Add-On »Kanes Rache« kann sich jeder ab Ende März selbst ein Bild machen, Xbox-360-Strategen ab Ende Juli. Auch ein dritter Teil von »Alarmstufe Rot« wurde jüngst angekündigt und verspricht, die Serie mit ähnlichen Features aufzupeppen wie 2007 »Tiberium Wars«. Und dann wäre da noch der Taktik-Shooter »Tiberium«, der Ende des Jahres auf PC, Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen soll. Alle weiteren Aussichten sind ungewiss. Aber selbst die abgewanderten Schöpfer der Reihe lassen sich sämtliche Optionen offen: »Wenn Electronic Arts Interesse an einer Weiterführung der Serie hat ... sie haben ja meine Nummer. Grundsätzlich hätte ich nichts dagegen«, resümiert Michael Legg schmunzelnd. Tja, wir eigentlich auch nicht!

REINHARD FISCHER

ZURÜCK NACH ARRAKIS

SANDWÜRMER UND GEWÜRZSAMMLER: WESTWOODS SPUREN IM SAND

Die Strategietitel, die Westwood abseits des üblichen »C&C«-Universums geschaffen hat, füllen noch kein Regal, sind aber trotzdem einen Blick wert. Nehmen wir die Wüsten-Trilogie schnell mal unter die Lupe.



DUNE II – KAMPF UM ARRAKIS

Erschienen: 1992

System: PC, Amiga, Mega Drive
Einige hundert Jahre vor dem Film von David Lynch angesiedelt, muss der Spieler die Geschehnisse von drei Parteien im ersten großen »Gewürzkrieg« lenken. Nach heutigen Maßstäben ist das Wüstenspiel natürlich überholt: Die Einheiten lassen sich nur einzeln markieren, der Basenbau ist umständlich und die Grafik auf heutigem Handy-Standard. Trotzdem ein zeitloser Klassiker.



DUNE 2000

Erschienen: 1998

System: PC, Playstation

Als Huldigung an den ersten Titel beschert Westwood den Fans die Neuauflage mit zahlreichen Verbesserungen. Dazu gehört eine tolle Story, klasse Sound und eine Iso-Grafik, die sich stärker am Stil des Kinofilms orientiert. Beim Gameplay muss man sich aber immer noch mit der lästigen Betonplatte herumschlagen, ohne die man auf dem sandigen Untergrund keine Basis errichten kann.



EMPEROR – SCHLACHT UM DUNE

Erschienen: 2001

System: PC

Die bislang letzte Version des Wüstenplaneten glänzt erstmals mit feiner 3D-Polygongrafik und sehenswerten Effekten. Außerdem lassen sich die Felsen nun direkt bebauen und der berühmte Tank-Rush, also das Überrennen des Gegners mit einer Panzerübermacht, ist nicht ohne weiteres möglich. Dazu kommen toll animierte Sandwürmer und sogar Michael »Worf« Dorn schaut in den Zwischensequenzen mal vorbei. Allerdings nicht als Klingone.



Die Operation Tiberium Sun hat eine Menge neuer Einheiten zu bieten, darunter auch diesen futuristischen Mech-Walker.



Im Laufe der Serien stehen zahlreiche Hollywood-Größen vor den Westwood-Kameras, hier wird gerade James Earl Jones von Joseph »Kane« Kucan eingewiesen.

»DER TERMINPLAN FÜR
OPERATION TIBERIUM SUN WAR
ABSOLUT MORDERISCH!«

AB DEM 23. APRIL!

IMMER MONATLICH:

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

TITELSTORY

ALONE IN THE DARK 5

Erneut geht Geisterjäger Edward Carnby mit Taschenlampe und einem umfangreichen Waffenarsenal auf die Pirsch. Beim Versuch, sonderbare Vorfälle im Central Park von New York aufzuklären, stellen sich ihm wie üblich Untote, Zombies und andere finstere Kreaturen in den Weg. Na wenn das keine gute Gelegenheit ist, dem Action-Survival-Helden ein ausführliches Preview zu spendieren, dann wissen wir auch nicht.

GRAND THEFT AUTO IV

Am 29. April erscheint endlich die von vielen so sehnlich erwartete Fortsetzung der »GTA«-Reihe. Da nutzen wir natürlich die Gelegenheit für einen ausführlichen Test rund um Niko Bellics Abenteuer. Was das Gangster-Epos an Detail-Reichtum und brauchbarer Innovation wirklich zu bieten hat, behandeln wir genauso wie den Umfang und die Funktionen des Mehrspieler-Modus.

SILENT HILL 5

Action-lastiger und vor allem düsterer? Wir gewähren Einblicke in den neuesten Teil der beliebten Schockerreihe. Welche Vor- und Nachteile der Entwicklerwechsel mit sich bringt und was es mit dem neuen Kampfsystem auf sich hat – das und mehr im nächsten Heft.

PLUS!

THIS IS VEGAS

Lockerer Portmonee? Lust auf hübsche Bräute? Im virtuellen Las Vegas wird Spaß groß geschrieben! Midways heißestes Eisen im Feuer garantiert ähnlich wie »Saints Row« eine offene Spielumgebung mit Glücksspiel und Bandenfeinden. Angemessener Zeitpunkt für eine Vorschau.

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Die Schlacht im Pazifik geht weiter und knüpft genau dort an, wo »Battlestation: Midway« aufgehört hat. Ganze 21 neue Einheiten sollen zur Verfügung stehen. Wir spüren in einem intensiven Vorabtest der Frage nach, ob das Ding was taugt oder nur Kanonenfutter ist.

COMMUNITY

Der Community-Teil: Stark wie selten. Voll mit Turnieren, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games ... nur im 360-Live-Magazin!

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ...

Tiberium, Mirror's Edge, Race Driver Grid, Star Wars: Force Unleashed, Battlefield Bad Company, Mercenaries 2, This is Vegas, Ninja Gaiden 2, To End All Wars, Dead Island und viele mehr...

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 50

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 23. APRIL 2008!



DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.
AB 2. APRIL AM KIOSK. **games™**

MARIO KART WII TEST: AUF ZWEI RÄDERN FAST SO GUT WIE AUF VIER **WII FIT** TEST: WIE ATHLETISCH
IST DEUTSCHLAND? **STARCRAFT 2** PREVIEW: GAMES™ LÄSST DIE COMMUNITY SPIELEN **ELITE** RÜCKBLICK: NIE
WIEDER HABEN UNS BLANKE STERNEN-PIXEL SO FASZINIERT **COMMAND & CONQUER** RETRO-BERICHT:
GEBURT EINES GENRES **PLAYSTATION 3** REPORTAGE: WARUM SONY DOCH DOMINIEREN WIRD

AB APRIL
ÜBERALL
ERHÄLTlich

ALARM FÜR COBRA 11

CRASH TIME

**PACKENDE KRIMINALFÄLLE!
SPEKTAKULÄRE CRASHS!
WAGHALSIGE STUNTS!**



30 Fahrzeuge garantieren Abwechslung pur!



Mehr als 70 spannende Missionen!



Lebendige Spielwelten!



Action auf deutschen Autobahnen!

RTL
PLAYTAINMENT

XBOX 360

PC

**DVD
ROM**