

360

LIVE

16
SEITEN MEHR!
**EXTRA
DICK**
Über 30 Spiele,
2 Poster!

6-SEITEN-TEST

FABLE 2

Ein Rollenspiel fürs Leben:
mein Haus, mein Hund,
meine Dämonen

LUST AUF LOCUST?

GEARS OF WAR 2

Game-Check plus Interview

AFRIKA BRENNT I

RESIDENT EVIL 5

Bei Capcom
angespielt:
Zombies,
Frauen,
Koop-Modus

AFRIKA BRENNT II

FAR CRY 2

Test-Safari: Weite Steppen,
feurige Action, heiße Grafik

PLUS Prince of Persia / Call of Duty 5 / Ein Quantum
Trost / Mirror's Edge / Need for Speed Undercover / Tom
Clancy's Endwar / The Last Remnant / Guitar Hero World
Tour / Spider-Man: Web of Shadows / Saints Row 2 / WWE
2009 / Peter Molyneux über sein Baby: Fable 2

So spielt sich
die Apokalypse!
Fallout 3

EXKLUSIV GESPIELT TOMB RAIDER UNDERWORLD

Höhepunkte ohne Ende

Dreckige Lara, saubere Action
Poster plus 6-Seiten-Vorschau

DEAD SPACE

Horror-Schocker im Test:
Zu krass für Deutschland?

PES 2009

Diesmal nur Meister
der Herzen. Test!



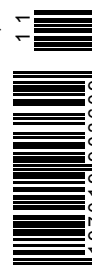
Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

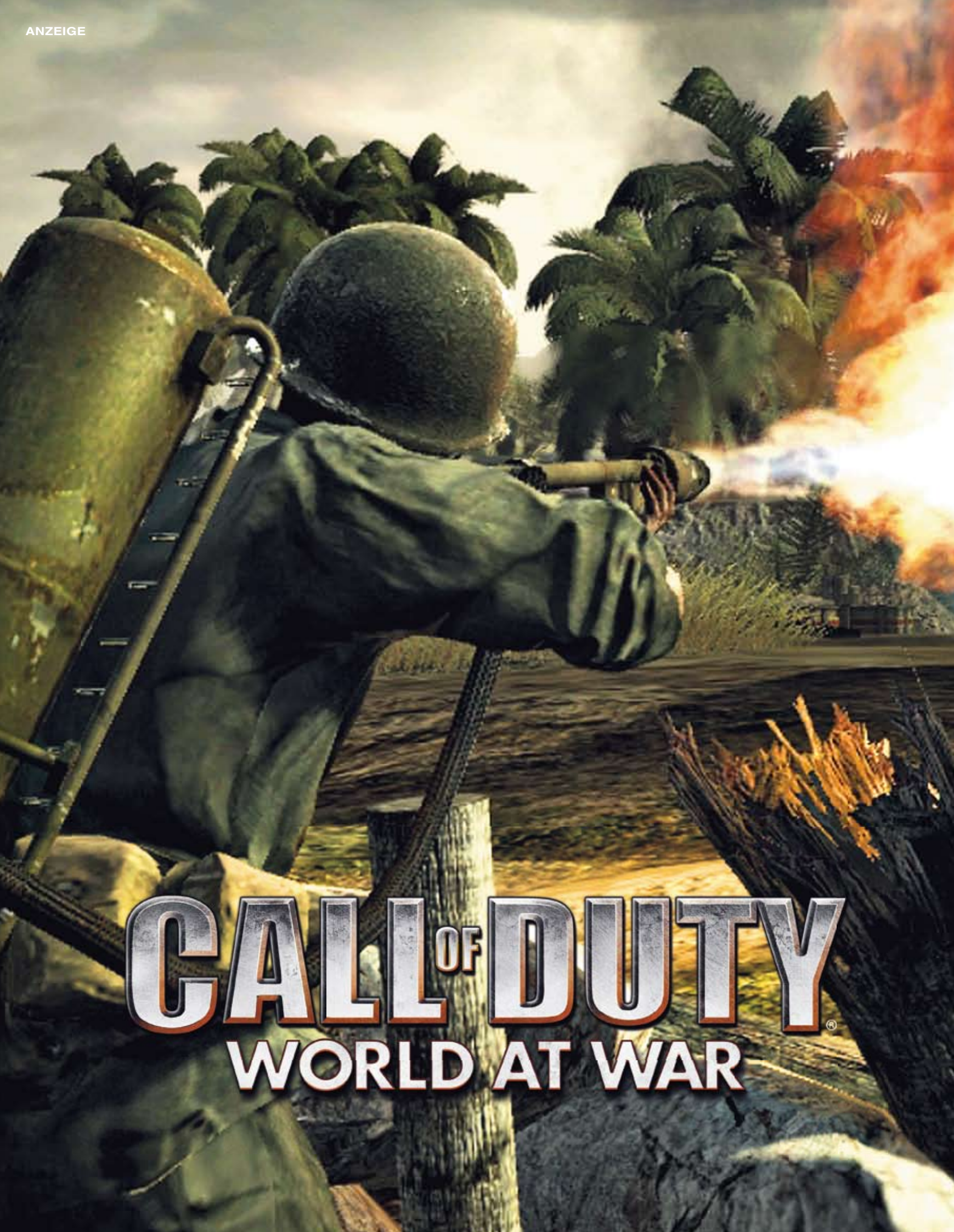
€ 3,60

1 1

AUSGABE 11



4 197019-903609

The image is a promotional cover for the video game Call of Duty: World at War. It depicts a soldier in a dark green uniform and helmet, viewed from behind, aiming a flamethrower. A large, green cylindrical tank of the flamethrower is on the left. The soldier is positioned on a wooden structure, possibly a bridge or bunker, overlooking a body of water. In the background, there are palm trees and a large, intense fire or explosion on the right side of the frame. The sky is filled with smoke and clouds. The title 'CALL OF DUTY' is written in large, metallic, 3D block letters across the bottom, with 'WORLD AT WAR' in smaller, white block letters below it.

CALL OF DUTY

WORLD AT WAR

CHAOTISCH, INTENSIV, UNBARMHERZIG.

DIESES ACTION-ERLEBNIS DEFINIERT INTENSITÄT VÖLLIG NEU



Call of Duty®: World at War definiert das Genre neu, indem es die Spieler in spannungsgeladene und gnadenlose Schlachten versetzt und mit überraschenden Taktiken und neuen Szenarien konfrontiert. Mit unbeugsamen und hinterhältigen Gegnern bietet Call of Duty: World at War das bislang intensivste Erlebnis der Call of Duty-Reihe.

Call of Duty: World at War ändert die Art und Weise, wie sich die Spieler durch die Einzelspieler-Kampagne kämpfen, von den Ruinen Europas bis hin zu den Dschungeln und tödlichen Stränden des Pazifiks. Das Spiel baut zudem die Intensität und das Spielerlebnis der wegweisenden Call of Duty-Mehrspieler-Plattform weiter aus.



"Atmosphärisch ungeschlagen [...]"
**"Die Inszenierung [...] ist ein
beklemmend grandioses Erlebnis."**

- 360 LIVE 10/2008



www.CALLOFDUTY.com



NEUE FEINDSTRATEGIEN - EIN NEUER GRAD AN INTENSITÄT

Die Spieler erleben die aufregendsten und beklemmendsten europäischen und pazifischen Schlachten gegen einen Feind, der niemals aufgibt und nie zurückweicht. Dieser Feind wird bis zum letzten Atemzug kämpfen und bedient sich dabei einer Fülle von tödlichen und überraschenden Strategien, wie zum Beispiel Spreng-fallen oder in den Bäumen versteckten Scharfschützen. Mit dem neuen Flammenwerfer, dem Feuerpanzer und Molotowcocktails spielt auch Feuer in World at War eine entscheidende Rolle.

KOOP-KAMPAGNE IM CALL OF DUTY-STIL

Dank des neuen Koop-Modus erhält das Motto "Niemand kämpft allein" eine völlig neue Bedeutung. Zum ersten Mal können Spieler die Einzelspieler-Kampagne gemeinsam mit Freunden erleben - spielen Sie mit bis zu vier Spielern online oder zu zweit auf einem geteilten Bildschirm.



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



Games for Windows



XBOX 360 LIVE

Wii

NINTENDO DS



***"Bombastische Nonstop-Action im Vier-Spieler-Koop.
Voraussichtlich der beste WWII-Shooter überhaupt."***

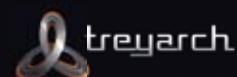
- Games Aktuell 10/2008

STELLEN SIE SICH DEM PACKENDEN ONLINE-KAMPF IM MEHRSPIELER-MODUS

Der verbesserte Online-Mehrspieler-Modus von Call of Duty: World at War setzt die hochgelobte Mehrspieler-Tradition von Call of Duty® 4: Modern Warfare™ fort und fügt dem Arsenal der Spieler Fahrzeuge hinzu, um die Intensität noch weiter zu erhöhen und eine neue Dimension der Online-Gefechte einzuläuten. Der Mehrspieler-Modus bietet alle Funktionen, an die Sie sich bereits gewöhnt haben, und verbessert diese noch weiter: Erfahrungspunkte, Spielerränge, verbesserbare Waffen, Team-Gameplay, veränderbare Klassen und Extras.

ERHÄLTlich AB NOVEMBER 2008

www.CALLOFDUTY.COM



ACTIVISION®

Willkommen bei 360 Live!



Es ging nicht anders. In diesen Tagen strömen derart viele Games auf die Xbox 360, da mussten wir den Umfang dieses 360 Live Magazins erhöhen: 16 Extraseiten sind notwendig, um all die starken Neuveröffentlichungen würdig unterzubringen. Herzlich willkommen also zum umfangreichsten Testteil des 360 Live Magazins im Jahr 2008! Und dennoch ist mir bewusst, dass der eine oder andere was vermissen könnte. »Wieso haben die kein Gears of War 2 im Test? Kommt doch schon Anfang November!«, könnte mancher denken. Oder: »Das neue Bond-Game ... Quantum-Irgendwas ... auch nicht drin. Ja, schlafen die?«

Nein, tun wir nicht. Aber Tests können wir nur schreiben, wenn Testmuster vorliegen. Wir brauchen eine DVD mit Software, die wir in die Konsole schieben können. Üblicherweise erhalten wir diese einen Monat vor Spiel-Release, aber manchmal eben auch nicht – zum Beispiel, weil uns ein Hersteller nicht beliefern kann oder mag, etwa weil er nicht allzu positive Testberichte befürchtet. Dann sind uns die Hände gebunden. Wir können uns keine Testmuster schnitzen und verkneifen uns außerdem eine Wertung, wenn das Umfeld nicht stimmt – etwa weil der Test nur beim Hersteller und unter Zeitdruck und Einhaltung zu enger Rahmenbedingungen möglich ist. Konkret muss »Fallout 3« deshalb bis zur endgültigen Bewertung noch eine Ausgabe warten. Einen umfassenden Erlebnisbericht haben wir aber hier in diesem Heft untergebracht, rechtzeitig zum Start.

Aber, was ist nun mit »Gears of War 2«? Ein paar Hintergrundinformationen hierzu: Wir haben bekanntlich als Erste gemeldet, dass Epics Locust-Massaker nicht in Deutschland erscheint. Die USK mochte keine Kennzeichnung erteilen. Damit greift Microsofts Politik, Produktionen ohne USK-Prädikat hierzulande komplett totzuschweigen. Von Microsoft erhalten wir also tatsächlich keine Test-Software in einem solchen Fall. Ein ausführliches Preview mit exklusivem Interview muss für diesmal als Trostpflaster dienen. Den Test findest du rechtzeitig ab dem 7. November auf unserer Magazin-Webseite www.360-live.de. Dann der Fall »Silent Hill Homecoming«. Konamis Horrorschocker ist ebenfalls durch die USK-Prüfung gerasselt, wird aber von Konami an den deutschen Markt angepasst und erscheint deshalb hierzulande erst am 26. Februar 2009, nicht jetzt im November wie im Rest von Europa. Und wo bleibt das heiß erwartete »James Bond 007: Ein Quantum Trost«? Ist zwar am 30. Oktober zur Veröffentlichung vorgesehen, sogar in Deutschland, darf aber auf Wunsch des Lizenzgebers nicht vorab an die Presse herausgegeben werden. Wird seine Gründe haben. Und »Call of Duty 5: World at War«? Kommt erst Ende November, genau wie »Need for Speed Undercover«. Beide Tests folgen in der nächsten Ausgabe. Die gibt's ab dem 19. November, also noch bevor die Spiele im Handel stehen. Angesichts all dieser Hochkaräter, da ist es gut möglich, dass die nächste Ausgabe wieder ebenso dick ausfällt. Noch dazu, wo's eine Geburtstags-Edition wird.

Jetzt aber erst mal viel Spaß mit den folgenden Seiten!

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live

PS: Die Xbox 360 ist eine großartige Konsole, keine Frage. Aber die Playstation 3 kann auch was: Wer so denkt, dem darf ich einen Blick in unser neues Schwestermagazin PS3M empfehlen. Jetzt am Kiosk. Coverthema: »Little Big Planet«, für mich das einfallsreichste Game seit »Braid«.

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

Tomb Raider Underworld

Als erstes Magazin in Deutschland konnten wir ein Vorabmuster des neuen Schatzjäger-Abenteuers mit dem hübschesten Hintern der Videospielszene ausprobieren. Natürlich ist die adrette Lara Croft auch von vorn nicht zu verachten und das Gameplay hat uns gleichermaßen überrascht – »Tomb Raider Underworld« begeistert mit steiler Action, wunderschönen Bildern und vielfältigen Ideen. 6-Seiten-Preview und Poster in der Heftmitte.





SPACE INVADERS MAL ANDERS:
RESISTANCE 2 – SONYS NEUER VORZEIGE-SHOOTER
AUF SECHS SEITEN.

AB 5. NOVEMBER IN **games™**

COVERSTORY: RESISTANCE 2 – DIE CHIMERA DROHEN IMMER NOCH DIE MENSCHHEIT AUSZULÖSCHEN. KOOP-KAMPAGNE, PACKENDES GAMEPLAY UND FANTASTISCHE GRAFIK. WIR NEHMEN DEN KAMPF AUF! **AUSSERDEM VORGESTELLT:** TOMB RAIDER UNDERWORLD, BAYONETTA, BATMAN: ARKHAM ASYLUM, WANTED. **FERNER GETESTET:** FABLE 2, LITTLE BIG PLANET, FAR CRY 2, FALLOUT 3, SAINTS ROW 2, MIRROR'S EDGE, MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES, DISASTER: DAY OF CRISIS, MOTORSTORM: PACIFIC RIFT, C&C: ALARMSTUFE ROT 3, VALKYRIA CHRONICLES. **PLUS 18 SEITEN RETRO:** GAME&WATCH – DIE GESCHICHTE VON NINTENDOS LCD-HANDHELDS, RUHMESSALLE: SONIC, MAKING OF... BOMBERMAN. **FEATURE:** BIBEL DER SPORTSPIELE

games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

DAS STECKT DRIN

360
INHALT

28 COVERSTORY

**Tomb Raider
Underworld**

10 AKTUELL

**Neues aus der Welt
der Xbox 360**

20 PREVIEWS

**Die Spiele von
morgen**

54 TESTS

**Gespielt, geprüft und
bewertet**

67/86 SERVICE

Abo, Leserbrief

6-SEITEN-TEST

58 FABLE 2

**Das schönste Rollenspiel für Xbox 360.
Spannend, vielschichtig, gut und böse**

GESPIELT

24 GEARS OF WAR 2

**Lust auf Locust: So mitreißend fühlt sich's
wirklich an. Game-Check plus Interview**

AKTUELL

- 10** FABLE 2
- 10** MORTAL KOMBAT
VERSUS DC UNIVERSE
- 12** KILLER-SPIELE
- 12** XBOX 360 AUF WII-KURS?
- 12** TUNNELRATS
- 13** NARUTO BROKEN BOND
- 13** BRUCE SHELLEY SPRICHT
- 14** GAMESTM
- 14** ALARM FÜR COBRA 11:
BURNING WHEELS
- 16** COMMUNITY-CHARTS
- 18** TERMINE

PREVIEW

- 20** RESIDENT EVIL 5
- 24** GEARS OF WAR 2
- 28** TOMB RAIDER: UNDERWORLD
- 34** PRINCE OF PERSIA
- 36** JAMES BOND: EIN
QUANTUM TROST
- 38** CALL OF DUTY: WORLD
AT WAR
- 40** SPYRO: DAWN OF
THE DRAGON
- 41** SONIC UNLEASHED
- 42** NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
- 44** TOM CLANCY'S ENDWAR
- 46** THE LAST REMNANT
- 48** SKATE 2

POSTER

- 49** FRACTURE
- 50** TOMB RAIDER: UNDERWORLD



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

88 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

90 GAMERSCORE

Punkteregen und
Punktesegen

TEST

- 54 FAR CRY 2
- 58 FABLE 2
- 64 DEAD SPACE
- 68 MIRROR'S EDGE
- 70 SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS
- 72 LEGENDARY
- 72 CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN
- 74 SAINTS ROW 2
- 76 FALLOUT 3
- 78 GUITAR HERO WORLD TOUR
- 80 PES 2009
- 82 WWE SVR 2009
- 82 NBA 2K9
- 83 MOTOGP 08
- 84 MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES
- 92 MEGA MAN 9
- 92 SAMURAI SHODOWN 2
- 92 AGE OF BOOTY
- 92 SHRED NEBULA

COMMUNITY

- 88 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 90 GAMERSCORE
- 92 LIVE ARCADE DOWNLOADS

SERVICE

- 67 ABO
- 53 IMPRESSUM
- 86 LESERBRIEFE
- 94 VORSCHAU

COVERTHEMA



28 TOMB RAIDER UNDERWORLD

Exklusiv gespielt: Grandiose Schatzsuche mit sexy Lara und vielen Aha-Momenten. Poster in der Heftmitte, 6-Seiten-Vorschau



TOPSPIELE

20 Resident Evil 5

34 Prince of Persia
36 James Bond: Ein Quantum Trost



54 Far Cry 2

38 Call of Duty: World at War
42 Need for Speed Undercover



64 Dead Space

44 Tom Clancy's Endwar
46 The Last Remnant
76 Fallout 3



84 Midnight Club Los Angeles

80 PES 2009

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

FABLE 2

Peter Molyneuxs große Pläne

XBOX 360

Ab jetzt die Casual-Konsole?

ENSEMBLE

Bruce Shelley packt aus

HEISSE AUSSICHTEN

Neues Alarm für Cobra 11

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / PETER MOLYNEUX

Peter Molyneux, immer wieder gern zitiertes Sprachrohr der Spielebranche, hat sich als der vielleicht streitbarste europäische Entwickler profiliert. Für sein Rollenspiel »Fable 2« verspricht er wieder sehr viel. Lässt er seinen Worten Taten folgen?

Peter Molyneux kündigt selten Spiele an, ohne Großes zu versprechen. Aber trotz ausgemachter Hits wie »Populous« und »Dungeon Keeper« wurde der berühmte Brite seit Gründung seiner Lionhead Studios selten dem eigenen Anspruch gerecht. Bei »Fable 2« liegt Letzterer wieder extrem hoch – Grund genug für uns, ihn beim gemütlichen Anzocken zu befragen. Molyneux will die Emotionalität einfangen, die Filme vermitteln können: »Es wird allgemein gesagt, Spiele könnten einen nicht zum Weinen bringen. Ich aber habe das Gefühl, dass wir unseren Job einfach noch nicht gut genug gemacht haben, den Spieler so emotional einzubinden, wie es bei einem Film möglich ist.« Mit »Fable 2« will er nun weitere Schritte in diese Richtung machen. »Du bist zwar der Held, und ja, du wirst die Welt retten, aber du hast auch eine Familie, kannst die Person heiraten, die du möchtest und Kinder kriegen.« Die Familie ist dabei ein wichtiger Bezugspunkt unseres Helden. Wir begleiten ihn von der Geburt bis zum Tod, da ist das Leben neben dem Abenteuer genauso wichtig und muss gepflegt werden. Die Familie soll es euch zudem schwerer machen, ein wirklich böses Leben zu führen – selbst wenn dies möglich ist. So wird es euer Liebling nicht einfach so hinnehmen, wenn ihr euch dauernd als übler Schurke outet. Aber genauso beeinflussen die Kinder unsere Entscheidungen: »Sie werden dich immer lieben, aber sie



BIO

NAME/ Peter Molyneux

FIRMA/

Lionhead Studios

POSITION/

Lead-Designer

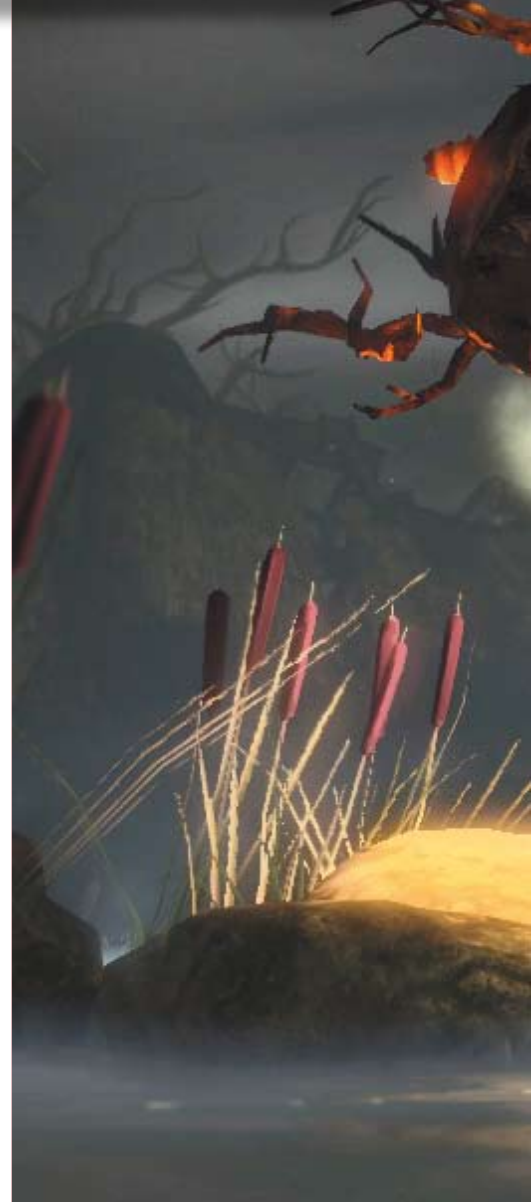
ARBEITET GERADE AN/ Fable 2

SCHON GEWUSST?/

Peter erhielt den Orden of the British Empire und den französischen Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres.

werden auch Fragen stellen«. Das Leben als Held wird also nicht einfach werden. Der Ruhm kostet privat einiges, eure Abwesenheit kann bis zur Auflösung eurer Beziehung führen und euer Nachwuchs wird die Situation kaum verstehen. Doch warum stellt sich Peter Molyneux gerade diesen Herausforderungen einer Lebenssimulation? »Ich hatte mal eine Unterhaltung mit jemandem von Microsoft über Halo und warum das Game so erfolgreich war. Ich habe es gespielt und musste feststellen, dass es ein unglaublich amerikanisches Spiel ist.« Grund dafür ist seiner Meinung nach der eindimensionale, glorreiche Held. »Hier in Europa feiern wir Erfolge nicht auf die gleiche Art. Ich denke, als Europäer sehen wir alles ein wenig anders, nicht so zielgerichtet.«

Ein einfaches Actionspiel ist nicht Molyneuxs Ding: »Herumschießen, Töten und Horror sind relativ einfach zu machen«. Der Lionhead-Chef will sich da lieber echten Herausforderungen stellen. »Mein Traum ist es, etwas zu erschaffen, was du absolut und fühlbar als lebendig wahrnimmst.« Diesem Anspruch wird er mit »Fable 2« noch nicht gerecht werden können. Aber sein Anspruch, Neues zu erschaffen und sich vom Bekannten zu lösen, zieht sich durch seine Karriere: Molyneux orientiert sich immer an Großem. Auch wenn es dieses Mal wieder nicht ganz reichen sollte: Er hat es wenigstens versucht.



DAS HAUT REIN

Kurz vor Redaktionsschluss flatterte uns noch ein Vorabmuster von Midways neuestem Ableger aus der Fight-Game-Reihe »Mortal Kombat« ins Haus. Viel Zeit blieb uns nicht, um Eindrücke aus »Mortal Kombat versus DC Universe« zu gewinnen – aber mehr als ein halbe Stunde kann die uns vorliegende Version auch kaum unterhalten. Denn obwohl das Spiel bereits Ende November erscheinen soll, haben wir neben zehn spielbaren Charakteren – zum Beispiel Batman, Scorpion, Sonya und Superman – so gut wie nichts an Ausstattung vorgefunden, nicht einmal ein Titel-

menü. Okay, dennoch ab in den Ring, wo Typen aus der »Mortal Kombat«-Reihe auf Figuren aus DC-Comics prallen. Das spielt sich recht dreidimensional und durch Verlagerung der Dresche in benachbarte Arenen zudem abwechslungsreich. Das Tempo ist hoch, die Grafik hübsch. Das Kampfsystem? In unserem Muster bringt jeder Kämpfer einen Kampfstil mit, simples Wechseln wie in den Vorgängerspielen ist nicht möglich. Die Vulkane und Tempel als Kulissen waren auch irgendwie alle schon mal da. Mal besser den Test in der kommenden Ausgabe abwarten.





Klein- gedruckt

VERKAUFS- REKORD

» Wesentlich besser als seine Widersacher vom Orden der Jedi macht sich Vaders ehrgeiziger Sith-Schüler Starkiller: Mehr als 1,5 Millionen Mal hat sich »Star Wars: The Force Unleashed« in gerade mal fünf Tagen verkauft, das ist ein echter Rekord. Damit geht das bisher finsterste »Starwars«-Game als das zugleich erfolgreichste in die Firmengeschichte ein.

TANZPARKETT

» In Zukunft will Activision wohl nicht mehr nur die Rockfans für »Guitar Hero« begeistern, sondern vielleicht gleichermaßen Tanzwütigen eine Tanzmatte vor die Füße legen? Zu diesem Schluss kommen wir, weil sich der Publisher am 22. September den Markennamen »Dance Hero« hat schützen lassen. Für welche Systeme und wann der Titel anstehet ist unklar, Activision selber schweigt sich vorerst aus.

WÄHLEN PER XBOX 360

» Wie motiviert man Wähler zum Gang an die Urne, wenn sie lieber vor der Xbox 360 abhängen? Per Xbox Live! In den USA rief man kürzlich per 360 zur Meinungs-Kundgebung auf: McCain oder Obama? 55.000 US-Boys haben teilgenommen, 43 Prozent sprachen sich für Obama aus, McCain kratzte 31 Prozent zusammen. Ob Günther Becksteins CSU besser abgeschnitten hätte? Das wagen wir angesichts seiner Angriffe gegen angebliche »Killerspiele« zu bezweifeln.

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

5 IN 5 SEKUNDEN

SEGA ...

... tritt als 13. Spiele-Publisher dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware bei.

PROPE ...

... das neue Studio von »Sonic«-Vater Yuji Naka, kündigt sein erstes Spiel an.

ZACK SNYDER ...

... Regisseur von »300«, soll für EA drei Videospiele mitentwickeln.

360 LIVE...

... Community knackt die 10.000-Mitglieder-Grenze!

TENCHU: SHADOW ASSAULT...

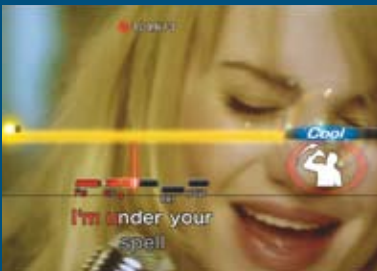
... bald auf Xbox
Live Arcade



MICROSOFT

XBOX 360 AUF WII-KURS?

Chris Lewis, bei Microsoft mit dem mächtigen Posten des Vice President Interactive Entertainment Business ausgestattet, frohlockt: Über sechs Millionen Xbox-360-Konsolen haben die Europäer inzwischen gekauft. Damit ist eine weitere große Marke durchbrochen, doch am Ende sieht sich das Unternehmen aus Redmond damit noch lange nicht. Als Grund für den ordentlichen Verkauf sehen Microsofts Analysten die letzten Preissenkungen aller Modellvarianten. Eine durchaus logische Erklärung, denn momentan ist die Xbox 360 preislich weitaus günstiger als der direkte Konkurrent Playstation 3, den man in Sachen Verkaufszahlen wieder einmal hinter sich lässt. Doch ganz so einfach ist es nicht: Microsoft profitiert außerdem von einem allgemeinen Konsolen-Boom in Europa, den die Analysten von Media Control schon vor zwei Monaten feststellten. Das hält die Amerikaner aber nicht davon ab, jetzt mit den günstigen Konsolenpreisen im Rücken für das Weihnachtsgeschäft groß aufzurüsten: Alleine in Großbritannien will Microsoft eine Werbekampagne im zweistelligen Millionenbereich starten. Ziel ist jetzt der Massenmarkt. Massenmarkt bedeutet vor allem: Gelegenheits-Gamer. Eine weitere, komplett europäische Verkaufskampagne mit dem Titel »Live Your Moments« wird das neue Dashboard mit seinem Lineup an Partyspielen wie »Lips«, ein neues »Scene It!« und »You're in the Movies« im Fokus haben. Neben den klassischen Formen von Werbung will Microsoft die User hier auch im Internet bei den Social Networks abholen und seine Webpräsenz verbessern. Da die Xbox-Community momentan aber vor allem aus passionierten Gamern besteht, könnte dieser Fokuswechsel nach hinten losgehen – nämlich dann, wenn eben diese Hardcore-Gamer den Eindruck gewinnen, dass sich Microsoft weniger um »Gears of War 2« kümmert als um den »Singstar«-Klon »Lips«. Dass das in Deutschland vor allem auf die Jugendschutz-Gesetzgebung zurückzuführen ist, das zu erklären wird Microsoft vermutlich schwer fallen.



Lips und Co: Prägen solche Gelegenheits-Games das Software-Lineup der Xbox 360 in den kommenden Monaten?

SPIEL ALS MORDMOTIV?

ADVANCE WARS KILLER

Liebe Leute: Wenn Ihr Videospieler seid und euch außerdem mit Mordgedanken tragt, dann tut euren Mitspielerinnen und -spielern doch bitte einen Gefallen: Bevor ihr zur Waffe greift und Amok läuft, beseitigt bitte jegliche Spuren, die Rückschlüsse auf euer Hobby zulassen. Tut Ihr das nämlich nicht, dann ist der Schuldige hinter der Gräueltat schneller gefunden als Columbo einen TV-Fall beenden kann. Sorry für die geschmacklosen Zeilen, aber in was für absurden Fällen unser aller Lieblingshobby momentan als Sündenbock herhalten muss, das lässt sich kaum noch in Worte fassen. Jüngst ein Fall aus England. Weil ein deutscher Fan von Nintendos

»Advance Wars«-Reihe mit einem Briten in Streit geriet, soll er den getötet haben – so die Mutmaßung des englischen Revolverblattes »Guardian«. Eine andere Zeitung berichtet, der Deutsche hätte sich in die Freundin des »Advance Wars«-Genossen verliebt und aus Eifersucht gehandelt. Inzwischen wurde der geständige Mörder von der hessischen Polizei in Gewahrsam genommen. Keine Frage: Die Vorstellung, ein Mensch würde wegen eines Games einem anderen das Leben neh-

men, ist erschreckend. Doch mal ehrlich: Ist es nicht vielmehr so, dass Spiele inzwischen so sehr zu einem Bestandteil unseres alltäglichen Lebens geworden sind, dass auch all die Spinner, Amokläufer und potenziell Wahnsinnigen irgendwann ein Spiel in der Hand gehalten haben müssen? Hört man aber je, dass Alkohol, Bücher, TV-Serien und andere Bestandteile unseres alltäglichen Lebens Schuld hätten?



TUNNELRATS

BOLL WILL'S WISSEN

Der neue Dr.-Uwe-Boll-Streifen namens »Tunnelrats« entwickelt sich fast schon zum Durchbruch für den deutschen Filmemacher: Selbst wenn der extrem körperliche Vietnam-Streifen immer noch seine dicken Macken hat, ist er der mit Abstand beste Streifen des umstrittenen Spiele-Verfilmers. Und nun dreht der promovierte Regisseur den Spieß um – das Spiel zum Film ist gerade in der Mache. Er selbst erzählt uns über sein neues Werk: »Ich muss nicht am Ende die heile Welt zeigen, damit ich beim Zuschauer eine Emotion auslöse. Ich versuche Filme zu machen, bei denen der Zuschauer nachdenkt, unter Umständen auch einen eher fatalistischen Blick gewinnt und überlegt: Ist doch alles shit, alles läuft gegen die Wand. Nach Postal muss man sich doch selber sagen, als die [der amerikanische Präsident und Osama bin Laden] am Ende des Films Hand in Hand in den Atompilz reinlaufen: Das ist ja der totale Irrsinn! Das ist mir persönlich lieber. Ich find Filme mit so gequältem Happy End meistens shit.« Das neueste Boll-Werk läuft am 13. November in den deutschen Kinos an und ist kein Fall für Zuschauer mit schwachem Magen: Der Film über diejenigen Soldaten, die in Vietnam zur Ausräucherung der

Vietcong-Tunnel verdammt wurden, spart nicht mit blutigen Gewaltszenen und erspart dem Zuschauer kein ekliges Detail. Und wer nach Bolls obiger Aussage nun ein Happy End erwartet, der wird mit einem flauen Gefühl in der Bauchgegend den Saal verlassen. Mal sehen, wie sich das Spiel (entsteht derzeit bei CDV, System noch unbekannt) macht.



Soll das bislang beste und anspruchsvollste Boll-Werk werden: Tunnelrats

NEUES AUS DEM ANIME-LAND



Das Dorf unter den Blättern ist nach dem Überfall des Bösewichts Orochimaru schwer angeschlagen und der Anführer tot. Dort hinein, in das Heimatdorf des Ninjas Naruto, wird man in Ubisofts recht überraschend angekündigtem Action-Rollenspiel »Naruto: The Broken Bond« geworfen, und zwar schon ab dem 20. November. Wir haben eine

Vorabversion anspielen können, und die zeigt eines deutlich: Im Vergleich zum Vorgängerspiel hat Ubisoft einiges verbessert. Diesmal wird nicht nur Naruto selbst gesteuert, sondern ebenso seine Freunde. Viele Rätsel setzen auf Teamplay und die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere. Auch im Kampf kann nun zwischen den Figuren gewechselt werden. Sogar

spektakuläre Teamattacks sind möglich. Insgesamt gibt es sieben Charaktere, die in verschiedenen Teamkonstellationen spielbar sind. Und frische Jutsus, also Spezialtechniken, gibt es natürlich. Ansonsten übernimmt das Spiel die Grundlage des vorangegangenen »Rise of the Ninja« inklusive Grafik-Engine. Sieht gut aus.

MONSTER HUNTER

JAPANER REISEN ANDERS

Ein Spiele-Phänomen, das Europäer bisher eher nur schwierig nachvollziehen können, sorgt in seinem Heimatland Japan einmal mehr für Furore: Capcoms Macher von »Monster Hunter Freedom 2« laden zu einer dreitägigen Tour nach Okinawa; von diesem Ort haben sich die Entwickler maßgeblich für ihr Spiel inspirieren lassen, heißt es. Kostenpunkt pro Reise: umgerechnet rund 1.100 Euro pro Nase. Wer bei einem derartigen Wahnsinnsangebot zuschlägt? Fans. Und davon gibt es im Land des Lächelns einige. Bei 2,47 Millionen verkauften »Monster Hunter« – gibt's leider nur für die PSP, nicht für Xbox 360 – sowie einem Tokyo-weiten drahtlosen PSP-Netzwerk, das sogar in der U-Bahn die Monsterjagd ermöglicht, kein Wunder. Aber, nicht nur Japaner sind gelegentlich ein bisschen gaga: Auch im Westen gibt es massig fanatische Film-Fans, die sündhaft teuren Urlaub nach Neuseeland buchen, um dort in die Fußstapfen der »Herr der Ringe«-Stars zu treten. Und bei den Japanern sind es halt eben Videospiele, die zum Urlaub der anderen Art verführen. Das mag verrückt klingen, zeigt aber auf angenehme Weise, welchen Stellenwert Games dort genießen.

GÖTTLICHER WOODS?

GOLFENDER HEILAND?

Kaum erschienen, war »Tiger Woods PGA Tour 08« prominent im Internet vertreten: Youtube-User Levinator25 veröffentlichte am 30. August vergangenen Jahres ein Video unter dem Titel »Tiger Woods PGA Tour 08 Jesus Shot«. Das Video zeigt einen Bug im Spiel, sodass der digitale Tiger beim Schlag auf dem Wasser steht. Im Zuge des Marketings für sein neues »Tiger Woods 09« drehte EA Sports den Spieß kurzerhand um. Im Werbeclip sehen wir – ebenfalls auf Youtube – den realen Tiger Woods, wie er einen Schlag auf das Wasser setzt. Der Ball bleibt dort aber obenauf liegen. Woods zieht sich ruhig Schuhe und Strümpfe aus und spaziert fröhlich über das Wasser, um den Ball danach wunderschön in das Loch zu chippen. Die Botschaft: »Das ist kein Fehler, er ist einfach so gut!« Die einen finden das Video arrogant, wir halten es für einen genialen Gag. Angucken!



BRUCE SHELLEY SPRICHT

ENSEMBLE STUDIOS MACHT DICHT

Nicht nur die Fans von Ensemble sind geschockt über die unerwartete Schließung des berühmten Strategiespiel-Entwicklers: Jetzt hat sich Studioboss Bruce Shelley zur Lage geäußert. In einem Blog-Eintrag ruft er uns die Anfänge der Firma ins Gedächtnis: 1995 sei man zusammen angetreten, um großartige Spiele und ein ebensolches Arbeitsumfeld zu schaffen. »Wir glauben, dass wir eine Firma aufgebaut haben, die genau dieses Ziel erfüllt hat«, so Shelley. Laut ihm habe die neue Führung von Microsofts Spieleabteilung eine neue Vorgehensweise, um die Abteilung durchweg profitabel zu kriegen. Im System größerer Konzerne komme es womöglich auf andere Dinge an als auf die Absichten, mit denen Ensemble ursprünglich gegründet wurde. Man arbeite nach wie vor unter Hochdruck an »Halo Wars«. Ferner habe es bis heute keine Entlassungen gegeben. Außerdem begrüße er den Plan einiger Mitarbeiter, nach der Schließung ein eigenes, unabhängiges Software-Haus zu gründen. Auch wir finden die neue Microsoft-Politik bedenklich: Lukrativität hin oder her – aber durch eine solche Politik gefährdet Microsoft den einzigen Ruf, den die Marke Xbox tatsächlich hat ... den einer Plattform mit verdammt genialen Exklusiv-Entwicklungen. Bisher.

“Wir arbeiten nach wie vor unter Hochdruck an Halo Wars. Ferner hat es bis heute keine Entlassungen gegeben.“



NEU IN GAMES™

Der 5. November, Tag der Freude: auch weil an diesem Tag die neue Ausgabe unserer Schwesterzeitschrift games™ erscheint. Lesenswert ist die Ausgabe unter anderem wegen eines Specials von der Tokyo Game Show und dem Exklusiv-Report »Bibel der Sportspiele« inklusive Interview mit Bundestrainer Joachim Löw zum Thema Fußball-Games. Außerdem: »Alarmstufe Rot 3«, »Batman Arkham Asylum«, »Wanted«, »Little Big Planet« und viele mehr. Ein starker Retro-Teil mit Rückblick auf die legendäre Ära der Nintendo-LCD-Spiele, die den heutigen DS bereits vorwegnimmt. Dann: Die Anfänge der »Bomberman«-Reihe und Zeiten, als wir »Sonic« vergöttert haben.

GOOGLE UND VALVE

Eine eher eigenartige Liaison bahnt sich an, wenn man den Behauptungen der britischen Zeitung »The Inquirer« glauben will: Behält das Magazin recht, dann interessiert sich das Google-Imperium aber nicht vorwiegend für die verspielten Inhalte von »Half Life«-Entwickler Valve, sondern vielmehr für dessen Internet-Vertriebsplattform »Steam«, die immerhin mehr als 15 Mio. User zählt. Derartige Meldungen vom »Inquirer« sind allerdings mit Vorsicht zu genießen: In der Vergangenheit lag man mit ganz ähnlichen Meldungen öfter daneben. Google und Valve indes halten sich diesbezüglich bedeckt.

KEIN HORROR

Nicht nur deutsche Spieler müssen bangen, wenn es um das Erscheinen von Titeln mit prekärer Inhalt geht: Auch anderswo spitzt sich die Lage immer weiter zu. Nicht umsonst entschied sich zum Beispiel Bethesda dafür, »Fallout 3« generell zu kürzen. Jetzt hat es genauso ein Konami-Spiel erwischt: »Silent Hill: Homecoming«, das durch seinen ebenso entrückten wie mythologischen Hintergrund weit weniger an die Realität erinnert als viele aktuelle Ego-Shooter, ist in Australien an der Jugendschutzhürde hängen geblieben. Keine Altersfreigabe durch das »Classification Board« – genau wie in Deutschland, wo der Release der gekürzten Fassung jetzt für den 26. Februar 2009 angesetzt ist.



ALARM FÜR COBRA 11 BURNING WHEELS

Gerade mal ein halbes Jahr ist es her, seit wir mit Bleifuß und Blaulicht die deutschen Autobahnen von Gangstern säubern durften. Bald stehen 40 neue Einsätze auf dem Cobra-11-Dienstplan. Überflüssig zu erwähnen, dass die Polizeiarbeit auch hier grundsätzlich im Cockpit des schnellen Dienstwagens erledigt wird. Das heißt: Verdächtige Fahrzeuge observieren, flüchtige Fahrer verfolgen, Raser von der Strecke rempeln. Dass die beiden PS-Ermittler Ben und Semir dieses Mal selbst am Steuer sitzen, ist allenfalls für Serienfans von Interesse, denn die Cops verlassen ihr Gefährt niemals und treten nur akustisch in Erscheinung. Aber egal, auch so macht die rasende Verkehrskontrolle Spaß. Das liegt vor allem an der schicken Grafik, die mit ihren vielen Details und Effekten beweist, dass man nicht nur in »Burnout Paradise« grenzenlos durch die Gegend zoomen darf. Die Metropole ist allerdings recht überschaubar angelegt: Bahnhof, Industrieanlage, Bankenviertel und Parkhäuser dienen als Bühne für serientypische Verfolgungsrennen jenseits der örtlichen Geschwindigkeitsbegrenzung. Doch was wäre eine zünftige Autojagd ohne spektakuläre Sprünge? Dazu gibt es zahlreiche Rampen und Schanzen, die im Spiel aber genauso »zufällig« in der Umgebung stehen wie in der Serienvorlage. Oft kommt man dann nur weiter, wenn man mit gezündetem Nitro auf ein Hochhaus springt oder ähnliche Stunt-Einlagen absolviert.

Spektakuläre Autounfälle sind vorprogrammiert: Fliegende Bleche, losgelöste Reifen, verbeulte Chassis und brennende Karossen gibt es hier genauso häufig wie auf der Matscheibe. Wenn es kracht, dann liegt es aber nur selten an der Steuerung, denn die lässt einen kaum im Stich: Lenkung, Gas, Bremse, Handbremse und Nitroeinspritzung erweisen sich als Freund und Helfer, darüber hinaus kann man nur noch die Sirenen zuschalten oder den Blinker betätigen. Aber weil es derart rasant zur Sache geht, haben Sonntagsfahrer kaum Gelegenheit, Verkehrszeichen zu beachten: In der Regel driftet das Duo immer mit Vollgas um die Kurven, schlängelt sich halbschneidisch durch den Gegenverkehr oder brettet mit Tempo 300 über die belebte Autobahn. Zahlreiche Nebenstrecken, Gassen oder verwinkelte Straßenzüge laden zu Abkürzungen ein – und wer mal die Übersicht verliert, der holt sie sich auf der scroll- und zoombaren Stadtkarte zurück. Jede umgemähte Telefonzelle und jeder Zusammenstoß wird registriert. Überschreitet die Gesamtbeschädigung am Ende ein bestimmtes Limit, droht das »Game over«. Das Gleiche passiert, wenn wir den Verdächtigen zu sehr auf die Stoßstange rücken, sie im Berufsverkehr aus den Augen verlieren oder die Dienstkarre zu Schrott fahren. Serienfans und – mit Abstrichen – Liebhaber flotter Arcade-Rennspiele merken sich die Vollgasjagd des deutschen Spielentwicklers Synthetic für kommenden November vor.



**TOLLE ONLINE-FEATURES,
NEUE 2K-HD-OPTIK,
STÄNDIGE SPIELER-UPDATES
U.V.M.: DAS BASKETBALL-
KOMPLETTPAKET!**



**JETZT NEU: MEHR SPASS
MIT DEINEM LIEBLINGSSPORT!**



**NHL 2K KEHRT ZURÜCK MIT
NEUER INTUITIVER STEUERUNG,
KRASSER ACTION, DEM NEUEN
ZAMBONI™-MINIGAME UND
UND UND...**



PLAYSTATION 3



PlayStation 2

NBA.COM

Wii

XBOX 360 LIVE



© 2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2008 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "PS", PLAYSTATION and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All rights reserved. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © All rights reserved. © NHLPA, NHL 2K9 is an Officially Licensed Product of the NHLPA, NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports.

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 Oktober 2008



Pos	Titel	Publisher
1	FIFA 09	EA Sports
2	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts
3	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
4	Fable 2	Microsoft
5	PES 2009	Konami

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Oktober 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Fable 2 Limited Edition	Microsoft
2	Fable 2	Microsoft
3	Rock Band 2	MTV
4	Gears of War 2 Limited Edition	Microsoft
5	Gears of War 2	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	Fable 2	Microsoft
2	The Last Remnant - Trailer Coll. DVD	Square Enix
3	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
4	Fallout 3	Bethesda Softworks
5	Tales of Vesperia	Namco

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

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

PUBLISHER/ ACTIVISION

7.48%

Knallhart inszeniert, Hollywood-Flair mit 5.1-Soundkulisse, dass die Boxen explodieren – wenn die Missionen im Pazifik, Stalingrad und Berlin abwechslungsreich werden, steht einem Hit nichts im Wege.

Tendenz
↑

Einschätzung/ Sehr gut



2

HALO WARS

PUBLISHER/ MICROSOFT

6.38%

Tendenz
↑

Entwickler Ensemble Studios wird direkt nach Fertigstellung des heiß erwarteten Halo-Echtzeitstrategie-Knüllers dicht gemacht. Microsoft wird sich noch ärgern.

Einschätzung/ Sehr gut



3

GUITAR HERO WORLD TOUR

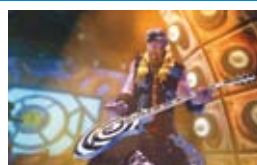
PUB./ ACTIVISION

6.54%

Tendenz
↓

Irgendwie steckt in jedem von uns ein Rockstar – Schlagzeug, Mikrofon und Gitarre sorgen zumindest für den entsprechenden Lärmpegel – die Nachbarn freut's.

Einschätzung/ Sehr gut



4 Tom Clancy's H.A.W.X.

5.54% Einschätzung/ sehr gut

5 Resident Evil 5

5.54% Einschätzung/ sehr gut

6 Just Cause 2

5.31% Einschätzung/ sehr gut

7 Alan Wake

3.21% Einschätzung/ sehr gut

8 Prince of Persia

3.13% Einschätzung/ sehr gut

9 James Bond: Ein Quantum Trost

3.09% Einschätzung/ sehr gut

10 Tomb Raider: Underworld

3.05% Einschätzung/ sehr gut

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

1

BATTLEFIELD BAD COMPANY

PUBLISHER/ EA

20.00%

Tendenz
●

Der Multiplayer-Shooter mit der Extraportion gute Laune und Sarkasmus entwickelt sich langsam zum Dauerbrenner in den Charts – weiterhin viel Spaß beim Goldkisten-Sprengen.

360-Wertung/ 8.8



2

HALO 3

PUBLISHER/ MICROSOFT

17.79%

Tendenz
↑

Das Spiel wurde am 26. September 2008 ein Jahr alt. Zum Geburtstag spendierte Entwickler Bungie via Update ein neues Erfahrungssystem nebst Erfolgen.

360-Wertung/ 8.9



3

CALL OF DUTY 4

PUBLISHER/ EA

17.78%

Tendenz
↑

Mittlerweile sind gut sieben Monate vergangen, seit das »Variety Map Pack« die neuen Karten Killhouse, Chinatown, Creek sowie Broadcast brachte – das reicht für Bronze.

360-Wertung/ 9.3



4 Grand Theft Auto IV

11.11% Wertung/ 9.3

5 Forza Motorsport 2

11.11% Wertung/ 8.8

6 FIFA 08

8.89% Wertung/ 8.8

7 Alone in the Dark

4.44% Wertung/ 7.5

8 Race Driver Grid

3.85% Wertung/ 8.5

9 Rock Band

2.22% Wertung/ 9.1

10 Rainbow Six Vegas 2

2.19% Wertung/ 8.6

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 BIA - HELL'S HIGHWAY
PUBLISHER/ UBISOFT

LESERWERTUNG 8.5	360-LIVE-WERTUNG 8.9
----------------------------	--------------------------------

LongbowRob: »Das Game ist echt der Hammer. Die Story ist genial, Sound und Grafik ebenso, außer dass hin und wieder Texturen nachladen. Für Fans von Rainbow Six Vegas ein Muss.



2 MERCENARIES 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESERWERTUNG 6.7	360-LIVE-WERTUNG 8.0
----------------------------	--------------------------------

1337: »Das Spiel ist und bleibt genial, aber es ist viel zu leicht. Sobald die starken Helikopter verfügbar sind, fliegt man bis auf fünf Meter an das Ziel heran, pumpt 30 Raketen rein – geschafft.«



3 FIFA 09
PUBLISHER/ EA SPORTS

LESERWERTUNG 8.8	360-LIVE-WERTUNG 8.9
----------------------------	--------------------------------

Basti1980: »Das neue FIFA ist echt der Hammer, so muss sich Fußball anfühlen. Mittendrin statt nur dabei.«



4 Too Human
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESERWERTUNG 7.5	360-LIVE-WERTUNG 8.5
----------------------------	--------------------------------

Escon: »Ich habe jetzt mal den Multiplayer gespielt und muss sagen, dass der echt gut gelungen ist. Es macht richtig Spaß, sich im Koop durch die Monstermassen zu schnetzeln.«

5 Infinite Undiscovery
PUBLISHER/ KOCH MEDIA

LESERWERTUNG 6.4	360-LIVE-WERTUNG 8.8
----------------------------	--------------------------------

Gaggerer: »Auf der Xbox 360 gibt es top lokalisierte Rollenspiele wie Blue Dragon oder Lost Odyssey, und dann bekommt man plötzlich ein Spiel serviert, das nicht einmal deutsche Untertitel hat.«

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

1 STREET FIGHTER IV
PUBLISHER/ CAPCOM

LESER-POTENZIAL 8.0	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

xPh03n1Xx GT: »Ich habe Street Fighter III geliebt, habe zwei SNES-Controller geschrottet, weil ich immer zu stark draufgehauen habe.«



2 SILENT HILL HOMECOMING
PUBLISHER/ KONAMI

LESER-POTENZIAL 8.3	360-LIVE-POTENZIAL 8.0
-------------------------------	----------------------------------

SG1N3XuS: »Noch ein starkes Horror-Game, braucht sich nicht zu verstecken vor Dead Space, Resident Evil & Co.«



3 DEAD SPACE
PUBLISHER/ EA

LESER-POTENZIAL 9.2	360-LIVE-POTENZIAL 9.0
-------------------------------	----------------------------------

DisasterMaster: »Ein Spiel, egal wie hart es auch sein mag, sollte für Erwachsene frei zugänglich sein. Hier werden Grundrechte ausgehebelt, diese Einstellung kann ich nicht nachvollziehen.«



4 RESIDENT EVIL 5
PUBLISHER/ CAPCOM

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

Or: »Die Story ist echt authentisch. Die ersten Mythen über Zombies entstanden im afrikanischen Raum; man glaubte, dass Voodoo-Priester Tote auferstehen lassen könnten.«

5 HALO WARS
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESER-POTENZIAL 8.6	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
-------------------------------	----------------------------------

Zamamee: »Finde es echt geil, dass der Krieg da präsentiert wird, wo er auch begann. Auf dem Planeten Harvest, wo die Allianz zum ersten Mal auf die Menschen trifft.«

DEIN VOTING!

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

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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

ESPORT FÜR KONSOLEROS

Interessieren dich
eSport-Matches?

Ich spiele lieber selber, Zuschauen ist öde	42.86%
Finde ich sehr spannend	25.00%
Kann mir darunter nichts vorstellen	17.68%
Zeit, den eSport auf der Konsole zu etablieren	14.29%

KAMPF DER SYSTEME

Auf welchen Systemen
zockt ihr noch?

PC	44.44%
Nur auf der Xbox 360	41.67%
Playstation 3	11.11%
Nintendo Wii	2.78%

MIRROR'S EDGE

Was haltet ihr von
derart innovativen Spielen?

Kommt auf das Spielgefühl an	48.57%
Klasse, Innovation ist immer gut	25.71%
Kann ich nichts mit anfangen	14.29%
Mirror's Edge?	11.43%

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH...**

BORDERLANDS

Gearbox Software ist wohl das vielfältigste Studio der Branche: In der letzten 360-Live-Ausgabe hatten wir den emotionalen Weltkriegs-Shooter »Brothers in Arms: Hell's Highway« im Test, während Nintendo Wii-Besitzer aktuell im Musikspiel »Samba de Amigo« die Rasseln schwingen.

Mit »Borderlands« will Gearbox offensichtlich sein Genre-Portfolio komplettieren und mixt das Endzeitszenario mit typischen Rollenspielerlementen. Da wäre beispielsweise der Sammeltrieb, immer neue und bessere Waffen zu finden, genauso wie in »Sacred 2: Fallen Angel«. Und die Jungs von Gearbox lieben Waffen: »Nimm alle Waffen, die jemals in den Ego-Shootern dieser Welt vorgekommen sind, egal ob wirklich existierende oder Alien-Technologie.

Borderlands hat mehr!«, rühmt sich Gearbox-Chef Randy Pitchford und baut eine Mauer aus Maschinengewehren, Pistolen, Messern, Katanas, Raketenwerfern usw. um sich auf. Das war auf der Games Convention 2007, seitdem herrscht Funkstille in Sachen »Borderlands«. Auf der E3 gab es immerhin einen Trailer, auf der Games Convention folgten dann eine Handvoll Screenshots.



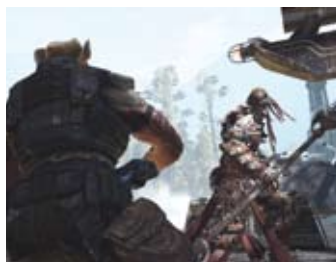
Mehr auf www.360-live.de

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



NOVEMBER 2008

Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	RTL Games
Banjo Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft
Call of Duty: World at War	Activision
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	EA
Crash Bandicoot: Herrscher der Mutanten	Sierra
Dancing Stage Universe 2	Konami
Destroy All Humans: Der Weg des Furors	THQ
Gears of War 2	Microsoft



Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard
High School Musical 3: Senior Year Dance	Disney Interactive Studios
Hot Wheel's: Beat that!	Activision Blizzard
Legendary: The Box	Atari
Madagascar 2	Activision Blizzard
Mirror's Edge	EA
Need for Speed: Undercover	EA
RTL Biathlon 2009	RTL Games
RTL Winter Sports 2009 –	
The Next Challenge	RTL Games
Sacred 2: Fallen Angel	Koch Media
Scene It: Box Office Smash	Microsoft
Sonic Unleashed	Sega
The Last Remnant	Koch Media

The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon

	Activision Blizzard
Tom Clancy's EndWar	Ubisoft
Tomb Raider: Underworld	Eidos
WWE Smackdown vs. Raw 2009	THQ

DEZEMBER 2008

Damnation	Codemasters
Prince of Persia	Ubisoft

JANUAR 2009

Der Herr der Ringe: Die Eroberung	EA
Left 4 Dead	EA
Race Pro	Atari
Rock Band 2	EA
Stormrise	

2008/2009

Afro Samurai	Namco
Aliens: Colonial Wars	Sega
Alpha Protocol	Sega
America's Army: True Soldier	Ubisoft
Bionic Commando	Capcom
Captain Blood	Unklar
Crossfire	Eidos
Culdcept Saga	Namco-Bandai
Darksiders	THQ



Dead Island	Techland
Der Pate 2	Electronic Arts
Dirty Harry	Warner Bros. Interactive
Earthworm Jim 4	Interplay
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Interactive
Fighters Megamix	Sega
Formel 1 Spiel	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
Mobile Ops: The One Year War	Namco-Bandai
Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway
Operation Flashpoint 2	Codemasters
Overlord 2	Codemasters
Planet 51	THQ
Prototype	Activision Blizzard
Raven Squad	SouthPeak

Red Faction: Guerilla	THQ
Resident Evil 5	Capcom
Score International Baja 1000	Activision
Shaun White Snowboarding	Ubisoft
Silent Hill: Homecoming	Konami
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	Play Ten Interactive
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

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	Remedy
Beyond Good&Evil 2	Ubisoft
Brütal Legend	Unklar
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Unklar
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3DRealms
Ghostbusters	Unklar
War World	Ubisoft
World Airforce	Taito
World in Conflict: Soviet Assault	Unklar

WHOLE
WORLD
IN YOUR
POCKET



YOU
GOT THE
STYLE

GAME
OF THE
YEAR

BAD
MOTHER
FUCKER

LET'S
PLAY
TOGETHER

LIVING
IN A
BOX

LIFE
TIME
ACHIEVEMENT
AWARD

WHEN WE
WERE
YOU

WE ARE
HAVING A
PARTY

DO BELIEVE
THE
HYPE

BEST
SUPPORTING
ROLE



MTV GAME AWARDS 08

VOTE FOR YOUR FAVOURITES

WWW.MTVGAMEAWARDS.DE

SUPPORTED BY



POWERED BY



RESIDENT EVIL 5

Das schockt: Beim Besuch der Capcom Studios in Osaka in Japan dürfen wir den heißesten Nervenkitzel der kommenden Monate anspielen. Und führen ein langes Gespräch mit den Entwicklern über das Verhältnis zwischen scharfen Bräuten und scharfer Steuerung

Nachdem die erste Welle an Bildern durch das Internet gefegt war, hätten die Erwartungen kaum höher sein können: »Resident Evil 5« würde das Genre des Survival-Horrors umkrempeln, heißt es, und da ist sich die Community seitdem einig. Trotzdem: Bisher ist das nur positives Denken und blanke Theorie. Erst aus der persönlichen Begegnung mit dem Spiel und dem Gameplay kann tatsächlich die Bestätigung entstehen, wie groß der Schritt von Teil Vier zu Teil Fünf ist. »Resident Evil 5« soll nicht zu einer überschnell produzierten, langweiligen oder unausgewogenen Weitererzählung werden, sondern technisch und spielerisch neue Maßstäbe setzen – versichert Jun Takeuchi, seines Zeichens leitender Produzent des Projekts bei Capcom im Gespräch unter vier Augen.

Kenner des vierten Teils werden allerdings bestimmt nachvollziehen können, dass genau diese geplanten Veränderungen – beispielsweise ein deutlich anderes Kampfsystem – eine gesunde Portion Skepsis hervorrufen. Denn »Resident Evil 4« ist und bleibt in den Augen vieler Action-Horror-Liebhaber der wohl beste Teil aus der Kult-Reihe. Warum hieran etwas ändern? Weshalb nicht das bewährte Konzept übernehmen, aber mit überarbeiteter Grafik und gefährlicheren Gegnern? Schließlich hat das mit den Teilen Eins bis Drei bereits wunderbar funktioniert. Allein das Setting in

Afrika ist ein Umbruch. Weg von alten Gewohnheiten, weg von abgelutschten Klischees. »Uns ist extrem wichtig, dass diesmal die Geschichte an einem sonnigen Ort spielt. Deshalb war der afrikanische Kontinent die perfekte Wahl für uns«, erklärt Spieldesigner Yasuhiro Anpo. »Anfangs war es kein leichtes Unterfangen, diese Umgebung detailgetreu im Spiel darzustellen. Noch schwieriger wurde unser Vorhaben, die von uns gewählten Gegenden vor Ort zu besuchen, um brauchbares Material einzufangen. Afrika ist sehr weit von Japan entfernt – keine Direktflüge sind verfügbar, was dazu führte, dass wir fast einen ganzen Monat auf Reisen waren, nur um die nötigen Inspirationen zu finden. Über tausend Bilder entstanden in dieser Zeit. Alles was wir zu Gesicht bekamen – ob nun Wetteraufnahmen, Gebäude oder die Kleidung – wurde später in das Spiel eingebunden.«

SCHATTENSPIELE

Die mit Abstand größte Herausforderung für das Team um Takeuchi bestand darin, das sonst durch enge Korridore und dunkle Räume geprägte Horror-Szenario in eine von Licht gefüllte Umgebung umzuwandeln. »Eine der ersten Erkenntnisse war, dass viel Licht auch jede Menge Schatten produziert. Dies ist für das Erschaffen einer beklemmenden Horroratmosphäre von entscheidender

AUF EINEN BLICK

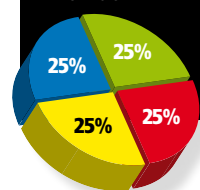
Publisher/ Capcom
Hersteller/ Capcom
Genre/ Horror-Action
Spieler/ 1 – 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Teil Fünf der Schocker-Reihe überzeugt mit neuer Bedienung, action-geladenem Gameplay und einzigartigem Szenario

DAS STECKT DRIN

- Kooperation
- Infizierte
- Heilserum
- Affenhitze



Auf Metzgers Schneide: Der Kerl mit seinem Axt-Hammer braucht nur einen Hieb, um dir das Licht auszumachen

Erscheint/ 13. März 08



liveundonline

■ Koop-Modus für zwei Spieler ■ Über weitere Extra-Modi ist leider noch nichts bekannt ■ Vermutlich um die 50 Erfolge für 1000 Gamerscore



Vor diesen Jungs sollte man wirklich auf der Hut sein. Sie sind kleiner und schneller als in »Resident Evil 4«, halten aber genauso viel aus



Lohnt sich's?



Die Genialität eines action-lastigen »Resident Evil 4« lebt dank modernster Technik endlich als Version 5 neu auf



Die Entwicklung dauert jetzt bereits ganz schön lange. Ganz schön nervig die Warterei

SOMMERSONNE

Genau das richtige Wetter zum Meucheln

Gleich auf den ersten Blick fesselt »Resident Evil 5« mit fantastischer Grafik und einem Spieldesign ohnegleichen. Die Veröffentlichung des ursprünglichen Trailers liegt zwar einige Zeit zurück, doch bereits dieser wusste mit seiner Einzigartigkeit zu begeistern. Die sonnengefluteten und doch klaustrophobisch anmutenden Bilder zeugen von einer unglaublich dichten Atmosphäre, wie sie kein bisheriges Game vorweisen kann. Das Erforschen der verarmten Städte mit den unzähligen Wellblechhütten, die irrsinnig plastisch wirken, ist eine extrem fesselnde Erfahrung. Sobald man eine der vermoderten Baracken betritt, fokussiert sich die Kamera jedes Mal aufs Neue, um sich den Lichtverhältnissen anzupassen. Wer hätte gedacht, dass ein Spaziergang bei Tageslicht so furchteinflößend sein kann?



Wichtigkeit. Wir lernen sozusagen während des Gamedesigns ständig dazu, verändern und entwickeln. Wenn man zum Beispiel den ersten Videotrailer mit spielbaren Szenen mit dem spielbaren Code hier vergleicht, ist schon ein deutlicher Fortschritt zu erkennen«, Takeuchi deutet auf ein paar sehr echt wirkende Schatten auf dem Bildschirm. So nutzen die Entwickler die Licht- und Schattenspiele in den von uns gespielten Abschnitten für entscheidende Spielelemente.

Eine auf diese Situation perfekt zugeschnittene Kreatur ist der hünenhafte Axt-Meister, der in seiner Funktion den Kettensägen-Freaks aus »Resident Evil 4« am nächsten kommt. Im vierten Teil wird die unmittelbare Anwesenheit einer dieser Bestien durch lautes Motorenknattern der Kettensäge signalisiert. Da aber die monströse Axt so gut wie lautlos tötet, dient diesmal der gewaltige Schatten als Warnsignal. Wenn sich nun so ein Axtträger hinter die beiden Heldenfiguren – Chris und Sheva – schleicht, mit der Axt ausholt und die »

Interview



JUN TAKEUCHI UNTER VIER AUGEN

Eine so kultige Horror-Marke wie Resident Evil neu zu beleben, ist kein leichtes Unterfangen. Wir sprechen mit dem einzig Richtigen für diesen Job: Jun Takeuchi, ausführender Produzent von »Resident Evil 5«.

360 Live: Was ist dran an den Gerüchten, die Hitze Afrikas würde sich während das Spielablaufs negativ auf die Charaktere auswirken?

Jun Takeuchi: Das entstammt leider einem Übersetzungsfehler aus einem alten Interview. Die beiden japanischen Wörter für Licht und Hitze sind sehr ähnlich. Eigentlich haben wir uns nur über Lichteffekte im Spiel unterhalten, was dann eben falsch übersetzt wurde. Tatsächlich aber wird es keinerlei Hitzebeschwerden – sei es nun Durst oder gar Halluzination von zu viel Sonne – im Spiel geben.

360 Live: Was bedeutet es Ihnen, eine so erfolgreiche Spielreihe fortzusetzen?

JT: »Resident Evil 4« wurde extrem gut aufgenommen, allerdings wollen wir in den fünften Teil unsere ganz eigenen Ideen einbringen. Deshalb versuchen wir die meiste Zeit über gar nicht erst an »Resident Evil 4« zu denken. Bei »Resi 4« gab es auch das Problem, dass zwischen den Erscheinungsterminen von Gamecube und Playstation 2 sehr viel Zeit vergangen ist. Den neuesten Teil wollen wir aber zeitgleich für alle Systeme veröffentlichen.

360 Live: Was kann man für Extra-Modi erwarten?

JT: Was wir mit zusätzlichen Spielvarianten vorhaben, das darf ich leider noch nicht verraten.

Ich würde auch jedem die Überraschung nehmen, die er erlebt, wenn er das Ganze zum ersten Mal durchspielt. Es sind mit Sicherheit ein paar Extra-Modi an Bord, allerdings werden wir keinen einzigen vor der Veröffentlichung des Spiels bekannt geben.

360 Live: Gab es während der bisherigen Entwicklungsphase viele Konzeptänderungen?

JT: »Resident Evil 4« ist ja bekannt dafür, dass wir mit der Entwicklung mehrere Male komplett von vorn angefangen haben, und dass »Devil May Cry« aus einem dieser frühen Prototypen entstanden ist. Schließlich haben wir sogar die Übersicht darüber verloren, wie oft wir mit »Resident Evil 4« von vorn angefangen haben. Ich weiß mittlerweile auch nicht mehr, wie oft wir das mit »Resident Evil 5« gemacht haben, kann aber versichern, dass es einige Male mehr sind als im Vorgängerspiel. Die meisten Änderungen betreffen das Kampfsystem. Viele Versionen beinhalten zwar tolle Ideen, machen aber einfach wenig Spaß. Mittlerweile haben wir auch einen guten Weg gefunden, Kämpfe packend und unterhaltsam darzustellen. Wir haben über drei Jahre am perfekten Gegner-Modell geforscht; was wir jetzt haben, scheint uns die richtige Mischung aus Hartnäckigkeit und Geschwindigkeit zu sein.

360 Live: Warum wurde die Art, wie Gegenstände im Spielverlauf benutzt werden, geändert?

JT: Dafür gibt es mehrere Gründe. Eigentlich mag ich das System von »Resident Evil 4« sehr gern, bei dem man die Objekte aus Platzgründen sehr bedacht verwalten muss. Im neuen Koopativ-Modus aber funktioniert diese Art der Objektverwaltung einfach nicht, denn sie muss in Echtzeit passieren. Wir wollen, dass wirklich alle Aktionen in Echtzeit durchführbar sind. Wir bevorzugen deshalb ein System, das sehr schnell und einfach zu handhaben ist. Dass man nicht pausieren kann, um die Items zu verwalten, gibt dem Ganzen einen zusätzlichen Kick.

360 Live: Sind sie irgendwie an dem neuen »Resident Evil«-Film beteiligt, an der Geschichte oder bestimmten Vorgaben?

JT: Wir sind in kleinem Maße daran beteiligt. Obwohl der Film nichts mit der Story aus »Resident Evil 5« zu tun hat, ist er auch wieder ein offizieller Teil der Serie. Jeder wird bestimmt ein paar Gesichter aus den Spielen und Züge der Hauptgeschichte wiederfinden. Mit dem fünften Teil der Spiele ist der neueste Film nicht direkt gekoppelt, allerdings werden beide Geschichten einige Verzweigungen aufweisen.



Das dynamische Pärchen muss ständig gut zusammenarbeiten

»Waffe einen meterlangen Schatten wirft, dann bleibt einem nur der Bruchteil einer Sekunde für einen Ausweichversuch. Das ist nur eines von vielen Beispielen, die belegen, wie gut das Spiel mit Licht und Dunkel funktioniert.« Wir sind darauf aus, die Fähigkeiten der aktuellen Konsolengeneration komplett auszureizen und sie sinnvoll in die Spielmechanik zu integrieren«, sagt Takeuchi. »So bekommt Technik einen höheren Sinn für uns.«

RÜCKENDECKUNG

Die wohl entscheidendste Neuerung betrifft die Spielmechanik. Koop-Modus ist das Stichwort. Ob nun Chris und Jill, Leon und Claire oder Rebecca und Billy – schon seit Anbeginn lebt die »Resident Evil«-Reihe nicht zuletzt auch vom Miteinander zweier Heldenfiguren. Dieses Mal haben aber zum ersten Mal zwei Spieler die Möglichkeit, miteinander zu arbeiten. »Ich hatte von vornherein den Plan, einen Online-Koop-Modus zu integrieren. Die Idee hat anfangs Skepsis ausgelöst, auch im Team. Mittlerweile sind aber alle überzeugt, dass dieser Schritt notwendig ist«, meint Takeuchi. Über die Rolle von Chris Redfields hübscher westafrikanischer Begleiterin Sheva Almar will er zwar nach wie vor wenig verraten, wir können allerdings beruhigen: Während der zwei uns offen stehenden Probespiel-Kapitel – die höchstwahrscheinlich Anfang 2009 als Demo auf dem Xbox Live Marktplatz verfügbar sind – zeigt sich Shevas KI sehr fortschrittlich. »Wenn man das Spiel online zusammen mit einem Kumpel zockt, wird man effizienter handeln und die KI der Gegner bis ans Limit ausreizen können.« Das neu eingeführte Kurz-vor-den-Tod-Element bringt Schwung rein: Sinkt die Energie eines Teammitglieds auf null, dann klappt es zusammen und bleibt bewegungslos liegen, klar. Dem überlebenden Kollegen bleiben jetzt wertvolle Sekunden, um Hilfe zu leisten. Man kann dem Sterbenden ein Heilserum verabreichen und ihn ins Leben

„Die vielen Neuerungen lassen die Spielmechanik nüchtern betrachtet einfach moderner wirken“



ERFAHRUNGSBERICHT...

1 ...einer Zombie Treibjagd

Immer schön den Kopf unten halten und den umherschwirrenden Wurfbeilen ausweichen. Obwohl hinten auf dem Jeep eine mächtige Mini-Gun montiert ist – der Kampf mit diesen Infizierten ist nicht zu unterschätzen.

Einem von uns ist doch glatt der Kaffeebecher aus der Hand gerutscht, als sich diese riesige Fledermaus auf einmal ins Bild schiebt. Ob's nun an der Größe oder dem attrakti-

ven Äußeren lag, konnte er uns selbst nicht genau sagen.

Was zur Hölle ist das denn? Wie in den Vorgängerspielen hat sich die Infektion auch auf einheimische Hunde übertragen – diesmal mit abgedrehten Symptomen. Die aus den gespaltenen Köpfen schießenden Tentakeln lassen die Viecher eher wirken wie das Aliens aus »Das Ding aus einer anderen Welt«.

3



zurückholen. Eine Herzmassage à la »Castle Crashers« hätte uns bei der hübschen Sheva allerdings auch gefallen. Naja.

Eine weitere Überarbeitung betrifft die Steuerung. Das Konzept tendiert diesmal – wie bei anderen aktuellen Spieleproduktionen – in Richtung Handlichkeit und Tauglichkeit für Gelegenheits-Gamer. »Wir wollen, dass sich niemand an eine spezialisierte Steuerung gewöhnen muss. Sie soll gewissermaßen funktionieren wie ein guter Film, soll eingängig und anwenderfreundlich sein.« Ein wesentlicher Bestandteil ist das Seitwärtsgehen. In »Resident Evil 4« noch nicht möglich, ist das diesmal unabdingbar. So kann

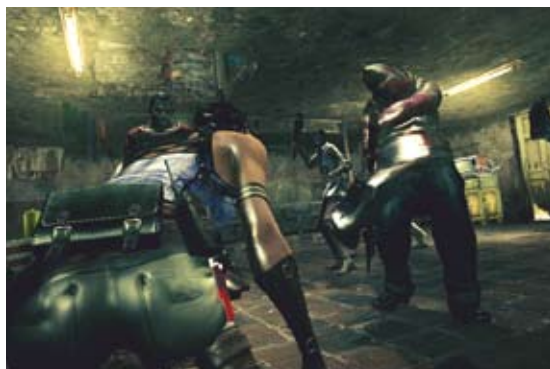
man nun mit dem linken Analogstick in alle Richtungen gehen, ohne sich zu drehen. Der rechte Stick dient zum Umsehen und zur Vorgabe der Laufrichtung. Wird der linke Trigger gezogen, schaltet sich der Ziel-Modus zu: Ein Fadenkreuz erscheint auf dem Bildschirm, mit Hilfe des Kamerasticks lässt sich das Visier beeinflussen. Mit dem rechten Trigger feuert man anschließend auf sein Opfer. Fühlt sich im Prinzip an wie bei konventioneller Third-Person-Action, mit dem kleinen Unterschied, dass man sich im Zielmodus nicht bewegen kann. »Das steigert die Dramatik. Außerdem wird man gezwungen, eher wenige und dafür gezielte Schüsse abzugeben – was auch dringend notwendig ist, da die Munition nicht auf Bäumen wächst«, grinst Takeuchi.

AUTOPSIE-BERICHT

Im Grunde bleiben die Entwickler dem Konzept der »Resident Evil«-Reihe treu: Bissige Action in einem mit Angst einflößenden Gegnern angereicherten, bildgewaltigen Szenario. Die vielen Neuerungen lassen die Spielmechanik nüchtern betrachtet einfach nur moderner wirken und schaden ihr nicht im Geringsten. Nach zwei Stunden intensiver Zombiejagd zeigen uns die Entwickler noch andere Szenen, die wir bedauerlicherweise nicht selbst spielen dürfen. Darunter auch ein Abschnitt, in dem Chris und Sheva auf einem Jeep vor mehreren Verfolgern fliehen.

Auf Motorrädern und gepanzerten Bussen jagen ihnen etliche mit Äxten schmeißende Infizierte hinterher. Nicht nur diese Szene zeugt von der Evolution, die mit »Resident Evil 5« Hand in Hand geht: Der komplette Fokus liegt auf purer Action. Zusammen mit der kargen Wüstenkulisse und der cineastischen Inszenierung kommen wohlige Erinnerungen an Filmklassiker wie »Mad Max« auf. Capcom versteht es, eine Spielereihe mit jeder neuen Inkarnation um sinnvolle Elemente zu ergänzen und somit weiter an die Spitze zu treiben. Großartig!

Jan Heinrich/rl



360 SAGT ...

Keine Zweifel: Das hier wird ein Riesen-Hit und eine große Bereicherung für das zuletzt recht schwach besetzte Horror- und Zombie-Genre

Hitpotenzial 9.5

Lohnt sich's?

-  Disk enthält deutsche und englische Sprachspur
-  Nur als Import verfügbar – wird langsam Zeit, dass sich diese Zustände in Deutschland ändern



Erscheint/ 07. November 08

AUF EINEN BLICK

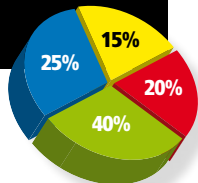
Publisher/
Microsoft
Hersteller/
Epic Games
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 10
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360:
Schlichtweg das Beste
an der Action-Front

DAS STECKT DRIN

-  Marcus Fenix
-  Locust
-  Brumaks
-  Blutvergießen



GEARS OF WAR 2

Jetzt geht's ran an den Speck: Kurz vor Release fressen wir Locust im Gameplay-Check zum Frühstück

So Leute, das Kribbeln in den Fingern hat bald ein Ende, auch sind genug Kreuze im Kalender gemacht: In ein paar Wochen füllt endlich Epics neues Action-Feuerwerk die Lagerräume der lieben Importhändler. Trotz des bevorstehenden Start-Termins möchte uns Microsoft kein Testmuster zur Verfügung stellen. Doch unsere Schläferzelle in den USA konnte der Kampagne dennoch auf den Zahn fühlen und hat uns mit einem umfassenden Erfahrungsbericht versorgt. Um nicht das ganze Spektakel vorwegzunehmen, hier einige Impressionen aus dem ersten Akt:

Die Geschichte von »Gears of War 2« beginnt genau dort, wo das Vorgängerspiel aufhört. Die Locust haben sich reformiert und bedrohen erneut die Menschheit. Erster Schauplatz in Akt Eins ist ein menschenleeres Krankenhaus, das Fenix und seine Männer von der Brut säubern sollen. Menschenleer? Naja, nicht ganz. Personal ist weit und breit nicht zu sehen, aber wer einen Abstecher in

ein Patientenzimmer macht, sieht da noch Schwerkranke hilflos in ihren Betten liegen. Eine reichlich surreale Szene, fast könnte man sich gruseln. Doch dafür bleibt keine Zeit, das Krankenhaus ist von den Locust besetzt. Kein wirkliches Problem, Kanonenfutter zum Einstand quasi. Wer die Spielmechanik des ersten Teils schon verinnerlicht hat, erlebt einen überraschend leichten Einstieg: Von Deckung zu Deckung springen, hinter Mauern und Ecken verschanzen, aus der Deckung heraus feuern – alles wie gehabt.

Kurz bevor sich bei so viel Altbekanntem dezente Langeweile einstellen könnte, dreht das Spiel dann richtig auf. Kaum raus aus dem Krankenhaus, startet eine mit theatralischer Musik unterlegte Sequenz, in der der hoch dekorierte Ordensträger »Chairman Prescott« seine Truppen auf den finalen Kampf einschwört. Kurze Zeit später ziehen die Einheiten dann auf »Derricks«, riesigen Radpanzern mit je einer aufgesetzten Kampfplattform, in den Krieg.



Ironischerweise startet der neue Kampf gegen die Locust gleich im Krankenhaus. Gestorben wird aber bei »Gears of War 2« sonst nur auf dem Schlachtfeld

liveundonline

-  Kooperativer Mehrspieler-Modus via Xbox Live
-  Multiplayer-Matches mit vielen Spielvarianten: und ja, die Server bleiben online, auch für deutsche Gamertags!
-  Weitere Karten zum Download sind geplant
-  Mindestens 1.000 Gamerpoints

NEUE GEGNER...

... ohne Ende!

Im »Schweizer Dorf« trifft man das erste Mal auf »Ticker« - krabbelnde Viecher, die sich mit Vorliebe auf ihre Gegner stürzen, um dann zu explodieren. Das laute Tickgeräusch verrät aber glücklicherweise, wenn sich diese Kamikaze-Dinger nähern. Dumm nur, dass man dann meistens nicht weiß, aus welcher Richtung sie kommen – wer kann da bitte noch ruhig bleiben?

»Skorge« ist ein hünenhafter Locust; Mit einem Ketten-sägen-Kampfstab ausgerüstet ist er

wohl der gefährlichste Nahkampfgegner im gesamten Spiel.

Der Kampf von der Plattform des »Derricks« nimmt schon bald ein unkontrollierbares Ausmaß an. Sobald der »Brumak« das Feld betritt, ist das Chaos perfekt. Links und rechts ziehen sich Locust mit Entenhaken auf die Plattform, während das hässliche Ungetüm ständig wieder unseren Derrick mit seiner überdimensionalen Kanone aufs Korn nimmt. Nerven bewahren!



LOCUST-BRUT

Boomer-Variationen

Als erstes fallen bei den neuen Gegnern die vielen Variationen der »Boomer« auf, die in Teil Eins schon zum Fürchten sind: Der »Mauler« ist mit einem Schild und einer Granate bewaffnet. Ist er in unmittelbarer Nähe seines Zieles, schlägt er die Granate hinein, was für das Opfer den sofortigen Tod bedeutet. Der »Butcher« ist ein ähnlich auf Nahkämpfe spezialisierter Boomer und lauert meist im Dunklen hinter Ecken. Er schwingt nur ein riesiges Fleischerbeil und seine blutgetränkte Schürze verrät schon, dass Schlachten sein größtes Hobby ist. Der Butcher ist es auch, der allzu forsche Angreifer einfach einen Kopf kürzer macht.



»Dizzy« heißt der KI-Kollege, der unseren Truck steuert, während wir uns schon mal hinter das auf der Kampfplattform montierte Troika-Geschütz klemmen. Das Ungetüm von Fahrzeug quält sich nun eine holprige Gebirgsstraße entlang. Die ersten Gegner, die den Weg säumen, werden von uns kurzerhand mit der Troika niedergeschossen. In der ersten Angriffswelle der Locust regnen aber zusätzlich Granaten vom Himmel. Schlägt eine im Fels ein, löst das eine ungesunde Gerölllawine aus. Also: Granaten schon im Flug abfangen!

Dann ein wahrhaft unglaublicher Showdown. Schon mal Bekanntschaft mit einem »Corpser« oder »Brumak« gemacht? Gleichzeitig nähern sich mehrere dieser Viecher, während außerdem Dutzende Locust aus einem Loch im Boden krabbeln. Da heißt es Ballern, bis der Gewehrlauf glüht. Aber ein Ende von Akt Eins ist noch lange nicht in Sicht. Es folgt der nächste Szenen-Wechsel. Wir finden uns in einem idyllischen, von Kämpfen gezeichneten Städtchen inmitten verschneiter Berggipfel wieder. Doch die Idylle im »Schweizer Dorf« trügt. Beim Weg durch die Gassen findet sich eine neue Waffe: Der »Mortar«, ein Mörser mit verheerender Wirkung. Die Granate teilt sich im Flug und lässt einen wahren Regen

an Projektilen auf das bemitleidenswerte Ziel niederregnen. Feine Sache, natürlich nur im Freien – und nicht im vergleichsweise engen und zappendusteren Tunnel, durch den uns das Spiel anschließend hetzt, bevor nach gut 90 Minuten »endlich« das grandiose Finale des ersten Aktes steigt. Am Einsatzort angekommen, fährt Betty Kran-Arme aus, an deren Auslegern stählerne Zwei-Mann-Kabinen baumeln. Diese sollen sich in die Erde bohren, tief hinunter zu den Locust. Weil bei »Gears of War 2« aber nie alles nach Plan läuft, wird die Party unterbrochen – von einer Kreatur namens »Skorge«, einem übermannsgroßen Locust mit Kettensäge. Gut möglich, dass man gegen den üblen Gesellen später kämpfen wird. Im ersten Akt richtet er lediglich ein Blutbad an, während Marcus und Dom mitten im Chaos Richtung Locust-Höhle donnern und dort erst mal vom Rest der Truppe getrennt und auf sich allein gestellt sind...

Großstadt, Bergstraße, Alpendorf, Höhle, und alles in Epics gewohnt wuchtigem Design – Wahnsinn, wie viel Abwechslung allein der erste Akt anbietet. Respekt verdient auch die Grafik. Irgendwie kitzelt man diesmal noch mehr aus der Xbox 360 heraus als beim letzten Mal.

Sehr schön: Wenn im dunklen Tunnel Scheinwerfer die Szenerie erhellen und die Akteure realistische Echtzeitschatten werfen. Und: Die Bildwiederholrate geht nie in die Knie, selbst bei Dutzenden Locust und Explosionen am Schirm nicht. Größer, mächtiger, tödlicher – »Gears of War 2« ist ein zweiter Teil wie man ihn sich vorstellt und wird Fans genauso glücklich machen wie Neueinsteiger. Bleibt nur noch zu sagen: Perfektes Balancing, perfektes Gameplay, perfektes Design.

Jan Heinrich

360
SAGT ...

Bringt nicht allzu viele neue Ideen mit, wird aber dennoch das Action-Highlight des Jahres. Kampagne und Multiplayer-Modus suchen ihresgleichen

Hitpotenzial 9.5

GEARS 2 IST PURE MAGIE!

Epics »Gears of War 2« soll besser, größer und mächtiger werden als das Vorgängerspiel. Aber was tun, damit die Figuren zwischen all dem Blutvergießen nicht in Nebenrollen untergehen? 360 Live spricht mit dem Comibuch-Autor Joshua Ortega über sein Drehbuch und seine Rolle bei der Entstehung von »Gears of War 2«.



BIO

NAME/ Joshua Ortega
BISHERIGE SPIELE/
Diverse Online-Games
SCHON GEWUSST?

Joshua Ortega hat sich in den USA unter Eingeweihten einen Namen als Autor der futuristischen Novelle »Frequencies« gemacht. Als Verfasser von Skripten für Videospiele ist er bisher nicht in Erscheinung getreten, wird aber in einer Reihe von Abspännen erwähnt – darunter »Viva Piñata« und »Lost Odyssey«. Der Kontakt zu Microsoft wiederum geht laut Wikipedia auf einen Job zurück, bei dem Joshua Ortega an der Entstehung einiger kleiner Online-Games mitgewirkt hat.

360 LIVE: Du arbeitest nun schon fast dein ganzes Leben als Autor: Romane, Comibücher, Journalismus, Poesie. Da ist eine so große Spieleproduktion in deinem Lebenslauf bestimmt eine willkommene Abwechslung. Wie bist du da rangekommen, musste man dich überreden?

Joshua Ortega: Nein, keiner musste mich dazu überreden – »Gears of War 2« war an sich schon ein faszinierendes Projekt. Dass ich dort hineingerutscht bin, war eigentlich pures Schicksal. Eric Nylund, der Autor der »Halo«-Romane, stellte mich eines Tages Cliff Bleszinski beim Mittagessen vor. Cliff und ich verstanden uns sofort, blieben in Kontakt. Als das Projekt »GoW2« in greifbare Nähe kam, kontaktierte er mich und bat mich um ein paar Leseproben. Cliff mochte die Texte, die ich ihm daraufhin geschickt habe, ebenso Rod Fergusson, Senior-Produzent bei Epic, und Mike Capps, Epics Firmenvorstand. Von da an war für mich alles nur noch Detailarbeit.

360 LIVE: Wie groß war der Sprung zum Skriptschreiber für dich dann wirklich? Man muss schließlich wesentlich mehr darauf achten, dass die einzelnen Komponenten richtig ineinander greifen und dass die Kreativität nicht über die Grenzen des technisch Machbaren hinausgerät. War dieses Projekt eine Art Feuertaufe?

JO: Und ob das eine Feuertaufe für mich war! Das Skript für solch eine große Produktion zu schreiben war einer der aufwendigsten und härtesten Aufträge, die ich je angenommen

habe. Aber auf der anderen Seite der Medaille hat sich bisher auch nichts für mich derart gelohnt. Cliff hat mich schon sehr früh darauf hingewiesen, dass ich meine Schreibe dem Spielfluss anpassen müsse, weshalb ich von vornherein mit vielen Korrekturen und neuen Herausforderungen gerechnet habe. Aber das ist einfach der dynamische Teil während solch einer Spieleproduktion, woraus dann letztendlich auch die Magie entsteht, die das Endprodukt versprüht. Nach nur kurzer Zeit hat es bei mir dann sozusagen Klick gemacht und ich konnte mich zusammen mit dem restlichen Team auf den Spielfluss konzentrieren. Dass ich selber mit Videospielen aufgewachsen bin, hat mir dabei sehr geholfen.

360 LIVE: Wie lässt sich deine Schreibtätigkeit am besten definieren und inwieweit beeinflussen technische Begebenheiten dein Skript?

JO: Die gesamte Arbeit läuft eigentlich auf zwei Ebenen ab: Alle Vorgänge, die während des Spiels passieren, sind sehr stark an den technischen Aspekt gebunden. Absolut jeder Dialogfetzen und jeder Teil weitererzählender Geschichte muss sich nahtlos ins Gameplay einfügen, ohne den Spaß zu bremsen oder den Spielfluss zu unterbrechen. Man arbeitet dabei sehr eng mit den Leveldesignern zusammen, um sicherzustellen, dass das Skript perfekt zur jeweiligen Umgebung passt. Das Schreiben des Skripts für die cineastischen Zwischensequenzen kommt dagegen der Arbeit an einem Comibuch oder einem Film am nächsten.

360 LIVE: Ein recht bekannter Spieleentwickler namens Warren Spector hat mal gesagt, das Hauptproblem an Videospielen sei, dass sie sich meistens nur von anderen Videospielen inspirieren lassen. Deshalb tauchen so viele Elemente immer wieder auf. Du aber hast mit deinen journalistischen Arbeiten durch die ganze Medienbandbreite einen großen Hintergrund und gehst bestimmt mit einem anderen Blickwinkel an die Arbeit als die meisten Videospiel-Skriptschreiber.

Was dient dir als Quelle der Inspiration?

JO: Was für eine Frage! Na, um ehrlich zu sein: Ich nutze eigentlich alles um mich herum als Inspiration. Dabei bin ich ständig auf der Suche nach neuen, brauchbaren Ansätzen. Ob nun die Medien, Kunst oder Momente aus dem Alltag – überall lassen sich Anregungen finden. Ich bin absolut einer Meinung mit Spector, bei dem was er sagt. Dieses Problem haben aber alle Medien; man braucht nur den Fernseher einzuschalten oder sich in einem Comicladen umschauen. Im Prinzip sollte man immer wenn man nicht mehr weiterweiß einen anderen Medientyp und ein anderes Genre genauer in Betracht ziehen. Mir selber hilft es dagegen unheimlich, wenn ich versuche, mich in meine Charaktere hineinzusetzen. Die Seele jeder einzelnen Existenz kann dabei nicht oft genug hinterfragt werden. Kreuzt man das dann mit den eigenen Vorstellungen von Mythen, Legenden und Fiktion, erhält man schnell eine zündende Mischung für eine packende Geschichte.

360 LIVE: Vorhin haben wir gesehen, wie du dich bei einer Multiplayer-Runde von »Gears of War 2« recht gut amüsiert hast. Wie gefällt dir, sozusagen als Architekt der Kampagne, die Spielmechanik an sich?

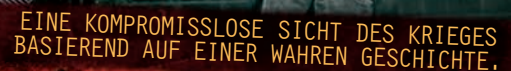
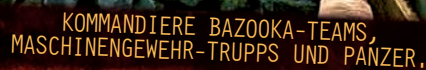
JO: Ich bin absolut vernarrt in den Mehrspieler-Modus. Ich könnte das Game immer und immer wieder spielen – das ist einfach ein Heiden Spaß. Auch vorhin hatte ich wieder eine super Partie. Für mich ist es einfach fantastisch, dass in einer Hälfte des Spiels diese mächtige und epische Erzählung transportiert wird; und auf der anderen hat man diese unheimlich fesselnde Multiplayer-Erfahrung. Genau das ist das Besondere an Videospielen. Sie können eine packende Geschichte erzählen und zugleich Gesellschaftsspiel sein. Pure Magie!

Jan Heinrich/rl



HELL'S HIGHWAY™

ABER WIR NANNTEN ES DEN HELL'S HIGHWAY.



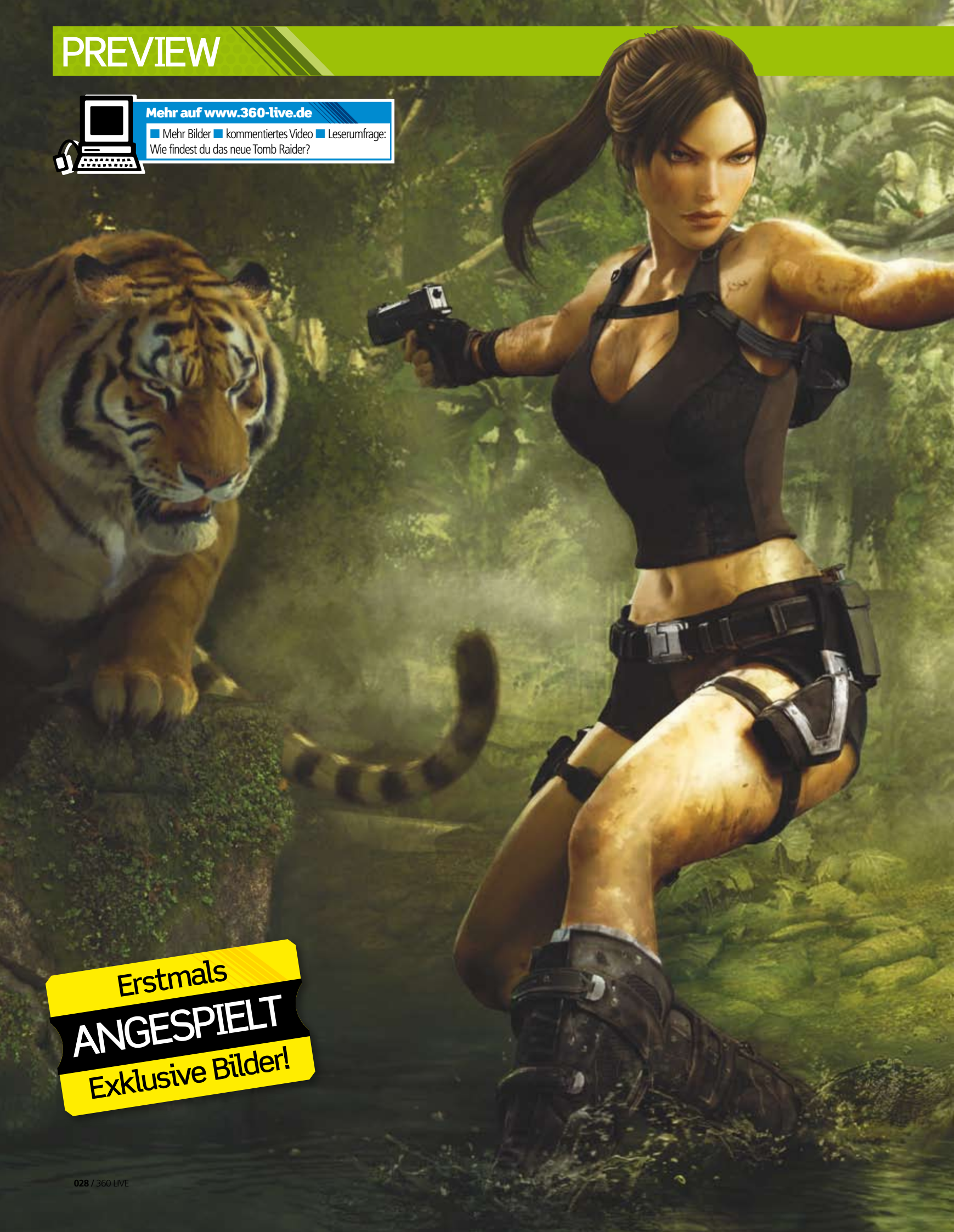
© 2008 Gearbox Software, LLC. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. "PS" and "PLAYSTATION" are a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

PREVIEW



Mehr auf www.360-live.de

☐ Mehr Bilder ☐ kommentiertes Video ☐ Leserumfrage:
Wie findest du das neue Tomb Raider?



Erstmals

ANGESPIELT

Exklusive Bilder!

Publisher/ Eidos **Hersteller/** Crystal Dynamics **Genre/** Action-Abenteuer
Spieler/ 1 **Xbox Live/** ja **Erscheint/** November 08

TOMB RAIDER UNDERWORLD

AUF ZU NEUEN ABENTEUERN MIT LARA CROFT. DIESE SCHATZJAGD ÜBERRASCHT MIT STARKER GRAFIK, HANDLICHER STEUERUNG, HOCHMOTIVIERENDEM GAMEPLAY UND EXKLUSIVEN DOWNLOAD-KAPITELN FÜR XBOX 360. RICHARD LÖWENSTEIN ÜBER DAS SICHERLICH SCHÖNSTE, ABER AUCH SPANNENDSTE UND SPIELBARSTE »TOMB RAIDER« SEIT LANGEM.

Die alten Kelten nannten jenen Ort »Avalon«. In den Mythen der Wikinger ist von »Helheim« die Rede. So viele alte Kulturen, durch Jahrhunderte und Seemeilen getrennt, und doch berichten sie alle von dieser Unterwelt, wo sich unfassbare Kräfte sammeln. Wo liegt dieser Ort? Ist dort tatsächlich Mjölñir verschollen, der sagenumwobene Hammer des Donnergottes Thor? Wie immer, wenn viele Fragen und wenige Antworten aufeinander prallen, und wenn des Rätsels Lösung in alten Artefakten zu finden sein sollte, ist Lara Croft zur Stelle, unsere allseits geschätzte Schatzsucherin. Ihr nunmehr achtetes Abenteuer – wenn man diverse Ableger und »Anniversary« außer Acht lässt – beginnt recht schnell und spektakulär. Laras Herrenhaus steht lichterloh in Flammen, die Flucht duldet keinen Aufschub. Rennen, springen, hangeln: Lara tut, was sie seit jeher am besten kann, und verbindet das mit einem schnittigen Einstiegs-Training. Warum und wieso »Croft Mansion« ein Opfer der Flammen wird, auch diese Frage wird während der Suche nach Thors Hammer geklärt – so viel ist nach drei Abenden mit einer bereits recht vollendeten Preview-Fassung von »Tomb Raider: Underworld« klar.

REIF FÜR DEN OSCAR?

Wenn Hersteller Eidos im Rahmen der ersten Präsentationen vor gut einem halben Jahr von mehr Kinoflair gesprochen hat, dann zeigt sich jetzt, wie das zu verstehen ist. Nicht durch Einbindung unzähliger Kamerafahrten oder Dialogszenen für etwas Hollywood-Drumherum. Im Gegenteil, Unterbrechungen dieser Art sind ausgesprochen selten – vielleicht eine pro Spielstunde, nicht mehr. »



Lohnt sich's?

-  Sehr schöne Anmutung, viel versprechendes Abenteuer-Flair, keine Ladepausen
-  definitiv kein Mehrspieler-Modus, definitiv ohne Nackt-Cheat

Trotzdem stellt sich tatsächlich Kinoflair ein, und das aus einem simplen Grund: Die wenigen Szenen, in denen Lara mit Freunden und Feinden, Ratgebern und Neidern Umgang hat, sind sinnvoll in die Handlung eingebunden. Häufig erzählt Lara in Selbstgesprächen bzw. für ihr Video-Tagebuch von eigenen Gedanken und Schlussfolgerungen, und das hat einen ganz erstaunlichen Effekt. Das Ganze fühlt sich – vielleicht zum ersten Mal in der Geschichte der »Tomb Raider«-Reihe – tatsächlich wie eine Schatzsuche an, wie ein echtes Abenteuer. Man wird nicht mehr bloß von A nach B nach C geschickt, einmal rund um die Welt, ohne wirklich zu verstehen, wie die Dinge zusammenhängen. Diesmal lässt dich das Spiel teilhaben und zumindest ansatzweise nachvollziehen, mit welchen Mitteln Lara diversen Hinweisen auf die Spur kommt und weshalb Runen oder Schriften sie an gewisse Orte locken. Ein bisschen Mystery hier, ein bisschen Krimi dort, das fügt sich alles sehr schön zusammen. Vom Finale erhofft man sich schlussendlich mehr als nur die Entdeckung des geheimnisvollen Artefakts; man möchte auch Aufklärung darüber, weshalb Lara ihr Herrenhaus den Flammen überließ. Das anfangs sehr geradlinige Gameplay öffnet sich mit der Zeit. Ein »GTA« wird's zwar nicht mehr, aber man kann einiges erklettern und erforschen, auch wenn das nicht direkt zum Ziel führt. Viele Kleinigkeiten greifen dem Spieler bei Handhabung und Navigation unter die Arme, zum Beispiel ein neuartiges Echolot, das unter Wasser und an Land Geländestrukturen als abstraktes Polygon-Skelett dreidimensional abbildet; eine Art 3D-Karte, wenn man so will. Im Vergleich zu anderen Teilen aus der »Tomb Raider«-Reihe gibt

sich »Underworld« deutlich weniger kampfbetont. Der Schwerpunkt liegt eher auf dem Abenteuerlichen, auf Klettereien, Puzzles und Geschicklichkeitstests. Lara Croft hat reihenweise interessante Turnübungen drauf. Man sieht sie beispielsweise auf schmalen Stegen balancieren, an Felskaminen klettern, zwischen eng anliegenden Wänden hin- und her- und empor-springen, sich an einer Wand abseilen und vieles mehr. Dennoch ist die Bedienung erstaunlich handlich und unkompliziert. Misslingt ein Balance-Akt, stürzt Lara nicht gleich in den Tod, sondern krallt sich nach dem Fall mit den Händen am Steg fest. Rennt sie auf einen Abgrund zu und über den entscheidenden Punkt hinaus, so endet sie nicht zwingend hundert Meter tiefer als Leiche, sondern wendet sich im Fall, greift mit ihren Händen nach Halt und findet ihn auch, sofern die Wand einen bietet. Je länger man spielt und je mehr sich Lara durch weitere Kletter-Kabinettstückchen neues Gelände erschließt, umso erstaunlicher ist es, dass die Bedienung komfortabel bleibt. Kein Vergleich mit vergangenen Tagen, als jedes Plus an Akrobatik mit einer komplizierter werdenden Steuerung teuer erkaufte wurde. Das läuft hier komplett anders. Lara duckt sich automatisch, wenn sie einem schmalen Felstunnel entgegenrennt, richtet ihre Augen auf beachtenswerte Objekte und lenkt so die Aufmerksamkeit des Spielers darauf; sie schüttelt den Kopf, wenn der Spieler Unmögliches von ihr verlangt. Wer beispielsweise Laras Kletterseil an einem Eisenhaken verankert, in der Hoffnung, mit Hilfe des Hakens die daran angeketete Statue umreißen zu können, den wird Lara per Kopfschütteln dezent darauf hinweisen, dass das hier nicht klappt. Womöglich dient

DREI REGELN Was Lara diesmal richtig macht

Wirklich großartige Videospiele unterscheiden sich von lediglich »guten« Produktionen oft nur in Nuancen; durch kleine und oft kaum fassbare Details, die aber auf entscheidende Art und Weise in unserem Gefühlszentrum positive Schwingungen auslösen. Drei der obersten Gebote für erfolgreiche Gamedesigner lauten: Zwingen den Spieler nicht durch Ladepausen zur Untätigkeit. Erspare ihm Kummer und Ärger, indem Du ausweglose Fallen meidest wie Lara das Abendkleid. Motiviere ihn, indem Du ihn mit der Aussicht auf ausreichend Höhepunkte vorwärts treibst. Rückblickend betrachtet haben viele Teile aus der »Tomb Raider«-Reihe diese Gebote missachtet. Doch der Hersteller ist lernfähig, wie es scheint: »Underworld« achtet alle drei Gebote, gibt sich fair, flüssig, anspornend und fühlt sich ausgesprochen entspannt an.



der Haken also einem anderen Zweck; vielleicht als Ankerpunkt fürs Abseilen in den scheinbar stillgelegten Brunnen um die Ecke? Die beliebten Klettereien – Brunnen, Felswände, wo auch immer – stellen wie gehabt Timing und Orientierung auf die Probe, lassen aber mehr Raum für Experimente. Wenn Lara eine steile Steinwand erklettern möchte, eifert sie dem turnerisch hochbegabten Meuchelmörder Altaïr aus »Assassin's Creed« nach. Sie krallt sich mit Händen und Füßen an einzeln herausstehende Felsnasen, hangelt sich von Halt zu Halt, balanciert ihren Körperschwerpunkt aus und schiebt sich geschmeidig dem Ziel entgegen. Klappt wie von selbst, als Spieler muss man nur grob die Richtung vorgeben – ein Fest für Freeclimber! Viele weitere Kleinigkeiten unterstreichen das Plus an Freiheit. Beispielsweise sind Schaufeln und andere herumliegende Objekte nicht mehr bloßer Zierrat. Lara kann solche Objekte zur Hand nehmen und wahlweise als Waffe oder als Kletterhilfe einsetzen. Sie wehrt etwa mit Hilfe eines Speers erst einen Tiger ab, rammt die Enden dann in Kopfhöhe in eine Wand und benutzt die Waffe als Reckstange.

LARA FOLGT DIR

Trotz all dieser Möglichkeiten reicht eine Aktionstaste für fast alles. So löst die A-Taste in einem Moment beispielsweise einen Schalter aus, ein paar Meter weiter lässt sich Lara auf Kommando derselben Taste von einem Felsplateau fallen. Wer ein bisschen die Augen offen hält und konzentriert spielt, der wird sich nie in einer Sackgasse glauben und



Auch unter Wasser rätselt es sich angenehm.



Die Tiger-KI in voller Aktion...



An der Kameraführung gibt's nix zu meckern. Wirklich nicht!

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Um Weihnachten herum folgt eine Anschluss-Episode als exklusiver Download für Xbox 360: »Beneath the Ashes« knüpft mit einem neuen Kapitel und neuen Gegnern direkt an das Finale an ■ 2009 folgt ein weiterer Exklusiv-Download für Xbox 360: »Lara's Shadow« soll eine zweite Heldenfigur als Alternative zu Lara Croft ins Spiel bringen. Für beide Downloads zusammen verspricht Eidos sechs Stunden neues Gameplay ■ Erfolge gibt's natürlich. Wir tippen auf 1.000 Gamerpoints...

immer genug Hinweise darauf finden, wo es weitergeht. Wer unbedingt schnell vorankommen will und sich nicht den Kopf zermartern mag, kann außerdem aus dem laufenden Spiel heraus Tipps in Textform abrufen und sich einen Fingerzeig abholen, wie und wo des Rätsels Lösung zu vermuten ist. Alles in allem spielt sich das Gesamtgefüge ganz erstaunlich – nämlich herrlich flüssig und völlig frustfrei, regelrecht entspannend! Heldentode sind selten, und wenn sie doch passieren, sind sie fast immer dem eigenen Unvermögen und fast nie unfair gesetzten Fallen oder einer allzu peniblen Kollisionsabfrage geschuldet, wie das früher bei so manchem »Tomb Raider« die Regel war. Zumindest in jenen Etappen unseres Vorabmusters, die bereits einen ausgeprägten Eindruck machen, findet der Schwierigkeitsgrad also genau den richtigen Mittelweg zwischen Risiko auf der einen Seite und Lust auf Belohnung auf der anderen. Das Gameplay motiviert dazu, es beim nächsten Mal etwas besser zu machen, andere Wege zu probieren, das Timing zu perfektionieren. Anders als so manch Vorgänger-»Tomb Raider« will »Underworld« nicht ärgern, sondern belohnt Geschick und Können mit stetem Vorwärtsgang.

In dem sonst so souveränen Umfeld fällt allerdings das altbacken wirkende Kampfsystem auf. Nur gut, dass es nicht allzu oft zu Schießereien kommt. Eher selten stolpert Lara über Tiger, Spinnen, Echsen und vergleichbare Kreaturen; und noch seltener stellen sich ihr missgünstige Menschen mit Waffen in den Weg. Und doch sind uns einige Szenen aufgefallen, in denen Lara Croft sich einer

RUND UM DIE WELT

Das Spiel ist gespickt mit visuellen Höhepunkten und großartigen Aha-Momenten, die einem immer wieder ein Staunen abringen. Beispielsweise sei die Landung von Lara Croft an der Küste Thailands beschrieben. Man stelle sich Lara an Bord eines kleinen Motorboots vor, das in einer kleinen Lagune vor sich hin schaukelt. Rundherum steile Felswände, offensichtlich nicht zu erklimmen. Dennoch springt die fiesche Schatzsucherin von Bord, krault einige Meter bis zu einem Felskamin, der offenbar als einziger Punkt weit und breit als Zugang zum Festland in Frage kommt. Nach einer kurzen Kletterpartie und einem flotten Marsch durch etwas Grün erreicht Lara eine nahezu unpassierbare Schlucht. Lediglich eine Kaskade frei stehender Säulen drängt sich als Brücke zum Gelände auf der anderen Tal-Seite auf. Bei genauer Beobachtung zeigen sich Kanten und Ecken, an denen Lara sich festkrallen, auf denen sie balancieren, von Spitze zu Spitze hüpfen und schließlich das Hindernis überwinden kann. Es folgt eine Streicheleinheit in Form einer Kamerafahrt, die dem Betrachter glatt die Augen übergehen lässt.

SCHAUEN UND STAUNEN

Ein riesiger Tempel kommt in Sicht, umrahmt von Mauern aus grob gehauenen Fels, dominiert von einem mächtigen Vorplatz. Am Kopfende des Platzes, vorerst noch unerreichbar, ragen gewaltige Götter-Monumente in den Himmel. Sie bilden Shiva und Kali ab, zwei Hindu-Gottheiten. Hier – das erschließt sich aus Laras laut ausgesprochenen Gedanken – soll ein weiterer Hinweis auf Thors Hammer zu finden sein. Einige Balance- und Kletter-Herausforderungen später, die nur jenem gelingen, der Geschick und Beobachtungs-Gabe mit der ganzen Vielfalt von Laras akrobatischen Fähigkeiten in Einklang zu bringen weiß, öffnet sich das Tor zu den zwei Kolossen aus Stein. Wenn Lara nun am Fuße der Göttin Kali herumturnt, dann beeindruckt der Kontrast zwischen groß und klein. Wie gewaltig dieses Bauwerk ist! Wie scharf sich die Texturen abzeichnen! Wie plastisch das Mauerwerk rüber kommt! Doch es bleibt kaum Zeit zu staunen, denn weitere Wege öffnen sich nur dem, der zwei diamantene Linsen findet und am rechten Ort anbringt, zwei Spiegel sinnvoll platziert, einen Lichtstrahl ins Ziel lenkt und so das Lichträtsel lösen kann.



Klettern wie ein Assassine: klappt richtig gut!





SCHMUTZIGE SCHATZSUCHE Diesmal macht sich Lara dreckig...

Früher gehörte es zur guten Erziehung einer Dame, dass sie keine dreckigen Worte in den Mund nimmt und auch ansonsten darauf achtet, sich nicht zu beschmutzen. Gut, dass diese Zeiten vorbei und Laras Qualitäten andenweitig zu finden sind, denn in »Underworld« macht sich Lara etappenweise richtig dreckig. Crystal Dynamics überarbeitete die bewährte »Legend«-Engine hinsichtlich unzähliger Details, und eines davon ist: Man sieht Laras Körper ihre Erlebnisse an. Wenn sie durch Schlamm rennt, bleibt der Schmodder an ihren Beinen kleben; wenn sie sich durch das Dickicht windet, hinterlassen die Äste rötliche Striemen; blaue Flecken erzählen von Nahkämpfen mit Panthern, Riesenspinnen und anderen Schatzsuchern. Aber die Flecken verblassen mit der Zeit und den Schmutz wäscht's beim Marsch durch einen Wasserfall weg. Laras Körper hat sich nur geringfügig verändert. Sie wirkt einen Hauch muskulöser und taffer, nicht mehr ganz so püppchenhaft – und sieht damit attraktiv aus wie eh und je.



taktischen Vorgehensweise bemüßigen, das Umfeld sichten, hinter Containern Schutz suchen und von Deckung zu Deckung huschen könnte, so wie das Marcus Fenix in »Gears of War 2« und James Bond in »Ein Quantum Trost« tun. Eine vergleichbare Modernisierung hätte »Underworld« gut zu Gesicht gestanden, doch stattdessen sieht das Programm hier aus wie eh und je – also wildes Hüpfen und Tontauben-Schießen mit zwei Neunmillimeter-Kalibern auf beißwütige und aggressive, nur mäßig kluge und nie hinterlistig attackierende Angreifer. Die Biester und bösen Buben reagieren fast nicht auf Laras Aktionen, verfolgen eine vergleichsweise doofe Sturm-und-Drang-Taktik, manche lassen sich im Nahkampf niederringen. Doch so oder so bilden sie kaum eine Herausforderung fürs Köpfchen, eher für den auf Dauerfeuer trainierten Daumen. Gut, dass diese Szenen derart rar sind, dass man sie als Auflockerungsübung zwischen allem Anderen willkommen heißen kann. Gut möglich außerdem, dass die KI noch nicht dem endgültigen Stand entspricht. Dass nämlich Tiger in der Luft schweben und Lara beschnuppern, während man eine senkrecht emporragende Felswand erklettert, wie im Preview-Muster mehrfach geschehen, ist sicherlich unvollendeten Passagen in unserer Software-Version zuzuschreiben. Laut Hersteller wird das im Verkaufsmuster nicht mehr vorkommen.

DIE MIT DEM FEUER SPIELT

Was hoffentlich drin bleibt: Etliche handwerkliche Pluspunkte und faustdicke Überraschungen. Dass Amanda, Natla und einige andere alte Bekannte vorbeischaun – schön! Dass die Eindeutscherin vorbildlich gerät – gut! Dass vor Beginn einiger Kapitel die Wahl zwischen praktischen Khakihosen und knackigen Shorts besteht – warum nicht! Dass man sich häufig zwischen Pistolen, Maschinengewehr, Betäubungswaffe oder



Offensichtlich haben die alten Kelten weder Kosten noch Mühen gescheut, um moderne Schatzjäger auf baulich attraktive Art und Weise von ihren geheimnisvollen Artefakten fernzuhalten.

LARA MACHT SICH NASS

Ein erstes »Wow!« entführt dem Spieler im zweiten Kapitel, wo Lara in seichten Gewässern nach dem Eingang zu einer sagenumwobenen Unterwelt sucht. Die erste Kamerafahrt zeigt Laras Motorjacht, irgendwo im Mittelmeer treibend. Vom Himmel brennt die grelle Sonne, das Boot schaukelt auf den Wellen, einige davon branden gegen die Bordwand. Schnitt, rein in die Action: Der Spieler übernimmt. Lara schnappt sich das Sauerstoffgerät, springt auf Kommando des Spielers von Bord und... woah, was ist das? Schwimmen macht richtig Spaß! Frei und unbeschwert, links und rechts, paddeln, kraulen, tauchen, das geht mit den zwei Analogsticks locker von der Hand. Dank Sauerstoff-Gerät gibt's keinerlei Zeitdruck. Stattdessen: Entspanntes Gleiten durch das Gewässer und müheloses Erforschen einer wunderschönen Korallen-Kolonie, die so manches steinerne Geheimnis überwuchert. Müsste da nicht der Eingang zu einer Höhle... ?



Vorbei die Zeiten, als jeder Tauchgang die Nerven gekillt hat.

Harpune als Waffe entscheiden kann – bringt Wiederspielwert rein! Dass sich Crystal Dynamics offenbar zu einem Verzicht auf Quicktime-Events durchringen konnte – interessant! Dass einem immer wieder mal dramatisch zugespitzte Situationen und wohlplatzierte Schocks derart Adrenalin ins Blut pumpen – na sowas! Nach einer mäßig spannenden, jedoch kurz geratenen Schießerei folgt beispielsweise an Bord eines sinkenden Frachters eine minutenlange Da-kannst-du-nicht-verschnaufen-Flucht durch Maschinenräume, weg von eindringendem Wasser und einer explodierenden Flammen-Hölle. Die Wände verbiegen sich, Gitter fallen herab, das Schiff kippt, Treppen werden zu Klettergerüsten. Und die Grafik? Einfach nur schön und zwar von Anfang an. Die kolossalen Bauten strahlen Würde und Bedrohlichkeit aus, die Landschaften wirken einladend. Der Dschungel von Mexiko beispielsweise dampft förmlich. Der dichte Regen prallt auf den von der tief stehenden Sonne aufgeheizten Boden und verwandelt die Umgebung in ein Biotop. Felsen und Steine wirken sehr plastisch. Das Wasser rinnt durch Ritzen und sammelt sich in Pfützen, was einerseits die Atmosphäre verdichtet, sich andererseits auch als Tipp deuten lässt. Gegenläufige Strömungen können zum Beispiel auf einen Abfluss hinweisen, unter dem sich eine Geheimkammer verbirgt. Keine Zweifel: »Tomb Raider: Underworld« zeigt Lara Croft

in Bestform. Gut möglich, dass sie nach Indys seichter Vorstellung in der Hollywood-Produktion »Königreich des Kristallschädels« den Titel als Schatzjäger Nummer Eins an sich reißt.

Richard Löwenstein

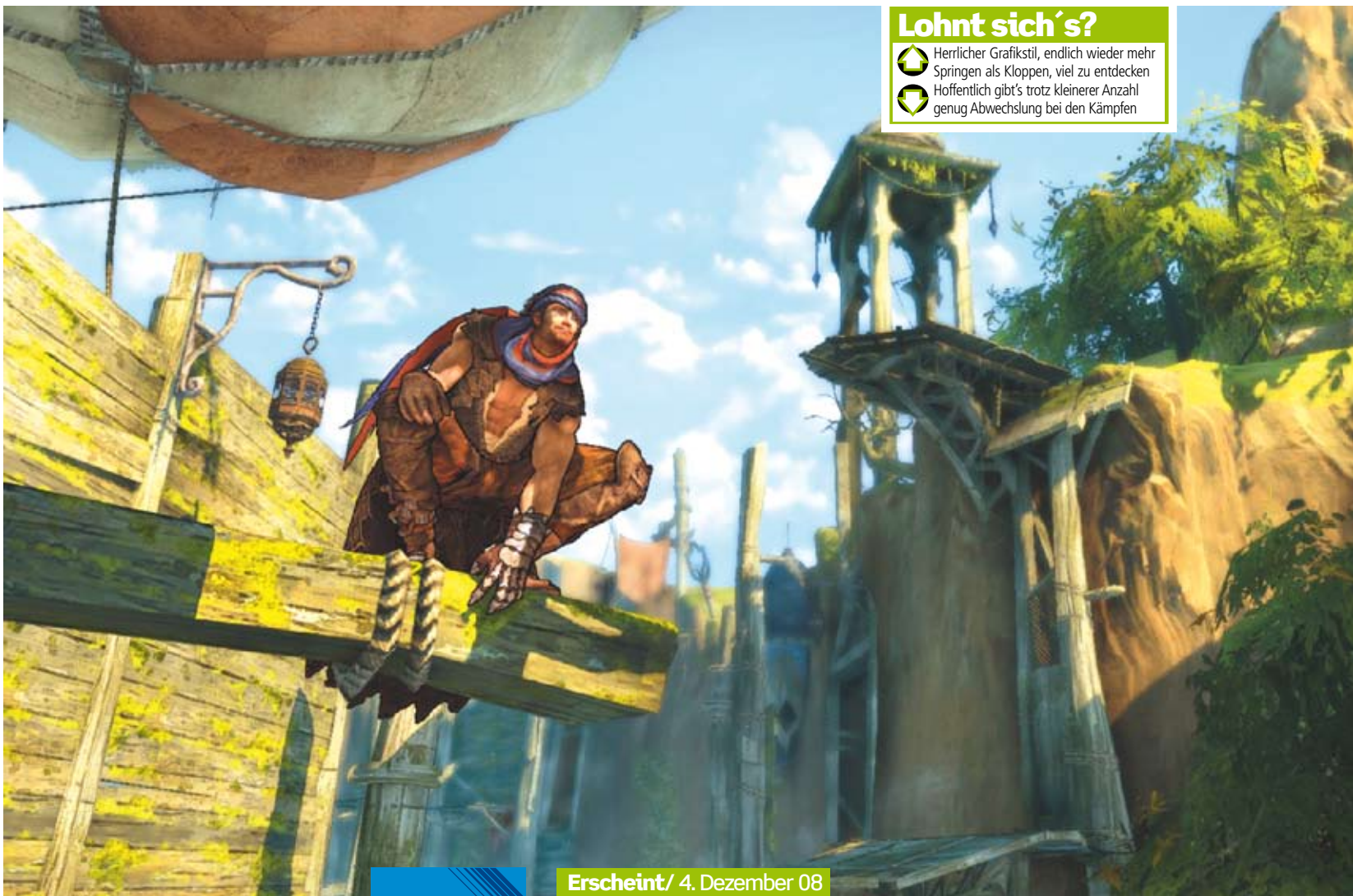
360 SAGT ...

Abenteuerliche Schatzsuche mit sinnvollen Detailverbesserungen, stimmungsvoller Grafik und einer dicken Schippe Flair

Hitpotenzial 8.5

Die Spiele aus der Tomb-Raider-Reihe versuchen sich seit Jahren am Balance-Akt zwischen viel Akrobatik und müheloser Steuerung. Diesmal gelingt's, so viel steht fest.





Lohnt sich's?

- Herrlicher Grafikstil, endlich wieder mehr Springen als Klopfen, viel zu entdecken
- Hoffentlich gibt's trotz kleinerer Anzahl genug Abwechslung bei den Kämpfen

Erscheint/ 4. Dezember 08

PRINCE OF PERSIA

Endlich gespielt und tatsächlich davon überzeugt: Das wird ein Hit!



Kaum zu glauben, aber das Spiel sieht in Bewegung gleich noch besser aus

AUF EINEN BLICK

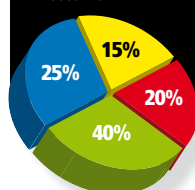
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Genre/ Abenteuer
Spiele/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Anderer Look, ähnliches Gameplay, trotzdem viel Neues

DAS STECKT DRIN

- Der Prinz
- Erika
- Die Jäger
- Düsternis



liveundonline

- Reines Einzelspieler-Erlebnis
- Erfolge gibt's zu holen
- Im Hauptmenü verbirgt sich die Option »Premium Content«, was immer das auch sein mag

Väter können wirklich übellaulige Gesellen sein. Vor allem wenn es um ihre Töchter geht. Was den alten Herrn von Erika aus »Prince of Persia« so aufgebracht hat, dass er gleich die ganze Welt ins Chaos stürzt? Dahinter steckt eines der vielen Geheimnisse bei der Neuauflage dieser schon historischen Spiele-Reihe. Aber egal, auf jeden Fall ist der Baum des Lebens zerschlagen und Ahriman – das unsagbar Böse – aus seinem Kerker befreit und läuft frei herum. Das geht natürlich nicht, und an Erika hängt es, alles wieder ins Lot zu bringen. Aber hallo: Wieso Erika – was bitte ist mit dem Prinz? Der tritt aber sogleich in Aktion, im Rahmen eines kurzen Trainingsabschnitts, wo man der fliehenden Erika folgt, um sich in einer jetzt völlig kaputten Umwelt zurechtzufinden.

Vom zentralen Bereich rund um den zerstörten Baum führen vier Wege in unterschiedliche Areale, ein bisschen wie bei »Assassin's Creed«, nur mit weniger Latscherei. Diesmal muss der Spieler aber niemanden

umbringen, sondern das Land vom Einfluss des Ahriman befreien. Dafür ist die magisch begabte Erika zuständig, des Prinzen ständige Begleiterin und stets helfende Hand. Das beginnt schon, wenn man mal nicht weiß wohin. Ist ein Zielort auf der Übersichtskarte markiert, reicht ein Druck auf die Y-Taste, damit von Erika ein Leuchten ausgeht, das den groben Weg zeigt. Aber sie hilft gleichfalls bei den Akrobatikeinlagen, die spätestens seit der letzten Trilogie zum Markenzeichen der Reihe geworden sind. Ist ein Sprung für den Prinzen zu weit, genügt ebenfalls die Y-Taste und er wird von seiner Begleiterin weiterschleudert. Im Verlauf des Abenteuers erlernt die Begleiterin noch den ein oder anderen Trick, dazu aber später mehr.

Der vom Gürtel baumelnde Scimitar-Säbel deutet es an: Gekämpft wird logischerweise diesmal genauso. Allerdings gestalten sich die Kämpfe gegen Ahrimans Heerscharen anders als in den Vorgängern, und anders als beispielsweise bei »Assassin's Creed«. Schluss

IDYLLE

Und die Hölle

1 So idyllisch sieht die Welt von »Prince of Persia« zu Beginn aus. Saftiges Grün in hübschen Oasen lassen das Shooter-geplagte Auge regelrecht entspannen. Schade, dass Elikas Vater für ein Ende sorgt.

2 Jetzt heißt es, die Welt wiederherzustellen. In jedem der Areale gibt es eine Quelle des Lichts, mit der Elika das hinbekommen kann. Falls der Weg unklar sein sollte, genügt ein Druck auf die Y-Taste und ein Lichtfunken schwebt den Pfad entlang.

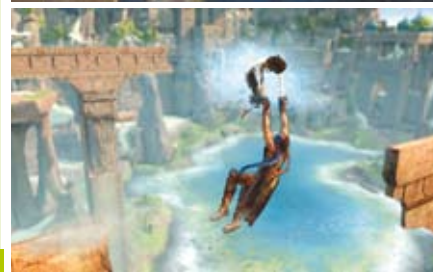
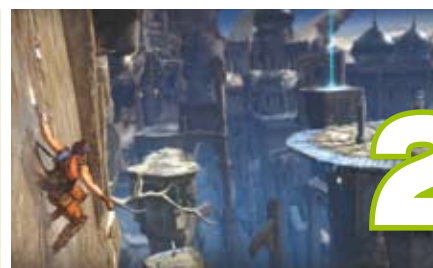
3 Die meisten Quellen werden jedoch von den sogenannten Jägern bewacht. Die sind im Grunde ein Teil von Ahriman. Der Prinz muss also kein schlechtes Gewissen haben, wenn er sie in die Hölle zurückschickt.



EINSAMER PRINZ

Doch kein Koop?

Ja, man hätte es vermuten können, aber »Prince of Persia« wird wohl doch keinen Koop-Modus bieten. Elikas Rolle ist zu stark ein Gameplay-Element, als dass die Dame von einem anderen Spieler übernommen werden könnte. Ihr Einsatz muss auf die Sekunde genau klappen, was weniger aufeinander eingespielten Abenteurern wohl nicht so leicht gelingen würde. Nach anfänglicher Quengelei kann man sich damit abfinden. Letztendlich passt es so, wie es nun ist. Falls sich wider Erwarten aber doch ein Koop-Modus einschleichen sollte, wird diese Änderung natürlich im Test in der nächsten Ausgabe erwähnt.



mit ziellosen Massenprügeleien: Der Prinz wird meist eher in ausgeprägte Duelle gegen einzelne Angreifer verstrickt, die einiges einstecken und Überraschendes draufhaben. Insgesamt hat der Prinz vier Angriffsmanöver parat, die auf das Tastenfeld des Controllers verteilt sind: Schwertangriff, Akrobatikangriff, Wurf und Elika. Ja, selbst hier mischt die hübsche Begleitung ordentlich mit und wird per Y-Knopf auf den Gegner gehetzt. Das Schöne am Kampfsystem ist die Möglichkeit, die verschiedenen Angriffe beliebig zu Kombos zu verketteten. Die Kamera zoomt herum und gibt dem Ganzen einen geradezu filmischen Anstrich. Genauso kommt die Deckung nicht zu kurz: Mit dem rechten Trigger blockt der Prinz. Wer die Taste im richtigen Moment drückt, bekommt die Chance auf einen Konterangriff. Doch aufgepasst, den haben die Feinde ebenfalls drauf.

Die deutlich niedrig gehaltene Zahl der Kämpfe tut dem Spiel dem ersten Anschein nach wirklich gut. Der Fokus liegt klar auf dem Erkunden und den Geschicklichkeitseinlagen. Speziell wenn ein Teil der Welt vom Bösen gereinigt worden ist. Dann tauchen die Lichtsamen auf, die für Elika wichtig sind. Die leuchtenden Kugeln sind an allen Ecken und Enden der Welt versteckt, findet man eine bestimmte Anzahl davon, erlernt Elika eine neue Fähigkeit. Beim Anspielen gab es davon zwei: Die eine aktiviert die

Jump pads, welche das Paar in ungeahnte Höhen katapultieren. Der zweite Trick aber war uns bisher unbekannt: Springt der Prinz gegen eine gelb glühende Plattform, katapultieren sich die beiden ebenfalls in die Lüfte. Dann startet ein kurzes Minispiel, in dem der Prinz fast wie Peter Pan durch die Luft schießt und Hindernissen ausweichen muss. Nette Abwechslung zum normalen Hüpfalltag.

Apropos Hüpfen: Anders als in »Assassin's Creed« ist hier wirklich Geschicklichkeit gefragt, einen automatischen Sprung hat der Prinz nämlich nicht drauf. Dafür kann er notfalls auf Elika als Lebensversicherung zurückgreifen. Geht ein Sprung daneben, greift die Dame beherzt zu und setzt den Prinzen auf der letzten sicheren Plattform ab. Das fühlt sich zwar wie ein regulärer Checkpoint an, bloß halt ohne nervige Ladepause oder frustrierenden Game-over-Bildschirm. Auch bei Kämpfen hilft die Dame einem aus der Patsche, allerdings füllt sich dann die Lebensenergie des Jägers neu auf. Zu leicht macht es einem »Prince of Persia« nie – kurz gesagt, das Gameplay fordert einen heraus, belohnt einen aber für gute Leistungen. Sieht nach prima Balancing aus.

Alle Zeichen deuten also auf einen mehr als gelungenen Neustart hin. Der Grafik-Stil funktioniert herrlich, die Geschicklichkeitseinlagen sehen spektakulär aus und das

Kampfsystem lässt einem viele Freiheiten. Weniger schön hingegen die ganz und gar amerikanischen Sunnyboy-Sprüche des Prinzen, die so gar nicht zur Figur passen wollen. Damit kann man sich letztlich arrangieren. Nach erstem Stirnrunzeln musste uns das Entwickler-team nach gut eineinhalb Stunden förmlich von der Konsole wegzerren. Hier müsste schon einiges schief gehen, dass diesem Spiel der Hit-Status verwehrt bleiben müsste. Gewissheit gibt's im Test in der nächsten Ausgabe.

Nicholas Buracas

360
SAGT ...

Da muss schon viel schief gehen, dass das kein Hit wird. Wir freuen uns wie ein Ölscheich über seinen neuen Ferrari!

Hitpotenzial 9.0



Lohnt sich's?

- Die Charaktere sehen nahezu authentisch aus, vier deutsche Original-Synchronsprecher an Bord
- Die Umgebung wirkt relativ starr und leblos, bisher null Details wegen Multiplayer-Modus bekannt



Erscheint/ 30. Oktober 08

AUF EINEN BLICK

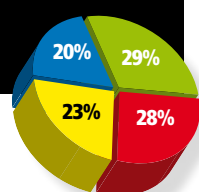
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Action
Spieler/ 1 – unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Spannende
Filmumsetzung mit
dem neuerdings
recht mordlustigen
Top-Agenten

DAS STECKT DRIN

- Böse Buben
- Fliegende Kugeln
- Explosionen
- Schutz suchen



JAMES BOND EIN QUANTUM TROST

Für ein Movie-Game ziemlich gut. Tröstlich!

Kurz vor dem Release schaut er noch bei uns vorbei: Der neue Third-Person-Shooter mit dem Geheimagenten James Bond. Dessen jüngstes Abenteuer flimmert ja bereits ab 6. November über die Kinoleinwände, eine Woche vorher soll das Spiel erscheinen. 360 Live durfte vorab Hand an Bonds schallgedämpfte Waffe legen, aus Gründen der Geheimhaltung bleibt uns allerdings der Blick auf die Abschnitte des neuen Films »Ein Quantum Trost« verwehrt. Zum Glück findet sich aber auch der Vorgänger »Casino Royale« im Spiel. Hier soll 007 einen internationalen Waffenhändler ausschalten, doch am Ende stirbt Bonds Geliebte Vesper und 007 macht als Rächer Jagd auf die Hintermänner. Das Game knüpft an die Story an, denn der Waffenhändler-Ring plant mehr als nur ein gutes Geschäft mit Schießereien. Wieso und warum, das sollen Konsolenbesitzer selbst erspielen. Fest steht lediglich, dass es mehr als ein Dutzend Abschnitte dauern soll, bis die Welt wieder gerettet ist. Grundsätzlich soll der Spieler dabei die Wahl

haben, sich als Action-Held durchzuballern oder leise und unbemerkt durch die Gänge zu schleichen. Deckung zu suchen ist aber in jedem Fall überlebenswichtig, denn hinter Säulen, Mauer oder Kisten heraus lassen sich die bösen Buben sicherer und zielgenauer ins Visier nehmen. Klappt ganz hervorragend. Ebenfalls praktisch: Die Möglichkeit, blind aus der Deckung zu feuern, um wenigstens einen Zufallstreffer zu landen. Auf der einfachsten Stufe steckt der Agent eigene Treffer übrigens recht locker weg, auf den höheren Stufen soll der Schwierigkeitsgrad so realistisch sein, dass bereits zwei, drei Kugeln das Spiel beenden. Auch im Nahkampf weiß sich Bond zu wehren, allerdings nur, wenn man zur rechten Zeit die eingeblendete Quicktime-Taste drückt.

All das fühlt sich ein bisschen so an wie bei »Kane & Lynch« oder »Das Bourne Komplotte«, also ganz unterhaltsam und handlich, choreographiert und dynamisch, aber halt nicht allzu einfallsreich, dafür relativ brutal: Die USK-Einstufung »ab 18 Jahren« ist beschlossene Sache. Kann sonst

noch was schief gehen? Na ja, eigentlich schon, denn im Vergleich mit der Kinovorlage fehlt es dem Spiel bisher eindeutig an Bond-typischem Humor, und von den beliebten Bond-Girls ist bisher ebenfalls nichts zu sehen. Auch zeigen sich die vier – von insgesamt zwölf – von uns durchgespielten Kapitel etwas sehr geradlinig, Action geht also eindeutig vor Spieltiefe. Ob sich dieses Konzept durch die komplette Agentenstory zieht, ist abzuwarten. Bleibt als Trost der Gedanke, dass Agent James Bond bis zum Release noch immer für Überraschungen gut war.

Reinhard Fischer

360 SAGT ...

Wird sicher gut, im Unterschied zum »Casino Royale«-Movie fehlt aber ein letztes Quantum für den Kick

Hitpotenzial 8.0

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?

- Cineastische Inszenierung, packende Atmosphäre, krachender 5.1-Sound
- Relativ geradlinig, wie man es allerdings von der Call-of-Duty-Reihe gewohnt ist

Erscheint/ November 08

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Egal ob Pazifik, Stalingrad oder Berlin – wir waren mittendrin!



Der Flammenwerfer bleibt drin, auch in der deutschen Version. Da hatte die USK wohl einen guten Tag bei der Einstufung

AUF EINEN BLICK

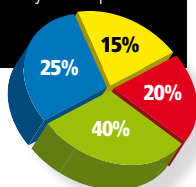
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 – 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Atmosphärischer Bombast-Shooter, beklemmend realistisch

DAS STECKT DRIN

- Pazifikkrieg
- Verteidigung Stalingrads
- Sturm auf Berlin
- Hollywood-Synchronsprecher



liveundonline

Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler Modi »Capture the Flag« sowie War, in dem diverse Fahrzeuge wie Panzer bereitstehen Freischaltbare Erfolge, Belohnungen wie Waffen und Ausrüstung

Priate Miller sitzt mit zehn Kameraden an Bord eines der Landungsboote. Das Ziel ist Peleliu, eine Insel irgendwo im Pazifik, die Hölle im Paradies. Über Millers Kopf schmiert ein Wildcat-Jagdbomber der US-Luftwaffe ab, schlägt vor dem Boot in die Südsee, der Controller vibriert und das bei jedem Raketenereignis, jeder Explosion – also permanent. Denn nach wenigen Sekunden bricht in unserer Preview-Fassung in »Call of Duty: World at War« die Hölle los: Millers Hand zittert, er atmet schwer, hat Angst vor dem Tod – der droht in Form eines Granatgeschosses, das direkt vor dem Boot aufschlägt. Der Bug hebt sich, Miller wird über Bord gewirbelt, er taucht unter Wasser, versucht sich verzweifelt durch die Leichen seiner Kameraden an die Wasseroberfläche zu kämpfen – überwältigend, denn diese Inszenierung haut einen vom Hocker.

Hier stecken Filme drin wie »Der Soldat James Ryan« oder die vergleichbare Landung in der Normandie aus »Call of Duty 2«. Klar ist damit,

dass »Call of Duty: World at War« genauso durch eine starke Choreographie geprägt ist, wie das bei den Vorgängerspielen der Fall ist. Man sitzt vor dem Fernseher, dreht die Boxen auf Anschlag und genießt Explosionen, die die Wände zum Wackeln bringen, und eine Atmosphäre, wie sie Hollywood nicht besser auf den Bildschirm zaubern könnte. Und als Captain Roebuck seinen Jungs den Angriffsbefehl gibt, erkennt man sofort die rauchige Stimme von Kiefer Sutherland, Bundesagent der TV-Serie »24«. Gute Nachrichten für all jene, die die deutsche Sprache bevorzugen: Sutherlands deutsche Synchronstimme macht ebenfalls einen sehr guten Job. Bleibt dennoch zu hoffen, dass die US-Sprachspur den Weg auf die DVD findet.

Zum grandiosen Kinoflair gesellen sich in »World at War« deutlich anspruchsvollere Kämpfe, ähnlich wie im zweiten Drittel von »Call of Duty 4«. Entwickler Treyarch schafft zumindest in den vier Missionen unserer deutschsprachigen

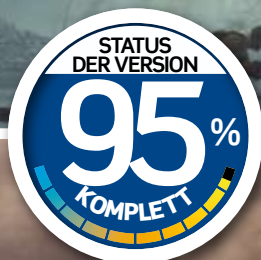
DIE ANDERE SEITE DER MEDAILLE

Für Mütterchen Russland

1 Die zweite Kampagne spielt im Reich der Sowjets und ist in die Verteidigung Stalingrads und den Sturm auf Berlin unterteilt. Somit ändert sich auch der Protagonist: Aus Private Miller wird Strelez Petrenko.

2 In Berlin geht es heiß her: Nur dass hier die Deutschen mit dem Flammenwerfer herumbrutzeln. Petrenko wird von einem brennenden Balken getroffen und wirft diesen mit Schmerzensschreien weg – Brandwunden tun eben verdammt weh.

3 Doch die russische Armee schlägt mit T34-Panzern zurück und feuert aus allen Rohren auf den Reichstag. Feuer schlägt aus den oberen Geschossen, dann fällt eine komplette Haushälfte physikalisch korrekt ein, Staubwolken legen sich über den gesamten Platz der Republik – Atmosphäre pur.



PHYSIKSTUNDE

Treyarchs Spielplatz

Entwickler Treyarch tritt in die zehn mal zehn Kilometer großen Fußstapfen von »Call of Duty 4«-Entwickler Infinity Ward. Und weil die Jungs aus Santa Monica echte Perfektionisten sind, haben sie eine Art Spielkasten-Editor gebastelt. Dort wird beispielsweise getestet, wie sich Feuer physikalisch korrekt bei verschiedenen Pflanzenarten ausbreitet. So sollen sich die Flammen ähnlich wie in »Far Cry 2« durch trockenes Gestrüpp fressen, eine Palme »hochklettern« und brennende Blätter herabregnen lassen – ausgehend von unserer Preview-Fassung können wir das noch nicht bestätigen, das Feuer wirkte eher statisch.



Preview-Fassung eine gute Balance aus cineastischer Action-Inszenierung und kleineren Gefechten, die immer wieder mit emotionalen Momenten gespickt sind. So auch nach der Landung auf Peleliu aus der Einleitung: Protagonist Miller überlebt die Landung, der Rest seiner Einheit hat weniger Glück. Jason, Rooker und fünf andere Jungs erwischt's, Millers Kumpel Anthony schleppt einen Kameraden zu einem Hügel. Und dann das: Ein Maschinengewehr rattert, japanische Soldaten stürmen heran. Ein gutes Beispiel für die Gegner-KI, zumindest soweit sie sich anhand des uns vorliegenden Musters beurteilen lässt: Gegner greifen gerne mal in größeren Mengen an, zwingen dich in Deckung; drei bis vier Angreifer überleben das US-Sperrfeuer, kommen auf Nahkampfdistanz heran, hauchen nach Kontakt mit dem Kampfmesner dann aber doch ihre Lebensgeister aus. Oder aber ein Kamerad erledigt diese Arbeit mit dem Flammenwerfer.

Ob Private Miller all das überlebt und welche Erlebnisse ihn noch erwarten, das wird sich im Test im nächsten Heft zeigen. Denn neben dem Pazifikkrieg wartet noch eine weitere Kampagne darauf, durchgeballert zu werden: Ähnlich wie in »Call of Duty 2« schlägt es den Spieler ins zerbombte Stalingrad. Die Mission wird durch eine Zwischensequenz eingeleitet, die mal so ganz anders ist, als man es bisher

kannte: So wird die Wolga-Metropole als hochaufgelöstes 3D-Modell im Anime-Manga-Stil gezeigt. Hört sich abgefahren an und wird zudem mit Original-Archivaufnahmen und propagandistischen Hassreden des Sowjetreichs gemixt: in der Pazifik-kampagne versuchen analog die US-Präsidenten Roosevelt und Truman Gründe für den Krieg zu finden – das schafft ein sehr authentisches Spielerlebnis. In Stalingrad liegt ein Soldat namens Petrenko inmitten eines Leichenberges – Überreste der Sowjetarmee, die von Stalin den Befehl haben, ohne Rücksicht auf Verluste die Wolga-Metropole zu halten. Deutsche Soldaten exekutieren gerade letzte Überlebende, nur gut einen Meter von Petrenko entfernt. Jetzt gilt es ruhig sein, Atem anhalten, sich tot stellen. Die Landser ziehen weiter, puh. Kurze Zeit später trifft er auf Captain Reznov, der einen General der Wehrmacht ausschalten soll. Ein ähnlicher Haudegen wie Captain Price aus »Call of Duty 4« und genauso atmosphärisch-professionell synchronisiert. Kein Wunder, schließlich wird er vom Briten Gary Oldman gesprochen, der gerade Batman als Lieutenant Gordon in »The Dark Knight« unterstützt. Reznov ist schwer verwundet, also schnell sein Scharfschützengewehr, eine Mosin Nagant schnappen und die anstürmenden Landser ausschalten. Die sind hoffnungslos überlegen, keine Chance, ab in ein nahe liegendes Haus. Doch

plötzlich schlagen Flammen durch die zerschossenen Fenster, Kopf runter und durch-robben. Sieht fantastisch aus, genauso wie die nachfolgende Szene, in der ein deutscher Panzer ein Haus in Schutt und Asche legt und Rauchschwaden die Sicht vernebeln. Die Russland-Kampagne scheint inszenatorisch genauso abzuheben wie die Landung auf der Pazifikinsel Peleliu. Und so bleibt nach zwei Stunden und vier Missionen der Eindruck zurück: Ende November krach'ts ganz heftig!

Benjamin Kratsch

360
SAGT ...

Grafisch und atmosphärisch schon jetzt ein Blockbuster. Spielerisch gibt der Titel zunehmend Gas

Hitzpotenzial 8.5



Lohnt sich's?

- Extrem schöne Grafik, abwechslungsreiches Gameplay, toller Koop-Modus
- Etwas zu kurz, den Dialogen fehlt es teilweise an Schärfe



Wenn der Drache mit dem Feuer spielt, ihn selten das Gewissen quält

Erscheint/ 13. November 08

AUF EINEN BLICK

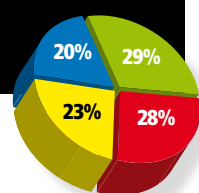
Publisher/ Sierra Entertainment
Hersteller/ Etranges Libellules
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1-2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Schön gemachte Jump'n'Run-Unterhaltung für jung und alt

DAS STECKT DRIN

- Spyro
- Cynder
- Feuer-Atem
- Eis-Atem



SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

Das Ding hat Feuer unterm Hintern!

Willkommen zurück, kleiner Drache! Nachdem die ersten beiden Vertreter der »The Legend of Spyro«-Reihe eher ein Strohfeuer waren, überrascht die fast vollendete Vorabversion von Teil Drei: »Dawn of the Dragon« bringt viel Neues mit – und sieht auch noch richtig gut aus... aber das zeigen ja die Bilder. Kurz zur Geschichte. Der bössartige Drache Malefor und sein Gefolge haben die Welt in Dunkelheit gestürzt, und nur wenige wagen es, sich zur Wehr zu setzen. Einer von ihnen ist der tapfere alte Krieger Hunter. Er unterstützt Spyro und Cynder bei ihrer Odyssee zur Rettung der Welt, indem er ihnen des Öfteren den Weg zum nächsten Ziel weist oder sie aus brenzligen Situationen befreit. Nicht, dass das wirklich nötig wäre – die Drachen-Teenager können es durchaus mit den Horden an Gegnern aufnehmen, die sich ihnen in den Weg stellen. Dabei greifen die beiden, zwischen denen per Druck auf die linke Schultertaste hin- und hergewechselt wird, auf ein ausgeklügeltes Kampfsystem zurück. Offensichtlich durch »God of War« inspiriert, gibt's neben einfachen Krallen-attacken auch Rammgriffe und rasante Komboschläge, die für dynamische und leichtgängige

Schlachten sorgen. Außerdem ist es dem lila Drachen im Gegensatz zu seinen bisherigen Abenteuern nun möglich, sich per Flügelschlag in die Lüfte zu erheben. Was dann folgt, sind anschauliche Gleitflüge, mannigfaltige Angriffe oder Kämpfe gegen ebenfalls fliegende Gegner. Mit Leichtigkeit gelingen etwa Sturzflüge, bei denen wir kleine Gnome mit kräftigen Schlagkombinationen eindecken. Fein. Ebenso wie die Tatsache, dass Spyro und Cynder sich mit einem Atem aus Feuer, Eis und Elektrizität verteidigen. Der lässt sich stufenweise ausbauen, was etwas Tiefe reinbringt und auch notwendig ist, angesichts vielfältiger Angreifer und einiger gigantischer Boss-Gegner.

Doch nicht nur das Kampfsystem, auch das Drumherum kommt erwachsen daher – vielleicht sogar zu erwachsen für die ursprünglich sehr junge Zielgruppe der »Spyro«-Reihe. Nicht selten trifft man auf düstere Szenarien, furchteinflößende Gegner, und so manch ein Spielcharakter wird das Zeitliche segnen. Dennoch, liebe USK, hätte es eine Freigabe »ab 6 Jahren« wohl auch getan, »ab 12« scheint uns doch übertrieben. Wer das Spiel nicht alleine durchstehen möchte, kann schließlich einen Freund

dazuholen. »Dawn of the Dragon« punktet mit einem sehr soliden Koop-Modus, bei dem der eine Spieler Spyro und der andere Cynder übernimmt. Und das Sahnehäubchen? Die Grafik! Spyro schwebt in eine wunderschöne Wald-und-Wiesen-Idylle hinein. Die Gräser wiegen sich im Wind, die Äste neigen sich zur Erde hin, durch sanfte Hügel windet sich ein Bach, dessen Schaumkronen im Sonnenlicht glitzern ... Eine Landschaft wie aus dem schönsten Bilderbuch. Kurz, der letzte Teil der »The Legend of Spyro«-Trilogie scheint wirklich gut gelungen. Ein tolles Jump'n'Run-Abenteuer, an dem Alt und Jung Gefallen finden sollten.

Michael Förtsch/r

360 SAGT ...

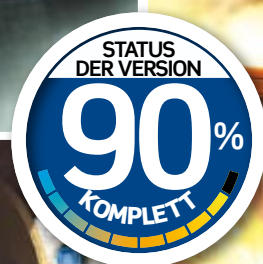
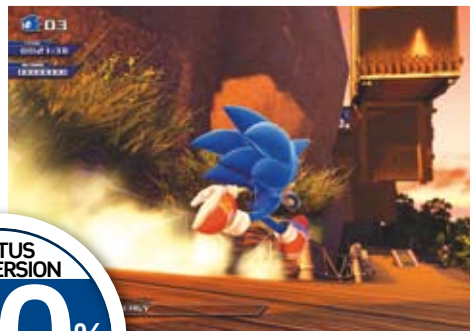
Aller guten Dinge ... Mit frischer Grafik und neuem Kampfsystem macht das dritte Abenteuer des kleinen Drachen riesig Spaß!

Hitpotenzial 7,5



Lohnt sich's?

- ⬆ Viel Abwechslung dank Mixtur aus 2D- und 3D-Levelaufbau. Die Prügeleien fügen sich ganz gut ein
- ⬇ Stellenweise gibt sich die von uns gespielte Preview-Fassung ziemlich schwer. Zu schwer!



Wehr-Igel sind nur des Nachts anzutreffen und prügeln sich dann mit allem, was nicht bei drei auf den Bäumen ist

Erscheint/ November 08

AUF EINEN BLICK

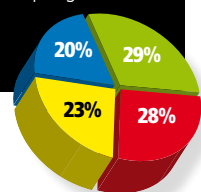
Publisher/ Sega
Hersteller/ Sonic Team
Genre/ Jump'n'Run
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Ein blauer Igel auf Speed. Rennt und springt wie gehabt, aber verhaut seine Gegner neuerdings

DAS STECKT DRIN

- Hüpfigel
- Wehrigel
- Highspeed
- Sprungfedern



SONIC UNLEASHED

Segas Turbo-Igel verbreitet gute Laune

Auf ein Neues! Das erste Xbox-360-Abenteuer »Sonic – The Hedgehog« ist bekanntlich mit Überlichtgeschwindigkeit durch die Wertungssysteme der internationalen Fachpresse gegerasselt. Doch Sega hat nach eigenen Angaben aus dem Disaster gelernt, will den stacheligen Hüpfen Sonic neu auf Kurs bringen und versorgt uns eben mit einem exklusiven Preview-Muster. Die Story ist simpel und wird im Intro kurz erklärt: »Doctor Eggman« manipuliert die sieben Kristalle, die Grundlage für Sonics übernatürliche Fähigkeiten sind. Diese veränderten Edelsteine machen Sonic fortan nachts zum zähnefletschenden »Werehog«. Ziel in »Sonic Unleashed« ist daher, dem Igel zu helfen, bestimmte Schreine zu finden, an denen er die manipulierten Edelsteine wieder in ihren ursprünglichen Zustand umwandeln kann.

Der Levelaufbau präsentiert sich als der abwechslungsreichste aller bisherigen »Sonic«-Spiele: Gestartet wird in der 3D-Ansicht, die Kamera hinter dem Helden fixiert. Schon nach den ersten virtuellen Metern düst Sonic mit Höchstgeschwindigkeit durch die engen Trassen des wunderschön angelegten Startlevels Windmill Isle. Sobald gerade Strecken in einem Looping enden oder andere Hindernispassagen vor Sonic liegen, kippt die Ansicht in 2D – das funktioniert in

der Praxis erstaunlich gut. Ebenso kommt das Markenzeichen des Igels, der totale Geschwindigkeitsrausch, durch diese flinken Kamerawechsel prima zur Geltung. Rennen, Sprungfeder anhäufen, durch Loopings hetzen, alles wie gehabt. Diese Passagen sind immer wieder mit Schienen verbunden, auf denen Sonic mit irrem Tempo zur nächsten Etappe zoomt und gleitet.

Neben den verschiedenen Perspektiven sorgt ein weiteres Element für eine willkommene Einlage, denn des Nachts schwingt Sonic als »Wehr-Igel« die Fäuste – quasi als düsteres Pendant seiner selbst, noch dazu mit neuen Fähigkeiten ausgestattet. Denn hier überrennt Sonic das Gefolge des Dr. Eggman nicht nur, sondern haut es zur Seite. Drei Angriffstasten lassen genügend Schlagkombinationen zu, um die Gegnerscharen stilvoll abzuservieren. Zwischen den einzelnen Prügeleinlagen muss man den »Werehog« in bester Plattform-Manier an Halteschienen entlang hangeln und auf Seilen über Abgründe balancieren lassen. Das Aktionsspektrum des Igels war wohl noch nie derart umfangreich – und das alles, ohne überladen zu wirken. Auch sonst überzeugt die Technik: Zwar ruckelte die Bildwiederholrate unseres Preview-Musters, trotzdem hat sich »Sonic Unleashed« zu einem Hingucker in der

Redaktion entwickelt: Grafisch ist wirklich was geboten! Tolle und vor allem zahllose Animationsphasen von Sonic und Gegnern, dazu farbenfrohe und abwechslungsreiche Levels, das Ganze in extremer Geschwindigkeit. Einziger Wermutstropfen ist der hohe Schwierigkeitsgrad in manchen Abschnitten, der Gelegenheitsspieler schnell verzweifeln lassen könnte. Wie beispielsweise im Dragonroad-Level: Eine schwere Passage folgt der nächsten – selbst wenn das Preview-Muster großzügige 20 Leben zur Verfügung stellt, ist es selbst für Gaming-Experten schwer, sie nicht alle auf halber Strecke zu verlieren. An solchen Stellen muss dringend noch was mit dem Balancing passieren. Sonst aber begeistern die schicke Grafik und das facettenreiche Gameplay. Bleibt nur zu hoffen, dass dieses Niveau dieses Mal über das komplette Game gehalten wird.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Sonics neuestes Abenteuer sieht prima aus und spielt sich angenehm

variantenreich

Hitpotenzial 7,5

AUF EINEN BLICK

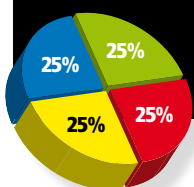
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/ EA
Black Box
Genre/ Arcade-
Racing
Spieler/ 1–8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Zurück zu den Wurzeln: Das neue Need for Speed stillt die Lust auf Vollgas-Action

DAS STECKT DRIN

■ Drifts
■ Rückwärtsfahrten
■ Polizei
■ Fluchtszenen



NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Probefahrt zeigt: Das wird ja doch kein Hollywood-Showracer. Schwein gehabt!

Auf Basis von dem, was Hersteller Electronic Arts bisher über den neuesten Startversuch in 14 Jahren »Need for Speed« erzählt hat, könnte man glauben, EA wolle uns ein weniger durch Vollgas-Action als durch Videofilmchen geprägtes Rennspiel entgegenkatapultieren. Wird aber doch ein amtlicher Arcade-Racer, das ist seit der Einladung zur Probefahrt klar. Tri City Bay, Schauplatz von »NFS Undercover«: Ob du gemeinsam mit Jesse Abney auf dem Beifahrersitz ein paar Runden drehen willst? Abney ist der für die Entstehung hauptverantwortliche Produzent. Klar, warum nicht! Der erste Eindruck erinnert weniger an das eher simulationslastige »NFS Pro Street«, mehr an das Arcade-schnelle »NFS Most Wanted«. Jesse Abney erklärt's: »Wir wollen das Fahren ohne Grenzen erlebbar machen. Tri City Bay ist an der Küste gelegen

und ähnelt einer Mischung aus Miami und New Orleans. Die drei Bezirke sind durch Wasser getrennt und durch breite Freeway-Brücken verbunden. Ist ein großes Gelände. Die Stadt im Porsche GT3 mit Vollgas umrunden, das dauert an die acht Minuten.« So viel ist also klar: Das hier wird wieder ein Tuning-Racer alter Schule, mit freier Fahrt für freie Bürger in der Nachbildung einer US-Metropole.

Die Handlung: Cop will Gangsterzirkel unterwandern, muss sich als Flucht- und Kurierfahrer einen Namen machen. Gut, die Story setzt spätestens seit »The Fast and the Furious« Schimmel an. Man will sie aber mit rund 30 aufwändig produzierten Videominuten zumindest fachgerecht aufbereiten. Das Hollywood-Fachorgan IMDB zählt insgesamt 21 Darsteller, darunter Jessica Albas jüngerer Bruder Joshua und Maggie Q, die in »Impossible Mission 3«



Audi RS4, BMW M3, Nissan GTR, Mercedes SLR McLaren, Dodge Charger: NFS Undercover fährt die heißesten Flitzer aus aller Welt auf

Erscheint/ 20. November 08



Lohnt sich's?

- Reißerische Steuerung, großes Stadtgebiet, flüssiges Spielerlebnis
- Visuell nicht sonderlich beeindruckend, fühlt sich insgesamt nicht allzu neu an

liveundonline

■ Maximal acht Racer treffen in abgegrenzten Arenen für diverse Online-Wettbewerbe aufeinander, zum Beispiel zwecks Räuber-und-Gendarm-Hetzjagd ■ Kein Splitscreen-Racing, kein freies Online-Fahren à la »Burnout Paradise« ■ Erfolge stehen selbstverständlich am Start



SPARTA-LOOK

Need for Braun

US-Regisseur Joe Hodges ist für die Dreharbeiten an den Story-Videos zuständig; ihm kommt nebenbei entscheidender Einfluss auf den Look der kompletten Spielproduktion zu. »Wir arbeiten sehr viel mit intensivem Licht. Die Sonne steht tief, sie taucht die Kulissen in starke Gelb-, Braun- und Orange-Töne. Wir legen einen Sepia-Schleier über die ganze Optik, so ähnlich wie das der Sparta-Movie 300 macht. Dadurch wirkt alles ein bisschen dreckig. Die langen dramatischen Schatten unterstreichen die Dynamik des Gameplays«, erklärt Produzent Jesse Abney den visuellen Stil.



RACE TO GO

Vollgas-Action ohne Pause

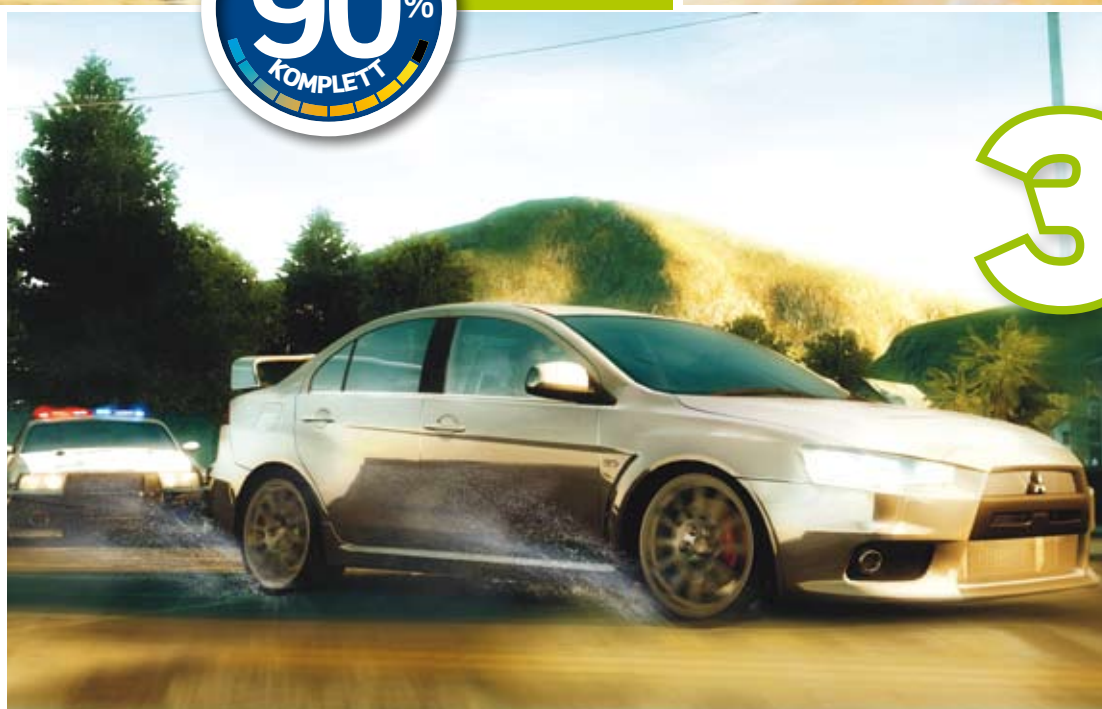
Die vielleicht wichtigste Neuerung hält sich dezent im Hintergrund: »NFS Undercover« soll sich ausgesprochen flüssig anfühlen, Ladezeiten und Spielpausen soll kaum eine Rolle zukommen.

Das Hauptmenü beispielsweise ist aus der laufenden Action heraus jederzeit und sofort erreichbar, ohne dass man auch nur eine Sekunde warten müsste. Auch die Tuning-Optionen sind binnen

eines Wimpernschlags erreichbar.

Auf Knopfdruck zoomt eine Karte von Tri City Bay auf den Bildschirm. Wer in diesem Moment etwa gerade im Hafendistrikt Port Crescent angast, aber eigentlich durch die Sunset Hills driften oder durch Palm Harbor cruisen will, kann anhand der Karte eine Instant-Versetzung auslösen. Minutenlange Von-A-nach-B-Spazierfahrten entfallen.

STATUS DER VERSION
90%
KOMPLETT



Tom Cruise einheizt – und hier dem Helden als gut aussehende Einsatzleiterin Chase Linn zur Seite steht. Letztlich stehen den 30 Videominuten laut Jesse Abney rund 20 bis 25 Stunden an Vollgas-Gameplay gegenüber, sofern man nur der Handlung folgt und beiläufige Herausforderungen außer Acht lässt.

Grafik und Sound? Geben sich bisher unauffällig, die Bilder unterscheiden sich nicht allzu sehr von dem, was »NFS Carbon« vor zwei Jahren gezeigt hat. Das mag auch mit dem Alter der uns gezeigten Version zusammenhängen. »Sorry, aber die ist schon ziemlich alt«, entschuldigt sich Jesse Abney. Deshalb sind auch kaum Rennen verfügbar. Letztlich soll es konventionelle Wettrennen gegen sieben Computergegner geben, wie Hetzjagdsszenen, schnelle Highway-Battles, Missionen und sogenannte Master-Challenges: Spieler gegen Boss. Werden das Mann-gegen-Mann-Duelle? »Nicht unbedingt. Kann auch sein, dass der eine oder andere Bossgegner seine Jungs mitbringt.« Das dürfte derbe Rempelen zur Folge haben. Gut, dass das Schadensmodell zwar Beulen in den Lack modelliert, das Fahrverhalten aber unangestastet lässt. Das Tuning? Karosserie und Technik wie gehabt, mit vielen hundert Original-Parts und freier Teile-Formbarkeit per Autosculpt.

Und wie fühlt sich das Racing in der Praxis an? Nicht allzu überraschend. Die Probefahrt ist geprägt durch freie Fahrt und

Gegenverkehr. Sobald Cops in die Nähe kommen, schaltet sich für einen kurzen Augenblick eine Zeitlupe zu, der Sound brems sich ein, die Kamera zoomt auf die Verkehrshüter – die Jagd beginnt. Breit ausgebaute Highways laden zum schnellen Pflügen durch den Gegenverkehr ein, lange Kurven schreien nach Experimenten mit der überarbeiteten Steuerung. Laut Hersteller zieht die Fahrphysik 430 Faktoren ins Kalkül; von der Gewichtsverteilung des Fahrzeugs übers Antriebskonzept bis hin zur Wirkung von Dämpfern und Federn. Zweck der Übung ist ein nachvollziehbares Verhalten in allen Situationen, außerdem die Unterscheidbarkeit der Autos. »Du fährst hier den aktuellen Audi RS4«, erzählt Jesse, »mit Allradantrieb. Du hast also Straßenlage satt, wirst dir aber mit Drifts schwer tun. Probier mal den getunten M3.« Tatsächlich fühlt sich BMWs Hecktriebler deutlich nervöser an, wenn man das Gas voll durchzieht – aber auch geiler und tierischer.

Es sind die Kleinigkeiten, die zusätzlich Spaß versprechen. Die Bremse doppelt antippen löst zum Beispiel einen U-Turn aus, bei dem das Racing Car im Anschluss rückwärts weiterfährt. Bei eingeschlagenem Lenkrad das Gas doppelt antippen lässt das Heck ausbrechen. Die A-Taste bildet das Herzstück einer ganzen Reihe von Wende- und Drift-Manövern. Man kann durch krasse Aktionen »Stylepoints« gewinnen. Diese Punkte bilden die Grundlage für ein bisschen

Rollenspiel-Drumherum; genauer gesagt lassen sie sich auf einige Piloten-Attribute verteilen, die »Wheelman Skills«. Diese wiederum beeinflussen unter anderem Beschleunigung, Nitroboost, Turboleistung und die Haftung der Reifen sowie die Höhe von Siegprämien und den Preis von Tuningteilen. Man darf seinen aufgebretzelten Piloten im Online-Modus auf der Rennstrecke mit denen anderer Xbox-Live-Wettbewerber messen. Das könnte spannend werden.

Richard Löwenstein

360
SAGT ...

Konsequente Erweiterung der Need-for-Speed-Reihe. Wirkt reich an Tempo, allerdings arm an Ideen

Hitpotenzial 8.0

Erscheint/ 06. November 08

AUF EINEN BLICK

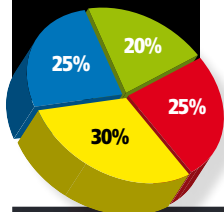
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Shanghai
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 – 6
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Befehle brüllen statt doof Tasten drücken, das hat was. Und das Spiel taugt auch

DAS STECKT DRIN

- Geniale Sprachsteuerung
- Interkontinentale Waffen
- Krieg ums Öl
- Drei Fraktionen



TOM CLANCY'S ENDWAR

Die Macht des Wortes



Spezialität Überraschungsangriff: Helis rücken schnell vor und schlagen präzise zu

Die unbekannte weibliche Stimme wirkt energisch: »Authentifizieren Sie sich, Commander!« Wie bitte? Unbeirrt klingt es aus dem Lautsprecher: »Sie müssen sich authentifizieren, um Zugang zum Overlord-Kommunikationssystem zu bekommen.« Also schnell das Xbox Live-Headset aufgesetzt und reingeschmeckt in die Einführungsmission der Preview-Fassung. Die Steuerung einer ganzen Armee nur übers Headset ist das vielleicht Innovativste seit Langem: Mit der Spracheingabe zum Beispiel von »Hier spricht der Commander!« öffnet sich der Zugang und wieder mal ist man mittendrin im globalen Konflikt: Im Jahr 2020 schnellen die Benzinpreise in die Höhe und obwohl Panzer, Jets und Helikopter ohnehin wahre Kerosinschlucker sind, proben die USA, Europa und Russland den Dritten Weltkrieg – ums Öl. Während der »Operation Freedom« ist die US-Armee in Kopenhagen gelandet und

hat den französischen Premierminister festgesetzt, weil Frankreich angeblich ein Komplott gegen die USA plant. Riesige Chinook-Helikopter stehen jetzt auf einem kleinen Flughafen nahe der dänischen Hauptstadt und spucken Infanterie aus, Pilatus-Schützenpanzer gehen in Position.

Natürlich könnte man seine Einheiten auch via D-Pad und Analogsticks steuern, drei Mal mehr Spaß macht's aber via Sprachsteuerung: »Einheit 2 vorrücken zu Alpha«. Gesagt, getan, die MG-Trupps beziehen innerhalb des Hangars Stellung. Dort erhöht sich ihr Verteidigungswert und sie können auf größere Distanz schießen. Doch die Europäer sind clever und bombardieren die US-Stellung mit schwerer Artillerie. Zeit für einen schnellen Helikopterangriff. Rechte Schultertaste drücken und befehlen: »Einheit 4, Angriff Feind 1!« Die Apaches steuern ihr Ziel an, nur per Sprachbefehl wechselt der Commander



Lohnt sich's?

- Die Sprachsteuerung als Feature-Highlight, orbitale Laservaffen
- Wirkt etwas zu bieder, die Grafik ist okay, für den Dritten Weltkrieg kracht's aber nicht ordentlich genug

1



SUPER-WAFFEN

Jungs und ihre Spielzeuge

Genau wie im echten Leben demonstrieren die Weltmächte ihre Überlegenheit mit Furcht einflößenden Waffen. Um die benötigten Kommandopunkte zu verdienen, müssen Satellitenstationen, sogenannte Uplinks, besetzt werden.

Die USA setzen dabei auf kinetische Waffen und damit auf eine orbitale Waffenplattform, die »Rods of God«, die mit speziellen Raketen bestückt ist.

Diese verursachen kleine Erdbeben, die schon mal eine ganze Panzerarmada verschlucken.

Die europäischen Streitkräfte verfügen über einen Hochenergie-Laser, der aus dem All abgeschossen wird und chirurgisch genau Ziele wie Bunker oder Kommunikationsstationen zerstört, während Russland die stärksten Panzer und Vakuumbomben mit der Sprengkraft einer A-Bombe einsetzt.

ES GEHT IMMER NUR UMS ÖL

Wenn Zwei sich streiten ...

... freut sich der Dritte, und der heißt in »Endwar« Russland. Denn die USA und eine terroristische Vereinigung bekriegen sich und zerstören dabei die größten Ölpipelines Saudi-Arabiens. Ob der Kreml eventuell seine Finger im Spiel hatte? Zumindest avancieren die Russen dadurch zum größten Öllieferanten der Welt und investieren das neue Milliarden-einkommen in eine riesige Armee, die wiederum das schwarze Gold beschützt. Doch Russland will mehr und zettelt mittels einer Intrige einen Krieg zwischen den USA und Europa an – der Dritte Weltkrieg steht an, diesmal wirklich ...

2



3



liveundonline

■ Weltweite Online-Kampagne, in der die Ergebnisse aller Matches zusammengerechnet werden ■ Matches für eins gegen eins, zwei gegen zwei und drei gegen drei
■ Alle vier Spielmodi aus der Kampagne: Eroberung, Totale Vernichtung, Belagerung und Überfall

von der Vogelperspektive in den Sichtradius der Helikopter. Das erhöht die Übersicht enorm, außerdem melden die Piloten automatisch Feinde und deren Truppentyp. Genialerweise hängt die Kamera nicht frei in der Luft, sondern an einer Art Drohne, die wahlweise direkt unterhalb eines der Helis schwebt; das ergibt ein überzeugendes Mittendrin-Gefühl, wenn eine kleine Druckwelle bei Abschuss den Corpus erschüttert. Ein paar Raketen reichen dann aus, um die europäischen Panzerhaubitzen auseinanderzunehmen.

Doch hat der Feind nicht untätig bereits seine Flakpanzer in Stellung gebracht und setzt den US-Fliegern hart zu. Jetzt ist schnelles Handeln gefragt, die AH-64 Apaches, Codename Chrome, sind die schnellste Einheit und unerlässlich für Überraschungsangriffe. »Einheit 5, schützen Sie Einheit 4!« Hört sich leicht kryptisch an, doch die Befehle gehen einem schnell ins Blut über. Die Pilatus-Schützenpanzer machen sich gleich auf den Weg und zerlegen die nur leicht gepanzerten Flakballermänner im Nu. Damit wiederum die Pilati selber nicht Hops gehen, schützen wir sie jeweils mit einer Einheit leicht bewaffneter MG-Schützen und Raketenjungs, die mit ihren Javelin-Anti-Lufttraketen ruck zuck die angreifenden Feindhubschrauber vom Himmel holen. Puh, durchatmen, selbst dieser kurze Überraschungsangriff fordert volle Konzentration, zumindest wenn man im

Veteranen-Modus spielt. Natürlich kann sich der Spieler als Commander auch für den leichten Schwierigkeitsgrad entscheiden, dann fehlt in unserer sehr fortgeschrittenen Preview-Fassung weitestgehend die Herausforderung – die taktische Komponente, die »Endwar« erst richtig spielenswert macht. Das Stein-Schere-Papier-System funktioniert, das Balancing ebenso. Wer versucht mit einer Panzerarmada durch die feindlichen Reihen zu brechen, erlebt sein explosives Wunder. Und zwar in Form von blitzschnellen Hellfire-Raketen, die von den feindlichen PAH-6 Cheetah, einer Art futuristischem Eurocopter-Verschmitt, stammen. Der clevere Befehlshaber lässt seine Einheiten natürlich nicht einfach in den Tod rennen, sondern deckt Panzer mit Helikoptern sowie leichter Infanterie, im Optimalfall schützt noch eine Einheit Flakpanzer vor Luftangriffen.

Apropos, es gibt auch Luftschläge, vor denen dich nichts und niemand schützen kann: Stealth-Bomber. Um die anfordern zu können, muss der geneigte General erst die Satellitenhoheit gewinnen. Dazu werden diverse Server mit Satelliten-Uplinks gehackt. Aus diesem Grund sollte man immer eine Einheit Pioniere in der Hinterhand halten, am besten in der schützenden Panzerhaut eines Truppentransporters. Erfolgreich gehackt, darf Luftunterstützung

angefordert werden. Anfangs steht nur ein leichter Präzisionsschlag der Stealth-Bomber zur Verfügung, später dann alles vernichtende Laserschläge aus dem All. Spätestens dann könnte es dir die Sprache verschlagen. Bei der Bundeswehr wird nicht selten gebrüllt, Wehrdienstleistende können ein Lied davon singen. Wer keine Lust hat, sich anspitzen zu lassen, verweigert. Wer hingegen selbst gerne eine Hightecharmee mit lauter Stimme über das Schlachtfeld kommandieren will, freut sich auf »Endwar«.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

Endwar könnte sprichwörtlich abheben – grandiose Strategie, bei dem allein schon das Kommandieren der Einheiten richtig Spaß macht

Hitpotenzial 8.5

Erscheint/ 21. November 08

THE LAST REMNANT

Eine Welt voller Mythen und Magie

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Square-Enix

Hersteller/ Square-Enix

Genre/ Rollenspiel

Spieler/ 1

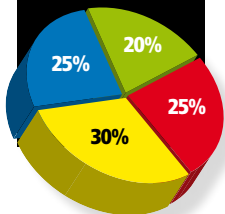
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Eine mächtiges RPG mit Schwerpunkt auf Strategie

DAS STECKT DRIN

- Artefakte
- Zaubersprüche
- Gilden
- Gruppenkämpfe



Die siamesischen Stein-Zwillinge Namul und Niram sind vorerst nicht gut auf Rush und seine Bande zu sprechen

Als kleinen Vorgeschmack auf das nächste »Final Fantasy« versorgt Square-Enix alle Rollenspiel-Jünger vorerst mit diesem komplett eigenständigen Projekt. 40 bis 50 Stunden Spielzeit garantieren die Entwickler für »The Last Remnant« – wohlgemerkt bezieht sich diese Angabe auf sehr erfahrene Spieler und ohne Berücksichtigung fast aller Nebenaufgaben. Von denen es massenweise gibt, davon konnte sich 360 Live anhand eines rund drei Stunden umfassenden Probespiels als erstes Magazin Deutschlands überzeugen.

Wie von Square-Enix gewohnt, gibt sich die Grundgeschichte ebenso wuchtig wie mitreißend: Seit Tausenden von Jahren kämpfen die Menschen in dieser Welt um die sogenannten »Remnants«, mächtige Artefakte, die die jeweiligen Besitzer mit besonderen Fähigkeiten ausstatten. Das Abenteuer beginnt, als die Schwester von Rush entführt wird und er aufbricht, sie

zu finden. Schnell merkt er, dass er in der von Kriegen zerrütteten, offenen Welt nicht ohne Gefolgsleute auskommt. Schon in der nächsten Stadt findet Rush treue Verbündete: In Gilden warten Hunderte Söldner verschiedenster Herkunft darauf, dass sie irgendwer für Bares in die Schlacht führt. Ruck, zuck scharft sich dann schon eine kleine Armee um den Recken. Insgesamt vier Einheiten, jeweils aus fünf Mitgliedern bestehend, sollen Rush von nun an bei der Suche nach seiner Schwester behilflich sein. Jeder dieser Divisionen kann eine andere Aufstellung zugewiesen werden – einzelne Kämpfer verfügen zudem jeweils über ganz eigene Spezialfertigkeiten, weshalb wichtig ist, auf eine effektive Zusammenstellung zu achten.

Dieser strategische Aspekt bildet auch das Grundgerüst des Kampfsystems. Während der Gefechte erhalten die Einheiten rundenbasiert ihre Befehle über



Lohnt sich's?

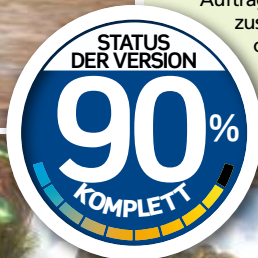
- ✓ Gekonnter Mix aus Rollenspiel- und Strategie-Elementen
- ✗ Leider keinerlei Online-Unterstützung



NEBENSACHE

Fernab der Story

Die riesige Weltkarte, die Rush erforschen kann, birgt unzählige Orte abseits der Hauptkampagne. Die Orte würde man beim reinen Durchspielen eigentlich nie zu Gesicht bekommen. Aber sogenannte Side-Quests – kleinere Nebenaufgaben – gibt's in jeder Stadt, und dort sind sie leicht zu finden; Einfach einem der vielen Wirtshäuser einen Besuch abstatten und die vielen Gäste in ein Gespräch verwickeln, so klappt's. Fast jeder hat einen Auftrag, dessen Erfüllung zusätzliche Reichtümer oder aber auch neue Truppenmitglieder mit sich bringt.



KLEINE EINBLICKE ...

... in eine große Welt

Das Feld, die begehbare Landschaft zwischen den Städten, sieht nicht nur fantastisch aus: Die Gegner reagieren sehr unterschiedlich auf Rushs Anwesenheit, was allerorts für eine extrem dichte Atmosphäre sorgt.

Die »Ositi« sind froschartige Pygmäenwesen und die Spezialisten, wenn zerstörerische Kampfzauber gebraucht werden. Andere Rassen verlassen sich dagegen mehr auf ihre Hieb- und Schusswaffen.

Doch die Mischung macht's. Auf dem Schlachtfeld sind schließlich alle unentbehrlich.

Über die Wüstenstadt Balterossa wacht Tao Tie, ein riesiges, insektenähnliches Artefakt. In der Welt von »The Last Remnant« sind alle größeren Ballungszentren von dem Dasein eines übermächtigen Artefakts entscheidend geprägt. Diese Metropole ist nicht allein deshalb führend auf dem Markt für rotyotianisches Eisenerz.



liveundonline

Herunterladbare Inhalte ■ Schätzungsweise 50 Erfolge und für 1000 Gamerpoints

ein umfangreiches Kontextmenü, das äußerst flexibel gestaltet ist und sich situationsbedingt anpasst. Zaubersprüche, Spezialattacken und Angriffsstrategien können darüber genauso ausgelöst werden wie Verhaltensmaßregeln zum Selbstschutz. Das Steuern der 20 Verbündeten in den vier Gruppen geht also selbst in größeren Massenschlachten sehr einfach und übersichtlich von der Hand. Leuchtet ein Kämpfer blau, ist seine Spezialfertigkeit freigeschaltet. Nach seinem nächsten Angriff wird ein Quicktime-Event ausgelöst, der bestimmt, ob die Attacke des nächsten Kriegers direkt im Anschluss auf das momentane Ziel ausgeführt werden kann. Mit dem richtigen Zeitgefühl lassen sich auf diese Weise verkettete Angriffe durchführen, die dem Feind nicht viele Aktionsmöglichkeiten lassen.

Um in den Bosskämpfen gegen die übernatürlichen und riesengroßen Monster einen zusätzlichen Energieschub zu erhalten, gibt es eine weitere Verkettungsmöglichkeit: Je mehr Feinde in einem Areal vor dem Bosskampf getötet werden, desto höher steigt der »Chain«-Zähler. Steht man dann einem der Endgegner gegenüber, ist man umso stärker, äquivalent zum Zählergrad. Gerade weil viele Kämpfe taktisches

Geschick voraussetzen und man doch schnell einem Gegner nicht gewachsen ist, kommt es sehr willkommen, dass man überall im Spiel speichern kann und nicht erst einen bestimmten Speicherpunkt aufsuchen muss. Sobald Rush ins Gras beißt, ist das Spiel nämlich zu Ende, nicht so aber, wenn einer seiner Kollegen stirbt: Die gesamte Truppe wird nach einem gewonnenen Gefecht komplett regeneriert.

Basierend auf einer modifizierten »Unreal Engine 3« macht sich »The Last Remnant« auf jeden Fall bestens als Hingucker. Alle Zwischensequenzen sind in Echtzeit gezeichnet und entsprechen dem Niveau, das im gesamten Spiel vorherrscht. Die Kämpfe der detailreichen Charaktere sind zudem extrem cineastisch in Szene gesetzt und das Erforschen der weitläufigen Areale besticht dank toller Fernsicht. Auf zwei Besonderheiten soll an dieser Stelle unbedingt hingewiesen werden: Noch nie gab es in einem Rollenspiel aus dem Hause Square-Enix Blut zu sehen. In »The Last Remnant« spritzt der Lebenssaft zwar ebenfalls nicht literweise, aber er ist sichtbar. Eigentlich erwarteten die Entwickler für ihr Spiel deshalb eine USK-Freigabe ab 16 Jahren. Nun ist's ab zwölf freigegeben worden – auch gut. Bei der Sprachausgabe scheint sich der

japanische Hersteller besonders viel Mühe zu geben: »The Last Remnant« ist das Game von Square-Enix, bei dem die Charaktere ihre Lippen synchron zu den Stimmen bewegen – zwar bloß bei englischer Sprachausgabe, aber immerhin, zumal ja alle Texte, Untertitel und Menüs perfekt eingedeutscht sind. Alles in allem macht dieses wunderschöne Rollenspiel einen durchweg überzeugenden Eindruck. Mehr darüber im Test im nächsten Heft.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Ein Rollenspiel mit tollem Design, modernster Technik und packender Story – macht einen enorm guten Eindruck

Hitzpotenzial 8.5

Lohnt sich's?

- ↑ Steuerung macht einen präziseren Eindruck, Hot-Seat-Multiplayer an einer Konsole
- ↓ Keine Splitscreen-Contests, »Hall of Meat«-Modus fügt sich eher schlecht ins sonst eher authentische Szenario ein



STATUS DER VERSION
70%
KOMPLETT

AUF EINEN BLICK

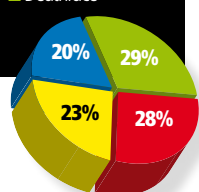
Publisher/
Electronic Arts
Hersteller/
EA Black Box
Genre/ Skating-Action
Spieler/ 1–4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Auf realistisch gebürstete Skating-Action

DAS STECKT DRIN

- Grabs
- Footplants
- Megaramp
- Deathrace



Erscheint/ 2. Quartal 09

SKATE 2

Knochenbruch und Skating-Action

Schon überraschend, wie gut Electronic Arts vor gut einem Jahr »Skate« von der Hand gegangen ist – das erste Skating-Game aus dem US-Haus für die aktuellen Konsolen. Jetzt macht sich Teil Zwei bereit. Der jüngste Prototyp lässt erkennen, wohin die Richtung geht: Weniger Simulation, mehr Action, alles ein bisschen flotter, stellenweise komplizierter – man ist versucht zu sagen, ein bisschen mehr wie »Tony Hawk's«. Als Spielplatz dient wieder mal San Vanelona, aber »nach einer Katastrophe neu aufgebaut«, so will es die Story. Große Teile der Stadt sind nun in den Hügeln gelegen, das hat mehr Bergab-Action und weniger langweilige Anschiebereien zur Folge. Beim Probespiel fallen viele Neuerungen auf.

Zum Beispiel kann der Skater runter vom Brett und zu Fuß Spots erklettern, die anders unerreichbar wären. Man kann per RB-Taste – »Grab the World-Button« – Rampen, Bänke, Tische und ähnliche Objekte greifen, durch die Gegend schieben und sich so völlig neue

Lines aufbauen. Oder Mülltonnen unter eine Feuerwehrleiter schieben, das Dach eines Gebäudes erklettern und die Aussicht genießen – oder aber zum Sprung in eines der neuen Mini-Games ansetzen: »Hall of Meat« nennt sich die kleine Party-Story, bei der sich mehrere Mitspieler abwechselnd möglichst spektakulär von möglichst weit oben nach möglichst weit unten stürzen, um während des Weges tunlichst viele Knochenbrüche zu sammeln.

Grundsätzlich ist und bleibt »Skate 2« aber dem Skating-Sport verpflichtet. Die Flick-it-Steuerung bleibt weitgehend unangetastet. Nach wie vor führt der linke Stick den Körper des Skaters, der rechte Stick das Board. Fühlt sich gut an, auch weil das Gameplay den Eindruck macht, als würden Grenzen nur durch die Physik-Engine gezogen. Und die macht einen tollen Job: Die Umwelt ist komplett skatebar, ohne Kompromisse. Nach einigen Minuten der Eingewöhnung klappt der erste Ollie, der erste Fliptrick, der erste Grind über einen hohen Bordstein. Der erste

gelungene Hippy Jump – der Skater hüpft über das Gelände, das Board rollt am Boden weiter – löst nach einer halben Stunde Hochgefühle aus. Sehr motivierend! Generell macht die Steuerung einen schärferen Eindruck, möglicherweise auch weil »Skate 2« mit verdoppelter Bildwiederholrate arbeitet: Bei 60-fachem Neuaufbau des Bildes fügen sich Aktion und Reaktion zackiger ineinander als beim Vorgängerspiel, das erscheint folgerichtig. Alles in allem wirkt »Skate 2« raffiniert, halbwegs handlich und reich an Action. Es sollte selbst Nicht-Skater begeistern können.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Scheint mit vielen Neuerungen das ohnehin schon tolle Debüt-Game zu toppen

Hitpotenzial 8.5



LUCASARTS

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

DAY 1: STUDIOS

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



eidos

The background of the poster is a dark, atmospheric scene of a jungle or cave. Thick, gnarled tree roots and vines hang down from the top, some illuminated by a soft, greenish light. In the lower-left corner, a portion of a character with long, reddish-brown hair and a grey sleeve is visible. The title 'RAIDEN' is written in a large, bold, white, stylized font, with a trademark symbol (TM) at the bottom right of the letters. Below it, the words 'UNDER' and 'WORLD' are stacked vertically in a smaller, white, sans-serif font.

RAIDENTM

UNDER
WORLD



FRAC TURE™

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

DAY : 1 : STUDIOS™


LUCASARTS

360 – das sind wir

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Nicholas Buracas, Sönke Siemens,
Benjamin Kratsch, Jan Heinrich,
Reinhard Fischer, Michael Förtsch

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Flößenkämper

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Clarissa Gallistl

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Das gute Wort, Günzburg,
Alice Klink, Jan Kahlert

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT UND ONLINE

Media & Office Point, Christiane Schöber,
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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassilostraße 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München. Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert. Covermotiv: Tomb Raider Underworld. Bildmotive von www.pixels.de und www.aboutpixels.de. Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin.



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

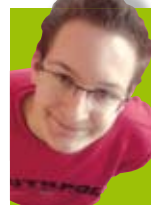
LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Dead Space«,

»Midnight Club Los Angeles«

FREUT SICH AUF/ »James Bond: Ein Quantum Trost«, »Race Pro«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K

GENRES/ Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE/ »Brothers in Arms: Hell's Highway«, »FIFA 09«

FREUT SICH AUF/ »Tomb Raider Underworld«, »Call of Duty 5«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk

GENRES/ Action, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Far Cry 2«, »Dead Space«

FREUT SICH AUF/ »Prince of Persia«, »Resident Evil 5«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr

GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »C&C: Alarmstufe Rot 3«,

»Brothers in Arms: Hell's Highway«

FREUT SICH AUF/ »James Bond: Ein Quantum Trost«, »Tomb Raider Underworld«



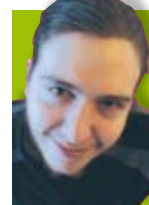
SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka

GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

SPIELT GERADE/ »Fracture«, »Wipeout HD«

FREUT SICH AUF/ »Final Fantasy XIII«, »Heavy Rain«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Little Big Planet« (PS3), »Fable 2«

FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Alpha Protocol«



Michael Förtsch REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Rincewind0

GENRES/ Ego-Shooter, Strategie, Rollenspieler

SPIELT GERADE/ »Call of Duty 4«

FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Fable 2«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec

GENRES/ Jump & Run, Abenteuer, Beat'em up

SPIELT GERADE/ »Dead Space«, »Far Cry 2«

FREUT SICH AUF/ »Fable 2«, »Saints Row 2«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



Die blaue Auszeichnung
»Geheim Tipp«
erhält nur ein Titel pro Ausgabe. Hierbei handelt es sich um ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit großem 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.

FAR CRY 2

Erscheint/ 23. Oktober 08

AUF EINEN BLICK

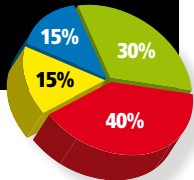
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1–16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Gigantisches, brutal-realistisches Bürgerkriegsszenario im fernen Afrika. Und dann ist da noch das Feuer ...

DAS STECKT DRIN

- Entdecken
- Zündeln
- Sprengen
- Fahren



Im 40-Stunden-Marathon-Test: Die Geschichte eines Mannes, der nur verbrannte Erde hinterlässt – als Held in einem Nonstop-Action-Fest

Die letzten Sonnenstrahlen des Tages bahnen sich einen Weg durch die Baumkronen, ein Rudel Antilopen zieht am Horizont entlang ... Moment mal, wir sind doch hier nicht im Urlaub! »Far Cry 2« ist keine gemütliche Safaritour mit Cocktails und Häppchen an Bord, sondern ein schmutziger, brutaler Shooter. Also schnell das Ziel vor Augen führen: Ein Güterbahnhof mitten in der Wüste, ringsum rostige Waggonen – und vier Türme, auf denen schwer bewaffnete Elitesoldaten patrouillieren. Nur, wie reinkommen? Vielleicht zum großen Geschütz schleichen, den Wachposten ausschalten und den Halunken blaue Bohnen zum Frühstück servieren. Wobei sich genauso gut das Scharfschützengewehr anbieten würde, schließlich wissen die Kerle nicht, woher wir angreifen. Ein Schuss auf die Benzinfässer könnte allerdings auch ein nettes Feuer verursachen ... Je länger man überlegt, desto mehr Möglichkeiten eröffnen sich. Die Auswahl ist schier unendlich, dieses Gefühl der ultimativen Freiheit einer riesigen Welt kennen Fans bereits aus »Far Cry Instincts: Predator«. Aber das hier ist anders. Größer, schöner, gewaltiger, auch echter. »Far Cry 2« lebt nicht zuletzt vom grandiosen Feuer-Physiksystem der »Dunia«-Engine: Hier ein explodierendes Ölfass, da ein paar gut platzierte Molotowcocktails und schon steht die Hälfte der feindlichen Basis in Flammen. Ein herzliches Dankeschön auch an die verdorrten Pflanzen, an denen sich das Feuer entlangfressen darf.

MACHT DES KARTELLS

Afrika brennt also. Nicht der anhaltenden Dürreperiode wegen, sondern weil sich zwei

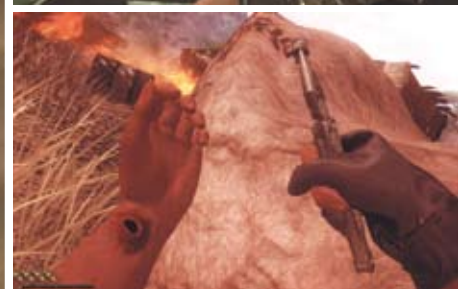
Gruppierungen an die Gurgel gehen: Die »United Front of Liberation and Labour« (UFL) und die »Alliance of Popular Resistance« (APR) führen einen erbitterten Bürgerkrieg. Diese beiden Gruppen sind zugleich die Auftraggeber der Heldenfigur Warren Clyde, früher mal Marineoffizier, nach einem Versicherungsbetrug jetzt als Söldner im krisengebeutelten Afrika unterwegs. Hier will er den »Schakal« zur Strecke bringen, die Gründe dafür erschließen sich einem im Spielverlauf auf recht interessante Art. Denn Warren sagt kein Wort, die spannende Geschichte wird durch knackig zwischen die Action eingebundene Dialogszenen erzählt. Übrigens: Wem Warrens Nase nicht passt, der wählt aus sechs weiteren Charakteren seinen Favoriten: Die Palette reicht vom albanischen Kriegsveteranen über Ex-Elitesoldaten bis hin zu einem chinesischen Bombenexperten. Ziel bleibt der Schakal. Ein witziges Element ist, dass man die verschmähten Söldner im Laufe der Handlung immer mal wieder trifft – doch dazu später mehr.

Die Geschichte beginnt also etwas verworren, aber zweifellos brillant inszeniert: Warren wird während einer Taxifahrt plötzlich übel, alles verschwimmt, er bricht zusammen. Diagnose: Malaria. Spannenderweise dient die Erkrankung nicht nur als dramatischer Einstieg, sondern zieht sich durch das ganze Spiel. So kann es passieren, dass es dem Protagonisten plötzlich während einer Autofahrt – aber glücklicherweise nicht während eines Gefechts, Fairness geht vor! – übel wird. Dann heißt es schnell die linke Schultertaste drücken und eine der Malariapillen schlucken. Doch die sind rar



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ User-Voting ■ Kommentiertes Video



Was hat noch der Schleifer in der Söldnerausbildung gesagt ... Wie kriegt man die Kugel aus dem Arm? Klar, mit einer Zange. Ziemlich eklig!

Lohnt sich's?

- Stellenweise atemberaubende Grafik, überzeugendes und unverbrauchtes Afrika-Szenario
- Ständige Gefechte auf dem Weg zu Missionszielen nerven, die KI trifft mitunter zu gut



So eine Gegner-Basis ist häufig bis unters Dach mit schießwütigen Gegnern vollgestopft. Vorsichtiges Heranpirschen und Spähen sind also angesagt



Doch scheinbar muss jede Basis in einem Ego-Shooter mit Benzinfässern ausgestattet sein. So auch hier, ein Schuss wirkt Wunder



Sollte die Explosion nicht die erhoffte Wirkung bringen, bietet es sich an, die Steppen rundherum per Molotowcocktail zu entzünden – das Feuer breitet sich rasend schnell aus

und können nur selten bei speziellen Rettungsmissionen im Auftrag eines Pfarrers ergattert respektive auf dem Schwarzmarkt für viel Geld gekauft werden. Ein bisschen Taktik muss sein.

GANZ NORMALE SÖLDNER

Aber was ist schon Geld? Sambuto, einer der Warlords und Anführer der UFL, kennt die Antwort: »Mit Scheinen wische ich mir nicht mal den Hintern ab, Diamanten sind die einzig echte Währung«. Wir haben es hier also mit halbwegs ernstzunehmenden Charakteren zu tun, die was zu sagen haben. Jeder einzelne Wachsoldat ist professionell vertont, Kompliment an die Deutsch-Übersetzer und die Synchronsprecher. Aber zurück zum Gameplay: Diamanten sind gut, denn sie lassen sich in bessere Waffen, Ausrüstung und üppig ausgestattete »Safe Houses« investieren – das sind die Rückzugsorte einsamer Kämpfer, die überall im Land verteilt sind und als Wiederbelebungs-Stätten dienen. Bessere Waffen? Klar, denn Machete

und halb verrostete Desert Eagle sind nicht wirklich das Wahre. Da trifft es sich gut, dass der Boss der UFL einen lukrativen Auftrag hat: Warren soll einen General aus den eigenen Reihen liquidieren, angeblich wegen Korruption. Wirkt zwar eher so als sollten wir einen unliebsamen Konkurrenten aus dem Weg räumen, aber egal – hier in Afrika scheint ohnehin vieles verlogen und korrupt, als müsse überhaupt niemand diesen Konflikt gewinnen, als diene der nur der Tarnung für ungestörte Waffenschiebereien. Letztendlich passen zweifelhafte Mordaufträge in diese schwer fassbare Welt, in der jeder für ein paar Klunker über Leichen geht. So auch Warren, der sich mit der Zeit als gewissenloser Killer profiliert – allerdings nicht als Übermensch, wie noch ein gewisser Jack Carver im ersten »Far Cry«.

Fahren kann Warren dennoch: Also flott eines der Autos kapern, die in bester »GTA«-Manier überall herumstehen. Der Fuhrpark reicht von alten Lada-Niva-Jeeps über verrostete Boote bis hin zu kleinen Trucks. »

EIN PYROMANE ...

... kommt selten allein

Gesellige Savannenabenteurer wählen zwischen sechs Klassen – vom Scharfschützen bis zum Rebellen mit Flammenwerfer – und anschließend einen der vier Mehrspieler-Modi. Deathmatch ist dabei, Team-Deathmatch auch, Standard eben. Der dritte Modus »Capture the Diamond« entspricht dem bekannten Flaggenklau. Neu fühlt sich nur »Uprising« an. Es handelt sich allerdings weniger um einen Aufstand, vielmehr gilt es, eine Reihe von Punkten unter Kontrolle zu bringen und den feindlichen Kommandanten auszuschalten. Der Clou: In jeder Mannschaft gibt es nur einen zufällig ausgewählten Spieler, der diese Kontrollpunkte erobern kann: Der Commander. Das Balancing in unserer Testversion war eher suboptimal, da es ziemlich schwer ist, den feindlichen Kommandanten auszuschalten und gleichzeitig die Punkte zu halten. Liegt der gegnerische Warlord dann endlich am Boden, ist häufig einer der Checkpoints wieder verloren – so enden Mehrspielerpartien viel zu oft mit einem Remis, das dämpft die Motivation. Taktische Tiefe bringt hingegen das Physiksystem. Genau wie im Hauptspiel fressen sich Flammen an verdorrten Pflanzen empor. Das sieht grafisch etwas schlechter aus als im Einzelspieler, verbreitet aber dennoch Hochstimmung, wenn man den Gegner hinter einer Feuerwand einkesselt und so schnell ein paar Abschnüsse für sein Team verbucht. Der Mehrspieler ist also eher nettes Beiwerk und auf Dauer etwas einfallslos. Dass ein Koop-Modus komplett fehlt, ist bedauerlich – angesichts der Helden-Sidekicks, auf die man ohnehin während der Einzelspieler-Kampagne trifft.

Ob Kalaschnikow oder Raketenwerfer – alle Waffen leiden irgendwann unter Ladehemmungen. Natürlich meist im ungünstigsten Moment, hier bei einem heftigen Feuergefecht. Hastiges Nachladen hilft da nichts, unser Söldner hämmert wie wild auf dem Kolben herum. Sieht nett aus, erhöht die Spannung, nervt aber irgendwann



ZEHN KAMERADEN

Und denkst du mal, es geht nicht mehr...

... dann kommt von irgendwo ein Typ namens Josip her. Oder Quarbani. Oder Michelle. All diese Personen trifft man im Laufe der Geschichte und kann sie für Aufträge anheuern. Wobei diese KI-Begleiter nie aktiv in eine Mission eingreifen. Stattdessen geben sie Tipps, wie man beispielsweise ein Attentat erfolgreich über die Bühne bringt. Oder aber sie sind zur Stelle, wenn die Lebensenergien gegen null sinken. So taucht unverhofft Josip auf, hilft unserem Söldner wieder auf die Beine und erledigt ein bis zwei heranströmende Feinde. Eine Art interaktives Bonusleben also. Denn nach ein paar Minuten verschwinden die Kameraden wieder – genauso geheimnisvoll, wie sie gekommen sind. Oder spielen die den ganzen Tag Schutzengel?

Die Fahrzeuge steuern sich angenehm herausfordernd, matschige Straßen oder steile Abhänge verlangen Konzentration. Ebenfalls mit an Bord: Der Gleitschirm, den »Far Cry«-Reisende sicher noch kennen und der auch in der aktuellen Uwe-Boll-Verfilmung des »Far Cry«-Szenarios zum Einsatz kommt. Aber genug der Geschmacklosigkeiten, widmen wir uns lieber etwas Hübschem – der Grafik! Während der Jeep-Fahrt beispielsweise kommen wir nicht mehr aus dem Staunen heraus: Herrlich grelle Sonnenstrahlen brechen sich durch die Baumkronen des Dschungels, das Auge wird derart durch die Spiegelungen auf der Frontscheibe geblendet, dass man instinktiv die Hand hochreißen möchte – ein derart grandioses High-Dynamic-Range-Lighting

hat die Xbox 360 bisher noch nicht hervorgebracht. Doch sollte man vor lauter Staunen nicht vergessen, was das Ziel ist: Ein Blick auf die Karte gibt Aufschluss. Das Ding zoomt nicht, wie sonst üblich, einfach ins Bild hinein, stattdessen nimmt Warren tatsächlich den Faltplan vom Beifahrersitz, lenkt mit der linken Hand, hält mit der rechten die Karte – wieder so eine Kleinigkeit, die das Spielgefühl verdichtet. Die Karte verdeutlicht auch, wie gut alle Elemente ins Gameplay integriert sind. Es gibt überhaupt keine Menüs, nichts dergleichen: Alle notwendigen Objekte liegen einfach so zum Greifen bereit.

LUST AM PRÄZISIONSSCHUSS

Dennoch fühlt sich alles handlich und

praktisch an. So verfügt die Karte über zwei Zoom-Stufen. Eine zeigt den Überblick über das gesamte Territorium von angeblich rund 50 Quadratkilometern, die andere den Grundriss des Einsatzziels. Dort angekommen, entdeckt Warren eine Brücke, die sich perfekt als Hinterhalt für den Militärkonvoi des Generals eignet. Am Ziel kann jeder für sich selbst entscheiden, wie er sein Werk vollbringt. Der eine macht alle mit dem Raketenwerfer platt, andere Spieler planen den Angriff auf taktische Art: Mitten auf der Brücke findet sich ein optimales Plätzchen für eine Bombe. Schnell platzieren, verstecken und warten. Nervös wechselt man zwischen Karte und Zünder hin und her, der Soundtrack wiegt zitternd auf und ab, als wollte er fragen, ob das



3

live und online

■ Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler ■ vier Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Diamond sowie Uprising ■ intuitiver Karteneditor zum Basteln eigener Karten ■ gut ausbalancierte 1.000 Gamerpunkte

SKURRIL UND GENIAL

Chronologie eines Attentats

Held der Welt ist ein Auftragskiller namens Warren. Als er einen hochrangigen General liquidieren soll, will er den Job einer Bombe überlassen. Doch das klappt nicht, also Raketenwerfer auspacken und den ganzen Konvoi in die Luft jagen.

Die mächtige Explosion zerreit zwei der Begleitfahrzeuge samt Bodyguards an Bord. Die restlichen Gegner werden einfach über den Haufen geschossen.

Schlussendlich steht der General ohne Leibwächter da. Sein Pech. Und unser Glück, denn der Auftrag bringt ordentlich Knete. Die Kugeln fördern zwar einiges an Blut zutage, wirklich brutal ist »Far Cry 2« aber nicht.



2



1

KAUF TIPP

360

wohl funktionieren kann? Die Bombe besteht lediglich aus einer Tellermine und einer Granate, die notdürftig mit einem alten Handy als Empfänger verschweit wurde – in »Far Cry 2« hat man nur die Waffen zur Verfügung, die man in einem solchen Bürgerkrieg erwarten würde. Darunter russisches Equipment wie AK-47, RPG-7-Panzerfäuste oder eben selbstgebastelte Sprengsätze. Also heißt es warten, doch was erspähen Warrens Adleraugen? Verdammt, wir haben den alten Lada versehentlich auf der Brücke geparkt! Zu spät, die Kolonne rollt bereits an, eines der Begleitfahrzeuge entdeckt das Vehikel und löst Alarm aus. Die gepanzerte Militärkolonne rast davon, mitten in einen LKW der UFLL hinein. Moment, UFLL, das sind doch unsere Auftraggeber, entsenden die etwa Verstärkung? Mitnichten, denn hier, mitten in Afrika, will jeder jedem ans Leder. Warren kann sich auf niemanden verlassen, muss er auch nicht: Wozu hat man schließlich Raketenwerfer zum Freund? Auspacken ... und wumms! Zwei Raketen zerreien den gepanzerten Land Rover des Generals, ein bombastischer Knall lässt den Subwoofer erbeben, eine wunderschön animierte Feuerwolke schlägt aus dem Heck. Mission erfüllt!

Das Wundervolle an »Far Cry 2« ist, dass solche Szenen nie geskriptet wirken. Sie passen sich dynamisch an das an, was man tut und was drum herum geschieht. Hätte Warren seinen Wagen nicht auf der Brücke stehen gelassen, wäre die Kolonne in den sicheren Tod gebräust. Oder auch nicht? Schließlich arbeiten die Bastel-Minen unzuverlässig, so wie

alle Waffen, die gerne in den unpassendsten Momenten Ladehemmung haben. Da muss man schnell reagieren und über ein stabiles Nervenköstüm verfügen. Denn die künstliche Intelligenz trifft stellenweise selbst aus 200 Metern Entfernung mit einer AK-47 präzise, und viel steckt Warren nicht weg. Unter solchen Umständen ist der Heldentod kein ganz seltenes Ereignis, etappenweise übernimmt der Frust das Kommando. Das gilt umso mehr, als das Speichersystem einen zwecks Wiederbelebung gerne weit zurück versetzt und dann lange Wege auf ein Neues gehen lässt.

KEINE SINNLICH BRUTALE ACTION

Unterwegs machen jede Menge kleiner, schwer bewaffneter Vorposten Ärger. Wer von A nach B reisen mag, muss an mindestens einer dieser Hütten vorbei, und das heißt: Die Jungs aufmischen. Dementsprechend verbringt man manchmal gefühlte Stunden, bevor das Ziel in Reichweite rückt – eine Strapaze für die Nerven. Für Ungeduldige mag das ein K.-o.-Kriterium sein, und selbst Beier werden nach einigen Etappen ein verzweifelter »Och nee, schon wieder ein Kontrollposten!« hervorstoen. Belohnt wird man freilich mit einem recht heftig, aber nie sinnlos brutal inszenierten Shooter, der brachial gut aussieht, sich abwechslungsreich spielt und nach einer gewissen Zeit richtig Gas gibt. Die anfänglich schwache KI legt Zug um Zug nach und fordert einen mehr und mehr heraus, Ladepausen sind kaum ein Thema, Höhepunkte treiben vorwärts, die deut-

sche Version ist ungekürzt. Kurz gesagt: Es gibt mehr als genug Gründe, die Härten des Söldner-Daseins zu tolerieren und sich rund 40 Stunden lang geradeaus durch die Kampagne zu kämpfen – um dann beim zweiten Mal die vielen versteckten Feinheiten dieser herrlich offenen Welt kennenzulernen.

Benjamin Kratsch/r

Far Cry 2

GRAFIK/

Top Sonneneffekte, wunderschöne Landschaft, mächtige Explosionen

9

SOUND/

Meist stimmig, Granateneinschläge lassen die Boxen erzittern

8

STEUERUNG/

Intuitiv, kommt ohne Menüs aus, stellenweise Ladehemmung

8

Action nonstop, unverbrauchtes Szenario und grenzenlose Freiheit: So sieht ein Muss-Kauf aus

8.8 aus 10



FABLE II

Das Rollenspiel »Fable 2« darf getrost als Lieblingskind der Designer-Legende Peter Molyneux betrachtet werden – und der Mann backt bekanntlich keine kleinen Brötchen. Doch gerade das Vorgängerspiel hinkte weit hinter dem her, was im Vorfeld versprochen wurde. Kann Teil Zwei endlich die Visionen des Briten erfüllen?

Zumindest lässt sich sofort bescheinigen, dass es fast kein Spiel gibt, bei dem der Einstieg so flockig von der Hand geht wie hier. Schon die »Geburt« eines neuen Charakters verläuft kinderleicht über zwei Spielkarten. Die symbolisieren die beiden einzigen Wahlmöglichkeiten: Als achtjähriger Junge oder gleichaltriges Mädchen betritt man die Fantasy-Welt Albion. Hier sind mittlerweile 500 Jahre vergangen, seit die letzten Helden gesichtet wurden, aber im Moment haben wir sowieso andere Sorgen: Das Kind ist mittellos, ohne Eltern und lediglich mit einem Holzsword und einer Kinderpistole bewaffnet. Einzige Begleitung ist die größere Schwester Rose; zusammen mit ihr macht der Spieler die ersten Schritte in der Stadt Bowerstone. Mit dem linken Stick lässt sich der nur als »Spatz« betitelte Held durch die Gassen dirigieren, mit dem rechten Stick darf die Kamera geschwenkt werden. Die mittelalterliche Stadt gibt sich lebendig und detailreich: Unrat auf dem Kopfsteinpflaster, Passanten unterhalten sich hörbar auf den Plätzen, Schnee fällt vom Himmel. Eine glimmende Leuchtspur weist uns den Weg zu einem Straßenhändler und zur ersten Aufgabe: Eine magische Spieluhr weckt die Neugier der Schwester, denn sie sieht darin endlich eine Möglichkeit, dem Bettlerleben zu entkommen. Fünf Goldstücke kostet das Teil, und die müssen nun verdient werden. Wir erledigen Botengänge, posieren für ein Foto, retten einen Hund vor dem Verprügeltwerden, arbeiten als Kammerjäger und kommen in den meisten Fällen mit unserem inneren Schweinehund in Konflikt: Töten wir die Kakerlaken oder zerstören wir die Kisten, um einem örtlichen Gangster einen Gefallen zu tun? Sammeln wir die Steckbriefe ein und geben sie bei der Wache ab, oder händigen wir sie einem der Gesuchten aus? Finanziell spielen solche Entscheidungen keine Rolle, moralisch wirkt sich unsere Wahl aber schon jetzt auf unseren Charakter aus. Die wenigen Jobs sind schnell abgehakt, doch nachdem man die Spieluhr gekauft hat, überschlagen sich die Ereignisse: Der ansässige Lord Lucien tötet unsere Schwester, und auch der Held überlebt nur durch das beherzte Eingreifen der Zigeunerin Theresa. Wieso und warum? Das soll der Spieler nun herausfinden.

ZEHN JAHRE SPÄTER

Der Sprung vom Kind zum Erwachsenen geschieht nahtlos. Der Held ist mittlerweile bei fahrenden Zigeunern untergekommen. Er besitzt einen kleinen Wagen, ein Schwert, eine Armbrust und auch der Hund, den er einst gerettet hat, weicht ihm nicht von der Seite. Trotz der Jahre brennt in ihm immer noch der Wunsch nach Rache. Doch bis es soweit ist, testen wir die Interaktionsmöglichkeiten weiter aus:

Sobald man einer Person näher kommt, können wir den NPC per Knopfdruck fokussieren, danach stehen uns mit dem Steuerkreuz einige Ausdrucksmittel zur Verfügung: Tanzen, Späße machen, flirten oder auch brüllen und grimmig dreinschauen. Wer die Richtung gedrückt hält, darf die Wirkung noch steigern: Ähnlich wie bei Sportspielen erscheint ein sich verengender Halbbogen. Gelingt es nun, ein Pendel innerhalb des Halbbogens zu stoppen, ist die Wirkung um ein Vielfaches größer. Wer dabei jedoch versagt, zieht auch den Spott der Leute auf sich. Aber mit etwas Übung können wir die Menge mächtig beeindrucken, erkennbar an den aufsteigenden Herzen. Eine genauere Untersuchung per Y-Taste offenbart weitere Details über die anvisierte Person: Hält uns der Bewohner für gut oder böse, fröhlich oder grimmig, wohlgezogen oder für einen Rabauken. Was liebt er besonders, was verabscheut er aus ganzem Herzen, wovor hat er Angst? Anhand dieser Daten lassen sich Figuren mit den bis zu 16 Aktionen direkt beeinflussen, sei es mit Geschenken, Drohungen oder freundlichen Gesten. Sobald man einen NPC auf seine Seite gezogen hat, darf man ihn auch zur Mitarbeit überreden; dann folgt uns die Spielfigur eine Zeitlang in weitere Abenteuer. Auch die Heirat ist möglich: Mindestens drei weibliche Bewohner des Lagers zeigen uns ihre Bereitschaft mit einem roten Herzen an. Doch im Moment fühlen wir uns noch zu jung für den Hafen der Ehe, zumal Ebbe in unseren Taschen herrscht und somit kein Gold für das nötige Brautgeschenk zur Verfügung steht.

QUESTS UND ABENTEUER

Stattdessen folgen wir der Hauptlinie der Story und untersuchen einen Dungeon. Hier begegnen uns die ersten Monster, es ist Zeit zu kämpfen. Leichter als hier kann man eigentlich keine Gegner trimmen, denn mit einem Druck auf den X-Knopf schlägt der Held mit Schwert oder Kriegskeule um sich, bei Y zückt er Armbrust, Pistole oder Vorderlader und unter dem B-Knopf lauern die magischen Zaubersprüche. Die erledigten Monster-Käfer hinterlassen dabei erneut Energieblasen, die der Held auf Knopfdruck in sich einsaugt. Dadurch füllen sich vier Kugeln langsam mit Energie, sie symbolisieren die Fortschritte bei der Charakterentwicklung. Sobald Stärke, Können, Willenskraft und allgemeine Erfahrung ein bestimmtes Limit erreicht haben, lassen sich neue Eigenschaften frei schalten. Ein härterer Schlag mit dem Schwert, bessere Treffsicherheit bei Fernwaffen, neue Zaubersprüche, wie Feuerkugeln, Wirbelwind, Blitzschleudern oder das Erwecken von untoten Kriegerern sorgen dafür, dass aus dem jungen Schwertfuchter ein

AUF EINEN BLICK

Publisher/

Microsoft

Hersteller/

Lionhead Studios

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Rollenspiel

Spieler/ 1 - 2

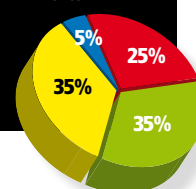
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ein fantastisches Rollenspiel, das gehörig aus der Rolle fällt

DAS STECKT DRIN

- Freunde
- Feinde
- Ehefrauen
- Alimente



» ernstzunehmender Krieger wird. Unser Hund zeigt sich im Dunkel der Höhle weitaus ängstlicher als unser Avatar und mehr als einmal müssen wir unseren Vierbeiner »Lasko« mit Streicheleinheiten und Hundekexen beruhigen. Zum Dank führt er uns zu einer verborgenen Gold-Kiste und schlägt an einer anderen Stelle bellend an, hier darf mit dem Spaten nach weiteren Schätzen gebuddelt werden. Unser Lob animiert die Töle dazu, den Boden fortan noch intensiver nach Wertsachen abzuschnuffeln, das System von Belohnung und Bestrafung funktioniert bestens. Am Ende des Ganges offenbart sich uns, dass wir einer der letzten vier Helden sind, die diese Welt kennt. Unsere Aufgabe: Die anderen drei Helden zu suchen, um gemeinsam den bösen Lord Lucien aufzuhalten. Keine leichte Aufgabe, denn das Trio ist in alle Winde zerstreut und es beginnt eine mühsame Spurensuche. Unser nächster Haltepunkt: Die Stadt Bowerstone.

LOHN UND BROT

Der Ort bietet zahlreiche Händler und Geschäfte, doch wir sind immer noch knapp bei Kasse, also verdingen wir uns beim nächsten Schmied als Helfer. Zur passenden Zeit einen Knopf gedrückt, lässt den Schmiedehammer auf das glühende Eisen fallen. So schaffen wir etliche Klingen und verdienen genug Geld, um Proviant, Hundekuchen und auch eine bessere Waffe zu erstehen. Selbst für einen Friseurbesuch reicht das Gold in unserem Beutel. Eine andere Frisur, neue Haarfarbe oder verschiedene Bärte verändern die Erscheinung des Helden und lassen ihn attraktiver, abstoßender oder gefährlicher wirken. Das Gleiche in Grün gilt für die Tätowierungen, die man sich vielerorts machen lassen kann. Gesicht, Brust, Arme, Beine, jedes Motiv verändert unseren Charakter und auch die Art und Weise, wie uns die Leute in Zukunft begegnen. Die verschiedenen Schmink-Sets wirken sich übrigens nur bei weiblichen Helden positiv aus, während es bei Männern nur den Transvestiten-Level steigert;

Gleiches gilt für Damenbekleidung und ähnliche Accessoires. Überhaupt gewinnt man den Eindruck, die alten Klischees von wehrhaften Männern und schwachen Frauen sind bei »Fable II« endgültig über Bord gegangen, denn wo sonst darf man auch mit gleichgeschlechtlichen Partnern flirten? Zum Knüpfen neuer Liebschaften bleibt aber sowieso keine Zeit. Mit neuen Informationen im Gepäck reisen wir ab. Dabei kommen wir auch in das Armenviertel, das uns noch aus unserer Kindheit bestens bekannt ist. Doch das Viertel ist verkommen, die Häuser sind abbruchreif, die Bewohner arm und zerlumpt. Hat die Tatsache, dass wir in unseren Kindertagen hier stets den Gangstern der Stadt geholfen haben, zur Verelendung des Stadtteiles geführt? So ist es tatsächlich. Nachdem wir das Spiel neu gestartet haben und ausschließlich für das Gute eingetreten sind, wirkt das gleiche Viertel wie ausgewechselt: Die Kriminalität hat abgenommen, die Straßen sind sauber, die Bewohner adrett gekleidet. Und weil unsere Taten hier noch gut in Erinnerung sind, erhalten wir einen Rabatt von 25% auf alle Handelsgüter. Unsere Taten sind also nicht folgenlos gewesen, doch das ist bisher auch das einzige Anzeichen für das angekündigte Spiel-System mit Ursache und Wirkung.

HUND UND HELD

Was in den nächsten Stunden folgt, klingt wie langweiliger Heldenkram, ist aber unterhaltsamer Spielbetrieb: Wir durchkämmen Höhlen, bekämpfen Monster, rotten Gangsterbanden aus, erledigen unseren Job. Unser Hund, die treue Seele, weicht uns nie von der Seite und ist ständig auf der Suche nach weiteren Schätzen. Hat er einen interessanten Platz gewittert, animiert er uns, ihm zu folgen, rennt voraus, dreht sich um, vergewissert sich, dass wir ihm auch wirklich folgen. Später können wir dem virtuellen Vierbeiner weitere Tricks beibringen und ihn zum Kampfhund ausbilden. Danach hechtet die Töle jedem »

FREUND UND FEIND

Der steinige Weg durch Albion

Auf dem Weg durch die Abenteuer-Welt begegnet der Spieler zwangsläufig unzähligen NPCs, die dem Spieler friedlich oder aggressiv gegenüberstehen. Erkennbar ist das bereits an einer farbigen Aura, die die Figuren umgibt. Ein Schutzschalter verhindert dabei, dass der Held im Getümmel aus Versehen einen harmlosen Passanten köpft. Wer die Sicherung ausschaltet, kann sich aber auch quer durch die Stadt schlachten. Doch die Wachen sind auf dem Posten und sind praktisch unbesiegbare. Außerdem machen sich alle bösen Taten umgehend im Erscheinungsbild des Spielers bemerkbar: Blasse Haut, rote Augen, finsterner Blick – das spart zumindest den Gang zum Gothic-Ausstatter!

Lohnt sich's?

- Ein Spiel mit so viel neuen Ideen, dass man gleich zwei Abenteuer daraus machen könnte
- Nicht alle Ankündigungen wurden realisiert, mittlerweile ein Markenzeichen von Peter Molyneux

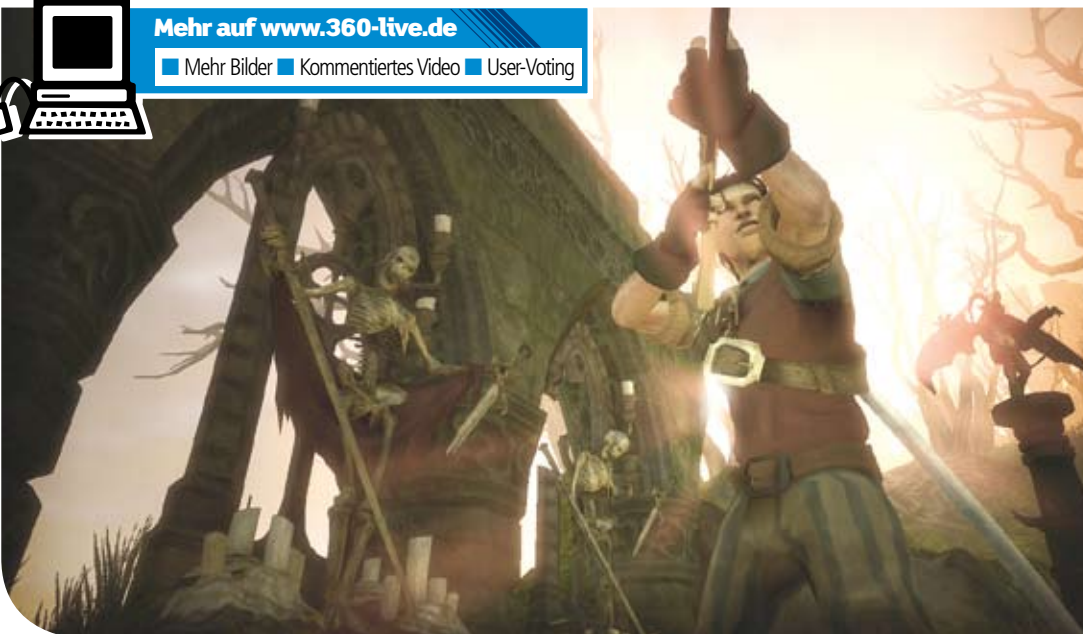
KRAFT-ANZEIGE

Abgesehen von dem Balken für die Lebensenergie und dem Kleeblatt für spezielle Funktionen gibt es keine weiteren Anzeigen. Dadurch hat man stets die volle Übersicht, auch wenn die Kämpfe mal hektisch werden.



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ Kommentiertes Video ■ User-Voting



Links: Flinten haben zwar eine höhere Trefferquote, dafür lassen sich Pistolen schneller nachladen. Oben: Friedhöfe sind immer gute Plätze, um interessante Leute kennenzulernen

IMMOBILIEN-HAI

Jedes Gebäude in Albion lässt sich erwerben, der Preis richtet sich hauptsächlich nach der Wirtschaftslage der Gegend. Wer nicht selbst einziehen will, darf die Häuser auch vermieten und so das Einkommen aufstocken.

KÄMPFER-NATUR

Held oder Heldin können entweder mit dem Schwert, einer Fernwaffe wie Armbrust oder Pistole, oder mit Magie angreifen. Am besten hat sich allerdings eine Kombination aus allen drei Attacken bewährt.

liveundonline

■ Laut Ankündigung steht der Online-Multiplayer-Modus zum Release – und damit nach Redaktionsschluss – als Download bereit. Wer seine Konsolen direkt verlinkt, kann gleich loslegen ■ Zwei Spieler können Albion anschließend als Team durchforsten und teilen sich Gold und Erfahrungspunkte ■ 50 Erfolge, darunter auch für Romantik, Bigamie und das Treten von Hühnern

RANDNOTIZEN**Was uns sonst noch passiert ist**

Auf der Suche nach den drei letzten Helden passieren eine ganze Anzahl skurriler Dinge. Hier ein kleiner Auszug: Bei der Wohnungssuche latschen wir direkt ins Wohnzimmer einer Familie und wir erhalten glatt eine Anzeige wegen Hausfriedensbruch. Die Folge: Entweder Geldstrafe, gemeinnützige Arbeit leisten oder abhauen. Wir bezahlen! Bei dem Versuch, uns bei den Bewohnern von Bowerstone einzuschmeicheln, sind wir so erfolgreich, dass uns die Frauen scharenweise nachlaufen und das Eheversprechen fordern. Gleich zweimal haben wir uns nur aus Versehen verlobt. Um auch die böse Seite einmal anzutesten, starten wir das Spiel als Frau noch einmal. Wir schaffen es innerhalb von 15 Minuten, einen Mann zu finden, zu heiraten und ein Kind zu bekommen. Rekordverdächtig!



Zaubersprüche lassen sich grundsätzlich auf drei Arten verwenden: Der Held kann sie schnell werfen, sie vorher mächtig aufladen oder als Gebietszauber zu Boden schleudern. Im letzteren Fall nehmen alle Feinde im Feuerkreis Schaden.

LEBEN HINTERLÄSST SPUREN

Wenn Helden verschleiben

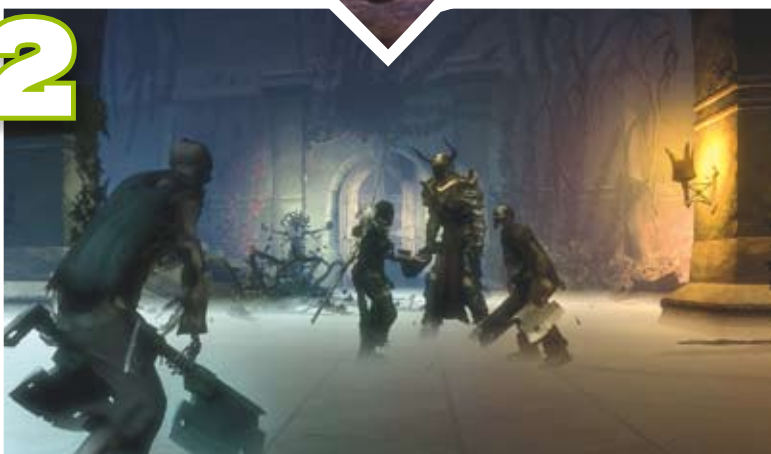
Wie schon beim Vorgänger sind die Wunden, die das Leben schlägt, klar am Aussehen des Helden erkennbar. Jede Niederlage beim Kampf hinterlässt Narben, und das macht den Avatar nicht gerade attraktiver. Deshalb darf man das Alter Ego auch mit Kleidung, Tattoos oder Schminke aufmöbeln; Letzteres klappt allerdings nur bei weiblichen Helden. Wer im Kampf getroffen wird, verliert wertvolle Energie. Die lässt sich zwar durch den Konsum von Nahrungsmitteln wiederherstellen, doch Steak und Kuchen sorgen nicht nur für eine

moralische Herabstufung, sondern legen sich auch sichtbar auf die Hüften. Wer rank, schlank und moralisch sauber bleiben will, lebt nach der Devise: Tofu statt Torte! Im Laufe der Zeit nimmt unser Held aber nicht nur um die Hüften herum zu: Dank der eingesetzten Erfahrungspunkte wird aus dem schwächlichen Spargel-Tarzan bald ein muskelbepackter Kämpfer. Auf Mini-Spielchen wie Schmieden oder Bierzapfen hat das allerdings keinen Einfluss.

1



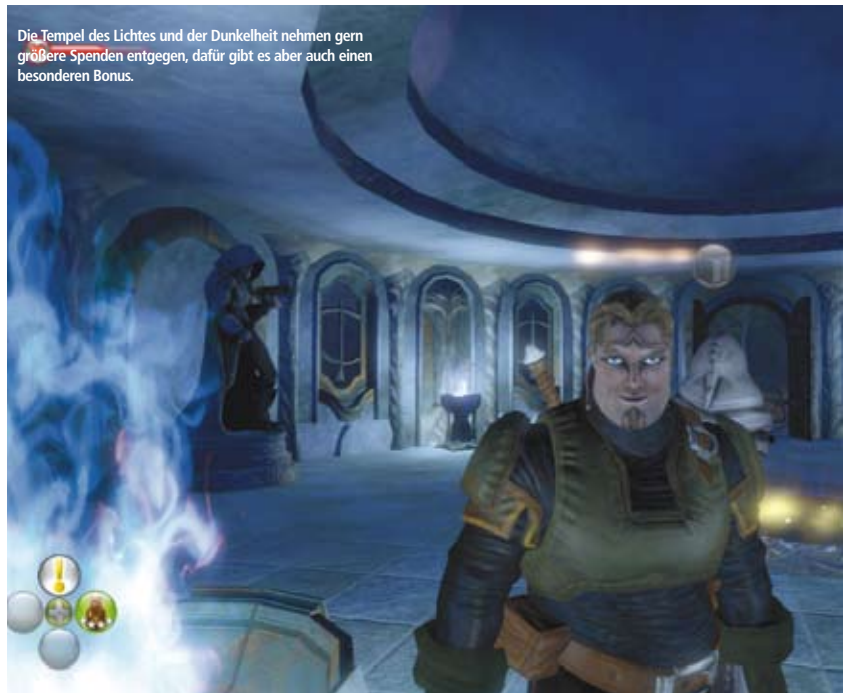
2



3



Die Tempel des Lichtes und der Dunkelheit nehmen gern größere Spenden entgegen, dafür gibt es aber auch einen besonderen Bonus.



» unserer Gegner selbständig an die Kehle und nimmt aktiv an den Gefechten teil, verletzt sich aber auch und schleppt sich danach nur mühsam hinter uns her. Zum Glück verfügt der Held schon früh über die Fähigkeit, seinen Hund zu heilen. Das virtuelle Haustier wächst uns also mehr und mehr ans Herz. Bald sind wir es, die nachsehen, wo er bleibt, ob er irgendwo im Dungeon verloren gegangen ist, ob er Hilfe braucht. Ein Lob oder ein geworfenes Bällchen sorgen dafür, dass der Vierbeiner immer gut gelaunt ist. Das nehmen wir zumindest an, denn solche oder ähnliche Dinge lassen sich höchsten erraten: Abgesehen vom minimalen Balken für die Heldenenergie und einer simplen Kleeblatt-Anzeige ist der Bildschirm bar jeder Information! Das Kleeblatt symbolisiert allerdings die wechselnden Funktionen des Steuerkreuzes: Damit lässt sich der Hund loben, tadeln oder zum Spielen animieren, NPCs darf man damit schmeicheln oder verärgern, im Gefecht können mit dem Kreuz Lebensmittel und heilende Tränke konsumiert werden. Das klappt nach einigen Fehlern so tadellos, dass man weitere Anzeigen überhaupt nicht vermisst, hier punktet das minimalistische Design auf ganzer Linie.

HAUS UND HOF

Im Laufe der Zeit haben wir etliche Truhen geleert, Missionen erfüllt, Eisen geschmiedet, Bier ausgeschenkt und viel Holz gehackt. Kurz: Wir haben es zu kleinem Wohlstand gebracht. Warum also nicht sesshaft werden? Die Heiratskandidatinnen sind schnell gefunden und auch ein Verlobungsring ist inzwischen erschwänglich. Der erste Antrag misslingt allerdings jämmerlich, denn der billige Bettler-Ring wird den Ansprü-

chen der Erwählten nicht gerecht. Erst die nächste Preisklasse lässt das Herz unseres Verlobungspartners schmelzen. Was nun noch zum Glück fehlt, ist eine Behausung, die fortan als gemeinsames Heim dient. Sollte nicht schwer sein, denn prinzipiell stehen alle Häuser, Villen, Schlösser, ja sogar Marktstände und Geschäfte zum Verkauf. Nur so zum Spaß erstehen wir eine Straßebude, die Alkohol verkauft. Das ist sehr praktisch, denn hier bekommen wir fortan satte Rabatte und ein Teil des Gewinnes fließt automatisch in unsere Taschen. Der Versuchung, die Preise zu erhöhen, widerstehen wir vorerst, schließlich ist das Plus an Gold mit einem schlechten Image erkauft. Wohnen kann man hier allerdings nicht, die Suche geht weiter. Ein Schild vor jeder Haustür beinhaltet die wichtigsten Infos wie Kaufpreis und Besitzer. Doch hielte man es wohl kaum für ein Spiel von Peter Molyneux, wenn hier lediglich ein Platz zum Schlafen angeboten würde: Jedes Haus hält einen kleinen Bonus parat, der auf den Spieler übertragen wird, wenn er hier nächtigt. Er fühlt sich stärker, attraktiver oder auch gemeiner. Ist die Wunsch-Immobilie endlich entstanden, darf das Häuschen als gemeinsames Quartier deklariert werden; dem gemeinsamen Eheleben steht nichts mehr im Wege. Und schon in der Hochzeitsnacht hat man die Wahl zwischen ungeschütztem Sex und der Benutzung von Kondomen, sofern man diese vorher überhaupt gekauft hat. Wer sich ohne die anatomisch geformten Schweinedärme ins Vergnügen stürzt, wird bald mit einem Kind belohnt. Danach stehen andere Verpflichtungen auf dem Spiel-Programm: Ein Teil des erbeuteten, erspielten oder erarbeiteten Geldes fließt nun in den gemeinsamen

MULTIPLAYER UND KOOP

Der Held geht nie in Rente

Selbst nachdem man die komplette Story durchgespielt hat, soll man sich in Albion weiterhin amüsieren können. Und das am besten noch online und im Koop-Modus. Zur Zeit braucht es aber schon zwei verlinkte Konsolen, um das Fantasy-Reich im Duett unsicher machen zu dürfen – den Online-Modus will Lionhead erst Ende Oktober als Update nachreichen. Auf Wunsch tauchen dann entweder alle »Fable 2«-Spieler oder nur die besten Kumpels als leuchtende Kugeln im Spiel auf. Mit diesen darf man sofort Gold und Geschenke austauschen und sie dann sogar in die eigene Welt einladen. Aber Vorsicht: Was immer der Besucher hier tut, es hat Auswirkungen auf die eigene Welt.



Haushalt, sorgt dann aber auch für glückliche Kinder und einen zufriedenen Ehepartner. Auch neue Möbel, Kleidung, Schmuck oder Spielsachen sind ein Garant dafür, zuhause jederzeit mit offenen Armen empfangen zu werden. Als Dreingabe gibt es tolle Geschenke und der Haus-Bonus bei Übernachtung wird erhöht. So bestärkt stürzt man sich gern in die tolle Story.

FAZIT

Das hört sich prima an und spielt sich dank der genialen Umsetzung auch so: Dynamische Tageswechsel, animierte Wasserläufe, lebensechte Bäume – die in Zonen eingeteilte Landschaft von Albion ist wirklich sehenswert. Auch die Ohren kommen nicht zu kurz, denn die Bewohner sind redselig, plaudern gern oder beleidigen den Helden im Kampf auch mal mit unflätigen Bemerkungen. Da macht es einfach Spaß, durch die Straßen von Bowerstone zu flanieren. Leider sind auch wieder etliche Ankündigungen entfallen. So wirken sich die Taten des Spielers nur in Ausnahmefällen auf die Welt aus, die sind dann aber umso sichtbarer. Auch der Online-Modus

für Multiplayer soll erst zum Release als Update nachfolgen, das ärgert natürlich am meisten. Aber egal, denn gerade im Solomodus ist das Spiel dank der frischen Komponenten fesselnd. Was hier unterm Strich an Rollenspiel geboten ist, reicht locker für zwei Leben. Und die wird man hier mit Genuss führen.

Reinhard Fischer

Fable 2

GRAFIK/

Eine lebendige Welt mit tollen Landschaften und Figuren

8

SOUND/

Atmosphärisch. Stimmig. Perfekt eingedeutscht

9

STEUERUNG/

Geniales, handliches System. Vorsicht bei Menschenmengen!

8

Auch wenn nicht alles so wurde, wie geplant: Ein exzellentes Spiel und ein würdiger Nachfolger

9.0

aus 10



Hier nimmt die Geschichte ihren Anfang: Der Spieler muss die magische Uhr dieses Trödlers kaufen, doch sie bringt ihm kein Glück.



Erscheint/ 23. Oktober 08

AUF EINEN BLICK

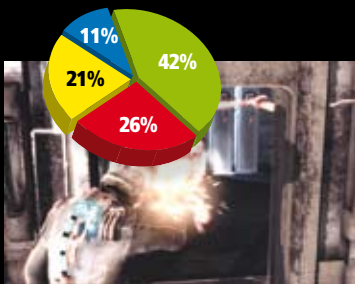
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Survival-Horror
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ohne Freigabe

KURZ & KNAPP

Als hätten »Bioshock« und »Metroid Prime« geheiratet, mit der lautlosen Bedrohlichkeit eines »Event Horizon« und der rohen Action eines »Aliens« als Brautjungfer

DAS STECKT DRIN

- Dunkelheit
- Stille
- Sci-Fi-Atmosphäre
- Heldentuning



Mehr Schutz, bessere Waffen, mehr Power rundherum: Für Helden-Upgrades dienen sich die Nano-Terminals an.

liveundonline

- Reines Einzelspieler-Erlebnis
- Es gibt keine Trophäen

DEAD SPACE

Du wirst Angst haben.
 Oh ja.
 Du wirst Angst haben!

Flackendes Licht. Nervenkitzel. Ein Introvideo. Es zeigt ein kolossales Raumschiff, majestätisch im Orbit vor einem wunderschönen Planeten schwebend. Dann setzt eine Stimme zum Gesang an. Sie singt von kleinen funkelnden Sternen. Doch die Stimme wirkt unsicher und zittert. So als wüsste sie, was da zwischen den Sternen lauert. Nämlich etwas Schreckliches, Zersetzendes, Böses. Szenenwechsel: Die Zukunft, der Weltraum, Dinge, die ihren Lauf nehmen. Die Kamera schwenkt in das Cockpit des kleinen Sternenkreuzers Kellion, wenige 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 in diesem Third-Person-Shooter. Du kannst den Kopf beziehungsweise die Kamera drehen, aber du kannst nichts tun außer die stille Schönheit dieser Szene bewundern. Du bist Technikingenieur Isaac Clarke – und du bist allein. Nach der Bruchlandung ist Isaac getrennt von seinen Begleitern und muss den Überlebenskampf auf eigene Faust gewinnen. Dass auf der Ishimura etwas richtig schief läuft, wird bald klar. Entstellte Leichen stapeln sich auf dem Boden, der erste Kontakt. Eine grässliche Kreatur – ein mutierter Mensch? – stülpt sich um die Ecke, kreischt und stürmt Isaac entgegen. Feuer frei für

Isaacs Plasmaschneider. Der Strahl trennt den Arm ab, darauf das Bein, das Wesen bricht zusammen, kriecht über den Boden.

PANIK UND HOFFNUNG

Nackte Action und Momente bedrohlicher Stille folgen Schlag auf Schlag. Eben noch gibt sich das Tempo betulich, dann zoomen einem die Kreaturen entgegen wie vom Gummiband geschlakt. Die geradlinige Struktur und die klare Zielführung lassen nur selten Zweifel aufkommen, wohin der Weg führt. Du wirst immer wieder geschockt sein, wirst zusammenzucken, weil dir nach minutenlanger Totenstille ein grausames Kreischen durch Mark und Bein fährt. Wenn Lichtfinger wie von einem Stroboskop durch die düsteren Korridore blitzen, weckt das düstere Vorahnungen und pusht Adrenalin ins Blut. Doch es passiert nichts – oder doch? »Dead Space« gibt sich unberechenbar. Deshalb wirst du nach zwei Stunden eine Pause machen müssen, weil es deine Nerven nicht mehr packen. Du wirst ab und zu gern zum Transportsystem der Ishimura zurückkehren, weil du dort kurz durchpusten kannst. Die Gegner? Anfangs doofe Zombies, die sich mit halbwegs gezieltem Feuer auf Tentakel und Missbildungen locker in den Boden reiben lassen. Doch die Biester verändern Aussehen und Angriffsstrategien. Bilden Sichel und Mäuler aus, bohren sich durch Wände, werden zu krabbenartigen Embryos, die sich aus dunklen Ecken katapultie-

Lohnt sich's?

- Anpassungsfähiger Schwierigkeitsgrad, HUD-Anzeigen auf Isaacs Rücken funktionieren gut
- Etwas sterile Figuren, kein Multiplayer, keine deutsche Version geplant



ren, sich an Isaacs Körper festsaugen und einen in ein Wechselbad der Gefühle tauchen. Erst keimt Panik, dann Hoffnung, weil einem per Quicktime-Reaktionstest – zackig auf die A-Taste einhacken – die Chance bleibt, dem Blitzangriff zu entkommen. Je später das Ganze, desto bizarrer. Organisch pulsierendes Material entkernt und entstellt die einst blitzblanken Metallstrukturen der Ishimura. An anderer Stelle keimt kurz Hoffnung, weil jemand in einer Glaszelle überlebt zu haben scheint. Er winkt! Doch kurz vor der Begegnung reißt die Decke auf, ein Biest drückt sich durch das Loch, breitet seine Schwingen aus und richtet an dem Hilflosen ein Blutbad an. Und dann diese böswilligen Täuschungsmanöver! Dieser Vier-Zentner-FleischklopsvoneinemMenschmutanten! Wankt in Richtung des Helden, lässt sich bereitwillig per Flammenwerfer grillen. Doch kaum zu Boden geplumpst, lösen sich Dutzende Spinnenkreaturen aus dem Fleisch und streben Isaac entgegen als könnten sie das unwillkürliche Zurückzucken des Spielers wittern. Von Panik und Rückzugsgedanken geprägte Augenblicke sind die Regel. Einen kühlen Kopf bewahren ist umso entscheidender. Man muss schnell reagieren und Taktiken verändern, darf aber nicht allzu viel Gegner-Intelligenz ins Kalkül ziehen. Die Mutanten leben eher von ihrer Anzahl und dem Überraschungseffekt. Dabei gibt sich das Gameplay nie unfair. Man kann viele kleine Hinweise auf kommende Gefahren entdecken und erlauschen,

kann sich viele Hilfsmittel zu eigen machen. Zum Beispiel die sogenannten »Nano-Terminals« in den Kulissen. Wer sie mit sogenannten »Nodes« füttert, kann die Eigenschaften von Isaacs Kampfanzug optimieren: Mehr Schnelligkeit, mehr Widerstandsfähigkeit, mehr Angriffspower. Nano ist quasi das Plasmid von morgen, wenn der Vergleich mit dem Untervasser-Shooter »Bioshock« erlaubt ist. Hier wie dort bieten sich Shop-Terminals als Kaufstation für Waffen-Upgrades an, sodass Isaacs Plasmaschneider mehr Power entwickelt, zum Granatwerfer wird oder einem Flammenwerfer Konkurrenz macht. Die Verzahnung zwischen Action und Rahmenhandlung? Ebenfalls wie bei »Bioshock«! Immer wieder kurze Dialog- und Monologszenen; Tonaufnahmen am Boden, die einem Facette für Facette mehr über das Schicksal des Schiffs und der Besatzung verraten. Wer sich Zeit nimmt für die Erzählungen und Kamerafahrten, ergattert wertvolle Tipps. Toll gemacht!

STREICHEL DIE SEELE

Außerdem ein Dank an die gute Seele, die einen per Funkgerät warnt und anweist. Aber die unübersichtliche Karte sei verflucht – die kann man vergessen. Der Holoprojektor springt als Orientierungshilfe ein, zeigt auf Knopfdruck den Weg zum nächsten Etappenziel als blau leuchtende Bodenmarkierung. Ein paar kleinere Mängel fallen auf. Beispielsweise

USK vs. Ragdoll

Kein Dead Space für Deutschland

Gamer in Deutschland haben selbst als Erwachsene zunehmend Probleme, sich interessante Software nach Hause zu holen. Warum? Mehr und mehr Spiele fallen durchs Raster der USK: Sie erhalten keine Altersfreigabe und sind somit von der Indizierung und einer Wegnahme aus dem Handel bedroht. Neben »Silent Hill Homecoming« und »Saints Row 2« ist aktuell »Dead Space« betroffen. Bis Redaktionsschluss ist der EA-Schocker zweimal durch die Prüfung gefallen. Dabei stört sich die Jugendschutzbehörde offenbar keineswegs an den intensiven Schockeffekten oder der Tatsache, dass man den Kreaturen mit gezielten Schüssen Arme, Beine und Köpfe abtrennen und somit seine Überlebenschancen verbessern kann. Nein, die USK stört sich am Ragdoll-Effekt; also an der Tatsache, dass Leichen am Boden liegen bleiben wie Marionetten, die man von der Schnur getrennt hat. Man kann diese zerschundenen Körper nachträglich per Waffen bearbeiten und – was fies aussieht und sich vor allem fies anhört – mit einem deftigen Tritt weiter zerstückeln, bis nur noch Fleischklumpen über den Boden purzeln. Offenbar erkennt das für Alterseinstufungen zuständige Gremium nicht, dass dieser Marionetten-Effekt keinerlei entscheidende Bedeutung hat. Denn »Dead Space« nutzt Ragdoll nicht so plakativ wie manch andere Spieleproduktion, sondern untermauert damit vielmehr die grundsätzlich realistische Machart, die in einer gut funktionierenden Physik-Engine wurzelt. Man begafft so was ein- bis dreimal, lässt's schließlich unbeachtet. Ragdoll stört sogar eher, weil beim Marsch durch größere Ansammlungen organischer Materie schon mal Leichenteile angestupst und durch das Bild geschleudert werden. Das wiederum erschwert in spannenden Momenten die Unterscheidung von tatsächlichen Angreifern, die sich gerne auch als Leichen tarnen. Der Hersteller muss sich fragen lassen, ob er nicht allen Mut zusammennehmen, sich dem anhaltenden Trend zur bloßen Zurschaustellung roher Gewalt widersetzen und auf den Ragdoll-Effekt verzichten sollte. Den Effekt hätte niemand vermisst, der Verzicht dem Gameplay genutzt und beides zusammen vielleicht sogar die USK zufriedengestellt.



Das Spiel zeigt zwar heftige Szenen, gibt sich aber keineswegs plakativ brutal. Trotzdem verweigert die USK eine Kennzeichnung für Erwachsene – unverständlich!



1



STREAMING ACTION

2



Schocks ohne Pause

Das Frachtraum-schiff Ishimura ist durch Schleusen in viele Korridore bzw. Arenen gegliedert. Manche dieser Trenntore lassen schon mal ein bis zwei Sekunden verstreichen, bevor sie auf das Öffnungskommando reagieren und sich beiseite schieben lassen.

Das stört manchmal ein bisschen, lässt sich aber durch ein letztlich cleveres Streaming-Lade-Verfahren erklären.

»Dead Space« lädt

Grafiken und Strukturen des voraussichtlich folgenden Bereichs bereits, noch während man das aktuelle Areal befriedet.

Die Wechsel zwischen den Räumen auf Maschinen- und Kommandodeck, Aussichtspunkten, medizinischen Abteilungen etc. funktionieren sehr gut. Das Streaming sorgt dafür, dass der Spielfluss lediglich zwischen den zwölf Kapiteln durch nennenswerte Ladepausen unterbrochen wird. Ansonsten sind Wartezeiten kein Thema.

3



GEHEIM TIPP

KAUF TIPP

stellt sich anfangs ein unwillkommenes Gefühl von Enge ein, weil Isaac so dicht vor der Kamera marschiert und einen beträchtlichen Teil des Blickfelds auf der linken Bildhälfte blockiert. Stört in der Praxis aber erstaunlich wenig, außerdem lässt sich das Objektiv per rechtem Analogstick prima dirigieren. Ärgerlicher ist, dass jeder Heldentod eine Rückversetzung 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 Reaktionsschnelligkeit einer Valium-Tablette leben muss, dürfte die Schrecken der Ishimura frustfrei erleben, zumal Isaac relativ häufig über Speicherstationen stolpert. Die Steuerung gibt sich handlich und logisch, aber wenig einsteigerfreundlich und zickig in Momenten, sobald Spaziergänge außenbords bzw. in Schwerelosigkeit anstehen. Sieht nett aus, weil Objekte so herrlich betulich durch das Bild rotieren. Aber man kann bloß von Wand zu Wand hechten. Wirkt haklig und unbefriedigend und gar nicht so, als würde man schweben. Überflüssig auch so manche Minispiel-Einlage, beispielsweise ein »Asteroids«-Klon in 3D.

Außerdem: Man wird so oft geschockt und verängstigt, da wären ein paar seelische Streicheleinheiten sicherlich angebracht. Doch die sind so rar wie Sauerstoffmoleküle auf dem Mond. Anders als »Bioshock« gönnt einem »Dead Space« kaum Momente des

Glücks, höchstens einige – allerdings wundervolle – Kamerafahrten und die Befriedigung, brenzlige Situationen überlebt zu haben. Und die Puzzles? Hier einen Schalter finden, dort per Zeitlupe ein schließendes Tor überwinden, woanders die Schwerkraft aktivieren und dadurch an eine ach so wichtige Kraftquelle zur Instandsetzung einer Schleuse herankommen – das lockert die Action auf. Und fügt sich ein und bringt manchen Höhepunkt mit sich. Zum Beispiel wenn die Jagd nach den Schwachpunkten eines Bossgegners nur auf Basis einer Kombination aus Timing, Geschick und taktischem Denkvermögen gelingt. Oder wenn eine Kaskade abwechselnd aktiver Plasmatussels ausschließlich den passieren lässt, der sich vorher aus gesicherter Position die Reihenfolge der Höllen-Flammen-Strahlen-Entladungen einprägt. Aber das als Gehirnjogging zu bezeichnen, wäre übertrieben – und die Entdeckung der Lösung hat demzufolge keine mentalen Höhenflüge zur Folge. Eher wird der Sammeltrieb befriedigt. Wer Isaac vollständig aufbretzel und dazu alle Flure der Ishimura erkunden bzw. die dort versteckten Nodes entdecken will, der wird sicherlich zum zweiten Durchspielen motiviert.

Die Spieldauer ist jedenfalls nicht ohne. Selbst geübte Gamer werden »Dead Space« als zwölf bis fünfzehn Stunden umfassenden Schocker erleben, der top aussieht, dich mit seinem Sound vom Hocker reißt, dich pusht und pusht und nur selten ärgert. Und das von einem Entwicklerteam, das bisher

eher Sozial-Software Marke »Die Sims« gemacht hat. Ganz, ganz großartig!

Richard Löwenstein

Dead Space

GRAFIK/
Effekt- und kontrastreich, aber Kulissen wiederholen sich

8

SOUND/
Spannungsreicher Einsatz von Musik und Effekten

9

STEUERUNG/
Voll belegter Controller, braucht Einarbeitung

7

Fesselnder Science-Fiction-Horror, trotz einiger Schwächen stilbildend. Ein Vorzeige-Game!

8.9

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch Activisions brandneuen, extrem spektakulären Ego-Shooter »Call of Duty: World at War« dazu: Ein großartig spielbares und technisch atemberaubend inszeniertes Action-Fest für deine Xbox 360. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent kannst du den spektakulären Ego-Shooter »Call of Duty: World at War« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

TELEFON
Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
(werktags zwischen 7:30 und 18 Uhr)

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiter lesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahresabo Österreich 46,80 Euro, Jahresabo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Call of Duty: World at War« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Call of Duty: World at War« 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 »Call of Duty: World at War« als Abogeschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird, und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

Lohnt sich's?

- Gut durchdachte Steuerung, interessantes Leveldesign, toller Sound, kurze und zudem elegant kaschierte Ladepausen
- Einige frustrierende Stellen, kein echter Mehrspieler-Modus



Erscheint/ 13. November 08

AUF EINEN BLICK

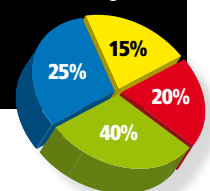
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ D.I.C.E.
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Le Parkour aus der Ego-Perspektive: Schnell, sexy, actiongeladen

DAS STECKT DRIN

- Slides
- Wallruns
- Sprungkicks
- Entwaffnungen



Zwar gibt es Waffen, trotzdem lässt sich das Spiel ohne Abfeuern eines einzigen Schusses durchspielen. Lohn: 80 Gamerpunkte

liveundonline

- Speedrun-Modus inklusive Upload-Funktion für eigene Bestzeiten, weltweite Ranglisten
- 44 Erfolge für insgesamt 1000 Punkte, beispielsweise fürs Durchspielen der insgesamt neun Kapitel oder für das Finden von 30 im Spiel versteckten Koffern
- Herunterladbare Inhalte

MIRROR'S EDGE

Rennen, was das Zeug hält – auf Leben und Tod

Faith rennt schnell, verdammt schnell. Wenn sich ihr keine Hindernisse in den Weg stellen, bis zu dreißig Stundenkilometer. Schnell sein muss sie in ihrem Job auch, denn sie arbeitet als Kurierläuferin und überbringt besonders heikle Sendungen. Nach der Einführungs- und Trainingsmission »Prologue« ist erst einmal Flucht angesagt. Grund: Faith wird der Mord an Robert Pope, dem Bürgermeisterkandidaten der Regierungsoption angehängt. Ein Totschlag, den die Protagonistin jedoch gar nicht verübt hat, und auch nie hätte, zumal sie selbst Popes liberale Ansichten befürwortet. Pope galt bis zu seiner kaltblütigen Ermordung als bekennender Anti-Überwachungsstaat-Verfechter. Als Hoffnungsträger für eine nicht durch Zensur und Unterdrückung geprägte Welt, wie sie in »Mirror's Edge« gezeichnet wird. Doch noch scheint nicht alles verloren: Am Tatort findet Faith eine kryptische Tagebuchnotiz. Übermittelt an die richtigen Personen wäre sie der Schlüssel, um die brodelnde Verschwörung zu entwirren. Genau das wollen wiederum die

Drahtzieher des Mordkomplotts verhindern und entsenden eine nicht enden wollende Armada von Sicherheitskräften, um Faith zu stoppen.

Ein Teil dieser Pope-Schlüsselszene spielt, wie zahlreiche Level in »Mirror's Edge«, im Inneren eines Gebäudes. Ein fünfköpfiges, schwerbewaffnetes SWAT-Team ist Faith bereits auf den Fersen: »Hinterher!«, brüllt der SWAT-Kommandant, während die ersten Schüsse direkt hinter Faith eine Glaswand zerschmettern. Faith lässt sich davon nicht ablenken und folgt zielstrebig einem Korridor. Die eingespielte Ambient-Musik wird schneller, Faiths Atmung intensiver, die körperliche Anstrengung ist förmlich hörbar – Gänsehaut-Feeling. Gesteuert wird die ausdauernde Läuferin aus der Ego-Perspektive: Mit dem linken Stick rennt sie los, der rechte Stick dient zum Umschauen, mit der linken oberen Schultertaste wird gesprungen, mit der Taste darunter duckt sie sich. Alles sehr intuitiv gelöst. Dann ein Funkspruch von Merc, dem hilfreichen Mann im Ohr: »Die SWAT-Teams

3

SCHNELLDURCHLAUF

Ein wahres Rennspiel

Einen echten Mehrspieler-Modus gibt es im Spiel nicht, dafür aber den »Speed-Run«. Hier ist der Name Programm: So schnell wie möglich Hindernisse überwinden und ans Ziel kommen. Gegner stellen sich Faith dabei nicht in den Weg. Größter Feind bleibt die Zeit. Unterschreitet der Spieler die vorgegebenen Zeitmarken, wird für den jeweiligen Parkour ein Ghost freigeschaltet, den es abermals zu schlagen gilt. Der Modus motiviert vor allem aufgrund der integrierten Online-Highscore-Upload-Funktion und der Online-Ranglisten ohne Ende – und kickt fast mehr als das eigentliche Hauptspiel.



2

AUF DER FLUCHT

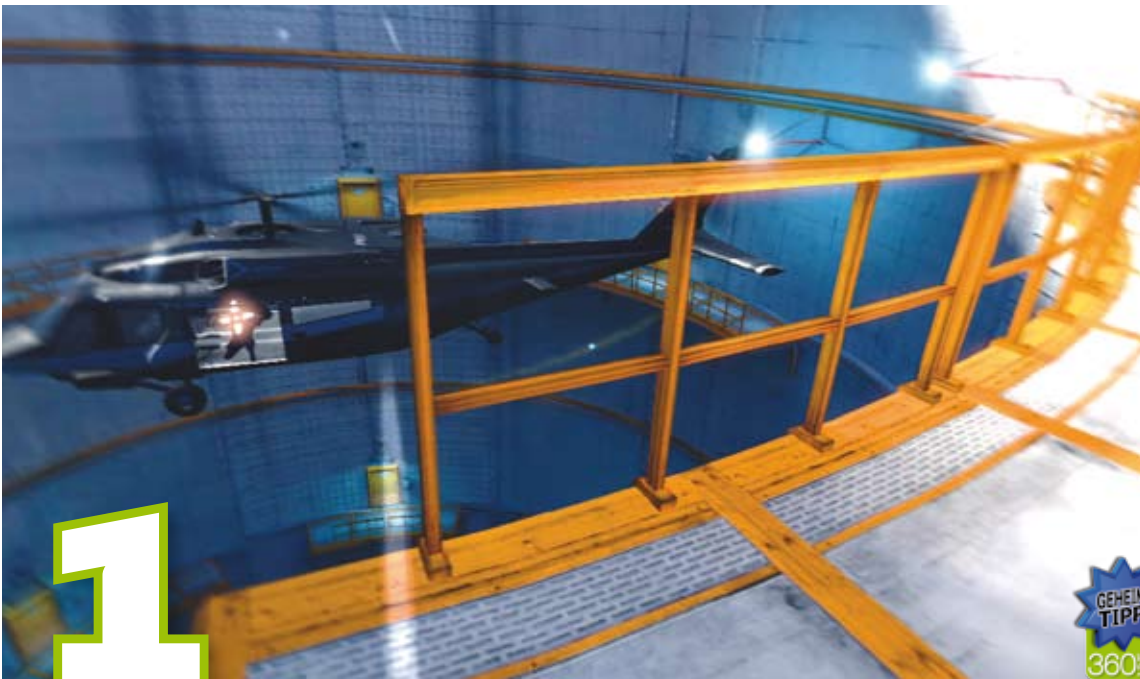
Packende Momente

1 Hubschrauber wie dieser sind Faith ganz besonders ein Dorn im Auge. Sie folgen ihr sogar, wie etwa zu Beginn der zweiten Mission, bis in die Tiefen eines 50 Meter breiten Betonschachts. Wer jetzt stehen bleibt, ist sowieso schon tot.

2 Cops jagen Faith erbittert. Abservieren kann man sie entweder wie hier mit einem perfekt getimten Sprungkick oder indem man ihnen im richtigen Moment die Waffe abnimmt und diese einsetzt.

In besonders kniffligen Passagen empfiehlt sich die Zeitlupen-Funktion. Das Spielgeschehen läuft dann äußerst verlangsamt ab. Bestens um den vollendeten »Wall-Run« aufs Parkett zu legen.

3



1



kommen von allen Seiten – versuch einen Weg raus zu finden«. In der verwinkelten Levelarchitektur gar nicht so leicht. Wer trotzdem mal die Übersicht verliert, drückt einfach den B-Knopf und Faith wendet ihren Kopf in Richtung der optimalen Laufroute. Prinzipiell eine gute Idee, allerdings ist das Feature nicht immer verfügbar. Hier kommt die zweite Hilfsfunktion ins Spiel: Die »Runner's Vision«. Gemeint sind damit alle rot markierten Objekte, die Faith einen Anhaltspunkt geben, wo's weitergeht. Hält man bewusst nach diesen Ausschau, entfällt so manch nervige Experimentier-Aktion. Nichtsdestotrotz sollten auch Kenner auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eine gewisse Frustration mit sich bringen. Nicht selten verpatzt unsere Kurierläuferin, etwa weil zu früh abgesprungen, den Satz über eine klaffende Schlucht, nicht selten wird sie von Feindfeuer zersiebt, weil Faith einige Sekunden zu lange nach dem richtigen Weg gesucht hat. Gestartet wird in einem solchen Fall generell am letzten Checkpunkt – neu zu spielen sind daraufhin dreißig bis neunzig Sekunden. Immerhin wird nicht groß nachgeladen.

Aber zurück zum Level, der sich »Flight« nennt: Mittlerweile hat Faith einen kleinen Vorsprung rausgeholt. Vor ihr plötzlich eine zwei mal drei Meter breite Glasscheibe. Wer im Moment des Aufpralls den rechten unteren Trigger drückt, zertrümmert das Hindernis mit einem halsbrecherischen Rammmanöver.

Weiter geht's durch kleinere Büros und einen klaustrophobischen Lüftungsschacht aufs Dach des Wolkenkratzers. Dort wartet Ärger in Form eines Gatling-MG-bestückten Hubschraubers. Es dauert keine zwei Sekunden, bis dieser das Feuer eröffnet. Faith sitzt in der Klemme – bis auf die Dachterrasse selbst ist zunächst keine erreichbare Plattform zu entdecken. Der Bildschirm färbt sich bereits mit Blutspritzern, die Sicht verwischt. Endlich die rettende Idee: Ein Sprung über das Gelände auf die fußballfeldgroße, im 45-Grad-Winkel abfallende Dachfläche. Faith schlittert diese hinunter, gewinnt mit jedem zurückgelegten Meter an Geschwindigkeit – das Dach des Nachbargebäudes rückt bereits näher. Jetzt noch rechtzeitig an der Dachrinne abspringen und Faith ist den surrenden Flattermann zumindest für einige Sekunden los.

Szenen wie diese sind es, die »Mirror's Edge«-Spieler vor den Bildschirm fesseln. Gelingen einem perfekte Sprungmanöver, stellt sich nicht selten das vielbeschriebene Flow-Erlebnis ein. Man versinkt förmlich im Spielgeschehen. Zumindest bis Faith mal wieder einen Schritt zu weit läuft. Denn im Gegensatz zu Ubisofts artverwandter Mittelalter-Meuchelei »Assassin's Creed« verzichtet das Spiel komplett auf automatisierte Sprungmanöver und fordert – wie das neue »Prince of Persia« – die ganze Fingerfertigkeit des Spielers. Wer sich jedoch von ersten Misserfolgen nicht aus der Ruhe bringen lässt, wird mit »Mirror's

Edge« knapp acht bis zehn spannende Stunden verbringen und die wahre Bedeutung des Begriffs »Rennspiel« erkennen.

Sönke Siemens

Mirror's Edge

GRAFIK/

Tolle Kontraste, hohe Weitsicht, vereinzelt kurzes Ladestöcken

8

SOUND/

Stimmige Ambient-Klänge, gelungene Soundkulisse

9

STEUERUNG/

Intuitiv, verschiedene Konfigurationsschemata

8

Für frustresistente Läufer ein Fest

8.3 aus 10

Lohnt sich's?

-  Dynamische Kameraführung, überzeugende Steuerung, überraschende Grafik
-  Manhattan als Ring für Online-Kämpfe zwischen Marvel-Superhelden im »GTA«-Stil? Wäre nett gewesen



Dots on the maps represent crimes in progress

Erscheint/ 23. Oktober 08



Die detailreiche Zeichnung der Figuren ist eine große Stärke dieser Spider-Man-Versaufung

AUF EINEN BLICK

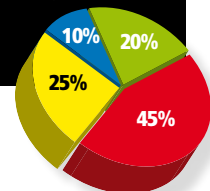
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Temporeiche Superhelden-Action mit recht erwachsenem Anstrich

DAS STECKT DRIN

-  Blaues Kostüm
-  Schwarzes Kostüm
-  Symbiont
-  Prügeleien



SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Marvels Spinnen-Mann in Bestform

Comic-Umsetzungen genießen einen ähnlichen Ruf wie Movie-Games. Ausnahmen bestätigen nur die Regel, und eine dieser Ausnahmen ist Activisions »Spider-Man«-Reihe. Die Actiongames rund um den Spinnen-Mann heben sich schon immer durch ordentliche Machart und gute technische Umsetzung von Dutzendware ab. »Web of Shadows« macht Grundsätzliches ähnlich wie die populären Vorgängerspiele: Man findet sich also mitten in Manhattan wieder, in einer offenen Welt, die dem Bewegungs- und Tatendrang kaum Grenzen setzt. Ein Höhepunkt ist die pure Lust an der Fortbewegung. Behände eilt Spider-Man mit Hilfe seiner klebrigen Spinnenfäden durch die Straßenschluchten von Manhattan. Die Parks, Glasfassaden und Wolkenkratzer dienen als Spielplatz für eine abwechslungsreiche

Mischung aus Prügeleien, Verfolgungsjagden, Rettungseinsätzen und Geschicklichkeitstests.

Warum diesmal der Stress? New York City ist wieder mal von einem außerirdischen Symbionten bedroht, der mehr und mehr Menschen befällt, diese mutiert und sich wie eine Seuche ausbreitet. Wer eilt zur Rettung? Klar. Spider-Man! Eine allzu cineastische Ausprägung kann man »Web of Shadows« jedoch nicht vorwerfen, die Rahmenhandlung wird eher durch knackige Dialog-Unterbrechungen getragen. Das Gameplay drumherum fühlt sich griffig, schmissig, logisch und temporeich an – kein Vergleich mit dem irgendwie sperrigen »Spider-Man 3«. Außerdem leistet sich »Web of Shadows« einen tiefen Griff in Marvels Schatztruhe. Gastauftritte diverser Superhelden und Superschurken würzen das Gameplay

liveundonline

-  Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne jede Online-Komponente
-  Die ersten 100 Gamerpoints sind binnen einer Stunde erarbeitet, danach gibt's welche für jedes der 40 Kapitel, für 500 besiegte Gegner und andere Standards, plus ein paar Akrobatik-Erfolge. Man muss schon was tun

3



DIE STEUERUNG

So geschmeidig gehört sich das!

Zur schnellen Fortbewegung nutzt Spider-Man seinen Spinnenfaden wie Tarzan eine getunte Liane. Würde sich fast wie Fliegen anfühlen, wenn nur die Schwungsteuerung in Kurven geschmeidiger arbeiten würde.

Die Kampfsteuerung legt jedoch deutlich zu. Per Y-Knopf kann man beispielsweise einen Spinnenfaden verschießen, der sich automatisch den nächsten Angreifer als Ziel sucht. Spidey katapul-

tiert sich dann wie von selbst in Richtung Opfer...

... dann, kurz vor dem Aufprall, nochmal die Y-Taste antippen, so kickt sich Spidey weiter zum nächsten Opfer. Wenn das Timing stimmt, lassen sich damit sogar prima Luftkämpfe meistern. Wenn im Spielverlauf Dutzende fliegende Vulture-Klone angreifen, muss das also sitzen.

MARVEL-MANIA!

Gastauftritte

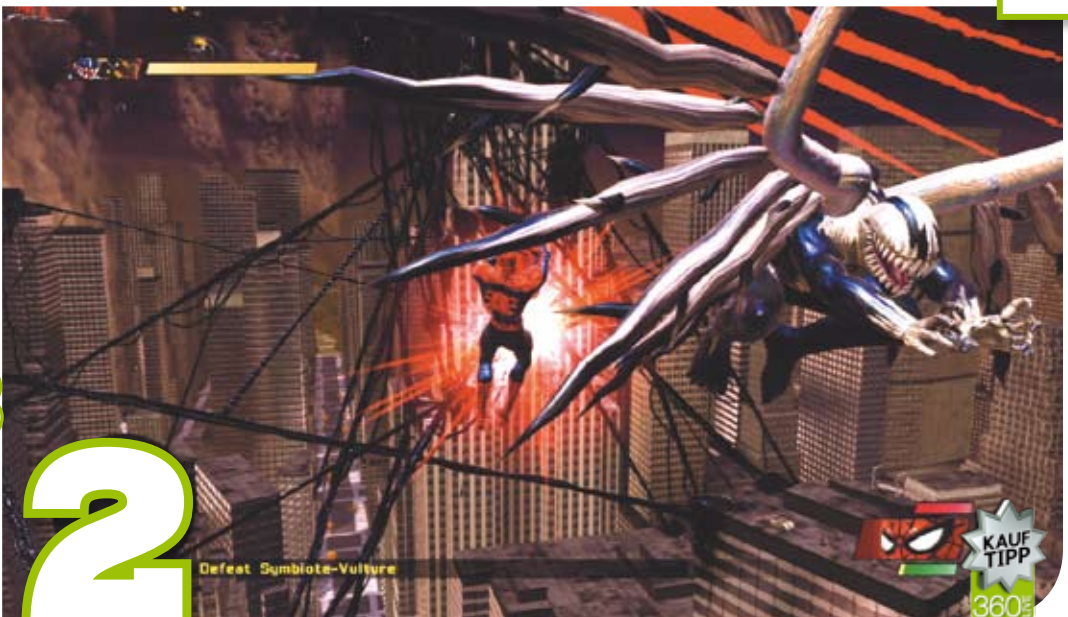
New York City wird nicht nur von den Symbionten heimgesucht, sondern auch reihenweise von Figuren aus den Marvel-Comics. Der bärenstarke Luke Cage bringt seine Superhelden-Truppe S.H.I.E.L.D. zum Einsatz und steht Spider-Man anfangs als Lehrmeister, in späteren Missionen als Kampfgefährte zur Seite. Mary-Jane, Kingpin, Venom, Vulture und Wolverine melden sich zu Wort, ob mit Ratschlägen oder Drohungen – ob als Freund oder Feind, hängt von Spider-Mans Charakter-Entwicklung ab. Die Wortgefechte sind teils überraschend pointiert geraten – wie in den besseren »Spider-Man«-Comics. Wirkt sich da die Mitarbeit des Marvel-Autors Brian Reed aus? Bravo jedenfalls!



1

3

2



reichlich. Die Heldenrolle füllt Spider-Man aus, logisch. Ob er das als guter Junge im rotblauen Kostüm tut, oder als ein von außerirdischen Symbionten infiziertes Pendant, das hängt teils von der Wahl des Spielers ab, teils gibt der Spielverlauf das vor. So oder so sind die Unterschiede in Sachen Fortbewegung, Ausdauer und Kampfstil deutlich ausgeprägt. Und die Animationen? Sind von erstaunlicher Qualität. Wenn Spider-Man auf Kommando der B-Taste Spinnen-Netze auf ein Gegner-Rudel verschießt, sich dann per A-Taste kurz duckt, mit den Armen Schwung holt, zum Sprung ansetzt, seinen Körper zehn Meter in die Höhe schraubt, dann sieht das einfach cool aus – speziell, wenn er sich anschließend per X-Taste mit voller Wucht in Richtung Boden zurückkatapultiert und dabei einen Symbionten in die Erde bohrt. Wirkt richtig kraftvoll, so wie sich das für einen Superhelden gehört. Oder anders gesagt: Wenn sich Spidey irgendwelche »GTA«-mäßigen Hobbygangster vorknöpft, dann prügelt er ihnen wirklich die Scheiße aus dem Leib, um das direkt und unverblümt zu sagen. Die Kamera bleibt nah dran an den Figuren, rückt die ausgeprägten Muskelpakete des Superhelden genauso ins Blickfeld wie die symbiontische Substanz, die aus Getroffenen literweise herausstritzt. Das sieht kein bisschen hausbacken aus, sondern richtig scharf und schnell und von Effekten durchdrungen. Blitze und Feuer machen mächtig Dampf auf dem Bildschirm, die Anmutung balanciert gekonnt zwischen Real- und Comic-Look. Klasse,

genau wie die Steuerung. Das Gameplay gibt sich etwas langsamer als im Vorgängerspiel, wirkt aber wohl gerade deshalb nicht mehr so chaotisch und planlos, sondern – von der etwas schwammigen Spinnenfaden-Tarzan-Schwungsteuerung abgesehen – stets souverän kontrollierbar. Ziel-Markierung und Ziel-Weiterschaltung funktionieren selbst bei Rudelkämpfen prima, Röntgenblick und andere Spinnen-Sinne lassen sich zweckmäßig einsetzen, das auf simplen Kicks und Schlägen basierende Kampfsystem gibt sich handlich und übersichtlich, entfaltet über etwas Charakter-Entwicklung und gezielt einsetzbare Kombos aber dennoch raffinierte Facetten. Dass sich in den rund 40 Haupt-Missionen die Aufgaben – Bomben entschärfen, Leute eskortieren, Straßenbanden vertreiben – irgendwann wiederholen, stört gar nicht so sehr und wird außerdem durch die Tatsache gemildert, dass sich New York City im Lauf der Zeit verändert. Je mehr der Symbiont die Oberhand gewinnt, desto mehr leeren sich die zunächst sehr lebendig und reichlich bevölkerten Straßen. Menschen gehen, neue Herausforderungen und Gegner kommen. An Himmel, Kulissen und Straßen wechseln die Farben von Blau zu Braun und Grau, die Fassaden einiger Wolkenkratzer machen einen Wandel durch, gegen Spielende fühlt man sich fast wie auf einem Alien-Planeten – interessant zu beobachten! Okay, einige Dialoge hätten wir gerne abbrechen wollen, aber sonst gibt es wenig zu meckern, dafür viel zu tun, viel zu

kämpfen und viel zu entdecken. Alles fügt sich prima ineinander. Ladepausen, Fairness, Rücksetzpunkte, das ist alles auf geschmeidige Unterhaltung getrimmt. So mögen das Comic-Fans. Und nicht nur die.

Richard Löwenstein

WEB OF SHADOWS

GRAFIK/

Flüssig, reich an tollen Momenten und Effekten

8

SOUND/

Unauffällige Musik und Effekte, witzige Sprachausgabe

7

STEUERUNG/

Präzise in der Handhabung, später etwas überladen

7

Früher das mit Abstand beste Superhelden-Game seit langer Zeit

8.5
aus 10



Erscheint/ 24. Oktober 08

LEGENDARY

Schießt den Greif ab!

Dumm gelaufen für Charles Deckard. Er hat die Büchse der Pandora geöffnet – die mythische Lade, die alles Übel der Welt auf ewig verbergen sollte. Prompt überfluten Horden von Monstern die Welt und stürzen sie ins Chaos. Soweit zur Story dieses apokalyptischen Ego-Shooters – Schwamm drüber, denn eigentlich geht's hier ums Wesentliche: Die Ballerei – irgendjemand muss den wütenden Kreaturen ja Einhalt gebieten. Und das sind im neusten Werk des englischen Teams von Spark Unlimited so einige: Von feuerspuckenden Salamanderwesen über Werwölfe, Minotauren und riesige Greife ist alles dabei, was Mythologie so hergibt. Trotz doofer Monster ist kein tumbes Draufhalten mit Maschinenpistolen, Schrotflinten und ähnlichen Standard-Schießprügeln angesagt, denn jede Kreatur fordert einen auf individuelle Weise heraus. Damit agieren die Biester überraschenderweise deutlich klüger als die Nazischerger in »Turning Point«, dem letzten Machwerk von Spark Unlimited. Werwölfe sind schnell, greifen schlagartig aus dem Hinterhalt – und im Rudel – an, versuchen einen zu umzingeln und geben erst Ruhe, wenn ihnen der Kopf abgetrennt wird. Die großen Minotauren hingegen setzen auf rohe Gewalt, sind aber schwerfällig und daher gut mit Ausdauer und genügend Munition aufzuhalten.

DIE MACHT SPIELT MIT

Belohnt wird jede Meucheltat mit magischer Animus-Energie, die unser Held für Heilung und im Kampf als magische Druckwelle einsetzen kann – ein Pendant zur »Macht« aus »Star Wars«, flapsig formuliert. Sehr viel mehr Taktik, Tiefgang oder gar Rätsel darf man sich nicht erwarten, eine handliche Steuerung aber schon. Auch grafisch und in Sachen Sound macht »Legendary« einiges her. Erstaunlich, setzte Spark Unlimited doch beide Male auf die »Unreal Engine 3«. Es wirkt lebendig und abwechslungsreich,

wenn Gebäude von New York City um einen herum einstürzen und sich einem ein geschätzte zweihundert Meter mächtiger Golem entgegen walzt. Explosionen, Gebrüll: Die Geräuschkulisse gibt sich effektiv und passt zum apokalyptischen Stil. Offensichtlich haben die Entwickler aus ihren früheren Fehlern gelernt und streben nun vorzeigbaren Ballerspaß an.

ES FEHLT AN HÖHEPUNKTEN

Dennoch zählt »Legendary« nicht zur obersten Riege der Ego-Shooter; dafür fehlen lebendigere Charaktere, ein anspruchsvolleres Leveldesign, eine bedeutungsvollere Story sowie ein reichhaltigeres Gameplay. Wo sind hier die Höhepunkte? Die Angreifer wechseln zwar ab und zu ihre Taktiken, aber dass man sich so richtig clever darauf einstellen müsste, das wäre zu viel gesagt. Störend fallen gleichfalls die langen Ladepausen auf, gerade im Zusammenhang mit dem ab Spielmitte zunehmend umständlicheren Wegpunkt-System, das einem nach dem Ableben weite Strecken aufzwingt und damit deutlich den Spielspaß drückt. Wer so was tolerieren kann, wird an »Legendary« sicher dennoch Vergnügen finden. Mit seinem recht frisch wirkenden Setting-Mix aus Endzeit und Mythologie, seinem Mehrspieler-Modus, in dem man als Spezialeinheit gemeinsam gegen computergesteuerte Werwölfe vorgeht, und angesichts interessanter Waffen dürfte der Titel so manchem Action-Fan das Wochenende vertreiben. Mehr aber auch nicht.

Michael Förtsch

Wertung

Rasanter Shooter-Spaß mit interessantem Setting, aber ohne Höhepunkte

7.1
aus 10

AUF EINEN BLICK

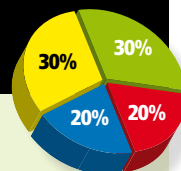
Publisher/ Atari/Gamecock
Hersteller/ Spark Unlimited
Preis/ ab 59 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1–16
Xbox Live/ ja
USK/ keine Jugendfreigabe

KURZ & KNAPP

Geradliniger Ego-Shooter, geprägt durch Action satt

DAS STECKT DRIN

- Waffen
- Furchterregende Greife
- Minotauren
- Werwölfe



CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN

Nichts Neues auf Wumpa

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Vivendi Games **Hersteller/** Radical Entertainment **Preis/** ab 55 Euro **Genre/** Jump 'n' Run **Spieler/** 1–2 **Xbox Live/** nein **USK/** ab 12 Jahren **Erscheint/** 31. Oktober 08

Auch nach zwölf Jahren kein bisschen schlauer. Schon wieder treibt der böse Dr. Neo Cortex auf Crash Bandicoots idyllischer Heimat, der Wumpa-Insel, seinen Schabernack: Klar, dass sich der flinke Nasenbeutel das nicht bieten lässt. Ein kurzes Intro erzählt schnell die Einzelheiten über Cortex bösen Plan und schon geht's los. Erster Schock: Grafik auf Playstation-2-Niveau. Zweiter Schock: Sieht alles aus wie das Vorgängerspiel »Crash of the Titans«. Okay, dann geht's also wieder mal durch farbenfrohe – aber kantig wirkende – Landschaften, man springt bunten Mutanten auf die Birne und zerkloppt Pflanzen und Kisten in der Hoffnung auf Punkte. Was man eben so macht in einem Jump 'n' Run. Kombo-Attacken und Wirbelangriffe machen Cortex Gefolge ein Ende.

WO SIND DIE IDEEN?

Die Handhabung sollte niemanden vor Rätsel stellen, der irgendwann nach 1996 ein 3D-Jump-'n'-Run ausprobiert hat. Wie schon im letzten Teil aus der Reihe kann Crash einige Mutanten unter seine Kontrolle bringen und deren Fähigkeiten auf Abruf benutzen – etwa Angreifer in Flammen setzen, aber genauso Wasser vereisen, um sich neue Areale zugänglich zu machen. Für Kenner der »Crash«-Serie alles nichts Neues und auch ohne überraschende Wendungen oder bemerkenswerten Humor. Von der Grafik ganz zu schweigen. Trotzdem kann der Koop-Modus gemeinsam mit einem Kumpel oder dem Nachwuchs begeistern: Wenn man als Crash und dessen Schwester Coco gemeinsam auf Mutanten-hatz geht. Der Koop-Modus rettet vieles.



Wertung

Nettes Jump 'n' Run mit Spargrafik und Koop-Twist

5.7
aus 10

Miss Juli stellt sich vor

MERCEDES PARELLADA



Age: 26

Beruf: Busfahrerin

Wohnort: Köln

Auf welchen Männertyp stehst du?

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

Welche Hobbies hast du?

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

Hast du ein Lieblingsbuch?

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

Was macht dich an?

Explosionen. Ich stehe auf Explosionen. Diese Energie macht mich total an. Ich selber

sprengt natürlich nicht. Aber ich sehe gerne Männern zu, die Sachen in die Luft jagen. Das ist einfach heiß. Es ist so, als würde der Mann zu dir sagen "BÄM, Lady, ich zerstöre dich mit meiner explosiven Liebe!" Da schmelze ich dahin.

Was kannst du gar nicht ab?

Männer, die nicht gerne Sachen in die Luft sprengen.

Wie sehen deine Zukunftspläne aus?

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

*Fotostrecke in der
nächsten
Ausgabe von B.C.*



battlefield.com/badcompany

PLAYSTATION 3



DICE

WILLKOMMEN IN SCHLECHTER GESELLSCHAFT

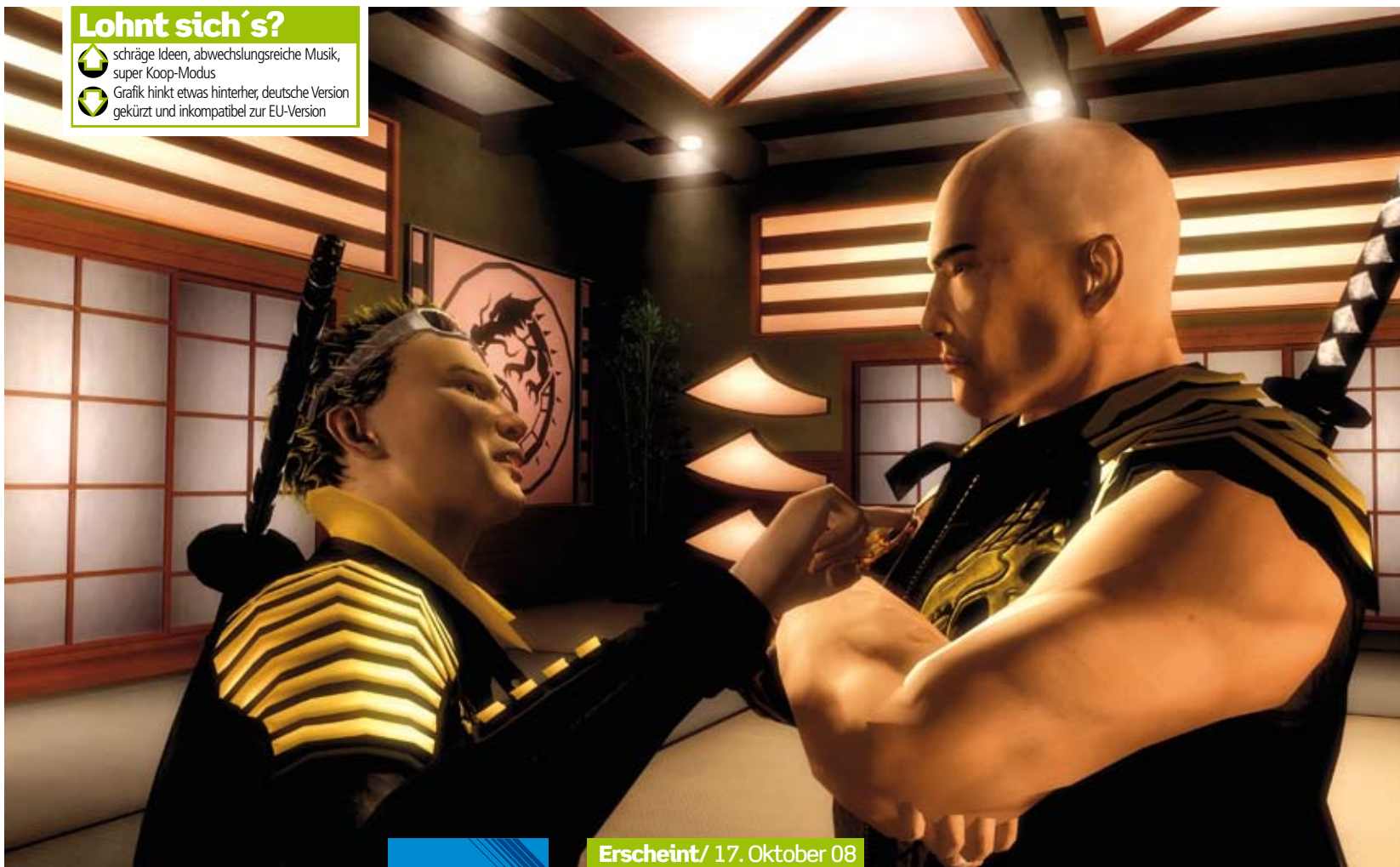
Spiele nach deinen eigenen Regeln. Nutze taktische Zerstörung und sprengst fast alles in die Luft. Nimm dir, was du brauchst - mit drei deiner engsten und unmoralischsten Freunde.



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

Lohnt sich's?

- 🏠 schräge Ideen, abwechslungsreiche Musik, super Koop-Modus
- 📺 Grafik hinkt etwas hinterher, deutsche Version gekürzt und inkompatibel zur EU-Version



Erscheint/ 17. Oktober 08



Alte Gaunerweisheit: Hast du die Knarre, kriegst du die Weiber ...

AUF EINEN BLICK

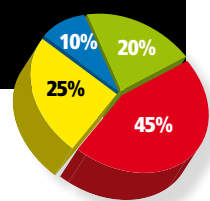
Publisher/ THQ
Hersteller/ Volitions
Preis/ ab 70 Euro
Genre/ Gangster-Action
Spieler/ 1 – 12
Xbox Live/ ja
USK/ keine Kennzeichnung

KURZ & KNAPP

Wer eine Alternative zu »GTA« und Niko Bellic sucht, sollte sich das hier in die Konsole tun

DAS STECKT DRIN

- Blut
- Autos
- Geld
- Homies



SAINTS ROW 2

Eine Stadt, ein Hotdog und viele Gangster

Vor dir eine offene Welt. Entspannt herumfahren, Aufträge ergattern, Konkurrenten abmurksen – was man eben so macht als Ober-Gangster in »Grand Th...«, Entschuldigung, in »Saints Row 2«. Trotz bekanntem Spielprinzip weht hier definitiv ein anderer Wind. Alles wirkt größer, schöner, schneller als in Teil Eins. Die Stadt Stilwater hat die deutlichste Veränderung hinter sich. Sie ist um die Hälfte gewachsen, mit sechs neuen Distrikten und immerhin 130 begehbaren Gebäuden. Hier kann der angehende Verbrecherboss herumwandern, sobald er den Fuß auf das Pflaster gesetzt hat. Waffen, Autos, Boote, Flugzeuge – es wartet so einiges auf seinen Einsatz. Vor allem die Fortbewegung in der Luft bringt Freude. Ein schlanker Privatjet, ein alter Doppeldecker, ein Helikopter und sogar eine Maschine aus dem Zweiten Weltkrieg stehen im Hangar. Einsteigen, starten, die faszinierende Aussicht über den Dächern der Stadt genießen und vielleicht dem einen oder anderen unliebsamen Gesellen mit den Bordwaffen einen Gruß schicken. Auch der Bedarf an Handwaffen wird zur Genüge gedeckt. So gut wie alles ist eine potenzielle Waffe. Das

Straßenschild an der Ecke nervt? Einfach rausreißen und dem nächsten Verkehrspolizisten über die Rübe ziehen. Ähnlich funktioniert es beim Postboten, falls der Briefkasten am Rand der Einfahrt stört ... Sogar Hydranten lassen sich aus dem Boden reißen und einem neuen Zweck zuführen. Grundsätzlich gilt: Kannst du's in die Hand nehmen, kannst du's jemandem um die Ohren hauen. Die Story bringt dich in den Knast, einige Jahre nach den Ereignissen aus Teil Eins. Die Third Street Saints sind am Boden, andere Gangs haben die Kontrolle übernommen. Jetzt heißt es durchgreifen, Ordnung schaffen, Stilwater zurückerobern. Wie für ein Gangster-Game üblich, geht es also darum, eine eigene Gang aufzubauen und die anderen Banden zu demonstrieren. Die Stadt Stilwater fühlt sich an wie ein riesiger Spielplatz voll grenzenlosem Spaß. Während »Grand Theft Auto IV« durch beinhalten Ernst geprägt ist, gibt sich »Saints Row 2« stellenweise brutal, aber auch abgedreht. Kleines Beispiel: In einem Auftrag will ein Immobilienmakler die Grundstückspreise drücken und bittet um Hilfe. Bloß – seine Methoden stinken, wortwörtlich. Während er sich hinters Steuer klemmt, bedienen wir die

liveundonline

■ Komplette Story im Zweier-Koop-Modus spielbar, inklusive Drop-in-Feature zum jederzeitigen Ein- und Ausstieg. Klappert per Link und Xbox Live ■ Bis zu zwölf Hobbygangster messen sich bei diversen Online-Duellen. Auch das klappert – wie der Koop-Modus – aber nur zwischen Besitzern der gleichen Länderversion. Das deutsche Spiel ist nicht mit dem internationalen kompatibel ■ Sonst sind alle Standards vorhanden: Dashboard-Schmuck und Erfolge im Wert von 1000 Gamerpoints

3



KNASTI UND GANGSTERBOSS

Respekt will verdient sein

Dort wo die meisten Gangster enden, fängt die Karriere in diesem Fall an: im Knast. Aus dem muss man zuerst ausbrechen, um wieder den düsteren Duft von Stilwater zu schnuppern. Dass die Herren vom Gefängnispersonal die Sache anders sehen, ist klar. Jagdszene, wir kommen!

In Stilwater haben inzwischen andere Organisationen die Regie übernommen. Das kann natürlich nicht so bleiben. Damit die Third Street Saints, jene Gang aus dem ersten »Saints Row«,

wieder an die Spitze kommen, muss schon mal selbst Hand angelegt werden.

Jetzt geht's auch auf dem Wasser heiß her. »Saints Row 2« macht einem eine ganze Reihe neuer Vehikel zugänglich, darunter Motorboote. Dabei ergibt sich nebenbei eine interessante Erkenntnis: Man kann nicht nur aus fahrenden Autos schießen. Diese Cops in der schicken Jacht rechts stellen gerade fest, wie schnell man einen Jetski zu einem Kanonenboot machen kann.

MASSGESCHNEIDERT

Gangster ganz nach Gusto

Der Charakter-Baukasten wird ordentlich aufgestockt. Neben Klamotten und Hautfarbe beispielsweise kann jetzt auch das Geschlecht bestimmt werden. Du hast also die Möglichkeit, dir eine Gangsterbraut mit Bass-Stimme zu erschaffen. Nicht sexy, aber an diese Begegnung erinnert sich jeder. Sogar die Ausprägung der Muskeln lässt sich verändern. Damit nicht genug, gibt es eine ganze Reihe von neuen Gesten, die dem Charakter zugeordnet werden können. Vom einfachen Mittelfinger bis zum Salut ist alles dabei. Hilfreich sind diese wortlosen Kommunikationsmittel vor allem online mit anderen Spielern.



1



2

Spritzkanone eines Gülle-Lastwagens und beglücken die Nachbarschaft mit einem neuen Anstrich. Die Aufträge, in denen sich die Spielfigur derart skurrilen Tätigkeiten hingibt, stammen aus den über 40 Storymissionen oder kleineren Nebenaufgaben. Manche Minigames – z. B. Versicherungsbetrug! – feiern ein Wiedersehen. Neu dabei sind Aufgaben wie »Trailblazing«. Ziel: So viele Explosionen wie möglich zu verursachen, während man auf einem brennenden Quad durch die Straßen brettet. Und was das »Zombie-Game« sein soll? Ausprobieren und ablachen! Für ein Heim ist ebenfalls gesorgt: Von den weit über hundert Gebäuden lassen sich viele besetzen. Umfunktioniert zum Gang-Hauptquartier können sie mit Couch, Heimkino und Table-Dance-Stange ausgestattet werden. Das dient dem Lustgewinn, erhöht zugleich aber auch den Respekt gegenüber der Gang.

Richtig lebendig wird so eine offene Welt aber erst, wenn man sie mit anderen teilen kann: Endlich ein echter Kooperations-Modus! Bei »GTA IV« schmerzlich vermisst, wird hier zu zweit aufgeräumt. Die komplette Story lässt sich mit

einem Kumpel durchmachen. Man ist von Anfang an zu zweit unterwegs. Doch ob die Konsole oder ein Mitspieler die Steuerung des Partners übernimmt, lässt sich jederzeit ändern. Die Missionen sind durchaus als Einzelkämpfer zu bewältigen, machen aber zu zweit doppelt Spaß. In Fahr- oder auch Flugzeugen kann einer das Steuer übernehmen, während sich der zweite mit der Waffe im Anschlag aus dem Fenster lehnt. Gang-Quartiere werden mit der doppelten Feuerkraft angehoben, eventuell auch mit einer Prise Taktik. Einer durch den Vordereingang, der andere von hinten, wie im guten alten Western. Der Einstieg funktioniert fließend, ein Freund kann sich jederzeit einklinken und wieder aussteigen.

Letztlich hat »Saints Row 2« das gewisse Etwas und hebt sich durch abgedrehte Elemente deutlich von »Grand Theft Auto« ab. Von der ersten Spielminute an will man Stilwater mit all seinen Facetten erkunden, fühlt sich prima unterhalten. Trotzdem wird es »Saints Row 2« schwer haben – die schlechten Erinnerungen an Teil Eins sitzen tief. Dass die

deutsche Version nur onlinekompatibel mit anderen deutschen Versionen und außerdem um einige Game-Facetten sowie Kill-Szenen gekürzt ist, macht es nicht gerade leichter.

Daniel Müller

Saints Row 2

GRAFIK/

Richtig schöne Explosionen, bleibt aber hinter »GTA« zurück

7

SOUND/

Tolle Stimmen, dynamische Musik, stimmungsvoll

8

STEUERUNG/

Eingängig und nicht zu überladen. Gut so

8

Grafisch hier und da etwas schwach, hat aber Witz und macht einfach Spaß

8.3
aus 10

„Hebt sich durch abgedrehte Elemente deutlich von Grand Theft Auto ab“

AUF EINEN BLICK

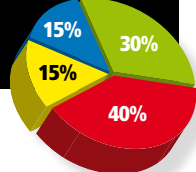
Publisher/
Bethesda/ Ubisoft
Hersteller/
Bethesda
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Das einzige und einzig wahre Endzeit-Rollenspiel in einer neuen Dimension

DAS STECKT DRIN

- Mutanten
- Radioaktivität
- V.A.T.S.
- Kronkorken



FALLOUT 3

Atmosphärisch, dreckig, gut – eben Fallout!

Apokalypse. Jetzt. Das Warten auf einen neuen Teil der »Fallout«-Reihe hat endlich ein Ende. Erfahrene Gamer kennen und schätzen »Fallout« seit den 90er-Jahren für seine kompromisslose Handlung fernab von Fantasy-Kitsch. Ein düsteres Endzeitszenario, die Welt hat sich nach einem Atomkrieg grundlegend verändert. In früheren »Fallout«-Games wurde die Atomwüste noch aus der distanzierten 2-D-Perspektive gezeigt – dank des neuen 3-D-Looks ist man sofort mittendrin statt nur dabei. Die Kamera zeigt das Drumherum gewöhnlich mit den Augen des Helden und nimmt auf Wunsch zwar eine Verfolger-Position ein, doch scheint uns das wegen zu vieler Sichtprobleme nicht wirklich empfehlenswert.

Aber unser Protagonist muss erst mal geboren werden. »Fallout 3« startet nämlich ganz am Anfang, mit einem Charakterbau der etwas anderen Art. Also schnell Geschlecht, Gesicht und Statur wählen – damit der stolze Vater verraten kann, ob der spätere Held ein Junge oder Mädels wird und wie der Sprössling dann wohl aussieht. Nach einem Lebensjahr verteilt man Punkte auf diverse Attribute, von Stärke über Wahrnehmung bis hin zu Charisma. Wieder eine Stufe weiter, am zehnten Geburtstag, gibt's was aufs Handgelenk: Einen eigenen »Pip Boy 3000«! Dieser überdimensionale Computer stellt das Interface des Spiels dar – Gesundheitszustand, Inventar, aber auch die Fähigkeiten und Extras, die nach und nach dazukommen. Schön, dass Papa hinterher direkt die ersten Lektionen mit dem Luftdruckgewehr erteilt. Damit sollte man gerüstet sein für kommende Herausforderungen. Es folgt der nächste Sprung, diesmal

sind es ganze sechs Jahre. Zeit für den sogenannten »G.O.A.T.«. Mit diesem Test wird der Beruf festgelegt, und die Spielfigur bekommt die damit verbundenen Fertigkeiten spendiert. Mit zarten 18 Jahren dann der Schock: Der Vater verlässt unerlaubt den Bunker. Ein Frevel! Der ganze Vault ist in Aufruhr und will dem Sohn an die Gurgel. Da bleibt nur die Flucht aus dem Bunker. Also schnell entscheiden: Haudrauf-Methode und das Sicherheitspersonal verdreschen oder lieber schleichend durch einen Geheimtunnel entfliehen? Nach gut 20 Minuten öffnet sich das massive Tor mit lautem Gekreische, der Weg ins Ödland ist frei. Kurz checkt das Spiel, ob wir mit unserem Helden wirklich zufrieden sind, dann geht es nach draußen.

RUINENLANDSCHAFT

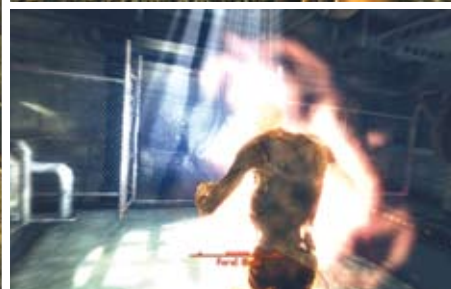
Dieser Anblick verursacht Gänsehaut. Am Horizont die zerbombten Hochhäuser von Washington DC, ansonsten nur Wüste und verbrannte Erde. Die Suche nach dem Vater beginnt. Erste Anlaufstelle: Ein naheliegendes Kaff namens Megaton – das um eine scharfe Atombombe herum errichtet wurde. Der örtliche Sheriff Lucas Simms bittet uns, sie zu entschärfen. Hurra, die erste Nebenquest in den Weiten des Ödlands! In Moriartys Bar gibt es jedoch gleich ein unmoralisches Angebot. Ein gewisser Mister Burke möchte, dass die Bombe detoniert. Wer darauf einsteigen will, kann das erledigen und bekommt von dem Verbrecher hinterher gar ein Penthouse im noblen Tenpenny Tower geschenkt. Ja, auch bei »Fallout 3« gibt es immer wieder Aufgaben, bei denen man sich zwischen Gut und Böse entscheiden muss. Für diese

Erscheint/ 24. Oktober 08



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ User-Voting



In der Schule von Sunnyvale wimmelt es vor Raiders. Das sind durchgeknallte Irre, die alles und jeden angreifen. Wer gut bewaffnet ist, sollte aber keine Probleme mit ihnen haben.



Lohnt sich's?

-  Herrlich schwarzer Humor, ausreichend große Welt
-  Teilweise Orientierungsschwierigkeiten, manchmal zu geradlinig



Die Gespräche sind in klassischer Multiple-Choice-Manier gestaltet. Leider sind die Dialog-Bäume nicht wirklich weit verzweigt; immerhin ist die komplette Tratscherei vertont.



Wenn es wieder mal zu hektisch wird: Per Knopfdruck in das V.A.T.S.-System umschalten, die gewünschten Körperteile anvisieren lassen und sich zurücklehnen.



Washington DC nach der Apokalypse – wahrlich kein schöner Anblick. Das Kapitol im Hintergrund sollte zu Beginn eher gemieden werden: Dort liegt eine Militärbasis der Supermutanten verborgen.

Aktionen wandert Karma aufs Konto. Je nach Karma-Wert schließen sich unterschiedliche Gefährten an. Wer eher böse Taten vollbringt, findet etwa in dem Ex-Sklavenhändler Jericho einen treuen Kameraden. Wir beschließen allerdings, mit der Vernichtung von Megaton noch etwas zu warten. Stattdessen löchern wir Moriarty, schließlich brauchen wir Informationen über den Verbleib unseres Vaters. Nach und nach tauchen immer mehr Rätsel auf. Viele Leute tun so, als würden sie Vater und Sohn kennen. Wie ist das möglich? War die Geburtskammer im sogenannten »Vault« doch nicht der Anfang? Und was hat es mit der »Enklave« auf sich, die das Ödland mit ihrem Propaganda-Sender beschallt? Doch damit seien genug Facetten erzählt ... Tatsache ist: Die zentrale Handlung, die damit verknüpften Enthüllungen, Überraschungen und Figuren motivieren einen immer wieder zum Weiterspielen. Grandios!

ES GIBT VIEL ZU TUN

Auch abseits der Rahmenhandlung stößt man

ständig auf interessante Nebenaufgaben. Im stillgelegten Flugzeugträger Rivet City beispielsweise schickt ein Doktor Zimmer den Helden auf die Jagd nach einem entflohenen Androiden. Der will als Mensch leben, hat sein Gesicht verändern und seinen Speicher löschen lassen. Inzwischen könnte er überall sein ... Solche Detektiv-Quests sorgen schon in »Oblivion« für massig Spaß! Wer eine Alternative sucht, kann für die Sklavenhändler im Ort Paradise Falls auf die Jagd gehen und dabei ordentlich Kohle machen. Besser gesagt Kronkorken. Denn die gelten hier als Währung.

Allerdings nervt die umständliche Orientierung etwas. Zwar weist ein Kompass am unteren Bildschirmrand den Weg zum gewählten Ziel, doch er zeigt nur grob die Himmelsrichtung. Speziell in Gebäuden oder unterirdischen Anlagen sorgt das für einige Schwierigkeiten. Ein weiteres Problem: Auf den verwinkelten Wegen von Washington DC sind bestimmte Orte nur über einen Pfad erreichbar, weil Schutt die anderen Straßen versperrt. Da »

RITSCH, RATSCH!

Blutung gestoppt

Wer die alten »Fallout«-Rollenspiele kennt, weiß, dass das Leben nach der Apokalypse nichts für zarte Gemüter ist. Und obwohl Bethesda »Fallout 3« auf Druck des Handels hin angeblich international bereits entschärfen musste, zeigt sich die deutsche Version noch mal gekürzt. Klar, mit herumfliegenden Körperteilen und zerberstenden Köpfen hatten wir sowieso nicht gerechnet – aber gar kein Blut? Das ist albern und stört die Atmosphäre. Kurioserweise liegen aber in den Kulissen blutverschmierte, teils verstümmelte Leichen herum ... Wirklich schade, dass so drastisch gekürzt wurde, zumal »Oblivion« mit weniger Schnitten eine USK 16 erhalten hat und die deutsche Übersetzung überraschend gut ausfällt.



DAS AUGES DES GESETZES

Dieser sympathische Herr ist der Sicherheitschef von RiverSet City. Wer Mist baut, bekommt es mit ihm und seinen Kollegen zu tun. Außer natürlich, man lässt sich nicht erwischen.

ORIENTIERUNG OLÉ!

Der Kompass zeigt immer die Richtung zum aktuellen Ziel an. Schade nur, dass speziell in verwinkelten Innen-Arealen die Orientierung oft mal flöten geht. Immer wieder auf die Karte schauen, das ist Überlebens-Pflicht!

WAFFEN, WAFFEN, WAFFEN!

In den Städten kann man sich mit frischen Waffen und Munition eindecken. Böse Gesellen können sich die aber auch klauen. In RiverSet ist nachts die beste Zeit, da ist der Marktplatz nämlich geschlossen und wird nur von einer handvoll Wächter bewacht.

MINISPIELE

Ähnlich wie bei »Oblivion« lockern auch bei »Fallout 3« die unterschiedlichsten Minispiele das Gameplay auf. Das Schlösser knacken etwa, das diesmal deutlich mehr Finger-spitzengefühl erfordert. Oder das »Hacken« von Terminals, um Sicherheitsgeschütze zu aktivieren. Anders als in »Bioshock« muss man hier keine Rohre verlegen, sondern die Passwörter aus unzähligen Möglichkeiten erraten. Fühlt sich deutlich mehr nach »Hacken« an und sieht auch entsprechend witzig aus.

» bleibt bloß der Marsch durch die U-Bahn-Tunnel. Ist etwas ärgerlich und nimmt vor allem auch ein wenig den Charme von Freiheit und Abenteuer, den offene Spielwelten sonst ausstrahlen.

Uns sind übrigens spürbar weniger Quests untergekommen als noch im Rollenspiel »Oblivion« desselben Herstellers. Nur 14 erledigte Aufgaben in gut 15 Stunden Spielzeit, von denen die meisten auch noch mit der Handlung verbunden sind – allzu offen und vielseitig gibt sich »Fallout 3« also nicht, sondern schon eher geradlinig und zielorientiert. Die geringe Anzahl an Nebenquests in so langer Zeit hängt natürlich damit zusammen, dass sie sich meist mehrteilig gestalten und recht lange dauern. Im Vergleich zu »Oblivion« gibt es auch deutlich weniger

Figuren. Verständlich, schließlich besteht ein Großteil der Spielwelt aus Wüste und Ruinen. Dennoch sind sämtliche Siedlungen lebendig geraten und die meisten Bewohner haben auch wirklich etwas zu sagen. Und selbst in der Wüste trifft man immer wieder auf fahrende Händler oder andere Charaktere. Bei der Interaktion mit den Figuren gibt's jedoch etwas zu meckern. Wie in anderen modernen Rollenspielen sind zwar alle Gespräche vertont, doch die Unterhaltungen dauern verhältnismäßig kurz; komplexe Dialogbäume sucht man vergebens. Schade, denn genau damit konnten die Vorgänger-Produktionen aus dem Hause Bethesda so punkten. Aber immerhin lassen sich heikle Situationen häufig mit Worten lösen.

ECHTZEIT- ODER RUNDEN-KAMPF?

Wenn Worte nicht mehr helfen, greift der Held zur Waffe. Das Arsenal gestaltet sich äußerst umfangreich mit einer Vielzahl an Nah- und Fernkampf-Waffen: Von der überdimensionalen »Power-Faust« bis zum Sturmgewehr oder Raketenwerfer – nicht zu vergessen »Fat Man«, ein Atomgranaten-Werfer. Beim Kampfsystem geht »Fallout 3« einen Schritt von der »Oblivion«-Formel weg. Wer möchte, kann die Raider, Supermutanten oder Riesenskorpione zwar in Echtzeit unter Beschuss nehmen, doch das ist vor allem bei mehreren Feinden kein leichtes Unterfangen, zumal die Zielmechanik

ziemlich ungenau funktioniert. Schließlich werden sowohl Treffer als auch Schaden der Waffe anhand der jeweiligen Fertigkeit berechnet. Ein Shooter ist »Fallout 3« also nicht, trotz Ego-Perspektive. In schwierigen Situationen hilft das »Vault-Tec Assisted Targeting System«, kurz V.A.T.S. Beim Druck auf die rechte Schultertaste stoppt das Geschehen, die einzelnen Trefferzonen des Feindes werden sichtbar und warten nur darauf, anvisiert zu werden. Je nach Entfernung, Position und Umgang mit der ausgerüsteten Waffe sind gewisse Zonen einfacher oder schwieriger zu treffen. Jeder Angriff kostet dabei Aktionspunkte, die sich nach kurzer Zeit wieder erneuern. Eine Kombination aus beiden Systemen ist Pflicht. Geht aber gleich in Fleisch und Blut über. Allerdings kommt die taktische Komponente bei den Kämpfen etwas zu kurz. Letztendlich stürmt man jedes Mal so schnell wie möglich nach vorne, damit man den Kopf besser trifft. Ach ja, der Zustand der Waffe sorgt ebenfalls für mehr oder eben weniger Schaden. Wer nicht unnötig viele Kronkorken ausgeben will, sollte auf das Reparatur-Skill setzen. Dann kann man eine gefundene Waffe ganz gemächlich als Ersatzteillager nutzen – sofern sie denn vom gleichen Typ ist.

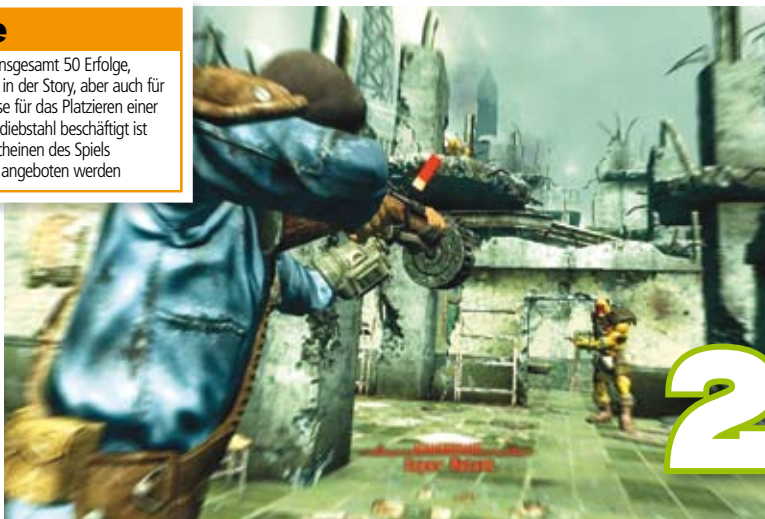
Das Alter der »Oblivion«-Engine, die dem Ganzen zugrunde liegt, prägt die Technik. Pop-ups, niedrig aufgelöste Texturen und seltsame Animationen mögen anfangs





liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Insgesamt 50 Erfolge, größtenteils für das Vorankommen in der Story, aber auch für abgedrehte Aktionen. Beispielsweise für das Platzieren einer Bombe, während man mit Taschendiebstahl beschäftigt ist
■ Außerdem sollen nach dem Erscheinen des Spiels zusätzliche Quests zum Download angeboten werden



DAS KAMPFSYSTEM

V.A.T.S. in Aktion

Das historische Museum in DC wurde von Supermutanten überrannt. Mit dem Sturmgewehr im Anschlag treten wir zur Säuberung an. Den Ersten töten wir in bester Shooter-Manier. Kostet allerdings entsprechend Munition.

Dann treffen wir auf dieses hässliche Vieh. Einen Zentaur hatten wir uns irgendwie anders vorgestellt. Mit einem Druck auf den rechten Bumper rufen wir erst einmal unser V.A.T.S. auf. Die Prozentzahl zeigt an, wie hoch die Trefferwahrscheinlichkeit auf den jeweiligen Körperteil ist.

Volle Ladung auf den Kopf! Sind alle Aktionspunkte verbraucht, müssen wir nur noch per A-Knopf bestätigen, schon werden die gewählten Schüsse ausgeteilt. Und das alles in einer stylischen Zeitlupen-Ballerei.

Wer nicht auf so was steht, kann diese mit einem weiteren Druck auf A überspringen.



abschreckend wirken. Doch je weiter man im Spiel vorankommt, desto mehr nette Schön- und Feinheiten warten auf ihre Entdeckung. Die starken Kontraste zwischen greller Sonne und braunen Kulissen unterstreichen die Trostlosigkeit sehr wirkungsvoll. Und die Vertonung? Bestens! Selbst die deutschen Sprecher gehen größtenteils in Ordnung. Zwar klingt der eine oder andere etwas emotionslos, prinzipiell kennen wir aber deutlich schlechtere Synchronarbeiten. Der Soundtrack bleibt eher im Hintergrund, schleicht sich aber aus diesem Grund auch nach mehreren Spielstunden noch angenehm in die Gehörgänge. Wer's lauter mag, kann seinen »Pip

Boy 3000« als Radio verwenden. Das »Galaxy News Radio« beispielsweise berichtet häufig sogar von unseren Taten – wieder so ein Detail, das das Mittendrinnen-Gefühl steigert. Toll! Auch die Waffen-Sounds sind angenehm knackig und die Explosionen rumsen ordentlich. Passt.

Die dichte Atmosphäre, der schwarze Humor und die überraschend vielseitigen Quests haben es uns also angetan. Da stören auch kleine Macken beim Kampf- und Menüsystem nicht wirklich. Der Umfang allerdings lässt sich momentan nur schwer einschätzen. Hersteller Bethesda wollte keine Testmuster verschicken. Dennoch konnten wir mehrfach –

zuletzt anhand einer vollständigen Version – Eindrücke sammeln, die insgesamt mehr als 20 Stunden Gameplay umfassen. Und wir haben immer noch das Gefühl, dass da draußen sehr viele weitere Abenteuer warten.

Nicholas Buracas



DARUM KEINE WERTUNG

Ein massives Rollenspiel wie »Fallout 3« richtig zu beurteilen, braucht seine Zeit. Hersteller Bethesda wollte jedoch vor Release keine Testmuster verschicken. Dennoch konnten wir mehrfach – zuletzt anhand einer vollständigen Version – Eindrücke sammeln, die insgesamt mehr als 20 Stunden Gameplay umfassen. Und wir haben immer noch das Gefühl, dass da draußen sehr viele weitere Abenteuer warten. Unsere Zeit mit »Fallout 3« reichte nur bis etwa zur Hälfte der Hauptkampagne. Deshalb haben wir uns entschlossen, auf eine abschließende Wertung zu verzichten. Sie folgt, sobald wir das Finale gesehen haben, also in der nächsten Ausgabe von 360 Live. Eine Wertung über 8,5 Punkte ist aber so gut wie sicher, und damit auch das Hit-Prädikat.

Fallout 3

GRAFIK/
Zwar mit Schwächen, aber stilsicher

8

SOUND/
Gute Sounduntermalung, passende Sprecher

8

STEUERUNG/
Etwas umständliches Inventarsystem

7

Klasse Atmosphäre. Ein Fest für Entdecker, Kämpfer und Abenteurer!

?.? aus 10

Mehr auf www.360-live.de
☐ Mehr Bilder
 ☐ Leser-Voting

Lohnt sich's?

- ⬆ Traum-Steuerung und 1A-Ballkontrolle mit hohem Suchtfaktor
- ⬇ Keine deutsche Bundesliga-Mannschaft am Start, grafisch leider nicht auf FIFA-Niveau



Auch bei »PES« darf man sich als Newcomer auf dem internationalen Fußballparkett bewähren, die Bundesliga allerdings fehlt

AUF EINEN BLICK

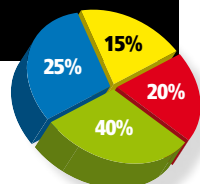
Publisher/ Konami
Hersteller/ Konami
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 – 32
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Neueste Auflage der Top-Fußball-Simulation, mit Spielbarkeitsstärken und Lizenzschwächen

DAS STECKT DRIN

- UEFA CL
- Legende-Modus
- Ballzauberer à la Messi
- Traumhafte Animationen



Erscheint/ 16. Oktober 08

PES 2009

Poldi, wo bist du?

Ganz nah waren unsere deutschen Nationalkicker im Juni am Titel dran. Doch jetzt wird vorwärts geschaut: in zwei Jahren steht das nächste große Turnier an, ergo muss jetzt trainiert werden. Zu diesem Zweck drängt sich das neue »PES« auf, schließlich ist Konamis Action-Kick seit jeher für Realitätsnähe und Spielfreude bekannt. Nur schade, wenn auch wenig überraschend, dass sich die Lizenzausstattung erneut erbärmlich gibt. Die deutsche Nationalelf läuft, wie beim Vorgängerspiel, nicht mit ihren Originalstars auf – die Jungs heißen Pomatski, Merilrecker und Co. Selbst der FC Bayern München steigt diesmal aus: Mit dem Rekordmeister fliegt die letzte deutsche Mannschaft aus dem »PES«-Kader. Kurzum, beim jüngsten »Pro Evolution Soccer« vermisst man jeglichen heimischen Club. Im Vergleich mit dem großen Herausforderer »FIFA« ist und bleibt das Thema Lizenzen bei »PES« also ein leidiges Kapitel und großer Kritikpunkt. Das weiß wohl auch Konami, und so prangt zur großen Überraschung der Modus »UEFA Champions League« als

Neuerung im Hauptmenü. Zweifellos ein Fest für Fans der spanischen, französischen, italienischen, englischen oder niederländischen Ligen, denn deren Topclubs laufen tatsächlich auf. Aber sogar hier gucken Bundesliga-Fans in die Röhre. »Man hätte doch zumindest Fake-Vereine einbauen können«, ärgert sich Leser-Tester Florian. Sein Freund Peter findet diese Entscheidung einfach nur »sehr schlecht«. Dem ist nichts hinzuzufügen.

Was den Rest der Ausstattung betrifft, fallen keine allzu großen Überraschungen auf: Freundschaftsspiel für den schnellen Kick zwischendurch, die beiden Meister-Ligen, Liga und Pokal mit bis zu 32 Spielern, Netzwerk für Online-Kick sowie Training und Editor sind vorhanden. Ob der Online-Kick diesmal besser funktioniert als beim Vorgängerspiel, das allerdings ließ sich im Test mangels gut besuchter Server nicht endgültig klären – die Zeit und die Praxis werden es zeigen müssen. Die Steuerung hingegen ist über jeden Zweifel erhaben. Die internationalen Stars wie Messi, Ronaldinho oder Rooney steuern sich

live und online

- Vier Spieler an einer Konsole
- Einer-gegen-einen-Matches via Xbox Live
- Mehr als 28 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints



3

LESER-TEST

Hoher Besuch in der Redaktion: Wir haben unsere zwei Leser Peter Zeckai (Gamertag »Pietmonk«) und Florian Gleissner (Gamertag »floooolooooooooo«) zum großen Test in die Redaktion eingeladen. Die beiden begeisterten Fußballzocker aus Landsberg am Lech konnten »PES 2009« einen Nachmittag lang spielen, nachdem sie unserer Einladung im Forum auf www.360-live.de gefolgt sind. Während Peter sonst eher »FIFA« bevorzugt, liegt Florian Konamis »PES«-Serie am Herzen. Wer Lust hat es ihnen gleichzutun, sollte auf der Forums-Site von www.360-live.de den Thread »360 Magazin« im Auge behalten. Wir suchen dort immer wieder nach Leser-Testern.



2

NPCS OLÉ!



1

Mit Köpfchen zum Torerfolg

In 19 unterschiedlichen, größtenteils original lizenzierten Stadien darf aufgelaufen werden, darunter das Wembley Stadium, das Estadio da Luz oder das Stade de France. Aus deutscher Sicht sorgt der »Regenbogen-Platz« allerhöchstens für Erheiterung.

Jahres- und Tageszeit sowie die Wetterbedingungen lassen sich einstellen; der Regen kommt jedoch fade rüber. Die KI-Kicker agieren nun klüger

als beim Vorgänger: Lücken werden schneller und öfter erkannt.

Die Defensive hat ebenso noch einmal richtig zugelegt, die gegnerische Verteidigung macht es einem nicht mehr so leicht wie bei »PES 2008«. Die Spielgeschwindigkeit ist um einen spürbaren Tick reduziert, wodurch sich der nächste Schritt strategisch besser planen lässt. Die hervorragende Spielbarkeit spricht Bände.

2

3

KAUF
TIPP
360

gewohnt superb. Akkurates Passspiel oder Lattenkracher, Fallrückzieher oder gekonnte Ballabnahme – wohl kein anderes Spiel nutzt die Vorteile aktueller Controller derart vielschichtig und ausgereift wie »PES 2009«. Wirklich viel hat sich in punkto Steuerung jedoch nicht verändert, »PES« lebt von der schleichenden Evolution, von der konsequenten Verfeinerung von Nuancen. Zudem ist die Spielgeschwindigkeit gedrosselt, mit spürbaren Auswirkungen auf die Taktik. Passend dazu bieten sich NPCs viel öfter und vor allem sinnvoller an, wodurch der Traumpass häufiger gelingt und ein noch dramatischerer Spielfluss entsteht: Theoretisch bietet sich mehr Angriffspotenzial als beim Vorgänger. Aber auch die Verteidiger haben mehr drauf, sind aktiver und rücken einem richtig auf die Pelle. Selbstredend, dass bei einem Titel dieses Kalibers neue Animationen, zum Beispiel hinsichtlich der Ballannahmen, Platzverweise oder Jubelszenen, zur Serienausstattung gehören. In diesem Punkt bleibt »PES 2009« ungeschlagen. Zum Thema Ballphysik sind sich Leser-Tester Peter und Florian einig: »Die Ballphysik hat sich bei FIFA 09 gemacht, ist bei PES aber immer noch besser«. Taktisch attestieren die beiden Freunde »PES 2009« Mängel: »Das Erstellen von eigenen Taktiken ist sehr umfangreich, aber leider auch unübersichtlich«. Die Schlagworte unübersichtlich und mickrig haften genauso der Menüführung an. Hinsichtlich Konfigurationsmöglichkeiten und

Aufmachung zieht Konami den Kürzeren. Neu ist der Menüpunkt »Werde eine Legende«. Moment mal: Das klingt nach »Be A Pro« wie bei »FIFA« und anderen EA-Titeln. Was fällt uns dazu ein? Richtig: »Ich bin ein Star – holt mich hier raus!« Hier wird offensichtlich ein erfolgreiches EA-Konzept gnadenlos abgekupfert. Funktioniert gut. Ein Spieler ohne Attribute will bei einem möglichst namhaften Club untergebracht werden. Dabei spielt man in allen Matches einzig und allein seinen eigenen Charakter, darf sich jedoch bei Unterbeschäftigung am Platz jederzeit bemerkbar machen. Trotzdem wirkt der Weg zum Profi bei »FIFA« weit ausgereifter als die Karriere zur Legende bei »PES« – schließlich gibt's »Be A Pro« bereits seit »FIFA 2008«. Somit ist »PES 2009« eine ausgezeichnete Bolzsimulation, aber nur für Fußballfreunde, die auf deutsche Bundesliga-Teams verzichten können. In punkto Gameplay hat »PES 2009« die Nase vorn – noch. Denn Achtung Konami, auch hier setzt »FIFA« schnellen Schrittes zur Blutgrätsche an! »So groß sind die Unterschiede nicht«, bestätigt Vielspieler Peter. Fakt ist, die beiden Platzhirsche gleichen sich einander an: Jeder Publisher will auf Teufel komm raus dort punkten, wo die Stärken des anderen liegen. »PES 2009« fliegt gewiss nicht aus der ersten Liga der Fußballsimulationen, schwächelt aber bei der Ausstattung und wie gehabt bei der Grafik. Die flüssige Animation begeistert, die

kaum gegebene Wiedererkennbarkeit einiger ausländischer Stars weniger. Und somit hat in diesem Jahr wohl »FIFA« die Nase um einen Tick vorn, vor allem aus deutscher Sicht.

Peter Langhofer

PES 2009

GRAFIK/

Tolle Animationen, Stadien sind nicht top

8

SOUND/

Bisschen Musik, ordentlicher Kommentar

7

STEUERUNG/

Mehr wäre eine Revolution

9

Schön spielbarer Action-Kick mit flüssiger Anmutung, aber Schwächen bei der Ausstattung

8.7
aus 10



Erscheint/ 7. November 08

WWE SVR 2009

Get ready to rumble? Warum nicht ...

Das Licht geht aus, eine Glocke schlägt, Feuersäulen schießen aus dem Boden. Ein Mann im schweren, schwarzen Mantel betritt den Saal: Der Undertaker. »WWE SmackDown vs. RAW 2009« vermag eine fast genauso mitreißende Atmosphäre wie bei einer TV-Übertragung zu erzeugen. Aus den Boxen dröhnen original Entrance-Songs der WWE-Kerls, im Hintergrund laufen kleine Filmausschnitte. Da zieht es einen fast wie von selbst in den Karriere-Modus, wo es alle Titel zu gewinnen gibt, die die WWE zu vergeben hat. In den Ring steigen: Undertaker, Kane, Edge, Triple H, CM Punk, die Divas, insgesamt knapp 60 Wrestler aus WWE und ECW, plus Bret Hart, Hulk Hogan und einige andere große Namen aus vergangenen Tagen. Den Rahmen bilden 19 Originalarenen von RAW bis Summer Jam.

SCHÖNE SHOW

Nach dem Einmarsch geht's gleich zur Sache. Ein paar Schläge gegen Batista, ein hübscher Big Boot alsdann streckt den Gegner nieder. Die Menge jubelt. Während Batista aufzustehen versucht, wirft sich der Undertaker in die Seile und rennt seinen Kontrahenten mit einer überwältigenden Clotheline um. Die Zuschauer toben. Dem Auge fällt freilich auf, dass die Animationen im Ring nicht allzu geschmeidig aussehen: Hier und da wirkt der Aufschlag in einer Ringecke abgehackt. Zusätzlich braucht man als WWE-Neuling eine Weile, um die Steuerung zu erlernen. Zwar ist sie ganz gut durchdacht und nicht überladen – Bewegung auf dem linken Stick, Griffe auf dem rechten, Schläge mit den Aktionstasten – aber ein flüssiges Gefühl will sich auch mit Mühe nicht einstellen. Das Spieltempo kann allerdings richtig flott sein, je nach

Kampfstil. Noch so ein Minuspunkt sind die Ladezeiten. Titelbild – Ladepause – Einmarsch der Wrestler – Ladepause – Ergebnisse – Ladepause – das nervt!

LADEPAUSEN NERVEN

Die Vielfalt tröstet, im Karriere-, Story- und Exhibition-Modus gibt es 14 Match-Varianten. Neu dabei sind etwa die »Inferno Matches«. Hier ist es Ziel, den Gegner so lange zu vermobeln, bis die Flammen am Ringrand heiß lodern. Andere bekannte Wettkampfformen, wie ein Hell-in-a-Cell-Match, ein Kampf in einem Käfig, oder das Tag-Team-Match sind ebenfalls enthalten. Vor allem bei Letzterem kommt zusammen mit einem Freund an einer Konsole oder online richtig Freude auf. Genauso beim »Road to Wrestlemania«-Spielmodus. Hier durchlebt man mit einem Wrestler die letzten Monate vor einem Großereignis – wahlweise zu zweit im Koop-Modus. Auch neu: Der Create-a-Finisher-Modus. Zum bekannten Wrestler-Editor gesellt sich hier eine schicke Möglichkeit, aus allen denkbaren Schlägen, Würfen und Posen den eigenen Finishing-Move zu basteln. »WWE SmackDown vs RAW 2009« kann also prima unterhalten, die Lizenz zieht das Interesse auf sich, die Aufmachung gefällt, zwei bis drei Neuerungen heben das Update vom Vorgängerspiel ab. Aber was wirklich Überraschendes fehlt halt.

Daniel Müller

Wertung

Haut ordentlich rein, aber pinnt die TNA-Konkurrenz nur knapp

7.9
aus 10

NBA 2K9

Wenn Kobe auf Dirk trifft ...

AUF EINEN BLICK

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

Zur recht undurchsichtigen Menüführung kommt hinzu, dass sich die neue Basketball-Simulation aus dem Hause 2K auch von der Ausstattung her eher zart besaitet anfühlt: Saison, Playoffs, Schnellspiel, das war's. Für die Teams gilt Ähnliches. Allstars der einzelnen Jahrzehnte aus dem 20. Jahrhundert, ein Jordan-Team – allerdings ohne die Legende im Team – und die Draft-Classes seit 2002 – ziemlich amerikanisch eben. Am besten direkt mit den Finals der Vorsaison anfangen. Lakers gegen Celtics. Gleich ein positiver Beginn: Die Ladezeiten werden durch ein Quiz und Videos versüßt. Aber dann der Schock. Die Basketballer sehen aus wie Polygonfiguren vor zwei Jahren, »transpiriert«? Denn der Schweiß der Celtics-Spieler wird durch graue Farbe dargestellt – naja.

ERSTE-SAHNE-GAMEPLAY

Doch siehe da, nach den ersten beiden Spielen findet man sich in die Steuerung ein, trifft Dreier von weit draußen, wo man vorher aus mittlerer Distanz noch Airballs geworfen hat. Nicht dass alles reinginge, nur weil man die Steuerung durchschaut hat – aber man wird sicherer. Die Spieler sind fein animiert, die Bewegungen entsprechen exakt den Vorbildern. Und man spürt, wie dominant so ein Dirk Nowitzki eigentlich ist. Kein Mensch kann den blocken – genau wie Kobe, wenn er zum Korb zieht. Grandios! Man feilt am Teamplay, freut sich über die kolossale Atmosphäre, tolle Dreier und jede Menge Tempodribblings. Und dann so Kleinigkeiten wie die Bewegung des Netzes. Der Ball fällt aus verschiedenen Winkeln mit verschiedenen Geschwindigkeiten ins Netz. Und das bewegt sich so, wie man es erwarten würde. Klasse, wie überhaupt die ganze Physik-Engine. »NBA 2K9« spielt sich sehr reizvoll, bringt jeden Spieler echt und authentisch auf das Parkett. Ein Muss-Kauf für Kenner von US-Sport-Simulationen.

AUF EINEN BLICK

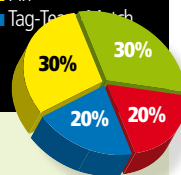
Publisher/ THQ
Hersteller/ Yuke's
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Wrestling
Spieler/ 1 – 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Dicke Jungs in einfallloser, aber top ausgestatteter Wrestling-Action

DAS STECKT DRIN

- Backbreaker
- Dropdown
- Pin
- Tag-Team Match



Wertung

Spielstarke Basketball-Simulation, aber trocken präsentiert

8.1
aus 10

Erscheint/ 23. Oktober 08



Details

Publisher/ Capcom Hersteller/ Milestone Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Rennsimulation Spieler/ 1 – 12 Xbox Live/ ja USK/ ohne Altersbeschränkung

MOTOGP 08

Ein Anfang ist gemacht. Mehr aber auch nicht

Da richten tempobegeisterte Biker ihren Kalender nach aus: Jedes Jahr im Spätsommer kommt das neue Saisonupdate aus der »MotoGP«-Reihe in die Konsole, zwecks heißer Duelle zwischen wagemutigen Reitern pfeilschneller Motorradprototypen. Und doch scheint diesmal irgendwas anders. Das erste Mal seit 2003 überreignet der spanische MotoGP-Veranstalter Dorna nicht mehr THQ die Lizenz zum Angasen. Nein, jetzt ist Capcom dran, und zwar mit allem, was dazugehört – Teams, Piloten, Strecken und Motorräder aus den Klassen 125, 250 und MotoGP. Die Arbeiten am ersten Game unter neuer Schirmherrschaft überließ Capcom dem italienischen Entwicklungsteam Milestone. Aufgemerkt, bei dem Namen geht doch ein Lichtlein auf – sind das nicht die, die erst Ende Juni die Zweirad-Simulation »SBK Superbike 08« ...? Genau, und das erklärt auch die Ähnlichkeiten. Denkt man sich bei »MotoGP 08« das Einstiegsvideo und das Titelbild im MotoGP-Design weg, sind kaum Unterschiede zu erkennen.

EINEIIGE ZWILLINGE

Dass hier Teams und Piloten aus der MotoGP-Meisterschaft starten, macht sich wegen des kargen Rahmenprogramms kaum bemerkbar. Stoner, Rossi, Vermeu-

len; Ducati GP8, Yamaha YZR-M1, Suzuki GSR-V: Die Faszination der MotoGP bleibt nahezu ungenutzt, weil die Namen und Bezeichnungen fast nur in Tabellen und auf Auswahl-Bildschirmen auftauchen. Keine Boxenluder vor dem Start, keine Siegerzeremonie nach beendetem Lauf – hier fehlt's an Emotionen, Leute, und an einigem mehr! Es gibt kein nennenswertes Einsteigertraining, kein Splitscreen-Racing für zwei. Online können sich bis zu zwölf Piloten messen, aber wenn weniger zusammenkommen, würde man das Feld gerne mit Computergegnern füllen. Das Wetter? Sonne, Wolken oder Regen, nichts dazwischen. Also keinerlei Dynamik, was die Meteorologie betrifft, und folgerichtig auch keine Boxenstops zwecks Wechsel zwischen Motorrädern mit Trocken- und Regen-Setup. Die Liste der vermissten Ausstattungsmerkmale ließe sich um einige Punkte verlängern: Es fehlen eine souveräne Eindeutigkeit, das Eurosport-Duo Dirk Raudies und Ron Ringguth als Kommentatoren, aktuelle Saisondaten per Download, die Simulation eines Windschattens und überhaupt – Ideen! Man kann Einzelrennen fahren, Rennen gegen die Stoppuhr, sich im Karrieremodus von der 125er-Klasse über die 250er-Bikes bis zu den MotoGP-Eisen hocharbeiten – na ja. Halbwegs originell ist

lediglich der Einfall der 50 kompakten »Prüfungen« für den schnellen Spaß zwischendurch. Mal eben in China eine geschmeidige Rekordrunde drehen oder nach Laguna Seca jetten und im Sattel von Stoners Ducati den US-Boy Hayden auf seiner Honda abziehen, das hat was. Okay, die Freispielbildchen als Belohnungen reißen keine Wurst vom Teller, aber was soll's.

ALLES WIRD GUT

Denn bei aller Kritik an der kargen Ausstattung macht »MotoGP 08« etwas Entscheidendes richtig: Das Racing selbst fühlt sich verdammt gut an, richtig bike-mäßig. Wer schnell sein will, muss »rund« fahren, sich dem Fluss hingeben, die Kurven spüren, die Bremse sachte handhaben und das Gas mit leichtem Finger balancieren. Einsteiger können die Empfindlichkeit der Steuerung einbremsen und so dem Frust entkommen – top! Tatsächlich funktionieren sogar Fahrtechniken aus dem Lehrbuch, etwa das »weite Vorausschauen« in die Kurve hinein statt auf die Vorausfahrenden. Die Gegner-KI macht einen durchschnittlichen Eindruck, es fallen keine Auffälligkeiten einzelner Piloten auf, ebenso keine Dooftheiten. Passt schon. Das Tuning fährt Sparflamme, lässt nur geringfügige Arbeiten an Motor,

Fahrwerk und Bremsbalance zu. Immerhin sind die Unterschiede beispielsweise zwischen weichen und harten Pneus spürbar. Deshalb, und weil Technik-Erfolgspunkte im Karriereverlauf eine Optimierung von Motor- und Bremsleistung erlauben, kann man seinen Bock prima an eigene Bedürfnisse anschmiegen. Wer so was schätzt und auf luxuriöses Drumherum pfeift, wird prima unterhalten. Zumal kurze Lade-pausen den Spielfluss flott kanalisieren.

Richard Löwenstein

MotoGP 08

GRAFIK/

Flüssig, realitätsnah, aber detailschwach

7

SOUND/

Kaum Musik, durchschnittliche Effekte

7

STEUERUNG/

Handlich, anpassungsfähig, komplett konfigurierbar

8

Arm an Ausstattung und Ideen, aber schnell spiel- und fahrbar

7.1
aus 10

Lohnt sich's?

-  Dynamische Kameraführung, Steuerung voll konfigurierbar, Instant-Online-Modus à la »Burnout Paradise«
-  Sprache nur englisch, unpräzise Steuerung, kein Splitscreen-Modus



Erscheint/ 24. Oktober 08

AUF EINEN BLICK

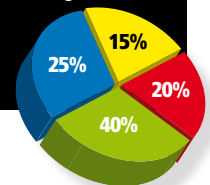
Publisher/ Rockstar Games
Hersteller/ Rockstar San Diego
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Arcade-Racing
Spieler/ 1 – 16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Illegale Straßenrennen auf öffentlichen Verkehrswegen. Nicht neu, aber extrem schick

DAS STECKT DRIN

-  Crashes
-  Tag-Nacht-Zyklus
-  Schadensmodell
-  Tuning



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Mehr Show als Sein ...?

Was tun sie bloß den Leuten bei Rockstar Games in den Kaffee? Die kriegen sogar ein »Tischtennis«-Game so hin, dass es verflücht cool rüberkommt – und den neuesten Arcade-Racer aus der »Midnight Club«-Reihe auch wieder. Schon wenige Sekunden nach Einlegen der Disk verbreitet das Titelbild eine Aura von Klasse und Stil, fesselt dich mit der Abbildung einer typischen Straßenszene, aufgenommen irgendwo unterhalb der Hügel von Hollywood. Die Sonne brennt vom Himmel, Fußgänger spazieren über eine Kreuzung, Autokolonnen schieben sich vorbei. Eine entspannte Hookline – »Dundy Lion« von Markus Kienzel, genau gesagt – nimmt dein Gehör mit auf die Reise. Du drückst die Start-Taste, ein gieriger Zoom holt dich von der Kreuzung weg, zieht dich hoch und zeigt deinen Spielplatz für illegale Straßenrennen – fast ganz Los Angeles! Von den Hollywood Hills über den Wilshire

Boulevard bis Venice Beach ist alles vom Fleck weg frei befahrbar. Das Gefüge aus Highways und Wolkenkratzern, Kreuzungen und Abkürzungen, aggressiven Gegnern und kreuzendem Verkehr wirkt derart echt, dass man sich in der ersten halben Stunde ernsthaft dabei ertappt, wie man an roten Ampeln halten und sich in die Schlange der Wartenden einfügen möchte.

Aber es geht um anderes: Rennen gewinnen, Geld kassieren, vorhandene Autos aufmotzen, neue Autos in die Garage holen. Alles nix Neues also, aber gekonnt gemacht. Vom Start weg begeistert das flüssige Spielerlebnis, ohne Ladepausen und sonstige Spaßbremsen – vorbildlich! Man flitzt frei Schnauze durch die Straßen, während Pendler über den Highway trödeln und Busse die Kreuzungen verstopfen. Wer trotz Radarwarnung zu schnell fährt, riskiert Jagdszenen mit den Cops. Weitere Wettrennen ergeben



Gestatten: Ich bin der Tony und würde dieses Rennspiel mit ein bisschen Persönlichkeit

liveundonline

- Los Angeles inkl. Straßenverkehr als Ausgangspunkt für Straßenrennen in diversen Modi
- Maximal 16 Teilnehmer plus Zuschauer, aber keine Splitscreen-Duelle
- Standard-Rennen, plus diverse Flaggensammel-Modi
- Rate-My-Ride: lass dein Auto online von anderen bewerten und verkaufe es via Marktplatz
- Upload von Bildern und Musikfavoriten
- Die 1000 Gamerpoints sind hart erarbeitet

3

ONLINE-MODUS

Schnell rein und raus

Die Leichtgängigkeit und die Integration des Multiplayer-Modus in das Gesamtgefüge erinnern an »Burnout Paradise«. Als Einzelspieler kann man jederzeit das laufende Rennen anhalten und aus dem Optionen-Menü sozusagen binnen eines Wimpernschlags in den Online-Modus wechseln. Bis zu 16 Piloten flitzen dann durch Los Angeles, verabreden sich an Schlüsselpunkten zu Wettrennen oder Stunt-Herausforderungen oder fordern sich per Lichthupe zum schnellen Duell heraus.

2

LUST UND FRUST

Wechselbad der Gefühle

Das Gameplay lebt von Feinheiten, etwa der Suche nach dem Windschatten. Wer's geschickt anstellt und sich im richtigen Moment behutsam an den Führenden herantastet, lädt in dessen gut sichtbarem Windschleier einen Energie-Turbo, der einen dann auf Kommando wie vom Katapult nach vorne schnalzt.

Auf diese Weise sind auch unterlegene Autos für Siege gut. Das sorgt für Höhepunkte, doch es

gibt ebenso Tiefschläge. Man kann fehlerfrei fahren, jede Kurve extrem präzise nehmen – und dennoch saugen sich die Verfolger auf magische Art und Weise heran.

Dieser sogenannte Gummiband-Effekt führt dazu, dass die Computergegner bei zu viel Rückstand des Spielers sichtbar vom Gas gehen und sich einholen lassen. Selbst bei einem Arcade-Racer darf das nicht so offensichtlich passieren.



LIVE
TIPP
360

2

3

sich, wenn der eigene Car während der freien Fahrt einen der per Karte markierten Punkte anfährt – dort laden Racing-Clubs zu Wettrennen und Beschleunigungsduellen ein. Den Gastgeber auf der Straße per Lichthupe anblenden und damit zum Duell herausfordern, und los geht's. Nach kurzem Kamerazoom fiebern vier bis sechs Autos dem Start entgegen – zum Beispiel Dodge Challenger, Mitsubishi 3000 GT und ein VW Golf R32. Sachte streichelt die Kamera über die Wölbungen eines 1969er Ford Mustang Boss und hebt die schimmernden Metallic-Flocken im Lack hervor, schwebt schließlich weiter und lässt sich im Cockpit eines strahlend gelben Lamborghini Gallardo nieder. Start frei!

Die Action lebt weniger von spannenden Positionskämpfen oder artistischer Lenkadarbeit, eher von den Momenten, wenn das Auto um Haaresbreite zwischen Bussen, Schluchten und Mauern entlangschrammt. Ohne Orientierungssinn geht kaum was. Der Kurs ist nicht fest abgesteckt, stattdessen weisen Rauchsäulen halbwegs erfolgreich den Weg durch das Straßendickicht. Abweichen vom Routenvorschlag ist okay, kostet aber meist Zeit – außer es handelt sich um eine Abkürzung. Der Einstieg fällt jedoch schwer, denn das Tempo ist gemessen am komplizierten Straßennetz und dem dichten Berufsverkehr recht hoch. Da möchte man am liebsten mit fünf Augen Kurven, Karte, Gegner, Volk und Ziel gleichzeitig im Blick behalten. Hier wird einem nichts

geschenkt. Man muss sich auf vieles gleichzeitig konzentrieren oder das Rennen mehrfach starten und Wege auswendig lernen, anders geht es nicht. Das nimmt ein bisschen die Leichtigkeit aus allem raus, schade. Auffällig ist zudem, dass die Fahrzeuge etwas träge auf Lenkkommandos reagieren. Da fehlt eine gewisse Schneidigkeit, möglicherweise, weil der Bildaufbau nur 30 mal pro Sekunde erfolgt. Das reicht für einen flüssigen Eindruck, entspricht aber nur dem halben Wert eines »Burnout Paradise«.

Wer damit und mit einigen frustrierenden Situationen leben kann – etwa dass einem der links und rechts einströmende Verkehr kurz vor dem Ziel noch ein Rennen zunichte macht –, der wird dennoch viel Spaß an unzähligen Entdeckungen haben. Was in diesem Spiel alles drinsteckt! Ein motivierender Tuning-Teil, tolle Action- und Cockpit-Perspektiven, Zeitlupeneffekte, dynamisches Wetter und 24-Stunden-Zyklen mit wunderbaren Sonnenauf- und -untergängen! Ein Rahmenprogramm mit Gastauftritten cooler Pimps und Typen, die einen beleidigen, anstacheln und über das Handy neue Treffpunkte zuflüstern. Wirkt alles ziemlich so, wie man sich solche Szenen an der US-Westküste vorstellt. Und der so wichtige Motorsound? Die ersten paar Autos klingen fad, mit Ansaug- und Auspuff-Tuning wird's interessanter, und der Lambo zieht dir die Socken aus. Der Soundtrack? Wenn dich nicht die Dead Kennedys mit ihrer Punk-Hymne »California über alles« vorwärts reißen, dann

erledigt das ein anderes der über 100 Stücke. Mit dem Mix aus Dancefloor, House, Hip-Hop und diversen Stücken weiterer Stilrichtungen ließe sich locker ein Abend als Club-DJ bestreiten. Klasse!

Richard Löwenstein

Midnight Club L.A.

GRAFIK/

Stimmungsvoll, detailreich, aber etwas lahm

7

SOUND/

Toller Musikmix, Motorsound von durchwachsender Qualität

8

STEUERUNG/

Tolle Menüführung und simple, aber unpräzise Steuerung

7

Von A bis Z konsequent durchgestylter Show-Racer mit grenzenloser Freiheit und grenzenlosen Details, aber auch Gameplay-Schwächen.

8.1
aus 10

LESERPOST



KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

Die Tage werden kürzer, die Nächte umso länger. Und eklige Nässe und beißende Kälte geißeln den bayrischen Freistaat. Deswegen ziehen wir uns lieber in die warme Redaktion zurück und schauen, was die Leser so schreiben

Zieh, Fremder!

□ Habt ihr Informationen über Western-Games, die in der Mache sind? So etwas wie »Gun« oder »Call of Juarez«, auch über einen Nachfolger von »Red Dead Revolver« etwa würde ich mich sehr freuen. Ihr könnt ja mal ein gutes Wort bei Rockstar Games einlegen. Ich hoffe, ihr habt einen guten Grund für mich, meine Sporen auszukramen, den Hut aufzusetzen, meine Konsole zu satteln und den Controller ins Halfter zu stecken. Sonnenuntergang, ich komme!

Fabian

Howdy, Cowboy. Gute Nachrichten: »Red Dead Revolver 2« ist tatsächlich in Entwicklung, ein Erscheinungstermin aber leider noch unbekannt. Bis dahin kannst du dich aber mit »The Westerner 2: Fenimore Fillmore's Revenge« vergnügen. Das kommt immerhin schon im Oktober. Leider nur auf dem PC. Sorry.

MANGELWARE?

□ Ich bin ein absoluter Fan von euch und freue mich riesig darauf, jeden Monat eure Zeitschrift zu kaufen. Was mir in letzter Zeit aufgefallen ist: Der Community-Teil mit den »Gamerpoints leicht gemacht« erscheint jetzt nicht mehr so regelmäßig! Kommt der nur noch alle zwei Ausgaben oder einfach nach Lust und Laune?

Patrick Sacchet

Das hat nichts mit Lust und Laune zu tun, sondern hängt von den aktuellen und gerade beliebten Spielen ab. Daher erscheint der »Gamerpoints leicht gemacht«-Teil leider nur in unregelmäßigen Abständen. Doch keine Bange: Zur spielereichen Weihnachtszeit wird es wieder Tipps en masse geben.

DIE BÖSEN JAPANER?

□ Da liest man euer neues Magazin, findet einen tollen Bericht, und mit jeder Zeile steigt meine Gier nach einem Spiel ins Unermessliche. Doch was muss ich dann bei euch lesen: Das Spiel erscheint nur auf Englisch? Ich spreche natürlich von »Infinite Undiscovery«. Nicht mal Untertitel sind wir denen wert! Was stimmt nicht mit den Japanern? Ich dachte, wir wären mittlerweile eine souveräne, emanzipierte Zockernation – und dann so etwas! Das Spiel ist einer Erwähnung in eurem Heft unwürdig. Und die USK? Schreitet weit und breit nicht ein.

Norman Delcourt

Mit den Japanern ist alles in Ordnung – das Essen mal außen vor gelassen. Vielleicht liegt's ja an einem zu lang liegen gelassenen Sushi, dass für »Infinite Undiscovery« nur das Handbuch eingedeutscht wurde. Oder aber es hat was mit Zeit- oder Kostengründen

zu tun. In all diesen Fällen kann die USK allerdings gar nichts machen.

COPY & PASTE

□ Als ich die neue Ausgabe in meinen Händen hielt, hab ich mich erst mal gefreut. Doch weswegen ich euch schreibe, ist meine Vermutung, dass ihr entweder mit dem englischen Independent-X-360-Magazin zusammenarbeitet oder alles von ihnen kopiert. Dies hab ich bemerkt, als ich mir die englische Ausgabe mit dem »Mirror's Edge«-Thema am Flughafen Manchester gekauft habe.

Michael Kälberer

Erwischt, Michael. Tatsächlich arbeiten wir zeitweise mit den englischen Kollegen zusammen, das hat allerdings nichts mit Kopieren oder Klauen zu tun. Wir haben eine Kooperation mit den Jungs und übernehmen ab und zu Themen, wenn sie uns mal einen Schritt voraus sind. Davon haben wir ja alle was, oder?

HOLT MICH HIER RAUS!

□ Ich habe ja schon so einiges über den Kundenservice gehört, aber mein Problem ist mal was Neues. Ich gehöre zu den Leuten, die ihre »Xbox-Live«-Mitgliedschaft per Kreditkarte zahlen. Ist ja alles schön und gut, bis man das Ganze dann mal wieder kündigen will: Bei der angegebenen Telefonnummer kann man so oft anrufen, wie man will, es geht niemand ran. Also probiere ich halt mal einen anderen Support, den für die »Windows Live-ID«, die sagen natürlich, sie sind nicht zuständig und können mein Anliegen auch nicht weiterleiten. Hat jemand von euch schon einmal gekündigt und kann mir sagen, wie das gehen soll?!

US Eagle

Bei uns wird dir hoffentlich geholfen. Eigentlich ist die Xbox-Hotline (0800 181 2968) ab 9:00 Uhr die ganze Woche über gut zu erreichen. Wenn das mal nicht der Fall ist, findest du auf der offiziellen Xbox-Webseite unter dem Punkt Support weitere Kontaktmöglichkeiten. Zuletzt bietet sich noch die Online-Konto-

□ Ich muss an dieser Stelle mal was zum Thema und der dazugehörigen Meinung von Herrn Löwenstein im Editorial der Ausgabe 10 sagen. Er ist der Meinung, dass Spiele keine Kunst, sondern »feines Handwerk« seien. Dieser Meinung bin ich nicht! Obwohl Spiele heutzutage wirklich unter extrem strengen Regeln und Arbeitsbedingungen sowie gigantischem finanziellen Aufwand erschaffen werden, könnte man sie ohne Kreativität, Talent, Hingabe und einer Idee oder Vision niemals verwirklichen. Auch Musik, Bücher oder gar Filme werden schon lange als Kunst angesehen. Es wäre also unfair zu sagen, dass diese Medien einfach nur Handwerk sind: Folglich sind auch Games Kunst.

Moreno Sgura

Wer sagte noch: »Über Kunst kann man nicht streiten«? Keine Ahnung, aber der Mann lag ziemlich falsch. Denn was Kunst ist oder auch nicht, das ist immer Ansichtssache. Der eine mag selbst in einem »Gears of War 2« künstlerische Züge erkennen – der andere hält's einfach für viel zu heftig und hängt sich lieber Fotodrucke von Beuys Fettecke an die Wand. Dabei stellt sich auch hier die Frage: Ist so was wirklich Kunst, oder hat der Kerl einfach nur ein halbes Pfund Butter in eine Zimmerecke gekleistert?

KUNST ODER NICHT KUNST?!

Top
Thema

❑ Schlimm genug, dass ich auf der CG von einer weiblichen Hostess gefragt wurde, ob ich meinen eigenen Test-PC haben möchte oder brav meinem Liebsten zuschauen will: Nein, eine Woche später kommt es noch doofer, und ich darf mir im (ansonsten guten) 360-Magazin den x-ten aufgewärmten Frauen- und Technik-Kalauer antun. Jungs, man könnte wirklich meinen, ihr wollt euer Spielzeug mit Gewalt für euch alleine behalten. So kriegt ihr eure Mädels niemals zu euch an die Konsolen. Es ist ein begrüßenswerter Fakt, dass Frauen zunehmend spielen. Dank »Singstar« und Co. haben meine Geschlechtsge nossen mittlerweile einen Zugang zu der Materie gewonnen. Dass es durchaus auch an der Handhabung des Controllers ruckelt, ist nun wirklich kein Grund, präpubertären Machismo vom Stapel zu lassen.

Irina Larrian

LASS ES RAUS!

FRAUENFEINDLICH?

Ich weiß jetzt zwar nicht, welchen der zahlreichen frauenfeindlichen Witze über Mädels und Controller-Handhabung du meinst. Doch glaub mir, der entsprechende Redakteur hat bestimmt zu Hause sein Fett weg bekommen. Außerdem hat auch so manch männlicher Spielneuling Probleme, sich an die unzähligen Tasten zu gewöhnen – oder auch nicht. Ach ja: Wer sagt eigentlich, dass wir euch Mädels beim Zocken von »Call of Duty 4«, »Resistance« oder »Xtreme Beach Volleyball« dabei haben wollen? Nein ... nicht hauen ...!

Verwaltung (xbox.com/live/accounts) an, die ebenfalls bei deinem Problem helfen könnte.

JAPANISCHER FUSSBALL- WIRRWARR

❑ Ich habe mir soeben die aktuelle Ausgabe Ihrer Zeitschrift 360 Live gekauft und voller Vorfreude die Berichte über »FIFA« und »PES« durchgelesen. Leider wurde bei dem Vergleich mit dem »Be A Pro«-Mode von FIFA vergessen, dass Konami diesen eigentlich erfunden hat. Die letzte Ausgabe des japanischen »Winning Eleven« hatte diesen Modus bereits 2007 und EA hat diesen somit bei Konami geklaut.

Tobias Faltin

Danke für den Hinweis, Tobias. Doch, das wissen wir, und haben das in einer früheren Ausgabe bereits berichtet.

KULTURSCHOCK

❑ Hallo Richard, du definierst laut deinem Editorial Kunst als etwas, was Werte vermittelt, von Kreativität geprägt ist und zum Nachdenken anregen kann. Das sind alles Attribute, die ein gutes Videospiel ohne Zweifel haben kann. Ich müsste jetzt eine Liste erstellen und mal durchzählen, von welchen Games ich das behaupten könnte, aber ich bin mir sicher, auf mindestens 20 Spiele zu kommen, die mir Kreativität, Werte und Denkansätze liefern. Insofern sind Games eine von vielen kreativen Köpfen geschaffene Art von Kunst für mich. Unter dem Begriff »Handwerk« stelle ich mir ohnehin Berufe wie Schreiner und Maurer vor, das hat für mein Verständnis nichts mit Videospielen zu tun. Es ist mir dahingehend egal, ob Millionen Dollar und ein zweihundertmannstarkes Team dahinterstehen, solange der Output mir kreative Unterhaltung bietet. Das ist Kunst. Ein wunderschönes Damenkleid ist in dem Sinne ja auch eine visuelle, modische Kunst, genau wie eine Büste, ein Fresko oder ein Ölgemälde. Eine traumhafte Musik kann Kunst für die Ohren sein. Alles wirkt eben auf den einen Betrachter, alles ist gemacht für einen bestimmten Konsumenten, alles ist erdacht für einen, eventuell auch fiktiven Perzipienten. Videospiele entfalten auf mich jedenfalls eine künstlerische Wirkung und das schon seit frühesten NES-Zeiten. Das begeistert und fasziniert. Spiele können also

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENT ...

Was haltet ihr von innovativen Spielkonzepten wie »Mirror's Edge«? Eine Lady im Manga-Stil springt aus der Ego-Perspektive durch eine kunterbunte Welt. Was haltet ihr von derart ungewöhnlichen, aber innovativen Spielen?

Kleenerthor

Innovationen sind immer willkommen. Letztendlich kommt es mir dann aber doch am ehesten auf ein stimmiges Spielerlebnis an. »Mirror's Edge« scheint mir aber so ein Fall zu sein, bei dem geschickt einige Aspekte anders angegangen werden und das Spielerlebnis einfach ein ganz eigenes wird. Und für so was bin ich immer zu haben, nur bitte keine Innovation mit der Brechstange!

Combat Dwarf

Es ist was Neues und ich finde es gut. Wird nicht langweilig und wenn die Steuerung passt und sich alles gut anfühlt, warum nicht? Dazu eine gute Story. Also ich bin auf eine Demo gespannt und auf einen Test.

LongbowRob

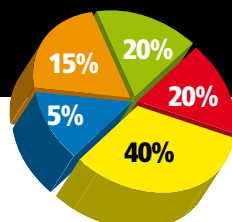
Innovation ist was Feines, muss man mal so sagen. Aber ich zocke eigentlich meist Taktik-Shooter. Das Game mag gut werden, aber mich spricht es nicht an.

NoB I Slash

Ich weiß nicht wieso, aber ich glaube »Mirror's Edge« wird ein absoluter Reinfall, der aber wie bei »Assassin's Creed« mal wieder von den Magazinen hochgepuscht wird.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Leserbrief
- Drohbrief
- Köstliche Kekse
- Wunschzettel
- Gears of War 2



genau das erreichen, was die gemeine Kunst auch schafft. Und deshalb sind sie für mich auch Teil davon.

crizzero, im Forum

Hört, hört. Wir haben viele Zuschriften zu Richards Editorial – Thema: Deutscher Kultur rat nimmt Verband der Spiele-Entwickler bei sich auf – erhalten. Die meisten werfen ihm vor, wie er sich erdreisten könne, Videospiele nicht für Kultur zu halten. Interessant an den meisten Beiträgen ist, dass sie offenbar jene Text-Passagen übersehen, in denen Richard einige Videospiele durchaus als kulturell wertvoll bezeichnet. »Braid« zum Beispiel. Die meisten jedoch sind und bleiben Unterhaltungsware, genau wie Kino oder TV-Sendungen – sind also Bestandteil des kulturellen Lebens, aber deshalb noch lange nicht kulturell wertvoll. Das wollte Richard wohl ausdrücken. Wer weiter über das Thema diskutieren mag, sei herzlich in das Magazin-Forum auf unserer Webseite eingeladen. Die Adresse: www.360-live.de

ACHTUNG! ACHTUNG! FANDROY DES MONATS

❑ Ein erneutes Dankeschön für das wahnsinnig gut gelungene Heft! Besonders gut auch das Thema Spielesucht – in meiner Ausbildung war das über einen Monat ein ständiges Thema! Ich kenne leider solche Fälle auch aus meinem Umfeld. Ich finde es super, dass ihr darüber berichtet und warnt. Ob es zu Herzen genommen wird, entscheidet jeder für sich.

Lucas Hartmann

Danke für das Lob, Lucas. Da kannst du mal sehen, welcher Gefahr für Leib und Leben wir uns tagtäglich in der Redaktion für euch aussetzen. Aber Spaß beiseite: Vor allem wir nehmen das Thema Videospielsucht selbstverständlich sehr ernst und sind dankbar dafür, wenn unsere Leser das ebenfalls tun. Denn keiner sieht es gern, wenn ein Hobby derart mutiert, dass es den Rest des Lebens zerstört.

SCHNIPSEL

WILLI: HAB BEI EUCH GELESEN, DASS GEAR 2 OF WAR 2 IN DEUTSCHLAND NICHT ONLINE SPIELBAR IST. HOFFE, DA IST NIX DRAN. ODER DOCH?

TRUBUNGO, PER XBOX LIVE

Wir haben deine Frage an Microsoft weitergeleitet. Hier die Antwort: »Das Online-Gameplay ist für keinen Titel eingeschränkt und wird auch bei GoW2 nicht eingeschränkt werden.« Beruhigt?

ANTITIST DU RUCH FREUNDSCHAFTSANFRAGEN AN? WÄRE GUT!

THE JESSALW 91, PER XBOX LIVE

Leider nein, weil Xbox Live nur bis zu 100 Freundschaften zulässt. Gratulation übrigens zu deinen zwei neuen Spielpartnern!

ITAL: EINE FRAGE: WENN IHR KEIN BLUT IN SPIELEN WOLLT, WESO FREIEN SICH DANN DREI EURER REDAKTEURE AUF DEAD SPACE? EGO I FATOR, PER XBOX LIVE

Wer sagt, dass wir alle kein Blut mögen? Manch einer hier liebt illustre Metzel-Spiele, der andere halt eher nicht. Und auf »Dead Space« freuen sich hier viele, weil's ein verdammt gutes Spiel ist.

WAS IST EIGENTLICH MIT DEAD ISLAND? SOLLTE DOCH URSPRÜNGLICH 2008 RAUSKOMMEN, JETZT STEHT'S AUF 2009?

WALTRUSS AKROBAT, PER XBOX LIVE

Ja, »Dead Island« sollte 2008 erscheinen. Glaubt man dem Hersteller, dann ist das jetzt immer noch der Fall. Wir glauben's eher nicht.

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

SPRUCH DES MONATS

„Eine Kuh an der Melkmaschine wird auch nie bessere Milch abgeben als eine glückliche Kuh, die bei Bauer Horst noch auf der Weide grast.“
Fuzzy



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	Burnout Paradise	Mega Man 9, Age of Booty, Samurai Shodown 2	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Dead Space, Brothers in Arms: Hell's Highway

CONSOLES SPORT LEAGUE

DER SOMMER IST JETZT WIRKLICH VORBEI!

DIE SIEGER DER SUMMER SEASON

Seit Mitte September ist es also vorbei. Die Blätter an den Bäumen färben sich immer bunter, schon um sieben Uhr ist es fast dunkel. Jep, der Herbst ist definitiv da – und die Summer Season ist vorbei. Allerhöchste Eisenbahn, die Gewinner bei »Call of Duty 4«, »Fifa 08« und »Texas Hold'em Poker« aufzuzeigen.

Wir beginnen genau wie im letzten Heft mit »Call of Duty 4«. Den absolut perfekten Sieg konnte sich EvilAxis. Bigben letztendlich doch nicht holen. Trotzdem: Mit 19 Punkten aus sieben Spielen waren die Jungs aber nah dran am perfekten Ergebnis. Für Platz Zwei hat sich WoH.NeW mit insgesamt 16 Zählern empfohlen. Mit der gleichen Punktzahl schaffte es dann schließlich InSaNe CoNcept.CoD4.

Auf dem Kickerrasen blieb die Spannung bis zur letzten Minute. Xoon LuleK und MuStiLinHo lieferten sich erbitterte Duelle. Letztendlich behielt Ersterer aber seinen kühlen Kopf und holte sich die Meisterschale mit drei Punkten Vorsprung auf seinen Rivalen nach Hause. Der freute sich über Platz Zwei, während sich Ren Fra mit 13 Punkten ebenfalls noch aufs Siebertreppchen freuen durfte. Grund zur Freude hatten aber auch Jeffrey und GX Dome. Die haben sich aus der zweiten Division nun in die erste gekickt. Aber wo es Aufsteiger gibt, da gibt es auch Absteiger. Diesmal hat es djquattro und Ilker1907 erwischt. Zu guter Letzt geht es an den Pokertisch. Hier hat sich relativ wenig getan. T HQ Ben hat seine Führung konsequent gehalten, während Teamkollege jaHv3 mit 15 Punkten auf Platz Zwei landete. Wer letztendlich Platz Drei belegt? Das stand zum Redaktionsschluss leider noch nicht fest. Macht aber nichts, schließlich kommt die nächste Ausgabe bestimmt!



CONSOLES sport league

www.consoles.net

088 / 360 LIVE

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

Ein kleines Statement meinerseits an alle Entwickler da draußen: Nicht jedes Spiel braucht einen Mehrspieler-Modus. Nein, nein und nochmals nein. Manchmal frage ich mich, was die Studios dieser Welt zu dieser Fehleinschätzung treibt. Wer hockt da in den Fokus-Tests?! Die Ressourcen für einen Gegeneinander-Modus wären bei so mancher Produktion lieber für den Einzelspieler-Teil oder eine sinnvolle Koop-Kampagne genutzt worden.

MANCHMAL PASST'S EINFACH NICHT

Warum ich darauf komme? Aktuelles Beispiel wäre da »Far Cry 2«. Nicht immer ist es möglich, einen Mehrspieler-Modus pünktlich zu testen, diesmal hat's geklappt, allerdings mit eher durchwachsenen Eindrücken. Wo das Spiel in der Kampagne an allen Ecken und Enden punktet, kann der Mehrspieler-Modus einfach nicht überzeugen. Warum ist schwer zu sagen, denn schließlich ist alles aus dem Singleplayer mit drin. Also Feuer, Explosionen und viel, viel Lärm. Aber irgendwie will es nicht zünden. Trotz Karten-Editor – ein mehr als löbliches Feature – will einfach nicht das Spielgefühl aufkommen, das man beispielsweise von einem »Call of Duty« gewöhnt ist.

DEATHM ... SCHNARCH

Eine Teilschuld haben da sicherlich die vier Modi. Zweimal Deathmatch, eine Capture-the-Flag-Variante und eine Mischung aus Domination und Anführer. Alles ganz nett, aber eben nichts, was es von der Konkurrenz hervorheben würde. Aber ich will mich ja nicht auf »Far Cry 2« versteifen. Ist schließlich bei genügend anderen Produktionen ähnlich gewesen. Bei »The Darkness« (dt.) beispielsweise. Phänomenales Spiel, dafür mit einem Mehrspieler-Modus, den wohl nur die wenigsten gespielt haben werden. Neben den 08/15-Modi hat ebenso der völlig unbrauchbare Netzwerk-Code potenzielle Spieler verjagt. Damit wären wir beim nächsten Punkt: Keine halben Sachen abliefern! Ganz egal ob es besagter Netz-Code ist oder viel zu wenige Karten. In der schnelllebigen Konsolen-Onlinewelt sind die Spieler schneller weg als man denkt. Gibt schließlich jederzeit genügend Alternativen.

MANCHMAL WILL MAN ALLEIN SEIN

Ich kann auch ernsthaft niemanden verstehen, der bei einem »Bioshock« nach einem Mehrspieler-Modus schreit. Warum? Weil es schlicht und ergreifend nicht zum Spielprinzip passt. Im Vordergrund steht die Einzelspieler-Erfahrung, nicht nur was die Rahmenhandlung angeht, sondern auch Gameplay-Elemente wie die Plasmide. Keine Ahnung, aber ich stell mir einen Multiplayer-Teil da nur aufgesetzt und unnötig vor. Hoffentlich teilen die Entwickler der Fortsetzung diese Meinung. Gleiches gilt in diesem Beispiel für einen Koop-Modus. Manche Spiele leben einfach von dem Gefühl des Alleingelassenseins. Mit einem Kumpel an der Seite sieht die Welt schon wieder anders aus. Was das angeht, bleibe ich auch beim Thema »Resident Evil 5« erst mal skeptisch. Kann das vorhandene Spielprinzip prima ergänzen, aber auch total in die Hose gehen und viel der Schrecken-Panik-Wahn-Atmosphäre zu Grunde richten. Bei normalen Shootern sieht das schon wieder anders aus. Was nicht heißt, dass ich mich nicht drauf freu, mit mehreren Leuten Locust und Chimera zur Hölle zu jagen.



BIO

NAME/ Nicholas Buracas

SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und schießt sich gern online durch

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT

Mech vom Clan Deutsche Zocker Schinken



NAME/ JULIAN RIEFSDAHL ALTER/ 15
BERUF/ SCHÜLER WOHNORT/ NIEDERSACHSEN
AUFGABE IM CLAN/ CHEFREDAKTEUR
WEBSEITE/ HTTP://WWW.DZS-CLAN.DE

360 LIVE: Ihr seid ja schon seit dem Anbeginn von Xbox Live dabei. Wie hat sich der Service und vor allem die Community verändert?

JULIAN RIEFSDAHL: Nun, der Service hat sich natürlich mit der Zeit immer mehr verbessert. Zwar war der Service bereits zu den Zeiten der ersten Xbox eine Innovation wie sie noch keiner kannte, mit dem der Xbox 360 setzte Microsoft allerdings noch mal einen drauf. Eines der nützlichsten Features ist wohl die Chat-Funktion, welche auch außerhalb des Spiels einen Sprach-Chat ermöglicht. Des Weiteren ist der Marktplatz die Anlaufstelle für alle Medien, die man sich vorstellen kann: Spiele, Zusatzinhalte und sogar Filme.

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

JR: Die Consoles Sport League ist in unseren Augen ein wichtiger Bestandteil der Szene und zudem die größte deutsche Konsolen-Liga-Plattform. Des Weiteren hat sie bereits die Meegaa Lan tatkräftig unterstützt, was diese und damit die Szene auch noch mal um einiges nach vorn bringt. Durch die vor Kurzem gestarteten, mit Preisgeldern dotierten Premierships in den verschiedenen Spielen sieht man zudem, dass die Organisation nicht schläft und sich stets um eine Weiterentwicklung bemüht. Somit bleibt uns nur zu sagen, dass wir auf jeden Fall froh über die Consoles und gespannt sind, was die Zukunft bringen wird.

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

MH: Die Konsolen-eSports-Szene ist unserer Meinung auf einem mehr als zufriedenstellenden Weg. Es gibt beispielsweise mehr Online-Competitions, in denen es um Geld geht. Aber auch die LAN-Events trumpfen mit immer höheren Preisgeldern und Sachpreisen auf. Die in Deutschland ausgetragene Meegaa Lan erfreut sich einer stetig wachsenden Beliebtheit und auch die XL Lan, die in England ausgetragen wird, zieht Spieler aus ganz Europa dorthin. Das nächste bald stattfindende Event wird allem Anschein nach die »Game Land Lan« in Rom sein, in welcher Preisgelder im Gesamtwert von 80.000 Euro ausgezahlt werden. Wenn die Versprechungen gehalten werden, darf man sich also auf das erste wirkliche Mega-Event in Europa freuen. Ein weiteres Anzeichen für die positive Entwicklung ist vermutlich die Tatsache, dass sich auch immer mehr Firmen für die Szene interessieren und diese in Form von Sponsorings unterstützen. Außerdem finden immer mehr Casual Gamer den Weg zu Ligen wie der Consoles, gründen neue Clans und bringen so frischen Wind in die Szene. Alles in allem kann man also bis jetzt auf eine sehr gute Vergangenheit blicken und sich auf die kommenden Jahre freuen.

www.360-live.de

BURNOUT PARADISE

ES GEHT AUCH GRATIS

Wie oft haben wir schon über komplett überbeuerte Zusatzinhalte geschimpft? Dass es auch anders geht, beweisen die Action-Racing-Profis von Criterion Games eindrucksvoll mit »Burnout Paradise«. Seit dem Release hat sich nämlich einiges am Spiel getan. Patches müssen nicht immer nur Fehler beheben, sondern können auch neue Inhalte und Features mit sich bringen. Wer regelmäßig am PC zockt, ist das gewohnt. Wir Konsolenspieler eher noch nicht. Aber wie gesagt, an der Stelle kommt nun »Burnout Paradise«. Inzwischen sind neben vielen kleineren Updates zwei größere erschienen. Mit dem ersten, genannt »Cagney«, schafften es neben jeder Menge Fehlerbehebungen auch neue Autos ins Spiel. Darunter der mehr als geniale Nakamura Rai-Jin Turbo. Zusätzlich durften wir uns über eine Menge neuer Herausforderungen freuen.

Die wohl einschneidendsten Neuerungen gibt es jedoch mit dem jüngsten Update. Denn erstmals dürfen Crash-Fans auch mit dem Motorrad durch Paradise City brettern. Eine richtige

Neuerung in der Serie allgemein. Des Weiteren wird der Ausritt mit 38 neuen Zeitrennen, wechselnden Wetterbedingungen inklusive dynamischem Tag-Nacht-Wechsel sowie 70 brandneuen Herausforderungen versüßt. Kein schlechter Deal daher für ein Gratispaket. Aber da hört es noch lange nicht auf. In naher Zukunft soll mit dem »Island«-Paket das fünfte »Burnout«-Update erscheinen. Das soll schließlich einen komplett neuen Stadtteil befahrbar machen, damit die Stunt-Freunde voll auf ihre Kosten kommen. Allerlei Rampen und andere Hindernisse sorgen dafür. Und dass es auch hier zahlreiche neue Freeburn-Herausforderungen geben wird, sollte eigentlich klar sein.

Wer also immer wieder mal nachdenkt, sein »Burnout: Paradise« zu verkaufen, sollte es sich genau überlegen. Denn in Sachen neue Inhalte herrschen in Paradise City wahrlich paradiesische Zustände. So, und wann wird diese Art von Inhalten Standard? Hoffentlich bald!



RACEDRIVER: GRID

Preis/ unklar

Hersteller/ Codemasters

Mit dem Zusatzpaket »8 Ball«, welches dieser Tage als Download via Xbox Live erhältlich ist, stellt Codemasters acht neue Fahrzeuge in die Garage. Konkret sind das der »McLaren F1 GTR«, das Beschleunigungswunder »TVR Cerbera Speed 12«, das Konzeptauto »VW Nardo«, der legendäre »Pontiac Firebird Trans-AM«, die Turbo-Reiskocher »Mitsubishi Lancer Evo X«, »Honda S2000« und »Nissan GT-R GT500« sowie der Tourenwagen »Volvo C30«. Außerdem glänzt das Download-Paket mit zwei neuen Online-Events. Angekündigt wurden weitere Downloads, wie eine »V8 Supercars«-Erweiterung.

GUITAR HERO 3

Preis/ 1440

Hersteller/ Activision

Wie schon oft, was wäre eine 360 Live Download-Abteilung ohne »Guitar Hero«? Metallica-Fans dürfen jubeln. Die haben nämlich seit dem zwölften September die Möglichkeit, das komplette neue Album mit dem schicken Titel »Death Magnetic« herunterzuladen. Als kleinen Bonus beinhaltet das Paket zwei exklusive Fassungen von »Suicide and Redemption«. Lustigerweise soll die »Guitar Hero 3«-Version des Silberlings einen deutlich besseren Klang haben als die Audio-CD, was bereits für wütende Fans gesorgt hat. Vielleicht der erste wirklich sinnvolle Zusatzinhalt für das Spiel?

TURNIER-BERICHT

FIFA 08 BE A PRO

Bevor der Anpfiff zum neuen Teil ertönt, hier noch schnell die Gewinner der »Be a Pro«-Championship in der Consoles Sport League. Spannung und eine gehörige Portion Überraschung standen hier auf dem Spielplan. Mit acht Siegen und null Niederlagen kämpften sich Ahs und dArk als Favoritengespann ins Finale. Doch es kam alles anders. Denn das Duo Toto und Harry marschierten in Bestform auf den Platz und gewannen das Endspiel mit einem beachtlichen Ergebnis von 4:1. Gratulation an die Sieger!

GRID 2-ON-2

Auch der 2-on-2-Eröffnungs-Cup in »Race Driver Grid« ist zu Ende gegangen. Strahlende Sieger sind TER.Eibach Teen Coperation, eine Zusammenarbeit von TER und acX. Lustigerweise kam die ärgste Konkurrenz aus dem eigenen Hause. Gleich drei weitere Teams von acX gingen an den Start. Und zwei von ihnen fuhren auch direkt mit aufs Siebertreppchen. Auf dem zweiten Platz fuhr acX.Grid 2on2 Team Sigma, während sich acX.Grid 2on2 Team Beta Platz Drei unter den Nagel reißen konnte. Wir gratulieren!

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

GIBT'S NICHT?

Xbox Live wird politisch

Richtig gelesen. Während hierzulande die Killerspiel-Debatte immer wieder aufs Neue entfacht wird, entdecken politische Gruppen in den USA Xbox Live als Medium. »Rock the Vote« beispielsweise, eine Organisation, die die Jugend zum Engagement in Sachen Politik aufruft. Die Vorsitzende Heather Smith zu ihrem Interesse: »Xbox Live ist mit zwölf Millionen Mitgliedern eines der größten sozialen Netzwerke«. Richtig, auch wenn ein nicht geringer Teil sich herzlich wenig um die Politik in den USA schert. Dennoch hat sich Microsoft zusammengetan, so dass sich Mitglieder registrieren können, um via Xbox Live an politischen Diskussionen teilzunehmen. Richtig, über ein Medium, das in Sachen Kommunikation eher für Rumschreierei und Beschimpfungen bekannt ist. Zudem stehen Foren parat, in denen die beiden Präsidentschaftskandidaten immer wieder mal reingucken. Ist unserer Meinung nach einen Versuch wert.

DOWNLOAD-FLATRATE

Die Zukunft der Inhalte?

Mit der kommenden »Guitar Hero«-Episode plant Activision etwas Neues in Sachen Downloads. So soll es Hardcore-Gitaristen nach der Zahlung eines Festbetrags pro Monat möglich sein, eine bestimmte Anzahl Songs herunterzuladen. Ist noch nicht in Stein gemeißelt und noch nicht sicher. Wir halten die Idee aber prinzipiell für lobenswert. Wenn denn der Preis stimmt. Ist allerdings auch nur für bestimmte Genres wirklich hilfreich. Wenn für ein Spiel wie »Call of Duty 4« jedoch nur ein Kartenpaket aufschlägt und dann schon wieder der Nachfolger im Laden steht, fällt eine Download-Flatrate ja eigentlich flach. Was hält die 360-Live-Community davon? Ab ins Forum auf www.360-live.de und im entsprechenden Thread abstimmen.

DER BESTE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



Während sich Isaac Clarke mit allerlei außerirdischem Pack herumschlägt, sammelt er einige Erfolge im Vorbeigehen ein. »Dead Space« sollte einen erfahrenen Spieler bei normalem Schwierigkeitsgrad nicht mehr als zehn Stunden kosten. Dafür winken dann schon direkt 290 Gamerpunkte. So makaber es klingt, die 1.000 Körperteile bekommt er in dieser Zeit ebenfalls locker abgeschnitten. Die 150 Logs zu finden klingt nun richtig langwierig. In der Praxis liegen die Text- und Audio-Dokumente aber so offensichtlich in den Levels herum, dass man sie kaum übersehen kann. Ach ja, 300.000 Credits im Geschäft rauszuhauen ist auch deutlich unaufwändiger als es klingt. Zudem gibt es für 30 Kills pro Waffe nochmal je zehn Punkte gutgeschrieben. Fürs ganz normale Durchspielen also eine angenehme Ausbeute.

DEAD SPACE

Durchspielen auf Normal:	290
25 Gegenstände in den Safe stopfen:	10
150 Logs sammeln:	60
1.000 Körperteile abtrennen:	65
300.000 Credits ausgeben:	10
30 Kills pro Waffe:	70

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 505

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Ähnlich wie oben verhält es sich bei »Hell's Highway«. 420 winken fürs Durchspielen, weitere 50 für Aktionen, die das Team angehen – sprich: Die Grundausbildung absolviert, 20 Gruppen-Kills geschafft, fünf Angriffsbefehle gegeben, eine Sandsack-Stellung vom Bazooka-Team sprengen lassen und den Feind zehn Mal unter Sperrfeuer genommen und flankiert. Kommt wirklich alles im Spielverlauf. Gleiches gilt für den ersten Kilroy-Fund, die erste Aufklärungsdatei, 25 aus der Deckung erledigte Feinde, Sperrfeuer geben und den gesprengten Panzer. MG-42 liegen auch immer genügend rum. 80 weitere Punkte gibt es für 40 weggeschossene Feindhelme. Ganz wichtig: Die Action-Cam muss dafür aktiviert werden, sonst zählt's nicht. Peinlich leichte 50 Punkte kann sich noch jeder holen, der das Spiel am 17. September spielt, während er online ist.

Kampagne auf Normal beendet:	420
Gruppen-Erfolge:	50
Ersten Kilroy gefunden:	10
Erste Aufklärung gefunden:	10
25 Feinde aus der Deckung erledigt:	45
40 Helme weggeschossen:	80
Am 17. September spielen:	50
Sperrfeuer gegeben:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 675

FALLOUT 3

Wer erwartet hat, dass »Fallout 3« wie bei »Oblivion« sämtliche Gamerpunkte auf Story-Erfolge verteilt, wird überrascht sein. Ja, gut 580 Punkte wandern allein für fleißige Quest-Sucher auf das Gamerscore-Konto. Klar, mindestens 30 Stunden sollte man dafür einplanen. Um wirklich alle Erfolge zu bekommen, muss man das Spiel mindestens dreimal durchspielen. Allein für die neun Karma-Erfolge. Aber auch für Einzel-Durchspieler gibt es am Rande witzige Sachen zu entdecken. Mit 10 Punkten wird derjenige belohnt, der bei seinem Taschendiebstahl-Opfer eine Bombe hinterlässt. 50 Schlösser sollten im Lauf der Kampagne auch locker geknackt werden und 300 Kreaturen sowieso. Das Ödland wimmelt schließlich vor nervigem Kleinvieh.



Quest-Erfolge:	580
Granate in der Tasche hinterlassen:	10
50 Schlösser geknackt:	20
300 Kreaturen getötet:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 630



SOCIAL GAMING NETWORK

**KOMM AUF DEN
SPIEL-PLATZ!**

AUF GIGA.DE

Du bist online, zockst und willst dich nebenbei mit Gleichgesinnten vernetzen? Kein Problem, bei GIGA bekommst du dafür alle nötigen Features geboten. Ein aussagekräftiges Profil, auf dem du dich als echter Gamer präsentieren kannst. Wichtige Funktionen wie private Nachrichten, Buddylisten, Gästebücher, eigene Blogs, eine eigene Gallery sowie die Möglichkeit, jedes GIGA-Communitymitglied im Spiel deiner Wahl oder über die GIGA LIGA herauszufordern, machen GIGA zu einer einzigartigen Gaming-Experience.

Werde jetzt Mitglied in einer der größten Gaming-Communitys!



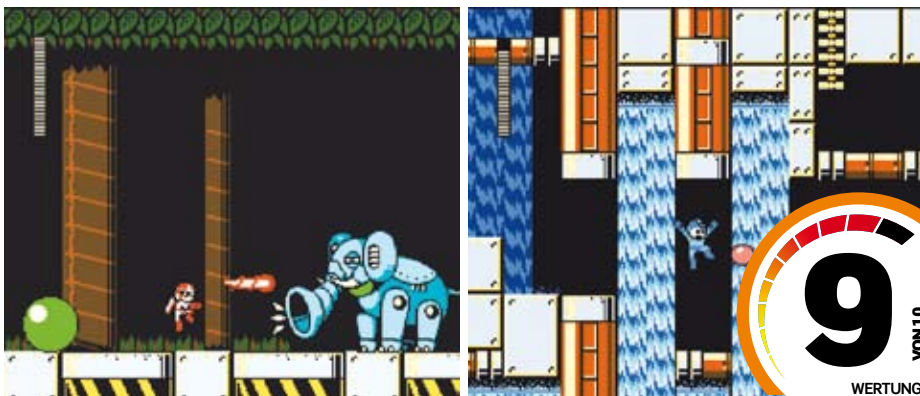
LIVE ARCADE TOTAL

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

MEGA MAN 9

Preis/ 1200 **Hersteller/** Capcom **Schwierigkeit/** schwer

Seit über 20 Jahren begeistert »Mega Man« Gamer weltweit. Der blaue Roboter mit dem Feuerarm bekämpft in futuristischen Szenarien die Schergen von Dr. Wily. In klassischer Jump-’n’-Run-Manier besiegt man Bosse wie den abgefahrenen Concrete Man oder Magma Man in mehr als zwölf Levels. Dabei Besonderheit und Motivation zugleich: Besiegte Bosse hinterlassen großzügigerweise ihre Spezialwaffen, die man anschließend in den nachfolgenden Welten einsetzen darf. Nach etlichen modernen Ablegern kehrt Capcom zum 8-Bit-Retro-Stil zurück. Und tatsächlich: Leveldesign, Sound und Grafik erinnern eindeutig an die unvergessenen NES-Klassiker. Hier ist nichts aufpoliert, »Mega Man 9« bewahrt sich den Charme der achtziger Jahre. Für das brillante Charakterdesign zeichnet übrigens wieder Keiji Inafune verantwortlich; und das Gameplay gibt sich streckenweise bockschwer, aber vielleicht gerade deswegen so kultig. Wer ein bisschen Kondition mitbringt und den Feuerarm nicht allzu schnell ins Korn wirft, sollte zugreifen.



SAMURAI SHODOWN 2

Preis/ 800 **Hersteller/** SNK Playmore **Schwierigkeit/** Mittel

Endlich mal wieder ein SNK-Prügel-Game für Xbox Live Arcade. Wer sich schon immer mal in schicker 2D-Optik mit Katanas und anderen mittelalterlichen Haudraufwaffen ordentlich austoben wollte, ist bei »Samurai Shodown 2« bestens aufgehoben. Die Reihe ist neben »Metal Slug« und »Fatal Fury« die wohl bekannteste. Zu recht. Denn noch immer macht die Keilerei zwischen Samurai Haohmaru, Ritterin Charlotte und vielen anderen Figuren ordentlich Laune. Das Kampfsystem ist nach wie vor schnell erlernt, die Attacks leicht umgesetzt. Allerdings raten wir wie bei jedem anderen 2D-Fightgame zur Steuerung per Arcade-Stick. Das Digikreuz des 360-Controllers ist einfach zu schwammig und ungenau – und überhaupt ergibt sich per Arcade-Stick einfach ein anderes Spielgefühl. Überrascht sind wir vom Netzcode über Xbox Live. Die Lags halten sich die meiste Zeit in Grenzen, dem Online-Prügelspaß steht also nichts im Weg. Richtig zünden tut's aber erst, wenn der Gegner neben einem auf dem Sofa hockt. Prügelfans greifen zu.



AGE OF BOOTY

Preis/ 800 **Hersteller/** Certain Affinity
Schwierigkeit/ mittel



Strategie und Piraten, eine Kombination, die eigentlich prima zusammenpasst. Das hat Branchen-Urgestein Sid Meier schließlich mit seinem 1987 erstmals erschienenen Hit »Pirates!« bewiesen. »Age of Booty« belehrt uns wiederum eines Besseren. In diesem Runden-Strategiespiel darf zwar fleißig geplündert und gebrandschatzt werden, aber so richtig Spaß kommt nicht auf. Zu trocken ist das Spielgeschehen und zu viele Dinge automatisiert. Da hilft auch der comichafte Grafikstil wenig. Mit mehreren Leuten macht es schon weit mehr Spaß, bleibt aber deutlich hinter »Catan« und Co. zurück. Nur was für richtige Piraten-Liebhaber!

SHRED NEBULA

Preis/ 800 **Hersteller/** Crunchtime Games
Schwierigkeit/ mittel



Auf den ersten Blick ist »Shred Nebula« ein Topdown-Shooter wie wir ihn kennen. Nach wenigen Spielminuten ist aber klar: Das hier ist nun wirklich kein »Geometry Wars«-Klon! Vielmehr ähnelt das Spiel von der Grundmechanik eher dem klassischen »Asteroids«, sprich, man muss sich mit dem Schub des Raumgleiters auseinandersetzen. Statt nur auf einen Bildschirm erstreckt sich das Geschehen über eine größere Spielwelt, die nach und nach erforscht wird. Geballert wird auch, aber irgendwie will der Funke nicht überspringen. Zu umständlich wirkt die Steuerung, wenn man die Konkurrenz gewohnt ist. Wer was Neues möchte, zieht sich aber mal die Demo!

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	oNyX.spieletom.com HALO Team	▲	1151	10
2	SSC.Core2Squad	●	1141	7
3	DKS Anti Aiming Gaming	▲	1127	7
4	Keisetsu Knights	▼	1028	9
5	MP game4game.at HALO	▲	1023	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	●	1469	57
2	dzs.beyerdynamic	●	1447	32
3	International Special Unit - GoW	▲	1262	36
4	MP game4game. at GoW	▲	1165	38
5	Austrias_Unit_of_ Terror X-Gow	▲	1133	10

FIFA 08

Okay, der Anstoß zum neuesten Teil hat schlicht und ergreifend den Redaktionsschluss verpasst. Deshalb hier noch mal die besten Kicker der Vorsaison:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Jeffrey	▲	1549	72
2	Henr1que	▲	1540	130
3	GX K3v0	▲	1504	114
4	HFD Kerfers	▲	1453	166
5	Toto	▲	1406	32

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	●	1421	50
2	InSaNe CoNcepT.CoD4	●	1385	61
3	EvilAxis.Bigben CoD4	●	1353	25
4	Dynasty Crew I CoD4 v1	▲	1252	17
5	eNoX.CoD4	●	1246	37



SOUL CALIBUR IV

Mitten auf die Zwölf gibt's bei »Soul Calibur IV«. Auch in der Consoles Sport League ist das Prügelspiel mehr als beliebt. Hier die besten Kämpfer:

	Spieler		Punkte	Matches
1	xl Jack lx	●	1262	36
2	acX Thyran	●	1178	11
3	Zeeroookah	●	1157	11
4	AfroThund3r	●	1143	7
5	Laf Marcllo	●	1127	7

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	●	1270	21
2	acX ExoduS	●	1234	20
3	ARNI 360x	●	1029	5
4	acX Ampire	▲	1026	1
5	WC I DiViNiTy	▲	1004	5

360 LIVE - NEU AB DEM 19. NOVEMBER IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Glühende Reifen, brennender Asphalt und griffige Drift-Action – das alles verspricht der jüngste Teil der »Need for Speed«-Reihe. Aber wir wollen's wissen: Was kann die Technik unter der Haube? Neue brauchbare Ansätze, Verfolgungsjagden bis zum Abwinken und das ohne als billiger Abklatsch von »Most Wanted« zu wirken? Ab auf den Test-Prüfstand!

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Ist jetzt ziemlich genau zwölf Jahre her, dass Lara Croft in ihrem ersten Action-Abenteuer geheimnisvollen Schätzen nachgestiegen ist. Jetzt also steht Laras erster Auftritt an, der vor allem und in erster Linie für Xbox 360 erschaffen wurde. Riesige Maya-Tempel, gefährliche Bestien, eine handliche Steuerung – reicht das fürs Comeback? Großer Test!

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Es gibt viele gute Gründe, warum »Call of Duty 4: Modern Warfare« trotz etlicher Monate auf dem Buckel nach wie vor zu den beliebtesten Ego-Shootern auf der Xbox 360 zählt. Teil Fünf nimmt tolle Technik, flüssige Spielbarkeit und dramatische Inszenierung, und reist damit zurück in den Zweiten Weltkrieg. Test.

PLUS!

C&C: ALARMSTUFE ROT 3

Electronic Arts hat die Lösung für den ungestillten Heißhunger aller »Command & Conquer«-Fans: »Alarmstufe Rot 3« wartet mit der bis dato wohl umfassendsten Multiplayer-Komponente auf, die das Genre bisher zu Gesicht bekommen hat. Alle Verbesserungen und Änderungen im Detail: Das Ergebnis unserer unzähligen Online-Gefechte in der nächsten Ausgabe!

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Na endlich: Powder-Action in Sicht! Wir gehen mit Ubisofts Snowboard-Simulation auf Talfahrt und schießen viele coole Bilder von unseren Stunts. Wie ist die Steuerung? Wie fühlt sich der Tiefschnee an? Wie offen gibt sich der »Sandkasten« aus Schnee? Auf den Punkt gebracht: Kickt das Game? Test!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ... ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS, DAMNATION, RACE PRO, BIONIC COMMANDO, I AM ALIVE UND VIELES MEHR ...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 19. NOVEMBER 2008!

DIE ULTIMATIVE GESCHENKIDEE FÜR SPIELEFANS:

DAS 360 LIVE GESCHENKABO — 13 MAL SPASS VERSCHENKEN!

Jetzt mit 360 Live zum Vorteilspreis von 43,20 € 13 Monate lang Freude bereiten.

Als Dankeschön bekommst du von uns auf Wunsch die aktuelle Aboprämie »Call of Duty: World at War« gegen eine kleine Zuzahlung. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht.



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN!

360 Live Geschenkabo-Bestellung

Der Geschenk-Gutschein geht mit der Auftragsbestätigung an deine Rechnungsanschrift. Nach Zahlungseingang erhält der Beschenkte 13 Ausgaben der 360 Live und die Prämie (falls gewünscht) geht direkt an deine Adresse. Das Geschenkabo endet automatisch nach einem Jahr, so dass hierfür keine Kündigung erfolgen muss.

☐ Ja, ich möchte 360 Live verschenken. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrages von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,00 sFr) und bei Wahl der zuzahlungspflichtigen Prämie zur einmaligen Zuzahlung von 29,- € per Bankeinzug bereit.

☐ Ja, ich will »Call of Duty: World at War« als Aboprämie dazu erhalten. USK: keine Jugendfreigabe. Zuzahlung 29,- €. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen dauern kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Rechnungsanschrift Verschenker:

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Tel.Nr.

Email-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Geschenkempfänger:

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GANZ EINFACH BESTELLEN:



BRIEF

Einfach die Geschenkabo-Bestellung ausfüllen und abschicken.



FAX

Einfach die Geschenkabo-Bestellung faxen: 089/85 85 3 62 88 1



TELEFON

Einfach anrufen:
Tel.: 089/87 80 68 81-1
(werktags zwischen 7:30 und 18 Uhr)



ONLINE

Einfach mailen und Geschenkabo bestellen: abo@360-live.de

ELITE STEHST DU?



Ab 21. November
www.worldscollide.com

AUF WELCHER SEITE



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



MIDWAY
www.midway.com

MORTAL KOMBAT® VS. DC UNIVERSE Software © 2008 Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logos and all character names are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. 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. "P", "PlayStation", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



DC UNIVERSE and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2008. All Rights Reserved. WBIE LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S08)

Die dargestellten Herrschaften sind eine Auswahl aus allen Superhelden, Megaschurken und erfahrenen Kriegern, die Sie gegeneinander in den Ring schicken können!

MORTAL KOMBAT vs DC UNIVERSE



GREEN LANTERN: Der Pilot Hal Jordan testete gerade ein experimentelles Kampfflugzeug, als er plötzlich in die Wüste transportiert wurde – direkt an die Seite eines sterbenden Aliens. Der Besucher aus dem All vermachte ihm einen leuchtenden Ring, der regelmäßig von einer grünen Laterne aufgeladen wird. Indem er den Ring annahm, trat Jordan dem Green Lantern Corps bei, einer interstellaren Polizeieinheit. Als Wächter ist es nun seine Aufgabe, die Erde vor Angriffen zu beschützen. Mit Hilfe des Ringes kann Hal Jordan so ziemlich Alles erzeugen, was er sich vorstellen kann.

BATMAN: Als seine Eltern vor seinen Augen erschossen wurden, wurde beschloss der junge Bruce Wayne, Gotham City von eben jenen Verbrechern zu säubern, die für ihren Tod verantwortlich waren. Er durchlief ein hartes Training, um mentale und physische Perfektion zu erreichen. Außerdem ist er ein Meister des Kampfsportes und kennt alle Polizeimethoden. In Gestalt einer riesigen Fledermaus – die Kriminellen Angst einjagen soll – bekämpft Batman das Verbrechen. Im Gegensatz zu anderen Superhelden besitzt Batman keine überkräftige Gadgets und auf spezielle Fahrzeuge.

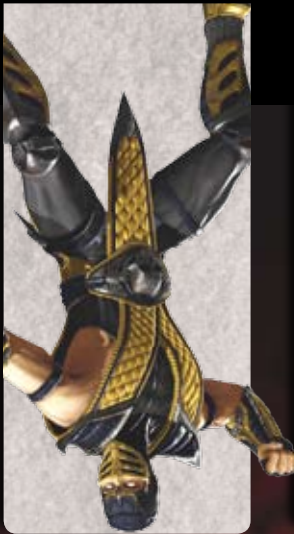
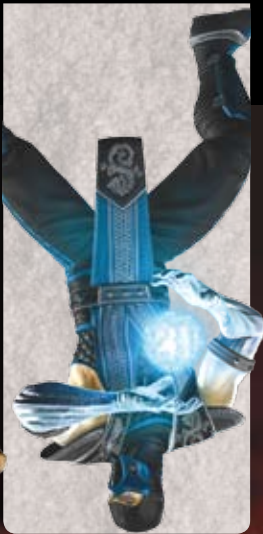
SUPERMAN: Als der Planet Krypton kurz vor der Zerstörung stand, wurde der junge Kal-El von seinen Eltern in eine Raumkapsel gesetzt und ins Weltall geschickt. Als letzter Sohn Kryptons landete er auf der Erde und wurde von Jonathan und Martha Kent auf einer kleinen Farm in Kansas aufgezogen. Clark Kent verfügt über äußerst mächtige Superkräfte wie fliegen, ist auf der Erde nahezu unverwundbar und schützt in seiner Geheim-Identität Superman die Bewohner von Metropolis und der Welt vor Schaden. Außerdem ist er ein guter Freund von Batman.

DER JOKER: Seine schneeweiße Haut, seine grünen Haare und die blutroten Lippen zeichnen ein fälsches, Cartoon-artiges Bild dieses wahnsinnigen, aber auch genialen Schurken. Der so genannte »Clown Prince of Crime« hat keine Superkräfte, ist aber unglaublich gewalttätig und besonders talentiert darin, tödliche Spielzeuge zu entwickeln. Er heckt regelmäßig ausgeklügelte Intrigen und Verbrechen aus, um die Stadt Gotham City in Chaos zu stürzen und gleichzeitig seinen Erzfeind Batman zu überlisten. Sein Erkennungszeichen: Das diabolische Grinsen im Gesicht.

CATWOMAN: Selina Kyle agiert in Gotham City als kostümierte Einbrecherin in Katzengestalt. Aufgrund ihres akrobatischen Könnens, der meisterhaften Benutzung der Fettsche Wesen ist sie in der Lage, auch die schwierigsten Verbrechen durchzuführen. Im Laufe der Jahre hat sie eine Hassliebe zu Batman entwickelt.



DAS BESTE BEAT'EM-UP DES JAHRES



SUB-ZERO: Ein Assassine des Lin Kuei Clans, der die Macht über Eis und Kälte hat. Er wurde zu Sub-Zero, als sein Bruder vom Mortal Geist Scorpion im Mortal-Kombat – dem Turnier, das Liu Kang gewonnen hatte – getötet wurde. Obwohl sein Bruder bösartig war, plagt Sub-Zero sein Gewissen, und er hinterfragt die Methoden seines Clans. Eines Tages wird er sich zwischen seiner Loyalität zu den Lin Kuei und der Sicherheit des Erdenreichs entscheiden müssen.

SCORPION: Scorpion war einst ein Mitglied des Shirai Ryu Ninja-Clans, bevor er vom älteren Sub-Zero vernichtet wurde. Doch Zauberer Quan Chi erweckte ihn wieder zum Leben. Er nahm am Mortal-Kombat-Turnier teil und tötete Sub-Zero, um die Mörde an seiner Familie und seinem jüngeren Bruder Rache: Im Namen seines Bruders trägt er fortan das blaue Assassinen-Gewand des Sub-Zero. Obwohl er weiterhin Quan Chis Vollstrecker ist, wird Scorpion nicht ruhen, bis auch der jüngere Sub-Zero vernichtet ist.

RAIDEN: Gott des Donners, Beschützer des Erdenreichs, unsterblich und der wahrscheinlich weiseste Charakter – das ist Raiden. Er hat die Sterblichen des Erdenreichs versammelt, um gegen die Mächte des Bösen zu kämpfen. Als sein Bruder Shao Kahn das Land angriff, standen nur Raiden und seine Mächte des Lichts zwischen Überleben und Untergang. Als das Erdenreich mit Outworld verschmolzen wurde, besiegte Raiden den Dämonenkönig Shao Kahn in einer letzten Schlacht, doch der vermeintliche Frieden hält nicht lange: Der letzte Kampf hat gerade erst begonnen.

LIU KANG: Der Shaolin-Mönch Liu Kang rettete mit seinem Sieg über den Erzschurken Shang Tsung das Erdenreich vor den Mächten aus Outworld. Doch der Frieden währte nur kurz: Shao Kahn, verärgert über seine Niederlage, brach die Regeln und begann eine Invasion. Liu Kang wurde von Raiden, dem Gott des Donners, erneut zu Hilfe gerufen. Mit den Mächten des Lichts an seiner Seite schlug er die Invasoren nieder und besiegte die Diener des Shao Kahn. Liu Kang kehrte an die Akademie zurück, um seine Ausbildung zu beenden, aber eine neue Bedrohung ruft ihn schon bald wieder auf den Plan...

SONYA BLADE: Die impulsive Spezialagentin Sonya Blade wusste nichts von anderen Welten, bevor sie auf der Jagd nach dem Black Dragon Clanmitglied Kano in das Mortal-Kombat-Turnier eintrat. Auf Shang Tsungs Insel traf sie auf Liu Kang und Raiden, und ihr Lebensziel änderte sich grundlegend. Sie überzeugte ihren Partner Jay, eine Division von Special Forces zu leiten, die die Erde gegen Bedrohungen aus anderen Welten verteidigen sollte. Obwohl sie sich im Kampf gegen exotische Bedrohungen aus anderen Welten bewährt hat, konnte sie niemand auf die kommende Invasion vorbereiten...



360 LIVE

**Zwei Welten
PRALLEN
AUF EINANDER**

Mit allen bekannten Helden
aus MK und DC im Ring

**Starke Innovationen
KLOSE KOMBAT UND
FREEFALL KOMBAT**

Brachiale Action ist
garantiert

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Das beste Beat'em-Up des Jahres

PLUS:

SPEZIELLE FINISHING-MOVES FÜR JEDEN CHARAKTER / KLOSE KOMBAT / VÖLLIG NEUE MÖGLICHKEITEN IM
NAHKAMPF / FREEFALL KOMBAT / STÜRZE DICH WORTWÖRTLICH IN DIE SCHLACHT / RAGE-MODE / WÜTE DICH
ZUM SIEG / VIELE KAMPFPLÄTZE IN GOTHAM CITY UND METROPOLIS / DICHTER HINTERGRUND-GESCHICHTE AUS
DER FEDER VON JIMMY PALMIOTTI UND JUSTIN GRAY / EIN FEST FÜR PRÜGELFANS / HABEN WIR JE GELOGEN?

**Wut im Bauch
NUTZE
DEINEN ZORN**
Triff Sonja Blade, schlag
Supermann, hab Spaß dabei!

Dieses Heft ist leider nicht kostenlos. Der wirklich günstige Preis steht auf der Vorderseite.

360-Live Cover. Hierfür bitte wenden!
**ERKANNT
GUT**
Dies ist nicht das richtige
GUT