

# 360

## LIVE

JAGD AUF  
ERFOLGE

**GTA IV**

Welche  
Achievements  
lohlen?

## NINJA GAIDEN 2

Erster Test: **Extreme Action**  
Gewaltvoll, gnadenlos, grandios!

## GEARS OF WAR 2

Preview: **Bilder, Details, Infos**  
Die Xbox 360 am Limit

## TEST UND MEHR ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Nur in 360 Live: **id Software's**  
**Ego-Shooter im XXL-Check**

Plus Poster in der Heftmitte  
und Karten-Extra gleich hier:  
Bitte umblättern!

Enthüllt:  
Bärenstarker  
Actionspaß von Rare  
**BANJO 3**



## TEST PLUS POSTER RACE DRIVER GRID

Schön, schnell, seltsam  
Racing mit irrer Rückspul-Funktion

### PRINCE OF PERSIA

Exklusiv-Preview: Des Prinzen  
neues Action-Abenteuer



### GRAND THEFT AUTO IV

Ein Werk für die Ewigkeit!  
Fast ohne Schwächen! Test!



Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€ 3,60

0 6

AUSGABE 06

4



197019-903609

ROBERT LUDLUM'S

DAS

# BOURNE

K O M P L O T T <sup>TM</sup>

*Finde Deckung und wende  
ausgeklügelte Taktiken an.*

*Beziehe in Nahkämpfen die  
Umgebung und diverse Gegenstände  
mit ein, um gegen Feinde siegreich  
zu sein.*

*Mach Dir Bourne's geschärfte  
Instinkte bei gefährlichen Flucht-  
manövern und in ausweglosen  
Lagen zu nutze.*

[WWW.BOURNETHEGAME.COM](http://WWW.BOURNETHEGAME.COM)



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.

# Willkommen bei 360 Live!



Jetzt ist mir klar, woran die HD-DVD gescheitert ist. Ich hatte mir neulich im Zuge der Beerdigung des Formats ein entsprechendes Zusatzlaufwerk für meine Xbox 360 geholt. Dies sollte mir die Welt des Kino-Entertainments in bestmöglicher Qualität nach Hause bringen. Nur 150 Euro inklusive fünf Filmen, weitere HD-DVDs für fünf bis zehn Euro in der Ramschkiste. Von Vin Diesel als »Riddick« war ich begeistert, richtig tolles Bild und ein satter Sound – so wütend habe ich meinen Nachbarn noch nie erlebt! Ein paar Tage später wieder ein plüschiger Heimkino-Abend: Martin Scorseses Mafia-Klassiker »Casino« ins Laufwerk geworfen, die Konsole gestartet – nichts passiert. Das Laufwerk wird nicht erkannt, egal wie ich es umstecke oder anschließe. Einmal benutzt und kaputt? Na toll. Also rufe ich

Montagsmorgen bei Microsofts Xbox-Reparatur-Hotline an. Das Glück scheint mir hold zu sein: Ich muss nicht allzu lang warten, die Computerstimme vermittelt mich zu einem freundlich und engagiert klingenden Mitarbeiter. Gute fünfzehn Minuten lang gebe ich Gerätecodes durch, danach verspricht der gute Mann, dass in spätestens vier Tagen ein Bote vorbeikommen und das Laufwerk abholen würde. Und falls nicht, möge ich mich doch bitte noch mal melden. Er muss geahnt haben, was kommt. Denn bis Donnerstagabend lässt sich kein Abholer weit und breit blicken. Also gegen 18 Uhr ein erneuter Anruf und eine Auskunft, die ich kaum glauben kann: Der Reparaturauftrag sei zwar eingegangen, aber in den Tiefen der EDV verschollen. Gut, dass ich angerufen hätte, sonst wäre der Auftrag verloren gewesen. Man müsse jetzt in der Zentrale in Redmond nachfragen, wo das Problem liege. Damit das geschieht, müsse ich einen Nachforschungsantrag für den Reparaturauftrag stellen. Der müsse erst gefunden werden, was rund eine Woche dauern würde. Zirka vier Tage später würde ein Abholer für das Laufwerk zu mir geschickt. Wie lang die Reparatur selbst in Anspruch nähme? Bis zu vier Wochen. Na klasse, in mir erwacht ein kleiner Vulkan. Dabei klingelt's direkt nach dem Telefonat an der Tür. Ein UPS-Fahrer steht davor und erzählt, er solle hier was abholen – das HD-DVD-Laufwerk? Jetzt also doch! Meine Gehaltsabrechnung würde ich Microsofts interner Datenverwaltung jedenfalls nicht anvertrauen. Egal, denn genau fünf Tage später landet ein Paket auf dem Fußabtreter, mit einem nagelneuen Tauschgerät drin. So schnell? Ich springe fast vor Freude in die Luft! Nach den beinahe surrealen Telefonaten mit der Hotline hatte ich auf so einen Ausgang der Geschichte nicht zu hoffen gewagt. Also Ende gut, alles gut? Tja, der nächste Kinoabend beginnt wenig vielversprechend: Der Action-Herzschrittmacher »Crank« liegt im Laufwerk, ich starte die Konsole, diverse Studiotrailer zoomen über den Bildschirm, dann das Titelmanü und – Systemabsturz! Beim zweiten und dritten Start komme ich nicht mal so weit, da bleibt der Bildschirm sofort schwarz. Irgendwann ein Geistesblitz: Vielleicht bringt's was, erst die Konsole zu starten, das Dashboard abzuwarten und erst dann die HD-DVD einzulegen. Tatsächlich meldet die Konsole, es gäbe ein Update (!) für den Film (!!)

und fragt, ob ich es aus dem Xbox-Live-Netzwerk laden wolle. Ungläubiges Staunen, dass es so etwas wie Online-Updates für Kinostreifen überhaupt gibt. Aber immerhin klappt der Download und Jason Statham startet danach tatsächlich seinen Adrenalin-Amoklauf. Leider etwas zu spät. Obwohl seither alles prima funktioniert, ist mein Vertrauen erschüttert. Der Ärger über die anfällige Technik, die entnervenden Telefonate mit der Hotline und das gedankliche Fragezeichen im Kopf, wann es das nächste Mal passiert: Ich kann sehr gut nachempfinden, wie es den vielen geht, deren Konsole sich mit einem Ring of Death ins Nirwana verabschiedet. Aber es gibt auch Trost, nämlich reihenweise neue Games-Software. Nach dem Zwischentief in der letzten Ausgabe präsentiert sich der Testteil diesmal wieder gut und vor allem hochkarätig gefüllt. Es gibt offenbar ein Leben nach »Grand Theft Auto IV«...

„Ungläubiges Staunen, dass es so etwas wie Online-Updates für Kinostreifen überhaupt gibt“

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe, **Richard Löwenstein**, Chefredaktion 360 Live

P.S.: Liegt's am Wetter, am Frühling oder an der Preissenkung für Xbox 360? Die 360-Live-Leserschaft legt jedenfalls zu. Beleg dafür ist der Teilnahmerecord beim Gewinnspiel im letzten Heft. Über 30.000 Teilnehmer – mehr als je zuvor!

## 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

### Race Driver Grid

Schluss mit Hybridantrieb und Feinstaubplakette, Zeit für heiße Schlitten und ein durchgedrücktes Gaspedal: In dieser Ausgabe flitzt Codemasters mit seinem brandheißen Vollgas-Spektakel »Race Driver Grid« auf die Pole Position. Authentische Machart und hautenge Positionskämpfe, unterbaut von einer feinfühligsten Steuerung, ergeben eine gelungene Gratwanderung zwischen anspruchsvoller Rennsimulation und schnittigem Arcade-Spaß. Und die Grafik hat mehr Dampf als ein heißgelaufener Turbo. Test und Poster in der Heftmitte.



# DAS STECKT DRIN

**360**  
INHALT

**46 COVERSTORY**

Race Driver Grid  
im Test

**6 AKTUELL**

Neues aus der Welt  
der Xbox 360

**16 PREVIEWS**

Die Spiele von  
morgen

**46 TESTS**

Gespielt, geprüft und  
bewertet

**14/72 SERVICE**

Abo, Leserbrief

TEST UND MEHR

## 62 GRAND THEFT AUTO IV

Ein Werk für die Ewigkeit, fast ohne  
Schwächen. Test, Lesermeinungen und  
Erfolge-Spezial

EXKLUSIV-TEST!

## 56 ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Strogg-Schock: Neuer Quake-Shooter  
punktet mit Team-Action auf Xbox Live!

### AKTUELL

- 06 PROTOTYPE
- 06 FIFA 09
- 07 EARTHWORM JIM 4
- 07 SPLATTERHOUSE
- 07 RAINBOW SIX VEGAS 2
- 08 FABLE 2
- 08 GEARS-OF-WAR-MOVIE
- 09 GHOSTBUSTERS
- 09 SMASH COURT TENNIS 3
- 10 DEAD SPACE
- 10 HERR DER RINGE
- 10 GAMESTIM
- 12 CHARTS
- 13 COMMUNITY-CHARTS
- 15 TERMINE

### PREVIEW

- 16 GEARS OF WAR 2
- 18 ALPHA PROTOCOL
- 24 PRINCE OF PERSIA
- 28 FABLE 2
- 32 BANJO-KAZOOIE:  
NUTS & BOLTS
- 36 GUITAR HERO: AEROSMITH
- 38 50 CENT: BLOOD ON  
THE SAND

### POSTER

- 41 ENEMY TERRITORY:  
QUAKE WARS
- 42 RACE DRIVER GRID



## 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](http://www.360-live.de)

**74** COMMUNITY

Downloads, Live  
Arcade, Consoles-Liga

**78** GTA-ERFOLGE

Die besten  
Achievements

## TEST

- 46** RACE DRIVER GRID
- 52** NINJA GAIDEN 2
- 56** ENEMY TERRITORY:  
QUAKE WARS
- 60** CIVILIZATION REVOLUTION
- 62** GRAND THEFT AUTO IV
- 66** KUNG FU PANDA
- 68** LEGO INDIANA JONES
- 70** IRON MAN
- 70** LOST PLANET COLONIES
- 76** ASSAULT HEROES 2
- 76** BATTLEZONE
- 76** COMMANDO 3
- 76** 1942: JOINT STRIKE

## COMMUNITY

- 72** CONSOLES SPORT LEAGUE
- 76** LIVE ARCADE TOTAL
- 78** GTA-ERFOLGE
- 80** XBOX ORIGINALS

## SERVICE

- 14** ABO
- 45** IMPRESSUM
- 72** LESERBRIEFE
- 82** VORSCHAU

## GEWINNSPIEL

- 40** ROCK BAND

## TESTS IM WEB

THE INCREDIBLE HULK  
MEHR UNTER [WWW.360-LIVE.DE](http://WWW.360-LIVE.DE)

### COVERTHEMA

# 46 RACE DRIVER GRID

Das schönste  
Rennspiel des Jahres.  
Was kann die umstrittene  
Rückspul-Funktion?



## TOPSPIELE

**18** Alpha  
Protocol

**36** Guitar Hero: Aerosmith  
**46** Race Driver Grid



**24** Prince of Persia

**56** Enemy Territory  
Quake Wars



**32** Banjo Kazooie:  
Nuts & Bolts

**60** Civilization Revolution  
**62** Grand Theft Auto IV  
**66** Kung Fu Panda



**52** Ninja Gaiden 2

**68** Lego Indiana Jones

# AKTUELL

360

Was tut sich  
alles rund um die  
Xbox 360?

DR. 360

Konsolen für  
Krankenhäuser

FABLE 2

Immer schön  
brav bleiben

GHOSTBUSTERS

Sex ohne Sigourney  
Weaver

KALTE AUSSICHTEN

Dead Space

WANN UND WO?

Charts und  
Termine

## DER HEISSE STUHL / TIM BENNISON

Bislang war über Radicals Actiongame »Prototype« nur Gutes zu hören. Ende April hatten wir Gelegenheit, ein bisschen nachzuhaken und Neues zu erfragen – beim Produzenten Tim Bennison im Rahmen einer Privataudienz.

**R**adicals »Prototype« hat uns neugierig gemacht. Ist einer dieser Titel, bei dem schon Videotrailer und Screenshots das gewisse Etwas ausstrahlen. Vielleicht liegt's daran, dass Held Alex Mercer eben nicht nur ein wandelndes Schlachthaus ist, sondern dass seine Taten in eine sinnvolle Handlung eingebunden sind? »Prototype ist unser ganz eigenes Baby«, erzählt Produzent Tim Bennison stolz. »Endlich haben wir die Chance, das Regelbuch wegzulegen und den Spielern einen richtigen Anti-Helden steuern zu lassen. Jemanden ohne Moralvorstellungen. Es ist kein Geheimnis, dass sich Spieler in Offene-Welt-Games gerne sehr, sehr böse auf-führen wollen. Bei der Entwicklung von Hulk haben wir viel über diese Motivationen gelernt. Bei Prototype wollen wir die Regeln noch weiter lockern: Der Spieler wird in den Missionen freier. Er kann Objekte und Umgebung benutzen wie es ihm beliebt.«

Die Herangehensweise erklärt Bennison folgendermaßen: »Prototype macht vieles anders und aufregender als gewöhnliche Sandbox-Spiele. Normalerweise steigt der Spieler in einer Verbrecherorganisation auf oder ist einfach ein Superheld. Wir sehen die Offene-Welt-Struktur einfach als Möglichkeit, vollkommen neue Geschichten zu erzählen und vollkommen neue Action zu kreieren.« Deswegen legt Radical auch besonderen Wert auf die Erzählung:

»Die Story ist wie ein hochspannender Thriller konstruiert. Eine Verschwörung steckt hinter all den unglaublichen Ereignissen des Spiels. Indem Alex andere Personen quasi in sich aufsaugt, sammelt er deren Erinnerungen. In Rückblenden wird dann erzählt, wie Alex zum Gestaltwandler geworden ist.« Man kann jederzeit in einem »Sammelbuch der Erinnerungen« stöbern, auf einer »Karte«, wo die Erinnerungen als pulsierende Zellen abgelegt sind. Je weiter Alex im Spielverlauf vorankommt, desto mehr Erinnerungen sind miteinander verwoben, desto mehr ergibt sich ein Bild vom Schicksal des Helden und desto mehr lernt er. Täuschen und zerstören, beispielsweise. Zu jedem Punkt, an jedem Ort und zu jeder Zeit steht es dem Spieler frei, ob er die Feinde angeht oder sie umgeht. Dabei darf man aber nicht vergessen, dass Alex die Eigenschaften von Getöteten annehmen kann: Er eignet sich ihr Aussehen, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten an. Hier kann man also sehr kreativ an die Missionen herangehen. Man kann die Hölle entfachen oder sich durchs Szenario schleichen. Und Bennison verspricht noch ein ganz eigenes Schmankerl: »Im Koop-Modus hat man mit einem Kollegen online die Gelegenheit, die Kreativität zu bündeln. Die Möglichkeiten, die Hölle zu entfachen, sind einfach Wahnsinn.« Los geht's Anfang 2009.



## SCHWITZEN MIT EA

Dass dieser Sommer supersportlich wird, das beweist nicht zuletzt eine Einladung von EA Sports. Die Sportspiel-Marke des US Publishers Electronic Arts präsentierte einigen wenigen Presse-Vertretern vom 6. bis 8. Mai im kanadischen Vancouver eine komplette Palette

an kommenden Leibesertüchtigungen. Nebenbei wurde über die Zukunft des Genres philosophiert. Der von Microsoft zu EA gewechselte Peter Moore hat viel über kommende Projekte erzählt, zum Beispiel über internationale Turniere mit dem Tabellensystem »EA

Football World« als Grundlage. Weitere Berichterstattung folgt im kommenden Heft, dann unter anderem mit einem ersten Blick auf »Fifa 09«.





## Klein- gedruckt

### EARTHWORM JIM 4

» Na so was: Interplay gibt's wieder! Das US-Team hat im April bekannt gegeben, dass an einem neuen »Earthworm Jim«-Spiel gearbeitet wird. Das Game entsteht in Zusammenarbeit mit Douglas Tennapel, der den Earthworm-Jim-Charakter 1993 entwarf – ein Jahr vor dem ersten Spiel fürs Mega Drive von David Perry. Leider wurde noch kein Erscheinungstermin genannt.

### SPLATTERHOUSE IN ARBEIT

» Namco-Bandai arbeitet an einem neuen »Splatterhouse«-Spiel. Die »Splatterhouse«-Reihe entstand 1988 bei Namco. Darin läuft der Spieler aus einer Seitenansicht durch Herrenhaus, Verließ und Höhle, um mit Tritten und Schlägen sowie einigen Waffen Monster aus dem Weg zu räumen. Von so was können wir nie genug bekommen.

### VEGAS 2

» Nun hat sie also endlich den Weg in den Handel gefunden, die für Deutschland zurecht gestutzte Version von »Rainbow Six Vegas 2«. Bemerkenswerte Schnitte gibt es oberflächlich betrachtet keine, über das Fehlen des »A.C.E.S.«-Systems könnte man hinwegsehen. Aber dass Online-Spieler derart in die Röhre gucken: Die deutsche Version ist nämlich nicht kompatibel mit der internationalen. Deutsche Zocker sind also auf eine einsame Online-Insel verbannt. Das führt zur Abwertung auf 8.0.

*Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...*

## 5 IN 5 SEKUNDEN

**9.304 MITGLIEDER ...**  
... zählt das 360-Live-Forum am 29. April 08

**GOthic 4 ...**  
... kommt für Xbox 360 wohl 2009

**UNREAL TOURNAMENT 3 ...**  
... beinhaltet auf der Xbox-360-Version versteckte Hinweise

**ACTIVISION ...**  
... eröffnet Webseite zum kommenden Bond-Game »007 Quantum of Solace«

**BIOSHOCK ...**  
... wird verfilmt. Regie: »Fluch der Karibik«-Mann Gore Verbinski



## DOKTOR 360

## KONSOLEN FÜR KRANKENHÄUSER

Jeder, der schon einmal im Krankenhaus war, wird wohl kaum wieder dahin zurück wollen. Das könnte sich aber schon bald ändern. Microsoft tut nämlich was gegen die schleichende Langeweile und will so den Patienten den Aufenthalt angenehmer gestalten. Dafür sollen hunderte Xbox-360-Konsolen sorgen, die in amerikanischen Krankenhäusern einzug halten sollen.

Zusammen mit der »Companions in Courage Foundation« will man vor allem Kinder ansprechen und ihnen ein Lächeln auf die Lippen zaubern. Außerdem soll die Konsole mit Xbox Live ein Fenster zur Außenwelt darstellen. Ältere Patienten werden wohl nicht ganz auf ihre Kosten kommen, da verständlicherweise nur Titel bis E10+ (Altersbeschränkung ab 10 Jahren) angeboten werden sollen. »Das Ziel dieses Programms ist, Kindern eine Chance zu geben, Spaß zu haben und einfach Kinder zu sein«, sagte Xbox-Boss Robbie Bach. Amerika, du hast es gut: Wenn man nämlich bedenkt, dass einige hiesige Politiker Konsolen in Kaufhäusern abgeschaltet sehen wollen, damit sie keine Kids mehr zum Schulschwänzen verführen können – dann doch lieber in die USA ins Krankenhaus.

## FABLE 2



Die schillernde Entwickler-Bekanntheit Peter Molyneux streut immer wieder ein paar kleine Infohappen über sein hoffentlich im Herbst erscheinendes Rollenspiel »Fable 2« unters Volk. Wir sammeln die Streusel begierig auf. Dass man bei den Minigames »Keystone«, »Wizard's Tower« und »Mage Dice« über Xbox Live Arcade virtuelles Gold für die Verwendung in »Fable 2« verdienen kann, berichteten wir schon. Dass die Erfolge in »Fable 2« viel komplexer werden aber nicht. »Dass man einfach 20 Punkte bekommt, wenn man ein Level geschafft hat, wird es nicht geben«, sagt Molyneux.

Und der Engländer will uns wohl auch pädagogisch kommen. Er deutet an, dass man manchmal bestimmte Güter für das große Ziel aufgeben wird müssen. »Wenn man wirklich gut sein will, wenn man das reinste und

nobelste Individuum sein will, dann muss man Opfer bringen. Was bist du bereit zu opfern, um wirklich gut zu sein?« Doch bei all den Opfern geht auch der Spaß nicht verloren, verspricht Molyneux. Besonders für die männliche Fraktion: »Wenn du im Spiel einer jungen Frau begegnest, wo schaust du dann hin? Natürlich auf ihre Brüste! Deswegen bauen wir eine Look-at-Taste ein, mit der du immer eine Nahansicht von dem bekommst, was gerade in deiner Nähe am interessantesten ist.«

„Was bist du bereit zu opfern, um wirklich gut zu sein?“

## GOW-FILM KOMMT

## FENIX FILMSTAR

Es ist bestätigt: Der »Gears of War«-Film wird produziert. Ob das ein Grund zur Freude ist, kann natürlich noch nicht gesagt werden. Schließlich kennen wir ja die leidvolle Geschichte erbärmlicher Leinwandadaptionen von toller Unterhaltungs-Software. Man erinnere sich nur an die Verfilmungen von »Super Mario Bros.« oder die unsäglichen Machwerke Uwe Bolls, wie zum Beispiel »Blood Rayne« und »Alone in the Dark«. Und es ist durchaus zu befürchten, dass Marcus Fenix das gleiche Schicksal erleiden könnte. Nicht wenige Spieler beklagten sich über die mangelnde und simple Story seines Abenteuers. Das hat auch Josh Scherr vom Entwicklerstudio Naughty Dog erkannt: »Spieler erwarten von Videospielen, die eine Geschichte erzählen, dass der Held in das Setting und Gameplay hinein passt. Die Menschen kaufen das Spiel nicht, um Marcus Fenix über die Natur der Seele philosophieren zu hören oder ihn jedes Mal heulen zu sehen, wenn er einen Feind getötet hat.«

Beim Film ist das natürlich anders. Hier erwartet der Zuschauer eine bewegende Geschichte, die ihn

fesselt, und nicht nur ein reines Schlachtfest, wie es bei einem Spiel durchaus genug sein kann. Doch es gibt in diesem Fall auch Grund zur Hoffnung: Schließlich schreibt kein Geringerer als Stuart Beattie das Drehbuch. Und der ist schließlich verantwortlich für »Fluch der Karibik«. Vielleicht tänzelt Fenix also bald wie Jack Sparrow über die Leinwand – halt mit Kettensäge.



GHOSTBUSTERS

# DER OBER-GEISTERJÄGER PLAUDERT

**W**enn einer eine Reise tut, dann hat er was zu erzählen. So wie Mark Randall, Mitbegründer und Chef des US-Spielestudios Terminal Reality. Er war vom 22. bis 24. April auf Einladung des Publishers Vivendi nach Mallorca gereist, wo im Rahmen des so genannten »Sierra Spring Break« die kommenden Produktionen 2008 gezeigt wurden. Wir hatten auch einen Mann vor Ort – also warum nicht mit Mark über Terminal Realitys neues »Ghostbusters« plaudern? Zum Beispiel über den Mangel an Gags in der uns gezeigten Version: »Die kommen noch. Wir haben das Motion-Capturing gerade abgeschlossen und bauen die filmischen Elemente jetzt erst ein. Dan Akroyd und Harold Ramis haben sich ein paar echt witziges Szenen überlegt.« Harold Ramis, nebenbei bemerkt, hat unter anderem die Skripts für den Originalfilm, für »Caddyshack«, »Teuflisch« und »Reine Nervensache« verfasst.

Aber wieso nicht im Koop-Modus Geister fangen? »Weil gute Gags nur dann richtig zünden, wenn das Timing auf die Zehntelsekunde stimmt. Das wäre mit einer Koop-Kampagne nicht machbar. Wir bauen aber extra Koop-Missionen ein.« Und weshalb sind zwar alle Hauptrollen original besetzt, nur nicht die von Sigourney Weaver? »Weil sie mit Videospiele nichts zu tun haben will.« Tja, selbst schuld. Aber der erste Film lebt ja nicht zuletzt von Sigourneys subtilem Sex, den sie gegenüber dem Geisterjäger Venkman zum Einsatz bringt. So was kommt



doch hoffentlich trotzdem ins Spiel, oder? »Ja klar. Harold wollte unbedingt ein Pendant zu Venkman im Spiel haben.« Na dann kann ja kaum noch was schief gehen. Die bisher gezeigten Actionszenen sehen jedenfalls bunt, witzig und temporeich aus, die Bossgegner-Fights scheinen Klasse zu haben und gegen ein paar Physikrätsel hier und da ist auch nichts einzuwenden.

SMASH COURT TENNIS 3



INTERPRETATIONSSACHE

## ZAHLEN, ZAHLEN, ZAHLEN

Microsoft erfreut uns und vor allem sich mit Zahlen. Von der Xbox 360 wurden einer Pressemeldung zufolge bis Mitte April weltweit 19 Millionen Exemplare verkauft, im Januar vermeldete das Unternehmen noch 17 Millionen Abverkäufe. Im dritten Quartal des Geschäftsjahres stiegen die Einnahmen der Entertainment-Division um 68 Prozent. Hauptgrund scheint die Preissenkung von Mitte März zu sein. »Xbox 360 ist unter den Next-Generation-Konsolen die erste Wahl bei den Konsumenten und die Zahlen bestätigen, dass wir unserem Vorhaben, die kritische Masse in Europa zu erreichen, treu bleiben«, kommentiert Chris Lewis, Vize-Chef von Microsoft Interactive Entertainment Business Europe. »Der äußerst konkurrenzfähige Preis in Verbindung mit einem Unterhaltungsangebot, das für jeden etwas bietet, macht Xbox 360 zum ultimativen High-Definition-Entertainment-system.« Allerdings sind solche Zahlen und Aussagen mit Vorsicht zu genießen. Denn insgesamt liegt Microsofts Xbox 360 damit abgeschlagen hinter Nintendos Wii. Die Japaner präsentierten erst kürzlich ihre Zahlen, aus denen hervorgeht, dass sich die Wii weltweit mittlerweile mehr als 24 Millionen Mal verkauft hat. Abgesehen davon fehlen konkrete Zahlen aus dem deutschen Raum, wo sich die Xbox 360 momentan offenbar schwer tut. »Grand Theft Auto IV« beispielsweise verkauft sich auf der Playstation 3 besser. Das spricht dafür, dass das Sony-System einen höheren Marktanteil hat. Wii sowieso.

# AUFSCHLAG ATARI

**Ü**berraschung: Ataris »Smash Court Tennis 3« soll bereits am 3. Juni erscheinen. Das Testmuster hat uns leider nicht mehr rechtzeitig erreicht, eine Vorabversion dafür schon. Es ist das erste Spiel aus Namco-Bandas beliebter Tennis-Simulations-Reihe für die Xbox 360. Gegen 16 der weltbesten Tennis-Asse gilt es, seine Vorhand-, Rückhand-, Volley- und Schmetterkünste unter Beweis zu stellen. Von etablierten Spitzenspielern wie Roger Federer, Maria Sharapova, Rafael Nadal und die inzwischen zurückgetretene Martina Hingis bis hin zu aufstrebenden Talenten wie Italiens Andreas Seppi und Nicole Pietrangeli aus Tschechien, hat jeder Charakter seine eigenen

Stärken und Schwächen. Diese kann man auf originalgetreu nachempfundenen Tennisplätzen gegen Konkurrenten einsetzen. Zudem besteht die Möglichkeit, sich einen eigenen Charakter zu kreieren und ihn online über den Court zu scheuchen – auch im Doppel, wer mag. Offline hauen sich bis zur vier Mitspieler Filzbälle um die Ohren. Außerdem bietet »Smash Court Tennis 3« unterschiedliche Spielmodi wie Tutorial, Arcade, Pro-Tour und Exhibition. Klingt alles ganz nett, doch ob sich das Ding gegen den Platzhirschen »Top Spin 3« durchsetzt? Unserer Meinung nach fehlt dem Gameplay das Innovative und der Steuerung das gewisse Etwas.

## NEU IN GAMES™

Es gibt viele gute Gründe, sich ab dem 4. Juni die neue Ausgabe unseres Schwestermagazins »games™« zu holen. Die Themen: »Das Bourne Komplotz« im Exklusivtest, »Metal Gear Solid 4« total mit Test, Solid Snake in der Retro-Analyse und Serienerfinder Hideo Kojima im Zwiegespräch. Außerdem: Sportspiel-Schwerpunkt mit »Beijing 2008« und »Fifa 09« im Preview, dem Tennis-Ass »Top Spin 3« im Test, »California Games« im Rückblick. Außerdem: »Sega RaceTV«, »Okami«, »Age of Conan«, »Killzone 2«. Dazu alles über die Anfänge der »GTA«-Reihe und 4-Seiten-Spezial: »Gears of War 2«.

## HALO-ABLEGER GEPLANT?

Angeblich werkelt Bungie an einem neuen »Halo«-Spiel. Wenn man den Quellen der Gerüchtecke der EGM trauen darf, handelt es sich allerdings nicht um einen weiteren Ego-Shooter, sondern um einen Ableger. Die Geschichte soll vor dem ersten »Halo« angesiedelt sein. Der Spieler soll in einer »Mischung aus Third-Person-Shooter und Action-Adventure« die ersten Gefechte zwischen den ODST-Truppen und den Covenant erleben dürfen. Dem EGM-Maulwurf zufolge wird Microsoft das Spiel wohl gegen Ende des Jahres enthüllen, pünktlich zur Veröffentlichung von »Gears of War 2«. Das Spiel selbst soll Ende 2009 erscheinen und dürfte damit das Zugpferd des Konsolenherstellers für das entsprechende Weihnachtsgeschäft sein.

## HERR DER RINGE

Hurra, endlich grimmige Orks und flammende Schwerter auf der Xbox 360: Das US-Studio Pandemic, bekannt unter anderem durch »Mercenaries 2: World in Flames« und »Star Wars: Battlefront«, arbeitet für Electronic Arts an »Der Herr der Ringe: Conquest«. Wird ein Action-Schlachtfest mit Rollenspiel-Duftnoten, das einen in die Minen von Moria, nach Hellms Klamm und Minas Tirith entführt. Das Game will epische Schlachten getreu der Buchvorlage inszenieren und um neue Handlungsstränge ergänzen: Was wäre zum Beispiel, wenn Sauron wieder an die Macht käme? Die Antwort folgt im Herbst.

„Die Furcht wird dich spätestens im Oktober packen!“

360  
**HEISSE**  
AUSSICHTEN

## DEAD SPACE

2008 scheint das Jahr des Gruselns werden. Einer der Höhepunkte der Herbstsaison wird mit ziemlicher Sicherheit Electronic Arts' »Dead Space«, eine Mischung aus »Event Horizon« und »Resident Evil«. Wen allein angesichts dieser Beschreibung noch nicht die Angst packt, keine Sorge – die Furcht wird dich spätestens im Oktober zum Release packen!

Im von den EA Redwood Shores Studios entwickelten Titel schlüpft man in die Rolle des Ingenieurs Isaac Clarke, der die Kommunikationssysteme auf einem Raumschiff reparieren soll. Doch Isaac soll nicht nur seinem Job nachgehen, er soll auch einen ordentlichen Alptraum durchleben – und mit ihm natürlich der Spieler. Für den Adrenalinkick sorgt eine Alienbrut, die sich des Schiffes bemächtigt und dort auch die komplette Besatzung ausgelöscht hat. Und da der Ingenieur schon mal da ist, soll er sich des Problems natürlich annehmen – und dabei überleben. Neben Werkzeugen kann man verschiedene Waffen einsetzen. Außerdem ist Isaacs Weltraumanzug höchst praktisch und lässt sich schrittweise aufrüsten. Um ein packendes Mittendringgefühl zu vermitteln, verzichten

die Entwickler auf separate HUD-Anzeigen und stellen sämtliche Infos wie Lebensenergie, Munition, Sauerstoff und so weiter direkt an der Ausrüstung dar.

Die klaustrophobische Enge, die Kameraeinstellungen, das erinnert durchaus an »Resident Evil 4«. Doch auch an ein anderes Spiel erinnert »Dead Space«, nämlich an »Bioshock«. Dieses Gefühl der Isolation, das Erkunden einer verfluchten Welt, das kennt man, das kitzelt die Nerven und löst Beklemmung aus. Doch viel Zeit für Sightseeing bekommt der Spieler nicht. Vielmehr will EA ihm am laufenden Band Angst und Schrecken einjagen, wobei nur ein Teil der Schockmomente gescriptet sein soll. Das sorgt für Unvorhersehbarkeit.

Spannung soll dabei auch durch die Soundkulisse aufkommen, die oft nicht mehr als den eigenen Atem und Herzschlag hören lässt. Atmosphärische Audio- und Videologs, anhand derer man mehr über die vorangegangenen Ereignisse und ehemaligen Crewmitglieder erfährt, sollen die Beklemmung weiter schüren. Im nächsten Heft werfen wir einen ausführlichen Blick auf eine weit vorangeschrittene Version von »Dead Space«.



IT'S ALL ABOUT THE RACE



„DAS WIRD DAS RENNSPIEL  
DES JAHRES“

PC GAMES

RACEDRIVER  
**GRID**™



© 2007 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (CODEMASTERS). ALL RIGHTS RESERVED. „CODEMASTERS“ IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. „RACE DRIVER GRID“™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. THIS GAME IS NOT LICENSED BY OR ASSOCIATED WITH THE FIA OR ANY RELATED COMPANY. DEVELOPED AND PUBLISHED BY CODEMASTERS.

# 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](http://www.360-live.de)!

## DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

### TOP 5

Powered by Amazon.de  
Stand: Anfang Mai 2008



| Pos | Titel               | Publisher       |
|-----|---------------------|-----------------|
| 1   | Grand Theft Auto IV | Rockstar        |
| 2   | FIFA 08             | Electronic Arts |
| 3   | Assassin's Creed    | Ubisoft         |
| 4   | Call of Duty 4      | Activision      |
| 5   | Colin McRae Dirt    | Codemasters     |

### TOP 5

Powered by Amazon.com  
Stand: Anfang Mai 2008



| Pos | Titel               | Publisher  |
|-----|---------------------|------------|
| 1   | Grand Theft Auto IV | Rockstar   |
| 2   | Call of Duty 4      | Activision |
| 3   | Assassin's Creed    | Ubisoft    |
| 4   | Rock Band           | MTV Games  |
| 5   | Bioshock            | 2K Games   |

### TOP 5

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



| Pos | Titel                   | Publisher       |
|-----|-------------------------|-----------------|
| 1   | Clannad                 | Key             |
| 2   | Ninja Gaiden II         | Tecmo           |
| 3   | Grand Theft Auto IV     | Rockstar        |
| 4   | Half Life 2: Orange Box | Electronic Arts |
| 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](http://www.360-live.de)!

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

1

### ALONE IN THE DARK 5

PUBLISHER/ ATARI

11.54%

Edward Carnby löst den mittlerweile zur Tat geschrittenen Niko Bellic auf Platz Eins ab. Da hat unser Bericht wohl Wirkung gezeigt...

Tendenz



Einschätzung/ Sehr gut



2

### FABLE 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

9.62 %



Tendenz



Langsam rückt der Release-Termin von Lionheads Action-Rollenspiel in greifbare Nähe und die Vorfreude verbreitet sich wie Falschgeld.

Einschätzung/ Sehr gut

3

### BATTLEFIELD: BAD ...

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

9.62%



Tendenz



Wo diese Truppe auftaucht, bleibt kein Stein auf dem anderen. Unsere Leser laden schon mal für die Ballerei durch.

Einschätzung/ Sehr gut

### 4 Resident Evil 5

7.69% **Einschätzung/** Sehr gut

### 5 BiA: Hell's Highway

7.69% **Einschätzung/** Sehr gut

### 6 Unreal Tournament III

3.85% **Einschätzung/** Sehr gut

### 7 Halo Wars

3.85% **Einschätzung/** Sehr gut

### 8 Chronicles of Riddick:

**Assault on Dark Athena**

3.85% **Einschätzung/** Sehr gut

### 9 Alan Wake

3.85% **Einschätzung/** Sehr gut

### 10 Fallout 3

3.85% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1

### CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

21.43%

Der Shooter hält sich immer noch wacker auf dem ersten Platz, konnte dank des neuen Kartenpacks seinen Vorsprung sogar noch ausbauen.

Tendenz



360-Wertung/ 9.3



2

### ASSASSIN'S CREED

PUBLISHER/ UBISOFT

17.86%



Tendenz



Auch Altair erfreut sich immer noch größter Beliebtheit. Unsere Leser lieben es einfach, den nahen Osten des Mittelalters unsicher zu machen.

360-Wertung/ 9.0

3

### C&C 3

PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

7.14%



Tendenz



Das Aushängeschild fürs Echtzeit-Strategie-Genre endlich mal wieder in den Charts. Darauf haben wir gewartet.

360-Wertung/ 8.5

### 4 Halo 3

7.14% **Wertung/** 9.1

### 5 Lost Planet

7.14% **Wertung/** 8.5

### 6 Mass Effect

3.57% **Wertung/** 8.8

### 7 Burnout Paradise

3.57% **Wertung/** 8.8

### 8 Bioshock

3.57% **Wertung/** 9.8

### 9 Half Life 2: The Orange Box

3.57% **Wertung/** 9.3

### 10 Blue Dragon

3.57% **Wertung/** 8.1

# 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](http://www.360-live.de)!

## SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

**1 DEVIL MAY CRY 4**  
PUBLISHER/ CAPCOM

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| LESERWERTUNG<br><b>8.3</b> | 360-LIVE-WERTUNG<br><b>9.0</b> |
|----------------------------|--------------------------------|

PolyToxyManiaK: »Geiles Game, mit dem ich die Wartezeit auf Ninja-Gaiden 2 überstehe!«



**2 VIKING**  
PUBLISHER/ SEGA

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| LESERWERTUNG<br><b>8.2</b> | 360-LIVE-WERTUNG<br><b>8.7</b> |
|----------------------------|--------------------------------|

Niko Belli: »Das Spiel ist der Hammer!«

**3 DARK SECTOR**  
PUBLISHER/ KOCH MEDIA

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| LESERWERTUNG<br><b>8.7</b> | 360-LIVE-WERTUNG<br><b>8.5</b> |
|----------------------------|--------------------------------|

Himverband: »Ein richtig guter Third-Person-Shooter mit toller Grafik und fantastischem Sound. Zehn Stunden spannende Unterhaltung!«

**4 Dark Messiah of Might & Magic – Elements**  
PUBLISHER/ KOEI GAMES

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| LESERWERTUNG<br><b>6.7</b> | 360-LIVE-WERTUNG<br><b>8.7</b> |
|----------------------------|--------------------------------|

LAGamer: »Das Spiel ist klasse, doch Oblivion ist einfach besser!«

**5 Dynasty Warriors 6**  
PUBLISHER/ KOEI GAMES

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| LESERWERTUNG<br><b>5.1</b> | 360-LIVE-WERTUNG<br><b>6.1</b> |
|----------------------------|--------------------------------|

Nothing@Nothing: »Na ja, die Grafik hat zugelegt, das Spiel allerdings nicht.«

### 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](http://www.360-live.de)!

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

**1 DEAD SPACE**  
PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| LESER-POTENZIAL<br><b>8.9</b> | 360-LIVE-POTENZIAL<br><b>9.0</b> |
|-------------------------------|----------------------------------|

Orc: »Ich hoffe, man darf viel von Dead Space erwarten.«



**2 LEFT 4 DEAD**  
PUBLISHER/ VALVE

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| LESER-POTENZIAL<br><b>8.1</b> | 360-LIVE-POTENZIAL<br><b>9.0</b> |
|-------------------------------|----------------------------------|

Nothing@Nothing: »Solche Spiele sind mir einfach nur unsympathisch!«

**3 SACRED 2**  
PUBLISHER/ KOCH MEDIA

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| LESER-POTENZIAL<br><b>7.2</b> | 360-LIVE-POTENZIAL<br><b>8.5</b> |
|-------------------------------|----------------------------------|

Mawazh: »Mal schauen, wie der Nachfolger wird.«

**4 DAS BOURNE KOMPLOTT**  
PUBLISHER/ SIERRA

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| LESER-POTENZIAL<br><b>6.8</b> | 360-LIVE-POTENZIAL<br><b>8.5</b> |
|-------------------------------|----------------------------------|

Crizzero: »Wenn mich ein Game kalt lässt, dann dieses...«

**5 BRÜTAL LEGEND**  
PUBLISHER/ SIERRA

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| LESER-POTENZIAL<br><b>5.8</b> | 360-LIVE-POTENZIAL<br><b>9.0</b> |
|-------------------------------|----------------------------------|

Andy the X: »Wenn Brutal Legend hält, was es verspricht, wird das für die zockende Head-banger-Gemeinde ein Fest!«

## AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

### FILMREIF

Nutzt ihr die Filme-Downloads?

|                                    |        |
|------------------------------------|--------|
| Nein                               | 47.50% |
| Nein, ist mir zu teuer             | 32.50% |
| Ja, hab's schon einmal ausprobiert | 17.50% |
| Ja, nutze ich regelmäßig           | 2.50%  |

### KAUFRAUSCH

Wo kaufst du deine Games am liebsten?

|                             |        |
|-----------------------------|--------|
| Internetshops (z.B. Amazon) | 43.75% |
| Elektrogroßmarkt            | 29.17% |
| Einzelhandel                | 20.83% |
| Ganz woanders               | 6.25%  |

### FEHLINVESTITION

Braucht es einen Bewegungssensor für den Xbox 360-Controller?

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Nein, kompletter Mist!   | 47.62% |
| Nein, stört nur im Spiel | 25.60% |
| Ja, wie bei der PS3      | 15.48% |
| Ja, wie bei der Wii      | 11.31% |

# JETZT ABONNIEREN!

## DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das tolle Actionspektakel »Enemy Territory: Quake Wars« dazu: Ein großartiges und spektakulär aussehendes Game für deine Xbox 360! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind begrenzt!

## DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent kannst du den großartigen Ego-Shooter »Enemy Territory: Quake Wars« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



**GARANTIERT  
UNZENSIERT  
DIE VOLLE  
ACTION!**

**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 Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erlaube ich online unter der Internet-Adresse [abo.360-live.de](http://abo.360-live.de), z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Enemy Territory: Quake Wars« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Enemy Territory: Quake Wars« 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 »Enemy Territory: Quake Wars« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 16 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Bitte mit  
45 Cent  
freimachen!

**Leserservice**  
**»360 Live«**  
Postfach 13 63  
82034 Deisenhofen

### GANZ EINFACH BESTELLEN: [abo.360-live.de](http://abo.360-live.de)

 **ONLINE**  
Besuch die Webseite mit der Adresse [www.360-live.de](http://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](mailto: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 / 87 80 68 81-1  
(werktags zwischen 7:30 und 18 Uhr)

 **BRIEF**  
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:  
Leserservice »360 Live«, Postfach 13 63,  
82034 Deisenhofen  
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1  
Fax: 089 / 85 85 3-62 881  
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.

# SPIELETERMINE

**WO BLEIBT EIGENTLICH ...**

## WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

Schon seit Ende letzten Jahres zocken sich die PC-User mit »World in Conflict« die Finger wund, wir Konsolen-Taktiker müssen warten ... und warten ... und warten. Doch jetzt haben wir die 360-Version tatsächlich in Aktion gesehen. Ja, es gibt sie also. Und huch, sie soll sogar schon im August erscheinen. Toll, dass die alten Schweden von Massive

Entertainment die Extrazeit für sinnvolle 360-Erweiterungen nutzen: Überzeugende Handhabung inklusive einer prima Sprachsteuerung, neue Karten und Ergänzungen für die Kampagne: An der Xbox 360 darf man zum Beispiel für die Sowjets Partei ergreifen und die Eroberung der USA vorantreiben. Das Warten auf diesen Echtzeit-Knaller wird sich lohnen.



### JUNI 2008

|                                 |                 |
|---------------------------------|-----------------|
| Alone in the Dark               | Atari           |
| Beijing 2008                    | Sega            |
| Battlefield: Bad Company        | EA              |
| Civilization Revolution         | Take 2          |
| Dragon Ball Z: Burst Limit      | Atari           |
| Das Bourne Komplott             | Vivendi         |
| Don King Presents: Prizefighter | Take 2          |
| Guitar Hero: Aerosmith          | Activision      |
| Kung Fu Panda                   | Activision      |
| Lego Indiana Jones              | Activision      |
| Nascar 09                       | Electronic Arts |
| Ninja Gaiden 2                  | Team Ninja      |
| Top Spin 3                      | 2k Sports       |
| The Incredible Hulk             | Sega            |

### JULI 2008

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Summer Athletics   | dtp |
| C&C 3 Kane's Rache | EA  |

### AUGUST 2008

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| World in Conflict: Soviet Assault | Sierra |
|-----------------------------------|--------|

### SEPTEMBER 2008

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Midnight Club: Los Angeles | Take 2     |
| Hellboy                    | Konami     |
| Sacred 2 – Fallen Angel    | Koch Media |
| Saints Row 2               | THQ        |
| Star Wars: Force Unleashed | Lucasarts  |

### SEPTEMBER 2008

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Midnight Club: Los Angeles | Rockstar   |
| Prototype                  | Vivendi    |
| Sacred 2 – Fallen Angel    | Koch Media |
| Star Wars: Force Unleashed | Lucasarts  |

### 2008/2009

|                               |                          |
|-------------------------------|--------------------------|
| Aliens: Colonial Wars         | Sega                     |
| America's Army: True Soldiers | Ubisoft                  |
| Avatar                        | Ubisoft                  |
| Banjo Kazooie 3               | Rare                     |
| 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                  |
| Golden Axe: Beast Rider       | Sega                     |

|                                      |                   |
|--------------------------------------|-------------------|
| Hail to the Chim                     | Gamecock          |
| Halo Wars                            | Ensemble Studios  |
| Happy Tree Friends: False Alarm      | Sega              |
| Heist                                | Codemasters       |
| Indiana Jones                        | Lucasarts         |
| Just Cause 2                         | Eidos             |
| Justice League of America            | Warner Bros.      |
| King of Fighters: Maximum Impact 360 | SNK Playmore      |
| A Noire                              | Rockstar          |
| Legendary: The Box                   | Atari             |
| Lego Batman                          | Warner Home Video |
| 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             |
| Operation Flashpoint 2               | Codemasters       |
| Planet 51                            | THQ               |
| Project Origin                       | Touchstone        |
| Prototype                            | Vivendi           |
| Resident Evil 5                      | Capcom            |
| Riddick                              | Vivendi           |
| SBK-08 Superbike                     | Black Bean        |
| Silent Hill 5                        | Konami            |
| Splinter Cell: Conviction            | Ubisoft           |
| Steven Spielberg-Abenteuer           | EA                |
| Street Fighter IV                    | Capcom            |
| Sonic the RPG                        | Sega              |
| Soul Calibur 4                       | Namco             |
| Sudeki 2                             | Microsoft         |
| The Precursors                       | Russobit-M        |
| This is Vegas                        | Midway            |
| Test Drive Unlimited 2               | Atari             |
| Tom Clancy's Endwar                  | Ubisoft           |
| Tom Clancy's H.A.W.X.                | Ubisoft           |
| Tomb Raider: Underworld              | Eidos             |
| Tron                                 | Buena Vista       |
| WET                                  | Vivendi           |
| Warhammer Battle March               | Koch Media        |

### UNKLARE TERMINE

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

Bild am Sonntag nennt Civilization "die ultimative Menschheitssimulation". Endlich kommt eines der größten Strategiespiele aller Zeiten auf deine Konsole. Treffe die wichtigsten Anführer der Menschheit, erobere die Welt mit kriegerischen oder diplomatischen Mitteln und erbaue das größte Reich der Geschichte.

## SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

[www.civilizationrevolution.com](http://www.civilizationrevolution.com)

**Isch liebe es, die Welt su be'errschen!**



Spiele online auf deiner Konsole oder unterwegs mit dem DS.

Mach' den ersten Zug und du kommst nicht mehr davon los!



© 2005–2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. "X" and "PLAYSTATION" 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 and are used under license from Microsoft. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.



## Lohnt sich's?

- Extrem spektakuläres Grafikfeuerwerk mit anspruchsvollen Gegnern
- Wird leider nicht den Weg nach Deutschland finden, so wie's momentan aussieht

Erscheint/ November 08

## AUF EINEN BLICK

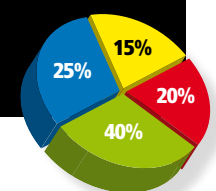
**Publisher/** Microsoft  
**Hersteller/** Epic  
**Genre/** Action  
**Spieler/** 1 - unklar  
**Xbox Live/** ja

## KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Action-Dampfhammer mit coolem Kampfsystem, angetrieben durch eine überarbeitete Grafik-Engine

## DAS STECKT DRIN

- Marcus Fenix
- Kettensäge
- Locust
- Blutbad



# GEARS OF WAR 2

Endlich erste Bilder und handfeste Infos...

Langsam steigt sich die Welle, langsam sickern die ersten Informationen zum sicherlich heißesten Actiongame 2008 durch. Mitte Mai hat Epic einen ersten Videotrailer mit Gameplay-Szenen veröffentlicht – und zieht damit eine Show ab, die ihresgleichen sucht. Kein geringerer als Marcus Fenix zieht die Kamera durch ein eindrucksvolles Tal mitten im schönen Gebirge. Nicht zu Fuß sind er und seine Jungs unterwegs, sondern mit mächtigen Kampf-Trucks. Während also das Vorgängerspiel noch von nervenaufreibenden Deckungskämpfen und infanteristischer Kriegsführung geprägt ist, scheint diesmal schweres Gerät an der Tagesordnung zu sein. »Derricks« heißen die haushohen LKW und sind mit Arbeitsplattformen versehen, auf denen schwere Bohrer angebracht sind – genau das richtige Equipment also, um die Tunnel der Locust zu versiegeln. Formt sich die Action im Vorgängerspiel stets nur aus einer Handvoll dieser widerlich fleischigen Alien-Kreaturen, sind es jetzt ganze Hundertschaften, die unseren geschundenen Planeten zum Einsturz bringen. Ihre Tunnel

untergraben die Erde, ganze Städte stürzen in sich zusammen. Die Bergkette führt zu einem dieser Epizentren. Die Derricks bilden einen Konvoi, sie folgen einem Bergpass – als schließlich die Hölle über sie hereinbricht. Als erster Gegner macht sich ein fliegendes Tentakel-Ungetüm namens »Nemacyst Mortal« an Marcus und Co. heran. Pfeilschnell wie die Wächter aus »Matrix« saust es vom Himmel herab, haftet sich an einen Derrick vor uns, erschüttert ihn mit seinen Metallklauen. Bereits nach drei Sekunden liegt das Gefährt brennend und zerstört am Wegesrand – die Besatzung hatte keine Chance. Einen der Helikopter, die uns eigentlich aus der Luft absichern sollen, ereilt dasselbe Schicksal. Der Nemacyst Mortal hat einige »Reavers« im Gefolge. Diese sehen aus wie fliegende Tintenfische: Ein Locust fungiert als Pilot, der andere als Mann am Geschütz. Links und rechts von unserem Fahrzeug setzen sie sich in die Luft und eröffnen das Feuer, versuchen Marcus' Vehikel mit Rammattacken von der Straße zu drängen. Nach ein paar Magazinen lösen sich die Reavers in Rauch



Teilchenbeschleuniger: Solch heftige Explosionen sind nicht die einzigen Lichtblicke in diesem Effekt-Feuerwerk!

## liveundonline

- Ein mitreißender Mehrspieler-Modus inklusive kooperativem Modus für die Kampagne
- Diverse Download-Inhalte
- Erfolge im Wert von schätzungsweise 1.000 Gamerpoints, mal wild geraten

## MARCUS FENIX RÜSTET FÜR DEN RÜCKSCHLAG

## Locust im Kreuzfeuer

Muss so viel rohe Gewalt wirklich sein? Sparen wir uns vorerst die Diskussionen und erfreuen uns an sehenswerten Details. Zum Beispiel der kompakten Kanone, die dieser übel riechende Brumak bei sich trägt.

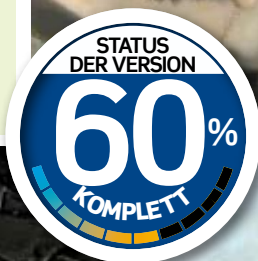
**Fette Biester** stehen diesmal im Zentrum des Interesses. Und warum? Weil sie's kann, die überarbeitete »Unreal Engine 3«. Das Geniale daran: Der Spieler fühlt sich noch

stärker mittendrin in der richtig dicken Schlacht, nicht mehr nur im Vorhof der Hölle wie noch in Teil Eins.

**Die alte** Ausrüstung wird nicht einfach übernommen: Dieses Sturmgewehr ist beispielsweise mit einem zusätzlichen, bläulich schimmernden Visier ausgerüstet. Für das Gameplay heißt das: Gesteigerte Feuerkraft, was angesichts der Locust-Horden auch dringend notwendig ist.

2

3



1



### MASSENWEISE

#### Gegnerscharen

Die komplett überarbeitete Grafik-Engine schiebt Welle um Welle von Gegnern auf den Schirm, eine anhaltende Flut. Die Engine generiert Dutzende von Locust, die manchmal zwar etwas planlos, aber dafür in Furcht einfließenden Mengen über den Bildschirm hetzen. Die Trupps setzen sich immer aus Standard-Locust und »Boomern« zusammen. Letztere sind mit Raketenwerfern bestückt und besser nicht zu unterschätzen. Durch diesen Aufmarsch, diese Bildschirmpräsenz bekommt man vor dem Volk der Locust direkt Respekt, noch viel mehr als bisher. Wenn jemand diesen Horden Einhalt gebieten kann, dann Marcus Fenix und seine Kameraden.

3



2



auf. Szenenwechsel: Auf offener Ebene steht Marcus der Mutter aller Monster gegenüber. Ein »Brumak« erhebt seinen 20 Meter hohen Körper. Auf seinen Schultern trägt er eine Kanone, die er gut von einem Sternenerstörer geklaut haben könnte. Keine Sekunde vergeht, da setzt er auch schon zum Schuss an – der Derrick zur Rechten verglüht im Qualm. Ein anderer, von Locust gekapeter Truck kracht seitlich in den von Marcus, von der anderen Seite krallen sich Enterhaken in das Gerüst der Arbeitsplattform – wir haben Gesellschaft. Marcus schießt den ersten Locust in den Kopf, benutzt seinen Körper als Schutzschild, in dem er ihn sich vor den eigenen Leib hält. Dafür genügt ein Knopfdruck. Eine neue Handfeuerwaffe erlaubt nun auch das Ballern mit nur einer freien Hand. Ein blitzschnelles Feuergefecht: Marcus versenkt Feuer-salven in den Leibern der herannahenden Locust, muss sich dann eines Kugelfängers entledigen. Ein Genickbruch sorgt für keine weiteren Übergriffe, Marcus wirft den nutzlos gewordenen Leib des Locust in hohem Bogen über Bord.

Waffenwechsel. Kettensägen-Bajonett. Den ersten Locust kann Marcus überraschen, kann ihm die am

Gewehrlauf montierten, rotierenden Messer tief ins Rückgrat schieben. Wie gerufen stellt sich ein weiterer Locust in den Weg, nur diesmal selbst ebenfalls mit einem Kettensägen-Gewehr ausgerüstet. Locust gegen Marcus, beide Gegner setzen ihre Motorsägen an, die kreischenden Tötungswerkzeuge verhaken sich, es kommt zum Duell der Kräfte. Eine Einblendung fordert zum heftigen Hämmern auf den B-Knopf auf – Quicktime-Event! Für so ein Duell, warum nicht? Der Locust zieht den Kürzeren, Fenix wischt mit ihm den Boden auf. Im nächsten Moment donnert eine Salve raketenähnlicher Projektile an unserem Truck vorbei; der Brumak macht sich wieder bemerkbar. Aber – was kann man gegen solch ein Monster schon ausrichten? Marcus sieht sich um, bemerkt eine Gatling-Gun auf der Arbeitsplattform. Während der alte Koop-Kumpel namens Dom sich weiter um die Locust-Schwadronen kümmert, zerpflegt Marcus mit der Minigun das hässliche Gesicht des Brumak. Diesen verlässt langsam die Kraft, es regnet Fleischfetzen, die Schädeldecke platzt weg, der Brumak bricht zusammen. Der Sieg über die Locust ist ein Stück näher gerückt. Und so ergibt sich am Ende das Bild eines Action-Dampfhammers, sicher

nicht für zarte Kinderseelen geeignet, dafür kompromisslos ohnegleichen. Ist halt »Gears of War 2«. So wie man es kennt, nur noch größer, spektakulärer, beeindruckender. Und leider auch wieder ein Fall für den Importhändler: Einen Deutschland-Release schließt Microsoft nach aktuellem Stand der Dinge aus. Bedauerlich, weil der Xbox 360 damit hierzulande das spektakulärste Stück Action des Jahres 2008 entginge.

Jan Heinrich

## 360 SAGT ...

Epic hat offenbar alles im Griff. »Gears of War 2« bietet Action Grafik und Technik der Spitzenklasse.

Hitpotenzial 9.5

PREVIEW



Erstmals

**ANGESPIELT**

Nur in 360 Live!

**Publisher/** Sega **Hersteller/** Obsidian Entertainment **Genre/** Action-Rollenspiel  
**Spieler/** 1 **Xbox Live/** nein **Erscheint/** Februar 09

# ALPHA PROTOCOL

WENN DIE MACHER  
GROSSARTIGER  
ROLLENSPIELE WIE  
»KNIGHTS OF THE  
OLD REPUBLIC 2«  
UND »NEVERWINTER  
NIGHTS 2«  
ZUR ERSTEN  
ZURSCHAUSTELLUNG  
IHRER NEUESTEN  
SCHÖPFUNG BITTEN,  
DANN NIMMT MAN DIESE  
EINLADUNG AN. 360 LIVE  
WAR ZU BESUCH BEI  
OBSIDIAN ENTERTAINMENT  
UND WARF EINEN BLICK  
AUF EINE ÄUSSERST VIEL-  
VERSPRECHENDE MISCHUNG AUS  
ROLLENSPIEL-ABENTEUER UND  
AGENTENTHRILLER.

## Lohnt sich's?



Spannende Story, neues Genre, knallharte Action



Kein Mehrspieler-Modus, keine Online-Integration

Die Umgebung könnte nicht treffender gewählt sein: Santa Ana, zirka eine Autostunde außerhalb von Los Angeles. Neben riesigen, sorgfältig aufgereihten Lagerhäusern erstreckt sich am vierspurigen Highway eine friedliche Vorstadt-idylle, die mit staubtrockener Hitze von 35 Grad kämpft. Gefleckte Salamander zischen über den brennendheißen Asphalt der Bürgersteige, auf denen zur Mittagsstunde keine Menschenseele zu sehen ist. Palmen am Straßenrand spenden unzureichenden Schatten. Unüberhörbar das bedrohliche Donnern von Trucks in der trockenen Weite. Wer bereits mit Jack Bauer aus der TV-Aktionserie »24« in diese Art von Schauplätzen eingetaucht ist, weiß, dass die scheinbare Stille trügt. Hinter den Fassaden der Fertighäuser aus Holz und den Motel-Anlagen mit unbenutzten Swimmingpools findet sich ein idealer Brutort für Terroristennetzwerke, die den knallharten Einsatz von Geheimagenten erfordern.

### ROLLENSPIEL-EXPERTISE

Solchen Agenten auf der Spur, navigieren wir unseren Geländewagen mit abgedunkelten Fensterscheiben über die breiten Asphaltpisten des Industriegebiets. Hinter einem der scheinbar so ruhigen Bürogebäude sitzt der Spielentwickler Obsidian Entertainment, der mit »Alpha Protocol« eine neue Genre-Mischung etablieren will. Inspiriert von Jack Bauer, James Bond und Jason Bourne hacken die Entwickler von »Knights of the Old Republic 2« und »Never Winternights 2« die Codezeilen für einen Agententhiller mit Rollenspielelementen. An Erfahrung mangelt es dem Team dabei nicht. Dieselben Leute haben bereits Mitte der Neunziger unter dem Namen Black Isle Studios unter der Hand von

Interplay Rollenspiel-Schwergewichte wie »Fallout«, »Icewind Dale« und »Baldur's Gate: Dark Alliance II« produziert. Wegen finanzieller Engpässe wurden 2003 alle Mitarbeiter entlassen. Die taten sich anschließend zusammen und gründeten Obsidian. Im März 2006 gab man bekannt, dass man mit dem Publisher Sega an einer Rollenspiel-Produktion mit dem Entwicklungsnamen »Project Georgia« arbeitet. Inspiriert durch die Leinwandschläger im Kino, entwickelte sich die Idee für ein modernes Action-Videospiel das um Komponenten aus Rollenspielen aus dem haus-eigenen Erfahrungsfundus erweitert wird.

Ins Spiel startet der gut ausgebildete CIA-Agent Mike Thorton vor allem mit dem Ziel, sich im weiteren Verlauf zu einem erstklassigen Spion zu entwickeln. Dabei erweitert der Hauptcharakter seine Fähigkeiten wie in klassischen Rollenspielen: Also durch Erhöhung der Erfahrungspunkte, Waffen-Upgrades und die Spezialisierung von Agentenfähigkeiten. Die Entwicklung des Protagonisten ist dabei eingebettet in miteinander verkettete Missionen, die einem aber reichlich Freiraum für eigene Initiativen lassen. Den Leuten bei Obsidian scheint es zu fade, die klassische Geschichtsschreibung eines James Bond-Films nachzuerzählen. Der Held muss also keinen terroristischen Bösewicht oder Weltunterdrücker aufhalten.

Stattdessen entschied man sich für die zweite Agenten-Stereotype: Also geht eine Mission komplett den Bach runter und der Held muss untertauchen – in der Agentenfachsprache führt er das »Alpha Protocol« aus. Dabei wird jeglicher Kontakt von der Organisation zum Agenten abgebrochen und dessen Existenz verleugnet, weshalb sich Herr Thorton jetzt alleine durch mindestens sechs Missionen schlagen muss; so viele sind zum

## LORD OF WAR Alles eine Frage der Waffen

Das Waffenarsenal ist nicht gerade klein. Die Grafiker bei Obsidian kümmern sich momentan um ihre Hausaufgaben im Motion-Capturing-Raum, an dessen Wänden sich unzählige Handfeuerwaffen finden. Intern sind bei Obsidian heiße Diskussionen darüber entbrannt, ob man dem Spieler das Aufsammeln der Waffen von getöteten Gegnern gestatten sollte. Die Mehrheit der Mitarbeiter hat sich dagegen entschieden. Allerdings nicht aus moralischen Gründen, sondern weil die Ausrüstung feindlicher Wachleute nicht an die Klasse der Luxusknarren aus Schwarzmarktbeständen heranreicht. Da stellt sich doch unweigerlich die Frage, wie viel Prozent der Rollenspielanteil ausmacht, und was für die Action übrig bleibt. Laut Chris Parker liegt das Verhältnis bei rund 30 zu 70 Prozent – mit Schwerpunkt Action.



### liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne jede Mehrspieler-Option ■ Zusätzliche Inhalte via Download wären in Obsidians Interesse, wie uns Chris Parker im Interview verrät. Die Verhandlungen mit Publisher Sega laufen diesbezüglich bereits, obwohl dergleichen in der aktuellen Geschäftsplanung noch nicht vorgesehen ist

jetzigen Zeitpunkt zumindest angekündigt. Zum Überleben stützt sich Mike auf ein umfangreiches Personen-Netzwerk, dem er als Gesetzloser auf der Flucht vertrauen muss. In eigens eingerichteten Unterschlüpfen muss er sich für die Missionen ausrüsten. Hilfe steht ihm sporadisch durch ehemalige Kontaktpersonen aus Agentenzeiten zur Verfügung. Die Geschichte führt Mike in die verschiedensten Einsatzgebiete rund um die gesamte Erde. Um dem Spieler ein breites Spektrum an abwechslungsreichen Orten aus der Gegenwart zu präsentieren, dient daher nicht wie bei »Grand Theft Auto« oder »Assassin's Creed« ein eher überschaubares Areal als Kulisse, stattdessen sind's Metropolen aus aller Welt.

#### OHNE VIELE WORTE WIRD'S NICHTS

Auf die schweigsame Tour kommt man dem Rätsel der vermeintlichen Verschwörung aber wohl eher nicht auf die Schliche. Obsidian legt Wert auf Kommunikation. Die Dialoge mit den Gesprächspartnern funktionieren nach dem so genannten »Dialogue Stance System«: Der Spieler wählt also nicht zwischen verschiedenen Antwortmöglichkeiten, sondern bringt eine generelle Einstellung zu gewissen Themen zum Ausdruck. Parallelen zum ähnlich gearteten Science-Fiction-Rollenspiel »Mass Effect« sind keineswegs zufällig. In »Alpha Protocol« steht einem eine gewisse Zeitspanne zur Verfügung, innerhalb derer man seinen Standpunkt finden und als Antwort zum Besten geben kann. Zur Auswahl stehen flapsige Sprüche, aggressives Nachfragen oder professionelles Verhören. Das führt zu verschiedenen Konsequenzen des Gesprächsverlaufs

und unterschiedlichen Reaktionen des Gegenübers. Das Dialogsystem soll jedoch nicht demotivieren, weshalb zwar keine »falschen« Antworten möglich sind, aber unterschiedliche Verzweigungen und Spielverläufe sehr wohl.

Chris Parker ist als leitender Produzent und teilhabender Geschäftsführer von Obsidian hauptverantwortlich für die Arbeiten an »Alpha Protocol«. Er erklärt uns an einem Beispiel, wie die Geschichte unter dem Einfluss von Kommunikation und Handlung sich verändern kann. In einer der ersten Missionen trifft Mike Thorton am Ende seines Auftrages eine Person, die entweder getötet werden kann, oder aber auch vorbildhaft im Stile eines Ex-CIA-Agenten verhaftet, oder für privates Kopfgeld wieder laufen gelassen werden. Diese unterschiedlichen Wahlmöglichkeiten führen dazu, dass man durch das Ausschalten der Person Zugang zu exklusiven Items bekommt, Punkte für ehrenhaftes Verhalten erhält oder ab sofort einen Typen kennt, der dem Helden moralisch verpflichtet ist und ihm deshalb zum Beispiel als Händler ganz spezielle Objekte verkauft.

Das Spiel ist nicht zuletzt durch ein bisschen Geheimniskrämerei geprägt. Einer der Dreh- und Angelpunkte für jede Mission ist ein geheimer Raum, wo sich Agent Thorton mit Waffen ausrüsten kann. In diesem Quartier gibt es mit E-Mail, Internet, TV und Radio eine breite Auswahl an Feedback-Systemen. Sollten sich im Lauf eines Einsatzes Kollateralschäden nicht vermeiden lassen, wenn etwa Zivilisten verletzt oder getötet werden, dann werden diese Taten mit hoher Wahrscheinlichkeit im lokalen TV-Sender gesendet. Und dieses

“ IM SPIEL VERWENDEN WIR DEN EURO ALS WÄHRUNG. MUSS ICH EUCH ERKLÄREN WARUM? ”



IM GESPRÄCH MIT CHRIS PARKER, LEITENDER PRODUZENT

#### 360 LIVE: Wann hat Obsidian mit den Arbeiten an »Alpha Protocol« begonnen? Welche Ideen stecken dahinter?

**CHRIS PARKER:** Die Idee und das Konzept sind Mitte 2005 entstanden. Richtig angefangen haben wir im Frühjahr 2006 mit einem Team von zirka 15 Leuten. Damals traten wir auch in Verhandlungen mit verschiedenen Publishern. Den ersten Prototyp stellten wir vor 14 Monaten fertig. In solch einer Entwicklungsphase werden allerlei Ideen durchgesprochen, verworfen und umgeschrieben. Beispielsweise haben wir unser ursprüngliches Rollenspiel-System vor zirka einem Jahr noch einmal durchdacht und dann komplett überarbeitet. Derzeit steuern wir auf einen Verkaufsstart im Februar 2009 hin. Zumindest hat Sega gesagt, dass ich das verbreiten soll.

#### 360 LIVE: Obsidian bastelt derzeit ja auch am »Alien«-Rollenspiel. So alles in allem, würden Sie »Alpha Protocol« als das derzeit größere Projekt von Obsidian umschreiben?

**CP:** Das hängt davon ab, wie man Größe definiert. »Alpha Protocol« ist mit Sicherheit das Projekt mit den meisten Mitarbeitern. »Neverwinter Nights 2« war vielleicht das größer angelegte Projekt, was Editor, Mehr- und Einzelspielermodus sowie Online-Community angeht. Aber die Qualität ist überhaupt nicht vergleichbar. Gerade wenn wir über die interaktiven Elemente von »Alpha Protocol« sprechen, dann denke ich handelt es sich tatsächlich um das Größte, was wir bei Obsidian je gemacht haben.

#### 360 LIVE: Mit welchen Konkurrenztiteln wird sich »Alpha Protocol« messen müssen?

**CP:** Im Kern sehe ich »Alpha Protocol« als Rollenspiel. In diesem Genre liegen die Wurzeln von Obsidian. Als direkten Konkurrenten sehe ich da natürlich »Fallout 3« von Bethesda, ein wunderschönes Stück Software. Ich sprach kürzlich mit den Programmierern. Sie haben mir bestätigt, dass das Spiel nicht vor Weihnachten 2008 fertiggestellt ist. Das zwingt uns möglicherweise zu einem zeitnahen Starttermin. Nichtsdestotrotz werden wir uns auch mit »Mass Effect« messen lassen müssen.

#### 360 LIVE: Abschließend, wie viel Spielzeit darf man sich erwarten?

**CP:** Meine von Sega genehmigte Antwort auf diese Frage lautet, dass beim schnellstmöglichen Durchspielen ungefähr die Dimensionen von »Mass Effect« erreicht werden. Das ist notwendig, da wir uns in einem ähnlichen Genre bewegen. Sagen wir's so: Bei der Basisbehandlung bieten wir vielleicht etwas mehr als »Mass Effect« an, bei den Nebenaufträgen etwas weniger.

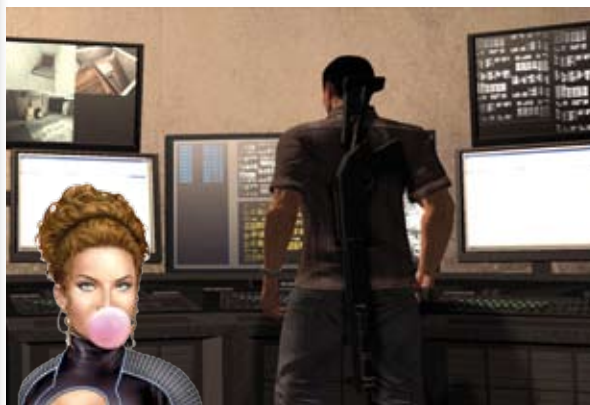


## DER MEISTER SPRICHT

### Chris Parker über ernst gemeinte Drogenverkäufe

„Ein funktionierendes Wirtschaftssystem ist uns sehr wichtig. Da gehört zum Beispiel dazu, dass wir den Euro als Währung einbauen. Ich muss euch Europäern nicht erklären wie der Dollar gerade steht? Außerdem gibt das dem Ganzen ein internationales Flair. Letztlich bildet das Wirtschaftssystem einen Teil der Faszination und der Illusion, dass man sich durch eine glaubwürdige Umwelt bewegt. Wir wollen den Spieler anspornen, dass er von sich aus die Gegend erkundet. Deshalb belohnen wir die Suche nach Wertgegenständen, die außerhalb der Standard-Missionen zu finden sind. Wer Diamanten oder Drogen findet, kann sie verkaufen. Für einige Gegenstände gibt es ein automatisches Verkaufssystem, andere müssen zum Verkauf freigegeben werden. Wir versuchen für all das eine möglichst handliche Bedienung zu entwickeln.“

”



Nachrichtenprogramm wiederum flimmert im Sonderquartier über den Fernseher. Auf diesem Weg lässt sich vielerlei Nützliches und weniger Nützliches in Erfahrung bringen, beispielsweise wird über auffällige Großbestellungen an Waffen vom Schwarzmarkt berichtet. Das wäre dann Publicity, die man vermeiden sollte. Das Beispiel verdeutlicht aber, dass »Alpha Protocol« nicht zuletzt auf den Pfeilern Ökonomie und Wirtschaft aufbaut. So steht dem verstoßenen Spion nicht mehr der Zugang zu den neusten Technikspielereien frei. Er muss sie selbst beschaffen. Die Ausrüstung wird über Missionsziele und durch moderne Schatzsuchen finanziert. Dazu gilt es, versteckte Banktresore aufzuspüren oder konfiszierte Drogen auf dem Schwarzmarkt zu versilbern. Diese Finanzspritzen werden in Zusatzausrüstung investiert oder im Bankkonto deponiert.

### SCHLEICHEN ODER STECHEN

Zwei Missionen konnten wir exklusiv begutachten. Sie zeigen bereits ein gewisses Spektrum der Möglichkeiten auf, die »Alpha Protocol« letztlich prägen sollen. Der erste Auftrag findet innerhalb eines Bürokomplexes statt, aus dem möglichst lautlos im Stealth-Mode Computerdaten von Festplatten heruntergeladen werden müssen. Im Rechenzentrum lassen sich auch die Überwachungskameras deaktivieren, das ist beim Umherschleichen enorm hilfreich. Alle mechanischen Tätigkeiten, wie das Öffnen von Schlössern, das Hacken von Computerpässwörtern oder die Sabotage von feindlichen Geräten, werden mit Hilfe von Mini-Spielen aufgewertet. Das Wachpersonal sollte umlaufen oder möglichst ohne viel Aufsehen um die Ecke gebracht werden.

Das zweite Level ist schon deutlich actionlastiger. Das Ziel: Eine verschleppte Geisel aus einer von Feinden besetzten Bergregion befreien. Damit die wichtigen Informationen, die der Gefangene bei

## IN ALLER WELT ZU HAUSE

Es gibt gute Gründe, warum Obsidian in Rom eine romantisch gelegene Hotelanlage ins Spiel integriert. Ohne jetzt zu viel zu verraten, sind je nach Dialogverhalten gegenüber etwaigen Gesprächspartnerinnen auch romantische Techtelmechtel denkbar – der Agentenberuf bringt so was mit sich. Outfits werden entsprechend der Missionen angepasst, natürlich auch in Kampfsituationen. Im Stealth-Modus bei Nacht sind dezente Farbtöne vorteilhaft wenn man die Wachen möglichst unauffällig ausschalten will. Detailliertes Leveldesign innerhalb von Gebäuden ist genauso selbstverständlich wie große Fernsicht in den Außenwelten. Aus der Third-Person-Perspektive heißt es: Mike Thorton gegen den Rest der Welt.



Obsidians Agententhriller führt den Spieler an exotische Schauplätze in aller Welt



Wie mit etwas Fantasie auf diesem Bild zu erkennen ist, bezeichnet der Name »Obsidian« ein vulkanisches Gesteinsglas. Auf den Namen kamen die fünf Gründer und ehemaligen Interplay-Angestellten bei einem Brainstorming in Chris Parkers Haus. Die anderen Vorschläge waren Three Clown Software und Scorched Earth

sich trägt, nicht verloren gehen, begegnet man den gegnerischen Brigaden mit dem Scharfschützengewehr auf entfernte Distanz; Pistole und Nahkampftechniken werden direkt am Kontrahenten erprobt. In geschmeidiger Animation geht Agent Thorton bei Schusswechseln in Deckung und erwidert das Feuer blind, auch ohne über das Objekt zu schauen, hinter dem er sich verschanzt. Thortons Faustkampf-Technik ist ebenfalls nicht zu verachten. Die Lebensanzeige lässt sich durch eine zusätzliche Rüstung verstärken, wobei sich die Energien zumindest nach geringem Beschuss noch automatisch erholen. Sobald aber die zentrale Lebensleiste angeknabbert wird, hilft nur das Einsammeln von Energiepaketen – ein System, das Action-Freunden beispielsweise aus »Halo« vertraut ist. Grafisch reizt »Alpha Protocol« allerdings bei weitem noch nicht sein Potenzial aus. Das liegt zum großen Teil wohl am frühen Status des Projekts. Die Ambitionen der Obsidian-Crew sind jedenfalls beachtlich. Beispielsweise werden alle Charaktere via Motion-Capturing erfasst und animiert, ähnliches gilt für alle Waffen und Mordinstrumente. Das

hauseigene Audiostudio zeigt sich verantwortlich für die bereits zum jetzigen Zeitpunkt hohe Sprachqualität der Dialoge. Hierfür stehen den Entwicklern professionelle Film- und Sprechschauspieler aus Hollywood zur Seite.

Obsidian wagt mit »Alpha Protocol« einen mutigen Schritt in ein neues Genre. Die Verbindung von klassischem Rollenspiel und modernem Agenten-Thriller könnte eine ganz neue Zielgruppe erschließen. Die Ansätze zur Geschichtenerzählung, das großartige Dialog-System und die sehr hörenswerten Dialoge geben derzeit die Marschrichtung vor. Optisch muss das Game noch nachlegen. Aber wir haben keine Zweifel, dass genau das passieren wird. Schließlich hat Obsidian noch ein dreiviertel Jahr, einen straffen Plan und jede Menge Engagement auf seiner Seite. Alles andere als ein richtig packender und prickelnder Mix aus James Bond, Jason Bourne und Jack Bauer würde uns sehr überraschen.

**Alexander Olma/rl**

Mit geschmeidiger Athletik versteckt sich Thorton hinter allem, was Pistolenkugeln abfängt. Aus der Deckung lässt es sich blind feuern, wenn auch nur sehr ungenau



Erscheint/ November 08

## AUF EINEN BLICK

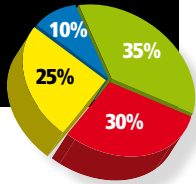
**Publisher/** Ubisoft  
**Hersteller/** Ubisoft Montreal  
**Genre/** Action-Abenteuer  
**Spieler/** 1 - 2  
**Xbox Live/** ja

## KURZ & KNAPP

Ein Action-Abenteuer voll Mythen und Mysterien

## DAS STECKT DRIN

■ Prinz  
■ Prinzessin  
■ Tausend  
■ und eine Nacht



# PRINCE OF PERSIA

Die Rückkehr des »Prince Of Persia« steht kurz bevor.

**Richard Löwenstein** berichtet exklusiv über ein sagenhaft schönes Orientmärchen aus tausendundeiner Nacht

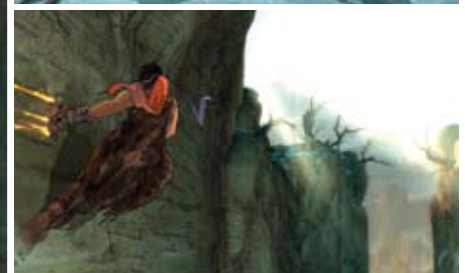
**D**as Internet-Lexikon Wikipedia listet 59 Spiele mit Cel-Shading-Grafik, darunter viele kommerzielle Flops. Spiele mit diesem recht ungewöhnlichen Look haben bisher immer heftige Debatten ausgelöst. Und dennoch: Genau darauf setzt das Comeback eines Charakters, den wir seit Jahren vermisst haben. Ein Held, der sich 1989 erstmals mit scharfen Klingen und geschmeidiger Athletik in unser Herz gekämpft hat. Die Figur, die uns zwischen 2003 und 2005 in insgesamt drei wunderschönen Action-Abenteuern den Atem geraubt und manchmal auch den Geduldsfaden strapaziert hat: Der »Prince Of Persia« ist zurück. Oder besser gesagt sein Zwillingsbruder, wenn man so will. Denn tatsächlich erzählt das Spiel eine komplett neue Geschichte mit einer komplett neuen Heldenfigur. Der neue Held beginnt als Wanderer, als orientalischer Desperado ohne festes Ziel. Kein armer Mann, das signalisiert seine Kleidung. Die Leintücher aus roten und purpurnen Farbstoffen, aus denen sich der Held seinen Turban und seine Rida für den Oberkörper schlingt, weisen auf eine noble Herkunft hin. Gleichwohl trägt er feste Ledersanda-

len, wertvoll eher in dem Sinne, als dass sie Füßen und Unterschenkeln im Kampf als Schutz dienen. Dieser Mann lebt für den Augenblick, für den nächsten Herzschlag. Er erwartet die Gefahr, den nächsten Sprung, die nächste Herausforderung. Und doch wird er sich auf seiner Reise weiterentwickeln. Das neue »Prince Of Persia« berichtet davon, wie der Wanderer zum Thronfolger aufsteigt.

Doch das Spiel erzählt alles andere als ein Märchen aus tausendundeiner Nacht. Der Wanderer findet sich in einer Welt wieder, die von Kräften des Bösen zersetzt wird. Fantasy trifft auf Mythos und Aberglaube, der Hüter des Lichts trifft auf die Kreatur aus der Finsternis. Ormazd gegen Ahriman, so lautet die Paarung im Zwist der Götter. Der Hass der beiden Ungleichen greift auf die reale Welt über, nicht im gedanklichen Sinne, sondern als greifbare Substanz, die Ubisoft im Englischen als »The Corruption« bezeichnet. Solange sich Ubisoft auf keinen deutschen Begriff festlegen mag, nennen wir diesen Stoff »Die Verderbnis«. Ahrimans Kreaturen überschwemmen die Welt, die Verderbnis verbreitend, die von

## Lohnt sich's?

- ⬢ Vielversprechende Technik, überzeugendes Gameplay-Konzept
- ⬢ Bleibt zu hoffen, dass der mutige Grafikstil Akzeptanz findet



Goldene Kuppeln, weite Schluchten, große Sprünge: Der Prinz in seinem Element

**liveundonline**

■ Bisher hat Ubisoft noch nichts über einen Online-Modus gesagt ■ Wir wären aber gar nicht überrascht, wenn es da was geben würde ■ Außerdem kann man natürlich die Standards erwarten: Dashboard-Kosmetik, Gamerpics, Gamerpoints

**CEL-SHADING-LOOK**

## Des Prinzen neue Kleider

Huch, was ist das denn für ein Grafikstil? Das neue »Prince Of Persia« wendet sich dem sogenannten Cel-Shading zu. Der Look mit den charakteristischen schwarzen Kontraststrichen um die Figuren erinnert an Handgezeichnetes; die harten Züge der Figuren werden durch feine Poren, Narben und Strukturen auf der Haut betont; die Kulissen sollen durch kleinteilige Detailarbeit wie zum Greifen plastisch wirken. Cel-Shading lebt aus der Bewegung, also entstehen sämtliche Animationen, Sprints und Sprünge, Kämpfe und Klettereien in aufwendiger Handarbeit, werden Übergangs- und nahtlos mit Kamerafahrten und Dialogszenen verknüpft. Als Ausgangsbasis dient eine angepasste Grafik- und Animations-Engine aus »Assassin's Creed«, komplettiert durch interessante visuelle Effekte: »Wrinkle Maps« zum Beispiel. Wenn sich der Körper einer Figur bewegt, sorgen »Wrinkle Maps« dafür, dass die den Körper umhüllenden Textilien realistisch fallen, knittern, sich dehnen und verknäuteln – auch in den Details, zum Beispiel bei den Stofffalten, die Ahrimans Kreatur rechts vom Leib hängen. »Indirect Lighting« wiederum vervollkommen die Wirkung von Licht und Schatten: Die Technik simuliert die indirekten Lichtreflexionen, die sich auf feinporig strukturierten Oberflächen ergeben – was im Ergebnis ein interessantes Aufeinanderprallen unzähliger Lichtquellen zur Folge haben dürfte. Dass eine Technologie namens »Occlusion« die dazu passenden Schatten auf alle Strukturen zeichnet, ist da nur folgerichtig.



allem und jedem Besitz ergreift. Die Menschheit geht vor die Hunde. Nur einer kann die Verwandlung in einen Hort der Hölle umkehren: Der Wanderer stellt sich der Bedrohung entgegen, gemeinsam mit seinen Säbeln, seiner ungeheuren Athletik und vielen weiteren Fähigkeiten, von denen Ubisoft einige entscheidende allerdings vorerst noch im Verborgenen halten mag.

Die Zeit beeinflussen, sie zurückdrehen oder stoppen, das scheint jedenfalls nicht mehr zum Repertoire zu gehören. »Dem Sand der Zeit kommt keine Rolle mehr zu«, erzählt Ben Mattes, der als Produzent für den Entstehungsprozess des Prinzen-Comebacks verantwortlich ist. »Wir sind uns aber natürlich im Klaren darüber, dass der Sand der Zeit einer der Gründe ist, warum sich die letzten Prince Of Persia-Titel so einzigartig anfühlen. Alles, was ich momentan sagen kann, ist, dass wir das Gameplay neu ausrichten werden. Mit einer

neuen Idee, die das Gameplay mindestens ebenso sehr prägen wird wie das dem Sand der Zeit gelungen ist.«

### GEHIRNTRAINING

Die Liste der Mitarbeiter an diesem Fantasy-Märchen liest sich wie ein Wer-kann-was der Spielebranche. Die Teammitglieder haben bereits an »Sands Of Time« gearbeitet, an »Beyond Good And Evil«, »Arx Fatalis«, »Nightmare Creatures«, »Peter Jackson's King Kong«, »Far Cry Instincts«, »Dark Earth«, »Myst IV« und »Splinter Cell«. Mathieu Latulippe zum Beispiel hat als Animationsleiter der Vorzeige-Produktion »Assassin's Creed« schöne Beine gemacht. Und Ben Mattes wiederum weiß seit seiner Zeit als Produzent von »The Two Thrones«, was so ein Prinz alles an sich haben muss, damit er eine verzaubernde Wirkung ausübt. Das neue »Prince Of Persia« wird durch heftige Kämpfe geprägt »

„WIR WOLLEN DIE KONZEPT-ARTWORKS MÖGLICHST UNVERFÄLSCHT IN DIE 3D-WELT ÜBERTRAGEN“



## Ben Mattes

### UNTER VIER AUGEN

Der Produzent von «Prince Of Persia» über Cel-Shading, Jordan Mechner und warum der Prinz mehr draufhat als Altaïr

#### 360 LIVE: LAUT BESCHREIBUNG VERÄNDERT SICH DIE UMWELT IM SPIELVERLAUF. WAS IST DER ZWECK DER ÜBUNG?

**BEN MATTES:** Der Spieler soll sich direkt mit der Story verbunden fühlen. Er soll unmittelbar spüren, dass seine Taten eine Wirkung auf die Umwelt haben. Man wird hervorgehobene Aussichtspunkte besuchen können, wird sich auf ein Riff oder einen Felsvorsprung stellen und die Welt um sich herum betrachten können. Wer das tut, wird genau erkennen, welche Teile der Welt vom eigenen Tun profitieren und welche noch im Griff der Verderbnis sind.

#### 360 LIVE: DER GRAFIK-STIL SCHEINT UNS RECHT MUTIG. IMMERHIN HAT SICH UBISOFT AM CEL-SHADING-LOOK SCHON MAL DIE FINGER VERBRANNT – ICH SAG NUR »XIII«.

**BM:** Wir wollen die Konzeptartworks möglichst unverfälscht in die 3D-Welt übertragen. Wir setzen unseren Schwerpunkt lieber auf eine prägnante

Machart und weniger auf eine oberflächliche Zurschaustellung von Technologie, die einige andere Videospiele bevorzugen. Dabei setzt sich der Held aus der rund 13-fachen Polygonzahl zusammen als in den letzten »Prince Of Persia«-Spielen, sogar mehr als Altaïr aus »Assassin's Creed«. Jedes Detail in seinem Gesicht, seiner Kleidung, seinen Werkzeugen wird in der neuesten Grafiktechnologie glänzen.

#### 360 LIVE: INWIEWEIT IST JORDAN MECHNER AN DER ENTWICKLUNG BETEILIGT, DER SCHÖPFER DES ORIGINALS?

**BM:** Wir halten ihn zwar regelmäßig auf dem Laufenden, aber er ist nicht direkt in die Entwicklung des Spiels eingebunden. Er hat gerade alle Hände voll zu tun mit einem anderen spannenden Projekt: Ihr habt ja vielleicht gehört, dass Disney die Verfilmung von »Sands Of Time« für 2009 vorbereitet...

#### 360 LIVE: DAS LETZTE »PRINCE OF PERSIA« MIT DEM UNTERTITEL »THE TWO THRONES« IST JA

#### NICHT ZULETZT DURCH SEINEN HOHEN SCHWIERIGKEITSGRAD AUFGEFALLEN. KANN MAN SO ETWAS DEM MODERNEN GELEGENHEITSSPIELER ZUMUTEN?

**BM:** Trotz unzähliger Playtests und monatelangem Feintuning mag ich nicht widersprechen: Manche Leute fanden »Two Thrones« wirklich zu schwer. Diesmal konzentrieren wir uns noch mehr auf Handlichkeit und Zugänglichkeit. Wir greifen auf Gameplay-Mechanismen zurück, durch die sich der Gelegenheitsspieler wie ein König fühlt. Gleichzeitig binden wir aber jene Raffinesse ein, die sich Hardcore-Gamer wünschen. Ich weiß nicht, ob dann letztlich jeder das neue »Prince Of Persia« durchspielen kann. Aber wir tun unser Bestes.

#### 360 LIVE: DAS SPIEL WURZELT JA IN DER TECHNIK, DIE FÜR »ASSASSIN'S CREED« ENTWICKELT WURDE. WIRD DIE UMWELT VERGLEICHBAR OFFEN STRUKTURIERT SEIN?

**BM:** Bei »Assassin's Creed« kannst du ja im Prinzip herumlaufen, wo du magst. Ich betrachte »AC« daher als Sandbox-Game, unseres nicht. Allerdings handelt es sich genauso wenig um eine streng geradlinige Angelegenheit, wie das die letzten drei »Prince Of Persia«-Titel sind. Der Spieler wird gewisse Freiheiten haben, sich eigene Wege zu suchen. Er entscheidet damit auch darüber, wohin sich die Story entwickelt.



Deckung, blocken, den Gegner umgehen, ihm im richtigen Sekundenbruchteil den Säbel in den Leib rammen, ganz ohne Hack'n'Slash: Das Kampfsystem übernimmt Elemente aus dem Beat'em-Up-Genre

» sein, auch durch spannungsreiche Geschicklichkeitstests. Wie ein Akrobat rennt der Prinz an Wänden hoch, hangelt von Sims zu Sims, hechtet von einer Fahnenstange zur nächsten. Das athletische Repertoire des Prinzen umfasst viele bekannte Moves, einige Aktionen springen jedoch zugunsten neuer Aktionen über die Klinge. Viele Prüfungen stellen das Timing und das Geschick des Spielers auf die Probe, andere eher Köpfchen und Orientierungssinn. Der Held dringt erneut in gewaltige Kammern vor, die nur einem Zweck dienen – das Denken des Spielers ankurbeln, ihn zur Lösung raffinierter Licht-, Schatten- und Schalterpuzzles motivieren. Inwieweit sich dem Prinzen wieder hinterlistig gestaffelte Dornenfallen, Kreissägen und Falltüren in den Weg stellen, bleibt abzuwarten. Ein großer Teil der Entwicklungsenergien fließen in die KI ein. Sie dient als Grundlage für spannungsvolle Kämpfe, aber auch für den Aufbau eines Beziehungsnetzes, das das Schicksal des Helden mit dem seiner Freunde, Verbündeten und Gegner verknüpft.

Und das ergibt am Ende eine profilierte, einprägsame, unverwechselbare und charakterfeste Heldenfigur, wollen wir hoffen. Auch die Umgebung soll kaum mehr zu erkennen sein. Die Einkerkung des Prinzen zwischen den engen Mauern von Gassen

#### KRALL IHN DIR

#### Der Dornen-Handschuh



Ein Kennzeichen des neuen Prinzen ist sein Dornen-Handschuh. Den bringt er im Kampf, aber auch bei akrobatischen Aktionen zum Einsatz: Wenn der Held an einer Mauer herabstürzt, bohren sich die Krallen des Handschuhs ins Mauerwerk und bremsen den Fall. Schluchten meistert der Prinz indem er an die angrenzende Felsenwand heranspringt und sie seitlich überrennt. Der Dornen-Handschuh spendet aber auch Schutz: Blitzschnell, wendig, mit messerscharfen Krallen und einem ebensolchen Blick meuchelt der Prinz die von der Verderbnis befallenen Kreaturen. Freilich hat er aber auch Säbel und Messer dabei.





## KAMPFSYSTEM

### Prinz Calibur IV?

Im Kampf bringt der Prinz die für einen Adeligen aus dem Morgenland typischen Waffen zum Einsatz:

Messer und Säbel. Laut Hersteller soll das Kampfsystem durch das Tempo, die Tiefe und die Strategie geprägt sein, die sonst eher für das Beat'em-Up-Genre typisch sind.

**Kamerafahrten,** visuelle Spezialeffekte und Soundeffekte sollen die dramatischen Szenen innerhalb einer Auseinandersetzung unterstreichen.

Die Kampfszenen sollen den besten Kinoszeneen ebenbürtig sein.

Die Gegner nutzen die Umgebung zu ihrem Vorteil, zwingen den Spieler zur schnellen Beurteilung der Situation und zur schnellen Reaktion. Die Künstliche Intelligenz bildet einen Entwicklungsschwerpunkt – der Spieler soll das Gefühl haben, er könne die Kämpfe wirklich steuern und lenken.



und Palästen hat ein Ende. Diesmal sollen sich große Teile der Action auf großflächigen Ebenen abspielen, das Auge wird über weite Landschaften schweifen können. Eine großartige Welt der Fantasie und der Mythologie, so schwärmerisch liest sich das in der Hersteller-Beschreibung. Wer erfolgreich gegen die Verderbnis kämpft und sie besiegt, gibt der Welt ihre ursprüngliche Schönheit zurück. Wir hoffen auf Landschaftsbilder, die einem das Herz aufgehen lassen, ähnlich wie nach den Turmklettereien in »Assassin's Creed«.

### ARABISCHE SCHÖNHEITEN

Große Momente sollen also eine Stärke des neuen »Prince Of Persia« bilden, eingebunden in eine wirkungsvolle Geschichtenerzählung. Um vom dramatischen Schicksal des Prinzen zu berichten, kommen die Stilmittel der besten Hollywood-Produktionen zum Einsatz:

Rückblenden, Kamerafahrten und Rendervideos in Kinoqualität. Dass die Filme nahtlos in die Action übergehen und die Sinne des Betrachters somit ins Spielerlebnis reinziehen, davon ist auszugehen – das hat schließlich auch schon bei »Assassin's Creed« geklappt. Doch auch wenn Story und Gameplay grundsätzlich eher geradlinig geprägt sind, bleibt dem Spieler doch Freiraum für eigene Entscheidungen. Es gibt mehrere Wege zum Ziel und jeder davon beeinflusst die Umgebung und den Ausgang der Handlung auf andere Art und Weise. Der Wanderer trifft auf seiner Reise eine Reihe von NPCs, einige sind menschlich, andere nicht, aber alle werden ausführlich charakterisiert und geschildert. Sie alle verwickeln die Heldenfigur in ein Geflecht aus Antrieben und Motiven, die letztlich eine Geschichte ergeben. All die losen Enden miteinander verknüpfen, das ist die Aufgabe des erzählerischen Leiters

Andrew Walsh. »Es macht echt Spaß mit dem Kerl zu arbeiten«, beschreibt Ben. »Für ein Projekt wie unseres brauchst du keinen Drehbuchautor. Du brauchst eher einen erzählerisch starken Gamedesigner, wenn ich das mal so sagen darf. Andrew kann genau das.« Also abwechslungsreiche Action, verwurzelt in einer vielschichtigen Story, alles auf erwachsen getrimmt? Sieht so aus. Zumal es überhaupt nicht überraschend käme, wenn dem Wanderer einige orientalische Schönheiten über den Weg liefen und wenn die Kamera diese Begegnungen aussagekräftig ins Bild rücken würde. Wäre ja nicht das erste Mal.

**Richard Löwenstein**

**360 SAGT ...**

Charismatischer Held, feine »Assassin's Creed«-Technik:

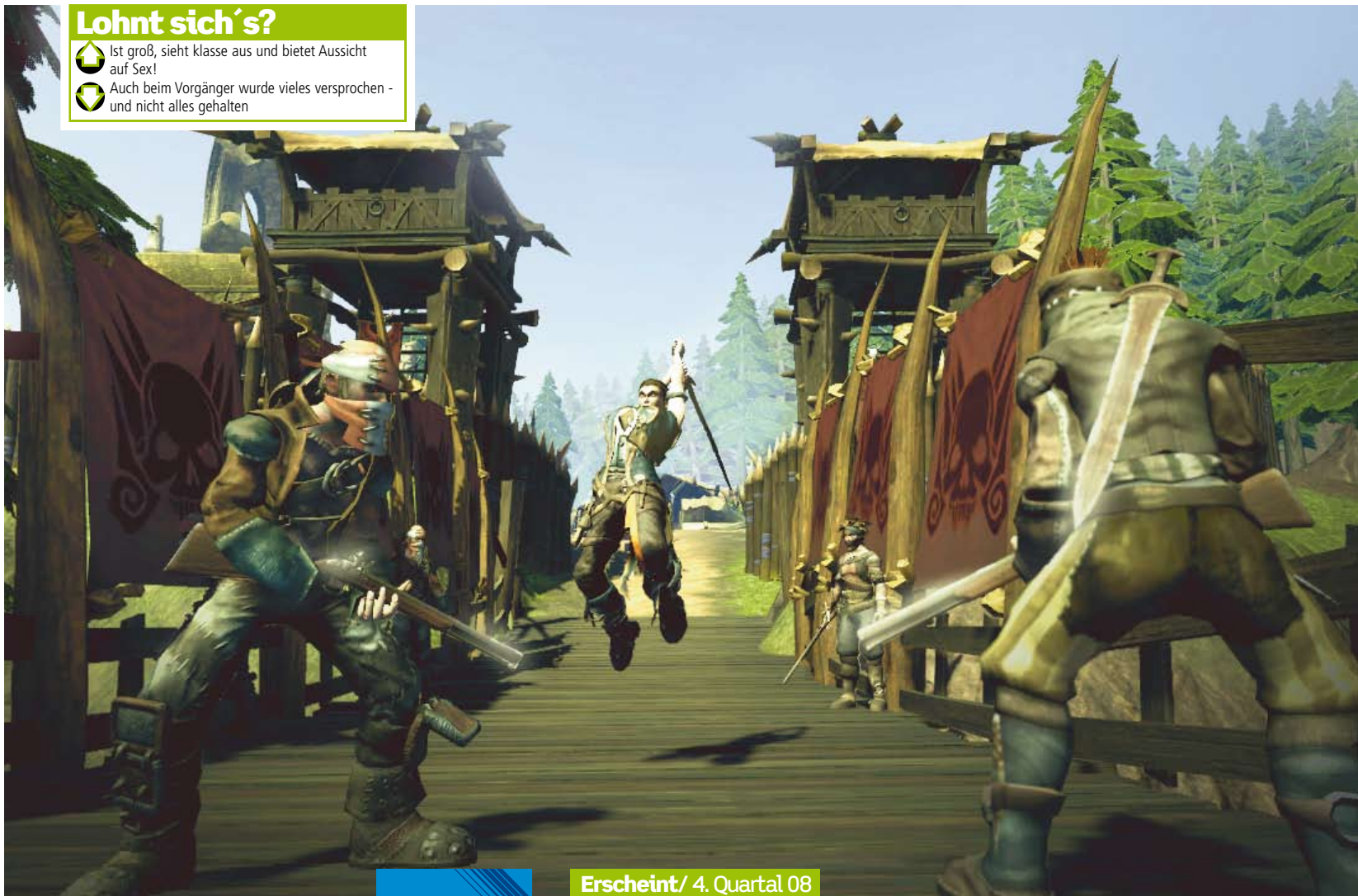
Klingt wie ein spielbares Märchen aus tausendundeiner Nacht

Hitpotenzial 8.5



## Lohnt sich's?

-  Ist groß, sieht klasse aus und bietet Aussicht auf Sex!
-  Auch beim Vorgänger wurde vieles versprochen - und nicht alles gehalten



Erscheint/ 4. Quartal 08



Zehnmal größer und doppelt so viele Details: Die Grafikengine von »Fable« soll die Möglichkeiten der Xbox 360 weitgehend ausreizen

## AUF EINEN BLICK

**Publisher/**

Microsoft

**Hersteller/**

Lionhead

**Preis/** ab 60 Euro

**Genre/** Action-Rollenspiel

**Spieler/** 1 - 2

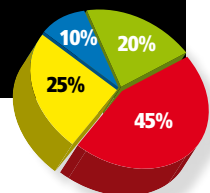
**Xbox Live/** ja

## KURZ & KNAPP

Hält hoffentlich alle Versprechen des Vorgängers

## DAS STECKT DRIN

-  Welt erforschen
-  Monster kloppen
-  Familie gründen
-  Online-Arbeitsamt aufsuchen



# FABLE 2

Episches Rollenspiel mit Familienanschluss

Im Jahre 2004 veröffentlichte das Lionhead Studio mit »Fable« eines der meist erwarteten Rollenspiele des Jahres. Doch das fertige Produkt hielt längst nicht alle Versprechen, die der ambitionierte Spieldesigner Peter Molyneux im Vorfeld gegeben hatte. Mit dem Nachfolger will er die Scharte nun wieder auswetzen und alles besser machen. Und wir wissen: Peter Molyneux ist kreativ, er ist optimistisch, aber er ist ganz bestimmt kein Lügner – kann höchstens sein, dass manchmal der Gaul mit ihm durchgeht, wenn er von seinen Plänen und Visionen erzählt.

Die Hintergrundstory liegt derzeit allerdings noch arg im Dunkeln, aber mit etwas Fantasie mag man sich ausmalen, dass es wohl um Ehre, Blut und Rache gehen wird. Bekannt ist lediglich, dass der Nachfolger 500 Jahre nach dem ersten Teil einsteigt. Erneut wird man sich einen Charakter erschaffen können, um ihn bis ins Rentenalter durch alle Höhen und Tiefen des Abenteuerlebens zu führen. Und das soll rund 60 Jahre Spielzeit in Anspruch

nehmen, genug Zeit also, um mitzuerleben, wie sich die Fantasy-Welt um den Helden herum verändert. Und dass das geschieht, steht fest: Dörfer sollen zu Städten wachsen, neue Techniken erfunden werden und so weiter.

Wie sich der Spieler in dieses dynamische Geflecht einfügt, bleibt ihm überlassen. Er darf sein Leben als strahlender Held, aber auch als finsterner Schurke bestreiten. Aussehen, Kleidung und vor allem seine Taten werden die Reaktionen der Bevölkerung positiv oder negativ beeinflussen. Doch gleichgültig, welchen Weg man einschlägt, man darf getrost auf abwechslungsreiche Abenteuer und mächtig viele Schlachten hoffen. Und gerade die Kämpfe sollen dabei so leicht wie noch nie von der Hand gehen: Peter Molyneux verspricht ein neues System, mit dem sich Schwertercombos, Pistolenschüsse oder Zaubersprüche mit einem einzigen Knopf ins Ziel lenken lassen sollen. Austragungsort für all diese Neuerungen soll

## liveundonline

-  Eine Solo-Kampagne, die man auch zusammen mit einem Koop-Partner aus dem Online-Arbeitsamt lösen kann? Das klingt zumindest interessant!
-  Die Taten, die ein fremder Spieler in der eigenen Welt anrichtet, sind nicht umkehrbar

3

## OHNE MOOS NIX LOS!

## Goldmünzen gegen Highscore

Auch in der virtuellen Welt kommt man ohne Knete nicht über die Runden, schon allein deshalb, weil Hundefutter teuer ist. Daher arbeiten die Entwickler gerade an einem System, um das Heldenkonto auch ohne Waffengewalt aufzustocken. Und auch ohne »Fable 2« zu spielen! Das soll folgendermaßen funktionieren: Zeitgleich zum Release werden sich einige Minispielchen auf der Xbox Live Arcade tummeln, wobei bisher nur »Keystone«, »Wizard's Tower« und »Mage Dice« bekannt sind. Wer hier abräumt, erhält Punkte, die dem Helden in Form von Goldmünzen gutgeschrieben werden. Na dann, viel Glück im Spiel!



1

## BRUTALE GEWALT

## Weil er's kann...

**Die »Fable«-Welt** soll wild und archaisch wirken: Allerorts trifft der Held also auf dichte Wälder, weite Steppen und jede Menge Banditen. Die wollen ihm das Wertvollste rauben: Sein Gold und sein Leben. Wenn auch nicht unbedingt in dieser Reihenfolge...

**Die Dungeon-Bewohner** sollen völlig unterschiedlich sein und vom kleinen Gnom bis zum größten Drachen reichen. Aber alle werden sich nach ihrem Ableben gerne von ihren Besitztümern

trennen, um die Truhe des Spielers mit noch mehr Reichtümern zu füllen. Friedliche Koexistenz macht da weitaus weniger Spaß!

**Und was** macht man mit all dem Zaster? Na, eventuell legt man das Ersparnis beim nächsten Händler in stärkere Waffen und bessere Rüstungen an. Angesichts der bösen Welt, in der unser Held heranwächst, sind Schwert und Schild bestimmt empfehlenswerter als ein Hochschulabschluss.

2

3

STATUS  
DER VERSION  
**70%**  
KOMPLETT

2

zwar wieder das Fantasy-Land Albion sein, doch diesmal wird es gleich zehnmal größer sein und wieder verzweigte Höhlensysteme und weitläufige Oberwelten bieten. Ein Kompass oder gar ein futuristisches Radarsystem ist vom Spieldesigner allerdings nicht geplant, stattdessen wird dem Spieler ein treuer Hund zur Seite stehen, der bei Feindkontakt knurrt oder neugierig an interessanten Items schnüffelt. Eine weitere Besonderheit: Jedes Haus, jede Burg und jeder Dungeon stehen zum Verkauf, wobei die Preise von Größe, Lage, Wirtschaftssituation und vor allem den Sympathiewerten des Spielers abhängig sein werden. Wer sich mordend durch die Dörfer arbeitet wie Casanova durch ein Nonnenkloster, hat bald den Ruf des Schlächters weg. Geschäfte können dann nur noch mit viel Mühe und noch mehr Gold gemacht werden. Statt das Reich also mit Schwert und Kriegerherz zu erobern, wird man es eventuell auch als Großgrundbesitzer übernehmen können. Und wenn man schon ein Häuschen im Grünen hat, warum dann nicht einen Ehepartner suchen und Kinder in die Welt setzen? Das Ganze soll zwar nur virtuell über die Polygon-Bühne gehen, aber im Endeffekt wird man eine Familie zu versorgen haben. Oder vielleicht gleich mehrere, auch die Polygamie scheint nur ein paar Entscheidungen entfernt.

Aber auch ohne Harem wird man seine Zeit in Albion nicht allein verbringen müssen. Schon deshalb, weil die Monsterhorden in den größeren Katakomben als Solist kaum zu bezwingen sind. Abhilfe soll ein globaler Arbeitsmarkt für Söldner sein, wo sich die Helden samt ihren Fähigkeiten zur Schau stellen können. Per Knopfdruck wird man sich den Online-Helden seiner Wahl bequem in die eigene Welt herunterladen dürfen, um dann im Duett weitere Abenteuer zu erleben. Die dabei erbeuteten Goldstücke, Items und Erfahrungspunkte können eins zu eins geteilt werden, allerdings hält Peter Molyneux ein anderes System für effektiver: »Wir werden es den Spielern überlassen, wie sie ihre Schätze aufteilen wollen. Aber eines ist ja wohl klar: Wenn ich in deine Welt komme, um mit dir zu kämpfen, dann will ich auch ordentlich dafür bezahlt werden!«

Dass die Sache mit dem Helden-Download auch ihre Schattenseiten haben kann, hat Peter Molyneux bereits eindrucksvoll auf der diesjährigen Game Developers Conference präsentiert: Sein Koop-Partner erschoss den Ehepartner des Helden, als Folge wird der fünfjährigen Sohn nun als Halbweise aufwachsen. Nimmt man die Rolle des Alleinerziehers nicht ernst genug, kann es passieren, dass der Nachkomme als Rabauke aufwächst –

und sich später gegen den Spieler stellt. Mehr Details sind derzeit nur gerüchteweise bekannt, aber auch so lässt sich abschätzen, welches Potenzial sich hier verbirgt. Und wer Peter Molyneux kennt, der weiß, dass der Mann noch die eine oder andere Überraschung in Sachen Gameplay aus dem Zylinder zaubern wird. Und wir werden mit stauenden Augen dabei zusehen.

Reinhard Fischer

360  
SAGT ...

Haus bauen, Sohn zeugen, Ork töten. Das geht dann auch bequem am Bildschirm.

Hitpotenzial 9.0



# ALONE IN THE DARK



# CENTRAL PARK IS HIDING A SECRET

[...] Vom unheimlichen Szenario über die Klangkulisse bis zum düster-morbiden Grafikstil brennen die Eden Studios eine minutiös geplante Oper des Grauens ab, die man so schnell nicht vergessen wird. [...] **GAMONA**

[...] Innovatives Gameplay, hochdramatisch verpackt: Die Franzosen zeigen wie's geht [...] **PC GAMES**



**AB 19. JUNI ERHÄLTlich**  
**FÜR PC, PS2, XBOX 360 UND Wii**  
**WWW.CENTRALDARK.COM**



Erscheint/ November 08

## AUF EINEN BLICK

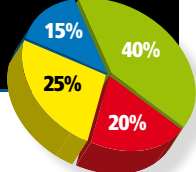
**Publisher/**  
Microsoft  
**Hersteller/** Rare  
**Genre/**  
Jump'n'Run  
**Spieler/** 1 - unklar  
**Xbox Live?/** ja

## KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: kunterbuntes Hüpfabenteuer mit Fokus auf konstruierbaren Fahrzeugen.

## DAS STECKT DRIN

- Sprungpassagen
- Fahrzeuge
- Teile sammeln
- Online-Duelle



# BANJO-KAZOOIE NUTS & BOLTS

Drittes Banjo, neues Konzept. Ob's die Fans akzeptieren?

**W**ir schreiben das Jahr 1998. Der britische Software-Entwickler Rare veröffentlicht mit Nintendo ein Jump'n'Run namens »Banjo-Kazooie« für das Nintendo 64. Das mit Traumwertungen überschüttete Modul erobert die Herzen der »Mario«-Fangemeinde im Sturm. In der Rolle von Brummbar Banjo muss der Spieler Banjos Schwester Tooty aus den Klauen der bösen, stets in Reimen sprechenden Hexe Gruntilda retten. Begleitet wird Banjo dabei von Vogeldame Kazooie. Das ganze Spiel über verweilt sie in seinem Wanderrucksack, unterstützt ihn dennoch in jeder Hinsicht: möchte Banjo weiter springen, hilft sie mit Flügelschlägen nach, kommt er mal einen rutschigen Hang nicht hoch, übernimmt Kazooie die Laufarbeit, nimmt Banjo huckepack und kraxelt mit ihren Krallenfüßen hinauf. All das macht mächtig Laune, wird durch immer neue Moves und denkwürdige Wortwechsel nie langweilig und sieht zudem noch fantastisch aus. Es folgen »Banjo-Tooie«, außerdem noch zwei Ableger für Game Boy Advance – dann nichts mehr. Acht Jahre gehen ins Land, nun zeigt Rare erste Szenen aus dem dritten Teil.

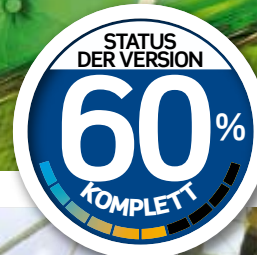
Das Game trägt den etwas merkwürdigen Untertitel »Nuts & Bolts«. Erste Hinweise auf eine tief greifende Konzeptänderung? Scheinbar ja, wie auch der verantwortliche Designer Sean Reed bestätigt: »Wir haben versucht, das Spiel in eine völlig neue Richtung zu entwickeln. Alle namhaften Charaktere sind weiterhin mit an Bord. Dennoch waren wir fest entschlossen, nicht einfach nur ein simples Nachfolgespiel für Xbox 360 auf die Beine zu stellen.« Wie man unschwer auf den Bildern erkennen kann, ist dies Rare eindeutig gelungen. Fahrzeuge spielen – neben den weiterhin vorhandenen Jump-&-Run Passagen – eine entscheidende Rolle und ersetzen sozusagen die Vielzahl an Moves, die den Charakteren bis dato vergönnt waren. Der

## Lohnt sich's?

- Fluffige Grafik, Spieler darf aus 1.600 Einzelteilen Fahrzeuge bauen, massenweise Mehrspieler-Optionen
- Das neue Konzept könnte langjährige Fans der Reihe vergraulen

## RIESIGE WELTEN

Insgesamt verfügt das Spiel über ein halbes Dutzend unterschiedlicher Themenwelten. Diese hier hat einen ganz besonderen Grafikstil, der sich besonders gut an den zusammengeknüpften Bodentexturen ausmachen lässt. Vielleicht sind die Zahnräder im Hintergrund ja von einer Stofffabrik...



Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

■ User-Voting ■ Video



Grafisch ist das Spiel ein Hingucker: riesige Level, wunderbare Schatten und Bilderbuch-Animationen



#### SONIC LÄSST GRÜSSEN

Rund, lila, aus Metall und ziemlich gefräßig. In dem Video auf unserer Webseite sieht man die garstigen Metallkugeln in Aktion – bevor sie angreifen rotieren sie wie Igel Sonic in der Luft und schießen dann mit einem Dash auf Banjo zu.

#### WO IST KAZOOIE?

Bär Banjo reist nie ohne Rucksack und fast nie ohne seine beste Freundin, die Vogeldame Kazooie. Leider ist sie in dieser Szene nicht zu sehen. Sie hat sich aus lauter Angst vor Hexe Grunty und ihren metallischen Häschern tief im Rucksack von Banjo verkrochen.

### HEXENJAGD

#### Wer ist Grunty?

Wer die Vorgänger kennt, wird nicht überrascht sein, dass die böse Hexe Gruntilda wieder den übelsten aller Bösewichte mimt. Am Ende des letzten Spiels blieb dem schrumpeligen, gealterten Fräulein nur noch ihr hässlicher Kopf, den sie diesmal auf der Halterung eines Fahrzeugs umherkutschiert – eine klare Hommage an »Mars Attacks«. Chefdesigner Sean Reed freut sich: »In jedem Level gibt es einen Boss, der in keiner Beziehung zu Grunty steht. Zusätzlich aber auch die so genannten Grunty Challenges, sprich Level in denen das bucklige Weibsbild zum Duell herausfordert. Als Belohnung winken ganz spezielle Bauteile, die dem Spieler neue Fahrzeug-Fähigkeiten bescheren. Einmal eingesackt, schalten sie zudem weitere Passagen in Showdown Town frei. Wer beispielsweise die erste Grunty Challenge meistert, verdient sich Spikes mit denen er wiederum eine sonst zu rutschige Passage in Showdown Town erklimmen kann. Die Parallelen zu den Vorgängerspielen sind unverkennbar.



Spieler wird selbst zum Konstrukteur, er bestimmt, wie diese Fahrzeuge aussehen und welche Fähigkeiten sie besitzen. »Du startest mit einem simplen Vehikel, zusammengebaut aus den Teilen, die zu Spielbeginn zur Verfügung stehen«, so Reed, der sich mit Story-Details noch sehr bedeckt hält. »Theoretisch könntest du einen Großteil des Abenteuers mit eben diesem Fahrzeug meistern, aber dann entdeckst du neue Fahrzeugteile, die wesentlich mehr Variation ins Spiel bringen und ganz unterschiedliche Wege aufzeigen, eine Situation zu meistern.« Ein Beispiel: Banjo muss zur Lösung einer Herausforderung Kokosnüsse in einem Garten einsammeln und sie zu einem Container befördern. Geduldige Spieler wählen den einfachsten Lösungsweg, heben eine Kokosnuss auf, transportieren sie zu Fuß zum Container und wiederholen die Prozedur. Das dauert allerdings ziemlich lang, zudem heimst Banjo gerade mal die Bewertung »D« dafür ein. Wer mal »Crazy Taxi« und Co. gespielt hat, kennt das Benotungssystem und weiß, das geht noch besser. Also, ab zur Garage, rein in den

tuckernden Truck mit Staubsaugeraufsatz und nichts wie hin zu den von Metallkugelwesen bewachten Kokosnüssen. Staubsauger an, Nüsse in den Frachtraum und dann auf direktem Weg zum Container – Herausforderung gelöst. Doch es geht noch eleganter. Ein kurzer Druck aufs D-Pad: Wir sind wieder in der Garage und tauschen flugs die Räder des Staubsauger-Trucks gegen schnittige Vertikalschub-Düsen. Den Staubsauger tauschen wir gegen einen Magneten, der wiederum an einer Kette baumelt. Damit fliegen wir im Handumdrehen zum Tatort, schnappen uns den Container und klaben damit die Kokosnüsse aus der Luft auf – neue Rekordzeit, Bewertung »A«. Solcherart spielerische Freiheiten und Herangehensweisen ergeben sich also aus dem neuen Fahrzeugkonzept.

Der Editor zur Gestaltung des ultimativen Abenteuer-Vehikels wirkt ebenfalls schon sehr viel versprechend. Alles erinnert ein bisschen an die guten alten Zeiten, als man noch Stunden mit der Rückseite der Verpackung eines neuen Lego-Baukastens verbrachte, nur um eines der dort abgebildeten Fahrzeuge ohne Anleitung »

## ABGEDREHTE VEHIKEL

### 1 Einfach selber bauen

**Highlight sind** zweifelsohne die total verrückten Fahrzeuge, die zudem jeder selbst mit dem integrierten Editor entwerfen darf. Wie diesen Monstertruck zum Beispiel, der sich dank angedockter Gattling-Kanone auch optimal verteidigen kann.

**Oder dieses** Propeller-Flugzeug, mit dem man in aller Seelenruhe die Weite der Levels bestaunen darf. Seltsam: Auch auf diesem Bild ist Kazooie nicht zu sehen. Bleibt zu

hoffen, dass die Vogeldame vor lauter Fahrzeugen nicht zu kurz kommt.

**Banjo genießt** die phantastische Weitsicht und die Tatsache, mal nicht in einem Fahrzeug unterwegs zu sein. Könnten wir gut verstehen. Vielleicht freut er sich aber auch, bald wieder ein Neues zusammenschrauben zu dürfen. Könnten wir auch verstehen.



nachzubauen. Grundbestandteile eines jeden Gefährts sind neben dem Chassis der Motor, die Räder, ein Sitz und ein Treibstofftank. Lust auf ein Boot? Dann einfach die Räder gegen einen hinten angebrachten Propeller tauschen. Hubschrauber-Fan? Dann einfach den Propeller am Heck entfernen und aufs Dach montieren. Rare verspricht hunderte von Bausteinen aus verschiedenen Teilkategorien, die praktisch beliebig kombiniert werden können. Verschiedene Waffen-Addons sind selbstverständlich auch geplant. Ein weiteres Beispiel für die Vielfalt und spielerischen Folgen der Kombinationsmöglichkeiten: Banjo muss in kürzester Zeit auf die Spitze eines Hügels flitzen. Mit einem Fahrzeug aus den Standardbauteilen eine Sache von mindestens eineinhalb Minuten. Doch ein Blick auf die Online-Ranglisten zeigt bessere Resultate. Einige Tester meistern die Aufgabe in sage und schreibe zehn Sekunden. Mit zusätzlichem Raketenantrieb und Sprungfedern auf der Unterseite können wir unsere Zeit jedenfalls schon mal kräftig verbessern. Wer allerdings ganz vorne in den Ranglisten mit-



mischen will, braucht die wirklich guten Tuning-Teile. »Die richtig schnellen Triebwerke und die richtig fetten Benzintanks für lange Flüge sind rar gesät und müssen hart erkämpft werden«, versichert Reed und spricht im gleichen Atemzug von einer Gesamtzahl von über 1.600 Bauteilen. Ob zusätzliche Teile via Xbox Live angeboten werden, ist unklar, wäre aber in Anbetracht des ausgeklügelten Online-Konzepts denkbar. Fest steht jedenfalls, dass Banjo-Spieler ihre Kreationen zur allgemeinen Begutachtung ins Netzwerk laden können. Außerdem sind die Modi »Drag Racing«, »Queen Of The Knoll« – eine Art »King of the Hill«-Variante – sowie das »Survival Match« so gut wie sicher. Bei letzterem gilt es übrigens, alle Rivalen von einer Plattform zu stoßen, »Fusion Frenzy« lässt grüßen. Bei nahezu allen Modi ist das Zusammenschustern des Gefährts natürlich Teil der Online-Erfahrung. Inwiefern sich Vehikel ähnlich wie bei »Forza« auf einem Online-Marktplatz auch tauschen und verkaufen lassen, dazu wollte sich Reed noch nicht äußern. Dafür schwärmt er von den jüngsten Werken seiner Objekt-Designer: »Die

## SAMMELWAHN

### Puzzleteile, die die Welt bedeuten

Wie schon in den beiden Nintendo-64-Abenteuern von Banjo und Kazooie spielen die überall verstreuten Puzzleteile eine entscheidende Rolle. Mit wachsender Anzahl werden immer mehr Zugänge zu anderen Welten freigeschaltet. Größter Unterschied: Die Teile müssen diesmal noch sicher zur Puzzleteile-Bank in Showdown Town transportiert werden. Klingt einfach, ist aber ein heikles Unterfangen, zumal Hexe Grunty einem stets die hauseigene Polizei auf den Hals hetzt. Wer von den Blaumännern zu oft gerammt und angegriffen wird, verliert das hart erkämpfte Puzzleteil und muss die Herausforderung von vorne beginnen. Hart und garantiert nicht herzlich.



Jungs haben schon eine Menge cooler Sachen mit dem Editor nachgebaut. Aktuell ist Star Wars angesagt: X-Wings, Tie Fighter, R2-D2, ja sogar an einem Modell des Todessterns arbeiten sie.« Dank der leistungsstarken Physik-Engine soll sich des Weiteren jedes fahrende, fliegende oder schwimmende Vehikel anders verhalten. Ist es zu schwer, schluckt es Sprit ohne Ende. Ist es zu leicht, bietet das Fahrzeug wenig Schutz gegen Feinde, verhält sich wahrscheinlich sogar völlig instabil, wenn am Heck zusätzliche Booster-Raketen installiert werden.

Wem jetzt vor lauter Fahrzeugen schon schwindelig geworden ist, darf zumindest ansatzweise beruhigt sein: Ein kompakterer Teil des Spiels konzentriert sich weiterhin auf Abschnitte, in denen Banjo und Kazooie im Team zu Fuß durch die Level stapfen. Banjo kann weiterhin springen, klettern, sich an Vorsprüngen empor ziehen oder auf Seilen balancieren, Kazooie weiterhin aus dem Rucksack von Banjo auf Feinde losgehen, ihnen auf der Birne herumpicken und dergleichen. Auch die kecken Zwiegespräche des ungleichen Paares sind wieder dabei, wenngleich sich Kazooie hier öfter mal darüber auslässt, dass sie einer Vielzahl ihrer Moves beraubt wurde und weniger zu tun hat. Eingeschworene Kazooie-Fans kommen folglich weit weniger auf ihre Kosten. Am Aufbau der Spielwelt wurde dagegen wenig geändert. Wieder gibt es einen zentralen Bereich, hier Showdown Town genannt, der alle Welten miteinander vernetzt. Gefundene Puzzleteile öffnen den Zugang zu ihnen. Kult-Schamane Mumbo Jumbo steht ebenfalls wieder Spalier, diesmal jedoch als Mechaniker. Findet das Duo eine Kiste mit einem neuen Bauteil, muss dieses

erst zu Mumbo gebracht werden, der es umgehend mit seinem magischen Schraubenschlüssel beschwört und so dem Editor hinzufügt. Alles logisch gelöst und optisch ansprechend präsentiert. Alle Objekte der Spielwelt sind fein animiert: Winzige Insekten werfen detaillierte Schatten, die Motoren der Fahrzeuge stoßen kleine Rauchwölkchen aus, Funken sprühen, wenn Vehikel irgendwo anecken, Kleinstpartikel schwirren durch die Luft, das Duo räkelt sich in verschiedenen Posen, wenn man es mal ein Weilchen rumstehen lässt. Banjos Fell wirkt flauschig wie ein neu gekaufter Kaschmirpullover, und Kazooie ist immer wieder für eine überraschende Gag-Animation zu haben. Der Stil erinnert ein bisschen an »Kameo«, wobei viele Details auffallen. Viel versprechend auch die Größe der Levels: Laut Reed handelt es sich um das weitläufigste »Banjo-Kazooie« aller Zeiten. Damit Abenteurer sich hier nicht verlaufen, gibt's in weiser Voraussicht eine unten rechts im Bild angezeigte Automap samt integriertem Kompass. Gewöhnungsbedürftig bleibt nichtsdestotrotz der kantige Look von Banjo, der zu Zeiten des Nintendo 64 weniger markant rüber kam. Bleibt zu hoffen, dass Rare das Balancing hinkommt, genügend versteckte Gags und Extras einbaut und weniger kreativen Spielern ausreichend Hinweise gibt, welches Vehikel ihnen in der entsprechenden Situation weiterhilft. Bei aller angebrachten Skepsis gegenüber dem Orientierungswechsel beim Gameplay, scheint die Rechnung mit dem Fahrzeugkonzept aufzugehen; vor allem weil sie sich auch so schön mit dem Online-Part verbinden lässt. Wer jetzt schon ungeduldig auf seinem Stuhl herumrutscht, dem empfehlen wir zur Stressreduktion die verstaubten Legobausteine vom Dachboden zu kramen und vorab sein ultimatives Banjo-Kazooie-Mobil zu basteln. Wer weiß, vielleicht lässt es sich ja tatsächlich im Spiel nachbauen.

Sönke Siemens

## live und online

- Online-Wettrennen, King of the Hill, Plattform-Survival und weitere ■ Weltranglisten, die zum Beispiel anzeigen, wer welches Level in welcher Zeit geschafft hat ■ Kommt ziemlich sicher: Downloads und Tausch von Nutzer-generierten Vehikeln ■ 100 Prozent sicher: Erfolge



## 360 SAGT ...

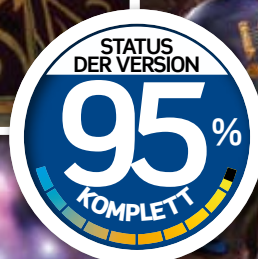
Das Turbo-Duo ist zurück, frech wie immer und kreativer denn je. Das Fahrzeugkonzept wirkt ausgereift, muss Fans aber erst überzeugen.

Hitpotenzial 8.5



## Lohnt sich's?

- Erneut super in Szene gesetzte Gitarren-Action, schöne Rock-Klassiker
- Nur 40 Songs, keine 70 wie bei »Guitar Hero III: Legends of Rock«, hoher Preis



Erscheint/ 26. Juni 08



Steven Tyler und seine Jungs geben dank Motion-Capturing und toller Grafik Klasse Bühnen-Dummies ab

## AUF EINEN BLICK

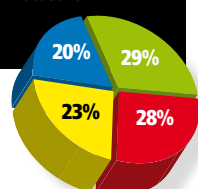
**Publisher/** Activision  
**Hersteller/** Neversoft  
**Genre/** Musikspiel  
**Spieler/** 1 - 2  
**Xbox Live/** ja

## KURZ & KNAPP

Eine der beliebtesten Rockbands der letzten Jahrzehnte sorgt mit exklusiver Songauswahl für Kribbeln in den Fingern

## DAS STECKT DRIN

- Steven Tyler
- Joe Perry
- 40 Tracks
- authentische Locations



# GUITAR HERO AEROSMITH

Eine komplette Rocker-Karriere in einem einzigen Videospiel

Wenn das Leben fair ist, dann hat »Rocks the 80s« nur wenig Freunde gefunden. Zur Erinnerung: Dabei handelt es sich um eine Disk-Erweiterung für »Guitar Hero II«, bei der allerdings die Songauswahl das rockige Gefühl der 80er-Jahre-Generation sehr unvollkommen rüber bringt – »Wrath Child« von Iron Maiden ist für uns der einzige Grund, warum wir ab und zu noch die olle Playstation 2 anwerfen und das teure Erweiterungspaket daddeln. Dementsprechend scheint Skepsis angebracht, ob Neversoft einen besseren Job macht. »Guitar Hero Aerosmith« will sich vollständig auf die Bostoner Glamour-Rocker von Aerosmith konzentrieren. Stellt sich die Frage: Kann eine einzige Band einen wirklich so sehr motivieren, wie das dutzenden Bands in »Guitar Hero III« gelingt? Wir haben zwei Gitarren in die Hand genommen und es anhand einer fast kompletten Version ausprobiert. Erste Überraschung: Trotz des Titels spielt man nicht nur das Repertoire von Aerosmith rauf und runter, es sind auch andere Musiker dabei. Rund 40 Prozent der Songs stammen laut Hersteller von befreundeten Bands, die im Lauf ihrer 38-jährigen Karriere mal mit Aerosmith auf Tour waren oder sich sonst wie mit den Rockern verbunden

fühlen. Auf die Bühne trauen sich zum Beispiel Cheap Trick, The Kinks und The Clash. In jeder neuen Location müssen dann immer erst mal die Stücke der Vorband gemeistert werden, bevor man mit Aerosmith selbst auf die Bühne darf. Auf diese Weise lässt sich im Karriere-Modus der komplette Werdegang der Band nacherleben, vom ersten Auftritt an der Nipmuc High School bis zu den weltweiten Erfolgen. Nett! Ähnlich wie zuvor Slash und Tom Morello für »Guitar Hero III«, sind auch diesmal wieder alle Bandmitglieder mit Hilfe der Motion-Capture-Technologie erfasst. Steven Tyler beispielsweise packt sein Mikro genau so krampfhaft an, wie man's von ihm kennt. Freilich, ein wenig nachgeholfen haben die Designer schon. Ergo strahlen Tyler, Tom Hamilton, Joe Perry, Joey Kramer und Brad Whitford eine jugendliche Frische aus, die im wahren Leben selbst eine zentimeterdicke Schicht Make-up nicht erzeugt. Aber wie faszinierend diese Verjüngungskur auch sein mag, es gibt sonst kaum Elemente, die dieses Game großartig von »Guitar Hero III« abheben würden. Unterschiede beim Gameplay? Minimal. Wie gehabt zoomen einem Farbsymbole auf einem abstrakten Noten-Fließband entgegen; passend dazu soll man die Tasten auf dem

Noten-Controller antippen. Kenner werden das etwas reduzierte und damit erschwerte Timing für Hammer-Ons und Pull-Offs bemerken, das in etwa dem von »Guitar Hero II« entspricht. Aber sonst ist wenig Neues zu entdecken. Fans der Band wird das vermutlich weniger stören: Sie werden sicher ihren Spaß daran haben, Rock-Evergreens wie »Sweet Emotion« oder »Livin' On The Edge« selbst einzuspielen – oder natürlich das wunderschöne Rhythmus-Duell »Walk this Way« mit Run DMC. Ob einem der Spaß letztlich volle 65 Euro wert ist, das muss dann jeder für sich selbst entscheiden. Groupie ist nämlich keines enthalten, Gitarre auch nicht. Außer man legt 95 Euro auf den Tisch. Dann gibt's Klampfe plus Aerosmith-Faceplate zum Spiel dazu.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Hübsch inszenierter Karrierebaukasten mit edler Tracklist und erlebenswerten Musikern

Hitpotenzial 8.0

# Jetzt abonnieren und Prämie wählen!

# Royal Flush

# JETZT IM HANDEL!



Sie erhalten einen der abgebildeten Card Guards\*.

**IntelliPoker™**  
Learn to play intelligent poker™



## Premium Abo

### Poker Card Guards

Poker Card-Guards wurden speziell für Texas Hold'em und Omaha Poker entwickelt.

Card-Guards (Karten-Beschützer) legt der Spieler auf seine beiden verdeckten Karten und signalisiert damit, dass er noch im Spiel ist. So wird verhindert, dass der Dealer versehentlich die Karten als Fold einstuft und einsammelt.

oder

### 1.000 IntelliPoker.de-Punkte

Jeder IntelliPoker.de-Punkt (IPP) entspricht dabei einem der begehrten „Frequent Player Punkte“ bei PokerStars! Die IPP's sind daher besonders wertvoll.

Es gibt einen eigenen Shop, in dem man tolle Dinge rund ums Pokern bestellen kann, Bücher, Chipsets usw., oder man nutzt die Punkte einfach als Buy-in für eines der vielen Online-Pokerturniere bei PokerStars. Für die Gutschrift der Punkte ist eine Registrierung bei PokerStars erforderlich. Detaillierte Informationen unter [www.IntelliPoker.de](http://www.IntelliPoker.de)

## Premium Plus Abo



### Profi-Pokerkoffer

Das hat einfach Stil! Auch im Heim-Casino gehört auch das Vorspiel schon zur Show. Und dabei wird Ihr neuer Chipkoffer zu einem der Hauptdarsteller. Der große voll-ausgestattete Alukoffer mit 300 Chips im Riffled-Design sieht auch noch superschick und professionell aus. Auch ideal zum Mitnehmen!



**JETZT  
32 SEITEN  
MEHR!**

Royal Flush ist das Magazin für alle, die mit Poker zu tun haben oder auch nur mehr über diesen faszinierenden Sport wissen wollen. Royal Flush bringt Themen, die die Szene bewegen und die auch für Einsteiger interessant sind.

Kompetente Autoren sichern den hohen Qualitätsstandard der Berichte und Beiträge.

### Royal Flush Premium Abo mit Intellipunkte oder Poker Card Guard

|              |           |
|--------------|-----------|
| Im Inland    | € 19,99   |
| Studentenabo | € 16,99   |
| EU-Ausland   | € 29,99   |
| Schweiz      | sfr 39,99 |

### Royal Flush Premium Plus Abo mit Pokerkoffer „Royal Flush“

|              |           |
|--------------|-----------|
| Im Inland    | € 29,99   |
| Studentenabo | € 24,99   |
| EU-Ausland   | € 39,99   |
| Schweiz      | sfr 59,99 |

Online bestellen unter:

**[www.wekashop.de](http://www.wekashop.de)**

oder per Post:

**Royal Flush  
Abo-Service CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München**

oder gleich per Fax:

**Fax: 0 89 / 20 02 81 23**

oder telefonisch:

**Tel: 0 89 / 20 95 91 36**

**Ja,** ich möchte das **Royal Flush Magazin** abonnieren und wähle das

☐ **Premium Abo I Einen Poker Card Guard (CRF283)**

Inland € 19,99 - Studentenabo € 16,99 - EU-Ausland € 29,99 - Schweiz sfr 39,99

☐ **Premium Abo I 1.000 IntelliPoker.de-Punkte (CRF83)**

Inland € 19,99 - Studentenabo € 16,99 - EU-Ausland € 29,99 - Schweiz sfr 39,99

→ IHR POKERSTARS BENUTZERNAME \_\_\_\_\_ (FÜR GUTSCHRIFT ERFORDERLICH)

☐ **Premium Plus Abo I Profi-Pokerkoffer „Royal Flush“ (CRF383)**

Inland € 29,99 - Studentenabo € 24,99 - EU-Ausland € 39,99 - Schweiz sfr 59,99

Nach Ablauf des ersten Jahres kostet das Abonnement € 19,99 im Inland.

Royal Flush erscheint alle zwei Monate. Nach dem ersten Bezugsjahr ist das Abonnement jederzeit kündbar.

→ NAME, VORNAME \_\_\_\_\_

→ E-MAIL (FÜR KORRESPONDENZZWECKE) \_\_\_\_\_

→ STRASSE, NR. \_\_\_\_\_

→ PLZ, ORT \_\_\_\_\_

→ GEWÜNSCHTE ZAHLUNGSWEISE: ☐ BEQUEM DURCH BANKEINZUG ☐ GEGEN RECHNUNG

BLZ \_\_\_\_\_ KONTO-Nr. \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT \_\_\_\_\_

☐ AMERICAN EXPRESS ☐ EUROCARD ☐ VISA

GÜLTIG BIS \_\_\_\_\_ KREDITKARTEN-Nr. \_\_\_\_\_

→ DATUM, UNTERSCHRIFT \_\_\_\_\_

Ändert sich meine Adresse, erlaube ich der Deutschen Post AG, dem Verlag meine neue Anschrift mitzuteilen. Bei Fernabsatzverträgen unter 200 Euro besteht kein gesetzliches Widerrufsrecht. WEKA Media Publishing GmbH, Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Handelsregister München, HRB 154289.

Erscheint/ Oktober 08

# 50 CENT BLOOD ON THE SAND

Man muss gar keinen Hip-Hop mögen, um das hier geil zu finden

**W**ie gut, dass Actionspiele nicht duften. Denn wenn sie es täten, würde der aktuelle Trend zur Hinter-Schulter-Kamera sicherlich bald ein Ende finden. Wer würde ernsthaft den schwitzenden Bizeps eines Marcus Fenix direkt im Blickfeld haben wollen, wenn zugleich das Aroma der bei einem harten Kampf wohl unvermeidlichen Körperausdünstungen aus den Achselröhren in das Zimmer dringen würde? Aber solange Helden eben nicht stinken, ist es verdammt sexy, mit der Kamera so dicht hinter einem stahlharten Knaben zu rennen und ihn bei Amok-Aufräumarbeiten in einem fiktiven Schlachtfeld zu begleiten. Das gilt überraschenderweise gerade auch in diesem Fall. Zum zweiten Mal gibt sich US-Bilderbuch-Gangster-Rapper Curtis James Jackson III alias 50 Cent die Ehre als Actionheld, zum ersten Mal scheint er dabei eine richtig gute Figur zu machen. Wie gut, davon konnten wir uns Ende April mit eigenen Augen überzeugen: Hersteller Sierra hatte im Rahmen einer Presseveranstaltung mit dem schönen Titel »Spring Break« einige seiner bevorstehenden Titel in einer spielbaren Version vorführbereit, neben den bekannten Größen »Prototype« und »Das Bourne Komplotz« zum Beispiel eben auch »50 Cent: Blood On The Sand«.

Der eingangs angestellte Vergleich mit Marcus Fenix und »GoW« ist gar nicht so weit hergeholt. In der Tat erinnern Kameraführung, dreckiger »Unreal Engine«-Look und die Charakteristik des Gameplays sehr an Epics Locust-Meuchelei. 50 Cent legt das Mikrofon

zur Seite, nimmt die Knarre zur Hand und stürmt los. Er räumt rund um die Welt böse Buben ab, macht zwischen islamischen Extremisten und spanischen Terroristen keinen Unterschied, befriedet Kulissen im baltischen Raum genauso wie das Einkaufszentrum um die Ecke. Im Windschatten hält sich dabei ein Kumpel aus 50 Cents engerem Freundeskreis, der sogenannten »G-Unit«. Ein Mitspieler kann in die laufende Action ein- und wieder aussteigen, macht sich einen der vier zur Wahl stehenden G-Unit-Typen untertan, Tony Yayo zum Beispiel. Gemeinsam rennen 50 Cent und Tony dann von Deckung zu Deckung, sondieren die Lage, heben die Knarre lässig mit einer Hand über ein paar als Kugelfang gestapelte Sandsäcke, feuern drauflos, springen über die Barrikaden, stürmen mit lautem Gebrüll nach vorne. Sekundenkurze Unterbrechungen mit Zeitlupen, Kamerafahrten und Quicktime-Showdowns lockern den Wettlauf auf. Das ergibt unter dem Strich einen Amoklauf sondergleichen, ein Arcadegame ohne tieferen Sinn und Zweck, das einem Rausch gleichkommt. Treffer für Treffer steigt der Highscore, die mitten ins Bild blitzenden Wortfetzen »Incoming!«, »Die Nigger!«, »To Hell Ya«, »Killing Spree« und »Massaker« reißen einen vorwärts. Klare Sache: Jüngere sollten dieses Brachialwerk besser nie in die Hände bekommen. Natürlich auch, weil hier, wie könnte es bei einem Game mit Antihelden aus so einem Musikgenre anders sein, gedisst wird ohne Ende. Das »Motherf...« wird durch kein Piep übertönt, und die sogenannte »Taunt«-Beleidigungen werden beim Wettstreit über Xbox Live sicher häufig Gebrauch finden. Und dann noch diese fiesen Counter-Kills, mit denen man seinen Gegner im Nahkampf-Schnellverfahren richtet. Dass man diese Moves gegen Bares im Shop kaufen und damit quasi als Belohnung erhalten kann, könnte freilich dem deutschen Jugendschutz Kopfzerbrechen bereiten. Ob das so drinnen bleibt, da würden wir momentan keine 50 Cent drauf verwetten.

**Richard Löwenstein**

**360  
SAGT ...**

Das Ding werden auch Leute mögen, die sonst keinen Hip-Hop hören. Zündet überraschend gut!

Hitpotenzial 8,5

## AUF EINEN BLICK

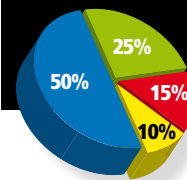
**Publisher/**  
Vivendi/Sierra  
**Hersteller/**  
Swordfish Studios  
Manchester  
**Genre/** Action  
**Spieler/** 1 - 2  
**Xbox Live/** ja

## KURZ & KNAPP

Ein dicker Eastcoast-Rapper als schneller Actionheld. Klingt komisch, ist aber so

## DAS STECKT DRIN

■ Fläche  
■ Schwüre  
■ F-Wörter  
■ S-Wörter



## DETAILARBEIT

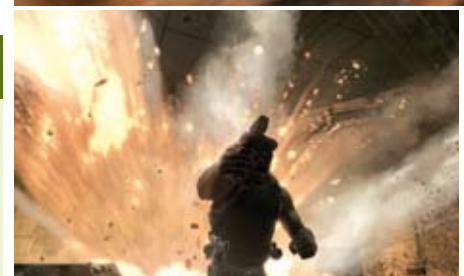
Der markante Look mag als Wink mit dem Zaunpfahl dienen: Ja, auch diese Grafik verlässt sich auf die Fähigkeiten der »Unreal Engine 3«. Das Ergebnis sieht nach schönem Licht, viel Dynamik und hoher Bildwiederholungsrate aus.

„Ob das so drin bleibt, da würden wir keine 50 Cent drauf verwetten“

## FRISCH GEZÄHLT

### Denn Zahlen lügen nicht

Drei Zahlen seien der Vollständigkeit halber erwähnt: Laut Hersteller sind die Action-Etappen durch 24 Full-Motion-Video-Szenen verknüpft, es gibt vier Schwierigkeitsgrade und eine rund acht bis zehn Stunden umfassende Kampagne.



Man muss ja nicht mit Worten umgehen können, um als Gangster-Rapper erfolgreich zu sein. Eine Knarre im Anschlag halten, das reicht offenbar auch





#### BRENN, BABY!

Die Action gibt sich ziemlich kompromisslos: Wenn 50 Cent Granaten oder Molotow-Cocktails wirft, kann's schon mal passieren, dass Getroffene zunächst brennend und brüllend ein paar Meter durch die Gegend rennen bevor sie zusammensacken.

#### STURM UND DRANG

Die Gegner-KI scheint nicht unbedingt einer der Schwerpunkte bei der Spielentwicklung zu sein. Die Gegner flanken zwar über Hindernisse, starten auch mal einen flankierenden Angriff, aber ob sie die für ein Actionspiel mit Duellcharakter notwendigen Verfolgungs- und Verstecktricks draufhaben, muss sich erst noch zeigen.

### EINE REISE UM DEN GLOBUS

Schnelle Third-Person-Action wie diese lebt nicht zuletzt von ihrer Ausstrahlung. Und zumindest daran scheint es »50 Cent: Blood on The Sand« nicht zu mangeln – kompromissloser geht's kaum, mehr rohe Gewalt ist kaum vorstellbar. Mit fiktiven Waffen wie der Helker MPO7 lassen sich mal eben ganze Häuserwände zerlegen, und zu einem wahren Inferno aus Schutt und Asche dürfte sich das Ganze auswachsen, wenn 50 Cent im Helikopter durch die Gegend schwebt und mit der Bordkanone alles zu Kleinholz zerlegt. Diese Szenen haben wir freilich bisher genauso wenig betrachten können wie die Autoverfolgungsjagd, von denen sich der Hersteller Swordfish großes Auflockerungspotenzial verspricht. Gezeigt wurde bisher lediglich ein Amoklauf quer durch ein Dorf, das laut Hersteller keinen bestimmten Ort zeigt, mit seinem Wüstenlook und Angreifern im arabischen Kaftan aber doch verblüffend an den Mittleren Osten erinnert. Die Musik passt übrigens gar nicht zum orientalischen Ambiente, dafür aber natürlich zur Titelfigur – wer sonst könnte sich um den Soundtrack kümmern als 50 Cent persönlich. Er trägt einige bekannte und auch eine Handvoll neue Tracks zum Gesamterlebnis bei. Die neuen Tracks, heißt es, müsse man sich zum Teil freispielen. Na, wenn das nicht motiviert, was dann?



# MITMACHEN UND GEWINNEN EIN ROCK BAND MEGA-PAKET

Die Wartezeit ist vorbei: Seit dem 21. Mai 2008 ist Electronic Arts Partykracher »Rock Band« endlich auch hierzulande erhältlich. Erstmals in der Geschichte der Xbox 360 dürfen bis zu vier Musikbegeisterte kooperativ in einer Band zusammen spielen und nicht nur dem virtuellen Publikum so richtig einheizen. Gerockt wird zu allem, was in der Rockszene Rang und Namen hat: Bon Jovi, Foo Fighters, Garbage, Nirvana, The Police, Radiohead, R.E.M., The Rolling Stones, The Who – insgesamt schlummern über 60 Songs auf der DVD. Und damit einem auch in Zukunft nicht langweilig wird, werden via Xbox Live regelmäßig neue Songpakete zum Download angeboten.

Anlässlich der Veröffentlichung von »Rock Band« spendiert Publisher Electronic Arts ein »Rock Band«-Mega-Paket, bestehend aus der Instrumental Edition des Spiels, die sich wiederum zusammensetzt aus einem hochwertigen Schlagzeug-Controller samt echten Drum-Sticks, einem Gitarren-Controller, der optisch der berühmten »Fender Stratocaster« nachempfunden ist, und einem schicken USB-Mikrofon. Das Spiel liegt unserem Gewinnspiel-Paket natürlich ebenfalls bei – du kannst also sofort mit zwei Freunden losjammen. Als Trostpreise verlosen wir außerdem zwei weitere Vollversionen der Xbox-360-Fassung, coole T-Shirts sowie diverse, garantiert limitierte »Rock Band«-Merchandise-Artikel. Allen Teilnehmern wünschen wir schon jetzt viel Glück!

**1.  
PREIS**

**EINE FETZIGE »ROCK BAND«-  
INSTRUMENT-EDITION SAMT SPIEL  
IM GESAMTWERT VON 240 EURO.  
AUSSERDEM: LIMITIERTE »ROCK BAND«-  
T-SHIRTS UND MEHR.**



**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 **Rock  
Band-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](http://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.

**2. UND  
3. PREIS:**  
**JE EINE  
»ROCK BAND«-  
VOLLVERSION**

**4. BIS 6. PREIS:**  
**JE EIN »ROCK  
BAND«-FANPAKET  
INKLUSIVE  
T-SHIRT UND  
SCHLÜSSELBAND**



## TEILNEHMEN UND ABRÄUMEN! NUR BIS ZUM 24. JUNI

Teilnahmeschluss ist der 24. Juni 2008. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden am 25. Juni 2008 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Electronic Arts, Harmonix, der Airmotion GmbH und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



# RACEDRIVER GEAR



codemasters™

360  
LIVE



# ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

Ein Spiel von



Entwickelt von



Entwickelt von



Veröffentlicht von



PLAYSTATION 3



© 2008 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Von Activision Publishing, Inc. unter Lizenz veröffentlicht und vertrieben. Activision gibt keine Garantien bezüglich der Verfügbarkeit des Online-Spiels; der Online-Service kann nach eigenem Ermessen ohne Vorankündigung eingestellt werden. Enemy Territory: Quake Wars und ID sind Warenzeichen von Id Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. "P", "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc.

## IMPRESSUM

### VERLAG

Airmotion GmbH

### HERAUSGEBER

Florian Petrich, Airmotion GmbH,  
Tassiloplatz 7, 81541 München

### PROJEKTLEITUNG

Redaktionsbüro Richard Löwenstein, Tassiloplatz 7,  
81541 München

### PRODUKTION

Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

### CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)  
Richard Löwenstein

### REDAKTION

Nicholas Buracas, Moritz Wanke  
Sönke Siemens, Benjamin Kratsch

### REDAKTIONELLE MITARBEIT

Seckin Özündar, Jan Heinrich, Reinhard Fischer  
Ann-Kristin Witter, Alexander Olma

### LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Rolf Mai, Clarissa Gallist

### LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Tomas Soucek, Alice Klinik, 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 Scholer,  
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 90, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,  
Mobil: +49(0)162 / 21 50 29 38, E-mail: media-online@360-live.de  
Online-Marketing: Sabrina Künscher,  
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 92, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,  
Mobil: +49(0)162 / 21 50 29 38, E-mail: media-online@360-live.de

### ABONNENTEN-HOTLINE

Tel.: 089 / 87 80 68 81-1, E-mail: abo@360-live.de

### ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

### ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

### WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen  
Raum über 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, Tassiloplatz 7, 81541 München  
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit  
Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.  
Covermotiv: Race Driver Grid, Enemy Territory: Quake Wars  
Bildmotive von www.pirelli.de und www.aboutpixel.de  
Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte  
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der  
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



# 360 – das sind wir



## RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

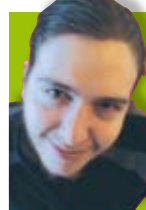
**LIVE-GAMERTAG/** Buzzybee70

**GENRES/** Action, Racing

**SPIELT GERADE/** »Das Bourne Komplott«,

»Race Driver Grid«

**FREUT SICH AUF/** »Dead Space«,  
»Prototype«



## NICHOLAS BURACAS REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG/** Type422

**GENRES/** Action, Abenteuer, Rollenspiele

**SPIELT GERADE/** »GTA IV«, »Civilization  
Revolution«

**FREUT SICH AUF/** »Dead Space«, »Fallout 3«



## ANN-KRISTIN WITTER REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG/** BlackWidow

**GENRES/** Horror, Abenteuer, Rollenspiele

**SPIELT GERADE/** »GTA IV«,

»Das Bourne Komplott«

**FREUT SICH AUF/** »Alone in the Dark«,  
»Prototype«



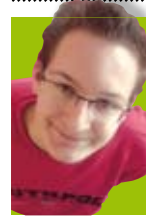
## REINHARD FISCHER REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG/** korkengewehr

**GENRES/** Action, Strategie, Rollenspiele

**SPIELT GERADE/** »GTA IV«, »Ikaruga«

**FREUT SICH AUF/** »Dead Island«, »Hellboy«



## BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG/** Agent\_K

**GENRES/** Sport, Ego-Shooter

**SPIELT GERADE/** »Metal Gear Solid 4« (PS3),

»Race Driver Grid«

**FREUT SICH AUF/** »Battlefield:  
Bad Company«, »Far Cry 2«



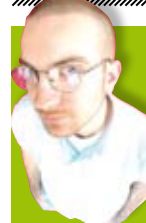
## JAN HEINRICH REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG/** Neurotekk

**GENRES/** Action, Puzzle

**SPIELT GERADE/** »GTA IV«, »Ninja Gaiden:  
Dragon Sword« (DS)

**FREUT SICH AUF/** »Alone in the Dark«,  
»Battlefield: Bad Company«



## SECKIN ÖZDÜNDAR REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG/** Daywalker660

**GENRES/** Sport, Racing

**SPIELT GERADE/** »Top Spin 3«, »SBK-08«

**FREUT SICH AUF/** »Driver 4«,  
»Midnight Club: Los Angeles«



## TOMAS SOUCEK TEXTCHEF

**LIVE-GAMERTAG/** McPhisto

**GENRES/** Abenteuer, Strategie

**SPIELT GERADE/** »Ikaruga«, »GTA IV«

**FREUT SICH AUF/** »Battlefield:  
Bad Company«, »The Wheelman«

## 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.



**Publisher/** Codemasters **Hersteller/** Codemasters **Preis/** ab 60 Euro **Genre/** Vollgas-Simulation **Spieler/** 1 - 12 **Xbox Live/** ja **Erscheint/** 30. Mai 08 **USK/** ab 6 Jahren

# RACE DRIVER GRID

START FREI FÜR DAS ERSTE MOTORSPORT-SPEKTAKEL AUS DER RACE DRIVER REIHE FÜR XBOX 360. RICHARD LÖWENSTEIN ÜBER WUNDERSCHÖNE POSITIONSKÄMPFE UND DEREN KLEINE PROBLEME

Im Introvideo tönen die Rocker von Queens of the Stone Age »No One Knows«. Doch, wir wissen es: Jetzt ist Schluss mit Hybridantrieb und Feinstaubplakette! Zeit für heiße Schlitten und ein durchgedrücktes Gaspedal! Der wenig einprägsame Titel »Race Driver Grid« verschleiert eine beachtliche Herkunft. Das Entwicklerteam ist nämlich mit denselben Menschen besetzt, die 1997 am bärenstarken »TOCA Touring Car Championship« geschraubt haben, danach an den »DTM Race Driver«-Games. Das Kürzel der Deutschen Tourenwagen Masters verschwindet diesmal also aus dem Titel. Stattdessen werden mehrere teils originale, teils frei erfundene Rennserien nachgestellt, darunter Markenpokale unter Teilnahme so hochrangiger Namen wie Aston-Martin, Koenigsegg und Pagani.

Prägende Elemente sind die authentische Machart und hautnahe Positionskämpfe, unterbaut von einer feinfühligsten Steuerung – eine Gratwanderung zwischen Rennsimulation und Arcade-Racing. Wo sich das Vorgängerspiel »DTM Race Driver 3« zwischen Spiel-Modi und Fahrzeugklassen verzettelt, macht »Race Driver Grid« in Sachen Ausstattung einen fokussierten Eindruck. Geländeautos, Pick-ups und ähnliche Ballaststoffe fliegen raus, diesmal stehen ausschließlich Sport- und Rennautos am Start. Das stilsicher inszenierte Menüsystem macht die Qual der Wahl zur Lust, ähnlich wie bei »Colin McRae Dirt«. Optionen zoomen hin und her, von links nach rechts, stapeln sich nach oben und unten, geben den Blick frei auf das aktuell gerade in der Werkstatt geparkte Auto. Sehr schön!

## WELTWEITE KARRIERE

Auf einen Karrieremodus mit Rahmenhandlung vergleichbar früheren »Race Driver«-Titeln verzichtet Codemasters. Aber man reiht auch nicht einfach nur Rennen an Rennen, sondern bevorzugt eine kontinentale Gliederung: Die Karriere als Rennfahrer führt einen nach Japan, in die USA und nach Europa. Wann und wohin, das obliegt dem Spieler. Wer Spaß dran hat, spielt zuerst alle europäischen Elemente frei und widmet sich erst dann den anderen Motorsportkulturen. Pro Kontinent gibt's drei Wettbewerbsklassen, pro Wettbewerbsklasse neun Veranstaltungen – das macht summa summarum 81 Veranstaltungen. Jede einzelne besteht in aller Regel

aus mehr als nur einem Rennen; es handelt sich eher um Mini-Meisterschaften. Mal fährt man denselben Kurs in normaler Richtung und dann entgegengesetzt, mal umfasst so eine Mini-Meisterschaft den Ausflug zu zwei bis drei verschiedenen Rennstrecken. Immer am Ende einer Saison streut »Race Driver Grid« einen PS-Marathon ein: Die 24 Stunden von Le Mans mit Autos aus den LMP- und GT-Klassen. Die Laufzeit ist von 24 Stunden auf 20 Minuten gerafft; die Sonne versinkt hinter dem Horizont, die Scheinwerfer tauchen die stellenweise kohlrabenschwarze Finsternis in ein rätselhaftes Licht, im Morgengrauen künden orange schimmernde Wolken vom bevorstehenden Sonnenaufgang. So idyllisch kann Motorsport sein.

Autohersteller aus Europa, USA und Japan füllen die Fahrzeugklassen mit authentisch nachgebildeten Sportautos, Tuning-Spritzen, Formel-Boliden und GT-Brennern. 15 Strecken und 45 Autos, das ist nicht die Welt, aber ausreichend. In den USA dienen die Straßen von Detroit, Long Beach, San Francisco und Washington als Kulisse für Positionskämpfe zwischen aufgemozten V8-Biestern der Marken Chrysler und Ford. In Europa erwarten einen Donington Park, Istanbul Park, Jarama, Le Mans, Mailand, Spa-Francorchamps und die Grand-Prix-Strecke Nürburgring. Also eine bunte Mischung aus Rennstrecken und Stadtkursen mit wunderschönen Sehenswürdigkeiten. In Mailand jagt man mit 250 Sachen auf die Reiterstatue von »Vittorio Emanuele II« zu, biegt vor der wunderschön ausgearbeiteten Fassade des Mailänder Doms ab, sieht hunderte Zuschauer hinter den Zäunen jubeln. Feine Sache, dennoch könnte man sich ausgeprägtere Merkmale vorstellen. Unterschiede bei der Bodenhaftung, deutliche Bodenwellen, mehr anspruchsvolle Stellen wie die Kuppen in San Francisco, zum Beispiel.

## DIE VARIATION MACHT'S

Auch der japanischen Motorsportkultur setzt »Race Driver Grid« ein Denkmal, mit Drift-Wettbewerben in der Innenstadt von Shibuya, Wettrennen zwischen den Containern im Hafen von Yokohama, rasanten Duellen auf den schnellen Kurven der Rennstrecke bei Okutama. Die Gegner-KI macht fast alles richtig: lässt das Feld bei einem Rennen beisammen, zieht's beim nächsten auseinander, sodass



## liveundonline

■ Rennen auf Rangliste oder zwischen Freunden für bis zu 12 Teilnehmer über Xbox Live oder System-Link ■ Weder Splitscreen an einer Konsole, noch Upload von Ghost-Fahrten möglich ■ 50 recht handlich einzufahrende Erfolgse, die Hälfte davon ist nach erstmaligem Durchspielen erledigt. 140 Gamerpunkte sind nur auf Xbox Live zu erzielen. Und nein, man muss keinen Entwickler besiegen. Es reicht jemand, der einen Entwickler besiegt hat. Immerhin ■ Downloads neuer Autos und Strecken sind fest eingeplant, auch solche aus der DTM sind noch nicht endgültig vom Tisch

“Letztlich besticht das Spiel durch das harmonische Zusammenwirken vieler Komponenten”

man sich nie drauf einstellen kann, aber garantiert ständig in Positionskämpfe oder eine Aufholjagd verstrickt ist. Ein bisschen mehr Überhol-Aggressivität wäre manchmal nicht schlecht, aber auch so geben sich die nächtlichen Duelle auf abgelegenen Hügeln irgendwo im japanischen Hinterland spannungreich. Bei den Bergrennen, die Hersteller Codemasters als »Touge« bezeichnet, schwingt eine Spur »Need for Speed Most Wanted« mit: Zwei Mann fetzen den Weg runter, fahren dann den Berg wieder rauf. Beim Start oben steht der eine vorn, beim Start unten der andere. Die Zeiten werden addiert, Sieger ist der Schnellste. Überholen ist erlaubt, den anderen anrempele nicht; hier kommt es also ganz auf Fahrkunst, Streckenkenntnis, das Wissen um die Schwächen des Konkurrenten an.

Die Besonderheiten der regionalen Automarken und die Unterschiede im Fahrverhalten spüren, so will »Race Driver Grid« die Motivation beschleunigen. Tatsächlich reagieren die leistungsstarken Hecktriebler sehr willig auf schnelles Einlenken gefolgt von einem Antippen der Handbremse zwecks Auslösung eines flotten Drifts. Die schaukeligen US-Schleudern wollen eher mit Schwung um die Kurve gebracht werden, folgen dennoch willig dem Power-Oversteering durch gefühlvolles Gasgeben am Kurvenausgang. Die Autos fühlen sich satt und schwer an, lassen sich von einem leichten Rempeler hinten ins Heck kaum aus der Ruhe bringen. All das gilt freilich nur, sofern man die Fahrhilfen

weitestgehend deaktiviert. Ganz anders mit Standardeinstellungen. Da sind die Unterschiede im Fahrverhalten deutlich weniger spürbar, können sich im Brei aus Schalt-, Lenk-, Brems- und Traktionshilfe kaum noch entfalten. Deshalb fühlt sich die Download-Demo vom Marktplatz auch so oberflächlich an. Man sollte sich davon aber nicht täuschen lassen. Mit 200 Sachen den Bordstein am Scheitelpunkt einer Kurve zu schneiden, die sachte auf der Hinterachse tanzende Fuhre durch leichtes Gegenlenken wieder in den Griff kriegen, das ist pure Lust. Wenn die Karre über eine Kuppe fliegt, abhebt, mit sattem Rumms auf dem Asphalt aufprallt, mit dem Heck schwänzelt und durch schnelles Hin- und Herzucken des Analogsticks wieder eingefangen werden will – das ist große Klasse. Wie gesagt: Man darf halt nur nicht die Standardeinstellungen unbesehen übernehmen oder per Lenkrad zacken wollen. Das fühlt sich schwammig an.

### KRATZER IM LACK

Letztlich muss sich Codemasters den Vorwurf gefallen lassen, dass man mit den Grundeinstellungen an der Fraktion der Hardcore-Rennspieler vorbeigearbeitet hat. Und man kann noch mehr Kritik äußern: An der fehlenden Einstellmöglichkeit für die Bildhelligkeit, an der wenig aussagekräftigen Einblendstreckenkarte, an den nur sporadisch ins Bild eingeblendeten Zeitabständen, sogar an den fehlenden Punkten auf

## HEISSE REIFEN

### Viel Rauch um nichts

Es sind die kleinen Dinge, die den Gesamteindruck ausmachen. Dinge wie zum Beispiel der Reifengrass, der sich bei Vollgas an den Antriebsrädern bildet, kurz in der Luft hängen bleibt und sich dann verflüchtigt. Sieht richtig stark aus, wenn man am Limit durch die Kurve schlittert und die Reifen graue Power-Wölkchen hinterlassen. Gelegentlich übertreibt es »Race Driver Grid« aber. In heiklen Situationen kann es schon mal vorkommen, dass man für einige Augenblicke den Asphalt vor lauter Rauch nicht sehen kann. Passiert, wenn man zum Beispiel in Le Mans nach einem Massenanfall in der sandigen Auslaufzone landet. Als ob das nicht genug Staub aufwirbeln würde, gehen die Räder bei deaktivierter Beschleunigungshilfe sofort in Rauch auf. Da wäre weniger mehr gewesen.

Die Kamera bringt die Dynamik toll rüber. Zwei Hinterbord-, eine Cockpit-, eine Motorhauben- und eine Vollbild-Perspektive stehen zur Wahl



Selbstlauten: Offenbar haben die Designer der Benutzerführung weder Ä noch Ö noch Ü als Buchstabe vorgesehen, weshalb sich beispielsweise der Erfolg namens »Asphaltkönig« jetzt seltsam liest. Dazu kommen die nicht immer schlüssigen Bezeichnungen: Zu Karrierebeginn etwa befragt einen das Spiel nach diversen Vorlieben, unter anderem nach dem sogenannten »Audiowunsch«. Gemeint ist der Rufname, unter dem einen Teamleiter und Teamkamerad von jetzt bis zum Ende der Karriere ansprechen, in sehr gutem Deutsch übrigens.

Kleinigkeiten? Ja, und sofern man sie überhaupt bemerkt, sind die binnen Minuten vergessen. Dennoch fallen diese Dinge im sonst sehr professionellen Umfeld auf und stehen schließlich ebenso einer höheren Wertung entgegen wie das Fehlen von Boxenstopps und Wetterumschwüngen. Hier herrscht immer eitel Sonnenschein, maximal ist's ein bisschen diesig oder dunkel. Und das Tuning? Kaum der Rede wert, wenn man von diversen Aufhübschungen durch vorgefertigte Aufkleber in diversen Farbkombinationen absieht. Und so klasse die Idee mit dem Videorekorder und seiner Bild-für-Bild-Funktion ist, so diskutabel ist die Möglichkeit, bis zu zehn Sekunden zurückspulen und wieder ins Rennen einsteigen zu können. Sicherlich unterstützt diese Funktion den Spielfluss. Man neigt nicht mehr dazu, nach jeder schlecht gefahrenen Kurve sofort ein Rennen

neu zu starten, kann Kurve um Kurve wieder und wieder probieren und die Charakteristik einer Strecke flüssiger kennenlernen. Dennoch bleibt ein schaler Beigeschmack. Denn diese Neuerung greift bisher tief mit dem Racing-Genre verknüpfte Gefühle an. Man ist nicht mehr grundsätzlich gezwungen, sich voll zu konzentrieren, jede Kurve zu verinnerlichen. Man muss für Fehler nicht mehr zwangsläufig büßen, muss sein Können nicht mehr perfektionieren. Das mag weniger trainierten Spielern zunächst entgegenkommen, löst aber bei einem fest mit dem Genre verwachsenen Kenner zwangsläufig Zweifel aus, ob das so in Ordnung ist – ob ein Rennspiel dadurch nicht generell zu oberflächlich gerät. Da hilft es zu wissen, dass es einen sogenannten »Profi-Modus« gibt. Der deaktiviert die Rückspulfunktion, lässt andere Einstellungen wie Schwierigkeitsgrad und Fahrhilfen aber unbeeinflusst.

#### WIE ES PROFIS LIEBEN

Damit fühlt sich »Race Driver Grid« dann so an, wie es sich gehört, nämlich hart, anspruchsvoll, einen vorantreibend und mit vielen kleinen und großen Stimmungs-Gipfeln belohnend. Zu den kleinen Höhepunkten zählen die kurzen Ladepausen, durch Einblendung von diversen Erfolgen und Rekorden zudem nett kaschiert. Zu den großen die herrlichen Bilder, die vielleicht

## FEHLER SIND UMKEHRBAR

Man kann jederzeit per Back-Taste das laufende Rennen unterbrechen. Sofort blendet sich ein kleines Steuerfeld ins Bild ein, dessen Bedientasten an die eines DVD-Players erinnern. Und in der Tat ist die Funktion vergleichbar – es handelt sich um einen virtuellen Videorekorder inklusive Rückspulfunktion. Lässig: Per Bumper-Taste lässt sich jetzt jederzeit die Perspektive verstellen, per Analogstick oder Schultertaste Bild für Bild die Zeit um bis zu zehn Sekunden zurückdrehen. Sehr sehenswert! Besonders interessant: Man kann den Positionskampf an einem früheren Zeitpunkt wieder aufnehmen, um etwa einen Crash oder ein Überholmanöver ungeschehen zu machen. Zwei Handgriffe also und binnen weniger Augenblicke ist jeder Fahrfehler vergessen. Sinnvollerweise ist die Macht dieser Funktion in Abhängigkeit vom Schwierigkeitsgrad eingeschränkt. Der Einsatz ist lediglich auf dem niedrigsten Grad fünfmal pro Rennen erlaubt, sonst ein- bis dreimal. Unabhängig vom Schwierigkeitsgrad lässt sich vor jedem Rennen ein sogenannter »Profi-Modus« aktivieren. Der lässt die Rekorder-Funktion unangetastet, dreht aber der Wiedereinstiegs-Möglichkeit den Saft ab, und leider auch der Option zum schnellen Neustart des Rennens. Wer behauptet da noch, »Race Driver Grid« wäre zu einfach?



Blöd, wenn man's verbockt: Der Videorekorder hält die spektakulären Unfallszenen fest



Auf Knopfdruck spult der Rekorder bis zu zehn Sekunden zurück, per Y-Taste setzt die Action dann wieder ein



Feinheiten der Fahrphysik: Bei Rempelen reißt's Zäune und Reifenstapel um. Die werden dadurch zur Sprungchance...



Wenn's einem nach einem 50-Meter-Sprung mit Landung im Beton die Karosserie zerknautscht, freut man sich dann doch über die Rückspulfunktion



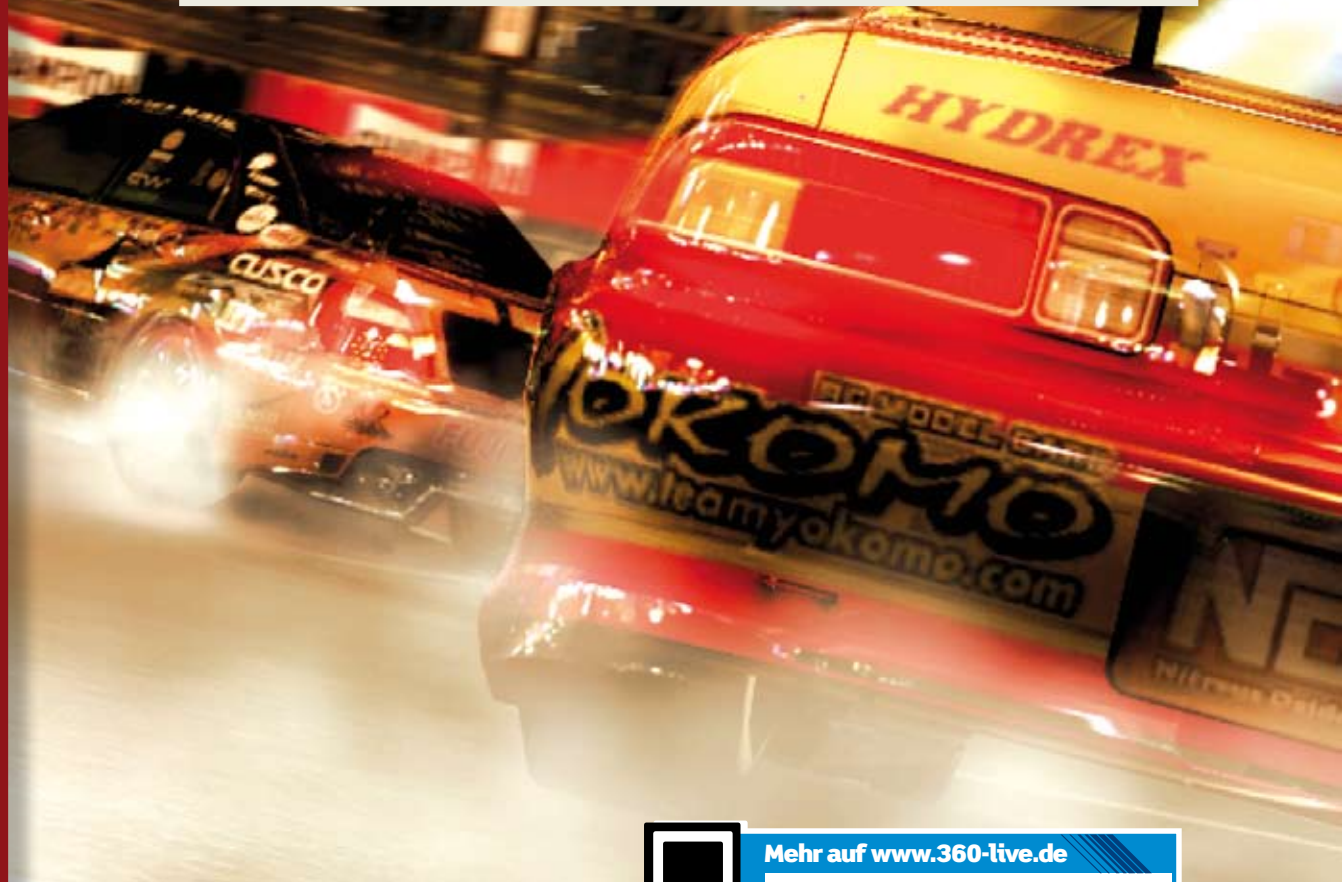
## SIMULATION ODER ARCADE-RACER?

**„Unbedingt mit den Einstellungen experimentieren!“**

Wer in froher Erwartung einer ausgefuchsten Simulation die Spiele-DVD von »Race Driver Grid« das erste Mal einlegt oder die Demo vom Marktplatz startet, wird eine Enttäuschung erleben. »Dass sich das Ganze noch arcadelastiger spielen lässt als Need for Speed, hätte ich nicht gedacht«, schreibt zum Beispiel StOrMjUnKiE im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de). Stimmt, denn Hersteller Codemasters gibt sehr einsteigerfreundlichen und damit beinahe langweiligen Voreinstellungen den Vorzug. Wir empfehlen: Unbedingt mit den Einstellungen experimentieren! Durch Abstellen der Lenkhilfe verschärft sich die Lenkpräzision zum Beispiel spürbar. Und das Abstellen der Traktionskontrolle verändert das Spielgefühl deutlich. Wer jetzt ständig die Schultertaste bzw. das Gaspedal komplett durchdrückt, wird außer Drehern und qualmenden Reifen wenig ernten, speziell wenn man auf den Grünstreifen oder in den Sand gerät. Das ständige Balancehalten zwischen Gas und Bremse entwickelt sich nach einer Eingewöhnungszeit zu einem echten Ritt auf Messers Schneide, wie wir ihn in dieser scharfen Form nur bei den besten Rennspielen erlebt haben. Auch die anfangs sehr gewöhnungsbedürftige Punkte-Kombo-Highscore-Drifterei beginnt den Wettkampfgeist zu kitzeln, sobald man das etwas spezielle Wechselspiel zwischen Lenkung, Gas und Handbremse in den Griff zu kriegen beginnt. Wenn's dann noch zu leicht ist, der schaltet von Hand. Sämtliche Einstellungen stehen vor jeder Veranstaltung zur Disposition.



Die Eau-Rouge-Senke von Spa-Francorchamps: Mit Vollgas und im Positionskampf eine echte Adrenalinspritze!



Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

■ Bilder aus Le Mans, von der Benutzer-Oberfläche, und mehr ■ Kommentiertes Video ■ User-Voting

## KOMM RUHIG NÄHER...

### Motorsport ist ein Kontaktsport

Das Schadensmodell arbeitet ähnlich wie das in »Need for Speed Pro Street«. Das Spiel modelliert also Schrammen und Beulen ins Blech, reißt Teile vom Auto und zwingt einen letztlich zu einer halbwegs vorausschauenden und überlegten Fahrweise – zumindest in den höheren Schwierigkeitsgraden, wo die Computergegner beinhart um Positionen kämpfen. Auf den niedrigen und mittleren Schwierigkeitsgraden sind sie deutlich um Vermeidung von direktem Blechkontakt bemüht, unfaire Rempeler und ähnliche Ärgernisse sind kaum ein Thema. So oder so steckt das Auto eine ganze Menge weg. Kleine Symbole neben dem Tacho weisen darauf hin, welche Fahrzeugteile beeinträchtigt sind. Nach einigen Treffern verzieht es meistens die Spur, das Fahrzeug zieht dann etwas nach links oder rechts. Bei schweren Frontal-Karambolagen ist ein Totalausfall wahrscheinlich. Alle Schäden sind nach der Zieldurchfahrt automatisch behoben, ein taktisches Fahren zwecks eventueller Entlastung des Reparatur-Budgets ist also nicht nötig. Man kann letztlich schon ordentlich draufhalten.



## DAS TEAM GEWINNT

Eine taktische Facette kommt durch Sponsoren und Teamkameraden ins Spiel. Nach den ersten Erfolgen wollen Auto Bild, Lucas Oil und diverse weitere Unternehmen gegen Bares ihre Sticker auf dem Auto unterbringen. Ob man sie ran lässt oder nicht, ist jedermanns eigene Entscheidung. Ob der Geldfluss in Schwung kommt, hängt mit den vom Sponsor gesetzten Zielen zusammen. Manche wollen mindestens dritte Plätze sehen, weitere nur ein Ankommen oder ein schadenfreies Rennen. Wer sich einen auf Sieg geeichten Sponsor an Bord holt, riskiert was, wird aber im Erfolgsfall eine hohe Prämie kassieren. Acht Sponsoren haben auf dem Auto Platz, das erlaubt eine clevere Risikoverteilung. Ein doppelter Vorteil ergibt sich, sobald man sein Ein-Mann-Team um von der Konsole gesteuerte Piloten erweitert. Sie nehmen parallel zum Spieler am Rennen teil, ihre Leistungen fließen ebenfalls in die Sponsorenrechnung ein. Wer also etwas mehr Gehalt in einen erfahrenen Mann investiert, dem spült es unter dem Strich reichlich Geld in die Kasse. Und Geld ist hier der limitierende Faktor: Wer keines hat, kann sich keine Autos für die Markenpokale kaufen und folgerichtig keine neuen Veranstaltungen freischalten. In diesem Sinne macht das Balancing einen ähnlichen Eindruck wie das ganze »Race Driver Grid«: Es ist recht nett und macht einem das Leben nicht allzu schwer.



Siege und Sponsorenprämien und die damit verbundene Aussicht auf neue heiße Schlitzen spornen ordentlich an

Immer wieder nett: Den Vorausfahrenden anremplein, sodass es ihn seitlich wegdreht. Besonders vor heimischem Publikum auf dem Nürburgring...

zu den schönsten zählen, die wir in diesem Jahr in einem Rennspiel sehen werden. Die überarbeitete Version der »Dirt«-Engine leistet beste Arbeit: Baut die Grafik mit einer Rate von 30 Bildern pro Sekunde auf, nicht so turbo wie ein »Ridge Racer« also, aber mindestens so flüssig wie »Pro Street« oder »PGR 4«, und dabei deutlich detaillierter. Etappenweise vielleicht etwas farbenfroh, aber wirklich nur etappenweise, und gespickt mit vielen sehenswerten Kleinigkeiten: Streichelnswerte Skulpturen aus Blech, jubelnde Zuschauer, tolles Schadensmodell, spektakuläre Unfallszenen – halt alles, was die Augen eines Motorsport-Begeisterten gerne sehen.

Letztlich besticht »Race Driver Grid« durch keine einzelne Eigenschaft. Es ist vielmehr das harmonische Zusammenwirken vieler Komponenten, die letztlich ein erlebenswertes Rennspielspektakel ergeben. Man kann viele Abende lang je ein bis zwei Stunden recht mühelos Erfolge einfahren, oder aber das Messer zwischen die Zähne nehmen und sich im Profi-Wettkampf die Krone als weltbesten Motorsportler erkämpfen. Beides geht, ist halt Einstellungssache. Vielleicht sollte Codemasters bei seiner kommenden FIA-Formel-1-Simulation aber doch wieder eindeutiger Position beziehen.

**Richard Löwenstein**

### Race Driver Grid

#### GRAFIK/

Flüssig, detailreich, aber wenige Strecken

**8**

#### SOUND/

Motorsound nur im Cockpit stark, sonst schwächelnd

**7**

#### STEUERUNG/

Tastenbelegung vielseitig konfigurierbar

**8**

Geschmeidige Rennspiel-Action, die trotz einiger Problemstellen letztlich großartig unterhält

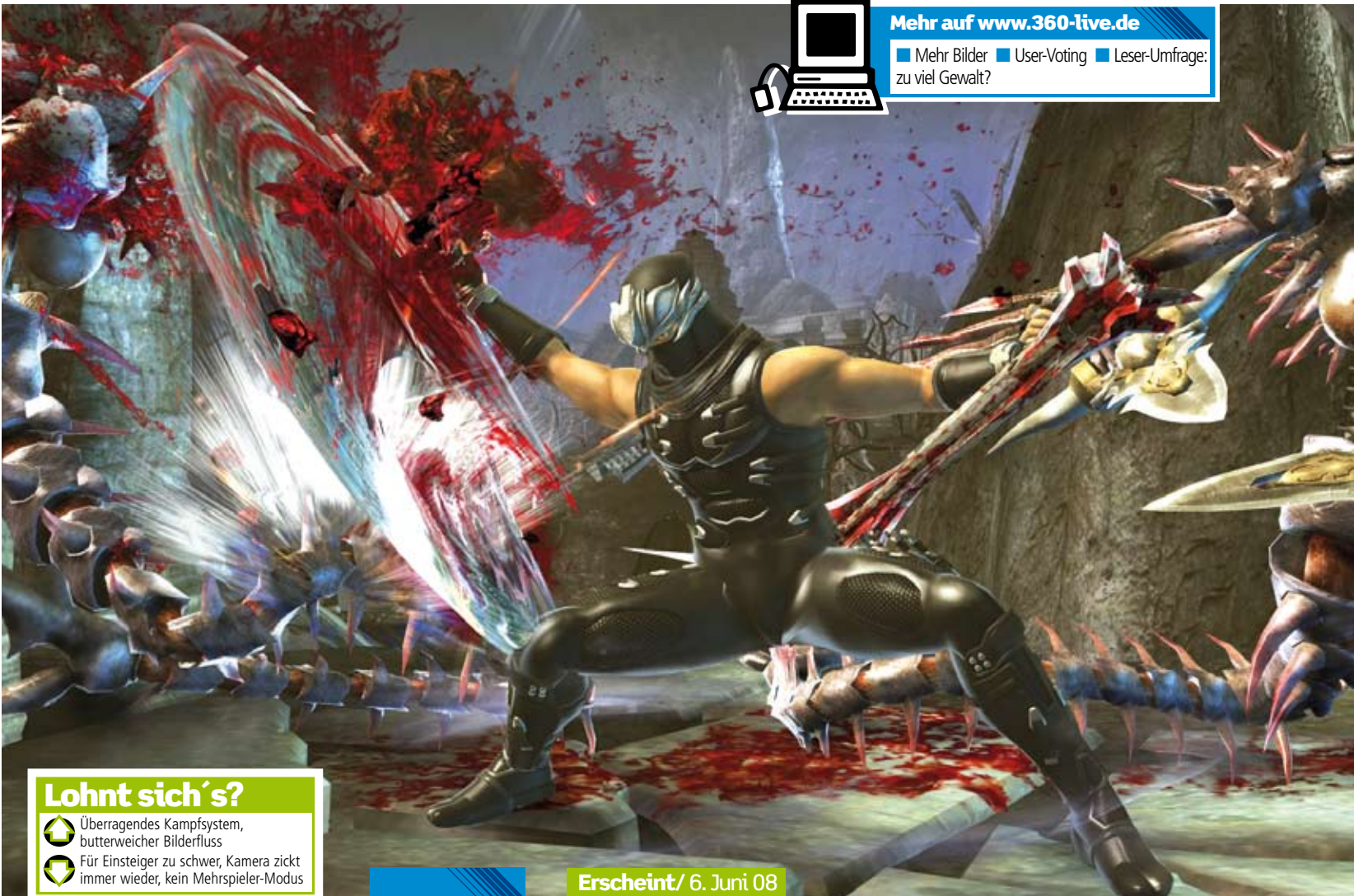
**8.5** 10





Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

☐ Mehr Bilder
 ☐ User-Voting
 ☐ Leser-Umfrage:  
zu viel Gewalt?



## Lohnt sich's?

- Überragendes Kampfsystem, butterweicher Bilderfluss
- Für Einsteiger zu schwer, Kamera zickt immer wieder, kein Mehrspieler-Modus

Erscheint/ 6. Juni 08

## AUF EINEN BLICK

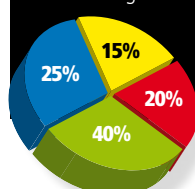
**Publisher/**  
Microsoft  
**Hersteller/**  
Team Ninja  
**Genre/** Action  
**Spieler/** 1  
**Xbox Live/** ja

## KURZ & KNAPP

Pfeilschnelles  
 Actionspektakel mit  
 anspruchsvollem  
 Kampfsystem

## DAS STECKT DRIN

- Ninjas
- Dämonen
- Körperteile
- Geschwindigkeit



Was ist der Unterschied zwischen einem Ninja und einem Metzger? Der Ninja ist schwarz gewandet...

## liveundonline

■ Reine Einzelspietersache, kein Mehrspieler-Modus ■  
 Dafür gibt es speicherbare Filme im Stil von »Halo 3«, in denen man die Welt zeigen kann, was für ein Ninja man wirklich ist. Hübsche Idee! ■ 1.000 Gamerpoints, welche Überraschung

# NINJA GAIDEN 2

Blut und Gedärm, das hat der Ninja gern!

**W**er die sechs Seiten in unserer Januar-Ausgabe gelesen hat, der weiß Bescheid: Bei 360 Live sitzen Fans der »Ninja Gaiden«-Reihe. Der erste Tempo-und-Anspruch-Schlitzer aus der Reihe ist und bleibt eines der besten Action-Games auf der alten Xbox. Klar, bei dem coolen Helden, dem komplexen Kampfsystem und dem Schwierigkeitsgrad! Dement-

sprechend hoch sind die Erwartungen an den Nachfolger. Okay, die Story ist wieder einmal nicht der Rede wert: Eine Gruppe widerlicher Monster will ihren Herrscher wiederbeleben und klagt deshalb eine rätselhafte Dämonenstatue. Klingt fast ein bisschen nach dem Ursprung der »Ninja Gaiden«-Reihe, den der eine oder andere vielleicht noch aus der Spielhalle oder der NES-Konsole kennt. Aber egal,

## DES NINJAS WAFFEN...

## ...sind scharf

**1** So ein Tonfa ist auch in seiner normalen Ausprägung äußerst schmerzhaft. Ryus Varianten dagegen sind nicht nur stumpfe Hieb Waffen, sondern ordentlich scharf wie sein Katana.

**Wenn's mal** wieder brachialer sein soll: Mit dieser pflegeleichten Mischung aus Dreschflegel und Morgenstern ist man bestimmt der Größte auf jeder Cocktail-Party. Auch

wenn dort wohl einiges zu Bruch geht.

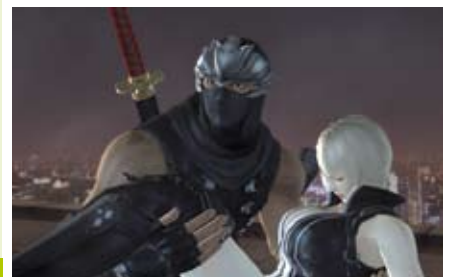
**Was wäre »Ninja Gaiden«** ohne seine Bosskämpfe? Davon gibt es auch diesmal wieder mehr als genug. Auf den ersten trifft man bereits nach rund 40 Minuten. Mal verhilft eine clevere Taktik zum Sieg, ein andermal reicht brachiales Draufknüppeln.



## DIE SACHE MIT DEN KOMBO

## Wer braucht da noch einen Lehrmeister?

Ja, »Ninja Gaiden 2« soll netter zu Einsteigern sein. Folgerichtig können sich Neulinge anlässlich jedes neu erlernten Kombo-Angriffs ein hilfreiches Trainingsvideo anschauen, das zeigt, wie man die entsprechende Attacke ausführt. Des Weiteren werden viele dieser Kombos mit Erfolgen belohnt. So gewöhnt man sich daran, mit jeder neuen Attacke herumzuexperimentieren und sich die Feinheiten anzueignen. Was entscheidend ist um bis ins Finale vorzudringen. Kenner des ersten Teils wissen aber sowieso, dass das Verinnerlichen der Moves das A und O ist.



jedenfalls kann der Ninja namens Ryu Hayabusa das nicht zulassen. Also zieht er los, um den bösen Buben den mutierten Hintern zu versohlen.

Es beginnt in einer sehr stimmungsvoll inszenierten Großstadt. Hat ein bisschen was von Liberty City, wenn es in Asien angesiedelt wäre. Während auf den Straßen die Menschen ihren Geschäften nachgehen, werden die Dächer der Wolkenkratzer von asiatischen Pagoden und ruhigen Dachgärten gekrönt. Ist schon ein richtig hübsches Design – wären da nur nicht diese Großeinwände, auf denen Werbung für »Ninja Gaiden 2« zu sehen ist. Passt nicht ganz ins Bild, aber Schwamm drüber, denn Ryu hat Besseres zu tun. Der Einstieg: Eine blonde Frau kommt in einen kleinen Laden, fragt den alten Inhaber, wo sie Ryu finden kann. Plötzlich brechen Ninjas des Black-Spider-Clans durch die Wand und attackieren die Frau. Auftritt Ryu. Hier übernimmt der Spieler die Kontrolle und schlägt die Ninjas in die Flucht. Die unbekannte Frau kann er aber nicht retten, sie wird von den Ninjas entführt. Also auf geht's, Ryu eilt zur Rettung! An der grundsätzlichen Spielweise ändert sich nichts. Wer also den Erstling gespielt

hat, wird sich sofort mit dem geradlinig inszenierten Gameplay anfreunden. Noch immer lösen X und Y leichte beziehungsweise schwere Schläge aus, die sich zu unendlich vielen Kombinationen zusammenfügen lassen. Die B-Taste ist für diverse Fernwaffen reserviert, während Ryu mit A einen galanten Sprung hinlegt. Die wohl wichtigste Funktion bekommt die linke Trigger-Taste zugewiesen: Blocken. Wer sich an den Standards anderer Third-Person-Action-Games orientiert, wird sich wundern, denn übermächtiges Schnetzeln ist hier nicht drin. Wer nicht reagiert und blockt, der überlebt nicht! Punkt! Selbst der kleinste Hampelmann der Black-Spider-Truppe kann Ryu ganz schnell schnetzeln. Für die zahlreichen Bossgegner gilt das sowieso.

## ACTION AUF SPEED

Die halsbrecherische Geschwindigkeit der dargebotenen Action kommt Veteranen natürlich ebenfalls bekannt vor. Die Kombination aus blitzschnellen Attacken, Blocken und Kontern funktioniert auch auf der Xbox 360 hervorragend. Der richtige Moment zum Gegenangriff ist

entscheidend. Und natürlich die richtige Kombo für den richtigen Feind in der richtigen Situation. Noch immer ist genau das der Reiz des Spiels. Wir würden so weit gehen und »Ninja Gaiden 2« als das »Burnout« der Actionspiele zu bezeichnen – ein wahres Ballett der Kampfkunst. Noch immer fegt das Geschehen mit butterweichen 60 Bildern flüssigst über den Schirm. Die Action wird nur von kurzen Pausen unterbrochen, in denen Ryu Hayabusa das Blut von seinen Waffen abtropfen lässt. Ja, Kehlen durchschneiden macht Laune, aber wehe, es kommt Blut auf die Klinge – Ninjas sind da eigen.

Skeptisch waren wir anfangs dennoch. Würde die Herausforderung groß genug sein? Schließlich hat Team-Ninja-Boss Tonobu Itagaki immer wieder betont, das Spiel würde für Einsteiger freundlicher werden als der Vorgänger. Nach einigen Stunden mit dem Spiel können wir unsere Befürchtungen zu den Akten legen,



Ohne Heilmittel sinkt die Lebensenergie, logisch. Aber nach erfolgreichem Kampf füllt sich Ryus Gesundheit zumindest bis zu einem gewissen Prozentsatz wieder auf – praktisch!



Das hat Ryu schon früher gern gemacht: Erhaben vom Aussichtspunkt aus den Blick genießen

## Brachial

Und vor allem äußerst brutal

Die wohl augenscheinlichste Neuerung ist natürlich der nach oben geschraubte Brutalitätsgrad. Statt in Spritzern fließt das Blut literweise über den Bildschirm, während die Gliedmaßen von Ryus Feinden links und rechts durch die Luft fliegen. Nach einem heftigen Kampf sieht die Umgebung dann auch wie ein echtes Schlachthaus aus. Ein Großteil der Körperteile bleibt dabei liegen und auch die Blutpfützen auf dem Boden bleiben. Bei Gefechten im Wasser färbt sich dieses bereits nach kurzer Zeit stielecht dunkelrot. Nach dem Verlust eines Körperteils geben die Feinde auch nicht zwingend auf, sondern greifen stellenweise noch wütender an. Unserer Meinung nach wären diese Exzesse nicht nötig. Warum? Die Gefechte sind so schnell und die Gegnerzahl so hoch, dass es im Kampf quasi nicht auffällt, ob da nun ein Arm fehlt oder nicht. Außerdem setzt das Spiel seinen Fokus auf die reibungslose Spielmechanik. Wie denkst du darüber? Hätte »Ninja Gaiden 2« auf diese heftige Zurschaustellung roher Gewalt besser verzichten sollen?

**Uns interessiert deine Meinung: Schreib uns eine E-mail an [redaktion@360-live.de](mailto:redaktion@360-live.de), oder beteilige dich an der Leserumfrage auf unserer Webseite: [www.360-live.de](http://www.360-live.de)**



»Ninja Gaiden 2« könnte es Kennern zu leicht machen. Die schiere Masse und Aggressivität der Feinde sorgen für Adrenalin. Und das selbst auf den zwei niedrigsten Schwierigkeitsstufen, nämlich »Way of the Acolyte« und »Way of the Warrior«, was man frei als »schwer« und »sehr schwer« übersetzen könnte. Nach Durchspielen kommen noch härtere Varianten dazu – meine Güte!

Die richtige Waffe für den richtigen Gegner, das ist die Devise. Diesmal lohnt es noch mehr, auch mit anderen Tötungswerkzeugen als nur Ryus Drachenschwert zu experimentieren. Ein Paar Tonfas, die altbekannte riesige Sense oder eine Mischung aus Dreschflgel und Morgenstern, das wäre doch was. Mit letzterem kämpft der Ninja zwar deutlich langsamer, hat jedoch eine viel größere Reichweite. Ähnlich wie im Vorgängerspiel hinterlassen dem Tode zusortierte Gegner verschiedene Arten der so genannten »Essenz«. Die gelben Kügelchen sind beispielsweise die Währung des Spiels. Hat Ryu genügend beisammen, kann er sie im Muramasa-Laden gegen Waffen-Upgrades oder Heilpakete eintauschen. Blaue Essenz sorgt hingegen direkt für Heilung, während die rote der Treibstoff für Ninpo-Magie ist.

Magie kommt ebenfalls nicht zu kurz und eignet sich ideal, wenn die Lage außer Kontrolle zu geraten droht. Wie trefflich, dass Ryu beispielsweise die »Kunst des Infernos« erlernt. Über das Digipad-Auswahlmenü gewählt, ähnelt diese Magie einer klassischen Smartbomb – sie bringt also selbst der schlimmsten Kreatur den Tod bei.

### WIE EIN WILDER STIER

Das sind dann so die Momente, die einem durch Mark und Bein gehen – motivierend! Per Knopfdruck wechselt das Geschehen in eine Egoperspektive, in der man ein paar Sekunden hat, um zu entscheiden, welchen Feind man denn in Flammen setzen möchte. Wer kein Interesse an Magie hat, auch gut, der meistert eben den Umgang mit diversen Fernkampf-Waffen. Neben dem vertrauten Bogen darf man auf spaßige Erfindungen wie explodierende Shurikens zurückgreifen. Der Fokus mag zwar im Nahkampf liegen, dennoch haben diese Spielereien einen gewissen Nutzen.

Und die Technik? Überzeugt! Auf den ersten Blick wirkt das Geschehen zwar wegen vieler glatter Oberflächen etwas künstlich, aber »Ninja Gaiden 2« will ja

auch gar nicht realistisch wirken. Die butterweichen Animationen von Ryu und seinen Feinden sind jedenfalls eine Augenweide und auch die Kulissen gefallen. Das gilt vor allem für visuelle Höhepunkte wie zum Beispiel jene gigantische Höhle, an deren Horizont ein mysteriöser Tempel zu erkennen ist. Drachenartige Wesen ziehen ihre Bahnen am steinernen Himmel, der schwarz gekleidete Ninja wirkt dagegen wie eine Ameise. Trotzdem, der Tempel ist das Ziel des Schattenkriegers – einfach herrlich! Nur die Kamera nervt, trifft nicht immer die beste Position, was gerade in den schnellen Kämpfen für mangelnde Übersicht und Frust sorgen kann. Klar, nachjustieren ist immer möglich, aber dass die Entwickler dieses Problem seit dem Vorgänger noch immer nicht in den Griff bekommen haben, ist ärgerlich.

Die wohl augenscheinlichste Neuerung ist der nach oben geschraubte Gewaltgrad. Die Körperteile fliegen nur so durch die Luft, selbst verstümmelte Gegner blasen noch zum verzweiferten Endangriff. Das Geschehen wirkt zwar comichaft überzeichnet, aber trotzdem extrem heftig. Schade drum, denn das überzeugende Gameplay hätte eine

solche Zurschaustellung von Blut und Splatter eigentlich nicht nötig. Dennoch führt genau das nun dazu, dass die USK eine Jugendfreigabe verweigert und Microsoft auf einen offiziellen Deutschland-Release verzichtet. Jedem Fan des Vorgängers oder von schneller Schnitzel-Action sei daher dringend ein Besuch im deutschsprachigen Ausland oder beim Fachhändler des Vertrauens ans Herz gelegt. Der kann das Teil besorgen.

**Nicholas Buracas**

### Ninja Gaiden 2

#### GRAFIK/

Extrem schnell, sehr flüssig, aber etwas steril

**8**

#### SOUND/

Viel Zack und Bumm, richtig mitreißende Ohrwürmer

**9**

#### STEUERUNG/

Grundsätzlich handlich, dennoch sehr vielschichtig

**9**

Extreme Action in so mancher Hinsicht. Schnell, schwierig, blutig, kompromisslos

**8.9**  
aus 10

# CAMPUS INVASION

MTV  
MUSIC TELEVISION

2008

SUPPORTED BY:

CONTRA  
PROMOTION

RADAR  
Markt & Unterhaltungs GmbH

28.06.08

UNI JENA

PATRICE NADA SURF  
JENNIFER ROSTOCK

19.07.08 UNI KIEL

SPORTFREUNDE STILLER  
MIA. THE SUBWAYS  
K.I.Z.

12.07.08

UNI TÜBINGEN

FETTES BROT

SIMPLE PLAN CLUESO  
2BAND

INFOS UNTER:

[WWW.MTV.DE/CAMPUS](http://WWW.MTV.DE/CAMPUS)

TICKETHOTLINE 0180-5004222

0,14 EUR/MIN AUS DEM DEUTSCHEN FESTNETZ, PREISE D. MOBILFUNKNETZE KÖNNEN ABWEICHEN

TEXTSEITE 211

SPONSORED BY:



## AUF EINEN BLICK

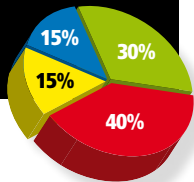
**Publisher/** Activision  
**Hersteller/** Nerve Software  
**Preis/** ab 60 Euro  
**Genre/** Ego-Shooter  
**Spieler/** 1 - 16  
**Xbox Live/** ja  
**USK/** ab 16 Jahren

## KURZ &amp; KNAPP

Wie »Frontlines« auf Speed und im Science-Fiction-Gewand

## DAS STECKT DRIN

■ GDF  
 ■ Strogg  
 ■ Bots  
 ■ Xbox Live



# ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Aus dem Nichts kommt ein Ego-Shooter daher, der sich zum Favoriten auf Xbox Live entwickeln könnte. Vielleicht die Mehrspieler-Überraschung des Jahres.

**X**box Live ist heiß umkämpft. Momentan dominieren »Call of Duty 4«, »Halo 3« und »GoW« mit eiserner Kraft. Während also diese drei Giganten schon seit Monaten einen großen Teil des Interesses auf sich ziehen, warten am Horizont neue Kandidaten. Titel wie »Battlefield Bad Company« oder eben »Enemy Territory: Quake Wars«. PC-Spielern ist das Game bereits bekannt, Besitzer einer Xbox 360 kommen nun nach knapp einem halben Jahr ebenfalls in den Genuss dieses vorrangig auf Xbox Live geeigneten Ego-Shooters.

Alles beginnt mit der Erdrinvasion der Strogg, viele Jahre vor den Ereignissen von »Quake 4«. Die außerirdische Rasse durchstreift die Galaxien auf der Suche nach Organismen, die sie in so genanntes »Stroyent« umwandeln kann. Das ist die Lebensgrundlage der Organismus-Maschinen-Kreuzungen. Und nun ist eben die Erde dran. »Die Strogg sind seelenlose Verschmelzungen aus verrottendem Fleisch, Knochen und Metall«, so erzählt es die Sprecherin im Introvideo. Währenddessen schwebt eine Armada düsterer Raumschiffe der Erde entgegen, die dem Untergang geweiht scheint. Allerdings sind Menschen bekanntermaßen ziemlich wehrhaft. Die Global Defense Force – kurz GDF – bewaffnet sich mit allem was sie hat, um die Invasoren rund um den Globus zu bekämpfen und in den cybernetischen Hintern zu treten.

Das also ist die Grundlage für ein Schlachten-gemälde, das sich in insgesamt zwölf Episoden gliedert. Die Rahmenhandlung beschränkt sich allerdings auf das atmosphärische Einstiegs-

filmchen. Danach erinnern vorwiegend Ausrüstungsbildschirme im militaristischen Look – oder auch mit Strogg-Hieroglyphen, je nach Fraktion – daran, in welchem Umfeld man sich hier bewegt. Denn »Quake Wars« will eigentlich keine Geschichte erzählen, sondern konzentriert sich auf die fein säuberlich ausgearbeiteten Facetten eines nackten puren Online-Shooters. Womit wir bei der einen großen Schwäche von »Quake Wars« wären: Die Einzelspieler-Komponente ist eher am Rande erwähnenswert. Mehr dazu später...

Das Gameplay erinnert an »Frontlines«. Auf den zwölf Karten müssen zwei bis vier Ziele erfüllt werden. Es geht also nicht nur darum, mehrere Punkte einzunehmen und zu halten. Vielmehr soll man Schildgeneratoren zerstören, Wege freisprengen, riesige Minenlaser aktivieren, und so weiter. Die Aufgaben wiederholen sich zwar, fügen sich aber prima in die diversen Karten und die individuellen Abläufe ein. Eines der Teams übernimmt stets die Angreifer-Rolle, während das andere aus der Defensive heraus den Kampf aufnimmt. Wer »Quake Wars« nun vorschnell als »Frontlines«-Kopie abtun will, sollte bedenken, dass das »Enemy Territory«-Spielsystem schon deutlich älter ist. Fünf Jahre, um genau zu sein. Schließlich basiert das Grundkonzept auf einer Variante des hierzulande indizierten PC-Shooters »Return to Castle Wolfenstein«

## KLASSE STATT MASSE

Der springende Punkt ist das Teamwork. Nicht jeder Soldat kann jeden Auftrag erledigen. Wenn

Erscheint/ 30. Mai 08



Schon im  
TEST

Nur im 360 Magazin!



Wenn es hart auf hart kommt, bekommt man selbst mit dem normalen Lacerator-Gewehr der Strogg einen Panzer klein



## Lohnt sich's?

-  Dynamischer Mehrspieler-Modus, flüssiges Gameplay und ordentliche Grafik
-  Für Solisten uninteressant, keine neuen Inhalte im Gegensatz zur PC-Fassung

„Schön, dass die Entwickler an Leute mit großem Freundeskreis gedacht haben“

es um Sprengungen geht, ist der Soldat die Klasse der Wahl. Fürs Hacken ist wiederum der Geheimagent zuständig, während der Techniker Sprengsätze entschärft oder Angriffsbrücken errichtet. Auf Seiten der Strogg sind die Bezeichnungen Aggressor, Infiltrator und Konstruktor. Ihre Grundfunktionen sind jedoch identisch. Zusätzlich sorgen der Sanitäter und Feldagent für Unterstützung. Bei der Klassenwahl hat man glücklicherweise alles im Blick: Welche Klasse braucht's für die Mission, wie viele gibt es davon bereits im Team? Zusätzlich darf man sich noch eine Waffe aussuchen. Richtig, die Klassenwahl schränkt einen zwar ein, zwei bis drei Knarren stehen dennoch zur Auswahl. Übrigens sogar für Sanitäter, so dass sich viele gerne für diese Klasse entscheiden dürften. Gut so, wenn man einer Übermacht an Feinden gegenüber steht. Da ist Unterstützung mit Healthpacks oder einer Wiederbelebung unerlässlich. Die Feldagenten sind wiederum bei Verteidigungsmissionen wichtig. Wenn der Feind durchgehend auf das Ziel einstürmt, ist Munition Mangelware. Der Feldagent kann schließlich Versorgungskisten

anfordern und zur Not auch schnell mal ein Päckchen Kugeln auf den Boden werfen. Selbst die unterstützenden Einheiten haben also ihre Daseinsberechtigung. Zumal der eine oder andere auch noch zusätzliche Tricks im Ärmel hat. So kann der Techniker Fahrzeuge reparieren und Geschütze aufstellen, während der Feldagent zusätzlich noch Luftschläge anordnen kann. Herumexperimentieren ist also definitiv erwünscht.

Jeder Einheitentyp kassiert für bewältigte Aufgaben außerdem Erfahrungspunkte. Pro Klasse gibt es vier Stufen. Für einen Anstieg winken dann diverse Belohnungen. Mehr Munition, größere Durchschlagskraft oder eine verbesserte Zweitwaffe. Die Upgrades lassen sich jedoch nur im Kampagnen-Modus übertragen. Nach einem Einzelmatch beginnt der Charakter wieder auf der Anfangsstufe.

Zur Fortbewegung stehen auf jedem Schlachtfeld diverse Fahrzeuge zur Verfügung. Die Auswahl reicht von leichten Husky-Quads, über den schweren Titanpanzer, bis hin zum Cyclops-Mech der Strogg. Jede Seite hat zudem zwei



Der Cyclops-Mech ist ideal, um Fahrzeuge zu Schrott zu schießen. Die Raketen-geschosse erfüllen ihren Dienst



Teamwork ist immer gern gesehen: Während der Feldagent das Scharfschützengewehr auspackt, steht ein Sani zum Verarzten parat



Wer ins Gras beißt, wird wieder belebt und per Fallschirm abgeworfen. Man hat nun rund zehn Sekunden Zeit, sich einen Überblick zu verschaffen und eine Landezone zu suchen. Zur Not tut's auch das Dach...

## AUFSTAND DER DOSEN

### Cleverer als erwartet

Wer nicht via Xbox Live gegen Gegner aus Fleisch und Blut antreten mag, kann mit Bots im Quasi-Einzelspieler-Modus seine Fähigkeiten als Soldat von morgen trainieren. Die Bots haben drei verschiedene Könnensgrade drauf, wobei selbst die Standardeinstellung schon für eine ordentliche Herausforderung sorgt. Die KI-Kämpfer reagieren überwiegend durchdacht. Speziell wenn es um Versorgung geht, verhalten sie sich äußerst kameradschaftlich. Sitzt einer von ihnen in einem Fahrzeug, hält er sogar meistens an und fragt nach, ob man nicht mitfahren möchte. Wenn es jedoch darum geht, eine Daten-Disc zu klauen und sie anschließend zu einem Terminal zu tragen, sind sie wenig hilfreich. So schnappt sich einer die Disc und rennt damit geradewegs in die Verteidigungsanlagen des Feindes. Und schon ist die Scheibe wieder an ihrem Ausgangspunkt. Wer übrigens mit einer Handvoll Kumpels online spielt und dennoch keinen leeren Server möchte, kann ihn auch mit Bots auffüllen. Die lassen sich sogar so einstellen, dass sie keine Ziele erledigen, sondern nur als Unterstützung dienen.



Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

User-Voting 3D-Screenshots  
Kommentiertes Video

## QUAL DER WAHL

So praktisch ein Raketenwerfer auch gegen Fahrzeuge sein mag, gegen Fußsoldaten ist er wenig hilfreich. Wie gut, dass man als Infanterist in aller Regel ja außerdem noch eine Handfeuerwaffe zur Verfügung hat. Der allerdings mangelt es an Durchschlagskraft.

## SANITÄTER

Wer mangels Energiereserven am Boden liegt, ist noch lange nicht verloren. Steht ein Sanitäter parat, kann der ihn schnell ins Leben zurückholen. Der Helfer hier im Bild hat es jedoch nicht wirklich drauf: Medikits auf den Boden zu werfen, bringt leider wenig.

## ABSTURZGEFAHR

Wir bleiben lieber auf dem Boden der Tatsachen. Denn egal, ob auf Seiten der GDF oder der Strogg, die Lufteinheiten sind ziemlich schwer zu kontrollieren. Der Steuerknüppel bleibt eher den erfahrenen Spielern vorbehalten.

## UNGEKÜRZT AB 16

Wer beim Anblick des blauen USK-Aufklebers schon ins Zittern gerät, darf sich schnell wieder beruhigen. Denn auch wenn »Quake Wars« mit einer 16er-Freigabe davongekommen ist, bleibt das Spiel wie bei der PC-Version komplett ungekürzt. Das schwarze »Blut« von GDF und Strogg gibt es so nämlich auch in der englischen Version. Und selbiges fällt während der Matches sowieso nur selten auf. Treffer bemerkt man immer an einem rot gefärbten Fadenkreuz.

»Flugeinheiten. Die Vehikel steuern sich überwiegend herrlich unkompliziert. Mehr als den linken Analogstick braucht man für die Bodenfahrzeuge nicht. Auf Knopfdruck darf man zudem zwischen verschiedenen Positionen wechseln. Nur die Flugeinheiten bereiten Probleme. Einen »Anansi«-Flugkörper der GDF oder einen »Tormotor«-Vehikel der Strogg unter Kontrolle zu halten, das bleibt wohl fliegerischen Vollproffis überlassen.

## DAS MACHT ES EIGEN

Trotz einiger Gemeinsamkeiten hebt sich »Quake Wars« in vielen Details von »Frontlines« oder »Battlefield« ab. Der offensichtlichste Unterschied: das Setting. Auch wenn die Invasion der Strogg sicherlich grundsätzlich nicht neu ist, wirkt es doch ausgesprochen erfrischend, dass ein Ego-Shooter mal keinen Weltkrieg oder sonst ein modernes Konfliktszenario nachstellt. Auch das Gameplay ist durch

entscheidende Unterschiede geprägt. Wer die »Quake«-Reihe schon einmal im Mehrspieler-Modus gespielt hat, weiß: Campen kann man bei der Konkurrenz, hier geht es um Tempo, Tempo, Tempo. Gilt auch für »Quake Wars«. Während man bei »Frontlines« oder »Battlefield« ein eher gemächlicheres Tempo anschlägt, scheinen die Spielfiguren hier eine Ladung Speed abbekommen zu haben. Auch die inzwischen selten gewordenen »Bunny-Hops«, also diese extremen Sprünge, sind hier tatsächlich nützlich. Die strikten Missionsziele sorgen dafür, dass die Action nicht zur hirnlosen Dauerhetzerei entartet. Rund um die Etappenziele entwickeln sich ständig hoch spannende, gelegentlich sogar richtig dramatische Gefechte – je nachdem, mit welchen Leuten man eben zusammen kommt. Diese winzige Schwachstelle beim Gegner ausmachen, ihn dann kalt erwischen, das klickt richtig. Und für kluges Vorgehen winkt Belohnung. Wer zum Beispiel eine Sprengladung angebracht hat, der hat sie deshalb noch lange nicht in die Luft gejagt. Die Sichtung der Umgebung, ein offenes Auge, Timing, Reaktion, all das steht hier auf dem Prüfstand. Auf den Karten entwickelt sich folgerichtig immer wieder ein Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung.

Die Kulissen geben sich ähnlich abwechslungsreich. Es gibt Außen- und Innenareale – Frischluft ist also nicht immer angesagt: Auf der Karte namens »Arche« sollen die Strogg beispielsweise gegen Ende in eine Forschungsstation der Menschen eindringen und dort wichtige Instrumente sprengen. Vorher liefern sie sich mit der GDF heiße Gefechte in einem

verschneiten Dorf. Auf einer anderen Karte geht es gar durch einen Teleporter in die Dimension der Invasoren. Auf den zwölf Schlachtfeldern ist also für reichlich hin und her und Action gesorgt.

Zumindest ist das so auf Xbox Live. Einzelspieler werden »Quake Wars« weniger reizvoll finden, aber keineswegs reizlos. Wer nämlich darauf besteht, allein loszuziehen, kann sich über ein Trostpflaster freuen. Zumindest lassen sich die insgesamt vier Kampagnen gegen Bots spielen. Dabei darf man sich aussuchen, ob man auf Seiten der GDF oder der Strogg spielt. Auch wenn ein formvollendeter Handlungsrahmen mit Dialogszenen, Kamerafahrten und dem üblichen Schnickschnack fehlt, fühlt man sich doch ordentlich unterhalten – die Bots haben nämlich was drauf und vermitteln den Eindruck, tatsächlich gegen menschliche Gegner anzutreten. Die KI-Kämpfer verhalten sich überraschend schlau: greifen die Ziele mit der optimal geeigneten Einheit an, positionieren sich einigermaßen klug und parken sogar kurz mal ihr Fahrzeug, um dem Spieler eine Mitfahrgelegenheit anzubieten. Gelegentlich kratzt man sich aber verwundert am Kopf. Wenn ein Sanitäter beispielsweise auf einen zugerannt kommt, »Ich bin ein Sanitäter« sagt und wieder abhaut. Die Gegner verhalten sich ziemlich aggressiv und sind bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad für eine Herausforderung gut. Den Kampf gegen menschliche Gegner ersetzen sie aber nicht, und folgerichtig bleibt ein etwas flaes Gefühl im Magen: Es fehlen diese gewissen Höhepunkte, die man nur im Rahmen einer Solo-Kampagne erleben



3



## liveundonline

■ Insgesamt drei Spielmodi: »Ziel«, »Stoppuhr« und »Kampagne« ■ Bis zu 16 Spieler toben sich auf den zwölf Karten aus ■ Partys für bis zu acht Spieler sind möglich ■ Leere Spielerplätze können von Bots aufgefüllt werden ■ 50 Erfolge, beispielsweise für eine abgeschlossene Kampagne



2

## HOL DIE SCHEIBE

## So schnell kann's gehen

**Auf einer Insel** irgendwo vor Afrika sollen wir eine Daten-Disc mit wichtigen Informationen über die Strogg zu einem Sender bringen. Das Problem: Zwischen uns und der Station stehen jede Menge Strogg und Geschütze. Außerdem stürmen immer wieder Fußsoldaten auf uns zu.

**Glücklicherweise** haben wir einen Sanitäter zur Unterstützung.

Die Heilung haben wir bitter nötig. Allerdings reicht es nicht ganz aus, um unser Überleben zu sichern. Schließlich fällt die Disc wieder in die Klauen der Strogg.

**Also wieder** zurück in die Bunkeranlage, wo wir schon von einigen Strogg-Truppen erwartet werden. Die haben zudem den Eingang vermint. Pech nur, dass ein gezielter Schuss die Minen zur Detonation

2

3



1

kann. So gesehen sollte man die Bot-Matches eher als Vorbereitung betrachten, und den Fokus auf Xbox Live richten.

## DAS FLEISCH

Bis zu 16 Spieler bekriegen sich dann als GDF und Strogg. Als Spielmodi stehen »Ziel«, »Stoppuhr« und »Kampagne« zur Verfügung. Ersteres ist ein einzelnes Match auf einer der zwölf Karten. Erfahrungsstufen werden dann nicht beibehalten. Bei »Stoppuhr« gewinnt das Team, das am schnellsten einen Angriff erfolgreich abschließt, während bei »Kampagne« alle drei Karten von einem Feldzug gespielt werden. Erfahrungssammler behalten ihre Belohnungen über die drei Schlachten. Sicher, viele Modi sind das nicht. Im Grunde ist es sogar nur einer, eben mit kleinen Unterschieden. Der bietet jedoch genügend Dynamik, dass er so schnell nicht langweilig wird. Deathmatch-Fans allerdings müssen in die Röhre gucken. Schön aber, dass die Entwickler an Leute mit größerem Freundeskreis gedacht haben: Bis zu acht Kumpels können sich in einer Lobby treffen und sich von dort aus mit einem Spiel verbinden lassen. Eine selbstständige Serversuche auf Wunsch hätte aber nicht geschadet. Bei den Testrunden haben wir keine Verbindungsschwierigkeiten mitbekommen, alles lief angenehm flüssig. Genau so muss »Quake Wars« gespielt werden. Für die weitläufigen Landschaften wird das von id-Software-Mitbegründer John Carmack entwickelte »Mega Texture«-Verfahren verwendet. Statt ein Gebiet aus vielen kleinen Texturen zu basteln, wird hier eine einzige große benutzt. Das sorgt nicht nur dafür, dass die Landschaften abwechslungs-

reich wirken, sondern auch für flüssige Action. Sicher, die einzelnen Einheiten könnten ein wenig mehr Details gebrauchen und auch die Waffenmodelle wirken nicht ganz so realistisch, wie man das beispielsweise von einem »Call of Duty 4« kennt. Aber Hand aufs Herz: Wenn das Spiel einmal Fahrt aufgenommen hat, fehlt die Zeit, um auf solche Kleinigkeiten zu achten. Und selbst wenn Brautöne vorherrschend sind, ist doch jede Karte durch ihr eigenes Flair geprägt. Die roten Wüsten in »Canyon« beispielsweise oder die verschneiten Ebenen in »Salvage« bieten dem Auge Abwechslung. Der Sound ist überwiegend angenehm knackig, der richtige Druck fehlt aber irgendwie. Vor allem die Explosions- und Sturmgewehre klingen einfach zu brav. Auch die deutschen Sprecher sind eine zweischneidige Angelegenheit. Während die Strogg-Truppen passend böse klingen, könnten die GDF-Soldaten auch die netten Jungs von nebenan sein. Auf Xbox Live wird man die jedoch nur selten hören, weshalb das kaum ins Gewicht fällt.

## AM ENDE...

Auch wenn PC-Spieler schon eine Weile den Krieg zwischen Strogg und GDF austragen dürfen, ist es schön, dass 360-Konsoleros nun endlich mitmischen dürfen. Zwar bietet die Portierung keine neuen Inhalte, dafür aber auch keine nennenswerten Schwachpunkte gegenüber dem Original. Das Spielprinzip ist sowieso zeitlos und wir hoffen wirklich, dass der eine oder andere einen Blick riskiert. Freunde ausschweifender Einzelspieler-Kampagnen gucken zwar in die Röhre, Mehrspieler-Fans bekommen

jedoch reichlich Action und Abwechslung geboten. »Quake Wars« ist neben »GTA IV« momentan sicher der Titel, den man online spielen muss. Festzuhalten bleibt, dass die Gesamtwertung für Online-Gaming via Xbox Live gilt. Wer Offline-Action bevorzugt, sollte gedanklich 1.2 Punkte abziehen.

Nicholas Buracas

## Enemy Territory: Quake Wars

## GRAFIK/

Trotz Alterserscheinungen immer noch frisch und flüssig

8

## SOUND/

Knackige Effekte, etwas seltsame deutsche Sprecher

7

## STEUERUNG/

Shooter-Fans finden sich schnell zurecht, außer in Flugzeugen

8

Wer einen Mehrspieler-Shooter abseits der eher auf realistisch getrimmten Konkurrenz sucht, wird hier bestens unterhalten.

8.5  
aus 10

## Lohnt sich's?

- ⬆ Sympathische Präsentation, zeitloses Spielprinzip, hoher Wiederspielwert
- ⬆ Ab einer gewissen Einheitenzahl umständliche Steuerung

LB



REVIEW CODE 0

1790 n. Chr. RT

Erscheint/ 6. Juni 08



Wer nicht forscht, der braucht sich nicht wundern, dass der Gegner mit überlegenem Material anrückt...

## liveundonline

■ Bis zu vier Spieler kämpfen um die Vormachtstellung auf Xbox Live, glücklicherweise lassen sich laufende Partien jederzeit speichern ■ 50 gut ausbalancierte und motivierende Erfolge, beispielsweise für einen Herrschaftssieg

## AUF EINEN BLICK

**Publisher/** Firaxis  
**Hersteller/** 2k Games

**Preis/** ab 60 Euro

**Genre/** Runden-Strategie

**Spieler/** 1 - 4

**Xbox Live/** ja

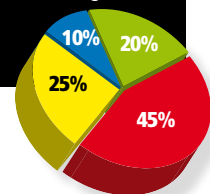
**USK/** ab 6 Jahren

## KURZ & KNAPP

Die altbekannte Aufbastrategie, nur handlicher und prima auf die Konsole zugeschnitten

## DAS STECKT DRIN

- Entwicklung
- Strategie
- Rohstoffe
- Steuerungschaos



# CIVILIZATION REVOLUTION

Endlich wieder die Weltherrschaft an sich reißen

**S**eit 1991 ist die Reihe fester Bestandteil der Computer- und Videospielkultur: »Civilization« von Entwickler-Legende Sid Meier. Nach zahlreichen Varianten für den heimischen PC und dem einen oder anderen Konsolen-Auftritt, erlebt das Strategiespiel nun sein Debüt auf der Xbox 360.

Am Grundprinzip ändert sich dabei nichts: Noch immer gilt es, seine Zivilisation an die Spitze zu bringen. Eine nennenswerte Kampagne mit Heldentum und Handlungs-Trara gibt es noch immer nicht. Stattdessen wählt man eines von 15 Völkern und führt es zum Sieg über die anderen. Dem Spieler bleibt es dabei selbst überlassen, mit welchen Mitteln – die Bedingungen für einen Triumph könnten unterschiedlicher nicht sein.

Am einfachsten fällt dabei der Herrschaftssieg: Hier geht es nur darum, mit militärischer Macht alle Gegner zu vernichten. Friedfertige Naturen versuchen sich an den anderen drei Bedin-

gungen, die jedoch deutlich mehr Zeit und Engagement voraussetzen. So muss man für einen Kultursieg insgesamt 20 wichtige Gestalten aus der Geschichte in seine Siedlungen locken. Wie? Durch den Bau von Palästen, Tempelanlagen und Weltwundern vom Schlage eines Stonehenge. Das steigert den Kulturindex und lockt die VIPs heran. Um einen Technologie-Sieg zu erringen, muss das eigene Volk das Erste sein, das per Spaceshuttle auf dem Planeten Alpha Centauri landet. Die Wahl der Nation hilft übrigens: Militärstrategen sollten den Römern mit Julius Cäsar an der Spitze den Vorzug geben, während friedliebende Naturen eher zu den Indern mit Gandhi als Anführer greifen. Eine Chance hat man aber mit beiden Völkern – tolles Balancing.

Die Dinge entwickeln sich rundenweise vorwärts. Man macht seine Züge und hat alle Zeit der Welt, Aktionen zu planen. Ausgangspunkt ist immer eine erste Siedlung. Sie ist der Quell einer

3



## EINE STANDARDSITUATION

## Krieg und Frieden

Schon zu Beginn hält uns nichts mehr auf unserer Startinsel. Also fix eine Galeere gebaut und hinaus aufs Meer. Mit der Kriegerbesatzung schaffen wir es sogar, eine neue Stadt zu erobern. Für den friedlichen Weg haben wir jedoch auch noch Siedler dabei.

Schließlich landen wir bei den Indern und werden prompt von ihrem geistigen Führer begrüßt, der uns ein Friedensangebot unterbreitet. Wie immer bei

solchen Spielen, ist den CPU-Gegnern nicht zu trauen, weshalb wir ablehnen. Neben dem Comic-Look der Figuren sorgen auch die wählbaren Antworten immer wieder für Schmunzeln.

Gegen unsere Katapult-Übermacht können die Verteidiger in Delhi wenig ausrichten. Der perfekte Ausgangspunkt für unseren Siegeszug also!

## Diplomatie

Eine Nachricht von Isabella vom Volk der Spanier...  
Seht Ihr, love360, ich habe Eure bezaubernde Stadt Veji eingenommen. Natürlich wird die protzige Überheblichkeit Eures Volkes bald ein Ende finden. ABER für das Geheimnis der Technologie "Schrift" lassen wir Euch 9 Runden in Frieden.

Wir teilen gerne unser Wissen.

... 20 Goldstücke und geht!

Drohungen schüchtern uns nicht ein.

... muss meine Berater befragen.

## SOLDATEN-STAPELEI

## Aus der Einheit wird die Armee

Wer militärische Stärke beweisen will, muss Ordnung in der Truppe haben. Einzelne Einheiten haben zudem auf lange Sicht kaum Chancen auf große Erfolge. Um dem entgegenzuwirken, lassen sich drei gleiche Typen zu einer Armee zusammenfügen. Diese richtet dann direkt dreimal soviel Schaden an. Allerdings darf man nicht vergessen, dass Spezialeinheiten und normale nicht zusammenpassen. Die königliche Legion versteht sich einfach nicht mit der regulären Version. Da kann man nichts machen...



1



jeden Zivilisation und kann im Verlauf der Weltgeschichte immer weiter ausgebaut werden. Natürlich jeweils mit unterschiedlicher Wirkung: Kasernen machen aus Militäreinheiten direkt Veteranen, während ein Tempel für mehr Kultur sorgt. Ein Marktplatz wiederum verschafft ein erhöhtes Goldeinkommen pro Runde. Mit Siedlereinheiten werden im Verlauf des Spiels weitere Städte gegründet. Dabei sollte man auf deren Lage achten. Denn nur wenn genügend Rohstoffe und Nahrung verfügbar sind, ist eine Siedlung für das eigene Imperium wertvoll. Anderweitig dauert der Bau von neuen Einheiten und Gebäuden schlicht und ergreifend viel zu lang. Und die Steuereinnahmen sind dank Mini-Bevölkerung ebenfalls nicht ausreichend. Wer mit seinen Legionären nicht plötzlich gegen Panzer kämpfen möchte, sollte außerdem ein Auge auf die Forschung haben. Bei der Menge an Technologien ist es sehr begrüßenswert, dass das Spiel Neulinge auf Wunsch auch berät. Wie bei den PC-Varianten kommt es auf die Balance zwischen zivilen und militärischen Errungenschaften an.

Aber wie hat »Civilization« die Reise vom PC auf die 360 eigentlich überstanden? Überraschend gut, meinen wir, auch wenn Kenner die eine oder andere abgespeckte Stelle beklagenswert finden könnten. So sind ein paar Epochen aus dem Raster gefallen und auch die Diplomaten-Einheit sucht man vergebens. Insgesamt spielen sich die Runden auch allesamt etwas kompakter. Macht das Ganze aber angenehm flüssig, handlich und dynamisch. Lediglich die Steuerung zehrt an den Nerven

sobald mal mehr als 30 Einheiten gebildet sind. Wenn dann diese riesige Armee über die ganze Karte verteilt ist und man aber nur eine einzelne Einheit aus dem Pulk aktivieren will, dann dauert das Durchschalten und Aktivieren per D-Pad ... und dauert ... und dauert. Eine Funktion im Sinne von »Runde sofort beenden« wäre ebenfalls praktisch gewesen; so wirkt's halt schon sehr krampfhaft und verlangt nach Toleranz. Das muss man wegstecken können, ebenso wie die fehlende Kampagne. Wer aber keinen roten Faden beim Erobern vermisst, darf sich diverse Szenarien vornehmen, die mal mehr, mal weniger stark an historische Begebenheiten angelehnt sind. Und der Mehrspieler-Modus macht Lust auf mehr. Hier treten bis zu vier Feldherren entweder an einer Konsole oder via Xbox Live gegeneinander an. Praktisch: Jeder kann jederzeit das Spiel betreten und verlassen. Zur Not wird der fehlende Kommandant beziehungsweise General automatisch mit einem KI-Krieger belegt. Auch wenn alles etwas schneller geht als beim PC-Pendant, kann ein Match noch immer mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Da ist es lobenswert, dass Speichern selbst im Mehrspieler-Modus jederzeit möglich ist.

Technisch erscheint das Geschehen auf den ersten Blick recht zweckmäßig. Mit der Zeit fallen in der hübschen Comic-Grafik immer wieder witzige Details auf. Wenn sich zwei Einheiten die Schädel einschlagen beispielsweise. Ist ein schöner Kontrast zu den spröden und trockenen PC-Originalen. Könnte also durchaus auch Leuten gefallen, die bisher eher Abstand hielten. Uns hat

»Revolution« jedenfalls davon überzeugt, dass ein so komplexes Konzept wie »Civilization« auch auf Konsole bestens unterhalten kann. Daran ändern auch die fehlende Kampagne und die manchmal krampfige Steuerung wenig.

Nicholas Buracas

## CIVILIZATION REVOLUTION

## GRAFIK/

Zweckmäßig mit vielen witzigen Details

7

## SOUND/

Angenehme Musikkuntermalung, wenig Sprachausgabe

7

## STEUERUNG/

Prinzipiell recht handlich, später jedoch umständlich

7

Auch wenn die Einzelwertungen es verschleiern: Das hier ist ein Strategie-Leckerbissen!

8.3  
aus 10



Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

■ Weitere Bilder ■ User-Voting ■ Video-Tagebuch

### Lohnt sich's?

- ↑ Pure Großstadt-Atmosphäre, packende Missionen und herrlich schräge Charaktere
- ↓ Die Slowdowns vergangener Episoden gehören leider noch immer nicht der Vergangenheit an



Erscheint/ erhältlich

### AUF EINEN BLICK

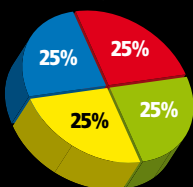
**Publisher/** Take 2  
**Hersteller/** Rockstar North  
**Preis/** ab 60 Euro  
**Genre/** Action  
**Spieler/** 1-16  
**Xbox Live/** ja  
**USK/** keine Jugendfreigabe

### KURZ & KNAPP

Die wohl lebens-echteste Simulation einer Großstadt, die mit aktueller Technik vorstellbar ist.

### DAS STECKT DRIN

- Verbrechen
- Ganoven
- Waffenlieferungen
- Lückenlosigkeit



# GRAND THEFT AUTO IV

Gewöhnlich fassen wir in der Einleitung kurz zusammen, was in einem Spiel so alles drin steckt. Das ist in diesem Fall unmöglich. Wäre einfach zu viel.

**A**lle paar Jahre erscheint ein Spiel, das einen umhaut. Ein Spiel, das sich keine Blöße gibt. Ein Spiel wie »Grand Theft Auto IV«. Kein Wunder, dass diese Produktion des schottischen Developers Rockstar North – früher mal als DMA Design bekannt – Verkaufsrekorde bricht. Kein Wunder, dass Take-2-Mann Strauss Zelnick angesichts von 3,8 Millionen verkauften Exemplaren allein am 29. April euphorisch ist: »Die Verkaufszahlen von Grand Theft Auto IV in der ersten Veröffentlichungswoche stellen das beste Ergebnis in der Geschichte der interaktiven Unterhaltung dar. Unseres Wissens hat keine Neuerscheinung im Bereich Film oder Musik jemals bessere Zahlen erreicht.« Kein Wunder, denn »Grand Theft Auto IV« ist tatsächlich so überwältigend, wie wir alle gehofft haben. Es beginnt am Hafen von Liberty City. Der Serbe Niko Bellic kommt im Hafen an. Er

ist aus der Heimat geflüchtet, die genauso vom Krieg zerstört ist wie er selbst. Er will am amerikanischen Traum teilhaben. Dieser Floh wurde ihm von seinem Cousin Roman ins Ohr gesetzt. Roman führt ein eher schlecht als recht florierendes Taxiunternehmen, nichts mit »Titten und Sportwagen«. Niko hat jedoch noch ein weiteres Ziel – er muss mit seiner Vergangenheit im Bosnien-Krieg aufräumen. Doch noch ist es nicht soweit. Noch muss er sich beweisen, sich durchsetzen, schnelles Geld machen. Niko nimmt Aufträge an, erst

„Wenn man dem Spiel etwas ankneiden kann, dann dass es Menschenverachtung als akzeptable Umgangsform darstellt“



Einfach mal ausspannen und die Skyline bewundern. Das kann so richtig entspannend wirken, selbst auf einen Rowdy wie Niko

### liveundonline

- 14 Spielmodi für bis zu 16 Spieler ■ Von klassischen Deathmatch-Varianten bis hin zum »Mafiya Jobs«-Quasi-Koop. Sollte für alle etwas dabei sein
- 50 Erfolge. Mehr dazu in unserem Gamerscore-Review im Community-Teil

3



## FREIZEITSPASS

## Was tun mit zu viel Zeit?

Liberty City bietet unendlich viele Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben. Man kann Trucks oder Baustellen finden und sie zu Sprungrampen für Stunts umfunktionieren. Kann 200 Tauben suchen und den dazu passenden Erfolg abräumen. Kann Strip-Clubs, Restaurants, den Biergarten aufmischen. Wie wäre es außerdem mit einer Runde Pool, Bowling oder Dart als kurzweiliges Minispielchen? Wer lieber entspannen möchte, kann sich in seinem Versteck zurücklehnen und gemütlich fünf verschiedene Fernsehprogramme von teils bis zu 20 Minuten Länge genießen. Und wer bei diesen durchgeknallten Cartoons nicht schmunzeln muss, der hat keine Seele.



2

## AUTOKLAU



## Und die Moral von der Geschicht..

Das »Theft« im Spielnamen sagt schon alles. Niko hat in Liberty City die Qual der Wahl. Neben massig vierradrigen Vehi-

1

keln gibt es auch eine überschaubare Auswahl an Motorrädern. Und wenn's mal schnell gehen muss, lassen sich große Entfernungen auch per Helikopter überbrücken.

Nach den meisten Verbrechen schreitet relativ schnell der Arm des Gesetzes ein. Doch noch immer kann man seinen Fahndungslevel in den

»Pay'n'Spray«-Filialen loswerden. Oder aber man entkommt dem Fahndungsradius, auf dem Radar gut zu erkennen. Letzteres ist bei vier Sternen jedoch nicht mehr ganz so einfach.

2

Wer von all dem nichts wissen will, setzt sich entweder in eines der zahlreichen Taxis oder lässt sich eines von Roman schicken. Hat man dessen Nebenmissionen erledigt, ist das dann sogar komplett kostenlos.

3



1

Botengänge, dann Morde, später mehr und mehr. Er verstrickt sich, gerät an halbseidene Arbeitgeber. Die irische McReary-Familie beispielsweise oder den Rastafari Little Jacob. Die Basisformel der »GTA«-Reihe lässt Rockstar North unverändert. Gemeinsam mit Niko kann der Spieler die Straßen von Liberty City erkunden, wie er gerade möchte. Serientypisch ist es jedoch am praktischsten, sich einfach ein beliebiges Auto oder Motorrad unter den Nagel zu reißen. Sitzt Niko am Steuer, fällt einem schnell die neue Fahrphysik auf. Die Wagen steuern sich im ersten Moment etwas schwerfälliger als in den Vorgängerspielen. Das gilt speziell für dicke Cadillacs – die natürlich nicht so heißen – und Familien-Kombis. Nach kurzer Eingewöhnungszeit driftet man mit Hilfe der Handbremse jedoch locker selbst um enge Kurven. Ist insbesondere bei Verfolgungsjagden von Vorteil. Die fühlen sich dank des neuen Fahndungssystems auch deutlich authentischer an: Von jedem Polizeiwagen geht ein bestimmter Radius aus. Entkommt Niko diesem und fährt er eine Zeit lang keinem anderen Polizisten über den Weg, darf er durchatmen. Ab vier Fahndungs-Sternen ist das aber ziemlich anstrengend. Im Verbrechermilieu

wird auch gern mal scharf geschossen. Anfangs noch mit simplen Handfeuerwaffen, später wächst das Arsenal von der Schrotflinte, über ein M4-Sturmgewehr bis hin zum Raketenwerfer an. Das Zielsystem, früher ein großer Kritikpunkt, zeigt sich diesmal sehr handlich und harmonisch. Mit dem linken Trigger schaltet Niko in den Zielmodus. Ganz durchgedrückt, visiert er seine Feinde automatisch an. Wer manuell in bester Third-Person-Shooter-Manier ballern will, muss den Trigger nur halb durchdrücken. Wer das auf Dauer als zu unbequem empfindet, kann die Autoziel-Funktion in den Optionen deaktivieren. Nützlich auch das Deckungs-Feature, mit dem sich der Serbe per Knopfdruck an die nächste Wand, den nächsten Müllcontainer oder das nächste Fahrzeug drückt. Die Gefechte fühlen sich dadurch deutlich packender und weniger gestellt an. Eine weitere Neuerung ist Nikos Handy, das er relativ früh von Roman geschenkt bekommt. Das ist weit mehr als nur simple Spielerei. Missions-Infos dringen an Nikos Ohr, er hält Kontakt mit Freunden und Bekannten, baut sich so mit der Zeit ein beachtliches Netz an Beziehungen auf. Diese Figuren sind weit mehr als nur Namen auf den Handy-Display; man kann die Jungs

und Mädels anrufen, woraufhin sie sich zum Beispiel Probleme von der Seele reden oder einen einladen – zu einen Glas »Pisswasser« – so heißt die Biermarke nun mal! – in den Biergarten, eine Runde Bowling oder Pool in Little Jacobs »Homebrew«-Café. Auch wenn Niko ins Gras beißen sollte, steht er ohne lange Ladepause fix wieder auf. Der Auftrag erscheint dann als SMS auf dem Handy wieder. Zusätzlich ergibt sich so manch neckische Nebenmission. Taxifahrten im Auftrag von Cousin Roman sind beispielsweise die ideale Möglichkeit, Liberty City zu Beginn zu erkunden. Wer mit anderen seine Freizeit verbringt, steigert Sympathie-Punkte und erhöht so die Chancen auf Aufträge und Objekte. Little Jacob zum Beispiel, ausgewiesener Waffenhändler, macht einem dann bessere Preise für seine Schrotflinten. Gangster Dwayne schickt zur Not ein paar seiner Schläger vorbei. Und Michelle? Wer die Dunkelhaarige zum Essen ausführt, wird mit Streicheleinheiten belohnt. Über den Chat in Internet-Cafés lernt Niko weitere Schönheiten kennen. Die rassige Krankenschwester Carmen gibt beispielsweise Heiltipps übers Telefon, während die Juristin Kiki beim Staatsanwalt ein gutes Wort einlegt und somit Nikos »

## ONLINE-VERBRECHEN

### Lohnt sich sehr wohl

Der Mehrspieler-Modus ist der heimliche Star des Spiels. Satt 14 Modi warten darauf, von bis zu 16 Teilnehmern über Xbox Live ausprobiert zu werden. Besonders spaßig ist »Mafiya Jobs«: Hier erledigen zwei Teams diverse Aufträge für einen Gangsterboss und können sich dabei auch gegenseitig behindern. Wer mit einem Kollegen einfach so ein bisschen Spaß in Liberty City haben will, kann auch in den »Freien Modus«

gehen. Auf Wunsch ist da die komplette Stadt verfügbar, im Regelfall sind's nur einzelne Gebiete. Wenn das Ganze nun noch einen kompletten Koop-Modus hätte, wären wir wunschlos glücklich. Wer einen Gold-Account hat, sollte den Online-Modus aber unbedingt probieren. Ein Gratis-Monat liegt dem Spiel als Freischalt-Code bei.

» Fahndungslevel verschwinden lässt. Vielleicht die größte Stärke von »GTA IV« ist die mit Abstand lebendigste Simulation einer Großstadt, die uns bisher untergekommen ist. An allen Ecken und Enden gehen Einwohner ihrem Leben nach, bestellen ihr Würstchen am Hotdog-Stand, telefonieren und lassen ihren Kaffeebecher fallen, wenn Niko die Waffe zückt. Jedes Viertel der Stadt sieht anders aus, in den Hochhausschluchten von Algonquin beispielsweise kommt richtige Großstadt-Atmosphäre auf. Da stört es auch wenig, dass nicht jede der drei Inseln sofort erreichbar ist. Diese Freischaltung geschieht übrigens fließend, Hand in Hand mit den Missionen. Wir waren jedenfalls nicht wenig überrascht, als wir uns nach ungefähr 20 Stunden das erste Mal zwischen den Wolkenkratzen von Algonquin wiederfanden. Wer sich richtig Zeit lässt, wird vielleicht erst nach 100 Stunden alles gesehen und erlebt haben, so groß ist dieses Meisterwerk! Denn man kann sich mit komplett überflüssigen Dingen beschäftigen, die rein

gar nichts mit der zentralen Mission zu tun haben. Wieso nicht einfach durchs Fernsehprogramm zappen und eine Folge der »Republican Space Rangers« reinziehen, die an den Masterchief erinnern. Oder sich an den Rechner in einem Internet-Café hocken und durchgeknallte Webseiten betrachten. Leider sind einige davon nicht eingedeutscht. Die Detailverliebtheit ist auch in den Nebenmissionen spürbar. Die Polizeimissionen sind beispielsweise nicht mehr nur durch simples Knopfdrücken aufrufbar. Vielmehr hackt sich Niko in einem Polizeiwagen in den Computer und sucht sich dort entweder aktuelle Verbrechen oder die meistgesuchten Kriminellen raus. Dann geht es auf Ganovenjagd. Macht deutlich mehr Spaß als früher, weil es sich einfach echter anfühlt. Auch die Taxi-Missionen für Roman machen durchaus Laune. Nicht länger wird man von einem unnachgiebigen Zeitlimit geknechtet. Auch die diversen Rennen sind dank des neuen Fahrmodells deutlich spaßiger. Schade finden wir nur, dass einige Features aus »San

### SCHERBEN BRINGEN GLÜCK

Das Schadensmodell der – übrigens nicht lizenzierten, also frei erfundenen – Automodelle zeigt sich von der vorbildlichen Seite. Glas splittert, Einschusslöcher bleiben bestehen. So hat ein Wagen schnell einen gehörigen Schuss Individualität. Wir vermissen jedoch die Tankdeckel der Vorgängerspiele. Damit konnte man Autos gezielt sprengen.

### IN DECKUNG!

Das Deckungssystem ist neu. Egal ob Auto, Gartenzaun oder Häuserwand, Niko lehnt sich per Knopfdruck einfach gegen alles. Ist nicht nur hilfreich, sondern in einigen Situationen sogar lebenswichtig. Vor allem wenn man keine kugelsichere Weste hat.

### ENDLICH NAVI!

Trotz der überwältigenden Größe muss niemand in Liberty City herumirren. Zum einen liegt der Verpackung eine Faltkarte und der so genannte »Liberty City Reiseführer« mit einer Liste wichtiger Shops und Sehenswürdigkeiten bei, zum anderen zeigt das in die Karte integrierte Navigationsgerät den Weg ins Ziel. In teuren Autos fordert sogar eine sympathische Stimme zum Abbiegen auf.



Andreas« und Co es nicht ins Spiel geschafft haben. Wir hätten uns gefreut, wenn wir beispielsweise den Strip-Club einnehmen und mit ihm Geld verdienen könnten. Trotzdem: Abseits der Story gibt es noch immer ausreichend zu tun. Das gilt auch für den brandneuen Mehrspieler-Modus. Jetzt, wo er drin ist, stellt sich fast die Frage: Wie konnten wir »GTA« bisher ohne ertragen? Ganz egal ob »Team-Deathmatch«, »Mafiya Jobs« oder Autorennen, bei den 14 Modi sollte für jeden dabei sein. Zugriff hat man ganz komfortabel über Nikos Mobiltelefon, ist also ein ähnliches System wie schon bei »Burnout Paradise«. Selbst Leute, die mit Kumpels einfach so durch Liberty City stapfen wollen, können das tun. Schade nur, dass ein Koop-Modus für die Kampagne fehlt. Und auch die Technik zeigt Schwächen. So grandios alles aussieht, es treten leider noch immer die zum Beispiel aus dem Vorgängerspiel

## LESERS MEINUNG

## Begeisterung pur

Im Forum des 360-Live-Magazins ist man sich recht einig:

»Hammergeil!« schreibt zum Beispiel kleinerthor über »Grand Theft Auto IV«.

Auch Rockstars Liebe zum Detail wird hervorgehoben. »Die Entwickler haben gezeigt, was es heißt, ein Spiel zu lieben. So viele Details an allen Ecken und Enden.

Wer jetzt nicht kauft, ist selber schuld«, meint Der dunkle Lord. Aber nicht alle sind komplett überzeugt. Goaly099 beispielsweise:

»Die Missionen, die Minigames und so weiter gefallen mir sehr gut. Von der Grafik bin ich aber ehrlicherweise ein wenig enttäuscht, es sieht irgendwie alles ein wenig schwammig aus.« Auch die neue Handhabung der Autos ist nicht jedermanns Sache. »Die Fahrphysik find ich irgendwie übertrieben. Also wenn eins meiner Autos sich so beschissen fahren lassen würde, würde ich aufs Zweirad umsteigen«, meint Onkelz83 dazu. Gratulation zum Fuhrpark, und wir stimmen zu: Ein grandioses Spiel, aber perfekt ist's nicht.

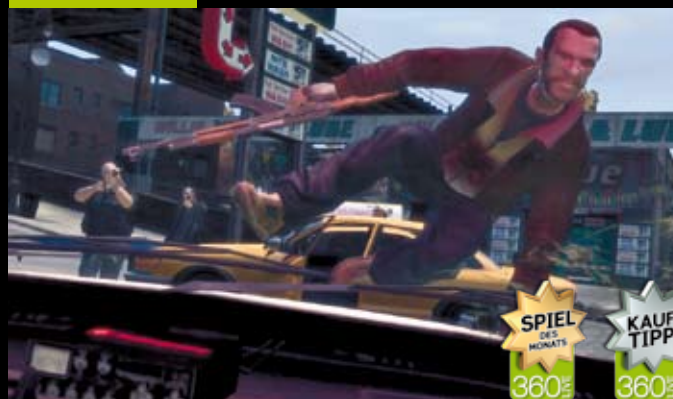


Es geht doch nichts über eine abendliche Verfolgungsjagd per Boot

»San Andreas« vertrauten Einbrüche bei der Bildwiederholrate auf. Speziell in groß angelegten Verfolgungsjagden stört das, weil diese Ausbremsen leider auch das Timing der Steuerung beeinflussen. Auch die Kamera hält nicht immer die optimale Position. Aber wir meckern freilich auf extrem hohem Niveau, denn davon abgesehen sind wir ziemlich angetan von der Grafik. Sicher, der Blur-Effekt wirkt anfangs wirklich gewöhnungsbedürftig – aber er wirkt. Und wer mit einem Helikopter über die nächtliche Skyline von Liberty City fliegt, wird staunen. Die Beleuchtung trägt ebenfalls viel zur Atmosphäre bei. Das wird speziell auf der »Star Junction« klar, die dem Times Square nachempfunden ist. Großartig auch die Sounduntermalung. Die Motorengeräusche kommen richtig knackig rüber, Gleiches gilt für die Schusswaffen. Wie schon in den Vorgängern ist das Highlight jedoch abermals der Soundtrack. Insgesamt 150 Tracks verteilt auf 18 Radiosender, da fällt die Auswahl schwer. Von Oldschool-Hip-Hop über Reggae bis hin zum Hardcore-Sender ist so ziemlich alles dabei, was man sich wünschen könnte. Die Interpreten? Queen, The Who, Genesis, LCD Soundsystem, Bob Marley, Tangerine Dream, also viele richtig groß Namen dabei – und extrem viele hörenswerter Newcomer – unterbrochen von witzigen Werbespots und Talksendungen. Auch die englischen Sprecher machen ihren Job gut. Leider wurde abermals auf eine komplette Lokalisation verzichtet. Schade, denn speziell während einer Verfolgungsjagd haben die meisten ihre Augen wohl überall, nur nicht auf den Untertiteln. Wenn man »Grand Theft Auto IV«

außerdem etwas ankreiden kann, dann ist es seine Neigung, Menschenverachtung als akzeptable Umgangsform und Diebstahl sowie Mord als hinreichendes Mittel zum Zweck darzustellen. Diese allgegenwärtige Anwesenheit von Gewalt, diese Selbstverständlichkeit des Tötens wird durch rein gar nichts entschärft, auch nicht durch die USK, die diesem Spiel ohne Kürzungen eine Altersfreigabe erteilt hat. Diese Welt wirkt einfach echt. Das geht in Ordnung, erst durch diese Kompromisslosigkeit kann etwas wirklich Großartiges entstehen. Das heißt aber auch, das »Grand Theft Auto IV« in den Händen Jüngerer wirklich nichts verloren hat. Wer freilich die Volljährigkeit erreicht hat, wird auf eine erwachsene Art und Weise unterhalten, wie noch nie zuvor in einem Videospiel. Diese lebensechte Stadt, diese spannenden Missionen, diese interessanten Figuren, dieses funktionierende soziale Netzwerk, diese überraschungsreiche Handlung – alles einfach nur großartig! Man darf gespannt sein, wie die für den Herbst angekündigten Download-Extras noch eins draufsetzen wollen.

Nicholas Buracas/rl



## Grand Theft Auto IV

## GRAFIK/

Keine Ecke gleicht der anderen! Leider ein paar Grafik-Ruckler

9

## SOUND/

Klasse Sprecher, leider nur englisch. Gelungene Radiosender-Auswahl

9

## STEUERUNG/

Funktioniert endlich auch in Schießereien herrlich genau

9

Wer sich dieses Erlebnis nicht in die Konsole holt, hat wirklich was verpasst

9.3



Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

■ Weitere Bilder ■ kommentiertes Video ■ User-Voting

## Lohnt sich's?

- ▲ Faire Gegner, gutes Leveldesign
- ▼ Po kann nicht schwimmen, wenig Abwechslung für Multiplayer



Erscheint/ 26. Juni 08



Yippee Ya Yeah, Schweinebacke! Pummelchen Po schlägt sich wacker mit Handkante und Fersenhieb durch die Pampa, nur selten darf man sich dabei einer Waffe wie dem Langstab bedienen

## liveundonline

- 14 Mehrspieler-Häppchen für zwei bis vier Mitspieler, da hätte mehr drin sein können. Ein Koop-Modus zum Beispiel
- Nur zwei der Mehrspieler-Events sind vom Start weg verfügbar, der Rest muss freigespielt werden
- 1.000 Gamerpoints kriegt nur, wer das Game auf allen drei Schwierigkeitsgraden durchnudelt und nebenbei alle Ecken nach grünen und goldenen Münzen absucht

## AUF EINEN BLICK

**Publisher/**

Activision

**Hersteller/**

Luxoflux

**Preis/** ab 55 Euro

**Genre/** Jump'n'Run

**Spieler/** 1 - 4

**Xbox Live/** ja

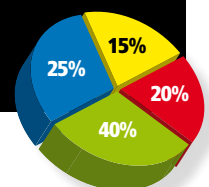
**USK/** ab 6 Jahren

## KURZ & KNAPP

Panda Po träumt den Helden-Traum! Wer tut das nicht?

## DAS STECKT DRIN

- Prügel-Orgien
- Respektloser Spaß
- Körperbeherrschung
- Zen-Meditation



# KUNG FU PANDA

Bruce Lee wäre bestimmt begeistert gewesen

**D**as Tal des Friedens trägt seinen Namen zu Recht: Kein Bösewicht hat sich hier in den letzten Jahren blicken lassen, kein Räubertrupp verübt hier sein finsternes Handwerk. Zu verdanken ist das Großmeister Shifu, der das Land mit seinen »Furiösen Fünf« beschützt. Seine Mannschaft besteht aus den tierischen Kampfmeistern Monkey, Crane, Viper, Mantis und Tigress, allesamt gestählte und erfahrene Kämpfer, die die Kunst des Kung Fu über Jahre hinweg perfektioniert haben. Doch der Frieden ist so zerbrechlich wie eine Mingvase im Endspiel der WM: Der berühmte Schnee-Leopard Tai Lung ist aus den Kerkern entfloht und schwört seinem alten Lehrmeister Shifu blutige Rache. Einer alten Prophezeiung zufolge kann der Schurke nur vom legendären Drachenkrieger in einen Bettvorleger verwandelt werden. Leider scheint die Reinkarnation des Kämpfers im pummeligen Leib von Pandabär Po zu schlummern. Der gemütliche Nudelkoch träumt zwar schon seit längerem von einer Karriere als Handkantenschwinger, doch Po ist alles andere

als eine Sportskanone: Er hat von Karate so viel Ahnung wie von Quantentheorie und etwa eine Monatsration Kuchen zu viel auf den Hüften. Doch Shifu glaubt an die Vorsehung und nimmt den undisziplinierten Panda unter seine Fittiche. So weit die Story, wie sie ab dem 6. Juni über die deutschen Kinoleinwände flimmert.

Klar, dass es zu diesem Anlass auch ein passendes Jump'n'Run gibt, noch klarer, dass man hier doch nur eine simple Umsetzung ohne Ecken und Kanten erwartet, oder? Weit gefehlt, denn das Spiel hat unerwartetes Potenzial. Die Story folgt natürlich der Kinovorlage, ergo darf man den Bären in drei Schwierigkeitsgraden durch 13 Abschnitte zum finalen Bossgegner

„Und trotzdem ist der Pummelpanda ein echter Kauf Tipp“

3



## TIERISCHES KUNG FU

## Eine Lehrstunde

Die »Furiösen Fünf« sind zwar alles gleichnamige Tiere, symbolisieren aber auch die verschiedenen Tier-Stile der Shaolin-Kampfschule. Die Techniken von Schlange, Tiger, Kranich, Affe und Gottesanbeter wurden bereits im 12. Jahrhundert in den Tempeln entwickelt und werden bis heute gelehrt. So steht die Schlange für innere Kraft, der Affe für List, der Kranich für Präzision und der Tiger für Wildheit. Der Drache schließlich vereint die fließenden Bewegungen mit der Intelligenz des Kampfes in sich. Die meisten Stile stehen dabei aber nicht alleine, sondern finden sich als Mischformen in anderen Kampftechniken wieder.



2

## JOBBSCHREIBUNG

## Der Weg des Drachen-Kriegers

Bereits im ersten Level prügelt sich Panda Po wie ein Profi durch Heerscharen von Gegnern und darf für die Bewohner nebenbei

**1** noch ein paar Aufgaben erledigen. Das alles entpuppt sich am Ende zwar nur als Tagtraum, doch die Fleißaufgaben machen sich am Levelende gut bei der Abrechnung.

**Pergamentrollen** enthalten nützliche Tipps und Tricks. Und wer sogar eine der seltenen grünen Münzen findet, darf dem Kung-Fu-Schüler eine neue Fertigkeit mit auf den Weg geben.

Ähnlich verhält es sich mit den großzügig verteilten Goldmünzen, die man am Levelende zur Shopping-Tour verwenden kann.

**In den Quicktime-Events** bedarf es einiger Reaktion, um den passenden Knopf zur rechten Zeit zu drücken. Hier treten die Famosen Fünf gerade gegen den Ausbrecher Tai Lung an und müssen seine Abwehr durchbrechen. Zum Glück sind diese Passagen aber nie sehr lang und mit ein wenig Training gut zu meistern.

3



1

führen. Im Klartext bedeutet das, sich in Jump'n'Run-Manier durch die weitläufigen Levels zu bewegen und die Gegner mit Fußtritten und Faustschlägen zu vertrimmen. Geradlinige Sache, die aber dank der ausgewogenen Steuerung ganz famos klappt. Im Laufe des Spiels steigert sich das Können des Bären merklich und er erhält zahlreiche Upgrades, Kombos und Spezialattacken: Der Eiserne Bauchplatscher zum Beispiel lässt die Gegner gleich reihenweise umfallen und eine Roll-Attacke wirft selbst den stärksten Bossgegner kurz von den Pfoten. Durch das Sammeln von Goldmünzen lassen sich die Fähigkeiten des Pandas sogar individuell anpassen, denn mit dem Geld können zwölf Attribute wie Stärke, Geschwindigkeit oder Schlagkraft aufpoliert werden. Auf die gleiche Weise darf man seine Kampftechnik aufpeppen oder Po ein neues Outfit spendieren.

Damit die Abwechslung nicht zu kurz kommt, gibt es noch Quicktime-Events, in deren Verlauf die Furiösen Fünf gegen Tai Lung antreten, doch auch die perfekten Knopfkombo können die Niederlage nach Drehbuch nicht abwenden. Und so macht man sich ein Level später eben als Großmeister Shifu auf die Pirsch, um das gefangene Karate-Team wieder zu befreien. Dazwischen darf man sein Geschick in einigen Zwischenspielen beweisen. Dann heißt es mit dem Boot einen Fluss zu bezwingen, mit der Armbrust eine Horde Angreifer auf Distanz zu halten oder ähnliches. Auch wenn sich am Gameplay nichts Grundsätzliches mehr ändert –

Leerlauf ist jedenfalls kein Problem, Ladepausen sind's genauso wenig.

Werfen wir also noch einen Blick auf die Technik: Die 3D-Optik punktet mit Standards wie Feuer, Rauch oder Nebel, darüber hinaus aber auch mit verblüffenden Effekten, wie man sie auf Xbox 360 nicht alle Tage zu sehen bekommt und von so einer Filmumsetzung ganz sicher nicht erwartet. Da gibt's immer wieder Hingucker wie zum Beispiel das wunderschöne Wassergeschwappe beim Sprung über die Seerosen-Blätter. Und in den Zwischensequenzen fällt es mitunter schwer, zwischen Leinwand-Original und Konsolen-Kopie zu unterscheiden, so plüschig und flauschig sieht etwa der Pelz des Helden aus. Auch die Beschallung gibt kaum Grund zur Klage, mit richtig klasse deutscher Sprachausgabe, überraschend treffsicheren Pointen, stimmungsvollen Effekten und schwungvoller Hintergrundmusik.

Ein rundes Vergnügen also? Fast, denn ein bisschen mehr Tiefe und Abwechslung – vielleicht sogar mal ein Rätselchen – hätte mancher sicher gut heißen. Auch in Sachen Multiplayer kommt das Ganze eher zäh voran: Außer ein paar Runden Memory, Gruppenprügeln, Armbrustschießen oder Shanghai wird kaum was geboten. Zudem müssen die meisten der 14 Minispiele erst freigespielt werden, ebenso wie die faden Extras und die Handvoll Grafiken, die einen zum zweiten Durchspielen anspornen sollen. Und trotzdem ist Pummelpanda Po ein echter Kauf Tipp. Hier

gelingt das Kunststück, die teure Film- lizenz so elegant umzusetzen, dass man dem Drachenkrieger gerne mehr als einmal unter die pelzigen Arme greift. Macht Spaß!

Reinhard Fischer

## Kung Fu Panda

## GRAFIK/

Bunter Bilderbogen mit tollen Effekten und Knuddel-Charakteren

8

## SOUND/

Profi-Sprachausgabe und passende Musikedierung

8

## STEUERUNG/

Eingängige Handhabung, die Quicktime-Events sind Lernstoff

8

Ziemlich spaßige Film- umsetzung, die den Drachen im Bären entfesselt. Und das nicht nur bei Kindern

8.0

aus 10

## Lohnt sich's?

-  Hinreißender Grafikstil, gesunde Mischung aus Action- und Puzzleeinlagen, witzige Zwischensequenzen
-  Simple Spielmechanik, störrische Kamera

Mehr auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

-  Weitere Bilder
-  kommentiertes Video
-  User-Voting



Erscheint/ 6. Juni 08



Für dieses Spiel lohnt sich der Kauf eines zweiten Controllers: denn die Jagd auf Bundeslade und Heiligen Gral macht mit einem Kumpel zusammen nochmal so viel Spaß

## AUF EINEN BLICK

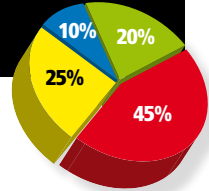
**Publisher/** Lucas Arts  
**Hersteller/** Traveller's Tales  
**Preis/** ab 50 Euro  
**Genre/** Action-Abenteuer  
**Spieler/** 1 - 2  
**Xbox Live/** ja  
**USK/** ab 6 Jahren

## KURZ & KNAPP

Alle drei Indy-Streifen in Lego-Form. Flotte Actionkost mit Rätselaroma und hohem Spaßfaktor

## DAS STECKT DRIN

-  Schatzsuche
-  Peitschenhiebe
-  Bösewichte
-  Rätselspaß



# LEGO INDIANA JONES

Der coolste Schatzsucher aller Zeiten als Lego-Männchen

**S**eit »Lego Star Wars« sind die bunten Lego-Bausteine aus Dänemark nicht nur bei bastelfreudigen Kids der Renner, sondern auch bei Controller schwingenden Spielkindern – sogar solchen, die bereits erwachsen sind. Nun wird aus Vorzeige-Jedi Luke Skywalker eben Kult-Archäologe Indiana Jones. Aus Laserschwert und Macht wird Peitsche und Abenteuerlust.

Die drei »Indiana Jones«-Streifen dienen als Basis für ein spaßiges Jump'n'Run, das kreuz und quer durch eine kunterbunte Lego-Welt führt, inklusive viel Humor und neckischer Rätsel. Die Entwickler hätten einfach ein paar Tempel in die Landschaft von Tatooine pflanzen und dem Lego-Abbild von Sean Connery Yodas Stock und Weisheit verpassen können. Aber das tun sie nicht. Traveller's Tales versoffet die Filmvorlage mit sehr viel Liebe zum Detail: So zieren schon in

der Einführung feine Bartstoppeln das Gesicht des Klötzchen-Protagonisten, die Melodie von John Williams ertönt und nach nur wenigen Sekunden ist es wieder da: Das wohlige Indy-Gefühl.

In der Bibliothek lassen sich die drei Karten »Jäger des verlorenen Schatzes«, »Indiana Jones und der Tempel des Todes« sowie »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« anwählen. Also ab nach Peru. Dort gibt es zwar keine Bundeslade, dafür aber den Kopf des Ra, mit dessen Hilfe der Schatzfinder die verschollene Truhe orten will. Satipo, ein peruanischer Fremdenführer, geht voran. Und los geht's mit der Action: Ein Abgrund hindert die zwei am Weiterkommen. Doch Indy wäre nicht Indy, würde er nicht über eine Lösung stolpern. Per Peitsche schwingt er sich über den Abgrund und zieht sich dann mit seinem Lederriemen an der hängenden Statue oberhalb des

## liveundonline

-  Zwei-Spieler-Koop an einer Konsole, kein Online-Modus
-  Einspringen eines zweiten Spielers jederzeit möglich
-  Alle Charaktere aus den Filmen freischaltbar
-  Und natürlich 1.000 Gamerpoints, sowieso klar

3



AKROBATISCHER ALS EIN JEDI

## Indy wie er schwingt und lebt

**Die Miniaturfassung** des beliebten Schatzsuchers spielt sich deutlich agiler als seine Lego-Kollegen aus dem »Star Wars«-Universum. Genau wie im Kino schwingt sich Indy über gefährliche Abgründe, springt über Hindernisse oder weicht Angriffen mit einer Rückwärtsrolle aus.

**Wild in der Gegend** herum zu springen ist allerdings nicht die Quintessenz des Spiels. Vielmehr geht es darum, einem Freund den zweiten Controller in die Hand zu drücken

und mit ihm kooperativ zu spielen. So ist Indy zwar sehr sportlich, kann aber keine Türen öffnen, Fallen entschärfen oder Statuen ausbuddeln. Dafür ist dann der Mitspieler zuständig.

**Nette Anspielungen** auf »Star Wars« warten an jeder Ecke: Hier will uns einer die schicke Statue abluchsen, die zur Bundeslade führen soll. Indy kramt kurz in seiner Tasche und holt den Kopf von C-3PO raus.

2

3



## VERPLANTE OKKULTISTEN

### Keine Macht den Nazis

Eigentlich ist es ja klar: Menschenverachtende Nazi-Fieslinge haben in einem Spiel nichts zu suchen, das sich primär an Kinder und deren Familien richtet. Tatsächlich musste Traveller's Tales diese Entscheidung nicht selbst treffen, das haben die Dänen bereits gemacht: Lego hat eine eigene Spielzeugreihe für den Kultarchäologen auf den Markt gebracht und dort bereits die SS-Schergen gegen knuffige Gottesanbeter getauscht. Wir halten das für die richtige Entscheidung: Solange die unbeholfenen Okkultisten-Brüder es nicht auch in Spielbergs Kino-Kracher »Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels« schaffen, ist das okay.



1

2

Felsens hoch. Es öffnet sich ein Loch, aus dem zahlreiche Legos fallen. Diese werden kurzerhand zu einer Brücke zusammengebastelt. Doch da blinkt was am Boden. Indy kann sich nicht helfen, da muss ein Kumpel her. Die Lego-Fassung zu Spielbergs Kassenknaller baut voll auf den kooperativen Modus, einen Mitspieler vorausgesetzt – andernfalls springt die CPU ein. Der Kollege packt seinen Spaten aus und buddelt in der Erde. Zum Vorschein kommen spezielle Legosteine, die sich auf wundersame Art und Weise zum Schrein formen. Indy verdrischt währenddessen angreifende Käfer. Klappt alles recht automatisch, fühlt sich handlich, praktisch und gut an. So muss ein Koop-Modus aussehen. Allerdings gibt es je Charakter nur zwei Angriffsarten: Faustschlag plus Spezialattacke. Indy packt dann die Peitsche aus, Satipo seinen Spaten. Das ist zu wenig, die Kämpfe fühlen sich etwas monoton an und die Kamera versperrt gerne mal die Sicht. Außerdem fehlt ein kooperativer Online-Modus – unverständlich.

Kaum aus dem Tempel raus, wartet auch schon Ober-Bösewicht Belloq und will die Statue. Indy zückt erstmal eine Quitscheente. Wenig überzeugend! Also versucht er es mit dem Kopf von Protokoll-Druide C-3PO. Klappt, man sind die dumm. Aber Moment mal: Belloq arbeitet doch eigentlich für die Nazis, die wiederum wurden allerdings für die Lego-Variante gestrichen. Klar, Hakenkreuz tragende Plastiksoldaten wären wenig kindgerecht. Das hätte sich als echter Atmosphäre-Killer

entpuppen können, allerdings springen für die NS-Schergen ziemlich verplante Okkultisten ein. Aber keine Bange: Von Marion Ravenwood über Shorty bis hin zu Marcus Brody und Jones Senior sind gut 60 bekannte Charaktere spielbar.

Und sie haben durchaus Tiefe. So wissen Kinofans, dass Indy eine leichte Abneigung gegen Schlangen hat und sein Vater nie eine Ratte anfassen würde – auch seine Lego-Inkarnation bleibt dann einfach stehen und der Sohnmann muss die unbeliebten Nager vertreiben. Die Rätsel? Nicht gerade das, was einen Indiana Jones stoppen würde – eher simple Kombinations- und Schulter-Puzzles, die Kenner eher amüsieren als fordern. Mehr Zeit verbringt man also mit geschmeidigen Geschicklichkeitstests, man paddelt durch Flüsse oder schwingt sich über Abgründe. All das macht aber auch erfahrenen Spielern eine Menge Spaß, wenn sie sich an die Schlüsselszene aus »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« erinnern: Jones Senior wurde angeschossen und nur wenn Junior den Heiligen Gral rechtzeitig findet, überlebt der Vater. Also gilt es mit viel Daumengefühl rollenden Steinen, fliegenden Pfeilen und tödlichen Stachelkugeln auszuweichen, ehe der Gralssucher zur Hängebrücke gelangt. Unter dieser züngeln eckige Flammen, die an die gute alte Lego-Drachenburg auf dem Dachboden erinnern.

Es sind eben diese Kleinigkeiten, die aus »Lego Indiana Jones« einen so spielswerten Titel machen. Zwar ist die Technik nicht auf dem neuesten Stand, wir hätten uns zum Beispiel mehr

visuelle Höhepunkte gewünscht, aber das ändert wenig am spritzigen Gesamteindruck. Das Game ist optimal geeignet, um Vater und Sohn vor der Konsole zu vereinen. Mit Lego aufgewachsen sind schließlich beide.

**Benjamin Kratsch**

## Lego Indiana Jones

### GRAFIK/

Atmosphärisch, flüssig, aber etwas effektarm

7

### SOUND/

Keine Sprache, dafür lustige Melodien und toller Soundtrack

7

### STEUERUNG/

Leicht und handlich, aber nur wenige Kombos möglich

8

Zünftiger Jump'n'Run-Spaß in einer kunterbunten Lego-Welt voller Witz und Charme

**8.5**  
aus 10



Erscheint/ erhältlich

## IRON MAN

Was wird aus Blech gemacht? Genau, Schrott

Aus der Reihe »Welcher Marvel-Comic wird als nächstes verfilmt?« gesellt sich nun der Metall-Überheld »Iron Man«. Wo ein guter Film ist, ist natürlich das dazu passende Videospiel meist nicht weit. Ein Spiel, das die Herzen der Kinder höher schlagen lassen könnte: Welcher Heranwachsende träumt nicht davon, einen wahren Superhelden zu verkörpern? Tja, nur leider schiebt die USK einen Riegel vor, gibt »Iron Man« erst ab 16 Jahren frei. Zu hart, denn wirklich heftige Szenen gibt es nicht zu sehen. Protagonist und Waffenforscher Tony Stark wird von einer terroristischen Organisation gefangen genommen und gezwungen, eine Superwaffe zu produzieren. Clever wie der Bursche ist, baut er sich aus der Not heraus einen Metallanzug der Superlative. Mit eingebauten Waffen und der Fähigkeit zu fliegen will der gute Samariter alle von ihm gebauten Waffen, die in Feindeshänden liegen, eigenhändig zerstören.

Im Spiel gibt sich das Ganze als Rumgelaufe und Rumgeballer, wie man es von einer Filmumsetzung seit Jahren kennt: geradlinig, überraschungsarm, mit ein paar Bossgegner-Kämpfen als Höhepunkte. Am Boden hat man sogar ein bisschen Spaß daran. Einfaches Rumlaufen, Draufhauen und einen dicken Laser-Powerstrahl aufladen, das lässt sich fein an. Raketen auf Truppen, Panzer oder Titanium Man feuern, auch das ist schnittig und feurig. Wenn man nur ein

bisschen Action erwartet und sonst nichts, dann passt das. Aber wehe, Iron Man zündet seine Nachbrenner und geht in die Luft – was dann mit der Steuerung passiert, ist zum In-die-Luft-gehen: Die Kamera ist immer da, wo sie am geringsten zu gebrauchen ist. Lässt sich zwar mit dem rechten Analog-Stick kontrollieren, ist aber in Gefechten äußerst unkomfortabel. Auch die wirre Steuerung lässt einen vor Frust kräftig in den Controller beißen. Das seltsame Höhe-Halten mit den Schultertasten nervt. Immerhin, die Grafik ist stellenweise nett anzusehen und die deutschen Sprecher machen einiges her. Die aberlustigen Sprüche der Spielfiguren wirken dennoch ein bisschen aufgesetzt. Zwischen den Missionen erwarten den Spieler nachgestellte Filmszenen in Spielgrafik, die die flache Spielstory vorantreiben – mit ein paar Kalauern in leider ziemlich schlechter Videoqualität. Hätte man besser in Spielgrafik machen sollen. Storytiefergang oder gar Charakteraufbau darf man halt gar nicht erwarten, schade. Denn die Identifizierung mit dem Superhelden geht dadurch ziemlich flöten. Insgesamt ziemliche Lizenz-Massenware.

Moritz Wanke

### Wertung

Traurige Vorstellung für Iron Man. Nur für Gamer ohne Anspruch

4.7 aus 10

### AUF EINEN BLICK

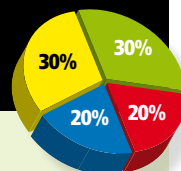
**Publisher/** Sega  
**Hersteller/** Secret Level  
**Preis/** ab 55 Euro  
**Genre/** Action  
**Spieler/** 1  
**Xbox Live/** nein  
**USK/** ab 16 Jahren

### KURZ & KNAPP

Comic-zu-Film-zu-Spiel-Adaption mit mauer Steuerung und überraschungs-freiem Gameplay

### DAS STECKT DRIN

- zu Luft
- zu Lande
- zu Wasser
- zum weinen



## LOST PLANET COLONIES

Schockfrost im Sommer

### AUF EINEN BLICK

**Publisher/** Capcom **Hersteller/** Capcom **Preis/** ab 29 Euro **Genre/** Action **Spieler/** 1 - 16 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 16 Jahren **Erscheint/** 06. Juni 08

Die Fortsetzung des großartigen Eis-und-Schnee-Actionhits? Nein, wir würden »Lost Planet Colonies« eher als erweiterte Special Edition zum fairen Preis bezeichnen. Die Einzelspieler-Kampagne ist um keinerlei neue Missionen, immerhin aber zwei neue Spielmodi aufgestockt. Im neuen »Bosskampf-Modus« kann man beispielsweise all sein Können unter Beweis stellen indem man einem Obermott nach dem anderen die Lichter ausbläst. Eine andere Variante ist »Punktejagd«: Hier füllen alle zerstörten Gegner und Gegenstände das Punktekonto und bringen einen so der nächsten Highscore-Marke immer ein Stück näher. Aufgrund der stark angestiegenen Intensität der Kämpfe stehen zudem acht neue Waffen zur Verfügung, von denen vier großkalibrig sind und damit auch an Kampfläufer montiert werden können. Macht Laune! Der Mehrspieler-Modus wurde umfassend aufpoliert: Vier neue Charaktere stehen zur Auswahl, davon zwei weiblich, zwei Roboter. Außerdem können sich Jungs und Mädels in sieben neuen Modi über vier neue Karten jagen – die alten Maps sind natürlich auch alle dabei. Besonderes Merkmal von »Colonies« ist, dass diesmal nicht nur Menschen und Schneepiraten gegeneinander antreten. Man kann auch als haushoher Akride dem Fußvolk in Modi wie »Akriden-Jäger« oder »Eierdieb« das Fürchten lehren. Doof nur, dass der ganze Spaß nicht mehr mit der Originalversion von »Lost Planet« kompatibel ist. Da besteht natürlich die Gefahr, dass nur wenige Spielpartner finden. Selbst wenn man dank »Live Anywhere« neuerdings auch PC-Spieler plattmachen darf.



### Wertung

Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. Darf in keiner Sammlung fehlen.

8.7 aus 10



# BAD BEAT.



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](http://www.giga.de/poker).



[www.giga.de](http://www.giga.de)

# LESERPOST



## KONTAKT

### E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an [redaktion@360-live.de](mailto: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](http://www.360-live.de)

### BRIEF

Schreib einen Brief oder schicke eine Karte an: Airmotion, 360 Magazin/Leserpost, Tassiloplatz 7, 81541 München

Es wird Frühling, die Biergärten haben geöffnet. Doch das ist für unsere Leser kein Grund, schreibfaul zu werden. Auch diesen Monat wurden wir trotz Poststreik mit Zuschriften überschüttet.

### DER AUGENÖFFNER

Ich frage mich, was habt ihr euch bei dem »Ninja Gaiden 2«-Video auf eurer Site gedacht? Mal ganz von dem Fehler abgesehen, dass bei »Black« ebenfalls Köpfe herumfliegen, wollt ihr mit diesem Video dem Zuschauer wirklich sagen, dass ihr das gespielt habt? Ich habe exakt dieses Gameplayvideo, von einem Japaner gespielt, bei Youtube gefunden. In meiner früheren Annahme, dass ihr »Ninja Gaiden 2« selbst gespielt habt, habe ich mich damals natürlich trotzdem über das Video gefreut.

#### Mats Pachalli

Bei Ryu Hayabusas scharfer Klinge: Wir haben »Ninja Gaiden 2« gespielt. Beweisfotos sind im Bericht in dieser Ausgabe zu finden.

### DER MUNDÖFFNER

Und wieder einmal zig Leserbriefे bezüglich der USK und wie unfair das alles ist. Das Problem sind meiner Meinung nach nicht diese alteingesessenen, holzspielzeugfanatischen Politiker, sondern wir. Wie die Deutschen halt so sind, wird grundsätzlich geschwiegen anstatt auf die Barrikaden

zu gehen. Ihr seid die meistverkaufte Xbox-Zeitschrift und habt somit auch genügend Potenzial, Unterschriften zu sammeln oder Veranstaltungen zu organisieren. Legt doch mal ein Unterschriftenformular dem Heft bei. Wenn die Politiker keine Gegenwehr spüren, dann wird mit uns trotz unserer großen Anzahl an – erwachsenen – Zockern gemacht, was die wollen. Macht was dagegen!

#### Der Hirni

Das Thema Jugendschutz kommt nicht zur Ruhe. Auch Steven hat dazu was zu sagen...

### DER KOPFSCHÜTTLER

Ich finde ja generell eine Einrichtung wie die USK sinnvoll. Es ist schon wichtig, dass Kinder keine Games mit blutrünstigen Inhalten zocken. Aber in letzter Zeit wird es immer lächerlicher. Ich finde es langsam eine Frechheit, was ich mir in Deutschland alles anhören muss, nur weil ich mich gerne nach Feierabend mal in Actiongames vertiefe. Und dass es neuerdings schon an Ranglistensystemen etwas auszusetzen gibt, nur weil man hier für das Töten belohnt wird, halte ich für

einen Witz. Wenn in Zukunft die Hälfte aller Games nur noch über den Import oder gar nicht mehr erhältlich sind, dann hat das nichts mehr mit Jugendschutz zu tun. Dann werden die Rechte von Erwachsenen beschränkt und das kann nicht Sinn der Sache sein.

#### Steven Hiller

Der Pfad der Gerechten, der zwischen Jugendschutz und Bevormundung Erwachsener entlang führt, ist in der Tat recht schmal geraten. So lange die Diskussion aber von der Politik und der Spieleindustrie nicht salomonisch gelöst wird, bleibt uns in einigen Fällen wohl nur die Bestellung im Ausland als Trostpflaster. Immerhin: Der Handel in Österreich freut sich, wir tun also was für den Fremdenverkehr. Das ist doch was.

### DER NACHHILFELEHRER

Ich habe ein Abo von euch und besuche die elfte Klasse. Jetzt haben wir in der Schule einen Arbeitsauftrag bekommen: »Der typische Leser«. In der Aufgabe steht, dass wir uns eine Zeitschrift aussuchen und rausfinden sollen, wer »der typische Leser« ist. Da habe ich mir gedacht, frag ich doch mal euch. Also, wer ist der typische Leser bei euch in Sachen Alter, Bildungsstand, Beruf, Interessen, Hobbys, Haltung, etc? Hier sind mal meine Tipps: Alter: 12 bis 28 Jahre. Bildungsstand: Keine Ahnung, bei euch ist alles verständlich geschrieben. Beruf: Schüler, Azubi. Interessen: Konsole, etc. Hobbys: Zocken. Haltung: Keine Ahnung.

#### Marco Königs

Zur Sache der Haltung können wir inzwischen wohl eine ganz klare Aussage treffen: Unsere Leser halten es in Sachen Jugendschutz nicht mit der Regierung und zumindest jenen Politikern, die in der Presse mit plumpen Verbotsforderungen auf Wählerfang gehen. Ansonsten trifft sich bei uns eine recht breite Leserschicht zwischen etwa rund 14 bis 40 Jahren, aus allen



**Top Thema**

## BOCK ZUM GÄRTNER?

Habe ein bisschen in dem Blog von Boris Schneider-Johne, dem Produktmanager Xbox Deutschland, gelesen. Was er zum Thema Jugendschutz zu sagen hat, lässt mich vermuten, dass Microsoft den Bock zum Gärtner gemacht hat. Er antwortet auf die Aussage »Dead Rising ist doch lustig und nicht brutal« Folgendes: »Vielleicht ist genau dieses das Problem? Wesen auf brutale Weise töten macht Spaß? Ich habe volles Verständnis dafür, wenn die Jugendschutz-Behörden in Deutschland das hier nicht zulassen wollen.« Der Mann würde zu Nintendo passen.

Boris Schneider-Johne steht mit seiner Meinung zum Thema Jugendschutz und ausufernde Darstellung von Gewalt in Videospielen sicher nicht alleine da. Auch wir finden den Trend Richtung Gewalt statt Gameplay als befriedigendes Element nicht in Ordnung. Allerdings ist es offensichtlich problematisch, dass der Produktmanager für Xbox 360 öffentlich solche Thesen vertritt und damit den Eindruck schürt, er könne darüber bestimmen, dass bestimmte Spiele aufgrund seiner persönlichen Auffassung nicht den Weg nach Deutschland finden. Sagen wir's diplomatisch: Man sollte annehmen, dass derart weit greifende Entscheidungen in einem so großen Unternehmen wie Microsoft nicht von einem Einzelnen getroffen werden.

## LASSE SRAUS! UNSERE MOTZECKE

Ich habe mir neulich mal euer Magazin wegen des »Rainbow Six Vegas 2«-Posters gekauft – und mehr als das Poster hat euer Heft auch nicht zu bieten. Klagt ihr eure Testberichte aus dem Internet oder habt ihr einfach keine Ahnung? Habt ihr »Vegas 2« mal im Laufwerk gehabt? Wenn ja, habt ihr eine ganze Menge nicht bemerkt: Das Spiel ist verbogter als der Vorgänger. Euch scheint auch nicht aufgefallen zu sein, dass die Story für die Mülltonne ist! Gesamturteil zu eurer Zeitschrift: 3,50 Euro? Viel zu viel! 0,50 Euro fürs Poster würden reichen, der Rest ist eh Müll. Tests sind eher Gerüchte als Wahrheit. Ich wundere mich, dass ihr mit eurem Scheißblatt noch nicht pleite seid. **Timo S.**

Da 360 Live präzise 3,60 Euro kostet, also zehn Cent mehr als das Medium, an das deine Zuschrift offensichtlich gerichtet ist, gehen wir davon aus, dass du dich beim Versand der Email an das Adressfeld geirrt hast. Wir haben deine Email an Kollegen weitergeleitet, die ein Magazin zum Preis von 3,50 Euro erstellen. Sie sitzen in Russland. Du wirst von ihnen bald hören. Keine Ursache.

möglichen Berufen und unterschiedlichsten Bildungsständen. Doch das Zocken eint sie alle.

### DER CLANSPIELER

Also ich persönlich und mein Clan finden es unfair, dass Clans wie MyDrusja oder... als toller Clan dargestellt werden. Unser Clan spielt »Halo 3« seit es das Spiel gibt, nur leider haben wir als Gegner im Clanwar immer Progamer getroffen und einmal hatten wir ein falsches Squad.

**Dominik Neuffer**

Die Jungs mit den Zwangsjacken sind unterwegs...

### DER RATLOSE

Ich finde es ja nicht schlecht, dass es jemanden gibt, der mal draufguckt und reinguckt in Filme und Games und eine Empfehlung ausspricht, für welches Alter was gedacht ist. Und wenn eben viel Blut, Gewalt oder Möpse zu sehen sind, dann soll der Film oder das Game ab 18 sein und gut. Damit sollte sichergestellt sein, dass Jugendliche es nicht zu sehen bekommen. Wer über 18 ist, sollte selbst entscheiden, was gut für ihn ist und was nicht. Was ist daran bitte so schwer, liebe Politiker?

**Heiko Böker**

Ja, was eigentlich?

### DER IGNORIERTE

Ich habe mir die »Call of Duty 3 - Gold Edition« gekauft. Anbei war ein Code, den man auf der entsprechenden Website eingeben soll, dafür erhielt man einen Xbox-Live-Marktplatz-Gutschein, mit dem man das Valor-Kartenpaket herunterladen kann. Schade nur, dass es die Seite wohl nicht mehr gibt. Nach stundenlangem Suchen im Internet fand ich dann irgendwann auch mal eine E-Mail-Adresse von Activision und schrieb denen, dass das nicht klappt. Von Antwort jedoch keine Spur! Da ich als einzelner Kunde von einem Softwareriesen wie Activision wahrscheinlich nur wie ein Staubkorn im All wahrgenommen werde, dachte ich mir, ich könnte euch mal von dem Problem berichten.

**Hellfish74, per Email**

### WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Zehn Seiten Special zu »Grand Theft Auto IV«. Manche Leser waren begeistert, andere fanden's einen schlechten Gag, um die Auflage in die Höhe zu treiben. Sag uns deine Meinung im Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

**Zamamee** Das »GTA«-Review find ich mehr als gelungen, klasse.

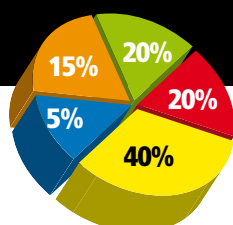
**Hirnverbrand** In eurem Preview zu »GTA IV« in der letzten Ausgabe schreibt ihr, dass ihr alle offenen Fragen zum Spiel pünktlich zum 29. April auf eurer Website beantworten wollt. Ebenso sollte dort ein Tagebuch auftauchen. Aber wenn ich auf [360-live.de](http://360-live.de) gehe sehe ich – nix!

**1337** Sorry, ich schätze euer Magazin wirklich sehr, das wisst ihr auch, aber das war das schlechteste Special, das ich je gelesen habe. Völlig gehaltlos, total platt und oberflächlich, ohne jegliche Information. Für mich einfach nur zehn Seiten, die die Auflage in die Höhe treiben sollen.

**gR Sensenmann** Sehe ich ähnlich! Das »GTA«-Preview war zu lang! Vor allem da doch einige uninteressante Infos viel zu breit getreten wurden, zum Beispiel über die Schnitte in Australien.

### LESERPOST IN ZAHLEN

- USK
- Clans
- GTA
- Vegas 2
- Rock Band



Grundsätzlich ist es leider so, dass die Firmen die Online-Unterstützung ihrer Spiele nach einer gewissen Zeit einstellen. Vor allem, wenn wie im Fall von »Call of Duty 3« bereits das Nachfolgespiel im Handel steht. Doch warum Activision auf deine Mail nicht antwortet, können wir uns auch nicht erklären. Wir fragen nach. Per Telefon.

### DER HARDROCKER

Den »Rock Band«-Test hättet ihr euch sparen können! Wartet doch erst mal ab wie die deutsche Version wird. Allein schon wegen den Instrumenten, die ihr im Test eh kaum erwähnt habt. Und auch nicht die Kompatibilität zu den »Guitar Hero«-Klumpfen. Wolltet ihr unbedingt die ersten sein? Auf der Titelseite steht »Rock Band« auch gar nicht drauf. Oder wolltet/musstet ihr bei dem mickrigen Test-Teil noch ein paar Seiten füllen?

**Chris666, im Forum**

Also, wir haben das Heft grad noch mal raus gekramt. Und in unserer Ausgabe steht drin, dass die deutsche Version des Spiel zum Beispiel mit Songs von Tokio Hotel gefüllt sei. Ebenso steht zu lesen, dass die »Guitar Hero«-Klumpfen kompatibel sind. Ist jetzt nur eine Vermutung, aber – kann es sein, dass dein Leserbrief vielleicht gar nicht an uns gerichtet war?

### ACHTUNG! ACHTUNG! ALDA DES MONATS

Ich mag das Magazin einfach! In der aktuellen Ausgabe gefällt mir nebst dem »GTA«-Scharfmacher-Artikel in zehn Häppchen vor allem die Reportage über Xbox Live sehr gut. Wenn auch in Zukunft solche Reportagen anstelle von Doppelspurigkeiten mit gamesTM erscheinen, ist das prima!

**Daniel, aka gogolmax**

Mit der Reportage ist auch ein Liebling der Redaktion wieder da. In Zukunft wollen wir nur noch in absoluten Ausnahmefällen auf sie verzichten. Diesmal zum Beispiel muss der Report einem brandaktuellen Test weichen.

### SCHNIPSEL

**WIESO KANN ICH MIR AUS VOLLJÄHRIGER DIE PARTY OF TWO-KARTEN NICHT RUNTERLADEN?**  
Weil das Spiel in Deutschland auf dem Index steht. Und deshalb schaltet Microsoft auch die Karten auf dem Marktplatz nicht frei. Das ist Firmenpolitik.

**WAS DENKT IHR ÜBER DAS WITTENERSPIEL GRAND THEFT AUTO 4?**  
Passt schon. Mehr siehe Test in dieser Ausgabe.

**IN DER LETZTEN AUSGABE STEHT AUF DEM TITELBLATT, DASS IHR ÜBER RAGE DRIMER GRID DREI SEITEN GESCHRIEBEN HABT. ICH HABE NUR ZWEI GEZÄHLT. WAS IST DA LOS?**  
Da hat sich jemand verzählt. Der Verantwortliche hat jetzt genau die Anzahl Finger weniger, um die er sich beim Cover-Texten vertan hat. Übrigens: Richard schreibt jetzt mit vier Fingern...

**SO KANN ES NICHT WEITERGEHEN. ICH FÜHLE MICH DURCH DIE POLITIKER BEVORMUNDET! DAS THEMA JUGENDSCHUTZ VOR DEM EU-GERICHTSHOF ZU BRINGEN, WÄRE EINE GUTE SACHE.**  
Wenn unser Anwalt mit der Videogeschichte fertig ist, setzen wir ihn auf diesen Fall an.

**DAS WÄRE DOCH WAS, WENN DUME NUMMER FOREVER PLÖTZLICH VOR DER TÜR STÄHEN WÜRDEN. ICH MEINE, UNVERHOFT KOMMT OFT.**  
Das wäre wirklich was, und zwar ein Wunder. Für das »unverhofft kommt oft« solltest du zwei Euro ins Phrasenschwein legen.

Triff die Xbox-360-Community auf [www.360-live.de!](http://www.360-live.de!)

### SPRUCH DES MONATS

„Es gibt nur ein Problem, ich bin gemein wie zehn“  
Stuff, im Forum

**GIGA GAMES**

PRÄSENTIERT DIE

MONTAG - FREITAG  
AB 22 UHR BEI GIGA

# COMMUNITY

**360**

Was tut sich alles  
rund um Xbox Live?

| SZENE                      | NACHRICHTEN                               | DOWNLOADS                                               | XBOX LIVE ARCADE                                                   | TABELLEN                                           | GAMERSCORE        |
|----------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------|
| Mecker-Ecke,<br>Szene-News | Neues aus der<br>Consoles Sport<br>League | Kane & Lynch,<br>Half Life 2 Orange Box<br>wo bleibt's? | Assault Heroes 2,<br>Battlezone, 1942: Joint<br>Strike, Commando 3 | Die Ladder-Meister<br>der Consoles Sport<br>League | Review:<br>GTA IV |

## CONSOLES SPORT LEAGUE

### FRÜHLING IN CALL OF DUTY

Endlich steigen draußen die Temperaturen. Aber nicht nur dort, sondern auch in den Weiten von Xbox Live. Bei »Call of Duty 4« ist die Spring Season in vollem Gange. Es kämpfen die acht Teams der ersten Division um die Meisterschaft und gegen den Abstieg. Am Abend des 28. April war der erste Spieltag. Grund genug, einen kleinen Ausblick zu geben! Beachtenswert, dass die Winter Season Champions von WoH. CoD4 bereits

„Schon jetzt ist sicher, dass die Spring Season dem Winter in nichts nachstehen wird“

beim ersten Match ihren ersten Sieg einfahren konnten. 25:7 war schließlich der Endstand AuT pBo. Gameshop.at - CoD4\_Alpha. Und damit setzten sie sich direkt an die Spitze der Tabelle. In der zweiten Division geht es jedoch nur um eines: Den Aufstieg in die Königsklasse. Die Jungs von GB360. CoD4 bezwangen im Auftaktspiel MP:game4game.at CoD 4 mit 24:8 und hievten sich damit auf Platz Eins. Auf den Rängen Zwei, Drei und Vier lauert jedoch die Gefahr. Punktgleich warten da nämlich bereits eAxis.Bigben CoD 4, VEX eSports CoD4 und SGC Ghosts reloaded, die ihre ersten Matches ebenfalls gewinnen konnten. Bereits nach dem ersten Spieltag kann man mit Sicherheit sagen, dass die Spring Season dem Winter in nichts nachstehen wird.



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

074 / 360 LIVE

## Redaktionsmecker-Ecke DIE SACHE MIT DEN ERFOLGEN

**S**o, die Kollegen von Ascaron hatten diesen Monat keine Zeit für den »Sacred 2«-Blog, deshalb bin ich einfach mal so frech und melde mich zu Wort. Nein, nicht über Sound-Design, Nebelmonster oder anderen Rollenspielstoff. Sondern zum Thema Erfolge. Die sind ja für viele Besitzer der 360 nicht mehr wegzudenken.

Sicher, ist ja auch eine feine Sache so ein üppiger Gamerscore. Zudem fördern die Pünktchen für viele Leute den Wiederspielwert eines Games. Mit vollstem Elan werden dann selbst langwierige Aufgaben wie das Flaggsammeln in einem »Assassin's Creed« überwunden. Aufgaben, die sonst deutlich weniger Zocker auch nur angehen würden.

### WIE VIEL PUNKTE IST DAS WERT?

Aber ist alles nur eitel Sonnenschein? Bei weitem nicht. Denn so sehr Erfolge das Spielerlebnis bereichern können, so sehr können sie es auch stören. Ist natürlich eine rein subjektive Sache, aber ich kann Mehrspieler-Erfolge schlicht und ergreifend nicht ausstehen. Das hat mehrere Gründe: Komplett unterbesuchte Server beispielsweise. Sicher, bei einem Titel vom Schlage eines »GTA IV« braucht man sich da keine Sorgen machen. Doch ein Großteil aller neuen Spiele wird mit einem Multiplayer ausgeliefert, selbst wenn dieser nur aufgesetzt, gar langweilig ist. Lustigerweise bekommen diese Games dann auch noch massig Erfolge dafür spendiert, die quasi nicht zu bekommen sind, weil das Spiel spätestens nach einer Woche online tot ist. Nervig, wenn ich mir die Punkte dann in die Haare schmieren kann.

### SPIELEN UM DER ERFOLGE WILLEN

Dann gibt es natürlich auch noch die, die nur wegen den Erfolgen spielen. Nachdem die meisten Online-Erfolge immer nur in Ranglistenspielen zu bekommen sind, mischen sich diese Leute unter die, die das Spiel wegen seiner selbst genießen wollen. Und stören sie dabei. Wie? Mit noch mehr Quiterei als sowieso schon und natürlich

miserablem Team-Play. Sagte ich miserabel? Ich meinte natürlich nicht existentes Team-Play. Klar, das sind alles Sachen, die schon mal ohne Erfolge passieren, auch häufiger als den meisten lieb ist. Dennoch spornen viele Erfolge so manchen mal indirekt, mal direkt zu solchem Verhalten an. Den Höhepunkt hatte das schließlich beim ominösen »Teamkill«-Erfolg in »Turok«, der glücklicherweise per Patch entschärft beziehungsweise geändert wurde.

### BRAUCHT'S DAS WIRKLICH?

Brauchen wir wirklich Erfolge für die Mehrspieler-Modi? Bringen sie das Spiel wirklich voran oder sind sie nur Grund für Ärgernis? »Call of Duty 4« zeigt klar und deutlich, dass es auch anders geht. Eine intelligente Auflevel-Mechanik mit zig Herausforderungen ist mir zumindest tausendmal lieber als jeder Online-Erfolg. Was sagst du zu diesem Thema? Mich würde einfach mal deine Meinung dazu interessieren. Wo? Natürlich in unserem Forum auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)



### BIO

**NAME/** Nicholas Buracas  
**SCHON GEWUSST?**  
Nicholas ist seit 2006 beim 360 Live Magazin und tobt sich regelmäßig bei Online-Spielen aus.

## INTERVIEW

### UNTER VIER AUGEN MIT

Dancinevil und  
Flamez vom Clan  
Chaostruppe



**NAME/** DANIEL BRAUN, MAXIMILIAN SCHREIBER **ALTER/** 28,16  
**BERUF/** PROJEKTMANAGER, INFORMATIKER **WOHNORT/** BERLIN,  
**TEFLACHAUFGABE IM CLAN/** LEADER, CO-LEADER  
**WEBSEITE/** [WWW.CT-GAMING.DE](http://WWW.CT-GAMING.DE)

### 360 LIVE: Was hat euch dazu gebracht, einen Clan zu gründen?

**DANIEL BRAUN:** Die Erschaffung eines wettbewerbsorientierten und freundschaftlichen Umfelds im Gaming-Bereich war der Grund. Der andere dürfte an den Erfahrungen liegen, die unsere Leader in anderen Clans machten. Irgendwann sagt man sich einfach: »Ach, das kann ich selbst bestimmt noch besser!« Schließlich war die Chaostruppe geboren und konzentrierte sich von Anfang an auf den Shooter-Bereich.

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

**MAXIMILIAN SCHREIBER:** Die Stimmung! Gute Umgangsstile und freundschaftliches Miteinander gehören bei uns seit der Gründung zum Rezept eines guten Clans. Je nach Leistungsklasse einer Mannschaft wird der Ton hier und da zwar rauer – es wird aber nie unfair oder ausgrenzend.

### 360 LIVE: Was haltet ihr von der Entwicklung des eSports bei Konsolen?

**DB:** Die kommt langsam aber sicher aus den Kinderschuhen heraus und etabliert sich hoffentlich in den nächsten Jahren in Deutschland genauso wie in anderen Ländern als professionelle, neue Sportart. Gut ist bei den Konsolen der Ausschluss von allen Cheat-Möglichkeiten, welche es seit langem im PC-Bereich jedem halbwegs ambitionierten Spieler schwer machen, überhaupt noch Spaß im Wettbewerb zu haben.

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

**MS:** Die Consoles Sport League ist eine sehr gut organisierte Liga, die mit den Jahren immer besser, größer und vor allem wichtiger wird. Wir sind ein Consoles-Partner-Clan.

### 360 LIVE: Wie wichtig ist Erfolg für euch?

**DB:** Bei uns gibt's sozusagen zwei Leitmaximen, die nach erfüllter Trialphase bei uns greifen: Erstens ist dir Erfolg wichtig und passt dein Skill, spielst du im CT. New Team. Zweitens, ist dir Erfolg zwar wichtig, du bist aber zeitlich nicht so oft verfügbar und passt dein Skill, dann spielst du im CT.Old Team.

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

**MIK:** Die einzigen Kritikpunkte wären da die 800 Points für eine Namensänderung. Privatchats für mehr als zwei Teilnehmer und ein Internet-Browser wären ebenfalls gerne gesehen. Ansonsten sind wir sehr zufrieden: eine sehr saubere und gute Plattform für den eSport.

[www.360-live.de](http://www.360-live.de)



## GRAND THEFT AUTO 4

# AUF ZUR MEHRSPIELER-SESSION!

Es kommt schon einer Überraschung gleich, wie viel Unterhaltung dann doch im Multiplayer-Teil von »GTA IV« steckt. Stand die Reihe bis dahin doch für reines Einzelspieler-Gaming – jedenfalls sofern man die ersten Multiplayer-Gehversuche der Reihe auf der Playstation Portable außer Acht lässt. An diesen Gehversuchen orientiert sich nun der Online-Modus im ersten großen »GTA« für die aktuellen Konsolen. Mit seiner satten Ausstattung – immerhin 14 Spielmodi – reizt das Game nicht mit Abwechslung. Modi wie klassisches Team-Deathmatch bekommen mit dem Zusatz der Fahrzeuge und der freien Welt eine ganz neue Dimension. Nett auch das freie »GTA Rennen«, in dem man sich zunächst ein Auto klauen muss, um ans Ziel zu kommen.

Tiefergehende Team-Modi wie »Gangster und Verbrecher« oder »Team Mafiya Jobs« runden das Angebot ab.

Wir nehmen das außergewöhnliche Spiel zum Vorwand für eine Einladung: Die »360 Live Gangster-Session«. Du, lieber Leser, spielst mit und gegen Mitglieder der Redaktion – jedenfalls sofern du magst. Was, wo, wann? Alle Infos findest du in unserem Magazin-Forum im Threat-Thema »360 Live Magazin/Lass uns richtig böse sein«. Eine Umfrage zum Spielmodus ist dort ebenfalls zu finden, dort kannst du deinen Favoriten wählen – die Mehrheit entscheidet, was gespielt wird und wann es gespielt wird. Wie das Forum erreichen? Web-Browser öffnen und diese Adresse eintippen: [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

## KANE & LYNCH

Preis/ gratis

Hersteller/ Eidos

Das wurde aber auch Zeit. »Fragile Alliance« heißt der Mehrspielerbereich von »Kane & Lynch«, der bis dato viel zu umfangsarm war – das Spektakel beschränkte sich auf mager vier Karten. Entwickler IO Interactive schiebt nun ein kostenloses Update hinterher, das noch mal vier Karten und zusätzliche Erfolge für 250 Gamerpunkte enthält. Die einzelnen Maps heißen »Saubere Schnitte«, »Huren-Alarm«, »Höhenflug« und »Hasta la Vista« und sind gutes Futter für virtuelle Söldner und Panzerknacker. Jetzt müssen sich nur die Server wieder füllen.

## TEAM FORTRESS 2

Preis/ gratis

Hersteller/ Valve

Wo bleibt der Gratis-Content für 360-Spieler? Während sich PC-ler schon seit Ende April auf zwei neuen Karten inklusive neuer Erfolge austoben dürfen, warten 360-Besitzer immer noch. Sicher, die Medic-intensiven Erfolge sind wahrscheinlich mehr Ärgernis als Nutzen, neuer Kartenstoff ist aber nie verkehrt. Also macht mal bitte hin!

## ROCK BAND

Preis/ unklar

Hersteller/ Harmonix

Hurra! »Rock Band« hat endlich den Weg nach Europa gefunden. Zwar für den doppelten Preis im Vergleich zur US-Version, aber das wird echte Rocker nicht abschrecken. Wer jedoch noch immer genug Bares auf dem Konto hat, darf sich an Download-Inhalten erfreuen, die zeitnah zum Release erscheinen. Wer es sich nicht mehr leisten kann – nun ja. Die Bühne der Fußgängerzone steht für angehende Musiker immer offen...

# TURNIER-BERICHT

## CALL OF DUTY 4 MIT ONYX ESPORTS

Es ist wieder einmal Turnierzeit. Bei der ungeschlagenen Beliebtheit von »Call of Duty 4«, die laut Live-Statistik nur von einem »GTA 4« geschlagen werden kann, ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Wahl auf der Seite von oNyX eSports auf Infinity Wards Ego-Shooter fiel. Gespielt wird der Modus »Suchen und Zerstören«, angetreten wird in Dreier-Teams. Neben Ruhm und Ehre warten auf dem Schlachtfeld Preise. 2.100-Points-Karten und »Call of Duty 4«-Aufsteller beispielsweise. Mehr Infos in der Clansektion unseres Forums auf [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

## FIFA 08 PREMIERSHIP

Seit dem 13. April kämpfen 16 Teilnehmer um die Vorherrschaft auf dem virtuellen Rasen. Seit Anfang Mai ist die Gruppenphase vorbei und geht in die K.o.-Runde über. Im Viertelfinale stehen auch diesmal wieder jede Menge spannende Matches an: MuStiLinHo gegen WoH Löschi oder xX TRoXi Xx gegen xxx D3NIZ xxx zum Beispiel. Wer letztendlich das Rennen macht, war zur Drucklegung noch nicht bekannt. Die Sieger gibt es dann in der nächsten Ausgabe!

Triff die Xbox-360-Community auf [www.360-live.de!](http://www.360-live.de!)

# LIVE ARCADE TOTAL

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

## ASSAULT HEROES 2

**Preis/** 800 Points **Hersteller/** Wanako/Sierra **Schwierigkeit/** mittel

Die Jungs von den Wanako Studios wissen einfach, wie ein Nachfolger auszusehen hat. »Assault Heroes 2« nimmt alle Stärken des Vorgängers und wirft frische Zutaten in die Spielspaßsuppe. Noch immer eiert man mit schwer bewaffneten Buggies durch insgesamt 20 Levels und lasert fiese Aliens in Schutt und Asche. Die offensichtlichste Neuerung ist der Eisstrahler. Der funktioniert im Grunde wie der Flammenwerfer nur mit gegenteiligem Ergebnis. In Sachen Leveldesign sind die Entwickler weiterhin auf Abwechslung bedacht. Neben deutlich mehr Zu-Fuß-Passagen geht es im 17. Level sogar auf einen Abstecher ins All – für einen Weltraum-Shooter, der an den berühmten dritten Level des Vertikal-Shooters »R-Type« erinnert. Wie bei klassischer Action üblich, macht »Assault Heroes 2« im Kumpel-Modus gleich doppelt so viel Spaß, und das wahlweise an einer Konsole oder über Xbox Live. Blendend aussehen tut das Ganze ebenfalls. Dabei kommt das Geschehen trotz massenhaft Projektilen und Explosionen nie ins Stocken. Wer den Vorgänger gemocht hat, wird dieses Game lieben.



## COMMANDO 3

**Preis/** 800 **Hersteller/** Backbone/ Capcom **Schwierigkeit/** mittel

Ein heiteres Oldie-Remake betritt das Schlachtfeld. Die Umsetzungen für Commodore 64 und Co. des original »Commando« landeten anno 1985 auf dem Index; und über die peinliche Deutschland-Fassung namens »Space Invasion« mit Roboter- statt Söldner-Sprites werfen wir lieber den Mantel der Schweigens. Teil Drei verzichtet auf die originale Bierernst-Optik zugunsten eines eher bunten Comic-Looks vergleichbar »Rocket Man« – allerdings mit deutlich mehr Stil. Das Gameplay hat sich leicht verändert: Aus der Vogelperspektive werden die aus allen Ecken heranstürmenden Söldner, Panzer und Flakstellungen verbrutzel. Über die Schussrichtung bestimmt der rechte Analogstick – »Geometry Wars« lässt grüßen. Der Schwierigkeitsgrad zeigt sich gedrosselt: Beißt man im Erstling noch nach einem Treffer ins Gras, kommt diesmal eine Energieleiste zum Einsatz. Neu ist auch der Koop-Modus für bis zu drei Spieler an einer Konsole oder online. Macht natürlich mehr Spaß. Schade nur, dass die Bildwiederholrate immer wieder in die Knie geht. Fans von hemmungslosem Dauergeballer werden sich dennoch perfekt unterhalten fühlen. Wer zuschlägt, bekommt außerdem eine Einladung zur Beta-Phase von »Super Street Fighter 2 HD Remix« zugesandt. Wenn das mal nichts ist.



### BATTLEZONE

**Preis/** 400 **Hersteller/** Atari

**Schwierigkeit/** mittel



Im Jahre 1980 sorgte dieser Automat mit seiner damals atemberaubenden 3D-Vektor-Grafik für Furore. Hinter dem Steuer eines Hightech-Panzers schießt man andere Tanks und Raketen zu Klump. Sicher keine Komplexitäts-Bombe, aber ein schneller Zwischendurch-Spaß: Denn kaum hat man sich an die Zweisticksteuerung des Gefährts gewöhnt, kommt das Suchtpotenzial des Originals hervor. Die Vektorgrafik des Originals ist ebenfalls wieder an Bord und sorgt trotz neuer Spezialeffekte für minimalistischen Charme. Wer also in Erinnerungen an alte Zeiten schwelgen möchte, der kann die 400 Points ohne weiteres investieren. Die Umsetzung ist definitiv gelungen. Neulingen empfehlen wir jedoch zunächst die Demoversion!

### 1942: JOINT STRIKE

**Preis/** 800 **Hersteller/** Backbone Entertainment/ Capcom

**Schwierigkeit/** mittel



Der neueste Spross aus der »194x«-Reihe enttäuscht mit schwachem Gamedesign. Ja, dem Vertikalshooter steht der moderne Look, Zooms und Spezialeffekte sorgen für Pep. Schade nur, dass die Bildwiederholrate willkürlich einbricht und einen aus der Konzentration reißt. Für Fans unverzeihlich: Aufgrund seiner Energieleiste steckt das Flugzeug jetzt Treffer weg und unterbindet so die Motivation, das eigene Können optimieren zu wollen. Beim ersten Bossgegner freut sich mancher aber vielleicht doch darüber, denn die Entwickler wollten scheinbar in Sachen Projektil-Anzahl »Ikaruga« übertreffen. Dumm nur, dass alle drei Flugzeug-Varianten eher träge reagieren. Die riesigen Trefferzonen sind leider keine Herausforderung. Bereits nach einer halben Stunde sind die fünf Levels Geschichte.

\* Wir haben die 360-Fassung gespielt, dennoch basiert die Wertung auf der identischen Version für Playstation 3. Microsoft hat uns keinen Test der 360-Version gestattet, obwohl sie von Capcom als testfähig freigegeben war.

# CSL-CHARTS

Triff die Xbox-360-Community auf [www.360-live.de!](http://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](http://www.360-live.de) und [www.consoles.net](http://www.consoles.net).

## HALO 3

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

|   | Team               |   | Punkte | Matches |
|---|--------------------|---|--------|---------|
| 1 | oNyX.Team ReaCh    | ▲ | 1243   | 37      |
| 2 | NoB Legend PlayeRs | ▲ | 1170   | 10      |
| 3 | HappyHaloFriends   | ▲ | 1158   | 11      |
| 4 | TG I Dreamteam     | ● | 1142   | 21      |
| 5 | KOpua              | ▲ | 1097   | 4       |



## GOW

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

|   | Team                       |   | Punkte | Matches |
|---|----------------------------|---|--------|---------|
| 1 | eCom.Service I LEGENDS     | ● | 1423   | 87      |
| 2 | mydrusja GoW 4on4          | ▲ | 1378   | 41      |
| 3 | MisTars Most Wanted – GoW  | ▲ | 1282   | 27      |
| 4 | eCom.Service I EliTeK1lL3r | ▲ | 1232   | 14      |
| 5 | MP.game4game.at GoW        | ▲ | 1123   | 22      |

## FIFA 08

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

|   | Spieler         |   | Punkte | Matches |
|---|-----------------|---|--------|---------|
| 1 | GX K3v0         | ▲ | 1454   | 90      |
| 2 | fLx ToNi        | ▲ | 1446   | 64      |
| 3 | xxxx B4STI xxxx | ▲ | 1436   | 64      |
| 4 | pG I Chucky     | ▲ | 1417   | 55      |
| 5 | GX Dome         | ▼ | 1380   | 130     |

## 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 Consoles Sports League:

|   | Spieler            |   | Punkte | Matches |
|---|--------------------|---|--------|---------|
| 1 | BSX-Team Whopper   | ▲ | 1387   | 47      |
| 2 | eAxis.Bigben CoD 4 | ▲ | 1363   | 30      |
| 3 | FeAR               | ▼ | 1353   | 36      |
| 4 | WoH.CoD 4          | ▼ | 1339   | 29      |
| 5 | VEX eSports CoD4   | ▼ | 1278   | 34      |



## UEFA EURO 2008

Okay, die Fun-Ladder von »PES 2008« nimmt eine kleine Auszeit. Als Einstimmung zur EM hier die besten Kicker aus »UEFA Euro 2008«:

|   | Spieler           |   | Punkte | Matches |
|---|-------------------|---|--------|---------|
| 1 | xXRoBinHoXx       | ● | 1279   | 27      |
| 2 | King OsEn         | ● | 1201   | 26      |
| 3 | xxxx EDDY xxxx    | ● | 1188   | 15      |
| 4 | G37 MrColl        | ● | 1083   | 18      |
| 5 | IG37I MiRoKIOsE92 | ● | 1137   | 7       |

## PROJECT GOTHAM RACING 4



Paradise City ist scheinbar nicht mehr ganz so begehrt wie früher. Deswegen hier ein weiterer Underdog. Die besten Fahrer von »Project Gotham Racing 4«:

|   | Team                |   | Punkte | Matches |
|---|---------------------|---|--------|---------|
| 1 | TER.Eibach.vandamme | ● | 1149   | 12      |
| 2 | BiG I Saupitz       | ● | 1096   | 37      |
| 3 | acX Exodus          | ● | 1063   | 25      |
| 4 | TER.Eibach.SleipNir | ● | 1058   | 3       |
| 5 | HFD GreenJumper     | ● | 1056   | 7       |

BLUTIGE  
ERFOLGE

Neben literarische rotem Lebenssaft ist »Ninja Gaiden 2« auch wieder durch seinen peppigen Schwierigkeitsgrad geprägt, genau wie das Vorgängerspiel. Wir haben uns den Spaß erlaubt und die Besucher des Forums auf unserer Webseite um ihre Meinung gebeten: Welche Erfolge würdet ihr bei »Ninja Gaiden 2« gerne freispielen? Hier die Antworten: Jeder Ninja fängt mal klein an, weshalb ein 5-Punkte-Leckerli für alle Absolventen des Trainingslevels drin sein sollten. eXist schlägt damit definitiv den richtigen Weg ein. »20 Gegner hintereinander töten ohne selbst Schaden zu nehmen« ist dann sicherlich auch eine gute Idee. Speziell wenn dafür 25 Punkte winken. Als »Wahrer Ninja« dürfte sich laut NoFox nur derjenige bezeichnen, der den letzten Endgegner beim ersten Mal bezwingt. Zwar will er dafür 100 Punkte rausgeben, aber man kann nicht alles haben. Speziell wenn es ums Durchspielen geht, werden unsere Leser jedoch direkt geizig, insbesondere im höchsten Schwierigkeitsgrad. Egal ob NIN\_JAH, M4st3r, NoFox oder gR Sensenmann: Keiner von ihnen würde mehr als 150 Punkte verteilen. Letzterer fordert dafür den ultimativen Erfolg: »495 Gamerpoints für das Zerschmettern der Spiel-Disc aufgrund unschaffbarer Erfolge.« Bleibt zu hoffen, dass es so weit nicht kommt, denn dafür sorgt die 360 ja angeblich mitunter schon mal selber...

## GRAND THEFT AUTO IV

## GAMERPOINTS

Was kann Niko Bellic in Sachen Gamerpoints? Was muss man tun, um mit »GTA IV« seinen Gamerscore-Reichtum zu mehren? Gute Fragen, hier die Antworten.



## DER GESCHICHTE HINTERHER

Wer sich auf die Story beschränkt, holt wenig heraus. Lediglich acht Erfolge für 120 Punkte winken nämlich dafür. Darüber lässt sich streiten. Bei jedem anderen Spiel wären wir wohl etwas angesäuert deswegen. Bei »GTA IV« hingegen sollte man sich jedoch auch fernab der vorgegebenen Wege austoben. Daumen rauf also dafür, dass hier nicht zu viel vergeben wird.



## FIX ODER NIX?

Wer dennoch darauf pocht, sich auf die Geschichte zu beschränken, für den ist dieser Erfolg zu empfehlen: »Liberty City Zeitraffer«. Für alle, die das Spiel in unter 30 Stunden durchbringen, winken ganze 30 Gamerpoints. Ist speziell für den ersten Durchgang ziemlich bescheiden, da man zu viel verpasst. Und zweimal spielt wohl niemand so ein Umfangmonster durch. Daumen runter für solche Ideen. Hoffentlich müssen wir »Fallout 3« nicht in unter 30 Stunden durchspielen...



## ENORME LEISTUNG

Wer 100 Prozent absolviert hat, der erhält den Schlüssel zur Stadt und 100 Gamerpoints oben drauf. Gefällt uns deutlich besser als Liberty City im Zeitraffer zu durchforsten. Ist allerdings nicht zu unterschätzen. Zwar sind die Rennen und die Polizei-Missionen deutlich leichter als in den Vorgängern, die 200 über die Stadt verteilten Tauben sind jedoch harter Tobak. Gleiches gilt für einige der Monster-Stunts. Frisst Zeit, aber man holt wirklich alles aus dem Spiel.



## NERVIGE LEISTUNG

15 Punkte sind definitiv zu wenig dafür, den Highscore am »QUB3D« zu knacken. Sicher, es ist machbar. Nur, der »Tetris«-Klon macht einfach keinen Spaß. Die Bewegung der Blöcke ist einfach zu unberechenbar. Oder wir sind zu unfähig. Vielleicht auch eine Mischung aus beidem.



## MEHRSPIELER-ERFOLGE

Wenn es nach uns ginge, wäre diese Art schon längst ausgestorben. Immerhin elf Erfolge sind rein auf den Mehrspieler-Modus ausgelegt, noch dazu auf Ranglisten-Spiele beschränkt. Ein Haufen Spieler jagt deshalb auch nur den Punkten hinterher und nutzt jede Gelegenheit, das Spiel zu verlassen wenn die Lage aussichtslos ist. Ein Match mit Freunden ist auch nur über Umwege möglich. »Call of Duty 4« hat vorgemacht, dass es auch anders geht.

AUSTRALIA'S  
GAME EDUCATOR  
OF THE YEAR !!



THE CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

Ausbildungsinstitut für  
Game Design und  
Development,  
Animation  
und kreative Medien.

DIPLOMA OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

ANIMATION MAJOR

PROGRAMMING MAJOR



**KURSSTART: Mai & November 08**

**DIPLOMA - BACHELOR\* - MASTER\***

\*In Kooperation mit der Middlesex University of London

[www.qantm.de](http://www.qantm.de) - [www.qantm.tv](http://www.qantm.tv)

[info@qantm.de](mailto:info@qantm.de)

tel. Berlin: +49 (0)30 49860054 - München: +49 (0)89 89068771

[www.sae.edu](http://www.sae.edu)



# KLASSIKER NEU ERLEBEN

Grundsätzlich ist es ja eine gute Idee von Microsoft, Oldies von der original Xbox als »Xbox Originals« zum Download anzubieten. Die ersten paar Titel haben uns aber nur teilweise überzeugt: Teils wegen mangelnder Qualität, teils wegen überzogener Preise, teils wegen Schwächen bei der Emulation. Der zweite Schwung macht vieles besser.

## BLACK

**Hersteller/ Criterion Original erschienen/ 24. Februar 2006**  
**Gebrauchtpreis/ ca. 20 bis 25 Euro 360 Live hätte gegeben/ 9.0**



**C**haos und Zerstörung, diese beiden Dinge gehören in jeden gelungenen Actionfilm. Dass diese Zutaten auch prima in einen Ego-Shooter passen, beweist »Black«. Den ersten und bisher einzigen Ego-Shooter der »Burnout«-Macher Criterion gibt es nun endlich auf dem Xbox Live Marktplatz zum Download. Passender wäre jedoch die Bezeichnung Krawall-Shooter. Denn was hier auf der alten Xbox zu Bruch gegangen ist, sucht bis heute seinesgleichen. In der Rolle eines Mitglieds der Spezialeinheit »Black Ops« versetzt es den Spieler in verschiedene Krisengebiete dieser Welt.

Das Gameplay beschränkt sich dabei aufs Wesentliche: Action. Keine Rätsel, keine Schleichenlagen, pures Geballer. Dennoch

wird das Geschehen in den acht Missionen nie langweilig. Nebenher werden die Augen von einer Grafik verwöhnt, die heute noch überzeugt. In Sachen Emulation sind uns keine Probleme aufgefallen, selbst die Balken am Bildschirmrand fallen nicht so extrem aus wie bei ähnlichen Titeln. Einen vollen 16:9-Support bekommt eine schicke Breitbildglotze jedoch nicht geboten.

Wenn man dem Spiel überhaupt etwas vorwerfen kann, dann die kurze Dauer. Nach knapp sieben Stunden sollten Veteranen sich durch alle Schlachtfelder gekämpft haben. Dennoch können sich Actionfans den Download für 1.200 Points ruhigen Gewissens gönnen. Schließlich darf man für die Disk-Version noch immer an die 20 bis 25 Euro bleichen. Und ein Nachfolger ist laut Aussagen eines Criterion-Sprechers ja vorerst leider nicht in Sicht.

**UNTERM STRICH:** Endlich ein Spiel für das sich selbst der Download lohnt. Zum einen sollte jeder Action-Fan »Black« gespielt haben, zum anderen muss man für die Disc-Fassung mit mindestens 20 Euro rechnen.



## SID MEIER'S PIRATES!

**Hersteller/ Firaxis Original erschienen/ 22. Juli 2005**  
**Gebrauchtpreis/ ca. 15 Euro 360 Live hätte gegeben/ 8.3**

**M**it Neuauflagen beliebter Klassiker ist das immer so eine Sache. Oftmals schaffen sie es einfach nicht, die Qualität oder den Charme des Originals zu erreichen. Filme und Videospiele unterscheiden sich da kaum. Dass es auch anders geht, zeigt das 2005 veröffentlichte Remake von »Sid Meier's Pirates!«. Die Mischung aus Wirtschafts- und Piraten-Simulation sprüht nicht nur vor Charme, sondern braucht sich auch spielerisch nicht hinter dem Original zu verstecken. Vielseitig ist's, man kann auf Wunsch zum Beispiel auch einer Händlerkarriere nachgehen, verpasst dann jedoch einiges. Wilde Seeschlachten beispielsweise. Ist die Crew eines auszuraubenden Schiffes größtenteils dezimiert, geht der Spieler zum Entern über. Dann folgt ein kurzes Fechtduell mit dem

Kapitän. Ist dieser bezwungen, kommt es zum wohl schönsten Teil: Beute abgreifen. Die sollte man jedoch fair an die eigene Mannschaft verteilen, sonst gibt's Meuterei. Beute verteilen war in der deutschen Disc-Version übrigens aufgrund eines Bugs nicht möglich – das ist hier endlich ausgemerzt. Auch sonst fällt nichts Negatives an der Emulation auf, außer dass das nervige Tanz-Minispiel immer noch drin ist. Aufgrund des hohen Download-Preises könnte man freilich alternativ zur Disc-Fassung greifen, die etwa ebenso viel kostet. Jedenfalls ein grandioses Spiel.

**UNTERM STRICH:** Bei »Pirates!« kann man getrost auch zur Disc-Fassung greifen. Kostet genauso viel, wird von der Xbox 360 genauso ordentlich gestartet und sieht noch dazu hübsch im Regal aus. Nur mit Xbox Live sollte die Konsole trotzdem verbunden sein, sonst meutern die Matrosen wegen einem Bug.



# NINJA GAIDEN: BLACK

**Hersteller/** Team Ninja **Original erschienen/** 21. Oktober 2005  
**Gebrauchtpreis/** ca. 30 bis 40 Euro **360 Live hätte gegeben/** 9.1

**S**o gehört sich das: Anders als »Fable«, das Microsoft leider nur als Normal- statt als erweiterte »Lost Chapters«-Version wiederbelebt hat, schafft es unser Lieblings-Ninja Ryu Hayabusa in der erweiterten »Black«-Fassung auf den Marktplatz. Also bestes Schnetzeln: Neben neuen Schwierigkeitsgraden, Story-Bröckchen und einem bockschweren Missionsmodus erscheint diese Version im Gegensatz zum Hauptspiel in Europa komplett unzensuriert – so kullern also auch bei menschlichen Feinden die Köpfe.

Ansonsten bleibt alles beim Alten und die blitzschnelle Action wird in einer noch immer ansprechenden, flüssigen Grafik präsentiert. Zudem bietet das Spiel einen vollwertigen Widescreen-Modus – eine wahre

Freude für Besitzer eines Flachbildschirms! Wer den Download wagen will, sollte genügend Zeit und Festplattenspeicher mitbringen. Das Game frisst nämlich satte sechs Gigabyte.

**UNTERM STRICH:** Bei Disc-Preisen im 40-Euro-Bereich kommt der Download direkt als Schnäppchen daher. Wer also die ideale Vorbereitung für »Ninja Gaiden 2« sucht, kann zugreifen. Vorausgesetzt natürlich, die Festplatte verkraftet es.



# DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

**Hersteller/** Funcom **Original erschienen/** 11. August 2004  
**Gebrauchtpreis/** ca. 15 bis 23 Euro **360 Live hätte gegeben/** 7.5

**S**toff für Abenteurer, leider kein besonders bemerkenswerter. Das klassische Adventure-Gameplay des PC-Vorgängerspiels »The Longest Journey« wurde in Richtung Action verschoben. Daraus resultieren deutlich oberflächlichere Rätsel, ein ungemein schlechtes Nahkampfsystem und aufgesetzte Schleichenlagen. Klingt ja erst mal wenig berauschend.

Glücklicherweise setzt das Spiel gänzlich andere Prioritäten: Die Geschichte um die drei Hauptfiguren Zoe, April und Kian ist nicht nur ungemein spannend, sondern auch lebendig erzählt. Man sollte sich aber auch auf die langen Dialogsequenzen einlassen. Alle

anderen sollten jedoch einen großen Bogen um »Dreamfall« machen. Immerhin sind die 1.200 Points preislich in Ordnung. Disc-Fetischisten müssen nämlich 15 bis 23 Euro auf den Tisch legen.

**UNTERM STRICH:** Rein spielerisch gesehen ist »Dreamfall« nichts besonderes, einige Stellen strapazieren die Nerven wirklich sehr. Sowohl Charakterzeichnung als auch Story sollten aber jeden in den Bann ziehen, der sich von langen Dialogen nicht abschrecken lässt.



# SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

**Hersteller/** Ubisoft Montreal **Original erschienen/** April 2005 **Gebrauchtpreis/** ca. 5 Euro **360 Live hätte gegeben/** 8.7

**F**ür viele Fans der »Splinter Cell«-Reihe ist der dritte Teil noch immer der beste. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis »Chaos Theory« seine Premiere auf dem Marktplatz feiert. Seit Ende April darf man nun also bei diesem Xbox Original rund um den Globus schleichen und böse Buben meucheln – tröstlich, schließlich lässt »Conviction« noch

unbestimmte Zeit auf sich warten. Dabei ist es beeindruckend, was die Jungs von Ubisoft Montreal aus der alten Xbox herausgeholt haben, speziell bei den Licht- und Wettereffekten – das kann sich heute noch sehen lassen. Schade nur, dass eine Widescreen-Unterstützung nicht dazu gehört, das ist wieder einmal das Hauptproblem der Emulation. Ansonsten sind uns

keine weiteren Fehler aufgefallen. Außer natürlich der Preis von 1.200 Points. Heftig. Discs sind billiger zu kriegen.

**UNTERM STRICH:** So genial das Spiel auch sein mag, so richtig empfehlen können wir den Download nicht: Schließlich gibt's die Disc-Version schon für den halben Preis.



# METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

**Hersteller/** Swingin' Ape **Original erschienen/** Dezember 2003  
**Gebrauchtpreis/** 3 Euro **360 Live hätte gegeben/** 8.3

**E**in tragisches Schicksal: Immer wieder gehen richtig unterhaltsame Spieleperlen zwischen hochgejubelten Blockbustern und Megasellern unter. Das Ende 2003 veröffentlichte »Metal Arms: Glitch in the System« ist so ein Fall. Ein richtig witziges Action-Dauergeballer mit knapp 40 Missionen, die einen immer wieder überraschen. Dauerfeuer-Fans kommen jedenfalls auf ihre Kosten. Vielleicht ist der sympathische Roboter Glitch als Hauptcharakter eines Actionspiels vielen zu sympathisch geraten?

Jetzt gibt es also eine neue Chance, Verpasstes nachzuholen. Die Emulation lässt jedenfalls keinerlei

Fehler erkennen. Trotzdem raten wir Interessierten zum Besuch beim Ramschhändler oder auf den Webseiten einschlägiger Internet-Auktionshäuser. Denn die Disc-Version ist schon saugünstig zu bekommen.

**UNTERM STRICH:** Gleiches Phänomen wie bei »Chaos Theory«. Wer ein Actionspiel haben möchte, das zu Unrecht kaum Aufmerksamkeit finden konnte, der sollte lieber Ebay und Co. unsicher machen. Für drei Euro wird man fündig.



# DAS LETZTE WORT

**N**ach der zweiten Ladung »Xbox Originals« ist es wieder Zeit für eine kleine Zwischen-Analyse. Hat sich das Angebot im Vergleich zum Anfang des Services inzwischen verbessert? Wir würden spontan sagen: Ja! »Ninja Gaiden Black« und »Black« sind Pflichttitel für Action-Fans. Des Weiteren sind das auch zwei Spiele für die man als Disc-Version deutlich mehr hinblättern muss als für den jeweiligen Download. Bei Spielen vom Schlage eines »Pirates!« oder »Dreamfall« ist der Preis für die Versionen gleich. »Chaos Theory« und

»Metal Arms« sollte man sich aber definitiv als Disc-Version holen. Die werden einem nämlich hinterher geworfen. Allerdings macht sich ein weiteres Problem bemerkbar: Bei Downloads von sechs Gigabyte (»Ninja Gaiden Black«) ist die Festplatte der Standard-Konsole ziemlich schnell gefüllt. Löschen und erneut runterladen funktioniert zwar, ist aber im Zweifelsfall recht nervtötend. Ganz subjektiv greifen wir dann noch immer lieber zur Disc.

# AB DEM 25. JUNI! IMMER MONATLICH!

» mehr Spiele » mehr Bilder » mehr Meinungen » mehr Web: [www.360-live.de](http://www.360-live.de)

## TITELSTORY

# SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Stell dir vor, sie spinnen New York City in ein gewaltiges Netz ein und nur einer kann die Stadt retten: Spider-Man. Das mit großem Abstand schnellste und finsterste Superhelden-Game aller Zeiten: Düster, brutal, durch verstörende Optik geprägt. Und ganz anders als alles bisher da gewesene. Du wirst Augen machen. Preview!

## GEARS OF WAR 2

Der neue Action-Kracher kommt mit einer überarbeiteten »Unreal-3«-Engine daher. Dadurch möglich: Gigantischere und epischere Bosskämpfe und Locust-Truppen, die in erschreckenden Massen auf einen zustürmen. Dazu: Verbesselter Multiplayer-Modus. Neugierig geworden? Preview!

## RISE OF THE ARGONAUTS

Wie wäre es mit einem Gladiatoren-Abenteuer in einem imaginären antiken Griechenland? Und mit brutalen Kämpfen und epischen Quests? Für alle, die sich angesprochen fühlen, gibt es nur einen Tipp: Unser Preview zum Action-Abenteuer mit vielen Einzelheiten.

## PLUS!

### TOP SPIN 3

Lust auf richtig gutes Tennis, aber bequem vom Sofa aus? Da fällt einem doch sofort »Top Spin 3« ein: Aufwändige Simulation der Ballphysik und lebendige Abbildung der Tennistars sind versprochen. Die Preview-Version hat überzeugt, bald folgt der Test!

### DAS BOURNE KOMPLOTT

Vielleicht die beste Filmumsetzung des Jahres: Klasse Optik, packendes Gameplay, kompromisslose Action, funktionierendes Bourne-Flair. Aber: Passt das Feintuning, zeigt sich die Steuerung von ihrer optimalen Seite? Die Antworten im Test!

### COMMUNITY

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

### DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ...

Battlefield: Bad Company, Prototype, Fallout 3, Just Cause 2, Far Cry 2, Warhammer Battle March, Project Origin...

Gleich  
abonnieren  
Prämie abgreifen,  
eher lesen:  
**Seite 14**

## AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. JUNI 2008!



# games™

MARCUS IST BEREIT. DIE NEUE **games™** AUCH.  
AB 4. JUNI AM KIOSK.

MIT GEARS OF WAR 2. AUSSERDEM IM HEFT: EXKLUSIVTEST DAS BOURNE KOMPLOTT. ERSTER TEST TOP SPIN 3  
GROSS IM RETRO-TEIL: GTA UND DIE ANFÄNGE. UND METAL GEAR SOLID TOTAL: TEST, HIDEO KOJIMA IM INTERVIEW,  
CHARAKTERPORTRAIT SOLID SNAKE.

„DER PERFEKTE STOFF FÜR ALLE, DIE  
EINEN RICHTIG STARKEN SHOOTER  
SPIELEN WOLLEN.“ – 360 LIVE 05/08

„ENEMY  
TERRITORY  
QUAKE WARS  
LÄSST DEINE  
WELT ERBEBEN“

– X360 MAGAZINE

# ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™



AB 29. MAI ERHÄLTlich, FÜR  XBOX 360<sup>LIVE</sup> PLAYSTATION 3

SPIEL AUCH FÜR PC ERHÄLTlich

Ein Spiel von



Entwickelt von



Entwickelt von



Veröffentlicht von



PLAYSTATION 3



© 2008 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Von Activision Publishing, Inc. unter Lizenz veröffentlicht und vertrieben. Activision gibt keine Garantien bezüglich der Verfügbarkeit des Online-Spiels; der Online-Service kann nach eigenem Ermessen ohne Vorankündigung eingestellt werden. Enemy Territory: QUAKE Wars und ID sind Warenzeichen von Id Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. "B" und "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc.