360 LIVE

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360™ MAGAZIN

360 LIVE

ZOMBIE-JÄGER IM TEST
Alone in the Dark
Warum wir (leider) keine Angst im Dunkel haben

EXKLUSIVER SPIELBERICHT!

GEARS OF WAR 2

So stark fühlt sich der neue Multiplayer-Modus an!

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Test: der erste Ego-Shooter mit Smiley-Garantie

ERSTE BILDER UND INFOS

CALL OF DUTY 5

Wirklich der neue Maßstab für Ego-Shooter?

EXKLUSIV-PREVIEW

FIFA 09

Das ist Fußball! Viele Neuerungen und deutlich mehr Ballgefühl

EXKLUSIV ENTTARNT!

SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Brachiale Düster-Action mit Marvels Superheld

6-Seiten-Bericht plus Poster!

BOURNE KOMPLOTT

Viel mehr als nur eine Filmumsetzung. Test!

RESIDENT EVIL 5

Schockierende Infos und grausige Bilder. Vorschau!

PLUS: Top Spin 3 / SBK 08 Superbike / Dead Space / Spyro / Mortal Kombat 8 / Project Origin / Guitar Hero 4 / Viva Piñata 2 / Beyond Good & Evil 2 / Kanes Rache / XBLA-Geheimtipp Braid / Was kann Inside Xbox?

JULI 08

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

AUSGABE 07

4 197019 903609 07

Das Sportspiel-Ereignis des Jahres!

- Über 25 der beliebtesten Sommer-sportarten
- Für PC, Xbox 360®, Wii™ und PlayStation® 2
- Mehrspieler-spaß für die ganze Familie

Ab Juli 2008 im Handel!

Summer Athletics © 2008 dtp entertainment AG.
Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von 49Games GmbH.
Summer Athletics und das Summer Athletics Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der dtp entertainment AG in Deutschland und/oder in anderen Ländern. Alle Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.
Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

"", "PlayStation", "△ ○ ✕ □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

dtp entertainment AG
www.dtp-ag.com

3+ www.pegi.info

PC DVD ROM · XBOX 360 · Wii · PlayStation 2

Willkommen bei 360 Live!

Momentan habe ich den Eindruck, dass alle zwei Wochen quer durch Deutschland Podiumsdiskussionen zum Thema »Der Einfluss der Videospiele auf die Gesellschaft« oder »Sind Videospiele ein Kulturgut?« stattfinden. Feine Sache. Das bedeutet nämlich, dass einflussreiche Politiker, Wissenschaftler und Gelehrte endlich mal übers Thema sprechen, nicht nur, um Gamer an den Pranger stellen oder als Killerspieler beschimpfen zu können. Gaming wird offensichtlich zunehmend als Unterhaltung nicht nur für Kids, sondern auch für Erwachsene angesehen. Eine prima Entwicklung, mit der die Videospielhersteller nun allerdings Schritt halten müssen. Indem sie nämlich Games entwickeln, die ernsthaft erwachsenen und vereinzelt vielleicht sogar kulturellen Anspruch erheben können. Bemerkbar macht sich das meiner Meinung nach dann, wenn ein Game den Betrachter im weitesten Sinne zum Nachdenken und zur Weiterentwicklung der eigenen Persönlichkeit anregt – sei es, dass man sich in die Figuren hineindenkt und aus deren Verhaltensweisen etwas Positives für sich ableitet. Oder auch nur, weil man ein Bewusstsein für den eigenen Körper entwickelt, wie bei Nintendos »Wii Fit«. Erstrebenswerte Vorbilder, kurz gesagt.

Hier krankt's aber leider nach wie vor. In Sachen Erzählstrukturen können die allermeisten Videospiele noch nicht einmal mit billigsten Groschenromanen mithalten. Denn die vermitteln positive Gefühle und Emotionen recht erfolgreich. Bei Gaming erlebe ich Hochgefühle recht selten, abgesehen natürlich vom typischen Highscore-geschlagen-, Rennen-gewonnen- oder Level-geschafft-Kick. Wie selten sind dagegen ergreifende und beseelte Szenen wie das »Ritual der Besegnung« in »Final Fantasy X« oder die Befreiung einer Little Sister in »Bioshock«. Solches würde ich gern viel, viel öfter erleben. Dagegen lässt mich zum Beispiel ein »Halo 3« kalt, und »Grand Theft Auto IV« – tja, schwieriger Fall. Keine Frage, das Spiel hat was zu erzählen, und wie es mit und durch seine Figuren lebt, das ist toll gemacht. Aber so sehr ich die technische und erzählerische Klasse dieser Produktion bewundere – ich fühle mich einfach nicht wirklich wohl dabei, wenn ich mit Niko Bellic Liberty City erobern soll. Und ich befürchte, dass viele 13-Jährige Nikos Tun als vorbildlich ansehen könnten, weil sich die Eltern eben doch nicht darum kümmern, dass das Spiel erst ab 18 Jahren freigeben ist.

> „Mir reicht's mit Kettensägenmassaker. Ich fordere mehr Games mit Liebe!"

Diese allgegenwärtige Gewalt und diese authentische Machart, das wird mir langsam echt zu viel. Wenn ich dann von Epics – im Gespräch unter vier Augen sonst eigentlich sehr zugänglichen – Gamedesigner Cliff Bleszinski höre, wie geil es sei, dass man bei »Gears of War 2« den Locusts mit einer Kettensäge das Rückgrat aus dem Leib schnitzen könne; wenn ich dann sehe, mit wie viel Begeisterung vor allem US-Webseiten diese Nachricht weiterverbreiten – tja, dann würde ich mir wünschen, dass die Videospielindustrie einen Gegenpol zu diesem ganzen Extrem-Splatter schafft. Ich fordere: Mehr Games mit Liebe!

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

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

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

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

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

Coverthema

Spider-Man: Web of Shadows

Erwarte das Unerwartete beim ersten Superhelden-Game, das speziell für die Xbox 360 entwickelt wird. Ein außerirdisches, symbiotisches Wesen frisst sich durch New York City, und nur Spider-Man kann es besiegen – so erzählt es die Pressemeldung. Doch die paar Worte können kaum umschreiben wie faszinierend, düster und verstörend das neue Actiongame auf einen wirkt. Offene Welt, Aktionsfreiheit, Helden-Powerups, eine extreme Grafik – und die ersten Bilder und Infos hier im 360 Live Magazin!

DAS STECKT DRIN

360 INHALT

20 COVERSTORY	8 AKTUELL	18 PREVIEWS	54 TESTS	41/74 SERVICE
Enthüllt: Spiderman – Web of Shadows	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Abo, Leserbriefe

NUR IN 360 LIVE

28 GEARS OF WAR 2

Exklusivbesuch bei Epic: Erster Kontakt mit dem Mehrspieler-Modus

ENTHÜLLT!

34 CALL OF DUTY 5

Zweiter Weltkrieg und Action im Pazifik: Spielbericht, Bilder, Infos

AKTUELL

08 HIGHLANDER
08 BURNOUT PARADISE
09 MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE
09 SPLINTER CELL CONVICTION
10 GAMING ALS MAINSTREAM
10 BESUCH BEI EA SPORTS
11 DARK VOID
11 DEMO DESASTER
11 WII60
12 BEYOND GOOD & EVIL 2
12 GAMESTM
14 COMMUNITY-CHARTS
16 TERMINE

PREVIEW

18 RESIDENT EVIL 5
20 SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS
26 DEAD SPACE
28 GEARS OF WAR 2
32 PROJECT ORIGIN
34 CALL OF DUTY 5
36 SPYRO: DAWN OF THE DRAGON
37 VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE
38 FIFA 09
40 GUITAR HERO WORLD TOUR
45 WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT
46 GOLDEN AXE
50 SOUL CALIBUR IV
80 BRAID
80 BIONIC COMMANDO REARMED

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

76 COMMUNITY — Downloads, Live Arcade, Consoles-Liga

78 NEUES — Xbox Inside und mehr

COVERTHEMA

20 SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Enthüllt! Nur bei 360 Live: Das erste Superhelden-Game speziell für Xbox 360!

POSTER

42 SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

TEST

54 BATTLEFIELD: BAD COMPANY
58 ALONE IN THE DARK
60 DAS BOURNE KOMPLOTT
64 SBK SUPERBIKE 08
66 TOP SPIN 3
68 SMASH COURT TENNIS 3
68 NASCAR 09
70 BEIJING 2008
72 GUITAR HERO AEROSMITH
73 DRAGON BALL Z: BURST LIMIT
73 COMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE
80 PENNY ARCADE ADVENTURES
80 ACES OF THE GALAXY

COMMUNITY

76 CONSOLES SPORT LEAGUE
78 XBOX INSIDE
80 LIVE ARCADE TOTAL

SERVICE

41 ABO
52 IMPRESSUM
74 LESERBRIEFE
82 VORSCHAU

TESTS IM WEB

THE INCREDIBLE HULK

MEHR UNTER WWW.360-LIVE.DE

TOPSPIELE

18 Resident Evil 5

26 Dead Space

36 Spyro: Dawn of the Dragon

38 Fifa 09

37 Viva Piñata: Trouble in Paradise

40 Guitar Hero World Tour

54 Battlefield Bad Company

45 World in Conflict: Soviet Assault

58 Alone in the Dark

60 Das Bourne Komplott

64 SBK Superbike 08

72 Guitar Hero Aerosmith

XBOX 360
ROBERT LUDLUM'S
BOURNE
PLAYSTATION 3
SIERRA
POLICE
Auch als Handyspiel verfügbar!
Um das Spiel herunterzuladen, sende als Kunde von 3 eine SMS mit „bourne“ an „33033“*.
Oder besuche die Wapseite deines Netzbetreibers.
*Es fallen die SMS-Standardkosten des Netzbetreibers an.
WWW.BOURNETHEGAME.COM

ROBERT LUDLUM'S
DAS BOURNE KOMPLOTT™
Mach Dir Bourne's geschärfte Instinkte bei gefährlichen Fluchtmanövern und in ausweglosen Lagen zu nutze.
Beziehe in Nahkämpfen die Umgebung und diverse Gegenstände mit ein, um gegen Feinde siegreich zu sein.
Finde Deckung und wende ausgeklügelte Taktiken an.
AB 27. JUNI ERHÄLTLICH
HIGHMOON STUDIOS
XBOX 360
PLAYSTATION 3
SIERRA™
"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.

AKTUELL

360 Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

ES LEBE DER SPORT	ERSTE BILDER	SENSIBLE SACHE	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
Neues von EA Sports	PES 2009	Wii60?	Beyond Good & Evil 2	Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / LUKE TIMMS

Wer mag schon wirklich ewig leben?

Queen sangen einst: »Who wants to live forever?« Diese unsterblichen Worte gehören zum Soundtrack eines der bekanntesten Kultfilme aller Zeiten: »Highlander«. Nun kehrt er zurück – eben in Form eines Videospiels. Klar, dass besonders unsere älteren Redakteure neugierig geworden sind. Wir wanderten also zu den Widescreen Studios, um nachzuschauen, wie sich das Projekt entwickelt. Und um nachzuforschen, ob es Verbindungen zum Film hat. Wir schnappen uns Luke Timms, einen der Produzenten, und plaudern mit ihm. »Wir haben uns eine vollkommen neue Geschichte ausgedacht«, erzählt er. »Und einen bislang unbekannten Unsterblichen namens Owen MacLeod. Sanchez Vill-Lobos Ramirez oder andere aus den Filmen bekannte Highlander werden nicht auftauchen. Dafür andere Charaktere, die man aus den Filmen kennt.«

Timms ist klar, dass die Unsterblichkeit verdammt wichtig ist: »Klar, sie ist ja ein zentraler Bestandteil der Filme – und natürlich auch des Spiels. Der Highlander überlebt Stromschläge, tödliche Stürze und alle möglichen Verletzungen durch alle möglichen Waffen. Owen kann Sachen anstellen, von denen normale Sterbliche nicht einmal zu träumen wagen.« Klingt lässig, doch wie wirkt sich das aufs Gameplay aus? »Statt einer klassischen Gesundheitsanzeige hat Highlander eine Müdigkeitsanzeige. Sie steigt an, wenn Owen von Feinden angegriffen und verletzt wird.« Wir nehmen auch an, dass es diverse Schwertkämpfe geben wird. »Das Spiel besteht aus Geschicklichkeitselementen, der Story und Kämpfen. Dabei nehmen die Kämpfe den größten Raum ein«, erklärt Luke. »Für die Fights haben wir uns auch etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Der Spieler kann Owens Bewegungen aneinanderreihen und so eigene Combos erschaffen. Unser Upgrade-System macht das möglich. Auch Owens Heilung kann angepasst werden. Der Spieler kann frei entscheiden, welches Upgrade er wie einsetzen mag. So entwickelt er seinen eigenen Kampfstil.«

Wenn das gut umgesetzt wird, klingt das schon mal gar nicht so schlecht, finden wir. Doch eine Frage brennt uns noch auf der Zunge: Wird es Queen-Songs geben? »Weil das Spiel mit einer vollkommen neuen Geschichte und Charakteren aufwartet, haben wir für den Soundtrack den Komponisten Richard Jacques engagiert.« Schade, wir hätten gerne mehr von den Bombast-Rockern gehört. Auch wenn Freddie Mercury nur als Legende unsterblich ist.

BIO

NAME/ Luke Timms
FIRMA/ Widescreen Games
POSITION/ Produzent
ARBEITET GERADE AN/ Highlander
SCHON GEWUSST?/ Der »Highlander«-Film war am Anfang nicht besonders populär. Erst als der Streifen auf Video herauskam, wurde er zum Kult.

PARADIES FÜR BIKER

Da macht »Burnout« doch glatt den Wheelie. Hersteller Criterion hat angekündigt, dass man ab August in »Burnout Paradise« auch auf Motorräder steigen wird können – das wäre dann das erste Mal, dass das in einem »Burnout«-Game möglich wäre. Der Download klappt via Xbox Live, wo man sich dann übrigens auch Nachtrennen als Software-Update ziehen wird können. Auch dies eine Neuerung für die Serie. Feine Sache, zumal sich Criterion ja tatsächlich in einem außergewöhnlichen Maß darum bemüht, seine Produktion über Download-Extras besser und zackiger zu machen. Mittlerweile sollte zum Beispiel auch die viel beachtete »Cagney«-Erweiterung erschienen sein, mit 70 neuen beziehungsweise erweiterten Herausforderungen.

Klein-gedruckt

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

» Midway bringt »Mortal Kombat vs. DC Universe« für die Xbox 360. Hier treten die Helden der Beat'em-Up-Reihe gegen die aus dem Comicstall DC Comics an. Wir können bald Superman und Batman vermöbeln. Die Frage ist, ob »Mortal Kombat« so bleibt, wie wir es lieben: Die markanten und blutigen Finishing-Moves wurden nämlich auf Wunsch von DC entfernt. Dafür geht's in mehrstöckigen Arenen und im freien Fall zur Sache. Trost? Die Antwort gibt's ab Herbst.

REKORD

» Kurzes Strohfeuer für den Mehrspieler-Teil von »Grand Theft Auto IV«: Auf Anhieb konnte Niko Bellic die Spitzenposition in Microsofts Online-Netzwerk Xbox Live erobern. Insgesamt zockten rund 2,3 Millionen Spieler in der ersten Mai-Woche das Spiel via Netz. Inzwischen haben die Dauerbrenner »Call of Duty 4« und »Halo 3« Niko in der Gunst wieder überholt.

SPLINTER CELL LÄUFT

» Angeblich verlief die Entwicklung von »Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction« bisher alles andere als planmäßig. Es hieß sogar, das Projekt sei eingestellt worden oder Ubisoft habe ein Redesign angeordnet. Der Hersteller dementierte Ende Mai auf seiner Webseite: »Wir sind froh sagen zu können, dass Tom Clancy's Splinter Cell Conviction gut voranschreitet und immer mehr Form annimmt.« Aber wohl erst 2009.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

METAL GEAR SOLID 4 ...
... kommt vielleicht doch auf die Xbox 360

MÖTLEY CRÜES NEUE SINGLE ...
... verkauft sich als Teil von »Rock Band« besser als auf iTunes

TOM CLANCY'S HAWX ...
... bekommt eventuell einen eigenen Joystick

SAINT'S ROW 2 ...
... verschiebt sich auf 17. Oktober 08

9.458 MITGLIEDER ...
... zählt das 360-Live-Forum am 30. Mai 08

ES BOOMT

RICHTUNG MAINSTREAM

In der Europäischen Union wurde im Jahr 2007 mehr mit Computer- und Videospielen umgesetzt als in den USA. Der knapp größte Markt ist immer noch Asien. Dies geht aus einer Studie der Marktforscher Nielsen hervor. In Europa wurden 7,3 Milliarden Euro mit Computer- und Videospielen erwirtschaftet. In den USA waren es dagegen nur 6,9 Milliarden. Asien liegt ganz knapp in Front mit 7,4 Milliarden, also gerade einmal hundert Millionen Euro mehr als in Europa. Die Erhebung zeigt auch, dass digitale Spiele in Europa längst zur Mainstream-Unterhaltung gehören. In Großbritannien etwa sind Videospieler nach Angaben der Studie im Durchschnitt 33 Jahre alt, 42 Prozent der Gamer dort haben schon eigene Kinder. 81 Prozent der befragten Eltern zocken gern mit ihren Kindern digitale Spiele. 72 Prozent nannten das einen »Zeitvertreib, der Spaß macht«. Über das Fernsehen und Kino sagten das nur 68 Prozent der Befragten. 57 Prozent glaubten, dass Spiele »die Phantasie anregen«. Über Filme sagten das nur 48 Prozent und über das Fernsehen nur 35.

FIT MIT EA SPORTS

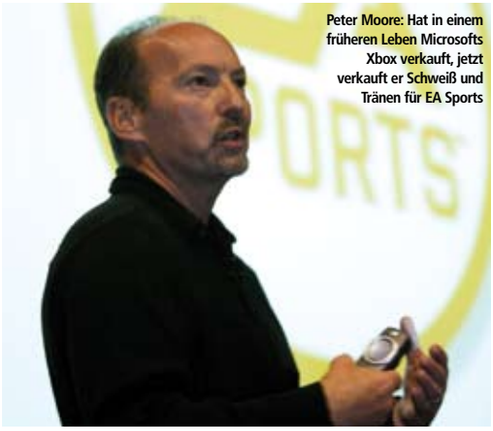
ES LEBE DER SPORT

Weil man in Vancouver sonst kaum Party machen kann, sorgt eben EA Sports für Zeitvertreib. Im Gelände finden sich ein Fußballfeld, ein Basketball-Court und ein Beachvolleyball-Feld

Wenn Sportspielhersteller EA Sports Journalisten in die Zentrale im kanadischen Vancouver einlädt, dann wird was geboten. »EA Sports Season Opener« hieß die exklusive Veranstaltung, der Anfang Mai etwa 50 Reporter aus aller Welt beiwohnten. Hier plauderte man über das, was das Tochterunternehmen von Electronic Arts bis zum Jahresende vorhat. Zum Beispiel über neue Titel aus den Reihen »Fifa«, »NHL«, »NBA « und »Tiger Woods«. Man erklärte, wie die Zukunft der Sportspiele aussehen könnte. Und was das betrifft, benutzen die Verantwortlichen bei EA Sports vor allem die Wörter »Tiefe, Erreichbarkeit und Innovation«. Die Verantwortlichen, damit ist in erster Linie Peter Moore gemeint. »Wir wollen Videospiele für die ganze Welt erreichbar machen«, sagt Moore. »Wir wollen neuen Kunden einen Controller in die Hand drücken. Sie sollen sofort Spaß haben. Es gibt hunderte Millionen von Sportfans auf der Welt – ich sehe keinen Grund, wieso es nicht hunderte Millionen von Sportspiel-Fans geben sollte«, erklärt er weiter. Ein Schlüssel ist die »Fifa«-Reihe. »Fifa ist unser globalstes Produkt. Jeder liebt Fußball. Die ganze Welt spielt Fußball. Dadurch haben wir die Möglichkeit, unsere Marke auf der ganzen Welt zu promoten.«

Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Wii. Künftig wird in jedem Titel von EA Sports für Wii auch »All play« enthalten sein, beispielsweise bei »Fifa 09«. Hier spielt man dann auf einem kleineren Feld ein Spiel fünf gegen fünf. Dabei bekommen die Kicker ein völlig neues Aussehen verpasst. »Mit diesem Stil versuchen wir, mehr Kinder und ältere Leute zu erreichen. Denn die Wii kann jeder bedienen, sie ist jedem zugänglich«, weiß Jamie Toghrr, Chefproduzent von »Fifa« für Wii. Aber nicht nur in der kleinen weißen Box von Nintendo sieht man Chancen, neue Kunden zu gewinnen. Es geht auch darum, alte Kunden nicht zu verlieren. »Auf der einen Seite wollen wir natürlich wachsen, auf der anderen Seite wollen wir aber unsere Kernkunden nicht aus den Augen verlieren«, erklärt Peter Moore die guten Absichten von EA Sports. Und meint natürlich auch uns Xbox-360-Afficionados. Da kommt natürlich der Trend gerade recht, dass sich die halbe Welt in Social Communities wie Facebook oder StudiVZ einträgt und dort gerne aufhält. »Football World« heißt die Antwort des Spieleriesen: Eine Social Community, errichtet auf dem Fundament des Fußballs. Hier kann man nicht nur Freunde und Zockerkumpane aus der ganzen Welt treffen oder Videos der besten Szenen posten. Es gibt auch den »Battle of Nations«. Jedes Spiel wird gewertet und fließt in Tabellen ein. Das verpflichtet einen auch irgendwie, dabei zu bleiben.

Wohin geht also die Marke EA Sports? »Im gleichen Maße wie die gesamte Industrie wächst und sich weiterentwickelt werden wir auch immer weiter nach vorne schreiten« prognostiziert Moore der Videospielindustrie und damit auch EA Sports eine große Zukunft. Und was ist mit der möglichen Übernahme von Take 2 durch Electronic Arts und die damit Hand in Hand gehenden Beinahe-Monopol-Stellung im Sportspiel-Genre? Dazu sagt er nichts, honoriert aber den Versuch eines Journalisten. Ein echter Sportsmann, wie es scheint.



Peter Moore: Hat in einem früheren Leben Microsofts Xbox verkauft, jetzt verkauft er Schweiß und Tränen für EA Sports

FUSSBALL NACH EIGENEM GUSTO

PES 2009

Es ist eine Frage des Geschmacks: Die einen schwören auf EA Sports' »Fifa«-Serie, die anderen vergöttern »Pro Evolution Soccer«, den japanischen Kick von Konami. Jedes Jahr wieder kommt es zum Kampf der Fußballgiganten. EA hat erste Spielszenen seines runderneuerten »FIFA 09« in Vancouver gezeigt. Und Konami drängt auf den Ausgleich: Mit »PES 2009« wollen die Japaner im Herbst eine Lücke schließen und die Unterschiede auf ein Minimum reduzieren, die den realen Fußball noch vom virtuellen Kick trennen. Natürlich legt man in Sachen Grafik nach, die Präsentation soll noch realistischer werden, die Gesichter jedes einzelnen Spielers sollen vor Leben strotzen. Konami verspricht jede Menge Möglichkeiten, den Titel an den eigenen Spielstil anzupassen, außerdem eine innovative Steuerung. Gerade darin ist das Team um Shingo »Seabass« Takatsuka ein wahrer Meister, realistischer kann ein Ball kaum in Richtung Tor gedroschen werden. Stellt sich nur die Frage, ob die Japaner diesmal einen funktionierenden Online-Modus mitliefern.

ABGANG DES SAMURAI

ITAGAKI VERLÄSST TECMO

Am 3. Juni die Schock-Meldung: Tomonobu Itagaki gab bekannt, dass er Tecmo wegen unbezahlter Bonuszahlungen verlassen wird. Zudem verklagt Itagaki die japanische Firma auf 148 Millionen Yen (zirka 894.000 Euro). Der letzte Arbeitstag des Chefs von Team Ninja ist der erste Juli. Der Herr wandte sich direkt an seine Anhänger: »Ich entschuldige mich bei allen Fans meiner Spiele. Ninja Gaiden 2 wird das letzte Spiel der Serie sein, das ich entwickle. Dead or Alive 5 werde ich ebenfalls nicht machen können. Ich bedauere die Umstände, die es notwendig gemacht haben, Tecmo zu verlassen. Dort, wo ich so viele Jahre gearbeitet habe. Außerdem bedauere ich die Enttäuschung, die diese Entscheidung für meine Fans bedeutet«, erklärte er. So schwarz sieht es dennoch nicht aus. Kurz nach dieser Ankündigung folgte ein Statement des Herstellers, dass weitere Teile von »Ninja Gaiden« und »Dead or Alive« in der Mache wären. Das konnte jedoch nicht verhindern, dass Tecmos Aktien innerhalb zwei Tagen von 1.102 Yen (6,65 Euro) auf 982 Yen (5,92 Euro) fielen - mit weiterem Abwärtstrend. Der Fluch des Ninja?

GANZ SENSIBEL

WII60 BALD REALITÄT?

Die Gerüchte schwirren schon seit geraumer Zeit durchs Internet, auch wir haben schon mal berichtet. Die Rede ist von »Newton«, dem Wiimote-Klon von Microsoft für die Xbox 360. Bislang ist noch nichts bestätigt, doch Blogger Jake Metcalf von der Webseite 8BitJoystick hat einige überzeugende Argumente für seine Existenz parat. Jake ist dabei nicht irgendein Blogger, er scheint wirklich beste Kontakte zu Microsoft zu haben. War er es doch, der als erster die Trennung von Bungie und Microsoft verkündete. Der neue Controller wird demnach von Gyration mitentwickelt. Das ist genau jene Firma, die auch schon bei der Wiimote mitgearbeitet und für die Bewegungserkennung gesorgt hat. Jake also schreibt: »Das Newton-Projekt ist bereits seit einer Weile in Entwicklung, und wenn man den internen Zeitplänen glauben kann, dann kommt es im Winter 2008 auf den Markt.« Im Prinzip soll der Controller wie die Wiimote funktionieren und kabellos sein. Besonderes Schmankerl sei aber ein eingebautes Mikrofon für Xbox-Live-Plaudertaschen und stimmaktivierte Spiele. Microsoft will aber nicht allzu viel davon wissen, zumindest offiziell. Microsoft Game Studios Boss Shane Kim sagte, ihm sei so ein Gerät unbekannt: »Wir forschen und entwickeln viel – von Xbox Live bis zur Hardware. Aber ich habe nie von einem Motion Sensing Controller gehört.« Irgendwie wollen wir Mister Kim nicht so ganz glauben. Und seien wir ehrlich, der Newton wäre schon eine tolle Abwechslung.

NEU IN GAMES™

Der 2. Juli verdient eine Markierung im Kalender, denn dann erscheint die neue Ausgabe unseres Schwestermagazins gamesTM. Innen drin: Alle Facetten von »Soul Calibur IV«, inklusive Einzelspieler-Modus und richtig sexy Bildern. Dazu exklusive Bilder und Infos aus »Call of Duty: World at War«. Plus: »Far Cry 2«, »Space Siege«, »Dawn of War 2«, »Ferrari Challenge«, »Buzz Quiz TV« und vieles mehr. Außerdem: Was macht KI intelligent? Wie funktioniert Gameplay-Balancing? Eine Frage des Charakters – wie werden Helden gemacht? Und im Retro-Teil: Amiga. Plus als Trostpflaster für alle Enttäuschten des aktuellen »Indy«-Kinofilms ein Rückblick auf wirklich gute Grabräuber-Unterhaltung von früher: »Fate of Atlantis« und »Raiders of the Lost Ark«.

PRINZ UND PRINZESSIN

Endlich ist die Katze aus dem Sack, oder besser gesagt das Mädel. Der Prinz von Persien ist im kommenden Orient-Abenteuer »Prince of Persia« nicht allein unterwegs. Die hübsche Elika weicht nicht von seiner Seite, greift massiv ins Spielgeschehen ein. Das soll sich so revolutionär anfühlen wie der »Sand der Zeit« aus den Vorgängerspielen. Ganz egal ob bei Akrobatikeinlagen oder im Kampf, die junge Dame soll nie ein Klotz am Bein sein, sondern immer enorm nützlich. Hoffentlich ist das auch wirklich der Fall, denn immer wieder sorgen KI-Kameraden gerne mal für Frust und Ärgernisse. Aber wer weiß, vielleicht entspringt dem Ganzen sogar ein Koop-Modus.

GTA IV ADDON

Als der US-Spielehersteller Take 2 Anfang Juni seinen Aktionären turnusgemäß die Quartalsergebnisse mitteilte, waren reichlich Nebengeräusche zu erlauschen. Das lauteste: Die exklusiven Download-Ergänzungen für die 360-Version von »GTA IV« erreichen den Marktplatz nicht mehr dieses Jahr, sondern erst Anfang 2009. Parallel wird »Bioshock 2« für Herbst 2009 angekündigt, und »Bioshock 3« für einen Release zeitnah zum Kinostart der »Bioshock«-Verfilmung bestätigt. Den wiederum listet die gewöhnlich gut informierte Internet Movie Database für 2010. Na, dann wird ja alles gut.

> „Die meisten Puzzles sind wunderbar klug aneinander gekettet"

360 HEISSE AUSSICHTEN

BEYOND GOOD & EVIL 2

Ende Mai barst das Pariser Carrousel du Louvre förmlich vor Videospiel-Journalisten: Ubisoft hatte Berichterstatter aus aller Welt zu einer zweitägigen Presseveranstaltung namens »Ubidays« geladen. Viel Überraschendes war im Rahmen der Vorführungen zwar nicht zu sehen, zwei Neuankündigungen gab's aber doch: »Shaun White Snowboarding« und ein neues Klasse-darauf-freu-ich-wie-ein-Lachsack-Game für unseren Herrn Chefredakteur: Ubisoft zeigte auf der Großbildleinwand kommentarlos den Videotrailer zu einem Spiel, dass sich wohl am ehesten als Nachfolger des Action-Abenteuers »Beyond Good & Evil« charakterisieren lässt. Zu sehen sind darin kaum mehr als eine Kamerafahrt auf die Heldin Jade und ihren unwiderstehlichen Partner namens Pey'j – halb Schwein, halb Mensch, und immer einen guten Spruch auf den Lippen.

Das Originalspiel, erschienen im Jahr 2003 unter anderem für die alte Xbox, gilt bis heute als Geheimtipp. Wir zitieren mal aus zeitgenössischen Tests: Sätze wie »Die nahtlos mit der Handlung verknüpften Rätsel entfalten einen unwiderstehlichen Reiz« oder »Die meisten Puzzles sind wunderbar klug aneinander gekettet« sind da zu lesen, außerdem »Neben der guten Eindeutschung mit witzigen Dialogen und vielen Filmszenen in Spielgrafik macht besonders die spannende Story um Verschwörungen und Machenschaften Lust auf mehr«. Erwartet uns also wieder eine witzige, gut aussehende, selten gelungene Mischung aus Ideen, Action und Knobeleien, die vielleicht sogar auf grobe Gewalt verzichtet?

Sorgen macht uns lediglich ein Satz von Ubisoft-Chef Yves Guillemot. Der führte in einer kurzen Rede den Misserfolg des original »Beyond Good & Evil« unter anderem auf einen »zu hohen Schwierigkeitsgrad« zurück, weshalb man beim Nachfolger eher auf Gelegenheitsspieler ziele. Wollen wir hoffen, dass damit nur die Steuerung gemeint ist, dass die Rätsel nicht degradiert werden und dass die kleinen Gemeinheiten und Bosheiten erhalten bleiben. Bisher sind weder Titel noch Termin bestätigt, wir tippen aber auf Anfang bis Mitte 2009.

Miss Juli stellt sich vor

MERCEDES PARELLADA

Age: 26
Beruf: Busfahrerin
Wohnort: Köln

Auf welchen Männertyp stehst du?
Ich liebe Soldaten. Wenn Männer eine Uniform und richtig große Waffen tragen, ist das wahnsinnig heiß. Wenn ich so eine schicke Uniform sehe, überkommt mich ein grenzenloses Verlangen, sie so richtig schmutzig zu machen.

Welche Hobbies hast du?
Ich liebe Gold. Ringe aus Gold, Gabeln aus Gold, Miniaturhündchen aus Gold, Hauptsache Gold. Ich sehne mich nach einem Mann, der meine goldenen Träume erfüllen kann. In meinem Leben soll alles aus Gold sein. Sogar meine Unterwäsche.

Hast du ein Lieblingsbuch?
Im Moment lese ich gerade "Der Einsame Soldat". Ein Soldat verliebt sich mitten im Krieg in eine Stripperin aus einem fernen Land. Wegen des Krieges verbietet ihre Familie ihr jeden Kontakt zu ihm.

Was macht dich an?
Explosionen. Ich stehe auf Explosionen. Diese Energie macht mich total an. Ich selber sprenge natürlich nicht. Aber ich sehe gerne Männern zu, die Sachen in die Luft jagen. Das ist einfach heiß. Es ist so, als würde der Mann zu dir sagen „BÄM, Lady, ich zerstöre dich mit meiner explosiven Liebe!" Da schmelze ich dahin.

Was kannst du gar nicht ab?
Männer, die nicht gerne Sachen in die Luft sprengen.

Wie sehen deine Zukunftspläne aus?
Ich sehe meine Zukunft in der Armee. Alle sagen mir immer, wie süß meine Stimme klingt. Die Funkzentrale der Armee – das wäre genau mein Ding. Außerdem könnte ich so jede Menge total männliche Soldaten treffen und bei heißen Explosionen zusehen.

Fotostrecke in der nächsten Ausgabe von B.C.

battlefield.com/badcompany

PLAYSTATION 3

EA DICE

WILLKOMMEN IN SCHLECHTER GESELLSCHAFT

Spiele nach deinen eigenen Regeln. Nutze taktische Zerstörung und sprenge fast alles in die Luft. Nimm dir, was du brauchst - mit drei deiner engsten und unmoralischsten Freunde.

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield: Bad Company and the DICE logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Roger Federer

- 12 Grand-Slam-Siege
- 53 Turniertitel Einzel
- sieben Turniertitel Doppel
- 4-facher Gewinner des Tennis Master Cups
- Nummer 1 der Weltrangliste seit 2004

20 lizensierte Weltklasse-Spieler

46 verschiedene Tennisplätze

TOPSPIN 3 EA SPORTS

Wir nehmen Tennis ernst.

www.topspin3thegame.com

MITMACH-CHARTS

Welche Games sind die aktuellen Favoriten unserer Leser, auf welche Titel freuen sie sich am meisten? Deine Stimme zählt! Mitklicken und mitbestimmen im Forum und auf www.360-live.de!

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

1 RESIDENT EVIL 5
PUBLISHER/ CAPCOM

20.00%

Tendenz ↑

Chris Redfield löst Edward Carnby von Platz Eins ab. Wir sind gespannt auf Capcons Gruselkabinett.

Einschätzung/ Sehr gut

2 FABLE 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

15.00%

Tendenz ↑

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

Einschätzung/ Sehr gut

3 FALLOUT 3
PUBLISHER/ UBISOFT

10.00%

Tendenz ↑

Der intensivste Einstieg in ein Rollenspiel, den man je erlebt hat. Unsere Leser laden schon mal für die Monsterhatz durch.

Einschätzung/ Sehr gut

4 **Just Cause 2**
10.00% **Einschätzung/** Sehr gut

5 **Alan Wake**
10.00% **Einschätzung/** Sehr gut

6 **Star Wars: The Force Unleashed**
10.00% **Einschätzung/** Sehr gut

7 **Riddick**
5.00% **Einschätzung/** Sehr gut

8 **Mercenaries 2**
5.00% **Einschätzung/** Sehr gut

9 **Sacred 2**
3.00% **Einschätzung/** Sehr gut

10 **Halo Wars**
1.85% **Einschätzung/** Sehr gut

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

1 GRAND THEFT AUTO IV
PUBLISHER/ TAKE 2

44.62%

Tendenz ↑

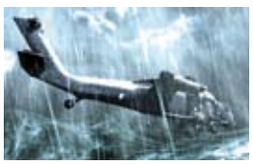
Über fünf Millionen Spieler streifen bereits durch Liberty City. Da verwundert es nicht, dass Niko Bellic sich locker an die Spitze der Charts setzt.

360-Wertung/ 9.3

2 CALL OF DUTY 4
PUBLISHER/ ACTIVISION

12.31%

Tendenz ↑



Niko Bellic verdrängt den Dauerbrenner auf Platz 2. In Sachen Mahrspieler ist Activisions Vorzeige-Shooter allerdings ungeschlagen.

360-Wertung/ 9.0

3 RAINBOW SIX VEGAS 2
PUBLISHER/ UBISOFT

9.23%

Tendenz ↑

Während der Solopart eher enttäuschte, ist der Mehrspieler ein Hit. Auch wenn in der deutschen Fassung das A.C.E.S-System wegfällt, welches verbesserte Waffen für erspielte Punkte bringt.

360-Wertung/ 8.0

4 **Forza Motorsport 2**
7.69% **Wertung/** 8.8

5 **Halo 3**
7,68% **Wertung/** 8.8

6 **Burnout Paradise**
6.15% **Wertung/** 8.7

7 **Fifa08**
4.62% **Wertung/** 8.8

8 **Uefa Euro 2008**
4.62% **Wertung/** 8.3

9 **Gears of War**
3.08% **Wertung/** 9.3

10 **Tony Hawk's Proving Ground**
0,4% **Wertung/** 7.7

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Note trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de!

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

1 RACE DRIVER: GRID
PUBLISHER/ CODEMASTERS

LESERWERTUNG	360-LIVE-WERTUNG
9.2	8.5

HoKami: »Das Game ist eine gute Mischung aus Arcade-Racer und Simulation. Super Geschwindigkeitsgefühl!«

2 QUAKE WARS
PUBLISHER/ ACTIVISION

LESERWERTUNG	360-LIVE-WERTUNG
9.1	8.5

Nothing@Nothing: »Dieser Ego-Shooter lässt es richtig krachen. Ist einfach der absolute Hammer!«

3 GRAND THEFT AUTO IV
PUBLISHER/ TAKE 2

LESERWERTUNG	360-LIVE-WERTUNG
9.0	9.3

Nothing@Nothing: »Ich verneige mein Haupt in Ehrfurcht. Bravo!«

4 Lego Indiana Jones
PUBLISHER/ LUCAS ARTS
LESERWERTUNG 8.3
360-LIVE-WERTUNG 8.5
xSx Snake: »Schöne Optik, wenn auch kindisch!«

5 Rock Band
PUBLISHER/ EA
LESERWERTUNG 8.2
360-LIVE-WERTUNG 9.1
BoucedBob: »Ich werde es mir mit meiner Band kaufen.«

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

1 GEARS OF WAR 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESER-POTENZIAL	360-LIVE-POTENZIAL
9.6	9.5

xSWx Snake: »Eins der besten, die es je geben wird.«

2 FABLE 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESER-POTENZIAL	360-LIVE-POTENZIAL
9.0	9.5

1337: »Ich hoffe, dass die die Spielwelt zumindest ansatzweise so frei begehbar ist wie in Oblivion.«

3 TOM CLANCY'S ENDWAR
PUBLISHER/ UBISOFT

LESER-POTENZIAL	360-LIVE-POTENZIAL
8.4	8.5

Der-Xbox-Held: »Was ist, wenn jemand Dialekt spricht? Erkennt das Spiel dann trotzdem den Befehl?«

4 TOM CLANCY'S H.A.W.X.
PUBLISHER/ Ubisoft
LESER-POTENZIAL 8.2
360-LIVE-POTENZIAL 9.0
DeluxeSchaender: »Da muss ich doch glatt mal meine Top-Gun-Sonnenbrille suchen.«

5 SACRED 2: FALLEN ANGEL
PUBLISHER/ KOCH MEDIA
LESER-POTENZIAL 6.9
360-LIVE-POTENZIAL 8.5
TheSchnurpsi: »Ein Spiel, das mich Tag für Tag mehr interessiert.«

Maria Sharapova

- *Drei Grand-Slam-Siege*
- *18 Turniersiege Einzel*
- *Drei Turniersiege Doppel*
- *WTA-Championship-Gewinnerin*
- *Nummer 1 der Weltrangliste 2005*

- *Neues Gameplay mit unglaublich präziser Steuerung*
- *Einfacher Einstieg für Anfänger, haufenweise Profi-Tricks für Fortgeschrittene*

2K SPORTS TOPSPIN 3

Wir nehmen Tennis ernst.
www.topspin3thegame.com

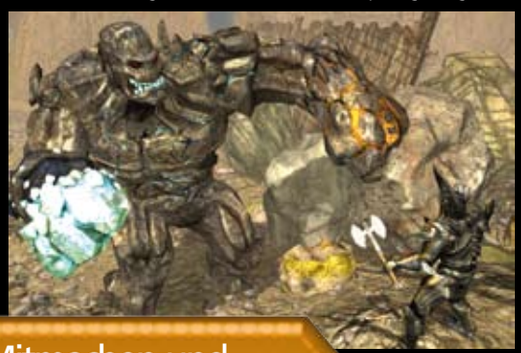
SPIELETERMINE

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

WO BLEIBT EIGENTLICH ...

SACRED 2 FALLEN ANGEL

Gut oder böse, Licht oder Schatten: Im zweiten Teil der Rollenspiel-Serie entscheidet der Spieler über die Weltanschauung seines Helden. Man wählt einen Charakter und beeinflusst die Geschicke Ancarias. Die Fortsetzung des bislang erfolgreichsten deutschen Rollenspiels lässt aber bis September auf sich warten. Die Veröffentlichung der PC-Version war ursprünglich gar für 2007 vorgesehen. Doch die Entwickler benötigten noch einige Monate bis zur Fertigstellung. Tom Felde von Ascaron will eine spätere Patch-Orgie verhindern und stattdessen von Anfang an ein möglichst ausgereiftes Produkt vorlegen. Felde dazu: »Sacred 2: Fallen Angel bedarf einer perfekten Umsetzung in allen Bereichen.«



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

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Juni 2008

Pos	Titel	Publisher
1	Grand Theft Auto IV	Rockstar
2	Race Driver Grid	Electronic Arts
3	Ninja Gaiden II	Tecmo
4	Dragon Ball Z – Burst Limit	Atari
5	Lego Indiana Jones	Lucas Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Juni 2008

Pos	Titel	Publisher
1	Marvel Ultimate Alliance	Activision
2	Mass Effect	Microsoft
3	Ninja Gaiden II	Tecmo
4	Grand Theft Auto IV	Take 2
5	Lego Indiana Jones	Lucas Arts

TOP 5

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

Pos	Titel	Publisher
1	Ninja Gaiden II	Tecmo
2	Soul Calibur IV	Ubisoft
3	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari
4	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts
5	MSG: Operation Trov	Namco Bandai

AKTUELLE VOTINGS
Wir fragen, ihr votet

KLEINER KREIS

Soll es mehr Exklusivtitel für die Xbox 360 geben?

Ja, würde ich mir schon wünschen	62.16%
Mir egal, alle wichtigen Games erscheinen ja für die Xbox 360	25.68%
Nein, lege darauf keinen Wert	12,16%

BEIHILFE

Habt ihr schon Mal einem Minderjährigen geholfen, einen USK-18-Titel zu besorgen?

Nein, so was mache ich doch nicht!	40,63%
Nein, würde es aber machen	28.75%
Ja, für einen Freund	20.00%
Ja, für einen Verwandten	7.50%
Ja, mache es aber nie wieder!	3.13%

BEVORMUNDUNG

Microsoft veröffentlicht keine Spiele ohne USK-Kennzeichnung in Deutschland. Gut oder schlecht?

Nein, diese Firmenpolitik gefällt mir gar nicht	70.00%
Mir egal, importiere es ohnehin aus Österreich oder via Importhändler?	25.71%
Mir egal, ich spiele ausschließlich Importe	2.86%
Ja, finde ich gut so	1.43%

Mehr auf www.360-live.de

Der Kalender. Mit tagesaktuellen Release- und Messe-Terminen. Plus: Erzähl anderen von deiner LAN-Party, trag deine eigenen Veranstaltungen in den Kalender ein!

JUNI 2008

Civilization Revolution	Take 2
Don King presents Prizefighters	Take 2
Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari
The Incredible Hulk	Sega
Lego Indiana Jones	Activision
Nascar 09	Electronic Arts
PDC World Championship Darts 2008	dtp
Alone in the Dark	Atari
Top Spin 3	2k Sports
Battlefield Bad Company	EA
C&C 3: Kanes Rache	EA
Guitar Hero: Aerosmith	Activision
Kung Fu Panda	Activision
Beijing 2008	Sega
Robert Ludlums Das Bourne Komplott	Vivendi

JULI 2008

SBK-08 Superbike	Black Bean
Soul Calibur 4	Ubisoft
Smash Court Tennis 3	Atari
Summer Athletics	dtp
Prinz Kaspian von Narnia	Disney Interactive
Unreal Tournament 3	Midway

AUGUST 2008

Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubsoft
World in Conflict: Soviel Assault	Vivendi
Warhammer Battle March	Koch Media
Tom Clancy's Endwar	Ubisoft
Too Human	Silicon Knights
Golden Axe: Beast Rider	Sega

SEPTEMBER 2008

Hellboy	Konami
Infinite Undiscovery	Square-Enix
Mercenaries 2: World in Flames	EA
Sacred 2 – Fallen Angel	Koch Media
Star Wars: Force Unleashed	Lucas Arts

OKTOBER 2008

Dead Space	EA
Ghostbusters	Vivendi
Saints Row 2	THQ
50 Cent: Blood on the Sand	Vivendi

2008/2009

Aliens: Colonial Wars	Sega
Alpha Protocol	Sega
America's Army: True Soldiers	Ubisoft
Avatar	Ubisoft
Banjo Kazooie: Nuts & Bolts	Rare
Bioshock 2	Take 2
Brütal Legend	Sierra
Crossfire	Eidos
Culdcept Saga	Namco-Bandai
Damnation	Codemasters
Dead Island	unklar
Dirty Harry	Warner Bros. Interactive
Driver 4	Ubisoft
Elveon	10tacle
Fable 2	Lionhead
Fallout 3	Ubisoft
Far Cry 2	Ubisoft
FIA Formula One World Championship	Codemasters
Gears of War 2	Microsoft
Hail to the Chimp	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
L.A. Noire	Rockstar
Left 4 Dead	EA
Legendary: The Box	Atari
Lego Batman	Warner Home Video
Marvel Universe	Microsoft
Midnight Club: Los Angeles	Take 2
Mirror's Edge	EA
Mobile Ops: The One Year War	Namco-Bandai
Mortal Kombat 8	Midway
Neverwinter Nights 2	Atari
Operation Flashpoint 2	Codemasters
Planet 51	THQ
Prince of Persia	Ubisoft
Project Origin	Warner Brows. Interactive
Prototype	Vivendi
Resident Evil 5	Capcom
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Vivendi
Silent Hill 5	Konami
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
Street Fighter IV	Capcom
Sonic Unleashed	Sega
Sudeki 2	Microsoft
The Last Remnant	Square-Enix
The Precursors	Russobit-M
The Wheelman	Midway
This is Vegas	Midway
Test Drive Unlimited 2	Atari
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
Tomb Raider: Underworld	Eidos
Tron	Buena Vista
WET	Vivendi

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	Remedy
Bionic Commando	Capcom
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3DRealms
Star Ocean: The Last Hope	Square-Enix
War World	Ubisoft
World Airforce	Taito

Boris Becker

- *Dreifacher und bis heute jüngster Wimbledon-Sieger*
- *Sechs Grand-Slam-Titel*
- *Nummer 1 der Weltrangliste 1991*
- *49 ATP-Siege Einzel*
- *15 ATP-Siege Doppel*
- *Zwei Davis-Cup-Siege mit der deutschen Mannschaft*
- *Zweifacher ATP-Weltmeister*
- *Grand-Slam-Cup-Gewinner*
- *Olympia-Gold im Doppel*

"Ganz großes Tennis"
- Maniac

"Besser als die Vorgänger. Top Spin 3 scheint das realistischste Tennis-Game aller Zeiten zu werden."
- 360 Live

www.topspin3thegame.com

© Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved Top Spin, Top Spin 3, 2K Sports, the 2K Sports Logo and Take –Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Nintendo DS is a trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All rights reserved.

Lohnt sich´s?

- Sollte ebenso schocken wie sein Vorgänger
- Hoffentlich nervt die KI-Kameradin nicht

Neben vielen Schockmomenten wird auch die Action nicht zu kurz kommen. Ganz egal ob Sprengspaß oder Nahkampf-Rangelei

AUF EINEN BLICK

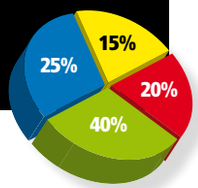
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Schocker
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ob alle Fragen der Serie beantwortet werden?

DAS STECKT DRIN

- Wilder Mob
- Wilderer Mob
- Panik
- Mutanten



Erscheint/ April 09

RESIDENT EVIL 5

Die etwas andere Safari

Es gibt Spielereihen, da kann man es kaum erwarten, einen neuen Teil in die Finger zu bekommen. Vor allem, wenn es ungeklärte Fragen zu beantworten gibt. »Resident Evil« ist so ein Fall. Speziell für Gamer, die seit dem 1996 erschienenen Erstling die Geschichte um den mysteriösen Umbrella-Konzern und dessen Experimente verfolgen. Beim fulminanten vierten Teil trat diese Erzählung ein bisschen in den Hintergrund. »Resident Evil 5« soll nun aber definitiv Antworten bringen, verspricht Jun Takeuchi. Anlässlich einer Presseveranstaltung namens »Captivate 08« rückt der Produzent endlich mal wieder mit neuen Details und Infos raus.

Demnach begibt es sich also, dass der wohlbekannte Serienheld Chris Redfield ungefähr zehn Jahre nach Auflösung seiner Einheit nach Afrika reist, auf der Suche nach dem Ursprung des Progenitor-Viruses – der Wurzel des Bösen, jenem Erreger, der den Grundstein für den gefürchteten T-Virus und seine diversen Ableger bildet. Chris ist nicht auf sich allein gestellt. Er wird begleitet von einer hübschen und offenbar kampfbereiten jungen Frau. Der Name? Den will Takeuchi erst später im Jahr verraten. Aber die Zeichen stehen auf Koop-Modus. Wir bekommen außerdem einige Kulissen zu sehen. Neben dem schon länger bekannten Dorf scheinen sich die vom Virus mutierten Menschen diesmal auch in Fabrikanlagen, einem Sumpfgebiet und verlassenen Ruinen auszubreiten.

Spielerisch soll sich die Action stark am vierten Teil orientieren. Das beginnt schon beim Einstieg: Die altbekannte Siedlung aus heruntergekommenen Wellblechhütten erinnert an den Anfang des Vorgängerspiels. Nur dass dieses Dorf ungefähr viermal so groß ist. Selbiges gilt stellenweise wohl auch für die Gegnermassen – ja, wir reden hier von ganzen Horden! Um eine solche Flut an Kreaturen zu überleben, gibt es neue Taktiken. So kann man den Gegnerstrom ins Stocken bringen, wenn man durch enge Gänge flieht. Problematisch wird es nur bei Feinden, die sich einfach durch Wände schlagen können. Aber Chris Alltag besteht nicht nur aus dem Davonlaufen, sondern auch aus dem fleißigen Gebrauch des Schießeisens. Inzwischen darf er seine

liveundonline

- Produzent Jun Takeuchi hat eine Andeutung gemacht, dass der neue weibliche Charakter vielleicht sogar im Koop-Modus spielbar sein wird. Mehr dazu jedoch erst zur E3 im Juli

GRUSELKABINETT

Da hilft kein Clearasil...

Manche Dinge ändern sich eben nie – und das ist gut so. Was wäre ein »Resident Evil« ohne mutierte Monsterköter? So harmlos die Biester auf den ersten Blick auch aussehen mögen, ihre Stärke liegt darin, uns einen gehörigen Schock zu verpassen. Denn plötzlich sind sie da.

Sobald dieser Kerl mit seiner Kettensäge auf einen zustürmt gibt es nur zwei Möglichkeiten: Rennen oder ihm eine Ladung Schrot in den Kopf ballern. Denn kommt er Chris zu nahe, ist es wiederum um dessen Kopf geschehen.

Wenn ein Dorfbewohner ohne Waffe auf Chris zurennt, ist das noch lange kein gutes Zeichen. Denn mit einem Ekel erregenden Knirschen und Knacken klappt der Mund des Einheimischen auf und offenbart gierige Tentakel. Lecker!

STATUS DER VERSION 60% KOMPLETT

WIE IM FILM

Quicktime-Events

Was den Vorgänger von anderen Horrorspielen abhebt, ist die perfekte Dynamik. Mit situationsgekoppelter Steuerung werden Hindernisse per Knopfdruck überwunden, einen Moment später zieht man seine Waffe und erledigt einige Gegner. Plötzlich einsetzende Quicktime-Events erhöhen zusätzlich den filmischen Charakter. Ob es diese Einlagen im fünften Teil ebenfalls geben wird, ist noch nicht ganz sicher. Irgendwie hoffen wir aber, dass die Entwickler sich hierfür etwas anderes einfallen lassen. Inzwischen scheinen uns Quicktime-Events nämlich doch etwas überstrapaziert...

Waffen direkt während der Action wechseln. Kein Menü-Gewusel mehr, um Pistole, Schrotflinte oder Scharfschützengewehr zu zücken. Bei der Ballermechanik bleibt aber wohl alles wie gehabt. Kein wildes Ausweichen, kein wildes Schießen. Noch immer heißt es also stehenbleiben, Zieltaste gedrückt halten und mit dem linken Trigger feuern. Das mag dem einen oder anderen altmodisch vorkommen, gehört aber irgendwie zur Stimmung der Serie. Und verstärkt wirkungsvoll die Angst im Nacken.

An allen anderen Fronten soll »Resident Evil 5« jedoch dynamischer wirken als seine Vorgänger. Das Leveldesign macht einen deutlich offeneren Eindruck, sollte einfallsreichen Spielern ausreichend Freiheit bieten. Die Hetzjagd wird sich voraussichtlich auch über Dächern und unter Tage abspielen. Von den Gegnern lassen sich bisher nur die infizierten Dorfbewohner blicken, denen schon mal das Kinn nach unten klappt, nur damit widerlich schleimige Tentakel nach einem greifen. Wie trefflich, dass ein Elitekämpfer wie Chris sich im Nahkampf zu behaupten weiß, mit Schlägen, Tritten und mit dem Messer. Aber auch bei den Dorfbewohnern gibt es einige Varianten. Da ist zum Beispiel der »Kettensägen-Mann«, so nennen wir ihn jetzt mal. Wer das Knattern seiner Waffe hört, sollte aufpassen. Denn der Kerl wartet nur darauf, Chris den Kopf abzuschneiden. Und das geht schneller als man denkt. Ein weiterer Spezialgegner ist mit einer riesigen Axt bewaffnet, mit der er alles niedermäht, was ihm in den Weg kommt. Serientypisch sollte es auch wieder zahlreiche Bossgegner geben, die sich bisher jedoch noch nicht blicken lassen.

Aber ganz offenbar weiß Capcom, wie man die wichtigsten Serien des Unternehmens fachgerecht präsentiert. Es sei daran erinnert, dass »Resident Evil 4« auf dem Gamecube bis heute besser aussieht als so manche B-Produktion auf der Xbox 360. »Resident Evil 5« legt technisch noch drei Schippen drauf. Unfassbar, welche widerlichen Details an den Gegnern zu erkennen sind. Anders als ein »Gears of War 2« verzichtet »Resident Evil 5« dabei aber auf plakative Blut- und Splatter-Szenen, die keinerlei Bezug zum Gameplay haben. Klar geht's heftig her, ein Metzger ist Chris deshalb noch lange nicht, Gameplay und Gewalt halten sich die Waage.

Nähere Betrachtung lohnt. An der Kleidung des Helden sind beispielsweise sämtliche Strukturen klar erkennbar, ähnliches gilt für seine Waffen: Plastischer und realistischer als alles, was wir bisher auf der Xbox 360 gesehen haben. Das Gameplay? Detailverliebt. Es sind diverse Kleinigkeiten, die Lust auf mehr machen. So reagieren Gegner auf den Laserpointer von Chris Pistole und versuchen, ihrem Tod zu entgehen. Das bisher gezeigte Material deutet jedenfalls auf einen todsicheren Hit hin. Da ist es umso härter, dass wir noch so lange warten müssen. Erst Anfang April kommenden Jahres soll es so weit sein. Man darf gespannt sein, was das Entwicklerteam in dieser Zeit noch für Überraschungen offenbart. Wir drücken beide Daumen, dass es auch mit dem Koop-Modus klappt.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Machen wir's kurz: Könnte das bisher unübertroffene Vorgängerspiel übertreffen

Hitpotenzial 9.5

liveundonline

- Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne jede Mehrspieler-Option
- Zusätzliche Inhalte via Download sind denkbar, aber bisher unbestätigt
- Bestätigt ist allerdings das so genannte »Live aware«, also die Einbindung bzw. Übertragung von Gamerpoints-Statistiken ins Live-Netzwerk. Standard halt

Exklusiv

ENTHÜLLT

Nur in 360 Live!

Publisher/ Activision **Hersteller/** Treyarch/Shaba **Genre/** Action
Spieler/ 1 **Xbox Live/** ja **Erscheint/** Herbst 08

SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Kaum ein Spiel vermittelt so sehr das Gefühl grenzenloser Freiheit wie das inzwischen ein Jahr alte Spider-Man 3. Wenn man sich das nun mit moderner Technik, facettenreichem Kampfsystem und interessanten Bossgegner-Kämpfen vorstellt, dann heißt es: Willkommen im Web of Shadows!

Wo ein weißer Fleck sich breit macht, da findet sich immer auch ein dunkles Pendant. Einem Minuspol steht immer ein Pluspol gegenüber. Und wenn das Böse die Welt bedroht, dann tritt ihm eben ein Superheld entgegen. Einer wie Spider-Man, der seit 46 Jahren New York City rettet, und der spätestens seit seinen drei Kinoerfolgen Millionen Fans fasziniert. Abseits des allem zugrunde liegenden Comics aus dem Hause Marvel und der drei Leinwand-Adaptionen spinnt Activision nun am Garn für ein komplett neues Abenteuer mit Marvels wohl größtem Superhelden. Nach »Spider-Man 3« und »Ultimate Spider-Man« handelt es sich bereits um den dritten Auftritt des Spinnenmanns auf der Xbox 360, jedoch um den ersten, der sich speziell für die moderne Konsolentechnik schön macht. Das verrät unter vier Augen ein Mann namens Graham Fuchs. Als ausführender Produzent bei Activision weiß er mehr über »Spider-Man: Web of Shadows« als irgendjemand sonst. Er packt exklusiv in 360 Live aus.

Also, was passiert in »Spider-Man: Web of Shadows«? Was bedroht New York City, Manhattan, Central Park, Roosevelt Island, die Kathedrale von St. Patrick, die Freiheitsstatue, die Menschen dort? »Es geht um eine Invasion außerirdischer Symbionten. Die Superhelden-Organisation S.H.I.E.L.D. erklärt den Ausnahmezustand und evakuiert die Stadt. Luke Cage versammelt die guten Jungs in Harlem, während sich Kingpin mit seiner Gefolgschaft in seiner Festung in Midtown verschanzt«, verrät Graham.

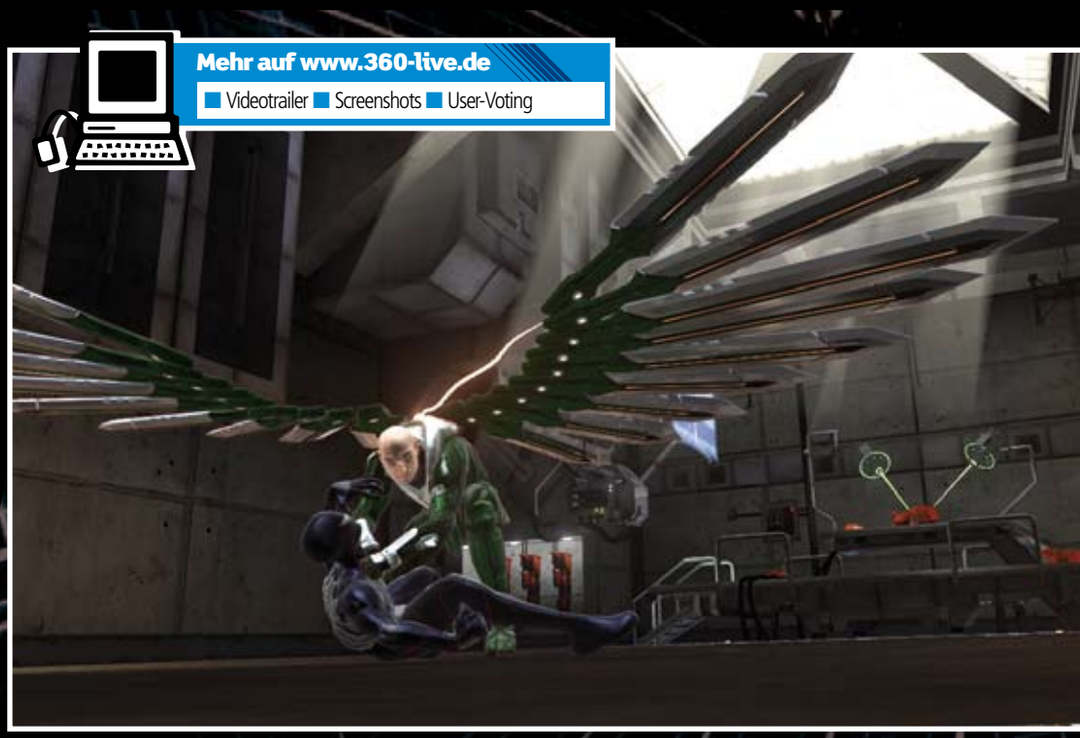
Jetzt ist es am Spieler, Partei zu ergreifen. Kämpft er für New York City, oder dagegen? Spider-Man »

MANHATTAN IM WANDEL

Dass sich das neue Spider-Man-Game eher düster und bei allem Realismus auch ziemlich abstrakt gibt, hängt mit der Story zusammen. Die Invasion eines außerirdischen Symbionten verändert New York City grundlegend, zerstört die Metropole zwischen dem grünen Central Park und den blank blitzenden Wolkenkratzern. Die Kreatur durchdringt Manhattan mit ihrer Bosheit. Sichtbar wird das anhand einer dunklen organischen Masse, welche die Fassaden mit der Zeit immer enger umspinnt und schließlich auflöst. Sie verändert mit zunehmender Spieldauer die Konturen der Stadt und das Verhalten der Bevölkerung. Je stärker der Symbiont von den Menschen Besitz ergreift, desto aggressiver reagieren sie auf die Taten von Spider-Man. Er muss sich mit Horden Mutierter auseinandersetzen, die zudem verblüffende Fähigkeiten entwickeln. Sie laufen zum Beispiel senkrecht an Wänden entlang. Spider-Man selbst bewegt sich frei durch die Stadt und wird die Folgen der Symbionten-Invasion je nach Schauplatz und Symbionten-Infektionsgrad mal mehr, mal weniger zu spüren bekommen. Welche Reaktionen er bei Menschen auf der Straße und anderen Superhelden auslöst, das hängt freilich auch davon ab, wie weit die Infektion in Spider-Man selbst voranschreitet.

Nicht alle Stadtteile sind gleichermaßen infiziert. Es gibt so genannte Sicherheitszonen, wo Spider-Man gefahrlos rasten und wieder zu Kräften kommen kann

Mehr auf www.360-live.de
■ Videotrailer ■ Screenshots ■ User-Voting



Dramatische Szenen wie den Zwist zwischen Vulture und Spider-Man fängt die Kamera in Zeitlupe ein, ähnlich wie man das zum Beispiel aus dem Hollywood-Streifen »300« kennt

» hat zwei Seiten. Er ist Gut und Böse, ist Held und Antiheld. Denn der Symbiont ergreift auch Besitz von Peter Parker beziehungsweise seinem Superhelden-Ich Spider-Man. Der Symbiont vervielfacht Parkers Kräfte, doch das hat seinen Preis. Wer sich mit dem Symbionten einlässt, verliert seine Menschlichkeit und wird zum Monster. So ähnlich kennt man das bereits aus dem dritten Film. Aus dem dazu passenden Spiel »Spider-Man 3« allerdings weniger: Dort wird die Zerrissenheit des Helden nämlich nur sehr unvollkommen geschildert. Das soll diesmal anders werden. »Spider-Man: Web of Shadows« soll nun nicht zuletzt von diesem inneren Kampf zwischen Peter Parkers Menschlichkeit und der bösartigen, vom Symbionten entstellten Seele geprägt sein. Welche Charaktereigenschaften dominieren, das obliegt dem Spieler. Die Grenzen scheinen fließend. Wo sie verlaufen, das beeinflusst der Superhelden-Lenker durch seine Taten.

DIE STORY ENTHÜLLT

Peter Parker und sein Alter-Ego Spider-Man, die Wolkenkratzer-Schluchten von New York City, zwei sich gegenüberstehende Fraktionen von Superhelden, all das wurzelt selbstverständlich in den Marvel-Comics. An der Seite von Spider-Man bewegt man sich durch Manhattan und einige angrenzende Stadtteile. Die Bewegungsfreiheit als faszinierendes Element, das hat schon zuletzt bei »Spider-Man 3« prima funktioniert. Wer der Handlung nicht folgen mag, kann frei Schnauze an Wolkenkratzern empor klettern, per Spinnenfaden durch die Glas- und Betonschluchten von Big Apple schwingen, serienweise Bonus-Aufgaben lösen und Extras freispielen. Oben auf dem Empire State Building scheint Spider-Man förmlich im Wind zu frösteln, so hoch und kalt ist das hier! Beim Blick hinunter in die Straßenschluchten kann einem schwindlig werden. Eine offene Welt vergleichbar »Grand Theft Auto IV« also.

Was man hier tut, bleibt einem selbst überlassen. Die Handlung und die damit verknüpften Aufgaben dienen lediglich als Anlaufstellen, die man wahrnehmen oder eben auch ignorieren kann. Dann zieht man das eigene Ding durch – wiederum ein Element, das sehr an »Grand Theft Auto IV« erinnert. Kamerafahrten und choreographierte Szenen treiben die Erzählung voran. Peter Parkers Freundin Mary-Jane und seine Tante May sprechen dem Helden ab und zu ins Gewissen, sollen das Gameplay um Gefühl und Menschlichkeit ergänzen. Es wäre sehr zu wünschen, dass das diesmal wirklich klappt. Schließlich leiden die älteren »Spider-Man«-Games sichtlich an Erzählschwäche und wenig ausgeprägten Charakteren.

> **„Die Bildwiederholrate soll bei 60 Bildern pro Sekunde liegen, ein ehrgeiziges Vorhaben"**

An Abwechslungsreichtum soll es aber nicht mangeln. »Du hast die Freiheit, dich zu entscheiden, wie du an eine Situation herangehst. Willst du mehr Held sein, oder mehr Antiheld? Was Spider-Man tut, das beeinflusst vieles, auch wie die Bevölkerung auf ihn reagiert. Applaudiert sie, oder rennt sie voller Angst davon?«, schildert Graham Fuchs.

Zu Beginn wird Spider-Man nur mit einer kleinen Dosis des Symbionten infiziert, die seine Kräfte lediglich geringfügig verstärkt. Man kann jederzeit zwischen dem roten Standard-Outfit und dem schwarzen Black Suit wechseln. Egal ob rot oder schwarz, in jedem Fall dienen die selben Stationen und Schlüsselszenen als Ankerpunkte für die Missionen. Aber wie sich die daran gekoppelten Aufgaben anfühlen und wie sie enden, das hängt von Spider-Mans Wirken ab. Jede Mission kann auf zweierlei Weise enden. Wenn Spider-Man vorwiegend Heldentaten vollbringt, kann er von der Polizei Unterstützung erwarten, muss sich unter Umständen allerdings durch jubelnde Menschenmassen kämpfen und gegen Attacken von Straßengangs wehren. Im umgekehrten Fall, also wenn Spider-Man vorwiegend in Schwarz antritt und dementsprechend rabiat seine Missionen löst, muss man sich auf Jagdszenen mit den Ordnungshütern einstellen. Auch das Verhältnis zwischen Spider-Man und den anderen Superhelden hängt an diesem Tropf. Black Suit bevorzugt? Dann kann man in einigen choreographierten Momenten auf Unterstützung durch Venom oder Kingpin hoffen. Lieber Red Suit? Dann drängen sich eher Daredevil oder Dr. Strange als Helfer in der Not auf.

Große Posen: »Web of Shadows« setzt auf cineastische Kamerafahrten wie diese hier…

…die doch deutlich eine gewisse Veränderung im Stadtbild von Manhattan zeigt

DEN GEGNER UMGARNT

Die Wege von Rot und Schwarz driften im Spielverlauf immer weiter auseinander. Daraus ergibt sich beinahe zwangsläufig, dass das Spiel zweierlei Finale kennt, eventuell mehr. Mindestens zweimaliges Durchspielen scheint also Pflicht zu sein für jeden, der alle wesentlichen Höhepunkte kennen lernen mag. »Mehr als bei jedem anderen Spider-Man-Game sind die Folgen einer Tat spürbar«, erzählt Graham Fuchs. Jedes Outfit bringt ganz spezielle Kräfte und Eigenheiten zum Vorschein. Der rote Garn betont Spider-Mans akrobatische Fähigkeiten und ob beziehungsweise wie effektiv er seine Spinnfäden zum Einsatz bringt. Ein Gruppe böser Buben einspinnen, das kann zum Beispiel nur der Superheld in Rot. Der Black Suit dagegen betont Kraft und Wucht. Ein Auto anheben und es auf den Gegner schleudern, das wäre zum Beispiel etwas für den schwarzen Spider-Man.

Das Kampfsystem wurzelt in einem ausgewachsenen »Skilltree«, also einem sich vielfach verzweigenden Baum, dessen Äste den Fähigkeiten von Spider-Man entsprechen. Der Spieler kann durch Verteilung von Erfahrungspunkten Schwerpunkte setzen und so den Kampfstil beeinflussen. Will man die Punkte gleichberechtigt »

Rot und Schwarz sind die Modefarben im neuen Spider-Man-Game. Man kann jederzeit zwischen Red Suit und Black Suit wechseln, und die Vorteile beider Erscheinungsformen nutzen

STATUS DER VERSION 60% KOMPLETT

verteilen und so die Fähigkeiten des roten und schwarzen Anzugs gleichrangig verbessern? Oder doch vielleicht die »roten« Eigenschaften hervorheben, Spinnensinne entwickeln, vielleicht stärkere Spinnenfäden verschießen? Oder eher den »schwarzen« Kampfstil tunen, mit mehr Kraft, mit Power- und Ramm-Attacken? Damit die Entscheidung leichter fällt, helfen andere Superhelden und trainieren mit einem. Man kann sich anhand von Video-Einspielungen von neuen Supermoves überzeugen; kann sich etwa von Daredevil zeigen lassen, wie sich ein Symbiont-Mensch entlarven lässt. So genannte »Crossover«-Moves verknüpfen die Stärken des roten und des schwarzen Kampfstils – das in den Griff zu kriegen, das soll laut Graham Fuchs freilich nur den Besten gelingen: »Erfahrene Spieler können während eines laufenden Kampfes schnell zwischen beiden Suits wechseln und dadurch zum Beispiel Kombos verstärken«, erzählt er. Wie jedes wirklich reizvolle Kampfsystem will einen auch dieses durch entdeckenswerte Raffinessen locken – durch so genannte »Insane-Moves« zum Beispiel, extreme Attacken also. Die stehen aber natürlich nur dem Spieler zur Verfügung, der sich klipp und klar für rot oder schwarz entscheidet. Ein Moral-Meter zeigt dabei symbolisch, wie es um diese Gratwanderung bestellt ist. Wenn's richtig nach rot ausschlägt oder unzweifelhaft nach schwarz aussieht, dann – Extrem-Attacke!

Völlig neu ist das Konzept freilich nicht; ansatzweise erinnert das schon sehr an »Spider-Man 3«. Jedoch sollen die Unterschiede und die Fortschritte im Gameplay deutlich spürbar sein, sobald man Hand anlegt. Graham Fuchs verspricht vor allem mehr Tempo und Dynamik, mehr Griffigkeit und Feedback. Kaum etwas unterstreicht das ehrgeizige Vorhaben so sehr wie die Tatsache, dass die Bildwiederholrate stabil bei 60 Bildern pro Sekunde liegen soll – das wäre ein Niveau, dass bisher nur ganz wenige Titel auf der Xbox 360 erreichen. Auch die Kameraführung soll sich unterscheiden, soll die Action plastischer, cineastischer und mitreißender einfangen. Die Rangeleien sollen keinem doofen Geprügel mehr gleichen, sondern sich gut kontrollierbar und vor allem abwechslungsreich anfühlen.

Der Hersteller verspricht deutlich besser kontrollierbare Kämpfe als im Vorgängerspiel. Ja, das wäre wirklich wünschenswert!

DAS KAMPFSYSTEM ENTTARNT

Dazu verlagert sich die Action gerne mal auf Fassaden, auf die Dächer der Wolkenkratzer – und in die Luft. »Du kannst fliegende Gegner hoch oben weit über den Straßen von New York aufmischen. Das gibt ziemlich spektakuläre, sehr cineastische Schlachten«, schildert Graham Fuchs. Spielfluss ist dabei das oberste Gebot: »Wir wollen erreichen, dass sich die Action flüssig und atemlos anfühlt, ohne Pause und

Nur im roten Dress vermag Spider-Man seine fesselnden Spinnenfäden mit solcher Geschmeidigkeit zu verschießen

Die Kamera wird häufig relativ nahe an die Figuren heranzoomen, damit die muskelbepackten Superhelden nicht winzig wie kleine Insekten wirken

Leerlauf. Wir denken dabei an die Stadt als Spielplatz, wo man überall auf Herausforderungen trifft, egal wohin es einen gerade treibt. Daher gibt's überall was zu tun, auf den Straßen und auf den Dächern.«

Um diese Vision zu verwirklichen, setzt Activision nicht zuletzt auf eine ungewöhnliche Konstellation zweier Entwickler. Während das US-Studio Treyarch von Santa Monica aus die grundsätzliche Technik verantwortet, kümmert sich der in San Francisco beheimatete US-Developer Shaba um die Entstehung von Story und Charakteren sowie um ausgewogene Spielbarkeit. »Shaba, das sind Leute aus dem Extremsport-Genre. Sie bringen ihre Erfahrung mit ein, sorgen dafür, dass sich die ganze Umwelt authentisch anfühlt. Jede Figur, jedes Haus, jedes Element hat seinen Platz und seine Daseinsberechtigung.«

Das führt dazu, dass Spider-Man zum Beispiel Laternen abreißen und als Waffe nutzen kann – und dass er zwar nicht die komplette Stadt, aber doch zumindest Teile der Fassaden zerschmettern, zerstören oder sonst wie in Schutt und Asche legen kann. Wer etwa erwartet, dass Schaufenster oder Autos einer ausgewachsenen Rangelei zwischen Superhelden wie gehabt unerschütterlich widerstehen, der wird die Trümmer und Scherben überrascht zur Kenntnis nehmen. Dieses Schadensmodell in Größe XXL soll ebenso zur Lebendigkeit der Action beitragen wie das Verhalten der Bevölkerung. Die Leute auf den Straßen sollen sehr viel nachvollziehbarer auf das reagieren, was da um sie herum passiert, als man das aus »Spider-Man 3« kennt. Flucht und Jubel sind denkbare Reaktionen auf das Tun des Helden und seiner Widersacher. Wer genau hinsieht, wird das Befinden der Öffentlichkeit auch anhand von Kleinigkeiten ablesen können. Und J. Jonah Jameson, der grimmige Chefredakteur des Revolverblattes »Daily Bugle«, formuliert seine Schlagzeilen passend zu den Ereignissen; zu lesen sind diese dann auf den stummen Verkäufern, die in den Straßen drapiert sind. Wer noch genauer hinsieht, wird bemerken, dass Treyarch die Grafiktechnologie der Xbox 360 durchaus in den Griff kriegen kann. Man will zum Beispiel die Shader-Hardware ausgiebig nutzen, um Rauch im Wind, Feuer an den Fassaden und Blätter an den Bäumen naturgetreu darzustellen. Dass die Kulissen eben nicht bloß unveränderliche und daher leblos wirkende Gebilde sind, dafür sorgt aber vor allem der Symbiont. Seine organischen Strukturen breiten sich mit der Spieldauer zunehmend aus, umschlingen die Fassaden wie gewaltige Tentakel. Die eckigen Gebäude lösen sich auf, weichen Gebilden, die Aliens ähneln. »Die Stadt, in der alles beginnt, ist nicht vergleichbar mit der Stadt, in der alles endet«, erzählt Graham Fuchs. Die sich daraus ergebende Dynamik, gepaart mit einem gut kontrollierbaren Kampfsystem und dem Verzicht auf die Zwänge, denen Lizenzspiele sonst häufig unterworfen sind – all das verspricht Superhelden-Action erster Klasse.

Entscheidend wird sein, ob Activision, Treyarch und Shaba sich genug Zeit nehmen. Bringen sie den Feinschliff an, der wirklich hochklassige Projekte von Huschhusch-Produktionen unterscheidet? Wir wissen schon, wie wir das später im Jahr anlässlich einer kommenden Vorschau- beziehungsweise Test-Version prüfen werden: nämlich durch einen einfachen Spaziergang an die Grenzen der Spielewelt. Die muss man sich wie eine um die Welt kreisrund laufende Wand aus Gummiglas vorstellen. In »Spider-Man 3« schubst es den Helden sehr unschön um einige Meter zurück, jedes Mal wenn man diese unsichtbare Grenze überschreitet. Sollte das diesmal eleganter gelöst sein, wäre das bereits ein Zeichen dafür, dass auch sonst vieles besser wird.

Richard Löwenstein

DER PRODUZENT PACKT AUS

Activision, Treyarch und Shaba müssen sich beim Gamedesign nicht sklavisch an eine Filmvorlage oder an Ereignisse aus den Comics halten. Haben die Designer bzw. Autoren also tatsächlich alle Freiheiten der Welt, eigene Zusammenhänge zu entwerfen? Das weiß Activision-Mann Graham Fuchs: »Ja, das ist das Großartige. Wir können uns ein funktionierendes Gameplay überlegen, und das Ganze mit passenden Elementen aus den Comics umhüllen. Marvel-Autor Brian Reed unterstützt uns beim Entwurf einer möglichst packenden Rahmenhandlung. Unsere Künstler haben von Marvel enorme Freiheiten bekommen. Wir dürfen die klassischen Figuren verändern, dürfen sie an unsere Bedürfnisse anpassen und unsere Visionen verwirklichen. Daher werden auch beinharte Marvel-Fans viel Neues entdecken. Schau dir nur mal Vulture an: Anstelle seiner gefiederten Flügel erhält er von uns eher metallische Schwingen, deren Lamellen durch Magnetkraft zusammenwirken. Vulture kann damit nicht nur fliegen, sondern auch kämpfen. Wir haben uns einige ziemlich coole Varianten der bekannten Marvel-Helden ausgedacht.« Trotz allem behält Marvel allerdings die volle Kontrolle über die Bilder, die an die Presse verteilt werden. Und Marvel lässt sich Zeit. Die wenigen bisher freigegebenen Bilder entsprechen nicht annähernd der tatsächlichen Grafikqualität, das bestätigen Mitarbeiter des Herstellers hinter vorgehaltener Hand. Schade, wir hätten gern aktuelles Material gezeigt.

> Die Stadt, in der alles beginnt, ist nicht vergleichbar mit der Stadt, in der alles endet

360 SAGT ...

Viel versprechende Superhelden-Action, flüssig spielbar, optisch ansprechend, geprägt durch viel versprechende Bewegungsfreiheit

Hitpotenzial 8.5

Lohnt sich´s?

- ⬆ Zahlreiche Schockmomente, interessantes Setting, ekliges Kreaturendesign
- ⬇ Hoffentlich kann sich die Atmosphäre über das komplette Spiel halten

Erscheint/ 31. Oktober 08

DEAD SPACE

Im Weltraum hört dich niemand schreien

Tolle Aussicht, aber keine Zeit sie zu genießen. Länger als eine Minute hält der Luftvorrat des Anzugs nicht an

AUF EINEN BLICK

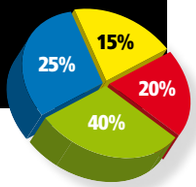
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Redwood Shores
Genre/ Schocker
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Electronic Arts erster eigener Vorstoß ins Horror-Genre. Und sofort hitverdächtig

DAS STECKT DRIN

- Blut
- Schatten
- Schwerelosigkeit
- Necromorphs



Im Weltraum bist du ganz allein. Diese Erfahrung muss auch Isaac Clarke machen. Der ist eigentlich ein ganz einfacher Techniker. Er wird mit seiner Gruppe auf das Minenraumschiff USG Ishimura zu einem scheinbaren Routineeinsatz beordert. Sie sollen den Grund für den Kontaktabriss finden. Anstatt technischer Probleme finden die Jungs aber ein quasi totes Raumschiff mit haufenweise verstümmelten Leichen und Blutflecken. Doch in den düsteren Korridoren der Ishimura warten noch weitaus grauenvollere Dinge: Die Necromorphs. Was diese Wesen eigentlich sind, wird im Lauf des Spiels entschlüsselt. Bei einer kurzen Probespiel-Session konnten wir immerhin eines in Erfahrung bringen: Necromorphs lassen Leichen zu ekligen Monstern mutieren und die wiederum wollen alles Lebendige zur Hölle schicken.

Doch Techniker Clarke ist alles andere als hilflos. Mit seinem Minenlaser trennt er mit chirurgischer Präzision den Biestern die scharfen Gliedmaßen ab. Er darf auch zu regulären Waffen wie einer Pulskanone greifen. Wie schon bei »Ninja Gaiden 2« ändert sich je nach abgetrenntem Körperteil das Verhalten der Feinde. »Strategic Dismemberment«, strategische Zerstückelung, nennen die Entwickler dieses Prinzip. Klar, dass wir das bei unserer ersten Mutantenbegegnung direkt ausprobieren. Wer schon mal einen Third-Person-Shooter gespielt hat, kommt sofort klar. Per Knopfdruck wird der Zielmodus aktiviert, der Blick gleitet zur Schulterperspektive und es kann losgehen. Nach zwei gezielten Schüssen fliegen dem Ungetüm mit einem Knacksen die Beine davon. Statt jedoch zu sterben, zieht sich das Ding mit seinen Klauen in unsere Richtung. Mit einem beherzten Tritt auf den Schädel beenden wir aber schließlich den Angriff. Clarkes Arbeitsanzug hält noch weitere hilfreiche Funktionen parat: Telekinese und Stasis. Ideal zum Greifen und Werfen von Dingen sowie dem kurzfristigen Verlangsamen der Zeit. Das ist neben den Kämpfen speziell bei Rätseln praktisch. Richtig, »Dead Space« besteht nicht nur aus Metzeleien, sondern auch aus kleineren Rätseleinlagen. Im zweiten Kapitel beispielsweise soll

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Ob es eine Demo oder ein Video zum Download geben wird, steht momentan noch nicht fest

SPRITZ, MATSCH, SCHREI

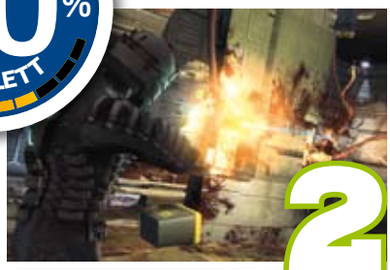
Das Monsterdesign

Die »Slasher« sind anfangs am häufigsten anzutreffen. Mit ihren scharfen Klauen machen sie Clarke ganz schnell einen Kopf kürzer. Allein sind sie zwar leicht zu erledigen, sobald aber mehrere angreifen, wird es brenzlig.

Diese kleinen Schergen sollte man ebenfalls nicht unterschätzen. Sie schießen Projektile aus ihren Tentakeln. Wenn sie dennoch mal zu nah kommen, kann Clarke sie auch mit einem gezielten Tritt zermatschen.

Was dieses Ding angeht? Wir wissen nicht, was es ist, aber es sieht eklig und noch dazu ziemlich gefährlich aus. Vielleicht sogar einer der Bossgegner, die wir noch nicht gezeigt bekommen haben?

STATUS DER VERSION 70% KOMPLETT



eine Batterie durch schwerelosen Raum transportiert und in einer Halterung verankert werden – klappt nur, wenn Geschick und Mitdenken Hand in Hand gehen.

Im Übrigen sind weder herumfliegende Gliedmaßen noch literweise Blut für den Gänsehautfaktor verantwortlich. »Dead Space« setzt vielmehr auf das Zusammenspiel aus Sound und Lichteffekten. Beides zusammen treibt einem die Angst ins Blut, schon bei unserem Probespiel macht sich mehr und mehr diese gewisse Mischung aus Nervenkitzel und Angst vor dem Dunkel breit. Ein Geräusch, ein Schmatzen um die nächste Ecke, schon mag man gar nicht mehr weiter. Die dramatische Musikuntermalung tut ihr Übriges. Nach zirka zehn Minuten Spielzeit entdecken wir zudem etwas, mit dem so nicht zu rechnen war: Sämtliche Waffen im Spiel lassen sich an speziellen Terminals aufrüsten – ein richtiger Upgrade-Baum kommt da zum Vorschein. An Shop-Terminals dürfen Heilgegenstände und weitere Werkzeuge erstanden werden.

Das Gameplay hat ein bisschen was von »System Shock« oder »Bioshock« an sich, gibt sich spürbar vielschichtiger als das, was man von einem Horrorspiel zunächst erwarten würde. Außerdem sollen Passagen in Schwerelosigkeit ebenso für interessante Eindrücke sorgen – und ja, sie fühlen sich wirklich anders an. Nach kurzen Orientierungsschwierigkeiten findet man sich aber schwebend zurecht. Außerhalb der schützenden Hülle des Raumschiffs ist jedoch Vorsicht geboten, denn irgendwann geht Clarke die Luft aus. Damit alles korrekt in Szene gesetzt wird, nutzt das Entwicklerteam eine eigens entwickelte Engine. Die kühlen, dreckigen und blutverschmierten Räume lassen sofort an Filmklassiker wie »Alien« oder »Event Horizon« denken. Das Highlight ist das Monsterdesign: So widerliche Widersacher haben wir schon lange nicht mehr erlebt. Verglichen mit den ekligen Viechern hier sind die Locust aus »Gears of War 2« echte Supermodels. Allerdings bleibt abzuwarten, ob »Dead Space« in dieser Form bei uns erscheinen kann. Sicher, hier werden keine Menschen niedergestreckt, dennoch ist der Splatter-Faktor enorm. Wie dem auch sei: Das hier ist unser Horror-Favorit für 2008!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Da kommt ein absolutes Horror-Highlight. Ganz, ganz sicher!

Hitpotenzial 9.0

Erscheint/ November 08

GEARS OF WAR 2

Zu Besuch bei Epic: Als einziges deutsches Fachmagazin für Xbox 360 durften wir beim Entwickler vor Ort den Mehrspieler-Teil ausprobieren. Ein wahrer Augenöffner!

AUF EINEN BLICK

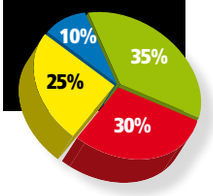
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Epic Games
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 10
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Deftige Mehrspieler-Action mit Splatter-Einlagen

DAS STECKT DRIN

- Neue Charaktere
- Neues Arsenal
- Mehr Varianten
- Viel mehr Blut



So eine Einladung kann niemand abschlagen. Hersteller Epic Games hatte nach North Carolina gebeten, Hand anlegen an den Mehrspieler-Modus von »Gears of War 2«. Wer wäre da nicht gern dabei? Um es kurz zu machen: Was wir zu sehen bekommen, ist wohl der nächste Quantensprung in Sachen Spielmechanik. Grundsätzlich bleibt zwar vieles beim Alten: Kleine, bis an die Zähne bewaffnete Teams liefern sich im Endzeitszenario einen Deckungskampf auf Leben und Tod. Doch das breite Grinsen im Gesicht von Cliff Bleszinski, dem verantwortlichen Spieldesigner, spricht mehr als tausend Worte. Stolz erklärt er die wichtigsten Veränderungen. Wir staunen, als sich die Liste mehr und mehr füllt und Cliff andeutet, dass er noch lange nicht am Ende sei. Im Mittelpunkt unseres Besuches steht zwar der Mehrspieler-Modus, viele der Eindrücke gelten aber auch für die Einzelspieler-Kampagne – auch viele der Neuerungen. So ziemlich alles scheint verändert oder verbessert: So ist beispielsweise die Wirkung der überarbeiteten »Unreal Engine 3« nicht zu übersehen. Das Erlebte wirkt noch realistischer. Neue Waffen und Charaktere gibt es genauso wie frische Spezial-Attacken und Verbesserungen im Deckungssystem. Vor allem aber fließt mehr Blut: »Eimerweise«, sagt Cliff grinsend.

MEHR KÄMPFER

Dem Kenner des hierzulande indizierten Vorgängers fällt natürlich sofort die erhöhte Teilnehmerzahl auf. Diesmal hat ein Trupp bis zu fünf Mitglieder, also insgesamt zehn Spieler pro Veranstaltung. Doch erst mal klein anfangen. Im neuen Modus »Wingman« ist Teamwork angesagt: Im Pärchen geht's auf die Jagd, ähnlich wie bei »Team-Doubles« in »Halo 3«. Dies ermöglicht einen sehr schnellen Einstieg. Man muss sich nicht erst an einen Haufen Mitspieler gewöhnen. Es reicht völlig aus, wenn man einen guten Teamkollegen hat. Um diesen dann auch in andere Partien mitschleifen zu können, überarbeitet Epic die Lobby bei »Gears of War 2« von Grund auf. Endlich steht der Gruppenbildung nichts mehr im Wege.

Die beiden anderen Varianten, die wir anspielen dürfen, nennen sich »Guardian« und »Meatflag«. Erstere ist eine neue Version von »Anschlag« aus dem ersten Teil, dessen Mehrspieler-Modi sonst alle unverändert in »Gears of War 2« ihr Comeback feiern. Wie schon bei Anschlag muss der Führer des gegnerischen Trupps ausgelöscht werden, allerdings mit dem kleinen aber feinen Unterschied, dass jetzt alle Untertanen des Clanlords solange wiederbelebt werden, bis der Boss stirbt. Um zu verhindern, dass sich der jeweilige Anführer einfach irgendwo versteckt und so

ALLE AUF EINEN
Ursprünglich führten solche Teamangriffe auf einen gemeinsamen Feind nur dazu, dass letztlich ein einziger die Säge ansetzte. Mittlerweile können Gegner auch in Team-Arbeit zerlegt werden.

STATUS DER VERSION 70% KOMPLETT

Gesägt, getan: Nahkampfangriffe mit der Kettensäge enden häufig in einem Duell, das für einen der Kontrahenten immer tödlich endet

Ist das Chuck Norris? Unser Kumpel hier trägt zwar auch gern Hut, er stellt aber lieber Locust kalt als Actionfilme ins Kino. Sein Name: Dizzy

EINER FÜR ALLE
Diesmal ist die Kollisionsabfrage derart genau, dass man sein Opfer gezielt mit der Kettensäge zerteilen kann. Der Kerl hat einen Arm zu viel? Kein Problem!

KLASSISCHE AUSRÜSTUNG
Wie gewohnt haben Marcus und Co. auf ihrem Rücken nur Platz für eine zusätzliche schwere Waffe. Außerdem immer dabei: Eine Handfeuerwaffe sowie und Bündel Granaten. Nur, um immer auf der sicheren Seite zu sein.

Lohnt sich´s?
- Tolle Verbesserungen an der Spielmechanik, richtig starke Grafik
- Braucht ein so geniales Gameplay wirklich so viel Blut?

seinem Fußvolk schiere Unsterblichkeit gewährt, wird seine Position auf dem HUD des gegnerischen Mobs angezeigt. Der »Meatflag«-Modus macht sich ebenfalls die unter Fans eher verpönte Neubelebungs-Funktion zu Nutze. Eigentlich eine klassische »Capture the Flag«-Partie, aber doch außergewöhnlich. Die Fahne besteht nämlich aus einem sehr wehrhaften Computer-Gegner.
Dabei basiert diese Variante auf einer neuen Verteidigungstechnik. Der Gegner wird so lange beschossen, bis er zusammenbricht. Wenn man sich nun nähert, drängt sich ein ganzes Arsenal an Aktionen auf, um dem Angeschlagenen die Lebenslichter auszublasen. In diesem Fall drücken wir den A-Knopf und beginnen, den Körper in Richtung unseres markierten Gebiets auf der Karte zu ziehen. Währenddessen gibt das Opfer einen komfortablen Kugelfang ab. Der X-Knopf hätte wie in Teil Eins unseren Held in der vorhin beschriebenen Situation dazu bewegt, den Kopf des Gegners auf dem Boden zu zertreten. Neu sind die Belegungen der Y- und B-Tasten, die beide einen äußerst blutigen Angriff auf den Betäubten zur Folge haben und nur dazu dienen, das anschließende Blutbad so abwechslungsreich wie möglich in Szene zu setzen. Fällt die Wahl auf den B-Knopf, ist die provozierte Aktion sogar waffenspezifisch – da wird ein Scharfschützengewehr schnell mal zum Golfschläger, um dem Knienden mit voller Wucht den Schädel zu zertrümmern.

MEHR WAFFEN
Auch bei den Waffen hat sich einiges getan. Der »Lancer«, also das Kettensägen-Sturmgewehr, ist wieder die Standardwaffe der Menschen und zeigt sich weitestgehend unverändert. Ein frontaler Angriff auf einen nahestehenden Gegner mit der Kettensäge führt dieses Mal allerdings zum Duell: Beide Widersacher stemmen ihre Sägen gegeneinander, nur wildes Hämmern auf den B-Knopf hilft zu gewinnen und nicht als Hackfleisch zu enden. Unkomplizierter ist es, sich dem Opfer von hinten zu nähern – der Quicktime-Event fällt weg und der Gegner stirbt einen schnellen Tod, während die Kettensäge seine Magengegend zerpflückt. Schon ziemlich widerlich.

EPIC SORGT FÜR ABWECHSLUNG

Die Spitze der Innovation

Dies ist der neue Charakter »Tai« - bitte nicht mit einem der mutierten Superpolizisten aus einem anderen, in Deutschland nicht erhältlichen, Titel verwechseln. Tais Lieblingswaffe ist der »Scorcher«, ein Flammenwerfer und Teil des neuen Waffenarsenals. Damit richtet er vor allem auf kurze Distanz verheerenden Schaden an und macht aus heranstürmenden Gegnern Brathendl. Wer es gemütlicher mag, schlägt im nächsten Flur einige Giftgasgranaten in die Wand und versteckt sich, bis die tödliche Falle zuschnappt.

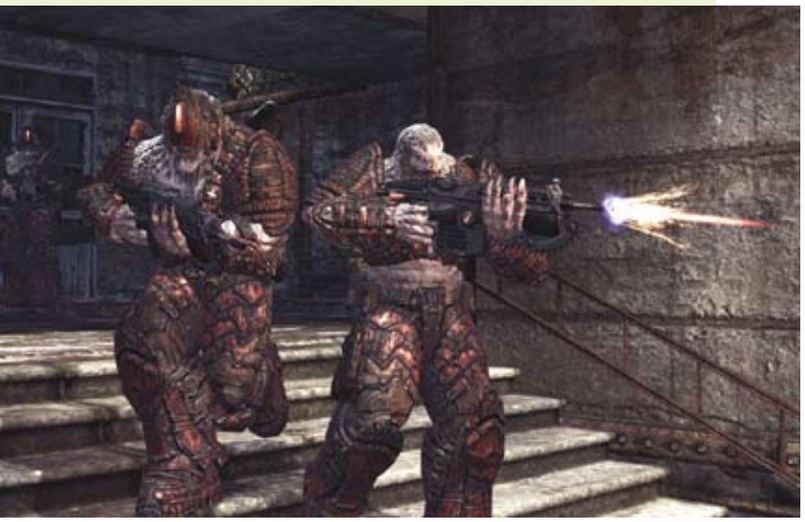
» Granaten können jetzt in Wände, Decken und Boden geschlagen werden, was sie zu idealen Bewegungszündern macht. Bei einer Detonation betäuben die Rauchgranaten außerdem kurzzeitig alles, was sich in unmittelbarer Nähe aufhält. Das ermöglicht einen unvermeidlichen Nahkampfangriff. Eine Waffengattung ist vollkommen neu: Die Giftgasgranate hinterlässt eine Rauchwolke des Todes, was vor allem in Kombination mit der neuen Haftfunktion verdammt nützlich ist. Denn jeder, der in diese Falle tappt, stirbt an Ort und Stelle.

Zur bereits erwähnten Methode, Gegner als Schutzschild zu missbrauchen, gesellt sich als weitere mobile Deckungsmöglichkeit ein schweres Metallschild. Der Preis, einen solchen Kugelfänger mit sich zu führen, ist allerdings hoch: Feuern ist nur noch mit einer Handfeuerwaffe möglich, die Spielfigur bewegt sich nur noch träge. Das Metallschild hat den Vorteil, dass man es in den Boden rammen kann, um auf weiter Flur Deckung zu schaffen. Trotzdem: Kommt ein Gegner zu nahe, kann er den Schutzschild einfach umtreten.

Wer sich mit dem Schild anfreunden mag, dem empfehlen wir eine der neuen Handfeuerwaffen: »Medusa« heißt das gute Stück und ist eine Erfindung der Locust. Gleich fünf Projektile verlassen ihren Lauf nach Betätigung des Abzugs. Das macht sie zur perfekten Wahl, wenn sich einem mehrere Gegner gleichzeitig in den Weg stellen. »Hammerburst«, das Sturmgewehr der Locust, zeigt sich stark modifiziert. Die Feuerrate bestimmt nun einzig die Frequenz, in der man die Feuertaste betätigt – der Rückstoß steigt ebenfalls proportional. Dagegen ist der »Scorcher« schon fast eine gemütliche Alternative. Dieser neue Flammenwerfer erzeugt die fotorealistischste Feuerwand, die wir bislang in einem Videospiel zu Gesicht bekommen haben. Damit werden gegnerische Schwadronen ruckzuck zu Grillfleisch, das so lange verbrennt, bis nur noch ein Häuflein Asche übrig bleibt. Auch recht eklig. Um die Mehrspieler-Action auf Trab zu halten, zeigen sich die Teleport-Stationen der Waffen flexibel, bleiben zwar immer an bekannter Stelle, bringen pro Runde aber verschiedene Waffentypen hervor.

MEHR DECKUNG

Die Schusswechsel wiederum gewinnen durch das bedeutend vielschichtigere Deckungssystem an Raffinesse. Im Vorgängerspiel ragt ja beispielsweise noch ein Teil der Waffe oder des Kopfes hervor, sobald man sich an eine Mauer lehnt – für gegnerische Scharfschützen ein Fest. Ein Versteckspiel ist so gut wie



unmöglich. In »Gears of War 2« begibt sich die Figur ein Stück weiter in Deckung, ist so für alle außerhalb des Sichtfelds so gut wie unsichtbar. Doch alles ist vergänglich, folgerichtig bietet selbst die dickste Wand nicht ewig Schutz, wenn sie von einem Widersacher mit stetem Beschuss bearbeitet wird. Denn da entfaltet das komplexe Schadensmodell seine Wirkung: Jeder Einschuss hinterlässt sichtbare Spuren auf dem Material, Raketenwerfer etwa vernichten einen Großteil der Deckung mit nur einem Treffer. Eine weitere interessante, vielleicht sogar notwendige Modifikation: der spürbare Einschlag von Projektilen. Wird die eigene Spielfigur getroffen, verlangsamt sich kurzzeitig die Schrittgeschwindigkeit erheblich. Das erschwert plumpes Losstürmen mit anschließender Nahkampfattacke und ist besonders bei Modi wie »Guardian« sehr sinnvoll. Was sollen wir hinzufügen? Ein derart durchdachter Mehrspieler-Modus ist uns bis dato noch nicht untergekommen.

MEHR BLUT

Die Steuerung wird komplexer, geht aber trotzdem wie gewohnt intuitiv von der Hand. Ob all das Blut und der Splatter in dieser extremen Form notwendig sind, diese Frage muss sich die Spieleindustrie im Allgemeinen und Epic im Speziellen schon gefallen lassen. Dass »Gears of War 2« aus diesem Grund offiziell nicht in Deutschland erscheint, hat 360 Live ja bereits als erstes Magazin gemeldet. Wer mit all der rohen Gewalt kein Problem hat, den wird's fraglos packen: Mit dem neuen Equipment, der neuen Technik und der überarbeiteten Steuerung ergibt sich ein vielfältiges Aktionsspektrum, der bestimmt für Wochen und Monate unterhält.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Böse, brachial, brutal und kompromisslos: Der Mehrspieler begeistert mit Bildgewalt und Finesse

Hitpotenzial 9.5

GEARS OF WAR 2 IST DEFINITIV DAS BRUTALERE DER BEIDEN SPIELE: EIN KÜBEL VOLLER BLUT SOZUSAGEN

Leserfragen

LESER FRAGEN, DER MACHER ANTWORTET: CLIFF BLESZINSKI VON EPIC GAMES STELLT SICH

Im Internet-Forum des 360-Live-Magazins haben wir unsere Leser gefragt, über was sie mit dem Macher von »Gears of War 2« plaudern würden. Hier das Resultat…

Rusty360: Einige Sondereditionen beinhalten Sammelfiguren und andere Goodies. Ist für »Gears of War 2« etwas Ähnliches geplant? Vielleicht ein Lancer-Imitat?
Cliff Bleszinski: Wir planen einige nette Sachen für die Sammlerbox, ich kann aber im Moment noch nichts bestätigen. Eine Sache für die ich mich sehr einsetze, ist ein Foto von Dom zusammen mit seiner Frau. Wenn er im Spiel das erste Mal auftaucht, hält er es hoch und fragt nach seiner verschollenen Braut. Ich will, dass genau dieses Foto so echt wie möglich der limitierten Sammlerbox beiliegt.

Gagerrer: Stehen neue Fahrzeuge zur Verfügung, und wie sieht's mit neuen Gegnern aus?
CB: Die Kampagne hat sehr viele neue Elemente. Große Gegner und viele Bosskämpfe sind genauso an der Tagesordnung wie schiere Massen an Locust- Infanterie. Die »Nemacyst Mortal« sind neue Kampfmaschinen der Locust und ähneln ein wenig den Wächtern aus dem Film »Matrix«. Einen »Brumak« zu bekämpfen war bisher außerdem allein PC-Usern vorbehalten – jetzt sind sie ständige Begleiter der Locust. Der Trupp ist in einigen Spielabschnitten mit »Derricks« unterwegs. Das sind LKWs für den Kampfeinsatz. Mit Bohrplattformen ausgerüstet, sind sie optimal, um die Tunnel der Locust zu versiegeln.

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!
Wenn du auch eine wichtige Frage an eine Größe aus der Videospiel-Industrie hast, registriere dich in unserem Forum unter www.360-live.de und halte Ausschau nach dem nächsten Leser-Interview

Altair: Ist »Gears of War 2« auch für Anfänger und solche geeignet, die den Vorgänger nicht gezockt haben – wie ich zum Beispiel?
CB: Wir legen großen Wert darauf, dass auch Neueinsteiger auf Anhieb mit dem Gameplay zurecht kommen. Mit ein bisschen Übung hast du auch gegen solche Leute eine Chance, die Teil Eins auswendig kennen – schließlich müssen die sich auch erst einmal mit den neuen Features vertraut machen. Die Story versteht man allerdings wesentlich besser, wenn man das Original durchgespielt hat.

markrzr1037: Müssen wir uns wieder mit nur fünf bis sechs Spielstunden begnügen?
CB: Die Kampagne von »Gears of War 2« ist um einiges länger. Genaueres wird aber noch nicht verraten.

MC-Gastro: Wie sehr reizt »Gears of War 2« die 360 denn aus?
CB: Wir versuchen, alles aus der Kiste rauszuholen. Dasselbe haben wir auch schon bei »GoW« gemacht. Unser ganzes Team hat sich seitdem allerdings sehr verbessert und auch die Engine wurde massiv überarbeitet. Unsere Arbeitsmethoden haben sich derart entwickelt, dass wir nun bildschöne Postkarten-Optik präsentieren können. Zum Beispiel sind alle eine zerstörte Umgebung mit mächtigen Gebäuden gewöhnt. Die meisten werden von den Karten der Fortsetzung positiv überrascht sein.

Lohnt sich´s?

- Größere Gebiete, geniale KI und unendlich viele Schockmomente
- Einige blasse Farben und unscharfe Texturen, sieht noch zu sehr wie »F.E.A.R.« aus

Erscheint/ 3. Quartal 08

PROJECT ORIGIN

Die Hölle hält Schlimmeres bereit als den Teufel. »F.E.A.R.« erhebt sich abermals und verbreitet unter neuem Namen großen Schrecken

Seit dem Jahr 2006 hat der ultimative First-Person-Horror einen Namen: »F.E.A.R.« setzt bis heute Maßstäbe, bringt mit Zeitlupeneffekten und klaustrophobischen Schauplätzen dem Spieler die Angst verdammt nah. Und dann ist da ja noch Alma… Wir besuchten die Monolith Studios in Seattle, die derzeit »Project Origin« entwickeln.

Warum wird die Verbindung zu »F.E.A.R.« nicht stärker hervorgehoben? Zum einen weil sich Monolith Productions von seinem Publisher Vivendi getrennt hat, der die Rechte am Namen »F.E.A.R.« besitzt und an einem eigenen Nachfolger bastelt. Der zweite Grund liegt im Spiel selbst, denn hier dreht sich alles um das sogenannte »Project Origin«: Dieses Projekt züchtet Supersoldaten, die von telepathisch begabten Kommandanten ohne Funkkontakt befehligt werden können.

Die Fortsetzung zum bekannten Horror-Shooter bietet wieder filmreifen Grusel und einige Neuerungen, schickt den Spieler zum Beispiel durch große, offene Gebiete. Das stellt einen Bruch mit der vom Vorgänger bekannten Enge dar. »Wenn du stundenlang durch einen dunklen Raum läufst, rechnest du mit einem Monster, das um die Ecke springt. Wer aber von einer hellen Straße kommt, erlebt in der Finsternis den Schock seines Lebens«, erklärt John Mulkey, Chefdesigner von Monolith. Also einfach ein neuer Trick uns die Gänsehaut über den Rücken zu jagen. Dass man hin und wieder aus der Enge herausgerissen wird, macht aber natürlich noch kein gutes Spiel. Ohne Horror und

Die Rüstungsfirma Armacham hat die perfekten Soldaten erschaffen – willenlos, schmerzfrei und wild auf die Guten ballernd – da ist wohl etwas schief gegangen

Wer dachte, dass die Macher von »F.E.A.R.« diesmal auf rosa Plüschhasen als Gegner setzen würden, dem müssen wir mitteilen: Irrtum!

AUF EINEN BLICK

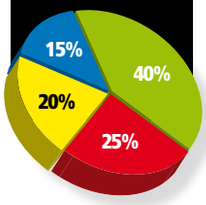
Publisher/ Warner Bros. Interactive
Hersteller/ Monolith Productions
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Wieder einmal lassen wir uns von kleinen Mädchen die Nackenhaare aufstellen

DAS STECKT DRIN

- Kleine Mädchen
- Taktische Kämpfe
- Riesige Gebiete
- Enge Korridore



liveundonline

- Mehrspieler-Gefechte via XBL mit schätzungsweise 16 Spielern, Genaueres möchte Monolith noch nicht verraten.
- Standards wie Gamerpoints, Online-Rangliste und Zusatzinhalte via Download sind natürlich auch mit von der Partie

DIE DAME IN ROT

Nachhilfe in Sachen A.N.G.S.T

Der Wissenschaftler Harlan Wade züchtet im Zuge des »Project Origin« willenlose, durch Gedankenübertragung steuerbare Kampfmaschinen für den Militärkonzern Armacham. Das Erbgut stammt von Alma, Wades Tocher, die allerdings die psychische Kontrolle über den General Paxton Fettel erlangt. Die Klonarmee läuft Amok und die Präsidentin von Armacham, Genevieve Aristide, fordert Unterstützung von den Agenten der »First Encounter Assault Recon« an. Alle sterben, bis auf einen: Du!

STATUS DER VERSION 60% KOMPLETT

OFFEN ODER GESCHLOSSEN?

Action im Korridor

Enge Räume, dunkle Korridore und jede Menge Feinde. Bisher haben wir noch nichts von den offenen Kulissen gesehen, die Monolith verspricht. Aber auf jeden Fall müssen diese Burschen weg. Und das ist blutig, die Kugeln der MP5 zerreißen den Feind regelrecht.

Die Gegner fahren nun schwere Geschütze auf. Kein Problem, der Granatwerfer zerreißt den Scharfschützen. Sein Kollege erkennt die Gefahr, gibt schnell ein paar Schüsse ab und springt hinter den Tresen in Deckung – so muss eine KI reagieren!

Das wird wohl Wirkung zeigen: Ein Volltreffer mit dem Lasergewehr zersägt den Klonkrieger. Der Oberkörper kippt vornüber, seine Kameraden suchen panisch das Weite – ob der USK das gefallen wird?

die Angst im Nacken wäre »Project Origin« nicht das, was wir uns von einem »F.E.A.R.«-Nachfolger erwarten. Doch Monolith bleibt dem Horror treu und würzt das vorhandene Rezept nur mit frischen Zutaten. Natürlich wird man sich auch hier wieder fragen, ob hinter der Ecke wirklich etwas war, in diesem Schatten tatsächlich etwas gezuckt hat. Auch Alma, das kleine, dunkelhaarige Mädchen in ihrem roten Kleid, ist wieder dabei und trägt das ihrige dazu bei, dass einem an jeder Ecke der Schreck in die Glieder fährt. Doch die Angst rückt nun näher, wird physischer, und das ist wörtlich zu verstehen. Mehr Biss wird versprochen und die ersten Spielszenen im abgedunkelten Präsentationsraum des Touchstone-Gebäudes lassen erahnen und befürchten, dass das keine leeren Versprechungen sind.

Im ersten Level erwacht der Spieler in einem Krankenhaus auf einem Operationstisch. Nach mehreren Traumfetzen und einer erneuten Ohnmacht findet man sich mutterseelenallein wieder, die Lichter flackern, Regale sind umgeworfen. Auf einem Tisch neben dem Spieler liegen eine Brille, die Lebens- und Munitionsanzeigen ins Bild projiziert, und eine Pistole. Schon ist man mittendrin im Geschehen. Bange schleicht der Held durch dunkle, enge Korridore, vorbei an kaputten Fernsehern und dunklen Ecken, aus denen jederzeit etwas hervorspringen könnte. Doch wir sind nicht sehr lange alleine, bald tauchen die ersten feindlichen Soldaten auf. Bereits bei »F.E.A.R.« war die KI der Gegner richtungweisend und sucht heute noch ihresgleichen. In »Project Origin« reagieren die Feinde noch ein bisschen cleverer auf die Aktionen des Spielers. Die Elite-Soldaten schmeißen Tische und Sofas um, gehen dahinter in Deckung, laden nach und nehmen Hauptakteur Delta-Agent Michael Becket ins Sperrfeuer. Der Spieler ist aber alles andere als machtlos, aktiviert er doch auf Knopfdruck die allseits beliebte Zeitlupenfunktion, weicht Geschossen geschickt aus und befördert den Feind mit einem deutlich größeren Waffenarsenal ins Jenseits. Mit an Bord sind nicht nur tückische Minen und heiße Flammenwerfer, sondern auch ein echt übler Schweißbrenner.

Als Becket mit seinem Team und einer Handvoll Granaten das Appartement der Top-Terroristin Genevieve Aristide stürmt, fliegen uns Arme, Beine und andere Extremitäten um die Ohren. »Project Origin« ist definitiv nichts für Weicheier. Im Appartement wird dann auch klar, was Mulkey mit Designvielfalt meint. Das Team Delta ist durch gleißendes Sonnenlicht geblendet als die Balkontür von einer Granate zerrissen wird und chinesische Vasen platzen. Dann zeigt die stark überarbeitete »Lithtech«-Engine die Zähne. Boden- oder Wandtexturen hingegen wirken in dieser frühen Version noch blass und verwaschen. Vom lichtdurchfluteten Appartement geht es in dunkle Fabrikgewölbe. Was folgt ist pure Angst und die versprochenen Zähne: Der Korridor ist von übel zugerichteten Leichen nur so übersät, der Feind scheint geschlagen. Doch was war das? Erst ein unheimliches Geräusch, dann springt einem ein blutdurstiger Zombie ins Genick. Die Kugeln verfehlen ihr Ziel, er reißt den Helden zu Boden, versucht ihn zu verspeisen. Aber – Achtung Überraschung! – Michael Becket wird von Alma mit einem spektakulären Flammenangriff gerettet. Eine Ohnmacht folgt, das Grauen ist erst mal überstanden. **Benjamin Kratsch**

360 SAGT ...

Viele Parallelen zu »F.E.A.R.«. Sollte einem mit schaurigem Sound, allgegenwärtiger Furcht und grandios platzierten Schockmomenten Schauer über den Rücken jagen

Hitpotenzial 8.5

Lohnt sich´s?

- ⬆ Pazifik-Szenario, 4-Spieler-Koop, Flammenwerfer, Held kann schwimmen, weniger heroisch
- ⬇ Szenario könnte Fans von Teil Vier nicht gefallen, Rail-Shooter-Sequenzen noch fad

Zigarette ins Auge, Kehle aufgeschlitzt: Die Intro-Sequenz zeigt, wohin die Reise geht. »World at War« wird definitiv brutaler als alle Teile zuvor

Erscheint/ November 08

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Die Welt führt Krieg und du bist mittendrin...

London, ein Tag vor dem Anpfiff zur Fußball-Europameisterschaft 2008. Im Zentrum der Themse-Metropole enthüllt der US-Publisher Activision erstmals zwei neue Action-Titel des Studios Treyarch. Über das neue Bond-Spiel »007: Quantum of Solace« dürfen wir aufgrund ungnädiger Sperrfristen leider erst im nächsten Heft berichten. Dafür gibt's schon in diesem Heft die volle Breitseite an Informationen zu »Call of Duty: World at War«, dem fünften Teil der populären Reihe.

Beim Smalltalk vor Beginn der Präsentation herrscht zunächst Skepsis: Ist das abermals eingesetzte Szenario Zweiter Weltkrieg nicht schon mehr als ausgelutscht? Kann Entwickler Treyarch, die mit »Call of Duty 3« ein gutes, aber nicht überragendes Spiel abgeliefert haben, den von Infinity Ward in Teil Vier vorgegebenen Qualitätsstandard halten? Fragen über Fragen, die sich jedoch schon in den ersten Minuten der Präsentation weitestgehend in Luft auflösen. Eine Hütte irgendwo am Strand einer Insel im Pazifik. Aus der Ego-Perspektive blicken wir auf einen gefesselten, am Boden knienden US-Kameraden. Der Hass auf den Feind steht ihm ins Gesicht geschrieben, als ein Offizier der Japaner die schäbige Unterkunft betritt. Während der Offizier irgendetwas Unverständliches dahinbrabbelt, spuckt der Gefangene ihm ins Gesicht. Der Japaner kocht vor Wut, nimmt seine brennende Zigarette und drückt sie im Auge des Gefangenen aus. Anschließend zückt er seine Machete und schlitzt dem armen Wicht die Kehle auf. Dann dreht er sich um, marschiert festen Schrittes in unsere Richtung, reißt die Machete empor und – wird plötzlich von einer dritten Person niedergestochen. Glück gehabt, die GIs sind da. »Zeit, von hier zu verschwinden«, brüllt einer unserer Jungs, drückt uns eine Waffe in die Hand und macht sich auf zum vereinbarten Sammelpunkt. Wir folgen ihm. Wenige Sekunden später ohrenbetäubender Lärm – die Marines haben mit dem Bombardement des Strandabschnitts begonnen. Die

AUF EINEN BLICK

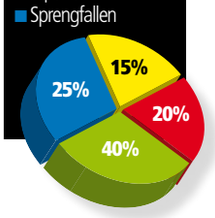
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

»Call of Duty« im Zweiten Weltkrieg, mit Pazifik- und Russland-Szenarien, erweitert durch einen Koop-Modus und besonders fiese Gegner

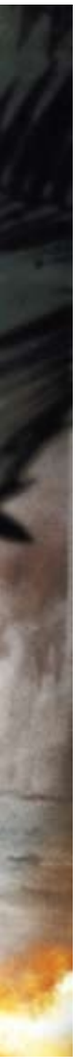
DAS STECKT DRIN

- Flammenwerfer
- Chaos
- Japaner
- Sprengfallen



liveundonline

■ Vier-Spieler-Koop via Xbox Live, Zwei-Spieler-Koop per Splitscreen, 16 Spieler online ■ Erfahrungspunkte (Perks) sowie spezielle, teambasierte Erfahrungspunkte ■ Erfolge und Download-Inhalte sind bestätigt, Details dazu aber noch geheim



HUCH! IDEEN!

Das ist neu in Teil Fünf

Feuriges Vergnügen: Ob gegen versteckte Feinde im hohen Gras oder solche, die sich auf Bäumen verschanzt haben – der Flammenwerfer heizt allen kräftig ein. Doch Vorsicht: Einmal gelegtes Feuer breitet sich rasant aus!

Wassermann: Erstmals kann der Held in »Call of Duty« schwimmen. So erreicht man zum Beispiel kleinere Inseln, die sich wiederum hervorragend als Sniper-Position eignen. Auch ist es möglich, kurzzeitig unterzutauchen, um vorbeilaufenden Feinden aufzulauern.

Einer für alle, alle für einen: Kooperatives Gameplay wird bei »World at War« ganz groß geschrieben. Entweder zu zweit oder zu viert via Xbox Live oder zu zweit per Splitscreen an einem Bildschirm.

STATUS DER VERSION 60% KOMPLETT

FÜR ZWISCHENDURCH

Ballern auf Schienen

Im mittleren Teil der knapp 30-minütigen Präsentation ging Treyarch auf die immer wieder in den Spielverlauf eingestreuten Rail-Shooter-Sequenzen ein: An Bord eines »Catalina«-Wasserflugzeugs, das die US Marines für Eskorte-, Rettungs-, Such-, Patrouille-Einsätze und als Anti-U-Boot-Waffe eingesetzt haben, gilt es, sich als MG-Schütze zu beweisen. Abgesehen von guter Weitsicht und schicken Feuerspiegelungen im Wasser wirkten die gezeigten Passagen allerdings noch etwas monoton. Draufballern, Geschütz wechseln, draufballern und so weiter…

schilfbedeckten Holzhütten gehen schneller in Flammen auf als man »Feuerwehr« sagen kann. Japaner rennen brennend aus den Hütten, versuchen sich irgendwo ins Wasser zu stürzen. Chaos überall. Die ersten bewegten Szenen aus »Call of Duty: World at War« sind gewohnt beklemmend.

Damit der Spieler in all der Hektik nicht den Überblick verliert, setzt Treyarch auf die aus »Call of Duty« bekannten Bildschirmanzeigen. Das Radar unten links zeigt Position von Freund und Feind, außerdem weist es den Weg zum nächsten Missionsziel. Als technisches Grundgerüst dient Treyarch eine in vielen Punkten überarbeitete »Call of Duty 4«-Engine. »Wir können auf bewährte, bestehende Technologie aufbauen«, so Rich Farrelly, verantwortlicher Kreativer des Projekts. »Für Call of Duty 3 hatten wir nur zirka zehn Monate Zeit, an Teil Fünf arbeiten wir nun schon seit zwei Jahren«, freut sich Farrelly und verdeutlicht alsdann die Eckpunkte des neuen Konzepts. »Wir wollen keinen weiteren patriotischen Shooter machen, sondern ein Spiel, das Geschichten erzählt, so wie die Veteranen sie uns erzählt haben.« Konsequenz: Dies wird das brutalste »Call of Duty«. Nur um der Effekthascherei willen, weil man dem Trend nach immer mehr Blut und Splatter folgt? Oder will man wirklich die Schrecken des Krieges zeigen? Man wird sehen.

Außerdem konfrontiert einen Teil Fünf mit völlig anders kämpfenden Gegnern. Gemeint sind in erster Linie die Japaner, die im Vergleich mit Gegnern aus vorherigen »Call of Duty«-Spielen mit anderen Taktiken auffallen. »Die Japaner sind gut trainiert und kämpfen nach dem Bushido-Code: Für den Kaiser zu sterben ist für sie das Größte«, so Farrelly. »Sie kämpfen mit allen Mitteln: Sie graben sich zum Beispiel stundenlang in Erdlöcher ein, um vorbeilaufende Aufklärungstrupps in einen Hinterhalt zu locken. Sie verstecken sich mit Scharfschützengewehren in Bäumen und scheuen auch Kamikazeangriffe nicht.«

Was das in der Praxis bedeutet, veranschaulicht Farrelly im zweiten Teil der Präsentation, den er mit einem Kollegen gemeinsam angeht: Ein weitläufiger Strand, Palmen wehen im Wind – Farrellys Trupp soll die Gegend sichern. Vorsichtig pirscht er sich Meter für Meter nach vorne. Nervöse Blicke auf die kniehohen Grasflächen, den Flammenwerfer immer im Anschlag. Zu spät: Neben einer bereits passierten Palme erheben sich mit einem Mal zwei mannshohe Grasbüschel und eröffnen aus dem Hinterhalt das Feuer. Farrelly fackelt im wahrsten Sinne des Wortes nicht lange, dreht sich um und hält mit dem Flammenwerfer voll drauf. In Sekundenschnelle beginnt alles zu brennen: Menschen, Gras, wenig später die Palme in zehn Meter Entfernung. Während sich das Feuer ausbreitet, heulen am Himmel die Motoren von tief fliegenden Jagdflugzeugen, zu Boden poltern Panzer heran.

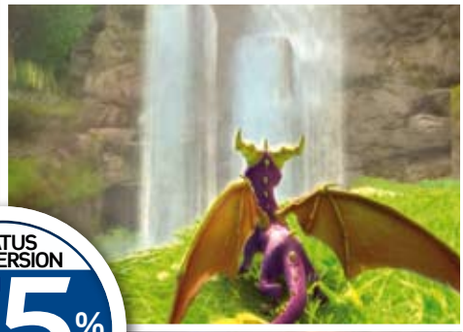
Als Zuschauer ist man überwältigt von der Fülle an Ereignissen. Treyarch ist also auf dem richtigen Weg – allerdings, spielen durften wir noch nicht. Fraglich auch, was der Mehrspieler-Modus und die Russland-Szenarien können. Ein Erfahrungspunktesystem, Fahrzeuge und Download-Inhalte soll es aber in jedem Fall geben.

Sönke Siemens

360 SAGT …

Weniger heroisch erzählt, mit Fahrzeugen im Mehrspieler-Modus – das Ding hat Potenzial. Doch ob's wirklich abhebt, muss sich erst noch zeigen

Hitpotenzial 8.5



Lohnt sich´s?

- Unfassbar bezaubernde Grafik, aufwändige Präsentation
- Eher nicht mehr kindgerecht…

STATUS DER VERSION 75% KOMPLETT

Erscheint/ September 08

AUF EINEN BLICK

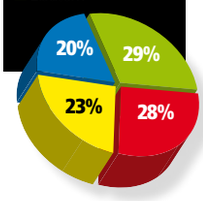
Publisher/ Sierra/ Vivendi
Hersteller/ Etranges Libellules
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Im Oktober wird »Spyro« zehn Jahre alt. Wie es momentan aussieht, macht er sich selbst das schönste Geburtstagsgeschenk

DAS STECKT DRIN

- Spyro
- Cynder
- Feueratem
- Eisatem



DAWN OF THE DRAGON

Das neue Spyro, ein Jump'n'Run für die Kleinsten? Alles andere als das…

Das Schöne an Videospielen ist, dass sie einen doch immer wieder überraschen. Du kannst mit »Pong« aufgewachsen sein, hast dir wegen »Zaxxon« einen Commodore 64 ins Haus geholt. Du konntest die 3D-Grafik des ersten »Crash Bandicoot« kaum glauben, hast dir von »Half-Life« alle Sinne fesseln lassen. Und trotzdem, jede Wette: Wenn du das erste Mal den Abschluss der »Legend of Spyro«-Trilogie siehst, wird dich dieser Anblick umwerfen. Der Einstieg zeigt den Drachen namens Spyro, der in eine wunderschöne Wald- und Wiesenidylle hinein schwebt. Die Gräser wiegen sich im Wind, die Äste an den Bäumen neigen sich zur Erde hin, tragen offenbar schwer an der Last der sattgrünen Blätter an jeder kleinen Verästelung. Ein Gebirgsbächlein windet sich durch die sachten Hügel und Erhebungen, das fließende Wasser kräuselt sich an Steinen und Geröll, die winzigen Schaumkronen schimmern grell im Sonnenlicht. Eine Grafik wie aus dem schönsten Bilderbuch, satter und bezaubernder als das allermeiste, was man zum Beispiel auf der Kinoleinwand zu sehen bekommt. Und doch ist das Spielgrafik auf einer Xbox 360.

Urheber ist ein bisher noch relativ unbekanntes Team aus Frankreich namens Etranges Libellules. Aber die Jungs haben was drauf; das ist spätestens seit dem hübschen Jump'n'Run zu Luc Bessons Fantasy-Streifen »Arthur und die Minimoys« unbestreitbar. Und sie lassen sich einiges einfallen, damit das neue »Spyro« so richtig abhebt. Grundsätzlich bleibt's bei einem Jump'n'Run, bei einem Action-Abenteuer, das den lila Feuerspeier Spyro elf Etappen lang durch ein Reich der Fantasie führt. Warum und wieso, das behält der Hersteller vorerst für sich – verrät aber, dass Spyro zwecks Fortbewegung nicht mehr an die Erde gebunden ist. Er kann jederzeit abheben und die wunderschöne Umgebung im Flug erkunden. Er tut das gemeinsam mit einer Partnerin, die Kennern der »Spyro«-Reihe vertraut sein dürfte: Cynder bildet als düster gezeichnete Drachen-Dame quasi das Pendant zu Spyro. Gemeinsam erforschen die beiden die Welt, lösen zusammen Rätsel, tauschen gelegentlich die Heldenrollen oder sie teilen sie sich. Ein Koop-Modus ist mit an Bord, ein Mitspieler kann dem Xbox-Prozessor jederzeit die Kontrolle über den Co-Helden abnehmen. Splitscreen gibt's keinen, stattdessen zoomt die Kamera weit heraus. Das Kampfsystem soll durch Quicktime-Unterbrechungen und ein mit »Devil May Cry« verwandtes Tempo-Kombo-System an Reiz gewinnen; die zuletzt in die »Legend of Spyro«-Reihe integrierten Rollenspiel-Einflüsse inklusive Helden-Tuning sollen dagegen an Gewicht verlieren. Markant wirkt vor allem die Machart: Das Charakterdesign hebt sich durch ausgeprägte Wildheit und herrliche Detailzeichnung ab und die Bosskämpfe haben das Zeug, einem richtig Adrenalin ins Blut zu schießen. Wir konnten beispielsweise eine erste Demo einer Auseinandersetzung zwischen Spyro beziehungsweise Cynder und einem Feuerdämon betrachten, mitten in einer von tiefen Schluchten und brodelnder Lava geprägten Höhle. Ein beeindruckendes Schauspiel, das an die Auseinandersetzung zwischen Gandalf und Balrog aus »Herr der Ringe« erinnert. Der ehemalige Kiddie-Star »Spyro« scheint diesmal wirklich erwachsen zu werden. **Richard Löwenstein**

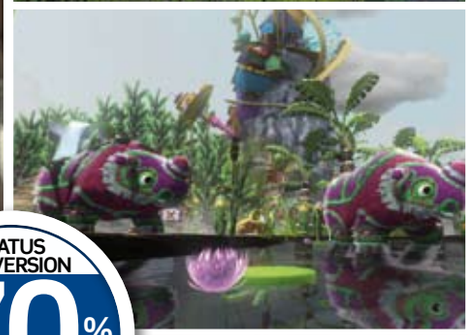
360 SAGT …

Wunderschönes Action-Abenteuer mit faszinierendem Heldenduo

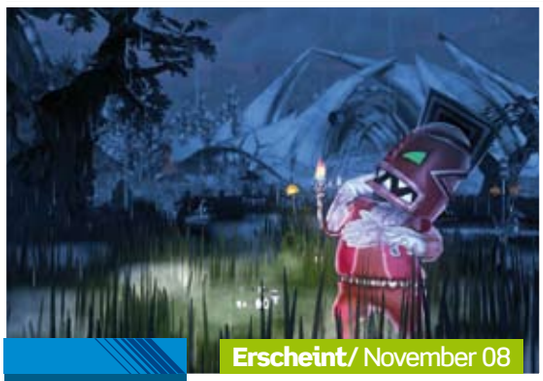
Hitpotenzial 8.0

Lohnt sich´s?

- Herrliche Grafik, Mehrspieler-Modus, viele neue Items
- Wird wohl in Deutschland wieder unter »ferner liefen« floppen…



STATUS DER VERSION 70% KOMPLETT



Erscheint/ November 08

AUF EINEN BLICK

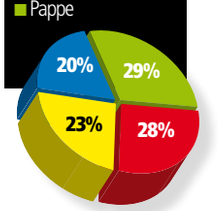
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Rare
Genre/ Simulation
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Wer auf Pflanzen- und Tierpflege steht, der sollte sich dieses Spiel unbedingt vormerken

DAS STECKT DRIN

- Pflanzen züchten
- Tierchen pflegen
- Gute Laune
- Pappe



TROUBLE IN PARADISE

Das neue Viva Piñata: Es lebe der kleine Unterschied!

Bald wird es wieder soweit sein: Xbox 360-Fans spielen Gott und erschaffen ihren Garten Eden nach eigenen Vorstellungen. Ohne Menschen zwar, dafür mit vielen niedlichen Papiertierchen: Den Piñatas. Wie schon im ersten Teil dreht sich im Prinzip alles darum, aus einem verwilderten Grundstück mit Zaun ein kleines stabiles Ökosystem zu kreieren. Zu Beginn wird Unkraut gezupft und dadurch für nützliche Pflanzen Platz geschaffen. Je nach Art lockt das Grünzeug verschiedene Tiere an. Auf die Tierchen folgen andere Piñatas. Das kennt man, das liebt der Kenner, bisher nichts Neues also bei der Aufbausimulation.

Doch Entwickler Rare hat sich allerhand bisher Unbekanntes für den zweiten Teil einfallen lassen. War es im Vorgänger zwar schon möglich, einige Piñatas zu züchten, gibt es jetzt neben den altbekannten Piñatas eine ganze Menge weiterer niedlicher Papptierchen zu entdecken. Das hat erfreulicherweise zur Folge, dass der Spieler neue Samen und damit auch Pflanzen zur Auswahl hat. Nicht nur das: Die Gestaltungsvariationen für den eigenen Garten sind ebenfalls wesentlich erweitert worden. So entdecken die Piñatas frische Dinge, mit denen sie interagieren können. Das wiederum lockt viele Piñatas in den Garten des spielenden Pflegers, wo alles wächst und gedeiht. Und weiter geht es mit den Neuerungen: Der Spieler kann nun nicht mehr nur seinen Garten gestalten, sondern reist auch in arktische Gebiete und Wüsten. Dort warten bislang unbekannte Kreaturen nur darauf, angelockt und gezüchtet zu werden. Sie sind den härteren Lebensumständen angepasst. Wurden diese Gegenden einmal besucht, ist es ratsam dort Fallen aufzustellen, um Piñatas zu fangen, sie einzupacken und in den Hauptgarten zu bringen.

Ein weiteres Element, das eine Menge Arbeit gesehen hat, ist der Mehrspieler-Modus. Nun kann jederzeit ein zweiter Hobby-Gott ins Geschehen eingreifen. Zu zweit baut sich's leichter. Von Anfang an hat dieser Helfer Zugriff auf die besseren Schaufeln und Gießkannen, die unerlässlich für eine gute Gartenpflege sind. Der Spielspaß wird durch die nun bewegliche Kamera noch vergrößert. Sie verleiht eine weitere Sicht und einen besseren Überblick über das Geschehen. Ebenso überzeugend ist, dass dieses Spiel mit einem Kartensystem arbeitet, das von der Xbox Live Kamera mit Objekterkennung unterstützt wird. Hält der Spieler eine Karte vor die Linse, auf der zum Beispiel ein Gorilla abgebildet ist, so erscheint im Garten ein Affentierchen, das bereits einen Namen trägt. Auch mit seiner Hilfe lässt sich dann der Garten immer wieder komplett anders gestalten. All diese Neuerungen bereichern den quietschbunten Spielspaß ungemein und lassen auf ein tolles Papptierchen-Abenteuer schließen. Wir sind sicher, wir werden nicht enttäuscht.

Ann-Kristin Witter

360 SAGT ...

Ungewöhnliche Aufbau-Simulation, sieht toll aus und bringt eine Menge Spaß mit

Hitpotenzial 8.5

Lohnt sich´s?

- ⬆ Überragendes Zweikampfsystem, traumhafte neue Animationen
- ⬇ Nach aktuellem Stand können wieder keine 22 Spieler an einer Live-Partie teilnehmen…

Erscheint/ September 08

FIFA 09

Noch nie hat Grätschen so viel Spaß gemacht

Um schon mal zu zeigen, wie sportlich der Herbst werden soll, hat EA Sports im Mai einige wenige Medien-Vertreter nach Vancouver eingeladen. Drei Tage können wir uns als einziges deutsches Magazin von der Arbeit aller Sportspiel-Entwickler überzeugen, die EA aufzubieten hat. Von einfachen Präsentationen über Einzelsitzungen mit exklusiven Gameplay-Sessions bis zu einem Motion-Capturing-Event war alles geboten, was sich das Gamerherz nur wünschen kann. Als weltweit erstes Magazin konnten wir einen Blick auf eine Vorabversion von »Fifa 09« für die Xbox 360 werfen. Wenn man dem Chefproduzenten Paul Hossak zuhört, bekommt man das Gefühl, das neue »Fifa« sei ein komplett neues Spiel. Er zählt über 300 Neuerungen auf, die in Angriff genommen wurden; spricht von besseren Dribblings, einer aufpolierten KI und einem runderneuerten Gameplay. Doch erst wer das Game ausprobiert, ahnt, was Hossak meint.

Vor allem fällt auf, wie viel körperbetonter sich das Ganze anfühlt. Ein Stürmer drückt sich einfach an einem Abwehrspieler vorbei, Kopfballduelle wirken wesentlich authentischer. Und wenn ein Abwehrspieler wie John Terry im Weg steht, dann steht er nun mal im Weg. Will sagen, ein Vorbeikommen ist nicht drin. Hinzu kommt die neue Umsetzung des Dribblings. Der Ball fühlt sich richtig eigenständig an: Man kann schneller und kontrollierter agieren, erhält ein vollkommen neues Gefühl für das Leder. Vor allem mit technisch beschlagenen Spielern wie Cristiano Ronaldo macht das eine Menge Spaß. Auch das Passspiel zeigt sich überarbeitet. In »Fifa 08« dauert vor allem die Weitergabe nach einem angenommenen Ball eine gefühlte Ewigkeit. Nun ist mit jeder Ballberührung auch ein Pass möglich – das macht die 90 Minuten Fußball einfach schneller und moderner.

Ob es deswegen leichter ist, Tore zu schießen, und schwieriger, seinen Platz zu verteidigen? Nein denn auch in der Defensive passiert einiges. Gerade, weil der Ball jetzt endlich vollkommen frei ist, bekommt man auch immer irgendwie einen Fuß, ein Bein oder auch mal den ganzen Körper an selbigen. Körperlich robuste Verteidiger einfach in den Weg zu stellen und den

Paul Gascoigne: Was ein richtiger englischer Nationalspieler ist, der darf ruhig etwas robuster daher kommen...

AUF EINEN BLICK

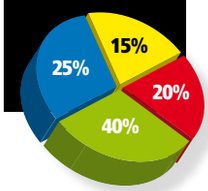
Publisher/ EA Sports
Hersteller/ Team Fifa
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

EA Sports hört auf seine Kunden und ändert einiges…

DAS STECKT DRIN

- Fußball
- Grätschen
- Tore
- Wettbewerb



liveundonline

■ Dank Football World misst sich künftig die ganze Welt in Fifa ■ bisher bis zu 16 Mitspieler pro Xbox-Live-Partie. Bis zu 22 Mitspieler, also zwei komplette Mannschaften, sind aber nach wie vor das eigentliche Ziel ■ Genre-Standards wie Gamerpoints und so weiter sind selbstverständlich

FUSSBALL AN DER KONSOLE...

... war selten so viel versprechend

So kennt man »Fifa«: Es soll über 600 voll lizenzierte Vereinsmannschaften geben und auch am umfangreichen Online-Modus wird sich nichts Grundsätzliches ändern – einiges aber doch. Beispielsweise kommt die sogenannte »Football World« dazu…

Im Web werden hier sämtliche Matches, die online ausgetragen werden, einer Nation zugeordnet und gewertet. Vor allem die Engländer sind beim hier stattfindenden »Battle of Nations« als Favoriten zu sehen. Dieser Kampf der Nationen soll dann ständig aktualisiert und eine Plattform für alle »Fifa«-Besitzer werden.

Ganz wie bei StudiVZ soll dann jeder Mitspieler ein eigenes Profil anlegen und schöne Tore online stellen können, Freunde sammeln und gleichzeitig die Besten »Fifa«-Spieler anhand einer Tabelle kennenlernen.

STATUS DER VERSION 50% KOMPLETT

ENDLICH INNOVATIONEN

Die Konkurrenz muss sich warm anziehen

Die Fans in aller Welt wollten eine realistischere Gewichtung der physischen Individualität und sie werden sie auch bekommen. Es ist eine wahre Freude, Cristiano Ronaldo wie eine Eiche zu fällen und zuzusehen, wie er über den Rasen kugelt. Näher an die Realität haben es EA Sports oder die Konkurrenz bislang nicht geschafft. Außerdem ist das Spiel nach wie vor für niemanden zu schwer. EA Sports scheint tatsächlich eine perfekte Balance zu finden, die jeden zufrieden stellen sollte.

Stürmer auflaufen zu lassen wird ein probateres Mittel sein als je zuvor.

Die größte Innovation erfahren die Animationen. 250 Neuerungen zählt Paul Hossak nur in diesem Bereich. Überarbeitet sind vor allem fallende Spieler, die zum Beispiel gerade die Bekanntschaft mit einer Grätsche von Puyol machen mussten. Der körperlich schwächere Spieler findet sich dann schneller mit dem Gesicht auf dem Rasen wieder als ihm lieb ist. Direkt auf das Gameplay wirkt sich auch aus, dass man den Ball jetzt aus einer Grätsche heraus passen kann. Wenn man das Leder also nicht mehr ersprinten kann, kann man es mit der Sense nicht nur wegspielen, sondern auch direkt an einen Teamkollegen adressieren.

Auch die KI wird ordentlich aufpoliert. Wer zum Beispiel ständig den gleichen Pass spielt, der wird bald zusehen müssen, wie der Verteidiger ihn abfängt. Oder der Gegner kontert über die rechte Seite, weil der eigene Linksverteidiger immer weit mit aufrückt. Ja, »Fifa 09« wird wesentlich von Taktik und variablen Spiel geprägt sein. Die KI passt sich außerdem dem Schwierigkeitsgrad an. Ein Anfänger wird also nicht einer übermächtigen künstlichen Intelligenz gegenübergestellt.

Zusätzlich wird der »Be a Pro«-Modus weiter ausgebaut. Wie bereits gewohnt, steuert man hier nur einen einzigen Spieler, der benotet wird und sich immer weiter verbessert. In »Fifa 09« wird eine vierjährige Kampagne gespielt, in der man nicht nur für Vereins- sondern auch für Nationalmannschaften auflaufen kann sobald der Nationaltrainer auf das Talent aufmerksam wird.

Auch die Atmosphäre in den Stadien ist phantastisch. Zu den Menüs, einem Soundtrack, Kommentatoren oder Extras können wir allerdings bisher noch nichts sagen, da der uns gezeigten frühen Version derlei Rahmenprogramm noch komplett fehlt. Das zeigt sich an vielen weiteren Einzelheiten: Beispielsweise schimmern Ashley Coles programmierte Haare noch in Regenbogenfarben, keine Kommentatoren melden sich zu Wort, selbst Regeln sind noch nicht implementiert. Bei EA Sports wurde uns jedoch versichert, dass man sich auch um diese Dinge ausreichend kümmern wird.

Aber auch in Sachen Onlinespiel, lizenzierte Mannschaften und Spieler oder einem genauen Release-Datum gibt es noch nichts Handfestes. Wenn wir auf September oder Oktober spekulieren, dann deshalb, weil ein neues »Fifa« traditionell im Spätsommer kommt.

Was wir bisher von »Fifa 09« gesehen haben, das spielt sich flüssig. Die über 300 Neuerungen stechen zwar nicht heraus, doch es sind die kleinen, unscheinbaren Dinge, die den Konsolenfußball in diesem Herbst und in der fertigen Fassung des Spiels auf ein neues Level heben könnten. Insgesamt fühlt sich »Fifa 09« neu und anders, vor allem wesentlich realistischer an. Die Jungs um Paul Hossak bei EA Sports scheinen einen wirklich guten Job zu machen.

Florian Straßer

360 SAGT ...

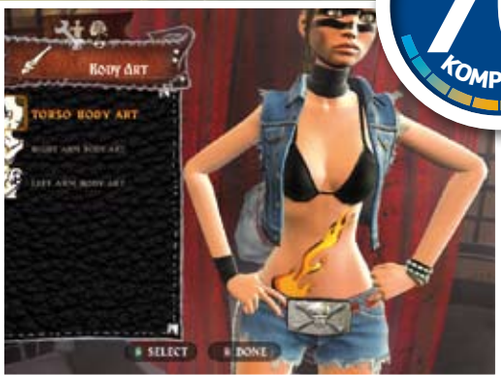
Nie war Grätschen schöner oder dynamischer. Konami wird einiges aufbieten müssen, um das zu schlagen

Hitpotenzial 9.1

Lohnt sich´s?

- Neuartiges Schlagzeug-Zubehör, Battle-Modus für acht Spieler, Song-Editor, Downloads
- Kostet's weniger als 240 Euro? Bleibt »GH Tunes« dauerhaft kostenlos?

STATUS DER VERSION 70% KOMPLETT



Neben Songs von Van Halen, Linkin Park, The Eagles oder Sublime dürfen zum ersten Mal selbst erstellte Songs nachgespielt werden

Erscheint/ Herbst 08

AUF EINEN BLICK

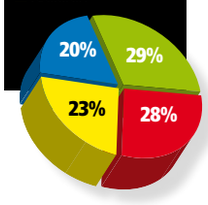
Publisher/ Activision
Hersteller/ Neversoft
Genre/ Musikspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

»Guitar Hero« mit Schlagzeug- und Mikrofon-Unterstützung, genialem Song-Editor und 8-Spieler-Modus

DAS STECKT DRIN

- Trommeln
- Rocken
- Singen
- Kreieren



GUITAR HERO WORLD TOUR

Nachspielen war gestern, komponieren ist morgen

Dass das Drücken von farbigen Plastiktasten auf einer Plastikgitarre enorm Spaß macht, ist mittlerweile bestens bekannt. Doch seit Electronic Arts »Rock Band« wissen wir – da geht noch mehr! Jetzt holt Activision zum Gegenschlag aus, mit »Guitar Hero World Tour«.

Die Liste der Neuerungen klingt sensationell: Schlagzeug und Mikrofon sind neu, dazu kommt ein neu integriertes Aufnahmestudio. Hier kann jeder »World Tour«-Spieler Songs zum Nachspielen erstellen und dann in Form einer virtuellen Single auf der neuen Online-Plattform »GH Tunes« zum kostenlosen Download anbieten. Alle Aktivitäten der Community werden protokolliert, aus den Daten aussagekräftige Ranglisten erstellt: Wer hat in letzter Zeit die meisten Songs veröffentlicht? Wessen selbst erstellte Songs wurden am häufigsten heruntergeladen? Für kreative Musikfreunde die perfekte Möglichkeit auf sich aufmerksam zu machen.

Anhand diverser Videoclips veranschaulichte uns Activisions Pressesprecher Christian Blendl bereits die Leistungsfähigkeit des Musikstudios. Noten für Lead- und Bass-Gitarre sowie Schlagzeug dürfen frei positioniert, kopiert, geloopt und mit Effekten versehen werden. Die »Beats per Minute«-Zahl lässt sich nach Belieben anpassen, sogar an einen Album-Cover-Editor denken die Jungs von Neversoft. Überhaupt ist das Thema »Editieren« ein wesentlicher Bestandteil von »World Tour«. »Nach Create-A-Skater aus Tony Hawk gibt's nun Create-A-Rocker«, so Brian Bright, Projekt-Direktor von Neversoft. »Haarschnitt, Haarfarbe, Tattoos, Beschaffenheit des Gesichts, Proportionen der Figur – alles kann bis ins kleinste Detail angepasst werden. Auch das Design der virtuellen Gitarre selbst.«

Womit wir beim Thema Instrumente wären. Neben der Tatsache, dass sämtliches Zubehör kabellos mit der Konsole kommuniziert, prahlt Activision mit einer neuen Generation von Schlagzeugzubehör. Statt vier nebeneinander angeordneten Trommeln wie bei »Rock Band« setzt sich das Setup aus drei Trommeln und zwei höher positionierten Becken zusammen. Ein Fußpedal ist auch dabei. Absolutes Novum: Die Hardware erkennt die Geschwindigkeit mit der auf sie eingeknüppelt wird – das sorgt für entsprechend lautere oder leisere Töne. Entwickelt wird die neue Hardware in Zusammenarbeit mit bekannten Drummern wie etwa Chad Smith von den Red Hot Chilli Peppers.

In Kombination mit tonnenweise Originaltracks bekannter Bands, dem brandneuen »Battle of the Bands«-Modus, in dem zwei Bands zu je vier Spielern online gegeneinander antreten und einem laut Activision »absolut fairen, konkurrenzfähigen Preis« könnte »World Tour« »Rock Band« in der Tat den Rang als bestes Musikspiel ablaufen.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Würdiger »Rock Band«-Konkurrent mit einer Fülle an gut durchdachten und wirklich sinnvollen Neuerungen

Hitpotenzial 8.5

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch die offizielle Olympia-Simulation »Beijing 2008« dazu: Ein großartiges und spektakuläres Sportspektakel für deine Xbox 360, garantiert partytauglich! 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 das großartige Sportspiel-Spektakel »Beijing 2008« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN:
abo.360-live.de

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

TELEFON
Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 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.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schickt mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 monatliche Ausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen 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 Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslands-Konditionen erfahre ich online unter der Internet-Adresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sFr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Beijing 2008« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Beijing 2008« bzw. die damit verbundene Zuzahlung verzichten.

Bitte mit 45 Cent freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer | Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber | Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

◯ Ja, ich will »Beijing 2008« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ohne Altersbeschränkung. 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.

Leserservice »360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

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.

MARVEL
TREYARCH
shaba GAMES
ACTIVISION
www.360-live.de
DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE
SPIDER-MAN UND DAMIT VERBUNDENE FIGUREN: TM&© MARVEL CHARACTERS, INC. SPIELELEMENTE © 2008 ACTIVISION PUBLISHING, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. SUPER HERO IST EINE GEMEINSAME EINGETRAGENE MARKE.

SPIDER-MAN™

WEB OF SHADOWS

ALL IN!

POKER GEGEN UNS!
TÄGLICH AB 24:00 UHR

POKERNIGHT

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**.

GIGA

www.giga.de

Lohnt sich´s?

- Grandios in Szene gesetzte Schlachten, viel taktisches Feingefühl
- Minimal schlechtere Grafik als auf dem PC

STATUS DER VERSION 90% KOMPLETT

»World in Conflict: Soviet Assault« macht eine richtig gute Figur: Explosionen, Rauch und Effekte so weit das Auge reicht

Erscheint/ September 08

AUF EINEN BLICK

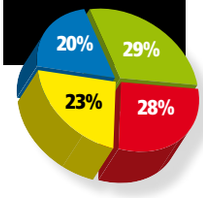
Publisher/ Vivendi Games
Hersteller/ Massive Entertainment
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 10
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Tolle Echtzeit-Strategie, schnell, grandios inszeniert und mit intuitiver Steuerung

DAS STECKT DRIN

- Pixelfeuerwerk
- Taktik
- Zerstörbare Umgebung
- Dicke Panzerrohre



WORLD IN CONFLICT

Soviet Assault, die Russen kommen: Kalter Krieg auf der Xbox 360

Was wäre, wenn? Was wäre, wenn das Wettrüsten zwischen den USA und der Sowjetunion nie ein Ende gefunden hätte? Was, wenn Reagan oder Gorbatschow die Welt in den Krieg gestürzt hätten? In »World in Conflict: Soviet Assault« starten die Russen einen Großangriff auf Seattle. Klar, dass das US-Militär mit allem zurückschlägt, was die Waffenfabrik hergibt: Mächtige M1 Abrams-Panzer, durchschlagende Artillerie und Kampfjets mit Schallgeschwindigkeit stehen bereit.

Echtzeit-Strategie also, allerdings verzichten die schwedischen Entwickler von Massive auf die klassische Aufbauphase. Stattdessen steht eine vordefinierte Anzahl von Punkten zur Verfügung, die sinnvoll investiert sein will: Will der Hobbygeneral lieber wenige, aber durchschlagskräftige Panzer, wendige Helikopter oder eine große Zahl von Infanteristen in die Schlacht werfen, die mit Raketenwerfern und Minen den feindlichen Vormarsch stoppen? Auf dem Schlachtfeld angekommen, dürfte es jedem Konsolenkommandeur die Sprache verschlagen: Jets jagen durch die Luft, Raketen ziehen einen Kondensstreifen hinter sich her, zerreißen mit einer gewaltigen Explosion einen russischen Panzer. Es scheppert, qualmt und zischt an allen Ecken und Enden, die Soundkulisse ist so dicht, dass man förmlich durchgeschüttelt wird wenn direkt vor den eigenen Einheiten eine Bombe detoniert.

PC-Spieler kennen das bereits, dafür bekommen wir Konsoleros aber nicht nur die großartig inszenierte Kampagne inklusive fulminantem Mehrspieler-Modus spendiert, sondern auch sechs Bonus-Missionen, in denen Echtzeit-Generäle die russischen Invasoren spielen. Erstaunlicherweise sieht die Xbox-360-Version fast genauso gut aus wie »World in Conflict« auf einem Highend-PC, hier scheinen die Entwickler wirklich gute Optimierungsarbeit zu leisten. Auch scheint ihnen das Kunststück zu gelingen, die intuitive Steuerung via Maus und Tastatur auf den 360-Controller zu hieven. Geneigte Strategen verfügen über eine freie Kamera, die sie mit dem linken Stick über die Karte steuern, während Kamerawinkel und Höhe mit dem rechten Stick eingestellt werden, ähnlich wie bei einem Ego-Shooter. Um eine Einheit auszuwählen fährt man mit dem Fadenkreuz darüber und drückt die A-Taste. Wer doppelt drückt, wählt alle Einheiten der jeweiligen Klasse. Genauso funktioniert das auch mit Gegnern: Anvisieren, A-Knopf drücken, schon zischt die Rakete. Simpel, leicht, eingängig und effektiv. Taktische Spezialwaffen wie Raketenangriff, Bombenteppich oder gar eine Atombombe aktiviert der clevere Krieger mit der linken Schultertaste. Der Clou: Wer nicht zu den Drückebergern gehören will, kann den Einheitenkauf sowie den Einsatz taktischer Waffen sogar per Sprachbefehl via Headset eingeben. Eine direkte Steuerung einzelner Einheiten wie bei Ubisofts »Endwar« wird es allerdings voraussichtlich nicht geben. Alles in allem scheint sich »Soviet Assault« dennoch zu einem der fesselndsten Echtzeit-Strategiespiele in diesem Jahr zu entwickeln. **Benjamin Kratsch**

360 SAGT ...

Schnelle, taktische Schlachten, die nicht nur herausfordern, sondern auch bombastisch inszeniert sind

Hitpotenzial 8.5

Erscheint/ September 08

GOLDEN AXE

Exklusivbesuch bei Sega: 360 Live legt Hand an eine wunderschöne Amazone mit scharfen Klingen und noch schärferen Rundungen

AUF EINEN BLICK

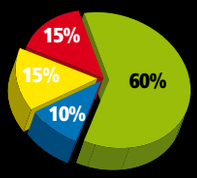
Publisher/ Sega
Hersteller/ Secret Level
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Knochenhartes Monster-Schnetzeln vor antiker Kulisse

DAS STECKT DRIN

- Rote Haare
- Lange Schwerter
- Blutige Kämpfe
- Große Bestien



Exklusiv PREVIEW
Nur in 360 Live!

San Francisco, in einem Industriebezirk südöstlich der Stadt. Hier sitzen Medienmacher in aufwändig renovierten Altbauten, TV-Produzenten in ehemaligen Lagerhallen aus der Zeit der Industrialisierung und Fotografen mit stockwerkfreien Galerien. An einem gigantischen ehemaligen Fabrikgebäude aus rotem Ziegelstein prangen vier tiefblaue Buchstaben: Sega. Beim Betreten der amerikanischen Schaltzentrale in der Townsend Street verändert sich die eigene Größenwahrnehmung merklich – der Komplex ist innen komplett entkernt. Man fühlt sich wie ein kleiner blauer Igel, aufschauend zu Dr. Robotnik in seinem mechanischen Monstergefährt. An den schmalen Seitenwänden schlängeln sich unzählige Stockwerke in die Höhe, bis man, kaum erkennbar, unter dem Dach die vertrauten blauen Buchstaben der Außenfassade wiedererkennt. Wir sind bei Sega eingeladen, um exklusiv die bislang aktuellste Version von »Golden Axe: Beast Rider« zu begutachten. Das im Herbst erscheinende Action-Spiel sollte vor der E3 keiner Redaktion mehr zugänglich gemacht werden – wir freuen uns, dass für 360 Live eine Ausnahme gemacht wurde. Und so finden sich zu einem privaten Gespräch Ethan Einhorn von Sega Amerika und Mike Schmitt vom produzierenden Studio Secret Level ein. Schmitt erzählt schmunzelnd, dass die Zusammenarbeit für diesen Titel mit Sega Hand in Hand läuft: »Wir haben unser Studio auf der anderen Seite der Straße!« Ethan Einhorn flachst weiter: »Oft treffen wir uns für kurze Abstimmungsgespräche auf halbem Fußweg beim Coffeeshop.« Und so kommt es wahrscheinlich nicht von ungefähr, dass Secret Level nach dem gerade fertiggestellten »Iron Man« bereits das zweite Projekt mit Sega austüftelt. Da es sich anders als bei »Iron Man« um keine Filmumsetzung mit den üblichen

Feuriges Vergnügen. Auch die Feinde scheuen das Feuer nicht und besteigen für einen effektiveren Angriff die Riesenechsen

Auf diese Viecher ist Verlass: Auf ihrem Rachekreuzzug ist Tyris etappenweise im Sattel von acht Bestien unterwegs, die fröhlich mitkämpfen, aber freilich auch gebändigt sein wollen

STATUS DER VERSION 80% KOMPLETT

„Diese Frau hat Grazie – heute wie damals"

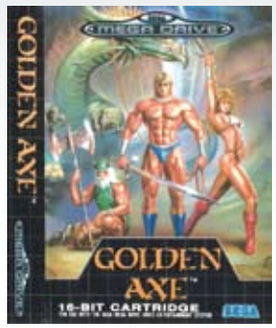
Diese Schwerter sind von geübter Hand geschärft. Gekonnt angewandt, schneiden sie Gliedmaßen von Körpern wie Butter

Lohnt sich´s?

- ⬆ Gelungenes Charakterdesign, nostalgischer Sound, cineastisch-inszenierte Finishing-Moves
- ⬇ Kein Mehrspieler-Modus, anspruchslose Rätsel, keine unterschiedlichen Charaktere spielbar

PROBIER DAS!

Golden Axe anno 89



Hack & Slay muss es sein, so war das damals in den Spielhallen im Jahr 1989. »Golden Axe« allerdings fiel wegen auffälliger Bluttaten einem Gegner zum Opfer, dem damals wie heute kaum jemand etwas entgegensetzen kann: Die Sega-Produktion wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert. Weitere Ableger der Reihe für Master System, Mega Drive und Saturn folgten und gelangten – anders als die technisch eher schwachen Portierungen für Amiga oder Atari ST – zu einiger Popularität. Grund: Sehr detaillierte Grafik und ein unterhaltsamer Mehrspieler-Modus, bei dem man zu zweit einen von drei Charakteren wählen konnte: Der Axe Battler debütierte als großer Bruder von Conan, Gilius Thunderhead erinnert an den Zwerg Gimli aus »Herr der Ringe« und die groß gewachsene Amazone mit roten Stiefeln nennt sich heute wie damals Tyris Flare. Der Bösewicht mit Ambitionen zur Weltherrschaft: Das ist Death Adder, der neben allerlei Gräueltaten die Eltern der drei Heldenfiguren auf dem Gewissen hat. Ein Remake des eingängigen Spielprinzips scheiterte zuletzt als Low-Budget-Game für die Playstation 2. Die drei markanten Heldenfiguren mussten sich mit Gastauftritten in anderen Games über Wasser halten. Das Original von 1989 wird in der Version für Xbox 360 enthalten sein. Die Indizierung wurde zwischenzeitlich aufgehoben.

Über das Steuerkreuz sind magische Zaubersprüche anwählbar. Wenn Tyris zum Beispiel den Brandball anwendet, sind ihre Gegner Feuer und Flamme…

Mit der Klinge im Anschlag wagt sich die Protagonistin durch zerstörbare Ruinenbauten

Dieses mutierte Drachen-Baby kämpft recht körperbetont. Wenn Tyris vom Reittier herunterfällt, kann sie selbst zum Opfer werden

» Problemzonen – Zeitdruck, kreative Eingrenzung etc. – handelt, gehen wir stark von einem überzeugenderen Ergebnis aus.

Mit »Golden Axe« wird ein Klassiker der Videospielgeschichte neu aufgelegt, der laut vieler Hitlisten als das wichtigste Arcadespiel des Jahres 1989 gelten kann. Nach den Umsetzungen auf Master System, Mega-CD und Saturn flimmert »Golden Axe« dieser Tage auch als Live-Arcade-Spiel über die Flachbildfernseher. Das ist zwar schön, aber natürlich will man auf der Xbox 360 mehr. Eine betörende Amazone namens Tyris Flare zum Beispiel, die sich im knappen Kostüm und mit mannsgroßem Schwert heranstürmenden Untoten und Monstern entgegenstellt. Über die Geschichte wollte uns Sega noch nichts verraten. Doch wie Freunde stringenter Hack & Slay-Action wissen, gehört eine ausgereifte Märchenerzählung in diesem Genre eher nicht zu den primären Merkmalen. Auch »Viking«, »God of War« oder »Heavenly Sword« leben ja eher von ihrem raffinierten Kampfsystem. Selbiges steht auch hier im Zentrum körperbetonter Schlachten. Die durchtrainierte Amazone hält sich mit rund zwei Dutzend Schwertschwinger-Kombinationen, diversen Hoch- und Niedrigkicks sowie dem Einsatz von flammender Magie die hässlichen Gestalten vom Leib.

HOCH ZU GORILLA

Doch so ganz allein muss Tyris ihren Kreuzzug durch trockene Steppen, feuchte Wälder und hohe Berge dann doch nicht antreten. Acht unterschiedliche Reittiere stehen als schlagkräftige Unterstützung in einzelnen Abschnitten zur Verfügung. Wobei der Begriff Reittier eventuell in die Irre führt, handelt es sich doch eher um Biester, Kreaturen, Kolosse! Auf diesen dinosaurierähnlichen Bestien lässt es sich prima reiten und effektiv metzeln. Das so genannte »Mirigore«-Reittier erinnert an einen mutierten Gorilla und könnte gut »Resident Evil« oder »Silent Hill« entsprungen sein. Das Vieh trägt Tyris über den heißen Sand und zerpflückt Gegner mit seinen mächtigen Scheren als wären sie aus Papier. Zusätzlich kann sich Tyris auf eine Extraportion Lebensenergie verlassen solange sie sich auf dem Rücken der Bestie hält. Gut so, denn dort oben ist sie alles andere als unverwundbar. Hohe Attacken der Gegner fegen die Amazone aus dem Sattel, zugleich wird sie dabei zur potenziellen Zielscheibe für ihre eigenes Reittier. Nur wer also die Zügel fest in der Hand hat, behält die Kontrolle über die Bestien.

Was uns zur Steuerung bringt. »Wir haben viel Zeit investiert, die Steuerung so intuitiv wie möglich zu gestalten. Sie sollte sich auf keinen Fall wahllos über alle verfügbaren Controller-Knöpfe ausbreiten«, verspricht Schmitt. Wer die süße Kampf-Athletin anfassen möchte, muss sich auf Konter einstellen und nicht selten auch auf tödliche Attacken – besser bekannt als Finishing-Moves. Die werden durch verzwickte Tastenkombinationen innerhalb eines minimalen Zeitfensters ausgelöst. Diese Moves sind mitunter ziemlich blutig inszeniert. Ob das für Deutschland zum Problem wird? »Natürlich sind wir

bemüht, den Jugendschutzgesetzen eures Landes Folge zu leisten«, erklärt uns Einhorn. Ein Spiel aber an verschiedene Länder anzupassen, sei mitunter nicht ganz einfach.»Während sich Deutschland an der Gewaltinszenierung stören mag, haben wir hier in Amerika ein größeres Problem mit der Strandmode unseres Hauptcharakters.«

Was uns eher stört als weibliche Rundungen, ist der aller Voraussicht nach fehlende Mehrspieler-Modus. Während das klassische Original einen großen Teil seines Unterhaltungswerts aus dem gemeinsamen Erlebnis zweier Krieger bezieht, ist Tyris diesmal ganz auf sich allein gestellt. Wieso das? Ethan Einhorn: »Wir haben viele Reaktionen von Spielern bezüglich dieses Features erhalten, und werden es in einem der nächsten Titel sicherlich unterbringen. Dieses Mal konzentrieren wir uns vollständig auf die Entwicklung und Ausarbeitung eines Charakters.« Kein großer Trost, denn das detaillierte Traktat der Amazone wäre durch Hinzufügung bekannter Streiter aus den älteren »Golden Axe«-Titeln sicherlich aufgewertet worden. So bleiben dem Barbaren Axe Battler und dem Zwerg Gilius Thunderhead lediglich Gastauftritte. Fairerweise muss man hinzufügen, dass wir Segas ähnlich gelagertem Fantasy-Action-Highlight »Viking« anfänglich mit ähnlicher Skepsis entgegentraten – dann entpuppte sich das Wikinger-Raubein letztlich als großartiger Axt-und-Beil-Höhepunkt. Auf Nachfrage, mit welchen Mitteln »Golden Axe« dauerhaft motivieren will, bleibt Ethan dennoch vage. »Jeder, der bereits einen Golden-Axe-Teil in der Hand hatte, kennt die beiden anderen Charaktere. Wir werden das berücksichtigen und sicherlich die eine oder andere Überraschung abliefern. Wir können zum jetzigen Zeitpunkt nur so viel sagen: Durchspielen lohnt sich!« Die Action soll durch etliche Höhepunkte an Spannung und Drive gewinnen, spektakuläre Bossgegner-Fights zum Beispiel, auch das eine oder andere Rätselchen. Schlüssel finden, Schalter drücken, solche Kleinigkeiten lockern das Geschehen auf. Im Großen und Ganzen hängt der Fortschritt freilich eher mit der Kampfkunst und dem Kampfsystem zusammen.

DÉJÀ-VU FÜR DIE OHREN

Sehr hörenswert auch die aufgepeppten Variationen der original Soundtracks. »Bei der Entstehung des Originals hatten die 90er-Jahre einen großen Einfluss auf die musikalische Ausarbeitung«, erzählt Ethan Einhorn. Eine qualitative Frischzellenkur soll Nostalgiker nun an die heroisch getünchten Sound-Bits der Urfassung erinnern. Ethan erzählt außerdem, dass die japanische Sega-Zentrale bei der ersten musikalischen Präsentation jauchzend applaudierte. Immer noch vollends traditionsbewusst in das Projekt eingebunden: Makoto Uchida, der damalige Hauptentwickler von »Golden Axe« und »Altered Beast«. Ethan Einhorn führt aus: »Ja, Uchida arbeitet immer noch bei Sega und ist hauptsächlich mit der grafischen Gestaltung von Objekten für die jetzige Version beschäftigt.«

Optisch hat die junge Hauptdarstellerin ihren Körper von Pixel-Präsenz zu Hochglanz-Optik verwandelt, bei der jede Großaufnahme die Eleganz der Bewegung einfängt. Sonnendurchflutete Ruinen und baumlose Graslandschaften bei Sonnenuntergang geben dem mystischen Szenario aus Schwertkampf und Magie eine passende Kulisse. Die zündelnden Zauberkräfte lassen sich im Fortgang des Spiels weiter ausbauen. Aber auch die Schergen erlernen mit höherem Level eine ausgeprägtere Zauberkunde. Mitunter tummeln sich mehr als ein Dutzend Kontrahenten auf den herausfordernden Schlachtfeldern, was die Entwickler bei der Ausbalancierung eines fairen Schwierigkeitsgrades dieser Tage nicht schlafen lässt: »Unser Ziel ist, sowohl dem Anfänger als auch Experten ein herausforderndes Spiel zu ermöglichen. Dazu greifen wir zu bewährten Mitteln wie den einstellbaren Optionen leicht, mittel und schwer. Da sich diese Funktion jedoch noch in der Entwicklung befindet, habe ich einen unverwundbaren God-Modus für die Präsentation eingestellt.« Einhorn scherzt: »Ich möchte mich ja nicht blamieren.«

Nostalgiker frohlocken schon jetzt und lassen sich durch den fehlenden Mehrspieler-Modus die Freude nicht verderben. Die rothaarige Tyris Flare verzückt durch nicht ganz jugendfreie Kampfeinlagen am Joypad. Ab Herbst kann man einer gradlinigen Action-Orgie in sieben umfangreichen Leveln und mit zirka zehn Stunden Spielzeit entgegensehen. Gastauftritte möglicherweise inklusive. **Alexander Olma**

Was Tyris an Brustpanzer fehlt, dass macht sie durch ihre rasende Wut wieder wett…

360 SAGT ...

Geradlinige Action mit sexy Heldin in schöner Fantasy-Umgebung

Hitpotenzial 8.5

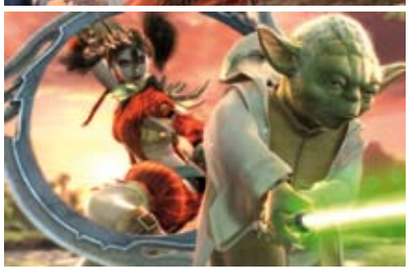
Lohnt sich´s?

- Traumhafte Grafik, unkompliziertes Kampfsystem, 20 Charaktere
- Zu wenig Neuerungen: Es bleibt eben einfach »Soul Calibur«

Erscheint/ Ende Juli 08

SOUL CALIBUR IV

Scharfe Schwerter und heiße Schnitten



Der kleine Jedimeister Yoda geht seinem Kontrahenten gerade mal bis zur Kniescheibe. Mit einigen schnellen Sprüngen gelangt er dennoch in den Infight

AUF EINEN BLICK

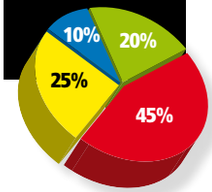
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Namco Bandai
Genre/ Beat'em-Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Flottes Beat'em-Up mit Klingen und Lanzen, starkem Online-Modus und »Critical Finishers«

DAS STECKT DRIN

- Schwerter
- Brüste
- Freischaltbares
- Kombo-Moves



Über der afrikanischen Savanne geht gerade die Sonne unter. In den Flüssen spiegeln sich die letzten Lichtstrahlen. Einige Flusspferde tummeln sich im kühlen Nass. Doch die Idylle trügt: Denn hier tobt ein gnadenloser Kampf ums Überleben. Aber es sind nicht die Löwen, die Jagd auf Antilopen machen. Vielmehr dreschen die germanische Kriegerin Hilde und die Ninja-Kämpferin Taki aufeinander ein. Das gepanzerte Mannsweib Hilde trägt gleich zwei Waffen bei sich – eine Lanze und ein Kurzschwert. Die schwere Ausrüstung macht sie langsam. Als sie mit ihrem Speer zustechen will, weicht die flinke Taki aus und fällt ihr in den Rücken. Behände springt sie ihrer Gegnerin an den Hals und rammt ihr zwei Dolche in den Nacken. Das ist auch für die wackere Hilde zu viel! Sie sackt bewusstlos zusammen – zumindest bis zur nächsten Runde. Denn die Helden und Amazonen aus »Soul Calibur IV« geben nicht auf – sie sägen eifrig am Thron des Genre-Königs »Virtua Fighter 5«.

Wir konnten bei Ubisoft eine relativ weit fortgeschrittene Version von »Soul Calibur IV« ausprobieren. Erster Eindruck: Wirkt grundsätzlich wie seine Vorgänger. Das Beat'em-Up ist schnell zu lernen, aber schwierig zu meistern. So basiert das Kampfsystem noch immer auf drei Knöpfen fürs Schlagen, Blocken und Kicken. Soll der eigene Recke hingegen einen Griff ausführen, muss man seinem Widersacher zunächst dicht auf den Pelz rücken und anschließend zwei Tasten gleichzeitig drücken. Abhängig von der Stellung zum Gegner führt der Haudegen dann einen entsprechenden Wurf, Hebel oder Griff aus. Wer sich näher mit der Steuerung beschäftigt, wird alsbald auf die deutlich komplexeren Kombo-Attacken treffen. Mit diesen schleudern wir unsere Kontrahenten in die Luft und begrüßen sie mit einer ganzen Treffersalve bevor sie wieder auf dem Boden der Tatsachen aufschlagen. Natürlich bleiben die sogenannten »Unblockables« erhalten. Diese Angriffe durchbrechen die Abwehr problemlos, durch das Halten halbwegs raffinierter Tastenkombinationen knackt man so selbst die massivste Doppeldeckung. Jeder der insgesamt 20 Charaktere besitzt ein ganz eigenes Arsenal, selbst bekannte Helden wie Voldo

liveundonline

■ Jede Menge VS.-Modi, auch mit selbst erstellten Kämpfern ■ Weitere Mehrspieler-Modi sind noch nicht angekündigt ■ Umfangreiches Ranglistensystem und selbstverständlich Gamerpoints

TRADITION

Von der Spielhalle zur Xbox 360

Die »Soul Calibur«-Serie hat inzwischen 13 Jahre auf dem Buckel. Ausgangspunkt ist der Spielautomat »Soul Edge«. Das Beat'em-Up hatte bereits viele Fans, ergo erhofft sich Namco 1997 einen ähnlichen Erfolg mit der Automaten-Umsetzung »Soul Blade« für die Playstation. Doch den Sprung in den Spiele-Olymp schafft erst der Nachfolger »Soul Calibur« auf Segas Dreamcast-Konsole. Fans und Kritiker überschlagen sich vor Begeisterung, das japanische Spiele-Fachmagazin Famitsu vergibt die perfekte Wertung: 40/40. Dies schafften in über 20 Jahren Famitsu bisher nur sieben Spiele.

STATUS DER VERSION 90% KOMPLETT

DREI SCHRITTE ZUM SIEG!

So funktionieren die Critical Finishers

Der Kampf beginnt: Auf den Screenshots des Herstellers sind die Kristalle leider nicht zu sehen, aber es gibt sie: Zu Beginn grün, färben sie sich nach einigen Treffern rot. Ein heftiger Schlag genügt und ein Teil der Rüstung geht kaputt.

Sind alle Ausrüstungsgegenstände im Eimer, ist es Zeit für den »Critical Finisher«. Der kann nicht geblockt werden und besiegt den. Widersacher, egal wie viel Energie er noch auf seinem Konto haben mag.

Mit einer gewaltigen Explosion besiegelt dieser letzte Schlag den Kampf; der Gegner versinkt im Reich der Träume. Die Finishing-Moves wirken eher edel als brutal und bilden den stilvollen Abschluss eines langen Kampfes.

überraschen mit neuen Spezialattacken. Sie alle verfügen zudem über zwei Kostüme und eine individuelle Bewaffnung. Der massige Samurai Mitsurugi etwa schwingt die Katana-Klingen, die schnelle Seong Mi-Na hingegen zieht eine lange Lanze vor.

Wie schon bei »Soul Calibur II« geben diesmal auch zwei aus Funk und Fernsehen bekannte Figuren ihr Debüt: Die »Star Wars«-Protagonisten Yoda und Darth Vader lassen die Lichtschwerter surren. Ihre Kampfstile: Dreikäsehoch Yoda reicht seinen Gegnern gerade mal bis zur Kniescheibe. Daher springt er wie ein grüner Flummi durch die Luft und versucht so, in den Nahkampf zu gelangen. Lord Vader geht deutlich langsamer zu Werke – was uns 360-Besitzern aber egal sein kann, weil er seine Macht ohnehin nur auf der Playstation 3 demonstriert. Yoda hingegen turnt exklusiv über die Xbox 360. Beide verfügen über einen sogenannten Macht-Balken unterhalb der bekannten Energieleiste. So nutzen sie die geheimen Kräfte der Sith beziehungsweise Jedi zu ihrem Vorteil. Darth Vader etwa kann seine Opfer mit dem bekannten Würgegriff durch den Ring schleudern. Die Arenen reagieren dabei dynamisch auf das Kampfgeschehen; bei allzu heftigen Landungen der Protagonisten brechen riesige Steine aus den Bodenplatten heraus, einige Teile sind sogar komplett zerstörbar. Bei einem Gefecht auf einem Piratenschiff zerbröselt zum Beispiel die Reling ehe der Gegner den Haien vor das Maul plumpst. So weit, so bekannt. Die interessanteste Neuerung stellen, neben den Online- und Story-Modi, bislang die »Critical Finishers« dar. Hört sich böse, brutal und überhaupt übel nach »Mortal Kombat« an, hat aber eher taktische Gesichtspunkte. Unter der eigenen Energieleiste tauchen drei kleine Edelsteine auf. Diese symbolisieren die Rüstung der Helden auf drei Körperebenen. Sind wir in der Offensive, leuchten die Steinchen grün – keine Gefahr. Gerät man allerdings ins Hintertreffen und kassiert einen schweren Schlag nach dem anderen, färben sich die Kristalle grau-rot. In dieser Phase genügt ein kräftiger Treffer, schon geht ein Teil der Panzerung flöten. Neckischerweise lassen die üppigen Kämpferinnen dabei auch etwas mehr von ihren weiblichen Rundungen erkennen. Verliert man allerdings alle drei Rüstungsgegenstände, ist das Ende ganz nah. Drückt der Gegner jetzt alle drei Tasten gleichzeitig, folgt eine schön in Szene gesetzte »Critical Finisher«-Animation: Der Bildschirm färbt sich schwarz, nur die beiden Krieger sind noch zu sehen. Hildes Bruder Siegfried etwa reißt sein riesiges Schwert Richtung Himmel. Die Klinge beginnt weiß-blau zu leuchten, Blitze zucken. Dann lässt er die Waffe auf seinen Rivalen niedersausen. Eine riesige Explosion bringt den Bildschirm zum Glühen und die Runde ist beendet. Ninja-Kämpferin Taki hingegen beschwört die düsteren Mächte des Orients herauf. Bei ihrem Finishing-Move tauchen urplötzlich mehrere dunkle Ebenbilder ihrer selbst auf und nehmen sich ihres Gegners an – unangenehm.

Doch so herrlich »Soul Calibur IV« aussieht, so effektvoll die »Critical Finishers« sein mögen, so geschmeidig sich das Ganze spielt, so vieles bleibt auch im Dunkeln. Namco verrät nichts über den Story-Modus und kaum etwas über die Xbox-Live-Spielmodi. Lediglich ein Ranglistensystem sowie einige VS.-Kampfvarianten sind bestätigt. Nun denn, lösen wir diese Rätsel eben im Test in der nächsten Ausgabe.

Olaf Bleich

360 SAGT ...

Schnell, brachial und technisch klasse: Der vierte Teil der Serie hat alles, was Fans erwarten

Hitpotenzial 9.0

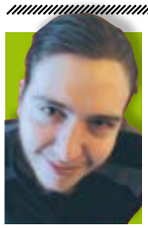
360 – das sind wir

RICHARD LÖWENSTEIN
CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Das Bourne Komplott«, »Race Driver Grid«
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Spiderman: Web of Shadows«

BENJAMIN KRATSCH
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K
GENRES/ Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE/ »Enemy Territory: Quake Wars«, »GTA IV«
FREUT SICH AUF/ »Ghostbusters«, »Far Cry 2«

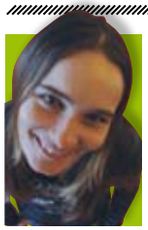


NICHOLAS BURACAS
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Ninja Gaiden 2«, »Metal Gear Solid 4« (PS3)
FREUT SICH AUF/ »Far Cry 2«, »Fallout 3«

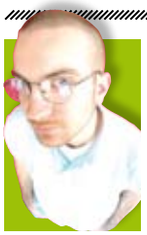
JAN HEINRICH
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Das Bourne Komplott«, »Ninja Gaiden: Dragon Sword« (DS)
FREUT SICH AUF/ »Dead Space«, »Spiderman: Web of Shadows«



ANN-KRISTIN WITTER
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ BlackWidow
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »GTA IV«, »Resident Evil 4« (PS2)
FREUT SICH AUF/ »Prince of Persia«, »Dead Island«



SECKIN ÖZDÜNDAR
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »GTA IV«, »SBK-08«
FREUT SICH AUF/ »Driver 4«, »The Wheelman«

REINHARD FISCHER
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Ikaruga«, »Civilization Revolution«
FREUT SICH AUF/ »Fable 2«, »Gears of War 2«

TOMAS SOUCEK
TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Civilization Revolution«, »GTA IV«
FREUT SICH AUF/ »Spiderman: Web of Shadows«, »The Wheelman«

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 Özdündar, Jan Heinrich, Reinhard Fischer
Ann-Kristin Witter, Alexander Olma

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Rolf Mai, Clarissa Gallistl

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Tomas Soucek, Alice Klink, Jan Kahlert

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

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

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

ANZEIGENLEITUNG
Media & Office Point, Christiane Schober,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 90 , Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-mail: media@360-live.de

Online-Marketing: Christiane Schober,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 92, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, 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, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte

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

Gesamtherstellung:
Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Spider-Man: Web of Shadows
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

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

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

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

Wo finde ich was?

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

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

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

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

CAMPUS INVASION
MTV
MUSIC TELEVISION
2008
SUPPORTED BY:
CONTRA PROMOTION
RADAR
28.06.08
UNI JENA
KAISER CHIEFS
MADSEN
PATRICE
JENNIFER ROSTOCK
NADA SURF
19.07.08 UNI KIEL
SPORTFREUNDE STILLER
MIA.
THE SUBWAYS
K.I.Z.
12.07.08
UNI TÜBINGEN
FETTES BROT
CLUESO
SIMPLE PLAN
3BAND
DONOTS
INFOS UNTER:
WWW.MTV.DE/CAMPUS
TICKETHOTLINE 0180-5004222
0,14 EUR/MIN AUS DEM DEUTSCHEN FESTNETZ, PREISE D. MOBILFUNKNETZE KÖNNEN ABWEICHEN
TEXTSEITE 211
SPONSORED BY:
Vittel
BECK'S
singstar
PLAYSTATION 3

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Na bitte, geht doch: So muss ein moderner Mehrspieler-Shooter aussehen, ohne dass er Einzelkämpfer vergrault

Erscheint/ 26. Juni 08

AUF EINEN BLICK

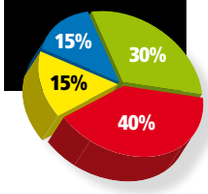
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ D.I.C.E.
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 24
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Einzelspieler-Überraschung und Mehrspielerhit. Das beste »Battlefield« seit langem!

DAS STECKT DRIN

- Flotte Sprüche
- Kernige Sounds
- Mörserfeuer
- Zerstörung



Bei der Berichterstattung zur Beta-Version in der letzten Ausgabe waren wir noch skeptisch: Die Schwächen in der uns damals vorliegenden Version ließen Böses ahnen. Ein Glück jedoch, dass sich das schwedische Entwicklerteam D.I.C.E. scheinbar die Kritik zu Herzen genommen hat. Gut so, denn nun präsentiert sich der neueste Ego-Shooter aus der »Battlefield«-Reihe in Bestform. Bekanntlich bildete bisher ja stets der Online-Mehrspieler-Modus das Fleisch der »Battlefield«-Reihe. Die Formulierung in der Vergangenheitsform nutzen wir mit Absicht, denn »Bad Company« punktet erstmals auch mit richtig Stoff für Einzelspieler. Sicher, »Modern Combat« hat anno 2006 Ähnliches probiert, nur wollte damals eben kein Spaß aufkommen. Das Charakter-Herumgezoome und das Missionsdesign fühlt sich bis heute einfach nicht richtig an. Und das Punktesystem verleiht dem Ganzen eher den Anschein eines Spielhallen-Titels. Nun ist jedoch alles anders. Denn der Einzelspieler-Teil von »Bad Company« sieht nicht nur wie ein waschechtes »Battlefield« aus, sondern spielt sich auch so. Mit all seinen Vor- und Nachteilen.

ABSCHAUM DER ARMEE

Alles dreht sich um die B-Kompanie, bei den Kollegen abfällig »Bad Company« genannt. Die Jungs dort sind nämlich so ziemlich das Letzte, was man in einer gut organisierten Kampftruppe haben möchte. Hitzköpfe und andere Problemfälle, die jede Operation gefährden. Für eines ist der Trupp jedoch prima zu gebrauchen: Als Vorhut und Kanonenfutter. Immer wenn sich Delta Force oder Rangers zu schade sind, muss die B-Kompanie ran. Sergeant Samuel D. Redford, Terrence Sweetwater, Haggard und Preston Marlowe haben jedoch nicht vor, sich für den Staat abknallen zu lassen. Als sich die Aussicht auf den Goldschatz eines berüchtigten Söldners auftut, zieht das Quartett los um ihr eigenes Ding zu drehen. Sehr zum Missfallen der Vorgesetzten. Unerlaubte Grenzübertritte, übertriebene Zerstörung. Die Jungs müssen sich vorm Militärgericht in Acht nehmen. So sieht es zumindest am Anfang aus. Oder hat ihr Handeln doch einen Nutzen für die Vereinigten Staaten?

Das ist also der Ausgangspunkt für die Solokampagne. Der Spieler schlüpft dabei in die Haut von Preston. Dem fällt die undankbare Rolle des »Neuen« zu. Zunächst ist auch alles so, wie man es aus vergleichbaren Spielen gewohnt ist. Ein paar Sprüche hier, ein paar dort, dann wird die Truppe schon auf einen Transporter verfrachtet, der quer durchs Feldlager in einem fiktiven Ostblock-Staat fährt. Soldaten gehen ihren Tätigkeiten nach, Artillerie feuert auf weit entfernte Ziele. Als wir uns der Frontlinie nähern kracht es und wir werden vom LKW geschleudert. Die russischen Belagerungstruppen haben natürlich ebenfalls Artilleriestellungen. Ab hier übernimmt der Spieler komplett die Kontrolle über Preston und wird

Es gibt nichts Schöneres als eine Panzerfahrt. Immerhin ist man da vor normalem Gewehrfeuer geschützt. Im Gefecht gegen andere Panzer sollte man sich aber vorsehen

Lohnt sich´s?

- Genialer Live-Modus, spannende Kampagne mit ordentlich schwarzem Humor
- Kleinere technische Mängel, inkonsequentes Wiederbelebungssystem, kein Koop-Modus, Einzelspieler-Kampagne umfasst nur etwa sechs Stunden

Wer bei so einer Handgranate mal keine gute Laune bekommt. Okay, Feinden vergeht das Grinsen wohl relativ schnell

Haggard mit seinem liebsten Spielzeug: Dem Raketenwerfer. Von feindlicher Deckung bleibt da nicht viel übrig

Alles Gute kommt von oben, mitunter auch Laser gesteuerte Bomben! Per rechtem Analogstick hat man immer die Kontrolle über den Flugkörper

zunächst mit den Feinheiten der Steuerung bekannt gemacht.

ARMEE-ALLTAG

Die sind genretypisch schnell erlernt und dann geht es auch schon los. Unser Vierertrupp soll die entsprechenden Artilleriegeschütze auf den umliegenden Hügeln zerstören. Schnell springen wir also in einen herumstehenden Humvee und düsen los. Solche Fahrzeuge nehmen wir mit Dank entgegen, denn die einzelnen Levels spielen sich auf ziemlich weitläufigen Arealen ab. Hat fast etwas von einem »GTA« im Krisengebiet. In der ersten Mission fühlt man sich jedoch wie in den meisten Kriegs-Shootern. Erst ab der zweiten Mission bekommt der Spieler deutlich mehr Freiheiten zugesprochen. Sicher, die eigentlichen Ziele sind ebenfalls ähnlich, das liegt aber einfach am Setting. Sprich: Mal hier ein Munitionslager sprengen, mal dort Stellungen einnehmen und dabei massig böse Buben über den Jordan schicken. Was »Bad Company« von der Genre-Konkurrenz abhebt ist vor allem der Humor. Geht es in »Call of Duty« und Konsorten durchgehend ernst zu, sorgen die lockeren Sprüche der Soldaten hier immer wieder für Schmunzeln. Wenn zum Beispiel Haggard und Sweetwater auf dem Sarge rumhacken, der eigentlich nur noch ein paar Schritte vom Ruhestand entfernt ist. Aber auch die eine oder andere skurrile Situation fühlt sich frisch an. Wenn auf einem Golfplatz mal kein Eagle geschlagen, sondern stattdessen mit Panzern scharf geschossen wird, wirkt das wie in einem abgedrehten Film. Wenn der Viertertrupp im Golf-Wägelchen übers Grün brettert, ist das einfach spaßig. Da capo!

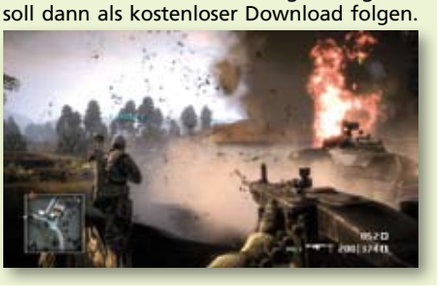
ZERSTÖRUNG WOHIN DAS AUGE BLICKT

Auch in Sachen zerstörbare Umgebungen sind die Schweden der Konkurrenz eine Nase weit voraus. Sicher, komplett zerstörbar sind die wenigsten Bauwerke. Allerdings fällt das in der Hitze des Gefechts kaum auf. Zudem erfreut es einfach diebisch, wenn man Feinden mit einer gezielten Granate die Deckung raubt. »

CONQUEST

Der Modus den jeder will

Schön, dass die Jungs von D.I.C.E. auf ihre Fans hören. Erinnern wir uns: Mitte März, Betaphase für den neuesten Spross der »Battlefield«-Familie. Aber dann der Schock. Bestimmte Waffen lassen sich nur per Xbox Live Marktplatz gegen Bezahlung freischalten, außerdem keine Spur vom beliebten »Conquest«-Modus. Nach dem Aufschrei in diversen Foren wurde das Bezahl-Modell fallen gelassen. Und sogar der »Conquest«-Modus ist bald wieder mit an Bord. Weil das neue »Battlefield« ab Werk eher auf den neuen »Goldrausch«-Modus ausgelegt ist, machen sich die Entwickler erst in diesen Wochen an die Fertigstellung von »Conquest«. Der soll dann als kostenloser Download folgen. Falls das nicht der Fall sein sollte? Wir bereiten vorsorglich schon mal den Schweden-Trunk vor...



Mehr auf www.360-live.de
- Mehr Bilder
- Kommentiertes Video
- User-Voting

FEUERKRAFT
Nicht immer ist die B-Kompanie auf sich allein gestellt. Gelegentlich sind auch KI-gesteuerte Fahrzeuge zur Unterstützung dabei. Toller ist es natürlich, wenn man selbst am Steuer sitzt.

HELFENDE HAND
Die drei Kameraden Redford, Haggard und Sweetwater leisten wertvolle Unterstützung gegen die Feindesmassen. Sie reagieren komplett selbstständig, mit Befehlen muss man sich nicht herumärgern.

ALLES IM BLICK
Minikarten sind praktisch. Egal ob Freund oder Feind, Ziel oder Level-Grenze, man hat alles im Blick. Logischerweise ist der Ausschnitt nur ein winziger Teil der riesigen Kampfgebiete.

UNGEKÜRZT AB 16

Ein Ego-Shooter mit kriegerischem Setting, der die blaue 16er-Kennzeichnung der USK trägt – das kann ja nur gekürzt sein? Falsch. Wie schon bei bisherigen Episoden der Reihe kommt das Geschehen auch im US-Original komplett ohne Blut aus. Ausschlaggebend für die erstaunliche Freigabe ist sicherlich die humorvolle Herangehensweise. Also keine Panik, man kann getrost zur deutschen Version greifen. Zumal die sehr kompetent eingedeutscht ist.

» Selbst wenn es sich dabei um eine Wand handelt. Das wird besonders lustig, wenn man in der zweiten Mission Zugriff auf Mörser-Attacken hat. Schade nur, dass dieses Feature stellenweise inkonsequent eingesetzt wird. Während also irgendwelche Wohnhäuser schnell in ihre Einzelteile zerlegt werden können, bleibt so manche Struktur vollkommen unbeeindruckt, selbst wenn die stärkste Rakete angeflogen kommt.

Und wenn wir schon meckern: Im Mehrspieler-Modus sind Wiederbelebungen ja eine feine Sache, aber im Einzelspieler-Modus? In den Missionen gibt es immer wieder Checkpoints, an denen der Spieler nach dem Ableben wieder aufersteht. Allerdings bleibt der bis dahin erreichte Status in der Umwelt erhalten, es wird kein alter Spielstand geladen. Tote Gegner sind und bleiben also tot. Das verleitet dazu, gelegentlich immer wieder in eine bestimmte Stelle blind reinzustürmen, bis der Widerstand komplett dezimiert ist – tut ja nicht weiter weh. Ärgerlich wird's, wenn zwischen Checkpoint und Ziel eine längere Autofahrt liegt. An einigen Stellen tauchen nämlich Fahrzeuge nach dem Ableben nicht wieder auf; in dem Fall muss die Truppe die Beine in die Hand nehmen und den ganzen Weg zu Fuß zurücklegen. An anderen Checkpoints wiederum wird komplett neu geladen. Das wirkt insgesamt schon irgendwie inkonsequent. Dem Spielfluss schadet das trotzdem nicht allzu sehr, deshalb Schwamm drüber.

DIE AUSRÜSTUNG MACHT'S

Glücklicherweise ist die B-Kompanie mit allerlei Hilfsmitteln ausgestattet. Unter anderem einer handlichen Adrenalin-Spritze. Die füllt verlorene Lebensenergie wieder auf. Das »ein-paar-Sekunden-in-Deckung-bleiben-und-voll-geheilt-sein« anderer Shooter gibt's hier also nicht. Neben der Injektion stehen natürlich allerhand Werkzeuge der Zerstörung bereit. Das beginnt bei einem Waffenarsenal, das bekannte Knarren wie das M16 oder das M8 zu bieten hat. Praktischerweise direkt mit passendem Granatwerfer. Lasergelenkte Luftschläge und Mörser-Angriffe runden das Ganze ab. Hinzu kommt ein Fuhrpark, der vom Humvee über schwere Panzer bis hin zum Kampfhelikopter reicht. Die steuern sich allesamt recht präzise und bleiben dank der zerstörbaren Umgebung deutlich seltener an Hindernissen hängen. Gelegentlich passiert das zwar immer noch, aber nicht ansatzweise so oft wie in »Modern Combat«. Nettes Detail am Rande: Sämtliche Fahrzeuge bieten eine optionale Cockpit-Ansicht.

Ähnlich wie bei »Frontlines« ist die Kampagne die ideale Möglichkeit, sich mit den diversen Hilfsmitteln und Fahrzeugen vertraut zu machen, bevor man sich auf die Online-Schlachtfelder wagt. Schade nur, dass auch hier komplett auf einen Koop-Modus verzichtet wird. Mit so einer durchgeknallten Truppe hätte sich der doch geradezu aufgedrängt. Vielleicht klappt das ja beim nächsten »Battlefield«.

ONLINEWELTEN

Den wahren Kern von »Bad Company«, das behaupten wir jetzt mal ganz dreist, bildet aber nach wie vor der Online-Modus. Seit der Beta-Version vom März ist hier noch einiges an Feintuning eingeflossen. Und ja, wir geben es zu, inzwischen gefällt uns der neue »Goldrausch«-Modus richtig gut. Wer ihn noch nicht kennt: Prinzipiell handelt es sich dabei um einen erweiterten »Angriff und Verteidigungs«-Modus. Ein Team muss versuchen, eine Goldkiste des Verteidigerteams per Sprengladung oder mit wüster Waffengewalt zu zerstören. Gelingt das, verschiebt sich die Frontlinie und der Angriff setzt sich auf weitere Gold-Depots fort. Aufgrund der schieren Größe der insgesamt acht Karten kommt dabei sofort gewohntes »Battlefield«-Feeling auf. Auch

liveundonline

■ Acht riesige Karten, weitere folgen hoffentlich als Download ■ 1 - 24 Spieler dürfen sich im neuen »Goldrausch«-Modus austoben, später folgt der beliebte »Conquest«-Modus als kostenloser Download ■ 50 Erfolge, darunter Spaßiges wie »Abrissmeister« für das Zerstören von Wänden

BLECHBÜCHSEN BESCHÜTZEN

Niemand bleibt zurück!

Im Laufe des zweiten Einsatzes soll die B-Kompanie einen Panzertrupp beschützen. Zudem sollte man aufpassen, selbst nicht ins Gras zu beißen. Ist nämlich eine der seltenen Gelegenheiten, wo der letzte Spielstand nach dem Ableben geladen werden muss.

Weil die Jungs schon lange genug zu Fuß unterwegs waren, ist es angenehm, dass man es sich auch in den Stahlbiestern gemütlich machen kann. Leider nur am Maschinengewehr und nicht am dicken Geschütz.

Egal, besser als nichts! Immerhin kann man mit dem Maschinengewehr ordentlich durch die Gegner mähen. Ist auch dringend nötig! Ein Glück, dass die Missionsbeschreibung etwas flunkert: Ein Panzer kann kaputt gehen, erst wenn der zweite in Flammen aufgeht wird's kritisch.

wenn man sich stellenweise im Verteidigerteam im Vorteil fühlt. Stimmt das Zusammenspiel jedoch bei den Angreifern, ist alles in Ordnung. Dennoch fühlte sich der traditionelle »Conquest«-Modus in dieser Hinsicht deutlich ausbalancierter an. Inzwischen ist bestätigt, dass dieser per kostenlosen Download nachgereicht wird. Wir hoffen jedoch, dass er den alten Teilen gerecht wird. Schließlich sind sämtliche Karten mit dem »Goldrausch« im Sinn entwickelt worden. Ein Update wird zu gegebener Zeit in unserem Community-Teil zu finden sein. Ansonsten bleibt an der Mehrspielerfront grundsätzlich alles beim Alten. Noch immer passen bis zu 24 Spieler in ein Match und dürfen sich für eine von fünf Klassen entscheiden.

TECHNIKWUNDER

Egal ob Kampagne oder Mehrspieler-Modus, eines haben beide gemeinsam: Eine richtig scharfe technische Umsetzung. Die Details an Fahrzeugen und Hauptfiguren sind verblüffend. Selbst die Kette eines Panzers verhält sich beim Überfahren eines Hindernisses entsprechend, von Modelnummern und sonstigen Gravuren mal ganz abgesehen. Auch die Umgebungsgrafiken überzeugen auf voller Linie. Vor allem die Weitsicht ist an vielen Stellen beeindruckend. Interessant auch, wie sich die Atmosphäre in jeder der sieben Missionen im Verlauf auch mal ändern kann. Nicht selten beginnt ein Einsatz im Morgengrauen, während im späteren Verlauf dann die Sonne scheint und herrlich blauer Himmel zu sehen ist. Ein ebenso schöner wie seltener Anblick in modernen Ego-Shootern…

Zudem ist genügend Abwechslung geboten. Im Verlauf des Spiels verschlägt es die Truppe auch in den Mittleren Osten. In Sachen Zerstörung ist das Geschehen ebenfalls gelungen. Wenn einzelne Ziegel durch die Luft fliegen oder Bäume bei schwerem Beschuss umknicken kommt einfach Atmosphäre auf. Ganz ohne Fehler ist das Ganze jedoch auch nicht. Speziell der immer wieder auftretende, teilweise heftige Zeilenversatz schmälert den Optikgenuss. Immerhin läuft das Geschehen mit ruckelfreien 30 Bildern pro Sekunde. Mit den ziemlich langen Ladezeiten hat man sich ebenfalls schnell arrangiert. Das liegt vor allem daran, dass eine Mission schon mal mehr als eine Stunde dauern kann – und zumindest in dieser Zeit wird kein einziges Mal nachgeladen. Auch beim Sound wird geklotzt statt gekleckert. Die Waffen klingen richtig satt und kräftig, was Besitzer von Surround-Anlagen bestimmt freuen wird. Auch die deutschen Sprecher sind passend gewählt, die Übersetzung gelungen. Selbst die meisten doofen Sprüche und Witze haben es intakt in die deutsche Sprache geschafft ohne plump zu wirken. Bravo!

GOLDKISTE

Und genau das ist es, was »Bad Company« besonders macht. Sicher, der eine oder andere mag die lockere Art als Kriegsverherrlichung sehen – oder hätte vielleicht eine etwas rauere Gangart begrüßt. Doch wir begrüßen den humorvollen Ansatz, schließlich kommt der speziell im Ego-Shooter-Genre bisher deutlich zu kurz. Zumal wenn wie hier die Action stimmt. In Verbindung mit der genialen Technik und dem tollen Mehrspieler-Modus ist »Bad Company« das beste »Battlefield« seit langem.

Nicholas Buracas

Battlefield: Bad Company

GRAFIK/ Ein weiterer Schritt Richtung Photorealismus. Schade nur: Zeilenversatz! **9**

SOUND/ Rummst an allen Ecken und Enden, endlich mal brauchbare Sprecher **9**

STEUERUNG/ Shooter-Fans finden sich schnell zurecht, selbst in den Fahrzeugen **8**

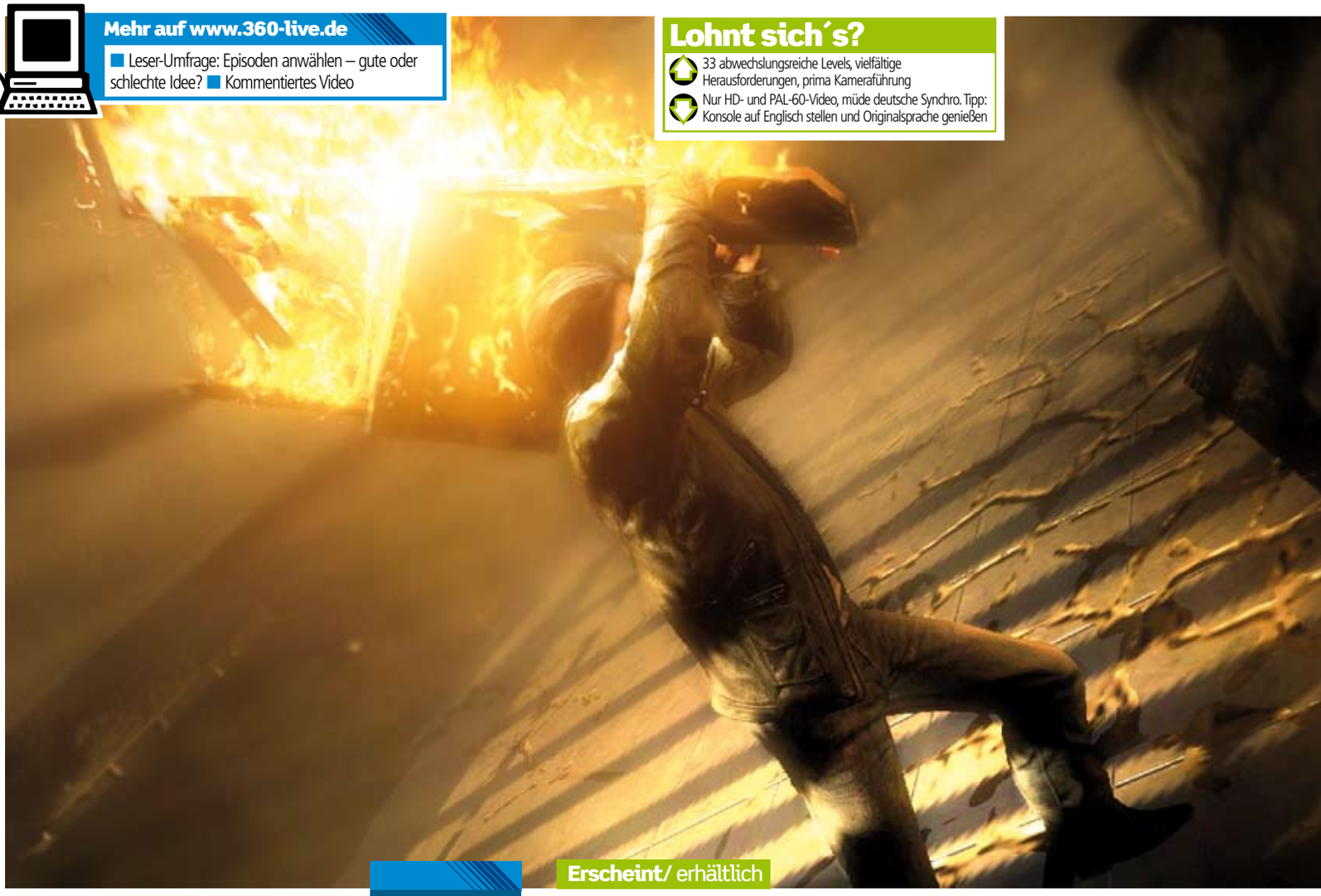
Endlich mal ein »Battlefield«, das jeden begeistert. Auch Einzelkämpfer. Klasse! **8.8** aus 10

Mehr auf www.360-live.de

■ Leser-Umfrage: Episoden anwählen – gute oder schlechte Idee? ■ Kommentiertes Video

Lohnt sich´s?

- 33 abwechslungsreiche Levels, vielfältige Herausforderungen, prima Kameraführung
- Nur HD- und PAL-60-Video, müde deutsche Synchro. Tipp: Konsole auf Englisch stellen und Originalsprache genießen



Die sogenannte »Narbe« bricht Manhattan entzwei: Edward Carnby bekämpft die Bedrohung vor allem mit Feuer

Erscheint/ erhältlich

ALONE IN THE DARK

Wo hab ich denn mein Feuerzeug?

Da ist es also, das fünfte »Alone in the Dark«, das erste für Xbox 360. Geisterjäger Edward Carnby steht das Wasser bis zum Hals: Als er recht unsanft in einem schäbigen Hotelzimmer geweckt wird, stehen die Schurken schon Schlange, wollen ihn in eine bessere Welt befördern. Mit heftigen Stößen wird der Held aus dem Zimmer dirigiert, die verschwommene Sicht lässt sich nur mit wiederholtem Druck auf den rechten Analog-Stick klären – und der Spieler ist in der Ego-Perspektive mittendrin. Auf dem Weg zum Dach passiert es: Ein schemenhaftes Monster bricht durch die Wand und reißt Edwards Bewacher in den Tod. Man ist nun »Alone in the Dark«, allein in der Dunkelheit. Vieles ist zunächst unklar. Wer sind die bösen Buben, was haben diese Teufel vor? Kleine Kamerafahrten erzählen im Verlauf von rund zehn Stunden Spieldauer die Geschichte. Jedenfalls sollten sie das; tatsächlich wirken die Figuren markant, aber die Erzählung selbst hinterlässt einen verzettelten Eindruck. Man muss schon genau aufpassen, um zu erfassen, welche Kräfte hier die ganze Stadt zerreißen…

Aber egal: Jedenfalls lässt H.P. Lovecraft grüßen, und bevor man sich mit Luzifers Horden anlegt, will ein Weg aus einem brennenden Hotel irgendwo in New York City gefunden werden. Man hangelt sich über Vorsprünge, weicht fallenden Trümmern aus, überspringt brennende Abgründe. Das skriptgesteuerte Gameplay wird hier und da von kleinen Rätseln unterbrochen. Dann gilt es, Türen aufzubrechen oder mit dem Feuerlöscher Brände zu löschen und Eingeschlossene zu befreien. Hier zeigen sich die Stärken der »Havok«-Physikengine: Die Flammen lodern herrlich, breiten sich aus – sieht ziemlich echt aus! Man darf auch Stühle in die Flammen halten und damit dunkle Räume

> „Auf Wunsch katapultiert einen das Spiel nach vorn in der Handlung"

AUF EINEN BLICK

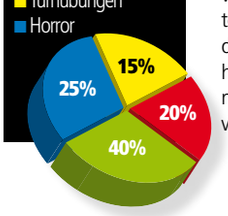
Publisher/ Atari
Hersteller/ Eden Games
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ keine Jugendfreigabe

KURZ & KNAPP

Kein Horror-Schocker, eher eine durch Mythologie und Fantasy geprägte Kampf-Rätselei

DAS STECKT DRIN

- Überlebenskampf
- Rätselraten
- Turnübungen
- Horror



liveundonline

■ 49 teils absurde Erfolge wie das erfolgreiche Kombinieren oder das Verbrennen von Monstereiern summieren sich zu 1.000 Gamerpoints ■ Atari will im Lauf des Jahres weitere Episoden zum Download nachreichen ■ Keinerlei Mehrspieler-Modus

DAS INVENTAR

Erste Hilfe für Geisterjäger

Als Geisterjäger ist Edward Carnby hart im nehmen. Selbst eine Explosion in nächster Nähe reißt ihn nur kurz von den Beinen. Kleinere Wunden kann der Held selbst heilen, dazu muss man nur einen der vier Plätze im Mantel – de fakto ein Inventory – mit einem Erste-Hilfe-Spray belegen. Ein Druck auf das D-Pad und Edward sprüht sich die Heilsalbe über die Wunden. Eigentlich eine nette Idee, auf diese Weise etwas Spieltiefe reinbringen und gelegentlich Panikgefühle hervorrufen zu wollen. Blöd halt, dass Herr Zombie und Frau Fledermaus heiter weiter angreifen, während man in der Jacke fummelt. Freunde unkomplizierter Action werden die Steuerung etappenweise verfluchen.

DER SPRUNG ÜBER DEN ABGRUND

Barrikadenräumen in drei Schritten

Die Straße zum nächsten Abschnitt wird nicht nur von zwei üblen Untoten bewacht, sondern auch von alten Autowracks, die erst von der Straße müssen. Die Zombies knüppelt man am besten mit einem der Werkzeuge nieder, danach kann man sie mit Benzin übergießen oder per Spraydosen-Flammenwerfer abfackeln.

Die Gasflasche ist noch voll und kann nun neben den Boliden platziert werden. Eine brennende Benzinspur hat aber wenig Sinn, es hilft nur ein beherzter Schuss aus der Pistole. Je nachdem, wo man die Gasflasche positioniert hat, fliegen die Hindernisse in alle Richtungen.

Nun darf man sich eines der wenigen Autos schnappen und in Zeitlupe einen Sprung über den Abgrund versuchen. Wer zu kurz landet, muss den ganzen Level wiederholen, aber mittlerweile sollte ja klar sein, wie's geht!

ausleuchten; und später Zombies ins Feuer schleppen, damit die sich endgültig verabschieden. Es folgt eine rasante Verfolgungsjagd im Taxi. Hier explodieren um einen herum Autos und Hochhäuser stürzen mit Getöse ein. Sieht nett aus, aber der knackige Schwierigkeitsgrad hat's in sich – außer man wählt die Abkürzung über das Hauptmenü. Denn dort lassen sich fast alle Akte direkt anwählen, nur die letzten drei nicht.

Richtig gelesen: Wer eine Herausforderung überspringen will, den katapultiert das Spiel auf Wunsch nach vorne in der Handlung. Kurzzeit-Zocker mögen daran ihre Freude haben, kampferprobte Spieler werden die Option schon deshalb ignorieren, weil nach so einem Sprung nur Pistole, Taschenlampe und Feuerzeug zur Verfügung stehen. Klebebänder, Verbandzeug, Erste-Hilfe-Sprays und ähnliches muss man sich mühsam suchen – das nervt etwas. Cool sind die Kombinationsmöglichkeiten, die man von MacGyver kennt: In Alkohol getränkte Patronen fliegen als Feuerkugeln durch die Gegend und wer einen Leuchtstab mit Klebeband umwickelt, darf ihn an Wände festkleben. Mit den so gebastelten Waffen hat man gegen die Untoten, Killerfledermäuse oder den vereinzelten Boss-Gegner gute Chancen. Außerdem ergeben sich je nach Situation daraus verschiedene Lösungsansätze. Doch die Knobeleinlagen nebst Lösung wiederholen sich rasch, Langeweile verdrängt den Ratespaß. Ein zweiter Knackpunkt ist die Handhabung. Springen, rennen, hangeln, klettern, werfen, schlagen, schießen, sammeln, im Inventar wühlen; das Überleben wird zur Schwerstarbeit.

Die Beschallung – bulgarische Trauergesänge und sakrale Klänge – ist redlich um Atmosphäre bemüht, doch die deutschen Dialoge in den Zwischensequenzen wirken unmotiviert. Besser macht's die englische Version, die auf der DVD ebenfalls untergebracht ist. Durchwachsen gibt sich auch die Grafik. Wunderschönen Kulissen und Effekten stehen Artefakte wie von gestern gegenüber: Das Plastik-Haar des Helden zum Beispiel. Und dann hätten wir uns vor allem mehr Horror erwartet. Angst, Aufreger oder Schrecksekunden sind seltene Begleiter, das Game fließt etwas zu brav und bieder dahin. Und dann die Sache mit der freien Wahl der Kapitel: Wozu sich anstrengen, wenn das Spiel so oder so weitergeht? Diese Frage muss jeder für sich selbst beantworten.

Ist das neue »Alone in the Dark« ein Reinfall? Nein. Eine Enttäuschung? Ja. Man wird gepackt und will wissen, wie es mit Edward weitergeht, welche Kräfte in Manhattan wirken und weshalb. Aber irgendwie ist da immer der Wunsch, das Ganze möge sich aufregender, abenteuerlicher und handlicher anfühlen. Das Gesamtgefüge wirkt unentschlossen, will einen einerseits mit simplen Rätseln und anfangs geradlinigem, später zunehmend weitläufigerem Spielaufbau anfixen, ärgert einen andererseits mit einer über die Maßen komplizierten Steuerung. Man muss sich halt in Toleranz üben und gelegentlich durchbeißen, um die zweifellos vorhandenen Qualitäten kennen und schätzen zu lernen.

Reinhard Fischer

Alone in the Dark

GRAFIK/ Teils sehr schön, aber Zeilenversatz und doofe Kameraführung **7**

SOUND/ Atmosphärische Musik, unmotivierte deutsche Sprachausgabe **7**

STEUERUNG/ Umständlich, nur teils konfigurierbar, braucht Einarbeitung **6**

Anspruchsvolles Gruselabenteuer, dem man aber diverse Mängel nachsehen muss **7.5** aus 10

DAS BOURNE KOMPLOTT

Dass dieses Game so kicken würde, wer hätte das gedacht!

AUF EINEN BLICK

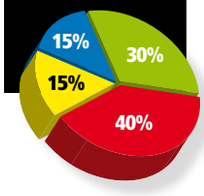
Publisher/ Vivendi/Sierra
Hersteller/ High Moon Studios
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Richtig erwachsen und schnell inszenierter Agententhriller, basierend auf Büchern und Filmen

DAS STECKT DRIN

- Deckung
- Zweikampf
- Schießereien
- Takedowns



Dieses Game als Filmumsetzung zu bezeichnen, das wäre unfair. Zumal wenn damit die für das Genre üblichen Vorurteile verbunden sind. Denn das »Bourne Protokoll« ist alles andere als stupide Draufhau-Billig-Action und eine Filmumsetzung ist's eigentlich auch nicht. Das Spiel übernimmt zwar Figuren und Teile der Handlung aus dem ersten der drei »Bourne«-Streifen, verzichtet aber auf Hauptdarsteller Matt Damon. Die neue Figur des Jason Bourne ist eine Eigenkreation des Entwicklers High Moon. Kaum zu glauben, wie schnell man mit diesem neuen Bourne verwächst. Innerhalb weniger Minuten fühlt es sich an als hätte es nie einen anderen gegeben. Das mag auch mit der Story zusammenhängen. Ähnlich wie die Filme und die allem zugrunde liegenden Spionagethriller des 2001 verstorbenen US-Autors Robert Ludlum, berichtet das Spiel nur bruchstückhaft vom Schicksal Bournes. Die Kamerafahrt zu Beginn zeigt lediglich einen Menschen, der halbtot im Meer vor Marseille treibt. Dass es sich dabei um Jason Bourne handelt; dass Bourne von der CIA zum Profikiller ausgebildet wurde; dass ihm etwas Dramatisches zugestoßen ist; dass er dabei sein Gedächtnis verloren hat; was seine wahre Identität ist, all das entschlüsselt sich im Spielverlauf. Man lernt Bourne neu kennen als einen Killer, der schnell und leise tötet, voller Kraft und Klugheit. Unauffällig, effektiv, verletzlich.

TREADSTONE

Und tatsächlich entfaltet sich der Stoff im Spielverlauf. Dialogszenen und Kamerafahrten bilden nicht gerade einen zentralen Schwerpunkt; man könnte sicherlich mehr Charakter, mehr Handlung, mehr Tiefe und mehr Vielschichtigkeit erwarten. Warum und weshalb böse Buben eliminiert werden sollen, das wird in aller Regel nur oberflächlich erklärt. Meistens treibt einen die Stimme aus dem Funkgerät von A nach B und weiter nach C, ohne schlüssig zu erklären, warum und weshalb. Doch irgendwo entspricht das dem Charakter Jason Bourne, der tatsächlich als willenlose Killermaschine im Auftrag des US-Geheimdienst-Projekts »Treadstone« rund um die Welt reist und Menschen eliminiert. Jedenfalls sollte er das.

Das Spiel verdrillt Szenen aus der Gegenwart mit Rückblenden, in denen Jason Bourne der CIA treue Dienste leistet. Stationen sind unter anderem Marseille, Zürich und Wilna in Litauen. In kurzen Verschnaufpausen mit Videos und Kamerafahrten erläutert das Spiel Aufgaben, zeigt Gefahren und erklärt, mit wem es Jason zu tun bekommt. Da fallen Namen wie Diwandelen oder Wombosi: Terroristen, Waffenhändler und Schurken aus aller Welt, denen Bourne die Lichter ausbläst. Es beginnt harmlos mit einem Spaziergang durch das nächtliche Marseille. Doch bald kommt es zu ersten Übergriffen. Bourne wird attackiert, er kommt einem Komplott gegen sich auf die Spur. Weitere Stationen sind unter

Erscheint/ 27. Juni 08

Mehr auf www.360-live.de
Mehr Bilder ■ User-Voting ■ Kommentiertes Video

Ein Erfolg dafür, dass man die Umgebung auseinander nimmt? Immer gern!

Lohnt sich´s?

- Sehenswerte Grafik, mitreißendes Tempo, überzeugendes Kampfsystem
- Fade 15-minütige Fluchtfahrt im Mini Cooper, Kulissen wirken stellenweise etwas leblos

Die Action flutscht sobald man einige Handgriffe instinktiv einsetzt. Der schnelle Wechsel zwischen linker und rechter Schulterkamera…

… per Klick auf den rechten Stick ist nützlich, um die optimale Kamera- bzw. Schussposition zu finden, gerade aus der Deckung heraus

Die erzählerischen Momente sind etwas schwach ausgeprägt, die Videos unharmonisch eingebunden. Schade, das wäre besser gegangen

anderem die US-Botschaft in Zürich. Hier wird die aus dem Film bekannte Fluchtszene nachgestellt, aber umfassender und detaillierter als auf der Leinwand. Bourne rennt durch die Korridore, verschanzt sich hinter Aktenschränken, weicht Projektilen aus, schleudert seinen Körper unter fallenden Rollgittern durch, bahnt sich durch das Treppenhaus einen Weg aufs Dach.

Vermummte Gestalten, Soldaten, Leibwächter stellen sich in überschaubaren Mengen der Konfrontation. Meistens stehen ein oder zwei, höchstens vier oder fünf Gegner zwischen Bourne und dem nächsten Etappenziel. Nach der Sturm-und-Drang-Methode Feuerknöpfe beackern und vorwärts sprinten, das funktioniert dabei selten. Die Situation sichten, analysieren, dann die richtige Angriffs- bzw. Verteidigungsmethode wählen, sich einen Gegner nach dem anderen vornehmen, das bringt einen eher weiter. Und weil die bösen Buben ständig neue Angriffsmuster aus dem Hut zaubern, muss man sich immer wieder Gedanken machen: wie den Scharfschützen das Visier polieren, wie dem Radpanzer seine brandgefährlichen Attacken mit der Zwillings-Kanone austreiben?

Vorwärts treibt auch die Tatsache, dass einem mit der Zeit mehr und mehr Feinheiten das Überleben erleichtern. Da verschanzt sich ein Bursche hinter einem Auto, hechtet von Deckung zu Deckung – was tun? Na, den Tankdeckel unter Beschuss nehmen, zusehen wie das Benzin tropft und die ganze Chose explodiert.

Hardcore-Gamer mögen es dem Spiel ankreiden, dass aufgrund der Choreographie vieles automatisch abläuft; dass man nicht immer alles unter Kontrolle hat. Ganz sicher ist es auch unrealistisch, dass Bourne mitten in einem Feuergefecht einen Gegner in ein Handgemenge verwickeln und die Schlägerei nahezu unverletzt überstehen kann, während um die Szene herum drapierte Gegner nicht eingreifen. In der Praxis fallen all diese Dinge aber kaum auf. Denn das Nicht-Eingreifen hängt offensichtlich nicht mit mangelhafter KI zusammen, sondern ist gewollt, damit man »

HART...

... aber herzlich

Wirklich gute Actionfilme sind daran zu erkennen, dass die Aktionen des Helden für den Betrachter nachvollziehbar sind. In Videospielen ist's genauso. Niemand mag gewinnen, weil's der Zufall so will. Beim »Bourne Komplott« führen Können, Timing und Reaktion zum Sieg. Man verbessert Stunde um Stunde seine Fähigkeiten, lernt die Schwächen der Gegner kennen, verinnerlicht die stellenweise gewöhnungsbedürftige Steuerung und passt Taktiken an. Sich verbergen, von Deckung zu Deckung huschen, Gegner gezielt aufs Korn nehmen, das entwickelt sich mit der Zeit zu einer prickelnden Angelegenheit. Die Action wirkt authentisch, weil die bösen Buben nachvollziehbar und realistisch attackieren. Und weil die Kämpfe dramatisch enden: Zum Beispiel mit des Gegners Kopf in der Neonreklame oder seinem Sturz über das Geländer. Dass die USK die heftigen Takedown-Moves genauso wenig beanstandet wie die besonders wirksamen Kopfschüsse, die an Ort und Stelle bleibenden Leichen oder das reichlich – im US-Original nur minimal mehr – spritzende Blut, ist bemerkenswert. Und wohl der Tatsache geschuldet, dass Bourne Passanten nichts antun kann. Sobald Bourne einen Unschuldigen im Visier hat, verändert sich das Fadenkreuz zu einer Art Verbotsschild und der Abzug verweigert seine Funktion. Kürzungen, mit denen man gut leben kann. Umso mehr, als die deutsche Version kompetent synchronisiert ist.

FAUST ODER FEIGLING?
Seltsam, dass man während eines Zweikampfes – ist er erst im Gange – weder flüchten noch die Sache per Feuergefecht zu Ende bringen kann. Ein Faustkampf wird mit den Fäusten entschieden – basta! – da gibt es keine Handlungsfreiheit.

SPLITTER-GRUPPE
Die Unreal Engine 3 zerlegt Kulissen mal wieder recht fachgerecht. Wenn Bournes Uzi Kisten, Bücher und Regale Stück für Stück zu Kleinholz macht, wenn es Splitter und Papierfetzen regnet, der Gegner sich verzweifelt nach links hechtet und den Streckschuss abbekommt – das kickt!

KÖRPER-DECKUNG
Die Munitionsvorräte sind erschöpft? Dann am besten einen Sprint zum nächsten Gegner starten, ihm die Faust ins Gesicht rammen, ihn als Deckung vor sich halten und im Quicktime-Event dafür sorgen, dass sein Partner ihm Kugeln in den Leib jagt – während man sich selbst per Hechtrolle aus der Gefahrenzone bringt und die Munition abgreift.

INSTINKT

Agent mit Thermal-Augen

Ein Superheld ist Jason Bourne zwar nicht, dennoch verfügt er als kampferprobter Agent über scharfe Augen und Ohren; im Spiel wird daraus der sogenannte »Bourne Instinkt«. Auf des Spielers Kommando setzt dieser siebte Sinn ein, bremst die Action etwas aus, verzerrt das Bild leicht, zeigt die Position von Gegnern, Waffen und Munition auf der Karte rechts unten im Bild und markiert außerdem das nächste Etappenziel. Praktisch wenn man grad mal nicht weiß, wo es weitergehen könnte. Bournes Instinkt ist auf dem untersten der drei Schwierigkeitsgrade beliebig oft einsetzbar, als »Agent« und »Attentäter« muss man dagegen haushalten. Der Einsatz des Agenten-Instinkts vereinfacht auch Schießereien, weil eine rund zwei Sekunden anhaltende Zielautomatik jeweils das nächste Ziel aufs Korn nimmt.

» sich voll auf den Kampf konzentrieren kann. Die Kameraführung unterstreicht diese Ausprägung indem sie während eines Faustkampfs noch näher als ohnehin schon an den Helden heranfährt und den Hintergrund in Unschärfe ausblendet.

KAMPFSYSTEM

So ist man sozusagen allein mit Bourne und seinem Gegner, nimmt die Feinheiten des Kampfsystems in ihrer ganzen, an ausgewachsene Beat'em-Ups erinnernden Kraft wahr. Beispielsweise den Fight gegen den ersten Zwischengegner, einen irischen Attentäter namens O'Conner: Ein athletisches Schwergewicht, das einen gleichermaßen kraftbetonten wie tänzelnden Stil mit Capoeira-Einflüssen bevorzugt. Bourne trifft O'Conner auf einem kleinen Kutter im Hafen von Marseille. Es regnet und donnert, Blitze tauchen die Szene in unwirkliches Licht. O'Conners rechter Arm ruckt unmerklich nach hinten als Zeichen dafür, dass er ausholt. Jetzt seinen rechten Haken abwarten, ihm seitlich eine mitgeben; und noch eine; und noch eine. Die Adrenalinleiste ist jetzt gefüllt, also schnell die B-Taste drücken – das löst eine kurze Kampfchoreographie aus, in der Bourne seinen Gegner von hinten in den Schwitzkasten nimmt und mit Power in die Stahltür rammt. Der Kerl taumelt, ist für einige Augenblicke benommen, also sofort ausnutzen und die Y-Taste etwas länger gedrückt halten: Bourne holt zum derben Kick aus, rammt dem sich gerade wieder aufrichtenden Gegner die Ferse in den Hals, greift ihm um den Arm, kugelt ihm das Schultergelenk aus. Stellenweise tut das fast körperlich weh, so fies sind diese sogenannten »Takedown«-Momente inszeniert.

Die Schießereien gestalten sich ähnlich spannend und herausfordernd. Es gilt Ähnliches wie für die Faustkämpfe: Nur rumlaufen und losballern, das führt binnen weniger Augenblicke zum Heldentod. Man muss die Situation prüfen, eine vorteilhafte Position wählen, dann im richtigen Moment loslegen – das hat ein bisschen was von einem taktischen Shooter Marke »Advanced Warfighter«. Deutlich weniger komplex zwar, aber man hat die Dinge tatsächlich in der Hand und kann kritische Situationen meistern – ganz anders als bei so vielen

liveundonline

- Keinerlei Mehrspieler-Modi, weder on- noch offline
- 49 Erfolge, darunter die üblichen Beende-das-Kapitel-Standards, einige Finde-alle-Ausweise-Sammlereien und ein paar Heldentaten-Belohnungen: 100 K.O. ohne Takedown, 50 per Takedown-Schießerei erledigt, 90 Prozent Treffgenauigkeit erreicht. Gut ausbalancierte 1.000 Gamerpoints.

DIES UND DAS

Und die Moral von der Geschicht...

Die Action basiert auf einer temporeichen Kettenreaktion aus Faustkämpfen, Schießereien und Kamerafahrten. Ein Mischmasch, der sich sehr leicht sehr stumpf anfühlen könnte: Laufen, prügeln, laufen, schießen, laufen, langweilen…

… Aber das Gegenteil ist der Fall. Das Objektiv bleibt immer nah dran, zeigt Bournes Gesicht, seine Hände, seine Gegner aus nächster Nähe – sicherlich ein wesentlicher Grund, warum die Auseinandersetzungen so intensiv wirken.

Das Tempo wechselt ständig; alle paar Augenblicke rennt Bourne einer neuen Gefahr entgegen; sieht Patrouillen und deren Mündungsfeuer; muss sich in die Deckung hechten; um die Ecke blinzeln; den Gegner erfassen; schnelle Entscheidungen treffen: Den Übeltäter aus der Ferne erschießen oder ihn im Faustkampf niederringen.

Filmumsetzungen, die einen stark vom Zufall beeinflussten Eindruck machen. Das erzeugt letztlich dieses herrlich befriedigende Kribbeln im Bauch: Beispielsweise wenn sich ein Gegner im Lagerraum hinter einer Holzkiste oder in der Bibliothek hinter einem Bücherregal versteckt.

Sogar die Quicktime-Events fügen sich gut ein und verdichten die Action zu einem rauschhaften Erlebnis. Jeder einzelne dieser Reaktionstests bildet für sich einen kleinen Höhepunkt, unterstreicht die Dramatik von Faustkämpfen und Schießereien im richtigen Moment mit souveränem Timing. Das klappt, weil die Kleinigkeiten stimmen. Zum Beispiel kündigt sich jeder Quicktime-Event durch ein aus den »Bourne«-Filmen bestens vertrautes »Warn-Gurren« an. Allein dieser Ton spritzt binnen eines Wimpernschlags Adrenalin ins Blut und lässt diese Mischung aus Was-kommt-jetzt-Spannung und Jetzt-die-Sinne-schärfen-Achtsamkeit steigen. Die Quicktime-Events haben im Versagensfall selten das Scheitern zur Folge, beschleunigen aber im Erfolgsfall die Action. Die akrobatische Leichtigkeit beim Vollzug solcher Aktionen, auch das ist Jason Bourne.

ACHTERBAHNFAHRT

Perfekt ist das Gesamtgefüge aber nicht. Man kann »Bourne Komplott« vieles ankreiden. Die überflüssige, weil in jeder Hinsicht anspruchslose 15-minütige Fluchtfahrt im Mini Cooper gegen Spielmitte. Dass Ladepausen zwar selten und kurz, aber halt vorhanden sind – ganz ohne wäre optimal gewesen. Dass die paar Passanten in den Straßen kaum angemessen auf Schießereien reagieren. Dass viele Szenen einen stark geskripteten Eindruck machen. Dass die Steuerung stellenweise komfortabler und direkter reagieren könnte. Wenn sich Bourne zum Beispiel an die Wand drückt, kann er nicht in geduckter Haltung um die Ecke schleichen, sondern muss dazu kurz aufstehen. Die ersten ein bis zwei Stunden muss man sich mit der Steuerung anfreunden und wird stellenweise fluchen, auch weil Laufwege von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt manchmal arg lang sind. Kann passieren, dass man eine zehn bis 15 Minuten dauernde Etappe zwei- oder dreimal spielen muss. Mangelnder Spielfluss bremst im Übrigen auch den Unterhaltungswert der Demo-Version vom Xbox-Live-Marktplatz – dort sind die Quicktime-Events deutlich schlechter getimt als in der Vollversion, außerdem kriegt man die Bedienung nicht Stück für Stück beigebracht. Wer das Spiel danach be- bzw. verurteilt, verpasst aber was.

Trotz seiner Schwächen fühlt sich das »Bourne Komplott« nämlich nach etwas Eingewöhnungszeit richtig handlich an, entfaltet sich zu einer rund acht Stunden umfassenden Action-Achterbahnfahrt, einer ununterbrochenen Aneinanderreihung spannender Etappen, die zudem teils sehr schön aussehen. Zwischen einigen eher durchschnittlichen Anblicken lassen architektonische Höhepunkte und sehenswerte Spezialeffekte staunen. Der Sound? Dramatische Musik, feine 5.1-Effekte, größtenteils gelungene Synchro. Hat man sich warm gespielt, entwickelt das »Bourne Komplott« richtig Dampf und Drive, wie auf Droge, macht fiebrig. Dass man eine Filmumsetzung nachts unbedingt weiterspielen will, nur noch diese eine Passage – wie oft gibt es das schon?

Richard Löwenstein

Das Bourne Komplott

GRAFIK/ Flüssig, toll animiert, stellenweise matschige Texturen — **8**

SOUND/ Original Filmmusik, brachiale Effekte in prima 5.1-Abmischung — **8**

STEUERUNG/ Etwas gewöhnungsbedürftig, aber letztlich handlich — **7**

Hektisch geschnittene Action zwischen Jäger und Gejagtem. Macht richtig Druck! — **8.5** aus 10

AUF EINEN BLICK

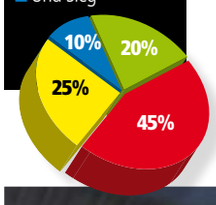
Publisher/ Black Bean/Codemasters
Hersteller/ Milestone
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Rennsimulation
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Anspruchsvolle Rennsimulation ganz nach alter Schule

DAS STECKT DRIN

- Schräglage
- Sensibel am Gas
- Überholt
- Und Sieg



Unter den gut zehn Kameraperspektiven gibt's vier Verfolgerkameras und zwei Cockpit-Ansichten. Der Regen sieht gut aus, egal wie man ihn betrachtet…

Erscheint/ erhältlich

SBK 08

So schnell wie eine Pistolenkugel. Jedenfalls fast...

Eine Pistolenkugel verlässt den Lauf mit etwa 1200 Stundenkilometern, heißt es. Die Reiter auf den Motorrädern aus der Superbike-WM erreichen in Monza zwar nur knapp über 300 Sachen, aber immerhin. Die Superbike-WM wurzelt in einer interessanten Idee: Während bei der »MotoGP« reinrassige Zweirad-Prototypen fahren, gehen bei den Superbikes aufgemotzte Varianten tatsächlicher Straßenmotorräder an den Start. Wer es nun dem deutschen Superbike-Hoffnungsträger Max Neukirchner gleich tun und mit Suzukis 200-PS-Moped dem Altmeister Biaggi um die Ohren fahren will, kriegt hier seine erste Chance auf der Xbox 360. Andere Fahrzeugklassen oder gar Fantasiezweiräder wie in THQs »MotoGP«-Reihe? Nein, »SBK 08« folgt der alten Schule, konzentriert sich ganz auf eine Veranstaltung. In diesem Fall also Karriere machen im Superbike-WM-Jahrgang 2008: Inklusive Trainings, Superpole und zwei Läufen pro Wochenende. Fahrschule und Einzelrennen sind eher Randerscheinungen, genau wie die 20 so genannten »Challenges«. Da soll man beispielsweise in einer Runde mindestens drei Sekunden driften oder den Vorausfahrenden vor der Ziellinie überholen.

Hier haben wir also seit langer Zeit endlich mal wieder eine beinharte Rennsimulation, in der man mit dem Gas balancieren und die Bremse im richtigen Moment dosieren muss. Es braucht die sensiblen Finger eines Hirnchirurgen, kombiniert mit Verständnis für die richtige Linienwahl und ordentlich Gefühl für Fahrphysik. »SBK 08« simuliert die Eigenheiten eines Motorrads sehr nachvollziehbar. Man kann das heiße Eisen mit der Hinterradbremse in schnellen Kurven stabilisieren, kann die Schräglage gefühlvoll mit dem Gas stützen. Sekundenlange Drifts schaffen wirklich nur die Besten, und wer in Schräglage die Vorderradbremse durchzieht, provoziert einen Highsider mit anschließender Schlitterpartie. Dagegen kann, wer per Stick

Lohnt sich´s?

- Gut spielbare Cockpit-Perspektive, überzeugende Steuerung, nachvollziehbare Fahrdynamik
- Unübersichtliche Benutzerführung, ohne Splitscreen-Rennen, Ladepausen zu lang

liveundonline

- Bis zu acht Spieler online in Einzel- und Ranglisten-Rennen, Up- und Download von Bestenlisten und Freunden weltweit
- Leider kein Splitscreen-Modus für Duelle an einer Konsole
- 50 Punkte allein für den ersten Sieg, 18 weitere Erfolge für weitere Siege, Meisterschaften, Challenge-Pokal etc. Insgesamt 1.000 Gamerpoints

GIBT ACHT!

Racing live!

Gesellige Positionskämpfe via Xbox Live sind sozusagen die Lachgas-Einspritzung für jedes Rennspiel, das ist ja kein Geheimnis. Hier treten bis zu acht Mitspieler auf wahlfreien Rundstrecken an. Das Feld mit Computergegnern auffüllen, das klappt leider nicht.

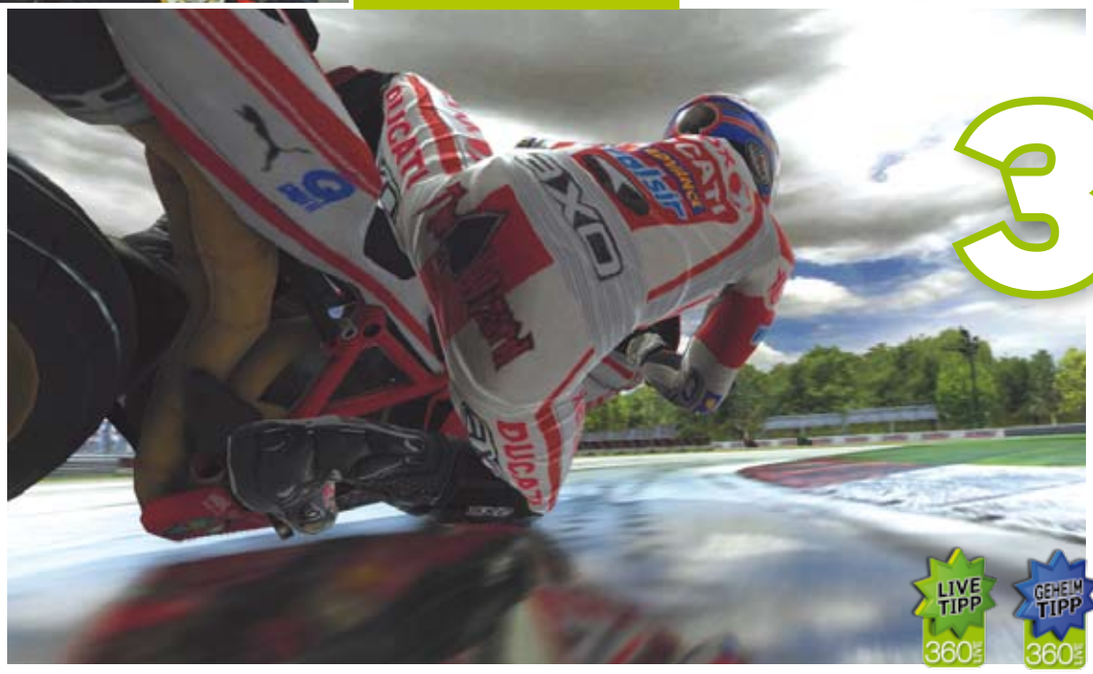
Die Länge jedes Rennens lässt sich frei wählen. Auch, ob nur Freunde oder beliebige Mitspieler teilnehmen können. Fünf Stilvarianten bestimmen darüber, ob das Race sich eher wie Arcade oder wie eine Simulation anfühlen soll.

Außerdem das Wetter: Sonnig, wolkig oder regnerisch? Und Kollisionen: Wer sie abschaltet, verlagert den Charakter des Rennens auf das reine Fahrkönnen.

BOX! BOX!

Technik-Tuning

Vor einigen Jahren war er obligatorisch im Genre, neuerdings hat er Seltenheitswert: Der Boxenstopp. Sinnvoll ist er vor allem im freien Training. Hier wird das Bike an der Box mit Hilfe dutzender Einstellungen perfekt an den eigenen Fahrstil angepasst. Die Texttafeln mit Tipps zu Federung, Lenkung, Getriebe, Kettenspannung, Bremsen und Reifen sind zwar etwas spröde präsentiert, aber immerhin vorhanden. Allein bei der Federung kann man per Vorspannung, Härte, Druckstufe und Zugstufe deutlich spürbare Unterschiede im Beschleunigungs- und Bremsverhalten erzielen. Unerschrockene analysieren anhand von Telemetrie-Daten wesentliche fahrphysikalische Daten. Bis zu 40 solcher Telemetrie-Runden lassen sich speichern.



die Haltung des Piloten beeinflussen mag, durch das Ducken hinter die Verkleidung auf Geraden spürbar mehr Tempo herausholen.

Es gibt also eine tolle Steuerung zu meistern, aber auch etliche Mängel zu tolerieren. »SBK 08« verpasst zum Beispiel die Chance auf Daten-Updates via Xbox Live – weshalb Max Neukirchner in den Statistiken noch immer mit null Siegen auftaucht. Generell fällt die schludrige Menü-Struktur bzw. Benutzerführung auf. Die Motorleistung als »hp« zu bezeichnen, die Reiter »Biker« statt »Pilot« zu nennen, das wirkt unsauber. Doof, dass man eine Saison nicht mit einem eigenen Piloten bestreiten kann, nur mit einem Star aus dem WM-Kader. Ärgerlich, dass sich die Realismus-Einstellungen während einer laufenden Saison nicht mehr ändern lassen, außer durch Rückkehr ins Hauptmenü. Wer das Können der Computergegner variieren will, wird sogar zum Neustart einer WM-Karriere gezwungen. Auffällig auch die unausgewogene Abstufung der vier Schwierigkeitsgrade. Während einem auf »Leicht« Siege in den Schoss fallen, hat man auf dem nächsthöheren Grad schon arg zu kämpfen. Dann die Ausstattung: Zwölf Teams auf zwölf Rundstrecken, das ist umso ärgerlicher als die Superbike-WM in der laufenden Saison immerhin 14 Mal in aller Welt Station macht. Zwei Strecken fehlen demnach, darunter der Nürburgring.

Und trotzdem: Das Game kickt, weniger wegen der unauffälligen Gegner-KI, sondern wegen der Steuerung. 15 Optionen finden sich allein bei den Realismus-Einstellungen. Starthilfe ja/nein, Frühstart ja/nein, wie soll die Traktionskontrolle wirken, sollen sich Reifen abnutzen, Regeln gelten, Piloten verletzen können? Wer die Feinheiten für sich entdeckt, den erwischt's. Ist nämlich mal wieder so ein Racing-Game, in dem man Runde um Runde sein Können verbessert, Kurven zunehmend optimal erwischt, Zehntel um Zehntel von der Rundenzeit schleift, irgendwann einen flüssigen Rhythmus findet, schließlich dem Rausch der Geschwindigkeit verfällt – großartig! Als Motivations-Tricks nutzt »SBK 08« diverse Freispiel-Extras, darunter 17 Rennvideos, 27 Actionfotos und 25 Bilder von Grid-Girls. Die Grafik? Sehenswert, wenn man das lieblose Drumherum außer Acht lässt. Die Menüs versprühen den spröden Charme der späten 90er-Jahre, Siege werden nur in Tabellen abgefeiert, Kulissen sehen wie Blockhütten aus, auf den Tribünen sitzen nur Pappkameraden. Entscheidend sind jedoch der flüssige Bildaufbau und die realitätsnahe Dynamik der Motorräder. Sieht steil aus, wie jede winzige Falte in der Lederkombi einen Schatten wirft, wie die Eigenheiten der Yamahas, Hondas, Ducatis und Suzukis ausgearbeitet sind. Die Animationen der Piloten: Lebendig und überzeugend. Schade, dass nicht alles an dem Game so perfekt ist.

Richard Löwenstein

SBK 08

GRAFIK/ Schwaches Rahmenprogramm, dafür stark wo's zählt **8**

SOUND/ Praktisch keine Musik, aber guter Motorsound **8**

STEUERUNG/ Schwaches Interface. Anpassungsfähige, feinfühlige Steuerung **8**

Kein Vollgas-Kick für zwischendurch. Aber anspruchsvoller Stoff, an dem man sich festbeißen kann **7.6** aus 10

Lohnt sich´s?

- ⬆ Raffinierte Steuerung, großartige Spieltiefe, sehenswerte Charakter-Modelle
- ⬇ Steuerung verlangt Eingewöhnung, schwaches Rahmenprogramm

Mehr auf www.360-live.de
■ Mehr Bilder ■ User-Votings

Erscheint/ erhältlich

TOP SPIN 3

Ganz großes Tennis für Kämpfer

Großes Aufgebot: »Top Spin 3« bringt 19 männliche und 20 weibliche Stars mit, darunter Federer, Haas, Sharapova, Henin, und Legenden wie Becker und Borg

AUF EINEN BLICK

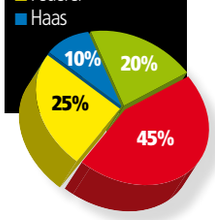
Publisher/ 2k Sports
Hersteller/ PAM Development
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Tennis-Simulation
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

So also fühlt sich eine Sportsimulation für Kenner an…

DAS STECKT DRIN

- Sharapova
- Henin
- Federer
- Haas



Eines der schwierigsten Unterfangen bei der Entwicklung eines Videospiels ist das Finden der Balance, des Mittelweges zwischen Lust und Frust. Einerseits soll das Game für jeden zugänglich sein, andererseits erfahrene Spieler langfristig motivieren. Gerade bei Simulationen ein schwieriges Unterfangen, denn hier kommt noch die möglichst realistische Umsetzung dazu. Auch Teil Drei der »Top Spin«-Reihe bleibt seiner Linie treu und bietet knallharte, fast zu harte Filzball-Duelle rund um den Globus.

Da unsere ersten Gehversuche von mangelndem Erfolg gekrönt sind, heißt es erst nachsitzen in der Tennisschule. Einzelne Lektionen lehren alles, von der Bewegung auf dem Feld bis hin zu Risikoschlägen. An einigen Aufgaben beißt man sich trotzdem schnell die Zähne aus. Ausgeführter Schlag, Stärke, Richtung und Timing müssen perfekt abgestimmt sein. Die Aktionstasten führen normale Schläge wie Slice, Top Spin und Lob aus. Je nach Abstand und Position zum Ball und abhängig vom Timing fällt jeder Schlag anders aus. Neu ist, dass jetzt die Taste gedrückt gehalten werden muss, um sie zum richtigen Zeitpunkt loszulassen. Je länger man die Taste hält, desto härter der Schlag. Und immer auf den Schlagwinkel aufpassen, damit der Ball auch in die gewünschte Richtung fliegt! Das präzise Timing fordert auch Kennern der Reihe ein gewisses Umdenken ab, sorgt aber auch für ein neues, interessantes Spielgefühl.

Überhaupt sind viele Details überarbeitet. Spieler erschöpfen schneller, laufen langsamer, machen häufiger Fehler, müssen genauer auf ihre Schlagposition achten. Steht man direkt in der Bahn des gelben Filzes, hat man kaum eine Chance ihn zu treffen. Erst eine Position leicht versetzt links oder rechts vom Ball schafft die ideale Ausgangsposition für einen erfolgreichen Schlag. In schwierigen Situationen helfen die bekannten Risikoschläge. Sie werden per

liveundonline

■ Bis zu vier Spieler an einer Konsole oder online ■ Einzel oder Doppel mit Matchmaking, »World Tour«-Online-Karriere mit Ranglisten, die nach zwei Wochen neu gestartet werden. So hat jeder eine Chance in der Tabelle mitzumischen ■ Selbstersteltes Profi auch online einsetzbar ■ Plus 1.000 fair verteilte Gamerpoints

DAS MUSS SITZEN

Timing und Ausdauer

Timing und Stellungsspiel sind entscheidende Faktoren für den Sieg. Gewünschte Taste drücken und halten bis der Ball aufkommt, dann loslassen und mit dem linken Stick in die gewünschte Richtung zwingen, so klappt's mit dem Return. Klingt simpel, kostet in der Hitze des Gefechts aber jede Menge Nerven. Die Profis spüren im Verlauf eines Matches auch die Trägheit ihres Körpers deutlicher. Bälle gegen die Laufrichtung sind gegen Ende des dritten Satzes in vielen Fällen kaum zu erreichen.

DIE GRAFIK

Highlights und Netzroller

Die 40 Austragungsorte verteilen sich auf Originalschauplätze wie die Center Courts von French Open und US Open. Die meisten Sand-, Rasen- und Hartplätze sind zwar frei erfunden, erfreuen dafür das Auge mit optischen Highlights: Schon mal auf der Glasdecke eines riesigen Aquariums gespielt?

Besonders die Außenplätze können mit dynamischen Licht- und Schatteneffekten punkten. Die immer vollen Ränge sind mit echtem 3D-Publikum gefüllt, jedoch kaum animiert – ein echter Stimmungskiller.

Toll hingegen das Feature, welches die Kamera auch bei einem Seitenwechsel hinter den Spieler positioniert. So ist stets optimale Übersicht garantiert.

Schultertasten ausgelöst und platzieren den Ball näher an die Grundlinie oder beschleunigen ihn zusätzlich. Wie der Name andeutet, sind diese Schläge riskant und nur einzusetzen, wenn das Timing stimmt – sonst landet der Ball im Aus oder im Netz. Dabei ist es noch immer so, dass Risikoschläge essentiell sind für den Match-Erfolg. Ohne sie dauern Ballwechsel eine gefühlte Ewigkeit ohne dass man die Oberhand gewinnen könnte. Auf den Schwierigkeitsgraden »Sehr Leicht« und »Leicht« siegt es sich mit etwas Übung noch ohne Risikoschlag, dann können einem bloß eigene Fehler den Sieg nehmen. Ab der Stufe »Normal« darf man sich dagegen keine Fehler mehr leisten. Wir können nicht mehr mitzählen, wie oft wir den Controller gegen die Wand schleudern wollten, weil der letzte Schlag nicht auf die Millisekunde richtig getimt war. Warum spielt man dennoch weiter? Weil einem die Steuerung mit der Zeit immer besser von der Hand geht, weil Bälle doch punktgenau landen, weil man auch in höheren Stufen eben doch gewinnen kann. Frustresistenz und Geduld, das sind die Zauberworte. Der Grat zwischen Lust und Frust ist schmal. Auch im Mehrspieler-Modus kommt es somit bestimmt wieder zu Risikoschlag-Arien, die schon frühere »Top Spin«-Games prägen.

Ist die Steuerung verinnerlicht, wird es ernst. Einzelmatches oder gleich ein Turnier nach eigenen Regeln? Wir verweilen im Karriere-Modus. Zu Beginn erstellt man sich seinen eigenen Profi mit einem Editor, der praktisch alles kann. Name, Körpermaße, Haare, Tätowierungen und Spielstil, nichts ist unmöglich. Flugs ist beispielsweise ein 1,88 Meter großer Chinese gebastelt, der fortan die Tenniswelt aufmischt. Der Spieler kämpft sich vom Status Amateur zum Status Herausforderer, dann in die Junior- und Pro Tour, um schließlich als Legende die vier Grand Slams zu gewinnen und gegen die Hall of Fame der Tenniswelt auf ihren Lieblingsplätzen anzutreten. Das mag Genrestandard sein und niemanden vom Hocker reißen, trotzdem wächst mit jeder Runde der Ehrgeiz, auf der Karriereleiter noch einen Schritt weiterzukommen. Und sei es nur, um die Grand Slams zu gewinnen oder um den eigenen Mann oder die eigene Frau auf maximale Werte zu trimmen.

Beim Drumherum hat sich PAM dagegen leider wenig Mühe gegeben. Spartanische Menüs, langweilige Texttafeln, keine Animationen auf dem Siegertreppchen, zum hart erkämpften Finalsieg nur eine Einblendung mit »Glückwunsch! Turniersieg!«. Das ist schon ziemlich unbefriedigend. Die Grafik begeistert allerdings: Bei den Tennis-Assen sind bei Nahaufnahmen Bartstoppeln und Hautunreinheiten zu erkennen, Trikots verschmutzen mit der Zeit, der Schweiß tränkt die Hemden, schwere Atmung und Anzeige im Stil eines Elektrokardiogramms lassen erkennen, wie erschöpft der Profi ist. Die Einteilung der Kräfte ist in langen Matches tatsächlich von Bedeutung. Insgesamt also eine anspruchsvolle Tennis-Simulation mit herausfordernden Matches und beachtlichem Umfang. Toll für Beißer, die die Herausforderung durch die Steuerung annehmen. Aber eher nichts für den kleinen Tennis-Snack zwischendurch.

Seckin Özdündar

Top Spin 3

GRAFIK/ Tolle Charakter-Modelle, schwaches Drumherum — **8**

SOUND/ Gute Effekte, rockige Musik, sonst eher unauffällig — **7**

STEUERUNG/ Präzise und raffiniert, aber sehr gewöhnungsbedürftig — **8**

Trotz anspruchsvoller Steuerung ein hervorragender Vertreter des weißen Sports — **8.5** aus 10

Erscheint/ erhältlich

SMASH COURT TENNIS 3

Tennis zwischen Arcade und Simulation

Machen wir's kurz: Neben »Top Spin 3« und »Virtua Tennis 3« hat diese Namco-Bandai Produktion einen schweren Stand. Passenderweise positioniert man sich genau zwischen den beiden, auf halbem Weg zwischen Simulation und Arcade. 16 männliche und weibliche Stars wie Roger Federer und Maria Sharapova schlagen auf. Sie toben sich auf 15 Courts aus, die zwar an Originalschauplätze angelehnt, aber frei erfunden sind. Etwas mehr Umfang hätte sicher nicht geschadet. Nach dem ausführlichen Tutorial versucht man sich an einem Schaukampf oder dem Arcade-Modus. Einzel, Doppel und Mixed sind über Xbox Live möglich. Standard also. Interessanter ist die Pro-Tour. Hier kämpft sich das per Editor erstellte Tennis-Ass vom Amateur bis zur Weltelite durch. Zwischen den Turnieren bleibt Zeit für Training zur Verbesserung der Charakterwerte. Dazu kommen Wohltätigkeitsevents, das Buhlen um Sponsorenverträge und das Aussuchen von Doppel- oder Mixed-Partnern. Überraschungen? Neue Ideen? Nein.

WIE SPIELT SICH DAS?

Top Spin, Slice, Lob und normale Schläge sind auf die vier Aktionstasten verteilt, wobei ein längeres Drücken die Schlagstärke erhöht, aber auch mehr Risiko bedeutet. Das Timing ist wichtig, aber lange nicht so beinhart wie bei »Top Spin 3«. Es fehlt an Tiefe und Variantenreichtum, bietet aber auch weniger Frustmomente. Um die Ballwechsel abzukürzen, scheucht man den Gegner über den Platz und rückt ans Netz für einen entscheidenden Volley vor. Selten führen Fehler des Gegners zum Sieg, meist sind es besonders harte und platzierte Schläge gegen den Lauf oder ganz nah an die Linien. In den beiden höchsten Schwierigkeitsgraden macht die CPU sowieso kaum Fehler und überfordert unerfahrene Spieler. Nett ist übrigens, dass nach einem Ballwechsel auf Tastendruck Emotionen wie Wut, Trauer oder Freude ausgelöst werden können. Auch eine Beschwerde beim Schiedsrichter ist möglich, hat bei uns aber nie etwas gebracht.

TECHNIK ZWEITER KLASSE?

Die Courts sind abwechslungsreich und realistisch, das Publikum ist keine Pappkulisse, sondern plastisch und ansehnlich. Durch die verschiedenen Tageszeiten wandern die Schatten über den Platz, so toll wie bei der Konkurrenz sieht's aber nicht aus. Gleiches gilt für die Spielermodelle. Stars sind eindeutig zu erkennen und bewegen sich flüssig, Detailreichtum und die Animationen könnten aber besser sein. Das heißt nicht, dass »Smash Court Tennis 3« schlecht aussieht – nur ist's halt kein Vergleich zu »Top Spin 3«. Last but not least sind die Ladezeiten eine Spur zu lang geraten – und die Musik nervt. Aber damit lässt es sich leben. Liebhaber eines eher schnellen und anspruchslosen Tennissports für zwischendurch werden prima unterhalten.

Wertung

Flottes Tennis mit recht umfangreichem Pro-Tour-Modus, aber Mängeln im Detail

6.9 aus 10

AUF EINEN BLICK

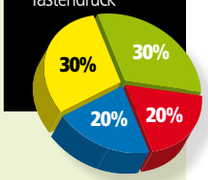
Publisher/ Namco-Bandai
Hersteller/ Atari
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Tennis
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Actionreiches Tennis. Prima für ein bisschen Spaß zwischendurch

DAS STECKT DRIN

- Handliche Steuerung
- Spannende Ballwechsel
- Fordernder Karriere-Modus
- Emotionen auf Tastendruck



NASCAR 09

Der Sommer bringt Monotonie

AUF EINEN BLICK

Publisher/ EA Sports **Hersteller/** EA Sports
Preis/ ab 59 Euro **Genre/** Simulation **Spieler/** 1 - 40
Xbox Live/ ja **USK/** ohne Beschränkung
Erscheint/ erhältlich

Wie bringt man einem Europäer dazu, sich einer Rennsimulation zur US-Motorsport-Reihe »Nascar« anzunähern? Es sei denn, er hat bereits ein Faible für das Original? Gar nicht, eben. Ein volles Rennen dauert zwischen 300 und 500 Runden, und es geht fast immer nur im Kreis herum. Die einzige Variation besteht darin, dass man entweder mit oder gegen den Uhrzeigersinn fährt. Ansonsten ist Bleifuß angesagt. Im Vordergrund steht diesmal der Community-Gedanke. Jeder kann sich relativ einfach eine Oberfläche für sein eigenes Auto bauen und ins Spiel laden. Die Gegner können die eigene Kreativität bei Onlinerennen bestaunen und diese Skins dann auch untereinander tauschen.

Natürlich werden Rennergebnisse in einer Onlinewertung aufgeführt und festgehalten, und so gibt es am Ende der Saison einen Online-Nascar-König auf unzähligen Rundkursen und den drei »richtigen« Rennstrecken mit Kurven. Außerdem hat sich EA Sports die gesamte Lizenz der Nascar-Serie gesichert, mit rund 20 Fahrerteams und 50 Piloten. Durch das gesamte Spiel wird man dann auch von Jeff Gordon, einem der Stars der Szene, geführt. Doch wie gesagt, wer nicht ohnehin schon viel von dieser Sportart hält, wird trotz der tollen Grafik, der überzeugenden Steuerung und der spannenden Windschattenduelle wenig Spaß haben. Amerikanische Kollegen haben uns aber versichert, dass das Spiel die Sportart und das, was sie ausmacht, auf den Punkt trifft. Das glauben wir jetzt einfach mal.

Wertung

Nett, wenn man's mag. Für an DTM und Formel 1 gewöhnte Europäer langweilig

7.7 aus 10

AUSTRALIA'S GAME EDUCATOR OF THE YEAR !!

THE CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

qantm INSTITUTE

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 - www.qantm.tv

www.sae.edu

info@qantm.de

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

SAE INSTITUTE

Lohnt sich´s?

- 35 Disziplinen, opulente 3D-Grafik, großer Mehrspieler-Spaß
- Einige Disziplinen setzen viel Training voraus, teils lästige Ladepausen

Erscheint/ 27. Juni 08

Der Weg aufs Siegertreppchen ist steil, und er ist aufgrund der anspruchsvollen Steuerung auch an der Konsole schmerzlich erkämpft

AUF EINEN BLICK

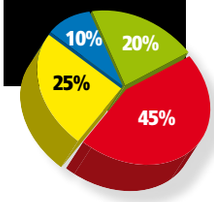
Publisher/ Sega
Hersteller/ Eurocom
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Große Sammlung kleiner Sportspiele mit teilweise anspruchsvoller Steuerung

DAS STECKT DRIN

- Ausdauer
- Ruhige Hand
- Perfektes Timing
- Tee trinken



liveundonline

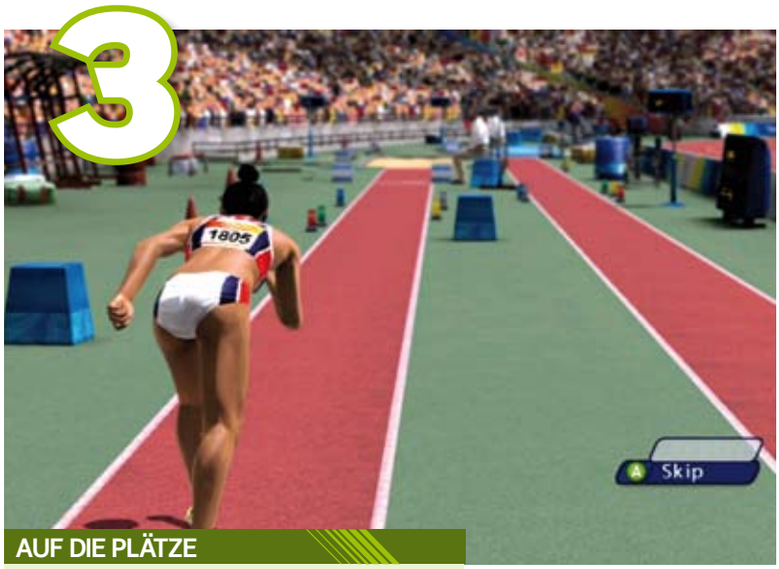
■ Alle Disziplinen lassen sich mit bis zu drei weiteren Mitspielern angehen ■ Per Suchoption darf der olympische Geist mit Online-Spielern rund um die Welt geteilt werden, hier gibt's dann auch eine Weltrangliste ■ Obligatorisch: Viele, viele kleine Gamerpoints ergeben unter dem Strich insgesamt 1.000 davon

BEIJING 2008

Hoppla, heute holen wir die Goldmedaille!

Seit der Antike ist die Olympiade eine friedliche Möglichkeit, seine Kräfte im Wettstreit mit Athleten aus aller Welt zu messen. Dieses Jahr sind die Spiele in China gelandet – und die offizielle Lizenz für die Spielumsetzung erneut bei Sega. Und die haben auch dieses Mal die britische Software-Firma Eurocom für die Umsetzung engagiert. Eine gute Wahl, schließlich haben die Jungs vor vier Jahren bereits die Sommerspiele in Athen digital aufbereitet. Nun steht also der Wettkampf in Peking auf dem Programm. Wo nackte Griechen einst nur 25 Disziplinen zu meistern hatten, stehen bei Xbox-Athleten insgesamt 35 Aktivitäten auf dem Klemmbrett. Das Ganze wird dabei in mehreren virtuellen Wettkampftagen durchgezogen. Vorher darf man den Digi-Sportler aber noch mit einem Punktekontingent in Sachen Präzision, Agilität, Leistung, Kraft oder ähnlichem aufpeppen. Das ist schon allein deshalb notwendig, weil sich die Strapazen im Laufe der Zeit auf die Leistung niederschlagen. Ein Hauch Rollenspiel im Sport…

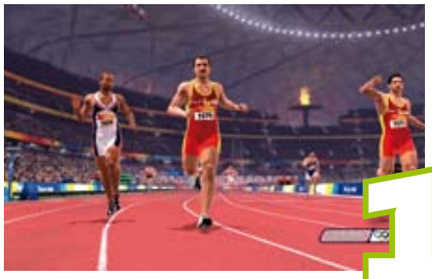
Die Sportarten lassen sich grundsätzlich in Kategorien wie zum Beispiel Laufbahn, Feld, Turnen, Schießen und Variationen einordnen, wobei sich im Prinzip jede Sparte anders steuert: In der Laufbahn ist Rhythmus beim abwechselnden, aber schnellen Knöpfedrücken gefragt, Hürden werden mit der Schultertaste bezwungen. Beim Schießen mit Bogen, Flinte oder Pistole sind vor allem Zielauge und eine ruhige Hand gefragt. Kompliziert wird's bei dann beim Werfen von Speer, Hammer oder Kugel: Mit dem Stick muss beispielsweise der Hammerwerfer in eine präzise Drehung versetzt werden, dann nur noch ein Knopfdruck zur rechten Zeit und das Geschoss strebt hoffentlich Rekordweiten entgegen. Die Königsdisziplin in Sachen Handhabung ist dann aber das Turnen: Am Reck, dem Schwebebalken oder an den Ringen, wer hier Edelmetall holen will, muss die beiden Steuerkreuze punktgenau positionieren und zeitgerecht die vorgegebenen Muster abarbeiten. Im Großen und Ganzen steuert sich das Sportspektakel auch recht angenehm,



DER OLYMPISCHE GEIST

Wie alles begann

Soll noch mal einer sagen, Videospiele machen doof. Wer 360 Live liest, der weiß auf jeden Fall Bescheid: Bereits im Jahre 776 vor Christus fanden die Vorläufer der Spiele im griechischen Olympia statt. Ein Weichei durfte man damals allerdings nicht sein: Die Athleten gingen buchstäblich nackt an die Startlinie des 192-Meter-Laufes und wer sich beim Ringen beweisen wollte, musste mit Knochenbrüchen, abgerissenen Ohren oder gar mit dem Tode rechnen. Selbst ein zweiter Platz galt dabei als absolute Niederlage, der Sieger erhielt aber immerhin den Segen der Götter – in Form eines Siegerkranzes aus Olivenzweigen.



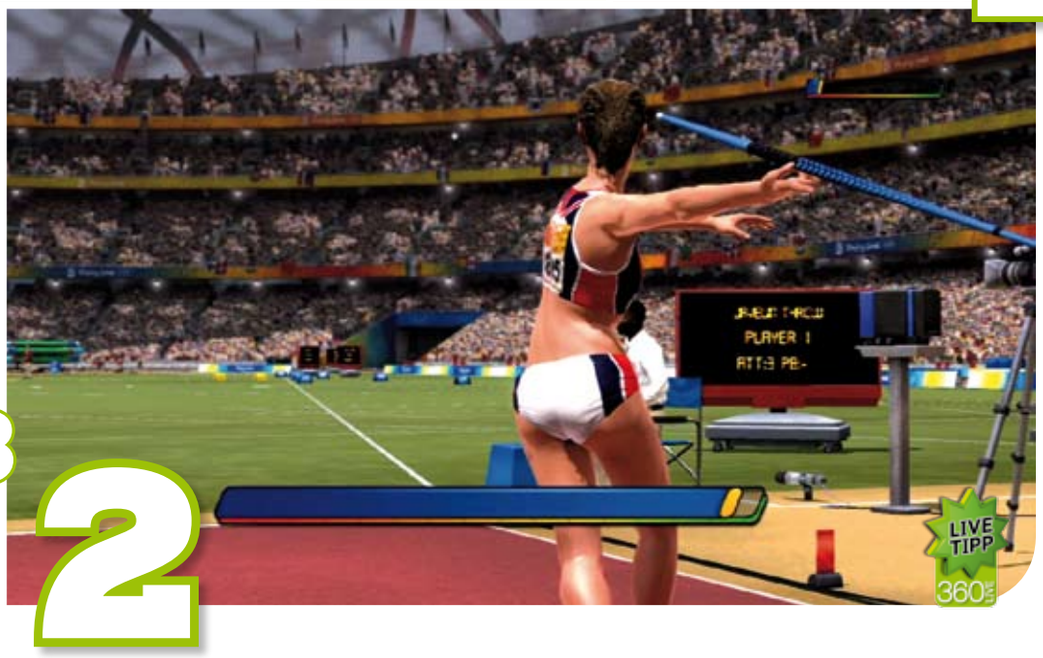
AUF DIE PLÄTZE

Höher, schneller, weiter!

Bei den Sportarten kommt es in der Regel auf Geschwindigkeit und gutes Timing an. Etwa beim Weitsprung: Den Schwung holt man sich per schnellem Knöpfedrücken oder mit der Wackelstick-Methode. So oder so hat man aber stets das Gefühl, zu wenige Finger zu besitzen.

Beim Absprung oder Wurf legt man noch per Knopfdruck den Winkel fest. Ist der zu hoch oder zu flach, fehlen am Ende die kritischen Gold-Zentimeter. Das Optimum liegt irgendwo zwischen 35 und 40 Grad.

Reicht es für eine Goldmedaille oder fährt man ohne Ehrung nach Hause? Den animierten Olympioniken sieht man ihre Leistungen oft schon am Gesicht an. Na, zum Glück darf man es jederzeit noch mal versuchen.



allerdings verlangen einige der Disziplinen schon verdammt viel Feingefühl: Wer beim 100-Meter-Sprint die Energie nicht rechtzeitig aufgebaut hat, kommt überhaupt nicht aus den Startblöcken, das nervt. Andere Sportarten sind wiederum so simpel aufgebaut, dass man sich sofort an die Ursprünge der Digi-Olympiaden erinnert fühlt: Wie einst bei »Track & Field« rüttelt man mit Schmackes an den Sticks, um bei den Wettbewerben eine passende Geschwindigkeit aufzubauen, danach regelt man per Knopfdruck nur noch Wurf- beziehungsweise Absprungwinkel, so macht Sport Spaß!

Doch selbst austrainierte Konsolensportler werden nach einigen Stunden Spielzeit die Leiden so mancher Athleten teilen: Die Handgelenke schmerzen, der Nacken ist verspannt und ohne Goldmedaille ist »nur dabei zu sein« halt doch nicht alles im Leben.

Wenn es denn überhaupt zur längeren Aktivität vor dem Bildschirm kommt! Denn so abwechslungsreich der Peking-Besuch auch ist, im Solomodus beschäftigt man sich mit der Olympiade nicht länger als ein Sumo-Ringer für den 10.000-Meter-Lauf benötigt. Als Party-Aufheller weiß die Jagd nach Medaillen schon eher zu überzeugen, vor allem deshalb, weil sich hier gleich bis zu vier Spieler um einen Platz auf dem Siegertreppchen balgen dürfen. Beim Gros der Disziplinen geht's dabei nacheinander an die Reihe, doch in einigen Sportarten darf man sich auch an einem Bildschirm messen. Beim Judo etwa hacken zwei Leute an einem Screen emsig auf die Feuertasten ein. Bei den Laufdisziplinen, beim Schwimmen und beim Kajak wiederum unterstreicht der geteilte Bildschirm den Wettbewerbsgedanken. Man erkennt sofort, wie stark der Mitspieler ist. Wer gerade keine Party veranstaltet, kann sich online einen oder mehrere Kontrahenten suchen. In Sachen Übersicht hat das Spiel dort eindeutig die Nase vorn!

Über jeden Zweifel erhaben ist die fernsehreife Grafik, die die Stadien von Peking fast schon greifbar auf den Screen zaubert: Toll animierte Sportler, die schon bei der Aufstellung an die Startlinie reines Adrenalin schwitzen, begeisterte Zuschauer samt Blitzlicht-Gewitter auf den Rängen, Großbildleinwände mit Live-Berichten, beschäftigte Ringrichter und so weiter. Ob Goldmedaille oder letzter Platz, die Gefühle kann man an den Gesichtern und Gesten der Sportler meistens besser ablesen als am elektronischen Punkte-Board. Da stören wir uns auch nicht an den kleinen Clipping-Fehlern, etwa wenn sich zwei Sprinter beim Auslauf den gleichen Platz teilen oder ähnliches. Auch die Beschallung gibt kaum Grund zur Kritik: Jubelnde Mengen, Sprachausgabe, wechselnde Musikbegleitung, was will man mehr?

Unterm Strich kann man dem offiziellen Olympia-Spiel eigentlich nichts Schlechtes vorwerfen, am allerwenigsten die Tatsache, dass es eigentlich nur in Gesellschaft so richtig Spaß macht. Wer genug Leute zu den Mini-Spielchen animieren kann, dem sei es ans Herz gelegt, Eremiten und Solisten sind bei » Beijing 2008« allerdings fehl am Platz.

Reinhard Fischer

BEIJING 2008

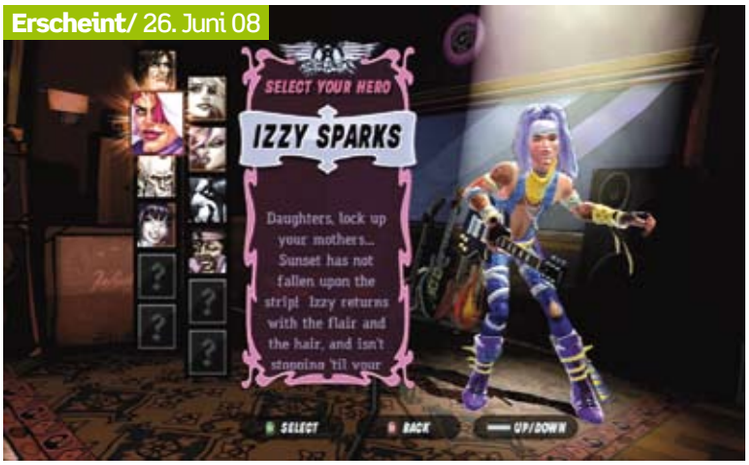
GRAFIK/ Toll animierte Athleten, Olympia-Feeling pur! **8**

SOUND/ Schöne Sprachausgabe, solide Soundkulisse **8**

STEUERUNG/ Die Handhabung schwankt von Disziplin zu Disziplin **7**

Hält, was der Titel verspricht, schreit aber nach Mitspielern **8.3** aus 10

Erscheint/ 26. Juni 08



KURZ GESAGT ...

»Guitar Hero« wie man es kennt, nur eben gestrickt rund um die Band Aerosmith. Richtige Innovationen muss man leider mit der Lupe suchen. Dafür stimmen Umfang, Grafik und Songauswahl. Das rockt!

Details **Publisher/** Activision **Hersteller/** Neversoft **Preis/** ab 95 Euro **Genre/** Geschicklichkeit **Spieler/** 1-2 **Xbox Live/** ja **USK/** o. A.

GUITAR HERO AEROSMITH

Schnelle Geldmache oder lohnenswerte Investition?

Rund 150 Millionen verkaufte Alben, ausverkaufte Stadien weltweit, ein Platz im Rockolymp. Aerosmith ist zweifelsohne eine der Bands, die praktisch jeder kennt. Activision nutzt die Popularität der 5-Mann-Truppe mit Leadsänger Steven Taylor, den Gitarristen Joe Perry, Brad Whitford und Tom Hamilton sowie Schlagzeuger Joey Kramer, um ihren Musikspiel-Hit »Guitar Hero« fortzusetzen. Das Spiel trägt allerdings keine eigene Versionsnummer, ist also eher eine inhaltliche Erweiterung des dritten Teils. Es handelt sich um einen Vollpreistitel, sprich, das Game setzt keine Vollversion von »Guitar Hero III« voraus. Ähnlich wie im kürzlich für den Winter angekündigten »Guitar Hero Metallica« steht die Legende im Mittelpunkt des Geschehens. Herz des Spiels ist der Karriere-Modus: Hier durchlebt der Klampfenvirtuose den Werdegang von Aerosmith, von ihrem ersten Auftritt an der Nipmuc Highschool über anknüpfende Erfolge im bekannten Orpheum Theatre in ihrer Heimatstadt Boston bis hin zu Großauftritten in Stadien.

WALK THIS WAY

Gespielt werden kann das Ganze in vier Schwierigkeitsgraden. In jedem von ihnen gilt es, 25 Tracks nach dem bekannten »Guitar Hero«-Prinzip nachzurocken. Die 25 Tracks verteilen sich wiederum auf je fünf in sich abgeschlossene Kapitel mit je fünf abzufrühstückenden Songs. Um eine gewisse Abwechslung zu garantieren, handelt es sich bei den ersten beiden Songs eines Kapitels um Titel von Vorbands, die tatsächlich mal bei einem Aerosmith-Konzert ihren Auftritt feierten oder mit den Jungs aus Boston befreundet sind. Neben weniger bekannten Gruppen wie Mott the Hoople trumpft die randvolle DVD auch mit diversen Klassikern auf, darunter The Clash (»Complete Control«), Run DMC (»King of Rock«) oder Lenny Kravitz (»Always on the Run«). Insgesamt schlummern knapp 70 Songs auf dem Datenträger. Von Aerosmith selbst sind natürlich alle Top-Hits, inklusive »Walk this Way«, an Bord. Im Gegensatz zu »Guitar Hero III« ist das Herunterladen von neuen Musikstücken übrigens nicht vorgesehen. Dafür wird der Aerosmith-Fan in regelmäßigen Abständen mit deutsch untertitelten Video-Interviews und interessantem Making-Of-Material entschädigt. Warum Activision hier allerdings auf Standard-Definition-Videos in Boxen setzt, bleibt unverständlich, zumal die Grafik im Spiel in voller HD-Auflösung über die Mattscheibe flimmert.

DER PLASTIK-ROCKER

Bevor fleißig an der im knapp 95 Euro teuren Paket erhältlichen Plastik-Gitarre gezupft werden darf, muss noch eine Spielfigur ausgewählt werden, die fortan immer dann erscheint, wenn Vorbands auf der Bühne jammen. Zur Auswahl stehen zu Beginn acht schräge Vögel, darunter der drahtige »Johnny Napalm« oder sein sehr deutsch klingender Kollege »Lars Umlaut«. Vier weitere können durch erfolgreiches Absolvieren der Tracks mit virtuellem Geld freigekauft werden. Gleiches gilt für zusätzliche Outfits und Gitarren. Ganz blutigen Anfängern spendiert Entwickler Neversoft einen sinnvollen Übungsmodus.

Ob all das Spaß macht? Fans von Aerosmith auf jeden Fall, allen anderen auch. Die Präsentation überzeugt, die Songauswahl ebenfalls. Der Schwierigkeitsgrad ist gut austariert, Mehrspieler-Duelle gewohnt spaßig, die Bedienung mit Gitarrencontroller tadellos. Wer »Guitar Hero« allerdings schon seit seinen Playstation 2-Wurzeln begleitet hat, wird echte Innovationen vermissen und sollte sich noch bis zum Erscheinen von »Guitar Hero World Tour« gedulden.

Sönke Siemens

Guitar Hero Aerosmith

GRAFIK/ Comic-Stil, 1A-Motion-Capturing der Band **8**

SOUND/ Volle Dröhnung Aerosmith, plus Tracks von weiteren Bands **8**

STEUERUNG/ Mit Gitarrencontroller topp, mit Controller schlapp **8**

Kaum Neuerungen im Vergleich zu Teil Drei, für Fans der Band aber genial **8.1** aus 10

Erscheint/ erhältlich

DRAGON BALL Z

Super-Saiyajins stürmen die Xbox 360

Akira Toriyama schuf bereits mit der Manga-Reihe rund um die Abenteuer von Son-Goku und seinen Freunden ein echtes Epos und hat seitdem eine riesige Fangemeinde aufgebaut. Klar, das ist jetzt alles schon ein Weilchen her. Gerade lange genug, um die alte Liebe aufs Neue zu entfachen, denkt sich Lizenzhalter Namco-Bandai und schiebt neues Material hinterher. Dringend nötig, denn den schon etwas angestaubten, wenn auch durchaus soliden Umsetzungen von »Dragon Ball« fehlt es vor allem an bildgewaltiger Grafik und HD-Video.

Genau diese Lücke schließt jetzt »Burst Limit« und besticht durch erstklassige Animationen. Dafür machen sich die Entwickler die Cel-Shading-Technologie zu Nutze, die auch schon bei »Naruto: Rise of the Ninja« für stilechte Konturen sorgt. Die 3D-Protagonisten mimen den Zeichentrick selbst in den Zwischensequenzen perfekt nach, sehr authentisch. Der Story-Modus enthält alle wichtigen Ereignisse der Saga – das sind immerhin 199 Fernsehepisoden zum Nachspielen und Miterleben. Die 21 Hauptdarsteller werden im Verlauf freigespielt und können daraufhin auch im Versus-Modus genutzt werden. Dummerweise werden auch alle ultimativen Attacken erst während der Kampagne freigespielt. Und auch sonst ist der Spielfluss gehemmt: Im Verlauf der Handlung besteht leider keine Möglichkeit, seine Spielfigur selbst zu wählen. Vielmehr bekommt man immer den Hauptcharakter der jeweiligen Schlüsselszene zugewiesen. Das bringt zwar Abwechslung, erschwert aber auch die Eingewöhnung an den jeweiligen Charakter.

Die Steuerung ist auf den Charakterwechsel zugeschnitten, denn alle Kampfhandlungen der Protagonisten werden durch dieselbe Tastenbelegung ausgelöst. Das ist zwar einsteigerfreundlich, vielen aber auch zu anspruchslos. Die Präsentation von »Burst Limit« ist allerdings top. Dies liegt mitunter an der komfortablen und sehr schönen Menüführung. Nur eine deutsche Tonspur ist nicht dabei. Dafür kann immerhin zwischen der japanischen Originalfassung und der englischen Synchro gewählt werden und auch die deutschen Untertitel sind tadellos. Fans der »Dragon Ball«-Saga erhalten mit »Burst Limit« alles in allem eine sehr umfangreiche und solide Videospielumsetzung.

Wertung

Für Fans ziemlich unterhaltsam. Alle anderen warten auf die Beat'em-Up-Hits des Sommers

6.7 aus 10

AUF EINEN BLICK

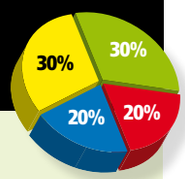
Publisher/ Atari
Hersteller/ Namco-Bandai
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Beat'em-Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Wer schon immer mal die Anime-Saga nachspielen wollte, kommt mit »Burst Limit« voll auf seine Kosten

DAS STECKT DRIN

- krasse Frisuren
- große Feuerbälle
- Episode 001-199
- 21 Charaktere



C&C 3: KANES RACHE

Kane ist tot, es lebe Kane!

AUF EINEN BLICK

Publisher/ EA **Hersteller/** EA Los Angeles
Preis/ ab 30 Euro **Genre/** Echtzeitstrategie
Spieler/ 1 - 4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 16 Jahren
Erscheint/ 24. Juni 08

Zwischen all den Trümmern des Turms von NOD steht er: Glatzkopf Kane, jener Irre, der sich erneut mit seiner Armee der Bruderschaft aus der Asche erhebt. »Kanes Rache«, die erste Erweiterung für »C&C3: Tiberium Wars«, setzt kurz nach dem fulminanten Finale ein. In 13 neuen Missionen gilt es, die GDI zurückzudrängen und die Macht der Bruderschaft wieder herzustellen. Aufgaben der Marke »nimm Außenposten A ein, erobere Basis B und errichte eine Geschützstellung bei C«, kennt man zwar schon zur Genüge, doch sind diese »C&C«-typisch mit tollen Zwischensequenzen und fulminanten Massenschlachten in Szene gesetzt. Die Story setzt allerdings die Kenntnis des Hauptspiels voraus und hat logische Schwächen, außerdem bleiben die Nebencharaktere blass. Richtig frisch hingegen fühlt sich die runderneuerte Steuerung an: Einfach mit »A« ein Gebäude auswählen und mit dem rechten Trigger die gewünschte Einheit bauen – das funktioniert nicht nur in der eigenen Basis, sondern auch während der Schlacht hervorragend.

Eine weitere Neuerung ist der »Welteroberungsmodus«, in dem Strategen mit NOD, GDI oder Scrin-Armee die Welt über eine taktische Karte erobern. Damit das leichter geht, stehen 13 neue Einheiten – beispielsweise Kultisten – und riesige Titanen für 3.000 Credits Spalier. Praktisch: Dank der Kampfautomatik muss man nicht alle Kämpfe in Echtzeit austragen, sondern konzentriert sich auf die wirklich wichtigen Schlachten. Alles in allem geben die sinnvollen Neuerungen in Kombination mit der spaßigen Kampagne ein sehr gelungenes Addon ab, das man sich allerdings auch sehr gut als Download statt auf – übrigens ohne Vollversion lauffähiger – Disk hätte vorstellen können. Trost spendet der Anblick der schönen Natasha Henstridge (»Species«). Für 30 Euro also echt viel Spaß für wenig Geld. Zugreifen.

Wertung

Addon mit jeder Menge Inhalt, aber leichten Schwächen bei der Story

8.5 aus 10

LESERPOST

Der Sommer ist da, die Seen und Freibäder locken ins Freie. Doch hält das auch nur einen unserer Leser davon ab, uns seine Meinung zukommen zu lassen? Nein. Recht so!

DER DTM-FAN

❑ Ich habe mich schon lange auf »Race Driver Grid« gefreut, weil ich hoffte, die DTM wäre wieder vertreten. Aber nichts war's! Fragt doch mal bei Codemasters nach, ob ein reines DTM-Spiel in Planung ist. Ich bin mir sicher, es würde sich gut verkaufen, wenn man vielleicht noch alle Rennserien mit rein nähme, die im Rahmen der DTM fahren: Porsche Cup, Formel 3 usw. Doch der größte Aufreger war der Satz in eurem Artikel: »Autos und Fahrer der DTM werden möglicherweise via Download nachgereicht.« Was soll der Mist? Ich bin mit meiner Xbox nicht online und hab da auch kein Interesse daran. Wenn der Download kommt, will ich ihn aber auf jeden Fall haben. Könnte man das nicht als Zusatz-CD bringen?

Stefan Deck

Deine Ideen finden voll und ganz unsere Zustimmung. Auch wir würden uns die DTM wieder in »Race Driver« wünschen. Und auch deinen Ärger über die Sache mit dem Download können wir gut verstehen, müssen dich aber wohl enttäuschen. Falls die DTM nachgereicht wird, dann kaum als Zusatz-Datenträger. Obwohl, wer weiß: Vom »Command & Conquer 3«-Addon »Kanes Rache« hätten wir vor drei oder vier Monaten auch nicht geglaubt, dass das Ding auf einem extra Datenträger erscheint. Ist jetzt aber doch so. Also, lass die Hoffnung nicht fahren…

DER ÜBERTEUERTE

❑ Endlich war es wieder so weit, die neue 360-Live-Ausgabe war draußen. Also schnell zur nächsten Tanke und kaufen. Aber was muss ich feststellen? Preis war nicht abgespeichert bei der Kasse und musste also direkt beim Magazin abgelesen werden. So weit, so gut. Aber wieso 3,80 Euro? Finde es sehr schade, dass es um das Preisschild so dunkel war, dass man es nicht richtig erkennen konnte. Zu Hause musste ich feststellen, dass es sich, wie immer, um 3,60 Euro handelt. Bin sehr enttäuscht!

Max Huse

Tja, da wird man heutzutage also an der Tanke nicht mehr nur beim Spritzapfen und Tütensuppenkauf über den Tisch gezogen, sondern auch beim Erwerb unseres bescheidenen Blättchens. Wohin soll das führen? Zumal der Tankstellenpächter die 20 Cent Mehrpreis nicht mal an uns überwiesen hat, der Lump.

DER DANKBARE

❑ In anderen Medien habe ich ausschließlich positive Kritiken über »Grand Theft Auto IV« gelesen. Von »endgeil«, »sofort los und kaufen« und »bestes Spiel aller Zeiten« war die Rede. Waren das Tests direkt aus Rockstars Marketing-Abteilung? Deshalb möchte mich für euren sehr guten Testbericht bedanken. Auch mal die Schwächen des Spiels aufzeigen und vor allem auch auf Moral und Ethik eingehen, das habe ich bei euren Kollegen vermisst. Für mich ein Lehrstück. Und mit der Wertung von 9.3 bin ich absolut einverstanden.

Frank Gesing

Danke für die lieben Worte. Bei »GTA IV« schienen uns ein paar mahnende Worte angebracht, weil die Reihe halt bei Jüngeren sehr populär ist. Dieses Spiel gehört aber genauso wenig in die Hände eines 13-Jährigen wie »Gears of War 2«. Selbst wenn es deutlich weniger brutal aussieht.

DER DVD-LIEBHABER

❑ Unbestritten seid ihr das beste Magazin an meinem Kiosk. Mir fällt aber jedes Mal auf, dass bei euch eine DVD fehlt. Warum? Vielleicht könntet ihr ja auch einfach mal eine Sonderausgabe mit DVD auf den Markt bringen. Das würde mich sehr freuen! Außerdem fällt mir auf, dass das 360 Live Magazin recht dünn ist. Immer wenn ich gamesTM sehe, bin ich sehr enttäuscht, weil es so aussieht, als würdet ihr euch dort in Sachen Heftumfang und Heftdesign mehr Mühe geben.

Christopher Rohde

Tja, Design oder nicht sein, das ist hier die Frage. Und sicherlich auch eine Frage des Geschmacks. Die 16 Mehrseiten bei gamesTM hängen vor allem damit zusammen, dass gamesTM über alle Spiele-Plattformen berichtet, während wir uns auf eine Plattform konzentrieren können. Aber auch 360 Live wird im Herbst bestimmt an Umfang zulegen, wenn richtig viele Spiele erscheinen. Das war letztes Jahr

KONTAKT

E-MAIL
Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an redaktion@360-live.de oder sende per Xbox 360 eine Nachricht an den Gamertag buzzybee70.

INTERNET
Komm uns auf unserer Homepage besuchen. Dort haben wir ein Forum eingerichtet, auf dem es sich trefflich diskutieren lässt. Für den Zugang brauchst du nur einen PC oder Mac mit Internet-Zugang. Die Adresse der Homepage ist: www.360-live.de

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

Top Thema

RATZINGERS LIEBLING

❑ Als ich in der Ausgabe 05 den Leserbrief zu eurer angeblichen Gotteslästerung gelesen habe, bin ich lachend fast vom Stuhl gefallen. Ich habe schon gedacht, ihr habt euch mit dem Papst persönlich angelegt. Na ja, der Spruch war sicher nicht ganz ohne. Aber mal ehrlich, wenn jemand wirklich so ein empörter Christ ist, was macht der mit euerm Heft? Wäre er so überzeugt, wie er tat, sollte er das Heft gerade zu Zeiten von »Ninja Gaiden 2« weglegen! Und ich bin mir sicher, dass er nicht nur Renn- oder Sportspiele spielt. Ihr solltet echt einen neuen Teilbereich machen, mit dem Titel »Heuchler des Monats«. **Lucas**

Stimmt schon, irgendwie kann man es nicht immer jedem Recht machen. Wir haben aber den Eindruck, dass wir der Kirche und auch dem Papst ziemlich egal sind. Gott sei Dank, dann können wir nämlich ungestört weiter sündigen und »Ninja Gaiden 2« spielen.

❑ Ich habe mich zum ersten Mal an eurem Magazin versucht, da es von der Aufmachung her zumindest neugierig gemacht hat. Zudem wurden im Inhalt noch News über »Gears of War 2« versprochen, also habe ich zugegriffen. Ich muss sagen, im Nachhinein bereue ich den Kauf zutiefst. Was ihr da dem Leser zumutet, ist gelinde gesagt grenzwertig. Die News von »Gears of War 2« beschränken sich auf die Beschreibung eines Trailers. Der Artikel über »Dead Space« ist unlesbar, da in dunkler Farbe auf farbigen Hintergrund geschrieben. Bei den Berichten kommt es mir teils vor als würde krampfhaft versucht den Text zu strecken, um auf die benötigte Zeilenzahl zu kommen. Für den Preis kann man mehr erwarten als Laientheater. **René Back**

LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Immerhin gefällt dir ja die Aufmachung. Das hält uns aufrecht. Und gerade wollten wir den Bericht zu »Dead Space« in schwarzer Farbe auf weißen Grund neu schreiben, bloß – wir finden ihn nicht. Äh, hatten wir überhaupt »Dead Space« in der letzten Ausgabe? Nein? Oh.

bereits so. Eine DVD ist momentan nicht geplant. Demos sind uninteressant, weil via Marktplatz für das Gros der Leser sehr viel aktueller und schneller zu erhalten – und außerdem extrem teuer zu produzieren. Und Videos veröffentlichen wir auf unserer Webseite: www.360-live.de. Insgesamt würde eine DVD das Heft verteuern. Und davon wären viele Leser weniger begeistert, wie du der Rubrik »Was unter den Nägeln brennt« entnehmen kannst.

DER TRINKKUMPAN

❑ Hat Moritz einen zu viel gehoben, als er den Test zu »Iron Man« verfasst hat? Wie sonst könnte man Folgendes erklären: »Einfach 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 keine Sorge, lieber Moritz. Das soll keinesfalls eine Beschwerde sein. Ich verstehe dich nur zu gut. Ich konnte die Demo von »Iron Man« auch nur mit einer Flasche Jack Daniels ertragen, da will ich nicht wissen, was du dir alles reingezogen hast, um die Vollversion zu testen und darüber auch noch einen Bericht zu schreiben.
Niko, nicht der Bellic
Hicks!

DER GETROFFENE

❑ Ich bin schon im Besitz meiner Xbox 360 seit der Erstauslieferung! Nach einer langen Pause habe ich mich darauf gefreut, mal wieder zu zocken. Und dann geschah es: Ich sah den roten Ring. Gleich im Service-Center angerufen und ja, ich müsse sie leider einschicken. Zum Glück wurde die Garantiezeit um ein Jahr verlängert. Nach allem, was ich bisher über den Reparaturservice gelesen habe, war ich sehr schockiert und skeptisch. Doch dann: Gleich am Freitag wurde sie von UPS abgeholt, am Montag repariert zurückgeschickt, am Mittwoch hatte ich sie wieder. Und sie funktioniert. Ein Riesenlob an den Service!
Michael Benz

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Christopher hätte ja gerne eine DVD im Heft. Das würde natürlich auch einen höheren Preis nach sich ziehen. Was sagen unsere Leser dazu? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de

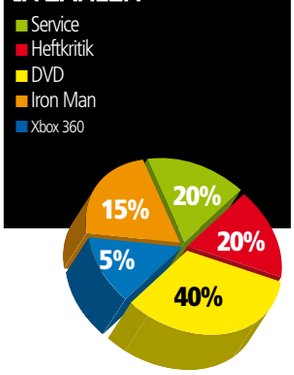
X Nieghtmare X Nehmt bloß keine CD rein! Das Heft ist so gut genug und ich will keine 8 Euro bezahlen wegen einer blöden CD!

Tigihas! Ich bin auch gegen diese schwachsinnige CD. Nachteile für uns: Mehr Kosten. Und da eh fast jeder einen PC und Xbox Live hat, kann sich dort auch jeder die Demos, Videos und Infos besorgen.

GCX Bloodmen Also, ich bin der Meinung, das Heft weiterhin ohne CD oder DVD auszuliefern. Aber falls es mal eine exklusive Testversion gibt, die noch nicht auf dem Marktplatz erhältlich ist, oder eine Beta für ein Online-Spiel, wäre ich dafür, auch mal eine DVD mit reinzupacken.

Nothing@Nothing Also ich wäre generell dafür, aber es könnte sein, dass eure Verkaufszahlen sinken. Denn wenn ihr DVDs mit Trailern oder Gameplay-Szenen oder gar Demos von Spielen ab 16 oder 18 draufspielt, dann wäre die DVD und somit das Magazin ab 16 freigegeben. Und somit könnten 14- oder 15-jährige Leser die Zeitschrift nicht mehr kaufen. Ansonsten aber sehr tolle Idee, ich würde dafür auch ein, zwei Euro mehr ausgeben.

LESERPOST IN ZAHLEN



Wir geben das Lob gerne weiter. Es soll uns schließlich niemand nachsagen, wir würden uns nur über Microsofts Service beschweren. Weiter so, Microsoft!

DER GENERVTE

❑ Ich finde die neue Ausgabe einfach toll. Die Tests, Previews und Specials passen sehr gut. Ich hätte nur eine kleine Kritik: Auf der Seite »Heiße Aussichten« ist immer diese nervige Schleichwerbung für die gamesTM in der linken oberen Ecke. Das nervt echt tierisch, zumal das in jeder Ausgabe so ist.
Altair, im Forum
GamesTM ist unser Schwesterheft, und wir machen im Aktuellteil der 360 Live auf geschätzten zwölf Zeilen auf die neuen Inhalte aufmerksam. Wir halten das für einen kleinen Leser-Service, weil gamesTM ab und zu einige sehr interessante Themen behandelt, wie wir finden. GamesTM gehört zum Verlagshaus und wird zum Teil vom selben Team gemacht. Von Hintenrum-Schleichwerbung kann also keine Rede sein – wir sagen ganz ehrlich und offen wie es ist!

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

❑ Vielen Dank, dass ihr der 360-Spielerschaft ein so ansprechendes Magazin beschert. Euer Großformat finde ich sehr ansprechend. Auch ein großes Dankeschön, dass ihr der finanziell lukrativen Werbung einen enormen Riegel vorschiebt. Die Konkurrenz ist da schon ein ganz anderes Kaliber. Sie verkommen teilweise völlig zu vorpubertären Schüttelheften und buhlen um Handygames- und Klingelton-Werbung. Angenehm, dass euer Heft dies nicht für nötig erachtet, was meiner Meinung nach zur Professionalität beiträgt.
Stefan Geiß
Klar, wir verzichten aufs Geld. Und je mehr zuverlässige und zufriedene Abo-Kunden wir haben, umso leichter fällt uns dieser Verzicht auch. Also, macht es Stefan nach und abonniert uns, falls noch nicht geschehen. Gerne unterschlagen wir dann auch die Tatsache, dass wir durchaus schon Klingelton-Werbung im Heft hatten. Da waren wir jung und brauchten das Geld...

SCHNIPSEL

ICH MUSS EUER HEFT MAL LOBEN. IHR SCHREIBT AUCH ÜBER DINGE DIE NICHT SO TOLL SIND AN DER XBOX 360. DA SIND ANDERE MAGAZINE LEIDER GANZ ANDERS...
STEVEAB, PER EMAIL
Der Opa eines Redakteurs sagte immer: »Was wahr ist, muss man auch sagen dürfen.« Das halten wir für ein gutes Motto.

EINE FRAGE: ICH HABE AUF DER INTERNET-SEITE EINES VERSANDHÄNDLERS AUS ÖSTERREICH GELESEN, DASS DEAD RISING 2 AM 24. AUGUST ERSCHEINEN SOLL. STIMMT DAS?
VIRUSFEAR, PER XBOX LIVE
Nein, das stimmt nicht. Scheint uns eine fiese Bauernfängerei zu sein.

UND DANN WÜRDE ICH GERNE WISSEN, WO ICH NOCH XXX BEKOMMEN KANN?
VIRUSFEAR, PER XBOX LIVE
Sorry, wir mussten den Titel des Spiels leider ausixen, weil dieses Zombie-Game in Deutschland beschlagnahmt ist. Daher ein genereller Tipp: Die Jugendschutz-Gesetzgebung in Österreich oder der Schweiz neigt nicht dazu, Erwachsene zu bevormunden, so wie das in Deutschland der Fall ist.

HALLO! WÜRDE GERN WISSEN, WIE CLANS IN EURE ZEITUNG KOMMEN? UND ZU EUREN WERTUNGEN: HALO 3 HAT SICHER MACKEN, SIEHT ABER ZIEMLICH BESSER AUS ALS GTA 4. HAT SO GESEHEN MEHR ALS NUR 8.9 VERDIENT.
669 EX GENERAL, PER XBOX LIVE
Nein, sieht es nicht, und inhaltlich ist es sowieso deutlich unterlegen. Abgesehen davon entscheidet nicht die Grafik über die Gesamtwertung, sondern der Unterhaltungswert. Zur Clan-Frage: Einfach eine E-Mail schreiben!

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

SPRUCH DES MONATS

„Müll schreiben kann jeder! Spammen nur die Elite!"
Keuschi

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	BUNTES
Entwickler-Blog, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Rock Band, Time Shift, Ace Combat 6	Aces of the Galaxy, Penny Arcade, Bionic Commando Rearmed, Braid	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Xbox Inside, Guitar Hero 3

CONSOLES SPORT LEAGUE

ALLES GUTE!

Lieber spät als nie nutzen wir hier die Gelegenheit, der Consoles Sport League zum zweijährigen Jubiläum zu gratulieren! Am 16. Mai 2006 ging sie pünktlich um 18:30 an den Start, frei nach dem Motto »eSport hält Einzug in die Konsolenwelt«. Und genau dieser Slogan war und ist natürlich noch immer Programm. In den letzten 24 Monaten hat sich viel getan, was letzendlich auch die Basis für die kommenden Jahre bildet. Die Seite wurde kontinuierlich um Features erweitert, während immer weitere Sprünge ins Ausland

> „Allein im letzten Jahr stieg die Zahl der User von 8.832 auf 21.294"

gewagt wurden. Sponsoren und Ligapartner helfen dabei, attraktive Ligen anbieten zu können, damit der Konsolen-eSport in die Welt hinausgetragen werden kann.
So stieg allein im letzten Jahr die Anzahl der angemeldeten User von 8.832 auf 21.294. Wenn das mal kein klares Zeichen dafür ist, dass der Konsolen-eSport weiter wächst und nur eine Anlaufstelle für daran interessierte Spieler benötigt hat. Wir sind uns jedoch sicher, dass sich das gesamte Team nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen wird. Man darf gespannt sein, mit welchen neuen Features und Aktionen wir im kommenden Jahr rechnen können.

CONSOLES sport league
WWW.CONSOLES.NET

Der Entwickler-Blog
EINBLICKE IN SACRED 2

Ein Rollenspiel wie »Sacred 2« ist ein visuell sehr aufwändiger Titel und daher gibt es für Visual Artists wie mich jede Menge Arbeit. Das letzte Concept Artwork aus meiner Feder liegt schon etwas zurück, denn schließlich fängt der visuelle Entwicklungsprozess mit der Concept Art an. Für jedes noch so kleine Objekt in der Welt von »Sacred« muss es eine visuelle Konzeption geben, da sonst niemand wüsste, wie es aussehen soll. Gerade wenn, wie in unserem Projekt, mit vielen externen Dienstleistern gearbeitet wird, ist eine genaue Vorgabe der zu gestaltenden Objekte sehr wichtig. Das vereinfacht die Kommunikation und minimiert die Notwendigkeit von Änderungen. Daher habe ich viel Zeit damit verbracht, Rüstungen, Waffen, Ausrüstungsgegenstände und allerlei Requisiten zu gestalten. Es ist immer wieder ein schönes Gefühl, einem Gegenstand wieder zu begegnen, den man Monate zuvor visuell gestaltet hat. Der dann den langen Weg über ein externes 3D-Modelling-Studio genommen hat, in die Datenbank eingefügt wurde und schließlich im Spiel auftaucht. Und auch wenn die Arbeiten an »Sacred 2« mittlerweile nahezu abgeschlossen sind, taucht doch auch jetzt immer wieder Mal eine Kleinigkeit auf, für die noch schnell eine visuelle Vorlage gebraucht wird. Am liebsten arbeite ich an Kreaturen. Die bieten einfach den meisten kreativen Spielraum und es überkommen einen doch schon fast väterliche Gefühle, wenn man die kleinen Racker dann später durch die Spielwelt kriechen sieht.

ILLUSTRATION

In »Sacred 2« haben wir sehr viele Illustrationen verwendet, um die Fantasy-Atmosphäre des Spiels zu unterstützen. Es gibt aufwändige Hintergrundbilder und Ornamente in den Menüfenstern, die zum Beispiel die verschiedenen Aspekte der Kampfkünste illustrieren. Für jede Charakterklasse habe ich ein detailliertes Wappen gestaltet und für die einzelnen Fraktionen im Spiel sind Dutzende von Bannermotiven entstanden, die den verschiedenen Völkern und Stämmen in Ancaria ihren jeweils ganz eigenen kulturellen Charakter verleihen. Meine größte Illustration für das Spiel ist das zweieinhalb Bildschirme breite Landschaftspanorama im Hintergrund des Hauptmenüs. Da ist eine Menge Zeit und Schweiß hineingeflossen.

SCREEN-LAYOUT

Ein Rollenspiel wie »Sacred« benötigt natürlich eine Vielzahl von Bedienelementen. Schließlich will der Spieler komfortabel seine zahlreichen Skills und Kampfkünste verwalten können. Meine Aufgabe auf dieser umfangreichen Baustelle war vor allem die Gestaltung von Icons. Wie viele Icons ich für Kampfkünste, Skills, Attribute, Aspekte, Items und so weiter gemacht habe, kann ich schon gar nicht mehr zählen. Mit Icons kann man mich mittlerweile jagen.
Gegen Ende der Produktion sind die Aufgaben meist sehr vielfältig. Ständig tauchen irgendwelche Leute auf und wollen irgendwelche Kleinigkeiten geändert haben, sodass man ständig zwischen den verschiedenen Themengebieten hin- und herspringt. Immerhin wird es dadurch nicht langweilig. Aber ich bin auf jeden Fall einer der Leute, die hoffnungsvoll auf das Release-Datum blicken und sich freuen, wenn das Schiff endlich vom Stapel läuft.

BIO
NAME/ Daniel Lieske
SCHON GEWUSST?
Daniel Lieske ist Visual Artist und erstellt Concept Art, Illustrationen und Screen Layouts für »Sacred 2 Fallen Angel«.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT
Inqu1sitor vom FeAR-Clan

NAME/ BORIS BERTEIT **ALTER/** 29 **BERUF/** ZIMMERMANN
WOHNORT/ REUTLINGEN **AUFGABE IM CLAN/** LEADER
WEBSEITE/ WWW.FEAR-CLAN.DE

360 LIVE: Was ist für euch das Wichtigste an einem Clan?
BORIS BERTEIT: Also das Wichtigste ist, dass man untereinander Freunde bleibt, egal was passiert. Aber auch, dass man gemeinsam ein oder mehrere Ziele nennt, erarbeitet und schließlich erfolgreich verfolgt!

360 LIVE: Wie oft trainiert ihr in euren einzelnen Squads pro Woche?
BB: Eigentlich besitzen wir keine festen Trainingseinheiten. Wir verfolgen eher das Prinzip »Learning by doing«. Unsere einzelnen Squads probieren täglich bei Gamebattles neue Taktiken aus und setzen sie um. Dann teilen sie den anderen Squads schließlich mit, was funktioniert und was verwendet werden kann!

360 LIVE: Was haltet ihr von der Consoles Sport League?
BB: Consoles hat bei den deutschen Clans und Spielern einen hohen Prestige-Stellenwert und wird ständig aufmerksam beobachtet. Das führt dazu, dass Consoles eine der attraktivsten eSport-Plattformen in Deutschland ist, um seinen Clan zu repräsentieren.

360 LIVE: Was haltet ihr von der Entwicklung der eSports-Szene bei den Konsolen allgemein?
BB: Es ist sehr interessant zu sehen, dass in letzter Zeit viele neue Clans entstehen und die eSports-Szene wächst! Meine Bitte an all die neuen Clans: Werft nicht gleich alles hin, wenn's am Anfang nicht so klappt! Haltet durch, arbeitet an euren Fehlern und Defiziten. Dann startet voll durch statt euren Clan aufzulösen!

360 LIVE: Wie wichtig ist Erfolg für euch?
BB: Erfolg entsteht durch Routine, harte Arbeit und feste Ziele! Wir alle im Clan arbeiten hart. Sowohl an uns als auch am Clan. Deshalb ist uns der Erfolg als Ergebnis und Bestätigung schon sehr wichtig!

360 LIVE: Gibt es ein Spiel, auf welches ihr schon so richtig scharf seid?
BB: Definitiv! Unsere Taktik-Squads warten bereits sehnsüchtig auf »Command and Conquer 3: Kane's Zorn«, während unsere Shooter-Experten sich bereits auf »Battlefield: Bad Company«, »Gears of War 2« und natürlich »Unreal Tournament 3« freuen.

360 LIVE: Was sollte sich eurer Meinung nach bei Xbox Live ändern? Oder seid ihr im Grunde zufrieden mit den vorhandenen Features?
BB: Ganz praktisch wäre das Ausleihen von Microsoft Points oder Gold-Mitgliedschaften. Spieler X leiht Spieler Y 400 Points, weil er momentan genug unbenutzte auf seinem Konto hat. Sobald Spieler Y dann sein Konto wieder lädt, bekommt Kollege X den Betrag automatisch zurück. Könnte man dann auch ähnlich mit Gold-Mitgliedschaften regeln.

DAS ENDE IST NAH

LÖSCHAKTION

Ab Herbst geht es einigen Xbox-Live-Arcade-Titeln an den Kragen. Eine ganze Weile schon kursieren Meldungen, dass Microsoft einige Arcade-Games offline nehmen möchte. Jetzt ist es sicher: Ab Herbst werden alle Spiele vom Marktplatz genommen, die eine Metacritic-Wertung unter 65 Prozent kassiert haben, seit mindestens sechs Monaten online sind und bei denen das Download-Verhältnis zwischen Demo- und Vollversion unter sechs Prozent liegt. Der Konzern will damit erreichen, dass Entwickler mehr auf die Qualität ihrer Games achten. Aaron Greenberg, Director of Product Management, glaubt jedoch, dass das Entwickler nicht davon abhalten wird, mit neuen Konzepten zu experimentieren: » Schließlich bekommen häufig genau die experimentellen Spiele höhere Wertungen«, erklärte er in einem Interview mit gamesindustry.biz. »Wir werden erleben, dass sich die Entwickler mehr Zeit nehmen, sich stärker auf Qualität und zusätzliche Spielgröße zu konzentrieren.«

Das ergibt auch Sinn. Denn immer öfter gerät das Arcade-Angebot in die Kritik. Zu viele schlechte Titel verstecken zu wenige gute Spiele. Prominenteste Ankläger sind hierbei die »n+«-Entwickler Raigan Burns und Mare Sheppard. »Wer hat bitteschön Word Puzzle freigegeben?« fragten sich die beiden in einem Online-Interview. »Oder solch einen Mist wie Street Trace?«

Auf den ersten Blick also eine gute Sache? Nur bedingt. Zum einen kassieren viele Retro-Spiele verhältnismäßig schlechte Wertungen. Was nun, wenn sich ein stolzer Neubesitzer Ende 2008 seinen Retro-Fix abholen will? Wie komme ich an ältere Vollversion-Downloads heran, die ich zwischenzeitlich von der Festplatte gelöscht habe, wenn die dann aber nicht mehr im Live-Arcade-Netzwerk stehen? Bezahlt ist die Software ja immerhin, die Besitzrechte müssen also gewahrt bleiben. Wir bleiben skeptisch und bleiben der Entwicklung auf den Fersen.

ROCK BAND

Preis/ ab 160
Hersteller/ Harmonix/ Electronic Arts

Und schon gibt es einen Haufen neuer Songs zum Download. Schön schon mal, dass die Download-Songs nicht teurer sind als bei unseren Freunden in den USA – und alle diese Lieder und Pakete aus den Staaten gibt's nun auch bei uns. Wer also Songs von Nine Inch Nails, Grateful Dead oder Boston haben will, muss mit 160 Points als Einzelpreis oder 440 für ein 3-Song-Paket rechnen.

TIMESHIFT

Preis/ gratis
Hersteller/ Saber Interactive

Bei Gratispaketen sagen wir nie nein. Erst recht, wenn es fünf neue Karten bietet. Schade nur, dass es sich hier nicht um »Call of Duty 4«-Material handelt, sondern um »Timeshift«. Nicht etwa, weil das Game schlecht wäre – es fehlen nur einfach die Spieler. Xbox Live ist hart umkämpft und was helfen die schönsten Karten, wenn niemand sie spielt? Für jenjenigen, der ein paar Kumpels hat, die mal wieder mit der Zeit herumspielen wollen, ist das die perfekte Gelegenheit.

ACE COMBAT 6

Preis/ gratis/200-400
Hersteller/ Namco-Bandai

Okay, der Vollständigkeit halber eben die x-te Ladung an neuen Flugzeugen für »Ace Combat 6«. Während die »Su-47 – Grabacr Emblem« gratis ist, schlagen sämtliche anderen Päckchen mit 200 bis 400 Points schon heftiger zu. Immerhin sind die Pakte für 300 und 400 Punkte allesamt mit mehreren Fliegern ausgestattet. Das »Razgriz-Set 04« beispielsweise unter anderem mit F-22A Raptor oder F117A Night Hawk. Trotzdem: Nur für absolute »Ace Combat«-Fans zu empfehlen.

TURNIER-BERICHT

HARZER XBOX BATTLE VOL.5

Vom 25. bis 27. Juli geht die Harzer Xbox Battle in die fünfte Runde. Erneut werden 100 bis 150 Teilnehmer im Gemeindehaus Abbenrode erwartet. Hinzu kommen zahlreiche Besucher. An den zwei Tagen werden zahlreiche Turniere angeboten, darunter Xbox-Live-Dauerbrenner wie »Call of Duty 4« und »Halo 3«. Aber auch an der Nicht-Shooter-Front warten »FIFA 08« und »Guitar Hero 3« auf Spieler. Bis zum Beginn wird die Spielliste wohl noch erweitert. Wir gehen davon aus, dass die LAN-Party auch diesmal wieder ein voller Erfolg wird. Mehr Infos zur Anmeldung und zum Verlauf auf: www.hxb-lan.de

FIFA 08 PREMIERSHIP

Sechs Monate Kampf um den »Fifa«-Thron haben Ende Mai ihr Ende gefunden. Richtig, die Premiership ist vorbei. Am Ende lief es auf ein Duell der Giganten hinaus: MuStiLinHo gegen xxxx M4RKO xxxx. Bevor sich beide Spieler auf den Weg zum Finale des FIWC nach Berlin machten, gingen sie noch mal für Consoles an ihre Grenzen. MuStiLinHo ging bereits früh mit 2:0 in Führung. Kurz vor Ende der ersten Halbzeit gelang xxxx M4RKO xxxx der Anschlusstreffer. In der zweiten Hälfte hielten sich die Spieler die Waage, sodass keine Tore mehr fielen. Wir gratulieren MuStiLinHo zum Sieg und xxxx M4RKO xxxx zu einem hervorragenden zweiten Platz!

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

MEIN EIGENER MASTER CHIEF

Rüstung fürs Haustier

Modding-Versammlungen sind oftmals für allerlei Skurriles gut. Eine Absonderlichkeit davon hat es vor einer Weile auch auf eBay geschafft: Die Mjolnir-Rüstung für den Vierbeiner. Für gerade einmal 151 Dollar, also gut 97 Euro, bekam das gute Stück einen neuen Besitzer. Ja, eigentlich ein ziemlicher Haufen Geld. Wenn man nun aber bedenkt, dass der Schöpfer dieser Körperpanzerung das alles von Grund auf selbst modelliert hat und das Ganze außerdem noch ein Einzelstück ist, dann sieht die Sache schon ganz anders aus. Aber irgendwie ist uns das Bild unheimlich: Vielleicht ist es die Ungewissheit, was denn hinter dem verspiegelten Helmvisier lauern möge. Wobei, das Gleiche denken wir uns beim richtigen Master Chief auch. So ein kleiner Hund wäre aber der perfekte Weggefährte für »Halo 4«.

INSIDE XBOX

Das Youtube für 360-Spieler?

Besitzer einer Xbox 360 in England, den USA und Japan haben seit einer Weile Zugriff auf ein komplett neues Angebot: »Inside Xbox«, das ist im Grunde ein Nachrichtenkanal, den man aufrufen kann ohne sich an den heimischen PC setzen zu müssen. Dabei reicht die Auswahl an Videos zu Neuvorstellungen von Spielen über Videoblogs bis hin zu Expertentipps für besondere Titel. Wer sich nun über die Downloads Gedanken macht, kann beruhigt sein. Anders als bei den regulären Videos werden diese direkt gestreamt. Schade nur, dass ein Großteil nicht die volle TV-Größe nutzt. Hat aber immerhin den Vorteil, dass auch Besitzer von langsameren DSL-Leitungen das Streaming genießen können. Wann der Service in Deutschland verfügbar sein wird, ist leider noch unklar.

TEUFELSZEUG!

VERACHTUNG FÜR GUITAR HERO III

Charlie Daniels, der Schöpfer des Songs »The Devil Went Down to Georgia«, den »Guitar Hero III«-Spieler vom letzten Bosskampf mit dem Satan kennen sollten, hält mit seiner Meinung über die Nutzung des Songs im Spiel nicht hinter dem Berg. Eigentlich ist der Songtext als eine lockere christliche Parabel geschrieben, in der ein junger Mann aus Georgia den Teufel in einem Geigenwettbewerb besiegt. Der Kern des Liedes ist, dass der Teufel immer verliert. Daniels gefällt es da gar nicht, dass der Ziegenfuß in »Guitar Hero III« auch gewinnen kann. »Unglücklicherweise habe ich die Vertriebsrechte des Songs schon seit einigen Jahren bei einem Streit mit einem ehemaligen Partner verloren. Die Lizenz für Guitar Hero wurde dann von der Firma vergeben, die sie nun besitzen«, erzählt Daniels. »Ich würde nie meine Zustimmung für die Videospiel-Version des Songs geben, in der der Teufel einen Wettbewerb gewinnt. Und ich bin enttäuscht, dass die Firma daran nicht gedacht hat. Denn damit haben sie den Leuten erlaubt, die pure Essenz des Songs zu verfremden.« Der Teufel gewinnt zwar nur, wenn der Spieler zu schlecht ist, aber trotzdem sollte man Daniels Meinung respektieren, finden wir. In einer perfekten Welt könnte wohl auch derjenige entscheiden, der den Song geschrieben hat.

LIEBER EIN TRAILER MEHR

DEMO DESASTER

Den meisten wird das Kürzel EEDAR wohl wenig sagen. Wir helfen weiter: Es steht für »Electronic Entertainment Design and Research«. Das ist eine Firma aus San Diego, die die Videospiel-Industrie berät und die uns jetzt mit zwei überaus spannenden Untersuchungen zu Downloads und Trailern erfreut. Die erste ist, dass Games, die von den Herstellern mit einer spielbaren Demo beworben werden, meistens bedeutend schlechter abschneiden als andere, bei denen das mit Trailern im Internet passiert.

Natürlich schneiden Spiele am schlechtesten ab, die überhaupt nicht vom Hersteller oder Publisher beworben werden. Der kürzeste Trailer generiert demgegenüber schon fünfmal höhere Verkaufszahlen in den ersten sechs Monaten nach Erscheinen. Uns leuchten diese Zahlen auch sehr gut ein. Schließlich haben wir alle schon mal Demos gespielt, die uns leider nicht nur die guten Seiten des Spiels gezeigt haben, sondern eben auch die schlechten. Jeder, der seine Finger an »Turning Point: Fall of Liberty« hatte, weiß ganz genau, was wir meinen. Die andere Untersuchung von EEDAR betrifft insbesondere die Xbox 360: Spiele, die sich via Marktplatz mit herunterladbaren Inhalten ergänzen lassen, verkaufen sich um 129 Prozent besser als solche, die das nicht tun. Sagt die Studie.

GERMANY'S NEXT FIGHTING-STAR...
AB 2. JULI IN games™
TITELTHEMA: SOUL CALIBUR IV: ALLES ZUM DRITTEN STAR-WARS-CHARAKTER, ALLE EINZELSPIELER-MODI ENTHÜLLT, DER ONLINE-MODUS IM DETAIL. AUSSERDEM IM HEFT: CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, FAR CRY 2, VELVET ASSASSIN, PROJECT ORIGIN.
TEST-OFFENSIVE: BATTLEFIELD: BAD COMPANY, WEEWAR, BUZZ QUIZ TV, FERRARI CHALLENGE, SECRET AGENT CLANK.
18 SEITEN RETRO: MAKING OF INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS, RAIDERS OF THE LOST ARK, AMIGA-SPECIAL.
REPORTAGEN IM DOPPELPACK: SCHWIERIGKEITSGRAD: EINE FRAGE DER BALANCE. PLUS: VERKANNTE VIDEOSPIELHELDEN.
games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

LIVE ARCADE TOTAL

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

PENNY ARCADE ADVENTURES

Preis/ 1600 **Hersteller/** Hothead Games **Schwierigkeit/** mittel

Die Videospiel-Gags aus dem US-Webcomic »Penny Arcade« sind Kult. Jetzt erhalten die Helden Tycho und Gabe ihr eigenes Videospiel. Ihre Aufgabe: Dem Spieler, dessen Haus von einem riesigen Roboter mit dem possierlichen Namen »Fruit Fucker« kommentarlos zerstampft wurde, dabei helfen, das Blechungetüm zur Strecke zu bringen. Die Grundstruktur des Titels entspricht dabei dem eines Rollenspiels. Tycho, Gabe und der Avatar des Spielers stapfen durch die im 20er-Jahre-Stil gehaltene 3D-Stadt New Arcadia, liefern sich rundenbasierte Gefechte mit zwielichtigen Gestalten, verbessern dadurch ihre Charakterwerte und lösen Puzzles auf Diät-Niveau. Hochwertige 2D-Zwischensequenzen erzählen den Plot weiter und sorgen immer wieder für herzhafte Lacher – vorausgesetzt derber Fäkalhumor liegt einem. Summa summarum bietet das Spiel locker zehn Stunden Spielspaß und relativiert dadurch den recht hohen Verkaufspreis von 1.600 Punkten. Fans des Comics dürfen – nach erfolgtem Probespielen – zugreifen.

ACES OF THE GALAXY

Preis/ 800 **Hersteller/** Vivendi/ Artech Studios **Schwierigkeit/** mittel

Keine endlosen Wiederbelebungen, keine Checkpunkte, kein Autofeuer – nüchtern betrachtet ist »Aces of the Galaxy« ein typischer Gleis- bzw. Rail-Shooter für Ballerfans auf Highscore-Jagd. Auch die Story erfindet das Rad nicht neu: In der Rolle eines wagemutigen Weltraumpiloten entführt der Spieler den Prototypen eines Raumgleiters der verhassten Skurgians. Die stinkende Alienbrut ist außer sich und versucht, ihn mit allen Mitteln an der Flucht zu hindern. Im Gegensatz zum Konkurrenten »Ikaruga« wechselt das von den »Boogie Bunnies«-Machern entwickelte »Aces of the Galaxy« die Perspektive. Die Action wird aus einer Art Verfolgeransicht dargestellt. Wie auf Schienen gleitet das eigene Raumschiff durchs hübsch designte Weltall, der Spieler ist lediglich für Ausweichmanöver und das Abfeuern der insgesamt drei Waffen verantwortlich. So gesehen entpuppt sich »Aces of the Galaxy« als 360-Abklatsch des beliebten Nintendo 64-Weltraumshooters »Lylat Wars«, jedoch ohne dessen Klasse: Der Umfang ist für 800 Punkte super, das Leveldesign eher okay, die Übersicht im Koop-Modus suboptimal. Na ja, und dann wäre da noch das Fehlen von echten Bossgegnern. Nett für zwischendurch.

PREVIEWS

BRAID

Preis/ 800 **Hersteller/** Microsoft/ Number One Inc.
Schwierigkeit/ schwer

»Braid« ist bunt, »Braid« ist bizarr und »Braid« ist definitiv anders als die meisten Jump'n'Runs für Xbox Live Arcade. Als Held Tim gilt es – Mario lässt grüßen – die verschollene Prinzessin zu finden. Ganz nebenbei erfährt der Spieler zahlreiche Weisheiten aus dem endlosen Themenkomplex »Liebesbeziehungen« – allesamt charmant getextet und gleichzeitig zum Nachdenken anregend. Gag des eigentlichen Spiels: Tim kann dank einer unbegrenzten »Zeit-Zurückspulen«-Funktion nicht sterben. Gleichzeitig ist dieser Mechanismus die einzige Möglichkeit, die zum Teil haarsträubenden Rätsel zu lösen. Schon nach kurzer Zeit wird klar: Jeder Levelabschnitt ist einzigartig, jedes Puzzle auf seine Art genial. Wer Knobelspiele und Marios Hüpfabenteuer liebt, muss sich »Braid« vormerken.

BIONIC COMMANDO REARMED

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

Capcom ist gut im Geschäft wenn es um Neuveröffentlichungen ihrer klassischen Hits geht. Fern am Horizont liegt das heiß erwartete »Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix«. Aber auch vorher dürfen wir uns schon auf alte Bekannte freuen. »Bionic Commando Rearmed« beispielsweise. Hier bekommt der Retro-Freund ein in jeder Hinsicht aufgemotztes Remake des Nintendo-Entertainment-System-Klassikers aus dem Jahre 1990. Erneut schießt sich Serienheld Nathan »Rad« Spencer durch optisch aufpolierte 2D-Levels und nutzt seinen bionischen Arm, um Abgründe zu überwinden. Frische Gameplay-Elemente, darunter ein 2-Spieler-Koop- und ein 4-Mann-Mehrspieler-Modus, gewitztere Feinde, neue Moves, eine Autospeicherfunktion, komplett überarbeitete Bosskämpfe sowie Herausforderungen peppen das Original kräftig auf. Da juckt der Abzugsfinger.

CSL-CHARTS

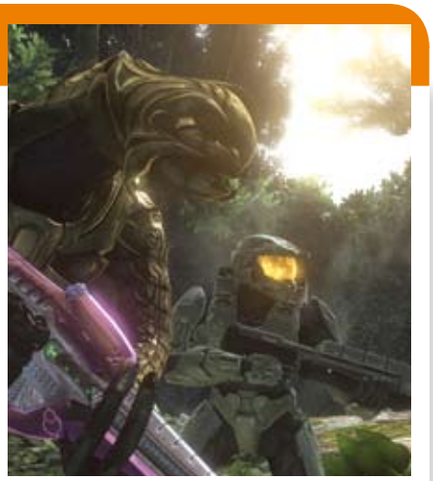
Triff die Xbox-360-Community auf **www.360-live.de!**

Nur im 360-Magazin: Wer hat was zu melden unter den Profi-Zockern? Hier die Tabellen der »Consoles Sport League«. Mitmachen und selbst die Tabelle erobern auf www.360-live.de und www.consoles.net.

HALO 3

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

	Team		Punkte	Matches
1	Generation X Halo 3	●	1117	6
2	DKS Halo 3 Squad	●	1113	6
3	BoS I 4on4	●	1062	3
4	TG I Resurrection	●	1049	3
5	Keisetsu Knights	●	997	2



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	●	1430	89
2	mydrusja GoW 4on4	●	1406	45
3	fLx.Gamesonly.at GoW.fLawless	↑	1302	31
4	International Special Unit - GoW	↑	1228	26
5	MP.game4game.at GoW	●	1092	27

FIFA 08

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	fLx ToNi	↑	1494	67
2	xxxx B4STI xxxx	↑	1484	68
3	GX K3v0	↓	1471	95
4	fLx Benzema	↑	1457	85
5	GX Torevernichter	↑	1399	160

CALL OF DUTY 4

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

	Team		Punkte	Matches
1	FeAR	↑	1419	40
2	BSX-Team Whopper	↓	1406	52
3	eAxis.Bigben CoD 4	↓	1377	39
4	WoH.CoD 4	●	1348	30
5	TG.HD.CoD4.bLoGGerS	↑	1269	35

UEFA EURO 2008

Die EM ist in vollem Gange. Nicht nur im Fernsehen, sondern auch in der Consoles Sport League. Hier die besten Kicker von »UEFA Euro 2008«:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xXRoBinHoXx	●	1252	57
2	TaktschuSs	↑	1212	30
3	King OsEn	↓	1201	40
4	Nebukadnezar000	↑	1184	16
5	SaD I Ren Fra	↑	1164	18

RACE DRIVER GRID

Knapp vor Redaktionsschluss sind inzwischen die ersten Rennen in »Race Driver Grid« abgeschlossen. Die vorläufige Spitze der Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	druSja :: LucKy	●	1048	2
2	KoR Pole	●	1048	2
3	UndERt4kER	●	1023	1
4	HsR abahatchi	●	977	1
5	SFG Partyheinz	●	977	1

AB DEM 30. JULI! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

SACRED 2

Besuch bei einem der vielversprechendsten Action-Rollenspiele des Jahres. Im Reich Ancaria, 2000 Jahre vor den Geschehnissen im PC-Vorgängerspiel »Sacred«. Unsere Fragen: Wird das leicht zugängliche Spielprinzip und das bewährte Kampfsystem des Vorgängers beibehalten? Ist die Welt größer? Gibt es mehr Quests? Großes Preview!

SOUL CALIBUR IV

Wir schärfen die Klingen und massieren die Fäuste, denn Namco-Bandais fantasievolles Kampfsport-Spektakel macht sich bereit: Wir steigen gemeinsam mit Siegfried und anderen Helden in den Ring und prüfen, was Yoda ihnen entgegenzusetzen hat. Test!

FAR CRY 2

Es passiert alle paar Monate: Da zeigt uns ein Spielehersteller bewegende Bilder aus einer anstehenden Produktion und wir fühlen es sofort: Meine Fresse, das wird richtig, richtig steil! So wie bei Ubisofts kommendem Ego-Shooter. Preview in der nächsten Ausgabe!

PLUS!

PRINCE OF PERSIA

Noch ist es nicht in Stein gemeißelt. Aber wenn alles klappt, kratzen wir rechtzeitig zur nächsten Ausgabe ein paar neue Bilder, Infos und Eindrücke direkt aus dem Spiel zusammen.

SMACKDOWN VS. RAW 2009

Zierliche Burschen, die in den Ring steigen und sich in die Arme nehmen? Nicht hier. Hier geht's hart zur Sache. Wie hart, das klären wir in der nächsten Ausgabe.

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 ...
Summer Athletics, Sacred 2, Prototype, Just Cause 2, Warhammer Battle March, Fallout 3...

Gleich abonnieren
Prämie abgreifen, eher lesen:
Seite 41

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 30. JULI 2008!

Available on

PLAYSTATION 3 · Games for Windows · XBOX 360 LIVE · MOBILE

Published by SEGA®

www.sega.de

www.olympic.org

www.olympicvideogames.com

TM IOC. Copyright © 2008 International Olympic committee ("IOC"). "PLAYSTATION", "PS" Family Logo and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. All rights reserved.

"CATCH ME...
IF YOU CAN..."

THE OFFICIAL VIDEOGAME

SBK® 08

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

SBK08 Superbike World Championship © 2008 Lago S.r.l. Published by Lago S.r.l. &©; 2008 Lago S.r.l. Black Bean is a trademark of Lago S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, motorcycles,names, brands and associate imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. SBK™ and SBK Superbike World Championship© are registered trademarks of FGSPORT S.r.l. "PlayStation", "PlayStation2","PS2", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP", "PSP (PlayStation Portable)" and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO, NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Any other Trademarks used in the Site are trademarks of their respective owners. All Rights Reserved