

360

LIVE

REPORT
Jäger der
Rekorde
Von Gamerscore-Meistern und
anderen Sieger-Typen

DAS STECKT ALLES DRIN

FABLE 2

Von Hund und Held,
Liebe und Kampf.
Fablehaftes Rollenspiel!

DURCHGELADEN UND ANGESPIELT

RESIDENT EVIL 5

Koop-Modus, Monster-Grafik,
Nervenkitzel. Mehr Horror
geht nicht!

SAISON 2009

FIFA VS. PES

Grafik, Gameplay und KI
im Vergleich. Plus: Lesertest!

ACTION-MYTHOS IM TEST

TOO HUMAN

Zehn Jahre in Entwicklung,
trotzdem voller Schwächen

EXKLUSIV GESPIELT!

THE FORCE UNLEASHED

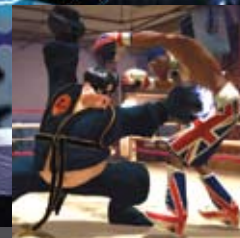
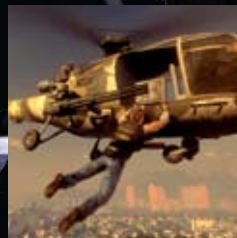
Vaders Schüler im Härtetest
6-Seiten-Bericht und Poster

MERCENARIES 2

Angetestet: Schutt,
Asche, Zerstörungswut

SPORTFEST

Facebreaker, NHL og,
Tiger Woods og im Test



EXKLUSIV: Banjo-Kazooie 3 - Entwicklerbesuch!

AUSSERDEM: Gears of War 2 / Guitar Hero 4
Der Pate 2 / Tom Clancy's Endwar / Alarmstufe Rot 3
Final Fantasy XIII / Rock Band 2 / Infinite Undiscovery
Warhammer: Battle March

BROTHERS ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY™

DIE ARMY NANNT ES MARKET GARDEN.

ABER WIR NANNTEN ES DEN HELL'S HIGHWAY.



NEUES DECKUNGSSYSTEM UND
ZERSTÖRBARE UMGEBUNG.



KOMMANDIERE BAZOOKA-TEAMS,
MASCHINGEWEHR-TRUPPS UND PANZER.



EINE KOMPROMISSLOSE SICHT DES KRIEGES
BASIEREND AUF EINER WAHREN GESCHICHTE.

BROTHERSINARMSGAME.COM



PLAYSTATION 3



Willkommen bei 360 Live!



Heute schon gestaunt? Ich schon. Hat mich doch überwältigt, diese erste Begegnung mit dem neuen USK-Warnhinweis. Eine Fotomontage der aufgedickten Dinger hatten wir ja schon Anfang des Jahres in 360 Live. Aber echt und in Farbe hab ich sie das erste Mal eben erst gesehen – auf der Verpackung von »Soul Calibur IV«.

Keine Ahnung, was ich meine? Es geht um die Folgen der verschärften Jugendschutz-Gesetzgebung. Die neuerliche Umformulierung hat das Zeug, uns alle zu nerven, aber kaum jemanden glücklich zu machen. Wir müssen es wohl hinnehmen, dass die bekannten Alterseinstufungen der USK uns zukünftig in extremer Größe von Spielverpackungen anspringen. Von Video-DVDs und Blu-rays auch, nebenbei bemerkt. Knapp ein

Sechstel der Oberfläche einer konventionellen DVD-Box geht locker drauf – im Fall von »Soul Calibur IV« verdeckt der blaue USK-Sticker wegen des etwas unglücklich gewählten Cover-Motivs mal eben die hübsche Hilde, und fällt mehr auf als die Titelschlagzeile. Umgerechnet zwölf Quadratzentimeter, also rund 3,5 mal 3,5 Zentimeter sind ab sofort auf jeder Spielverpackung für USK-Zwecke zu reservieren – so steht es in § 14 des Jugendschutzgesetzes, und so muss es ab 1. September zwingend gemacht werden. Bis dahin gilt eine Übergangsfrist.

Aber es könnte schlimmer sein. Und uns ergehen wie den Besitzern eines Nintendo DS. Weil nämlich der Gesetzgeber in seiner unendlichen Weisheit die Mindestmaße in absoluten Zahlen festgeschrieben hat, statt sie ins Verhältnis zur Packungsgröße zu setzen, passt etwa auf die Plastikbox von »Pferd und Pony-Reitschule« oder eines anderen DS-Game kaum noch anderes drauf als der Altershinweis. Schön ist das nicht. Und warum sich mir jetzt die ganze Riege aller USK-Kennzeichen ins Auge brennen sollen statt vielleicht nur Warnhinweise vor hartem 18er-Stoff – ein Rätsel. »Leider hat die Politik sich von den Beispielen der Zigarettenindustrie leiten lassen und hierdurch das Cover als Artwork massiv beschädigt«, findet darum Arjan Dhupia, Sprecher des Spieleherstellerverbands BIU.

Der Mann hat recht, auch was die Wirkung der Gesetzesänderung betrifft: »Wir bezweifeln, dass größere Kennzeichen automatisch zu einer besseren Wahrnehmung führen werden. Hier hätten wir uns mehr Augenmaß von der Politik gewünscht.« Entfalten die XXL-Sticker wegen ihrer ausgeprägten Hässlichkeit abschreckende Wirkung beim Käufer? Nun, danach sieht es immerhin nicht aus, zumindest nach aktueller Meinung einiger Händler – Christian Böhme vom Münchner Shop Nippondreams zum Beispiel: »Als ich die Dinger das erste Mal gesehen habe, dachte ich – was zur Hölle? Aber bis jetzt hat kein einziger Kunde gemault. Umsatzeinbußen kann ich keine erkennen.« Immerhin wandern deutsche Gamer also nicht in Scharen nach Österreich oder England ab, um sich dort Importstoff mit freiem Blick aufs Covermotiv zu besorgen.

Bleibt die Frage wozu die ganze Aktion? Ich teile die Meinung des BIU. Die Änderung des Jugendschutzgesetzes wird Eltern weiterhin kaum davon abhalten, ihren lieben Kleinen böse Spiele mit nach Hause zu bringen, wenn die nur lange genug quengeln. Wer sich als Elternteil bisher nicht darüber informieren mochte, dass Konsolen Jugendschutzsperrn eingebaut haben, dass manche Games eben nicht für Elfjährige geeignet sind, der wird sich auch jetzt kaum darum kümmern. Die Änderung wirkt auf mich wie purer Aktionismus, der Millionen betroffene Gamer nervt und unsere Umwelt wieder etwas hässlicher macht.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live

PS: Ein herzliches Dankeschön an dieser Stelle den Kollegen Ann und Seckin, die sich mit dieser Ausgabe verabschieden und ab sofort auf Seiten der Industrie für Top-Spiele sorgen wollen. Also, danke für die tollen Jahre und viel Spaß mit der neuen Aufgabe!

“ Hat mich doch überwältigt, diese erste Begegnung mit dem neuen USK-Warnhinweis ”

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

The Force Unleashed

Liebe Freunde der steilen Grafik und des starken Gameplays: Bei dieser jüngsten Action-Auskopplung aus dem »Star Wars«-Universum greifen derart viele neuartige Technologien ineinander, dass man sich tatsächlich wie in einem Film wähnt. Dass man dieses Movie dank eines enorm breiten Aktionsspektrums immer wieder neu erleben kann, zeigt deutlich die Vorteile moderner Videospieltechnik. »The Force Unleashed« ist eine faustdicke Wow-Überraschung. Deshalb fette Vorschau und schickes Poster hier im Heft.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

20 COVERSTORY

Exklusiv gespielt:
Force Unleashed

6 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele von
morgen

54 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

41/68 SERVICE

Abo, Leserbrief

SPIELBERICHT

16 RESIDENT EVIL 5

Koop-Modus, Über-Grafik, Mörder-Grusel:
So spielt sich Capcoms Horrorschocker!

FABLEHAFTE AUSSICHTEN

26 FABLE 2

Von Held und Hund, Kind und Kampf, Liebe
und Herzschmerz. Was für ein Rollenspiel!

AKTUELL

- 06 GEARS OF WAR 2
- 06 FIGHT NIGHT ROUND 4
- 08 MMO AUF XBOX 360
- 08 GUITAR HERO WORLD TOUR
- 09 NEUE USK-KENNZEICHNUNG
- 09 SUCHTGEFAHR
- 09 GAMES CONVENTION
- 10 FALLOUT 3
- 10 GAMESTM
- 10 XBOX LIVE GRATIS
- 12 COMMUNITY-CHARTS
- 14 TERMINE

PREVIEW

- 16 RESIDENT EVIL 5
- 20 THE FORCE UNLEASHED
- 26 FABLE 2
- 30 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
- 32 BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS
- 36 TOM CLANCY'S ENDWAR
- 38 DER PATE 2
- 40 C&C: ALARMSTUFE ROT 3
- 45 FINAL FANTASY XIII
- 46 FIFA 09
- 48 PES 2009
- 50 ROCK BAND 2
- 74 MEGA MAN 9
- 74 UNO RUSH



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

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

70 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

76 REPORTAGE

Highscore-Jäger unter
der Lupe

POSTER

42 THE FORCE UNLEASHED

TEST

- 54 TOO HUMAN
- 58 WARHAMMER: BATTLE MARCH
- 60 INFINITE UNDISCOVERY
- 63 WALL-E
- 64 FACEBREAKER
- 66 TIGER WOODS PGA TOUR 09
- 67 NHL 09
- 74 BRAID
- 74 GEOMETRY WARS
RETRO EVOLVED 2

COMMUNITY

- 70 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 72 DER MACHER VON BRAID
IM INTERVIEW
- 74 LIVE ARCADE DOWNLOADS

SERVICE

- 41 ABO
- 52 IMPRESSUM
- 68 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

COVERTHEMA



20 THE FORCE UNLEASHED

Exklusiv gespielt: Die Action-Überraschung
aus dem Star-Wars-Universum. Schnell, schön,
atemberaubend. 6 Seiten und Poster!



TOPSPIELE

30 Mercenaries 2:
World in Flames

36 Tom Clancys Endwar
38 Der Pate 2



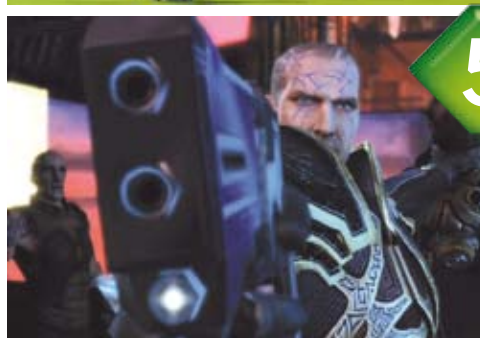
32 Banjo-Kazooie:
Nuts & Bolts

40 C&C: Alarmstufe Rot 3
45 Final Fantasy XIII
46 Fifa 09



48 PES 2009

50 Rock Band 2
58 Warhammer:
Battle March



54 Too Human

60 Infinite Undiscovery
64 Facebreaker
66 Tiger Woods PGA Tour 09
67 NHL 09

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

VOLL AUF DIE ZWÖLF

**Fight Night
Round 4**

GUITAR HERO

**Details zur
Peripherie**

NEUE USK-LOGOS

**Größer gleich
besser?**

HEISSE AUSSICHTEN

Fallout 3

WANN UND WO?

**Charts und
Termine**

DER HEISSE STUHL / ROD FERGUSON

»Wir hatten von Anfang an so eine Ahnung, dass wir ein zweites und ein drittes Gears-Game machen würden«

Letzten Monat konnten wir exklusiv über den Mehrspieler-Teil von »Gears of War 2« berichten. Aber noch ist nicht alles gesagt und geschrieben, was es zum Thema zu sagen und zu schreiben gibt – noch lange nicht. Also haben wir uns mit dem Produzenten Rod Fergusson zusammengesetzt und uns mit ihm über die weitere Entwicklung des Marcus-Fenix-Gemetzels sowie einen möglichen dritten Teil unterhalten. »Oh Mann, uns wird die Frage immer wieder gestellt: Ist das eine Trilogie?«, lacht Rod. »Immer wenn ich ein Interview mit jemandem lese, der ein neues Spiel entwickelt, heißt es gleich: Ja, wir machen eine Trilogie. Dabei haben die Leute noch nicht mal das erste Spiel im Laden. Das kann sich fünf oder fünf Millionen Mal verkaufen. Wenn man also behauptet, man plane eine Trilogie, dann macht man meiner Meinung nach einen großen Fehler. Man sollte sich nicht zu weit aus dem Fenster lehnen.«

So überrascht es nicht, dass der erste Teil nicht mit einem frustrierenden Cliffhänger endete. Wann fiel die Entscheidung, eine Fortsetzung zu machen? »Überraschend spät«, sagt Rod. »Wir hatten und haben viele Ideen für das Universum des Games. Sagen wir's so: Wir hatten schon am Anfang eine Ahnung davon, was wir in einem zweiten und dritten Gears-



BIO

NAME/ Rod Fergusson

FIRMA/ Epic Games

POSITION/

Produzent

ARBEITET GERADE
AN/ Gears of War 2

SCHON GEWUSST?/

Der erste Teil verkaufte

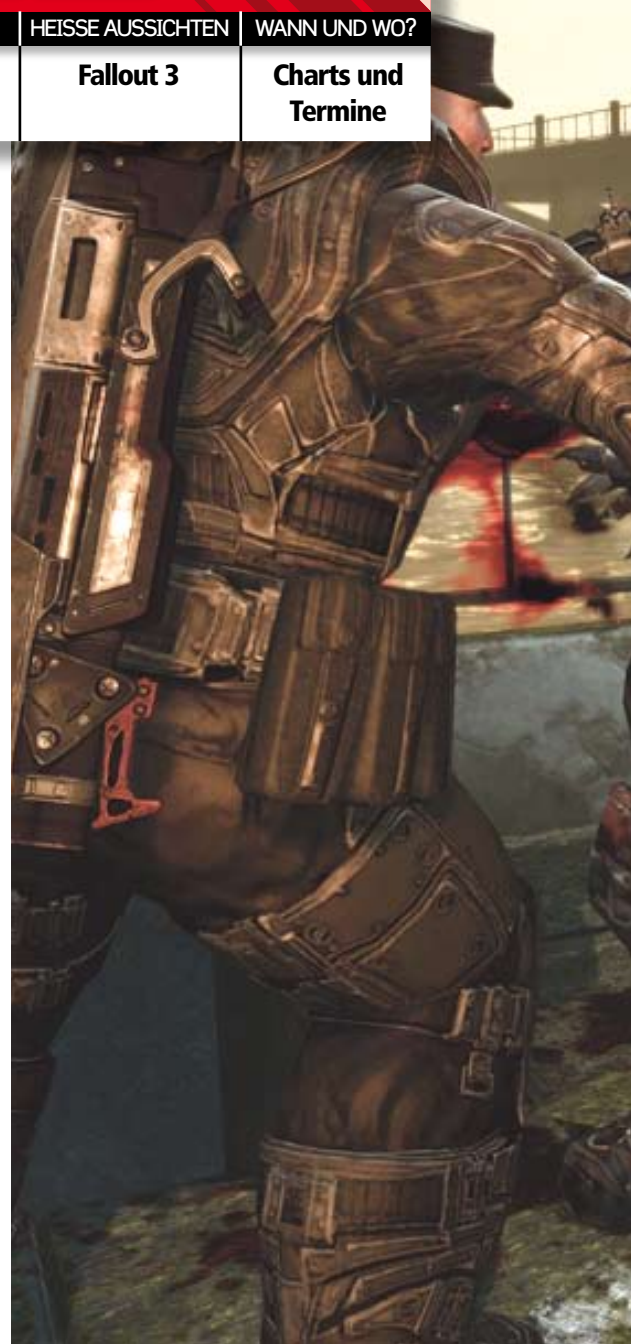
über drei Millionen

Exemplare innerhalb der

ersten zehn Wochen nach
der Veröffentlichung

Spiel machen wollten. Wir haben uns aber nicht zu einer bestimmten Anzahl Fortsetzungen verpflichtet. Nachdem wir die erste Lieferung in den Läden hatten, waren wir positiv über die Resonanz überrascht. Die Aufregung und der Hype waren atemberaubend. Leute schickten uns Fotos von Tattoos des Totenkopfs. Andere hatten sich den Schriftzug des Spiels tätowiert. Da haben und wir uns zusammengesetzt und gefragt, was wir als nächstes machen wollten.«

Hinter »GoW« und der Fortsetzung steht ein großes Team, was natürlich Probleme im Arbeitsablauf nach sich zieht. »Am Anfang war der Prozess einfach«, verrät Rod. »Alles basierte auf den drei Worten: neu, besser und mehr. Was könnte neu sein bei Gears of War 2? Was könnte besser sein? Wovon wollten wir mehr haben? Doch das war uns irgendwann einfach nicht sexy genug, um damit zu arbeiten. Also haben wir das geändert: Nun heißt es größer, besser, böser. Es wird ein deutlich größeres Game in Sachen Größe und Umfang. Der Spieler taucht tief ab in die Unterwelt, erfährt mehr darüber, wer die Locust sind und wo sie leben. Es geht weiter zu den höchsten Gipfeln der schneebedeckten Berge der Sera. Dazwischen geht's durch ein breites Spektrum unterschiedlichster Gegenden.« Da erwartet uns also ein echter Action-Trip...



FIGHT NIGHT WILL ZUSCHLAGEN

Viele hatten befürchtet, dass »Fight Night Round 3« das Ende der Prügelreihe einläuten würde. Dann kündigte Electronic Arts eine weitere Runde für die Boxsimulation an. Produzent Kevin Wilkinson erklärt uns, wie es dazu kam und was wir zu erwarten haben: »Fight Night Round 3 hat das Genre auf den aktuellen Konsolen etabliert. Die Serie war schon immer wichtig für EA Sports, sie steht für Qualität und Innovation. »Fight Night Round 4« geht einen Schritt weiter und soll die Art und Weise verändern, wie man Box-

sporte erlebt. Daran müssen sich alle künftigen Titel messen lassen«. In »Fight Night Round 4« erwarten uns nicht nur neue Boxstile und eine brandneue Engine mit realistischem Physiksystem, sondern auch eine Reihe altbekannter Gesichter. Unter anderem kann man auch die Kontrolle über Boxlegenden wie Mike Tyson oder Muhammad Ali übernehmen – und die Gegner mit Tysons Aufwärtshaken auf die Matte schicken oder sie mit der Schnelligkeit Alis verblüffen. Ist allerdings erst 2009 soweit.





Klein- gedruckt

PETER PLANT

» Peter Molyneux, Entwicklerlegende von Lionhead, schweift mal wieder mit seinen Gedanken in die Zukunft. So ließ der Exzentriker in einem Interview verlauten, dass er mit seinem Team bereits bis »Fable 5« plane. Das »Fable«-Universum ermögliche schließlich eine ganz große Story. Derweil soll sich »Fable 2« langsam der Fertigstellung nähern. Wie man so hört ...

DRIN UND DRAUSSEN

» Die Fusion Vivendi und Activision zu Activision Blizzard fordert erste Opfer. Laut Mike Griffith, Chef von Activision Publishing, werden »Brütal Legend«, »Chronicles Of Riddick: Assault on Dark Athena« und »Ghostbusters« nicht mehr unter der Flagge von Activision Blizzard erscheinen. Ob die Titel von einem anderen Publisher übernommen werden, war bis Redaktionsschluss nicht endgültig geklärt. »Prototype« soll nach wie vor Anfang 2009 erscheinen.

INFINITY IST FLEISSIG

» Gerüchten zufolge arbeitet »Call of Duty 4«-Entwickler Infinity Ward an einem bislang namenlosen Science-Fiction-Spiel. Die Information scheint trotz ihrer Schwammigkeit zuverlässig zu sein, kommt sie doch aus einer Quelle direkt bei Infinity. Wir sind gespannt, ob es Infinity gelingt, die besten Features aus »Call of Duty 4« in die Zukunft zu transportieren.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

5 IN 5 SEKUNDEN

XBOX 360 ...

... seit 15. August mit 60-GB-Festplatte als Standard. Preis: 269 Euro

CALL OF DUTY 6 ...

... soll 2009 kommen. So eine Überraschung ...

9.740 MITGLIEDER ...

... zählt das 360-Live-Forum am 04. August 08

BETHESDA ...

... plant angeblich schon »Fallout 4«

PRINCE-OF-PERSIA-FILM ...

... kommt erst 2010 in die Kinos.



SHANE SCHÄMT SICH

KONSOLEN-FLOP MMO

Massive-Multiplayer-Online-Spiele (MMO), also Games, wo sich tausende Zocker auf Servern treffen, haben es auf Konsolen schwer. Xbox-Chef Shane Kim nimmt die Probleme auf der 360 in diesem Bereich auf seine Kappe. »Ich muss eingestehen, dass die Microsoft Game Studios noch keinen Erfolg im MMO-Bereich hatten. Es passierte unter meiner Führung, also übernehme ich die volle Verantwortung dafür«, so Kim. Untätigkeit darf man Kim allerdings nicht unterstellen: Immerhin wurden unter seiner Federführung mit »True Fantasy Live Online« und dem geplanten »Marvel«-MMO zwei Versuche unternommen, das Genre auf den Xbox-Plattformen zu etablieren. Doch wurden beide Titel eingestellt. »Die Entwicklung von Spielen ist so schon schwierig genug«, sagt Kim. »Im MMO-Sektor geht es um noch größere Investitionen, praktisch das Doppelte. Das macht das Ganze noch komplexer – wir haben einfach noch nicht die richtige Mischung gefunden.« Dennoch verteidigt Kim seine Entscheidung. »Ich denke, wir haben die korrekte Wahl getroffen, als wir uns gegen eine Fortführung des Marvel-MMOs entschieden. Und das ist sowohl für die darauf wartenden Kunden als auch für die daran arbeitenden Teams schwierig. Abgesehen davon waren wir nicht erfolgreich. Das soll keineswegs bedeuten, dass solche Titel auf der Xbox 360 nicht erfolgreich sein könnten.« Wollen wir's hoffen ...

GUITAR HERO WORLD TOUR

DARAUF SPIELEN WIR AN ...

Activision, Red Octane und Neversoft wollen »Rock Band« alt aussehen lassen. Deswegen bekommt »Guitar Hero World Tour« nicht nur eine Gitarre spendiert, sondern eine komplette Instrumentenausstattung für eine ganze

Band. Im Spiel darf der Hobbymusiker einen Sequenzer bedienen, um eigene Songs zu mischen. Die Instrumente versprechen auch mehr als die Peripherie bei »Rock Band«. Wir konnten sie bereits unter die Lupe nehmen ...

GITARRE

Am Hals des Controllers befindet sich nun zusätzlich zu den üblichen Knöpfen eine berührungssensitive Fläche. Diese kann beispielsweise statt der Standardknöpfe benutzt werden, um die Noten zu spielen. Der Vorteil für ambitionierte Möchtegern-Claptons: Statt umgreifen zu müssen, kann man auf dem Touchpad die Finger auf dem Gitarrenhals rauf- und runtergleiten lassen. Das erleichtert Solos.

MIKROFON

Na gut, es ist ein Mikrophon. Reinsingen und fertig. Auch wenn alle Instrumente in der Ankündigung als »kabellos« beschrieben wurden, können wir dieses Feature für das Mikrophon noch nicht bestätigen. Sänger müssen also damit rechnen, dass sie weiterhin verkabelt bleiben.

SCHLAGZEUG

Das Schlagzeug unterscheidet sich in drei wesentlichen Dingen vom Schlagzeug, das in »Rock Band« zum Einsatz kommt. Zunächst in Sachen Design: Drei Pads, zwei Schellen plus Pedale. Zudem dämpfen die Schlagflächen das Geräusch, das die Sticks beim Aufschlag erzeugen, deutlich besser. Dank der Pad-Sensoren wird außerdem registriert, ob man mit voller Kraft draufdrischt oder eher wie ein Jazz-Schlagzeuger fein mit dem Besen zu Werke geht.

GITARRE

Die neue Klampfe ist etwas größer als ihre Vorgänger und soll sich deswegen noch etwas echter anfühlen. »Guitar Hero: World Tour« wird aber auch mit älteren Controllern aus der »Guitar Hero«-Reihe funktionieren. Die neue Gitarre ist also kein Muss; besonders für klamme Geldbeutel ein Segen.

NEUE USK-KENNZEICHNUNGEN

GRÖßER GLEICH BESSER?

Seit Juli gilt das neue Jugendschutzgesetz. »Wir schließen mit der Gesetzesänderung entscheidende Lücken, um den Jugendschutz gezielt zu verbessern«, erklärt Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen begeistert auf der Homepage des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Insbesondere geht es um die Etikettierung der Verpackungen. Das Altersfreigabe-Logo ist nun größer als zuvor, wie auf dem Bild zu sehen ist. Und so steht es im Gesetz: »Das Zeichen ist auf der Frontseite der Hülle links unten auf einer Fläche von mindestens

1.200 Quadratmillimetern und dem Bildträger auf einer Fläche von mindestens 250 Quadratmillimetern anzubringen.« Begründung des Ministeriums für diese Maßnahme: »Vielfach sind derzeit die Kennzeichen, die Altersangaben und somit Abgabeverbote deutlich machen sollen, nur mit der Lupe zu lesen, das bringt in der Praxis rein gar nichts. Nun kann man auf den ersten Blick erkennen, ab welchem Alter Spiele und Filme für Kinder und Jugendliche freigegeben sind.« Ob es nicht auch eine bessere Brille oder einfach das sorgfältigere Lesen getan hätte, das sei mal dahingestellt ...



Das neue USK-Logo sieht aus wie das alte, ist aber 2,53-mal größer. Kommt es wirklich auf die Größe an? Das Familienministerium sagt ja!

SPIELSUCHT



ABSCHIEDSWALZER

LETZTES LIED AUS LEIPZIG

Die mutmaßlich letzte Games Convention – jedenfalls die letzte unter Beteiligung des Branchen-Fachverbands BIU und aller großen Hersteller – ist leider deutlich nach Redaktionsschluss zu Ende gegangen, deshalb ziehen wir an dieser Stelle ein letztes Mal unseren Hut. Laut Messeleitung peilte der Veranstalter für diese sechste Ausgabe der Games-Fachmesse einen neuen Besucherrekord an. So soll erstmals die 200.000er Marke geknackt werden, wenn sich vom 21.08. bis zum 24.08.08 etwa 500 Aussteller präsentieren. Der Vorsitzende der Geschäftsführung der Leipziger Messe, Wolfgang Marzin, wird da fast schon poetisch: »Auch in diesem August wird Leipzig zum Epizentrum des digitalen Universums. Die GC - Games Convention 2008 zeigt sich erneut innovativ, aufregend und global. Wir erwarten mehr internationale Aussteller und Gäste als jemals zuvor«, sagt er. Ein letzter Salut auch an das musikalische Großereignis: Das Video Games Live Symphonieorchester und der US-Starpianist Martin Leung haben unter der Leitung von Jack Wall Hits aus »Halo«, »Final Fantasy« und »Tomb Raider« klassisch aufbereitet. Sehr schön, zumal wenn dazu die passenden Spielszenen über eine riesige Leinwand flimmern und Laser steile Bilder in die Luft zeichnen. Schee war's, wie man in Bayern sagt!



SUCHTGEFAHR 360?

Ein ernstes Thema: Computerspielsucht. Mehr als jeder zehnte Jugendliche ist einer Studie der Uni Koblenz-Landau zufolge davon betroffen. Rund elf Prozent der befragten Zehn- bis 20-Jährigen zeigen ein krankhaftes Computerspielverhalten, ergab die Umfrage des Zentrums für empirische pädagogische Forschung der Universität. Jungen sind demnach eher betroffen als Mädchen. Viele computersüchtige Kinder und Jugendliche sind der Studie zufolge auch mit ihrem Alltag überfordert. Das Spielen sei für sie eine Art Bewältigungsstrategie, heißt es.

Doch Kinder und Jugendliche, die regelmäßig viel Zeit mit Computerspielen verbringen, sind damit

noch nicht automatisch süchtig, so die Studie weiter. Krankhafte Züge weist das Spielverhalten erst auf, wenn Schule und soziale Kontakte vernachlässigt würden, der Betroffene selbst Schwierigkeiten habe, das Spiel zu beenden, sowie unruhig oder gereizt reagiere, wenn er längere Zeit nicht gespielt habe. Die Studie ergab zudem, dass die »pathologischen Computerspieler« deutlich weniger zufrieden sind mit Schule, Freizeit, Familie oder Freunden als andere Spieler. Dies gelte gerade auch im Vergleich zu den reinen »Vielspielern«, Kindern und Jugendlichen also, die fast jeden Tag bis zu zwei Stunden am Computer spielen, ansonsten aber unauffällig seien.

NEU IN GAMES™

Wer sich weiterbilden will, kann jahrelang im Medizinstudium verzweifeln, sich »Braid« aus dem Live-Arcade-Netzwerk saugen oder aber die neue Ausgabe unseres Schwesternmagazins »games™« am Kiosk holen. Die Nummer 10 erscheint am 3. September und macht schlauer. Denn: Wer games™ liest, erfährt mehr über »Die Siedler: Aufbruch der Kulturen«, »Stalker: Clear Sky«, »Geheimakte 2«, »Final Fantasy IV«, »Soul Calibur Legends«, »American McGee's Grimm« und »Rage«, das neue Werk von id Software. Plus: So spielt Holland. Außerdem: »Street Fighter IV« dick, »Zelda« im Retro-Teil und alles über ein vergessenes System namens »PC-FX«.

DIVINITY 2

Das etwas schwach besetzte Rollenspiel-Genre bekommt Nachschub auf der Xbox 360. Die Entwickler von den Larian Studios basteln derzeit an »Divinity 2 - Ego Draconis«, einer Fortsetzung des recht populären PC-Fantasy-Game von 2002. Den Spieler verschlägt es wieder nach Rivellon, eine zeitlose Welt voller Mythen und Magie, zerrüttet und immer noch gezeichnet von vergangenen apokalyptischen Kriegen. Man übernimmt die Rolle eines Drachentöters. Die Aufgabe: Rivellon vor den Übergriffen der geschuppten Tiere zu beschützen. Im Verlauf der Geschichte entwickelt er sich zu einem legendären »Dragon Lord«, einem Drachenmeister. Frühestens ab Frühling 2009 geht's auf zum fröhlichen Drachentöten.

BIS HERBST KOSTENLOS

Nachdem Microsoft sich entschlossen hatte, das PC-Pendant zu Xbox Live zukünftig kostenlos anzubieten, war der Unmut bei Xbox-Live-Nutzern groß. Daraufhin machte Microsoft einen teilweisen Rückzieher: Nun dürfen Xbox-360-Zocker auch mit einem Silber-Account kostenlos spielen – allerdings zeitlich begrenzt. Andauern soll die Aktion bis zum Systemupdate im Herbst. Allerdings dürfen nur Multiplattform-Titel für lau gezockt werden, konkret »Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition«, »Shadowrun« und »Universe at War: Angriffsziel Erde«. Na toll.



FALLOUT 3

Der atomare Holocaust kommt bestimmt, hat man in den 70er-Jahren gesagt. Und heute? Wollen wir nicht länger darauf warten, wollten wir einfach mehr wissen. Also haben wir uns Gavin Carter geschnappt, den Chefproduzenten des Endzeit-Action-Rollenspiels »Fallout 3«, und ihm ein paar Details zum kommenden apokalyptischen Kracher entlockt. Zunächst einmal hat er verraten, wie die Entwickler das Beste aus den unterschiedlichen Konsolen rauskitzeln wollen.

»Ich glaube, jede Plattform hat ihre Vor- und Nachteile. Wir designen also nicht extra für eine Konsole. Wir hatten ein paar verrückte Ideen und haben den Programmierern gesagt, dass sie sie einfach umsetzen sollen. Egal, ob PC oder Xbox 360, einige Sachen werden auf der einen Plattform besser funktionieren als andere. Wir müssen nur herausfinden, wie wir das alles zum Laufen bringen. Es gibt viele Herausforderungen, aber wir meistern sie.«

Außerdem legt Hersteller Bethesda viel Wert auf die Meinung der Fans, wie Gavin erzählt: »Natürlich kann man ein Spiel wie Fallout 3 nicht rein nach den Wünschen der Öffentlichkeit entwickeln. Aber als wir damit angefangen haben, haben wir uns die Foren



BIO

NAME/ Gavin Carter
FIRMA/ Bethesda
Softworks
POSITION/
Produzent
ARBEITET GERADE AN/ Fallout 3
SCHON GEWUSST?/
Fallout 3 soll rund 500 verschiedene Finale bekommen

und Fanseiten sehr genau durchgelesen. Und das hat uns definitiv beeinflusst. Jetzt sind wir am Ende des Entwicklungsprozesses, da sind alle Entscheidungen gefallen. Klar, dass wir nun nicht mehr so stark auf einzelne Wünsche eingehen können.«

Ein Wunsch wird jedenfalls umgesetzt: nämlich dass nicht alle Wege in einem Finale münden. »Die meisten Spiele haben ein großes Ende, das ist auch bei den meisten Rollenspielen so. Vielleicht gibt's mal zwei oder drei Varianten. Wir wollten etwas erschaffen, das wirklich den unterschiedlichsten Charakteren der Spieler entspricht. Wir haben 500 verschiedene Finale gebaut. Die Zahl ergibt sich einfach aus den Aktionen des Spielers. Wenn man sich dazu entscheidet, eine Atombombe hochgehen zu lassen, dann stellt das die Weiche in ein Segment des Endes. Danach stehen natürlich weitere Entscheidungen an, die wieder in ein anderes Segment führen. Und so splittet sich die ganze Geschichte immer weiter auf. So kommt die riesige Zahl zustande.« Gut, dass auch das Ende der Wartezeit wirklich nicht mehr allzu weit weg ist, Ende des Jahres soll »Fallout 3« in den Regalen stehen. Wir bleiben skeptisch, ob das wirklich klappt.



WWW.MERCS2.COM/DE



AB 4. SEPTEMBER ERHÄLTLICH!

- KOOPERATIVER MULTIPLAYER
- ACTION UND ZERSTÖRUNG PUR
- EINE RIESIGE, OFFENE WELT

WILLKOMMEN IN VENEZUELA, DEM NEUEN SPIELPLATZ DER ZERSTÖRUNG. DU BIST SÖLDNER. DU FÜHRST AUFTRÄGE AUS UND KASSIERST GELD DAFÜR. WENN DU NICHT BEZAHLT WIRST, NIMMST DU DIR WAS DU WILLST UND BIST UNAUFHALTSAM - ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT. DU HAST DIE MACHT, ALLES UND JEDEN ZU ZERSTÖREN - AUF JEDE ERDENKLICHE ART. DENN DU BIST SÖLDNER UND ERLEDIGST DEINEN JOB.



PlayStation®2



PLAYSTATION 3

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the 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 and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Juli 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Soul Calibur IV	Ubisoft
2	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
3	Eternal Sonata	Atari
4	Beijing 2008	Sega
5	Battlefield: Bad Company	EA

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Juli 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Madden NFL 09	EA Sports
2	Soul Calibur IV	Namco
3	Halo 3	Microsoft
4	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
5	Too Human	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Tales of Vesperia	Namco
2	Soul Calibur IV	Namco Square Enix
3	Infinite Undiscovery	Square Enix
4	Too Human	Microsoft
4.	Otomedius G	Konami

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

GEARS OF WAR 2 PUBLISHER/ MICROSOFT

13,62 %

Tendenz



Cooler Charaktere, martialisch inszeniert und mit jeder Menge Locustblut: Alle warten auf »Gears of War 2«, die Importhändler dieser Welt freut's.

Einschätzung/ Sehr gut



2

RESIDENT EVIL 5 PUBLISHER/ CAPCOM

9,94 %

Tendenz



Alle wollen ein Date mit Shiva Alomar, die taffe Lady, mit der du in den Kampf gegen wild gewordene Wildschweinköder oder Äxte schwingende Zombies ziehst.

Einschätzung/ Sehr gut

3

COD: WORLD AT WAR PUB./ ACTIVISION BLIZZARD

8,19 %

Tendenz



Sterbende GIs, Japaner, die vom Napalm verbrannt werden: Entwickler Treyarch will den beklemmenden Zweite-Weltkriegs-Shooter aller Zeiten auf den Markt bringen.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Fable 2

7,80 % Einschätzung/ Sehr gut

5 Star Wars: The Force Unleashed

6,82 % Einschätzung/ Sehr gut

6 Halo Wars

4,87 % Einschätzung/ Sehr gut

7 Fallout 3

4,92 % Einschätzung/ Sehr gut

8 Far Cry 2

4,31 % Einschätzung/ Sehr gut

9 Dead Space

4,29 % Einschätzung/ Sehr gut

10 FIFA 09

4,09 % Einschätzung/ Sehr gut

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

1

GRAND THEFT AUTO IV PUBLISHER/ ROCKSTAR GAMES

21,83 %

Tendenz



Niko Bellic hat eine ziemlich lange Puste: Seit nunmehr drei Monaten hält sich das Gangsterepos auf Platz 1 der Charts.

360-Wertung/ 9,3



2

CALL OF DUTY 4 PUBLISHER/ ACTIVISION

17,06 %

Tendenz



Das ist Rekord: Seit nunmehr acht Monaten hält sich Infinity Wards grandioses Shooter-Spektakel in den Charts. Also weiterhin viel Spaß beim Medaillensammeln.

360-Wertung/ 9,0

3

BATTLEFIELD: BAD... PUBLISHER/ EA

14,29 %

Tendenz



Spreng's mit einem Lächeln: Nach der skurril genialen Kampagne wartet der explosive Multiplayer-Part: Alle Goldkisten in Deckung!

360-Wertung/ 8,8

4 Halo 3

10,32 % Wertung/ 8,8

5 Rainbow Six Vegas 2

4,37 % Wertung/ 8,8

6 Forza Motorsport 2

4,37 % Wertung/ 8,7

7 Lost Odyssey

3,97 % Wertung/ 7,7

8 Rock Band

3,7 % Wertung/ 8,3

9 Alone in the Dark

2,54 % Wertung/ 7,5

10 Dragon Ball Z: Burst Limit

1,98 % Wertung/ 6,2

LESER-VOTINGS

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

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

1 SOUL CALIBUR IV PUBLISHER/ UBISOFT LESERWERTUNG 8,7 360-LIVE-WERTUNG 8,9 Dark Water: »Darth Vader sieht viel cooler aus als dieses grüne Dings namens Yoda. Ich finde es überhaupt genial, dass man mit dem Laserschwert draufhauen kann.«	
2 UNREAL TOURNAMENT 3 PUBLISHER/ MIDWAY LESERWERTUNG 8,6 360-LIVE-WERTUNG 9,1 Dennis S20: »Wirklich ein richtig guter Titel, der sowohl online als auch offline Spaß macht. Der Splitscreen-Modus ist einfach genial für tolle Abende mit Freunden.«	
3 BEIJING 2008 PUBLISHER/ SEGA LESERWERTUNG 8,4 360-LIVE-WERTUNG 8,3 360-4-ever: »Besonders cool finde ich, dass sich jede Disziplin anders spielt. Beim Hammerwerfen verfolge ich die Kugel mit dem Stick, wohingegen man beim Kugelstoßen den Stick so schnell wie möglich drehen muss.«	
4 Battlefield: Bad Company PUBLISHER/ EA LESERWERTUNG 9,3 360-LIVE-WERTUNG 8,8 Hirnverbrannt: »Die Story à la »Three Kings« ist prima, Grafik und Sound sind ebenfalls klasse. Klarer Kauf Tipp.«	5 Alone in the Dark PUBLISHER/ ATARI LESERWERTUNG 8,3 360-LIVE-WERTUNG 7,5 Crazy_jib: »Das Spiel ist einfach top, lediglich die Steuerung und Trial-and-error-Passagen sind etwas frustig. Die Geschichte ist toll inszeniert und meiner Meinung nach sind die deutschen Sprecher gut gewählt.«

DEIN VOTING!

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

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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

HOME ENTERTAINMENT

Nutzt ihr die HD-Film-Downloads vom Xbox-Marktplatz?

Nein, kaufe lieber das	
physikalische Medium	41,58 %
Nein, zu teuer	39,60 %
Ja, hab's ausprobiert	14,85 %
Ja, nutze ich regelmäßig	3,96 %

GEARS OF WAR 2

Welche Version des Spiels werdet ihr euch zulegen?

Normale Version	44,12 %
Special Edition	29,41 %
SE? Kommt auf den Inhalt an	19,12 %
Stehe nicht auf GOW	7,35 %

ARCADE-HALLEN

Seid ihr mit Xbox Live Arcade zufrieden?

Ich bin mit Live Arcade zufrieden	37,34 %
Gibt zu wenig gute Titel	31,25 %
Nette Dreingabe, nicht mehr	25,00 %
Ist mir ziemlich egal	16,41 %

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

1 HALO WARS PUBLISHER/ MICROSOFT LESER-POTENZIAL 9,0 360-LIVE-POTENZIAL 8,5 xSWx Snake: »Ich stehe zwar eigentlich nicht auf Strategiespiele, jedoch steht hier das magische Wort »Halo« drauf. Allein schon deshalb ein Must-have-Titel!«	
2 BIA: HELL'S HIGHWAY PUBLISHER/ UBISOFT LESER-POTENZIAL 8,5 360-LIVE-POTENZIAL 9,0 Carnivore: »Dieses Spiel geht einen anderen Weg als die WW2-Konkurrenz. Ist auf Realismus und Taktik ausgelegt. Vom Ansatz her reifer als »Call of Duty.«	
3 WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009 PUBLISHER/ THQ LESER-POTENZIAL 8,6 360-LIVE-POTENZIAL 8,5 Jack_bauer_2411: »Die Schiris müssen dringend verbessert werden, die brauchen locker eine Sekunde, bis sie beim Pin anfangen zu zählen. Und schwere Finishing-Moves.«	
4 SACRED 2: FALLEN ANGEL PUBLISHER/ KOCH MEDIA LESER-POTENZIAL 8,8 360-LIVE-POTENZIAL 8,8 MC-Gastro: »Auf das Spiel freue ich mich riesig. Hoffentlich kommt es bugfrei heraus. Denn meist gab es bei Ascaron massive Bug-Probleme. Bei Anstoß auf dem PC zum Beispiel.«	5 FABLE 2 PUBLISHER/ MICROSOFT LESER-POTENZIAL 9,5 360-LIVE-POTENZIAL 9,0 SFX Nemes1s: »Ich hoffe mal, dass die Grafik so geil wird wie im Trailer. Und ich hoffe, dass die Welt frei begebar ist. Und ich hoffe, dass ich es auf der GC spielen kann.«

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH...**

GHOSTBUSTERS

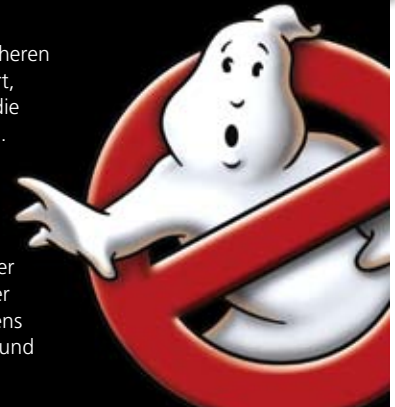
Die Herren Geisterjäger haben eine ganze Generation geprägt und sollten bald schon die Xbox 360 erobern. Doch daraus wird vorerst leider nichts. Der Grund: Die Elefantenhochzeit der beiden Publisher Vivendi Games und Activision, die kürzlich zu Activision Blizzard fusioniert sind.

Wenn ein französisch gesteuertes Unternehmen auf einen US-Konzern trifft, sind Reibereien vorprogrammiert. Activisions neue Chefetage um Robert Kotick gilt als wenig risikofreudig, verglichen zur früheren Geschäftsführung. Weniger profitablen Titeln droht daher das Aus. Mike Griffith, Präsident von Activision, erklärt, man habe die Spiele und Reihen ausgewählt, die am besten in die Activision-Strategie passen. Aktuell sind das die Serien »Crash Bandicoot«, »Ice Age« und »Spyro the Dragon«, sowie die heißerwartete Actionkost »Prototype«. Activision prüft laut eigenen Aussagen derzeit, was mit all den Spielen passiert, die das Unternehmen aus Santa Monica nicht veröffentlichen will. Zu denen zählen nicht nur der Rapper-Shooter »50 Cent: Blood on the Sand« oder »Chronicles of Riddick«, sondern eben auch die »Ghostbusters«. Leinwand-Lizenzgeber Sony will das Spiel unter allen Umständen auf den Markt bringen. Sony prüft zusammen mit Activision Blizzard die Möglichkeiten. Welcher Publisher letztendlich den Vertrieb von »Ghostbusters« verantwortet, steht in den Sternen. Aufgrund der starken Lizenz und dem weit vorangegangenen Entwicklungsstatus dürfte sich aber schnell ein passender Partner finden. Ubisoft oder Electronic Arts würden vermutlich nicht nein sagen. Electronic Arts war bis zur Fusion namens Activision Blizzard der größte Publisher mit einem Umsatzvolumen von 3,1 Milliarden Dollar, das Unternehmen rund um Vorstandschef John Riccitiello befindet sich also in Zugzwang.



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!



SEPTEMBER 2008

Asterix bei den Olympischen Spielen	Atari
Baja: Edge of Control	THQ
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft
Facebreaker	EA Sports
Infinite Undiscovery	Koch Media
Mercenaries 2: World in Flames	EA
NHL 09	EA Sports
Pure	Disney Interactive Studio
Star Wars: The Force Unleashed	Activision
Tiger Woods PGA Tour 09	EA
TNA Impact!	Midway
Viva Piñata: Chaos im Paradies	Microsoft
Warhammer: Battle March	Koch Media
Wall.E	THQ
Warriors Orochi 2	Koei
World Snooker Championship	
Real 2008	Koch Media



OKTOBER 2008

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	EA
Dead Space	EA
Disney Sing It	Disney Interactive Studios
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	EA
FIFA 09	EA
Fracture	Activision
Hellboy: The Science of Evil	Konami
NBA Live 09	EA Sports
Project Origin	Warner Bros. Interactive
Rapala Fishing Frenzy	Activision Blizzard
Rise of the Argonauts	Codemasters
Saints Row 2	THQ
Spider-Man: Web of Shadows	Activision Blizzard

Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra
Velvet Assassin	CDV
X-Blades	Zuxxex

NOVEMBER 2008

Banjo Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft
Call of Duty World at War	Activision
Crash Bandicoot: Herrscher der Mutanten	Sierra
Damnation	Codemasters
Dancing Stage Universe 2	Konami
Destroy All Humans: Der Weg des Furors	THQ
Gears of War 2	Microsoft
Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard
Herr der Ringe: Conquest	EA
High School Musical 3: Senior Year Dance	Disney Interactive Studios
Hot Wheel's: Beat that!	Activision Blizzard
James Bond: Ein Quantum Trost	Activision
Legendary: The Box	Atari
Left 4 Dead	EA
Mirror's Edge	EA
Need for Speed: Undercover	EA
PES 2009	Konami
Prince of Persia	Ubisoft
Race Pro	Atari
Rock Band 2	EA
Sacred 2: Fallen Angel	Koch Media
Scene It: Box Office Smash	Microsoft
Silent Hill: Homecoming	Konami
Sonic Unleashed	Sega
The Last Remnant	Koch Media



Tomb Raider: Underworld	Eidos
WWE Smackdown vs. Raw 2009	THQ

2009

Afro Samurai	Namco
Aliens Colonial Marines	Sega
Alpha Protocol	Sega
America's Army: True Soldier	Ubisoft
Bionic Commando	Capcom
Age of Pirates: Captain Blood	Unbekannt
Crossfire	Eidos
Culdcept Saga	Namco-Bandai
Darksiders	THQ
Dead Island	Valve
Dirty Harry	Warner Bros. Interactive



Earthworm Jim 4	Interplay
Fallout 3	Ubisoft
Far Cry 2	Ubisoft
Fighters Megamix	Sega
Forza Motorsport 3	Microsoft
Fuel	Codemasters
Golden Axe: Beast Rider	Sega
Hail to the Chimp	Gamecock
Halo Wars	Microsoft
Heist	Codemasters
Highlander	Eidos
Indiana Jones	Lucas Arts
Just Cause 2	Eidos
Justice League of America	Warner Bros. Interactive
King of Fighters: Maximum Impact 360	SNK Playmore
L.A. Noire	Rockstar

Lego Batman	Activision
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Vivendi
Mobile Ops: The One Year War	Namco-Bandai
Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway
Neverwinter Nights 2	Atari
Operation Flashpoint 2	Codemasters
Overlord 2	Codemasters
Planet 51	THQ
Prototype	Vivendi
Raven Squad	SouthPeak
Red Faction: Guerrilla	THQ
Resident Evil 5	Capcom
Score International Baja 1000	Activision
Shaun White Snowboarding	Ubisoft
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
Star Ocean: The Last Hope	Koch Media
Street Fighter IV	Capcom
Sudeki 2	Microsoft
Test Drive Unlimited 2	Atari
The Precursors	Russobit-M
The Wheelman	Midway
This is Vegas	Midway
Time 0	Zootfly
Tom Clancy's H.A.W.X	Ubisoft
Tron	Buena Vista
Two Worlds: The Temptation	Zuxxex
Wardevil: Enigma	Digi-Guys
Witches	Unklar

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	Remedy
Beyond Good&Evil 2	Ubisoft
Brütal Legend	Sierra
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Sierra
Der Pate 2	EA
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3DRealms
Elveon	10tacle
Ghostbusters	Vivendi
War World	Ubisoft
World Airforce	Taito
World in Conflict: Soviet Assault	Sierra

VERDAMMNIS

HOFFNUNG

WAS STECKT IN
DEINER SEELE?

SOUL CALIBUR[®] IV

FURCHT

ERLÖSUNG



AB 31. JULI ERHÄLTlich

WWW.SOULCALIBUR.COM



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE



UBISOFT

SOUL CALIBUR[®] IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. LucasArts, the LucasArts logo, and the STAR WARS characters, names and all related indicia are trademarks of & © Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or "TM" are trademarks of Lucasfilm Ltd. or its subsidiaries. Used with permission. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Lohnt sich's?

- Es ist wie »Resident Evil 4« nur voll Power gepumpt
- Wird Teil Fünf so erfolgreich wie das Vorgängerspiel?



AUF EINEN BLICK

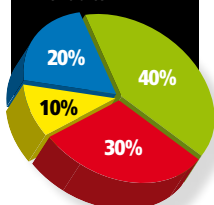
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Horror
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ein weiterer Schritt nach vorn für die wohl bekannteste Horrorserie

DAS STECKT DRIN

- Zombies
- Heiße Partnerin
- Hitze
- Verrückte



Erscheint/ 13. März 09

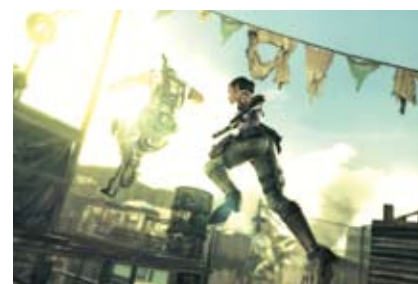
RESIDENT EVIL 5

Unter Androhung der Todesstrafe musste man uns vom Controller reißen. Was für ein Schocker!

Mit hohen Erwartungen ist das so eine Sache. Für Spiele-Hersteller erweist es sich oft als schwierig, die Kundschaft wunschlos glücklich zu stellen - denn Gamer sind ein geradezu gnadenloses Volk. Speziell große Spieleserien sind oftmals der Kritik ausgesetzt, sie würden das Grundkonzept der Vorgänger-Produktionen unverändert übernehmen. Mit »Resident Evil 4« hat Capcom 2005 die beliebte Horrorserie so richtig nach vorne gebracht, Teil Vier wird von vielen noch immer als bestes Actionspiel aller Zeiten genannt. Kein Wunder also, dass

alle Augen nach Japan gerichtet sind. Wie soll das Entwicklerteam um Jun Takeuchi das nur toppen? Wie es momentan aussieht sind die Jungs aber auf dem besten Weg.

Als wir jetzt endlich, endlich das erste Mal selbst Hand anlegen dürfen, sind wir erneut gepackt von der atemberaubenden Grafik. Sowohl Chris Redfield als auch seine Koop-Partnerin Sheva Alomar sind detailliert und lebensecht geraten. Selbiges gilt für die Umgebungen. Noch nie sind die heruntergekommenen Shanty-Towns in Afrika so detailliert dargestellt worden. Selbst die rostigen



Auch wenn die Umgebungen nicht komplett frei begebar sein werden, soll es mehrere Wege zum Erkunden geben



Wer Sheva wirklich ist, wissen wir noch nicht. Immerhin sieht sie super aus und bildet mit Chris ein perfektes Team



Oberflächen der Wellblechhütten wirken einfach nur plastisch. Man könnte fast vom wohl bestaussehendsten Spiel auf der 360 sprechen, wenn diese Floskel nicht schon so oft verwendet worden wäre. Fakt ist jedoch: »Resident Evil 5« mischt ganz weit oben mit.

Beim ersten spielbaren Level ereilt uns sofort ein Déjà-vu. Schließlich ist die Ausgangslage eine ähnliche wie in den bisher gezeigten Szenen. Nur dass wir diesmal mit Sheva zusammen in einer engen Hütte eingeschlossen sind. Aber zum Rundungen Begutachten bleibt keine Zeit, denn schon nach kurzer Zeit strömen die Zombiehorden in den engen Raum. Okay, wie bei Teil 4 sind es eigentlich keine Untoten, wir bleiben der Einfachheit halber aber mal bei dem Ausdruck. Von außen werden Fenster eingeschlagen,

generell herrscht wieder eine ähnliche Panikstimmung wie im Vorgänger. Ein paar gezielte Schüsse und mehrere Unholde gehen zu Boden. Das lässt uns die nötige Zeit, den Eingang mit einem wuchtig aussehenden Bücherregal zu verschließen.

Sowohl Steuerung als auch Interaktionsmöglichkeiten sind direkt aus dem Vorgänger übernommen, was prinzipiell mal keine schlechte Sache ist. Für wenige Sekunden fühlen wir uns sicher, dann bricht die Gegnermasse einfach durch unsere Barrikade. Als ob das noch nicht genug wäre, bricht dann auch noch der uns bekannte Axtschwinger mit lautem Getöse durch die instabile Wand. Wir wissen von vorherigen Präsentationen, dass bereits ein Treffer des Hünen den Tod für uns bedeuten kann. Wir nehmen also lieber »

PACKENDES PAKET

Mehr als nur Singleplayer

Der berühmte »Mercenaries«-Modus hat es hierzulande ja nicht in »Resident Evil 4« geschafft. Ob wir bei Teil Fünf nicht enden wollende Zombiehorden meucheln dürfen, bleibt abzuwarten. Noch hält sich Capcom über eventuelle Zusatzmodi bedeckt. Wir gehen aber davon aus, dass das Team um Jun Takeuchi noch einiges im Ärmel hat.

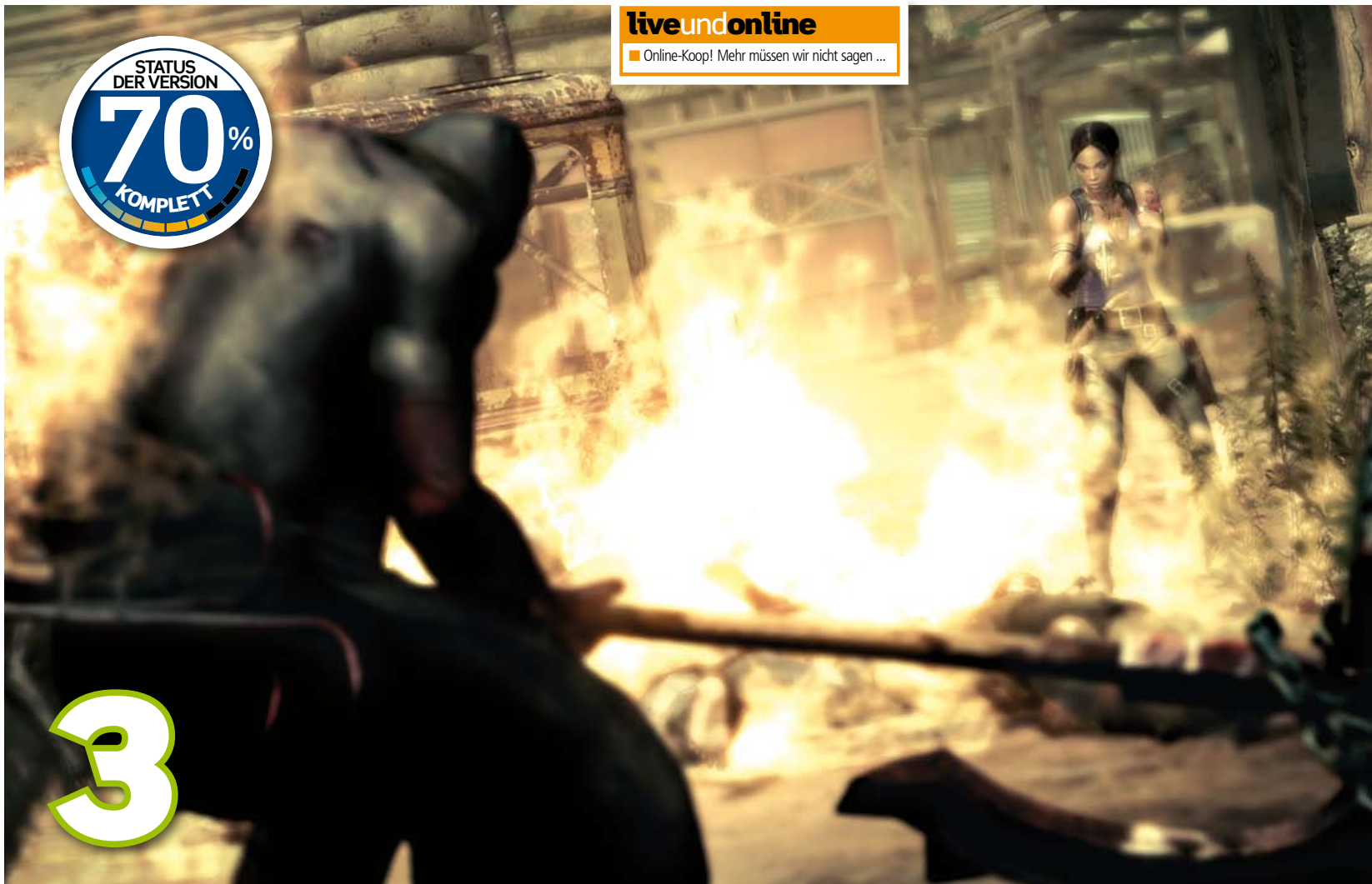


„Endlich die Waffen ohne Menü umschalten“



liveundonline

■ Online-Koop! Mehr müssen wir nicht sagen ...



KEINE FLUCHTWEGE

Und keine Verstecke

Hier ein Blick auf unseren bisherigen Lieblingsgegner. Den Hünen sollten selbst erfahrene Spieler nur schwer zu Boden bekommen. Kleiner Tipp von uns: Die Pistole nützt herzlich wenig.

Wie schon beim Vorgänger kann die Lage schnell noch komplizierter werden als anfangs vermutet. Jetzt stehen wir also dem gleichen Psycho gegenüber, nur dass alles um uns herum

in Flammen steht. Glücklicherweise kann das Feuer auch unser Freund sein, wenn wir es richtig einsetzen. Statt stundenlang Kugeln in unseren Gegner zu schießen und dabei kostbare Munition zu vergeuden, zünden wir ihn einfach an. Klingt komisch, ist aber so!

3



» die Beine in die Hand, raus aus diesem Hexenkessel. Glücklicherweise wird uns von der »Bioterrorism Security Assessment Alliance«, also Chris Arbeitsgeber, wenige Sekunden vorher gesagt, dass Verstärkung unterwegs ist. Wir müssen eben nur irgendwie überleben. Wir laufen also durch enge Gassen voller Zombies, den Hammerschwinger immer im Nacken. Irgendwann schütteln wir ihn jedoch ab.

Schon nach wenigen Minuten auf dem Zähler ist klar: Das Spiel ist mehr eine Evolution der Serie statt ein Neuanfang. Wie anfangs erwähnt, ist das aber keine schlechte Sache. Schön, wie beharrlich Capcom weiterhin auf die eher langsamere Art des Third-Person-Shooters Wert legt. Denn noch immer ist es nichts mit Laufen und Schießen gleichzeitig. Stattdessen wird die Waffe per Knopfdruck in den Zielmodus geschaltet und dann abgedrückt. Ist für das Spiel auch praktischer, denn wie es Fans der Reihe kennen, ist Munition Mangelware. Zielloos den Abzug drücken wirkt der Überlebenschance also eher entgegen. Denn man weiß nie, was um die nächste Ecke lauert!

Im folgenden Abschnitt befinden wir uns noch immer in der heruntergekommenen Stadt. Alles scheint ruhig. Plötzlich hören wir entfernt einen Helikopter. Unser Ticket nach Hause? Eigentlich ja, wenn nicht plötzlich

Die Menge an Zombies auf dem Bildschirm ist deutlich gestiegen. So viel los wie in einem gewissen Einkaufszentrum ist jedoch noch nicht



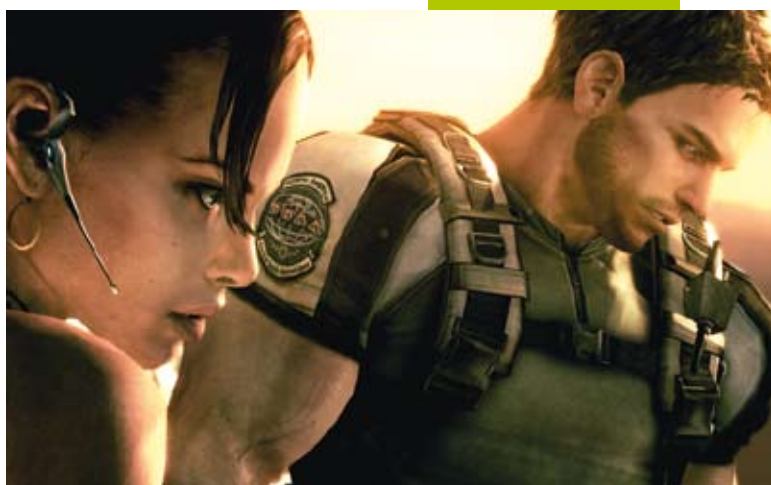
REIN UND LOS

Gemeinsam statt einsam

Es scheint fast so, als wäre das Verlangen nach Koop bei den Entwicklern angekommen. Auch »Resident Evil 5« macht da keine Ausnahme. Und geht sogar einen Schritt weiter: So wie es momentan aussieht, ist das Zusammenspiel von Hauptfigur Chris Redfield und der Schönheit Sheva elementarer Bestandteil des Gameplays. Fühlt sich in den gespielten Levels sehr natürlich und nie gezwungen an. Hoffentlich können die Entwickler das Niveau über das gesamte Spiel halten.



Fräulein in Not! Gerät Sheva in Bedrängnis, sollte Chris schnell handeln. Stirbt seine Begleitung, muss der letzte Spielstand neu geladen werden



seltsam geflügelte Viecher den Heli angreifen würden. Der stürzt kurzerhand ab und lässt Chris mitsamt Begleitung alleine zurück. Dann eben auf die harte Tour! Nun setzen wir uns einmal mit dem Koop-Aspekt auseinander. Sheva weicht uns eigentlich nie von der Seite und ist eine richtige Hilfe. So manch Zombiekopf platzt durch ihr Mitwirken. Prinzipiell handelt sie selbstständig, per Knopfdruck kann Chris sie aber auch zu sich rufen. Zusätzlich kann man sich ständig über ihren Aufenthaltsort erkundigen. Wenn die nette Dame mal eine bessere Waffe haben sollte, ist sie auch immer dazu bereit, sie Chris zu überlassen. Das ist Vertrauen!

Aber nicht nur in den zahlreichen Schießereien ist die Schönheit eine Hilfe. Ähnlich wie in anderen Koop-Spielen ist sie unerlässlich für das Weiterkommen. Ein Beispiel: Chris und Sheva stehen vor einer verschlossenen Tür. Um auf die andere Seite zu kommen, hieven wir Sheva über einen Abgrund zum Nachbarhaus. Die wird prompt von einigen Zombies umzingelt und ruft nach Unterstützung. Dem Hilferuf sollten wir auch folgen,

Es kommt sicherlich nicht allzu überraschend, dass Resident Evil 5 mit Licht geizt. Grundsätzlich gibt sich das Spiel aber doch heller als zum Beispiel die Vorgängerproduktion

denn stirbt die Dame, heißt es »Game over«! Fair genug vom Entwicklerteam, direkt in der Nähe ein Scharfschützengewehr zu platzieren, mit dem wir unserer Kameradin die Quasi-Untoten vom Hals halten. Auch die Präsenz der typischen »Roten Fässer« nutzen wir für uns. Ein gut gezielter Schuss und eine ganze Feindesgruppe löst sich sozusagen in Luft auf.

Als Sheva aus dem Blickfeld ist, gehen wir zurück zur Tür. Vereinzelte Zombie-Angriffe stoppen wir mit einigen gezielten Schüssen. Kurze Zeit später bekommt unsere Begleitung das Schloss der Tür auf. Der Weg ist frei! Prinzipiell eine nette Sache, aber wir haben das Gefühl, dass das Ganze mit einem Kumpel noch mal deutlich mehr Spaß macht. Dennoch ist die Verzahnung aus Koop-Elementen und klassischer »Resident Evil«-Hetzerei stimmig. Von Letzterer gibt es übrigens noch mehr als im Vorgänger. Denn wenn Chris wieder mal Heilung braucht, muss man sich nicht mehr durch ein Menü im Pause-Modus drücken. Vielmehr ploppt nach einem Druck auf die Y-Taste ein Mini-

Menü auf, in dem man in Echtzeit im Inventar hantiert. Mit einem ähnlichen System wird uns dieses Jahr »Dead Space« schocken. Einen Vorteil hat es aber wirklich: Endlich dürfen wir Waffen sofort wählen, ganz ohne Spielunterbrechung.

Es ist ziemlich schwierig, nach diesem kurzen Ausflug den Controller zur Seite zu legen. »Resident Evil 5« sieht nicht nur extrem gut aus, sondern verspricht ein wahres Action-Feuerwerk zu werden. Auch der Koop-Modus sollte niemanden enttäuschen. Bleibt nur zu hoffen, dass sich Sheva auch bei Einzelspielern nicht ganz so dumm anstellt. Bis zum Erscheinungstermin im März ist jedoch noch mehr als genug Zeit, um für die nötige Optimierung zu sorgen. Andererseits wird das Warten von Monat zu Monat schlimmer ...

Nicholas Buracas

„Ein gut gezielter Schuss auf das Fass und eine Horde löst sich sprichwörtlich in Qualm auf“

360 SAGT ...

Evolution statt Revolution, und zwar richtig. Wird das atemberaubende Vorgängerspiel noch übertreffen - jede Wette!

Hitzpotenzial 9,5



“ Schon nach den ersten Schritten wird klar: Dies ist kein gewöhnlicher Actionreißer, dies ist viel mehr ”

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

So spielt sich's
EXKLUSIV
Nur in 360 Live!

Dass der Krieg der Sterne noch lange nicht entschieden ist, das lässt uns Lucasarts in Kürze mit ganzer Kraft und all seiner Macht spüren. **Jan Heinrich** über ein Action-Game, das technische Grenzen sprengt.

Wenn sich Actionspiele des »Star Wars«-Themas bedienen, dann drängt sich einem mitunter ähnliches Bauchgrimmen auf wie beim Gedanken an Filmumsetzungen. So ein »Star Wars«-Spiel kann klasse werden, sicher, das Thema gäbe es ja her. Aber wahrscheinlich wird's Mist, wie so oft in den letzten Jahren. Klar hat es uns fasziniert, anno 1982 auf Ataris VCS-Konsole zu spielen und bei »The Empire strikes back« imperiale Kampfläufer mit einem kleinen Gleiter zu ertöten. Und zehn Jahre später auf dem PC in »X-Wing« Darth Vaders Kampfflüger zu Sternenstaub zu zerpusten. Und im Jahr 2005 Wochen mit »Knights of the Old Republic« zu verbringen.

Doch in der Zwischenzeit haben so viele Machwerke den Spiel Spaß implodieren lassen: »Return of the Jedi«, »The Phantom Menace«, »Super Bombad Racing«, »Clone Wars« – die Liste ist so lang wie der Bart an Jar Jar Binks Sprüchen. Skepsis gegenüber jedem neuen »Star Wars«-Videospiel scheint daher angebracht. Dieses Action-Game allerdings macht schon vom Ansatz her vieles richtig, will zum Beispiel endlich mal wieder so richtig fies und düster sein. Mit einer Heldenfigur, namenlos, dennoch voller Charakter, verführt zur dunklen Seite der Macht, und als Schüler des machtlüsternen Darth Vader auserkoren, eines Tages den allmächtigen Imperator zu vernichten. So wird es einem jedenfalls zu Beginn erzählt. Dass sich die Dinge anders entwickeln, dass Ereignisse, Intrigen und Überraschungen einander überschlagen, dass man erhoffen und vielleicht auch erahnen. Schließlich ist aus den Filmen bekannt, dass ein geläuterter Darth Vader den Imperator schließlich eigenhändig richten wird. Dennoch fügt sich »The Force Unleashed« schlüssig in die Handlung zwischen den Filmepisoden Drei und Vier ein, so viel sei an dieser Stelle verraten – davon konnten wir uns anhand einer praktisch vollendeten Spielversion überzeugen.

VADER AN DIE MACHT!

Im Prolog schlüpft der Spieler in die Haut von Lord Vader. Der schwarze Mann besitzt zu diesem Zeitpunkt bereits die vollkommene Kontrolle über die Macht, und damit über eine Menge Spezialangriffe. Perfekt für den Einstieg in das komplexe Steuerungssystem also: LT schafft Deckung, mit RT wird der Machtgriff angewendet und per X-Taste hagelt's gezielte

Hiebe mit dem Laserswert. Vader, der sich sonst mit dem linken Stick manövrieren lässt, bleibt während einer Machtgriff-Attacke stehen. Logisch, denn nun werden beide Sticks dazu benötigt, das Opfer durch die Luft zu wirbeln und in eine geeignete Abschussposition zu bringen. Hält man dann nämlich den linken Stick nach vorne gedrückt und lässt den rechten Trigger wieder los, wird der Gegriffene zum Geschoss und kracht mit voller Wucht auf das derzeitige Ziel.

In einer Szene auf dem Wookiee-Heimatplaneten Kashyyyk macht sich Lord Vader auf die Suche nach einem Jedi, der sich in einem Dorf versteckt halten soll. Ein mächtiges Holztor stellt sich zwischen Vader und sein Ziel. Aber als Sith-Lord und Meister der Macht hat Vader einiges in petto. Die B-Taste ist in diesem Fall die erste Wahl: Zwei Sekunden lang gedrückt, schon ist Vaders Machtschub voll aufgeladen. Verlässt der Finger den Taster, katapultiert sich eine mächtige Energiewolke aus Vaders Handflächen, kracht mit voller Kraft auf die Holzwand, verwandelt diese in einen Haufen Zahnstocher. Entfesselte Macht? So sieht das also aus.

Schon in der ersten Spielminute zeigt diese Macht bereits mehr Wirkung, als in allen Filmen zusammen – von den völlig überzeichneten Varianten auf TV-Cartoon-Network vielleicht abgesehen. Sobald Vader seinen ersten Fuß in das Dorf setzt, stürmen schon die ersten Wookies in seine Richtung. Die ersten beiden donnern wir mit einem Machtschub an einen der Mammutbäume – so heftig, dass sogar dessen Rinde vom kahlen Stamm sichtbar abplatzt. Bis die erste Hängebrücke erreicht wird, bekommen noch mindestens zwanzig weitere Wookies den Laserswert-Wurf zu spüren. Hält man LT gedrückt und tippt derweil den X-Knopf an, wirft Vader seine Klinge wie einen Bumerang.

An der Brücke angelangt klärt wiederum ein aufgeladener Machtschub die Situation. Die Brücke erbebt unter einer Wellenbewegung, sämtliche Gegner auf ihr fliegen im hohen Bogen in den Abgrund. Schließlich hat Vader sein Ziel erreicht. Aus einem scheunenartigen Holzhaus stürmt uns ein Jedi entgegen und bläst zum ersten Bosskampf. Freilich, der Bursche ist Vaders Macht einfach nicht gewachsen. Im Inneren der Holzhütte erlebt Vader eine Überraschung. Er findet einen kleinen Jungen – den Nachwuchs des soeben vernichteten Jedi, ab jetzt Vaders »

AUF EINEN BLICK

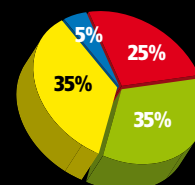
Publisher/
Activision
Hersteller/
Lucasarts
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Ein sehr actionlastiger Krieg der Sterne, der so manche Grenze überschreitet.

DAS STECKT DRIN

■ Sith
■ Macht
■ Jedi
■ Imperator



» Schüler. Bis in seine frühe Jugend hält Vader den jungen Sith versteckt. Er trainiert ihn, lehrt ihn den Gebrauch der Macht, so berichtet es ein Lauftext vor kaltem Weltraumhintergrund im typischen »Star Wars«-Stil. Der Schüler wird zu Vaders Spion, zu seinem Schattenschwert. Niemand darf wissen, wo er sich gerade aufhält, oder Spuren entdecken.

ERSTER EINSATZ

Mit diesen Instruktionen also wird der junge Krieger zu seinem ersten Auftrag entsandt. Das Ziel: eine Tie-Fighter-Fabrik. Der Heißsporn kriegt zumindest in den Cut-Szenen tatkräftige Unterstützung, genauer gesagt durch einen Droiden namens Proxy und eine Pilotin namens Juno Eclipse. Sie steuert den Raumgleiter »Rogue Shadow« und soll nach dem Auftrag eine schnelle Flucht einleiten. Die Fertigungshalle ist der perfekte Landungsort für den Sith-Novizen. Die Tore stehen weit offen. Sofort wird die kühl ausgeleuchtete Fläche von grünen und roten Blasterschüssen alarmierter Sturmtruppen erleuchtet. Nur zur Erinnerung: Der Junge ist immer noch in der Lernphase, beherrscht gerade mal Machtstoß und -griff, erweist sich aber talentiert mit dem Laserschwert zur Abwehr von Schüssen. Er ist außerdem stark genug, um mit telekinetischen Kräften einen Tie-Fighter vom Produktionsband zu reißen und in die Sturmtruppen zu schmettern.

Auf der Galerie findet sich ein nützlicher Gegenstand, ein »Sith-Holocron«. Dieses Objekt gibt es in verschiedenen Ausführungen, es spendiert vorübergehend unbegrenzte Gesundheit oder füllt die Sith-Energie, also die Macht-Leiste auf. Kommt wie gerufen. Der Schüler ballert per Machtschub auf alles, was sich bewegt, muss nie auf etwaige Regeneration warten. Bald liegt die Produktionshalle tot und leer vor ihm. Doch der Weg führt weiter, hinein in das riesige Gebäude, vorbei an einem offenen Übergang zur nächsten Fertigungsanlage. Hier werden die Flügel der Tie-Fighter an die Pilotenkapseln geschweißt. Während man von ständig hereinstürmenden

Sturmtruppen auf Trab gehalten und zu Vernichtungsschlägen gezwungen wird, schießt ein Tie-Fighter nach dem anderen durch den Luftraum. Leckerer Sound übrigens!

Da fällt ein Stahlträger ins Auge, offenbar nutzlos zwischen anderen Streben platziert. Wird die Kamera auf ihn zentriert, erscheint ein blaues Rechteck. Dieses Rechteck deutet an, dass hier ein Machtgriff anwendbar wäre. Los geht's: Unter lautem Ächzen verbiegt sich der Träger, bis er krumm mitten in die Flugbahn der Tie-Fighter ragt. Zack, der Erste kollidiert mit dem Hindernis, eine heftige Erschütterung durchwandert das Bild. Wohl-gemerkt, diese Unfug-Aktion hätte es nicht gebraucht, der Schüler wäre ohnedies weitergekommen. Doch dass man derlei anstellen und damit das böse Ego in jedem von uns streicheln kann, ist angenehm zu wissen. Wie dem auch sei: Viele Dutzend tote Körper später erreicht der Namenlose den Kern der Anlage, wo der Jedi-Meister Rahm Kota bereits wartet.

Wie in allen Bosskämpfen und anders als sonst im Spiel lässt sich die Kamera nicht frei steuern, sondern erfasst das Geschehen von einer festen Position aus. Das führt zwar dazu, dass die einzelnen Charakter oft ziemlich klein erscheinen und die Kämpfe in solcher Entfernung ein wenig an Übersicht einbüßen, dafür kommt das Ganze aber sehr cineastisch zur Geltung. Die Duelle machen einen spannenden Eindruck, und selbst die gelegentlichen Quicktime-Reaktionstests fügen sich gut ein. In diesen entscheidenden Szenen werden kurzzeitig Tasten angezeigt, auf die dann entsprechend eingehämmert werden muss. Die Reaktionszeiten sind weder zu kurz noch zu lang, sondern genau richtig. Außerdem scheinen diese Tasten immer wieder neu generiert zu werden. Feine Sache zur Vermeidung von Langeweile, wenn nur das Timing fair bleibt – so wie hier. Kotas Ende jedenfalls ist bald besiegelt. Er stirbt und man nimmt sein Laserschwert an sich, als Beleg für Vader, dass die Mission erfüllt ist. »

DISKUSSION ...

in der Redaktion

Der eine oder andere in der Redaktion trägt bereits Stoppeln am Kinn, wenn er sich drei Tage lang nicht rasiert – ist also alt genug, um die Ego-Shooter aus der »Jedi Knight«-Reihe zu kennen und zu schätzen. In erster Linie natürlich, weil sich darin das Laserschwert so zielsicher einsetzen lässt. Folgerichtig ist die Tatsache, dass ebendiese Waffe in »The Force Unleashed« eine eher untergeordnete Rolle spielt, innerhalb der Redaktion auf geteiltes Echo gestoßen. Tatsächlich kommt der Hochenergie-Stoher bei »normalem« Spielablauf vor allem zur Abwehr von Geschossen zum Einsatz. Größere Horden werden eher per Machtangriff zerrieben. Doch man kann »The Force Unleashed« auch allein mit dem Laserschwert bewältigen, selbst wenn der Schwierigkeitsgrad dadurch beträchtlich ansteigt. Die fünfzehn Laserschwert-Kombos sorgen für Abwechslung.



Auf Felucia begegnen einem die eigenartigsten Wesen – und die seltsamsten Farben

liveundonline

- Reine Einzelspieler-Kampagne. Schade, dass es der Versus-Modus der Wii-Version nicht auf die Xbox 360 geschafft hat
- Erfolge im Wert von 1000 Gamerpoints. Sind mehr als 40, mehr dürfen wir nicht verraten, sonst packt uns Darth Vader an der Gurgel
- Gamerpics und Themes sollten ebenfalls bald in Umlauf kommen.

MARIS BROOD

Die junge Jedi-Kriegerin sinnt aufgrund des Mordes an ihrem Lehrmeister auf Rache. Wir finden sie im Exil lebend auf Felucia, wo sie sich zusammen mit Shaak Ti versteckt hält. Wie eine Furie schlägt sie bei unserem Zusammentreffen mit ihrem Lichtschwert auf uns ein.

RANCOR

Die Furcht einflößenden Rancor sind eine der gefährlichsten Spezies auf Felucia. Dieser hier trägt keinen Sattel, ist also besonders aggressiv. Andere wurden von felucianischen Kriegeren soweit gezähmt, dass sie als Reittiere genutzt werden können.

NAMENLOSER SCHÜLER

Der ebenso junge wie namenlose Held kämpft vornehmlich mit Kombinationen aus Machtgriff-Attacken und Laserschwert-Angriffen. Anmerkung am Rande: So wie hier sieht die Action tatsächlich aus. Der Großteil der Bilder ist bei uns in der Redaktion entstanden.

Lohnt sich's?

- 👤 Cineastische Szenerie und bombastischer Sound sorgen für eine tolle »Star Wars«-Atmosphäre
- 👤 Leider keinerlei Mehrspieler-Modi. Unsere Vorabversion zeigt außerdem leichtes Tearing, sprich Zeilenversatz

HAVOK, DMM UND EUPHORIA

Technik die begeistert

In keiner einzigen Spieleproduktion für Xbox 360 haben wir bisher eine Umwelt erlebt, die derart nachvollziehbar und realitätsnah auf die Aktionen des Helden reagiert. Diese Dynamik beruht vor allem auf der geschickten Kombination dreier unterschiedlicher Software-Module. Die altbewährte »Havok Physics Engine« simuliert zum Beispiel Gravitation, gibt also fallenden Objekten eine Beschleunigung mit auf den Weg. Das Kürzel »DMM« wiederum steht für »Digital Molecular Matter«: eine Software-Engine, die jedem Objekt ein Material zuordnet und beim Aufeinandertreffen zum Beispiel von Stein auf Metall die zu erwartende Abprallenergie berechnet und darstellt. Dadurch wird gewährleistet, dass Holz zerbricht, Glas splittert, Metall verbiegt. Die Engine kalkuliert je nach Maß der Verformung bzw. der Krafteinwirkung außerdem den dazu passenden Soundeffekt. Sound-Rendering

nennt sich dieser Verzicht auf vorgefertigte Klänge zugunsten in Echtzeit berechneter Akustik. Dadurch klingt jeder Angriff anders, kaum ein Klang wiederholt sich – ein extrem faszinierendes Erlebnis für die Ohren! Die dritte Engine nennt sich »Euphoria«. Sie ist bereits aus dem »GTA IV« bekannt und besorgt realistische Animationen von Lebewesen innerhalb der Kulissen. Euphoria bewirkt beispielsweise, dass ein in die Luft katapultiertes Gegenstand sich noch schnell an einer Wand oder einem Überhang festzuklammern versucht. Außerdem verleiht Euphoria den Gegnern ausreichend Intelligenz, sodass diese eine Herausforderung darstellen. Wirklich faszinierend, wie flüssig das Zusammenspiel dieser Technologien funktioniert: »The Force Unleashed« fühlt sich vom Einstieg bis zum Finale eigen und anders an, verblüffend und überraschend. Großartig!



Wenn einer eine Reise tut, und diese führt einen auf den Mülldeponie-Planeten Raxus Prime; tja, dann darf es einen nicht überraschen, dass einem dort die schrotthandelnden Jaws ans Leder wollen ...

WAS BITTE IST DAS?

Die spinnen, die Jedi

Kazdan Paratus ist neben Meister Yoda mit Sicherheit einer der außergewöhnlicheren Jedi-Ritter. Sein Körper sieht aus wie der des Außerirdischen »E.T.«, ist allerdings lila gefärbt und mit vier spinnenartigen Metallbeinimplantaten aufgepeppt. Wendiger als ein Mensch ist der Kerl damit allemal, und fällt einem deshalb beim

Kampf beständig in den Rücken. Hat man ihm schließlich ein paar Mal die Laserklinge übergezogen, klettert er auf den nächststehenden Masten und wirft mit großen Metallbrocken um sich. Als wenn das noch nicht lästig genug wäre, beschwört Paratus anschließend auch noch einen Schrott-Titanen herauf. Dieser ist unseren

machtvollen Energieblitzen allerdings nicht wirklich gewachsen. Im Anschluss sucht der komische Außerirdische wieder den Nahkampf mit uns, doch dieses Mal zieht er den Kürzeren. Denn ein riesiges vorbeifliegendes Aggregat kommt genau recht für eine Macht-Attacke. So zerquetschen wir Paratus wie eine Fliege an der nächsten Stahlwand.

1



2



3



Shaak Ti zusammen mit ihrer Komplizin Maris Brood. Die beiden Schönheiten werden gleich Bekanntschaft mit unserer Laserklinge machen

DER TITAN AUS SCHROTT

Das nächste Ziel: Raxus Prime, offensichtlich eine Art Schrott- und Mülldeponie. Schon die ersten Schritte auf dieser Welt führen einem neuerlich vor Augen, welch außergewöhnliches Game hier im Laufwerk der Xbox 360 rotiert, gekennzeichnet unter anderem durch eine geradezu cineastische Plastizität und Tiefe. Nie, wirklich nie zuvor hat die Xbox 360 derart herrliche Details hervorgebracht. Grafische Perfektion, wo das Auge hinsieht. Verseuchte, blubbernde Flussläufe bahnen sich einen Weg durch Berge von Metall und Müll; der rostrote Himmel ist übersät mit heranfliegenden Raumschiffen; ausgeprägte Wechsel zwischen Licht und Schatten impfen dem Szenario etwas Gewisses, etwas Geheimnisvolles ein.

Bereits auf der Start-Plattform zieht ein interessanter Gegenstand den Blick auf sich: ein turbinenartiges Objekt. Die aus diesem emporzuckenden Blitze lassen auf eine massive Überladung schließen. Ein Blick in die Fähigkeitstabelle im Pause-Menü verrät uns die Lösung: Eine neue Art der Macht wurde uns zum Levelanfang zuteil. Ein Druck auf den Y-Knopf bewirkt einen Machtblitz, der aus beiden Händen auf ein oder mehrere Gegner entladen werden kann. Besagtes Machtblitz-Objekt fliegt beim Kontakt mit unserem Strom mit hoher Geschwindigkeit in die gegenüberliegende Wand und hinterlässt einen klaffenden Riss – unser nächstes Ziel. Auf dem Weg dorthin ziehen wir immer wieder mit dem Machtgriff mächtige Metallplattformen aus dem gelben Säurefluss, um nicht vorzeitig zersetzt zu werden. Auch die Eingeborenen dieses Planeten mögen unsere Anwesenheit nicht. Die

Rodianer, von grünen Schuppen übersät, sind die Herrscher über dieses sonst so tote Land. Ob nun mit Flammenwerfer oder Blastergewehr, in unserem Blitzgewitter erliegen sie alle einem schweren Schockzustand. Dutzende Rodianer und Abfalldrohnen müssen sterben, bevor die riesige Halle in Sichtweite rückt – das riecht nach Bosskampf. Eine Kamerafahrt zeigt, dass sich der Boden bewegt, ein Berg zu beben beginnt, dass etwas bevorsteht. Ein Titan, ausgestattet mit telekinetischen Kräfte, formt sich aus Schrottteilen zu einem mächtigen Gegner und wirft herumliegende Objekten nach dem Helden. Der Doppelsprung erweist sich in dieser Situation als besonders nützlich. Geschwind um den stählernen Riesen drumherum gehüpft, einen Motorblock mit dem Machtgriff in Abschußposition gebracht. Eine weitere Blitzladung aus den Händen des Schülers gibt dem Geschoss noch etwas mehr Energie mit, die Kraftreserven bzw. die Energieleiste des Gegners leert sich rasant.

Doch die eigentliche Jagd gilt einem Jedi namens Kazdan Paratus. Er besitzt unter anderem die Fähigkeit, Titanen heraufzubeschwören – und zwar mehrere davon. Ein Gutes haben die anspruchsvollen, jedoch mit Timing, Reaktion und Können sehr gut zu bewältigenden Kämpfe: Nach jedem Sieg purzeln grüne Kugeln durch das Gelände, die sofort vom Körper des Helden absorbiert werden und doppelten Nutzen haben: Zum einen stellen sie die Gesundheit des Helden teilweise wieder her. Zum anderen werden bei einer bestimmten Stückzahl gesammelter Kugeln Macht-Punkte freigegeben, die dann zur Verbesserung

ANGEPASSTE ...

Charakter- entwicklung

Jeder kann die Entwicklung der Fähigkeiten des Geheimschülers selber steuern, indem er die in den einzelnen Abschnitten erworbenen Macht-Punkte in den Klassen »Macht-Kräfte«, »Macht-Kombos« und »Macht-Talente« verteilt. Ein bisschen Rollenspiel, warum nicht. Sollte dennoch einmal ein Gegner zu stark sein, darf man jederzeit in bereits gespielte Level zurückspringen und erneut Machtpunkte sammeln sowie damit neue Fähigkeiten freizuspielen. Darf man so was »Schummeln« nennen? Eigentlich schon ...



der eigenen Fähigkeiten eingesetzt werden können. In diesem Fall hinterlässt der Titan so viel grüne Bällchen, dass sich die Energieleiste des Helden komplett füllt und man dem Kampf mit Kazdan Paratus mit Zuversicht entgegensetzen kann.

Ein weiterer Höhepunkt erwartet einen auf Felucia, einem Planeten mit üppiger Vegetation. Die Planetenoberfläche ist mit dichten Pilzwäldern bewachsen,

und erneut fasziniert das Szenario durch seine atemberaubende Schönheit.

AM ENDE DANN ...

Die Pflanzen reagieren auf die Aktionen des Geheimschülers, federn realitätsnah von Seite zu Seite, sobald die Macht auf sie wirkt. Die felucianischen Krieger, die sich uns in den Weg stellen, umgibt eine rote Aura,

die sie stärker und gegen unsere Angriffe resistenter macht. Ein Häuptling in der Nähe bewirkt diesen Zauber, deshalb sollte man sich ihn sofort vorknöpfen. Taktische Komponenten wie diese fügen sich ganz zwanglos und unaufdringlich ins Gameplay ein – sehr schön!

Und so entwickelt sich auch die Suche nach der Jedi-Kriegerin Shaak Ti zu einer Reise von Höhepunkt zu Höhepunkt und von Schock zu Schock, beispielsweise als der Boden unter lautem Getrappel und Gebrüll erzittert. Ein haushoher Rancor, eine auf den Hinterbeinen polternde, echsenartige Riesenkreatur mit Kiefern so mächtig wie ein Einfamilienhaus, will einem in den Rücken fallen. Und das ist nicht die einzige Kreatur auf dieser fremdartigen Welt. Doch was den Schüler hier und auf den folgenden Etappen erwartet, und welche Rolle Darth Vader in dem Zusammenhang einnimmt, dass wiederum hängt allein vom Können des Spielers ab. Sicher ist nur

eines: »The Force Unleashed« macht Druck von Anfang bis Ende, gönnt einem lediglich in Dialog- bzw. Erzählsequenzen kurze Verschnaufpausen, macht praktisch keine Fehler. Null Langeweile, kaum Ladepausen, handliche Steuerung, hier passt eines zum anderen. Sogar die Eindeutigkeit. Die Stimmen haben Charakter, den Dialogen und Erzählungen steht Sachkenntnis und Stilsicherheit sozusagen in die Buchstaben geschrieben. Kurzum: Dieses Game ist von Klasse durchdrungen wie selten eines. Da brauchen wir gar kein fertig verpacktes Testmuster, um das behaupten zu können.

Jan Heinrich/rl



Der Holodroid namens Proxy kann jede beliebige Gestalt annehmen, er muss deshalb unter anderem als Bildtelefon herhalten

**360
SAGT ...**

Ganz großartige Star Wars-Action, voller Atmosphäre, technischer Spielereien, fantastischer Grafik und einem dicken Päckchen Motivation.

Hitpotenzial 9.0

Erscheint/ 24. Oktober 08

AUF EINEN BLICK

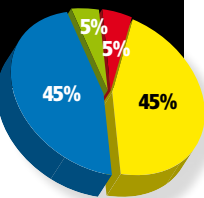
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Lionhead
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ein Mann und sein Hund, kürzer lässt sich der Rollenspiel-Nachfolger kaum auf einen Nenner bringen!

DAS STECKT DRIN

- Heldentaten
- Abenteuer
- Hund füttern
- Familie versorgen



Das Fantasyreich Albion soll wieder Schauplatz eines Rollenspiel-Abenteuers werden, dabei gibt es erneut die Stadt Bowerstone zu besuchen

FABLE 2

Monster töten, Königreiche erobern, Windeln wechseln

Spiele aus dem Hause Lionhead haben eines gemeinsam: Es ist nie Software von der Stange! Designer Peter Molyneux wärmt keine alten Ideen im Grafiktopf auf, sondern probiert gerne neue Konzepte, fügt frische Ideen hinzu und garniert alles mit eigenständigen, zuweilen ungewöhnlichen Zutaten. Diese Experimente treffen nicht immer den Geschmack der Käufer, sind in der Regel aber ihr Geld wert. Auch »Fable II« wird kein Rollenspiel à la carte, so viel steht schon fest, denn Peter Molyneux will ein ganzes Bündel innovativer Ideen einbringen und das Genre mal eben komplett umkrempeln.

Gleich geblieben ist zumindest die Welt, auf der das Abenteuer stattfinden wird: Das Fantasyreich Albion diente bereits beim Vorgänger als Basis für ein Rollenspiel; mittlerweile sind jedoch 500 Jahre ins Land gezogen. Und erneut wird der Spieler sein Schicksal von Kindesbeinen an selbst in die Hand nehmen müssen: Als Knirps mit Holzsword wird er die ersten Schritte durch die Fantasywelt wagen, um an kleineren Aufträgen das Quest-System auszutesten – und dabei gleich eine der wichtigsten Regeln im Spiel zu lernen: Alles hat Konsequenzen, nichts bleibt ohne Folgen!

Dementsprechend lautet die Aufgabe, entweder den Wachen bei der Verbrecherfahndung zu helfen oder den Gangstern einen Tipp zu geben. Die Folgen dieser Aktion wirken sich zwar nicht sofort aus, sollen Spieljahre später das Aussehen der Stadt aber merklich beeinflussen. Die Taten des Spielers werden von der Software entsprechend bewertet, doch im Gegensatz zum Vorgänger gibt es dieses Mal kein simples Schwarz-Weiß-Raster:

Der Held soll in insgesamt sechs Kategorien wie Grausamkeit, Güte oder Korruption bewertet werden, das ermöglicht eine differenzierte Gewichtung der Handlungen.

Dieses Punktesystem schlägt sich im Verlauf des Spiels auch auf das Aussehen der Spielfigur nieder. Schlechte Zähne, wilder Bartwuchs, finsterner Blick, gebeugter Rücken – daran sind die Bösewichter zu erkennen. Die strahlenden Helden hingegen werden das Land mit geschwellter Brust und Blendamedlächeln durchstreifen.

ZWEIFELHAFTE MORAL

Allerdings wird es Ausnahmen von dieser einfachen Regel geben, denn die Quests sollen auch viele »moralische« Tests enthalten: Verrät die eigene Spielfigur den hungrigen Brotdieb oder lässt sie ihn laufen? Ist man also ein Mittäter mit gutem Herzen oder ein mitleidloser, aber gesetzestreuer Bürger? Will man sich bei den Bewohnern des Landes als Söldner verdingen oder ist man darüber hinaus bereit, seine Gesundheit ohne Aussicht auf Belohnung einzusetzen? Die Entscheidung wird jeweils beim Spieler liegen und eventuell mehr über ihn aussagen als ein schriftlicher Charaktertest.

Tröstlich, dass sowohl die bösen Buben als auch die netten Jungs einen treuen Begleiter an ihrer Seite finden werden: Einen Hund mit gleich mehreren Aufgaben. Der virtuelle Köter wird dem Spieler als Kompass dienen und ihn durch unbekanntes Terrain führen. Auf dem Weg durch Albion wird er seine feuchte Nase außerdem benutzen, um verborgene Schätze zu erschnüffeln.

COOLER KOOP

TEILE UND HERRSCHE!

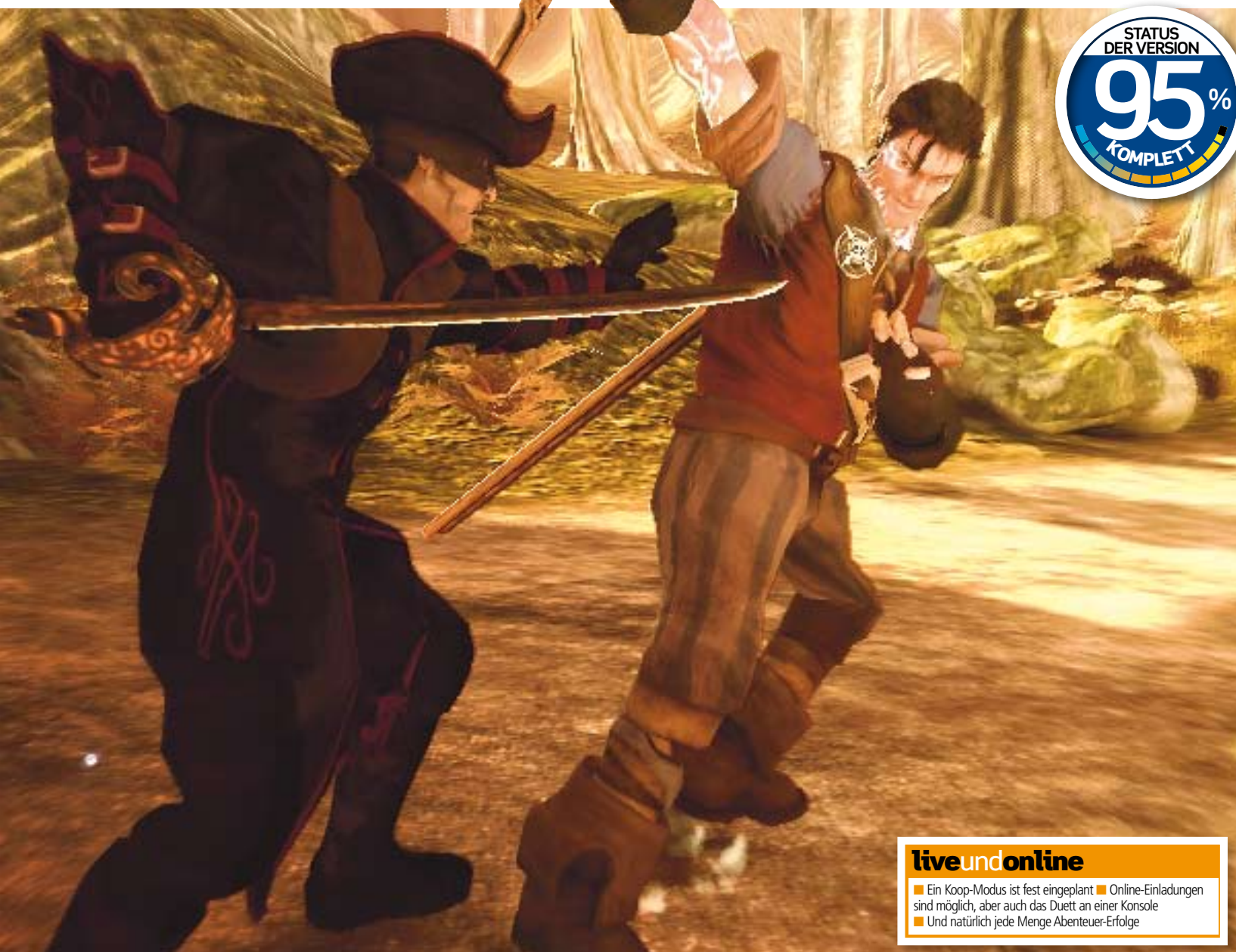
Die Möglichkeit, jederzeit einen Kumpel in die eigene Welt einzuladen, soll so einfach wie der Rest des Spieles ablaufen: Blaue Leuchtkugeln symbolisieren die aktuellen Positionen der eingetragenen Freunde in ihren Parallelwelten – wer in diese Kugeln rennt, darf Einladungen aussprechen. Noch einfacher wird's sogar an einer Konsole, da reicht es, den zweiten Controller zu aktivieren. Fest steht bereits, dass es dem Gastgeber obliegt festzulegen, in welchem Umfang die Beute geteilt werden soll, die der Gast zurück in seine Welt nehmen kann. Wie man allerdings die Übersicht bei zwei Offline-Spielern garantieren will, steht noch in den Sternen.

Lohnt sich's?

- ➡ Eine eigene Welt zum Austoben
- ➡ Mal sehen, ob es alle angekündigten Details ins fertige Spiel schaffen



Blut wird fließen: Der Gewaltlevel sieht stellenweise recht herb aus, das wird die USK nicht erfreuen!



liveundonline

- Ein Koop-Modus ist fest eingeplant ■ Online-Einladungen sind möglich, aber auch das Duett an einer Konsole
- Und natürlich jede Menge Abenteuer-Erfolge

Die Töle soll sogar so schlau sein, die vergrabenen Kisten auszubuddeln, der Fable-Charakter braucht also nur noch die Hand nach den Reichtümern ausstrecken. Dank des Geleithundes kann die obligatorische Minikarte komplett entfallen, außerdem soll Hasso potenzielle Gefahren und Gegner erkennen, noch bevor sie am Horizont auftauchen.

Ob der Spieler angesichts der Gefahr dann das Weite sucht oder das Schwert vorglüht, bleibt natürlich ihm überlassen, doch wird sich der Vierbeiner auch aktiv am Kampf beteiligen: Im Gefecht sucht sich der beste Freund des Spielers immer den stärksten Gegner aus und verwandelt sich in etwas, das nur noch aus Krallen und scharfen Zähnen besteht. Nach der Schlacht wird das tapfere Tier zu Herrchen zurücklaufen – oder auch kriechen und auf Heilung hoffen. Spätestens hier wird man dankbar für die magischen Heilzauber sein, die man sich hoffentlich schon beigebracht hat. Falls der Vierbeiner nicht kuriert werden kann, wird er

humpelnd versuchen, mit dem Spieler Schritt zu halten, hängt man die treue Kreatur im Sprint ab, soll das Vieh Wochen damit zubringen, den Spieler wiederzufinden. Und weil auch hier das »Alles wird sich verändern«-Prinzip gilt, kann es sein, dass sich der einstige niedliche Pudel in der Zwischenzeit in eine zottelige Bestie verwandelt hat.

DER BUND FÜRS LEBEN

Wer sich darüber hinaus binden will, darf sich einen potenziellen Lebenspartner suchen, heiraten und eine einfache Ehe führen. Und ist man schon mal dabei, das Eheleben wenigstens am Bildschirm auszuleben, dann kann man ja auch gleich Kinder in die Welt setzen und sich als Vater versuchen. Es sei denn man hat sich einen weiblichen Charakter geschaffen, dann darf man die Höhen und Tiefen einer Schwangerschaft aus erster Hand erleben. Ein Dach über dem Kopf ist da natürlich nie verkehrt, doch ob man in einer Bretterbude haust oder in einem Palast residiert wird nur vom Geldbeutel des »

VIRTUELLE EHE

Gelebtes Spiel oder gespieltes Leben?

Die Gründung einer Familie soll zwar ein zentrales Spielelement werden, aber nicht entscheidend für die Lösung des Abenteuers sein. Als Vater wird man allerdings einen Großteil seines Einkommens für die Familie opfern müssen, ansonsten warten daheim missmutige Kinder und eine genervte Ehefrau. Wer einen weiblichen Helden wählt, muss die Schwangerschaft selbst hinter sich bringen und anschließend für den Lebensunterhalt für Mann und Kinder sorgen. So oder so wird das virtuelle Eheleben kein Zuckerschlecken, doch braucht man für eine Scheidung keine Anwälte – eventuell reicht eine scharfe Klinge.





JUGENDJAHRE

Auch Helden fangen klein an

Als Waisenjunge bzw. -mädchen wird man sich seine ersten Spuren in der Fantasywelt Albion verdienen.

1 Während der ersten Spielstunden wird einem so Steuerung und Quest-System vertraut.

Allerdings werden die ersten Entscheidungen nicht nur den weiteren Weg des Helden bestimmen, sondern auch die

Welt um den Spieler verändern. Ganze Stadtteile blühen entweder auf oder enden als Sündenpfuhl.

Ist der Entschluss gefallen, einen Partner zu ehelichen, darf man Kinder in die virtuelle Welt setzen. Deren Erziehung wird auch vom Einkommen des Spielers abhängen, Waisen sind keine Seltenheit – und der Kreislauf beginnt von vorne!

3



Spielers abhängig sein: Alle Immobilien stehen zum Verkauf, der Preis steht im Zusammenhang mit dem Ruf bzw. dem Ansehen der Heldenfigur. Du zahlst, was du bist.

Eine der Möglichkeiten, Reichtümer anzuhäufen, stellen die sogenannten Kneipenspiele dar: Spinnerbox, Glücksrad oder Kartenspiele sind Knobeleyen, die Geld, Items, Waffen, Hundetricks oder Zaubersprüche in Aussicht stellen – solange man dabei gewinnt. Wer Lust und Laune hat, darf sein Glück auch schon vor dem Release versuchen, dank Xbox Live Arcade wird das Spiel im Spiel bereits Wochen vorher simpel und einfach über die Bühne gehen.

Diese Adjektive sollen auch für die Steuerung gelten, daher werden die Kämpfe mit einem einzigen Knopf zu bewältigen sein und nicht in eine olympischen Disziplin ausarten. Mit dem Drücken dieses Knopfes schwingt der Held Schwert, Säbel oder Kriegskeule in Feindrichtung, das war's eigentlich schon. Bei Distanzangriffen mit Bögen, Feuerstein-Pistole oder Zaubersprüchen lässt sich die Zielgenauigkeit variieren: Das schnelle Drücken des Angriffsbuttons resultiert in einem flinken, aber ungenaknten Schuss. Wer den Knopf länger gedrückt hält, erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit beträchtlich und hat bessere Chancen gegen die Monster und Ungeheuer, die die weitläufigen Höhlen und Oberwelten bevölkern. Doch

selbst dann steht man eventuell auf verlorenem Posten und ist froh um einen weiteren Schwertarm.

KOOP? UND OB!

Daher darf sich der Fable-Spieler jederzeit einen Kumpel einladen. Statt schnöde einen Namen aus einer Liste zu wählen, sieht man die potenziellen Koop-Kandidaten als Leuchtkugeln durch die Polygon-Landschaft schweben – gesetzt den Fall man ist online und gewillt, die Positionsdaten auszutauschen. Wenn ja, dann genügt es, in diese Leuchtkugel hineinzulaufen und dem Kumpel eine Online-Einladung zu senden. Sekunden später wird der Gastspieler in die eigene Welt teleportiert und darf dort tun und lassen, was ihm beliebt.

Und das natürlich mit allen Folgen, denn auch alles, was die Gäste eben tun oder lassen, wird in dieser Welt Konsequenzen haben. Ein Beispiel: Wenn das Duett in ein Dorf kommt und der Gast statt friedlich Handel zu treiben alle Einwohner über die Klinge springen lässt, dann kann das etliche Spieltage später dazu führen, dass das Dorf aufgegeben ist und irgendwann komplett von der Karte verschwindet. Auf diese Weise wird jeder Spieler seine Welt individuell gestalten: Königreiche sollen entstehen und wieder verschwinden, NPCs sterben an Altersschwäche

und so weiter. So oder so wird der Koop-Modus also vor allem eines sein: Vertrauenssache!

Ja, dieses Rollenspiel könnte so schön werden, wie es uns Hersteller Lionhead in Aussicht stellt. Allerdings wäre »Fable II« nicht das erste Spiel, das von seinen eigenen hochtrabenden Erwartungen eingeholt und erschlagen wird. Bleibt zu hoffen, dass Peter Molyneux dieses Mal nicht mehr verspricht als er halten kann, doch spätestens im Herbst wissen wir es ganz genau!

Reinhard Fischer

360 SAGT ...

Ein Rollenspiel, das sich so gar nicht in eine übliche Schublade pressen lässt. Bei richtiger Pflege wird das richtig, richtig groß!

Hitzpotenzial 9.0



15 MINUTEN

EINE NEUE ZEITRECHNUNG BEGINNT

MIT DER PROGRAMMREVOLUTION

Eine 15-Minuten-Blockunterteilung wird dein Leben als Gamer jetzt bestimmen. GIGA aktualisiert sich alle 15 Minuten und switcht im Viertelstundentakt durch Gaming News, Neuigkeiten aus der Computer- und Video-Spielewelt und Digital Lifestyle Content. Die neue Programmstruktur bedient gezielt das schnelle Informationsbedürfnis des Gamers.

FUCK REALITY!





Lohnt sich's?

- Riesige Spielwelt, Missionsvielfalt und Online-Koop
- Hoffentlich gibt's wirklich genug zu tun

Erscheint/ 4. September 08

AUF EINEN BLICK

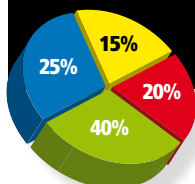
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Pandemic
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Offene Spielwelt,
massig Zerstörung
und Koop-Modus.
Herrlich!

DAS STECKT DRIN

- Explosionen
- Bomben
- Sprüche
- Koop



MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

Wenn Söldner Feuer und Flamme sind

Das Söldnerleben ist nicht einfach. Die Arbeitszeiten sind miserabel, der Versicherungsschutz lässt zu wünschen übrig. Einzig und allein die Bezahlung ist es wert. Außer man wird von vorn bis hinten von seinem Auftraggeber verarscht. So passiert es der Hauptfigur von »Mercenaries 2: World in Flames«. Man wählt aus drei Söldnern wie dem alleskönigenden Schweden Mattias Nilsson, der Scharfschützin Jennifer Mui und dem Fahrzeugexperten Chris Jacobs aus. Der Auftrag zu Beginn ist jedoch bei jeder der Figuren identisch.

Wir sollen für einen gewissen Roman Solano einen Offizier namens Carmona aus der Gefangenschaft befreien. Es ist der Auftakt zu einem Spiel, das in Sachen Umfang und Explosivität »GTA IV« übertrumpfen könnte. Und auch die ideale Gelegenheit, uns mit den Feinheiten der Steuerung auseinanderzusetzen. Wir rasen per Schnellboot die Küste von

Venezuela entlang, direkt auf besagtes Gefängnis zu. Kurz bevor wir ankommen, wollen wir den Rest der Strecke schwimmen. Kaum sind wir wieder im Trockenen, werden wir schon von allerhand Soldaten unter Feuer genommen. Klar, dass wir sofort mit unserem Sturmgewehr zurückschießen. Fühlt sich an wie beim Vorgänger, allerdings vermissen wir das eine oder andere Element aus »GTA IV«. Das Deckungssystem etwa oder einen gescheiterten Zoom für normale Waffen. Trotzdem machen die Ballereien dank ihrer chaotischen Natur Spaß. Vor allem wenn Explosivwaffen zum Einsatz kommen. Denn auf eine Sache sind die Entwickler sehr stolz: Nahezu alles lässt sich dem Erdboden gleichmachen.

Es gibt zumindest in der Einstiegsmission eine Einschränkung: Das Gefängnis lässt sich nicht so ohne Weiteres kaputt kriegen. Dafür bekommen wir mit einem Luftschlag immerhin die Tore ohne große Anstrengung auf. Die Explosionseffekte



Die Weitsicht ist eines der Highlights. Wir fragen uns, wie die Grenzen der Welt gehandhabt werden. Hoffentlich nicht mit einer langweiligen, weil unsichtbaren Mauer!

liveundonline

- Online-Koop für zwei Spieler
- Erfolge sind Standard

RACHE IST SÜSS

Solano jagen

Verschlossene Türen bei Solanos

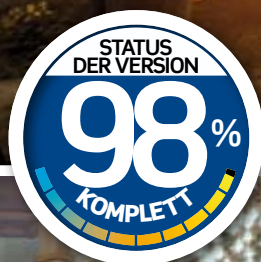
1 Villa? Kein Problem! Fix den PDA aufgeklappt und einen Luftschlag bestellt. Kurz danach hören wir nur noch ein Heulen und erfreuen uns an der hübschen Explosion.

Im Garten machen wir mit

2 Waffengewalt kurzen Prozess mit den Gärtnern, äh Wächtern! Die Schießmechanik ist jetzt nicht gerade tief, macht aber dank der Soundkulisse trotzdem Spaß. Speziell wenn Explosivgeschosse im Einsatz sind.

Der gekaperte Panzer ist perfekt dafür geeignet, die Inneneinrichtung der Villa zu zerlegen. Bevor man sich

3 ein Militärfahrzeug schnappen kann, muss man in der Regel ein kurzes Quicktime-Ereignis hinter sich bringen.



FUHRPARK FÜR RAMBOS

Einsteigen und losschießen

Wie schon beim Vorgänger ist ein Großteil der verfügbaren Fahrzeuge militärischer Natur. Vom Humvee-Jeep über Panzer bis hin zum Angriffshelikopter ist so ziemlich alles dabei, was man für seine Zerstörungswut gebrauchen kann. Nach und nach werden diese auch im Online-Versand angeboten. Wer also genug Sprit und Kohle auf dem Konto hat, darf sich sein Werkzeug per Luftpost ordern. Genau wie wir es aus dem Vorgängerspiel – oder auch aus »Just Cause« – kennen.



sind einfach nur herrlich und rumsen ordentlich. Wie schon im Vorgänger lassen sich Waffen, Fahrzeuge und besagte Luftschläge in allen Variationen mit Hilfe eines PDAs bestellen. Je nach Gegenstand wird dann Geld oder Benzin vom Söldner-Konto abgebucht, die die beiden Hauptrohstoffe in »Mercenaries 2« darstellen. Nach weiteren Scharmützeln ist der Offizier frei und wir freuen uns bereits auf die Belohnung. Statt Goldbarren gibt es jedoch nur eine Kugel in den Hintern unseres Söldners und der Offizier nutzt seine wiedergewonnene Freiheit direkt für einen Militärputsch.

Das schreit logischerweise nach Rache, weshalb wir uns nach einer kurzen Zwischensequenz direkt auf einen geparkten Chopper schwingen und zur Villa des Unholds düsen. Die Umgebung gibt sich dabei wechselhaft: Einerseits ist der Urwald entlang der Straße recht hübsch anzusehen, andererseits fehlen uns einfach ein paar Details. Dafür ist die Sichtweite nicht von schlechten Eltern; laut Entwicklerausagen bis zu zwei Kilometer. Nachdem der Schurke nicht zu Hause ist, erklären wir die Villa zu unserem Hauptquartier.

Wenn unsere Rache schon warten muss, nutzen wir den in Venezuela entbrannten Konflikt, um an Reichtum und Ruhm zu kommen. Vor allem Reichtum! Denn die insgesamt sechs Fraktionen, darunter durchgeknallte Rastafari-Piraten und der

Ölkonzern Universal Oil Corporation, zahlen gut. Es bleibt komplett dem Spieler überlassen, welche Aufträge er annimmt. Vorher sollte er aber genau überlegen. Denn die Fraktionen können sich gegenseitig nicht riechen. Wer also der UOC eine Öllieferung kauft, braucht sich nicht wundern, wenn er wenig später mit Sanktionen bombardiert wird. Insgesamt 79 Missionen soll es in Venezuela geben, allesamt Story-Missionen. Über die Zahl der Nebenaufgaben schweigen die Entwickler sich noch immer aus. Die Missionen sind übrigens auch im Koop spielbar, ein Feature, das wohl einige Leute anlocken wird. Schließlich hat selbst ein gewisses, hierzulande indiziertes Superhelden-Spiel dadurch ein enormes Spielspaß-Plus erhalten.

»Mercenaries 2« gibt sich als ein zweischneidiges Schwert. Momentan vermissen wir noch die Details in den Landschaften, denn zu viele Abschnitte sehen ähnlich aus. Bei der Größe der Spielwelt kann man da ein Auge zudrücken, zumal es kaum lästige Ladezeiten gibt. Einen Tag-und-Nacht-Rhythmus wie in »GTA« gibt es übrigens nicht. Stattdessen ist die Tageszeit nach Schauplatz vorgegeben. So wird eine Ölbohrplattform stets im feurigen Sonnenuntergang erscheinen, während das Piraten-nest der Rastafari immer bei Nacht besucht wird. So kann man's natürlich auch machen. Ein »GTA«-Killer wird »Mercenaries 2«

wohl nicht. Will es aber auch gar nicht. Wer auf chaotische Action mit frei erkundbarer Welt steht, sollte seinen Spaß haben. Wer dann noch einen Kumpel zum Koop-Spiel verfügbar hat, kann fast nichts mehr falsch machen. Ein endgültiges Urteil können wir uns erst zur nächsten 360 Live bilden, weil uns das Testmuster leider erst nach Redaktionsschluss erreicht hat. Wer jedoch genug von Liberty City hat, sollte diesem Spiel eine Chance geben!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Macht Lust auf mehr, aber ein Rest Skepsis bleibt

Hitpotenzial 8.0

Erscheint/ November 08



Ein N64-Klassiker geht neue Wege, mit kreativem Fahrzeugbau und riesigen Spielwelten – exklusiv für die Xbox 360!

Exklusiv GESPIELT

Nur in 360 Live

AUF EINEN BLICK

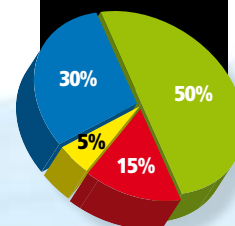
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Rare
Genre/ Jump 'n' Run
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360, dazu bunt, witzig und einfallsreich. Ein Jump'n'Run mit bewährter Hüpfkost und neuen Fahrzeug-Features

DAS STECKT DRIN

- Sprungpassagen
- Fahrzeuge
- Teile sammeln
- Online-Duelle



zelt, findet man sich bereits auf der Suche nach den begehrten Jiggy-Stücken wieder. Einziger Haken: Diesmal ist mit jedem Teil eine andere Aufgabe verbunden.

AUTOS BAUEN!

Vor zwei Ausgaben hat 360 Live bereits über »Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts« berichtet, auch über den interessanten Vehikelbaukasten. Jetzt werfen wir einen weiteren Blick auf dieses innovative Feature. Denn für viele Challenges benötigen die Fahrzeuge spezielle Fähigkeiten. Die Einzelteile dazu entdeckt man in wild verteilten Holzkisten. In diesen finden sich Bauteile wie Chassis in allen Formen und Farben, Tragflächen, Propeller, Motoren und natürlich Waffen wie die Eierkanone oder explodierende Torpedos. Gleich zu Beginn des Spiels erhalten die Helden von Mumbo den magischen Schraubenschlüssel. Mit diesem bastelt man nicht nur aus jeder Menge Wrackteile kuriose Boliden zusammen, sondern repariert sie auch. Anfangs kleistert man lediglich Standardjeeps und kleinere Fahrzeuge zusammen – praktisch, aber nicht außergewöhnlich. Beim Umherstreunen in den riesigen Spielwelten gibt es daher immer wieder Bereiche zu entdecken, die noch unzugänglich sind. Erst im späteren Spielverlauf finden sich passende Fahrzeugteile, »

Wie die Zeit vergeht: Vor zehn Jahren gingen Brummbär Banjo und seine gefiederte Partnerin Kazooie zuletzt auf Jagd nach den wertvollen Jiggy-Puzzlestücken. Der Nachfolger »Banjo Tooie« brachte das Nintendo 64 wenige Jahre später ordentlich ins Schwitzen. »Da haben wir es manchmal ein bisschen zu weit getrieben«, grinst Mark Betteridge, Head-Designer bei Rare, ein wenig nostalgisch. »Wir bei Rare entwickeln nur Qualitätsspiele und bringen garantiert nichts auf den Markt, von dem wir nicht hundert Prozent überzeugt sind.« Diesem hohen Anspruch will Rare auch mit seinem aktuellen Projekt »Banjo Kazooie: Nuts & Bolts« gerecht werden. Und nach unserem letzten Besuch im Studio war klar: Die 360 bekommt beim neuen »Banjo« ordentlich was zu tun. Farbenfrohe Welten, detaillierte Texturen, liebevolle Animationen und natürlich eine ausufernde Physik-Technologie sorgen dafür, dass die ohnehin schon lauten

360-Lüfter lärmende Extraschichten schieben müssen. Von solch harter Arbeit haben Banjo und Kazooie in den letzten Jahren nichts mitbekommen. Vielmehr haben sich die beiden auf ihren Lorbeeren ausgeruht. Da wundert es niemand, dass Banjo einen dicken Bärenbauch vor sich herschiebt und seine Flatterfreundin eher behäbig durch die Lüfte trudelt. In »Nuts & Bolts« feiern viele bekannte Charaktere ihr Comeback: Medizinmann Mumbo unterstützt mit klugen Ratschlägen, und selbst die einst reimende Hexe Gruntilda ist wieder dabei. Einzig der sogenannte Lord of Games (kurz L.O.G.) ist neu im Ensemble. Er behauptet, er hätte alle Videospiele der Welt selbst kreiert. Und bereits im Intro wird eines der typischen Merkmale von »Banjo-Kazooie« deutlich – Selbstironie. Während der kurzen Anfangsplauderei mit dem L.O.G. blickt Banjo zu seinem Vogel rüber und schmunzelt trocken: »Wir haben aber nicht so viele Exemplare verkauft wie dieser Italiener, oder?« Kaum ausgeschmun-

Interview

360 LIVE IM GESPRÄCH MIT RICHARD COUSINS UND MARK BETTERIDGE

360 Live: Richard, du bist der Lead-Designer von »Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts«. Was ist deine Aufgabe bei der Entwicklung?

Richard Cousins: Ich bin erst seit einem Jahr dabei. Damals war das Spiel noch ein Lasst-uns-ein-Banjo-mit-360-Power-machen-Projekt. In diesem Jahr haben wir vieles verändert, bis wir den jetzigen Stand erreicht haben. Zunächst gab es viele Probleme mit dem Vehikelbaukasten, da beinahe alles an den Fahrzeugen montiert werden konnte. Das war ein großes Problem, und so mussten wir das Spiel selbst vereinfachen.

360 Live: Gab es also zu viele Möglichkeiten? Welche Rolle übernimmt die Spielphysik dabei?

Mark Betteridge: Wir haben hier so etwas wie eine Zeichentrick-Physik-Engine. Bis zu einem gewissen Punkt reagiert das Programm realistisch und vorhersehbar. Das letzte Banjo ist vor beinahe zehn Jahren erschienen. Wir wollten etwas wirklich Neues entwickeln. Titel wie »Mario Galaxy« oder »Ratchet & Clank« haben die Messlatte sehr hoch gelegt. Unsere Devise lautete: »Was können wir in das Genre einbringen, was noch niemand zuvor versucht hat?«

360 Live: Ihr sagt also, dass die anderen immer dasselbe machen. In welchen Bereichen habt ihr nach Innovationen gesucht?

MB: Jump 'n' Runs haben seit jeher einen geringen Wiederspielwert. Man spielt es durch und ruft laut »Hurra«, das war's. Aber niemand hat sich je an einen Mehrspieler-

Modus wie in »Halo 3« gewagt. Das zweite Problem ist die kaum ausgenutzte Spielphysik. Wir wollen diese beiden Felder miteinander kombinieren. Auf diese Weise erhalten wir beinahe unendlich viele Möglichkeiten, um Aufgaben zu meistern.

So kann der Spieler mit neuen Fahrzeugteilen und Konstruktionen frühere Aufgaben besser bewältigen. Grundlage dafür bildet natürlich eine korrekt arbeitende Physik-Engine.

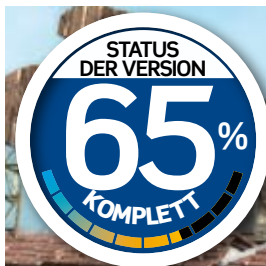
360 Live: Richard, gibt es im Fahrzeugbaukasten Grenzen für den Spieler?

RC: Wir sind wirklich gespannt, was die Gamer mit unseren Werkzeugen anfangen. Vielleicht gibt es uns sogar Hinweise, was wir in Zukunft besser machen können. Es wird nützlich sein zu sehen, auf welche Teile sich die Leute konzentrieren und welche womöglich herausfallen.

360 Live: Ihr wisst aber schon, dass bei so vielen Freiheiten irgendwann garantiert etwas Schweinisches dabei herauskommt, oder?

RC: Klar, das ist immer die Gefahr! Auf geht's ins nächste Rennen auf der Kanonenkugel.

MB (lacht): Wir beachten solche Sachen einfach nicht!



Lohnt sich's?

-  Innovationen: Der Fahrzeugbaukasten und die vielen Herausforderungen versprechen viel Spielspaß
-  Nur für Insider? Die vielen humoristischen Anspielungen werden Einsteiger leider nicht verstehen



» sodass sich geheime Jiggy-Stücke und immer schrägere Gegenstände zwecks Erkundung fremder Areale ausfindig machen lassen.

So sind einige Jiggy-Challenges mit einfachen fahrbaren Untersätzen lösbar – andere aber nicht. Beispiel: In einer Aufgabe sind binnen zwei Minuten fünf gigantische Fußbälle in einem Tor unterzubringen. Mit einem normalen Jeep nahezu unmöglich. Als erstes baut man daher einen riesigen Schneeschieber, in dem gleich vier Kugeln auf einmal Platz finden. Auf diese Weise ist besagte Mission in Windeseile gemeistert. Weiteres Beispiel: Auf einem hohen Turm liegen zwei riesige Eier – die sollen irgendwie gekocht werden. Also schnappt man sich eine Art Gabelstapler und montiert vorn einen Flammenwerfer. Nach knapp dreißig Sekunden ist das Ei gut durch. »Das Lustige ist eigentlich, dass wir dieses Fahrzeug wirklich nur für diese eine Aufgabe brauchen können«, erklärt uns Lead-Designer Richard Cousins. »So lange man die richtige Idee hat, wird man keine große Mühe haben, das passende Fahrzeug zu konstruieren.« Für unseren fahrenden Eierkocher hat das gerade mal etwa eine Minute gedauert. Mit mehr Übung bastelt man schließlich immer komplexere Vehikel. »Die

einzige Grenze ist die Vorstellungskraft«, meint Richard.

Grundlage für sämtliche Spielereien bildet die sehr fortschrittliche Physik-Engine. Diese ermöglicht zwar wilde Stunts, orientiert sich aber prinzipiell an bekannten physikalischen Gesetzen von Mutter Erde. Zu schwer konzipierte Boote werden untergehen, leichte Flugzeuge mit vielen Düsentriebwerken durch die Luft zischen wie der Rasende Falke. Dabei ist in der Welt von »Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts« beinahe alles zerstörbar. Bäume stürzen nach Crashes um, und auch Fahrzeuge zerlegt es bei herben Bruchlandungen in ihre Bestandteile. Glücklicherweise ist Mumbos Schraubenschlüssel zur Hand. Einige Klicks auf RB genügen und schon erstrahlt die eigene Karosse wieder in vollem Glanz.

DIE EIERKANONE

Aufgrund der neuen Möglichkeiten sind die einzelnen Spielwelten deutlich größer als bei den Vorgängern. Mit einem Düsenjäger will man ja schließlich was von der Landschaft sehen und nicht in Sekunden drüber hinwegbrausen. Mittelpunkt ist »Showdown Town«, von welcher aus man die übrigen Welten problemlos



WHO'S WHO?



Schräge Typen mit noch seltsameren Namen

Gruntilda die Hexe. Sie musste sich unserem Heldenduo bereits zweimal geschlagen geben. Der L.O.G. hat glücklicherweise ihren Kopf gerettet und diesen wie Dr. Frankenstein auf einen Roboterkörper montiert. So kann Gruntilda auch weiterhin für Angst und Schrecken sorgen.

Mumbo der Medizinmann. Dieses witzige Kerlchen steht Banjo und

Kazooie mit Rat und Tat zur Seite. Der Knochenkopf gibt euch am Anfang Tipps und hilft beim Fahrzeugbau.

Kleiner Unbekannter. Spieler der Vorgänger hatten hier sicherlich mit einem Jinjo gerechnet. Falsch gedacht! Bei diesem Grünling handelt es sich um einen Minjo, einem entfernten Verwandten der Jinjos.



liveundonline

■ Bis zu acht Spieler können am Online-Modus teilnehmen ■ Es wird etwa 20 verschiedene Spielvarianten geben – vom Fahrzeug-Football bis hin zu Autorennen und einer ganz eigenen Version des »King of the Hill« ■ Umfangreiches Ranglistensystem

ansteuert. Wir konnten Banjoland ausgiebig bereisen und freuten uns über einige Déjà-vus: Denn die einzelnen Teile dieses Reiches entsprechen Levels der Prequels. Fans der Serie werden sich also sofort wie zu Hause fühlen. Als Nächstes steht ein Besuch bei »World of Sports« an: »Wir überlegen, ob wir sie noch umbenennen. Denn eigentlich ist sie nur eine riesige Arena«, bemerkt Cousins. Hier gilt es ein scheinbar klassisches Rennen zu gewinnen. Problem Nummer Eins: Die Steuerung wurde kurzerhand umgekehrt. Problem Nummer Zwei: Die Strecke ist durch Dominosteine begrenzt. Wird einer umgestoßen, gibt es Strafzeiten – ganz schön gemein.

Jeder neue Bereich hat zwei wichtige Aufgaben: Zum einen natürlich die Challenges selbst, zum anderen bekommt man in den ersten Welten neue Bauelemente und Fahrzeuge auf dem Silbertablett präsentiert. Unsere letzte Reise führt daher nach »Nuttly Acres«. »Dies ist das erste Mal, dass ihr ein Flugzeug steuern dürft«, meint Cousins, »das Handling ist sehr einfach und intuitiv. Wir wollten niemanden mit zu vielen Informationen und Gameplay-Details verschrecken.« Unsere kleine Flugstunde stellt

keine Herausforderung dar: Die Maschine reagiert nicht zu sensibel und verzeiht kleinere Ausrutscher. Gemütlich durchfliegt man Ringe und schießt einige Ziele mit der Eierkanone ab. In späteren Runden werden die Flugzeuge deutlich komplexer: So präsentiert uns Richard ein Gefährt, das sowohl über die Eigenschaften eines Hovercraft als auch über einen flotten Raketenantrieb verfügt. Mit diesem schippert man über das Wasser, kann aber auch fix durch

die Lüfte gleiten – praktisch. Zu guter Letzt noch ein verstohlener Blick in die Mehrspieler-Optionen: »Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts« beinhaltet etwa 20 verschiedene Modi – vom einfachen Rennen bis hin zu speziellen Challenges. Natürlich wird es ein Ranglistensystem geben. Richard Cousins erklärt es: »Wir werden die ausgereiftesten Ranglisten auf der Xbox 360 haben; sie beruhen nämlich sowohl auf den Fähigkeiten der Spieler als auch auf deren Fahrzeuge. Es wird also sehr interessant.« Und ehe wir uns versehen, ist ein langer Nachmittag bei Rare vorbei. Wie schnell die Zeit bei einem guten Game doch vergeht.

Olaf Bleich

Kunterbunt und irre
weitläufig: Grafisch holt
Banjo-Kazooie so einiges aus
der Xbox 360 heraus



360 SAGT ...

Rare schmiedet ein ganz heißes Eisen: Wir freuen uns auf packende Sprungsequenzen und auf das kreative Fahrzeugkonzept

Hitzpotenzial 8.5

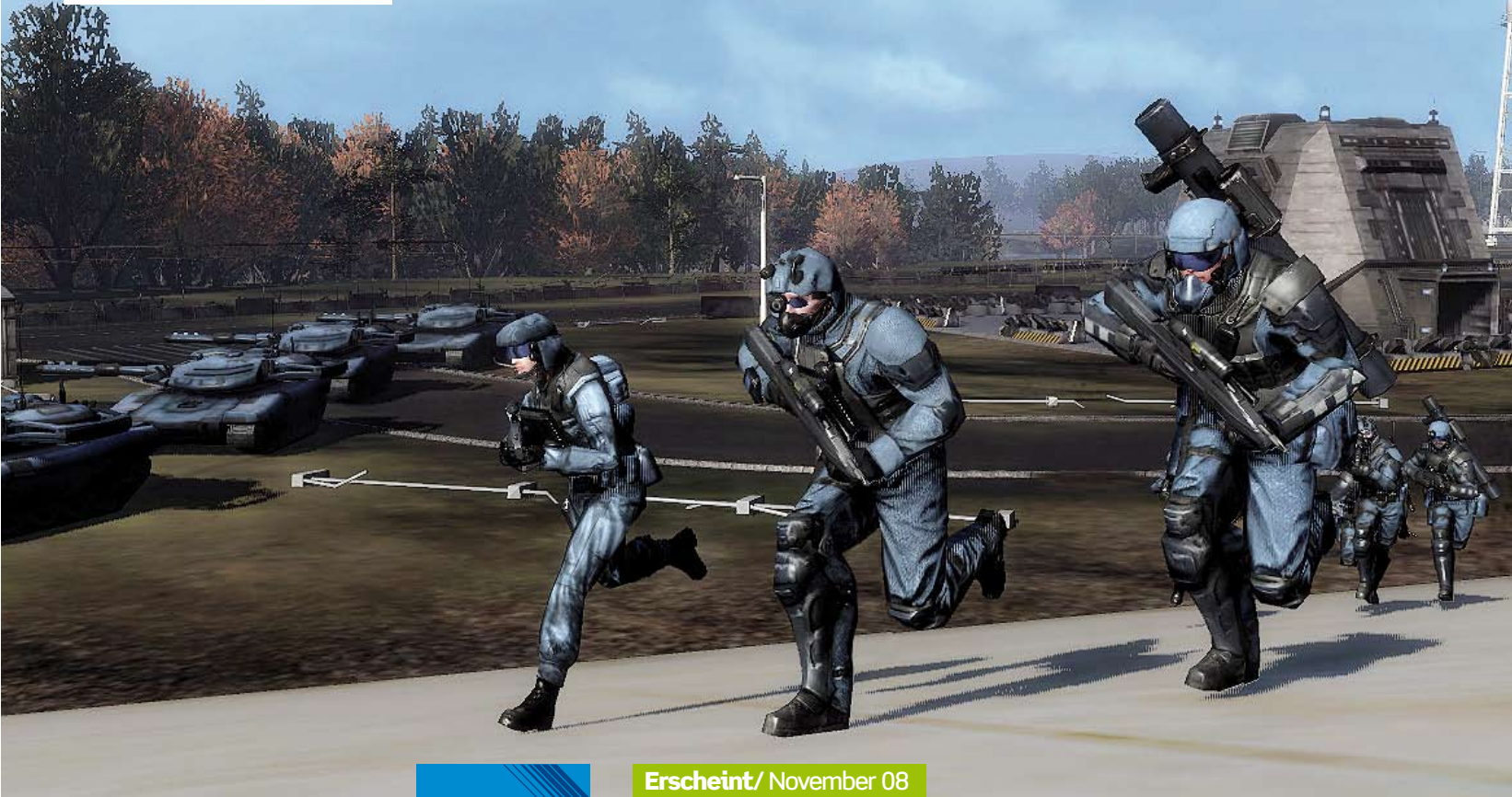
Lohnt sich's?



Die Sprachsteuerung funktioniert prima, interessante Mehrspieler-Idee



Könnte für Echtzeit-Veteranen zu leicht sein



Erscheint/ November 08

AUF EINEN BLICK

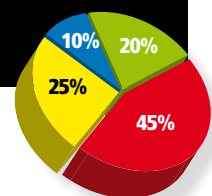
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft
Shanghai
Genre/ Echtzeitstrategie
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Komplett für Konsole optimierte Echtzeitstrategie mit Clancy-Bonus

DAS STECKT DRIN

- Panzer
- Sprachsteuerung
- Helikopter
- Geheimwaffen



TOM CLANCY'S ENDWAR

Mit starker Stimme zum Sieg

Es gibt Genres, die werden von vielen lieber am PC gespielt: Echtzeitstrategie zum Beispiel. Sicher, »Command & Conquer 3« hat gezeigt, dass so was durchaus auch auf der 360 funktioniert. Die Abstammung vom PC ist dennoch spürbar. Ubisofts Studio in Shanghai will das Genre ab September endlich komplett auf der Konsole etablieren. Bereits im November letzten Jahres durften wir uns in Shanghai einen ersten Eindruck verschaffen, Ende April hatten wir Gelegenheit zum Kontakt mit einer weiter fortgeschrittenen Version. Eines lässt sich jetzt schon sagen: Das Game wird immer besser.

Für alle, die nun das erste Mal vom Spiel lesen: »Endwar« ist im Grunde genommen das Game zum Dritten Weltkrieg. Im Jahr 2020 sind wieder einmal die Rohstoffe knapp. Anlass genug, damit sich Russen, Europäer und Amerikaner gegenseitig über den Haufen schießen. Sicher, einen Oscar für eine außergewöhnliche Rahmenhandlung wird »Endwar« nicht einheimsen. Muss es auch

gar nicht. Nach den Einleitungsmissionen kommt es nämlich ganz darauf an, den kompletten Globus zu erobern. Dadurch bekommt der Einzelspieler-Modus auch enormen Wiederspielwert. Auf den insgesamt 40 Territorien warten dann vier Missionstypen auf Hobbygeneräle. Im Spielmodus »Siege« müssen die eigenen Truppen kritische Ziele attackieren. Das können beispielsweise Flugplätze sein. Ist der Angriff erfolgreich, hat das Einfluss auf benachbarte Territorien. Die müssen dann eventuell auf Luftunterstützung verzichten. Wie sich das in der Praxis macht, müssen wir jedoch noch sehen. Denn auch in den Pariser Ubisoft-Studios durften wir nur im Mehr-

„Bleibt zu hoffen, dass die Sprachsteuerung auch auf Deutsch funktioniert“

liveundonline

■ Weltweite Online-Kampagne, in der die Ergebnisse aller Matches zusammengerechnet werden. ■ Matches für eins gegen eins, zwei gegen zwei und drei gegen drei ■ Alle vier Spielmodi aus der Kampagne: Conquest, Annihilation, Siege und Raid



Das beste Mittel gegen Helikopter sind die Truppentransporter. Die bringen nicht nur Fußsoldaten von A nach B, sondern sind zusätzlich mit Flugabwehrwaffen ausgerüstet

3



DIE MISCHUNG MACHT'S

Einheiten-Balance

Auf den ersten Blick sind die Jungs von der Infanterie ein wenig schwachbrüstig. Dennoch sind sie enorm wichtig. Ihre Aufgabe ist es, die einzelnen Kontrollpunkte einzunehmen und auszubauen. Zusätzlich kann es auch passieren, dass eine Ingenieureinheit einen Helikopter abschießt.

Apropos Helikopter: Die sind wahre Panzerknacker. Aber auch gegen die trägen Artillerieeinheiten sind sie Gold wert. Ach ja, wer das HUD zu überladen findet, darf sich beruhigen:

Beim Spielen selbst bekommt man das deutlich weniger mit als auf dem Bild.

Es ist nicht ungewöhnlich, wenn sich ein Großteil der Gefechte um einen Kontrollpunkt dreht. Dann ist jedoch die ideale Gelegenheit, einige Fußsoldaten loszuschicken und dem Gegner einen Punkt in der Flanke wegzuschnappen. Wirkt Wunder!

MIKRO-MANAGEMENT

Alles im Griff

»Endwar« verzichtet komplett auf den genretypischen Basisbau. Stattdessen schaufeln eroberte Kontrollpunkte und zerstörte Feinde so genannte »Command«-Punkte auf das Konto. Mit denen wird Einheiten-Nachschub per Luftfracht bestellt. Wenn wir die Möglichkeit des Aufrüstens eines Kontrollpunkts für Luftschläge und andere Spezialfähigkeiten erwähnen, haben wir eigentlich auch schon das komplette Management beschrieben. Das Ganze ist auch vollständig per Sprache kontrollierbar, das Taktieren wird also nicht unnötig in den Hintergrund gedrängt.



spieler-Modus gegen einen Kollegen ins Feld ziehen. Die wichtigsten Gameplay-Elemente sind auch hier deutlich erkennbar. Das geht schon bei der Perspektive los. Statt wie gewohnt schräg oben ist die Kamera direkt an den Einheiten postiert. Das sorgt für Mittendrin-Gefühl wie bei den Schlachten eines »Total War«. Und das kommt nicht von ungefähr. Schließlich hat Creative Director Michael de Plater an der beliebten PC-Reihe mitgearbeitet.

Highlight ist aber die Sprachsteuerung. Sämtliche Aktionen im Spiel sind durch die Aneinanderreihung von Worten ausführbar. Anfangs ist das natürlich gewöhnungsbedürftig, fast schon ein wenig peinlich. Ignoriert man aber die Gedanken an Mitbewohner oder Nachbarn, ist das Ganze wirklich praktisch. Drei Worte und die Kamera zentriert sich auf die gewünschte Einheit, fünf weitere Worte und die Truppe greift den gewünschten Feind an. Angenehm, schließlich verschwendet man bei Genre-Kollegen wertvolle Zeit für all diese Dinge. Mühsames Über-die-Karte-Scrollen und Einheiten-Anklicken entfällt komplett. Stattdessen kann man seine volle Konzentration auf die Taktiken lenken. Welchen Kontrollpunkt zuerst einnehmen? Diesen auch gleich für praktische Luftschläge aufrüsten oder die Fußtruppen lieber direkt zum nächsten Punkt schicken? Wer will, darf aber auch per Controller steuern. Dann

erinnert die Befehlsvergabe an »Advanced Warfighter«. Dauert aber auch deutlich länger.

Bei den meisten Spielmodi beginnt man nur mit einer Handvoll Einheiten. Da sollten solche Dinge also gut überlegt sein. Auch das Nachbestellen frischer Einheiten. Die altbekannte Tank-Rush-Taktik ist wegen der geringen Menge an Command Points quasi nicht möglich. Ist bei einem Conquest-Match mehr als die Hälfte der Kontrollpunkte erobert, schaltet das Spiel in den »Endwar«-Modus. Ab hier ist Vorsicht geboten, denn nun stehen die Massenvernichtungswaffen zum Einsatz bereit. Auf Seiten der Russen ist das die gute alte Atombombe, während die Europäer auf einen taktischen Laser aus dem Orbit zurückgreifen. Und mit solchen Hilfsmitteln lässt sich das Blatt selbst in der letzten Minute noch wenden. Sammelt der Feind seine Truppen beispielsweise an einem der Kontrollpunkte, ist sicherlich klar, was zu tun ist, oder?

Grafisch wirkt das Spiel deutlich runder als bei unserem Besuch in Shanghai. Die altbekannte Wüstenkarte hat deutlich mehr Details spendiert bekommen: Häuser, Palmen und dergleichen. Auch die Einheiten-Animationen sind bedeutend sauberer. Großartig auch eine Schlacht in Paris, bei der die Truppen in engen Häusergassen kämpfen, während am Horizont der Eiffelturm zu sehen ist.

»Endwar« hat durchaus das Zeug zum Hit. Aufgrund des minimalistischen Mikro-managements finden sich selbst Einsteiger schnell zurecht. PC-Taktiker müssen sich jedoch erst mal umgewöhnen. »Endwar« schnappt sich nämlich die Nische der Konsolen-Echtzeitstrategie und füllt sie gekonnt aus. Und das maßgeblich wegen der perfekt funktionierenden Sprachsteuerung. Die wird übrigens auch auf Deutsch verfügbar sein. Bleibt nur zu hoffen, dass sie genau so gut funktioniert wie die englische. Wenn ja, dann wollen wir sie in zukünftigen »Clancy«-Shootern ebenfalls haben!

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Funktioniert per Sprachsteuerung super, sieht immer besser aus und könnte die Strategieüberraschung des Jahres werden

Hitpotenzial 8.5

Lohnt sich's?

-  Abwechslungsreiches Gameplay, ziemlich taktisch, interessanter Wirtschaftspart
-  Aktuell eher fadere Texturen, Fokus auf Wirtschaft reißt stellenweise zu sehr aus Gameplay heraus



Erscheint/ 2009



Das Gameplay verspricht viel, die Grafik haut uns allerdings nicht aus den Socken: Zwar stimmen Mimik und Gestik, aber die Texturen wirken eher platt und fad. Hoffentlich wird das noch

AUF EINEN BLICK

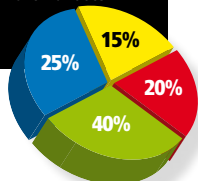
Publisher/ EA
Hersteller/ EA Redwood Shores Studio
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ein Nachfolger, wie man ihn nicht erwartet hätte: Eine Symbiose aus Wirtschaftssimulation und taktischen Straßenkämpfen

DAS STECKT DRIN

-  Ehre und Macht
-  Rassistische Action
-  Strategie und Wirtschaft
-  Taktik-Shooter



DER PATE 2

Es geht nur ums Geschäft

New York in den 1960er-Jahren, Tausende Menschen haben durch die Wirtschaftskrise ihre Jobs verloren, leben auf der Straße und werden irgendwann in den dunklen Sumpf der Kriminalität hereingezogen. So auch Domenic, der Protagonist in »Der Pate 2«. Zunächst schlüpft der Spieler in die Haut dieses Kleinkriminellen, raubt Geschäfte aus und verprügelt Polizisten, denen ihr Schmiergeld zu niedrig ist. Kennt man, hat man alles schon mehr als ein Mal gespielt – »Mafia«, »Der Pate« und all die GTAs dieser Welt haben bereits die Konsolenwelt erobert. Etwas Neues muss her, ein Spiel, das der großen Konkurrenz von Rockstar Paroli bieten kann. Hunter Smith, Produzent von den Redwood Shores Studios stellt uns beim Besuch die entscheidende Frage: »Habt ihr euch jemals in einem Spiel wie ein echter Don gefühlt?« Mal abgesehen davon, dass wir keinen Mafiosi in der Redaktion haben – nein! Zwar stieg der Spieler auch im Vorgängerspiel »Der Pate« vom Niemand

zum allmächtigen Don auf – das war allerdings mehr ein Amt auf dem Papier. Klar, man hatte plötzlich Leibwächter bei den Aufträgen dabei und löschte die Familien der Tattaglia, Cuneos und Barzini von der Stadtkarte, doch alles ist Stück für Stück vorgegeben. Entscheidungsfreiheit? Fehlanzeige!

»In der Pate 2 nimmst du die Hebel der Macht in die Hand, entscheidest, wer es wert ist, in die Familie aufgenommen zu werden, und zerquetscht deine Feinde wie eine Fliege«, tönt Hunter und aktiviert den sogenannten »Don's View«. Wie der Name bereits verrät, wird in diesem Modus New York aus der Sicht des Paten angezeigt. Letztlich also eine Karte. Sie dient nicht nur zur Orientierung, sondern bildet ein zentrales Spielelement: Die Metropole an der Ostküste der USA ist aufgeteilt in verschiedene, farbig markierte Bereiche, in denen Dutzende Symbole Aufmerksamkeit fordern: Die Farben zeigen an, welches Gebiet von welchem Mafiaklan kontrolliert wird.

liveundonline

-  Bestimmte Missionen im Multiplayer können kooperativ gespielt werden
-  Eventuell »Drive by«-Modus, bei dem der Spieler aus dem Auto heraus ballert
-  Selbstredend Erfolg

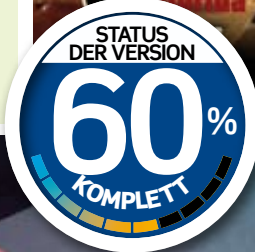
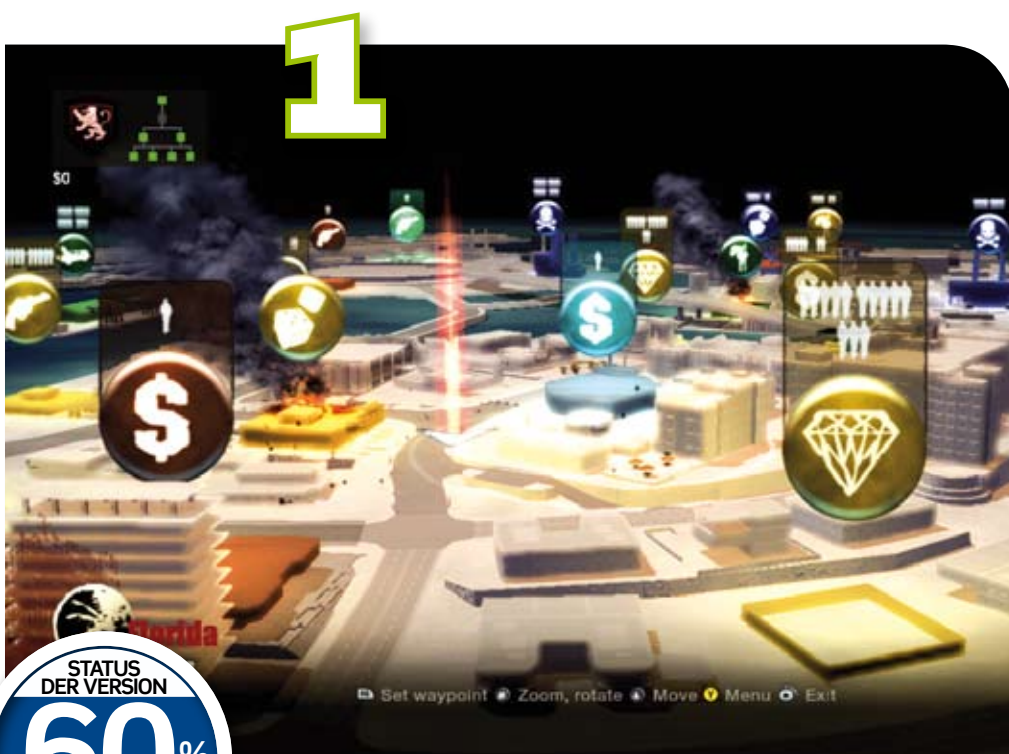
DAS NEUE SPIELGEFÜHL

EA macht ein Angebot! Kannst du es ablehnen?

Schön bunt, schön strategisch: Die Symbole zeigen an, welches Geschäft sich hinter der Fassade verbirgt und wie stark es bewacht wird. Das Kasino im Westen wurde gerade in die Luft gejagt, zu sehen an den Flammen.

Electronic Arts hat sich die Rechte an der Filmlizenz der drei »Paten«-Filme gesichert. Dementsprechend erlebt der Spieler Schlüsselszenen mit.

Als Don heuert der Spieler Soldaten an, die pro Auftrag Erfahrungspunkte sammeln, die sinnvoll investiert sein wollen: Ein Scharfschütze muss präzise zielen, da bietet sich eine Investition in »Treffsicherheit«. Der Sanitäter soll schnell die Verwundeten versorgen, also investiert man in »Cleverness« und »Schnelligkeit«. Die Jungs können außerdem vom »Soldat« zum »Capo« aufsteigen, was Fähigkeiten freischaltet.



VIVA LAS VEGAS

New York, Vegas und Havanna

Die Corleones kamen als arme Einwandererfamilie aus Sizilien, mittlerweile kontrollieren sie ganz New York City. Zeit für neue Herausforderungen: Der Spieler wird im Auftrag von Michael Corleones Casinos in Las Vegas zur Mitarbeit »gebeten«. Wer sich wehrt, bekommt es mit der sogenannten »Black-Hand«-Steuerung zu tun: Mit den Analogsticks wirbelt man Gegner gegen die Wand oder stößt sie die Treppe herunter. Weiter im Süden warten allerdings noch lukrativere Einnahmequellen: Die Corleones wollen von Havanna aus den kompletten Drogenhandel auf Kuba kontrollieren – klar, dass sich die Luft schnell mit Blei füllt.



Anders als in »Der Pate« reicht es allerdings nicht mehr aus, nur den Hauptsitz, wie zum Beispiel ein Lokal der feindlichen Familie, in die Luft zu jagen, um ein Gebiet zu annektieren. Vielmehr gilt es ständig aufzupassen, dass der Feind nicht zu stark wird und sein Areal zurückerobert. Denn die illegale Wirtschaft boomt: Mit Prostitution, Alkoholschmuggel und Drogenhandel lässt sich eine Menge Geld verdienen, jeder will ein Stück vom Kuchen abhaben. Anschläge und Sabotage gehören zum Geschäft. Also stellt der Spieler für jedes Etablissement, Lager oder Fabriken Wachposten ab. Hier wird deutlich, dass sich »Der Pate 2« am Spagat zwischen Action-Abenteuer und Wirtschaftssimulation versucht. Es gilt strategisch abzuwägen, welcher Laden wie viel Sicherheit nötig hat. So ist klar, dass ein normaler Klamottenladen nur minimalen Schutz benötigt, beim Juwelier sieht das schon ganz anders aus. Die meisten Leibwächter werden aber vor Bordellen, Drogenlagern und Schnapsbrennereien postiert.

Eine interessante Idee, der Wirtschaftspart ist zwar nicht all zu komplex, reißt in dieser sehr frühen Fassung aber noch zu oft aus dem Gameplay heraus. Die Action kommt jedoch auch nicht zu kurz. So zieht Hunter 15

Mafiosos an einer feindlichen Waffenfabrik zusammen. Es winkt fette Beute, denn sobald die Fabrik den Corleones gehört, darf der Spieler seine Jungs mit besseren Waffen, mehr Munition und sogar mit schusssicheren Westen ausrüsten. Das weiß allerdings auch die feindliche Familie der Zaluchis. Das Werk ist schwer bewacht, auf den Wachtürmen rund um das Gelände stehen Schützen mit MGs. Der Feind ist zahlenmäßig weit überlegen, Taktik ist gefragt: Der Spieler übernimmt die Kontrolle über fünf dieser Einheiten, alles andere würde im Chaos enden. Denn jeder Soldat verfügt über verschiedene Fähigkeiten, einer kann heilen, der andere ist ein besonders guter Scharfschütze, der Nächste sprengt für sein Leben gerne Sachen in die Luft.

All das spielt sich ähnlich wie konventionelle Taktik-Shooter: Produzent Hunter geht mit zwei seiner Jungs vor, die restlichen drei geben Deckung. Das Spiel soll sich sehr dynamisch anfühlen. »Du entscheidest, ob sich deine Jungs an den Feind heranpirschen sollen oder doch lieber mit geballter Feuerkraft angreifen«, erklärt er. Hunter Smith bevorzugt offensichtlich die actionreichere Variante, stürmt mit seinen Mannen den Eingangsbereich und erledigt alle Wachen. Dann entdeckt er einen Gastank,

schickt ein paar Kugeln drauf und jagt damit den nahe gelegenen Wachturm in die Luft. Das ruft natürlich den Rest der feindlichen Mafiososippe auf den Plan, ein Feuergefecht entbrennt. Luciano, einer von Hunters Angreifern wird verwundet, was genau wie in Strategiespielen an einem blutenden Kopf in der oberen Bildschirmhälfte angezeigt wird. Der Sanitäter eilt sofort hin und verbindet den Verwundeten. Nachdem alle Feinde ausgeschaltet sind, ist der Kopf der gegnerischen Familie dran. Es geht eben immer nur ums Geschäft.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

Ambitioniertes Projekt, allerdings sollten die Entwickler es mit dem Wirtschaftspart nicht übertreiben.

Hitpotenzial 7,5



Lohnt sich's?

- ↑ Sehenswerte Grafik, abgedrehte Einheiten, soll zeitgleich mit PC-Version erscheinen
- ↓ Hinter der Steuerung steht noch ein Fragezeichen ...



Erscheint/ Herbst 08

Das Gameplay ähnelt Command & Conquer, aber das Drumherum-Beiwerk ist weniger ernst und dafür umso bizarrer aufgemacht

AUF EINEN BLICK

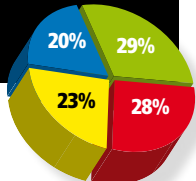
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Los Angeles
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Das wird Echtzeit-Strategie mit dem gewissen Etwas

DAS STECKT DRIN

- Stingrays
- Tesla-Panzer
- Century-Bomber
- Kierov-Zeppelin



C&C: ALARMSTUFE ROT 3

Command & Conquer auf Speed

Müsste man dieses Echtzeit-Strategiespiel in einem Satz charakterisieren, dann vielleicht so: Das hier ist der durchgeknallte Bruder von »Tiberium Wars«. Die Ziffer Drei, das sei der Vollständigkeit halber erwähnt, bezieht sich auf zwei PC-Vorgängertitel aus den Jahren 1996 und 2002. Eigentlich ein Ableger von »Command & Conquer«, so wie man die Reihe kennt, nur mit schrägem Szenario. Delfine mit aufgesatteltem Raketenwerfer patrouillieren vor der Küste; plötzlich tauchen oxsenfroschartige Amphibienfahrzeuge auf und schleudern Kampfbären mit Gatling-Guns aufs Festland, die dann seelenruhig per Fallschirm zu Boden schweben. Hört sich grotesk an, spielt sich aber fantastisch und erzählt eine Story, die nur entstehen kann, weil die Entwickler wohl irgendwelche Pillen schlucken. Krieg tobt, die Russen stehen kurz vor der Kapitulation, eine Zeitreise soll das Ende abwenden. Albert Einstein, der einst den jungen Hitler aus der Historie gelöscht hatte, wird plötzlich selbst ein Opfer von Zeitagenten. Doch unversehens treten die Japaner in einen Krieg ein, der praktisch die ganze Welt

umspannt. Wir verteidigen Mütterchen Russland auf einem EA-Event in München gegen das Reich der aufgehenden Sonne.

Das Hauptgebäude steht, Generatoren zur Energieversorgung sind schnell gebaut. Es folgt eine Baracke, aus der neben Grenadiere und MG-Schützen auch ein Bär herauspringt. Damit Meister Petz allerdings nicht zur Front laufen muss, bauen wir fix eine Panzerfabrik, geben drei »Tesla«-Panzer in Auftrag. Sie werden den Gegner mit Elektroschocks grillen. Dazu noch ein »Bullfrog«, also ein Truppentransporter, der genau wie alle weiteren 62 Einheiten über zwei Fähigkeiten verfügt: Normalerweise holt er feindliche Flieger mit seiner Gatling vom Himmel, auf Kommando aktiviert er die »Ochsenfrosch«-Spezialfähigkeit. Eine Art Zirkuskanoone schleudert daraufhin unsere Bärenarmee per Fallschirm direkt ins Kampfgetümmel – ein unglaublich skurriler Anblick.

An Land tobt bereits das Gefecht, die Japaner haben ihre »Tankbuster«-Infanterie-Einheiten zusammengezogen. Die sind besonders fies, haben sie doch die Fähigkeit, sich mitsamt ihrem riesigen Hut im Boden zu

vergraben. Damit sind sie praktisch unsichtbar. So fährt unsere Panzerarmee ahnungslos an den Burschen vorbei, die uns mit ihren stahlschneidenden Plasmawummen in den Rücken fallen. Zu allem Überdross entsenden die Japaner ihre »Tengu-Mechs«. Das sind kleine Stahlkolosse mit massiver Panzerung, die sich auf Knopfdruck wie Jets in den Himmel erheben und mit Raketen angreifen. Unsere Heldin, eine Agentin in laszivem Lederoutfit namens Natasha, enttarnt die fiese Gegnerschar und ordnet den Einsatz einer neuen Geheimwaffe an: Wendige Schnellboote, denen auf dem Land Füße wachsen. Und im Spiel sind noch Tonnen solcher Ideen versteckt. Das wird was!

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

Gewohnt aufwendig produziertes und recht bizarr inszeniertes Echtzeit-

Strategiefest

Hitpotenzial 8,5

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das extrem erlebenswerte Japano-Rollenspiel »Infinite Undiscovery« dazu: Ein großartig spielbares und spektakulär aussehendes Fantasy-Spektakel für deine Xbox 360. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind begrenzt!

DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent kannst du das umfangreiche Japano-Rollenspiel »Infinite Undiscovery« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de



ONLINE

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



TELEFON

Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 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 schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 monatliche Ausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbetrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankleitzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandsbedingungen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahresabo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankleitzug 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 »Infinite Undiscovery« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »Infinite Undiscovery« 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 »Infinite Undiscovery« als Abogeschenk dazu erhalten. USK: ab 12 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird, und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

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.



LucasArts and the LucasArts logo & Star Wars The Force Unleashed are registered trademarks of Lucasfilm Ltd.
© 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved.



STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED

AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!



THE CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

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

DIPLOMA & BACHELOR*
OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT



INFOTAG BERLIN: 31.08.08 & 21.09.08

INFOTAG MÜNCHEN: 21.09.08

KURSSTART: November 08 & März 09

* in Kooperation mit der
Middlesex University of London

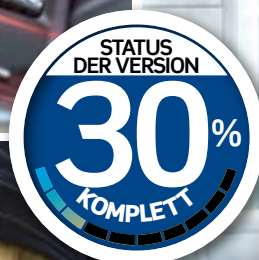
www.qantm.de - www.qantm.tv

✉ info@qantm.de

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

www.sae.edu





AUF EINEN BLICK

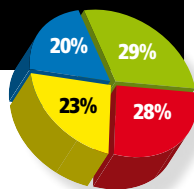
Publisher/ Square-Enix
Hersteller/ Square-Enix
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Kein Online-Rollenspiel mehr: Die Xbox 360 bekommt endlich ein richtiges »Final Fantasy«!

DAS STECKT DRIN

- Rundungen
- Kämpfe
- Grafikbombe
- Charaktere



Erscheint/ 2010

FINAL FANTASY XIII

Huch: Das Mammut-Rollenspiel kommt auf die 360!

Auch wenn auf der vergangenen Fachmesse E3 wenig wirklich Neues zu sehen war, können sich gerade Besitzer einer Xbox 360 kaum beklagen. Sie bekommen pünktlich mit dem Herbstupdate ein komplett überarbeitetes Dashboard, dazu noch massig Spieleperlen. Die wohl größte Bombe hat der Hersteller Square-Enix fallen lassen: »Final Fantasy XIII« erscheint auch für die Xbox 360, und das voraussichtlich zeitgleich mit dem Pendant für Playstation 3. Damit ist der Status unserer Lieblingskonsole als Japano-Rollenspiel-Hochburg endgültig gefestigt.

Wie schon bei vergangenen Episoden halten sich die Japaner mit Details mehr als zurück. Den ersten Videotrailer haben wir auf der E3 im Jahre 2006 erblicken dürfen. Besonders mehr gibt es selbst jetzt nicht zu berichten. Sämtliche Details muss man den geradezu übervorsichtigen Entwicklern aus der Nase ziehen. So gibt es in der Spielwelt zwei gegensätzliche Regionen: Das natürliche und wilde Pulse sowie die Hightechmetropole

Cocoon. Die beiden Extreme und die dadurch entstehenden Konflikte stehen auch diesmal wohl wieder im Mittelpunkt.

Und irgendwo dort finden wir auch die Heldin des Spiels. Von allen bisher nur »Lightning« genannt, auch wenn das nicht ihr richtiger Name ist. Was ihr Ziel ist, warum sie kämpft, das hängt noch in den Sternen. Apropos Kämpfe: Das »Active Time Battle«-System aus den älteren Episoden soll wieder auftauchen. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus Echtzeit- und Rundenkämpfen. Zufallskämpfe wird es keine geben, stattdessen sind sämtliche Feinde in der Spielwelt sichtbar. Dafür kehrt der separate Kampfbildschirm wieder zurück. Wie das Ganze letztendlich aussieht, können wir jedoch noch nicht sagen.

Große Teile der veröffentlichten Trailer würden wir ganz frech als Render-Video bezeichnen. Blickt man auf vergangene Teile der Reihe, sind wir aber beruhigt: Schließlich zauberten die Entwickler bisher immer wahre Technikbomben auf den heimischen

Bildschirm. Wann »Final Fantasy XIII« schließlich in die Läden kommt, ist fraglich. Laut Director Motomu Toriyama haben die Arbeiten für die 360-Version noch nicht einmal begonnen, da das Team schlicht und ergreifend noch keine Entwicklungs-Kits bekommen hat. Wir blicken in unsere trübe Kristallkugel und tippen vorsichtig auf »irgendwann 2010«.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Die Gebete wurden erhört. Nun muss das Spiel nur noch erscheinen

Hitpotenzial 9.0

Lohnt sich's?

- ↑ Übriges Zweikampfsystem, verbesserte Ballphysik und tolle Animationen
- ↓ Ballphysik kommt nach wie vor nicht an das nahezu perfekte PES heran



Erscheint/ Oktober 08

AUF EINEN BLICK

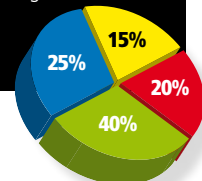
Publisher/ EA Sports
Hersteller/ Team Fifa
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 20
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

EA rüstet auf: Frische Ideen, neue Animationen, verbesserte Ballphysik

DAS STECKT DRIN

- Fußballatmosphäre
- Grätschen
- Traumtore
- Wettbewerbsgedanke



FIFA 09

Football is coming home

Wenn eine Preview-Version der neuen Kickersimulation mit dem Namen »Fifa« auf dem Schreibtisch landet, breitet sich immer ein komisches Gefühl im Magen aus: Als alter »Fifa«-Hase möchte man am liebsten nächstmal vor der Konsole verbringen und all die Feinheiten genießen, die die neue Version mit sich bringt. Auf der anderen Seite ist da immer das Bangen: Würde EA Sports wieder ein heiß geliebtes Feature streichen? Dem Spiel ein spannendes Feature rauben? Im letzten Jahr ist die Off-the-Ball-Steuerung rausgefliegen, eine Funktion, durch die sich per Tastendruck zum Beispiel ein Stürmer im freien Raum positionieren ließ. Dafür kam die Ballphysik 2007 das erste Mal an die große Konkurrenz »Pro Evolution Soccer« heran, die Grafik war atemberaubend und der Online-Modus einfach nur gut. Auch in diesem Jahr versprechen die Entwickler aus Vancouver etliche Verbesserungen – 350 sollen es sein.

Die Wahrheit liegt aber bekanntlich auf dem Platz, also 16er-Stollen anschrauben und

Anpfiff: FC Bayern gegen Borussia Dortmund statt: Bayern-Star Luca Toni schnappt sich die Pille, Doppelpass mit Podolski. Der italienische Hüne setzt zum Sturmlauf an, aber Robert Kovac vom BVB grätscht von der Seite rein. Toni strauchelt, klare Sache, er fällt hin, steht wieder auf und führt den Freistoß aus – so war es bisher. Doch das »Fifa«-Team will mehr Realismus auf den Rasen bringen und spendiert seinen Akteuren mehr als 300 neue Animationen. Das behauptet zumindest David Rutter, Produzent von »Fifa 09«. Gezählt haben wir sie nicht, die Ziffer ist irrelevant. Wirklich wichtig ist, ob sich dadurch das Spielgefühl verändert. Und tatsächlich: Der Dortmunder schiebt sich vor Luca Toni, der gerät ins Straucheln, stolpert ein paar Meter über den Platz, hat den Ball aber erstaunlicherweise immer noch am Fuß, richtet sich wieder auf und setzt zum Schuss an. – Wow, faszinierend, das ist Fußball, wie wir ihn sehen wollen. Immerhin zählt Luca Toni zu den robusteren Spielern und lässt sich auch im echten Leben nicht so leicht aus der Balance bringen.



Fühl dich wie ein Profi: Was ein richtiger englischer Nationalspieler ist, der darf ruhig etwas robuster daherkommen...

liveundonline

■ Dank Football World misst sich künftig die ganze Welt in Fifa ■ bis zu 20 Mitspieler pro Xbox-Live-Partie, daher 10 gegen 10. Lediglich die Torhüter werden noch von der KI gesteuert ■ Genre-Standards wie Gamerpunkte und so weiter sind selbstverständlich

KAMPF DER FUSSBALLGIGANTEN

EA rüstet für die Schlacht gegen Konami

Die große Stärke dieses Spiels ist seine Authentizität. Mit der Fifa-Lizenz nimmt EA Sports de facto 600 Clubs, Nationalteams und Kicker aus aller Welt unter Vertrag. Egal ob Bundesliga, englische Premier League oder Primera División – irgendwo wird jeder heimisch.

Ein großer Spaß: Die steilsten Szenen speichern und noch mal Revue passieren lassen. Vergleichbar einer Community-Plattform

wie StudiVZ oder Lokalisten. Jeder Spieler kann sein eigenes Profil anlegen und seine Traumtore online veröffentlichen.

Ein Torwart ist daran zu erkennen, dass er den Ball nicht vorbeilassen darf. Ergo hat EA die Torwart-KI spürbar verbessert. Die Nummer Eins kann nun straffe Schüsse beispielsweise auch mit der Faust abwehren.



FUSSBALL IST TEAMSPORT

We are the Champions

Wie recht die Jungs der Rockband Queen doch haben, auf dem »Wir« liegt die Betonung. Denn in »Fifa 09« werden bis zu 20 Jungs und Mädels gleichzeitig zum Controller greifen können – Xbox Live macht's möglich. In unserer Preview-Version war diese Funktion noch nicht integriert, wir stellen uns das allerdings durchaus interessant vor: Via Voice Chat kommuniziert das Mittelfeld mit den Stürmern und berät den nächsten Angriffsplan, während die Abwehr bespricht, wie sie den Superstar des Gegners in die Zange nehmen.



Witzigerweise werfen sich hingegen italienische Spieler, beispielsweise Inzaghi, extrem theatralisch hin – so wie sie es bei der Europameisterschaft auch gerne mal gemacht haben. Allerdings sollte EA Sports das dynamische Hinfallen noch etwas entschärfen, aktuell fliegen die Spieler stellenweise ein paar Meter über den Boden und drehen sich dabei sogar in der Luft – manchmal ist weniger mehr. Die neue Kollisionsberechnung bringt auch in anderen Situationen ungewohnte taktische Möglichkeiten, etwa beim Zweikampfverhalten: Die Engine berechnet, wie sich etwa das Gewicht des Verteidigers mit der Geschwindigkeit des heranstürmenden Offensivmanns im Zweikampf verhält. Wie sich die Balance bei einem Kopfballduell ändert, wenn ein großer Spieler wie Borowski (FC Bayern) gegen einen schwächlichen Akteur wie Dede (Borussia Dortmund) in die Luft steigt. Clevere Spieler positionieren also ihre Kopfballhünen in der Nähe von Abwehrzweigen, so wie das in der Realität auch der Fall ist. Und wo wir doch gerade bei Tim Borowski sind: Selbstverständlich bietet EA wieder ein Lizenzangebot an, bei dem keine Wünsche offen bleiben: Borowski kickt für die Bayern, ist ja klar. Aber auch der spektakuläre Transfer des zuletzt formschwachen Ronaldinhos von Barcelona zum AC Mailand wurde berücksichtigt.

Virtuell können AC-Milan-Fans also schon mal ausprobieren, ob sich die 25 Millionen Euro Ablösesumme gelohnt haben. Für die Verkaufsversion verspricht EA Sports 600 voll lizenzierte Vereinsmannschaften. Und das merkt man: Franck Ribéry erkennt der Fußballfan an seinem markanten Gesicht, Michael Ballack an seiner schwarzen Haartolle und Wayne Rooney an seiner aggressiven Mimik. Klar ist allerdings auch, dass die Grafik im Gegensatz zum Wechsel von »Fifa 07« auf »Fifa 08« dieses Mal keinen Quantensprung hinlegt. Die Shader wurden leicht verfeinert, Überstrahleffekte begeistern weiterhin und die Gesichtsanimationen sind ohnehin unübertroffen.

In Sachen Präsentation ist die Fifa-Reihe bis zum heutigen Tage ungeschlagen – zumindest auf der Xbox 360 und Playstation 3. PC-Zocker bekommen zwar eine bessere Engine als im Vorjahr präsentiert, aber die Zuschauer-mengen werden weiterhin von Pappkameraden dargestellt. Auch neben der Action auf dem Grün gibt es auf Wunsch einiges zu tun: Wer schon immer als Manager die Zügel seines Lieblingsvereins in die Hand nehmen wollte, kann das auch in »Fifa 09« im Karrieremodus tun. Der Spieler absolviert eine 15-jährige Laufbahn und führt sein Team durch ausgetüftelte Taktik und clevere Transfers in den

Fußballolymp respektive zur Meisterschale. Insgesamt entwickelt sich die »Fifa«-Reihe in die passende Richtung, auch wenn EA sich ziemlich hemmungslos bei den PES-Entwicklern von Konami bedient. Wobei die Japaner wiederum den »Be a Pro«-Modus adaptiert und ihn »Werde eine Legende« genannt haben. Kopie oder Original, letztendlich ist uns das egal. »Was zählt ist auf'm Platz«, wie Fußballphilosoph Adi Preißler sagen würde. Das Auftaktspiel haben die Kanadier schon mal bestanden.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

Tolle Features, grandiose Atmosphäre, mehr Realismus: Konami muss sich diesen Winter besonders warm anziehen.

Hitpotenzial 8.5

Erscheint/ Oktober 08

PES 2009

Anstoß für den Lesertest ...

Es ist die alljährliche Schlacht um den Titel »Sportspiel des Jahres«. Konami »PES 2009« gegen »FIFA 09« aus dem Hause Electronic Arts. Die Japaner schicken Jahr für Jahr kreative, quirlige Ideen auf den Rasen, bieten ein Fußballerlebnis, wie es für viele kaum schöner sein könnte. EA Sports hingegen bringt 15.000 Spieler im Originaltrikot in Stellung und fühlt sich zunehmend realistischer an. Mittlerweile sind beide Preview-Versionen eingelaufen, fehlt nur noch ein Schiedsrichter: Ronny Kanzler, Leser der ersten Stunde und außerdem fleißiger Forennutzer von www.360-live.de. Ihn haben wir zum Probespiel in die Redaktion eingeladen.

Anpfiff. Sofort fallen zwei Dinge ins Auge, zunächst die Spielgeschwindigkeit: Die Kicker flitzen noch etwas schneller über den Platz, Superstars wie Hernan Crespo von Inter Mailand führen den Ball auch im Sprint eng

am Fuß und reagieren flotter auf etwaige Grätschattacken ihres Gegenspielers. Weiterhin wird der Schwierigkeitsgrad wieder etwas nach oben versetzt: Im letzten Jahr schossen geübte Kicker ihrem KI-Gegner förmlich die Bude voll. Im leichtesten der fünf Schwierigkeitsgrade ist das zwar immer noch möglich, allerdings agieren die Konsolen-Kicker cleverer, nutzen Kontermöglichkeiten eiskalt aus.

»Insgesamt fühlt sich das Spiel in den ersten Minuten ziemlich spritzig an«, findet Ronny. »Das Spiel ist einsteigerfreundlicher geworden als im Vorgänger, ich komme ziemlich schnell in den Angriff und feiere deutlich früher Torerfolge als in Pro Evo 2008.« Das Spiel fühlt sich noch mal eine Spur intuitiver an, es fällt deutlich leichter, über außen zu spielen, eine Flanke in den Strafraum zu drehen und per Kopfball einzulochern. Ob das auf Kosten des heißgeliebten

AUF EINEN BLICK

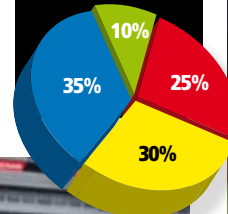
Publisher/
Konami
Hersteller/
Konami
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Es ist und es bleibt PES. Neuerungen werden eher nur Kenner entdecken

DAS STECKT DRIN

■ Fußballatmosphäre
■ Grätschen
■ Traumtore
■ Wettbewerbsgedanke



live und online

- Vier Spieler an einer Konsole
- Einer-gegen-einen-Matches via Xbox Live
- Mehr als 28 Erfolge für zusammen 1000 Gamerpoints

WERDE ZUR LEGENDE

Höhen und Tiefen

EA Sports hat sich schon mehr als ein Feature bei Konami abgeschaut. Nun bedient sich Konami umgekehrt für den neuen Modus »Werde eine Legende« bei EAs »Be A Pro«-Modus. Genauer gesagt sind die beiden eineiige Zwillinge.

Der Spieler wählt also eine Liga aus und spielt zunächst bei einem kleinen Verein. Hat er sich dort bewiesen, schneien Vertragsangebote grö-

ßerer Clubs herein. Hier warten erst mal die Ersatzbank und harte Trainingseinheiten, wo das junge Stürmertalent zeigt, was in ihm steckt.

Wer ganz oben und damit bei einem Club wie Juventus Turin landen will, muss sich in vielen Saisons beweisen, seine Charakterwerte steigern und sich die Torjägerkrone holen.



Fußballspektakel: Hier und da warten Neuerungen, im Kern bleibt sich PES treu



Lohnt sich's?

- Überragendes Zweikampfsystem, verbesserte Ballphysik und tolle Animationen
- Große Lizenzlücken, Präsentation im Vergleich mit Fifa eher schlicht

LIZENZ-WIRRWARR

Kommt die Champions League?

Unsere Vorabversion lässt bezüglich der Lizenzausstattung zwar noch keine endgültigen Schlüsse zu, weil die Verhandlungen laut Konami noch laufen, laut Gerüchteküche sind aber nur die französische »Ligue 1«, die italienische »Serie A«, die Eredivisie der Holländer und einige Nationalteams mit an Bord. Es heißt allerdings auch, dass Konami mit der UEFA redet. Sollte man die Champions League für sich gewinnen, dann wären quasi alle europäischen Topclubs mit dabei. Die Hoffnung stirbt zuletzt.



Neu bei PES: Der Werde-eine-Legende-Karrieremodus mit Fokus auf einem Profikicker



Simulationscharakter geht? Nein. Spielzüge wollen nach wie vor gut überlegt sein, nur schnelles Passspiel und clevere Flanken führen zum Erfolg – notorische Ich-halte-einfach-mal-drauf-Bolzer haben kaum eine Chance. »Man hat wirklich das Gefühl, dass die KI mitlernt. Wenn ich ständig über die Flügel renne, macht die Verteidigung schnell die Räume dicht«, analysiert Ronny. Wunder sollte man sich von der KI besser keine erwarten, vor allem die Torhüter patzen immer wieder. Selbst bei Weltklasse-Keeper Jens Lehman schwankt die Leistung zwischen atemberaubend und einfach nur erbärmlich – wobei das ja irgendwie an die Leistung unserer Nummer Eins bei der Europameisterschaft erinnert.

Sei's drum, eine echte Herausforderung bietet ohnehin nur ein Match gegen menschliche Gegner: Bevor das Spiel startet, wählt jeder seinen Lieblingsverein aus. Und hier

wartet aktuell die wohl größte Enttäuschung für PES-Fans: »Wo sind denn die Bayern?«, fragt Ronny. Unsere Version lässt also viele Fragen offen, nicht zuletzt die, wie es um die Lizenzausstattung bestellt ist. Fans vom AS Monaco, Paris Saint Germain, AJ Auxerre, Inter Mailand oder des PSV Eindhoven dürfen wohl jubeln, alle anderen sollten den Test in der nächsten Ausgabe abwarten.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

So lieben wir PES: Schnell, taktisch und mit grandiosem Spielgefühl. Neuerungen muss man allerdings mit der Lupe suchen.

Hitpotenzial 8.5

Erscheint September 08

AUF EINEN BLICK

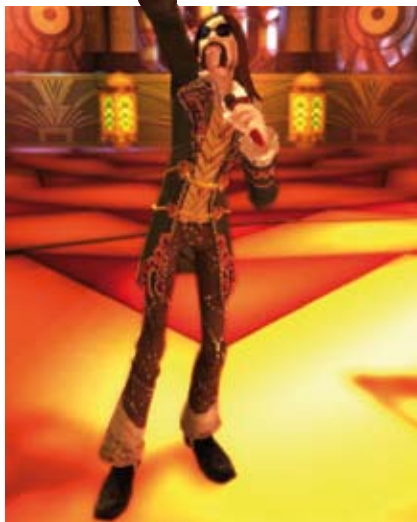
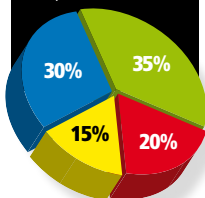
Publisher/
Electronic Arts/MTV
Hersteller/
Harmonix Music
Genre/
Musikmach-Spiel
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ Ja

KURZ & KNAPP

Nachfolger oder verkapptes Add-on - der Test wird's zeigen!

DAS STECKT DRIN

- Musik
- Glamour
- Schräge Kostüme
- Top Ten



Zwei Rock-Band-Spiele innerhalb eines Jahres? Offensichtlich ist Rock 'n' Roll und Co. ein Dauermagnet auch für die Konsole

ROCK BAND 2

Werden neue Saiten aufgezogen?

Der Goldflitter von »Rock Band« hat sich noch nicht komplett gelegt, schon wirft Hersteller Harmonix eine neue Scheibe auf den Plattenteller der Xbox 360. Ein Nachfolger in so kurzer Zeit? Das riecht verdächtig nach schnell hingekehrtem Add-on und nicht nach eigenständigem Programm. Doch wir müssen zugeben: Allen Vorbehalten zum Trotz haben uns die Features bereits das ein oder andere Lächeln entlockt.

Zum einen wird der Multiplayer-Modus »Band World Tour« endlich online spielbar sein. Und das heißt, man kann sich mit bis zu drei weiteren Möchtegernrockern zusammenraufen, um sich wöchentlich Musikwettbewerbe mit anderen Bands zu liefern. Und das weltweit! Ein Nachrichtensystem informiert die Bandmitglieder, ob sie einen Platz nach oben oder unten in den Highscore-Charts gerutscht sind. Wer sich in dieser Hitparade unter den Top Ten halten will, wird oft in die Tasten greifen müssen.

Damit Abwechslung nicht zu kurz kommt, presst der Hersteller gleich mehr als 80 Songs auf die Scheibe. Das Angebot kann

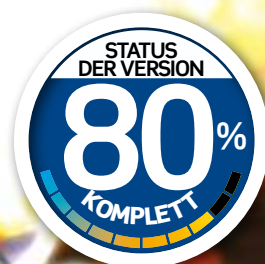
sich durchaus hören lassen: Bands wie Soundgarden, Bon Jovi oder die Red Hot Chili Peppers gaben sich schon auf dem Vorgänger die Ehre, steuern aber völlig andere Hits bei. Daneben stehen auch ein paar neue Namen auf dem Cover: Elvis Costello mit »Pump It Up«, Tenacious D und sein »Master Exploder«, Duran Duran mit »Hungry Like the Wolf« und viele andere. Wem das nicht genügt, der darf sich wieder aus dem gut bestückten Singstore bedienen, der ein reichhaltiges Download-Angebot bereithält. Dieser liefert übrigens auch die frei spielbaren Stücke aus der Vorgängerversion kostenlos nach.

In Sachen Hardware kann man darauf vertrauen, dass Gitarre, Schlagzeug und Mikro auch beim Nachfolger ohne Probleme für schrille Akkorde sorgen werden. Wer noch einen Haufen Geld übrig hat und auf Ordnung im Wohnzimmer Wert legt, darf sich ein komplett neues Set zulegen: Alle Instrumente sollen noch mal neu aufgelegt werden – als kabellose Variante.

Außerdem soll das überlaute Schlagzeug noch überarbeitet werden, um den anderen

Lohnt sich's?

- 80 Musiktitel, mehr Outfits für die Band, neue Xbox-Live-Features
- Immer noch keine Groupies, eigene Lieder dürfen nicht gespielt werden



Ausgefallene Kostüme lagen in den 70er-Jahren noch voll im Trend. Doch was Lordi kann, können wir schon lange!



liveundonline

■ Wöchentlicher Wettstreit um einen Platz in den Score-Charts ■ Neue Songs online zu ordern ■ Erfolge sind natürlich Ehrensache

DEIN AUFTRITT!

Die Bühne im Wohnzimmer

Die Möglichkeit, Gitarre zu spielen und gleichzeitig ins Mikro zu trällern ist ja vor allem für Solo-Spieler interessant. Doch wie diese Kombination in spielbare Realität umgesetzt werden soll, ist noch fraglich. Bleibt zu hoffen, dass wenigstens Hersteller Harmonix Music eine Antwort weiß!

Neue, drahtlose Instrumente sollen den Partyspaß sicherer machen, denn wer will sich beim Stage-Jump vom Wohnzimmertisch schon im Kabel verheddern? Wer

die teure Neuanschaffung scheut, kann natürlich auch weiterhin mit dem alten Equipment auf Tour gehen.

Aber wer schon beim Geld-Ausgeben ist, warum nicht gleich richtig? Das zum Spiel passende »Stage-Kit« wird aus einer Lichtorgel und einer Nebelmaschine bestehen, Altrockers Alice Cooper wäre bestimmt begeistert. Der zahlt die 65 Euro allerdings aus der Portokasse!

NEUE HARDWARE

Schlag mich, Baby!

Das aktuelle Schlagzeug zeichnet sich durch zwei Dinge aus: Es ist teuer und auch ohne Konsole lässt sich ein Heidenlärm damit veranstalten. Gegen das erste Übel ist nichts auszurichten, die technischen Mängel will der Hersteller bei einer limitierten Neuentwicklung ausmerzen: Das »Ion-Drum-Set« mit vier Drum-Pads, drei Becken und einem Fußbaster soll einen wesentlich leiseren Anschlag haben. Der endgültige Preis steht zwar noch nicht fest, aber wer in Phil Collins Fußstapfen treten will, sollte sich vorsorglich schon nach einem Zweitjob umsehen!

Spielern nicht ständig das Trommelfell wegzufetzen. Alles in allem versucht man der Hardware ihre Kinderkrankheiten auszutreiben – und gleichzeitig neues Zubehör zu verkaufen. Wer bisher noch keines der Plastikinstrumente in der Ecke stehen hat, kann darauf vertrauen, dass das neue System mit den Vorgängerspielen kompatibel sein wird.

Und damit der Weg zur besten Band des Universums nicht mit Langeweile gepflastert ist, gibt es für das eigene Alter Ego auf dem Bildschirm immer wieder neue Outfits. Die sollen wesentlich ausgefallener sein als beim Vorgänger: Abgefahrene Tattoos, schrille Frisuren, eine verzierte Klampfe, wer's mag darf auch mit Gasmaske und Dornenjacke auf der Bühne das Headbanging üben!

Solche Aussichten lassen die Herzen aller Digitalrockers höher schlagen. Selbst Alex Rigopulos, Mitbegründer von

Harmonix, räumte vor wenigen Monaten ein, dass der Nachfolger eher eine Anzahl an Erweiterungen bieten und kein komplett neues Spiel sein wird. Immerhin verspricht der gute Mann bis zum Release im September – in den USA, für Europa tippen wir eher auf Anfang 2009 – wenigstens ein paar interessante Features, um dem Spiel doch noch eigenständigen Charakter zu verleihen. Darunter einen virtuellen Schlagzeuglehrer, um Neulingen den Einstieg zu erleichtern.

Eines wird es aber nicht geben: Nämlich die Möglichkeit, die Eigenkompositionen bzw. beliebige Musik-CDs oder MP3-Files in die Konsole zu schieben und mit Freunden nachzuklimpern. Dieses fehlende Feature wird wohl manchen zum diesbezüglich besser bestückten Konkurrenzprodukt »Guitar Hero World Tour« treiben. Doch die umfangreiche Songliste, von rockigen Balladen bis hin zu Punkrockstücken, sollte immerhin die meisten Geschmäcker

bedienen. In Verbindung mit den neuen Online-Möglichkeiten kann »Rock Band 2« den Spielern durchaus eine Bühne für ihre Auftritte liefern. Ob sich hinter dem Spiel eventuell doch nur eine verkappte Version 1.5 verbirgt, werden wir spätestens zur nächsten Ausgabe ausloten. Bis dahin polieren wir schon mal unser Plektrum.

Reinhard Fischer

360 SAGT ...

Selbst wenn der Nachfolger nur wenig neue Spielelemente auf die Bühne bringt, wird die Rhythmusmaschine bestimmt ein Erfolg.

Hitzpotenzial 8.0

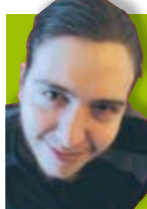
360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN
CHEFREDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Too Human«, »Braid«
FREUT SICH AUF/ »Race Pro«,
»Resident Evil 5«, »Mirror's Edge«



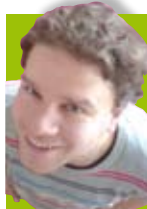
BENJAMIN KRATSCH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Agent_K
GENRES/ Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE/ »Das Bourne Komplotz«,
»Race Driver Grid«
FREUT SICH AUF/ »Far Cry 2«, »Dead Space«



NICHOLAS BURACAS
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Infinite Undiscovery«,
»Call of Duty 4« (Online)
FREUT SICH AUF/ »Star Ocean 4«,
»Dead Space«, »Mirror's Edge«



JAN HEINRICH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Too Human«,
»Guitar Hero On Tour« (DS)
FREUT SICH AUF/ »Street Fighter IV«,
»Far Cry 2«, »Tomb Raider Underworld«



SÖNKE SIEMENS
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka
GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie
SPIELT GERADE/ »Bad Company«,
»Phantom Hourglass« (DS)
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«,
»Resident Evil 5«, »Spore« (PC)



SECKIN ÖZDÜNDAR
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ Daywalker660
GENRES/ Sport, Racing
SPIELT GERADE/ »Battlefield: Bad Company«,
»SBK-08«
FREUT SICH AUF/ »FIFA 09«,
»Spider-Man: Web of Shadows«



REINHARD FISCHER
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Battlefield: Bad Company«,
»Das Bourne Komplotz«
FREUT SICH AUF/ »Dead Space«,
»Gears of War 2«



TOMAS SOUCEK
TEXTCHEF
LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Warhammer: Battle March«,
»Ikaruga«
FREUT SICH AUF/ »Halo Wars«, »Dead Island«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

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

PROJEKTLEITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein,
Tassilostraße 7, 81541 München

PRODUKTION
Airmotion GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Nicholas Buracas, Sönke Siemens,
Benjamin Kratsch, Jan Heinrich, Reinhard Fischer

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Olaf Bleich,
Benedikt Plass-Fließenkämper

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Clarissa Gallist

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Das gute Wort, Günzburg, Tomas Soucek,
Alice Klink, Jan Kahler

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de
Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle in 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte,
auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten.
Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des
Verlages gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens-
und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.
Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen.
Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung
übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit
Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Star Wars: The Force Unleashed
Bildmotive von www.pixels.de und www.aboutpixels.de
Vertriebste 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
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.5 Punkten abräumen. Kauftipps also!



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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



for a living planet®

3 Euro retten seine Welt.

Helfen Sie dem WWF am Amazonas:
wwf.de

Helfen Sie dem Jaguar am Amazonas.

Schon mit 3 Euro im Monat schützen Sie Lebensraum und damit die Artenvielfalt am Amazonas. Retten Sie mit. Unterstützen Sie den WWF.

☎ **069/7 9144 - 111 oder wwf.de**

☐ **Ja, ich rette mit!**

Bitte senden Sie mir kostenlos und unverbindlich mehr Informationen, wie ich dem Jaguar am Amazonas helfen kann.

Name, Vorname

Straße, Nummer



PLZ, Ort

Telefon



Bitte schicken Sie diesen Coupon ausgefüllt an: **WWF Deutschland**, Rebstocker Straße 55, 60326 Frankfurt a.M. Oder faxen Sie ihn an: 069/791 44-112

Y1208

Erscheint/ 29. August 08

Lohnt sich's?

- ⬆️ Schöne Grafik, vielschichtige Rollenspiel-facetten, nur sehr selten Ladepausen
- ⬇️ Etappenweise unausgewogener Schwierigkeitsgrad, gewöhnungsbedürftige Steuerung

AUF EINEN BLICK

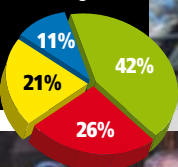
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Silicon Knights
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1 – 2
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Rassiges Action-Rollenspiel, das Wikingererzählungen mit futuristischen Elementen vermischt

DAS STECKT DRIN

- Massenschlachten
- Kamerafahrten
- feine Sci-Fi-Optik
- Heldentuning



liveundonline

- Komplette Kampagne im Zwei-Spieler-Koop spielbar, allerdings nur online, nicht an einer Konsole
- Außerdem diverse Jeder-gegen-jeden-Modi auf vier Karten, mit eigenhändig erstellten Helden
- Selbstredend Gamerpoints. Das Gros ist nach einmaligem Durchspielen erreicht. Einige Erfolge verlangen nach mehrfachem Durchkämpfen, ein paar nach Einsatz im Mehrspieler-Modus

TOO HUMAN

So viel Aufwand, und dann ist's doch nur Hack- and Slay...

So was nennt man wohl eine schwere Geburt. Hält »Too Human« den Rekord für die längste Entwicklungszeit eines Videospiels? Bereits im Jahr 1998 redet der kanadische Spieleentwickler Silicon Knights über ein großes Vorhaben namens »Too Human«. Ein Werk, geschaffen als Auftakt einer Trilogie, die sich vom erzählerischen Ausmaß an »Star Wars« oder »Herr der Ringe« orientieren will. Erste Screenshots werden im Folgejahr gesichtet. Doch dann folgt vor allem Nebulöses. Silicon Knights zeigt in den kommenden Jahren mit dem Gruselabenteuer »Eternal Darkness« und der Spannungsspitze »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« auf dem Gamecube, aus welcher talentierten Menschen sich das Team zusammensetzt.

»Too Human« hingegen fügt und fügt sich nicht zusammen, materialisiert sich weder auf der Ursprungsplattform Playstation noch auf dem Gamecube. 2005 schließlich tut sich Silicon Knights mit Microsoft zusammen, um »Too Human« auf der Xbox 360 endlich zur Reife zu bringen. Und erneut will der Fluch nicht weichen. Silicon Knights kommt mit der Technik der »Unreal Engine« nicht zurecht, muss sich eine eigene Software zurechtbasteln. Weitere Verzögerungen sind die Folge. Zwischenzeitlich machen

die Kanadier eher durch ihren Streit mit den Machern der »Unreal Engine« als durch Fortschritte in Sachen »Too Human« von sich reden.

Und in all dieser Zeit hat Silicon Knights immer wieder Schwierigkeiten »Too Human« zu erklären. Bei Thor, wir alle wissen seit Jahren vom Konflikt zwischen den Göttern aus der Rasse der Asen, die sich den gewöhnlichen Menschen als Herrscher aufzwingen und nun Gegenwind bekommen durch Abtrünnige und ihre kybernetischen Kreaturen. Was ist ihr Vorhaben, wollen sie wirklich alles organische Leben ausrotten? Noch so eine Frage, genau wie die, ob die unorthodoxe Mischung aus Science-Fiction und klassischen Elementen aus alten Wikingersagen funktioniert – und was das Herz von »Too Human« ist, was das Gameplay atmet, wovon die Motivation lebt.

TEIL EINS VON DREI

Dabei genügt eine simple Formel: »Too Human« ist mit Rollenspielelementen durchsetzte Hack- and Slay-Action. Horden kybernetischer Angreifer gegen einen einsamen Streiter, der sich



im Spielverlauf zum gottgleichen Überkrieger entwickelt – das erinnert an »Circle of Doom«, nur mit mehr Action, mehr Charakter, mehr Umfang und mehr Unterhaltungswert. Ein offensichtlicher Quell der Inspiration ist das PC-Action-Rollenspiel »Diablo«. Im Vergleich dazu gibt sich »Too Human« freilich deutlich geradliniger, lebt trotz Koop-Kampagne weniger vom Online-Gameplay, bezieht seine Reize zwar durchaus, aber eben nicht in demselben Maß aus der Gier auf Sammelobjekte.

Der Schwerpunkt liegt eher auf der Handlung. Alle paar Minuten erzählen Kamerafahrten und Dialogszenen von einer fantastischen Welt der Wikinger in einer fernen Zukunft. Baldur zieht als Götterkrieger gemeinsam mit einigen Menschen los, um das Volk von Midgard zu retten. Der Mix der Epochen wirkt schlüssig. Baldur als mächtiger Krieger, Seite an Seite mit ein paar – allerdings eher zu Zierzwecken integrierten, weil nahezu wirkungslosen – Menschensoldaten von Arena zu Arena ziehend, das fesselt vom ersten Moment an. Warum und wieso der Zwist entbrennt, das erschließt sich aus den Einstiegsszenen kaum. Aber das Bild klart von Spielstunde zu Spielstunde auf. Die Ereignisse und Zusammenhänge sind irgendwann tatsächlich nachvollziehbar, die Figuren machen einen profilierten Eindruck. Was es mit dem Titel »Too Human« auf

sich hat und weshalb Silicon Knights das Konzept als Trilogie angelegt hat, das erklärt sich im letzten Spieldrittel.

Das Spiel befolgt banale Hollywood-Weisheiten: Nämlich dass Gut und Böse klar unterscheidbar sind und dass alle Figuren sich optisch deutlich voneinander unterscheiden. Heimdall ist seine Rolle als machtbewusstes Regierungsoberhaupt ebenso anzusehen wie man Baldur den Krieger sofort abkauft, der sich nicht um Politik schert. Look und Bildführung erinnern an »Mass Effect«. Für Action-Verhältnisse gibt sich »Too Human« also stellenweise fast schon literarisch, und von ein paar geistlosen Standard-Soldaten-Zoten zu Spielbeginn abgesehen, gefällt die Erzählstruktur. Jedenfalls bis Spielmitte. Danach verliert der Rahmen an Stabilität. Ganze Erzählstränge – beispielsweise der von Baldurs Ehefrau – bleiben in der Luft hängen, Dialoge werden selten, seltsame Kurztrips in ein Cyberspace-Paralleluniversum inklusive kurzer magischer Anwendungen fügen sich nicht mehr schlüssig in die bisher so greif- und verstehbare Welt ein. Mehr und mehr verlegt sich »Too Human« auf nacktes Geholze.

HÖHEN UND TIEFEN

Reißt man die ganze Drumherumkosmetik weg und wirft einen Blick auf das Innerste, bleibt eben besagte

Charaktersache

Ein Held ist, was du aus ihm machst

Was hat es mit den Objekten auf sich, die zu Dutzenden aus gemeuchelten Gegnern herauspurzeln und auf Sammler warten? – Dabei handelt es sich um Symbole, die stellvertretend stehen für Waffen! Schilde! Heil-Items! Magische Runen und Prämien, die der Waffenschmied in ganz spezielle Waffen und Rüstungen umsetzt! Dazu allerlei kleine und große Pistolen, Granatenkatapulte, Partikelemitter und Laserbeamprojektoren mit so neckischen Namen wie »Elegantes Impulsgewehr«, »Stattlicher Spalthammer« oder »Schartiger Helm«.

Der Besitz allein bringt freilich gar nichts: Man muss per Back-Taste den Charakter- bzw. Ausrüstungs-Bildschirm aktivieren und die Objekte dem Helden zuordnen. Baldur kriegt also widerstandsfähige Helme aufgesetzt, Schulterklappen angebracht und Körperpanzer aufgepolstert. Der Spieler entscheidet, was wo wann zum Einsatz kommt. Im Verlauf der Zeit sammeln sich Dutzende, gar Hunderte Objekte an. Deren kluger Einsatz ist alles andere als ein Bonus, er ist lebensnotwendig, ebenso wie die Verteilung von Fertigkeits-Punkten. Diese Punkt stärken vorhandene Charaktereigenschaften und gebären neue, auf dass Baldur vom menschenähnlichen zum gottgleichen Krieger heranwächst. Der kann somit zum Beispiel die Zeit für einige Sekunden ausbremsen und wie ein Derwisch durch phlegmatisierte Horden wirbeln, auf dass sie die Klinge schmecken. Das klickt schon ziemlich, wenn man einen Gegner – der einem in der ersten Spielstunde drei oder vier Heldentode beigebracht hat – einige Zeit später mit zwei bis drei Handstreichen locker plättet.

Wer Spaß dran hat, kann über Farbrunen sogar den Look von Waffen und Rüstung anpassen. Die tief im Gameplay verwurzelte Rollenspielfacetten durchzieht die komplette Action, so wie sich das Wurzelwerk eines Baums im Boden verästelt. Ohne geht es also nicht. Wer sich nicht immer wieder um seinen Helden kümmert, seine Waffen und Rüstungen durch den Einsatz magischer Runen optimiert oder unter dem Stichwort »Fertigkeiten/Gesinnung« vermeintliche Banalitäten wie Nachlade-Geschwindigkeit optimiert, der gerät nach einiger Zeit quasi in Treibsand. Man kommt angesichts eines irgendwann hoffnungslos unterlegenen Baldur nur noch zäh vorwärts und stirbt wesentlich mehr als nur die hundert Heldentode, die den Erfolg »Torheit der Walküre« freischalten.





DUO-STICK

Kampfsteuerung

Baldur kann viele Dutzend Waffen bei sich tragen, aber nur je zwei davon zur Hand nehmen: Eine Nah- und eine Fernkampfwaffe. Die Dinger gibt es in Dutzenden Varianten. Als Fernkampfwaffen tun sich Strahlen- oder Partikelkanonen hervor, mit Granatwerfer als Sekundärfunktion.

Schwerter, Speere und Äxte gibt es als Beidhänder oder leichte Varianten. Anstelle der Feuer-tasten dienen der linke und der rechte Stick sowie die Schultertaste zur Bedienung. Fühlt sich anfangs etwas steril an, aber nach einer Stunde stellt sich ein Wohlgefühl ein.

Bei Gleit- und Sprungattacken erfasst Baldur das Ziel automatisch. Im Spielverlauf lernt Baldur reihenweise Spezialattacken dazu; rammt etwa das Schwert mit Wucht in den Boden und erfreut sich am Tod zahlreicher Gegner durch die mächtige Druckwelle. Oder er beschwört einen kleinen Kampfro-boter, dessen Gatling-Gun einen Kugelha-gel auslöst. Aber nur, wenn die entsprechende Fertigkeit im Charakter-Bildschirm aktiviert ist.

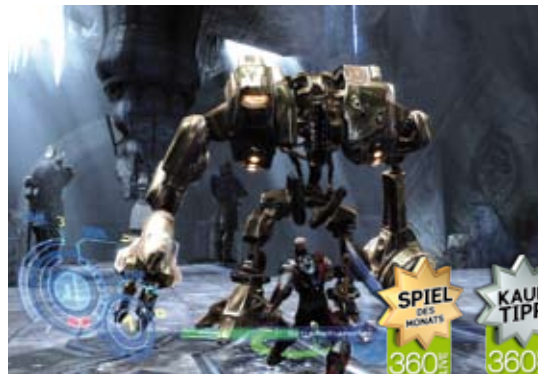
Hack and Slay-Action. Also laufen, draufhauen, anvisieren, schießen, ausweichen – schnell, schnell, schnell! »Too Human« ist durch Rudelkämpfe gekennzeichnet. Baldur strömen zeitweise Dutzende Wesen entgegen. Und wenn nicht, poltert ihm wahrscheinlich eine XXL-Kreatur über den Weg. Später sind es gerne zwei, drei oder vier davon, gemeinsam mit teilweise verfluchenswerten Ansammlungen kleinerer Angreifer. Doch Baldur trägt seine Haut teuer zu Markte: Per Schwert oder Schusswaffe rasiert er Lebenspunkte vom Konto der Gegner. Das Nahkampfsystem arbeitet mit beiden Analogsticks: Der linke bestimmt die Richtung der Attacke, der rechte die Angriffsvariante – schlittern, stechen, hauen, draufhalten.

Wer sich reinkniet, kann extrem viele Feinheiten entdecken. Je nach Timing, Dosierung und Zusammenarbeit beider Sticks kommen deutlich unterscheidbare, auf Tempo oder Kraft geeichte Hieb-, Sprung-, Stich-, Gleit- und Kombo-Attacken heraus. Motivierende Wirkung hat die Tatsache, dass das Kampfsystem – wie so vieles in dieser aufwändig ausgestatteten Produktion – viele entdeckenswerte Einzelheiten bereithält. Doch es fallen auch etliche Mängel auf. Handwerkliche etwa, wie das wenig verlässliche Ziel- und Zielverfolgungssystem und die manchmal zickige Führung der Verfolgerkamera, die sich nur in sehr begrenztem Umfang kontrollieren lässt. Von einem Action-Game, dessen

„Ich beende es blutig und ruhmreich oder ich gehe unter!“



Deine Erinnerungen sind vergänglich. Die alte Welt ist lang dahin, Baldur. Und ein Teil von dir starb mit ihr.



Rollenspielfacetten einem so viel Hirnschmalz abverlangen, dürfte man außerdem mehr Rätsel erwarten; variantenreichere Angriffsformationen; und Bossgegner, die mehr erfordern als nur ausdauerndes Draufhalten und einen reißfesten Geduldssaden. Der Rollenspiel-Bildschirm lässt sich zwar grundsätzlich schlüssig bedienen, aber die Struktur wirft Fragen auf und mit Erklärungen wird gezeigt.

Vieles erschließt sich nur durch Ausprobieren, was gerade Einsteiger ratlos zurückschlägt und sie zweifellos überfordert. Warum gibt's keine Auto-Aufrüstung, weshalb keine handfesten Tipps, wo was wann zu tun wäre? »Too Human« überlässt zu vieles dem Spieler. Diesen Zwang zur Selbstständigkeit kann man gut oder schlecht finden: Tatsache ist jedenfalls, dass »Too Human« aufgrund dieser anspruchsvollen Machart Gelegenheitspieler in die Frustration treibt. Gerade für das letzte Spieldrittel muss sich der Schwierigkeitsgrad eine unausgewogene Balance zugunsten der Gegner vorwerfen lassen. Einige Momente mit geradezu apokalyptischen Gegnermengen haben – ebenso wie viele Bossgegner-Kämpfe – das Zeug, einen in den Wutausbruch zu treiben. Tröstlich immerhin, dass gemeuchelte Gegner nie wieder auftauchen und dass

der Held sehr nahe am Sterbebett wiederbelebt wird. Die Wiederbelebungs-Animation beginnt allerdings trotz ihrer Schönheit mit der Zeit zu nerven. Ein weiterer Punkt, wo man sich mehr Spielfluss wünschen würde.

Das hier ist also harter Stoff für Beißer und/oder Genießer, die sich über Stunden mit etwas beschäftigen und alle Feinheiten kennenlernen wollen. Immerhin hat die Tatsache Anerkennung verdient, dass sich das Spiel derart kompromisslos auf Hardcorezocker einschießt. Irgendwie konsequent und sympathisch wirkt in dem Zusammenhang auch die Tatsache, dass es sich außerdem der aktuellen Mode zum Verzicht auf jegliches Head-up-Display verschließt. Stattdessen nehmen herrlich leuchtende Anzeigen im futuristischen Neonlook ihren Platz links unten im Bild ein, unterstreichen durch sachte Schwenks synchron zur Action die Dynamik der Bilder. Wer gezielt draufschaut, kann bei jedem Hieb den genauen Schaden anhand simpler Zahlenkolonnen ablesen und bekommt beim Bossgegner-Kampf den Status anhand einer Restenergie-Leiste angezeigt. Es sind diese kleinen Details, die »Too Human« kennlernenswert machen. Sogar Quicktime-Events drängen sich nicht als lästiges Muss auf, sondern als willkommene Chance. Wer dicke Viecher auf die

»richtige« Art und Weise attackiert, kann sie per Quicktime in einem Handstreich erlegen. Gewusst wie.

SOUND-HÖHEPUNKT

Die Präsentation ist geprägt durch Höhen und Tiefen. Einige umwerfende Kamerafahrten und Ausblicke lassen einen staunen, dann wieder keimt Ärger, weil sich die Kulissen ähneln und wiederholen. Auch kann man einigen Figuren hölzerne Mimik vorwerfen, aber das gilt eher für Nebenrollen. »Too Human« arbeitet wie erwähnt mit wahrhaft markanten Helden mit zerfurchten Gesichtern und ausgeprägtem Körperbau, die keine Verwechslungsgefahr bergen. Ein Sonderlob verdient sich die deutsche Version aufgrund der bemerkenswerten Übersetzung. Die Dialoge fangen das nordisch-futuristische Ambiente mit Stil und Wortwitz ein, bei den Stimmen fällt keine einzige Fehlbesetzung auf. So sollten Videospiele synchronisiert sein.

Die Soundeffekte? Einfach begeistert! Hörner und Schalmaien rufen zum Kampf, während des Gefechts reißt einen der wechselhafte Soundtrack vorwärts. Dazwischen heisere, schrille, furchteinflößende Schreie und Anfeuerungen, die einen andersartigen, prickelnden, überraschenden Eindruck machen.

Rollenspiel

Die Erde lebt

Dass die Kampagne nach vielleicht zehn bis zwölf Stunden bereits bewältigt ist, scheint vertretbar. Ein zweiter oder gar ein dritter Durchmarsch durch die Halle der Helden, den Eiswald, die Midgarschlange und Helheim drängt sich auf, allein schon um die vielen Rollenspielfacetten in ihrer Vielfalt kennenzulernen; um die versteckten Chaos-Kampf-Arenen und die darin verborgenen Prämien zu finden; und um zu entdecken, was es mit der Schicksals-Weiche auf sich hat. Diese Weiche zwingt einen nach etwa einer Stunde Spieldauer zu einer Entscheidung in die eine oder die andere Richtung – ob man mit den Mitteln der Menschen oder der Technik kämpfen will. Und zweifellos lohnt es sich, das Spiel mit jeder der fünf Helden-Klassen kennenzulernen, die zu Beginn zur Wahl stehen. Je nach Entscheidung steigert Baldur etwa im Spielverlauf seine Luftkampf-Fertigkeiten, schwebt dann mehr Sekunden lang über dem Boden und zieht von erhabener Position aus unwahrscheinliche Kombos ab. Ein Krieger mit Berserker-Klassifizierung wiederum kann sich nicht selbst heilen, sich dafür aber mit sehr schweren Waffen durchsetzen. Und ein Krieger mit Heiler-Klassifizierung vermag sich zu regenerieren, muss dafür mit leichteren Waffenkalibern klarkommen.



Mit welchen grundsätzlichen Stärken und Schwächen Baldur in die Schlacht zieht, darüber entscheidet die Wahl der Helden-Klasse zu Beginn des Abenteuers

Hörens Wert. Und so mag es letztlich Odins Wille sein, dass »Too Human« trotz etlicher Mängel und vieler frustrierender Momente doch immer wieder die Motivation an sich kettet. Man kann sich in das Spiel vertiefen, kann die Spannung spüren und sich nach einigen Tiefschlägen an erlebenswerten Höhepunkten aufrichten. Erlebenswert aber nur für jene, die eine anspruchsvolle Herausforderung zu schätzen wissen.

Richard Löwenstein

Too Human

GRAFIK/

Effektreich, sehr flüssig, aber auf Dauer arm an Abwechslung

8

SOUND/

Angemessener Soundtrack, klasse Sounds, top Synchro

9

STEUERUNG/

Ungewöhnliches Zwei-Stick-Kampfsystem, klappt aber

8

Die Action muss sich eine ganze Reihe Mängel ankreiden lassen. Dennoch: Das Gameplay motiviert.

8.5 aus 10

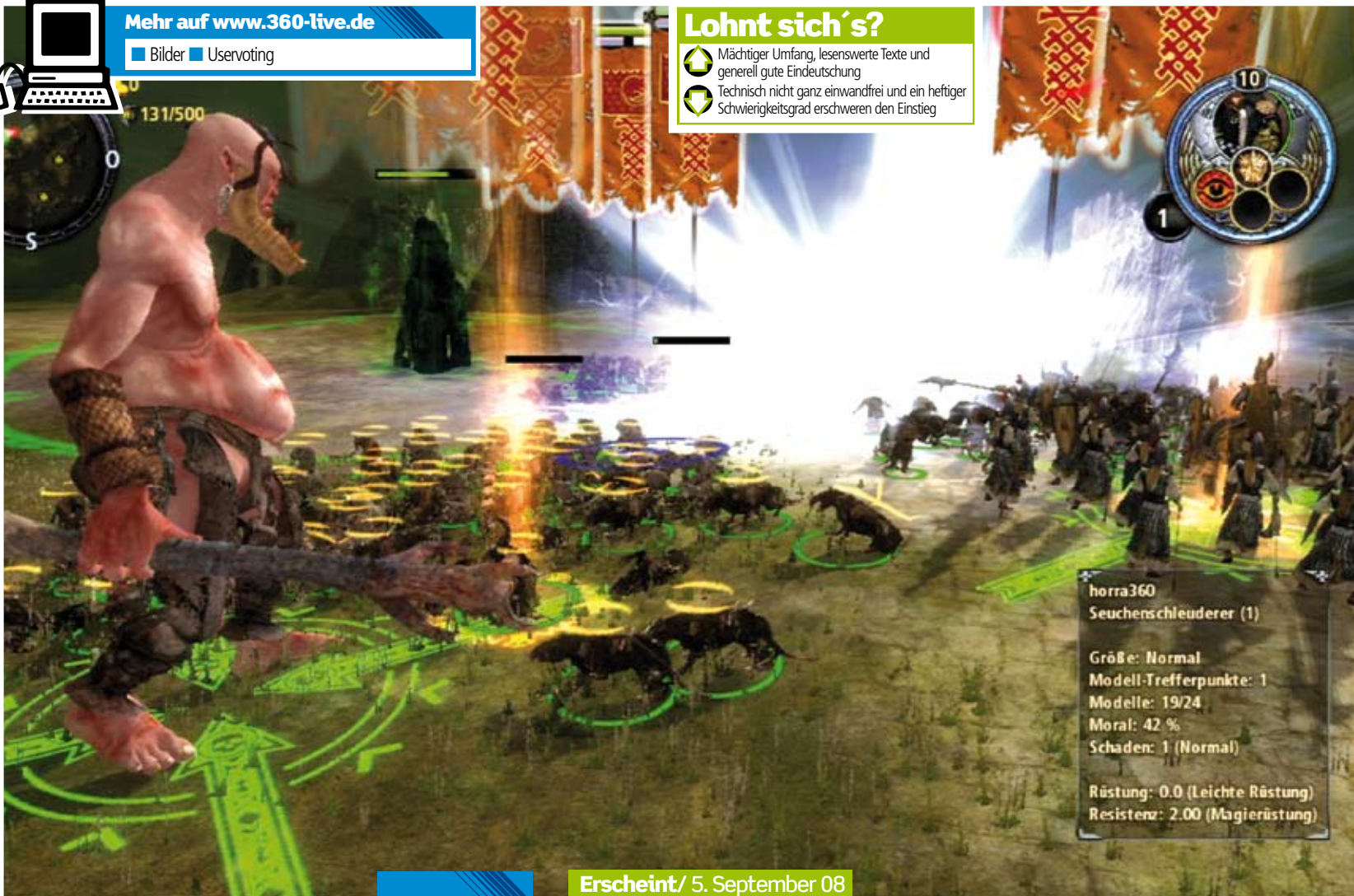


Mehr auf www.360-live.de

☐ Bilder ☐ Uservoting

Lohnt sich's?

- Mächtiger Umfang, lesenswerte Texte und generell gute Eindeutigkeit
- Technisch nicht ganz einwandfrei und ein heftiger Schwierigkeitsgrad erschweren den Einstieg



horra360
Seuchenschleuderer (1)

Größe: Normal
Modell-Trefferpunkte: 1
Modelle: 19/24
Moral: 42 %
Schaden: 1 (Normal)

Rüstung: 0.0 (Leichte Rüstung)
Resistenz: 2.00 (Magierrüstung)

Erscheint/ 5. September 08

AUF EINEN BLICK

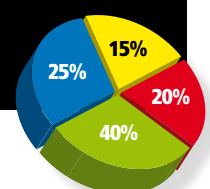
Publisher/
Namco-Bandai
Hersteller/
Black Hole
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Fantasy-Strategie mit riesigem Umfang - ganz ohne Bastel-aufwand

DAS STECKT DRIN

- Riesige Karten
- 18 Völker
- 3 Kampagnen
- Online-Schlachten



WARHAMMER BATTLE MARCH

Hackebeil und Morgenstern! Der Kriegshammer schwingt jetzt auch auf der Xbox 360 durch die Reihen des Fußvolks

Gut und Böse prallen aufeinander, als ein Dimensionsriss Chaos-Legionen ausspuckt, die für ihre vier dunklen Götter Krieg über die friedliche Welt bringen. Menschen, Elfen und Zwerge müssen sich fortan gegen die dunkle Meute behaupten. Das ist das »Warhammer«-Universum, welches hierzulande seit Jahren der Dominator unter den Tabletop-Spielen ist. Klar, dass sich bei einer großen Marke mit einem so ausgefeilten Kampf- bzw. Regelsystem das dazu passende Echtzeit-Strategie-Game quasi aufdrängt.

Im Vergleich zum artverwandten, futuristisch angehauchten »Warhammer 40k« werden die Schlachten hier im mittelalterlichen Fantasy-Szenario ausgetragen. PC-User schlagen sich auf diese Weise mit dem Basispiel »Warhammer: Mark of Chaos« schon seit letztem Herbst die Schädel ein. Im Mai 2008 erschien bereits das erste Erweiterungsset »Battle March« – in der 360-Version sind beide Titel enthalten.

Die Entwickler haben seitdem mächtig an dem Ding gefeilt: Waren bei üppigem Schlachtengetümmel auf dem PC nervige Ruckeleien die Regel, läuft auf der Xbox 360 alles wie geschmiert. Die Steuerung ist handlich auf dem 360-Controller untergebracht. Zoom bis ins Detail sowie das Zurücksetzen der Kamera zur Standardansicht funktionieren nach Bewältigung des Trainings ebenso schnell wie Truppenbefehle und das Positionieren der Regimenter.

Die KI der eigenen Recken ist beachtlich: Speerträger bilden einen Wall und umzingeln den Gegner nach Möglichkeit, Fernkämpfer wie Musketen- oder Bogenschützen bleiben auf Distanz und Haubitzen schlagen enorme Schneisen in die gegnerischen Reihen. Einzelne Regimenter werden im dichten Kampfgeschehen anhand von Bannern identifiziert, die zudem Auskunft über Truppenstärke, Ausdauer und Moral geben. Letztere Tugend ist besonders wichtig. Denn sinkt der Moral-Wert, haben die



Die Dunkelelfen tragen keine starken Rüstungen und sind deshalb als Einheit eher für Fortgeschrittene geeignet

liveundonline

- Bis zu vier Spieler via Xbox Live
- 30 unterschiedliche Karten
- Die eigene Armee kann sehr gut angepasst werden
- Leider fehlt der Figuren-Editor der PC-Fassung



TESTLAUF

Für alle, die dem Tabletop-Strategie-spaß frönen, ist »Warhammer: Battle March« die beste Möglichkeit, um eigene Aufstellungen und Taktiken virtuell auszutesten. Fast alle Einheiten sind verfügbar und das Wertungssystem wurde strikt vom Original übernommen. Für echte Warhammer-Fans ist diese umfangreiche Software-Umsetzung ohnehin ein Muss.



ORKISCH FÜR ANFÄNGER

Es muss nicht immer geballert werden

Ork-Hauptmann
Gorbash führt seine Wildschweinreiter und Goblins mit eiserner Hand. Wer sonst könnte etwas

1 Ordnung in diesen wilden Haufen bringen als der grüne Obermottz mit seinen beiden Schädelspaltern?

Solche Riesen können von fast von allen Fraktionen angeheuert werden. Sie sind zwar manchmal etwas eigenwillig, doch im Nahkampf kaum zu überbieten. Einzig und alleine ihre Trägheit wird ihnen schnell

zum Verhängnis, wenn der Feind verstärkt von Schusswaffen Gebrauch macht. Dennoch – wo dieser Koloss zuhaut, fliegen heftig die Fetzen.

Die Ork-Bande um Gorbash lässt wirklich keine Gelegenheit aus, um die Umgebung aufzumischen. Diese Ork-Kanonä lehrte die Gegner außerdem schnell das Fürchten. Aber Vorsicht: Solch große Kaliber treffen immer auch die eigenen Reihen.



eigenen Krieger schnell die Hosen voll und flüchten sogar vor kleinen Goblin-Trupps.

Dagegen hilft nur die Anwesenheit eines Helden. Integriert in die Armee, werten diese bestimmte Eigenschaften wie Resistenz und Schaden ihrer Krieger auf. Zudem können sie Zauber wirken, die im richtigen Moment schon mal eine Schlacht entscheiden. Die Entwicklung der Helden beruht auf einem umfangreichen Erfahrungspunkte-System: Jede gewonnene Auseinandersetzung füllt dieses Punktekonto, das dann innerhalb mehrerer Fertigkeits-Bäume verteilt werden kann. Auch Gegenstände kann und sollte der Held sein Eigen nennen. Diese werden entweder direkt aus den Taschen überrumpelter Feinde stibitzt oder zwischen den Missionen in den Truppenlagern gekauft, wo außerdem auch neues Kanonenfutter angeheuert werden kann.

Jede Armee braucht also mindestens einen Helden. Treffen sich zwei solcher verfeindeten Recken, kann man auf Knopfdruck ein Duell anzetteln. Die zwei Anführer stehen dann im Vordergrund – ein magischer Kreis umgibt sie, während drumherum die Schlacht tobt. Jetzt ist der richtige Einsatz von Spezialangriffen, Heiltränken und Schutzzaubern gefragt. Wird der feindliche Held besiegt, brechen die Banner und damit die Moral der gegnerischen Einheiten – stirbt der eigene, hat man die Schlacht verloren.

Doch leider müssen diese Duelle, in denen eigentlich so viel Potenzial liegt, auch als Anker für unsere Kritik herhalten, denn sie

sehen einfach brutal unspektakulär aus. Der eine haut zu, dann wieder der andere – wie zwei Hydranten stehen beide da. Ähnlich verhält es sich zudem mit allen anderen Kämpfen: Beim Zoom ins Kampfgeschehen merkt man deutlich, dass den Animationen das nötige Feuer fehlt und leider nur das komplexe Kampfsystem der Tabletop-Version im Vordergrund steht. Die Nahkampfgefechte versumpfen immer wieder im Chaos. Dass so was auch anders aussehen kann, beweisen 360-Spiele wie »Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittele Erde 2«.

Dem einzelnen Legionsführer stehen zur Solopartie drei Kampagnen zur Auswahl: Die der Menschen, der Orks zusammen mit den Dungelelfen und der Chaos-Truppen. Sonst können via Xbox Live bis zu drei andere Mitspieler aufgemischt werden. Das Armeen-Kontingent ist reichlich bestückt: Warhammer-typisch werden vor dem Kampf Armeen mit einem bestimmten Punktwert zusammengestellt.

Die Kampagne selbst fängt zwar mit einem fantastischen Intro an, später verlieren sich die Zwischensequenzen in mittelmäßiger Qualität. Die witzigen und stimmungsvollen Dialoge verflachen aber nie. Leider läuft der jeweilige Verlauf des Feldzugs auch immer komplett linear ab: Selbst die einzelnen Karten in den Missionen lassen wenig Spielraum für Experimente, da sie meist einen festen Weg vorschreiben. Auch zwischen den Missionen bleibt dem Spieler keine Wahl. Wirklich schade, denn gerade ein Spiel, das den

riesigen Warhammer-Kosmos sein Rückgrat nennt, hätte so viel mehr daraus machen können. Das hat die PC-Umsetzung von »Warhammer 40k: Dawn of War« schon vor Jahren unter Beweis gestellt.

Jan Heinrich

Warhammer: Battle March

GRAFIK/

Flüssig, ruckfrei, aber die Kämpfer leiden an Detailmangel

7

SOUND/

Stimmungsvoller Soundtrack, gute Sprecher

7

STEUERUNG/

Vielschichtig und anspruchsvoll, aber leicht zu lernen

8

Eingefleischte Warhammer- und Genre-Fans kommen auf ihre Kosten

7.3 aus 10

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Square-Enix

Hersteller/ Tri-Ace

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Rollenspiel

Spieler/ 1

Xbox Live/ nein

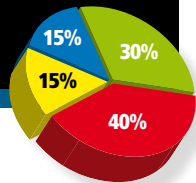
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für 360: Die Rollenspiel-Maschine rollt weiter

DAS STECKT DRIN

- Magie
- Echtzeitkämpfe
- Spielfluss
- Intrigen



INFINITE UNDISCOVERY

Man muss nicht lange suchen, um ein japanisches Rollenspiel auf der Xbox 360 zu finden. Aber was richtig Geniales, das ist schon seltener ...

Die Ankündigung von »Final Fantasy XIII« für die Xbox 360 dürfte so manchen Fan japanischer Rollenspiele in die Ekstase getrieben haben. Weil sich der Termin jedoch noch in weiter Ferne hält, sollte man sich zunächst auf greifbare Perlen aus dem japanischen Software-Haus Square-Enix konzentrieren. Etwa jene vom Entwickler-Team Tri-Ace. Die haben mit »Star Ocean«, »Valkyrie Profile« oder »Radiata Stories« schon bewiesen, dass sie ihr Handwerk verstehen. Mit »Infinite Undiscovery« erscheint nun also der neueste Streich der Japaner. Erobert das neueste Tri-Ace-Werk den Japano-Rollenspiel-Thron?

KETTENGERASSEL

Magie erhöht den Lebensstandard, der Menschheit geht es bestens. Zumindest für eine Weile. Denn irgendwann reißt die »Bruderschaft der Ketten« die Macht ganz an sich und fesselt den Mond mit düsteren Eisen. Die Kraftquelle der Magie gerät dabei außer Kontrolle, Monster verbreiten in einst friedlichen Ländereien Angst und Chaos. Eine einzelne Widerstandsgruppe stellt sich dem Kult jedoch entgegen. An ihrer Spitze der charismatische Sigmund. Nein, diese Heldenfigur dürfen wir leider noch nicht spielen.

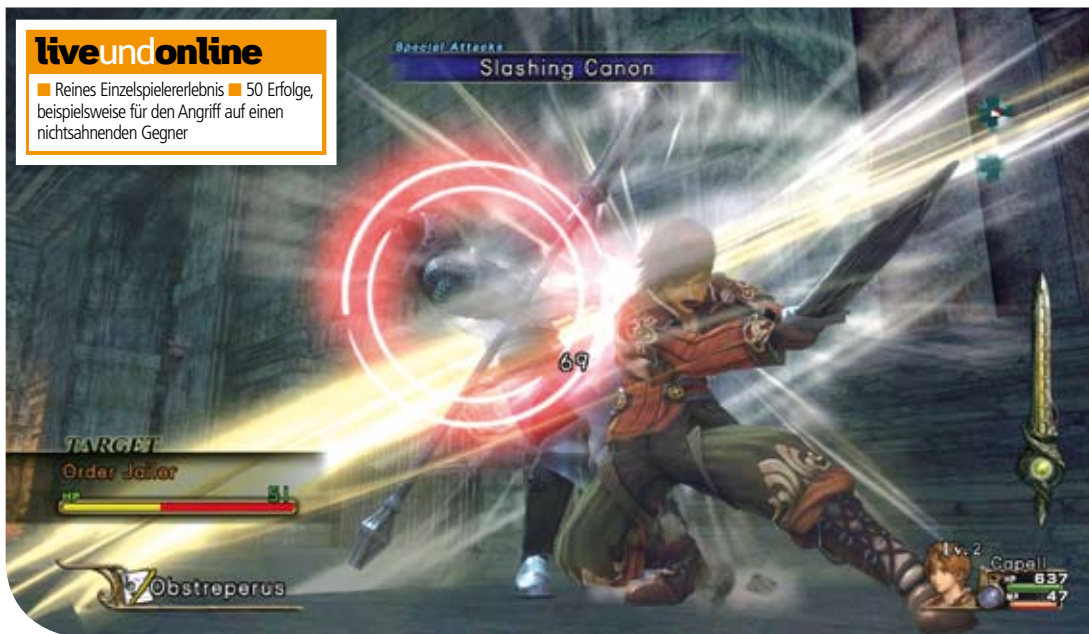
Stattdessen beginnen wir das Abenteuer als Jungspund namens Capell, der dem Freiheitskämpfer aber wie aus dem Gesicht geschnitten scheint. Und das ist sein Problem. Prompt wird er von der Bruderschaft in einen tiefen Kerker geworfen, ohne Kenntnis warum und weshalb. Die Peiniger wittern zwar, dass etwas mit dem vermeintlichen Helden faul ist, behalten ihren Gefangenen dennoch in Gewahrsam. Gut also, dass Capell Hilfe von der hübschen Aya

bekommt, die ihn ebenfalls für Sigmund hält. Schließlich entkommen die beiden aus den Kerkern – und hier nun steigen wir aktiv ein, steuern Capell per Verfolgerperspektive durch die düsteren Gänge des Kerkers, bis sich eine Gruppe Wachen in den Weg stellt. Folgt jetzt das Umschalten in den extra Kampfbildschirm, wie aus japanischen Rollenspielen gewohnt? Nein, stattdessen verwöhnt einen der fließende Übergang ins Kampfsystem, was Ladezeiten vermeidet und dem Spielfluss generell mehr als zuträglich ist. Feind erscheint, Feind bekommt auf die Mütze, so soll's sein. Wahlweise mit Kombinationen aus harten und leichten Schlägen oder durch eindrucksvolle Spezialattacken. Davon hat sich Capell zu Beginn jedoch noch keine angeeignet, die Basisattacken müssen reichen. Aber dafür ist er nicht allein unterwegs. Sexy Aya attackiert die Feinde mit ihrem Bogen aus der Entfernung. Ein Umschalten zwischen den Figuren ist während des Kampfes leider nicht möglich, es tröstet das sogenannte »Connect«-System. Nach Druck auf die rechte Bumper-Taste ploppt ein Menü auf, in dem man die gewünschten »Connect-Actions« auswählt. Grob gesagt handelt es sich um Spezialattacken für alle Figuren, außer eben Capell.

PARTY-REIGEN

Das reizvolle System entfaltet mit der Zeit aber noch viele weitere Feinheiten. Denn je nachdem, welche Figuren man in seiner vierköpfigen Gruppe aktiv dabei hat, ändern sich die Connect-Actions. Zudem kommen bestimmte Charaktere auch nur mit gewissen Personen aus, haben teilweise Probleme mit anderen oder bekommen

Erscheint/ 5. September 08



Prinzipiell gibt sich das Kampfsystem unkompliziert. Die Kombination aus leichten und schweren Angriffen löst ansehnliche Kombos aus

liveundonline

■ Reines Einzelspielerlebnis ■ 50 Erfolge, beispielsweise für den Angriff auf einen nichtstehenden Gegner



Lohnt sich's?

- Sehr schöne Grafik, spannende Story, facettenreiches Kampfsystem, viele Nebenaktivitäten
- Wegen fehlender Übersetzung praktisch unspielbar für alle, die Englisch nicht wirklich gut beherrschen



Gruppenbild: Hier mögen viele Charaktere versammelt sein, allerdings bei Weitem noch nicht alle. Es gibt viel zu entdecken!



Immer auf die Schlangen. Keine Spezies haben wir in Rollenspielen öfter vernichtet, außer Spinnen vielleicht ...



Wo kein Weg, muss man ihn sich schaffen. Diese wichtige Lektion kennen wir bereits aus »Bad Company« ...

eben Boni zugeschrieben. Wenn etwa die Zwillinge Rico und Rucha zusammen kämpfen, teilen sie deutlich kräftiger aus. So was zu entdecken und zu nutzen, das hat was! Aber nicht nur beim Kampf kommen das Echtzeit-Prinzip und das Connect-System zum Tragen. Vorbei die Zeiten, als wir uns noch ganz in Ruhe durch das Inventar und andere Menüs wühlen konnten. Per Tastendruck schlagen die Helden ein Lager auf, die Zeit läuft jedoch ganz normal weiter. Es kann also durchaus vorkommen, dass ein Monster attackiert, während man sich gerade durch die Heilzauber klickt. Also lieber zwei-, wenn nicht sogar dreimal umsehen, bevor man campiert und zum Beispiel kleinere Wehwehchen behebt. Zu guter Letzt wirkt sich der Tag- und Nachtwechsel aus. So ist es leichter, in der Nacht in ein feindliches Lager zu schleichen, während in den Städten manche Figuren nur tagsüber anzutreffen sind. Aber auch unter den Partymitgliedern gibt es immer wieder Plausch – stellenweise in Multiple-Choice-Manier, wie man es eher von westlichen Vertretern des Genres gewohnt ist. Das hat Charme und gibt den Charakteren Tiefe. Zusätzlich wirkt sich die Wahl der Partymitglieder auch auf

Ereignisse in der Welt aus. Ohne jetzt zu viel zu verraten: Experimentieren lohnt sich!

Trotz der actionreichen Kämpfe ist und bleibt »Infinite Undiscovery« ein waschechtes Rollenspiel, geprägt etwa durch Spezialfähigkeiten, die im Verlauf des Spiels erlernt werden, und die sich mit Waffen koppeln lassen. Geprägt auch durch Städte voller Gesprächsstoff und Einkaufsmöglichkeiten: Heilgegenstände, Zaubersprüche, Waffen, Rüstungsteile, wer sucht, der findet. Zudem haben einige Charaktere die Fähigkeit, selbst Gegenstände herzustellen oder zu verzaubern. Rucha beispielsweise, die auf Wunsch schon mal gern den Kochlöffel schwingt. Die dadurch entstandenen Gerichte können unterschiedlichste Wirkungen haben. Resistenz gegen bestimmte Zaubersprüche etwa, Erhöhung der Stärke oder auch ganz banal die Auffrischung der Lebensenergie.

ACTION-ABENTEUER?

Neben all den Rollenspiel-Elementen wagt sich »Infinite Undiscovery« auch an für das Genre eher untypische Situationen, was stellenweise fast schon an ein Action-Abenteuer erinnert – etwa in der »

STAR OCEAN

Der nächste Kracher

Wer die Taten von Entwickler Tri-Ace in den letzten Jahren und Jahrzehnten verfolgt, der kennt sie bestimmt: Die »Star Ocean«-Reihe. Bereits drei Teile sind über eine Vielzahl an Plattformen erschienen und haben eine beachtliche Fangemeinde um sich versammelt. Anfang nächsten Jahres erscheint der vierte Teil mit dem dramatischen Untertitel »The Last Hope«, zunächst exklusiv für Xbox 360. Statt klassischer Fantasy wie in »Infinite Undiscovery« verschlägt es den Helden Edge Maverick in den Weltraum. Grafisch wollen die Entwickler noch einen draufsetzen und versprechen eine butterweiche Bildwiederholrate von 60 Bildern pro Sekunde, und das bei Echtzeitkämpfen auf aufwendigen Kampfbildschirmen. Neuerung: Statt wie gewohnt drei, ziehen dann vier Partymitglieder ins Gefecht.



ROLLENSPIEL ...

... auf Japanisch

Das hübsche Fräulein namens Aya kann eine große Hilfe sein. Obwohl man normalerweise außer Capell keine Figur aktiv steuert, lassen sich gewisse Figuren zumindest eingeschränkt lotsen bzw. bitten. Im Falle von Aya darf man so beispielsweise weit entfernte Gegner mit ihrem Bogen beschießen. An einer Stelle hilft sie jedoch weniger. Die genauen Umstände wollen wir mal nicht verraten, nur so viel: Capell muss die Bewusstlose

in Sicherheit bringen. Blöd nur, dass in genau dem Moment eine drachenähnliche Kreatur erscheint und das Paar ordentlich mit Feuerbällen eindeckt. Solche Überraschungen gibt es immer wieder, sie sind das Salz in der Suppe.



1



2



3



» eingangs geschilderten Fluchtszene, in der Capell und Aya aus dem Kerker fliehen. Plötzlich baut sich ein riesenhafter Wächter mitsamt überdimensionalem Streitkolben vor ihnen auf. Anstelle der direkten Konfrontation wählen die beiden die Flucht. Es folgt eine nicht enden wollende Treppe, die immer wieder von Holzbarrieren versperrt wird. Ein paar Schwertstriche später, und wir kommen weiter. Oben angekommen, verhindert ein Tor jedes Vorankommen. Unser Pech: Der Hüne von vorhin ist der Kerkermeister, und damit auch im Besitz des rettenden Schlüsselbundes. Der Blick fällt auf einige explosive Fässer. Per Knopfdruck folgt der kurze Wechsel zu Aya, die die potenziellen Feuerwerkskörper per Pfeil und Bogen ins Visier nimmt. Der Pfeil fliegt, die Fässer zerreißen, den Hünen schleudert es einige Stockwerke in die Tiefe. An anderen Punkten im Spiel empfiehlt es sich, eher leise vorzurücken, um keinen Alarm zu riskieren. Toll, dass »Infinite Undiscovery« so oft die Wahl lässt, wie man vorgehen möchte. Die eben geschilderte Situation ließe sich auch mit einem blinden Angriff lösen, das wäre dann nur etwas anstrengender. Daumen rauf für diese Mischung an Spielelementen, die noch dazu so gut harmonisieren.

TECHNISCH TOP

Was nun die Inszenierung betrifft, da gibt sich »Infinite Undiscovery« über jeden Zweifel erhaben. Hatten Tri-Ace nicht schon vor zwölf Jahren bewiesen, was sie aus dem damals bereits in die Jahre gekommenen Super Nintendo rauszuholen vermögen? Jetzt zeigen sie, was auf der Xbox 360 geht. Die Kulissen strotzen nur so vor Leben, die Beleuchtung gibt sich herrlich atmosphärisch. Und bei den Charakteren wird auf die kleinste Gürtelschnalle geachtet. Bei der einen oder anderen Figur wirkt das Design an sich etwas seltsam. Bei Rico und Rucha beispielsweise, die wir schon etwas gruselig finden. In den Kämpfen lassen sich nicht nur die abgedrehten Monster-Designs

staunen, sondern auch das Effektwort, das die Spezialattacken gerade ab der zweiten Spielhälfte hervorrufen. »Infinite Undiscovery«, ein Fest für die Augen, aber auch für die Ohren. Vor allem der Soundtrack des Komponisten Motoi Sakuraba begeistert von der ersten Minute an. Gleiches gilt für die englischen Sprecher; auf Wunsch dringt sogar Japanisch ans Ohr des Fans. Zwischendurch runden grandiose Rendervideos das Gesamtbild ab. Es zeigen sich nur wenige Schattenseiten, Einbrüche in der Bildwiederholrate beispielsweise. Somit ist und bleibt »Infinite Undiscovery« ein Muss für Fans asiatischer Rollenspiele. Selbst Einsteiger und Actionfreunde sollten einen Blick riskieren. Voraussetzung sind nur leider, leider sehr gute Englischkenntnisse. Denn aus unverständlichen Gründen spart sich Square-Enix die deutsche Übersetzung, vom Handbuch abgesehen. Selbst Bildtexte bleiben englisch. Zu dumm. Denn die verdiente Auszeichnung als »Spiel des Monats« müssen wir einem Werk, das grundsätzlich nur für einen Bruchteil deutscher Xbox-360-Besitzer genießbar ist, verwehren. Wer jedoch mit den reichlichen englischen Dialogen klarkommt, darf sich bei der Wertung das Prädikat »Spiel des Monats« dazudenken.

Nicholas Buracas

Infinite Undiscovery

GRAFIK/

Detaillierte Figuren, schöne Welt, dafür gelegentliche Ruckler

8

SOUND/

Packender Soundtrack, gute englische Sprecher

9

STEUERUNG/

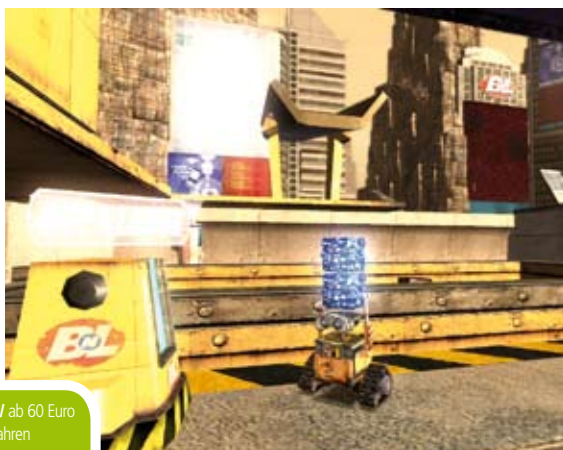
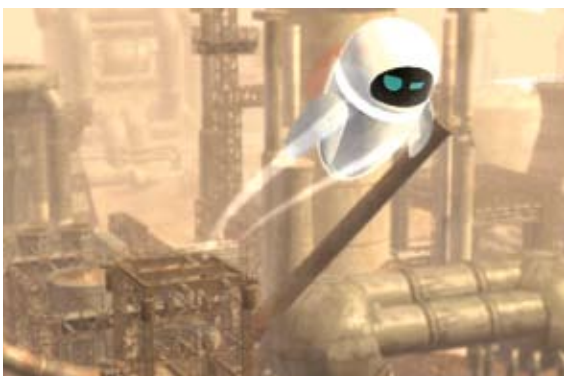
Übersichtliches Interface, fix erlernt

8

Das bisher vielleicht beste Japano-Rollenspiel für die 360

8.8 aus 10

Erscheint/ 12. September 08



Details

Publisher/ THQ/Disney **Hersteller/** Heavy Iron Studios **Preis/** ab 60 Euro
Genre/ Action **Spieler/** 1 - 4 **Xbox Live/** nein **USK/** ab 6 Jahren

WALL-E

Im Kino ein Spaßmacher, im Game eine Spaßbremse

Spot an für den niedlichen Wall-E, Pixars kleinen Putz-Droiden, der als Letzter die Erde aufräumen soll. Wieso das? Weil die Menschheit vor 400 Jahren die Flucht vor den stetig wachsenden Müllbergen ergriffen hat. Nun ist Wall-E als Einziger übrig, rollt allein durch die Straßen, sammelt Unrat, formt ihn zu Quadern und stapelt ihn zu Türmen. Wie's weitergeht, das kann man sich im Kino angucken und Spaß haben – oder das dazu passende Game in die Konsole einlegen und ... ein schmutziger Graben tut sich auf zwischen Film und Spiel: Denn das putzige Glupschaugen neun Etappen lang durch Müllberge in wechselnden Kulissen dirigieren, das liest sich nicht nur schon fade, sondern fühlt sich auch so an. Denn auf einer verlassenen Erde – wovon sollen da Gefahren ausgehen? Genau: Säuretümpel, Explosivfässer und dergleichen. Unrat umgehen, Brücken bauen, Schluchten überhüpfen, Schalter finden, Plattformen zum Schwingen anregen, rotierende Röhren stilllegen, Auslösevorrichtungen mit Müllquadern bewerfen, auf einem Slalomparcours dem Ziel entgegenrennen – das sind die Aufgaben. Grundsätzlich ließe sich aus solchen Zutaten eine ansprechende Prüfung des Timings und des Geschicks zubereiten. Bloß leider handelt es sich hier um eine jener Filmum-

setzungen, die nichts aus der Steilvorlage machen. So bleibt gerade der knuffige Charakter des kleinen Wall-E ungenutzt. Gags? Überraschungen? Höhepunkte? Videoszenen aus dem Film? Nix da. Stattdessen wird man von Falle zu Falle gehetzt, ständig wiederholen sich die Hindernisse und sind dazu oft in Serie gestaffelt, sodass sich die Frage aufdrängt – wer soll das unterhaltsam finden? An so mancher Herausforderung werden sich Kids die Zähne ausbeißen, die oft weniger geduligen Erwachsenen erst recht. Wer an einem der vielen Designfehler hängen bleibt und sich vom Spiel Lösungstipps erwartet, macht sich besser auf die nächste Enttäuschung gefasst.

Insgesamt eine zähe und lustlose Angelegenheit, eher Arbeit als Vergnügen. Die Freispiel-Extras? Elf Videos, zwölf Bilder, eine Handvoll Pixar-Souvenirs und vergleichbare Schlaftabletten. Der Fairness halber muss erwähnt werden, dass die Steuerung ihren Job erledigt und dass tolerante Menschen die Grafik durchschnittlich finden könnten – aber nur solange sie kein »Kung Fu Panda« gespielt haben, das viel schöner und witziger und trotzdem nicht teurer ist. Die Jüngsten könnten vielleicht den paar Mehrspieler-Partien etwas Spaß abwringen. Dem »Behalte den Würfel«-Duell zum Beispiel, das gewinnt, wer einen

Würfel die längste Zeit bei sich behält. Das Ganze findet auf bis zu acht Karten statt und ist sinnvollerweise vom Fleck weg spielbar, nicht erst nach kompletter Bewältigung der Einzelspieler-Story, wie bei anderen Spiele-Fehlschüssen schon erlebt. Blöd nur, dass alle Modi nach ebenso vielen Controllern verlangen, wie Mitspieler vorhanden sind. Ein Hotseat-Modus, bei dem sich alle Teilnehmer den Controller hin und her tauschen, das wäre wohl zu einfallsreich und damit zu viel verlangt gewesen.

Richard Löwenstein

Wall-E

GRAFIK/

Halbwegs detailreich, aber grau in grau und manchmal rucklig

5

SOUND/

Fade Musik, eine Handvoll Effekte, etwas dt. Sprachausgabe

5

STEUERUNG/

Reaktionsschnell, aber unhandlich. Sehr zickige Kamera

6

Hüpfen, springen, puzzeln. Leider ohne Spaß, Spannung oder Überraschungen

4.7
aus 10



Erscheint/ 4. September 08

FACEBREAKER

Wenn dir einer auf die Fresse schlägt, dann halt ihm auch die Niere hin!

Wer kennt es nicht: Das US-amerikanische Boxerdrama »Rocky« mit Sylvester Stallone alias Rocky Balboa? Wo uns gezeigt wird, wie bitter das Leben im Ring sein kann. Den Ernst des Boxerlebens sucht man bei »Facebreaker« jedoch vergeblich, bei diesem Spiel steht der reine Spaß am Prügeln auf dem Programm. Ungeduldige können sich ohne Umschweife in den Ring stürzen.

Allerdings stehen zu Beginn nur sieben der zwölf Kämpfer zur Wahl: Wie wäre es mit dem Latino Romeo, der durchgeknallten Kiriko oder dem Schwergewicht Molotov? Die Charaktere unterscheiden sich lediglich in Sachen Aussehen und Animation, bei Schlagkraft oder Geschwindigkeit sind sie gleich. Noch schnell einen Gegner für einen von vier Austragungsorten gewählt – und los geht's. Wer es anspruchsvoller liebt, kann sich auch durchs komplette Turnier kämpfen und sich in drei Schwierigkeitsgraden alle Boxgegner nacheinander vornehmen.

Die Grafik gibt sich knuffig: Bevor der Gong ertönt, tänzeln die Boxer durch den Ring oder markieren in Gewinnerpose, dazu röhrt einer von



Immer mitten in die Fresse rein: Erst wer einige gute Treffer setzen kann, darf auf einen finalen Facebreaker-Schlag hoffen

25 Soundtracks. Schon allein der Comic-Look hebt das Spiel erfrischend von der Masse der meist mehr ernsten Simulationen hervor. So sind die Hintergründe nicht nur starre Kulissen: Im Wohnwagenpark widersetzt sich ein Mann seiner Verhaftung oder im Hangar von Area 51 tauchen Aliens auf.

So richtig die Detailshow genießen, das klappt nur im Trainings-Modus. Hier darf man die Steuerung in vier Stufen einüben, die sich mit dem Steuerkreuz auch während des Kampfes ändern lassen: Bei den Einstellungen Offensiv, Defensiv oder Sparring greifen die Gegner mehr oder weniger stark an, im Dummy-Modus lassen sie sich ohne Gegenwehr vertrimmen. Die Steuerung ist simpel gestrickt: Während man den Boxer mit dem linken Analogstick tänzeln lässt, setzt man mit den Feuertasten hohe und tiefe Schläge an, teilt einen Megahieb aus oder schleudert den Gegner in die Ecke. Daneben gibt es noch zwei einfache Kombos, geblockt wird mit einer Knopf-/Trigger-Kombination, das war's.

Doch selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade schlagen die CPU-Gegner flink und unbarmherzig zu. Wer punkten will, muss Angriffe und Blöcke sekundengenau setzen, sonst hagelt es Prügel. Der Kampf endet entweder nach drei Runden und einem Punktsieg, nach dem dritten K.O. oder eben dem »Facebreak«: Dazu müssen beim Kontrahenten erst mehrere Treffer gelandet werden, danach setzt es einen endgültigen Hieb in das Knausgesicht des Gegners. Abgerundet wird alles mit einem Unterkieferbrecher, der schon beim Zuschauen wehtut: Da platziert die agile Sparrow ihre Kniescheibe mit einem Luftsprung auf dem

AUF EINEN BLICK

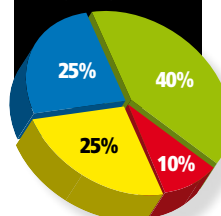
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ Electronic Arts
Preis/ ab 40 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Nicht ganz ernst zu nehmende Boxer-Simulation mit hohem Spaßfaktor

DAS STECKT DRIN

- Cloning
- Training
- Sparring
- Augenring



Lohnt sich's?

- ✓ Boxer zum Selberbauen, originelle Optik, handliche Steuerung
- ✓ Heftiger Schwierigkeitsgrad, geringe Unterschiede der Boxer und bei der Steuerung



ES LEBE DER SPORT!

Ich baue mir einen Boxer!

Im Editor wählt man zuerst ein »Grundgerüst«, wobei am Anfang nur eine Handvoll Bodys zur Verfügung stehen. Mit

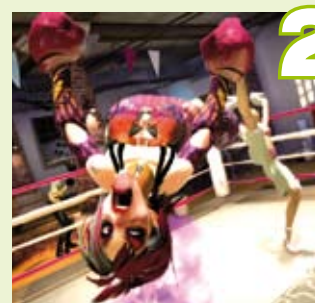
1 dieser Figur übernimmt man auch deren Bewegungsset

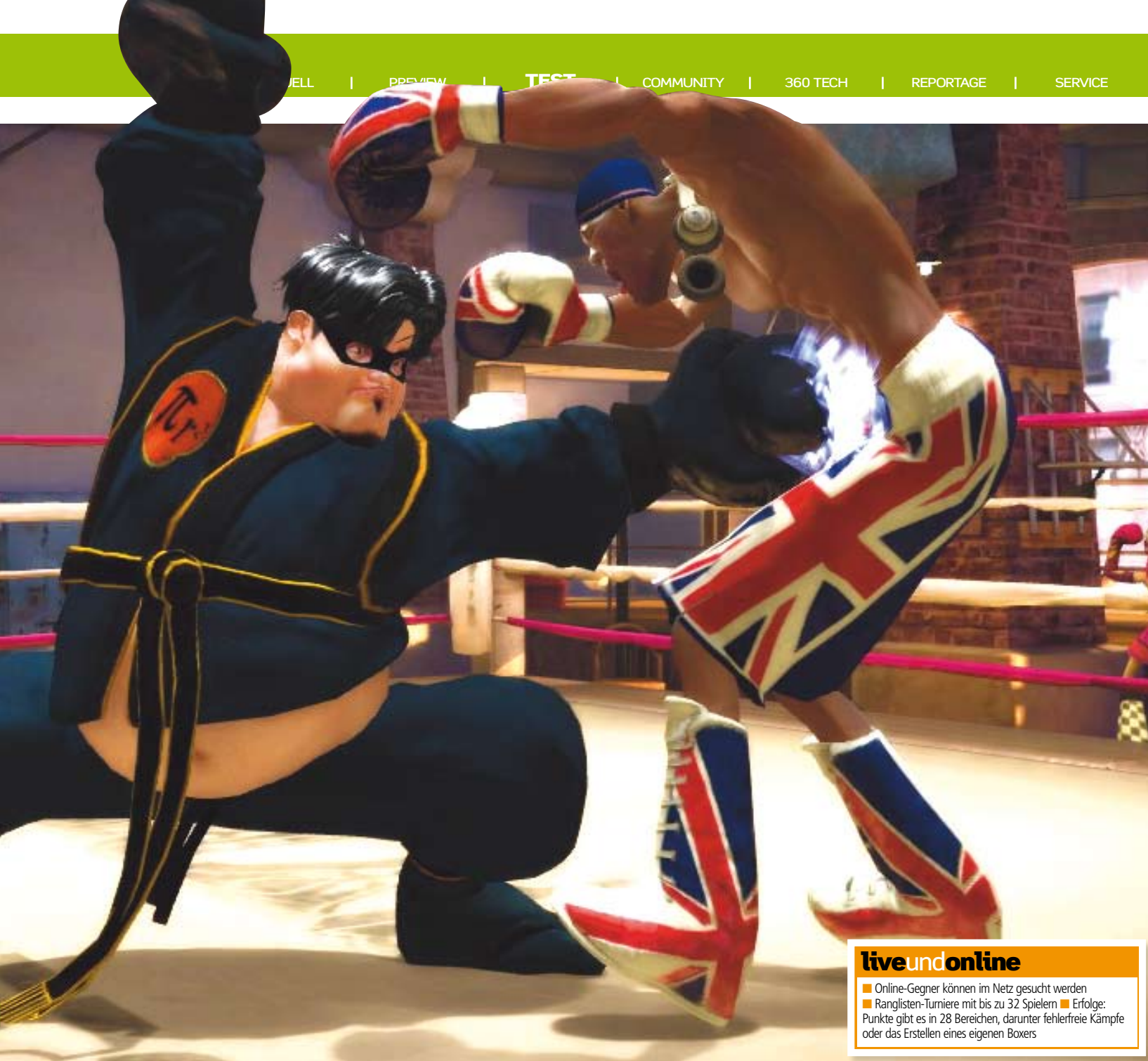
samt Facebraker-Animation. Wer fleißig Trophäen sammelt, hat später Zugriff auf weitere Körpermodelle.

Die Basisausstattung jagen wir nun durch den Editor: Andere Haare, mehr Bart, weniger Muskeln, schönere Shorts

– was darf's denn sein? Das Gesicht lässt sich anschließend mit über 40 Reglern anpassen: Kinn, Stirn, Augen, Nase, Mund – ein Fest für jeden Schönheitschirurg.

Mit dem Baukasten-Boxer darf der Hobbyathlet anschließend das komplette Spiel bestehen, doch im Grunde ist das reine Kosmetik: Alle Kämpfer sind im Endeffekt gleich stark, nur die Animationen wechseln.





liveundonline

- Online-Gegner können im Netz gesucht werden
- Ranglisten-Turniere mit bis zu 32 Spielern
- Erfolge: Punkte gibt es in 28 Bereichen, darunter fehlerfreie Kämpfe oder das Erstellen eines eigenen Boxers

REALISMUS VS. HUMOR

Im Ring mit der eigenen Konkurrenz

Das Boxer-Spiel »Fight Night Round 3« aus demselben Haus bietet einen hohen Grad an Realismus: Blut, Schweiß, gebrochener Kiefer oder auch mal eine Not-OP in der Ringecke - hier wird nichts ausgelassen! Außer vielleicht der Humor, denn die knallharte Simulation bringt dem Spieler erst beim K.O. des Gegners ein Siegerlächeln. Genau umgekehrt bei »Facebreaker«: Einen Ringrichter sucht man hier vergebens, dafür erinnert die ganze Aufmachung mehr an ein knuddeliges Kinderspiel mit hohem Lachfaktor. Hier entlockt es einem sogar noch ein Grinsen, wenn der eigene Boxer in Zeitlupe auf die Bretter geschickt wird.

Gesicht des Gegners und der Boxer Ice rammt seinem am Boden liegenden Gegner noch mal die Faust in die Futterleiste – und macht auf ihm schnell noch ein paar Liegestütze!

Nach dem Kampf zeigt eine detaillierte Abrechnung, wie viele Treffer man ausgeteilt und kassiert hat. Danach steht schon das nächste Turnier an, denn nur wer fleißig Siege einheimst, schaltet weitere Arenen und Gegner frei. Zusätzlich gibt es noch Trophäen und Auszeichnungen für die virtuelle Vitrine. Und weil so was allein nur wenig Spaß macht, darf man auch mit einem Kumpel in den Ring steigen, an Online-Kämpfen teilnehmen oder sich an einem Couchturnier mit bis zu sechs Spielern nacheinander die Rangliste hoch prügeln.

Sowohl hier als auch in den normalen Turnieren darf der Boxcharakter auch mit einem eigenen Rocky-Klon antreten: Muskelmasse, Hautfarbe, Frisur, Kinn, Augen – alles

lässt sich mit dem Editor einstellen. Der fertige Kämpfer lässt sich speichern und die eigenen Kreationen über Xbox Live austauschen. Wer genau sucht, wird hier auch Electronic-Arts-Manager Peter Moore treffen, den die Entwickler als spielbaren Boxcharakter vorgefertigt haben.

Zum Schlussgong wollen wir noch die schlechten Seiten des Spiels durchleuchten: Zum einen ist der Schwierigkeitsgrad selbst auf der einfachsten Stufe derartig happig, dass man nur mit viel Übung über die erste Runde kommt. Zum anderen ist die Abwechslung im Spielverlauf rein optischer Natur: Alle Figuren steuern sich sehr ähnlich, alle verfügen über vergleichbare Stärken und Schwächen, – das alles drückt die Langzeitmotivation, ist aber kein Grund, gleich den Boxhandschuh hinzuwerfen. Unterm Strich bleibt nämlich ein witziges Box-Game, das sich selbst nicht ganz ernst nimmt und richtig Spaß macht. Wer auf

der Suche nach verspielten Zweikämpfen ist, sollte »Facebreaker« unbedingt ausprobieren!

Reinhard Fischer

Facebreaker

GRAFIK/

Toller Comic-Look mit haarsträubenden K.O.-Animationen

8

SOUND/

Wechselnde Musikstücke und witzige Sprachausgabe

7

STEUERUNG/

Einfach zu lernen, schwer zu meistern

7

Als Solospiel gut, für Multiplayer klasse!

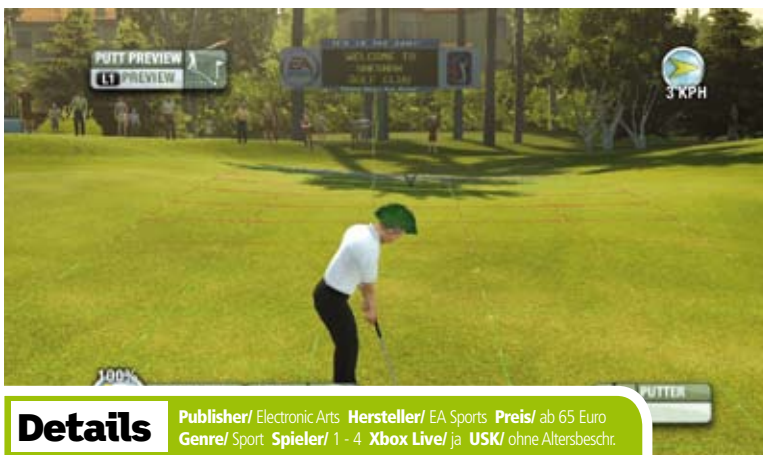
7.8
aus 10

Erscheint/ 28. August 08



KURZ
GESAGT ...

Golf-Update mit kleinen, aber
feinen Neuerungen



Details

Publisher/ Electronic Arts **Hersteller/** EA Sports **Preis/** ab 65 Euro
Genre/ Sport **Spieler/** 1 - 4 **Xbox Live/** ja **USK/** ohne Altersbeschr.

TIGER WOODS PGA TOUR 09

Weck den Tiger in dir!

Da soll noch einer sagen, Golf wäre langweilig! Allein mit dem Spielereitor kann man in »Tiger Woods PGA 09« Stunden verbringen und sich sein ganz persönliches Alter Ego basteln. Ob Geschlecht, Frisur, Gesichtszüge, Augenfarbe oder Stimmhöhe – es gibt nichts, was es nicht zu modifizieren gibt. Sogar die Einbindung eigener Fotos via USB-Kamera oder Internet-Download ist möglich. Aber auch sonst bietet das diesjährige »Tiger Woods« passionierten Hobbygolfern jede Menge Stoff. Die Neuerungen gegenüber der Vorjahresversion sind überschaubar und gelungen. Gerade Einsteiger kommen auf ihre Kosten, da mit Hank Haney, dem Trainer von Tiger Woods, neuerdings ein kompetenter Berater zur Seite steht. Der Golfguru gibt nicht nur vor jedem Schlag – optional abschaltbare – Tipps, sondern führt Neulinge in einem Tutorial behutsam in die Materie ein. Der ideale Abschlag, die Wahl des richtigen Schlägers, Kniffe für zielsicheres Putten – der Mann weiß einfach Bescheid und gibt sein Wissen gerne weiter. Nach jeder Runde fasst Haney die Fortschritte zusammen, wertet die Aktionen aus und sagt dem Golfspieler, wo's noch hapert. Das dynamische Skill-

System sorgt dafür, dass sich die eigenen Fähigkeiten nach jeder Runde verbessern oder verschlechtern.

ALLES ENGLISCH

Schade: Es gibt nur englische Sprachausgabe. Ebenfalls neu: Der »Club-Tuner«, mit dem man sein »Holz« für noch bessere Abschlüsse fit machen, allerdings wird dann die Handhabung etwas kniffliger. Die übrigen Neuerungen betreffen die leicht verbesserte Grafik, die mit realistischen Animationen und detaillierten Plätzen nebst Zuschauern punktet, dabei jedoch leicht flimmert. Andererseits die Spielmodi und Kurse. Letztere führen unter anderem an neue Originalschauplätze wie den Gary Player Country Club in Südafrika oder nach Wolf Creek in Nevada. In den verschiedenen Spielmodi, allen voran einer kompletten PGA-Tour, gibt es den Auftritt gegen bekannte Pros wie Jungspund Nick Dougherty oder Zigarrenraucher Darren Clarke. Ist einem eine komplette Saison zu zeitaufwendig, stehen etliche weitere Modi zur Wahl, darunter ein flottes Einzelmatch, diverse Minispiele sowie die in der 08er-Version eingeführte »Tiger Challenge«. Hier gilt es,

eine ganze Reihe Herausforderungen zu absolvieren, etwa das Knacken von Schlagweiten, das Aufstellen neuer Par-Rekorde oder Turniere gegen andere Golf-Pros. Am Ende wartet Meister Woods höchstpersönlich als Endboss auf den Hobbygolfer.

XBOX LIVE UND SO

Der neue Online-Modus »Simultaneous Play« für bis zu vier Spieler ist ideal für ungeduldige Naturen, die nicht darauf warten wollen, bis der Gegner seinen Schlag ausgeführt hat. EA Sports Gamer Net wurde ebenfalls erweitert und bietet neben den täglichen Leaderboards weiteren Anreiz in Form von »Instant Challenges«, die während jeder Runde eingeblendet werden und zusätzliche GameNet-Punkte einbringen. Spielerisch ist »Tiger Woods PGA 09« nahezu identisch mit dem Vorgänger. Soll heißen: Die Schwungsteuerung per linkem Analogstick klappt erneut hervorragend, und auch sonst steuert sich das Ganze angenehm intuitiv. Allerdings muss man bereit sein, sich in die Bedienung einzuarbeiten und jeden Schlag mit Bedacht anzugehen. Die Faktoren Terrain und Windstärke sollten stets genauestens beachtet werden, sonst landet der Ball schnell im Sandbunker oder

auf dem Rough. Dank vier Schwierigkeitsgraden lässt sich die Stärke der Computergolfer dem eigenen Können anpassen. Doch schon auf der mittleren Stufe sind die KI-Kollegen eine echte Herausforderung. Wer den Vorgänger besitzt, greift vor allem dann zu, wenn er die neuen Online-Funktionen nutzen will. Ansonsten ist der Tiger auch dieses Jahr die unangefochtene Nummer Eins unter den Golf-Games.

Benedikt Plass-Fleßenkämper

Tiger Woods PGA Tour 09

GRAFIK/

Leichtes Flimmern, aber schöne Animationen, reizvolle Parcours

8

SOUND/

Prima Soundtrack und Effekte, gute Sprachausgabe

8

STEUERUNG/

Intuitiv und präzise, erfordert etwas Eingewöhnungszeit

9

Einsteigerfreundlich, gut spielbar und hübsch präsentiert

8.5
aus 10

Erscheint/ 11. September 08



Details

Publisher/ Electronic Arts **Hersteller/** EA Canada **Preis/** ab 65 Euro
Genre/ Sport **Spieler/** 1 - 12 **Xbox Live/** ja **USK/** ohne Altersbeschr.



NHL 09

Endlich: Die 360 eisgekühlt!

Riesenüberraschung aus dem Hause Electronic Arts: Die kanadische Dependence des Software-Giganten kommt uns tatsächlich mit einer Eishockey-Simulation auf die Xbox 360, und das mitten im Sommer. Okay, genug gescherzt, Kenner der Materie erwarten für September ohnehin ein Update ihrer bevorzugten Eishockey-Simulation. Dieser Sport ist schließlich eine ernste Angelegenheit – und ein Millionenseller obendrein. Letzteres ist für EA, wie mittlerweile auch dem größten Hockey-Muffel bekannt sein dürfte, Grund genug, uns jedes Jahr aufs Neue einen – mitunter lauwarmen – Aufguss der NHL-Serie anzubieten. Gleich sieben Mal konnte sich EA über einen „Sports Game of the Year Award“ für den Vorgänger freuen – dies zu toppen dürfte ein schwieriges Unterfangen werden.

LIZENZ WIE GEHABT

Hat die Disk im Laufwerk erst mal Fahrt aufgenommen, fällt zunächst der Soundtrack auf: Genial, wie die Jungs von Electronic Arts Jahr für Jahr für perfekte musikalische Untermalung sorgen. Diesmal unter anderem am Start: Panic At The Disco, Millencolin, Billy Talent und

Apocalyptica. Aber ganz ehrlich: So eine Auswahl ist auch bitter notwendig, um den schier endlosen Menüs ein bisschen Unterhaltungswert abzugewinnen. Eine Strategie übrigens, die EA schon seit Längerem fährt, damit die große Spezies der Spontanzocker nicht sofort kalte Füße bekommt.

Wirklich neu sind bei »NHL 09« neben dem obligatorischen Kader-Update der US-Liga NHL und der nach wie vor sehr begrüßenswerten Aufnahme des deutschen Eishockey-Pendants DHL vor allem zwei Features: Der »Be a Pro«-Modus, ein klassischer Karrieremodus, bei dem man das Schicksal eines einzelnen Kufenstars im Blick behält. Richtig neu ist aber: Noch vor »Fifa 09« ist »NHL 09« der erste Sporttitel für Konsole, der mit Elementen eines Online-Mehrspieler-Games richtig dick aufträgt. Konkret können bis zu zwölf Puckjäger in zwei Sechserteams gegeneinander schlenzen und checken. Daraus soll sich letztlich die »EA Sports Hockey League« entwickeln, also eine Online-Liga, in der sich Teams aus der ganzen Welt um den heiß begehrten Stanley Cup prügeln. Apropos prügeln: Die komplett überarbeitete Checking- und Fighting-Engine soll über 300 neue Animationen beinhalten.

Kaum vorstellbar und im Vergleich zum Vorgänger auch kaum wahrnehmbar.

ZURÜCK ZUM URSPRUNG

Überflüssig zu erwähnen, dass der in wochenlanger Arbeit hochgezüchtete Be-a-Pro-Charakter im neuen Online-Modus auflaufen darf. Steuerungstechnisch hat sich zum Vorgänger wenig getan. Ob man tatsächlich zu zwölf miteinander um einen einzigen Puck kämpfen möchte, oder ob es nicht doch cooler ist, one on one gegeneinander zu spielen und den bestplatzierten Spieler zu steuern, muss jeder User selbst entscheiden. Ob der »EA Hockey Sports League« ein Erfolg vergönnt ist, wird sich zeigen müssen – die sogenannte »Skill Stick«-Steuerung jedenfalls macht sich nach wie vor gut. Mit den zwei Analogsticks hat man alles im Griff, zumal sich der Defensivbereich um gut funktionierende Block- und Konter-Varianten ergänzt zeigt.

Wer sich nicht damit anfreunden mag, wird mit Freuden zur Einfachsteuerung von »NHL 94« greifen. Das bedeutet: Passen mit A, abfeuern mit B – wie in guten alten Zeiten. Riecht aber ein bisschen nach Innovationsmangel, wenn dies als »neues Feature« verkauft wird. Will uns EA also

aufs Glatteis führen (sorry, der musste kommen)? Nein, denn zumindest bis zum Release von Visual Concepts »NHL 2K9« haben nicht nur Hockeyfans ihr Geld hier besser investiert. Was uns gleich zur nächsten Frage führt: Rund 65 Euro für eine sehr ausgereifte Eishockey-Simulation ausgeben, die im Vergleich zum Vorgänger aber wahrlich kein Innovationsfeuerwerk abfeuert? Diese Frage muss, wie jedes Jahr, jeder für sich selbst beantworten.

Erwin Schmidt

NHL 09

GRAFIK/

Hoher Detailgrad, flüssig animiert, wie man's kennt

8

SOUND/

Serientypisch extrem rockig mit namhaften Bands

9

STEUERUNG/

Dem Vorgänger ähnlich, Steuerung von »NHL 94« inklusive

8

Großartiges Gameplay, aber keinerlei wesentliche Neuerungen

8.7
aus 10

LESERPOST



Im Sommer stehen alle Leute gerne im Stau auf dem Weg in den Urlaub oder zurück nach Hause. Wohl dem, der auf dem Rücksitz Platz genommen hat und sich Zeit nehmen kann für einen Leserbrief. So wie diese Autoren hier ...

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

Der Klarsteller

Ich möchte mich mal zum Brief von Joachim Seckler äußern. Ihr seid in eurer »GTA IV«-Bewertung absolut korrekt. Wenn Herr Seckler schon nach einer Stunde gelangweilt ist, so gibt es dafür nur zwei mögliche Gründe: Erstens, er kann von vornherein nichts mit »GTA« anfangen. Oder zweitens, er schafft die erste Mission nicht, was ich eher glaube, denn dann ist's klar, dass sich ständig alles wiederholt. »Halo 3« ist nicht mehr als ein 08/15-Spiel, von vielen völlig überbewertet. Noch dazu ist das Design des Master Chief bei Id Software geklaut, der Doom Space Marine sah früher genauso aus.

Marco Menze

Natürlich sind Wertungen Geschmacksache. Und wir geben dir recht: Wer von vornherein nichts mit einem Spiel anfangen kann, wird jede halbwegs vernünftige Wertung für übertrieben halten. Und die Geschichte mit dem überschätzten »Halo 3« haben wir ja schon oft genug durchgekauft ...

DER SEHER

Ich lese den Bericht für das Spiel »Aliens Colonial Marines« und bin überrascht, was ich da so alles sehe. Wenn ihr wollt, dass das Spiel in Deutschland erscheint, würde ich solche Bilder wie auf Seite 47 nie drucken. Vielleicht habe ich eine kranke Fantasie, aber ich habe gar nicht gewusst, dass die Facehugger ein Frauengeschlechtsteil als Mund haben. Wenn ich über die Altersbeschränkung entscheiden müsste, würde mir dieses Bild negativ auffallen.

Dirk Störtz

Also, das Saugmaul eines Facehugger mit dem Geschlechtsteil einer Frau zu vergleichen, auf die Idee muss erst mal jemand kommen. Uns ist das jedenfalls nicht aufgefallen, und wenn, dann würden wir das nie zugeben. Im Übrigen stellt sich der Philosoph in uns die Frage, warum die Abbildung eines solchen Motivs zwar schändlich sein sollte, zersplitternde Köpfe und abgerissene Arme

bei »Gears of War 2« aber als selbstverständlich hingenommen werden.

DER WISSENSDURSTIGE

Auf Seite 9 eurer letzten Ausgabe befindet sich rechts unten eure Rubrik »5 in 5 Sekunden«. Dort stand als erstes zu lesen: »Metal Gear Solid 4 kommt vielleicht doch auf die Xbox 360«. Ich habe wegen dem »Ring des Todes« derzeit eine Riesenwut auf Microsoft und frage mich, wieso ich mir keine Playstation 3 gekauft habe, insbesondere wegen des Exklusivtitels »MGS 4«. Doch nun meine Frage: Woher habt ihr diese – wenn auch durch ein »vielleicht« relativierte – Information? So habe ich doch im Internet gelesen, dass Peter Moore persönlich dies dementiert hat.

Michael

Nach wie vor hängt das Gerücht in der Luft, dass »Metal Gear Solid 4« doch noch für die Xbox 360 erscheint. Der Schöpfer Hideo Kojima hält sich allerdings bedeckt. Problematisch ist sicherlich, dass sehr viele inhaltliche Details geändert werden müssen – Anspielungen auf Blu-ray oder PS3-Controller-Ports 3 beispielsweise, die auf der Xbox 360 einfach nicht funktionieren würden. Wir werden sehen.

DER JOHN

In der aktuellen Ausgabe 08 befindet sich ein Fehler im »Halo Wars«-Artikel, den ich als »Halo«-Fan so nicht stehen lassen kann. Ihr schreibt, der Masterchief sei gesichtslos und namenlos. Gesichtslos ja, okay. Doch der aufmerksamen »Halo«-Kenner wird im Finale von »Halo 3« Masterchiefs richtigen Namen mitbekommen haben, er wird nämlich von Cortana genannt: John! Genau dieser Name wird auch in den Büchern rund um »Halo« verwendet! Ansonsten macht weiter so.

Joachim Seckler

Neulich kam meine Frau und wollte unbedingt auch mal was zocken. Als sie anfing, merkte sie auch sogleich, dass ihr die Belegung des Controllers zu umständlich war. Und ich muss ihr schon Recht geben. Denn für alle, die jetzt erst mit dem Spielen anfangen oder das letzte Mal mit einem NES gezockt haben, ist es schon ziemlich schwer reinzukommen. Das NES hatte zwei Knöpfe und das Kreuz. Die Xbox-Controller sind bestückt mit vier Buttons, vier Schultertasten, zwei Sticks, dem Kreuz. Selbst die Back-Taste wird oft benötigt. Klar, für uns Junkies kein Ding. Doch diese Tutorials vor den Games sind ziemlich mager. Ich denke, dass das Publikum sich vergrößern würde, wenn man Neueinsteigern die Chance gäbe, sich mit dem Pad vertraut zu machen.

Der Hirni, im Forum

Wir sparen uns jeden Spruch über Frauen und Technik.



DER ANFÄNGER-VERSTEHER

LASSEBRAUS! UNSERE MOTZECKE

□ Also langsam aber sicher nerven mich die unerfüllten Ankündigungen der Redaktion tierisch. Ich mag das Heft ja, aber immer diese Versprechungen, die dann nicht gehalten werden. Jüngstes Beispiel: Leserbrief an die Redaktion, der mehr Reportagen forderte. Antwort: Mit der Reportage ist auch ein Liebling der Redaktion wieder da. In Zukunft wollen wir nur noch in absoluten Ausnahmefällen auf sie verzichten. Dann waren das aber jetzt schon drei absolute Ausnahmen in Folge.
Elite Patriarch, im Forum

Ausnahmen bestätigen die Regel. Wir versuchen möglichst immer eine Reportage unterzubringen. Doch wenn uns ein aktuelles Spielthema wichtiger erscheint, dann ziehen wir das eben vor – Neuigkeiten sind Neuigkeiten, neue Spiele sind neue Spiele. Und darüber berichten wir zuallererst. Liegen wir damit richtig? Schreib's uns!

DER GOW-KENNER

□ Mir sind die letzten vier Sätze der »Gears of War 2«-Vorschau unangenehm aufgefallen. Jacinto ist keine Stadt. Das Jacinto-Plateau, wie es richtig heißt, ist eine Fläche, deren Untergrund aus purem Granit besteht, welchen die Locust mit ihren Säern und Corpsern nicht durchbrechen können. Dort siedelten sich die letzten überlebenden Menschen an. Alle, die es nicht geschafft haben dort hinzukommen, bezeichnet man ja als Gestrandete. Und es wird auch nicht die Erde von den Locust überrannt, wie Jan in seinem Bericht schreibt, sondern der Planet Sera. »GoW« spielt nicht auf der Erde! Sind zwar Kleinigkeiten, aber wenn man sich damit auskennt, sträubt sich einem da als Fan das sprichwörtliche Fell.

Crizzero, im Forum

Wir laden dich herzlich in die Redaktion ein, sobald »Gears of War 2« zum Test vorliegt. Immer wenn Jan dann Mist schreibt, darfst du ihn mit der Ketten-säge ein bisschen an den Fingern kitzeln. Nein, nur Spaß. Die braucht er ja noch zum Tippen.

DER AUSGESCHLOSSENE

□ Dass die Behörden manche Spiele in Deutschland verbieten, ist eine Sache. Aber dass die Spielehersteller nur zuschauen, kann ich nicht verstehen. Zum Beispiel: Wenn es Zusatzinhalte zu Spielen gibt, die in Deutschland verboten sind, warum gibt es keine Add-on-DVD, die man günstig im Ausland kaufen kann? Ich meine, man hat das Spiel bezahlt und doch ein Anrecht auf die Zusatzinhalte. Ansonsten müssten die Spiele ja für uns billiger sein. Halbes Spiel gleich halber Preis, richtig?

Carsten Ociepa

Falsch. Denn »verboten« sind in Deutschland überhaupt keine Spiele, sondern unveröffentlicht, indiziert oder beschlagnahmt. Als deutscher Kunde

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Diese zwei Seiten erregen die Gemüter. Sind unsere Leser niveaulos? Fuzzy hat im Forum eine riesige Debatte losgetreten. Sag uns Deine im Forum auf www.360-live.de

Fuzzy

Seit der letzten Ausgabe kaufe ich euer Magazin nicht mehr. Schuld daran ist die alltägliche Aussicht auf die geistigen Ergüsse eurer Leserschaft. Ich hatte ja zum letzten Magazin schon einmal die Annäherung des IQ eurer Leserschaft an die Zimmertemperatur erwähnt. Und langsam, glaube ich, wird diese noch unterschritten.

62Ruler

Da frage ich mich aber ernsthaft, warum du die Leserbriefe nicht einfach überspringst. Die Verbreitung cerebraler Diarrhö ist im Forum doch unendlich höher.

StevenB3012

Aber wenn du wegbleibst, werden die Briefe ja auch nicht besser. Und vielleicht finden viele andere die Briefe gut.

DarkWater

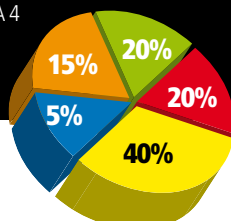
Ich finde die Leserbriefe gut. Und mal ehrlich, wenn nur noch lauter »geistreiche« Beiträge drin ständen, wo bliebe dann der Spaß?

Crizzero

Die Leserbriefe sind schon immer Schrott, nur manche Antworten aus der Redaktion sind recht unterhaltsam. Das ganze Heft auf die Leserbriefe zu reduzieren, halte ich für ausgemachten Blödsinn.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Leserbriefe
- GoW
- Microsoft
- Zensur
- GTA 4



kannst du von Microsoft doch nicht ernsthaft bessere Preise oder sonstige Unterstützung für Spiele fordern, die das Unternehmen nicht nach Deutschland bringt und die du dir dann importierst – auf eigene Gefahr, wohlgemerkt! Dass die Gründe für Microsofts strikte Haltung diskutabel sind und dass Microsoft zumindest Drittherstellern freie Hand bei der Spielveröffentlichung lassen sollte, das steht natürlich auf einem ganz anderen Blatt ...

ACHTUNG! ACHTUNG! FAND0Y DES MONATS

□ Ich bin zurzeit sehr oft im Forum aktiv und habe daher mitbekommen, dass ich angeblich fünf Mal im neuen Magazin stehe. Dafür möchte ich mich bedanken! Ich finde es richtig toll, dass ihr mit Daniel einen Zuwachs bekommen habt. Er wurde schon kräftig Willkommen geheißen im Forum. Ich bin schon auf die ersten Berichte oder Arbeiten von Daniel gespannt. Auch wenn er meinte, er wäre hauptsächlich online tätig, was uns natürlich auch sehr freut.

Lucas Hartmann

Von uns wurde Daniel ja nicht so freundlich empfangen. Er wurde vor den Monitor gefesselt und mit einer Peitsche und viel Geschrei zum Schreiben angetrieben. Er hofft, dass seine Beiträge gut ankommen, dann werden die Fesseln gelockert.

SCHNIPSEL

MUSS MIR MAL LUFT MARCHEN, STÄNDIG HEISST'S, ES GÄBE ZU VIEL GEWALT IN SPIELEN. ICH LIEBE GEWALT UND KANN NICHT NACHVOLGEN, WAS DARAN SCHWITZT SEIN SOLL. IN DEN NACHRICHTEN SEHE ICH TRÄGLICH SCHWITTMERES.

KANN VARRIO, PER XBOX LIVE

Wir nicht. Welche Nachrichtensender guckst du, bitte?

HEY, BIN SEHR BEGEISTERT VOM 360 LIVE MAGAZIN. WOLLTE DAS NUR MAL LOSWERDEN.

SATONIZER1985, PER XBOX LIVE

Okay, du hast's ins Heft geschafft. So leicht geht das.

BRAUCHE EINE INFO BEZÜGLICH HEADSET MIT MIKRO WIE BEIM NORMALEN 360-HEADSET. WIE WIRD SO WAS ANGESCHLOSSEN? UND TRAGEN DIE WAS?

SR. ESMAPOED, PER XBOX LIVE

Von Sharkoon gibt's ein 5.1-Headset namens »X-Tatic 5.1«, das sich auch zum Anschluss an die Xbox 360 eignet. Ist besser als das Original, allerdings auch teurer. So ab 90 Euro mußt schon rechnen.

WOLLT FRAGEN, WANN WORLD OF WARCRAFT FÜR XBOX 360 KOMMT. ANGEBLICH 2010, HAT MIR JEMAND ERZÄHLT. DIESER JEMAND HAT DAS IM INTERNET GELESEN.

ATTIT HUNTER, PER XBOX LIVE

Das Schöne und zugleich das Gefährliche am Internet ist, dass dort jeder »jemand« völlig anonym den größten Unsinn verbreiten kann. Wir hoffen zwar nach wie vor auf »World of Warcraft«, würden aber weniger drauf verwetten als ein chinesischer Goldfarmer in drei Minuten heranzüchtet.

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

SPRUCH DES MONATS

„Früher war ich ein großer Fan von Mönchengladbach. Doch da hatte ich noch keine Ahnung vom Fußball.“

CFG Vin Kool



PRÄSENTIERT DIE

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	INTERVIEW
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Guitar Hero 3, Rock Band, Bad Company	Banjo-Kazooie und mehr	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Der Macher von Braid im Gespräch

CONSOLES SPORT LEAGUE

AN DIE FRONT!

Wer die Xbox-Live-Zahlen kennt weiß, wie beliebt »Call of Duty 4« ist. Da bilden die Clans in der Consoles Sport League keine Ausnahme. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass auch hier wieder eine Premiership ansteht - die Königsklasse in der Liga. Seit Anfang August gibt es nun erste Informationen! Bisher haben sich acht Teams bereits durch ihre Leistungen in den 5-on-5-Suchen-und-Zerstören- und 5-on-5-Hardcore-Laddern qualifizieren können. FeAR, WoH.CoD4, BSX - Team Whopper, EvilAxis, oNyX,

„Acht weitere Teams können sich über die vier Qualifikations-Cups einen Platz im Teilnehmerfeld erkämpfen“

CT.Z3RO, VISA, WoH.NeW dürfen sich bis zum Beginn der Premiership also zurücklehnen. Für alle anderen ist der Zug jedoch noch keineswegs abgefahren. Denn acht weitere Teams können sich über einen von vier Qualifikations-Cups noch einen Platz im Teilnehmerfeld erkämpfen. Und das ist es allemal wert. Schließlich gibt es neben Ruhm und Ehre auch attraktive Preise zu gewinnen. So warten neben einem Preisgeld von insgesamt 500 Euro auch zahlreiche Premium-Accounts im Wert von mehreren 100 Euro auf neue Besitzer. Wir werden weiterhin über die Vorkommnisse an der Front berichten.



CONSOLES
Sport League

www.consoles.net

070 / 360 LIVE

Redaktionsmecker-Ecke GUCK MAL WER DA SPRICHT

Aufgrund des positiven Feedbacks auf meine letzte Mecker-Ecke erteile ich mir abermals das Wort. Sollte auch ein Thema sein, das wohl den meisten bekannt vorkommt, die schon einmal in den Weiten von Xbox Live unterwegs gewesen sind. Ja, richtig, Thema Kommunikation. Praktischerweise liegt der Premium-Konsole schon seit dem Start vor gut drei Jahren ein Headset bei. Schließlich ist speziell bei Teamspielen eine saubere Kommunikation enorm hilfreich. Wird leider viel zu selten dafür benutzt. Stattdessen versauen einem eine Vielzahl an Nervereien das nützliche Feature.

CHRRCHRRCHRRRRRR

Fangen wir mal mit den kleinsten Nerven an: Mit der »Ich sage kein Wort, hock aber 10 Zentimeter von den Boxen entfernt«-Fraktion. Wenn nicht mehr als Knirschen, Knacken und Störgeräusche in mein Ohr dringen, reicht es mir gleich wieder. Wieso das Headset nicht ganz weglassen, wenn man sowieso nichts zu sagen hat? Oder geht das Gesagte gar in dem Lärm unter? Wir werden es wohl nie erfahren.

Dann kommen die Hobby-sänger, die scheinbar lieber vor Bohlen und Co. rumträllern würden, anstatt ein Spiel zu spielen. Ist ja zwischendrin mal ganz witzig. Wenn sich so ein Konzert aber über drei, vier Runden zieht, kommt auch hier der »Stummschalt«-Button zu Hilfe.

Zu guter Letzt haben wir den Pöbler. Diese Gattung hat scheinbar nichts Besseres zu tun als herumzubrüllen, Lärm zu machen und Mitspieler oder Gegner aufs Mieseste zu beschimpfen. Dass die Konzentration fürs eigentliche Spielen damit futsch ist, ist klar. Anders als der Volksmund vermutet, handelt es sich dabei nicht nur um zwölfjährige Amerikaner oder Engländer, auch deutsche Ableger wurden schon zur Genüge gesichtet.

STUMMSCHALT-ORGIE

Ist ja alles nicht so schlimm,

schließlich gibt es eine Stummschalt-Funktion für besonders nervige Quälgeister. Schade nur, dass wenige Spiele den Beispielen von »Call of Duty 4« und »Halo 3« folgen. Stummschalten direkt im Spiel funktioniert viel zu selten. Und bei der schieren Masse an Störenfriedern spart man sich meistens gezwungenermaßen doch die systeminterne Funktion. Denn jedes Mal durch das Guide-Menü drücken, da fehlt mir die Lust dazu.

Aber Rettung naht, sogar von Microsoft selbst. Mit dem für Herbst angekündigten Dashboard-Update bekommen wir endlich unseren lang erwarteten Gruppen-Chat! Da freue ich mich persönlich wieder auf zahlreiche Stunden in den Weiten von »Call of Duty 4« und anderer Spiele. Einfach alle Kumpels, mit denen ich zock, in die Gruppe geholt und in Ruhe geratscht. Ohne dass ein quiekendes »Speak English« den Gehörgang malträtiert.



BIO

NAME/ Nicholas Buracas
SCHON GEWUSST?

Nicholas ist seit 2006 beim 360 Live Magazin und tobt sich regelmäßig bei Online-Spielen aus.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT

Quarterback vom Clan
Die Kampfsocken



NAME/ RONNY REISE ALTER/ 27 BERUF/ RAUMGESTALTER
WOHNORT/ LEIPZIG AUFGABE IM CLAN/ LEADER
WEBSEITE/ WWW.DKS-LIVE.DE

360 LIVE: Wie kam der Entschluss der Clan-Gründung?

RONNY REISE: Der kam eher aus einer Laune heraus. Weil wir in unserem altem Clan nicht wirklich glücklich waren, haben wir uns dazu entschlossen einen eigenen zu gründen, in dem wir und die Member sich wohlfühlen würden.

360 LIVE: Witziger Name! Wie kam der zustande?

RR: Mit unserem Namen wollen wir das hervorheben, was wir sind: Ein verrückter Trupp Xbox-Live-Zocker, bei denen der Spaß und die Freundschaft an erster Stelle steht.

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

RR: Die Consoles Sport League bietet eine super Basis für Clans, die im eSport Fuß fassen wollen. Man kommt schnell in Kontakt mit anderen und kann sich prima austauschen. Außerdem sorgt die gemeinsame Arbeit von Admins und Spielern für Ligen und Cups, die den meisten Wünschen entsprechen.

360 LIVE: Ihr habt letztes Jahr ein interessantes Projekt ins Leben gerufen. Erzähl uns doch mal mehr drüber!

RR: Wie gesagt haben wir das Projekt »Spielen für Leben« 2007 ins Leben gerufen und bis jetzt erfolgreich mit vielen Aktionen fortgeführt. Letztes Jahr haben wir für jedes gespielte Match, ganz egal ob gewonnen, unentschieden oder verloren, 50 Cent zum Ende des Jahres für einen wohltätigen Zweck gespendet. Am Ende konnten wir 79,50 Euro an »Ein Herz für Kinder« spenden.

360 LIVE: Schon was für dieses Jahr geplant?

RR: In diesem Jahr haben wir das Ganze noch etwas erweitert. Wieder wandern 50 Cent pro gespieltes Match in den Spendentopf. Außerdem haben wir uns dazu entschlossen, ein Turnier von und mit DKS zu veranstalten. Pro Anmeldung gehen weitere 50 Cent in den Topf. Des Weiteren haben wir für die diesjährige Games Convention in Leipzig eine Aktion geplant, bei der wir ein Foto machen werden, bei dem jeder Xbox-Live-Spieler drauf sein kann, der möchte. Für jeden, der auf dem Foto zu sehen ist, werden wir wieder 50 Cent in unseren Spendentopf legen. Frei nach dem Motto: »Ein Foto, eine Leidenschaft«.

360 LIVE: Warum macht ihr das?

RR: Das ist ganz einfach. Wir wollen der Öffentlichkeit zeigen, dass wir mehr im Kopf haben als nur zu spielen. Dass wir auch an andere denken und die übliche Killerspieldebatte keinen Sinn ergibt. Wir spielen nicht, um anderen zu schaden, sondern weil wir Spaß daran haben. Außerdem können sich daraus tiefe Freundschaften ergeben.

www.360-live.de

DA IST JA DER BÄR LOS

DER KLASSIKER AUF LIVE ARCADE

Sicher, die wohl größten Ankündigungen zur diesjährigen E3 waren das neue Dashboard und eine 360-Version von »Final Fantasy 13«. Aber auch Xbox Live Arcade kommt nicht zu knapp. Vor allem für all diejenigen, die pünktlich zum Erscheinungstermin von »Nuts & Bolts« wissen wollen, was Bären-Haudegen Banjo und Vogeldame Kazooie in ihrer Vergangenheit so getrieben haben.

Der N64-Klassiker »Banjo-Kazooie« erscheint also als Download für Xbox Live Arcade, gut zehn Jahre nach dem Videospiel-Einstand. Der Plattformer hat sich prima geschlagen und ist für viele auch heute noch eines der besten Spiele

für das N64. Es gibt aber auch eine Schattenseite der Veröffentlichung. So wird es sich voraussichtlich um eine 1:1-Umsetzung handeln. Mit neuen Texturen oder ähnlichen Verbesserungen ist also eher nicht zu rechnen. Wir sind gespannt, wie sich der Bär in seiner auf 720p hochskalierten Form letztendlich schlagen kann.

Wer weiß, vielleicht bekommen N64-Fans in Zukunft noch weitere Rare-Perlen serviert. Wie wäre es mit »Jet Force Gemini«, »Perfect Dark« oder dem hierzulande indizierten Bond-Shooter? Okay, mit Letzterem könnten deutsche Zocker wohl sowieso nichts anfangen ...



GUITAR HERO 3

Preis/ 500

Hersteller/ Activision

Und wenn es mit Zusatzinhalten noch so düster aussieht, »Guitar Hero 3« kommt all denen zu Hilfe, denen die Microsoft Points noch so stark im virtuellen Geldbeutel jucken.

Machen wir es kurz: Für 500 Points gibt es wieder einmal drei Songs.

»Surfing the Alien« von Joe Satriani, »For the Love of God« von Steve Vai und »Soothsayer« von Buckethead. Zusätzlich sollten wir erwähnen, dass es sich bei allen drei Liedern um Cover-Versionen handelt. Wie die Qualität von diesen ist, können wir nicht einschätzen, weil wir schändlicherweise die Originalen nicht kennen.

ROCK BAND

Preis/ 80/160

Hersteller/ Electronic Arts

Auch für den anderen Musikerspielplatz gibt es frischen Song-Stoff. Insgesamt vier Lieder, von denen bis auf eines alle mit 160 Punkten zu Buche schlagen. Also auch nicht viel günstiger als die Konkurrenz. Wer nur 80 Punkte ausgeben will, muss sich mit »Yomp« von thenewno2 zufrieden geben. Für »Electric Crown« von Testament, »This is it« von Staind und »They say« von Scars on Broadway werden 160 Points fällig.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Preis/ gratis

Hersteller/ Electronic Arts

Da ist er nun also endlich, der versprochene »Conquest«-Modus. Zwei Monate nach Release des Spiels und gerade als sich die Server zu leeren drohten, hat der neue Multiplayer-Modus am 7. August per Update die Xbox 360 erreicht, den drohenden Xbox-Live-Verfall gestoppt und dem Klasse-Game neues Leben einzuhauchen.

TURNIER-BERICHT

CALL OF DUTY 4 SHOOT-OUTS

Anfang August gingen die Shoot-outs des Monats Juni zu Ende. In insgesamt vier Disziplinen traten 20 Teams und acht Spieler zum Start an. Der 1-on-1-Bereich war fest in Hand von EvilAxis. Letztendlich setzte sich Buddha X gegen seinen Teamkollegen PoRtM4N durch. Die SSC.Saiyajins konnten sich beim 2-on-2 gegen oNyX zE I 2on2 mit 5:2 behaupten. An der 3-on-3-Front schnappte sich schließlich WoH.NeW den Sieg. Mit 16:8 bezwangen sie XR.3n3.SnD. Auch in den 5-on-5-Kämpfen konnten sich die Warriors of Hell mit 28:4 gegen High FiDeliTy CoD4 an die Spitze bringen.

DEAD OR ALIVE 4

Lange Zeit der Genreprimus für die 360, halten noch immer einige Prügelspielfans an »Dead or Alive 4« fest. Vor einigen Monaten traten elf von ihnen zum »Random Char Tag-Team Cup« in der Consoles Sport League an. Nach Wochen voller spannender Kämpfe hat der Cup mit dzs Emssi One seinen Sieger gefunden. Im Finale hätte er auf tHe LaW treffen sollen. Der meldete sich auch nach längerer Zeit nicht, weshalb der Turniersieg relativ spannungsfrei per Def-Win errungen wurde. Leider war dies nicht nur das Ende eines Cups, sondern auch das Ende des gesamten »Dead or Alive 4«-Bereichs der Consoles Sport League. Man kann aber davon ausgehen, dass vereinzelte »Dead or Alive 4«-Cups im Classic-Bereich angeboten werden.

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

NIE MEHR XBOX LIVE ARCADE!

Wir sind begeistert von »Braid«. Der ebenso hüpfstarke wie geistreiche Live-Arcade-Download ist bunt, schräg, clever und ganz anders als alles andere auf der Xbox 360. Grund genug, den Schöpfer Jonathan Blow ins Kreuzverhör zu nehmen. Themen: Warum »Braid« so aussieht wie es aussieht, über Zeitrückspul-Funktionen und warum er Xbox Live Arcade in Zukunft meidet.



BIO

NAME/ Jonathan Blow
BISHERIGE SPIELE/
Braid

SCHON GEWUSST?

Jonathan hat jahrelang eine Kolumne für das amerikanische Game Developer Magazine verfasst. Zudem ist er einer der Hauptorganisatoren des Experimental Gameplay Workshops auf der Games Developers Conference.

360 LIVE: Es ist schon ein Weilchen her, dass »Braid« den Innovations-Preis auf dem Independent Games Festival gewonnen hat. Was, wenn überhaupt, hat sich seitdem verändert?

Jonathan Blow: Wir haben das Gameplay enorm verfeinert. Viele der Puzzles sind neu entworfen, die Bewegungen der Spielfigur verbessert worden und das Spiel sieht noch besser aus. Denn 2006 waren die Artworks lediglich von Programmierern erstellt worden und hatten beileibe nicht die Qualität von heute.

360 LIVE: Hat der Preis von 2006 einen großen Einfluss auf »Braid« Entwicklung und auf euer Leben im Allgemeinen genommen?

JB: Für mich war es definitiv ein Ansporn, einmal Bestätigung von außen zu bekommen. Es ist gut möglich, dass der IGF-Award auch dabei geholfen hat, dass »Braid« auf Xbox Live Arcade erscheint. Außerdem hat er David Hellman als Grafiker zu uns gebracht. Jemand, der »Braid« auf dem IGF gesehen hatte, machte ihn auf das Projekt aufmerksam. Das Spiel würde heute wohl komplett anders aussehen, wenn wir nicht bei den Finalisten gewesen wären.

360 LIVE: Was waren die größten Einflüsse in Sachen Spiel-Design und Zeichen-Stil bei »Braid«?

JB: »Super Mario Bros.« hat ganz offensichtlich Einfluss: Es formt die Grundlage fürs Gameplay. Es gibt aber auch Spiele, die ich eher als Anti-Einfluss bezeichnen würde. Beispielsweise »Prince of Persia: The Sands of Time« oder »Blinx«. Ich

kann es nicht ausstehen, wie diese Titel das Rückspul-Feature handhaben. Sie sind für mich ein Beispiel dafür, wie man es nicht machen sollte.

360 LIVE: Wie seid ihr zur Entwicklung für Xbox Live Arcade gekommen? Würdet ihr weiterhin Spiele dafür machen?

JB: Die 360 ist eine leicht programmierbare Konsole, auch wenn ich mir eine andere Prozessorstruktur gewünscht hätte. Ich habe sehr viel Zeit damit verbracht, Sachen für die Konsole zu optimieren, was für den PC so nicht notwendig gewesen wäre. Ich weiß allerdings nicht, ob ich jemals ein weiteres Live-Arcade-Spiel machen werde. Der Zertifizierungsprozess ist nervig und meiner Meinung nach eher schlecht für die Spiele. Er vermindert die Qualität mehr als dass er sie verbessert. Außerdem munkelt man, dass Microsoft einen neuen Geschäftsvertrag anbietet. Der macht die Entwicklung von Arcade-Spielen eigentlich nur noch für große Publisher interessant. Wenn ich Geld machen will, kann ich deutlich mehr Geld mit viel weniger Stress auf PC, WiiWare oder auf der Playstation 3 verdienen.

360 LIVE: »Braid« ist eine großartige Mischung aus Plattform-Gameplay und Puzzleknacken. Beides Facetten, die von anderen Entwicklern momentan ziemlich vernachlässigt werden. Glaubt ihr, dass die größeren Entwickler klassische Genres ignorieren? Kann sich Live Arcade diesem Trend entgegensetzen?

JB: Ganz ehrlich, das Plattformgenre stagniert. Niemand macht diese Spiele mehr, weil sie einfach nicht interessant zu spielen sind. Zur Blütezeit dachten wir das vielleicht, weil unsere Erfahrung, was ein Spiel sein kann, ziemlich eingeschränkt war. »Ha, ha, du bist eine Millisekunde zu spät gesprungen, nun bist du tot! Das war dein letztes Leben! Fang bitte noch mal am Anfang des Spiels an!« Das macht einfach keinen Spaß. Es gibt ein paar Ausnahmen, »N+« in Live Arcade beispielsweise, aber prinzipiell wünsche ich mir keine Wiedergeburt des Genres. Wenn Leute etwas

Anderes und Interessantes auf Basis des Plattformgenres machen können, ist das wiederum genial. Aber ich habe schon so viele Standardplattformer gespielt, dass es für den Rest meines Lebens reicht. »Braid« ist interessant, weil es über Standardplattforming hinausgeht und sein ganz eigenes Ding macht.

360 LIVE: Es gab die Hoffnung, dass Xbox Live Arcade der Tummelplatz für Independent-Entwickler werden würde. Denkt ihr, es ist dazu gekommen?

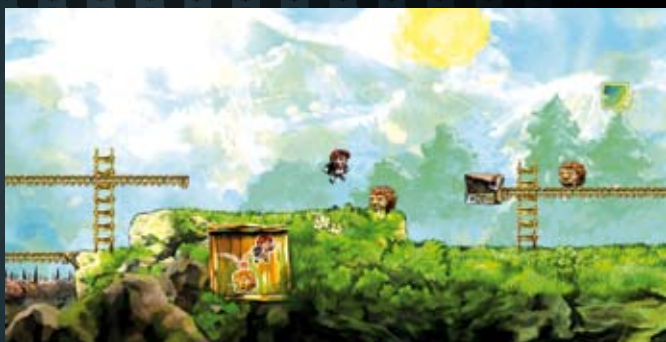
JB: Für einen kurzen Moment war das der Fall. Aber inzwischen ist davon kaum noch was übrig. Außerdem würde ich Xbox Live Arcade niemals als Tummelplatz beschreiben. Ein Spiel auf Xbox Live Arcade herauszubringen ist viel zu stressig, als damit die Worte Spiel oder Spaß in Verbindung zu bringen.

360 LIVE: Glaubt ihr, dass XNA und die Community Games, die dieses Jahr an den Start gehen, einen spürbaren Einfluss auf Live Arcade oder die Industrie haben werden?

JB: Sie werden wohl einen Einfluss auf Live Arcade nehmen. Für die Industrie als Ganzes bin ich mir jedoch nicht sicher. Es ist super, dass Microsoft passende Werkzeuge für Hobbyentwickler bereitstellt. Das Problem daran ist nur, dass die Spiele auf der Xbox 360 bleiben, einem geschlossenen System. Das ist weit weg vom eigentlichen Internet, wo sich Entwickler austauschen können und die Leute auf sie aufmerksam werden. Du kannst keinen Link von einer Webseite auf deine 360 setzen. Die Entwicklung von XNA-Spielen für Windows ist da lukrativer. Aber wenn man das macht, könnte man genauso gut ein anderes Tool wie »Game Maker« oder Flash benutzen. Bei Letzterem ist man nicht einmal auf eine spezielle Plattform angewiesen, weil die Leute das Spiel direkt in ihrem Browser spielen können. Ich glaube, dass die Idee für die Community Games interessant ist. Es kommt aber drauf an, wie Microsoft den Veröffentlichungsprozess handhaben möchte, und dazu gibt es noch keine Informationen.



Braid steckt voller Anspielungen auf Ikonen der Videospieldlandschaft. Donkey Kong zum Beispiel





DA WACKELT SOGAR DIE GOLDEN GATE BRIDGE:
FRACTURE – DER NEUE SHOOTER VON LUCAS ARTS
AUF SECHS SEITEN.

AB 3. SEPTEMBER IN **games™**

COVER-STORY: FRACTURE – UMGEBUNGS-MANIPULATION AUF HÖCHSTEM NIVEAU. ALLE DETAILS ZUM NEUEN WERK DER MECH ASSAULT MACHER. **AUSSERDEM VORGESTELLT:** INFAMOUS, EMPIRE TOTAL WAR, UBISOFTS BRANDHEISSE GC-ENTHÜLLUNG, FINAL FANTASY XIII, THE LAST REMNANT, DER PATE 2, WARHAMMER ONLINE. **EXKLUSIV IM TEST:** DER STREET FIGHTER IV AUTOMAT. **FERNER GETESTET:** SPORE, GEHEIMAKTE 2, STALKER: CLEAR SKY, TOO HUMAN, SPACE SIEGE, PIXEL JUNK EDEN, BRAID, FACEBREAKER, FINAL FANTASY IV, DRAGON QUEST IV. **PLUS 18 SEITEN RETRO:** STREET FIGHTER KURIOSITÄTEN, ZELDA-RÜCKBLICK (TEIL 2), HARDWARE FÜR SAMMLER: NECS PC-FX. **FEATURE:** SPIELEENTWICKLUNG IN HOLLAND.

games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

LIVE ARCADE TOTAL

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

BRAID

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

Ist das das intelligenteste Jump 'n' Run aller Zeiten? Ganz sicher ist es das auf der Xbox 360. Der lauf- und springstarke Held namens Tim soll die verschollene Prinzessin finden und durchheilt zu diesem Zweck kurzweilig hintereinandergestaffelte Bildschirme voller Schluchten, Leitern, Fallen und Gegner. Auf den ersten Blick fällt die herrlich bunte und dennoch stilvolle Grafik auf, danach die flüssige Steuerung, und jede viertel Stunde immer noch was Neues. Als Erstes die beinahe schon poetische Machart, geprägt durch angenehm beruhigende Musik und charmante Weisheiten, die sich ab und zu als Textbildschirm ins Bild drängen. Der eigentliche Gag ist aber, wie sich das Gameplay vom bloßen Reaktionstest zum richtig cleveren Hirntraining entwickelt. Indem nämlich Tim per »Zeit-Zurückspulen«-Funktion einige Gegner und/oder Hindernisse und/oder Plattformen manipuliert, schafft er Gegner aus der Bahn und Freiraum für eigene Manöver. Jeder Levelabschnitt ist einzigartig, jedes Puzzle auf seine Art genial. Wer Knobelspiele und Marios Hüpfabenteuer liebt, muss sich das hier anschauen. Ganz leicht ist's nicht, genial auf jeden Fall.



GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED 2

Preis/ 800 Hersteller/ Bizzare Creations Schwierigkeit/ schwer

Wohl kein anderes Game auf Xbox Live Arcade hat so viel Ruhm geerntet wie der Turbo-Neon-Techno-Panik-Shooter »Geometry Wars Retro Evolved«. Von einem kurzen Ausflug auf andere Systeme abgesehen, hat die Reihe bis heute keinen wahren Nachfolger hervorgebracht. Doch jetzt werden die Gebete der Fans erhört, bereits seit Ende Juli steht »Geometry Wars Retro Evolved 2« auf dem Marktplatz zum Download bereit.

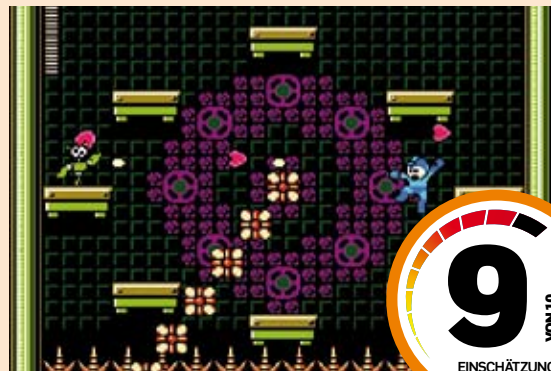
Auf den ersten Blick hat sich nicht viel verändert. Noch immer steuern wir das Schiff mit dem linken und feuern mit dem rechten Analogstick. Auch die neuen Gegner kennen Fans bereits aus »Geometry Wars Galaxies«. Ebenfalls bekannt: abwechslungsreiche Angreifer, flüssiges Gameplay, Tempo satt. Dazu gibt es fünf neue Spielmodi sowie eine leicht veränderte Variante des Originals. Am stressigsten ist wohl der Modus »Pazifist«. Wie der Name schon vermuten lässt, müssen wir hier komplett ohne Bordbewaffnung auskommen. Um Punkte zu kassieren, lockt man die Feinde durch farbige Tore, um sie zu sprengen. Schweißtreibend, aber spannend. Abgerundet wird das Ganze von Koop- und Gegeneinander-Modi an einer Konsole. Für Fans des Vorgängers ein Muss.



PREVIEWS

MEGA MAN 9

Preis/ 800 Hersteller/ Capcom/ Inti Creates
Schwierigkeit/ schwer



Wir geben es zu, dank der zahllosen Spin-offs haben wir inzwischen den Überblick über die »Mega Man«-Reihe verloren, die ihre Premiere auf dem seligen NES hatte. Nun erscheint der offizielle neunte Teil und präsentiert sich im absoluten Retrolook. Soundtrack, Grafik, auf den ersten Blick meint man, es wäre ein NES-Spiel. Zusätzlich orientiert sich das Gameplay stark an den ersten beiden Teilen. Der blaue Roboter kann springen, schießen und Spezialattacken von besieigten Bossgegnern einsetzen. Also keine Doppelsprünge, kein Rumrutschen, kein Aufladeschuss. Pures »Mega Man«-Feeling also Retrofans sollten sich daher unbedingt einige Punkte zur Seite legen. Denn mehr Retro geht eigentlich gar nicht.

UNO RUSH

Preis/ unklar Hersteller/ Carbonated Games
Schwierigkeit/ mittel



Ein weiteres beliebtes Arcade-Spiel bekommt eine Quasi-Fortsetzung. Okay, wir geben zu, dass wir mit »Uno« am wenigsten gerechnet haben. »Rush« soll dabei direkt in das neue Xbox-Live-Party-System integriert werden, das mit dem Dashboard-Update im Herbst kommt. Per Knopfdruck soll man direkt ins Spiel gelangen, ohne sich durch lästige Menüs klicken zu müssen. Was uns allerdings noch wundert: Bis zu acht Leute können einer Party beitreten, »Uno Rush« bietet jedoch weiterhin nur vier Spielern einen Platz am Kartentisch, zumindest wenn man den bisher veröffentlichten Screenshots glauben mag. Bis auf die Unterstützung der neuen Avatare halten sich die bisherigen Infos noch in Grenzen. Unser Tipp: Wird wohl einfach »Uno« bleiben.

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

Wir sind nach wie vor sprachlos. Deshalb gehen wir doch gleich mal über zu den besten Teams der 4-on-4-Ladder.

	Team		Punkte	Matches
1	DKS Halo 3 Squad	↑	1113	6
2	Till the End	●	1061	6
3	SSC.Core2Squad	↑	1025	1
4	Keisetsu Knights	●	1001	6
5	Ghost Elite Quad	●	989	2



GOW

Der Kampf ist noch immer am Laufen. Ob Teil 2 ein ähnlicher Dauerbrenner wird? Hier die besten Locust-Jäger der Consoles Sport League:

	Team		Punkte	Matches
1	mydruSja GoW FReaKzZ	↑	1446	51
2	dzs.beyerdynamic	↑	1444	31
3	Wolves GoW ZeTa	↑	1306	51
4	International Special Unit - GoW	●	1211	32
5	MP game4game. at GoW	↑	1090	29

FIFA 08

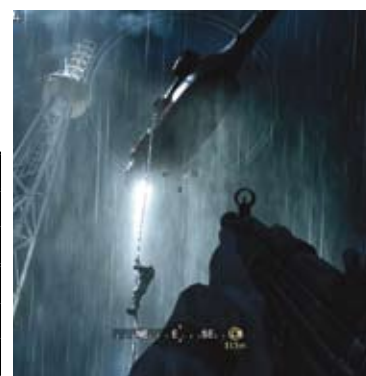
Das neueste »FIFA« kommt immer näher gedribbelt. Trotzdem legen sich die Fans noch immer beim Vorjahreskicker ins Zeug. Hier die besten Ballakrobaten:

	Spieler		Punkte	Matches
1	GX Torevernichter	↑	1528	183
2	GX K3v0	↑	1505	107
3	xxxx B4STI xxxx	↓	1480	71
4	SaD I ToNi	↑	1469	68
5	SaD I Henr1que	↓	1468	115

CALL OF DUTY 4

Teil Fünf schlägt Hobbysoldaten wieder in den Zweiten Weltkrieg. Ob es an den modernen Vorgänger anknüpfen kann? Hier die besten Truppen:

	Team		Punkte	Matches
1	WoH.CoD 4	↑	1409	39
2	WolveS.CoD4	↑	1359	52
3	EvilAxis.Bigben CoD4	↑	1333	20
4	WoH.NeW	↑	1214	13
5	WolveS.CoD4 I BuLLet Proof	↑	1213	21



TOP SPIN 3

Es wird wieder ordentlich geschmettert. »Top Spin 3« hat Tennissfans sofort gepackt, auch in der Consoles Sport League. Die besten der Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	acX ViRuS	●	1158	8
2	Bisko	●	1028	3
3	masterpipe1	●	996	2
4	Wolves Messi	●	983	1
5	Troublemaker xX	●	973	1

RACE DRIVE GRID

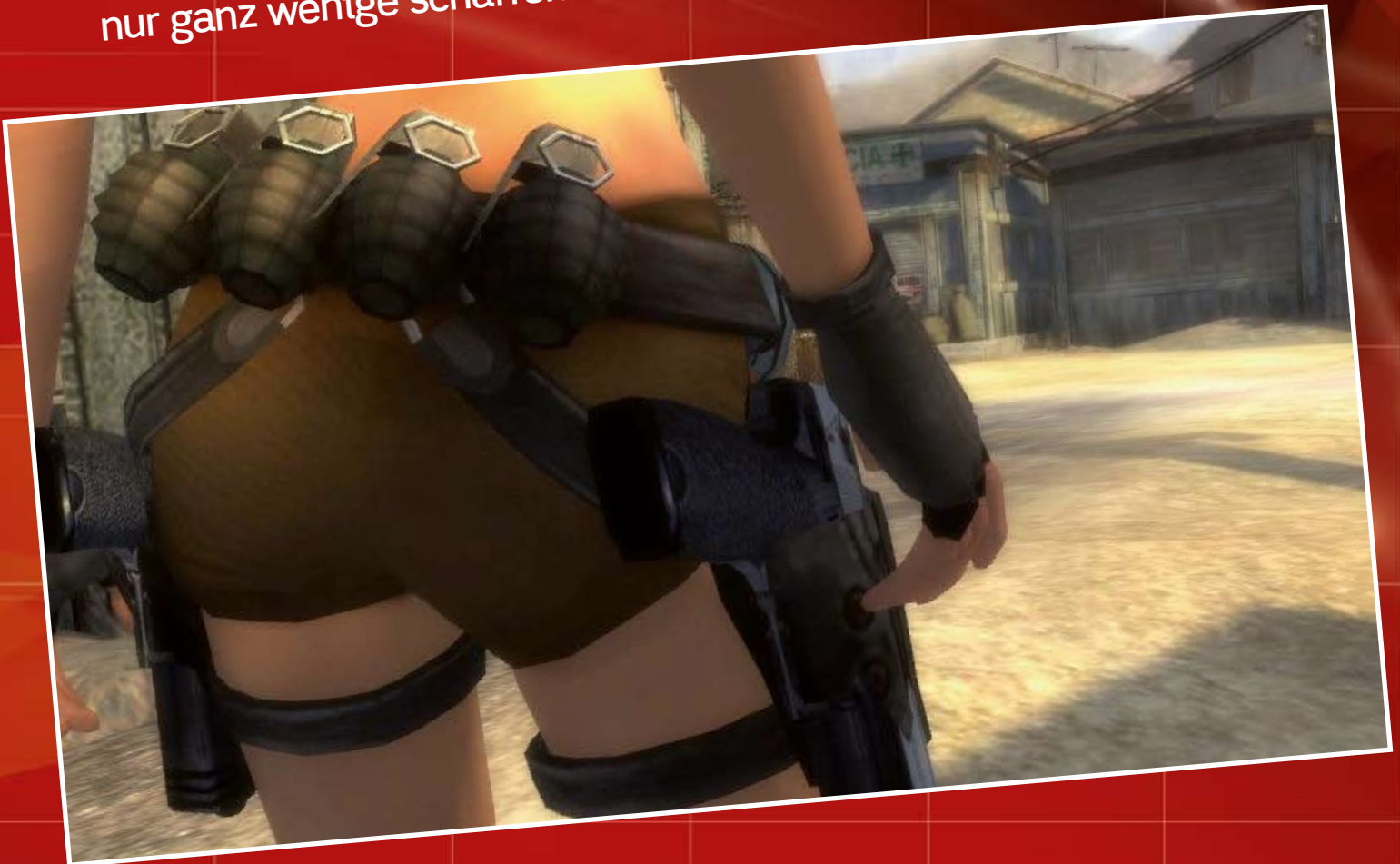


Da hat sich »Grid« mit Vollgas zum aktuell beliebtesten Racer nach vorne gefahren. Hier die besten Raser der Consoles Sport League :

	Spieler		Punkte	Matches
1	druSja :: Lucky	●	1323	28
2	TER.Eibach.Pole	●	1227	18
3	acX Surprise	↑	1184	12
4	Damien1602	↑	1051	3
5	sky.PussyLu	↓	1031	10

JAGD AUF REKORDE

Laut Wikipedia geht die erste Highscore-Liste aufs Jahr 1976 zurück, auf Midways Actiongame »Seawolf«. Damit wäre die Wurzel allen Übels ausgemacht, denn heute wünscht sich jeder einen Eintrag in die Bestenlisten, alle wollen ganz vorn dabei sein im Punkte-Olymp. Doch nur ganz wenige schaffen den Sprung unter die ersten Ränge.



Unheimlich in jeder Beziehung: Die Bioshock-Demo hat die meisten Downloads erzielt



Ein nebliger Tag im Jahre 1951: Sir Hugh Beaver, Geschäftsführer der berühmten irischen Guinness-Brauerei, geht mal wieder auf die Vogeljagd – und verfehlt den anvisierten Goldregenpfeifer nur um Haaresbreite. In seiner Waidmannsehre gekränkt beschließt er, genaue Nachforschungen über den Piepmatz anzustellen – auch über den schnellsten Vogel Irlands. Und weil er schon mal dabei ist, auch gleich über den schnellsten Flugvogel der Welt. Es dämmert ihm, dass solche banal klingenden Fakten, zusammengetragen in einem Buch, die leidigen Wirtshaus-Diskussionen über Allerweltsthemen ein für alle mal beenden würde. Und so erscheint im Jahre 1955 das erste »Guinnessbuch der Rekorde«. Seither wissen wir nicht nur, dass der schnellste Vogel der Mauersegler mit 200 km/h ist, sondern erfahren auch Wissenswertes über das größte Schiff, die kleinste Briefmarke und das schnellste Landfahrzeug. Und natürlich auch über Menschen mit sehr skurrilen Hobbys und Leidenschaften. So ist zu lesen, dass Arulanantham Suresh Joachim satte 76 Stunden und 40 Minuten auf einem Bein balancieren konnte, der Engländer Ken Edwards im Jahre 2001 in einer Minute 36 Küchenschaben verpeiste und dass der US-Amerikaner Ashrita

Furman mit 72 Einträgen die meisten Rekorde im Guinnessbuch hält.

Länger, schneller, weiter, größer – die Liste der Rekorde zieht sich durch fast alle Sparten und hat das Buch selbst zu einem Rekord gemacht: Abgesehen von Koran und Bibel wurde kein Druckwerk öfter aufgelegt und kein Buch öfter aus Büchereien gestohlen. Nun hat man sich bei Guinness einem gänzlich neuen Gebiet zugewandt: Dem Computerspiel mit all seinen Varianten. Am 11. März 2008 erschien das Buch »Guinness World Record: Gamer's Edition«. Es enthält auf 250 Seiten erstaunliche Fakten, kuriose Meldungen und viele virtuell aufgestellte Rekorde. Wer weiß schon, dass »Myst« als das gewaltfreisten Abenteuer auf dem Markt gilt oder dass das Xbox-Live-Konto des Spielers mit dem Gamertag »Scar« wegen einer Raubkopie bis zum Jahre 9999 gesperrt ist? Solche und andere lesenwerte Banalitäten sind ebenso aufgelistet wie die besten Spieler aus allen Bereichen der elektronischen Unterhaltungsbranche. Da wäre etwa der Klassiker »Donkey Kong«. Der aktuell aufgestellte Rekord von 2007 beträgt schlappe 1.050.200 Punkte, aufgestellt von Billy Mitchell in 2 Stunden und 39 Minuten. Oder doch lieber »Super

Mario Bros.«? Dann sind die 1.044.950 Punkte von Brian Sulpher aus Kanada zu schlagen, doppelt so viele wie die derzeitige Nummer Zwei in der Rangliste. Nur: Wie schafft man es auf die heiligen Seiten von Guinness? Mit welcher Taktik lässt sich etwas von diesem unsterblichen Ruhm abschöpfen? Reichen Geschick, Ausdauer und eine Standleitung zum Pizza-Boten? Werfen wir also einen Blick hinter die Kulissen einer Subkultur, die gar nicht so tief verborgen ist, wie es den Anschein hat. Und falls es jemanden interessiert Der Goldregenpfeifer bringt es nur auf 51 km/h. »»

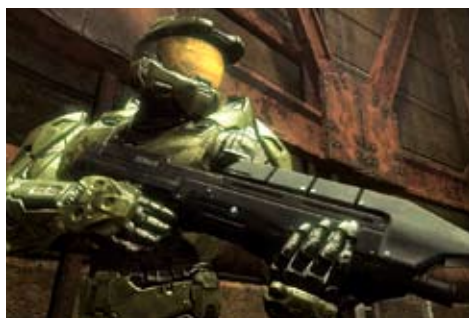
Rekorde im Eigenbau

Du hast einen Rekord erreicht oder gebrochen oder denkst zumindest, du hättest es geschafft? Dann steht eventuell nur noch ein Besuch unter <http://gamers.guinnessworldrecords.com> zwischen dir und dem Eintrag ins Guinnessbuch. Bei Interesse bekommst du die genauen Regeln zugeschickt, anschließend wird der Rekord von einem Expertenteam geprüft – und hoffentlich für okay befunden.

Halo 3

Die (vorläufig) erfolgreichste Spiel-Neuveröffentlichung

Bungies Ego-Shooter »Halo« zählt zu den technisch anspruchsvollsten Titeln des Jahres 2001 und veranlasst viele Besitzer einer Playstation 2 dazu, auf die Xbox von Microsoft umzusatteln. Die Veröffentlichung von »Halo« erfolgte in Amerika am 15. November 2001 und erst fünf Monate später in Europa. Doch schon wenige Wochen nach dem Release wurden mehrere Millionen Kopien des Spieles verkauft, bis heute gingen rund 6 Millionen Exemplare über den Ladentisch. Es zeigte nicht nur, dass gute Software immer ihren Markt hat, sondern auch, dass sich auf Konsolen hervorragende Ego-Shooter produzieren lassen. In Sachen Verkaufszahlen legte der Nachfolger »Halo 2« sogar noch eins drauf, er brachte es auf rund 8,4 Millionen Exemplare, 2,4 Millionen wurden allein in den ersten paar Tagen verschert. Doch nicht nur die Verkaufszahlen sind rekordträchtig, sondern auch die Spieler: Gerade mal drei Stunden und 17 Minuten benötigte Cody Miller, um den Master Chief auf der höchsten Stufe »Legendär« durchs Spiel zu bugsieren. Er und viele weitere haben dann wohl auch für den absoluten Vorverkaufsrekord in der Geschichte gesorgt: Mit allein 1,7 Millionen Vorbestellungen öffneten am 25. September 2007 um Mitternacht die Software-Geschäfte in Amerika. Microsoft hatte 4,5 Millionen Exemplare bereitgestellt – und verkaufte 3,8 Millionen Xbox-360-Versionen allein in der ersten Woche! Insgesamt erreichte der dritte Teil nicht die Verkaufszahlen des zweiten Teils, doch das störte die beiden Engländer Michael »Bazza« Barrett und Samantha »Ricochet« Whale wohl nur am Rande: Sie erreichten den höchsten Fünf-Minuten-Punktestand in der Koop-Kampagne am 31. Januar 2008 mit 2048 Punkten. Inzwischen dürfte »Grand Theft Auto IV« den Verkaufsrekord übrigens überboten haben. Genaue Zählungen laufen.



Gesichts- und charakterlos, aber vielleicht gerade deshalb eine Gallionsfigur der Branche: Der Master Chief aus der »Halo«-Serie

“Cody Miller hat einen sauberen Spurt durchs Halo-Spiel hingelegt, das verdient unseren ganzen Respekt und sollte andere Spieler anspornen!”

Robert T. Mruzek, Mitbegründer von Twin Galaxies



Guitar Hero III

Das am schnellsten verkaufte Gitarren-Spiel

Auch wenn es mangels viel Konkurrenz kein besonders weiter Weg bis zu dieser Auszeichnung gewesen sein kann, muss doch gesagt werden, dass sich »Guitar Hero III« in der ersten Woche rund 1,7 Millionen Mal verkauft hat – und mit insgesamt 6 Millionen Exemplaren zu den Bestsellern der Branche gehört. Und dabei war die Grundidee gar nicht für die Xbox vorgesehen, entwickelte sich dort aber zu einem kulturellen Phänomen, das auch durch die Nachfolger »Guitar Hero II« und »Guitar Hero III« gefestigt wurde. Der höchste Punktestand für einen einzelnen Song wurde übrigens mit der Iron-Maiden-Nummer »Number Of The Beast« vom dritten Teil der Serie erreicht: Am 31. Januar 2008 erklimperte sich Luke Albiges aus England mit seiner Xbox 360 grandiose 381.143 Punkte. Auf der Highscore-Liste im Internet führt allerdings ein Aushilfsrocker namens »Viper« die Gesamtwertung an: Um ihn vom Thron zu schubsen, sind pralle 798 Millionen Punkte und ein paar Zerquetschte nötig.

»Wir sind über die Verkaufszahlen von Guitar Hero III nicht sonderlich überrascht, schließlich ist das Spiel echt fetzig und der Sound zieht dir die Schuhe aus. Mit über 70 Liedern und mehr Originalsongs als bisher ist es das ultimative Gitarrenspiel!«

Bryan Lam, Red Octane

Tomb Raider: Legend

Schnellstverkauftes Tomb-Raider-Game

Auch in diese Sparte wird die agile Grabräuberin nur mit sich selbst in Konkurrenz treten können, aber die Erfolgsgeschichte von Lara Croft kann sich ja auch sehen lassen: Auf fast allen Spielezeitschriften dieser Welt prangte ihr Abbild, zwei Spielfilme brachten ihre Abenteuer ins Kino und die Spielreihe machte sie zum virtuellen Sex-Symbol. Überraschend mag vielleicht sein, dass sich ausgerechnet »Tomb Raider: Legend« zum Kassenschlager der Serie entwickelt hat, denn Fans hatten den Niedergang der Archäologin schon vor Jahren vorhergesagt. Doch der im April 2006 veröffentlichte Titel bescherte nicht nur dem Spiel einen Aufschwung, sondern auch der Spielzeugindustrie, schließlich gibt es zu keiner anderen Computerserie so viele Fan-Artikel. Ganze 2,5 Millionen Exemplare brachte Eidos in den ersten fünf Wochen unter die Spieler, insgesamt bringt es die Serie auf gut 30 Millionen verkaufte Titel. Und trotzdem gibt es bei Guinness noch keinen offiziellen Spiele-Rekord mit der strammen Grabräuberin. Wäre das nicht eine tolle Gelegenheit, sich unsterblich zu machen?

»Es ist schon bemerkenswert, dass die Tomb-Raider-Serie auch 12 Jahren nach dem ersten Teil immer noch so populär ist.«

Ian Livingstone, Eidos



Prince Of Persia

Erstes Motion-Capturing in einem Videospiel

Wer den ersten Teil der Serie noch am PC gespielt hat, darf sich getrost Veteran nennen, der Ur-Titel geht nämlich schon bis ins Jahre 1989 zurück. Damals war es eines der besten 2D-Plattformspiele und machte Hersteller Brøderbund mit einem Schlag berühmt. Spielentwickler Jordan Mechner studierte im Vorfeld zahlreiche Filmaufnahmen seines Bruders, der die Bewegungsabläufe des Prinzen vorführte, daraus wurden dann die Animationen Bild für Bild nachgemalt. Sechs Nachfolger ließen die Serie zu einer der langlebigsten der Branche werden, die weltweit immer noch viele Fans hat. Für die Xbox Live Arcade spendierte Ubisoft den Spielern im Jahre 2007 eine grafisch aufgebohrte Neuaufgabe des Originals. Erneut hat der Spieler nun eine Stunde Realzeit, um die holde Tochter des Sultans vor dem Tode zu retten. Die 13 Levels sind nach wie vor mit Fallen gespickt, was einen Spieler namens »ZMANIAK« aber nicht davon abgehalten hat, den Parcours in knapp 12 Minuten zu durchqueren. Außerdem verteidigt er mit stolzen 1.196.637 Punkten auch noch den ersten Platz in der globalen Highscore-Liste!

Und das Spiel selber? Laut Guinness darf es sich immerhin rühmen, das erste Game mit Motion-Capturing zu sein. Der Prinz springt immer noch flüssig über Falltüren, klammert sich an Abgründe und schlägt sich in Echtzeitkämpfen mit den Kerkerwächtern herum. Da hat sich das Herumturnen vor der Kamera doch gelohnt.

„Prince Of Persia ist auch in der Neuaufgabe eine harte Nuss. Das Ganze in weniger als 12 Minuten zu schaffen, finde ich echt beeindruckend!“

Jordan Mechner, »Prince Of Persia«-Erfinder



Auch in der Xbox 360-Version eine Augenweide: Der persische Prinz im Kampf gegen einen Wachsoldaten



Jeder Regentropfen ein Dutzend Polygone: »Project Gotham Racing 4« schaufelt mehr Vielecke auf den Bildschirm als jedes andere Game für Xbox 360. Heißt es. Überprüfen lässt sich so etwas natürlich kaum...

BioShock

Populärste Xbox-Live-Demo

Als der US-Hersteller Take 2 die Demo für Irrational's Unterwasser-Spektakel »BioShock« am 14. August 2007 als Download zur Verfügung stellte, begannen die Xbox-Live-Server zu glühen: Mehr als eine Million Mal wurde der Ego-Shooter seither auf dem Netz gesaugt und sorgt bis heute rund um den Globus für Begeisterung. Doch obwohl sich die Demo wie eine ansteckende Krankheit verbreitet hatte, hinkt das eigentliche Spiel diesem Erfolg hinterher. Mit 490.000 verkauften Exemplaren nimmt es nur einen mittleren Platz in den Verkaufslisten für Xbox-360-Titel ein. Dafür wurde die Produktion mit Preisen und Nominierungen geradezu überhäuft, in den Regalen der Entwickler stehen Ehrungen für die beste Grafik, den besten Soundtrack

und Spiel des Jahres, sowie bestes Konsolenspiel des Jahres. Auch das kann sich sehen lassen.

»Das überwältigende Feedback für Bioshock lässt sich nicht nur an den Downloads der Demoversion ablesen, sondern auch an den guten Wertungen weltweit!«
Christoph Hartmann, Take 2

Project Gotham Racing

Die meisten Polygone in einem Rennspiel

Die Rennspiele aus Bizarre Creations »Project Gotham«-Reihe konnten im Lauf der Jahre gleich mehrere Rekorde für sich verbuchen, darunter auch für die komplexeste Umgebung: Allein die New Yorker Brooklyn-Bridge in »Project Gotham Racing 3« setzt sich aus mehr Polygonen zusammen als eine komplette Rennstrecke in Teil eins – also »Metropolis Street Racer«, wie das Game ursprünglich auf Segas Dreamcast-Konsole heißt. Eine Million Polygone sind es, um genau zu sein. Das Gleiche in Grün gilt für die Boliden in »Project Gotham Racing 4«: Jedes Auto schlägt mit 70.000 bis 100.000 Polygonen pro Fahrzeug zu Buche, davon gut die Hälfte allein für die realistische Innenausstattung. Auch die Beschallung ist rekordverdächtig, schließlich wird der Spieler während der Fahrt mit 90 lizenzierten Songs unterhalten.

Mit dem Ferrari in der Nordschleife

Dank der Xbox-Live-Funktion lassen sich die PGR3-Bestzeiten jederzeit global miteinander vergleichen. Eine der beliebtesten Strecken für Sekundenjäger ist der bekannte Nürburgring, den die folgenden Top-Ten-Spieler in ihren F50 GT am schnellsten durchheilt haben.

Rang	Name	Zeiten
1	VVV Neo Jake	6:48,28
2	D2D Handewasser	6:48,70
3	FERRARI F50 GT	6:49,62
4	NORM5KI	6:50,70
5	D2D Ch0mpr	6:51,76
6	acXArma360	6:51,84
7	R1R RiCH	6:51,84
8	VVV VeNoM	6:51,94
9	acX Schneemann	6:52,00
10	acX BigSchnigg	6:52,25

Interview

AUF EIN WORT MIT KEITH PULLIN

Wir haben mit einem der Redakteure des Guinness World Records: Gamers Edition gesprochen und erstaunliche Dinge erfahren



360 LIVE: WER ENTSCHIEDET, WAS REKORDVERDÄCHTIG IST UND WAS NICHT INS BUCH KOMMT?

KEITH PULLIN: Wir haben versucht, alle Spiele zu berücksichtigen. Wir haben ein ganzes Team darauf angesetzt, die Daten zu recherchieren und die Zahlen zu bestätigen. Danach haben wir alles analysiert und die einzelnen Kategorien festgelegt. Grundsätzlich muss ein

Rekordversuch aber drei Voraussetzungen erfüllen: Es müssen Beweise vorliegen, der Rekord sollte in eine Kategorie passen und andere Spieler müssen die Möglichkeit haben, den Rekord zu brechen. Viele Daten konnten wir auch von »Twin Galaxies« übernehmen.

360 LIVE: »TWIN GALAXIES«? NIE GEHÖRT...

KP: Das ist eine unabhängige Internetseite, die Highscores sammelt. Und das schon seit 1984, damals natürlich noch nicht online. Die Jungs haben die Guinness-Redaktion über all die Jahre mit interessanten Zahlen und Scorelisten aus der Gamebranche versorgt, da war es natürlich klar, dass wir sie auch für die Gamer's Edition in Anspruch genommen haben.

360 LIVE: WENN NUN JEMAND IN EINER UNBEKANNTEN KATEGORIE SEIN KÖNNEN BEWEISEN WILL, WIE KANN ER DA VORGEHEN?

KP: Wir ermutigen jeden, seine Rekordidee an uns weiterzuleiten. Das geht am besten über unsere Homepage, dort kann man dann auch gleich die Regeln nachlesen.

360 LIVE: WELCHE REKORDE WERDEN DENN GERADE GEPRÜFT?

KP: Die Kategorien in der Gamer's Edition sind unglaublich breit gefächert. Wir kriegen Zuschriften, die ich in die Rubriken Highscores, Marathon-Gaming und Speed-Gaming einsortieren würde. Aber auch ganz abgefahrenere Dinge wie zum Beispiel »Guitar Hero hinter dem Kopf zu spielen« oder ähnliches.

360 LIVE: KANN MAN DEN TYPISCHEN REKORDJÄGER IN WENIGEN WORTEN BESCHREIBEN?

KP: Nein, eigentlich nicht. Die kommen aus allen Ländern, Bevölkerungsschichten und Altersgruppen. Jeder darf ja sich darin versuchen, einen Highscore zu knacken, man braucht nur Ausdauer und Hingabe.

360 LIVE: HAST DU EIN PAAR TIPPS PARAT, UM ALS REKORDJÄGER ERFOLGREICH ZU SEIN?

KP: Jeder potenzielle Kandidat sollte auch mal vor Publikum üben, um nicht nervös zu werden, wenn es darum geht, seinen Anspruch offiziell zu beweisen.

360 LIVE: IST DAS GUINNESSBUCH FÜR COMPUTERSPIELE NUR FÜR FANS INTERESSANT ODER LESESTOFF FÜR JEDERMANN?

KP: Natürlich werden sich Fans mit dem Buch bestens unterhalten, denn bei einigen Rekorden und Titeln sollte man zumindest die Hintergründe kennen. Aber wir haben versucht, die Kategorien möglichst weit zu fächern und viele interessante Fakten gesammelt, die auch für Nicht-Spieler lesenswert sind. Und vielleicht verführt unser Buch ja dazu, sich näher mit der Materie zu befassen und vielleicht selbst noch zum Rekordjäger zu werden.



Interview

AUF EIN WORT MIT CODY MILLER

Cody Miller hält den Geschwindigkeitsrekord beim Durchspielen von »Halo 2«. Grund genug, dem flinken Spieler ein paar flinke Fragen zu stellen



360 LIVE: WAS HAT DICH ANGETRIEBEN, »HALO 2« IN MÖGLICHST KURZER ZEIT ZU LÖSEN?

CODY MILLER: Im Jahre 2005 hat Twin Galaxies ein Preisgeld von 250 Dollar für den Spieler ausgesetzt, der es schafft, »Halo 2« auf dem Schwierigkeitsgrad »Legendär« zu bewältigen, ohne dabei zu sterben. Für den Fall, dass es mehrere schaffen, sollte der Spieler mit der kürzesten Zeit gewinnen. Ich hab das Spiel immer schnell gespielt, »Halo« war also mein perfekter Kandidat.

360 LIVE: WIE VERTRAUT WARST DU ZU DEM ZEITPUNKT MIT DEM SPIEL?

CM: Ich hab es natürlich oft und gerne gespielt und bin zu Anfang nur durch einzelne Levels gespartet. Dabei habe ich, wie viele andere Speed-Gamer auch, für jeden Abschnitt die schnellste Taktik ausgetüftelt. Das war der Schlüssel zum Sieg.

360 LIVE: WIE SCHWER WAS ES DANN NOCH, »HALO 2« ZU KNACKEN?

CM: Auf »Legendär«, ohne zu sterben? Verdammt schwer! Es hat mich extrem viel Planung und Vorbereitung gekostet, die optimale Strecke zu finden. Das Spiel vergibt dir nämlich nicht mal die kleinsten Fehler. Vor allem wenn feindliche Scharfschützen auflauern, die dich mit dem ersten Schuss erledigen können. Das Glück spielt dabei natürlich auch eine wichtige Rolle, denn manchmal macht man alles richtig und stirbt trotzdem.

360 LIVE: WAS HÄLTST DU VON »HALO 3«?

CM: Ich mag es. Es ist ein tolles Spiel, vor allem im Multiplayer-Modus besser als Teil Zwei. Bungie hat sich echt bemüht, all die Schlupflöcher, die man bei »Halo 2« nutzen konnte, um unbemerkt hindurch zu schleichen, dicht zu machen. Viele dieser Schlupflöcher hab ich selber benutzt, für das Speed-Gaming in »Halo 3« muss ich mir nun wohl oder übel eine andere Taktik ausdenken. »Halo 2« war in dieser Hinsicht deutlich einfacher.

CODYS TIPPS

1. Wähle ein Spiel, das du wirklich gerne spielst, denn du wirst ziemlich viel Zeit damit verbringen. Mit einem Titel, den man nicht leiden kann, wird man keinen schlagen, der das Spiel abgöttisch liebt!

2. Im Internet gibt es eine ganze Reihe an Speed-Gaming-Webseiten, die wertvolle Tipps liefern. Auf der Webseite »Twin Galaxies« sind die Top-Zeiten und Scores von Tausenden Games zu finden. Damit kann man sich gleich im Vorfeld informieren.

3. Die meisten Speed-Rekorde sind im Internet auch als Videos abgelegt. Diese Videos verschaffen einen guten Eindruck davon, wie schnell man wirklich sein muss, um die schnellsten Zocker vom ersten Platz zu vertreiben.

4. Das Internet liefert viele Tricks und Strategien, aber ohne hartes Training geht's nicht. Spiele so oft wie möglich und verbessere in erster Linie deine Zeit. Erst danach kann man sich überlegen, wie man durch die Levels kommt, ohne dabei zu sterben.

Interview

AUF EIN WORT MIT WALTER DAY

Walter Day ist der Gründer von »Twin Galaxies«, dem größten Highscore-Archiv der Welt. Auf ein Wort, Mister Day...



360 LIVE: WAS MOTIVIERT EINEN MENSCHEN, SO ETWAS WIE PUNKTESTÄNDE ZU SAMMELN?

WALTER DAY: Ich habe Spiele immer geliebt, genauso wie den daraus entstehenden Wettbewerbs. In jedem Spiel gibt es einen, der besser ist als alle anderen auf der Welt. »Twin Galaxies« hat es sich zum Ziel gesetzt, diese Top-Gamer zu finden und sie zumindest virtuell zu krönen.

360 LIVE: WIE HAT DAS ALLES ANGEFANGEN?

WD: Es gab da eine Spielhalle namens »Twin Galaxies«, ganz in der Nähe meines Wohnortes in Ottumwa, Iowa. Dort wurde im Februar 1982 ein Wettbewerb in »Defender« ausgetragen. Als ein Spieler den Event mit 24 Millionen Punkten abschloss, wollten wir der Welt mitteilen, dass ein neuer Rekord aufgestellt worden war. Nur leider gab es keine offizielle Sammelstelle für Highscore-Rekord, niemand registrierte solche Höchstleistungen. Also haben wir uns daran gemacht, die besten Punktestände weltweit zu sammeln und aufzulisten. Und das machen wir nun schon seit 27 Jahren.

360 LIVE: ALS GRÜNDER EINES SOLCH UNGEWÖHNLICHEN ARCHIVS HAT MAN BESTIMMT VIEL ZU TUN. ES GIBT JA UNMENSEN AN SPIELEN...

WD: Das kann man wohl sagen, schließlich haben wir uns vorgenommen, in den kommenden 15 Jahren jeden Champion in jedem jemals erschienenen Game zu krönen. Und es gibt immerhin rund 100.000 Spiele. Aber am Ende dieser Zeit wollen wir sicherstellen, dass jedes Spiel seinen Meister gefunden hat. Das dauert natürlich eine Weile, aber wir sind sicher, dass sich der Aufwand lohnt. Warum sollen denn nur Sportler geehrt werden?

360 LIVE: KOMMEN AUCH NEUE SPIELE IN DIE WERTUNG?

WD: Aber sicher. Wir dehnen dieses Konzept auf alle modernen Konsolen aus. Und natürlich auch auf moderne Produktionen wie »Call Of Duty« oder ähnliches. Außerdem hoffen wir, unsere Aktivitäten auch auf andere Länder, speziell auf England, auszuweiten. Denn der dortige Spielermarkt ist sehr vielschichtig.

360 LIVE: WER ENTSCHEIDET, WELCHES SPIEL EINEN REKORDEINTRAG WERT IST UND WELCHES NICHT?

WD: In Prinzip entscheidet es die Community selbst. In unserem Archiv haben wir jede Menge Spiele aufgelistet, außerdem nehmen wir immer neue Titel und Rekordanträge an – solange es Highscores oder Bestzeiten gibt, die man übertrumpfen kann. Aber für viele Einträge in unserem Archiv gibt es noch nicht mal einen einzigen Rekordeintrag. Wer also noch einen Highscore rumliegen hat: Surft bei uns vorbei und tragt ihn ein. Das spornt andere Spieler an.

X360 LIVE: HAT SICH DIE GEMEINSCHAFT DER HIGHSCORE-JÄGER IM LAUFE DER ZEIT GEÄNDERT?

WD: Dank des Internets hat sich die Kultur der professionellen Spieler stark gewandelt. Früher hat man nur gegen seine Freunde gespielt und seinen Punktestand nur innerhalb einer kleinen Gruppe verglichen. Heute können die Leistungen der einzelnen Spieler weltweit miteinander verglichen werden. Daraus hat sich eine Riege an professionellen Spielern entwickelt, die das Ganze als Sport sehen – und das alles entsprechend ernst nehmen.



Twin Galaxies ist die größte Highscore-Datenbank der Welt und unter folgender Adresse zu erreichen: www.twingalaxies.com

Rekorde, die noch auf ihre Entdeckung warten

REKORD FÜR DIE XBOX 360, DIE AM HÄUFIGSTEN AM RING DES TODES GESTORBEN IST

Ein mysteriöser Kerl namens Greg schrieb neulich auf einer US-Kundenseite, seine Xbox 360 sei nun schon zum fünften Mal abgeraucht. Der kürzeste Zeitraum zwischen zwei Reparaturen betrug gerade mal elf Tage, was ebenfalls rekordverdächtig ist. Aber das lässt sich sicherlich noch toppen...

DIE HEISSESTE XBOX-360-KONSOLE WELTWEIT

In einem YouTube-Video ist zu sehen, wie ein Konsolen-Besitzer ein Ei auf dem Kühlblech seiner Xbox 360 brät. Ob das wirklich möglich ist, sei mal dahingestellt, wenn doch, dann wäre es sicher einen Eintrag wert. Und als nächstes stapeln wir dann zwei Konsolen übereinander und backen eine Pizza.

DIE MEISTEN BELEIDIGUNGEN INNERHALB EINER MINUTE

Wer im Netz spielt, muss mit allem Möglichen rechnen. Auch mit einem ungehobelten US-Teenager, der einen schon übel beleidigt, wenn man ins Spiel kommt. Wie viele F-Wörter kann man innerhalb einer Minute ausspucken? Achtung: Es werden nur noch zweistellige Zahlen angenommen!

DER XBOX-SPIELER MIT DEN LÄNGSTEN FINGERNÄGELN

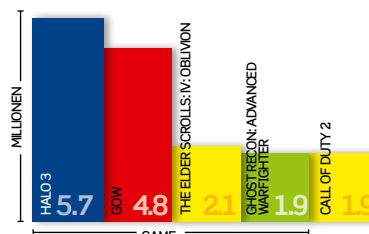
Diese Sparte scheint im Guinness-Buch aus unverständlichen Gründen noch zu fehlen, dafür lesen wir von einem Mann, der im Laufe der Jahre gleich mehrere Autos und Fahrräder verspeist hat. Aber wohl noch keine einzige Xbox-Konsole. Na ja, vielleicht wollte er sich nicht den Magen verderben...



“In einem Youtube-Video kann man sehen, wie ein Konsolen-Besitzer ein Ei auf dem Kühlblech seiner Xbox 360 brät”

Die Bestseller auf der Xbox 360

Es überrascht ja nun nicht wirklich, dass der Erfolgstitel »Halo 3« den ersten Platz einnimmt, schließlich wurden mehr »Halo«-Exemplare verkauft als es Einwohner in Dänemark gibt. Den zweiten Platz darf ein Shooter für sich beanspruchen, der es vielleicht sogar noch weiter nach oben geschafft hätte – wenn er hierzulande nicht indiziert worden wäre!



AB DEM 24. SEPTEMBER! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Wir sind unschuldig: Eigentlich hatte sich Ubisofts Weltkriegs-Kracher bereits für diese Ausgabe testbereit gemacht, dann folgte die kurzfristige Verschiebung des Marchbefehls auf den 25. September. Filmische Inszenierung, authentische Aufmachung und packende Kriegs Atmosphäre. Das alles und mehr prägt das Game um den Hell's Highway im Jahre 1944. Test!

GEARS OF WAR 2

Momentan laufen die Vorbereitungen für einen letzten Sturmangriff, bevor im Oktober das Testmuster in die Redaktion schießt. Wir prüfen die Einzelspielerkampagne auf Spielfluss und Actiondichte, feuern einem Brumak ein paar Salven in den Leib und sehen zu, was danach so alles über den Bildschirm fliegt. Vorschau!

THE LAST REMNANT

Bereits im Oktober soll das neue Japano-Rollenspiel-Werk von Square-Enix erscheinen. Trotz des nahen Termins kursieren bisher kaum Fakten, höchste Zeit also für ein aussagekräftiges Preview: Alles über Geschichten-Erzählung, Charakter-Zeichnung und Mischform aus Runden- und Echtzeitkämpfen. Plus: Verblüffende Bilder!

PLUS!

SAINTS ROW 2

Vergiss Liberty City. Und vergiss auch Stilwater. Nach fünf Jahren im Koma ist die Stadt nicht mehr, was sie mal war. Fremde Gangs überall. Wird Zeit, dass jemand aufräumt. Und es ist an der Zeit, das Gangster-Game auf Herz und Nieren zu prüfen. Test.

MIDNIGHT CLUB L.A.

Ein Rennspiel wie aus dem Bilderbuch. Freies Fahren, volle Action, steile Grafik, wunderschöne Autos und die volle Lizenzdröhnung. Bleibt die Frage, ob das Tempo und die Spieltiefe stimmen. Die Antwort liefert der Test.

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ... Fifa 09, PES 2009, Call of Duty: World at War, Star Wars Force Unleashed, Dead Space, Facebreaker, Fallout 3, Mirror's Edge, Sacred 2: Fallen Angel, MotoGP 08 und vieles mehr ...

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 41

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 24. SEPTEMBER 2008!

Erhältlich ab
05.09.08

www.infiniteundiscoverygame.de

INFINITE UNDISCOVERY™

DU SIEHST AUS WIE EIN HELD
HANDEL WIE EINER!



© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. / Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von tri-Ace Inc. Infinite Undiscovery, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, und die Xbox-Logos sind Markenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe.

SQUARE ENIX®

Jump in.

 **XBOX 360 LIVE**

BIST DU STARK GENUG?



**„Das Wrestling-Genre
steht vor einer Revolution!“**

Onlinewelten.com

**„TNA IMPACT! spielt sich
außerordentlich gut!“**

Das offizielle XBOX-Magazin

AB 12. SEPTEMBER IM HANDEL. JETZT VORBESTELLEN.

WWW.TNAGAME.COM

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

PlayStation 2

Wii

MIDWAY
www.midway.com

TNA Impact © 2008 Midway Studios - Los Angeles Inc. All rights reserved. MIDWAY and the Mid-way logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. TNA, TOTAL NONSTOP ACTION, and other TNA indicia used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of TNA Entertainment, LLC and may not be used in whole or in part, without the prior written consent of TNA Entertainment, LLC. © 2008 TNA Entertainment, LLC. All rights reserved. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. "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 and are used under license by Microsoft. Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo.