

360 LIVE

**EXKLUSIV
PRINCE
OF PERSIA**
Gameplay
Check!

6 SEITEN! EXKLUSIV!

GEARS OF WAR 2

Besuch bei Epic: Gears-Erfinder
Cliff Bleszinski und seine
schräge Design-Philosophie

WENN MENSCHEN BRENNEN!

CALL OF DUTY 5

Preview: Flammenwerfer kontra
Moral. Darf Action so weit gehen?

TEST UND TOR!

FIFA 09

Siegreif mit
10-gegen-10
Onlinemodus

SEXY ACTION!

X-BLADES

Scharfes Girl und
schnelle Schwerter
Nur in 360 Live:
Preview und Poster!



FRACTURE: Grafikbombe mit Terraforming-Feature,
Halo-Feeling und bizarren Waffen. 4-Seiten-Test!

AUSSERDEM: Far Cry 2 / Viva Piñata 2 / Tomb Raider
Underworld / Race Pro / Saints Row 2 / Street Fighter IV /
The Force Unleashed / Mercenaries 2 / Castle Crashers

**DIE
KALTE ANGST!
Meister-Schocker**
Dead Space und Silent Hill
Homecoming auf vier Seiten

TEST PLUS POSTER BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Action, Drama, Emotionen
Alles echt: Endlich ein Shooter
ohne Hurra-Patriotismus!

FALLOUT 3

Der Letzte macht das
Licht aus. Preview!



NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Neue Porsches, U-Turns,
nackte Haut! Ist das alles?



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

www.360-live.de

€ 3,60

10

AUSGABE 10

4 197019-903609



FRAC TURE™

**VERÄNDERE DAS SCHLACHTFELD.
WENDE DIE SCHLACHT.**



Ab 10. Oktober kannst du Berge versetzen!
www.fracturegame.eu

DAS SPIEL

WAS BISHER GESCHAH

Der Globale Klimawandel war unumkehrbar. Die Regierungen ergriffen drastische Maßnahmen, um ihre Bürger für den globalen Wandel fit zu machen.

Der Westen der USA, die „Pazifikaner“, setzten ganz auf DNA-Manipulation, um sich den wechselnden Umweltbedingungen besser anzupassen. Der Osten, oder „Atlantische Allianz“, verließ sich auf die Kybernetik, also die maschinelle und technische Unterstützung des menschlichen Organismus mit Implantaten, um die Bevölkerung vor der Ausrottung zu schützen. Sie erließen Gesetze, um die Menschheit vor den Gefahren der Genmanipulation zu schützen.

Der Konflikt um die Moralethik beider Parteien entbrannte...

Der Krieg im 22. Jahrhundert wird von der „Gelände-verformungstechnologie“ bestimmt. Spezielle Waffen können den Erdboden verändern und werden auch als Massenvernichtungswaffen eingesetzt. Soldaten können die Geländeformung jederzeit einsetzen, um Deckung zu schaffen wo vorher keine war, um Hindernisse zu umgehen oder um ihre Feinde auszuschalten. Im Multiplayer-Modus heißt das: das Gelände wird sich ständig ändern, da es von Soldaten beider Parteien stetig manipuliert wird. So entstehen immer völlig neue Multiplayer-Landschaften!



JET BRODY
Sprengstoff-
experte, 1st
Pioneer Platoon
Atlantische
Allianz

MISSIONSBRIEFING

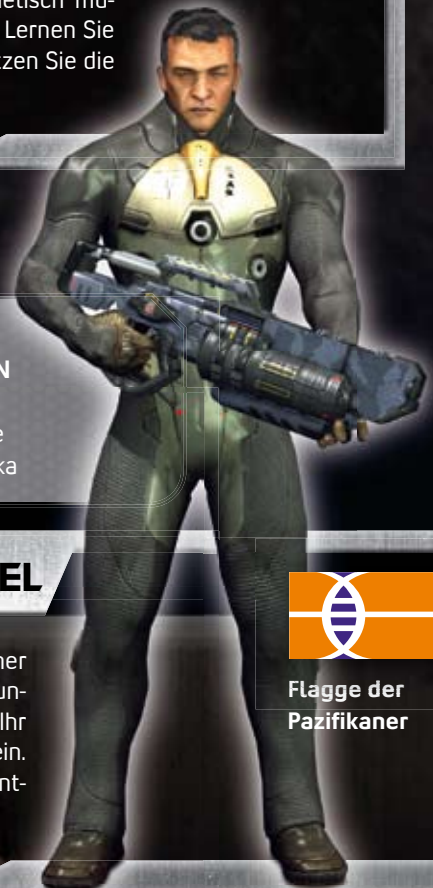


**Flagge der
Atlantischen Allianz**

Der Krieg im 22. Jahrhundert wird von der „Geländeformungstechnologie“ bestimmt, welche zur Standardausrüstung aller Soldaten gehört.

Brody, Sie sind unser bester Mann. Sie wurden ausgewählt, um General Sheridan, den Anführer der Pazifikanischen Armee zu finden und dingfest zu machen. Wir haben ein paar unangenehme Fragen für ihn.

Sie werden viele unterschiedliche Waffen auf Ihrer Suche nach General Sheridan finden. Jede davon hat ihre ganz besonderen Fähigkeiten die Ihnen ermöglichen, jede Art von genetisch mutiertem Feind effizient auszuschalten. Lernen Sie diese Fähigkeiten zu schätzen und setzen Sie die Waffen weise ein, Brody!



**GENERAL
SHERIDAN**
Anführer
der Armee
von Pazifika

DAS IST IHR ZIEL

General Sheridan wird sicher mit seinen Elitesoldaten unterwegs sein. Sie und Ihr Platoon sollten vorsichtig sein. Lassen Sie ihn keinesfalls entweichen!



**Flagge der
Pazifikaner**



SIE ERINNERN SICH DOCH NOCH AN DIE GRUNDAUSBILDUNG, ODER?

Der „Verformer“ erlaubt es jedem Soldaten, das Schlachtfeld jederzeit zu ihrem eigenen Vorteil zu verändern. Deckung schaffen, Hindernisse überwinden oder Ihre Feinde aus dem Gleichgewicht bringen. Nichts ist unmöglich!

Sie werden sehen dass Waffen der Atlantischen Allianz und die Waffen der Pazifikaner das Gelände auf verschiedenste Art und Weise verformen und außerdem andere nützliche Eigenschaften haben. Setzen Sie alle Waffen den Umständen entsprechend ein!



Das „Bulldog“-Standardgewehr



Die „Schwarze Witwe“-Haftminenkanone



Der „Bangalore“-Raketenwerfer

ARSENAL

FEINDE

Brody, Sie werden auf Ihrer Mission einem haufen mutierter feindlicher Soldaten der Pazifikaner über den Weg laufen, die allerlei Tricks auf Lager haben. Setzen Sie alle Ihnen verfügbaren Mittel ein, um sie auszuschalten!

MUTIERTER PAZIFIKANISCHER SOLDAT, TYP „HYDRA“

Kann mit verstärkter Beinmuskulatur über 10 Meter hoch springen. Höchst gefährlicher Feind. Bei Sichtkontakt sofort mit allen Mitteln ausschalten!



Alle Waffen in Action sehen auf www.fracturegame.eu!

MULTIPLAYER

Brody, im Rahmen von Übungseinsätzen können jederzeit zwei Platoons von je 12 Soldaten gegeneinander antreten, um neue Taktiken zu trainieren. Machen Sie davon rege Gebrauch! Der Einsatz ist auch über eine Xbox LIVE-Verbindung oder im PlayStation Net möglich. Insbesondere lege ich Ihnen nahe, Ihre Fähigkeiten mit dem Verformer in den Spezial- Multiplayermissionen „Einbruch“ und „Ausgrabung“ zu verfeinern.

Legen Sie größte Priorität auf das Verformer-Training! Ihre Feinde werden die Verformung in einem solchen Ausmaß gegen Sie verwenden, dass am Ende jeder Schlacht keine Landkarte mehr stimmt.



„AUSGRABUNG“



„EINBRUCH IN DEN BUNKER“



„CAPTURE THE FLAG“



„TEAM DEATHMATCH“

... und viele weitere Modi.
Dank Geländeverformung ist kein
Multiplayerspiel wie das nächste!



Hol dir jetzt die
Demo auf
Xbox LIVE oder
PlayStation Net!

www.fracturegame.eu

Ab 10. Oktober erhältlich.



PLAYSTATION 3



Willkommen bei 360 Live!



Am 14. August dürfte so mancher Videospieler einen kleinen Jubelschrei ausgestoßen haben: Machte an diesem Tag doch die Meldung die Runde, dass der Deutsche Kulturrat den Bundesverband der Games-Entwickler (G.A.M.E.) in seinen Kreis aufgenommen hat. Der Deutsche Kulturrat bündelt sozusagen kulturelle Interessen deutschlandweit. Entsprechend groß die Begeisterung, entsprechend spürbar die Erleichterung bei vielen engagierten Videospielern – sind sie es doch sonst eher gewohnt, dass die Medien böswillige Schlagzeilen über sie und ihr Hobby ergießen. Doch jetzt plötzlich lese ich so was wie: »Endlich offiziell: Videospiele sind Kunst!« Allerdings ohne schlüssige Antwort auf entscheidende Fragen: »Ja und? Werden sie dadurch besser?«

Die Antwort lautet wohl eher: Nein. Videospiele sind so viel oder so wenig Kunst wie »The Dark Knight«. Niemand möge sich bitte der Illusion hingeben, ein Videospiel sei das Werk eines Freigeistes, der sich in einem kreativen Schöpfungsprozess über Jahre verausgabt und schlussendlich die Welt mit einem Meisterwerk bereichern oder gar verändern möchte. 95 Prozent aller modernen Videospiele sind knallhart kalkulierte und zu rein kommerziellen Zwecken hergestellte Unterhaltungsprogramme. Sie werden gemacht von vielen Dutzenden Mitarbeitern in Studios, die an Legebatterien und Fließbandfertigung erinnern. So ist das nun mal bei aktuellen Großproduktionen.

Videospiele sind zweifellos feines Handwerk, aber Kunst? Nein, beim Gedanken an dieses Wort formen sich in meinem Kopf andere Bilder. Kunst ist in erster Linie durch Kreativität geprägt, vermittelt Werte, regt zum Nachdenken an. In »Call of Duty 4« mit der M4A1-Knarre rumrennen und Dutzenden Menschen den Schädel platzen lassen, und in »Halo 3« per MA5C Assault Rifle das Ende der Erde zu rächen, halte ich nicht gerade für künstlerisch wertvoll. Aber – was soll's! Games sind auch ohne kulturellen Tiefgang lebendig und emotional aufgeladen, genau wie Filme oder Bücher. Das reicht mir völlig, solange ich zwischen all den Verkaufsschlägern hin und wieder inspirierende Geheimtipps wie »Braid« oder »Rez HD« einwerfen kann.

Games mögen also keine Kunst sein, aber Teil des kulturellen Lebens sind sie natürlich schon lange. Ich denke, dass der Deutsche Kulturrat dies jetzt anerkennt, und damit auch das schöpferische Wirken derjenigen, die am Entstehungsprozess eines Videospieles beteiligt sind. In seiner Pressemeldung lobt der Rat ausdrücklich das Schaffen der Grafiker, Soundtüftler, Programmierer, Leveldesigner und Heldenautoren. Er will deren Arbeit im Frühjahr 2009 in einem »Deutschen Computerspielpreis« hervorheben. Okay, den Begriff »Computer« sollte der Veranstalter überdenken, aber davon abgesehen finde ich alle Bemühungen in diese Richtung begrüßenswert. Zumal der Kulturrat laut eigener Satzung außerdem Ansprechpartner für Menschen aus Politik und Kulturbetrieb sein möchte. Er will die kulturelle Selbstverwaltung stärken, tritt für Informationsfreiheit ein und unterstützt die Schulung von Menschen, die Kreativität anstreben. Dass Games-Entwickler in all diese Maßnahmen eingebunden sind, verspricht eine bessere Akzeptanz unseres Hobbys in Gesellschaft und Politik. Und genau deshalb ist die Aufnahme des Bundesverbands G.A.M.E. in den Deutschen Kulturrat so wertvoll. Nicht weil Videospiele jetzt »offiziell Kunst« wären.

Kulturell wertvolle Grüße,
Richard Löwenstein
Chefredaktion 360 Live

P.S.: Offenbar frei von Sachkenntnis, geht Bayerns Innenminister Joachim Herrmann auf Stimmenfang unter den Nichtwissenden und fordert ein Verbot von »Killerspielen«. Wer in Bayern lebt und solchem Populismus einen Riegel vorschieben will, kann das bei der Landtagswahl tun. Einfach der CSU die Stimme verweigern, speziell in Joachim Herrmanns Stimmkreis Erlangen-Stadt.

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

Brothers in Arms Hell's Highway

Endlich eine neue Generation von Ego-Shootern. Eine, die den Zweiten Weltkrieg mal ganz anders schildert. Wo Soldaten zu Brüdern werden, wo der Krieg seine gefühlsbetonte Seite zeigt und ein Ego-Shooter nach taktischen Gedanken verlangt. Action mit Kultur, bei uns im 6-Seiten-Test und mit Poster in der Heftmitte.



MIDNIGHT CLUB

湾岸 LOS ANGELES™



AB 24. OKTOBER 2008

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/MIDNIGHTCLUBLA

MIDNIGHT CLUB
湾岸 L.A. REMIX
DEMNÄCHST FÜR PSP®
(PLAYSTATION®PORTABLE)



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE



© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, das 'R' Logo, "Midnight Club", das "Midnight Club: Los Angeles"-Logo und das "Midnight Club L.A. Remix"-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION", das "PS"-Family-Logo und "PSP" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. PSP®-Memory Stick Duo™ wird möglicherweise benötigt (separat erhältlich). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

DAS STECKT DRIN

360
INHALT

60 COVERSTORY

**Brothers in Arms
Hell's Highway**

10 AKTUELL

**Neues aus der Welt
der Xbox 360**

20 PREVIEWS

**Die Spiele von
morgen**

60 TESTS

**Gespielt, geprüft und
bewertet**

44/72 SERVICE

Abo, Leserbrief

SPIELBERICHT

22 GEARS OF WAR 2

**Exklusiv: Gears-Erfinder Cliff Bleszinski
über seine schräge Action-Philosophie**

GAMEPLAY-CHECK

32 PRINCE OF PERSIA

**Exklusiv angespielt: Wunderschöne Action,
raffiniertes Kampfsystem, sexy Koop-Heldin**

AKTUELL

- 10 MIRROR'S EDGE
- 10 FUEL
- 11 FINAL FANTASY XIII
- 11 SAINTS ROW 2
- 11 ARCADE 360
- 12 FABLE 2
- 12 GEARS OF WAR 2
- 13 GRAND THEFT AUTO IV
- 13 SHELLSHOCK 2
- 13 METAL GEAR SOLID 4
- 14 OVERLORD 2
- 14 GAMESTIM
- 14 HALO 4
- 16 COMMUNITY-CHARTS
- 18 TERMINE

PREVIEW

- 20 FAR CRY 2
- 22 GEARS OF WAR 2
- 28 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
- 30 FALLOUT 3
- 32 PRINCE OF PERSIA
- 36 TOMB RAIDER: UNDERWORLD
- 38 X-BLADES
- 40 STREET FIGHTER IV
- 50 NEED FOR SPEED:
UNDERCOVER
- 52 RACE PRO
- 54 SILENT HILL: HOMECOMING
- 56 DEAD SPACE
- 88 GRIDRUNNER+++
- 88 PORTAL: STILL ALIVE

POSTER

- 45 BROTHERS IN ARMS
- 46 X-BLADES



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

84 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

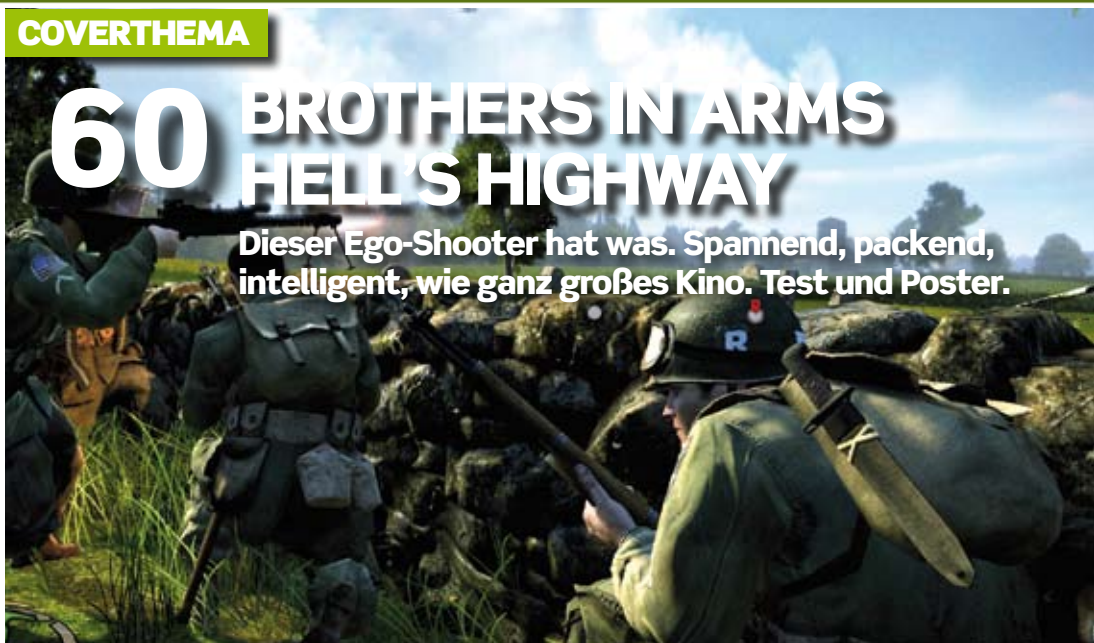
86 GAMERSCORE

Force Unleashed,
Mercs 2 und mehr

COVERTHEMA

60 BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Dieser Ego-Shooter hat was. Spannend, packend,
intelligent, wie ganz großes Kino. Test und Poster.



TEST

- 60** BROTHERS IN ARMS:
HELL'S HIGHWAY
- 66** STAR WARS: THE
FORCE UNLEASHED
- 68** FRACTURE
- 72** MERCENARIES 2: WORLD
IN FLAMES
- 74** FIFA 09
- 76** NBA LIVE 09
- 76** NHL 2K9
- 77** TNA IMPACT!
- 78** VIVA PIÑATA: TROUBLE
IN PARADISE
- 80** BAJA: EDGE OF CONTROL
- 80** PURE
- 88** CASTLE CRASHERS
- 88** GALAGA LEGIONS

COMMUNITY

- 84** CONSOLES SPORT LEAGUE
- 86** GAMERSCORE
- 88** LIVE ARCADE DOWNLOADS

SERVICE

- 44** ABO
- 58** IMPRESSUM
- 82** LESERBRIEFE
- 90** VORSCHAU

TESTS IM WEB

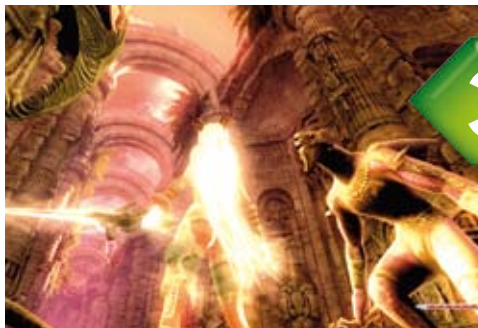
HELLBOY
LEGO BATMAN
MEHR UNTER WWW.360-LIVE.DE

TOPSPIELE



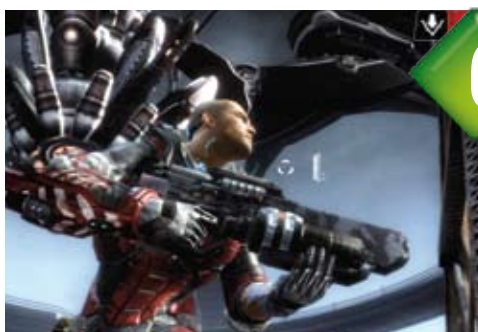
20 Far Cry 2

28 COD: World at War
30 Fallout 3



38 X-Blades

36 Tomb Raider: Underworld
40 Street Fighter IV
50 NFS: Undercover



68 Fracture

52 Race Pro
54 Silent Hill: Homecoming
56 Dead Space
66 The Force Unleashed



74 Fifa 09

72 Mercenaries 2
78 Viva Piñata 2
81 Pure

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

FUEL

Vollgas und Wirbelwind

GEARS OF WAR 2

Epische Ankündigungen

ENDGÜLTIG

Kein Snake für 360

HEISSE AUSSICHTEN

Overlord

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / OWEN O'BRIAN

Owen O'Brian, der Chefproduzent von DICE, lässt die Katze aus dem Sack. Wir haben ihn dafür auch ordentlich ausgequetscht: Was ist drin in »Mirror's Edge«, was nicht? Außerdem erfuhren wir noch vieles mehr über »Mirror's Edge«.

Wenn man eine Gelegenheit zum Probespiel hat, wie wir neulich, dann sollte man die ergreifen. Immerhin ist »Mirror's Edge« einer der ganz heißen Geheimtipps der nächsten Monate. Es fallen Ähnlichkeiten von »Mirror's Edge« und »Assassin's Creed« auf, etwa das Kampfsystem und die schnelle Le-Parkours-Akrobatik betreffend. Doch Chefproduzent Owen O'Brian winkt ab: »Trotz des Parkours ist Mirror's Edge nicht Assassin's Creed«. »Unser Spiel basiert auf Schnelligkeit und Fertigkeiten. Nichts geschieht automatisch. Du kannst nicht automatisch springen, automatisch landen oder automatisch andere Sachen machen. Andererseits soll alles im Spiel einfach zu handhaben sein, zumindest die akrobatischen Tricks. Richtig Spektakuläres braucht dann schon Können. Es ist einfach, an der Mauer zu laufen. Es ist aber schwer, sich dabei zu drehen, zu springen, zu landen, sich seitlich wegzuducken und anzugreifen. Die Kunst liegt darin, die Aktionen in der richtigen Reihenfolge zu koordinieren.«

Klingt kompliziert. Bleibt das Spiel damit eigentlich noch zugänglich? »Genau das ist die große Herausforderung für uns. Die Leute schauen sich den Trailer an und sagen: Das ist doch kein Gameplay. Dann erkennen sie, dass es doch Gameplay ist und sagen – wow, das sieht echt hart aus! Einsteiger werden ebenso keine allzu großen Schwierigkeiten haben.« Das Spiel punktet vor allem durch sein sauberes, im Vergleich mit anderen Spielen sehr originelles Grafikdesign. Hatte Owen

jemaß die Befürchtung, das könnte vielleicht nicht funktionieren? »Es gibt viele Sachen, die so ein Spiel kompliziert machen: Die Steuerung, die Ego-Perspektive, der Parkours und so weiter. Die Kameraeinstellung, die wir benutzen, ist wirklich einzigartig. Man sieht ja den Kopf, die Arme, die Füße und so weiter. Es war ein hartes Stück Arbeit, es so hinzubekommen, dass das wirklich gut und realistisch rüberkommt.« Was war die größte Herausforderung bisher? »Eigentlich die einfachsten Bewegungen: Das richtige Gefühl beim Rennen und Springen zu erzeugen, das hat uns am meisten Zeit gekostet. Jeder weiß, wie es ist, beim Laufen auf den Boden zu schauen. Aber niemand weiß, wie es ist, von einem 20-stöckigen Gebäude zu springen und gleichzeitig auf etwas zu schießen. Doch das alles kommt richtig gut rüber. Einer der Erfolge auf der Xbox 360 besteht übrigens darin, dass man das Abenteuer besteht, ohne jemanden umzulegen. Man kann so was tun, muss aber nicht.«

Sind Kämpfe also vermeidbar? »Manchmal sind Kämpfe eher unausweichlich, weil einem einfach zu viele Feinde auflauern. Doch wer einen Standard-Ego-Shooter erwartet, sollte woanders schauen. Mirror's Edge wird dem Interessierten einen vollkommen neuen Blick auf das Genre ermöglichen. Die anderen sollen eben die klassischen Ego-Shooter spielen, davon gibt's genug auf der Xbox 360.«

Wir warten gespannt auf die Erweiterung unseres Horizonts, die voraussichtlich im November stattfindet.



BIO

NAME/ Owen O'Brian

FIRMA/ DICE

POSITION/ Chefproduzent

ARBEITET GERADE
AN/ Mirror's Edge

SCHON GEWUSST?/

Digital Illusions CE (DICE) wurde umgetauft in EA Digital Illusions CE, als Electronic Arts das Unternehmen im März 2005 übernahm.

VOLL AUF BENZIN

Das sieht gut aus: Das Action-Rennspiel »Fuel« von Codemasters und dem französischen Entwickler Asobo Studio erinnert an das Playstation-3-Highlight »Motorstorm«. Auch hier gibt's Offroad-Rennen mit Fahrzeugen wie Bikes, Quads, Trucks und SUVs. Bereits seit fünf Jahren haben die Entwickler an einer Technik-Engine gearbeitet, welche die angeblich rund 14.000 Quadratkilometer umfassende Welt darstellen kann. Abwechslungsreich sieht das aus: Hier gibt es mit flachem Terrain, Waldstücken, Berg- und Hügelketten und vereinzelt Strand-

passagen zahlreiche verschiedene Beschaffenheiten für eine Rennstrecke. Damit sich niemand verfährt, hilft ein GPS-Navi. Der Weg ins Ziel wird von vielen verschiedenen Faktoren bestimmt. Ähnlich wie in Motorstorm ist nicht jeder Untergrund für jedes Fahrzeug geeignet. Das Tag-Nacht-Wetter-System bringt Sonne und Regen, Sandstürme, Blitzgewitter, Zyklonen und andere Schmankerl mit rein. Der Karriere-Modus soll sich aus 19 Meisterschaften zusammensetzen, online sind bis zu 16 Spieler dabei.





Klein- gedruckt

FINAL FANTASY XIII

» Der Jubel war groß, als Square-Enix letztes »Final Fantasy XIII« für Xbox 360 ankündigte. In Japan dürfte der Jubel nun der Trauer weichen: Der Hersteller entschied sich gegen ein Release auf heimatlichem Boden und hält dort ausschließlich an einer Playstation-3-Version fest. Die Gründe dafür sind offensichtlich: Microsoft kriegt im Land der aufgehenden Sonne einfach kein Bein auf den Boden. Auch wenn die Verkäufe der Xbox 360 kurzzeitig die der PS3 übertrafen haben mögen, war das eher nur ein Strohflecken.

PORNOHEILIGE

» Das Gangstergame »Saints Row« hatte vieles zu bieten, außer vielleicht einen Pornostar im Entwicklungsteam. Diese klaffende Lücke wird in »Saints Row 2« endlich gestopft. Der US-Developer Volition hat Tera Patrick als »Besondere Produzentin« engagiert. Bevor jetzt jemandem das Blut in den Kopf schießt: Wahrscheinlich bedeutet das Ganze nur, dass der Pornostar (»Island Fever« ist ihr Meisterwerk) für das Spiel wirbt.

ARCADE 360

» Die amerikanische Firma Quasimoto Interactive hat aus einer Xbox 360 einen Arcadeautomaten zusammengeschraubt. Arcade Station T2 heißt das putzige Stück Hardware und bietet zwei Memory-Card- und Controller-Slots. Und Quasimoto bestückt das Ding populär: Erste Starttitel auf dem eigenwilligen Automaten sollen »Halo 3«, »Devil May Cry 4«, »FIFA 08« und »Assassin's Creed« werden. Die sollen sich auch via Systemlink zocken lassen.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

4 IN 4 SEKUNDEN

BATMAN: ARKHAM ASYLUM ...

... kommt Anfang 2009
für Xbox 360

DASHBOARD-UPDATE ...

... kommt im November

SILENT HILL 5 ...

... womöglich ohne
USK-Freigabe

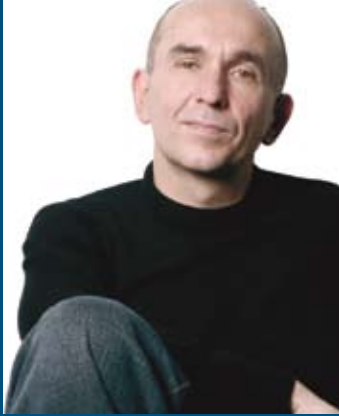
PES 2009 ...

... Anpfiff am 16. Oktober
inklusive UEFA-Champions-
League-Modus, aber ohne
Komplett-Ausstattung mit
Vereinen und Kickern



WIR WOLLEN'S GLAUBEN

DER EHRGEIZIGE MR. MOLYNEUX



Peter Molyneux ist ein engagierter Mann. Fleißig bastelt er an neuen Spielen und erzählt unermüdlich, dass sie das Größte werden, was die Zockerwelt jemals gesehen hat. Wir warten ja noch höchst gespannt auf »Fable 2«, doch Molyneux denkt schon an die Teile Drei, Vier und Fünf, wie er erzählt. Darüber hinaus hat Molyneux von seinem Wunsch erzählt, etwas Athletisches zu entwickeln. Ausgerechnet jenes Genre, das man von ihm am wenigsten erwartet. »Eines Tages würde ich gerne ein Sportspiel machen«, verrät die Plaudertasche. »Es interessiert mich deshalb, weil das ganze Genre festgefahren ist. Das Gleiche gilt auch für Rennspiele. Das nächste Spiel, das ich entwickeln will, soll einfach eine große Herausforderung für mich sein.« Wie so was aussehen kann, wenn der gute Molyneux es anfasst, wissen Kenner des PC-Oldies »Magic Carpet«. Retro-Rückblick übrigens in der nächsten Ausgabe unserer Schwester-Zeitschrift gamesTM. Molyneux hat nicht nur viel Ehrgeiz, er ist auch ein richtiger Teamspieler. So sprach Molyneux sich für seinen Designerkollegen Denis Dyack vom kanadischen Developer Silicon Knights aus: »Es tut mir ein bisschen leid für Denis Dyack. Er hatte das Pech, Too Human auf der E3 vor einigen Jahren zu früh anzukündigen. Und als es sich immer weiter verzögerte, hatte jeder dazu etwas zu sagen. Ich habe es jetzt gespielt und ich halte es für ein gutes Spiel. Es hat diese harte Kritik einfach nicht verdient. Aber wenn solch ein Kritiksunami an Schwung gewinnt, ist es schwer, sich gegen diese Flut zu stemmen.«

GEARS OF WAR 2

EPISCHE ANKÜNDIGUNGEN

Es ist kein Geheimnis, dass wir ziemlich aufgedreht sind wegen der bevorstehenden Veröffentlichung von »Gears of War 2«. Auch wenn diese an Deutschland vorbeiziehen wird, wie inzwischen jeder wissen sollte. Auf der San Diego Comic-Con 08 hat Designer Cliff Bleszinski ein paar neue Inföhäppchen serviert, die wir hier weitergeben wollen. Zunächst sollen einige erzielte Erfolge aus dem Originalspiel im Nachfolger einige coole Boni freischaalen.

Wer bestimmte Levels in »GoW« beendet hat, kann zum Beispiel verschiedene Charaktere online spielen. Damit will man wohl Spieler, die den ersten Teil nicht kennen, dazu verleiten, sich diesen anzuschaffen. Leider werden wir in Deutschland genau damit eventuell Schwierigkeiten haben, da die Server für 360-Besitzer mit deutschem Gamertag aller Voraussicht nach nicht gemacht werden. Dennoch fragen wir uns, was die anderen Nationen erwarten mag: Marcus in

einem Röckchen? Außerdem wird »Gears of War 2« standardmäßig mit einer Bonusdisk geliefert. Auf ihr werden die auf der E3 präsentierte Demo sowie sämtliche Charakterprofile aus dem Spiel vorhanden sein. Des Weiteren soll sie eine Dokumentation enthalten, in der die Entwicklung des Titels näher beleuchtet wird. Glücklicherweise, der Freunde oder Händler seines Vertrauens im Ausland hat ...

„Gears of War 2 wird standardmäßig mit einer Bonusdisk geliefert“



MEHR GELD FÜR GOW-VERFILMUNG

Normalerweise sind Games-Verfilmungen höchstens durchschnittlich, meistens eine ziemliche Katastrophe. Doch langsam scheint sich das zu bessern. Da ist zunächst die anstehende »Prince of Persia«-Verfilmung mit Mike Newell und Jake Gyllenhaal, die Hoffnung keimen lässt. Nun meldet die US-Zeitschrift Variety, dass die Produktionsfirma Legendary Pictures den heiß erwarteten »GoW«-Streifen koproduzieren und mitfinanzieren will.

Wer die Firma nicht kennt: Sie ist verantwortlich für Killerstreifen wie »300« und ... ja, auch »Superman Returns«. Aber da möge man Gnade vor Recht ergehen lassen, schließlich steht Legendary Pictures auch hinter dem letzten Auftritt des früh verstorbenen Heath Ledger in »The Dark Knight«. Außerdem hat Legendary Pictures sehr enge Beziehungen zur Videospielebranche und finanziert ebenfalls einen Film mit, der auf »World of Warcraft« basiert. Epics Vizepräsi-

dent Mark Rein ist entsprechend begeistert von dem Deal: »Legendary Streben nach einer Synthese von Gaming, Film und Popkultur passt perfekt zu unserer eigenen Philosophie«. Und noch eine Hoffnung – ein weiteres Inföhäppchen besagt: Cliff Bleszinski sucht derzeit nach richtigen Schauspielern, die in die Rollen der Mitglieder der Delta Squad schlüpfen sollen. Wir sind froh, dass es nicht nur Fleischköpfe sein sollen ...

„Legendarys Streben nach einer Synthese von Gaming, Film und Popkultur passt perfekt zu unserer eigenen Philosophie“

GTA IV

RICHTIG GROSS?

Kein kommender Download wird so heiß erwartet wie die Extraabenteuer des Nico Bellic aus »Grand Theft Auto IV«. Fans müssen sich wohl bis November gedulden, bevor sie wieder die Straßen von Liberty City unsicher machen können. Angeblich soll das Paket im November 2008 auf dem Xbox-Live-Marktplatz

für 1600 Microsoft-Points (circa 20 Euro) am Start stehen. Aber Vorsicht, andere – und unserer Ansicht glaubwürdigere – Quellen besagen, dass das Addon erst im nächsten Jahr erscheinen soll. Doch dann wird es fett, so wie es aussieht: Die zusätzlichen Inhalte sollen in zwei Paketen erscheinen. Bereits das erste soll nach einem

weiteren Gerücht dem Spiel nochmals 15 Stunden Gameplay hinzufügen. Klar, für so viel Geld verlangt der anspruchsvolle Hobbyverbrecher schließlich auch einiges. Rockstar Games und Microsoft haben bisher keine präzisen Angaben gemacht, aber die Gerüchte auch nicht dementiert.



“Fans müssen sich wohl bis November gedulden, bevor sie wieder die Straßen von Liberty City unsicher machen können”

SHELLSHOCK 2

PSYCHO-SHOOTER

Der Dschungel ist die Hölle. In »Shellshock 2« verschwindet ein amerikanisches Flugzeug samt seiner streng geheimen Ladung mit dem Codenamen »Whiteknight« über dem kambodschanischen Dschungel spurlos. Und auch das eilig entsandte Bergungsteam der Special Ops ist auf einmal weg. Einen Monat später taucht ein Soldat aus dem Team wieder in der Zivilisation auf, er ist vom Wahnsinn besessen. Geht stark los, was Entwickler Eidos hier verspricht.

Zur Handlung ist nur bekannt, dass sie erneut während des Vietnamkriegs spielt und auch Survival-Horror-Elemente bietet. Der Dschungel von Kambodscha ist mit einer mysteriösen Chemikalie infiziert, wodurch die Menschen zu einer Art Zombies mutieren.

Dabei soll der Schrecken des Krieges greifbar werden: Das Gameplay simuliert die Wahrnehmungsveränderungen, die durch Angst, Drogen und kampfbedingte Schockzustände ent-

stehen. Außerdem ist die Munition knapp: Jeder Schuss zählt, jede Patrone ist Gold wert. Realismus sollen das stark begrenzte HUD und die Ego-Perspektive bieten. Auch die KI soll es in sich haben: Der tückische und schwer zu fassende Feind nutzt jeden Vorteil, der sich ihm bietet. Das sorgt für Napalmangriffe, verworrene Tunnelsysteme und tödliche Fallen. Dabei werden dank realistischer Schadens-effekte auch Gliedmaßen abgetrennt. Nächstes Jahr soll's so weit sein.

ENDGÜLTIG

KEIN SNAKE FÜR 360

Sieht leider immer weniger danach aus, als könnten wir noch mit einer Portierung von »Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots« auf die Xbox 360 rechnen. Chefentwickler Hideo Kojima: »Es ist schwierig, dasselbe Metal Gear Solid 4 auf die aktuelle 360 zu portieren, wenn man an die Größe des Speichermediums und ähnliche Dinge denkt. Auch unterscheidet sich die 360 sehr von der Playstation 3. Da Metal Gear Solid 4 für die Playstation 3 optimiert worden ist, ist es aller Wahrscheinlichkeit nach auch nicht möglich. Aber wissen sie, es stört mich manchmal schon sehr, dass so viele Menschen mir die PS3/360-Frage stellen ... Ich möchte, dass sich die Leute lieber für das Spiel an sich interessieren ...« Kojima scheint auch ein treuer Mensch zu sein: Schließlich begründet er die Entscheidung, den Titel exklusiv für die Playstation 3 zu entwickeln, damit, dass die bisherigen Fans und Verfolger der »Metal Gear«-Serie auch immer der Playstation gefolgt sind. So sei es klar gewesen, dass der Titel optimal auf die Playstation 3 abgestimmt wurde, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. So scheint auch eine Debatte, ob vielleicht wenigstens der nächste »Metal Gear«-Teil auf die Xbox 360 kommt, überflüssig.

“Es stört mich manchmal schon sehr, dass so viele Menschen mir die PS3/360-Frage stellen”

NEU IN GAMES™

Am 1. Oktober und damit zwei Tage vorm Tag der Deutschen Einheit erscheint mal wieder die neueste Ausgabe von unserem Schwester-magazin games™. Mit heißen Previews, etwa zu Sonys Überraschung »Heavy Rain«, und der 60-Spieler-Shooter-Sensation »Resistance 2«. Und dazu noch ein umfangreicher Testteil. Mit dabei: »Civilization IV: Colonization«, »Sacred 2«, »Warhammer Online«, »Samba de Amigo«, »Wario Land: The Shake Dimension«, »Fifa 09« und »Midnight Club Los Angeles«. Außerdem: ein Feature zum Thema Ausbeutung in der Spieleindustrie plus 18 Seiten Retro-Stoff inklusive »Magic Carpet« und Intellivision-Spezial.

HÖLLENRITT

Sex, Drugs und Rock ,n' Roll: Das ist das Motto von Deep Silvers »Ride to Hell«. Das Gameplay erinnert an »Grand Theft Auto«. Der Spieler kommt als Ex-Vietnam-Kriegsgefangener, der nach seiner Rückkehr in die USA alles verliert und in einer Motorrad-Gang Trost sucht. Ab jetzt geht's auf Tour innerhalb einer 95 Quadratkilometer großen Welt. Der Plot erinnert an das spielbare Roadmovie »Interstate '76« und soll 25 Stunden lang auf Trab halten. Angetrieben wird diese Welt durch heiße Harleys und klassische Rockmusik. Ab Mitte 2009 heißt's: Born to be wild!

HALO 4

Bereits seit einiger Zeit verdichten sich Gerüchte um einen möglichen vierten »Halo«-Ableger aus dem Hause Gearbox. Nun bewegt sich auch Microsoft und bestätigt, dass das interne »Halo«-Team ausgebaut wird: »Nachdem die Halo-Franchise weiterhin floriert, möchten die Microsoft Game Studios ihr internes Team für zukünftige Halo-Projekte vergrößern«, erklärte ein Pressesprecher des Software-Riesen. So wurde Corinne Yu verpflichtet. Sie soll ab sofort die Rolle der führenden Engine-Designerin übernehmen. Zuvor war Yu als Technikchefin bei Entwickler Gearbox beschäftigt. Auch ihr Ehemann Kenneth Scott wurde verpflichtet, er arbeitete zuvor schon an »Enemy Territory: Quake Wars«.



OVERLORD 2

Die finster-fröhliche Mixtur aus Echtzeit-Strategie und Raubein-Action mit dem schönen Titel »Overlord« bekommt eine Fortsetzung. Diesmal kämpft der grimmig dreinschauende Überherr gemeinsam mit seinen ergebenen Schergen gegen invasionsfreudige Römer an. In »Overlord 2« fällt nämlich das römische Heer in die bunte Fantasy-Welt ein und will jegliche Magie vernichten. Entwickelt wird das von vorn bis hinten durch ihren bitterbösen Humor geprägte Spiel erneut von den Triumph Studios aus dem blumigen Holland. Wie war noch das Motto? Denke böse, tue Böses, herrsche über alles und jeden.

Das grundsätzliche Gameplay bleibt weitgehend unangetastet, wird aber deutlich erweitert. Wie so oft soll »Overlord 2« vor allem größer, schöner und toller werden als der Vorgänger, und fieser natürlich: Anspielungen auf bzw. Parodien von tagesaktuellen Themen aus Politik und Umwelt sollen richtig Schwung reinbringen. Nicht nur die Gegner sind neu, die Schergen bekommen in »Overlord 2« auch einen neuen, finsternen Anführer. Fans des ursprünglichen Finsterlings dürften vielleicht enttäuscht sein, doch Andeutungen gibt es ja bereits am Ende des Addons »Overlord: Raising Hell«. Der neue Overlord marschiert nun mit deutlich klügeren Handlangern unter anderem durch

die magische Eisregion Nordberg, wo Einhörner und Zwerge zur Unterhaltung des Volkes gegeneinander kämpfen. Die Sklaven sind hierbei nicht nur intelligenter, sie werden auch einige zusätzliche Möglichkeiten der Interaktion bekommen – außerdem sollen sie noch mal deutlich zerstörerischer zu Werke gehen. Des Weiteren können die Lakaien demnächst Reittiere verwenden, Belagerungswaffen lenken und sogar Kriegsschiffe segeln. Neben großen Trollen machen einem im hohen Norden nämlich unter anderem garstige Babyrobber das Leben schwer. Da braucht's schon grobe Waffen.

Wir sind von dieser Neuankündigung angetan, weil »Overlord« eines der witzigsten Spiele des letzten Jahres war. Einmal so richtig gemein sein, dieser Wunsch geht im Originalspiel auf das Angenehmste in Erfüllung. Die Mischung aus Comic und Fantasy zündet. Wünschenswert wäre freilich, dass Entwickler Triumph die etwas zähe Handlung und die sich wiederholenden Abläufe in späteren Missionen nicht recycelt. Hersteller Codemasters preist »Overlord 2« für Mitte 2009 an. Wer dennoch Testankündigungen in diversen Publikationen noch für dieses Jahr Glauben schenken mag, könnte bereits einem ersten bösen Scherz des nächsten Overlord aufgesessen sein.



PS3M

**Das neue Playstation-Magazin.
Ab 22. Oktober.**

Weil's einfach mehr Spaß macht!

**Jetzt schon kostenlose Leseprobe laden und
Teil der Community werden: www.ps3m.de**

Playstation 3. PSP. Alle Spiele. PS3M

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 September 2008



Pos	Titel	Publisher
1	The Force Unleashed	Lucasarts
2	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
3	Assassin's Creed	Ubisoft
4	Eternal Sonata	Atari
5	Infinite Undiscovery	Koch Media

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang September 2008



Pos	Titel	Publisher
1	NCAA Football 09	EA Sports
2	The Force Unleashed	Lucasarts
3	Rock Band 2	MTV
4	Mercenaries 2	EA
5	Infinite Undiscovery	Square Enix

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	The Last Remnant Trailer Koll.	Square Enix
2	Infinite Undiscovery	Square Enix
3	Tales of Vesperia	Namco
4	Otomedius G	Konami
5	Warriors Orochi	Koei

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

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

PUBLISHER/ ACTIVISION BLIZZARD

11,21 %

Tendenz



Vaders Schüler auf dem Weg zur dunklen Seite der Macht: Grandiose Physik und tolle Grafik treffen auf Lichtschwert-Säbeleien vom Feinsten.

Einschätzung/ Sehr gut



2

FABLE 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

9,35 %

Tendenz



Monster töten, Königreiche erobern, Windeln wechseln – wenn Held und Hund durch eine fabelhafte Welt ziehen, ist Abwechslung garantiert.

Einschätzung/ Sehr gut

3

GEARS OF WAR 2

PUBLISHER/ MICROSOFT

7,48 %

Tendenz



Hurra, 38-mal werden wir noch wach, dann ist Locust-Schnetzeln angesagt! Solange versüßen wir dir die Wartezeit mit einem weiteren XXL-Preview in diesem Heft.

Einschätzung/ Sehr gut

4 Fallout 3

6,54 % Einschätzung/ sehr gut

5 Call of Duty: World at War

6,54 % Einschätzung/ gut

6 Resident Evil

5,61 % Einschätzung/ Sehr gut

7 Alan Wake

5,61 % Einschätzung/ --

8 Far Cry 2

5,61 % Einschätzung/ Sehr gut

9 Guitar Hero World Tour

5,61 % Einschätzung/ Sehr gut

10 FIFA 09

4,67 % Einschätzung/ gut

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

1

BATTLEFIELD BAD COMPANY

PUBLISHER/ EA

28,85 %

Tendenz



Andere Shooter geben sich bierernst, »Bad Company« versetzt eher in Bierlaune bei einer Partie Multiplayer.

360-Wertung/ 8.8



2

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ ACTIVISION

17,31 %

Tendenz



Zwar steht das Nachfolgespiel »World at War« bereits in den Startlöchern, doch in Sachen Multiplayer ist Infinity Ward's Shooter-Spektakel nahezu ungeschlagen.

360-Wertung/ 9.0

3

GRAND THEFT AUTO IV

PUBLISHER/ EA

11,54 %

Tendenz



In der Rockstar-Produktion gibt es reichlich Erfolge abzustauben. Vielleicht ist das der Grund, weshalb sich das Game so wacker so weit oben in den Charts hält.

360-Wertung/ 9.3

4 Halo 3

9,62 % Wertung/ 8.8

5 Rainbow Six Vegas 2

5,77 % Wertung/ 8.8

6 Rock Band

5,77 % Wertung/ 8.9

7 Fifa 08

3,85 % Wertung/ 8.8

8 Race Driver Grid

3,85 % Wertung/ 8.5

9 Top Spin 3

1,92 % Wertung/ 8.5

10 Forza Motorsport 2

1,92 % Wertung/ 8.7

LESER-VOTINGS

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

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

1 INFINITE UNDISCOVERY
PUBLISHER/ KOCH MEDIA

LESERWERTUNG 7.5	360-LIVE-WERTUNG 8.8
----------------------------	--------------------------------

Gaggerer: »Dass es nicht synchronisiert wird, damit war zu rechnen. Aber nicht mal deutsche Untertitel? Mein Englisch ist sicherlich okay, aber ein Rollenspiel auf Englisch? Nee.«



2 TOO HUMAN
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESERWERTUNG 7.2	360-LIVE-WERTUNG 8.5
----------------------------	--------------------------------

Alki 09: »Die Kamera stört gar nicht, dafür hat mich die Steuerung beim Endboss echt angekotzt. Bin in den ersten zwei Stunden mehr als zehn Mal gestorben.«

3 FACEBREAKER
PUBLISHER/ EA SPORTS

LESERWERTUNG 7.8	360-LIVE-WERTUNG 7.8
----------------------------	--------------------------------

Fluffi187Ramone: »Die Präsentation ist EA-typisch saugeil, dennoch hätte ich mehr erwartet: Mehr Zeitlupeneffekte und vor allem zerquetschte Gesichter.«

4 Soul Calibur IV
PUBLISHER/ UBISOFT

LESERWERTUNG 8.4	360-LIVE-WERTUNG 8.9
----------------------------	--------------------------------

DarkWater: »Grandioses Spiel, aber ich find's doof, dass wir nur den grünen Bolle bekommen und die PS3ler den Darthy.«

5 Unreal Tournament 3
PUBLISHER/ MIDWAY

LESERWERTUNG 9.1	360-LIVE-WERTUNG 8.9
----------------------------	--------------------------------

Liverpool: »Da wird gesprungen, geschossen, getötet und coole Sprüche gekloppt, und das alles zusammengemixt ergibt dieses unverwechselbare Online-Erlebnis.«

DEIN VOTING!

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

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

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

1 RESIDENT EVIL 5
PUBLISHER/ CAPCOM

LESER-POTENZIAL 9.7	360-LIVE-POTENZIAL 9.5
-------------------------------	----------------------------------

xSWx Snake: »Als ich die ersten Videos gesehen habe, war ich baff. Mit dieser hilfreichen Schönheit an der Seite macht der Koop bestimmt richtig Spaß!«



2 FABLE 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESER-POTENZIAL 8.5	360-LIVE-POTENZIAL 9.0
-------------------------------	----------------------------------

Acki_92: »Das erste Fable war schon ein echter Brüller, Fable 2 muss ich einfach haben. Das wird ein geiles, abwechslungsreiches Rollenspielabenteuer.«

3 DEAD SPACE
PUBLISHER/ EA

LESER-POTENZIAL 8.6	360-LIVE-POTENZIAL 9.0
-------------------------------	----------------------------------

PolyToxyManiaK: »Ich mag diese beklemmende Atmosphäre, Schreie aus den Gängen und das Gefühl zu haben, einen wahren Alptraum mitzuerleben.«

4 SACRED 2: FALLEN ANGEL
PUBLISHER/ KOCH MEDIA

LESER-POTENZIAL 8.8	360-LIVE-POTENZIAL 8.8
-------------------------------	----------------------------------

ToXsicWaRgoD: »Freue mich auf den Koop-Modus. Das ist auch der Hauptgrund für mich, überhaupt ein Hack-and-Slay-Rollenspiel zu kaufen.«

5 CALL OF DUTY WORLD AT WAR
PUBLISHER/ ACTIVISION

LESER-POTENZIAL 9.7	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

Fuzzy: »Kann virtueller Schrecken unmoralisch sein? Oder zeigt uns dieser Grad an Härte vielleicht, wie schrecklich die reale Welt sein kann?«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

BOX ODER DOWNLOAD

Würdet ihr Vollpreistitel online kaufen?

Nein, möchte eine Box ins Regal stellen	44,44 %
Nur wenn es erheblich günstiger wäre	37,04 %
Bin mir unschlüssig	11,11 %
Ja, würde ich	7,14 %

GC VS. GAMESCOM

Wollt ihr die GC in Leipzig?

Ich reise nach Köln	43,48 %
Ja, Leipzig hat die GC groß gemacht	26,09 %
Auf jeden Fall, Leipzig rockt!	17,39 %
Brauche keine zweite Messe	13,04 %

DESIGNVIELFALT

Was erwartest du vom Dashboard-Update?

Intuitivere Menüs, schickes Design	61,90 %
Veränderungen sind nicht notwendig	37,34 %
Nette Designspielereien, mehr nicht	9,52 %
Kann mir nichts darunter vorstellen	0,00 %

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH ...**

ALAN WAKE

Der Psychothriller aus dem finnischen Software-Haus Remedy ließ lange Zeit nichts von sich hören. Alan ist erfolgreicher Schriftsteller, Mitte dreißig. Sein ein und alles ist Freundin Alice, die auf mysteriöse Weise verschwindet. Alan kann nicht mehr schlafen, kommt dem Wahnsinn immer näher. Das ist alles, was Remedy bisher preisgegeben hat. Ziemlich wenig, hinzu kommt, dass noch niemand Echtzeitsequenzen gesehen hat, keine Screenshots, lediglich zwei Trailer. Alle Welt wartet auf Informationen. Auf der E3 findet Alan keine Erwähnung, genauso wenig auf der



Games Convention in Leipzig. Mika Reini, Finanzchef von Remedy, bricht vor einem Monat dann das Schweigen: »Es ist nicht alles optimal gelaufen. Ein neues Spiel zu designen kann ganz schön hart sein und manchmal musst du Umwege gehen, um die beste Route zu finden«. Hoffen wir mal, dass Alan irgendwann doch noch den Weg auf unsere Konsole findet. Einen Termin wollte Mika Reini jedenfalls nicht nennen.



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!

OKTOBER 2008

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	EA
Dancing Stage Universe 2	Konami
Dead Space	EA
Disney Sing It	Disney Interactive Studios
Fable 2	Microsoft
Fallout 3	Bethesda Softworks
Fifa 09	EA Sports
Fracture	Activision Blizzard
Golden Axe	Sega
Harry Potter und der Halbblutprinz	EA
Hellboy: The Science of Evil	Konami
Midnight Club Los Angeles	Rockstar Games
Monopoly	EA
NBA Live 09	EA Sports
PDC World Championship Darts 2008	dtp
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	Zuxxez

NOVEMBER 2008

Alarm für Cobra 11:	
Burning Wheels	RTL Games
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
Far Cry 2	Ubisoft
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 Blizzard
Left 4 Dead	EA
Legendary: The Box	Atari
Madagascar 2	NBG
Mirror's Edge	EA
Need for Speed: Undercover	EA
PES 2009	Konami
Race Pro	Atari
Rock Band 2	EA
RTL Biathlon 2009	RTL Games
Sacred 2: Fallen Angel	Koch Media
Scene It: Box Office Smash	Microsoft
Silent Hill: omecoming	Konami
Sonic Unleashed	Sega
The Last Remnant	Koch Media
Tomb Raider: Underworld	Eidos
WWE Smackdown vs. Raw 2009	THQ

DEZEMBER 2008

Prince of Persia	Ubisoft
2008/2009	
Afro Samurai	Namco
Aliens Colonial Wars	Sega
Alpha Protocol	Sega
America's Army: True Soldier	Ubisoft
Bionic Commando	Capcom
Captain Blood	Unbekannt
Crossfire	Eidos
Culdcept Saga	Namco-Bandai
Darksiders	THQ
Dead Island	Valve
Dirty Harry	Warner Bros. Interactive
Earthworm Jim 4	Interplay
Fighters Megamix	Sega
Formel 1	Codemasters
Forza Motorsport 3	Microsoft
Fuel	Codemasters
Halo Wars	Microsoft
Heist	Codemasters
Highlander	Eidos
Indiana Jones	Lucasarts
Just Cause 2	Eidos
Justice League of America	
	Warner Bros. Interactive

King of Fighters:	
Maximum Impact 360	SNK Playmore
L.A. Noire	Rockstar Games
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
Project Origin	Warner Bros. Interactive
Prototype	Activision Blizzard
Raven Squad	SouthPeak
Red Faction: Guerilla	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	Zuxxez
Wardevil: Enigma	Digi-Guys
Witches	unklar



Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium Konsole (60GB)	ab 265,00 Euro
Xbox 360 Elite Konsole	339,99 Euro
Wireless Controller blau (Original MS)	29,99 Euro
Intercooler (gegen Überhitzung der Xbox)	29,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,44 Euro
Xbox Live 3 Monate	14,99 Euro
Forza 2 + Viva Pinata Bundle USK 6	19,99 Euro
Star Wars Force Unleashed USK 12	59,99 Euro
Saints Row 2 (uncut) USK 18 (17.0kt.)	69,99 Euro
Far Cry 2 uncut USK 18 (23.0kt.)	69,99 Euro
Far Cry 2 Collectors Edition USK 18 (23.0kt.)	79,99 Euro
Fable 2 USK16 (24.0kt.)	55,99 Euro
Fable 2 Limited Edition USK 16 (24.0kt.)	64,99 Euro
Fallout 3 uncut USK 18 (31.0kt.)	69,99 Euro
Fallout 3 Collectors Ed. uncut USK 18 (31.0kt.)	94,99 Euro
Gears of War 2 uncut USK 18 (07.Nov.)	69,99 Euro
Gears of War 2 Limited uncut USK 18 (07.Nov.)	88,88 Euro
Call of Duty - World at War USK 18 (13.Nov.)	59,99 Euro

Geräte sofort
lieferbar...

Software ab
34,99 Euro

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:

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

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

BIST DU STARK GENUG?



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

Onlinewelten.com

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

Das offizielle XBOX-Magazin

**JETZT
IM HANDEL
ERHÄLTlich**
WWW.TNAGAME.COM

PLAYSTATION 3

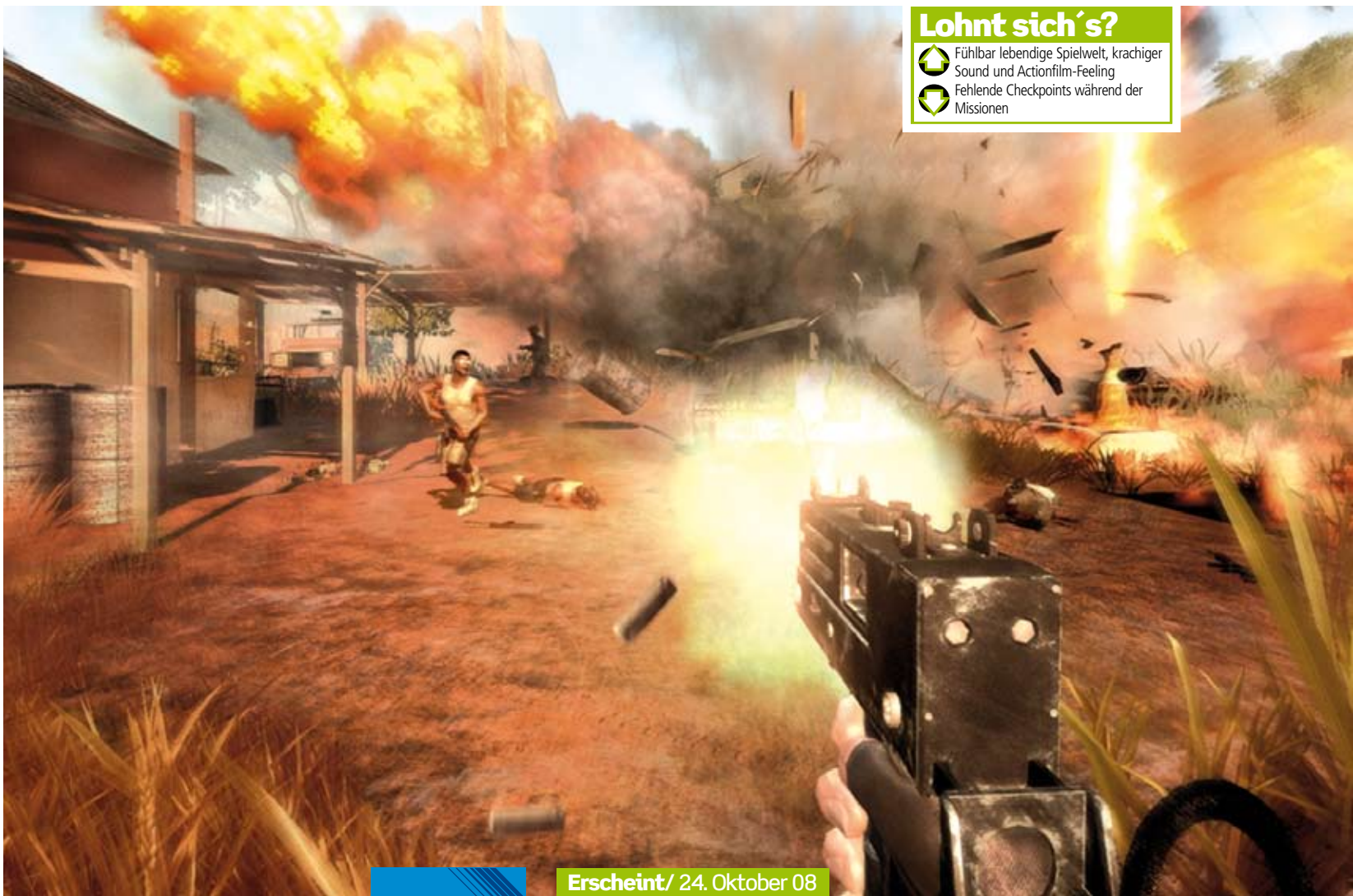
XBOX 360 LIVE

PlayStation 2

Wii

MIDWAY
www.midway.com

TNA Impact © 2008 Midway Studios - Los Angeles. 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 without the prior written consent of 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. ©2008 Nintendo.



Lohnt sich's?

-  Fühlbar lebendige Spielwelt, krachiger Sound und Actionfilm-Feeling
-  Fehlende Checkpoints während der Missionen

Erscheint/ 24. Oktober 08



Verkehrsregeln sind für Weicheier. Wer gute Reaktionen hat, mährt am Steuer eines Jeeps ganze Siedlungen nieder

AUF EINEN BLICK

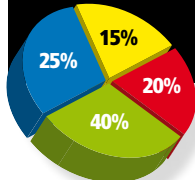
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 – 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ego-Shooter mit flotter Ballerei in einer sehr umfangreichen Welt

DAS STECKT DRIN

-  Spähen
-  Zündeln
-  Schießen
-  Sprengen



FAR CRY 2

Auf der Zielgeraden bitte nicht noch an Malaria erkranken!

Eine Taxifahrt durch die staubigen Savannen Afrikas. Nebenbei plappert der Taxifahrer allerlei Details zum aufgeflammtten Bürgerkrieg aus. Doch schneller als gedacht ist es vorbei mit dem Sightseeing. Die ersten Vorboten einer üblen Malariaerkrankung machen dem Helden sichtbar zu schaffen – er wird ohnmächtig. Wieder bei Sinnen findet er sich in einem Hotelzimmer, zusammen mit dem »Schakal«, einem gefürchteten Waffenhändler. Der verhöhnt den Spieler, lässt ihn aber am Leben – die Malaria wird's schon richten. Somit ist das erste Spielziel klar: Medizin muss her. Deshalb fiebrig aus dem Bett getorkelt auf der Suche nach den rettenden Pillen. So sieht der Einstieg in »Far Cry 2« aus, nachdem man als erstes seine Spielfigur für die Jagd auf den Schakal gewählt hat.

Unglücklicherweise ist gerade ein Gefecht in vollem Gange – Kugeln pfeifen, Häuser explodieren und Feuer schneidet dem Kranken immer wieder den Weg ab. Nirgendwo eine Menschenseele. Im Malariawahn geistert er durch leer gefegte Straßen, bis er zusammenbricht. Anschlie-

ßend erwacht er in einem Unterschlupf der APR, einer der beiden Bürgerkriegsparteien. Endlich gibt es eine erste, aber nur kleine Dosis Medizin. Die reicht aber noch nicht zur völligen Genesung.

Bei der APR gibt es den ersten Auftrag: Ein nahe gelegener Vorposten der UFL soll ausgeräuchert werden. Am Einsatzort wird schnell klar, dass blindes Voranstürmen nichts bringt. Denn der Agent verträgt beim Anpirschen des Vorpostens verhältnismäßig wenig Treffer, bis er schließlich ins Steppengras beißt. Um die Mission zu beenden, ist es daher gut, Freunde zu haben. Neben diversen Auftraggebern macht der Spieler nämlich Bekanntschaft mit anderen Spielfiguren, die ihm helfend unter die Arme greifen. Entweder dadurch, dass sie als Lebensversicherung funktionieren und den angeschossenen Helden aus der Schusslinie schleifen oder Tipps für die Erledigung der Aufträge geben.

Sind die Grundprinzipien der Handlung also klar und der Söldner wieder genesen, öffnet sich erstmals die weite Spielwelt. Der nächste Auftrag muss her. Wie gut, dass der Kontakt zur APR

liveundonline

-  Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler
-  Karteneditor zum einfachen Basteln eigener Karten

KRIEG UND FRIEDEN

Auch Macheten töten

1 Oft ist es besser, auf die Machete zurückzugreifen, selbst wenn man außerdem drei Schusswaffen im Rucksack hat. Warum? Das Ding vollbringt sein Werk auf die leise Tour und zieht deutlich weniger Aufmerksamkeit auf sich.

2 Auch die Kameraden des gemeuchelten Opfers kann es noch treffen, und zwar buchstäblich: Denn statt Messers Schneide kommen hier Fadenkreuz und Scharfschützengewehr zum Einsatz. Die wunderbar präzise Handhabung der Waffe verdient Hervorhebung.

3 Das wiederum passiert, wenn die Sprengladung zu früh hochgeht. Schön, dass der Held auch auf unvorhersehbare Ereignisse realistisch reagiert. Witzig wiederum das wilde Draufhauen der Polygonfigur, wenn das Sturmgewehr Ladehemmungen hat – leider gern zur falschen Zeit. Ob's den Spielfluss hemmt? Wir haben nicht den Eindruck.



1



ARGH!

Checkpoint-Sache

Gespeichert werden darf wie bei »GTA IV« nur in sogenannten Unterschlüpfen. Eine weitere Parallele zum wohl beliebtesten Open-World-Spiel ist das Fehlen fester Checkpoints während der Missionen. Ist besonders ärgerlich, denn bereits am Anfang kann ein Auftrag eine gute halbe Stunde dauern. Wenn dann kein Unterschlupf auf dem Weg liegt, ist ein Ableben enorm ärgerlich. Hoffentlich schaffen es zumindest nach jedem Zwischenziel noch Checkpoints ins Spiel. Könnte sonst bei aller Pracht ein sehr frustiges Erlebnis für viele werden.



2



3

schon hergestellt ist. Jobs werden hier fürstlich mit Diamanten entlohnt. Sie wollen den Polizeichef tot sehen und ein Exemplar statuieren. Per Knopfdruck wird eingewilligt, kurz darauf klingelt das Handy. Seine Bekannte Flora Guillen will ihn sehen, sie hätte da ein paar Hinweise, die ihm das Leben erleichtern würden. In einer der nächsten Szenen zeigt sich erneut die offene Struktur von »Far Cry 2«: Wer Rambo spielen will kann zwar direkt die Fahrzeugkolonne des Polizeichefs überfallen, muss aber auch hier mit massivster Gegenwehr rechnen. Floras Tipp ist da schon besser: Sie erzählt vom Bruder der Zielperson, der sich in einem kleinen Fischerdorf verschanzt hält. Er besitzt eine Liste mit allen Schmiergeldquellen des Polizeichefs. Diese Liste würde den korrupten Oberbullen in sein Lager zurückzwingen. Dort ist er deutlich leichter zu erwischen als im direkten Angriff. Außerdem stellt Flora einen Konvoi mit Waffen in Aussicht, bei dem man sich nach Belieben bedienen darf – wenn der Spieler ihr beim Angriff auf ebendiesen hilft. Schnell ist damit aus einer simplen Aufgabe ein vielschichtiges Unterfangen geworden.

Schließlich fällt die Entscheidung für die indirekte Vorgehensweise. Im Fischerdorf angekommen, warten bereits einige Milizen und es kommt zur Schießerei. Jetzt kann »Far Cry 2« zeigen, was es kann: Der Sound des AK-74 knattert herrlich

aus den Lautsprechern, Granaten fordern den Subwoofer sichtbar. Schade nur, dass sich die künstliche Intelligenz der Feinde momentan noch seltsam verhält. Manchmal reagieren diese gar nicht auf den Angreifer, dann wieder entdecken sie ihn schon aus einem Kilometer Entfernung und sind auch noch extrem treffsicher. Alles fühlt sich dadurch weniger natürlich und stellenweise gar unfair an. Eine reine Schleicheinlage ist uns bei der vorliegenden Version nicht gelungen. Das ist aber nichts, was nicht ohne etwas Feinschliff verbessert werden könnte. Ärgerlicher ist da schon die Sache mit den Checkpoints. Selbst bei Aufträgen wie dem oben geschilderten muss man zum Speichern immer zurück in einen Unterschlupf. Das ist umständlich und schadet dem Spielfluss. Lässt man den Umweg zum Speicherpunkt der Einfachheit halber weg, ist der Frust vorprogrammiert. Denn wer sich fast eine Stunde durch den Dschungel kämpft, nur um dann von einem simplen Feind über den Haufen geschossen zu werden, wird schnell den Controller in die Ecke pfeffern, wenn er alles neu spielen muss. Hoffentlich wird hier noch nachgebessert. Genauso bestehen noch Bedenken, was die Abwechslung der Missionen angeht. Die Gefahr ist groß, dass diese nicht über ein »Töte Ziel X an Punkt Y« hinausgehen. Das wäre auch umso mehr schade bei einem im Übrigen ganz heißen Spiel. Fast alles andere stimmt ansonsten:

Die Atmosphäre ist grandios, Afrika als Szenario unverbraucht und abwechslungsreich. Zudem steuert sich die Ballerei herrlich flott, der Einsatz des sich selbstständig ausbreitenden Feuers regt zu immer neuen Angriffstaktiken an. Abgerundet wird das Ganze von einer Grafik wie von einem anderen Stern. Beste Chancen also für den Action-Kracher 2008. Spätestens der Test in der nächsten Ausgabe macht uns alle schlauer!

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Hat noch Balance-Schwächen, auf die fertige Version darf man gespannt bleiben

Hitzpotenzial 8.5

PREVIEW

GEARS OF WAR 2

S P E Z I A L

Hinter den Kulissen

EXKLUSIV

Nur in 360 Live



Erscheint/ 07. November 08

KNAPP ZWEI MONATE VOR ERSCHEINEN VON EPICS NEUEM ACTION-HIGHLIGHT FÜHLEN WIR DER IDEE HINTER DEM GANZEN AUF DEN ZAHN. WER WÜSSTE BESSER DARÜBER BESCHIED ALS SEIN SCHÖPFER: CLIFF BLESZINSKI ÜBER DIE PRODUKTPHILOSOPHIE HINTER »GEARS OF WAR 2« UND WESHALB BLUT UND BRÄUTE ZUSAMMENGEHÖREN ...



Wir sind zu Besuch bei jenem US-Entwickler-Team, das in diesem Herbst keine Gefangenen macht: Epic. Wo bei anderen Produktionen an allen Ecken und Enden gespart wird, fängt für die Jungs und Mädels aus Maryland/USA die Arbeit erst richtig an. »Gears of War 2« steht kurz vor der Vollendung. Schon das Vorgängerspiel, überzeugt mit Detailfülle und einem Gamedesign, dass dich packt und nie wieder los lässt. Der neue Teil soll noch mehr Fans an die Marke heranbringen. Und er soll Liebhaber des Originals erneut begeistern. »Der Plan geht mit Sicherheit auf«, meint Cliff Bleszinski, leitender Spieldesigner bei Epic Games, und zuckert seine Marktanalyse mit eigenen Worten: »Es ist als wenn man einem Hund – der schon mal Blut geleckt hat – ein riesiges Steak vorwirft und eben nicht nur einen Knochen. Der Jagdinstinkt wird aufs Neue entfacht, das Tier ist nicht mehr aufzuhalten; verfällt sozusagen in Blutrausch. Einen ähnlichen Zustand soll auch Gears of War 2 bei allen verursachen, die das Original bereits gezockt haben.« Dazu ist zu sagen, dass Bleszinski ein Typ ist, der wirklich weiß, was er will: »Klar, ich mag auch die vielen Gelegenheitsspielchen, die die breite Masse des Videospielmarkts ausmachen. Dass sich viele Hersteller aber aufgrund der Scheu vor zu hohen Kosten und verhältnismäßig mageren Gewinnen zunehmend dagegen sträuben, große Produktionen zu starten, widert mich ehrlich gesagt an. Manche mögen mich für verrückt halten, aber ohne ein entsprechendes Budget und dem aus meiner Sicht nötigen Überplan fange ich gar nicht erst an. Klar könnte ich auch Puzzlespiele programmieren. Aber wenn, dann in meiner Freizeit, und das wird wohl nie passieren. Aus meiner Sicht geht's halt nur entweder ganz oder gar nicht.«

In der heutigen Zeit, in der Fans einer bestimmten Spielreihe ihre Bedürfnisse oft in der Flut an virtuellen Kartenspielen und Haustiersimulationen untergehen sehen, schafft Bleszinski zusammen mit seiner Crew ein Game, das das Blut von uns allen in den Adern gefrieren lässt; ein Game, das mit flüssiger Spielbarkeit überzeugen will und sicher auch mit Spieltiefe, dessen Faszinosum aber nicht zuletzt auch auf die kompromisslose Zurschaustellung roher Gewalt zurückgeht. Der Mensch muss wohl erst noch geboren werden, der seinen Blick desinteressiert von diesen Bildern abwenden kann. Egal ob aus Neugier, Begeisterung oder Ekel – sicher ist, die Augen bleiben kleben!

Für Hardcore-Zocker soll »Gears of War 2« jener Titel werden, der sie wieder daran erinnert, warum die Leidenschaft zu Spielen so tief in ihnen verankert ist – allerdings auch mit einem Maß an Brutalität, das bisher unerreicht ist. Nur dieses düstere Science-Fiction-Szenario in Tateinheit mit dem allgegenwärtigen Blutvergießen sorgt genau für den gewünschten Effekt. Dies ist eine explosive Mischung, wie wir sie schon aus unzähligen anderen Medien kennen – seien es Games, Filme oder Bücher.

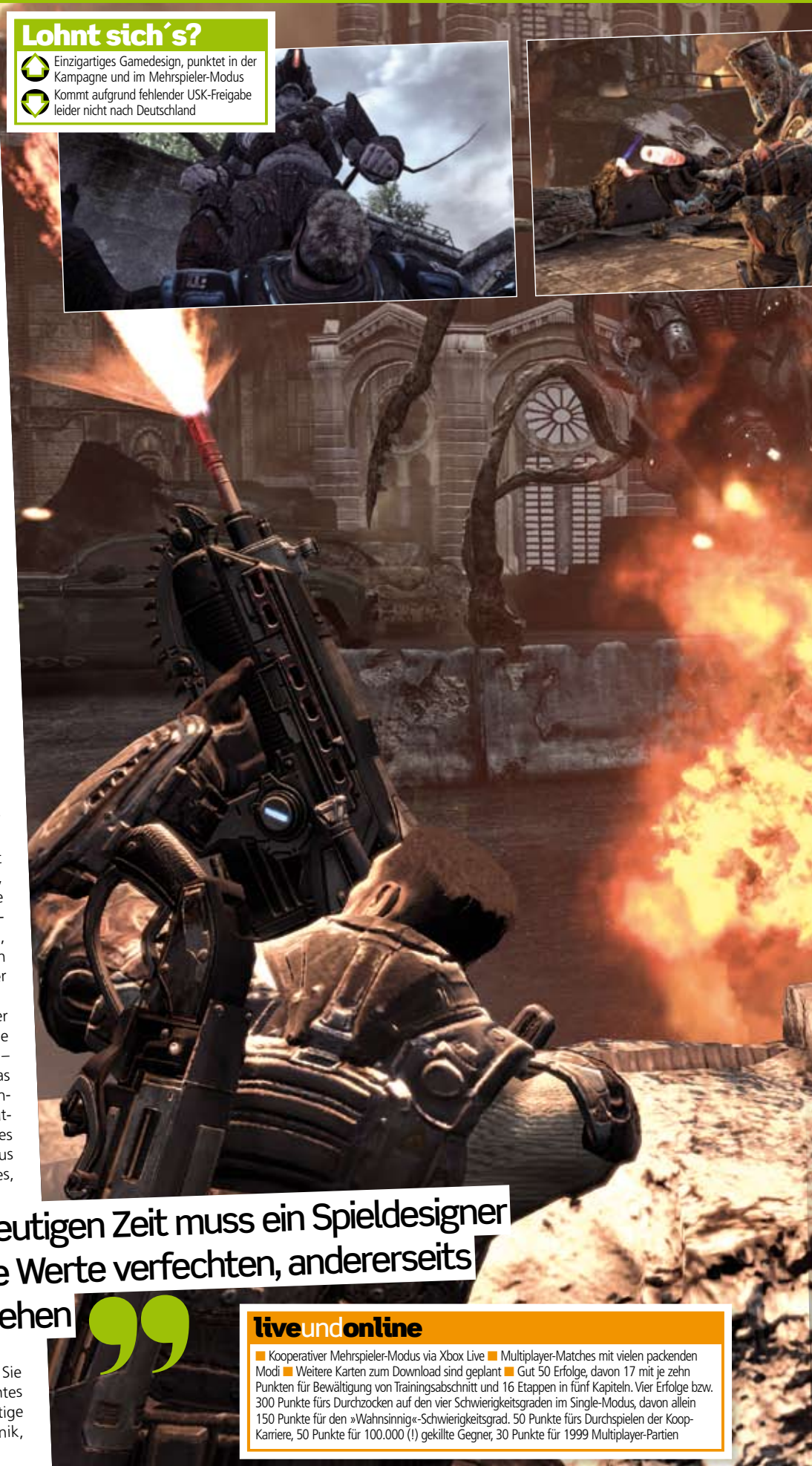
DIE WAHRE ESSENZ

Bleszinski erklärt: »Man kann Leute leicht dazu bringen, sich beispielsweise eine Komödie anzuschauen, indem man ihnen eine fünfminütige Vorschau davon zeigt. Sie gehen ins Kino – in meinen Augen leicht verdientes Geld. Gute Spiele aber fordern genau die richtige Balance zwischen fesselnder Story, Spielmechanik,

„In der heutigen Zeit muss ein Spieldesigner einerseits alte Werte verfechten, andererseits mit der Zeit gehen“

Lohnt sich's?

- Einzigartiges Gamedesign, punktet in der Kampagne und im Mehrspieler-Modus
- Kommt aufgrund fehlender USK-Freigabe leider nicht nach Deutschland



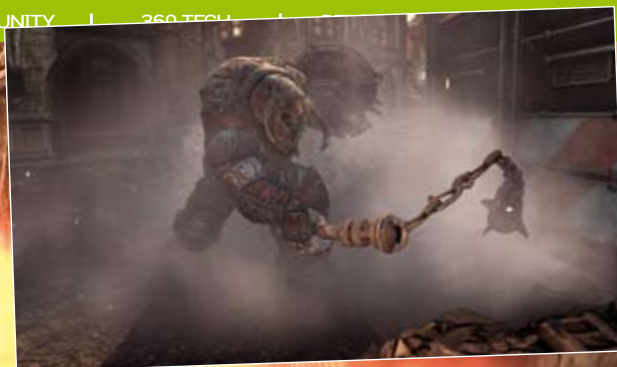
liveundonline

- Kooperativer Mehrspieler-Modus via Xbox Live
- Multiplayer-Matches mit vielen packenden Modi
- Weitere Karten zum Download sind geplant
- Gut 50 Erfolge, davon 17 mit je zehn Punkten für Bewältigung von Trainingsabschnitt und 16 Etappen in fünf Kapiteln. Vier Erfolge bzw. 300 Punkte fürs Durchzocken auf den vier Schwierigkeitsgraden im Single-Modus, davon allein 150 Punkte für den »Wahnsinnig«-Schwierigkeitsgrad. 50 Punkte fürs Durchspielen der Koop-Karriere, 50 Punkte für 100.000 (!) gekillte Gegner, 30 Punkte für 1999 Multiplayer-Partien



Mehr auf www.360-live.de

User-Voting | mehr Bilder | Liste mit allen Erfolgen



AUF EINEN BLICK

Publisher/

Microsoft

Hersteller/

Epic Games

Genre/ Action

Spieler/ 1 – 10

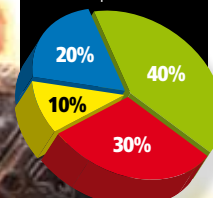
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Knallharte Mehrspieler- und Koop-Action in einem Endzeitszenario, das seinesgleichen sucht

DAS STECKT DRIN

- Neue Locust
- Mächtige Bosse
- Endzeitstimmung
- Mordsspaß



+ Detailübersicht/ Die neuen Charaktere



Dizzy

Mit Vollbart, Cowboyhut und seinen tätowierten Armen erinnert Dizzy noch am ehesten an einen Biker. Tatsächlich aber ist er der Fahrer einer der Derrick-Trucks während der Kampagne. Er zieht nur in den Krieg, um seine Familie zu beschützen und für eine schöne Zukunft seiner Kinder zu kämpfen – sonst ist er eigentlich sehr friedlich. Seinen Truck nennt er liebevoll »Betty«.



Tai Kallus

Genau wie Dizzy auch ist Tai eigentlich kein Freund von Blutvergießen. Das tätowierte Gesicht lässt es

kaum erahnen, dass er eigentlich ein ruhiger und sehr in sich gekehrter Mensch ist. Seine Anwesenheit bringt der Story in Teil Zwei einen Touch Spiritualität und Philosophie. Das ist allerdings auch dringend nötig, sonst würde das Szenario wahrscheinlich in Klischees untergehen.



Chairman Prescott

Leider nur ein nicht spielbarer Charakter – dafür aber ein weiterer Beweis für Epics Bemühungen,

dem ganzen Konzept mehr Tiefe einzuhauchen. Was wir bereits über ihn wissen, ist, dass er eine ergreifende Rede halten wird, bevor die COG-Einsatztruppen in den Kampf ziehen. Außerdem kennt er den Vater von Fenix und weiß genau, weshalb Marcus einst in Ungnade gefallen ist.



Maria Santiago

Die Geschichte im Vorgängerspiel ist bereits mit vielen Ereignissen aus der Vergangenheit der Figuren durchsetzt, das

meiste davon dürfte allerdings kaum jemand je mitbekommen haben. Doms Suche nach seiner Frau Maria ist diesmal eine Nebenhandlung. Wie andere auch ist Maria ein Indikator dafür, dass in »Gears of War 2« mehr als nur kochendes Testosteron im Vordergrund steht.

+ Detailübersicht/ Die neuen Locust



Tickler

Eine niedere und absolut abstoßende Kreatur. Sieht zwar harmlos aus, wie eine Kakerlake, krabbelt aber mit Vorliebe hinter sein Ziel, um dann zu explodieren. Glücklicherweise sind sie aufgrund ihrer tickenden Laute leicht zu orten. Tickler können in die Luft geschleudert und dadurch anderen Locust schnell zum Verhängnis werden.



Mauler

Eigentlich nur ein Boomer mit extravagantem Hut. Der Mauler trägt allerdings ein Schild und einen Morgenstern mit sich herum – Letzterer explodiert beim Kontakt mit allem und jedem, der das Pech hat, von ihm getroffen zu werden. Wegen ihrem Schild sind sie schwer aufzuhalten. Das Scharfschützengewehr und ein gezielter Distanzschuss sind das beste Mittel gegen diesen Locust.



Butcher

Eine weitere Variante des Boomers, die wahrscheinlich jeden das Fürchten lehrt. In der Rechten ein mächtiges Fleischerbeil tragend und mit einer blutgetränkten Schürze gekleidet kann er einem allerdings nur im Nahkampf gefährlich werden. Wer aber so dumm ist und den Butcher einmal ausholen lässt, wird schnell merken, dass dieser kurzen Prozess macht.



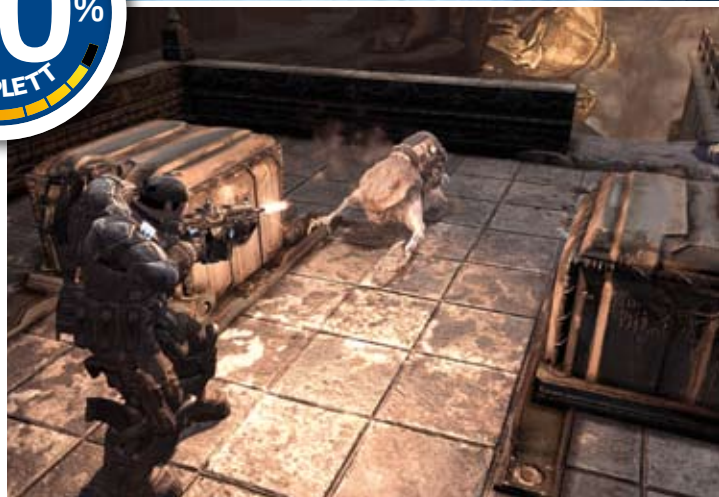
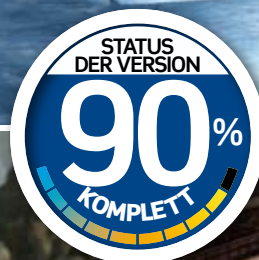
Rockworm

Die Streitkräfte der Locust höhnen die Fundamente ganzer Städte aus, nur um diese dann in den Untergrund zu ziehen. Die COG-Truppen werden präventiv in die unterirdischen Hallen geschickt, um dieses Problem im Keim zu ersticken. Genau bei einer dieser Missionen stößt man auf diese netten Zeitgenossen. Der »Rockworm« ist einer der anspruchsvollsten Gegner.



Kantus

Diese komplett neue Locust-Rasse ist dazu befähigt, schmerzhaft Audiowellen zu erzeugen. Der Kantus ist mit einer Gorgon-Pistole und Giftgranaten bewaffnet und hält sich gerne in Deckung, um seine Feinde aus der Distanz zu bekämpfen. Zudem kann er bereits gefallene Locust wiederbeleben. Das macht ihn zum primären Ziel vieler Deckungskämpfe.



Szenario, Design, Sound – wirklich alles muss genau zueinander passen, dass die einzelnen Faktoren ineinander greifen können. Deshalb muss ein Spieldesigner in der heutigen Zeit genauso alte Werte verfechten, wie er mit der Zeit und vor allem mit der Technik gehen muss. Am wichtigsten ist jedoch, dass er alle Formen der Unterhaltung perfekt umzusetzen weiß und die Grenzen des Machbaren anerkennt.«

Dass Bleszinski seinem Job als Schirmherr über dieses wichtige Projekt sehr wohl gewachsen ist, hat er nicht nur mit dem Original längst schon unter Beweis gestellt: »Gears of War 2« ist auf dem besten Weg, zum absoluten Meisterstück zu werden – alles, was wir bis jetzt davon sehen durften, überzeugt auf ganzer Linie. Für Microsoft entwickelt sich »Gears of War 2« momentan zu einem der wichtigsten Exklusivtitel für die Xbox 360. Nach dem Abschluss der »Halo«-Trilogie und der Abkapselung von Bungie und ihren zukünftigen Plänen bezüglich des Master Chiefs könnte die Marke zum wichtigsten Zugpferd für den Megakonzern werden. »Gears of War 2« könnte die Verkaufszahlen der Xbox 360 über den Winter noch einmal deutlich beschleunigen, weltweit betrachtet zumindest. »Epic übernimmt liebend gerne die Rolle des neuen Flaggenträgers für Microsoft«, grinst Bleszinski »Der Master Chief kann zwar nicht ersetzt werden, worum allerdings auch niemand trauern wird – wer will denn schon eine Kopie der Marke oder ein Wiederbelebungs durch ein anderes Studio? Es existiert auch nicht der geringste Grund für uns, irgendwelche Anpassungen vorzunehmen. Unser Marcus Fenix hat ein Gesicht, als Schauplatz dient ein tiefdunkles Universum, auch die Spielmechanik ist völlig anders als in »Halo«. Außerdem ist Gears of War 2 heftiger von Kämpfen und massiver Brutalität geprägt.«

Die Spielmechanik hat sich nun schon seit bereits zwei Jahren bewährt und wurde auch generell für Teil Zwei übernommen – bis auf ein paar kleine Feintunings: Das Deckungssystem wirkt jetzt perfektioniert und fühlt sich absolut authentisch an; das ist weder mit der hektischeren Steuerung aus »Rainbow Six: Las Vegas 2« zu vergleichen, noch mit dem ungenauen und eigenwilligen Prinzip aus »GTA IV« oder »Kane&Lynch: Dead Men«. Cliff dazu: »Hunderte Details haben wir in der Spielmechanik gegenüber Teil Eins noch einmal verbessern können. Unser Ziel war einfach, die Illusion noch echter wirken zu lassen. Weil was sich authentisch anfühlt, macht auch gleich mehr Spaß. Alles ist die Summe seiner Teile. Gears of War 2 ist die Liebe zum Detail sofort anzusehen.« Sagt's und hält die Augen rastlos auf die gegenüberliegende Wand gerichtet, auf der Spielszenen gerade über einen Mega-Monitor flimmern.

EINE FRAGE DER TECHNIK

Das Bildschirmgeschehen von »Gears of War 2« wirkt durch den durchdachten und tiefgründigeren Geschichtsverlauf einfach nur böse, fast wie alchemistische Magie – auch im Multiplayer-Modus spürt man diese unterschwellige Botschaft des Bösen. Allerdings haben die meisten Zocker einfach das dringende Bedürfnis, mit dem neuen Teil eine intensivere Geschichte zu erleben. Zwischen all dem Tod und Blutvergießen muss die Menschlichkeit spürbarer werden, damit sich wirklich jeder mit den Hauptfiguren identifizieren und Erfahrungen mit ihnen teilen kann. »Die Rahmenhandlung bildet diesmal das Fundament für die gesamte



„Alles ist die Summe seiner Teile. Bei Gears of War 2 ist unsere Liebe zum Detail ganz offensichtlich“

Spieltiefe«, schildert Bleszinski seine Herangehensweise. Doch das Setzen neuer Prioritäten könnte sich auch schnell als ein zweischneidiges Schwert entwickeln und von vielen treuen Fans als unnötige Rührseligkeit angekreidet werden. Wir sind aber überzeugt, dass Epic auch hier ein Auge auf korrektes Balancing hat.

»Der erste Teil war nur der zündende Funke. Das Spielerlebnis basiert darin weit mehr auf gefühlter Action, fast nichts davon passiert im Kopf und vor allem der Geist der User bleibt völlig unangetastet.« Bleszinski fährt fort: »Mittlerweile wissen wir, wer die Locust und wie herzlos sie sind – wir haben diesmal einfach mehr Spielraum, eine richtige Geschichte zu erzählen. Und auch unser Cinematic-Team, das für die Zwischensequenzen verantwortlich ist, ist mittlerweile sehr viel erfahrener. Außerdem konnten wir Steve Joblonski für die Musik engagieren. Er hat schon mit dem Kino-Hit Transformers gezeigt, was er kann, und bastelt für uns gerade an einem fantastischen Soundtrack. Beim zweiten Teil versuchen wir wirklich jede einzelne Komponente gegenüber dem Original noch einmal zu verbessern. Okay, Di Maggio, der Sprecher von Bender aus Futurama, ist immer noch die Stimme von Marcus Fenix – manche Sachen dürfen halt auch einfach nicht geändert werden.« Bleszinski lacht und zwinkert uns zu. Natürlich ist hier gerade von der englischen Tonspur die Rede, die aber auch auf der europäischen Disk enthalten sein wird. Über die deutschsprachigen Synchronstimmen ist uns leider derzeit noch nichts bekannt. Das Potenzial von »Gears of War 2« ist einfach unübersehbar. Man muss das Spiel vielleicht nicht

mögen, kann es sogar hassen – aber ignorieren, das scheint unmöglich.

AUF DEN PUNKT GEBRACHT

Nachdem wir das Game nun bereits schon zum vierten Mal in unserem Preview-Teil vorstellen und selbst schon einige Male spielen durften, ist die Vorfreude auf dieses Ding unermesslich. Wie Bleszinski verdeutlicht, wird sich niemand mit unzähligen und vor allem unnötigen Neuerungen überfahren fühlen – das Konzept wird einfach sinnvoll auf ein neues Level gebracht. Bleszinski hat das Schlusswort: »Wir wollten nie Spieler dazu zwingen, auf Pixel am Horizont zu schießen. Die Karten können zwar extrem weitläufig sein und beeindruckende Fernsicht aufweisen. Doch wir bevorzugen den direkten Kampf. Von Angesicht zu Angesicht.«

Jan Heinrich

**360
SAGT ...**

Grafisch und spielerisch wird dieser Titel mit Sicherheit zum neuen Aushängeschild für das Action-Genre auf der Xbox 360

Hitpotenzial 9.5

Lohnt sich's?

-  Cineastische Inszenierung, packende Atmosphäre
-  Brennende Menschen rennen um ihr Leben. Darf ein Shooter soweit gehen?



Erscheint/ November 08

AUF EINEN BLICK

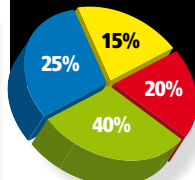
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 – 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Im Kern ist's und bleibt's Call of Duty – gnadenloser, brutaler, blutiger denn je

DAS STECKT DRIN

-  Fanatische Japaner
-  Rassige Action
-  Flammendes Inferno
-  Koop-Modus



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Wir haben Krieg gespielt. Und wurden verbrannt ...

Die Nacht bricht herein. Eine Pazifikinsel. Der Dschungel zeichnet sich fahl vor dem Mondlicht ab. Die Waffe? Ein schwarzer Controller. Mit dem Finger am Abzug schleiche ich durch den Dschungel der Einzelspieler-Kampagne. Es ist Krieg, 1944, im Pazifik, im neuen »Call of Duty«. Nur hier und da zirpt eine Grille, raschelt eine Palme oder bewegt sich irgendwas im dichten Gras. Der Nebenmann heißt Rooker. Er ist Funker und macht einen nervösen Eindruck, schaut aufgeregt nach links und rechts, schmeißt sich plötzlich ins Gebüsch. Alle nehmen Deckung, das Maschinengewehr im Anschlag. Ein paar Vögel flattern in der Luft. »Shit, wegen den Biestern hätte ich beinahe einen Herzinfarkt bekommen«, stöhnt Rooker. Keine Zeit für Gespräche, der Feind lauert überall. Oder doch nicht?

Zumindest sehen die japanischen Soldaten auf der nahe gelegenen Wiese ziemlich tot aus. »Hey, das Schwert kann ich bestimmt mal gebrauchen«, ruft Sullivan, einer unserer Kameraden. Im gleichen Moment stößt ihm der vermeintlich tote Japaner das Katana direkt ins Herz, Leuchtraketen steigen auf, Schüsse fallen, Kameraden sacken getroffen zu Boden.

Die japanischen Soldaten sollen laut Treyarch ein ganz anderes Spielerlebnis bieten als die fanatischen Terroristen in »Call of Duty: Modern Warfare«. Getrieben von einem jahrhundertealten Kodex gibt es für die japanischen Soldaten nur Sieg oder Tod. Und tatsächlich kommt in »World at War« in dieser Mission ein sehr intensives Spielerlebnis zustande. Die Japaner rennen auf dich zu, das Bajonett aufgepflanzt, gewillt jeden Feind in



Spiel mit dem Feuer: In der von uns gespielten US-Fassung rennen Gegner brennend umher, schreien vor Schmerz und brechen tot zusammen. Die deutsche Version wird uns solche Szenen wohl nur entschärft zumuten

liveundonline

■ 1 – 16 Spieler online ■ Soll laut Treyarch ein ähnlich brillantes Mehrspieler-Erlebnis bieten wie »Call of Duty: Modern Warfare«, Perks inklusive ■ Mit bis zu vier Spielern kooperativ die Aufgaben des Krieges meistern

KOOPERATIV-KAMPAGNE

1 ↘ Einer für alle, alle für einen

Eines der interessanten Features am neuen

»Call of Duty«: Die Kampagne lässt sich endlich, endlich auch mit bis zu drei Freunden in Kooperation durchspielen. Das bringt taktische Facetten mit rein: Du gibst deinem Kameraden Deckung, sprintest zu Verwundeten, heilst sie ...

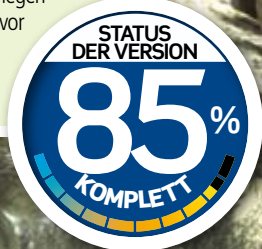
Generell verspricht der Mehrspieler-Modus Abwechslung pur: Während sich »Call of Duty 4« auf den Kampf in eher beschaulichen Arealen beschränkt, weitet »World at War« die Grenzen aus. Folgerichtig kann man Panzer entern: Einer fährt,

der Andere schießt aus allen Rohren, der Dritte hält mit dem MG Infanterie fern.

Die Mission ist beendet, jeder Spieler erhält Medaillen für die meisten Abschüsse, für Qualitäten als Scharfschütze oder Heiler. Die Medaillen lassen sich gegen bessere Waffen und anderes tauschen. Prima auch, dass das Spiel den Schwierigkeitsgrad auch im Kooperativ-Modus dynamisch anpasst: Vier Generäle kriegen härtere Gegner vor die Flinten als vier Rekruten.

2

3



3

SOWJET-KAMPAGNE

Überleben in Stalingrad

So kennt man »Call of Duty«: Der Einzelspieler-Modus gliedert sich in mehrere voneinander unabhängige Kampagnen. In diesem Fall reist man im Anschluss an das Pazifik-Szenario weiter nach Osteuropa, kämpft sich auf Seiten der sowjetischen Armee von Stalingrad nach Berlin durch. Auch hier Atmosphäre pur: Beim Einstieg liegt man inmitten toter und verwundeter Kameraden. Deutsche Truppen marschieren vorbei, töten jeden Verwundeten. Also ruhig bleiben, Atem anhalten, sich tot stellen, überleben. Spannende Sache, zumal wenn man später per Scharfschützengewehr einen General der Wehrmacht ausschalten soll und immer nur dann schießen darf, wenn der Lärm eines deutschen Bombers den Schuss übertönt.

2

Stücke zu schneiden. Ein Asiate wird getroffen, strauchelt zu Boden, steht wieder auf und stürmt weiter vorwärts – so lange bis er von den US-Kugeln durchsiebt ist. Laut Militärberichten sollen sich beim Großangriff der US-Marines auf die von Japan besetzte Pazifikinsel Makin nur drei der insgesamt 4.600 Verteidiger ergeben haben. Für den Kaiser zu sterben war eine Ehre. Diesen Todesmut erleben wir während der Missionen oft: Wir sind Teil der Invasion, Panzer rollen auf eine feindliche Festung zu, Bomber werfen tödliche Fracht ab: Napalm, eine Mischung aus Benzin und weißem Phosphor, das an der Haut kleben bleibt und selbige langsam verbrennt. Ein Japaner wird getroffen, sein Arm fängt Feuer, doch er hat Glück: Ein paar Meter weiter wartet ein kleiner See, seine letzte Chance. Doch was macht er? Er stürzt auf einen unserer Kameraden zu, entzündet ihn, die beiden rennen schreiend vor Schmerz in den Tod.

Realismus ist ja schön und gut, aber werden hier nicht Grenzen überschritten? Sollte ein Spiel nicht immer den Unterhaltungswert im Vordergrund lassen, intensiv sein, atmosphärisch, aber nicht menschenverachtend? Wir fragten den Produzenten, und Noah Heller meinte: »Wir stellen den Krieg so hart und unmenschlich dar, wie er nun

einmal war. Das ist unsere Devise, und glaub mir, du möchtest gar nicht wissen, welch schreckliche Dinge uns Kriegsveteranen beider Seiten erzählt haben.« Brennende Menschen, die sich vor Schmerz auf dem Boden wälzen? Nun ja, womöglich wird die Szene für die deutsche Version entschärft, ähnlich wie der Flammenwerfer. Wer den in der Hand hält, kann damit ein ganzes Feld voller japanischer Einheiten roden. Gerade bei solchen Feuereffekten merkt man der »Call of Duty 4«-Engine an, dass sie schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat. Das Feuer breitet sich in einem vordefinierten Radius aus und wirkt dadurch deutlich weniger dynamisch als beispielsweise im Vorzeige-Shooter »Far Cry 2«. Und wenn zehn Gegner wie die Lemmings ins Sperrfeuer der Stand-MG rennen, dann ist das eher dumm als todesmutig. Generell würde man sich wünschen, dass sich die künstliche Intelligenz der »Call of Duty«-Reihe allmählich weiterentwickelt. Aber vielleicht kommt das noch.

Die Inszenierung jedenfalls ist ein beklemmend grandioses Erlebnis. Wenn die Rakete aus der Bazooka mit grellem Feuerschweif dem Panzer entgegenstrebt und ihn bei Kontakt zerfetzt, wenn ein abstürzendes US-Jagdflugzeug vom Typ »Wildcat« einen Strommast streift und dann eine japanische Panzerbrigade schreddert, dann haut einen das

schon ziemlich weg. Überall Explosionen, Gewehrschüsse, Todesschreie, das kommt ähnlich beklemmend und atmosphärisch rüber wie bei Infinity Wards hochgelobtem Vorgängerspiel »Modern Warfare«. Nur weshalb gehen die Japaner nicht ein bisschen taktischer vor, flankieren, werfen sich ins Gebüsch? So entwickelt sich »World at War« dem Eindruck nach zu einem zwar stimmungsvollen Erlebnis, allerdings ohne Aha-Effekt. Wäre schön, wenn uns das Testmuster dann mehr zu überraschen verstünde.

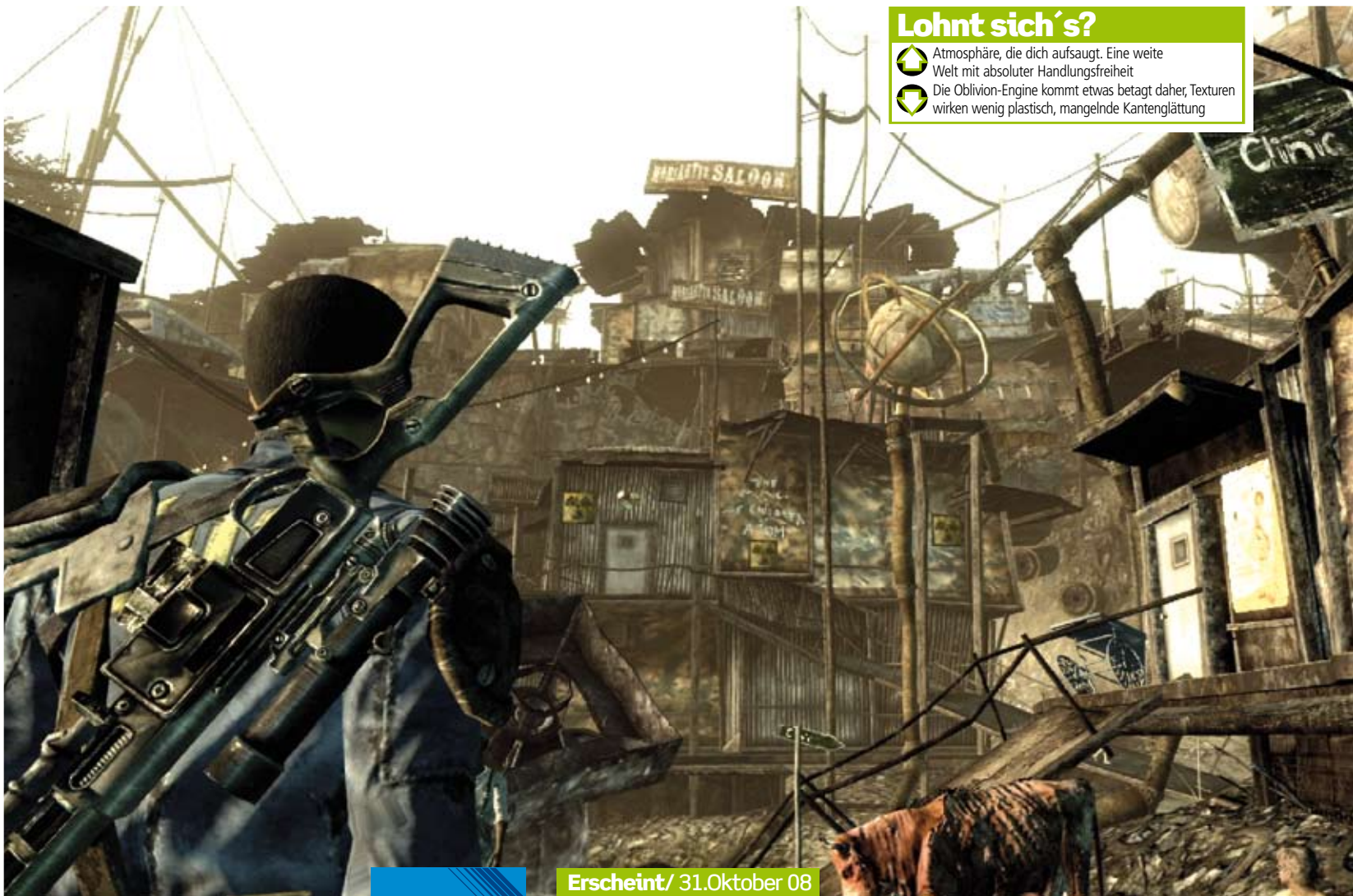
Benjamin Kratsch/r/

360 SAGT ...

Atmosphärisch ungeschlagen, Action am Fließband, Call of

Duty eben

Hitpotenzial 8.5



Lohnt sich's?

- 🏠 Atmosphäre, die dich aufsaugt. Eine weite Welt mit absoluter Handlungsfreiheit
- 👁️ Die Oblivion-Engine kommt etwas betagt daher; Texturen wirken wenig plastisch, mangelnde Kantenglättung

Erscheint/ 31. Oktober 08



Den hat's zerlegt: Wer in »Fallout 3« die Waffen sprechen lässt, bekommt das Ergebnis entsprechend präsentiert

AUF EINEN BLICK

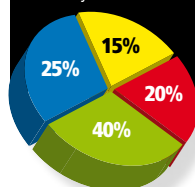
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Bethesda Softworks
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Unglaublich atmosphärisches Endzeit-Rollenspiel mit viel Liebe zum Detail und taktischem Kampfsystem

DAS STECKT DRIN

- Blutige Taktik
- Endzeit
- Blei
- Pit-Boy



FALLOUT 3

Sterben und sterben lassen in Washington

Ein schweres Eisentor rollt zur Seite, die Sonne dringt in diesen riesigen Bunker, Bunker 101, unsere Geburtsstätte, ein stählerner Koloss, in dem schon Generationen von Menschen aufgewachsen und gestorben sind. Eines der 200 Auffanglager für die wenigen Überlebenden eines Atomkrieges, der die »Fallout 3«-Welt ins Chaos stürzte. Draußen wartet die Realität, vor der sich alle fürchten – Tot, Zerstörung, Anarchie. Eigentlich will da keiner raus, aber unser Vater ist verschwunden. Ein wirklich guter Grund, sich einige Zeit mit der neuesten Version von Endzeit-Rollenspiel in einen dunklen Raum zu klemmen und Probe zu abenteuernd. Also mitten rein in das, was von Washington DC nach der Apokalypse noch übrig ist. Wir starten auf einem kleinen Hügel, um uns herum erstrecken sich die Trümmer der Zivilisation, ausgebrannte Häuser säumen den Weg, mutierte Kühe suchen verzweifelt nach dem letzten Grashalm auf ausgedörrten Weiden. Gibt es hier überhaupt noch Leben? Ja, gibt es, und zwar in Megaton. Eine Stadt, die direkt über einer nicht detonierten Bombe

errichtet wurde. Schwere Altmetailplatten öffnen den Zugang und weisen den Weg in eine Stadt aus Wellblechrüinen, die scheinbar hastig aus Autowracks und anderem Müll zusammengeschraubt wurde. Die Atmosphäre haut einen nahezu um, genau so stellt man sich ein endzeitliches Szenario vor.

Nur leider merkt man der Gamebyro-Engine, die bereits im drei Jahre alten »Oblivion« zum Einsatz kam, das Alter an. Texturen wirken verwaschen, stellenweise richtig matschig. Ein weiteres Problem ist die mangelnde Kantenglättung, die sich in Treppchenbildung beispielsweise auf Hochspannungsmasten bemerkbar macht. Technisch wird »Fallout 3« sicher kein Wunderwerk, doch viel wichtiger ist die unglaubliche Interaktivität mit der Umgebung. Hier zeigt die ordentlich aufgemotzte Radian-KI-Engine, was in ihr steckt. In Megaton herrscht ein reges Treiben, rechts von uns melkt gerade ein Bauer seine leicht verschrumpelt aussehende Kuh, eine Frau hängt Wäsche auf und links torkelt ein Typ mit zerrissenen Klamotten an uns vorbei. Der hat sich offen-

liveundonline

- Reines Einzelspieler-Erlebnis
- Ob es eine Demo zum Download geben wird, steht momentan noch nicht fest
- Vielleicht Dashboard-Schmuck, mit Sicherheit Gamerpoints

ANVISIERT UND ABGEDRÜCKT

Blut spritzt, Arm ab

1

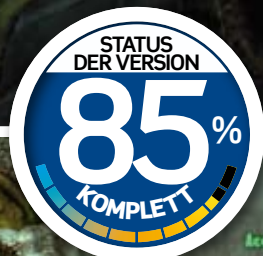
Nein, das ist keine Szene aus »Resident Evil 5«, auch wenn's so aussieht. In jeder Situation gilt es zu entscheiden, ob man aus der Schulterperspektive drauflos ballert oder sich doch eher auf das taktische Kampfsystem mit dem schönen Namen »VATS« verlässt.

2

VATS spart ordentlich Munition: Im Zeitlupen-Modus zielt man nämlich präzise auf die einzelnen Körperteile des Gegners. Das System errechnet die Trefferwahrscheinlichkeit und nimmt erst dann auf Kommando Kopf, Arme oder Torso unter Beschuss. Nachteil: Man ist Gegnerfeuer kurzzeitig ausgeliefert.

3

Kein »Fallout« ohne mitreißende Story: Der Spieler kann mit jedem in den Wellblechruinen von Megaton reden und entscheidet, wem er hilft, wen er ignoriert oder bekämpft. Ob der Sheriff wirklich nur gute Absichten hat?



DU HAST DIE HOSE VOLL

Der Taschenbomber

Kreativität ist groß in Mode, das gilt auch für »Fallout 3« und die Techniken, mit denen man Gegner ins Jenseits entsendet. Besonders fies ist der »Explodierte Hose«-Trick, und der geht so: Auf Tastendruck die Tarnkappenfunktion »Stealthboy« aktivieren, von hinten an den Gegner heranschleichen und ihm flugs eine scharfe Granate untermögeln. Bumm, was übrig bleibt ist nur noch ein Häufchen Asche und jede Menge Splatter.



sichtlich in der Bar volllaufen lassen, da gehen wir direkt mal hin und treffen auf den Geschäftsmann Mr. Burke. Der hat zwar keine Hinweise auf den Verbleib unseres Erzeugers, dafür eine lukrative Quest parat: Die Atombombe im Zentrum der Stadt ist das Ziel, ein Fernzünder das Werkzeug. Na klingelt's? Der Lump will die ganze Stadt in die Luft jagen.

PC-Veteranen wissen um die vielfältigen Möglichkeiten, die eine Fallout-Mission bietet: Sollen wir die Stadt in die Luft jagen und richtig viel Knete verdienen? Oder den Kerl einfach an den Sheriff verpfeifen? Oder aber Mr. Burke erpressen? Der Weg ist das Ziel, jeder schreibt also seine ganz eigene Geschichte. Wir wollen den fiesen Burke erpressen, dafür fehlt allerdings das nötige Redetalent. Denn wie in klassischen Rollenspielen gilt es auch in »Fallout 3« Punkte zu sammeln und damit neue Fähigkeiten freizuschalten. Magie steht nicht zur Debatte, hier geht's ums nackte Überleben. Als Instrument dient der »Pit-Boy 3000«, eine Art kleiner, rostiger Computer, den wir am Handgelenk tragen. Anfangs benötigen wir vor allem die Fähigkeit Schlösserknacken, denn in den Ruinenstädten warten etliche Truhen darauf geplündert zu werden.

Wenn da nicht Banditen und anderes Gesocks wären, die es kurzerhand mit VATS (Vault-Tec-Assisted Targeting System) zu tun bekommen. Hört sich nach einem Kampfroboter an, ist aber in Wirklichkeit ein strategisches Kampfsystem: Einmal aktiviert, wird die Zeit angehalten und wir investieren Aktionspunkte in gezielte Schüsse. Je nach Entfernung und Größe des Ziels werden für die einzelnen Körperteile Trefferchancen angegeben. Sollen wir lieber vier Mal auf den Bauch des Gegners ballern – die Trefferwahrscheinlichkeit liegt bei 90 Prozent – oder doch lieber einen Versuch auf den Kopf, dafür mit erheblich größerem Risiko eines Fehlschusses? Die Auswirkung? Brutal, zumindest in der US-Version, die wir gespielt haben. Geht die Kugel in den Arm, reißt er auseinander, trifft sie den Kopf, platzt der Schädel wie ein rohes Ei in der Mikrowelle. Blut spritzt über den ganzen Monitor, Extremitäten fliegen durch die Gegend – zu viel für die USK, in Deutschland wird »Fallout 3« in einer geschnittenen Version erscheinen. Die Kämpfe fühlen sich richtig taktisch an, zwar lassen sich langsame Ghouls und Mutanten auch aus der Ego-Perspektive erledigen, flinke Insekten holt man aber am besten per VATS vom Himmel. Alles andere kostet zu viel Munition, die generell knapp ist und dringend gegen richtig fiese Bossgegner benötigt wird.

Ab einer bestimmten Punktzahl eröffnen sich neue Spezialisierungsmöglichkeiten, »Perks« genannt. Als »Gun Nut«, sprich Waffennarr, verbraucht der Held weniger Munition und richtet mehr Schaden an. Doch der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Wer mag, kann sich auch als »Lady-Killer« einen Namen machen. Ob so einer dann reihenweise verstrahlte Atomkriegs-Girls flachlegt? Wir werden sehen – im Test in der kommenden Ausgabe.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

Der nächste Rollenspiel-Gigant rollt auf uns zu: Fallout wird bombastisch

Hitzpotenzial 9.0

PRINCE OF PERSIA

Mit Leichtigkeit über Stock und Stein

AUF EINEN BLICK

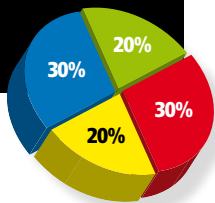
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Kompletter Neuanfang für den Prinzen, mit neuer Gefährtin und märchenhaftem Grafikstil

DAS STECKT DRIN

■ Prince
■ Elika
■ Jäger
■ Unsterblichkeit



Ach, was waren das für wunderschöne Zeiten, trotz so mancher Gebrechlichkeiten. Fast ein Jahr ist es nun her, dass wir mit dem mittelalterlichen Killerakrobaten Altaïr über die Dächer des Heiligen Landes gehuscht sind. Als ganz große Stärke von »Assassin's Creed« ist uns das technische Grundgerüst in Erinnerung geblieben: Diese Bilder! Diese Kamerafahrten! Genau diese Technik dient nun einem alten Bekannten als Basis für einen neuen Auftritt, nämlich dem Prinzen von Persien. Die Reihe wagt sich an einen kompletten Neustart, nicht zuletzt was den Look betrifft. Was vor fast zwanzig Jahren als simples Jump 'n' Run begann, kann in der neuen Version nur bestehen, wenn es die Kraft seiner Geschichte energisch weiterentwickelt. Gespannt haben wir uns für die Hauptfigur des einst so weltbeherrschenden Persiens bereits richtig Zeit genommen: Als erstes treffen wir auf einen gezeichneten Helden im Cel-Shading-Look. Keine teure Aufmachung, stattdessen in Lumpen gekleidet. Im krassen Gegensatz dazu die engelsgleiche Gestalt von Elika, seiner Gefährtin.

DYNAMISCHES DUO

Die beiden ziehen aus, das Land vom Bösen zu heilen. Der Dämonenkönig Ahriman hat es in die Finsternis gestürzt und das Märchenreich in den Schatten seiner selbst verwandelt. Wir starten in einem Verlies, nur von ein paar Fackeln erleuchtet. Hm, ist doch alles beim Alten geblieben? Sofort fällt der radikale Stilwechsel auf: Die Cel-Shading-Optik ist sicher nicht jedermanns Sache, sorgt aber für einen angenehmen Kontrast zum Realismustrend bei der Konkurrenz. Trotz oder vielleicht gerade

wegen der Comicgrafik bewegen sich der Prinz und Elika geschmeidiger denn je – ein Anblick wie aus Tausend und einer Nacht. Elika wiederum ist ein Neuzugang im orientalischen Universum der »Prince of Persia«-Reihe und erhält gleich eine bedeutende Rolle. Anders als Farah in den Vorgängerspielen soll sich die junge Dame jederzeit an unserer Seite befinden. Prinzipiell darf sich bei so einer Ankündigung durch einen Spielehersteller ja Nervosität einstellen, denn häufig geht ein ständiger Begleiter Hand in Hand mit viel Ärger. Er oder sie nervt und steht im Weg herum. Gut, dass die Entwickler aus Montreal offenbar genau darauf ein Auge haben. In einem kurzen Demoabschnitt bleibt sie jedenfalls nie dummdoof an irgendwelchen Häuserecken hängen, wie man das sonst so kennt. Ein normaler Mensch ist das Mädels sowieso nicht. Geradezu mühelos folgt sie dem Prinzen, beamt sich auch schon mal durch die Gegend – unrealistisch, aber dem Gameplay zuträglich. Wir nennen sie einfach mal ganz frech Schweizer Taschenmesser in Personenform.

Und wie steht es um den Sand der Zeit? Unser erster Eindruck hier: Der ist Schnee von gestern, salopp formuliert. Stattdessen dient Elika als das neue unterstützende Element des Helden. So kann sie Sprungplattformen aktivieren, die Segas blauen Igel neidisch machen könnten, oder sie packt den Prinzen in der Luft am Handgelenk und schleudert ihn nach vorn. Ideal um größere Schluchten zu überwinden. Geht so eine Akrobatikeinlage daneben, springt der Prinz mal etwas zu kurz, so macht sich Elika hervorragend als Lebensversicherung: Ein beherzter Griff, und sie



FLIEG, FLIEG

Ob wir im Verlauf des Spiels selbst einmal mit so einer Gerätschaft durch die Welt fliegen dürfen, ist bisher noch unbestätigt. Zunächst reicht es uns aber auch dran herumzuklettern.

Lohnt sich's?

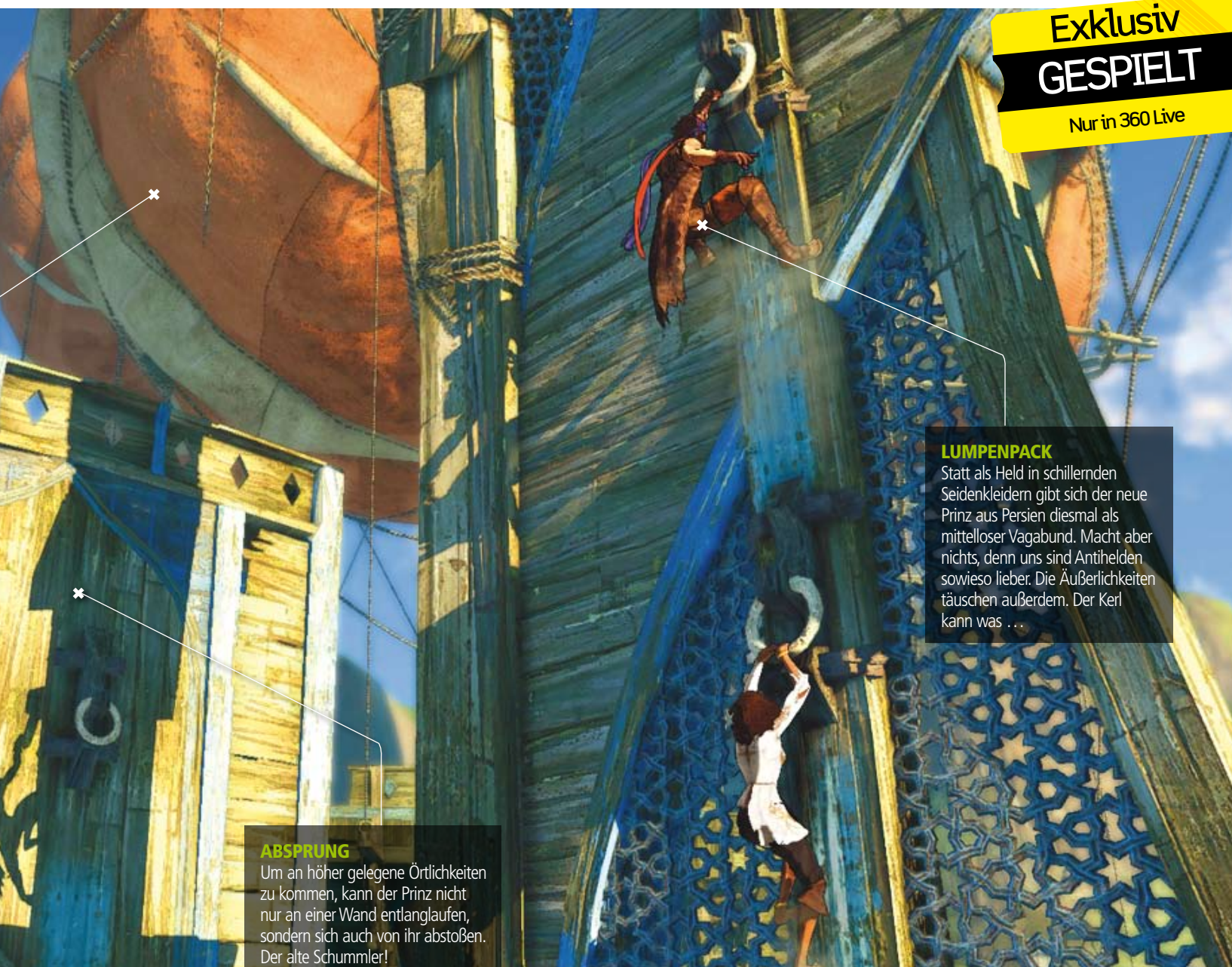
- ⬆️ Sagenhaft schönes Grafikdesign, interessantes Konzept, passender Neuanfang
- ⬇️ Eventuell zu einfach für erfahrene Spieler, vom erhofften Koop-Modus bisher keine Spur



Muss auch mal sein: Einfach ausspannen und die Aussicht genießen

**Exklusiv
GESPIELT**

Nur in 360 Live



LUMPENPACK

Statt als Held in schillernden Seidenkleidern gibt sich der neue Prinz aus Persien diesmal als mittelloser Vagabund. Macht aber nichts, denn uns sind Antihelden sowieso lieber. Die Äußerlichkeiten täuschen außerdem. Der Kerl kann was ...

ABSPRUNG

Um an höher gelegene Örtlichkeiten zu kommen, kann der Prinz nicht nur an einer Wand entlanglaufen, sondern sich auch von ihr abstoßen. Der alte Schummler!

ORDENTLICH PLATZ

Alles draußen

Die weitläufigen Areale lassen viel Raum für interessante Leveldesign-Ansätze. Man ist nicht länger auf einen linearen Weg angewiesen, Freunde ausgiebiger Erkundungstouren können auf ihre Kosten kommen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler das Potenzial auch wirklich ausnutzen. Wenn sämtliche Akrobatikrätsel sowieso nur auf eine Art und Weise gelöst werden können, könnten wir uns auch gleich zurück in die Kerker und Gassen der Vorgängerspiele zurückziehen. Obwohl, spätestens wenn man das erblühte Land einmal zu Gesicht bekommen hat, will man da nicht wirklich zurück.



verfrachtet den Prinzen zurück an den Ausgangspunkt. Fehler sind mit einem Wimpernschlag ungeschehen, und sofort geht's weiter. Dem Spielfluss mag das enorm zuträglich sein, aber was halten Hardcore-Gamer von dieser Vereinfachung? Wird der ganze Spielablauf dadurch zu sehr entschärft, wird man ausreichend herausgefordert, wo ist das limitierende Element? Selbst eine Niederlage im Kampf – und Elika ist schwuppdiewupp zur Stelle zwecks Ist-ja-nie-passiert-und-weitergeht's. Tatsache ist: Die Geschicklichkeitseinlagen fühlen sich so flüssig wie eh und je an. Auch das Zusammenspiel zwischen Prinz und Elika scheint perfekt einstudiert. Außerdem sind wir uns sicher, dass es neben Kletter-, Schwing- und Sprungpadeinlagen auch noch die eine oder andere Überraschung gibt.

VOM JÄGER ZUM GEJAGTEN

Aber genauso kommt der Säbel des Prinzen zum Einsatz, wenn auch deutlich seltener als in »

Im Gespräch mit ...



BEN MATTES / PRODUZENT

Wenn der Produzent von »Prince of Persia« über sein neuestes Werk plaudern mag, dann können wir nicht anders – dann müssen wir ihn mit Fragen löchern!

360 Live: Um noch mal auf den Look zurückzukommen: Hattet ihr irgendwelche Bedenken bei der Entscheidung für die Cel-Shading-Optik?

Ben Mattes: Es ist immer ein Risiko, wenn man ein Element ändern will, das vorher schon gut funktioniert hat. So eine Entscheidung kostet viel Zeit und Brainstorming, bis sie letztendlich getroffen wird. Wir wollten aber das »Prince of Persia«-Universum nicht in ultra-realistische Grafik packen, wie es viele moderne Produktionen tun. Man könnte sagen, dass es die nächste Generation von Cel-Shading darstellt. Die nächste Stufe der Evolution von Spielen wie »Okami« oder »Zelda: The Wind Waker« also. Klar, wir wussten, dass der Look für heiße Diskussionen in der »Prince of Persia«-Community sorgen würde. Wir haben zunächst gezögert, wie jeder, der etwas Neues probiert. Aber inzwischen kann ich sagen, dass das Feedback durchweg positiv ist.

360 Live: Es muss schwierig sein, den Spieler die Levels in beliebiger Reihenfolge bestreiten zu lassen und trotzdem einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad zu erhalten. Wie wollt ihr das hinkriegen?

BM: Die Reihenfolge, in der man gewisse Passagen und Gegner bestreitet, entscheidet man selbst. Besiegt man so einen Feind, wird diese Art automatisch stärker. Zusätzlich werden danach auch tückische Fallen aktiviert, welche die Fähigkeiten der Spieler an die Grenzen bringen sollen.

Nach jedem »geheilten« Teil der Welt erscheinen die sogenannten Lichtsamen, die die Währung im Spiel darstellen und in den befreiten Regionen verteilt sind. Unser Designteam hat schon einige interessante Verstecke dafür gefunden, für die sich der Spieler entsprechend anstrengen muss.

360 Live: Kam die Entscheidung für Elika vom Feedback einiger Spieler, die sich eine helfende Hand gewünscht haben?

BM: Eine Sache stand bei unserer Vision schon immer fest. Wir würden den Sand der Zeit und all seine Fähigkeiten nicht benutzen, weil die entsprechende »Sands of Time«-Trilogie abgeschlossen ist. Deshalb mussten wir ein anderes revolutionäres Element finden. Wir haben uns also noch mal angeschaut, was »Sands of Time« ausgemacht hat: Akrobatik- und Kampfeinlagen, die Fähigkeiten des Sands der Zeit, die Story, das Level-design ... Wie sollten wir all diese Dinge und noch mehr in ein revolutionäres Element packen? Dann kam uns Elika in den Sinn ...

360 Live: Glaubst du, dass Elikas Hilfe die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlags zu gering macht?

BM: Nein, es wird wie bei anderen Spielen sein, die Checkpoints benutzen. Nur eben ohne diesen frustrierenden Game-over-Bildschirm. Wenn du eine Akrobatikeinlage verhaust oder einen Kampf am verlieren bist, schreitet Elika ein. Allerdings mit einer gewissen Strafe verbunden – du wirst also nicht vom

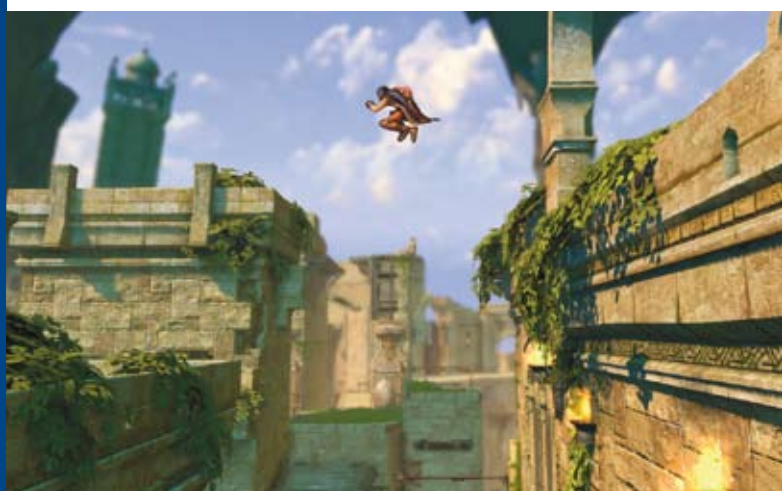
gleichen Punkt starten, wo du gestorben bist. Bei den Akrobatikeinlagen wirst du auf der letzten Plattform abgeliefert, auf der du sicher gestanden bist, bei Kämpfen regenerieren die Monster ihre Gesundheit. Es ist also immer für genügend Herausforderung gesorgt. Nichts ist einfacher oder schwieriger als vorher. Stattdessen fördert das System den Spielfluss und zeigt den Prinzen als eine sterbliche Person, was er schließlich auch ist.

360 Live: Woher die Idee, die Spielwelt offen zu gestalten?

BM: Wir wollten Spieler nicht in Palästen oder Städten in linearer Weise einschränken, wie in den vorherigen »Prince of Persia«-Spielen. Wir wollen ein Königreich entwickeln, das der Spieler in seinem ganz eigenen Tempo erkunden kann. Er soll die Zerstörung förmlich spüren, die das Land in seinen unterschiedlichsten Facetten erleidet. Mit der aktuellen Hardware-Technologie können wir so ein großes Reich erschaffen.

360 Live: Warum die Entscheidung, den Prinzen nur gegen einen Feind gleichzeitig antreten zu lassen?

BM: Das neue Kampfsystem basiert auf Duellen. Es hilft uns dabei, einen Ansatz bei Prügelspielen wie »Soul Calibur«, »Dead or Alive« oder gar wie bei gut choreografierten Kampfszenen im Kino zu verfolgen. Der Schwerpunkt bei den Kämpfen liegt auf Timing, Strategie und Combos, vermengt mit dramatischen Kameraperspektiven und Soundeffekten.



Gewagte Sprünge stehen an der Tagesordnung. Verschätzt sich der Prinz, greift Elika zu und bewahrt ihn vor dem sicheren Tod

» früheren Teilen aus der Serie. Diesmal streben nicht mehr viele Gegner gleichzeitig ins Bild, vielmehr beschränkt sich der Kampf im ganzen Spiel durchgehend auf Mann gegen Mann. Oder besser gesagt: Mann gegen Monster. Menschliche Feinde gibt es keine, stattdessen stellen sich die sogenannten »Jäger« in den Weg des Helden. Die Begegnungen fühlen sich insgesamt eher wie kleine Endgegnerkämpfe an. Passt definitiv besser zum Spielprinzip als die chaotischen Feindansammlungen früherer Zeiten. Das Kampfsystem orientiert sich an »Assassin's Creed« – Reaktionen und ein Schuss Taktik sind gefragt. In Sachen Präsentation legen die Kämpfe im Vergleich jedoch deutlich zu. Geradezu mühelos springt der Prinz über seinen Widersacher und stößt ihm immer wieder den Säbel in den Körper oder wirft ihn in eine Attacke von Elika hinein. Jeder Kampf ist in kleine Etappen unterteilt. Zunächst stürmt das Biest in seiner Ausgangsform auf uns zu. Mit jedem Schlag klatscht etwas mehr von der tiefschwarzen Essenz des Bösen vom Feind ab, bis diese den Feind komplett umfließt. Nun greift das Ding noch wilder an, die Konter werden schwieriger und man gerät langsam ins Schwitzen. Ist das klebrige, schleimige Schild schließlich doch löchrig geschlagen, gibt man dem Vieh schließlich den Rest und schickt es zurück in die Hölle.

Anschließend macht sich Elika an die Arbeit, das Land zu reinigen. Das Licht kehrt zurück, die Landschaft erblüht. Erst jetzt zeigt sich,

HEILENDE HÄNDE

Elika ist kein Mädel von der Straße

Elikas magische Fähigkeiten werden von Generation zu Generation weitergegeben. Ein Vermächtnis, das ihr die Fähigkeit verleiht, die verkommenen Ländereien zu heilen. Im Verlauf des Spiels soll man mehr und mehr über die Dame erfahren. Die Figur ist also eng mit der Hintergrundgeschichte verwoben. Und am Ende jedes Levels macht sie die Welt ein bisschen schöner. Zumindest wenn der Prinz Erfolg hatte ...



AKROBATIKALARME



2

So mögen wir ihn: Des Prinzens neue Fähigkeiten

Zunächst hätten wir da den Klingenhandschuh. Der ist zwar prinzipiell die schlechteste Waffe, die man sich vorstellen kann, ist dafür bei den Akrobatikeinlagen umso praktischer.

Elika ist für mehr zu gebrauchen als nur für ein nettes Gespräch. Immer wenn ein Sprung doch zu weit ist, kann sie gerufen werden, um den Prinzen noch ein

Stückchen weiter zu katapultieren.

Das An-der-Wand-Entlanglaufen hat der Prinz noch immer nicht verlernt. Diesmal allerdings deutlich angeberischer. Als ob er Freddy Krueger beeindruckt will, schrammt er mit seinem Klingenhandschuh über die jeweilige Wand.

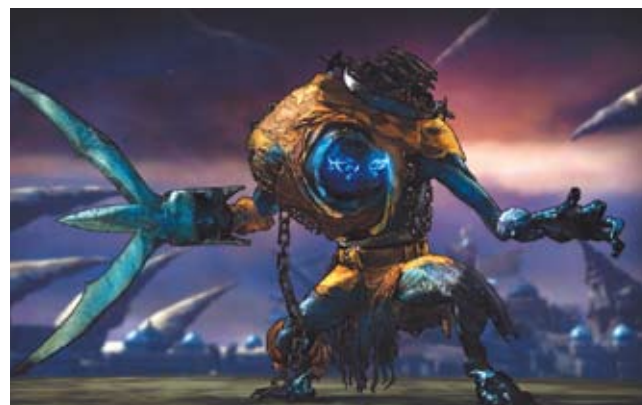


3

UNTERM STRICH

Das neue »Prince of Persia« nimmt immer interessantere Formen an. Das Spielen hat definitiv Lust auf mehr gemacht, auch wenn dadurch neue Fragen aufkommen. Vor allem was die Struktur des Spiels angeht. Denn egal wie weitläufig der gespielte Abschnitt ist, hat er sich dennoch ziemlich linear angefühlt, zumindest was die Abfolge von Rennerei, Geschicklichkeitstests und Kämpfen betrifft.

Hier haben wir einen sogenannten Jäger. Ein Standardgegner, der sich wegen seines ausgeprägten Kampfkönnens eher wie ein ausgewachsener Bossgegner anfühlt



Ob die Entwickler auf eine zentralen Oberwelt zurückgreifen? Argwöhnischer betrachten wir Elika. Nein, sie sieht wirklich hübsch aus, nur ihre Funktion als Lebensversicherung ist uns suspekt. Wir sind uns nicht sicher, ob das Ganze das Spiel nicht zu leicht gestaltet, selbst wenn Produzent Ben Mattes das im Interview verneint. Da das Spiel sich dem Release im November mit riesigen Schritten nähert, können wir uns davon bald ein richtiges Bild machen. Ebenso ob die Spielwelt besser und mit mehr Abwechslung bzw. Leben gefüllt ist als noch in »Assassin's Creed«.

Nicholas Buracas/rl

360 SAGT ...

Das wundervolle Design zieht uns in seinen Bann. Beim Schwierigkeitsgrad bleiben wir aber skeptisch

Hitzpotenzial 8.5

dass wir uns schon die ganze Zeit draußen in freier Natur befunden haben - lediglich die Aura des Bösen hatte den Eindruck eines Kerkers geschaffen. Wo diese Aura verschwunden ist, offenbart sich eine wunderschöne Landschaft. Was für eine Verwandlung, welch ein Anblick - ein Augenöffner, mindestens so sehr wie die wunderschönen Kamerafahrten durch das offene Land, die sich uns bei jeder Turmbesteigung in »Assassin's Creed« ins Gedächtnis gebrannt haben. Sogleich fallen einige leuchtende Kugeln auf. Sie werden zunächst als Lichtsamen beschrieben, sozusagen die Währung hier. Gegen was sich diese Kugeln letztendlich eintauschen lassen, wird noch nicht verraten. Nur so viel: Um alle Lichtsamen in einem Areal zu bekommen, ist einiges an Erkundung notwendig. Die Abschnitte sehen fast komplett anders aus, wenn das Licht zurückgekehrt ist. Ein erneuter Besuch lohnt sich also! Wir hoffen nur, dass man die Samen wirklich gegen sinnvolle Dinge tauschen kann und sie nicht nur eine Variante der herzlich sinnlosen Flaggen aus »Assassin's Creed« sind.

Erscheint/ 21. November 08

AUF EINEN BLICK

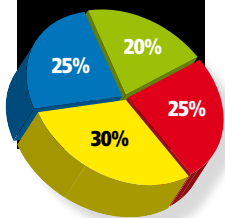
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Crystal Dynamics
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Lara ist zurück. Schöner, schneller und mit neuen Tricks

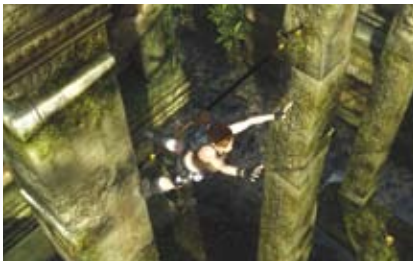
DAS STECKT DRIN

■ Waffen
■ Enge Tops
■ Wilde Tiere
■ Schätze



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Hand angelegt:
Im Spiel mit Lara Croft



Lara Croft: Bald auch in Thailand und Mexiko unterwegs

Sie ist zurück. Knapp zwölf Jahre, unzählige PC- und Konsolenabenteuer sowie zwei erfolgreiche Ausflüge auf die Leinwände der Lichtspielhäuser hat Lara Croft hinter sich. Dennoch scheut es die wackere Archäologin mit dem Faible für hautenge Tops nicht, sich in eine weitere Abenteuerepisode zu stürzen. Mit »Tomb Raider: Underworld« versucht man bei Eidos und den Entwicklern von Crystal Dynamics, die sagenhafte Action-Abenteuer-Serie zurück zu ihren Wurzeln zu führen; gleichzeitig will man endlich, endlich den Möglichkeiten der Konsolen der Ist-Generation gerecht werden. Und das könnte gelingen, so scheint's jedenfalls nach erstem ausführlichen Probespiel.

Neben der überaus schicken Grafik und einer – dank neuer Engine – sichtbar wohlgeformteren Lara soll auch das Gameplay und die Spielumgebung mehr bieten als bisher.

Mehr Freiraum und mehr Überraschungen vor allem. Natürlich rennt, schwimmt, klettert und kämpft die knackige Britin wie eh und je. Doch sie lernt auch einiges dazu. So bringt sie im Fall eines Kampfes neben dem obligatorischen Pistolenpaar auch ihre Fäuste und Füße zum Einsatz, zwecks körperbetontem Zweikampf. Lara reißt Stöcke und andere Objekte vom Boden und verdrischt damit ihre Gegner. Es fällt auf, dass all diese Bewegungsabläufe deutlich natürlicher, aber auch erwachsener wirken als noch in »Tomb Raider Legend«. Verantwortlich dafür scheint ein überarbeitetes Motion-Capturing-Verfahren. Eidos hat die Profisportlerin und Stuntfrau Heidi Moneymaker ins Haus und vor die Kameras geholt, auf dass Lara Croft mit möglichst geschmeidiger Akrobatik die Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Insgesamt wirkt im neuen »Tomb Raider« alles viel flüssiger, intuitiver und vor allem



Lohnt sich's?

- Das neue Tomb Raider setzt auf Bewährtes plus frische Ideen. Eine interessante Mischung
- Wie originell »Tomb Raider: Underworld« letztlich wirklich daherkommt, wird sich erst im ausführlichen Praxistest zeigen

1



URLAUBSFOTOS

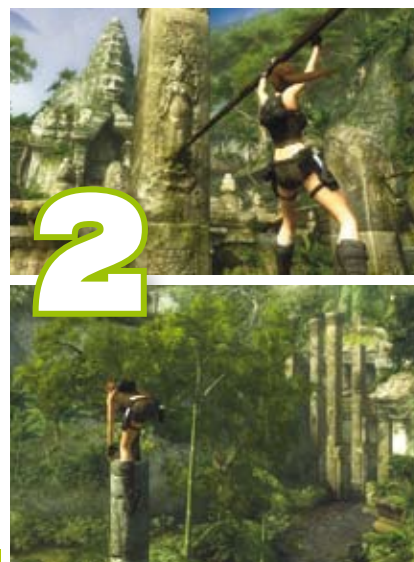
Reif fürs Album

Wer in »Tomb Raider: Underworld« viel Forscherdrang entwickelt und Laras akrobatisches Können ausreizt, der wird hin und wieder beeindruckende oder sogar einzigartige Szenarien zu sehen bekommen. Dank virtueller Kamera kann der Spieler diese als Bild festhalten, speichern und mit anderen Zockern per Xbox Live teilen. Dass dieses Prinzip Freude macht und zu erneutem Durchspielen motivieren kann, haben in der Vergangenheit

Titel wie etwa »Beyond Good and Evil« bewiesen.

– Warum kommt diese Idee so selten zum Einsatz?

2



VOLL PRACHTVOLL!

Da ist doch so einiges neu ...

Lara Croft in frischem Glanz: Neben zusätzlichen Fähigkeiten zeigt sie sich in nochmals überarbeitetem Outfit, was sichtlich der Polygonfigur schmeichelt.

Motto bei »Tomb Raider: Underworld«: Was man sieht, kann man beklettern. So ziemlich jeder Mauervorsprung, jedes Seil und jede Säule kann den Spieler zu neuen, unbekannten Orten führen. Das Spiel verspricht viel akrobatischen Spaß und Entdeckungsmöglichkeiten. Bewegungen wie

Sprünge und das Überklettern von Hindernissen sind dank Motion-Capture-Verfahren geschmeidig und sehr authentisch.

Lara wird einige Bewegungen automatisch und ohne unnötiges Tasten-Drücken vollführen. So werden kurze Sprünge und das Überklettern von kleinen Hindernissen ganz autonom vollbracht – ähnlich wie in »Assassin's Creed«. Das spart Zeit und sieht gut aus.



2

3



3

liveundonline

■ Via Xbox Live wird man Kamerabilder tauschen können ■ Wir hoffen auf zusätzliche Kostüme für Lara ■ Auch neue Level und Waffen würden gefallen

auch interaktiver. Viele kleine Hindernisse nimmt Lara wie von selbst, ganz automatisch, ohne Zutun des Spielers. Andere, größere Wegelagerer – etwa ganze Steinblöcke – kann sie beiseite schieben oder wegsprengen, was in der Umgebung sowie an Lara selbst deutliche Spuren hinterlässt. Die Grabräuberei ist im neuesten Teil der erfolgsverwöhnten Serie also alles andere als ein sauberes, sondern im Gegenteil ein sehr schmutziges Geschäft. Beim Klettern an feuchten Mauerwerken und Kriechereien durch verstaubte Katakomben macht sich die hübsche Archäologin richtig schmutzig, was sich aber – ganz wie im echten Leben – mit einer Dusche unter einem Wasserfall wieder säubern lässt. Doch auch die Umwelt bleibt von den Zeichen des Croftschen Forscherdrangs nicht verschont. Schlamm, Matsch und Schnee zeigen nachhaltigen Fußabdrücke, was dem Spieler dabei hilft, sich in der Welt zurechtzufinden. Auch die Splitter zerstörter Felsen bleiben liegen, genauso wie gemeuchelte Feinde. Der Spieler wird also immer sehr deutlich erkennen können, wo bereits gewütet wurde und wo eventuell noch Gefahr droht. All das ist angesichts der weitläufigen Areale herzlich willkommen: Mit den geradlinigen Von-A-nach-B-Laufereien hat's diesmal ein Ende. Dennoch: Lara wäre nicht Lara, wenn sie sich das Leben darüber hinaus nicht auch mit neuester

Technik vereinfachen würde. Sie hat daher ein kleines, aber feines Sonargerät im Inventar. Mit diesem lassen sich 3D-Karten der Umgebung erzeugen, die so manches Geheimversteck, einen verborgenen Zugang oder vielleicht ein wichtiges Item zu Tage fördern – ein tolles Werkzeug für begeisterte Schatzsucher. Für schwierige Kletterpartien hingegen steht ein Paar spezielle Bergsteigerhandschuhe mit integriertem Enterhaken zur Verfügung, die durchaus aus einem klischeehaften Ninja-Film stammen könnten. Auch auf ihr Motorrad wird Miss Croft in ihrem erneuten Ausflug auf den Bildschirm zählen können, das dank spezieller Modifikationen nun in verschiedensten Umgebungen zum Einsatz kommen kann. Zu guter Letzt ist auch eine Kamera mit im Gepäck, mit der der Spieler besonders beeindruckende Szenarien in Bildern festhalten kann.

Doch was sucht Lara in ihrem neuesten Abenteuer überhaupt, wohin muss sie hierfür reisen? Bisher lassen Eidos und Crystal Dynamics nur durchblicken, dass es die taffe Lady unter anderem auf den sagenhaften Hammer namens »Mjolnir« abgesehen hat, mit dem der nordische Gott Thor seinerzeit Riesen und andere mächtige Feinde der Götter verdrosch. Um an diesen und manch weiteres wertvolles Artefakt zu gelangen, wird sich der Spieler

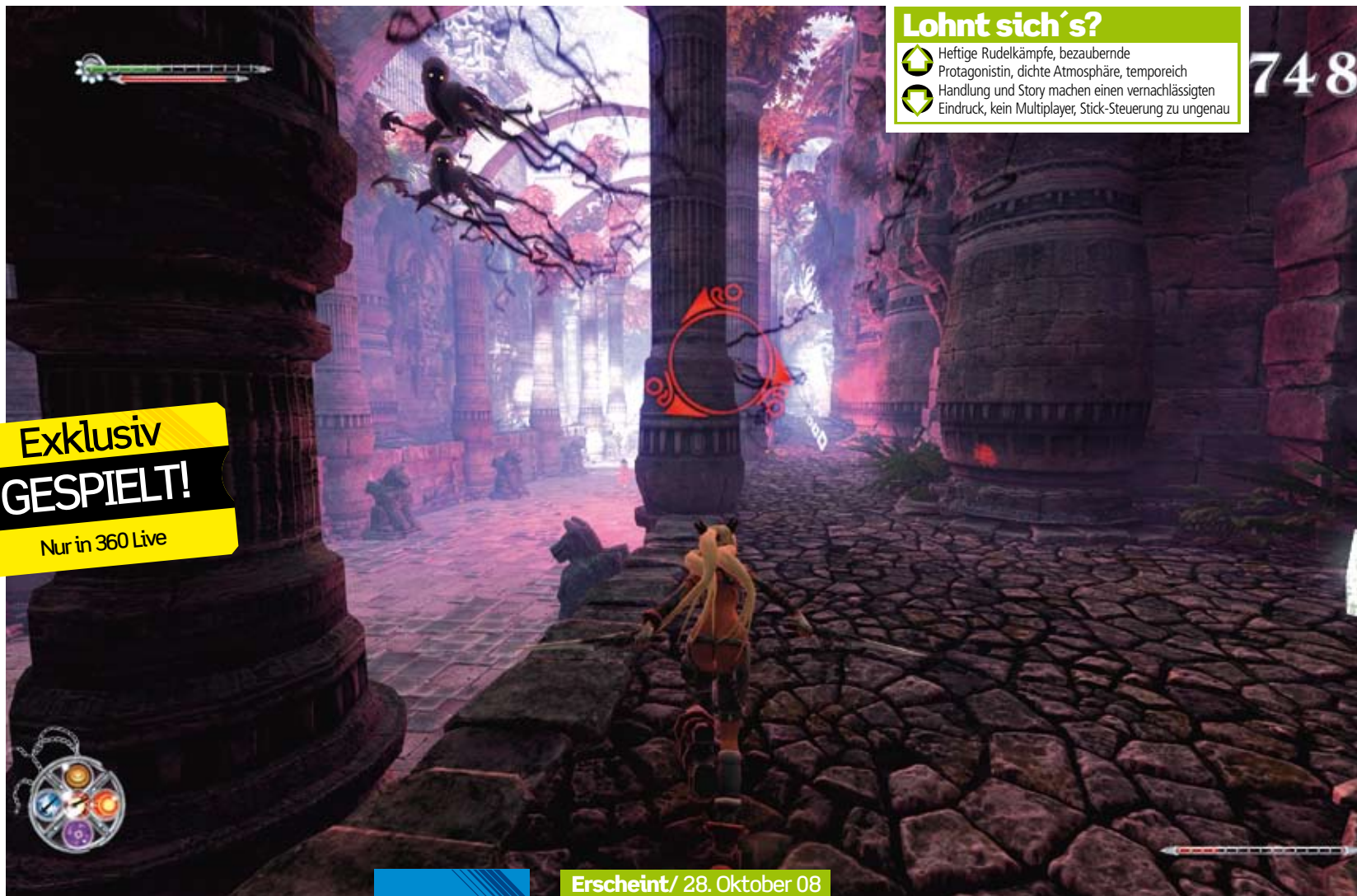
durch die thailändische Tempelwelt, den dichten mexikanischen Dschungel und die frostigen Gefilde der Arktis schlagen – und versehentlich die ganze Welt in Gefahr und an den Rand ihrer Zerstörung bringen. Wie Letzteres möglich ist und ob Lara die drohende Apokalypse noch abwenden kann, das werden wir ab dem 21. November dieses Jahres erfahren. Mehr darüber in der kommenden Ausgabe.

Michael Förtsch/rl

360
SAGT ...

Ursprüngliches Gameplay, vermischt mit neuen Ansätzen. Tomb Raider: Underworld wirkt deutlich offener und erwachsener. Schön!

Hitzpotenzial 8.5



Lohnt sich's?

- Heftige Rudelkämpfe, bezaubernde Protagonistin, dichte Atmosphäre, temporeich
- Handlung und Story machen einen vernachlässigten Eindruck, kein Multiplayer, Stick-Steuerung zu ungenau

**Exklusiv
GESPIELT!**

Nur in 360 Live

Erscheint/ 28. Oktober 08



Man fragt sich, wo Ayumi all die Goldmünzen aufbewahrt, die sie im Spielverlauf an sich nimmt ...?

AUF EINEN BLICK

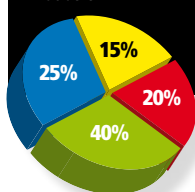
Publisher/ Zuxxez
Hersteller/ Gaijin Entertainment
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Sexy Anime-Action-Aufmischer aus Russland

DAS STECKT DRIN

- Nackte Haut
- Gegner
- Waffen
- Zauberei



X-BLADES

Sie ist blond, hübsch und willig ... willig, Devil May Cry aufzumischen

Gestatten: Ayumi, Schatzsucherin von Beruf, wenn auch offenbar erfolglos bisher. Das wäre jedenfalls eine schlüssige Erklärung für diesen Mangel an Textilen auf Ayumis Körper. Überreiche dem Mädels doch bitte mal jemand mehr als nur ein paar Bindfäden! Andererseits, vielleicht doch nicht. Mal eben die Kamera drehen, schon lässt sie noch mehr sehen. Eine blonde Mähne etwa, die sich in neckischen Schulmädchenzöpfen übers Gesicht legt. Keine Frage, Posing und Kameraführung sind von »Devil May Cry« und »Ninja Gaiden« inspiriert, ebenso das Gameplay. Das zarte Profil von Augen, Nase und Wangen täuscht, die Kleine hat's faustdick hinter den Ohren.

Zur Handlung: Eines Tages stößt Ayumi auf eine uralte Schatzkarte. Dumm nur, dass die zwei darin beschriebenen Heiligtümer die Macht uralter Götter freisetzen. Ayumi soll das Geheimnis um die Artefakte und den Fluch darauf lösen. Sie kommt einem Konflikt zwischen dem Reich des Lichts und der Schatten auf die Spur, trifft Freunde, über-

windet mächtige Schluchten, balanciert zwischen eindrucksvollen Tempeln. Den größten Teil ihrer Aufmerksamkeit widmet Ayumi freilich den Zombies, Höllenhunden und anderen Biestern, die vor idyllischer Kulisse marodieren. Ayumi kämpft sich durch knapp 30 gradlinig aufgereichte Etappen vom »Morgen« bis in die »Nacht« hinein. Allerorten stellen sich Kreaturen aus den finstersten Alpträumen der stilvollen Häckselei, 22 Monsterklassen und neun Bossgegner, um genau zu sein. Als Schatzsucherin hat Ayumi eine Vorliebe für lange Messer und kaliberstarke Pistolen entwickelt; quasi als Turbo-Manga-Version von Lara Croft. Ayumi wirbelt mit rasiermesserscharfen Klingen um sich. Zunächst macht das Kampfsystem einen eher anspruchslosen Eindruck. Doch nach ein bis zwei Stunden wandeln sich die Dinge, reizvolle Facetten prägen sich heraus. Elegante Treffer werden mit schicken Finishing Moves in »Matrix«-Machart belohnt, das Magie-System beginnt zu wirken. Sich damit zu befassen ist von höchster Wichtigkeit.

liveundonline

- Reines Einzelspieler-Erlebnis
- Wir würden Dashboard-Kosmetik willkommen heißen
- 1000 Gamerpoints sind sicherlich auch mit an Bord

SCHNELL UND SCHARF

Angeschnitten...

1

Wie es sich für die Heldin eines richtig saftigen Hack-and-Slay-Actiongames gehört, weiß sich sexy Ayumi mit verschärften Argumenten zu wehren. Wer ihr dumm kommt, macht prompt Bekanntschaft mit dem Klingenschlag.

2

Die wehrhafte Schatzsucherin versteht sich auf Nah- und Fernkampf, präzise gesagt auf den Umgang mit Klingen und Pistolen. Auch auf ihre magischen Fähigkeiten kann sie vertrauen: Feuerbälle, Eispfeile und Blitze, was Frauen eben so in ihrer Handtasche haben.

3

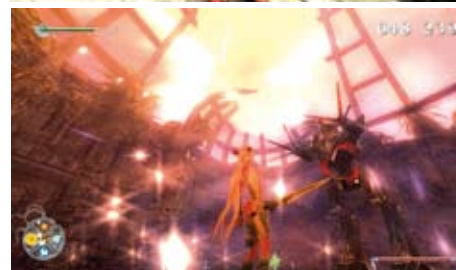
Das Gameplay ist durch die temporeiche Verquickung von Geschicklichkeitstests mit Rudelkämpfen geprägt, zwischendurch bringen insgesamt neun Bossgegner-Fights das Blut in Wallung. Zwischengeschaltete Anime-Streifen dienen der Abkühlung.



NACHSCHLAG

Ein Pfund Geschnetztes

Die Action in »X-Blades« lebt nicht zuletzt vom ausbaufähigen Kampfsystem. Klingen und Pistolenkugeln bilden die Basis für ein umfassendes Kombo- und Skill-System. Während sich die Nah- und Fernkampftaktionen steigern bzw. über Feuerknopf-Akrobatik kontrollieren lassen, setzt das Magiesystem etwas Einarbeitung voraus. Über Goldmünzen eignet sich Ayumi Zugriff auf spektakulär inszenierte Angriffs- und Defensiv-Sprüche an. Sie sind Voraussetzung, um der Angreiferrudel Herr zu werden und die riesigen Bossgegner in die Erde zu reiben.



Manche Gegner grinsen Ayumis Pistolenkugeln nämlich bloß frech ins Gesicht, lassen im Angesicht eines Eispfeils aber schnell die Hosen runter. Freigeschaltet werden die magischen Fähigkeiten durch Erfahrungspunkte. Wer also fleißig die Klingen kreisen lässt, steigt zügig zur kampfstarken Amazone auf – ein sehr befriedigendes Gefühl. Zumal sich der Skill-Baum auf einem extra Fenster breit macht und es dem interessierten Spieler erlaubt, Ayumis Fähigkeiten spürbar in die eine oder andere Richtung zu lenken. Die Augen aufhalten lohnt nicht nur wegen der schick in Szene gesetzten Kulissen und Schwertkämpfe, sondern auch wegen der überall verstreuten Münzfragmente. Wer sie findet, eignet sich zusätzliche Kampfkünste an und verstärkt Ayumis Nah- und Fernkampffertigkeiten. Die magischen Attacken kann die kleine Schatzsucherin jedoch nur nutzen, wenn sie durch das Zerstückeln von Gegnern genug »Rage« ansammelt, eine Art magische Energie. Noch ein Grund mehr, sich möglichst in jedes Getümmel zu stürzen und keine Gefangenen zu machen. Aber Obacht: Die Talente, die man im Spielverlauf ausbaut, entscheiden über das Schicksal der Heldin. Sie entwickelt sich in Richtung »gut« oder »böse«, und damit auch in Richtung eines der

beiden Finale. Die Handlung ist eher Beiwerk; sie wird durch eine knappe halbe Stunde an wunderschön gemachten und nahtlos mit der Action verflochtenen Movie-Szenen im Anime-Stil vorangetrieben.

Leichtgängig steuert sich die zierliche Ayumi durch Tempel und an Stränden entlang, Sprungattacken und Kombos lassen sich ähnlich flink ausführen wie beim artverwandten »Devil May Cry«. Einige Merkmale benötigen freilich Feinschliff. Wir würden uns mehr ausgefuchste Angreifer wünschen, die Reflexe und Hirn im gleichen Maß beanspruchen. Und es fehlt der Steuerung an Feedback. Bisher folgt Ayumi den Kommandos des Analogsticks zu zackig, kennt quasi nur Stillstand oder Vollgas. Auch die Präzision der Schusswaffe und die Verlässlichkeit des automatischen Zielsystems wecken Argwohn. Die Schwachstellen sind laut Hersteller erkannt und in Arbeit. In Sachen Grafik stellt sich Ayumi der Konkurrenz bereits mit vollem Körpereinsatz. Das Cel-Shading macht was her, das Visuelle wirkt flüssig und ist von Abwechslung getragen. Wir haben im Vorabmuster gut drei Dutzend unterschiedliche Innen- und Außenareale gezählt, jedes davon ist plastisch herausgearbeitet und von starken Kontrasten zwischen Glanzpunkten und

Schattenseiten gekennzeichnet. Dynamische Beleuchtung und diverse Grafikfilter runden den guten Eindruck ab. Somit entwickelt sich das 360-Erstlingswerk des russischen Spielentwicklers Gaijin zu einem Hack-and-Slay-Spektakel mit bemerkenswerten Attributen. Und damit meinen wir nicht nur die Heldin, sondern die zugängliche Machart, das temporeiche Kampfsystem und das umfangreiche Bestiarium. Scharfe Mischung!

Michael Förtsch/rl

360
SAGT ...

Actionreich, schnell und mit abwechslungsreichen Szenarien. Toller Spaß für zwischendurch

Hitpotenzial 7,5

Erscheint/ Februar 09

AUF EINEN BLICK

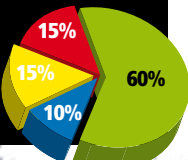
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Dimps/
Capcom
Genre/ Beat'em-Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Von anspruchsvoller Steuerung untermauertes und mit Effekten durchtränktes Kampfsport-Spektakel

DAS STECKT DRIN

■ Ryu
■ Ken
■ Chun-Li
■ Honda



Lohnt sich's?

- Sehr stilvolle Grafik, Figuren machen einen ausgewogenen Eindruck
- Xbox-Live-Gameplay ist bisher noch unbestätigt, außerdem leidet die Steuerung unter dem schwammigen D-Pad des 360-Controllers

STREET FIGHTER

Das Beat'em-Up-Genre mag seine größte Zeit hinter sich haben. Der »Street Fighter«-Reihe jedoch steht das Beste womöglich noch bevor. Wir haben Probe gespielt!

Längst ist sie passé, die goldene Ära der Spielhallen in Deutschland. Auch die Kenner des gepflegten Straßenzweikampfs sind inzwischen selbst in die Jahre gekommen. Die meisten werden sich kaum noch erinnern wie Kens berühmte Vier-Hit-Combo in »Street Fighter II« funktioniert – gesprungener starker Punch, geduckter starker Punch, übergehend in Starker-Punch-Shoryuken. Und doch hat es Capcom geschafft, eine neue Welle der Euphorie auszulösen. Wer auf der Games Convention gesehen hat, mit welcher Begeisterung sich hunderte Menschen bei Capcom auf einen der weltersten Spielautomaten mit »Street Fighter IV« gestürzt haben, der weiß – das wird ein dickes Ding. Nun haut der Automat leider mit rund 17.000 Euro rein. Wen diese Summe schreckt, keine Bange: Die Umsetzung für Xbox 360 sieht genauso gut aus. Sie ist spielbar, und sie kommt. Schon im nächsten Februar.

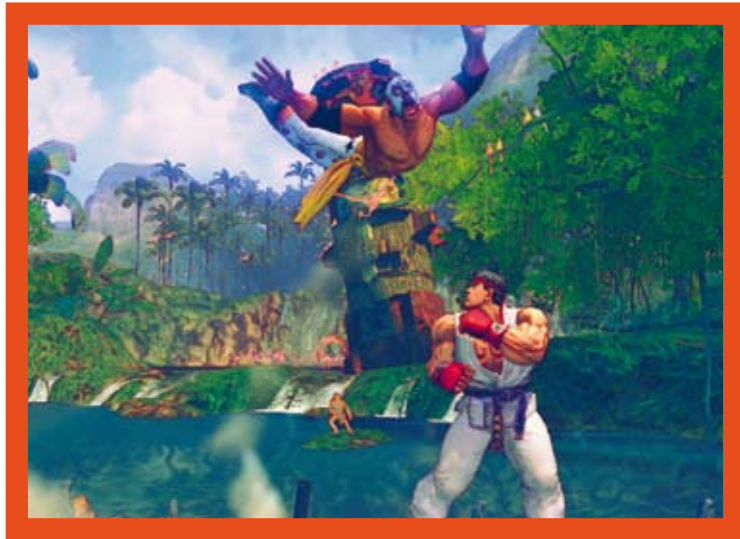
Die Vorfreude vieler Beat'em-Up-Fans mag auch darin begründet sein, dass sich Teil Vier in Sachen Gameplay wieder dem populären »Street Fighter II« annähert, zumindest was die Palette der Prügelknaben betrifft.





Hier wackelt die Wampe des neuen Kämpfers Rufus. Ein verstörendes Erlebnis, das an tiefer gelegte Rundungen der Mädels aus »Dead or Alive« erinnert

“ Kann es mit Third Strike aufnehmen ”



Seit Resident Evil 4 hat Capcom uns keine so meisterhafte Neuinszenierung einer klassischen Serie gezeigt

Dass das Gameplay dann doch eher an »Street Fighter III: Third Strike« mit modernisierten Konter-Attacken erinnert, sei am Rande erwähnt. Sonic Booms und Shoryukens funktionieren noch exakt genauso wie man es aus »Super Street Fighter II Turbo« kennt. Duelle zwischen »Street Fighter II«-Veteranen gehen schon nach kurzer Eingewöhnungszeit flüssig von der Hand, so wie es sein soll. Aber das Stibitzen und Integrieren von fortgeschrittenen Techniken aus den »Street Fighter III«-Spielen sorgt für die nötige Würze, um auch im Jahr 2008 die volle Aufmerksamkeit der Hardcore-Fighting-Fans zu beanspruchen. Jeder Charakter hat nur einen Super-Special-Move zur Verfügung: Eine klare Vereinfachung im Hinblick auf die zahlreichen Super-Arts in »Street Fighter III«. Diese können hier vom Stapel gelassen werden, wenn sich die vierteilige »Super«-Leiste füllt. Maximal aufladen lässt sich diese jetzt aber nur durch Special Moves und Treffer. Man muss also gezielt abwägen

zwischen mehreren stärkeren Special Moves oder einem alles vernichtenden Super Move, der dann aber auch sitzen sollte; am besten angesetzt mit einem Tricky-Super-Cancel. So weit, so gut, so bekannt, so »Street Fighter«.

SIMPLES 3D-REMAKE?

Wenn »Street Fighter IV« aber in Sachen Gameplay keine weiteren Feinheiten in die Waagschale werfen könnte, würde man ihm vorwerfen, einfach nur ein simples 3D-Update zu sein. Das ist jedoch nicht der Fall, schon wegen der sogenannten »Revenge«-Leiste, die Beat'em-Up-Kennern aus SNKs »Samurai Shodown« vertraut sein dürfte. Mit zunehmendem eigenem Schaden füllt sie sich; und ist sie halb gefüllt, darf der neue Ultra-Move benutzt werden, mit teils verheerenden Auswirkungen. Allerdings handelt es sich um einen in Sachen Timing und Präzision recht schwierig auszuführenden Verzweiflungsakt, der schwer anzubringen ist. Dennoch: Sobald zwei

Spieler in den Ring steigen, kommen ausgeglichene Runden zustande. Beide Teilnehmer haben gegen Ende eine maximale Super- als auch Revenge-Leiste aufgebaut, ein explosives und spannendes Finale ist garantiert. Die andere große Neuerung: »Street Fighter IV« legt das aufwendige Konter-System zu den Akten und führt ein neues Fokus-System ein. Ziel: Bessere Zugänglichkeit. Ein allmähliches Verstehen und Adaptieren des Fokus-Systems ist der entscheidende Aspekt für die Akzeptanz des Spiels bei den Hardcore-Zockern. Doch nur so können Klassiker entstehen. Ergo trifft es sich gut, dass sich das Fokus-System als gelungene Ergänzung des Gameplays ausprägt.

KÄMPFERRIEGE

Capcom reaktiviert die acht Kämpfer und vier Bosse aus »Street Fighter II«. Den ein oder anderen mag zwar die Abwesenheit eines Dudley oder Rolento stören, es gibt aber kein Ensemble mit größerem Kultcharakter als diese zwölf

IM FOKUS

Timing statt Konter

Das brandneue Fokus-System ersetzt das bekannte Konter-System. »Street Fighter IV« wird dadurch leichter zugänglich, die Finesse der Steuerung aber bleibt. Man aktiviert einen Fokus durch Drücken der beiden Angriffstasten. Insgesamt gibt es drei Ladestufen. Ein Reflexangriff erlaubt es, einen Treffer zu landen, wenn er in exakt dem Moment des Einschlags des gegnerischen Angriffs aktiviert wird. Ein voll aufgeladener Fokusangriff resultiert in einem unblockbaren Treffer. Der lockt den Gegner aus der Deckung und ermöglicht einen weiteren Hit. Aber das ist nur die halbe Wahrheit: Ein Fokus kann auch dazu benutzt werden, bestimmte Specials zu blocken, sprich zu »canceln« – und kann selbst durch einen Sprint gecancel werden. Ein geschickter Spieler kann also beispielsweise einen Shoryuken mit dem Fokus canceln und schnell eine Combo mit starkem Kick starten. Das Kombo-Potenzial ist enorm.

liveundonline

■ Momentan ist noch nicht hundertprozentig klar, ob »Street Fighter IV« mit Online-Modus erscheint. Wenn nicht, bleibt's beim Zwei-Spieler-Kampf an einer Konsole

■ Wir gehen von Dashboard-Zierrat aus und Erfolge sind sowieso selbstverständlich

Bei den ersten Anspielversuchen gab es Bedenken hinsichtlich der Kollisionsabfrage, aber diese wurden beim Test der endgültigen Version ganz klar zerstreut



„Jeder einzelne Kämpfer zeigt sich



» bekannten Figuren. Und wenn man es darauf abgesehen hat, die alte Arcade-Klientel wiederzugewinnen, dann mit dieser Entscheidung. »Street Fighter IV« gefällt Neulingen ebenso wie Abstinenzlern und Hardcore-Turnierspielern. Wirklich jeder kann starten, sich für Ryu oder Ken entscheiden und weiß, was zu tun ist mit deren drei legendären Special Moves Hadouken, Shoryuken und Tatumaki Senpuukyaku – oder Fireball, Dragon Punch bzw. Whirlwind-Kick für die Nicht-Japanophilen. Die Basis des Kampfsystems ähnelt der von »Street Fighter II«,

die einzelnen Charaktere zeigen sich jedoch mit originellen Ideen aufgepeppt. Guile-Fans werden erfreut zur Kenntnis nehmen, dass der Army-Veteran jetzt auf einen Überkopfangriff zurückgreifen kann, der auch bei niedrigem Block trifft.

Und dann sind da noch die vier neuen Zöglinge. Am gewichtigsten ist eindeutig Rufus, der für seine Masse erstaunlich flink ist und irgendwie an Bob aus »Tekken« erinnert. Die meisten seiner Moves haben etwas Comic- und Kung-Fu-haftes an sich: So etwa sein Snake Strike Anti Air Move oder sein drehender Galactic Tornado, der im EX-Spielmodus den Gegner ansaugt – schwer zu kontern. Sein Arsenal an variantenreichen hohen und tiefen Attacks macht ihn zur ersten Wahl gegen ständig blockende Defensivkünstler. Neuling Nummer Zwei: Mexiko-Wrestler El Fuerte, ein Zwillingbruder von Segas El Blaze aus »Virtua Fighter 5«. El Fuerte ist mit kleiner Statur gesegnet und wie Rufus flink unterwegs; er hat zwar auch Wrestling-typisch einige fiese Würfe in petto, herausragend ist aber sein Habanero-Sprint, der ihn Richtung Gegner katapultiert und sich mit vielen anderen Moves kombinieren lässt. Keine Mädels unter den neuen Straßenkämpfern? Doch, zumindest eine gibt sich die Ehre: Crimson Viper, die dem Look nach zu urteilen aus der talentierten Feder eines SNK-Designers stammen dürfte. Sie könnte glatt als Schwester von

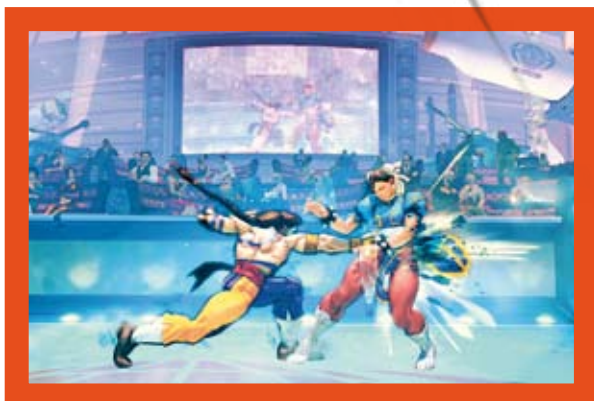


Ob der Boss Seth in der Arcade-Version anwählbar sein wird, bleibt ein Geheimnis. Wir wetten jedoch darauf, dass das in den Konsolenversionen möglich ist





behutsam modernisiert

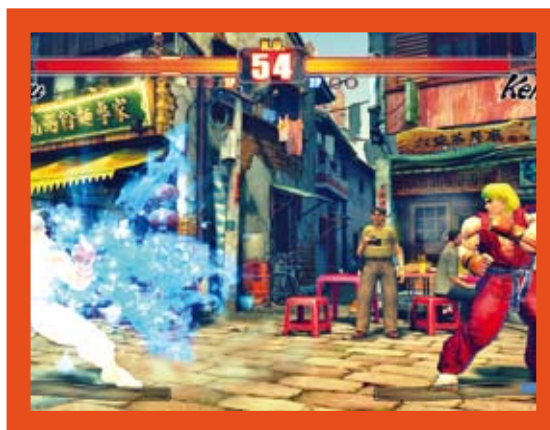


Elektroschocker Iori Yagami aus »King of Fighters« durchgehen. Unter allen Neuzugängen ist Crimson Viper am leichtesten zu lernen. Thunder Knuckle und Seismic Hammer sind einfach zu Combos aufzubauen. Sie ist zudem der einzige Charakter, der via Super Jump – Joystick runter und dann schnell hoch – fix Distanzen überbrücken kann. Und last but not least fordert der französische Martial-Arts-Meister Abel die Könner heraus. Sein Mix aus harten Angriffen und Würfen ist weniger auf Show ausgelegt, es ist schwer, mit ihm effektiv vorzugehen. Aber sobald die japanischen Profispieler sein Potenzial entdecken, wird er sicher zu den favorisierten Fightern zählen.

GUT SIEHT'S AUS

Und der Look? Spannend! Neu! Überraschend! Dabei schien sich ein Drama anzubahnen. Welche Anspannung herrschte doch unter den Fans der »Street Fighter«-Reihe, als bekannt wurde, dass Capcom für Teil Vier auf 3D-Grafik umschwenken würde. Doch als der erste Trailer der mit Tuschetchnik künstlerisch animierten Schlacht des Shotokan-Duos erschien, waren

die Erwartungen kaum mehr zu toppen. Und jetzt, nach dem ersten Probespiel, sind alle Bedenken zerstreut. Das hier ist ganz klar das optisch herausragendste 3D-Remake eines ursprünglich auf 2D-Gaming geeichten Konzepts. Jeder einzelne Kämpfer zeigt sich behutsam modernisiert, ohne dabei seine Identität aufzugeben. Alles spielt sich herrlich flüssig. Wie Dhalsim seine elastischen Arme im Cel-Shading-Style durch die Kulissen peitscht, das ist Augenweide und nostalgisches Highlight zugleich; ähnlich wie das Erlebnis,



den Gegner mit Kens brennendem Shoryuken aus der Luft zu holen. Ein Bravo dafür und für das gleichermaßen handliche wie anspruchsvolle Gameplay. Wer bis zum Erscheinen der 360-Fassung schon mal Probe spielen mag, dem empfehlen wir die Suche nach einer der letzten verbliebenen Spielhallen. Mit etwas Glück findet sich dort ein Spielautomat. Da Capcom das Ding allerdings nicht offiziell nach Europa importiert, stehen die Chancen recht gering. Dann also doch die 360-Fassung. Warum nicht.

Ralph Karels/rl

360
SAGT ...

Ein zeitloses Kunstwerk
von gewalttätiger
Schönheit

Hitpotenzial 8,5

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch Lucasarts brandneues, extrem spektakuläres Action-Fest »Fracture« dazu: Ein großartig spielbarer und technisch atemberaubend inszenierter Third-Person-Shooter 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 spektakuläre Actionfest »Fracture« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 monatliche Ausgaben). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiter lesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbetrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Banküberweisung einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfrage ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahresabo Österreich 46,80 Euro, Jahresabo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Banküberweisung 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 »Fracture« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Fracture« 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 »Fracture« als Abogeschenk dazu erhalten. USK: ab 16 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird, und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

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.

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!

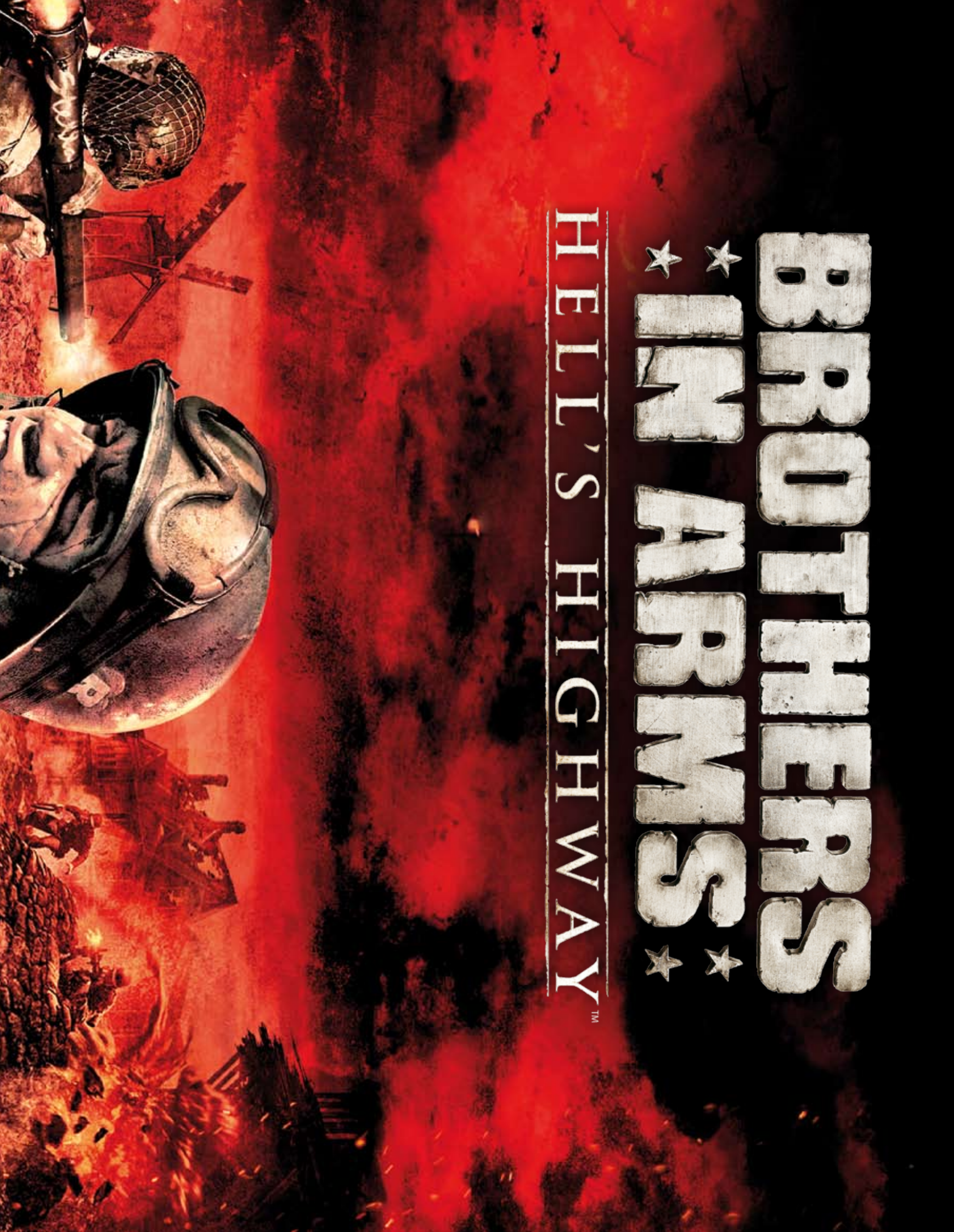
Kein Extra-Aufwand: Das Heft kommt bequem per Post nach Hause.

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

BROTHERS ★ IN ★ ARMS ★

HELL'S HIGHWAY™





PG
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360

PLAYSTATION 3

TopWare
INTERACTIVE

Gaijin
entertainment

X-BLADES.COM

BELLES





© 2008 Gearbox Software, LLC. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

www.360-live.de
DAS UNABHÄNGIGE TECH-360 MAGAZIN
360
LIVE

**Brutaler als der
Wahlkampf sind nur
unsere Nachrichten
darüber.**



DIE NEUE SHOW AUS DEN USA.



JETZT AUF COMEDY CENTRAL.

**THE
DAILYSHOW**
WITH JON STEWART

DIENSTAG 23:30

COMEDYCENTRAL.DE

Erscheint/ 21. November 08

AUF EINEN BLICK

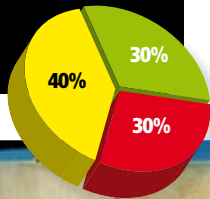
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
EA Black Box
Genre/ Arcade-
Racing
Spieler/ 1 – unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Nach dem simulationslastigen »Pro Street« kehrt Need for Speed wieder zu alten Tugenden zurück: Offene Welt und Cop-Hetzjagd

DAS STECKT DRIN

- Heiße Bräute
- Schnelle Autos
- Wilde Verfolgungsjagden
- Das Beste aus Pro Street



NEED FOR SPEED UNDERCOVER



Heiß wird's nicht nur auf dem Asphalt ...

Scharfe Kurven minus »Pro Street« plus Action-Kino ist gleich Undercover

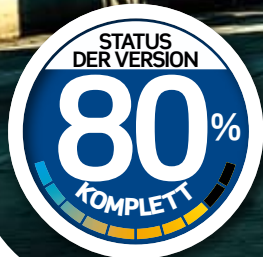
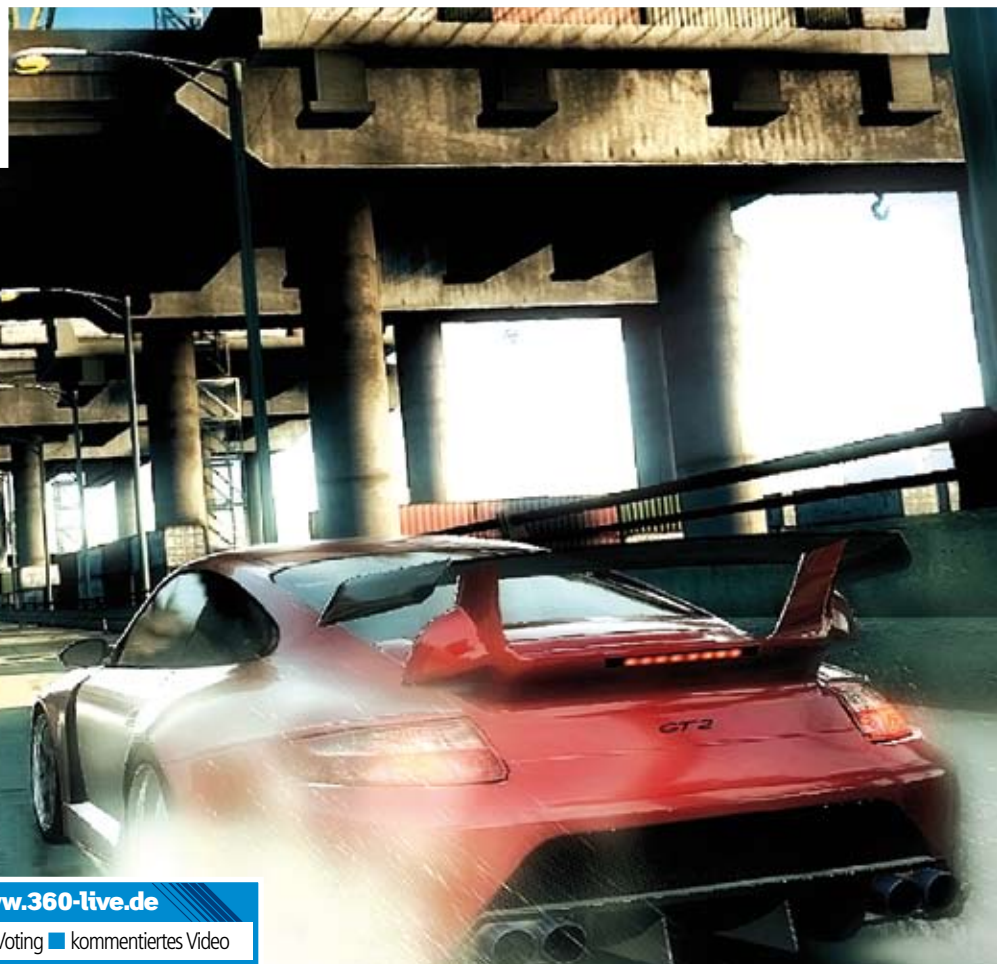
Leipzig, Games Convention, 15:00 Uhr. Die Sonne brennt, eine attraktive Messehostess im EA-Dress gewährt uns Eintritt in die neue »Undercover«-Welt. Hinter der Tür wartet Jesse Abney, Produzent von EA Black Box. Sein Fuß ruht lässig auf einer Stahlfelge, den Xbox-360-Controller in der Hand. Er fährt einen Porsche 911 Carrera GT, ein gutes Dutzend Cops im Rücken, Helikopter jagen ihm hinterher, untermalt von einem Mix aus wuchtigem Motorensound und schrillen Sirenengeheule. Die Karre beschleunigt auf 200 Sachen; witzig, wie leicht und handlich man den Porsche mit einem Kniff am Controller in eine 180-Grad-Handbrems-Kehre zwingen kann. Das rasante U-Turn-Manöver versinnbildlicht die wiederum runderneuerte Ausrichtung der »Need for Speed«-Reihe: Mehr Action, weniger Simulation. Grundlage dafür ist die sogenannte »Heroic Driving Engine«: Hand-

bremse ziehen, dann per rechtem Stick die Karre zirkeln und wirbeln lassen als gäbe es nichts Leichteres. Oder zweimal kurz den Actionknopf, sprich die linke Schultertaste, antippen, schon reißt's die Karre erneut herum und man fährt rückwärts im vollen Speed weiter. Der »Speedbreaker« zeigt die Stunts in schicker Zeitlupe – macht was her! Inzwischen knallen die Polizisten mit ihren Corvettes direkt in die Leitplanke – Glas splittert, Metall schrammt auf dem Boden, Blaulichter fliegen durch die Luft. Das nennt EA Black Box dann »Open World Driving Adventure«. Wir nennen es »eierlegende Wollmilchsau mit Lachgaseinspritzung«.

Die cineastisch inszenierten Verfolgungsjagden kennt man bereits seit »Hot Pursuit«, in »Most Wanted« wurden sie dann cineastisch aufgepeppt. Mit aufgemotzten Karren durch eine frei befahrbare Spielwelt rasen ist auch

Lohnt sich's?

- 🏠 Polizeiwagen zu Schrott verarbeiten und Punkte kassieren, die Cops agieren deutlich aggressiver
- 🎮 Fühlt sich genau wie »Need for Speed: Most Wanted« an



Mehr auf www.360-live.de

■ Bilder ■ User-Voting ■ kommentiertes Video



2

liveundonline

■ Verfolgungsjagden, Transportaufträge und natürlich Rennen im Multiplayer ■ Anzahl der Teilnehmer ist noch unbestätigt. Wir hoffen auf 16 ■ Erfolge für das Schrotten von beispielsweise zehn Polizeiwagen oder eine bestimmte Zeit hinterm Steuer eines Porsche 911

BRAUTSCHAU!

Kein Need for Speed ohne heiße Ladys

Schöne Frauen kommen gut an – das gilt nicht nur für die Games Convention, sondern auch für die »Need for Speed«-Reihe. Nach Josie Maran und Emmauelle Vaugier übernimmt diese Rolle nun Maggie Q, die eigentlich Margaret Denise Quigley heißt und »Stirb Langsam 4.0« sowie »Mission Impossible III« zum Augenschmaus macht. Sie schlüpft in die Haut von Chase Linh, eine Agentin des FBI, die den Spieler bei seiner verdeckten Tätigkeit unterstützt. »Ob die beiden später mal unter eine Decke dürfen, verraten wir nicht«, grinst Produzent Jesse Abney.

nichts Neues, nur dass diese in »Undercover« Tri City Bay heißt und sich aus dem idyllischen Palm Harbour und der von Wolkenkratzern überwucherten Suncity zusammensetzt; daneben schlängeln sich die Serpentina der Gold Coast Mountains empor. Kennt man also alles, aber warum sollte dich die mittlerweile 14. Auflage des erfolgreichsten Rennspiels aller Zeiten dann vom Sessel reißen? Wegen der Grafik eher nicht, da haben die Criterion Studios mit »Burnout: Paradise« mehr als eine Reifenlänge Vorsprung. Okay, wenn sich Reifen in Qualm und Rauch auflösen, sieht das immer noch so spektakulär aus wie bei »Pro Street«, aber der Rest macht in Bewegung einen ähnlich statischen Eindruck wie die bisher herausgegebenen Screenshots. Die Farben wirken blass, die Kontraste zwischen hell und dunkel matt, das Tempo wirkt nicht allzu feurig.

Ins Schwitzen bringt uns da schon eher Maggie Q, die bereits Bruce Willis in »Stirb Langsam 4.0« kennenlernte. Sie räkelte sich in einer Sequenz zwischen den Rennen lasziv im Stuhl. Warum? Weil »Undercover« sich laut Jesse Abney sehr cineastisch gibt. Aber erst die

Arbeit, dann das Vergnügen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Undercover-Agenten, eines verdeckten Ermittlers, der für das FBI ein internationales Verbrechensyndikat lahmlegen soll. Hört sich nach »The Fast and the Furious« an, nur dass wir dieses Mal Chase Linh – also Maggie Q – bezirzen bzw. mit fahrerischem Können beeindrucken.

Dazu wollen erst mal ein paar Rennen im neuen Modus »Highway Battle« gewonnen werden, einem Zweikampf, bei dem der dichte Verkehr als Windschattenspender und Waffe missbraucht wird. Aufgrund des Schadensmodells kassiert selbst ein Ferrari Enzo hässliche Beulen, Auswirkung auf das Fahrverhalten hat das allerdings nicht. Ab einem gewissen Punktekonto verschafft uns Maggie Zutritt zur Untergrundwelt. Was folgt ist eine Zwischensequenz, in der ein silberner Porsche durch die Glasfassade eines Autohändlers rast. Kinofans erinnern sich an eine frappierend ähnliche Szene aus »Nur noch 60 Sekunden«, in der Nicolas Cage 50 Luxuskarossen innerhalb von drei Tagen klauen muss. »Undercover« wird das erste Rennspiel, das sich wie ein Action-

FLOTTER DREIER

Muscle-Cars und Reiskocher

Undercover-Agenten haben kein leichtes Leben: Eigentlich soll der Protagonist ein Verbrechensyndikat im Alleingang lahmlegen. Dumm nur, dass seine Kollegen in den Polizeiautos nichts davon wissen und er schnell zum meistgesuchten Raser wird.

Das Katz-und-Maus-Spiel beginnt, bloß dass der Spieler immer mal zwischen den beiden Parteien wechselt: Prinzipiell

jagt er die Köpfe des Syndikats, wird aber ruck zuck selbst zum Gejagten, sobald die Polizei eingreift.

Und die ist nicht gerade zimperlich: Sie nimmt den Spieler in die Zange, rammt und drängt was die Boliden hergeben. Wir haben eine ganze Armee Polizeifahrzeuge an uns hängen. Wäre es da nicht leichter, wir lassen die einfach den Job machen?

Film anfühlt«, tönt daher Jesse. Diesen Anspruch verfolgen die »Need for Speed«-Macher zwar seit etlichen Jahren. Tatsächlich betreibt EA enormen Aufwand, um den Sequenzen diesmal wirklich Kinoflair zu verleihen. Regie führt Joseph A. Hodges, der bereits für die Inszenierung der US-Serie »24« verantwortlich war. Sieht also alles nach einem adrenalingeladenen Action-Racing aus, vielleicht diesmal mit Persönlichkeit. Hoffentlich auch beim Gameplay. Bisher jedoch fehlt »Undercover« noch genau das.

Benjamin Kratsch/rl

360 SAGT ...

Im Grunde eine Symbiose der besten Gene aus allen Teilen.

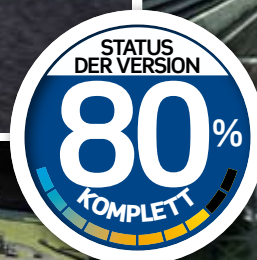
Funktioniert zwar, aber womöglich fehlt das gewisse Etwas

Hitzpotenzial 8.0



Lohnt sich's?

- ↑ Vorerst 360 exklusiv, Originallizenzen, tolle Fahrphysik, Download-Inhalte
- ↓ Kein Splitscreen, grafisch zurückhaltend



Erscheint/ November 08

AUF EINEN BLICK

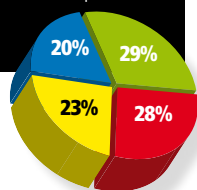
Publisher/ Atari
Hersteller/ Simbin
Genre/ Rennspiel
Spieler/ 1 – 12
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Mehr Pferdestärken als jeder Arcade-Racer: Simbins erstes Konsolenspiel strebt nach der Poleposition für Simulationen

DAS STECKT DRIN

- Ideallinie
- Soundfeuerwerk
- Abgas
- Gummispuren



RACE PRO

Fast besser als selber drin sitzen?

Schon mal was von »GTR« gehört? Oder »Race«? Dann bist du wahrscheinlich seit jeher ein Konsolen-Rennfahrer. Im PC-Sektor zählen die genannten Marken zu den Toptiteln im Rennspiel-Bereich. Mit »Race Pro« wagt der schwedische Entwickler Simbin nun den Sprung in die Konsolen-Liga. Warum sie sich hier Chancen ausmalen, wollen wir während unseres GC-Termins mit Magnus Ling, Vizepräsident von Simbin, in Erfahrung bringen. Seine Antwort ist kurz, aber überzeugend: »Unsere Spiele werden von echten Rennfahrern zu Trainings- und Rennvorbereitungszwecken eingesetzt«.

Und so spielt es sich dann auch: Ohne Fahrhilfen wie ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle sowie Ideallinien-Einblendung haben wir zunächst keine Chance. Gleich mehrfach hintereinander schlittert unser nagelneuer Audi R8 ins Kiesbett der 6,5 Kilometer langen US-Strecke Road America. Doch so schnell geben Möchtegern-Schumis nicht auf: Also Fahrhilfen an und weiter geht's. Der Wagen bleibt auf der Strecke, wir können uns ein bisschen mit der griffigen Steuerung

vertraut machen und dem knackigen Motorensound lauschen – keine willkürlichen Geräuschinterpretationen vom Mischpult, sondern allesamt Aufnahmen der Originalfahrzeuge. Das rasselt, pfeift, lärmt, donnert, reißt dich mit wie sonst nichts. Mit 200 Sachen rauschen wir auf die fiese Kanada-Kurve im vorletzten Streckenabschnitt zu, kurz davor kriegt das Bremspedal dick was ab, was der Motor wiederum mit einem befreienden Stottern quittiert – selbst mit dem schwachbrüstigen Soundsystem in der Messe-Vorführrkabine klingt »Race Pro« gigantisch.

Grafisch müssen die Schweden aus dem verschlafenen 3700-Einwohner-Nest Vara jedoch noch nachbessern. Im Vergleich zur Optik-Referenz »Race Driver Grid« von Codemasters halten sich insbesondere die Details am Streckenrand in Grenzen. Auch die Bildwiederholrate ist mit gefühlten 30 Bildern pro Sekunde flüssig, aber eben nicht butterweich. Simulations-Fans dürfte das alles wenig stören. Denn das Fahrgefühl stimmt, der Anspruch ist da, Lizenzen und Umfang ebenfalls. Mit an Bord: 13 Originalstrecken,

darunter drei Rennspiel-Neulinge wie Macau, Porto und Pau. Online darf zu zwölf gerast werden, offline im Hot-Seat-Modus, sprich abwechselnd an einem Controller. Splitscreen wird leider nicht unterstützt: »Race Pro wird eine knallharte Simulation. Der Fahrer soll so viel von seiner Umgebung wahrnehmen wie nur möglich, da ist ein geteilter Bildschirm hinderlich«, erklärt Ling. Doofes Argument, wozu gibt's schließlich die anwählbare Verfolgerkamera. Aber davon abgesehen stimmt die Mischung. Simulations-Fans markieren den November im Kalender.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

ausbaufähig

Tiefgang im Tank: Forza 2 muss sich warm anziehen. Optisch aber

Hitpotenzial 8.5

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



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



Lohnt sich's?

-  Punktuell gut gesetzte Schockeffekte, gelungenes Monsterdesign
-  Deutschland-Start wegen USK-Kürzungen mit vier Monaten Verspätung



Erscheint/ Februar 09

AUF EINEN BLICK

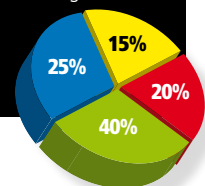
Publisher/ Konami
Hersteller/ Double Helix
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Stimmungsvolles Gruselabenteuer, das trotz technischer Schwächen dein Herz pochen lassen wird

DAS STECKT DRIN

-  Funkgerät
-  Taschenlampe
-  Nebel
-  Dreckige WCs



SILENT HILL HOMECOMING

Stülpe einen Menschen von innen nach außen – und schon weißt du, mit was für Kreaturen du dich hier einlässt ...

Keiner hat je gesagt, das Internet wäre fair. Wer jetzt durch das Netz surft und nach den Stichworten »Silent Hill« sucht, wird böswillige Kommentare finden. Erschreckend an der ersten Manifestation des Gruselabenteuers auf Xbox 360 sei weniger das Gameplay als vielmehr die Grafik, das ist eine in Foren oft geäußerte Meinung. Das ist nur logisch, bei den Screenshots, die Konami bisher veröffentlicht hat. Wir hatten ehrlich gesagt auch nicht zu hoffen gewagt, dass der fünfte Teil aus der Reihe – laut Konami-Pressemeldung der sechste, aber da zählt offenbar »Silent Hill Origins« für PSP mit – noch irgendwas reißen würde.

Umso größer die Überraschung nach Einlegen der Vorabdisk. Willkommen in einer modernen und verkommenen Welt. Grau, schimmelig, nach Gefahr stinkend. Hier kämpft ein Kerl namens Alex ums nackte Überleben. Die Suche nach seinem verschollenen Bruder Joshua führt Alex hinein in einen Albtraum, in ein Krankenhaus für psychotische Experimente. Dann in das verschlafene Nest

Shepherd's Glen. Schließlich an jenen verdorbenen Ort, der der Reihe seit jeher ihren Namen gibt: Silent Hill. Look, Sound und Machart orientieren sich deutlich an Christophe Gans gelungener »Silent Hill«-Verfilmung aus dem Jahr 2006. Sobald sich dir die Sirenen ins Trommelfell pressen und die Kulissen in Fetzen zerfallen, wird dir klar – jetzt verändert sich alles. Die Umwelt weicht einem widerlichen Abziehbild der Realität, wo Wände aus Fleisch geformt sind, wo Menschen verschwinden und wie von innen nach außen gestülpt wieder auftauchen.

Das Gameplay? Wer »Silent Hill« kennt, weiß Bescheid. Der linke Stick führt Alex durch den allgegenwärtigen Nebel und die allseits drohende Dunkelheit, der rechte führt den Blick. Dieser Blick richtet sich auf widerlich entstellte Kreaturen, die nur eines im Sinn haben: Alles anfallen und zerfleischen, was Leben in sich trägt. So entwickelt sich der anfängliche Spaziergang bald zu einem Spießbrutenlauf, mit der Angst als Jäger und Alex als Gejagtem. Wo steckt Joshua? Was hat es mit dem Nebel auf sich? Woher



Dass sich statt Menschen plötzlich Mutanten in seiner Heimatstadt herumtreiben, irritiert Alex offenbar ein klein wenig ...

liveundonline

-  Weniger geht nicht – reiner Einzelspieler-Grusel ohne jede Online-Komponente
-  Erfolge sind aber enthalten

KAMPFSYSTEM

Eisen verlängert das Leben

Welchem kranken

Hirn sind denn bitte diese Kreaturen entsprungen? 1 Blasse Krankenschwesterzombies im sexy Minirock zum Beispiel oder Mutationen mit Sichelarmen und von innen nach außen gestülpte Menschen.

Prinzipiell könnte

man oft vor dem Kampf davonlaufen – aber wer wird denn feige sein? Trotz des grundsätzlich eher behäbigen Tempos sind schnelle Lauf-, Angriffs- und Ausweich-

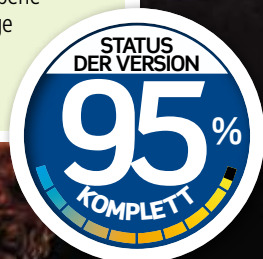
manöver machbar, kontrollierbar und vor allem notwendig.

Ausweichen und

Schwachstellen entdecken, eher mal per Messer oder Eisenstange draufhalten als kostbare Patronen verschwenden, außerdem die Taschenlampe ausschalten und Gegner so ins Dunkel tappen lassen – das alles sind überlebenswichtige Strategien. 3

3

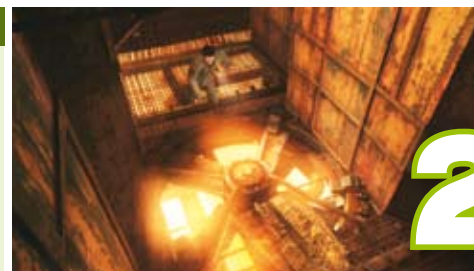
2



AUSSER HAUS

Das ist Outsourcing!

Wenn Unternehmen Jobs außer Haus erledigen lassen, dann nennen sie das im Kaufmanns-Denglisch »Outsourcing«. Wie bei »Homecoming«: Das erste »Silent Hill«, das Konami nicht den eigenen Leuten anvertraut. Ein Fehler? Tatsache ist, dass man trotz aller Qualitäten bisher die technische Überbrillanz eines Teil Vier vermisst, ebenso wie die legendäre Fesselwirkung eines Teil Drei. »Homecoming« wird vom US-Entwickler Double Helix vollendet, der im März aus der Fusion zwischen den zwei Studios Shiny und The Collective entstand. Beide haben zuletzt eher unauffälligen Stoff wie »Der Goldene Kompass« und »Buffy« hervorgebracht.



kommen diese Kreaturen? Das sind die Fragen, die einen vorwärts treiben.

Wer Gameplay alter Schule schätzt, wird sich wohl fühlen, weil es endlich mal wieder eine richtige Herausforderung ist. Manuelles Speichern an markierten Symbolen! Hinweise nur als nackte Texteinblendung! Eine Reihe von Schlüssel-finden-und-Schloss-knacken-Rätseln! Nicht allzu viele Kämpfe, keiner davon überaus raffiniert, aber auch kaum einer lästig und jeder gut kontrollierbar, sofern man sich mit den Feinheiten des Kampfsystems befasst. Als Kenner der Reihe entdeckt man nichts wirklich Neues oder Großartiges. Weder sprengt einem »Homecoming« als Grafikbombe alle Sinne, noch wirft es unfassbare Ideen oder eine noch nie da gewesene Rahmenhandlung in die Waagschale. Aber hier ein Schock, da ein spannender Kampf, dort ein nettes Rätsel, das alles hat was Reizvolles an sich und wirkt schlüssiger als zum Beispiel bei »Alone in the Dark«. Dennoch muss der US-Entwickler Double Helix die Zeit bis November für Feinschliff nutzen. Wenn man eine Person zwei- oder dreimal anspricht, und die einen stets mit demselben »Siehst du nicht, dass ich beschäftigt bin?« abpeist, wirkt das wenig zeitgemäß. Und die Grafik? Gibt sich

Mühe. Hatten die bisher veröffentlichten Screenshots ein Desaster erahnen lassen, zeigt sich »Homecoming« doch sehr solide. Heldenfigur, Nebendarsteller und Monster kommen sicherlich nicht an »Mass Effect« heran, doch sie tragen einprägsame Züge an sich. Und dass sich die Kulissen grau in grau geben, das passt. Klar, hier und da hoffen wir auf mehr Würze durch mehr Details und mehr Dynamik. In so einer offenen Welt, da muss überall was passieren. Ist ja schön, dass Alex auf einem toten Spielplatz Schaukeln schubsen und Kreisel drehen kann. Das und die verblässenden Kindergesänge üben eine angenehm verstörende Wirkung aus. Doch Schaufenster, Mauern, Autofenster stehen im krassen Kontrast dazu. Da kannst du mit dem Eisenrohr oder mit der Knarre draufhalten, nix passiert.

Dass wir »Homecoming« dennoch beinahe zum Musskauf für Liebhaber des intelligent gemachten Horrorerlebnisses erklären möchten, hängt eher mit dem zusammen, was sich da aus den Lautsprechern quält. Ein Tongeflecht aus Surren und Klicken, Schaben und Scheuern lässt Ängste hochkommen und macht dir Schwammerl in die Knie. Da bohren sich dir Klänge irgendwo zwischen melancholischem Piano, bedrohlichem

Orchester und panischem Industrial in das Trommelfell – wieder was ganz Großartiges von Akira Yamaoka, der es uns schon in bisherigen »Silent Hill«-Games und dem Film besorgt hat. Wünschenswert wäre halt jetzt die Eindeutschung der Dialoge. Und dass die USK nur leichte Kürzungen erzwingt. Denn wie Alex zum Beispiel den untoten Krankenschwestern per Finishing Move die letzte Salbung verabreicht, das hat wirklich was Krankes an sich – passt aber genau deswegen so gut in dieses Game hinein.

Richard Löwenstein

360
SAGT ...

Macht vieles richtig und fett Lust auf Horror. Aber noch fehlt das letzte i-Tüpfelchen

Hitzpotenzial 8.0

Lohnt sich's?

-  Kinoreife Inszenierung, anpassungsfähiger Schwierigkeitsgrad, keine Quicktime-Events
-  Etwas sterile Figuren, kein Multiplayer, keine deutsche Version geplant



Erscheint/ 23. Oktober 08

DEAD SPACE

Grausamer als dieses Spiel ist nur die USK ...

Du wirst Angst haben. Du wirst dich mit angezogenen Beinen in die Ecke deiner Couch falten wollen. Du wirst die Augen aufreißen und Furcht haben, dass du nicht schnell genug reagieren kannst. Das sind die Eindrücke, die sich nach einigen Stunden »Dead Space« in dir festfressen. Wir haben uns sieben Stunden lang durch Vorabmuster zittern und kämpfen können. Nur die ersten sechs von insgesamt zwölf Kapiteln, aber dennoch – was für ein Game! Ein unbarmherziger Schocker, der dich packt in dem Moment, da die ersten Bilder über den Fernseher flimmern. Bereits das Introvideo lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. Es zeigt ein kolossales Raumschiff, majestätisch im Orbit vor einem wunderschönen Planeten schwebend. Dann setzt eine Stimme zum Gesang an. Sie singt von kleinen funkeln den Sternen, und zwar zu jener Melodie, die wir alle noch aus Kindertagen kennen: »Morgen kommt der Weihnachtsmann«. Doch die Stimme vibriert, wirkt unsicher, so als wüsste sie bereits, was morgen wirklich kommt. Nämlich etwas

Schreckliches, Mordendes, Zersetzendes, Böses. Szenenwechsel. Die Zukunft, der Weltraum. Aber nicht wie bei »Star Trek«, sondern kalt und feindlich. Die Dinge nehmen ihren Lauf. Die Kamera schwenkt in das Cockpit des kleinen Sternenkreuzers »Kellion«, drei Minuten vor dem Andockmanöver an jenen Koloss namens »Ishimura«, der sich eben noch als düstere Silhouette vor einen Planeten irgendwo im Aegis-System geschoben hat.

Seit Wochen kein Funk, kein Lebenszeichen. Mysteriös. Es kommt, wie es kommen muss: Mission ER529 scheitert, und du bist live dabei, kannst den Kopf bzw. die Kamera drehen, aber du kannst nichts tun. Du bist Technikingenieur Isaac Clarke, und bald bist du allein. Nach der Bruchlandung und einem kurzen Einstiegs-training ist Isaac getrennt von seinen Begleitern Kendra Daniels und Zach Hammond, muss den Überlebenskampf auf eigene Faust bewältigen. Dass auf der Ishimura etwas richtig schief läuft, wird bald klar. Entstellte Leichen stapeln sich auf dem Boden, dann der erste Kontakt. Eine



Die Bossgegner-Fights in geschlossenen Arenen folgen der alten Gamedesign-Schule. Man fühlt sich wie bei Nintendos »Metroid«-Reihe!

AUF EINEN BLICK

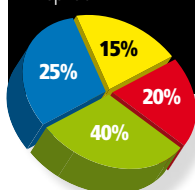
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
EA Redwood Shores
Genre/ Survival-Horror
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Nervenkitzel von allerhöchster Qualität

DAS STECKT DRIN

-  Plasmaschneider
-  Arm ab
-  Bein ab
-  Kopf ab



liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Wir würden Dashboard-Kosmetik willkommen heißen ■ 1000 Gamerpoints sind sicherlich auch mit an Bord

STARSHOCK

Das kennen wir doch?

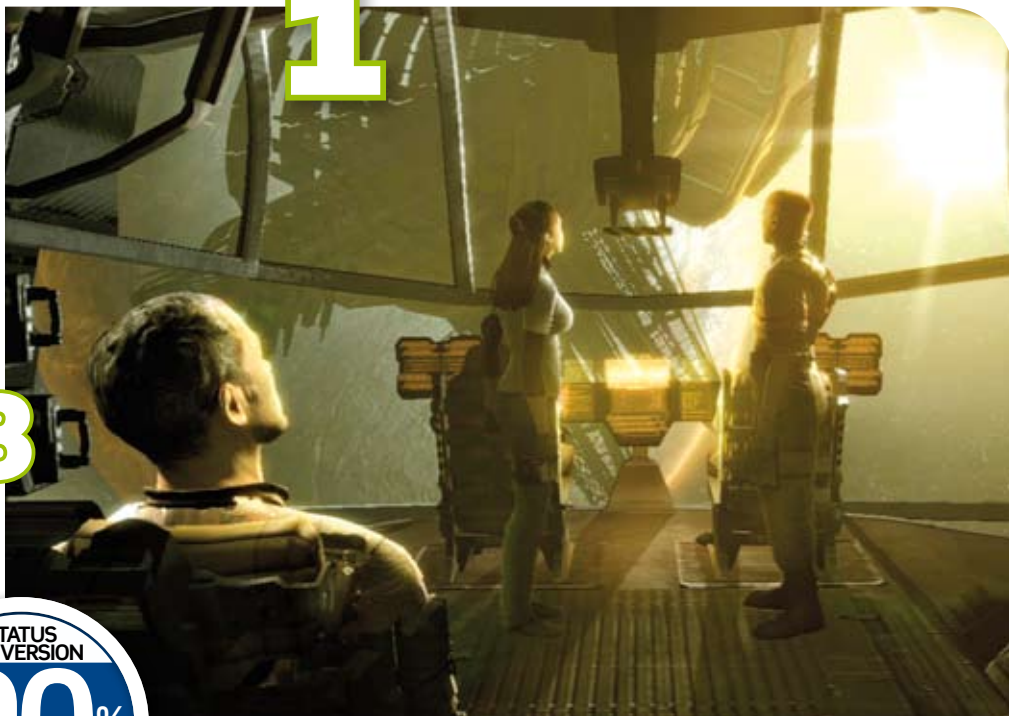
So manches an Bord des Raumschiff »Ishimura« erinnert an Rapture, die verfluchte Unterwasserstadt aus »Bioshock«. Die engen Korridore und die beklemmende Dunkelheit sowieso, aber auch Facetten des Gameplays.

So stößt man immer wieder auf sogenannte »Nano«-Terminals. Deren Bildschirme zeigen die Struktur von Isaacs Kampfanzug als Netz aus Werten und Eigenschaften.

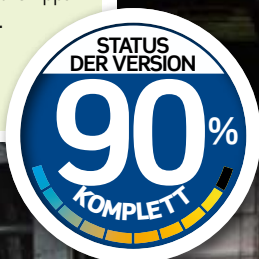
Anfangs funktionslos, kann man tote Knotenpunkte durch Einsatz von Ver-

knüpfungen aktivieren und so die Anzeigeneigenschaften optimieren: mehr Schnelligkeit, mehr Widerstandsfähigkeit, Mehr Angriffspower. Nano ist quasi das Plasmid von morgen.

Man stolpert auch immer wieder über Tonaufnahmen, die einem mehr über das Schicksal des Schiffs und der Besatzung verraten. Und man hat eine gute Seele zur Seite, die einem per Funkgerät bzw. Holo-Projektion nützliche Tipps zukommen lässt. Plus eine Karte, die einem den Weg weist.



2



INSPIRATION

Nur das Beste ist gut genug

Zwecks spannungsreicher Inszenierung nutzt »Dead Space« Stilmittel der ganz großen Horrorstreifen aus dem Science-Fiction-Kino. Da ist zum Beispiel diese gar nicht recht greifbare Bedrohung aus dem Nichts, die »Event Horizon« prägt. Dann jene diffusen Stimmungswechsel, verwurzelt in extremen Bildkontrasten zwischen tiefschwarz und grellgelb wie bei »Sunshine«. Natürlich die Angst vor Kreaturen, die im Dunkeln lauern aus »Alien«. Und die nackte, schiere, spitzende Feuerkraft in Kombination mit Szenen, in denen Horden von Angreifern das Bild fluten. »Aliens« also.



grässliche Kreatur – ein mutierter Mensch? – stülpt sich um die Ecke, kreischt und stürmt Isaac entgegen. Feuer frei also für Isaacs Plasmaschneider. Der Strahl trennt den Arm ab, dann das Bein, das Wesen bricht zusammen, kriecht über den Boden. Aber was bitte ist hier passiert? Die Antwort auf diese Frage lauert irgendwo in den Tiefen des gewaltigen Bergbau-Raumschiffs, verknüpft mit einem spannungs- und abwechslungsreichen Gameplay. Nackte Action und nervenzerfetzende Momente von trügerischer Stille folgen Schlag auf Schlag. Mal gibt sich das Tempo betulich, dann zoomen einem die Kreaturen entgegen, wie vom Gummiband geschnalzt. Flackerndes Licht und Bedrohliches schaben aus den Lautsprechern, lassen nie wirklich Ruhe aufkommen. Der Funkkontakt zu den anderen spendet etwas Trost, hilft beim Weiterkommen, treibt einen durch Übermittlung von Missionszielen vorwärts. Man kann frei spazieren und einiges entdecken, kann aber auch geradlinig den Zielen entgegenstreben.

Zwischen all der großen Klasse fallen nur kleinere Mängel auf. Beispielsweise stellt sich anfangs ein unwillkommenes Gefühl von Enge ein, verursacht durch die Tatsache, dass Isaac stets dicht vor der Kamera marschiert und dadurch einen beträchtlichen Teil des Blickfelds auf der linken Bildhälfte blockiert. Da stellt sich der Eindruck ein, dass sich gerade

direkt vor ihm schreckliche Dinge ankündigen, auf die man wegen der Kameraführung vielleicht zu spät reagiert. Per rechtem Analogstick lässt sich die Kamera aber schnell und flexibel umdrehen, sodass sich dieses Unwohlsein bald auflöst. Ärgerlicher ist, dass jeder Heldentod eine Rückversetzung an den Einstieg in die aktuelle Passage bzw. an den letzten Speicherpunkt nach sich zieht, oft genug verbunden mit erheblichen Ladepausen. Das nervt, zumindest auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade. Auf dem niedrigsten sieht die Sache anders aus, hier gibt sich »Dead Space« entgegenkommend. Wer nicht gerade mit der Reaktionsgeschwindigkeit einer Valium-Tablette gestraft ist, dürfte die Schrecken und Überraschungen der Ishimura frustfrei überstehen und viel erleben. Kluge Action vor allem, die durch die geschmeidige Beifügung von Rollenspiel- und Abenteuerelementen an Tiefe gewinnt. Helden-Tuning! Puzzles, die mit Schwerkraft und Zeitbremse spielen! Dazwischen viele kleine Ideen, wie zum Beispiel der Holo-Projektor. Er zeigt auf Knopfdruck den Weg zum nächsten Etappenziel als blau leuchtende Bodenmarkierung.

Man darf den Gamedesignern außerdem zu ihrem Instinkt für wohlplatzierte Schocks gratulieren. Und zu dem Mut, mit dem sie ihr Ding durchziehen. Einen Pausen-Modus gibt es zwar, aber Verschnaufpausen nie. Selbst bei Aufruf des

Inventory-Bildschirms geben die der Ishimura innewohnenden Kreaturen keine Ruhe. Schlecht für den Puls, aber gut für Dramaturgie und Spannungsspitzen. »Dead Space« zeigt vor allem in späteren Etappen einige echt eklige Szenen, aber ohne übertriebene Showeffekte. Dass die USK das nicht anerkennen mag und nach aktuellem Stand der Dinge eine Freigabe für Erwachsene verweigert, scheint unverständlich. Offensichtlich will die Jury nicht zwischen doofem Splatter-Mist und konsequent gemachtem Horrorthriller unterscheiden. Schade.

Richard Löwenstein

360
SAGT ...

In jeder Hinsicht äußerst vielversprechender Horrorthriller. Kann fast nichts mehr schief gehen

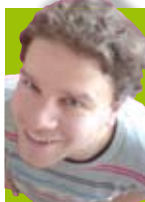
Hitzpotenzial 9.0

360 – das sind wir



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »GTR Evolution« (PC),
»Galaga Legions«
FREUT SICH AUF/ »James Bond: Ein Quantum
Trost«, »Need for Speed: Undercover«



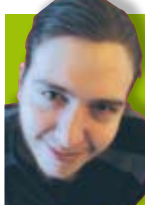
SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka
GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie
SPIELT GERADE/ »Star Wars: The Force
Unleashed«, »Braid«
FREUT SICH AUF/ »Tomb Raider Underworld«
(PS3), »Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K
GENRES/ Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE/ »Brothers in Arms: Hell's
Highway«, »Spore« (PC)
FREUT SICH AUF/ »Fallout 3«, »Resident Evil 5«



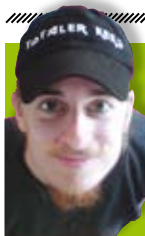
NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Brothers in Arms: Hell's
Highway«, »Force Unleashed«
FREUT SICH AUF/ »Street Fighter IV«,
»Final Fantasy XIII«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Infinite Undiscovery«,
»Viva Piñata: Chaos im Paradies«
FREUT SICH AUF/ »Gears of War 2«,
»Shaun White Snowboarding«



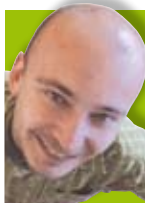
Daniel Müller REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Keks
GENRES/ Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Star Wars: The Force
Unleashed«, »Warhammer: Battle March«
FREUT SICH AUF/ »Final Fantasy XIII«,
»Resident Evil 5«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Tiger Woods PGA Tour 09«,
»DSA: Drakensang« (PC)
FREUT SICH AUF/ »Herr der Ringe: Die
Eroberung«, »Mafia 2«



TOMAS SOUCEK REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ McPhisto
GENRES/ Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE/ »Facebreaker«, »Pure«
FREUT SICH AUF/ »Der Pate 2«, »Fallout 3«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion GmbH

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

PROJEKTLEITUNG
Redaktionsbüro Richard Löwenstein,
Tassiloplatz 7, 81541 München

PRODUKTION
Airmotion GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Seckin Özdündar, Olaf Bleich,
Benedikt Plass-Flöbenkämper, Tomas Soucek

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Clarissa Gallist

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

BILDREDAKTION, FOTOGRAFIE
Richard Löwenstein

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

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

ANZEIGENLEITUNG
Media & Office Point, Christiane Schober,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 90, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-Mail: media@360-live.de
Online-Marketing: Christiane Schober,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 92, Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-Mail: media-online@360-live.de

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

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte,
auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten.
Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des
Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens-
und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.
Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen.
Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung
übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit
Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Brothers in Arms: Hell's Highway
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 Minuspunkte. Wenn wir testen, bringt am Ende eine Zahl zwischen 0 und 10 die Wertung auf den Punkt.

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

Jetzt 1 Ausgabe gratis einfahren!

NONSTOP ACTION

Da kommen Tuner auf Hochtouren.
Hol dir dein Wunschmagazin!



TUNING – das Magazin für Aufbohrer, Frisierer, Styler und Veredler. Hier gibt's 6x im Jahr die abgefahrensten Cars, wichtige News, heiße Storys, Tuning-Tipps zum Selbermachen und alles, was in der Tuning-Szene angesagt ist.



AUTOTUNING – das sportlich orientierte Magazin der Tuning-Szene erscheint alle zwei Monate. Mit absolutem Gespür für Tuning-Trends und weltweiten Innovationen setzt es dabei auf Marken aus internationalen Wettbewerben, aber auch auf Modelle mit hohem Kultfaktor. Mit Specials, Tests und anderen wilden Highlights.

Einfach
anrufen ►
oder faxen

HOTLINE FÜR
Tel. 0521-55 99 33
Fax 0521-55 98 81 14
TUNINGFANS

Dieses Angebot kann nur 1x pro Haushalt genutzt werden.

Einfach Coupon ausfüllen und abschicken an den Delius Klasing Verlag, Postfach 10 16 71, D-33516 Bielefeld oder per Fax: 0521-55 98 81 14 oder anrufen unter Telefon: 0521-55 99 33.

Ja, ich möchte 1 Gratis-Ausgabe zum Kennenlernen (bitte ankreuzen):

☐ TUNING

☐ AUTOTUNING

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Datum, Unterschrift

TUNING
MUSS SEIN

AUTOTUNING
macht süchtig.

AUF EINEN BLICK

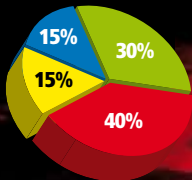
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Gearbox Software
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Taktik-Shooter
Spieler/ 1 - 20
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Erzählerisch starker, intelligent gemachter, atmosphärisch dichter Taktik-Shooter

DAS STECKT DRIN

- Atmosphäre
- Lärm MG-Feuer
- Raffinierte Taktik
- Kriegsgrauen



BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Der Weg zur Hölle führt durch Holland, zumindest in diesem Ego-Shooter. Denn er zeigt den Zweiten Weltkrieg zumindest ansatzweise so, wie er wohl war: Brutal, grausam und ohne strahlende Sieger.

Wir können die vielen Stunden kaum noch zählen, in denen wir die Normandie befreit und Stalingrad erobert haben. Und jetzt noch ein Ego-Shooter, der den Zweiten Weltkrieg thematisiert. Warum zur Hölle sollte man sich für »Brothers in Arms: Hell's Highway« interessieren? Das liegt daran, dass Entwickler Gearbox Software alles ein bisschen anders macht als die Konkurrenz: Intensiver, lebendiger, mit Gefühl statt Hurra-Patriotismus, mit Persönlichkeiten statt schillernden Helden. Die Videospielwelt hat schon viele Zweite-Weltkriegs-Shooter gesehen – einige gut, andere weniger. Aber eines vermisst man bei allen: Eben diese Protagonisten mit Charakter. Warum erinnert man sich nur noch vage an die virtuellen Schlachtfelder, obwohl sie das Grauen des Krieges doch so martialisch inszeniert haben? An die unzähligen russischen Soldaten in »Call of Duty 2«, die von ihren eigenen Kommandanten erschossen wurden, weil sie nicht ohne Waffe in der Hand ins Feindfeuer laufen wollten? Weil sie einfach nur Polygonfiguren waren, ohne Namen und ohne irgendetwas, das man mit ihnen verbindet. Gearbox gibt seinen Charakteren ein Gesicht: PC-Veteranen und Kenner der »Brothers in Arms«-Reihe erleben ein Wiedersehen mit Jack Courtland, der eigentlich als Held nach Hause zurückkehren wollte, die Herzen der Frauen erobern wollte. Auch Rotschopf Joe Hartsock ist wieder mit von der Partie. Ein Mann, gezeichnet von den Schlachten in der

Normandie – äußerlich durch Narben, und auch innerlich: Anders als Baker hat er sich damit abgefunden, dass im Krieg Männer sterben. Der Spieler schlüpft in die Haut von Sergeant Matthew Baker, der in der Normandie viele Männer verloren hat und jetzt alles dafür tut, um seine Jungs heil nach Hause zu bringen. Das sind sie also, die Männer der 101sten Fallschirmjäger-Division.

OPERATION TAKTIK

Wir schreiben den 17. September 1944, Operation Market Garden beginnt, die größte Luftlandeoperation in der Geschichte der Menschheit. 35.000 US-Fallschirmspringer landen auf holländischem Boden, um die deutsche Wehrmacht zu vertreiben. Baker, Courtland, Jasper, Holden, Corron und Hartsock sind sechs der vielen GIs. Keine Elitesoldaten, sondern schlecht ausgebildete Jungs mit Helm auf dem Kopf und Waffe in der Hand. Im Land der Tulpen und Windmühlen angekommen, sammelt Baker seinen Trupp, bestehend aus einem Angriffsteam und einer Unterstützungseinheit. Courtland und Co. laden ihre Thompson-MGs durch, während Jasper und sein Leute eine sperrige Bazooka mit sich herumschleppen. Etappenweise steht alternativ ein Team mit schwerem Stand-MG zur Verfügung. Zunächst gilt es ein 88-Millimeter-Luftabwehrgeschütz der Wehrmacht auszuschalten. Das befindet sich auf einer schwer bewachten Zufahrtsstraße von Eindhoven. Der Feind ist zahlenmäßig

Erscheint/ 25. September 08

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


Baker ist gezeichnet vom Krieg: Granatsplitter haben sein Gesicht zerrissen und man spürt förmlich, wie sehr die Frage nach der Sinnhaftigkeit dieses Einsatzes an ihm nagt

Lohnt sich's?



Protagonisten mit Charisma: intelligentes Gameplay, das aber nie überfordert



Die Levelarchitektur wiederholt sich anfangs zu oft: Ständig Wald, Wiesen, Heckengefechte. Außerdem wirkt die Gegner-KI nicht immer souverän



Während die ersten Missionen ausschließlich im Grünen stattfinden, gilt es später zusammen mit Hartsock eine Nazi-Villa zu stürmen



Ein Scharfschütze hat Bakers Kameraden erwischt, doch die Rache folgt auf dem Fuß: Eine Rakete aus Jaspers Bazooka



Im Dunkeln lässt sich gut munkeln beziehungsweise schleichen. Baker befindet sich hier in einem zerbombten Krankenhaus

weit überlegen, hat in den Fenstern der zerstörten Häuser MG-Nester eingerichtet. In den meisten Shootern würde man seine Waffe durchladen, die Gegner ins Jenseits blasen, kurz in Deckung gehen und dann in Rambo-Manier alles wegsprengen.

Doch das hier ist kein x-beliebiger Shooter, hier sind Köpfchen und Taktik gefragt. Baker lässt den Bazooka-Trupp zunächst hinter einer Steinmauer in Position gehen, ein Kommando per Trigger-Taste reicht. Von dort aus sollen sie eine Rakete in Richtung Glockenturm jagen, wo aus den Augenwinkeln ein Scharfschütze erkennbar war. Dazu müssen sie allerdings nach vorne rücken, zwecks optimaler Schussposition. Da aber würden sie von deutschen MG-Salven durchlöchert. Also wählt der Kommandant mit der linken Schultertaste sein Angriffsteam aus, sendet das nach vorn in die Häuser. Baker folgt, läuft geduckt die Treppen nach oben, erspäht ein deutsches MG-Nest. Eine der Wachen hat eine Zigarette im Mundwinkel, die zarten Rauchwölkchen scheinen wie beinahe greifbar im Bild zu schweben.

Baker zielt über Kimme und Korn, verlässt dadurch aber kurzzeitig die Deckung. Der Feind ist alarmiert, sofort färbt sich der Kreis über ihren Köpfen rot. Sie eröffnen das Feuer, doch Courtland hat bereits eine Granate gezückt und wirft sie den Landsern vor die Füße. Zwei Gegner werden in die Luft geschleudert, die anderen springen hinter eine leichte Couch in Deckung, Baker verschanzt sich hinter einem festen Schrank aus Eichenholz.

Jetzt zeigt sich, wie sehr Gearbox Software auf Authentizität setzt. Keine Deckung ist unzerstörbar. Stoff bzw. Leder widersteht sich Beschuss sehr viel kürzer als Holz – die beiden Deutschen sterben von Kugeln getroffen. Allerdings hält auch Bakers Schrank nicht ewig stand. Hätten die Gegner mit einem schweren MG darauf geballert, würde er unter dem Druck wie ein Kartenhaus zusammenfallen. So aber hat das Bazooka-Team freie Bahn und kann den Scharfschützen oben im Glockenturm ausschalten. Kurz die linke Schultertaste antippen, schon ist der Angriffs- »

VERSION MIT HARTEN SCHNITTEN

Die Kamera zoomt, Beine fliegen. Aber nicht in Deutschland!

Wenn Jasper eine seiner Raketen auf einen Truppentransporter der Wehrmacht abfeuert, fliegen dem Spieler nicht nur Metallsplinter um die Ohren, sondern auch Beine und Arme – der Feind wird regelrecht in der Luft zerrissen. So war es in unserer englischsprachigen Preview-Version, die wir für die Vorschau in 360 Live 08/08 verwendet haben. Entwickler Gearbox nennt dieses Feature »Action-Kamera«, die allerdings in der deutschen Fassung ersatzlos gestrichen werden musste. Das ist kein Verlust, denn in solchen Szenen erinnerte »Hell's Highway« stark an die Effekthascherei, wie man sie von Epic Games her kennt. Diese haben bereits in einem Trailer gezeigt, wie man in »Gears of War 2« einen Locust-Gegner wie ein Fleischer auseinandernimmt.



“ Wir führen alle gottverdammte Befehle aus und sterben



befehl ergangen. In solchen Situationen zoomt das Spiel in eine Art Vogelperspektive, was das Taktieren enorm erleichtert. Einmal anvisiert, blinkt ein knallrotes Symbol auf, die Rakete rast los und zerreit den Turm samt Schtzen. Das ruft wiederum die Wachmannschaft des 88-Millimeter-Geschtzes auf den Plan. Eine brenzlige Situation, die sich aber mit ein bisschen Cleverness und einem Blick auf die taktische Karte zum Positiven wenden lsst. Die Karte nimmt zwar keine Befehle entgegen, dafr zeigt sie Grundrisse, Mauern, Gegner – und im konkreten Fall, dass eine Furt um das dicke 88-Millimeter-Geschtz herum gelegt ist. Folgerichtig beordert Sergeant Baker seine Raketenjungs dahin. Zwei Schsse lsen das Problem.

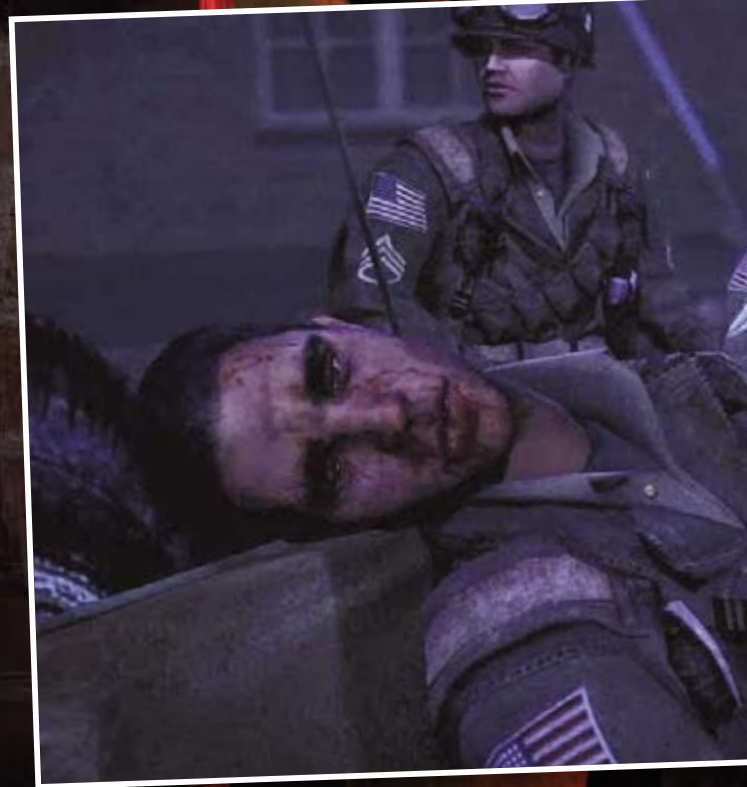
HINTER MAUERN LAUERN

Generell spielt sich »Brothers in Arms: Hell's Highway« relativ anspruchsvoll. Man muss Situationen blicken, analysieren, dann mit Kpfchen darauf reagieren. Das gilt, obwohl die KI nicht ganz an die zwei diesbeztglich nach vor wie ungeschlagenen Spitzenreiter »F.E.A.R.« und »Far Cry« herankommt. Was Courtland, Jasper, Holden und die anderen tun, ist ber jeden Zweifel erhaben. Den Gegnern allerdings fehlt es an Flexibilitt. Sie laufen, gruppieren sich, suchen Deckung und spulen das bliche Programm ab, um einen aus der Reserve zu locken – aber sobald man etwas um die Ecke denkt und beispielsweise von der Flanke aus attackiert, sinkt der Intelligenzquotient der Gegner merklich und sie lassen eine adquate Reaktion vermissen. Das und der entgegenkommende Schwierigkeitsgrad erleichtern einem freilich das Leben und tragen mithin erheblich zum geflligen Spielfluss bei. Man stirbt nur selten, muss kaum je allzu frustrierende

Heldentode erdulden. Und wenn doch, findet die Wiederbelegung binnen weniger Augenblicke in nchster Nhe statt. Das gilt zumindest fr den niedrigsten Schwierigkeitsgrad, auf dem Baker mehrere Treffer wegsteckt.

Wer dagegen eine wahre Herausforderung sucht und sich vor Beginn der Kampagne fr die hchste Schwierigkeit entscheidet, der muss sich vor Feindbeschuss deutlich mehr in Acht nehmen. Denn jetzt kann jede Patrone tdlich wirken, was dann doch Hardcore rberkommt. Einen Gang rckwrts schalten und den Schwierigkeitsgrad nachtrglich auf mittel stellen, das ist nicht erlaubt. Der eine oder andere knnte sich auch eine strkere Ausprgung der taktischen Facetten wnschen. Man kann zwar seine Jungs voranstrmen lassen, aber sich vom Dach abzuseilen, per Granatenwurf die Umgebung rumen, durch Glasfenster wirbeln und Rume sichern wie das Eliteteam vom Team Rainbow, das haben diese Jungs hier nicht drauf. Dennoch lsst einem die relativ offen gestaltete Umgebung immer drei bis fnf Optionen wie man eine Herausforderung angeht. Egal ob man nun die Bewegungsfreiheit nutzt oder nicht, man stt auf sich wiederholende Herausforderungen. Eigentlich reicht es, einem Prinzip zu folgen: Beobachte den Feind, zwing ihn durch Sperrfeuer in Deckung, flankiere schwerbewaffnete Einheiten und schie ihnen von hinten in den Rcken. Trotzdem ist es jedes Mal eine diebische Freude, wenn der Plan aufgeht.

Und von Leerlauf oder Langeweile kann keine Rede sein, schon wegen der vielen dramatischen Ereignisse nicht. Mal tauchen pltzlich Nachschubtransporter der Wehrmacht auf, oder ein Panzer brcht durch die Mauer, an der eben noch



irgendwann durch eine Kugel

HOLLYWOOD ALS VORBILD

Chronologie einer Tragödie

Die Zwischensequenzen erreichen stellenweise Kinoqualität, in Sachen Intensität kommt »Hell's Highway« stellenweise sehr nah an Kriegsfilme wie zum Beispiel »Der Soldat James Ryan« heran. Die Kamera schwenkt auf einen US-Bomber, der seine tödliche Fracht abwirft. Zoom auf die Bombe, die schneller und schneller fällt und schlussendlich in einem Konvoi der US-Streitkräfte detoniert. Das Pentagon nennt so etwas »friendly fire«, Freundfeuer. Hört sich harmlos an, sorgt aber dafür, dass ganze LKWs in die Luft fliegen, Opfer durch

die Gegend geschleudert werden. Baker liegt bewusstlos am Boden, sein Kamerad Sam hilft ihm auf die Beine. Doch im selben Moment wird Sam am Kopf getroffen, Blut spritzt, der Freund stirbt in seinen Armen. »Wie viel Schmerz kann ein Mensch eigentlich ertragen?« Bis zum Schluss wartet Baker vergeblich auf eine Antwort. Doch die Action vertreibt weitere Gedanken. Denn schon rückt die Waffen-SS mit ihren Panzern heran und bläst zum Sturmangriff.



1



2



3





IN SACHEN MULTIPLAYER

Wie sagte noch Gearbox-Boss Randy Pitchford anlässlich der Presse-Veranstaltung »Ubidsays« im Frühjahr: »Wir wollen das Mehrspielererlebnis revolutionieren.« Okay, nun ist zwar eher eine Evolution draus geworden, weil man statt klassischer Deathmatches Mann gegen Mann nun jeweils ein MG-, Bazooka- oder Mörserteam befehligt. Macht aber richtig Laune. Bis zu 20 Kommandanten ziehen auf den sechs Karten Fabrik, Leuchtturm, Stadt Mitte, Industriegebiet, Zerstörte Stadt und Unterirdisches Gebiet in die Schlacht. Letzteres ist besonders spannend, da die Gänge lediglich spärlich beleuchtet sind und nur behutsames Vorgehen zum Erfolg führt.

» Courtland Deckung gesucht hat. Woanders holt die deutsche Luftabwehr ein US-Aufklärungsflugzeug vom Himmel, das mit Hilfe der »Unreal Engine 3« spektakulär endet: Ein Geschoss zerfetzt das Triebwerk. Dieses fängt Feuer, die Maschine rast auf ein nahe gelegenes Feld zu, knallt in einen Jeep und wirbelt wie ein gigantischer Rasenmäher Gras in die Luft. Solche Ereignisse treiben dir ordentlich Adrenalin ins Blut und verstärken die intensive Wirkung. Du kannst nie sicher sein, musst immer und überall von irgendwoher einen Angriff fürchten.

ÜBERNIMM DAS KOMMANDO

Diese Überraschungsmomente prägen die Kampagne, aber auch den Mehrspieler-Modus. Gerade noch hat das MG-Team Stellung hinter einer Mauer bezogen, da

presst sich ein Panzer ins Bild. Was sich stark nach einer Skriptsequenz während der Kampagne anhört, spielt sich aber im Mehrspieler-Modus ab. Ja, richtig gehört, Online-Enthusiasten müssen also nicht zwingend zu Fuß in den Krieg marschieren, sondern können auch einen der Stahlkolosse kontrollieren. Bis zu 20 Teilnehmer schlüpfen entweder in die Uniform der US-Armee oder eines deutschen Landsers. Jedes Team kann drei Kommandeursposten per Abstimmung besetzen: Dieser Truppenführer befehligt drei Soldaten mit Thompsons, also Angriffseinheiten. Der Panzerkommandant befehligt logischerweise einen Stahlkoloss mit ordentlich Wumms unter der Haube. Und der Dritte im Bunde führt die Unterstützungseinheiten an, also MG- oder Bazooka-Team. Bevor das Spiel gestartet wird, entscheidet der Gastgeber, ob nur ein Spieler die Kommandeursfunktionen übernimmt oder ob die Rolle nach jeder Runde wechselt. Die Mitspieler entscheiden sich für eine der Klassen: Angriff, Feuerteam oder Spezialwaffen. Das Angriffsteam dient zur Aufklärung und zu Flankierungsmanövern, daher stehen verschiedene Sturmgewehre zur Auswahl. Das Feuerteam schleppt ein schweres MG mit sich herum und sorgt für Sperrfeuer, die Spezialisten haben eine Bazooka dabei. Funktionell gibt es also keine Unterschiede zur Kampagne.

Richtig Spaß kommt dann auf, wenn alle über das integrierte Chat-Programm

miteinander kommunizieren und strategisch vorgehen. Einer deckt die Flanken, während andere als Angriffstrupp vorrücken und Panzerseinheiten den Weg freibomben. Das MG-Team muss währenddessen dafür Sorge tragen, dass kein feindlicher Bazooka-Trupp die Blechbüchse auseinandernimmt. Wie bei allen Multiplayer-Titeln hängt der Spielspaß in erster Linie davon ab, ob die einzelnen Teammitglieder miteinander kooperieren und jeder seinen Job macht. Zur Auswahl stehen aktuell sechs Karten, an weiterem Download-Material arbeitet Gearbox bereits. Die Bandbreite reicht von weitläufigen Arealen wie einem Industriegebiet über konzentrierte Kämpfe auf der Karte »Leuchtturm« bis hin zu einem unterirdischen Level, das die Spieler durch ein verwinkeltes Bunkersystem führt. Bereits jetzt machen alle Karten einen gut ausbalancierten Eindruck, auch die Serverstabilität geht in Ordnung. Den Mehrspieler-Teil können wir vor allem Fans von »Enemy Territory: Quake Wars« und »Rainbow Six« empfehlen.

MENSCHEN STATT HELDEN

Nach gut zwölf Stunden Gameplay nähert man sich einer der letzten Missionen: »Die Feuertaufe«. Die Amerikaner haben Eindhoven mittlerweile zurückerobert, verängstigte Bewohner kriechen aus zerbombten Kellerlöchern. Sie fallen ihren Helden in die Arme, doch die Freude wehrt



3

liveundonline

Sechs stellenweise riesige Karten, weitere folgen hoffentlich als Download. Bis zu 20 Spieler dürfen das Kommando über jeweils einen Sturm- und einen Raketen-Trupp übernehmen. Alternativ stehen das MG- oder Mörserteam zur Auswahl. 50 Erfolge, darunter militärische Orden wie die »Medal of Honor« oder »Purple Heart«



EIN KIND, SEIN OPA UND DIE VERGELTUNG

Wo bitte geht's zur Front?

Mitten in der Kampagne erlebt Bakers Einheit ein gnadenloses Bombardement der kleinen holländischen Stadt Eindhoven. Dicker Qualm legt sich über die Stadt. Mitten im Kampf findet Baker einen schwerverletzten Jungen und hilft ihm bei den letzten Sekunden vor dem Tod. Szenen wie diese berühren das Herz tatsächlich mehr als in jedem anderen Weltkriegs-Shooter vorher.

Die US-Truppen haben keine Ahnung, wo die SS-Panzerarmee lauert. Doch der Großvater des toten Jungen drückt Baker eine Karte in die Hand. Er hat

den Standort der Panzer und deren Treibstofflager markiert.

Weil Baker und seine Jungs schon durch halb Holland gelaufen sind, dürfen sie nun in einem Stahlkoloss Platz nehmen. Der Spieler entscheidet auf Tastendruck, ob er fahren, schießen oder nur Ziele vorgeben will. Die Panzerschlachten sind relativ knackig, lassen sich aber durch den gleichzeitigen Einsatz von Raketen Typ »Jaspers« entschärfen.



nur wenige Stunden: Als die Nacht einbricht, startet die deutsche Luftwaffe einen Großangriff. Hunderte Frauen, Kinder und alte Männer laufen panisch durch die Straßen, Bomben rieseln wie tödlicher Regen. Hitze und Flammen durchkämmt die Straßen, man kann kaum noch etwas erkennen, tastet sich durch die Dunkelheit. Baker findet ein Kind, blutend, mit offenen Wunden, es wird den Krieg nicht überleben. Man sieht und spürt Bakers den seelischen Verfall an. Schnittwunden ziehen sich über sein Gesicht, während der Kämpfe sieht er immer wieder die Leiche des kleinen Jungen vor seinem inneren Auge, Selbstmordgedanken machen sich breit. In solchen Momenten wird eines klar: »Brothers in Arms« glorifiziert den Krieg nicht, macht Baker und seine Jungs nicht zu Helden, sondern versucht sie als Menschen zu zeigen. Um Eindhoven zu verteidigen, rollen Panzer in Richtung des Feindes. Die kann man aktiv steuern oder per Angriffsbefehl leiten; jeder wie er mag. Die Stahlkolosse eignen sich als Schutz gegen Heckenschützen, sie walzen deutsche Stellungen platt, heben MG-Nester in den Ruinen aus.

Dann eine Zwischensequenz: Als Bakers Sherman-Panzer vor einem Haus in Schussposition geht, laufen plötzlich deutsche Soldaten ins Freie, einer trägt einen verwundeten Kameraden. Alle reißen die Arme nach oben, wollen sich ergeben. Doch Courtland dreht durch, lädt das schwere 72-Millimeter-MG des Sherman-Panzers durch und tötet

die Wehrlosen. Baker schreit ihn an aufzuhören. Doch es ist zu spät, die Deutschen sind tot. »Warum machst du so einen Stress wegen ein paar Krauts?«, fragt ihn der Soldat, »die Schweine haben den kleinen Jungen und viele andere Menschen aus Eindhoven auf dem Gewissen!«. Baker: »Und wie viele Unschuldige haben unsere Bomber getötet? Diese Männer sind wie wir. Sie führen gottverdammte Befehle aus und sterben irgendwann durch eine Kugel.« Von der hochrangigen Machart und dem anspruchsvollen Gameplay abgesehen sind es diese Dialoge, die »Hell's Highway« kennzeichnen. Die treffsichere Eindringung, der Einsatz ausgesuchter Synchronsprecher und viele Kleinigkeiten – wie die seltenen bzw. die geschickt überbrückten Ladepausen – tragen das Ihre zu einem letztlich großartigen Erlebnis bei: Endlich mal ein Shooter, der gut unterhält und nebenbei zumindest ansatzweise zum Nachdenken anregt, statt nur doof dem üblichen US-Patriotismus nachzulaufen. Freilich werden Taten der Wehrmacht in Szene gesetzt, doch auch das menschliche Versagen und die Grausamkeiten der Amerikaner sind Thema. Das Gesamtgefüge geht unter die Haut, wirkt angenehm anders als das übliche Tontaubenschießen auf austauschbare Polygonkämpfer. »Hell's Highway« erzählt zwölf bis fünfzehn Stunden lang von Schicksalen, wirkt spannend und atemlos, in manchen Momenten ergreifend und erschütternd, ein bisschen wie die TV-Produktion »Band of Brothers«. Vielleicht wird man

sich genau deshalb in fünf Jahren noch an Baker, Courtland und Jasper erinnern, wenn andere Videospiel-Helden längst vergessen sind.

Benjamin Kratsch / rl

Hell's Highway

GRAFIK/

Detaillierte Charaktere, Waffenmodelle stellenweise matschig

8

SOUND/

Atmosphärisch, beklemmend, mit exzellenten Sprechern

9

STEUERUNG/

Selbst schwierige Manöver gehen locker von der Hand

8

Zweiter Weltkrieg mal ganz anders: Taktisch brillant ganz nah am echten Vorbild, intelligente Kämpfer

8.9

aus 10

Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Activision

Hersteller/

Lucasarts

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Action

Spieler/ 1

Xbox Live/ ja

USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Richtig gut gemachte Action im »Star Wars«-Universum

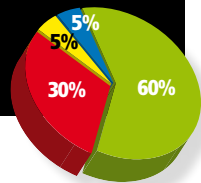
DAS STECKT DRIN

■ Macht

■ Proxy

■ Verrat

■ Lichtschwert



STAR WARS

THE FORCE UNLEASHED

Erschütterung der Macht – haste dir gedacht?

Wer ein wahrer Jedi sein will, der muss hart an sich arbeiten. Folgerichtig lässt einen das neueste Actiongame aus dem »Star Wars«-Universum erst nach einem Training auf das Universum los. Und welch Überraschung: Hier verkörpert man keinen geringeren als Darth Vader, den dunklen Meister der so genannten »Macht«. Zumindest solange das Training läuft heißt das: Vollkommene Kontrolle über die Macht und viel Spaß mit einer Menge Spezialangriffe. Als dunkler Lord lässt sich die Steuerung erst Mal gemütlich ausprobieren. Doch erst danach geht's richtig los, so will es die Handlung. Angesiedelt in den düsteren Zeiten zwischen Episode Drei und Vier aus der wohl beliebtesten Science-Fiction-Kino-Saga zeigt die Macht innerhalb weniger Spielminuten mehr Wirkung als alles, was bis dato das Weltall erschüttert hat. Gegen Vaders Kräfte haben die Massen an heranstürmenden Wookies auf ihrem Heimatplaneten Kashyyyk keine Chance. Hier also spürt Vader einen Jedi auf und tötet ihn; hier also

findet er dessen Sohn und nimmt ihn als Schüler bei sich auf. Diese Figur ist es ab jetzt, die man kontrolliert. Der schnell unter dem Codenamen »Starkiller« gerufene Jungspund gibt sich anfangs etwas wortkarg. Doch er entwickelt sich im Verlauf zunehmend zu einer sympathischen Figur, die sich fast perfekt ins Universum einpasst und ihrem Meister im Kampf alle Ehre macht. Droide Proxy und die hübsche Pilotin Juno Eclipse sind dabei wertvolle Begleiter.

Nach einer weiteren kurzen Trainingseinheit auf dem Raumschiff geht es in den ersten Einsatz: Jedi Rahm Kota hat mit einigen Aufwiegeln eine Tie-Fighter-Fabrik angegriffen. Die Existenz des Schülers soll geheim bleiben, weshalb es nicht nur gegen die Quasirebellen geht, sondern die imperialen Sturmtruppen gleichfalls nicht verschont bleiben. Angenehm flott steuert sich der Schüler, schleudert Tie-Fighter im Vorbeigehen durch die Luft oder haut Sturmtruppen gegen zerberstende Terminals. Das ist effektiv und bomba-



Die schöne Grafik muss ein paar Schwächen übertünchen. Die kurze Spieldauer zum Beispiel



Auf dem Schrottplaneten Raxus Prime gibt es massig Müll, der sich per Macht zur Waffe zweckentfremden lässt



Lohnt sich's?

- 🏠 Eindrucksvolle Action, bombastische Inszenierung
- 👉 Zu starker Fokus auf Machtkräfte, im Verlauf relativ eintönig

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Abenteuer ■ Dafür 47 Erfolge, beispielsweise für das Zerstören von zehn AT-STs



RUNDREISE DURCHS ALL

Die wahren Freunde

Der fremdartige Planet Felucia gehört mit seinen Pilzgebilden zu den optischen Highlights des Spiels. Außerdem hat sich unter seiner Oberfläche ein Sarlaac breitgemacht. Das ist jenes riesige Tentakelwesen, das man aus »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« kennt.

Bei einem zweiten Besuch hat sich das Imperium auf dem Planeten breitgemacht, das Wesen für irgendwelche Experimente

missbraucht. Und irgendwo mittendrin ein aus den Filmen bekannter Charakter ...

Auch ein Abstecher zur Wolkenstadt Bespin steht auf dem Plan. Hier treffen wir auf einen gebrochenen Rahm Kota und werben ihn für unsere Zwecke an. Die lassen wir der Spannung halber aber auch mal außen vor.

QUICKTIME-EVENTS

Sie werden wohl nie alt

Es gab eine Zeit, da waren sie selten und dafür umso interessanter. Inzwischen scheint aber so ziemlich jedes neue Actionspiel seine Quicktime-Einlagen zu haben. »The Force Unleashed« macht da keine Ausnahme. Ganz egal ob Zwischengegner vom Schlage eines Rancors oder Bossgegner in Form eines Jedi: Jeder dieser Kämpfe wird von so einer Tasten-Drück-Einlage abgeschlossen. Glücklicherweise sind diese nicht unfair geraten, sodass man die bombastischen Finisher ohne Ärgernis genießen kann. Nur bei den Zwischengegnern hätten wir uns mehr Abwechslung gewünscht. Wenn der Schüler den zehnten AT-ST in zwei Hälften teilt, ist die Luft halt doch raus.



stisch in Szene gesetzt und fühlt sich herrlich fies an, wenn Starkiller die Macht aus seinen Händen blitzen lässt. Neben dem Greifen und Schmeißen erlernt Starkiller im Verlauf noch weitere Macht-Kräfte, die sich fast schon rollenspielmäßig ausbauen lassen. Denn mit jedem erledigten Feind kassiert er sogenannte Machtpunkte, die ihn früher oder später eine Stufe aufsteigen lassen. Mit der Zeit ist das Gamepad ziemlich voll, fast auf jeder Taste eine andere Macht-Funktion. Abgesehen vom Lichtschwert. Ja, das gibt es natürlich auch. Warum wir es erst jetzt nennen? Nun, es ist weniger wichtig als uns lieb gewesen wäre. Prinzipiell kommt man mit Blitz- und Greif-Macht ohne großen Aufwand durchs Spiel. Ganz egal ob es gegen Sturmtruppen, Rodianer oder größere Feinde wie Rancors oder AT-STs geht. Bei Letzteren gibt's zum Abschluss noch einen kurzen Quicktime-Event. Obwohl all das natürlich entsprechend bombastisch aussieht, macht sich ab der Hälfte etwas Ernüchterung breit. Da ändern auch die Bosskämpfe nichts. Denn diese haben ebenso einen viel zu starken Fokus auf den Macht-Kräften. Seien wir mal ehrlich: Es sind die perfekt choreografierten Lichtschwert-Kämpfe, die den Kampf zweier Jedi spannend machen, nicht der Einsatz der Macht. Da haben die Entwickler den Schwerpunkt nicht optimal gewählt. So entsteht fast der Eindruck, es handle sich bei »The Force Unleashed« lediglich um eine bombastische Tech-Demo

für die DMM-, Euphoria- und Havok-Technologien. Die Präsentation rettet jedoch einiges. Gerade bei der grafischen Aufmachung und dem Sound, überhaupt dem ganzen Storyboard, gilt endlich wieder die Devise: »Wo Star Wars drauf steht, steckt auch Star Wars drin«. Das beginnt beim allseits bekannten Soundtrack von John Williams, der von der ersten Minute an den richtigen Ton trifft. Und was gleich beim Einstieg – auf Kashyyyk – auf dem Bildschirm abgeht, ist unglaublich faszinierend. Zudem ist es mal interessant, das Innenleben eines Sarlaac zu begutachten. Genauso der kurze Abstecher zur Wolkenstadt Bespin. Störend ist nur der offensichtliche Zeilenversatz – wohl der Preis für die hübsche Optik. Auch die übrige Kulisse lässt die richtige Stimmung aufkommen: Ob Lichtschwert-Summen oder pfeifende Laser – beides klingt superb! Der »Star Wars«-Fan in uns ist wirklich zufrieden. Zudem die Handlung auch durchgehend spannend in Szene gesetzt ist: Man will einfach wissen, wie es weitergeht. Und die eine oder andere Wendung sorgt für zusätzlichen Pfiff. Dies bringt jedoch auch einen großen Nachteil: Der Wunsch zu sehen, wie die Geschichte fortläuft, animiert geradezu, das Spiel in einem Rutsch durchzuspielen. Erfahrene Spieler werden nach sieben Stunden den Abspann über den Bildschirm flimmern sehen. Klar, in jedem Kapitel gibt es auch optionale Ziele und Geheimnisse zu entdecken, aber so richtig Motivation

zum erneuten Durchspielen bringt das nicht. »Force Unleashed« bleibt deutlich hinter seinen Möglichkeiten zurück. Wer kein »Star Wars«-Fan ist, sollte sich bei der Gesamtwertung eher eine Sieben vor dem Komma denken.

Nicholas Buracas

The Force Unleashed

GRAFIK/

Genial, aber mit ein paar rauen Kanten

8

SOUND/

Sound wie im Kino, Musik von John Williams

9

STEUERUNG/

Voll belegter Controller, braucht Einarbeitung

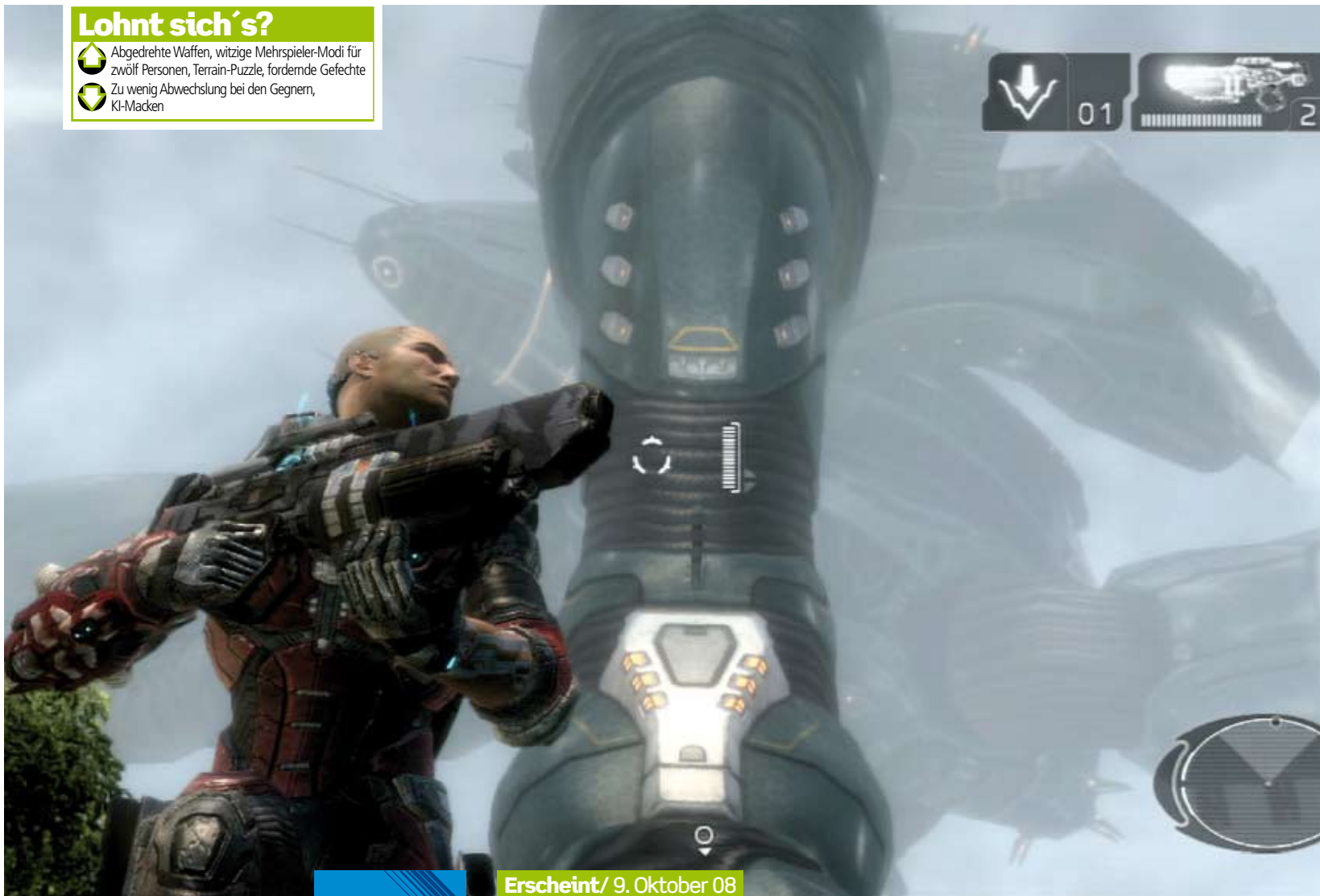
7

Der Star-Wars-Bonus macht einige Schwächen wieder wett

8.1 aus 10

Lohnt sich's?

- Abgedrehte Waffen, witzige Mehrspieler-Modi für zwölf Personen, Terrain-Puzzle, fordernde Gefechte
- Zu wenig Abwechslung bei den Gegnern, KI-Macken



Erscheint/ 9. Oktober 08



Optimal gegen große Feindansammlungen: Der Granatwerfer »Schwarze Witwe« in Aktion



Wenn die Munition ausgeht, der muss sich auf Brodys Faustattacke verlassen – Bud Spencer lässt grüßen

liveundonline

- Bis zu zwölf Spieler in über einem Dutzend Modi, innovative Spielvariante namens »Ausgrabung«
- 50 Erfolge, beispielsweise für den regelmäßigen Einsatz bestimmter Waffen oder das Überrollen von 25 Feinden mit dem später vorkommenden Fahrzeug TDV-1

AUF EINEN BLICK

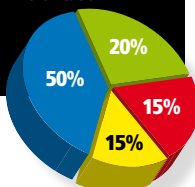
Publisher/ Lucasarts
Hersteller/ Day 1 Studios
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Shooter
Spieler/ 1 – 12
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Origineller Sci-Fi-Shooter, bei dem man mal so richtig schön Terraforming betreiben darf

DAS STECKT DRIN

- Schwarze Witwen
- Erdwälle
- Gräben
- Gravitation



FRACTURE

Ein Schuss und der Boden hebt sich ...

Schlachtfelder durch Beschuss verändern – mit diesem Feature haben schon viele Spiele geprahlt. Allen voran ein mittlerweile indizierter PC- und Playstation-2-Ego-Shooter aus dem Hause THQ. Die »Geo Mod«-Engine von Entwickler Volition ermöglichte es bereits anno 2002, zahlreiche Teile eines Levels zu zerstören. Radikale Auswirkungen auf das Gameplay zeigten sich dabei nicht. Nun tritt Lucasarts mit dem Third-Person-Shooter »Fracture« an, um die nächste Stufe dieser Art von Spiel zu präsentieren. »Forme das Schlachtfeld um, forme den Kampf um«, lautet der Slogan auf der offiziellen Webseite zum Spiel. Die gute Nachricht: Das ist nicht nur Marketinggeblubber, sondern funktioniert in der Tat und wird plausibel ins Spiel eingebunden. Konkret gesagt darf der Spieler mit der sogenannten Verformer-Waffe viele Levelbereiche anheben und absenken. Zugegeben, das gab's, ausgelöst durch Zauberspruch-Attacken, beispielsweise schon im 14 Jahre alten PC-Flugteppich-Action-Hit »Magic Carpet« von Spieledesigner Peter Molyneux – in

einem Next-Gen-Shooter hat die Idee jedoch noch niemand umgesetzt. »Terrain Deformation« – wie es die Entwickler nennen – führt tatsächlich zu einem Umdenken in der Spielweise. Doch immer der Reihe nach.

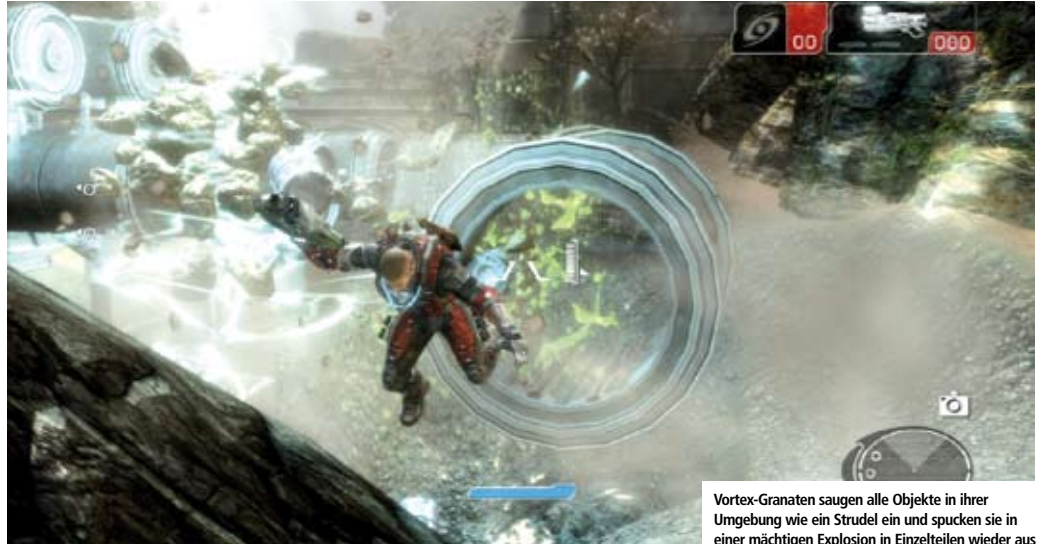
OSTKÜSTE GEGEN WESTKÜSTE

»Terrain Deformation« ist eine Technologie der kybernetisch orientierten Atlantischen Allianz, eine der beiden Fraktionen in »Fracture«, welches Day 1 Studios im Jahr 2161 ansiedelt. Ihre Gegenspieler, die Pazifikaner setzen auf Genmanipulation. Stammzellenforschung und die globale Erwärmung haben im 22. Jahrhundert das Gesicht der Erde radikal verändert und ethische und territoriale Konflikte hervorgerufen. Selbsterkorener Anführer der Republik Pazifika mit Hauptsitz in San Francisco ist der nach der Weltherrschaft trachtende General Nathan Sheridan. Als die Verbände der Atlantischen Allianz einen Stoßtrupp in die Küstenmetropole entsenden, um Sheridan dingfest zu machen, eskaliert der Konflikt

DIE MEHRSPIELER-MODI

Gestatten, Grabowski

Neben der in drei Akte aufgeteilten Kampagne setzt »Fracture« auf zahlreiche, maximal zu zwölf spielbare Mehrspieler-Modi. Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag und ein Modus, der das Erstürmen der Feindbasis zum Ziel hat, kennen Xbox-Live-Spieler aus anderen Titeln, eröffnen aber durch die Möglichkeit der Terrainmanipulation ganz ungewohnte Herangehensweisen. Völlig neu dagegen der auf allen acht Karten spielbare Ausgrabungs-Modus: Hier müssen mit der Verformer-Waffe bestimmte Punkte auf der Karte »ausgegraben« werden. Gelingt dies, wächst eine Felsssäule aus dem Erdreich und generiert Punkte. Wer sich im Team gut koordiniert, schützt die eigenen Felsssäulen und zerbröseln zeitgleich die der Gegner. Macht Laune!



Vortex-Granaten saugen alle Objekte in ihrer Umgebung wie ein Strudel ein und spucken sie in einer mächtigen Explosion in Einzelteilen wieder aus



Das Magnetit-Gewehr: Damit getroffene Gegner erzeugen ein künstliches Gravitationsfeld – und werden kurz darauf von Objekten in der Umgebung zerquetscht



und es kommt zum nächsten amerikanischen Bürgerkrieg. Mittendrin: Der Spieler in der Rolle des kernigen, mit allen Wassern gewaschenen Veterans Jet Brody. Unterstützt wird Brody durch seinen Ziehwater und Mentor Colonel Roy Lawrence. Über ein Implantat in Jets Auge kann er jeden von Brodys Schritten mitverfolgen und dem Spieler so stets mit nützlichen Hinweisen dienen. Im Spielverlauf trifft Jet schließlich noch auf Hauptfigur Numero Vier, die sexy Asiatin Mariko Tokuyama, wiederum Mitglied der Pazifikaner. Mariko hat die Fähigkeit, über Unterschallwellen mit anderen in ihrer Umgebung zu kommunizieren. Das macht sie zu einer Schlüsselfigur im Plot. Mehr wollen wir in Sachen Story, die durch gelungene Zwischensequenzen inszeniert wird, nicht vorwegnehmen.

LANGE LEBE DER VERFORMER

Jets treuester Begleiter ist, neben der Stimme von Colonel Lawrence im Gehörgang, der sogenannte Verformer. Über Knöpfe RB und LB des Controllers hebt und senkt Brody die anvisierte Stelle des Terrains. Brodys Weiterkommen ist durch einen meterhohen Schutzwall blockiert? Kein Problem, per Verformer schichten wir im Handumdrehen häufchenförmige Erdmassen vor der Mauer auf und kraxeln den entstandenen Pfad empor. In einem der ersten Levels lernen wir den nächsten Einsatzzweck kennen: Brody und ein kleiner Trupp verbündeter Allianzsoldaten werden per Landungsschiff abgesetzt und sollen die Gegend sichern. Kaum hat der Transportvogel wieder abgehoben, prasselt

schon unerbittlich MG-Feuer auf Brody und seine Mannen. Schnell ist der Gefahrherd lokalisiert. In der Distanz feuert ein bemannter, um 360 Grad drehbarer MG-Turm. »Call of Duty«-Veteranen würden sich nun vorsichtig heranpirschen und den Schützen gezielt ausschalten, in »Fracture« hingegen gibt es ein probateres Mittel: Verformer gezückt, Erdwall aufgeschichtet und fertig ist die provisorische Deckung. Allerdings sollte Jet dahinter nicht zu lange verharren bzw. regelmäßig wieder nachschichten, da die Projektile der MG-Türme ihrerseits eine terrainabsenkende Wirkung aufweisen. Steht die Schutzmauer, attackiert man entweder von der Flanke, wirft eine Granate über denn Wall gen Feind oder nutzt die Oberkante der Anhöhe, um das Geschütz und seinen Führer aus erhöhter Position auszuknipsen. Gesagt, getan. Jetzt schnell selbst das Geschütz bemannen, bevor sich wieder ein Gegner in die Kanzel setzt. Das funktioniert in der Testversion durch längeres Drücken von X, ebenso das Tauschen der momentanen Waffe gegen eine der am Boden umherliegenden.

Überhaupt geht die Steuerung prima von der Hand, nach Durchlaufen des in die Story eingebundenen Tutorial-Levels. Springen mit A, Waffe wechseln mit Y, linken Stick rein-drücken und Brody läuft geduckt, mittels B schnalzen wir den Pazifikanern die Faust in den gencocktailgestärkten Oberkörper. Nicht gerade sehr pazifistisch und umso effektiver, wenn Brody per Datenuplink das erste Systemupdate seiner Fähigkeiten empfängt. Später updatet das Hauptquartier Jets Kampfanzug noch mit effektiveren Schilden,

einer verbesserten Sprungtechnik und einer Art Stampf-attacke. Allein dieses regelmäßige Hinzulernen neuer Moves ist äußerst befriedigend, sorgt für Abwechslung und zaubert ein Grinsen aufs Gesicht. Noch mal zur Steuerung: Als besonders nützlich erweist sich die Belegung der Back-Taste. Soll der Spieler einem Punkt im Level besondere Beachtung schenken, erscheint über dem Bewegungssensor unten rechts im Bild ein Fotoapparat-Symbol. Drückt man nun Back, schwenkt die Kamera in eben diese Richtung und gibt so einen optischen Hinweis, wo es weitergeht – eine tolle Einsteigerhilfe. Nur komplett unkonfigurieren darf man die Steuerung nicht, sondern muss auf verschiedene vorgegebene Pad-Layouts zurückschalten.

GRANATENSCHARFE RÄTSEL

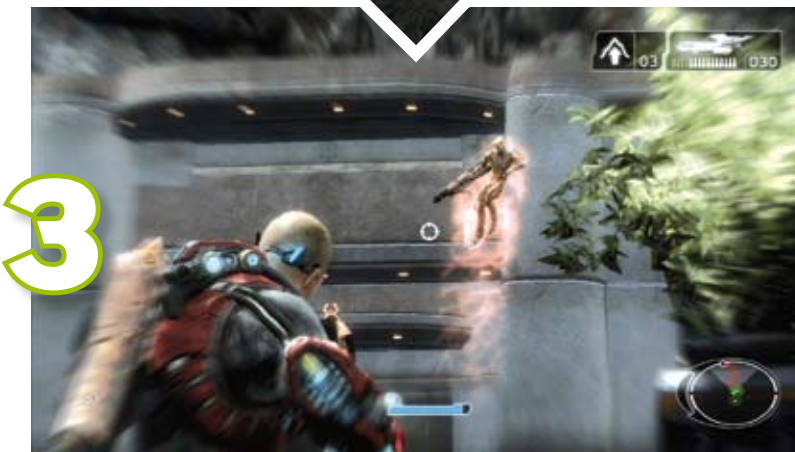
Bleiben noch die Granaten, die komfortabel über die vier Richtungstasten des D-Pads selektiert werden. Neben normalen Granaten zum Heben und Senken des Terrains und einer kraftvollen, damit verbundenen Explosion darf Jet zu Stachelgranaten greifen. Nach dem Sturm der im Kastentext erwähnten Brücke kommen sie wieder mal zum Einsatz: Ein tonnenschweres Metallgitter blockiert den Weg in einen unterirdischen Gang, weit und breit kein Schalter, der es öffnen würde. Ein Anheben des Terrains zum Bewegen des Gitters ist nicht möglich – zu viel verhärteter Beton, zu wenig normale Erdmasse, das macht der Verformer leider nicht mit. Bleibt nur der Griff zur Stachelgranate. Abwerfen, das Aufbrechen des Erdreichs »

EIN RÄTSEL IM DETAIL

Jet, der Brückenrestaurator

Diese Bildfolge veranschaulicht eines der zahlreichen Gelände-Verformungspuzzles im Spiel: Jets Verbündete von der Atlantischen Allianz können nicht über die in Bild 1 gezeigte Brücke vorstoßen, da diese an einer Stelle abgesackt ist. Was tun? Richtig, eine Stachelgranate muss her. Platziert unter dem Mittelstück der Brücke führt die Detonation der Granate dazu, dass ein Felsstachel aus dem Boden schießt. Dieser wiederum

drückt die schiefe Brücke in eine horizontale Lage – simsalabim wird sie wieder passierbar. Knifflig wird dieses Rätsel primär durch die Tatsache, nicht zu wissen, wo genau die Granate positioniert werden muss. Damit auch Einsteiger vorankommen, erhält der Spieler jedoch meist genügend akustische Hinweise, wie ein Rätsel zu lösen ist. Wichtig: Bevor losgeknobelt wird am besten immer erst alle Pazifikaner zum Schweigen bringen.



Jet Brody aus der Nahansicht – gewisse Ähnlichkeiten mit Helden aus »Unreal« oder »Time Shift« sind nicht von der Hand zu weisen

» abwarten, dann plötzlich schnell ein verhärtetes Stück Fels wie eine Hebeplattform aus dem Boden. Gut platziert kann das mächtige Gitter damit flugs angehoben und der unterirdische Gang betreten werden. Alternativ eignet sich der Stachel, der aus dem Boden sprießt, als Fahrstuhl, um höher gelegene Plattformen zu erreichen oder in schweißtreibenden Shootouts Höhenvorteile geltend zu machen. Steht ein Feind auf diesem Fahrstuhl, kann er wie ein Nagel in die Decke gerammt werden. Nächste Möglichkeit: Der Felsstachel wird zur natürlichen Barriere, um großen Gegnermassen den Weg temporär zu versperren. Funktioniert wie gesagt nur zeitlich begrenzt, denn Granaten lassen die künstlichen Felsen schnell zu Staub zerfallen.

Granatenliebhaber freuen sich zudem an der Vortex-Granate – dem Sahnestück aus Jets vielfältigem Waffenschrank. Laut Spielstory erfunden von der Universität von Chicago und der Argonne National Library, zeigt das nach etwa drei Spielstunden verfügbare Teufelswerk vor allem bei großen Gegnermengen tödliche Wirkung: Einmal abgeworfen saugt die Vortex-Granate alle Objekte in näherer Spielumgebung wie ein Wasserstrudel ein und spuckt die Überreste nach einer unübersehbaren Explosion wieder aus. Auch einige der Handfeuerwaffen haben es in sich: Mit der ALM-37 Deep Freeze lässt Jet Gegner zu Eisstatuen erstarren, mit der Rhino-Waffe können in null Komma nichts aus Materie mannshohe Felsbrocken erschaffen werden, die dann wie Bowlingkugeln durch die Landschaft kullern und alles überrollen. Der Bangalore-Raketenwerfer ist erste Wahl, wenn Flugzeuge Jet in Bedrängnis bringen. Das Magnetit-Gewehr wiederum eignet sich hervorragend für die Jagd auf die flinken Cheatah-Einheiten der Pazifikaner. Die

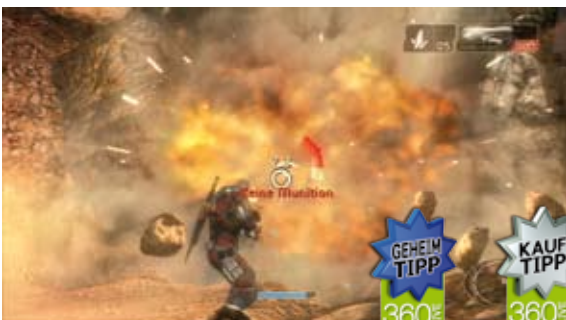
Gewehrsgeschosse haben eine ähnliche Wirkung wie die Vortex-Granaten: Das Gravitationsfeld am Einschusspunkt verstärkt sich und zieht das angrenzende Objekt an. Ein mit einem Projektil markierter Gegner lässt sich so durch umherstehende Kisten und Felsbrocken zerquetschen. Natürlich hantiert Jet auch mit konventionellen Bleispritzen, darunter die Invader Shotgun, das Scorpion-Scharfschützengewehr oder das unter Standardschergen verbreitete Pazifika-Maschinengewehr. Nicht unterschlagen wollen wir Fractures coolste Waffe: den ST-4 Torpedowerfer. Wie ein von der Tarantel gestochener Sandwurm fressen sich die Torpedos vom Abschusspunkt geradeaus durchs Erdreich. Ein gut getimter Druck auf die X-Taste lässt den Torpedo im richtigen Moment detonieren – die Gegner haut's förmlich aus den Socken.

SCHWITZEN VORPROGRAMMIERT

Die Testfassung haben wir im mittleren von drei Schwierigkeitsgraden probiert. Wer fleißig nachmunitioniert und sich nicht blindlings ins Getümmel stürzt, kommt gut voran. Zumindest bis zum Auftauchen stärkerer Gegnertypen. Zum Beispiel den Hydras, die sich uns am Eingang zu einem Höhlensystem in den Weg stellen. Bei Olympia hätten die grimmigen Bösewichte gute Karten, ausgestattet mit Bangalore-Raketenwerfern und scheinbar nie versiegenden Munitionsvorräten: Aus dem Stand springen sie meterhoch in den Luft und hetzen Jet spiralförmig anschwirrende Raketen gezielt auf den Hals. Nur am Ort ihrer Landung atmen sie für einen Moment durch. Womit wir auch schon ihren wunden Punkt ausgemacht hätten. Also: Schutzwall errichten, Scharfschützengewehr schnappen,



Der Bewegungsmelder rechts unten im Bild erweist sich in allen Gefechten als nützlicher Begleiter



kurze Ausfälle machen und sie direkt nach der Landung beschießen. Das meist gleichzeitig herumwuselnde Söldnervolk ist Gott sei Dank nicht scharfsinnig genug, uns hinter die Deckung zu folgen – zumindest nicht in dieser Szene. Insgesamt agieren die Feinde mittelmäßig clever, nehmen Reißaus vor Granaten, verstecken sich hinter Deckungen oder bemannen nicht besetzte Geschütze. Viele stärkere Feinde können zudem nur mit gezielter Taktik zum Schweigen gebracht werden. Größtes Manko: Einige Gegnertypen wiederholen sich zu oft, allen voran die Standardsoldaten.

NICHT PERFEKT

Im Vergleich zur Preview leider kaum verbessert: Die Positionierung einiger automatischer Speicherpunkte. Wir kämpfen uns an Bord einer Untergrundbahn, die auf Schienen fährt, durch ein Versteck des Gegners. Hier und da Scharfschützen, seitlich von uns MG-Schergen, unter uns ebenfalls. Unsere Lebensenergie versiegt so schnell wie die eingeworfenen Münzen eines Parkautomaten in der Münchner Innenstadt. Nur noch ein Drittel übrig – plötzlich die beruhigende Nachricht oben rechts im Bild: »... wird gespeichert.« Vier Sekunden später haben uns die kreuz und quer herumfliegenden Blindgänger wie einen Schweizer Käse durchsiebt. Neuladen vom Speicherpunkt ist angesagt. Blöd nur, dass dieser so willkürlich gesetzt ist und wir wieder nur ein Drittel Energie zur Verfügung haben. Ansonsten fällt unser Resümee ziemlich positiv aus: Die Story unterhält und ist weniger verwirrend als etwa in »Halo 3«, der Einstieg dank ausführlichem Tutorial ein Kinderspiel, Jets Waffenarsenal hält viele nette Überraschungen bereit und der Schwierigkeitsgrad fordert ohne extrem unfair zu werden. Kombiniert mit vielen netten Rätseln ergibt sich ein spielenswerter Action-Mix.

Auch optisch weiß »Fracture« zu interessieren: Wenn gegen Ende des ersten Akts ein mindestens 40 Stockwerke hohes Stahlungetüm übers Schlachtfeld stapft und die Erde zum Beben bringt, derweil der Spieler sich mit einem Dutzend Pazifikaner duelliert, staunt man nicht schlecht. Insbesondere weil Jet das Monstrum – ähnlich einem Scarab in Halo – entern kann. Überzeugend auch der Einsatz der Havok-Physik: Wenn Vortex-Granate und ST-4-Torpedowerfer zum Duett anstimmen, bleibt kein Objekt mehr auf dem anderen. Musikalisch ist der Einfluss von Lucasarts deutlich zu spüren. Die Hintergrundmusik hat stellenweise frappierende Ähnlichkeit mit Passagen aus dem »Star Wars«-Soundtrack und erzeugt Spannung pur. Und die Sprachausgabe? Die hat Activision anständig eingedeutscht. Wer des Englischen mächtig ist, sollte die Konsole trotzdem

umkonfigurieren. Die Originalstimmen ergeben einen noch intensiveren Touch. Summa summarum hat uns Fracture durchaus begeistert. Die Kampagne gewinnt im Spielverlauf an Fahrt, überzeugt durch knackige Scharmützel und auflockernde Terraforming-Puzzles sowie spaßige Fahrzeugpassagen. Online rockt insbesondere der Modus Ausgrabung und das tolle Waffenarsenal. Wer »Halo 3« mochte, wird sich hier pudelwohl fühlen.

Sönke Siemens

Fracture

GRAFIK/

Schicke Hintergründe, geniale Gravitationsspielereien, flüssig

8

SOUND/

An Star Wars angelehnter Soundtrack, krachende Sounds

8

STEUERUNG/

Shooter-Freunde kommen sofort zurecht

8

Konstanter Adrenalinkick mit sinnvoll integrierter Terraforming-Komponente, tollen Waffen und netten Puzzles.

8.5
aus 10



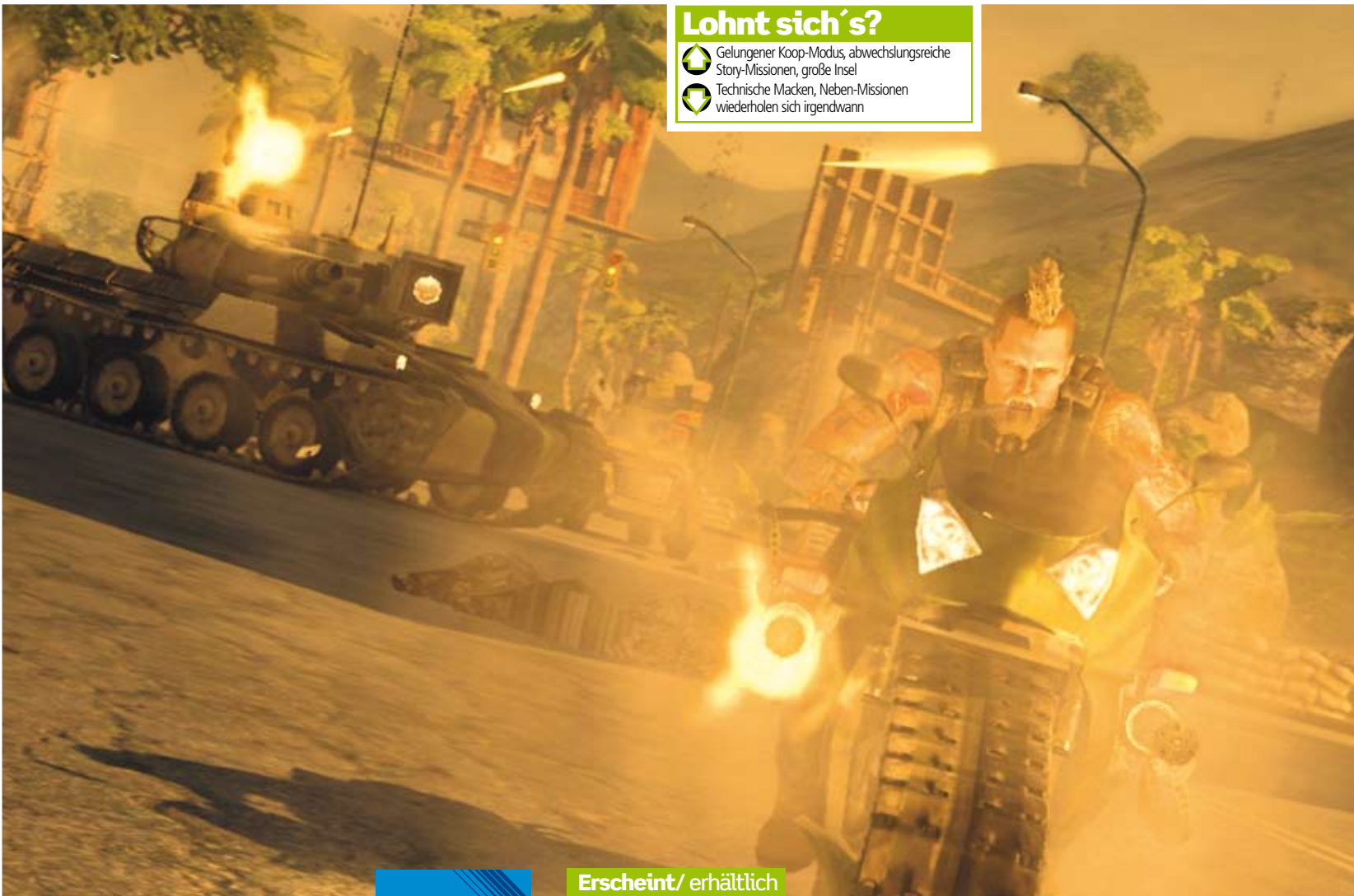
Lohnt sich's?



Gelungener Koop-Modus, abwechslungsreiche Story-Missionen, große Insel



Technische Macken, Neben-Missionen wiederholen sich irgendwann



Erscheint/ erhältlich

AUF EINEN BLICK

Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
Pandemic

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Action

Spieler/ 1 – 2

Xbox Live/ ja

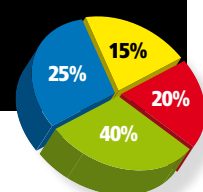
USK/ keine
Jugendfreigabe

KURZ & KNAPP

Für sechs Fraktionen explosive Missionen erledigen und dabei einen Staat in Schutt und Asche legen

DAS STECKT DRIN

- Bomben
- Söldner
- Explosionen
- Waffen



MERCENARIES 2

Wer schon immer taktische Nuklearwaffen als Spielzeug haben wollte, ist hier genau richtig

Verschiebungen großer Titel nehmen wir inzwischen als selbstverständlich hin. Oftmals bekommen vor allem kolossale Spiele dadurch erst ihren richtigen Feinschliff. Meistens zumindest. Bei »Mercenaries 2« vermissen wir den nämlich. Trotzdem ist der Zerstörungstrip nach Venezuela besser als diese Sätze vermuten lassen.

Es herrscht Bürgerkrieg in Venezuela. Ramon Solano hat sich mit Hilfe des Offiziers Carmona an die Staatsspitze geputscht und kämpft um die nationalen Ölvorräte. Das sehen einige Akteure gar nicht gern. Der Ölkonzern Universal Petroleum beispielsweise, der sich bisher eine goldene Nase verdient hat. Oder die PLAV, eine Guerillatruppe, die für die Freiheit des Landes kämpft. Oder die Piraten, die sich auf den Inseln nördlich von Caracas eingenistet haben. Dann sind da noch die Allied Nations und die chinesische PLA. Und mittendrin ein Söldner, der die verzwickte Lage mitzuverantworten hat. Er hat schließlich Carmona aus dem Knast gehauen. Jetzt ist

Rache angesagt! Vorher wählen wir noch unseren eigenen Söldner aus. Ganz egal, ob die Wahl auf den Schweden Mattias Nilsson, die Scharfschützin Jennifer Mui oder den Fahrzeugspezialisten Chris Jacobs fällt – die Grundstory bleibt identisch. Zunächst besetzen wir Solanos Villa, die fortan als Hauptquartier dient. Dort quatschen wir mit Kollegin Fiona, die uns regelmäßig mit frischen Informationen zu den einzelnen Fraktionen versorgt. Nach und nach werden sie uns vorgestellt, die potenziellen Auftraggeber. Wenn wir den geflüchteten Solano schon nicht gleich bekommen, können wir genauso gut Profit aus der Situation schlagen.

Wie bei anderen Games mit offener Spielwelt warten auch in »Mercenaries 2« jede Menge Missionen. Anders als in »GTA« sind hier vielfach aber weniger die Fahrkünste gefragt, sondern der optimale Einsatz des schier endlosen Waffenarsenals. Neben altbekannten Schusswaffen stehen zum Beispiel auch Luft- oder Artillerieangriffe und

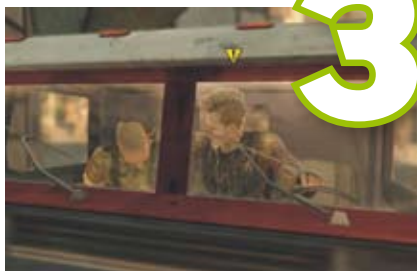


Im Land verteilt findet man immer wieder Ressourcen, diese Benzincontainer beispielsweise. Die kann unser Helikopterpilot auf Befehl abholen

live und online

■ 40 Erfolge, beispielsweise für das Erobern aller Landezonen ■ Online-Koop für zwei Spieler, bei dem man jederzeit ein- und aussteigen kann

3



BITTE LÄCHELN!

Söldner mit Witz

Die Jungs von Pandemic haben seit Teil Eins dazugelernt. Wurde dieser wegen seiner abwechslungsarmen Umgebungen im grauen Nordkorea gerügt, macht Venezuela optisch deutlich mehr her. Klar, es gibt triste Großstädte, demgegenüber stehen außerhalb die grünen Dschungel und die blauen Piratenbuchten. Auch vom bierernsten Ton hat man sich entfernt. Deutlich mehr Selbstironie sorgt für mehr Spaß. Wer sich die Geheimwaffe mit dem Codenamen »Devastator« für Universal Petroleum beschafft hat, kann das nur bestätigen.



2

FAHRERFLUCHT?



Wagenklau in drei Schritten

Nicht immer soll Mattias nur etwas in die Luft jagen oder über den Haufen schießen.

Manchmal muss er auch den Retter in der Not spielen. In diesem gepanzerten Transporter wird ein hoher Mitarbeiter von Universal Petroleum gefangen gehalten.

Wegen der Panzerung klappt die gute alte »GTA«-Rammtechnik nicht. Stattdessen muss unser Söldner spektakulärer vorgehen und das

Vehikel kapern. Das geschieht über ein kurzes Quick-Time-Event.

Also rauf aufs Auto-dach, von da aus in die Fahrerkabine reingeschwungen und den Feind auf den Beifahrersitz geschubst. Anschließend macht der Gegner noch Bekanntschaft mit dem Armaturenbrett und wird darauf aus dem Wagen befördert. Das Ganze funktioniert übrigens mit jedem Vehikel, sogar Hubschraubern.

1

2

3



1

sogar taktische Atomraketen zur Verfügung. Zumindest wenn Kontostand und Kontakte stimmen. Denn anders als im Vorgängerspiel muss das Arsenal von den diversen Auftraggebern erstanden werden. Die Missionen selbst sind angenehm umfangreich und meistens in mehrere Teile gegliedert. Schön, dass dabei nicht auf Checkpoints verzichtet wurde, was den Frust in späteren Missionen in Grenzen hält. Denn der Schwierigkeitsgrad zieht mit der Zeit ziemlich an. Neben den Hauptmissionen, die die Story vorantreiben, bieten die sechs Fraktionen noch mehr als genügend Nebenaufgaben an. Die Palette reicht vom Erobern von Vorposten über das Säubern besetzter Gebäude bis hin zum Ausschalten wichtiger Ziele. Piraten erhalten außerdem einige Schmuggelaufträge. Wer wirklich alles im Spiel erledigen will, sollte genügend Zeit mitbringen. Dennoch stellt sich auch bei »Mercenaries 2« nach dem zehnten eroberten Vorposten Sättigung ein.

Das ist aber nicht das Hauptproblem des Spiels. Das nämlich ist und bleibt der fehlende Feinschliff: Die künstliche Intelligenz von Freund und Feind sorgt mit ihren zahlreichen Komplett-aussetzern immer wieder für Lacher oder Schimpfereien. Insbesondere wenn man eine bestimmte Figur beschützen muss, kann es passieren, dass diese an einer Wand hängen bleibt. Auch bei der Grafik müssen wir meckern. Ja, die Explosionen gehören mit zum Eindrucksvollsten, was wir seit

einer Weile zu Gesicht bekommen haben. Auch die zerstörbare Umgebung lässt unsere Herzen höher schlagen. Die auf den ersten Blick geniale Weitsicht hat jedoch ein großes Problem: Popups. Über weite Strecken per Scharfschützengewehr agieren fällt flach, weil die Feinde dafür viel zu spät sichtbar sind. Auch so manche Texturen wirken eher wie direkt aus dem Vorgänger und in den Zwischensequenzen sehen die Figuren plötzlich schlechter aus als im eigentlichen Spielgeschehen. Immerhin läuft das Ganze stets flüssig, auch wenn die Ladezeiten zwischen Mission-annahmen-Gespräch und Spielwelt hätten etwas kürzer ausfallen können.

Immerhin: Wer einen Freund zur Hand hat, darf sich über den Koop-Modus freuen. Denn wer das hierzulande indizierte Spiel von Realtime Worlds bereits auf diese Weise erlebt hat, weiß, wie viel mehr Spaß man zu zweit in einer offenen Welt haben kann. Bei »Mercenaries 2« kommt nun noch eine richtige Rahmenhandlung hinzu. Ausgezeichnet: Die gesamte Kampagne ist Koop-tauglich. Einzige Einschränkung: Die beiden Spieler müssen in einem Umkreis von einem halben Kilometer beisammen bleiben. Fällt in der Praxis normalerweise nicht schwer.

»Mercenaries 2« bleibt trotz seiner technischen Schwächen ein gutes Spiel. Der Wumms-Faktor ist beachtlich, die Missionen sind angenehm facettenreich und Venezuela riesig groß. Wer Teil Eins mochte, kann mit »World in Flames« absolut nichts

falsch machen. Koop-Fans sprechen wir ebenfalls eine Kaufempfehlung aus.

Nicholas Buracas

Mercenaries 2

GRAFIK/

Abwechslungsreiche Umgebungen, flüssig, aber unsauber

8

SOUND/

Krachende Soundeffekte, aber zu viel passive Musik

7

STEUERUNG/

Nach kurzer Eingewöhnung hat man alles in der Hand

8

Koop-Freunde und Fans des Vorgängers kommen auf ihre Kosten

8.0 aus 10

Erscheint/ 02. Oktober 08

FIFA 09

Fußball ist unser Leben!

Chaos im Torraum – der schon verletzte Stürmer will den Ball ins einen Moment verwaiste Tor köpfen, aber der Schiedsrichter geht im entscheidenden Moment dazwischen – mit einer Fehlentscheidung! Als darauf die bislang unglückliche Abwehr des Gegners den Ball verzweifelt über das ganze Feld zurückdrischt, erzielt nach einem perfekten Konter von rechts der feindliche Mittelstürmer den desillusionierenden Ausgleich. – Das ist es! So muss sich Fußball anfühlen, habe ich während der Testsession zu »FIFA 09« mehr als einmal gedacht. Nein, auch der neueste Teil der langjährigen Fußballserie ist nicht perfekt. Die Ballphysik zum Beispiel könnte realistischer sein; vor allem bei hohen Bällen plumpst das Leder immer noch etwas zu abrupt auf den Rasen. Die Steuerung wurde ordentlich getunt und gibt einem meist volle Kontrolle über Spieler und Ball, sollte aber noch einen kleinen Tick direkter sein – so wie beim großen Konkurrenten »PES«. Doch diese kleinen Mankos fallen beim Spielen von »FIFA 09« kaum ins Gewicht. Hier wird Fußball in Reinkultur zelebriert. Das fängt beim Einlauf auf den Rasen an, geht über spannende Zwei-



Neu: Im »Be-a-Pro«-Modus kannst du ab sofort viele Spielzeiten hintereinander absolvieren. Obendrein gibt es zahlreiche Taktik-Optionen, die man bequem via Schieberegler anpasst

kämpfe im Mittelfeld, sehenswerte Passstafetten und Flanken bis hin zu furiosen Toren, die nur selten auf die gleiche Art fallen. Eigentore, Latten- und Pfostenschüsse, fiese Fouls, Abseitsfallen, reklamierende Spieler, ein fanatisch anfeuerndes Publikum – und das alles in extrem leckerer Grafik verpackt.

Vor allem mit HD-Fernseher und Surroundanlage feiert man in jedem Wettbewerb ein neues Fußballfest. Abgesehen von leichtem Kantenflimmern und etwas statischem Publikum könnte man das Geschehen wirklich mit einer Fernsehübertragung verwechseln. Exzellente Schattenwürfe des Stadionsdachs, authentische Licht- und Blendeffekte sowie die schicke Rasendarstellung sind echte Hingucker. Sogar die Stadionsdurchsagen sind angepasst. Die Kommentatoren in unserer Testversion plapperten noch auf Englisch, in der finalen deutschen Fassung lauscht man komplett lokalisierten Phrasen. Kurzum: Wer Fußball liebt, der muss auch »FIFA 09« mögen. Die Verbesserungen zum ohnehin schon sehr guten Vorgänger halten sich in überschaubarem Rahmen, sind aber genau an den richtigen Stellen getätigt. Die Spieleranimationen sehen noch mal ein ganzes Stück besser aus, die Ballannahme geschieht nicht mehr verzögert und Laufwege wie Zweikampfverhalten der Balltreter wurden optimiert. Die Torhüter halten ebenfalls deutlich präziser. Das Spielgefühl ist insgesamt dynamischer, direkter, einfach näher dran. Man hat jederzeit volle Kontrolle über seine Aktionen.

Dabei macht es einen Riesenunterschied, mit welchem Akteur das Spiel gerade zum Sieg gesteuert wird. Ein Starspieler wie Bayerns

AUF EINEN BLICK

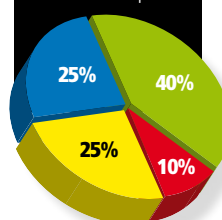
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Sports
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 – 20
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Der neueste Teil von EAs Fußball-Reihe ist ein Traum für Konsolen-Kicker!

DAS STECKT DRIN

- Zweikämpfe
- Torszenen
- Dramatik
- Fußballatmosphäre



Lohnt sich's?

- Grafik, Spielbarkeit, Lizenzen – top! Besser als »PES 09«? Abwarten!
- Ballphysik scheint uns beim neuen PES nach wie vor vielversprechender



DAS KICKT!

1 Faszination Fußball

Die tolle Präsentation ist eine der großen Stärken des EA-Kicks. Schon der Einlauf auf den Rasen erinnert an eine TV-Übertragung: Die Zuschauer jubeln, die Spieler wärmen sich auf. Die Spielermodelle sind ihren realen Vorbildern gut nachempfunden. Die Mimik lässt sogar die Emotionen der Ballkünstler erkennen.

Anpfiff! Von Anfang an geht's auf dem Rasen voll zur Sache. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Spielmodus bekommt man es mit den verschiedensten Teams zu tun. Hier gilt es eine Bundesligasaison mit

Borussia Dortmund zu absolvieren und im Ruhrderby gegen Schalke 04 anzutreten.

Die verfeinerten Spieleranimationen sind eine Wucht. EA Sports hat nach eigenen Angaben zudem über 250 spielrelevante Verbesserungen vorgenommen, die sich positiv auf Laufwege und Zweikampfverhalten der Spieler auswirken. So wird bei Zusammenstößen zweier Kicker anhand von Größe und Gewicht berechnet, zu wessen Gunsten die Kollision ausfällt.





»FIFA«-EVOLUTION

Die Serie wird immer noch besser

Sieht so aus als gewinne »Fifa 09« deutlich an Land gegenüber »PES 09«. Der aktuelle Teil sieht atemberaubend aus, bietet ein gewohnt luxuriöses Lizenzpaket und spielt sich super. Dank der stark überarbeiteten Balltreter-Animationen und vieler kleiner Detailverbesserungen laufen die Spielzüge wesentlich dynamischer und flüssiger ab als in den Vorjahresversionen. Toll auch, dass man den »Be A Pro« endlich auf Saisonlänge absolvieren und sich als einzelner Spieler beweisen kann. Seit dem genialen »Frankreich 98« gab es nicht mehr so viel Spaß mit einem »FIFA«-Game. Das grafisch vergleichsweise biedere »PES 09« wird es schwer haben. Im Direktvergleich zu »PES 08« ziehen wir »FIFA 09« jedenfalls schon mal vor.

Mittelfeld dass Franck Ribéry dribbelt, passt und schießt um einiges eleganter als ein Vorstopper aus der zweiten Liga. Apropos: EA lizenziert erneut sämtliche wichtigen weltweiten ersten und zweiten Ligen sowie Pokalwettbewerbe, allesamt mit den aktuellen Spielerdaten ausgestattet. Internationale Club-Wettbewerbe wie die Champions League gibt es zwar nicht, aber auch so ist die Modi-Auswahl riesig. Schon im Managerpart macht es riesig Spaß, die finanziellen und taktischen Geschehnisse der Wunschmannschaft zu lenken. Erst recht der stark erweiterte »Be-a-Pro«-Modus: Hier kann man – anders als noch im Vorgängertitel – bis zu vier Saisons am Stück in die Fußballschuhe eines einzelnen Kickers schlüpfen. Entweder kommt die Rolle als Originalprofi zum Einsatz oder man bastelt sich seinen eigenen Sportler. Auf dem Rasen wird dann so gut wie möglich in der gewählten Position geholt. Spielt man als Stürmer, sammeln gelun-

gene Offensivaktionen wie Flanken oder Torschüsse Pluspunkte. Der Wechsel des Vereins durch den eigenen Profi, oder gar in die Nationalmannschaft berufen zu werden, das sorgt für zusätzliche Motivation. Online sind 10-gegen-10-Partien mit lauter Einzelprofis möglich; wie gut das in der Praxis funktioniert und ob die Server nicht foulspielen, wird sich freilich erst zeigen müssen.

Zurück zu den Neuerungen: Vor jedem Spiel lassen sich wie gewohnt Formation und Aufstellung einrichten und außerdem individuelle Strategien erfinden. Anhand von elf Taktik-Reglern können 140 Offensiv- und 40 Defensiv-Optionen bearbeitet werden. Theoretisch sind so mehr als 50.000 Kombinationen möglich. Das ist natürlich reine Zahlenspielerei; Taktiker freuen sich dennoch über diese Vielfalt. Aber das ist alles nur so lange interessant, bis man auf dem Platz steht – denn hier lässt »FIFA 09« seine Muskeln spielen. Dabei ist es

egal, ob ein Freundschaftsspiel gegen einen Kumpel läuft oder solo ein wichtiges Bundesliga-Match – »Fifa 09« bringt die Freude am Fußball nahezu perfekt rüber. **Benedikt Plass-Flößenkämper**

Fifa 09

GRAFIK/

1A-Animationen, toller Rasen, herrliche Arenen, leichtes Flimmern

9

SOUND/

Fan-Gesänge wie im Stadion, brauchbarer Kommentar

8

STEUERUNG/

Zugänglich, aber finessenreich

8

Sieht fantastisch aus, spielt sich klasse: Das beste FIFA seit Jahren!

8.8

aus 10



Erscheint/ 09. Oktober 08

NBA LIVE 09

Guter Basketball muss in den Genen liegen

Rechtzeitig zur Jahreszeit für Hallensportarten steht das unvermeidliche EA-Sports-Update an. Ganz so toll wie Kickerkollege »Fifa 09« ist das jüngste »NBA Live« nicht geworden, aber in jedem Fall ein lohnendes Basketballspiel. Grafisch machen die Matches einiges her, dank einer ganzen Reihe neuer Animationen und nach wie vor schöner Spielermodelle und detaillierter Stadien. Zusätzliche Aktionen bringen mehr Tiefe ins Geschehen. Dazu gehört die »Pick-and-Roll-Steuerung«: Mit ihr werden sowohl der ballführende Spieler als auch der Blocker gelenkt. Und mit der verbesserten Lock-down-Verteidigung lässt sich individuell abstimmen, ob man enge oder aufgelockerte Manndeckung bevorzugt. Die Runden laufen eine ganze Ecke actionreicher als bei den »NBA 2K«-Spielen ab und zeigen nicht mit spektakulären Ballstellungen: Fulminante Dunks oder herrliche Drei-Punkte-Würfe gibt's im Minutentakt zu bestaunen. Die Steuerung ist jedoch recht überladen und es ist einiges an Training nötig. Dies absolviert man idealerweise an der neuen »NBA Academy«. In der wird nicht nur nach Belieben Offensive und Defensive trainiert, sondern man absolviert auch immer kniffligere Herausforderungen: »Ziehe mit Quickstrike an deinem Mann vorbei, umgehe die Trap und punkte«. Alles klar?

ALTES UND NEUES

Sämtliche Spielmodi des Vorgängers sind wieder enthalten: Ob als schnelles Spiel oder im Szenario-Modus. Genauso gehört dazu der umfangreiche Dynasty-Modus mit Coaching, Training und Verwaltung eines NBA-Teams der Wahl. Oder das NBA All-Star-Weekend – inklusive Drei-Punkte-Shootout, Dunk-Contest und All-Star-

Match. Damit bastelt man sich vorgegebene Spielsituationen und versucht sie erfolgreich zu absolvieren. Das letztes Jahr eingeführte FIBA-Tournament ist ebenfalls wieder dabei, diesmal treten 24 Nationalteams zur Weltmeisterschaft an. Auch der von den anderen EA-Sportspielen bekannte »Be A Pro«-Modus ist mit von der Partie. Allerdings darf man nur Einzelmatches bestreiten. Der Saison-Modus wird dann unter Garantie im nächsten Jahr als große Innovation eingeführt – wetten, dass?

DNA-ANALYSE, 365 TAGE IM JAHR

Die wohl innovativste Neuerung ist das dynamische DNA-System, das dank permanenter Online-Updates die jeweiligen realen Spielerwerte der echten NBA-Stars im Spiel umsetzt.

Das muss man sich so vorstellen: Kobe Bryant von den L.A. Lakers baut im Verlauf einer Saison ziemlich ab. Dies kann sich dann negativ auf die Leistung des Teams auswirken. Wenn man zufälligerweise gerade die L.A. Lakers durch eine Spielzeit begleitet, wird es plötzlich deutlich schwerer. Ob das DNA-Feature nun Fluch oder Segen ist, das muss sich erst im Langzeittest zeigen. Ebenso wie die Fünf-gegen-fünf-Online-Partien ablaufen werden, in denen zwei komplette Mannschaften aus menschlichen Korbjägern bestehen.

Benedikt Plass-Fléenkämper

Wertung

Flotter Basketball-Nachfolger mit vielen neuen Modi und Optionen. Für Simulationfans zu actionreich

8.2
aus 10

AUF EINEN BLICK

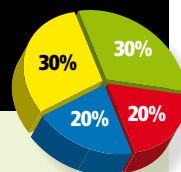
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Canada
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Basketball
Spieler/ 1 – 10
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Zugängliche Basketball-Action mit innovativem DNA-Feature und einer Fülle an Spielmodi

DAS STECKT DRIN

- Realismus
- Coole Spielzüge
- DNA-Analyse
- Spektakuläre Dunks



NHL 2K9

Was zählt, ist auf dem Eis!

AUF EINEN BLICK

Publisher/ 2K Games **Hersteller/** Visual Concepts
Preis/ ab 60 Euro **Genre/** Eishockey **Spieler/** 1 – 8
Xbox Live/ ja **USK/** ohne Altersbeschränkung
Erscheint/ erhältlich

Mit »NHL 2K8« taten sich die Entwickler von Visual Concepts keinen Gefallen. Die neu eingeführte Pro-Stick-Steuerung, bei der man sich vom EA-Konkurrenten »NHL« inspirieren ließ, erwies sich als äußerst fummelige Angelegenheit. Schön: Dieses Jahr darf man wieder auf die Klassik-Steuerung zurückgreifen, die wesentlich besser flutscht. Wer nach langem Training mit dem Vorgänger nicht mehr auf die Stick-Variante verzichten möchte, kann diese aber weiter nutzen. Als dritte Möglichkeit steht eine ordentlich spielbare Hybridversion zur Verfügung. In Sachen Präsentation und Umfang beschränkt sich »NHL 2K9« auf das Wesentliche. Man klickt sich durch trockene Menüs und wählt aus vergleichsweise wenigen Modi. Training, Freundschaftsspiel, Saison und Franchise – das muss reichen. Zusätzlich locken zwei abgespeckte Eishockey-Varianten. Einerseits das nur bedingt unterhaltsame »Pond Hockey«, wo man auf Natureis und mit abgespecktem Regelwerk antritt. Zum zweiten die »Eisbahn«, in der sich lediglich drei Spieler pro Team in einer stark verkleinerten Arena gegenüberstehen. Absolviert man eine komplette NHL-Saison oder wagt sich an den monströsen Franchise-Part mit seinen Dutzenden Optionen und Taktikmöglichkeiten, dann lernt man auf dem Eis schnell die Stärken des Spiels kennen.

»NHL 2K9« ist puristisch, aber extrem realistisch. Das Spieltempo ist deutlich langsamer als beim EA-Mitsstreiter, was aber gut zur Simulationsausrichtung passt. Dank stolzen 1400 neuen Spieler-Animationen flitzen die Kufencracks authentisch über das blankpolierte Eis. Nahezu jede Aktion, die man im echten Eishockey ausführen kann, geht mit etwas Übung von der Hand: Harte und weiche Schläge, Lobpässe, angetäuschte Schüsse, Poke Checks. Selbst die markanten Signature-Moves bekommt man schnell hin. Technisch ist das Ganze kompetent umgesetzt. Die Grafik bleibt selbst im wildesten Puck-Getümmel flüssig, und der Einlauf aufs Eis sowie die Spielermodelle können sich ebenso sehen lassen. Die englischen Kommentare des neuen Sprecherduos Drew Remenda/Randy Hahn, das Johlen des Publikums und der punkige Soundtrack sorgen für passende Akustik.



Wertung

Spielstarke Eishockey-Simulation, allerdings trocken präsentiert. Wem NHL 09 zu viel Arcade ist, greift zu

8.5
aus 10



Erscheint/ 12. September 08



KURZ GESAGT ...

Gute Wrestling-Alternative: Top-Grafik, viel Action, aber weniger zugänglich als Konkurrent »Smackdown«



Details

Publisher/ Midway **Hersteller/** Midway LA **Preis/** ab 55 Euro
Genre/ Wrestling **Spieler/** 1 – 4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 16 Jahren

TNA IMPACT!

Prügelspaß garantiert, auch ohne den Undertaker

Nicht jeder kann mit Wrestling etwas anfangen. Knapp bekleidete Muskelpakete, oft albern kostümiert, kloppen sich im Ring die Birne weich. Der Ausgang eines Kampfes ist schon vorher beschlossene Sache, und überhaupt hat das ganze Showgebaren wenig mit seriösem Sport zu tun. Dennoch kann der Wrestling-Zirkus auf eine riesige Fangemeinde zählen, weshalb immer mehr Hersteller Videospiele-Umsetzungen entwickeln. Mit »TNA Impact!« schickt Midway einen ambitionierten Konkurrenten gegen THQs »WWE Smackdown vs. Raw«-Reihe ins Rennen. Und landet gleich einen Achtungserfolg. Denn »TNA Impact!« hat fast alles, was ein virtuelles Wrestling-Spektakel braucht: Die offizielle »TNA«-Lizenz (»Total Nonstop Action Wrestling«), die actionreichere und kreativere Fights als der große »WWE«-Konkurrent verspricht. 25 Originalkämpfer wie AJ Styles, Booker T, Samoa Joe oder Kurt Angle, deren polygonschwangere und mit aufwendigen Texturen überzogene Charaktermodelle hervorragend nachempfunden wurden. Genügend Solo- und Multiplayer-Modi (online für bis zu vier Spieler), allen voran die Einspieler-Karriere. Hier stehen Weiterentwicklung und Story eines per Editor selbst erstellten

Kämpfers im Vordergrund. Welchen Prügelstil man bevorzugt ist ebenso Geschmackssache wie das Äußere des Wrestlers. Die Wahl wird zwischen »Flieger« (Akrobat, der vor allem aus der Luft angreift), »Grappler« (knochenbrechender Techniker) und »Schläger« (saustarker Haudrauf-Typ) gefällt. Neben der Karriere locken weitere Varianten wie »Tag Team« (2vs2), »Submission« (Techniken, die den Gegner zur Aufgabe zwingen: Arm- und Beinhebel, Würgegriffe etc.) und vor allem der innovative Modus »Ultimate X«, der uns am meisten Spaß macht. Hier gewinnt derjenige, der am Ring emporklettert, sich am oben befindlichen Trägergerüst zur Mitte hangelt und dort das baumelnde »X« (bzw. im Falle einer Meisterschaft einen Championgürtel) schnappt. Was sich auf dem Papier einfacher liest als es in der Praxis abläuft, da das Klettern eine ziemlich lahme Angelegenheit ist und der Gegner einen natürlich mit aller Macht zurück auf den Boden holen möchte. Die äußeren Bedingungen stimmen bei »TNA Impact!« also.

WIE SPIELT ES SICH DENN NUN?

Gut, aber bei Weitem nicht so intuitiv wie bei der THQ-Konkurrenz. Die Steuerung

ist alles andere als schnell erlernt, jeder Button des 360-Controllers belegt. Es gibt zwar eine Art Tutorial, hier darf man nur den TNA-Pros zusehen und nicht selbst im Ring das Gelernte ausprobieren. Schade, wäre wirklich wünschenswert gewesen. Somit gilt es, in etlichen Matches die Bedienung zu meistern. Dafür sind die Aktionsmöglichkeiten enorm vielfältig: Jeder Wrestler beherrscht neben Standardattacken wie Konter, Griffe, Kicks und Schläge seine ganz persönlichen Manöver, die schon mal kunstvolle Fingerverrenkungen voraussetzen. Auch extrariskante Angriffe sind möglich. Allgemein gilt: Je gewagter der Move, desto mehr Stilpunkte hagelt es. Die benötigt man, um neue Charaktere, Manöver, Arenen und Editor-Optionen freizuschalten. Gute Idee: Stets die gleichen Angriffe einzusetzen wird mit Punktabzug bestraft, kreatives Kämpfen hingegen belohnt. Das Spieltempo ist recht hoch angesetzt, weshalb »TNA Impact!« etwas rasanter als »WWE Smackdown vs. Raw« rüberkommt. Wo wir schon beim Vergleichen sind: So viel Atmosphäre beim Einlauf oder der Präsentation der Wrestler wie der »WWE«-Widersacher fährt das Midway-Machwerk nicht auf, ebenso ist keine Interaktion mit dem Publikum möglich. Die hässlichen

Zuschauer sind ohnehin eine Enttäuschung, da sie wie aus einem Sportspiel von anno 2000 aussehen. Zwei weitere Nerv-Faktoren: Der deutsche Kommentator, der mit quietschiger Stimme und bayerischem Dialekt ständig Nonsens von sich gibt. Am besten gleich ausschalten. Störend sind zudem die langen Ladezeiten zwischen den Kämpfen und vor Zwischensequenzen. Ein bisschen Toleranz muss also schon mitbringen, wer sich hier im Ring austoben will.

Benedikt Plass-Fließenkämper

TNA Impact!

GRAFIK/

Hervorragende Charaktermodelle, famose Animationen

8

SOUND/

Zuschauer und Kampfgeräusche sind okay, der Kommentator nervt

6

STEUERUNG/

Komplex und viele Aktionsmöglichkeiten, braucht aber Training

8

Die Grafik begeistert, die Spielmodi motivieren. Die Steuerung muss aber erst gemeistert werden

7.4
aus 10

Lohnt sich's?

- Sehr umfangreiche und fantasievolle Garten-Simulation
- Der Blutdurst der älteren Spielerschaft bleibt total auf der Strecke, lästige Ladepausen



Erscheint/ 5. September 08

AUF EINEN BLICK

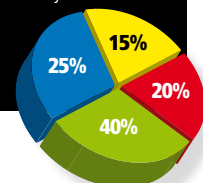
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Rare
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Garten-Simulation
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Äußerst kinderfreundliche und fantasievolle Gärtnerübung

DAS STECKT DRIN

- Gartenbau
- Tierzucht
- Süßigkeiten
- Partykracher



VIVA PIÑATA TROUBLE IN PARADISE

Wie viele Bonbons passen in einen Papiertiger?

Die farbenprächtigen Papptierchen, die »Piñatas«, haben es auch bei uns zu einiger Beliebtheit gebracht. Wie sie liebevoll im angelegten Garten umherwuseln und sich paaren, ihr Revier erobern, sich fressen und alles mögliche tun und lassen. Die Piñatas sind ein latein-amerikanischer Brauch, bunt gestaltete Figuren aller Art aus Papier und Pappmaché, gefüllt mit Süßigkeiten und kleinen Geschenken. Ein ganzes Jahr ist bereits vergangen, seitdem der englische Entwickler Rare mit seiner kunterbunten Papptierchen-im-Garten-Simulation die Xbox 360 stürmte. So was mag nicht jedermanns Geschmack sein, aber spätestens die Aufbau-Komponente macht das Ganze unwiderstehlich für Jung und Alt.

Um was geht's? Die Ideen für Teil Zwei fügen sich gut ein. Einer der größten Nachteile von Teil Eins war, dass zwar zwei

Personen in das Geschehen eingreifen können, sich dabei aber immer einen Cursor teilen müssen. Was zu Wartereien und heftigen Auseinandersetzungen führt, spätestens wenn durch das unzulängliche Verhalten des Mitgärtners wieder ein Tierchen in die ewigen Jagdgründe entschwindet. Jetzt kann man endlich zu zweit vorm Fernseher gärtnern oder über Xbox Live jederzeit einen weiteren Gärtner ins Spiel holen. Dieser bekommt sogar eine stark aufgebaute Ausrüstung im Vergleich zum Einzelspieler und hat eine zusätzliche Anzeige über seinem Fadenkreuz, die Auskunft gibt, wie viele hilfreiche Taten er schon vollbracht hat. Ist diese Anzeige gefüllt, kann eine Aktion gratis durchgeführt werden.

Die Gartengegenstände und alle Aktionen, wie das Heilen von kranken Bewohnern oder das Anstellen von Hilfs-

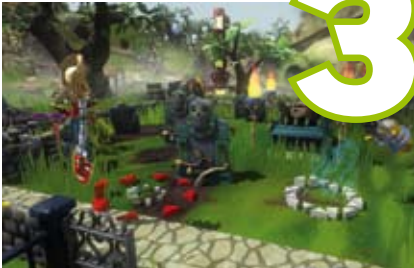


Die Antarktis ist eins von zwei zusätzlichen Arealen, in denen neue Tiere gefunden und eingefangen werden können

live und online

- Jederzeit kann ein anderer Gärtner unterstützt werden
- Piñata- und Zubehörtäusch über Xbox Live
- 1000 Punkte plus auf Gamerscore für insgesamt 50 Erfolge

3



KARTON-AKROBATIK

Kunststück auf Knopfdruck

Die Piñatas unterscheiden sich noch durch einen weiteren Faktor von denen in Teil Eins. Nun kann man ihnen nämlich Kunststücke beibringen, sobald ihre Glückseligkeits-Anzeige voll ist. Einem Kamel haben wir bei unserem Testspiel beispielsweise beigebracht, Wasser zu husten, sobald es einen Kaktussamen frisst. Diese Aktionen sind natürlich stets normale Reaktionen des jeweiligen Tiers auf irgendein Geschehnis, werden aber gespeichert, sobald man währenddessen das Tier mit dem neuen Trickstock berührt. Danach können sie jederzeit wieder abgerufen werden.



2

PAPPMACHÉ OLÉ ...

Bunter geht's immer!

Im ersten Teil »Viva Piñata« kann man sehr leicht die Übersicht verlieren, vor allem, wenn der Garten schon einige Male vergrößert wurde. Im neuen Teil ist die

1 Kamera dafür wesentlich dynamischer, schwenkt zu aktuellen Ereignissen und hat größere Zoomstufen zur Verfügung.

Bei »Trouble in Paradise« stehen massenweise neue Gartenobjekte und Zusätze zum Kauf bereit. Das eigene Grünland kann so völlig beliebig dekoriert werden. Die einzelnen

Gegenstände haben mittlerweile einen wesentlich höheren Stellenwert, denn die Piñatas können nun auch richtig mit ihnen interagieren.

3 Zu zweit mutiert man sofort zum absoluten Dream-Team, sobald der eine den Spaten und der andere die Gießkanne bedient. Aber auch mit vielen weiteren Kombinationen ist man ähnlich erfolgreich und spart sich vor allem eine Menge Zeit. Dieses Feature macht »Viva Piñata 2« einmal mehr zum volltauglichen Familien-Titel.



1

2

kräften, schlagen meist große Löcher in die eigenen Finanzen. Diese können im Spielverlauf nur durch den Verkauf von fertigen Piñatas an Partyveranstalter auf der ganzen Welt aufgefüllt werden. Zucht und Haltung der Papptiere ist jedoch nicht ganz einfach. Denn im Garten ist bei »Trouble in Paradise« nicht nur Glückseligkeit, der Kreislauf von Fressen und Gefressenwerden kennt auch hier kein Erbarmen. Deshalb sollte man Planung und vor allem den aktuellen Auftrag – welche Piñatas werden für die nächste Party benötigt? – nie aus den Augen verlieren. Die Beschaffung erfolgt anfangs noch sehr einfach, fast von allein. Später wird's wesentlich schwerer, die Tiere im eigenen Garten zu halten und mit Süßigkeiten anzureichern. Prinzipiell müssen die einzelnen Kreaturen erst in den Garten gelockt werden. Das geschieht durch den Anbau einer bestimmten Pflanzenart, oder aber weil der Teich gerade vergrößert wurde. Freilich sind auch jagende Tiere Teil des virtuellen Ökosystems; der Spatz lässt sich erst blicken, sobald Würmer sesshaft geworden sind. Die ganzen Zusammenhänge zwischen den Lebensformen sind anfangs leicht zu verstehen, mit steigender Anzahl der Gartenbewohner ereignet sich aber oft Unvorhersehbares. Das ganze Treiben gibt sich noch wesentlich komplexer als in der Vorversion, da jetzt über 100 verschiedene Piñatas im Garten

gehalten werden können. Dazu kommen unzählige neue Samen- und Pflanzenarten, die alle ihre ganz eigene Art der Pflege benötigen, für ein artenreiches Ökosystem aber unerlässlich sind. Sehr erfreulich ist, dass nun jederzeit zwei zusätzliche Gärten besucht werden können. In Antarktis- und Wüstengegenden können seltene Wesen gefangen und im eigenen Heimatgarten neu angesiedelt werden.

Eins muss man zu »Viva Piñata« ganz klar sagen: Um alle Zusammenhänge zu verstehen und die situationsabhängige Belegung der Feuertasten nachvollziehen zu können, muss man lesen können. Das bisschen Sprachausgabe überzeugt zwar mit prima Übersetzung und Top-Sprechern, lässt aber zu vieles ungesagt. Zum Beispiel die Finesse der tollen Idee mit der Live-Vision-Kamera. Dem Spiel liegt eine mit Barcode versehene Sammelkarte bei. Hält man diese vor die Kamera, wird der Code eingelesen und das auf der Karte gezeigte Piñata erscheint im Garten. Weiter kann man dann selbst erstellen, indem man sie am PC ausdruckt. Hübsch! Außerdem sind einige leere Karten in dem Set enthalten. Auf denen kann man eigene Piñatas speichern und an Freunde verteilen. Schön! Und die Grafik? Hier ist zwar relativ viel Abwechslung geboten, alles herrlich animiert, aber technisch hält »Trouble in Paradise« eher das Niveau des Originals als dass es sich steigert. Die sinnvollen

Verbesserungen der Spielmechanik und das deutliche Plus beim Umfang rechtfertigen letztlich doch eine höhere Wertung.

Jan Heinrich

Viva Piñata 2

GRAFIK/

Knallbunte Knuddelohtik in netten Terrains

8

SOUND/

Musikalisch etwas träge untermalt, aber gute Effekte

7

STEUERUNG/

Alle Neuerungen sind optimal integriert

9

Eben mal ein 360-Spiel für alle Altersgruppen

8.3 aus 10



Erscheint/ 25. September 08

PURE

Sand und Hügel und ein bisschen Burnout ...

Was bitte ist das? Quad-Offroad-Racing mit ordentlich Tricks, Stunts und »Burn-out«? So als würde jemand Snowboard-Games wie »SSX« oder »Amped« ein paar Dünen, vier Räder und einen Motor ranschauben? Jup, und verschärft umgesetzt. Schon das Titelbild pumpt dir Leben ein, danach drückt's dich heftig weiter. Egal ob Einzelrennen oder Karriere, ob Rennen, Sprint oder Trickwettbewerb – die geradlinig hintereinander gestaffelten Races lassen keine Geruhsamkeit aufkommen. Auf der Strecke geht's rauf oder runter, links oder rechts, keine Pause, immer Angasen. Brauchst nur Lenkung, Gas, Handbremse, Trick-Tasten und Timing. Wichtig ist, an Steigungen sogenannte »Vorspannung« aufbauen, sich dann heftig von der Kuppe abdrücken, einen Sprung abziehen und während der Airtime massig Tricks im, auf, vor und hinter dem Sattel meistern. Kickt wenn's klappt, und das tut es immer öfter.

PURES GAMEPLAY

Mit der Zeit wiederholen sich die Dinge, doch das Gameplay haut dich vorwärts. Nach einigen Stunden beginnst du die Steuerung zu schnallen, du willst sie meistern, aber das dauert Tage oder Wochen. Ewige Sprünge, Rotationstricks, Kombos: Du musst das Timing perfektionieren, die Gabelungen bzw. Hügel der Strecken verinnerlichen, dann kannst du richtig was rausholen. Schön, dass man entweder auf Tempo machen oder nach Tricks, Kombos und Highscore-Rekorden gieren kann. Kreative füllen sich elf Garagenplätze mit Selbstgebautem: Rahmen aus Kohlefaser, bunte Schwinge; Achsen, Lenkstangen und mehr von Marken-

herstellern; Abstimmung auf Tricks oder Tempo eichen – das bisschen Bastelei macht Laune. Und die Strecken? Mount Garda in Norditalien, Sandy Mountains in New Mexico, Timber Falls in Wyoming und mehr – jeder Kurs hat seine Charakteristika und Höhepunkte. Die Bilder hauen dich weg, so schön sieht das stellenweise aus. Der detailreiche Look mit mattierten Farbtönen erinnert an »Dirt«.

EIN WILDER RITT

Bisschen schade, dass man im »Freeride«-Modus nicht wirklich frei reiten kann, sondern nach Verlassen des Rundkurses bald zurückgepiffen wird. Zugutehalten muss man »Pure« dafür drei ausgewogene Schwierigkeitsgrade. Wer sich durchbeißt, wird die gelungene Balance aus Scheitern und Erfolgen bald schätzen lernen. Aber was soll das bitte mit dem Soundtrack? Leute, diesen schreienden Gitarrensound, das könnt ihr nicht bringen! Der törnt dein Gehör und dein Gehirn so gnadenlos an, so laut, das wird garantiert Ärger mit den Nachbarn geben. Das Ganze geht also gut vorwärts, voll Power, du musst eigentlich nie groß warten. Nur die Ladepausen könnten einen Tick kürzer sein. Aber stört's? Nein. 16-Kumpels-Races auf Xbox Live trösten recht erfolgreich – Splitscreen-Racing für zwei leider nicht.

Richard Löwenstein

Wertung

Quad-Racing mit Trick-Schwerpunkt. Etwas einfall-arm, aber top Design und fast ohne Schwächen gemacht

8.5
aus 10

AUF EINEN BLICK

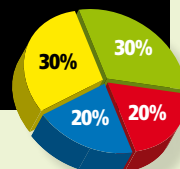
Publisher/ Disney
Hersteller/ Black Rock Studios
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Offroad-Action
Spieler/ 1 – 16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Fetziger Action-Racing- und -Tricks-Spaß

DAS STECKT DRIN

- Quads
- Sprünge
- Stunts
- Tricks



BAJA

Edge of Control

AUF EINEN BLICK

Publisher/ THQ **Hersteller/** 2XL Games
Preis/ ab 60 Euro **Genre/** Offroad-Racing
Spieler/ 1 – 10 **Xbox Live/** ja **USK/** ohne Altersbeschränkung **Erscheint/** erhältlich

Konventioneller kann eine Offroad-Simulation kaum gemacht sein. Man startet Einzelrennen oder Bergaufklettereien, tobt sich bei freier Fahrt in Wüsten und Steppen aus oder durchlebt das ganze Programm im Karrieremodus und arbeitet sich durch die Fahrzeugklassen: Buggys, Allradfahrzeuge und Trucks. Die Steuerung verlangt nach Überwindung. Wer den Rausch des Sieges erleben will, muss das Gas durchziehen und gegenlenken, egal wie dramatisch die Kurven kommen mögen, egal wie wild es den VW Buggy auf Hügeln aushebt. Wer aber genug Mut aufbringt, wird dem beachtlichen Schwierigkeitsgrad den Zahn ziehen. Die anspruchsvolle Fahrphysik verlangt nach Instinkt und Reflexen, andernfalls reiben einen die Computergegner gnadenlos in die Steppe.

Während sich die kompakten Rundrennen überraschungsarm geben und die Bergklettereien nerven, kicken die rasanten Fahrten durch die weite Prärie ziemlich. Mit 190 Sachen über Dünen zu fliegen, Felsen per Handbremse umtänzeln, auf einem kurzen Asphaltstück zwischen Bussen und LKWs durchschlängeln, das prickelt durchaus. Insgesamt durchlebt man Höhen und Tiefen, auch technisch: Die flüssige Grafik erfreut, die Detailarmut enttäuscht, die Nachladereien nerven, speziell in (!) den Menüs. Dafür entpuppt sich der Mehrspieler-Modus als Höhepunkt. Bis zu zehn Spieler messen sich via Xbox Live oder System-Link bei Rundrennen oder flitzen frei Schnauze durch offene Weiten. Splitscreen-Racing ist genauso drin, und man darf freie Plätze im Feld mit Computergegnern auffüllen – spaßig. Nur steht halt zu befürchten, dass »Baja« nicht gerade die große Welle macht und dass ergo die Server nicht allzu dicht bevölkert sind.



Wertung

Konventionelles und überraschungsarmes, aber etappenweise unterhalt-sames Offroad-Gehüpf

7.1
aus 10

LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU AUF 6 SEITEN.
DAS NEUE ALARMSTUFE ROT 3 IM BÄRENSTARKEN BETATEST.

AB 1. OKTOBER IN **games™**

COVER-STORY: ALARMSTUFE ROT 3: BIZARRE EINHEITEN, ERHABENE PRÄSENTATION, MEHRSPIELER-SCHLACHTEN, DIE DIE ZEIT VERGESSEN LASSEN. DIE STRATEGIEHOFFNUNG VON EA FESSELT DIE GESAMTE REDAKTION.

AUSSERDEM VORGESTELLT: HEAVY RAIN, GEARS OF WAR 2, RESISTANCE 2, NEED FOR SPEED UNDERCOVER, AION, EMPIRE TOTAL WAR.

TESTOFFENSIVE ZU HERBSTBEGINN: DEAD SPACE, BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY, FRACTURE, SACRED 2, FORCE UNLEASHED, WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION, WARHAMMER ONLINE, SAMBA DE AMIGO, X3: TERRAN CONFLICT, CIV IV: COLONIZATION, DE BLOB, VIVA PIÑATA 2, LEGO BATMAN, SONIC CHRONICLES. **PLUS 18 SEITEN RETRO:** INTELLIVISION RÜCKBLICK, R-TYPE DELTA, MAGIC CARPET, RETRO-SCREENSHOT-RÄTSEL. **FEATURE:** ABGRÜNDE DER SPIELEENTWICKLUNG.

games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.



LESERPOST



Der Sommer gibt sich etwas wenig wechselhaft, unsere Leser auch, nämlich bei der Themenfindung für die Nachrichten an die Redaktion. Gut so!

Mangelhaft

q Ihr sagt ja immer, »GTA IV« wäre so abwechslungsreich. Aber habt ihr schon mal länger gespielt? Nach 30 Prozent Fortschritt hat man alles gesehen, hat alle Waffen und Häuser und zu viel Geld, das hauptsächlich für Arztkosten rausfliegt. In den Missionen muss man eigentlich immer jemanden ausschalten. Und selbst wenn da mehr käme, welchen Anreiz gibt es weiterzumachen, wenn es nichts mehr zu erreichen gibt? Und es gibt auch viele Mängel: Man kann sich mit drei km/h aufs Dach legen, man kann fünf Meter weit aus dem Auto fliegen, das nervt. Außerdem gibt es sehr wenig Kleidung und das Parken der Autos ist schlecht; die Autos bringen nichts, weil sie verschwinden, kaputt gehen oder ganz einfach zu schade sind zum Fahren.

Florian Hofherr

Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Das gilt auch für »GTA IV«. Es mag auch so sein, dass man nach 30 Prozent Spielfortschritt schon

vieles gesehen hat. Aber alles? Nein. Viele Facetten zeigen sich erst nach Tagen und Wochen. Achte mal auf die Feinheiten ...

RÄTSELHAFT

q Ich lese seit über einem Jahr regelmäßig euer Magazin, und ich muss mal was zu zwei etwas älteren Ausgaben schreiben. Mir geht es um euren Preview und den Test von »Alone in the Dark«. Im Preview werden Attribute wie »Großartigkeit« benutzt. Nun lese ich den Test und frage mich, warum das Spiel doch nur eine 7.5 bekommen hat. Wo kommt diese enorme Diskrepanz zwischen dem Gameplay im Preview, das laut den Screenshots gut zu einem Drittel gespielt wurde, und der kompletten Testversion zustande?

Sebastian Hakelberg

Wer das Preview aufmerksam liest, wird bemerken, dass Richard dort tatsächlich Attribute wie »großartig« einsetzt. Allerdings tut er das in Bezug auf einzelne Facetten des Gameplay bzw. der Grafik. Die Simulation des

Feuers beispielsweise. Die Preview spricht aber ebenso eine Reihe von Schwachpunkten an. Und da die im Testmuster bzw. im verkaufsfreien Game leider immer noch enthalten sind, führt das zu einer eben doch nicht ganz so großartigen Wertung.

FABELHAFT?

q Ich würde gern mal was zur Preview von »Fable 2« fragen. Ihr habt das Spiel ja offenbar anspielen können. Wie ist denn diesmal die Spielwelt? »Fable« war ja sehr linear und hatte nur relativ kleine Areale und es wurde ja auch jedes Mal geladen, wenn man von einem Areal ins nächste wechselte. Gibt es diesmal eine große Spielwelt, wie z.B. bei »Oblivion«, oder teilt sich das Ganze wieder in eher überschaubare Bereiche auf – mit entsprechenden Ladepausen? Eigentlich stand »Fable 2« bei mir auf jeden Fall auf der Liste, aber ich bin irgendwie immer noch skeptisch, was das Spiel angeht. Eure Preview hat mir aber durchaus Hoffnung gemacht, »Fable 2« könnte super werden ...

Hirnverband

Wir haben bislang nur eine relativ frühe Fassung spielen dürfen: Demnach scheint es uns so zu sein, dass »Fable 2« bedeutend größere Areale zu bieten hat, über die Linearität können wir noch keine genauen Aussagen treffen. Das zeigt sich wohl erst in der kompletten Spielfassung. Bis dahin hoffen wir auf viel Abwechslung. Immerhin hat Peter Molyneux sie uns versprochen. Und dann muss das doch auch so kommen, oder?

MOTORSCHADEN

q In eurem letzten Heft hattet ihr in der Vorschau geschrieben, dass ihre einen Bericht zu »Forza Motorsport 3« plant. Aber in der neuen Ausgabe ist

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



q Ich finde, ihr seid ganz schön weich geworden. Langsam habe ich das Gefühl, dass euch irgendein Politiker oder einer von der USK im Genick sitzt. Ich find's ziemlich auffällig, dass ihr momentan häufig bei einem Spielfazit bei den zu bemängelnden Sachen Sprüche ablasst wie: »Zu viel Blut. Muss solche Gewalt sein?« Ja, verdammt, das muss sein. So etwas nennt man freie Kunst! Soll ja auch für erwachsene Spieler sein. Und wenn irgend so ein vertrottelter Elternteil seinen Kindern so etwas kauft, dann sind die selber schuld an der Verblödung des Kindes.

Jens Weißberg

Uns sitzt niemand im Nacken, zensiert uns oder Ähnliches. Und natürlich stehen wir hinter dem Recht erwachsener Bürger, dass sie auch erwachsene und ungekürzte Spiele zocken dürfen. Doch in letzter Zeit festigt sich eben bei uns der Eindruck, dass die Gewalt in so manchem Game nur noch Show ist und rein gar nichts zum Gameplay beiträgt, ja, es sogar eher stört. Und ob das nun wirklich so sein muss, das muss man doch hinterfragen.

USK IM NACKEN

Top Thema

q Gestern bekomme ich die Ausgabe 09/2008. Und was sehe ich - ich werde zu »Battlefield: Bad Company« zitiert. Mit folgender Aussage: »Die Story à la Three Kings ist prima, Grafik und Sound sind ebenfalls klasse. Klarer Kauf Tipp!« Leider als der User »Hirnverbrannt«! Und da wollte ich euch doch mal schreiben. Es freut mich sehr, dass ihr mich in eurem Heft zitiert. Aber dann möchte ich doch wenigstens mit meinem richtigen Nick zitiert werden, das ist doch bestimmt nicht zu viel verlangt. Ich heiße zwar nicht so, aber der Nick lautet eben »Hirnverband« und nicht »verbrannt« und ich bin ganz sicher auch nicht hirnverbrannt! Vielmehr benutze ich den Nick als Hommage an meine alte Fußball-Mannschaft »Dieter Hoeneß Hirnverband«, bei der ich lange gespielt habe!

Hirnverband

LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Sorry dafür. Spitznamen sind Ehrennamen, keine Frage. Hirnverbrannt sind höchstens die zwei Redakteure, die das Kuddelmuddel verbochen haben. Zehn Hirnverband-würdige Kopfnüsse scheinen als Strafmaßnahme gerechtfertigt. Im Übrigen ehren auch wir den großen Dieter Hoeneß. Tatsächlich können sich die Älteren von uns sogar an das legendäre Pokalendspiel 1982 erinnern, als die Bayern den FC Nürnberg mit 4:2 schlugen. Dieter Hoeneß wurde durch einen Zusammenprall mit dem Nürnberger Alois Reinhardt am Kopf verletzt, spielte jedoch mit einem Hirnverband eine Stunde weiter und erzielte sogar das entscheidende Tor: Per Kopf. Was vielleicht seine weitere Karriere erklärt.

nichts zu finden. Kann sonst nicht klagen, fand nur das mit »Forza« nicht so schön. Bringt ihr noch einen Artikel darüber?

Stefan Grambauer

GEISTERHAFT

q Ich mag euer sehr schönes Heft. Ich habe laut eurer Vorschau allerdings eine andere Titelstory erwartet, nämlich »Ghostbusters«. Ihr lügt!

Lucky360, im Forum

Vielleicht sollten wir demnächst doch mal einen Satz auf die Vorschau-Seite integrieren, dass sich redaktionelle Themen aufgrund von aktuellen Ereignissen verschieben können. »Ghostbusters« zum Beispiel ist nach der Fusion von Vivendi und Activision vorerst von allen Releaselisten gestrichen. Bevor nicht klar ist, ob und wann das Spiel erscheint, machen wir keine Previews darüber. Ist nun wirklich herzlich sinnlos, Seiten für ein Game zu verschwenden, das möglicherweise kaum einer je wird spielen können. Dass der Entwickler Terminal Reality versucht, einen neuen Publisher zu finden, ist doch klar. Wir drücken die Daumen, dass das klappt. Und zu »Forza Motorsport 3«: Natürlich berichten wir darüber, sobald Microsoft Material rausgibt.

HERZHAFT

q Ich will mal etwas Positives über den Xbox-Kundenservice loswerden. Am 24. Juli 2008 hat sich auch meine Xbox 360 den berühmten Ring of Death zugelegt. Prompt beim Kundenservice angerufen und direkt einen sehr engagierten jungen Mann an der Leitung gehabt. Ich gebe ihm meine Daten durch und er versichert mir, dass der UPS-Aufkleber so schnell wie möglich per Mail eintreffen wird, was sich aber als Irrtum herausstellte. Nun gut, er hatte meinen Namen falsch verstanden. Nach mehreren netten

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Spielhändler gibt es ja bekanntlich wie Kugelhagel in Ego-Shootern. Doch wo genau kaufst du dein Spielefutter? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de

Der Dunkle Lord

Beim Einzelhandel um die Ecke. Stimmt sogar wirklich mit »um die Ecke«, mein Nachbar ist der Game-stop hier in Stuttgart. Dort bekomme ich halt auch Lösungsbücher und kann ganz unproblematisch bestellen.

Fuzzy

Also ich kaufe meine Spiele bevorzugt beim Trödelmarkt-Wanderbuden-Händler, dessen Name ich nicht kenne. Da bekomme ich so gut wie alles, günstiger als bei Gamestop, die ich persönlich für völlig unfähig halte Spiele zu verkaufen, und wenn ich will, tauscht er mir auch noch mehr als fair meine ollen Kamellen.

GUN GhostRider

Ich hol mir meine Games meistens im Internet und meistens, wie oben das Beispiel da ist, bei Amazon. Aber ich geh auch mal zum örtlichen Laden und kauf mir da auch welche ...

gR Imagine

Bei mir ist das ganz unterschiedlich ... Die meisten wohl beim Elektrogroßmarkt, bei mir also Media Markt, und sonst eigentlich bei Amazon oder hier im Forum!

Anrufen wurde der Fehler gefunden.

Doch richtig gut wurde es erst dann: Nach ein paar Stunden ist die Mail da, UPS schickt am selben Tag noch einen Fahrer vorbei und genau nach einer Woche hab ich meine Xbox 360 wieder vollkommen funktionstüchtig zurück. Dafür zwei Daumen hoch.

Tarik Farahat

Die Meckereien über den Kundendienst sind inzwischen weit verbreitet. Gut, dass Microsoft sich offensichtlich langsam darauf einzustellen scheint, wie deine Story belegt. Früher war ja oft von drei Wochen und mehr Reparaturzeit die Rede. Nur blöd, dass es den Ring of Death überhaupt noch gibt.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANDROY DES MONATS

q Ich war im Krankenhaus und habe jeden noch so kleinen Artikel von euch gelesen. Ich muss euch daher mal danken. Euer Heft hat mir die Zeit doch erheblich verkürzt. Habe es vorhin auch liegen gelassen, damit andere Patienten es auch lesen können und der Bekanntheitsgrad weiter steigt.

Ciao, im Forum

Wir haben ja schon viel probiert, um uns zu heilen: Zum Beispiel Hirnverbände. Doch die Idee mit dem Magazin gefällt uns. Vielleicht sollten wir es als Medikament anmelden. Doch dann müssten wir wahrscheinlich Packungsbeilagen anheften: »Vorsicht, Spielen und Lesen kann Spaß machen« oder so. Freut uns übrigens, dass du aus dem Krankenhaus entlassen worden bist.

SCHNIPSEL

WISSEN SIE, OB ES EINE INTERNET-BROWSER 687?

DOS26, PER XBOX LIVE

Ja, zum Beispiel den Internet Explorer, Opera, Firefox, nur um ein paar netter Browser zu nennen. Nur halt leider nicht für Xbox 360!

WIE BEKOMMT MAN GEARS OF WAR 2 HER?

DOS26, PER XBOX LIVE

Wir haben es ja schon vor Monaten gemeldet: »Gears of War 2« erscheint laut Microsoft offiziell nicht in Deutschland. Vermutlich wird's das Game dennoch bei ein paar Großmärkten mit schlitzohrigen Einkäufern zu kaufen geben. Beim Importhändler um die Ecke sowieso, und sicherlich auch bei dem einen oder anderen Inserenten hier im Magazin.

WIRD ES EIN DAWN OF WAR GEBEN?

DOS26, PER XBOX LIVE

Das Game gibt es ja schon eine Weile auf dem PC, Teil Zwei dafür ist in der Mache. Aber an eine 360-Version glauben wir eher nicht.

UND WANN KOMMT DAS UPDATE FÜR DIE CLAN-VERWALTUNG?

DOS26, PER XBOX LIVE

Das weiß nur Microsoft allein. Momentan sieht es nach November aus.

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

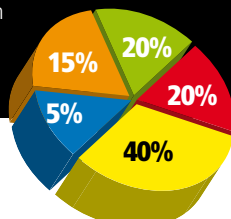
SPRUCH DES MONATS

„Neun von zehn Stimmen in meinen Kopf sagen: Ich bin nicht verrückt. Die andere summt die Melodie von Tetris ...“

Keuschi

LESERPOST IN ZAHLEN

- Leserbrief
- Kundenservice
- Zensur
- GTA 4
- Hirn





PRÄSENTIERT DIE

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERSCORE
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Battlefield: Bad Company	Castle Crashers, Galaga Legions, Portal: Still Alive	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Force Unleashed, Mercenaries 2, Infinite Undiscovery

CONSOLES SPORT LEAGUE

DER SOMMER IST VORBEI!

ENDSPURT BEI DER SUMMER SEASON

Die Tage werden kürzer. Der Sommer neigt sich dem Ende zu. Gleiches gilt für die Summer Season der Consoles Sport League. Zeit, um einen Blick auf die bisherigen Ergebnisse bei »Call of Duty 4«, »Fifa 08« und »Texas Hold'em Poker« zu werfen. Zum Redaktionsschluss haben die drei bisherigen Top-Teams bereits fünf von insgesamt sieben Spielen in »Call of Duty 4« ausgetragen. EvilAxis.Bigben.CoD4 hat sich dabei mit perfekten 15 Punkten an die Tabellenspitze gekämpft. Die Plätze Zwei und Drei sind von WoH.NeW und WolveS.CoD4 belegt. Beide haben bislang zwölf Punkte eingefahren. Ist also noch nichts entschieden an der Front. Nur dass der Sieger aus diesen drei Teams hervorgehen wird. Denn die viertplatzierten High FiDeLity CoD4 können maximal noch 14 Punkte erreichen. Auch bei »FIFA 08« bleibt es spannend. Das letzte Spiel steht an, ein Duell zwischen Xoon LuleK und MuStiLinHo. Im Verlauf der Saison haben sich beide bereits einen erbitterten Kampf geliefert. Beim direkten Duell am sechsten Spieltag konnte sich MuStiLinHo mit 2:1 gegen LuleK durchsetzen, sodass dieser sich den Meistertitel nicht vorzeitig erkämpfen konnte. Eine Premiere gibt es ebenfalls. Denn das erste Mal startet eine Season in »Texas Hold'em Poker«. Allerdings ist hier der Sieger schon sicher: ReaX Matrix führt die Tabelle mit ungeschlagenen 15 Punkten auf fünf Partien an. Der Kampf um Platz Zwei und Drei ist jedoch noch offen. Selbst die Gamer auf den Positionen Vier bis Acht haben noch eine reale Chance auf das Siegstreppchen. Die endgültigen Ergebnisse gibt's natürlich in der nächsten Ausgabe!



CONSOLES
Sport League

www.consoles.net

084 / 360 LIVE

Die Mecker-Ecke DOWNLOAD-INHALTE ... IGITT!

Etwas mehr als zweieinhalb Jahre ist es nun her, dass ich in einem zu dem Zeitpunkt noch deutlich kleinerem Community-Teil über die Preise der damals brandneuen Karten zu »Call of Duty 2« gemeckert habe. Damals hatte ich noch Hoffnung, dass sich die Lage irgendwann bessern würde. Ist leider nicht eingetreten, sondern eher noch schlimmer geworden. Deshalb bin ich mal so frei und nutze diesen Platz, um erneut meinem Ärger Luft zu machen.

ICH WILL WAS NEUES!

Es nimmt Zeit in Anspruch, eine gut ausbalancierte Mehrspieler-Karte zu entwerfen, das will ich gar nicht bestreiten. Dennoch wundere ich mich immer wieder, wenn in einem angebotenen Kartenpaket vielleicht ein bis zwei neue Arenen sind, während der Rest alles anders beleuchtete Versionen bereits integrierter Karten sind. Ja, natürlich ist hier die Rede vom nicht mehr ganz so aktuellen »Advanced Warfighter 2« und natürlich auch dessen Vorgänger. Ist schön und gut, dass sich die Taktiken bei Nacht etwas verändern, aber ich will eben wirklich neue Karten. Und nein, damit meine ich auch keine aus den ganz alten Teilen; Nostalgie hin, Nostalgie her.

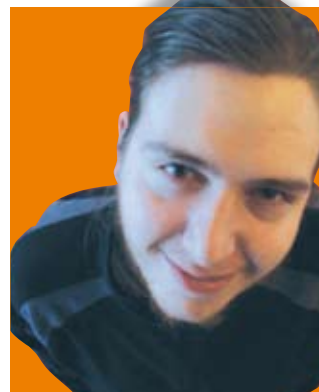
NICHTS IST NICHTS

Ist natürlich trotzdem besser als das große Nichts, mit dem so manch vielversprechender Mehrspieler-Titel gestraft wird. Das beste Beispiel ist »Shadowrun«. Von Microsoft einfach so auf den Markt geschmissen, wenig später das Entwicklerstudio dicht gemacht und somit allen Käufern den Stinkefinger gezeigt. Wenn ein reines Multiplayer-Spiel schon zum Start mit verhältnismäßig wenigen Karten auf den Markt kommt, ist es essenziell, dass da was nachkommt. Bei der totalen Übersättigung an Mehrspieler-Titeln laufen sonst die Spieler sofort wieder weg. Die Jungs von Dice waren mit dem versprochenen »Conquest«-Modus auch erst in letzter Sekunde dran. Die enttäuschende Ausführung lasse ich an dieser Stelle mal weg, das ist ein anderes Thema.

WARTEN IST »PIIEEEEEEP«!

Ich bin wirklich kein ungeduldiger Mensch. Trotzdem ärgere ich mich maßlos darüber, wenn Besitzer anderer

Systeme eine gefühlte Ewigkeit vor mir an neue Inhalte kommen. So richtig der Kragen platzt mir dann aber, wenn die anderen das Ganze gratis bekommen, während ich dafür blechen muss. Der eine wird sich vielleicht denken, dass ich auf »Team Fortress 2« ansprechen will. Seit Ewigkeiten gibt es für PC-Spieler neue Karten, Erfolge und Gegenstände für bestimmte Klassen. Alles von Entwickler Valve, alles umsonst. Im Zuge der E3 bestätigt ein Valve-Mitarbeiter, dass alles auch für uns 360-Spieler aufschlagen wird. Man wolle »360-Fans ein möglichst großes Paket schnüren, wenn sie schon dafür bezahlen müssen«. Welch Quell unendlicher Menschlichkeit! Es kann sein, dass ich mich täusche, aber stand nicht mal die Vorgabe »Auf anderen Plattformen gratis, für Xbox Live gratis«? Ich kann es nicht oft genug sagen: Wann dürfen endlich wir User selber dran? Mit die witzigsten, kreativsten und spaßigsten Karten, die ich je gespielt hab, kommen allesamt von Fans. Bleibt nur noch größtenteils PC-Spielern vorbehalten. Hoffentlich ändert sich mit »Far Cry 2« etwas. Glaub ich aber nicht, schließlich hatte Teil Eins bereits einen integrierten Editor. Nur hat den Mehrspieler-Modus nach kürzester Zeit kaum noch jemand gespielt ...



BIO

NAME/ Nicholas Buracas
SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit Ende 2006 für das 360 Live Magazin und geistert seitdem allzu gern in den Weiten von Xbox Live umher.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT

T3nnoX vom Clan
WolveS GamingG



NAME/ MARIO HASSLBERGER ALTER/ 22
BERUF/ FAHRER WOHNORT/ SIEGSDORF
AUFGABE IM CLAN/ LEADER DES »CALL OF DUTY 4«-SQUADS
WEBSEITE/ WWW.WOLVESGAMING.DE

360 LIVE: Was hat euch vom Clan Virtual Elite X dazu bewogen, euch WolveS GamingG anzuschließen?

MARIO HASSLBERGER: Erstens war es natürlich die neue Herausforderung, die uns gereizt hat. Da schon nach den ersten Gesprächen mit der Führungsriege von WolveS klar war, dass uns dieses neue Projekt beste Voraussetzungen bieten kann, um noch professioneller zu spielen.

360 LIVE: Gab es innerhalb des Clans auch Stimmen gegen diese Entscheidung?

MH: Sicherlich hatten einige Member Angst um die eigene Identifikation und Integration mit WolveS. Diese ist auch nicht ganz unbegründet, denn WolveS hat den Anspruch, ganz oben dabei zu sein. Was natürlich bedeutet, dass wir zwar die größtmögliche Unterstützung bekommen, aber auch unsere Leistung zu bringen haben. Diese Anforderungen sind wiederum nur mit hartem Training zu erbringen, für das manchen »Hobbygamern« einfach die Zeit fehlt. Doch letztendlich zogen wir alle an einem Strang.

360 LIVE: Was hat sich seit dem Wechsel für euch verändert?

MH: Unser Team hat sich seitdem kaum geändert. Lediglich das Training ist nun noch intensiver geworden, weil sämtliche organisatorischen Aufgaben nicht mehr in unserem Entscheidungsbereich liegen. Somit bleibt mehr Zeit, um uns einzuspielen und Matches zu bestreiten. Als toller Nebeneffekt wird uns durch WolveS auch die Möglichkeit gegeben, auf mehreren LANs zu spielen und auch dort unseren Clan zu präsentieren.

360 LIVE: Was haltet ihr von den kommenden Neuerungen auf Xbox Live? Wie könnten Features wie der endlich erweiterte Privat-Chat die Art des Spielens verändern?

MH: Die erweiterte Funktion des Privat-Chats wurde von vielen Gamern herbeigesehnt und wird zu noch mehr Kommunikation in der Xbox-Community anreizen. Besonders für Clan-Spieler ist diese Neuerung eine tolle Chance, sich privat über Taktiken, aber auch Privates und Ähnliches auszutauschen. Ohne dass Außenstehende die Lobby fluten und lauschen.

360 LIVE: Seht ihr eventuell auch Schwierigkeiten durch die Neuerungen?

MH: Zu viele neue Gimmicks könnten einige Fanspieler irritieren und sie dadurch mehr verwirren als helfen. Ich denke aber, dass der Großteil der Community das Update begrüßen wird.

www.360-live.de

PROGRAMMIERER AUFGEPASST

ES BEGINNT!

Es ist schon eine Weile her, dass wir zuletzt vom »XNA Creator's Club« berichtet haben. Für kurze Zeit durften sich im Zuge der Games Developers Conference Anfang des Jahres alle über Demoversionen von vielversprechenden Independant-Produktionen freuen. Darunter auch das hervorragende 2D-Massaker »The Dishwasher: Dead Samurai«. Nach gut einem Monat sind diese Perlen aber wieder verschwunden, sollte schließlich auch nur ein Vorgeschmack sein.

Zum kommenden Dashboard-Update soll es aber ernst werden. Die Plattform für alle Dachbodenentwickler wird eröffnet. Wer Interesse hat, muss sich zunächst registrieren und eine jährliche Gebühr abdrücken. Als Entschädigung winken bei Veröffentlichung bis zu 70 Prozent des Verkaufspreises als Tantiemen. Wandert das eigene Spiel in die »Rampenlicht«-Sektion, bleiben noch 40, scheinbar als Art Promotion-Abgabe. Potenzielle Käufer dürfen sich freuen

über geldbeutelfreundliche Preise von 400 beziehungsweise 800 Punkten. Spiele, die weniger als 50 MB brauchen, wandern sogar für 200 Punkte über die virtuelle Laden-theke. Damit niemand ins kalte Wasser springen muss, soll jede Produktion eine Demoversion mitbringen. Also genau so, wie es bei den bisherigen Live-Arcade-Produktionen gehandhabt wird.

Bei der schier Menge an Spielen, die bereits wenige Wochen nach Start erwartet werden, würde es wohl zu viel Zeit kosten, sie alle auszuprobieren. Schön also, dass es auf www.xbox.com eine eigene Sektion für Bewertungen und Kommentare von Benutzern geben wird. So sollte schnell ersichtlich werden, welche Spiele interessant sein könnten. Bleibt abzuwarten, ob dieses »Youtube für Spiele« auch Gratis-Games bieten wird, wenn es der jeweilige Entwickler möchte. Lassen wir uns überraschen!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Preis/ gratis

Hersteller/

DICE/Electronic Arts

Wir sind noch immer enttäuscht, dass der Ende Juli veröffentlichte »Conquest«-Modus so mager ausgefallen ist. Lediglich vier der insgesamt zehn Karten sind spielbar. Und das noch nicht mal in ihrer vollen Größe. Als kleines Trostpflaster haben die Entwickler pünktlich zum Herbst vier neue Karten angekündigt. Zwei davon sind schon ausgewählt worden, die anderen beiden dürfen die Fans auf der Website zum Spiel abstimmen. Dabei orientieren sich die Karten an Passagen von den Einzelspielern. Unter den sechs Wahlmöglichkeiten befindet sich unter anderem auch »Par for the Course«. Zur Entstehungszeit dieser Zeilen liegt der berühmt berüchtigte Golfplatz auch vorn. Ach ja, haben wir schon erwähnt, dass das komplette Paket vollkommen umsonst sein wird? Das stimmt natürlich direkt wieder freundlicher.

TALES OF VESPERIA

Preis/ je 300

Hersteller/ Namco Bandai

Das Fernost-Rollenspiel ist bisher zwar nur in den Vereinigten Staaten veröffentlicht, trotzdem muss der eine oder andere Download hier angesprochen werden. Und zwar wegen der bedenklichen Entwicklungen, die sich daraus ergeben. So können sich faule Spieler für 300 Punkte wahlweise ein Level-up von zehn Stufen kaufen oder 300.000 Gald, die Währung im Spiel. Ist das wirklich Sinn und Zweck der Downloads? Hoffentlich macht das keine Schule ...



TURNIER-BERICHT

FIFA 09 UND ONYX ESPORTS

Neues Jahr, neues »Fifa«. Neues »Fifa«, ein neues Turnier mit oNyX eSports. Höchste Zeit also, die Stollenschuhe zu entstauben und Richtung Bolzplatz zu radeln. Oder eben ab dem 15. Oktober auf www.onyx-esports.eu zu surfen. Ab da beginnt die Anmeldephase für alle interessierten Kicker. Neben Ruhm und Ehre warten einige lukrative Sachpreise auf die Sieger. Darunter auch von Electronic Arts gestiftete »Fifa«-Fanpakete. Konkrete Infos zum Ablauf und den Preisen gibt es zu gegebener Zeit auf der Seite von oNyX eSports und im Clan-Forum auf www.360-live.de.

MEEGAA LAN

Es ist mal wieder soweit! Bereits zum fünften Mal lädt die Meegaa LAN vom 26. bis 28. Oktober an die 200 Konsoleros in das Jugendzentrum Essen ein. Wie jedes Jahr werden die Besten in Turnieren bei »Halo 3«, »Call of Duty 4«, »Unreal Tournament 3« oder »Fifa 08« gesucht. Neben Ruhm und Ehre gibt es für die Sieger einen Pokal, Medaillen für die Zweitplatzierten und kleinere Sachpreise der Sponsoren. Zum Redaktionsschluss sind bereits 40 % der Plätze belegt und bezahlt. Wer also Lust bekommen hat, sollte schnell auf www.meegaa-lan.de surfen und sich anmelden.

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

QUALITÄT HAT IHREN PREIS

Arcade-Spieler doch nicht so geizig?

Was war das für ein Geschrei, als bekannt wurde, »Braid« würde 1200 Microsoft Points kosten. Sind ja immerhin fast 15 Euro. Klar, dass da direkt ein Riesenkravall in den Weiten des Internets losging. Selbst wenn die Qualität des Spiels den Preis klar rechtfertigt. Dennoch hat sich ein Großteil der Live-Arcade-Fans nicht beirren lassen. Denn am zweiten September gab Microsofts Xbox-Live-Sprachrohr Major Nelson die allwöchentlichen Verbindungs- und Verkaufszahlen von Microsofts Online-Service bekannt, und Arcade-Spiele haben bekanntlich in seinen Listen ihren festen Platz. Und was befindet sich noch immer auf dem zweiten Platz? Genau, »Braid«. Gut einen Monat nach Release eine enorme Leistung. Das diese Ausgabe getestete »Castle Crashers« hat sich in seiner ersten Woche auch direkt auf Platz Eins geschoben, ebenfalls trotz 1200-Punkte-Preis. Die spaßige Mittelalterrüperei hat's verdient. Arcade-Spieler sind also doch kein so geiziges Völkchen. Dennoch: Spiele wie »Bionic Commando: Rearmed« zeigen, dass es geniale Spiele auch schon für 800 Punkte geben kann. Wir sind gespannt, was in Zukunft auf uns und unseren Geldbeutel zukommt.



DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



THE FORCE UNLEASHED

Auch als geheimer Schüler darf man sich ein paar Gamerpoints quasi im Vorbeigehen holen. Zunächst natürlich die fürs Durchspielen. »Force Unleashed« ist kein besonders langes Spiel, weshalb die 175 Punkte direkt geschenkt sind. Unterwegs, bis es so weit ist, sollte es ein Leichtes sein, sechs Rancors, 10 AT-STs, 150 Sturmtruppen und 25 Jawas zu vernichten. Gleiches gilt für die Erfolge für Blitz-Macht und Rumschmeißerei. Die Wahn-Multiplikatoren sollten zumindest bis achtfach bereits im Vader-Einstieg möglich sein. 600.000 Machtpunkte sind speziell in späteren Levels ebenfalls kein Problem mehr. Wenn alles nach Plan läuft, ist man nach sieben bis acht Stunden um 290 Punkte reicher.

Durchspielen auf Normal:	175
The bigger they are:	15
The harder they fall:	15
Cannonfodder:	15
Bully:	15
Wahn-Multiplikatoren bis achtfach:	15
600.000 Machtpunkte:	40

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 290

MERCENARIES 2

Okay, an einem Spiel mit offener Welt hockt man deutlich länger. Deshalb ist es nur recht und billig, dass allein die Story-Erfolge schon 270 Punkte aufs Konto buchen. Aber auch nebenbei lassen sich ganz leicht ein paar Zusatzpunkte ergattern. Die erste Million sollte schon nach kürzester Zeit auf dem Konto sein, eine Herausforderung von Fiona ist ebenfalls leicht zu schaffen. Weitere zehn Punkte kassiert, wer im Auto die A- und X-Taste gleichzeitig gedrückt hält, und wer außerdem 20 Gebäude sprengt, darf sich über ebenso viele Gamerpoints freuen. Dann noch schnell zehn Fahrzeuge gekapert und einen Kumpel zum Koop-Spiel eingeladen, schon können am Ende 405 Punkte mehr auf dem Konto stehen.



Story-Erfolge:	270
Tattooed Millionaire:	25
Partners in Crime:	50
Eat the Heat:	10
Armageddon It:	20
Gone Shootin':	20
Heavy Metal Thunder:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 405

INFINITE UNDISCOVERY

Zwischendrin gibt es immer wieder einfache Erfolge zu holen, wenn man denn weiß, was zu tun ist. Die Explosivfässer sprengen – gleich zu Beginn etwa. Wer Angst vor dem Oger hat, kann auch hinterher die Treppe wieder abgehen. Bei der Flucht vor dem Drachen gilt nur eins: Rennen und bloß nicht umdrehen. Bei der Eskorte durch die Wüste läuft man einfach immer voran und killt alle Feinde, bevor die Zivilisten überhaupt in die Nähe kommen. Nicht viel, aber immerhin 75 Punkte. Fast so viel wie für das ganze Durchspielen von »Blue Dragon«. Wen es interessiert: Für die Combo-Erfolge muss mindestens ein 20-fach-Multiplikator her, für »Groundbreaking« gar ein Dreifacher. Erfordert etwas Übung, ist mit späteren Fähigkeiten aber durchaus machbar.



Barrel of Lulz:	15
On the Run:	30
Guardian:	30
Groundbreaking:	20
Aerial Acrobat:	20
Down to Earth:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 135

USER NEWS

**DU HAST AHNUNG?
ZEIG'S UNS!**

AUF GIGA.DE

Die echten Profis mit Gaming-Skills sitzen nicht nur bei uns in der Redaktion. Die GIGA-Community weiß, was angesagt ist, welche Titel man gespielt haben muss und was wirklich los ist auf dem Gaming-Markt. Bei GIGA können die User nun zeigen, was sie auf dem Kasten haben. Mit den User-News. Jedes registrierte Mitglied darf eigene News zu den aktuellsten Gerüchten, Infos und Games schreiben – die prominent auf GIGA.DE angezeigt werden. Gute und spannende News werden von der Community bewertet und mit etwas Glück kommen diese Themen sogar abends in GIGA - THE SHOW vor. Also:

Meld dich an, schreib mit und zeig, was du drauf hast.



LIVE ARCADE TOTAL

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

CASTLE CRASHERS

Preis/ 1200 **Hersteller/** The Behemoth **Schwierigkeit/** mittel

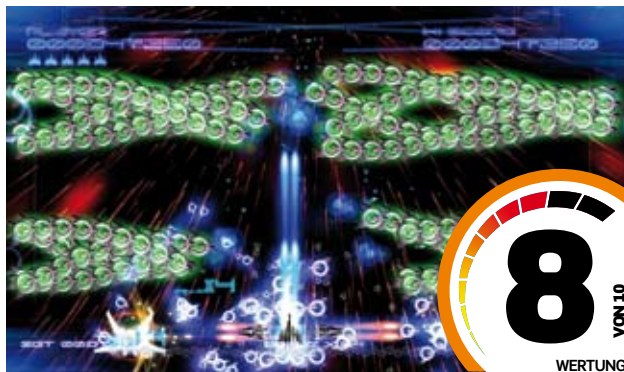
Manche Genres sind zu Unrecht in Vergessenheit geraten. Das klassische Arcade-Fightgame beispielsweise, bei dem du allein oder mit einem Kumpel massenhaft Rülpeln den Hintern versohlst. »Castle Crashers« ist genau so ein Ding, aufgebaut auf einem herrlich abgedrehten Comic-Look. Die Story ist schnell erzählt: Schurken entführen Prinzessinnen, Ritter müssen sie retten und dabei Legionen von Grapschern verkloppen. Zwischendurch gibt's neue Waffen und andere Goodies zu finden. So richtig auftrumpfen kann »Castle Crashers« aber erst im Zusammenspiel mehrerer Leute. Bis zu vier Ritter dürfen losziehen, dabei kann zwischen Online- und Offline-Kumpanen gemixt werden. Auch die Spielzeit kann sich für ein Prügelgame sehen lassen: Drei bis vier Stunden sollten schon eingeplant werden. Klar, 1200 Punkte sind eine Menge Holz, aber die Investition lohnt sich. Auch die ein bis zwei unfairen Stellen können den genialen Gesamteindruck nicht trüben. Retro-Freunde, zugreifen!



GALAGA LEGIONS

Preis/ 800 **Hersteller/** Namco-Bandai **Schwierigkeit/** schwer

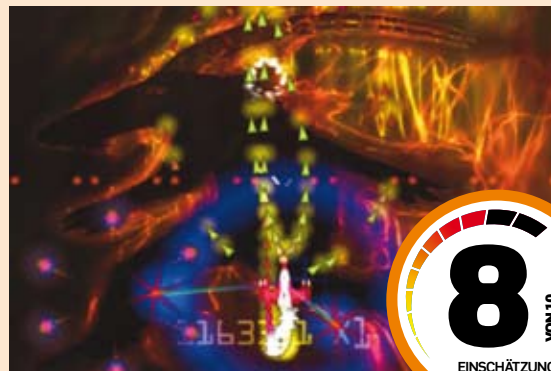
Die Spielidee hat nun schon über 25 Jahre auf dem Buckel: Bereits beim Automatenoriginal von 1981 müssen Formationen feindlicher Alien-Schiffe – die sogenannten »Galaga« – abgeschossen und der Verlust eigener Raumgleiter um jeden Preis verhindert werden. In »Galaga Legions« wird dieses Simpelkonzept um willkommene Elemente erweitert. Das eigene Schiff besitzt zwei Satellitengeschütze, die überall auf dem Bildschirm abgesetzt werden können. Zudem werden die Flugbahnen der Galaga angezeigt, bevor diese den Bildschirm stürmen. Wer nun seine Satelliten im Vorhinein richtig platziert, kann schon das Schlimmste verhindern. Der zackige Vertikal-Shooter ist zwar bockschwer, was aber nur den Wiederspielwert steigert. Die fünf Levels sind so vollgestopft mit Gegnern in den unterschiedlichsten Formationen, dass man auf Jahre mit dem Game beschäftigt sein wird, ein Faible für das Genre vorausgesetzt. Die knallbunten Bilder mit ständig wechselnden Hintergründen, Effekten ohne Ende, plus die Umschalt-Option auf Sprites im klassischen Look – das sind alles weitere eindeutige Pluspunkte. Das bisschen Rücken sei dem Spiel verziehen.



PREVIEWS

GRIDRUNNER+++

Preis/ unklar **Hersteller/** Llamasoft
Schwierigkeit/ mittel



Er kann es nicht lassen. Wer? Na Jeff Minter. Der abgedrehte Spieledesigner aus England mit Hang zu psychedelischen Neon-Spielereien. Hat er neulich noch über Xbox-Live-Arcade-Benutzer geschimpft, weil die lieber »Frogger« als sein letztes Spiel »Space Giraffe« gezogen haben. Glücklicherweise gibt er nicht auf und will in naher Zukunft eine Neuauflage seines Shooters »Gridrunner+++« für Xbox Live Arcade bringen. Wofür das nun angehängte Plus-Zeichen steht? Wahrscheinlich für noch mehr Farben und noch mehr Dinge zum Kaputtschießen. Wir sind auf jeden Fall gespannt, was uns der gute Herr Minter diesmal bringt.

PORTAL: STILL ALIVE

Preis/ 1200 **Hersteller/** Valve
Schwierigkeit/ mittel



Der vertrackte Rätsel-Action-Shooter »Portal« hat nach seinem Erscheinen im Herbst 2007 bereits zahlreiche Preise wie »Bestes Spiel des Jahres« und »Das innovativste Spielprinzip« erhalten. Kein Wunder also, dass die Fangemeinde mittlerweile riesengroß ist und dass Valve mit Hochdruck an einem zweiten Teil bastelt. Der kommt 2009 – die Wartezeit soll einem gegen Ende dieses Jahres »Portal: Still Alive« vertreiben: Also das Originalgame plus Challenge-Modus plus Extralevels als Download. Natürlich werden auch bei »Still Alive« klaustrophobische Zustände wieder auf die Spitze getrieben, und die Computerstimme von »GLaDOS« stellt das eigene Selbstwertgefühl heftig in Frage. Der Kuchen ist eine Lüge!

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 noch immer sprachlos. Deshalb gehen wir doch gleich mal über zu den besten Teams der 4-on-4-Ladder.

	Team		Punkte	Matches
1	DKS Anti Aiming Gaming	●	1127	7
2	SSC.Core2Squad	▲	1107	5
3	Keisetsu Knights	▲	1028	9
4	VizioN GaminG. Halo 3	▲	978	1
5	JpS the Force	▲	975	1



GOW

Der Kampf ist noch immer am Laufen. Ob Teil Zwei ein ähnlicher Dauerbrenner wird? Hier die besten Locust-Jäger:

	Team		Punkte	Matches
1	MP game4game.at DoM1Na7e	▲	1460	55
2	dzs.beyerdynamic	●	1447	32
3	fx.tuning GoW. flawless	▲	1266	33
4	International Special Unit - GoW	●	1262	36
5	MP game4game.at GoW	●	1130	36

FIFA 08

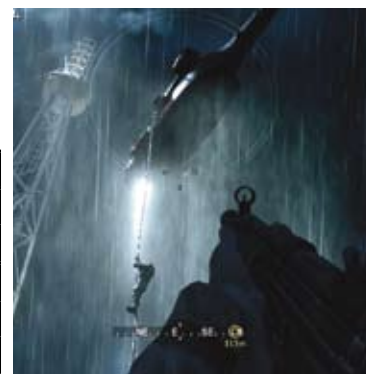
Anfang Oktober heißt es Anstoß für die nächste Saison. Hier ein letztes Mal also die besten Kicker der Vorjahresversion:

	Spieler		Punkte	Matches
1	GX K3v0	▲	1541	113
2	Pablo	▲	1531	71
3	Henr1que	▲	1486	123
4	GX Torevernichter	▼	1477	197
5	HFD Kerfers	▲	1477	165

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	●	1403	46
2	InSaNe CoNcepT.CoD4	●	1365	59
3	EvilAxis.Bigben CoD4	●	1353	25
4	WoH.NeW	●	1250	14
5	eNoX.CoD4	▲	1231	34



TOP SPIN 3

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	acX ViRuS	●	1158	8
2	Bisko	●	1028	3
3	KSC Chisella	▲	995	5
4	acX Liquid	▲	973	1
5	Kein Teilnehmer mehr			

RACE DRIVE GRID



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

	Spieler		Punkte	Matches
1	TER.Eibach.Pole	▲	1235	19
2	acX ExoduS	▲	1220	15
3	Damien1602	▲	1051	3
4	oNyX Zinhio eS	▲	1043	20
5	ARNI 360x	▲	1029	5

AB DEM 22. OKTOBER! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Laras Waffen sind bereits entsichert, das nächste Schatzsucher-Kapitel wartet. Wir gehen auf Erkundungstour, mit dem ersten rein auf die Xbox 360 ausgelegten Abenteuer der heißen Brünetten. Eindrücke, Schmauchspuren und sexy Akrobatik teilen wir mit dir im nächsten Heft.

DEAD SPACE

Der Schocker aus dem All. Wer auf rassige Weltraumaction steht und keine Kompromisse in Sachen Technik machen will, kommt um diesen Geniestreich nicht drumherum. Das ganze Ausmaß an Grausamkeit und Gänsehaut – unsere Versuchskaninchen haben die Testphase überraschend gut überstanden und schildern ihre Psychosen.

FABLE 2

Was geht ab in der Fortsetzung von Peter Molyneuxs Xbox-Klassiker »Fable«? Die vielen neuen Gimmicks haben wir beim ersten Durchspielen schon einmal genau unter die Lupe genommen und berichten über diese einschlägige Erfahrung in einem charakterbildenden Test. Wie's sich anfühlt und durchleben lässt, das alles und mehr in der nächsten Ausgabe.

PLUS!

GEARS OF WAR 2

Das Warten hat ein Ende: Die Fortsetzung von Epics Science-Fiction-Schlachtfest zündet ab Anfang November durch. Ob das Sequel hält, was die Grafik verspricht, und ob uns die vielen Neuerungen willkommen sind, erfährst du im umfassenden Test in der nächsten Ausgabe.

THE LAST REMNANT

Wir haben Square-Enix neuestes Rollenabenteuer schon mal angespielt. Geheimnisumwobene Artefakte dienen den Menschen darin als Quelle übernatürlicher Macht. Ob die Experimente mit den alten Reliquien sich auf das Gleichgewicht der Erde auswirken und die wichtigsten Fakten der Hauptcharaktere stehn? Alles darüber in der nächsten 360 Live!

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 ... FALLOUT 3, NEED FOR SPEED: UNDERCOVER, STREETFIGHTER IV, WWE 2009, MIRROR'S EDGE, RACE PRO UND VIELES MEHR ...

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 44

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 22. OKTOBER 2008!

DOMINIEREN SIE DIE WÜSTE



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

WWW.BAJAGAME.COM

Baja © 2008 THQ Inc. Developed by 2XL Games, Inc. 2XL Games and its logo are trademarks of 2XL Games Inc. THQ, Baja and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

THQ
WWW.THQ.DE

BLOODS

*Es gibt viele Schutzhänger, aber ich bin die Beste.
Und ich arbeite grundsätzlich alleine!*

*Die anderen arbeiten viel zu sehr für die Ehre,
ich aber nur für Geld.*

*Ach ja, hatte ich schon erwähnt, dass ich Ayumi helfe?
Unerschrockene Draufgängerin und
der Abtunne meiner Gegner!*

*Wenn Du mehr über mich erfahren willst,
dann blättere doch in diesem Heft nach ...
wenn Du mir über mich findest ...
dann hat wohl meine PR-Agentur gewaltig Mist gebaut!*

Schau dann einfach auf www.x-blades.com nach.

*Für meine Fans und solche die es noch werden wollen, stehe ich bei
Fragen auch gerne via Email unter ayumi@topware.com zur Verfügung!
Aber keine dumme Anmache, sonst gibt's Haue!*

PC DVD-ROM
SOFTWARE
XBOX 360
PLAYSTATION 3

Gaijin

© Copyright 2007-2008 by TopWare Interactive Inc. Development by Gaijin Entertainment. All rights reserved. X-Blades is a registered trademark of X-Blades Entertainment Inc. and the characters and registered trademarks of TopWare Interactive Inc. are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are either registered trademarks or property of their respective owners.

TOPWARE
INTERACTIVE