

360 LIVE

**ÜBER
20 SPIELE
NUR
TESTS!**
Alle aktuellen
Games im
Check

KETTENSÄGE IM TEST

GEARS OF WAR 2

**Xbox 360 total am Limit:
Mehr Action geht nicht!**

4-SEITEN-TESTFAHRT

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

**Girls, Tuning, illegale Rennen:
Alles drin, außer Überraschungen**

BANJO-KAZOOIE SCHRAUBE LOCKER

Rare setzt's in den Sand. Test!

KLASSE-COMEBACK

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara räumt ab: Testnote 8.9!

AUSSERDEM IM TEST Call of Duty: World at War /
Ein Quantum Trost / Mirror's Edge / Mortal Kombat vs. DC
Universe / Tom Clancy's Endwar / Alarm für Cobra 11 /
Shaun White Snowboarding / Guitar Hero World Tour /
Naruto / Spyro und mehr
Das neue Dashboard: Ver-wii-licht die Xbox 360?



Drei Jahre
Xbox & 360 Live
**JUBILÄUMS-
GEWINNSPIEL**
Limitierte Konsole und mehr abräumen.
Jetzt mitmachen!

TEST-WELTPREMIERE!

PRINCE OF PERSIA

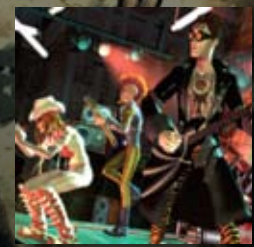
Wunderschöne Orient-Action

**Sexy, verblüffend, beinhart
6-Seiten-Bericht plus Poster**

ALARMSTUFE ROT 3
Echtzeit-Strategie mit
Persönlichkeit. Test!

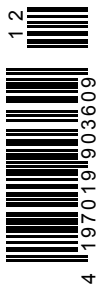


ROCK BAND 2
Test: Hörsturz und
glücklich dabei



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

www.360-live.de





 MIRROR'S
EDGE

SIE HABEN DIESER STADT DIE SEELE
GERAUBT. DAS RAUE, DAS ECHTE.
DOCH SIE HABEN ETWAS ÜBERSEHEN,
UND ICH WERDE ES IHNEN BEWEISEN.

ES GIBT KEIN ZURÜCK



DICE



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

Willkommen bei 360 Live!



In diesen Tagen gibt es richtig was zu feiern: Gratulation an Microsoft und ein herzliches In-den-Arm-nimm für die Xbox 360 – ausreichend Muckis vorausgesetzt. Unser aller Lieblings-Konsole feiert am 2. Dezember ihren dritten Geburtstag! Ähnliches gilt, das darf ich bei aller gebotenen Bescheidenheit erwähnen, für dieses Fachmagazin: Auch 360 Live existiert am 23. November bereits seit drei Jahren. Ich darf mich daher bei allen bedanken, die das Blatt zum führenden Medium für Xbox 360 im deutschen Sprachraum gemacht haben. Mein ganz besonderes Dankeschön geht natürlich an alle Mitarbeiter in Redaktion, Büro, Vertrieb und Druckerei. Ein »Klasse!« in Richtung

Spiele-Hersteller: Ohne eure großartigen Games hätten wir nichts zu berichten, und ohne die vielen interessanten Gespräche mit vielen Mitarbeitern aus der Industrie könnten wir unsere Previews und Tests niemals mit so schönen Anekdoten und Hintergrund-Facetten würzen. Außerdem natürlich ein ganz fester Händedruck an unsere Anzeigenkunden. Ohne ihre Unterstützung wäre ein Projekt wie 360 Live weder denk- noch durchführbar. Danke!

Ein besonders münchenerisches »Merci!« geht aber natürlich an dich, dich und dich – und überhaupt jeden einzelnen der momentan über fünfzigtausend Leser monatlich. 360 Live kann auf extrem treue Käufer zählen. Im Vergleich zum letzten Jahr hat unsere verkaufte Auflage wieder ein Stückchen zulegen können. Das werde ich als das beste denkbare Kompliment in Zeiten, in denen so manch anderes Videospiele-Fachmagazin mit Furcht erregenden Auflagen-Einbrüchen zu kämpfen hat. Dass wir am 15. Oktober »Jipset« als neues Mitglied in der Online-Community des 360 Live Magazins begrüßen konnten und damit die Schwelle von 10.000 angemeldeten Usern durchbrochen haben, ist der beste Beleg dafür, wie groß und eingeschworen die Gemeinschaft inzwischen ist.

Drei Jahre Xbox 360. Drei Jahre 360 Live-Magazin. 10.000 eingetragene Benutzer im Magazin-Forum. Es gibt also mehr als genug Gründe für ein kleines Jubiläums-Gewinnspiel mit limitierten Airbrush-Konsolen, Spielen, Shirts und haufenweise Goodies. Am besten jetzt gleich die Internet-Adresse www.360-live.de ansurfen, ins Gewinnspiel reinklicken und mitmachen. Es lohnt sich! Ich drück die Daumen und wünsche ansonsten viel Spaß mit dem neuen 360 Live Magazin, einer in so mancher Hinsicht besonderen Ausgabe. Denn aufgrund der vielen großartigen Spiele-Neuerscheinungen haben wir uns zu einer Test-Sonderausgabe entschlossen. Der allergrößte Heftteil konzentriert sich auf Tests, Tests, Tests. Mit dieser Maßnahme möchten wir jedem der vielen aktuellen Top-Games ausreichend Platz einräumen und sicherstellen, dass du dich beim Spiele-Kauf gut beraten fühlst. Aber das war's noch lange nicht. Für dieses Jahr ist kein Ende in Sicht; schon ab dem 17. Dezember geht's in der nächsten Ausgabe von 360 Live weiter – unter anderem mit einem Jahres-Kalender als exklusivem Wandschmuck, der großen Leserwahl zum Spiel des Jahres 2008 und einer tiptop Vorschau auf die Top-Games 2009!

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live

„Unser aller Lieblings-Konsole feiert Dreijähriges. Zeit für ein Geburtstags-Gewinnspiel!“

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

Prince of Persia

Im Neuen Testament heißt es bekanntlich, die Letzten werden die Ersten sein. Lässt sich dieser biblische Spruch womöglich auf Videospiele übertragen? Denn tatsächlich könnte das letzte Spiel, das in diesem Jahr für Xbox 360 erscheint, vielleicht das großartigste Erlebnis 2008 werden: Ubisofts Orient-Märchen »Prince of Persia« wagt sich mit mutiger Optik und interessantem Gameplay-Konzept in Bereiche vor, die noch kein Action-Abenteuer vorher erkundet hat. Grund genug für ein 6-Seiten-Spezial und ein schnittiges Poster in der Heftmitte.



Shaun White Snowboarding

Wir sehen uns auf dem Berg!



Fahre mit deinen Freunden online.*



Erkunde jeden Berg und finde die besten Spots.



13. November '08
www.shaunwhitegame.com



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Shaun White is used under license from Shaun White and Shaun White Enterprises, Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. 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. Software platform logo (TM and ©) EMEA 2006.
* nur auf Xbox 360 und PS3

DAS STECKT DRIN

360
INHALT

24 COVERSTORY

Prince of Persia

08 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

20 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

41 POSTER

Alarmstufe Rot 3,
Prince of Persia

69/72/80 SERVICE

Abo, Gewinnspiel,
Leserbriefe



KLASSE-COMEBACK

36 TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara Croft hat's drauf: entdeckungsreiche
Schatzsuche im Test!



4-SEITEN-TEST

56 NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Autos, Tuning, illegale Rennen: Alles da,
außer Überraschungen

AKTUELL

- 08 HALO 3 RECON
- 08 50 CENT: BLOOD ON THE SAND
- 08 GHOSTBUSTERS
- 09 GEARS OF WAR 2
- 09 ARMY-OF-TWO-MOVIE
- 10 KILLERSPIELER
- 10 ZANK UM ZIELGRUPPE
- 10 SPEEDGAMING
- 11 MARKTBERICHT DEUTSCHLAND
- 11 KAMPF DER MESSEN
- 11 FALLOUT-3-NACHWERTUNG
- 12 GAMESTM
- 12 LORDS OF SHADOW
- 14 COMMUNITY-CHARTS
- 16 TERMINE

POSTER

- 41 COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3
- 42 PRINCE OF PERSIA

COMMUNITY

- 74 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 76 DASHBOARD
- 78 LIVE ARCADE DOWNLOADS

SERVICE

- 18 IMPRESSUM
- 69 ABO
- 80 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU



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

74 COMMUNITY

Downloads, Live
Arcade, Consoles-Liga

76 DASHBOARD

Ver-Wii-licht die
Xbox 360?

COVERTHEMA



24 PRINCE OF PERSIA

Erster Test weltweit: visuell erstaunliches Prinzen-Abenteuer. Poster in der Heftmitte!

TEST

- 20 GEARS OF WAR 2
- 24 PRINCE OF PERSIA
- 30 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
- 34 JAMES BOND 007: EIN QUANTUM TROST
- 36 TOMB RAIDER: UNDERWORLD
- 40 MIRROR'S EDGE
- 46 BANJO-KAZOOIE: SCHRAUBE LOCKER
- 48 MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE
- 52 TOM CLANCY'S ENDWAR
- 54 COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3
- 56 NEED FOR SPEED UNDERCOVER
- 60 ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS
- 64 SHAUN WHITE SNOWBOARDING
- 66 ROCK BAND 2
- 68 GUITAR HERO WORLD TOUR
- 70 NARUTO: THE BROKEN BOND
- 70 MONOPOLY
- 71 SPYRO: DAWN OF THE DRAGON
- 78 CRAZY MOUSE
- 78 FEEDING FRENZY 2
- 78 TENCHU: SHADOW ASSAULT
- 78 PENNY ARCADE ADVENTURES: EPISODE ZWEI

TOPSPIELE



20 Gears of War 2



30 Call of Duty: World at War



46 Banjo-Kazooie: Schraube locker



54 C & C: Alarmstufe Rot 3

24 Prince of Persia
34 James Bond 007:
Ein Quantum Trost

36 Tomb Raider: Underworld
40 Mirror's Edge
48 Mortal Kombat vs.
DC Universe

52 Tom Clancy's Endwar
56 NfS: Undercover
60 Alarm für Cobra 11: Burning
Wheels
64 Shaun White Snowboarding

66 Rock Band 2
68 Guitar Hero World Tour

AKTUELL

360

Was tut sich
alles rund um die
Xbox 360?

OHNE MASTER CHIEF

Halo 3
Recon

HIP-HOP-ACTION

50-Cent-Game
unter der Haube

FINANZKRISE

Wie die
Branche leidet

HEISSE AUSSICHTEN

Lords of
Shadow

WANN UND WO?

Charts und
Termine

HALO 3 RECON

Überraschung! Schneller als der Master Chief ziehen kann, meldet sich der Vorzeige-Shooter für Xbox 360 wieder zurück – nur diesmal ohne seine legendäre Galionsfigur.

Wie kann das sein: »Halo« ohne den Master Chief oder Spartaner? Geht das eigentlich? Klar geht das, denkt sich offenbar der US-Entwickler Bungie – und ließ jüngst die Nachricht herausgeben, dass im Herbst 2009 Alien-Jäger einmal mehr ihre Chance bekommen, sich einen schicken Grunt-, Brute- oder Schakal-Schädel über den Kamin zu hängen. Vorausgesetzt, sie finden noch irgendwo einen Kamin: Denn anders als bisher schlüpfen wir nicht in die Rolle des allseits beliebten Spartaners – stattdessen müssen wir die Allianz als »ODST« bekämpfen. Zwar sind Letztere die fähigste terranische Spezialeinheit nach den legendären Spartanern – aber ein paar Einschränkungen müssen wir wohl hinnehmen, wenn wir künftig sozusagen als »Normalsterblicher« über das Schlachtfeld hetzen: Weder verfügen die ODST über einen sich selbständig regenerierenden Schutzschild, noch können sie meterhohe Luftsprünge vollführen. Weil sie außerdem in erster Linie auf Mutter Erde und zwischen den qualmenden Ruinen unserer Großstädte unterwegs sind, könnte »Halo 3: Recon« leicht in eine Art taktischen Häuserkampf ausarten. Und da der gemeine ODST naturgemäß recht wenig wegsteckt, werden Deckung und heimliches Vorrücken mit hoher Wahrscheinlichkeit eine größere Rolle spielen. Will heißen: Vielleicht ähnelt das nächste »Halo« eher einem modernen Militär-Shooter als der bisherigen wüsten Anti-Alien-Ballerei. Interessant übrigens, dass Microsoft und Bungie den Titel als Add-On vermarkten: Unter Add-On verstehen wir für gewöhnlich ein Produkt, das ohne Original nicht läuft – wie z.B. Download-Inhalte. Ein Microsoft-Mitarbeiter hierzu: »Halo 3: Recon wird ein eigenständiges Produkt, kein Download-Content. Das Spiel wird ganz normal in den Ladenregalen stehen«. Aha, also ein Standalone-Add-On. Und wie es sich für so ein Add-On gehört, läuft »Recon« mit derselben Engine wie sein großer Bruder. Laut Bungie hat man die mittlerweile wesentlich besser im Griff – entsprechend sollen uns noch einige Überraschungen in der Zockerbude bevorstehen. Bis wir als tapferer Sci-Fi-Soldat unseren Planeten gegen außerirdische Aggressoren verteidigen dürfen – im Rahmen der Handlung übrigens kurz bevor der Master Chief im dritten Teil auf der Erde eintrifft – geht zwar noch einige Zeit ins Land, aber bis dahin vertreiben wir uns die Zeit, indem wir unser »Halo 3«-Multiplayer-Konterfei nach ODST-Statuten umgestalten. Kindisch? Mag sein. Aber immerhin geht es hier um ein neues »Halo«!



Bungie scheint eine Schwäche für gesichtslose Helden zu haben. Aber wie gehabt ist die Rüstung besonders schick, und die Wumme dick!

MIT 50 CENT BIST DABEI

Nein, dieses Spiel gibt's nicht für 50 Cent – aber es geht um den gleichnamigen Hip-Hop-Interpreten, der sich ausnahmsweise schwerbewaffnet zu Wort meldet: Im ebenso kompromisslosen wie rohen Third-Person-Shooter »50 Cent: Blood On The Sand« sind wir vor allem mit fiktiven Waffen wie der Helker MPO7 unterwegs, um ganze Häuserwände in ein Inferno aus Schutt und Asche zu verwandeln. Spielen konnten wir bereits einen Shootout in einem Dorf, der laut Hersteller keinen bestimmten Ort zeigt, mit seinem Wüstenlook und Angreifern im arabischen Kaftan aber

doch verblüffend an den Mittleren Osten erinnert. Interessant an diesem Titel ist übrigens, dass er über Vivendi erscheinen sollte, aber anlässlich der Fusion des Herstellers mit Activision von den Veröffentlichungslisten gestrichen wurde – zusammen mit »Ghostbusters«. Jetzt erbarmt sich THQ des Hip-Hop-Amoklaufs, und auch für »Ghostbusters« scheint Hoffnung zu bestehen: Atari bestätigt, dass man im kommenden Jahr gemeinsam mit Venkman und Co. die Geisterfallen auslegen wird. Auch »Riddick« erscheint über Atari, und zwar Anfang 2009.





Schade eigentlich: Der Master Chief bekämpft gerade die Flood auf der Karte »High Charity« und hat für einen Abstecher zur Erde keine Zeit.

Klein- gedruckt

GEARS-KOPIEN

» Kaum im Handel, schon im Netz: Offenbar gibt's bei Epic oder Microsoft ein riesiges Sicherheitsleck, denn das Knallergame »Gears of War 2« ist schon vor Verkaufsstart als illegaler Download im Netz gelandet. Ähnliches bei Bethesda und »Fallout 3«: Auch das Endzeit-Schmützel liegt bereits im Web und verführt Raubkopierer in aller Welt zum Download. Zu Recht geht Microsoft dagegen vor und sperrt Gamertags bzw. löscht Gamerscores von Konsolen, auf denen solche Kopien gezockt werden.

FINANZKRISE

» Auch die Spielebranche bleibt nicht von ihr verschont – von der weltweiten Finanz- und Bankenkrise. Jetzt hat es Sony erwischt, den PlayStation-Konzern. Entsprechend haben die Japaner ihre Gewinn-Prognosen deutlich nach unten korrigiert: Statt den ursprünglich angekündigten 470 Mrd. Yen erwartet man nur noch 200 Mrd. Yen operativen Gewinn, der Netto-Gewinn wurde von 240 Mrd. auf 150 Mrd. Yen korrigiert, also rund 1,2 Mrd. Euro. Immer noch eine Menge Moos.

ZWEIMANN- ARMEE

» Die Liste skurriler Video-Spiel-Verfilmungen – oder sollten wir besser sagen geplanter Verfilmungen – reißt nicht ab: Ausgerechnet die handlungsarme Koop-Ballei »Army of Two« soll bald auf der Kinoleinwand landen. Die Rechte hat sich Universal Pictures geschnappt, produziert wird angeblich unter Regie des EA-Mitarbeiters Scott Stuber. Das Drehbuch soll aus der Feder von Scott Z. Burns, Koautor von »Bourne Ultimatum«, kommen.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

4 IN 4 SEKUNDEN

10.000 ...

... User im 360-Live-Forum.

BANJO KAZOOIE ...

... kriegt einen eingedeutschten Titel: »Banjo Kazooie: Schraube locker«

GAMESCOM ...

... neue Games-Publikumsmesse erstmals vom 19. bis 23. August in Köln, parallel zur Games Convention.

DEAD SPACE ...

... erhält im dritten Anlauf USK-Freigabe ab 18 Jahren.



FORSCHUNG

DIE MÄR
VOM
KILLER-
SPIELER

Seit über zwei Jahren untersucht die Medizinische Hochschule Hannover die Wirkung gewalthaltiger Spiele auf das Gehirn: Und zwar, indem man Freiwillige vier Stunden täglich Ego-Shooter zocken lässt und deren Reaktionen danach mit denen einer Kontrollgruppe vergleicht. Nach dem Spiel präsentiert man den Probanden im Kernspintomographen Bilder und Filme, die zumindest indirekte Aggressionen wecken können sollen. »Die Spieler sind dem Test gegenüber erstaunlich aufgeschlossen, weil sie sich durch die aktuellen politischen wie gesellschaftlichen Strömungen diskriminiert fühlen und auf diese Weise gerne beweisen möchten, dass sie nicht zu gewalttätigem Verhalten neigen«, erzählt der Psychiater Bert te Wildt, der das Projekt führt. Neben den 18- bis 30-Jährigen will man jetzt noch eine Vergleichsgruppe von 16 bis 18 Jahre jungen Testpersonen in das Projekt einführen. »Das Gehirn von Kindern und Jugendlichen ist in seiner Formbarkeit äußerst anfällig für wiederholte negative Reize«, meint Wildt. Und weiterhin: »Allein Computerspiele machen jedoch niemanden zum Amokläufer. Wie bei psychischen Erkrankungen kommen für eine solche extreme Fehlentwicklung mehrere Faktoren zusammen. Ohnehin ist davon auszugehen, dass alle jugendlichen Amokläufer psychisch krank sind, ebenso depressiv wie aggressiv.« Schön, das mal in aller Deutlichkeit von einem Fachmann zu hören.

UND EWIG LOCKT DAS SPIEL

ZANK UM DIE ZIELGRUPPE

Gelegenheit macht bekanntlich Diebe – und wenn man der Gaming-Industrie glaubt, dann macht sie vor allem Spieler. Immerhin baut inzwischen ein ganzer, stetig wachsender Zweig dieser Industrie auf die Gelegenheit zum schnellen Zock: Die Zielgruppe nennt man folgerichtig »Gelegenheitsspieler«, oder auf gut bayerisch: »Casual Gamer«. Vor allem Nintendo hat vorgemacht, wie's funktioniert: Die ebenso launige wie leicht verdauliche Kombination aus ungewöhnlicher Controller-Kombi und Partytauglichen Titeln à la Wii hat den Konzern wieder an die Marktspitze katalysiert. Grund genug für Sony und Microsoft, sich am selben Kunststück zu versuchen. Microsoft spendiert seiner 360-Benutzeroberfläche eine Generalüberholung und liefert die passenden Casual-Games für Party-Luder gleich mit. Ebenfalls mit dabei: Ein Avatar-Editor, dem der Wii-Konsole nicht unähnlich. Auch Produkte wie das an Sonys »Singstar«-Marke erinnernde »Lips« oder das schräge »In the Movies« scheinen ein Indiz für die Neuausrichtung der Microsoft-Konsole. Selbst der neue Preis passt: Für rund 150 Euro kann man eine Xbox 360 mitunter bereits erstehen, preiswerter als eine Wii. Damit und mit Party-Spielen für jedermann will

Microsoft in diesen Wochen Hardware verkaufen.

Sony wiederum zieht nach, indem man seit dem letzten Firmware-Update der Playstation 3 Gimmicks wie eine Screenshot-Funktion eingebaut hat und die Kompatibilität mit dem kleinen Bruder PSP erhöht. Zum Beispiel bekommt die PSP einen eigenen Zugang zum PlayStation-Store – perfekt für den mobilen Spiele-Einkauf. Mit seinem Online-Treffpunkt »Playstation Home« ist Sony nach wie vor in Verzug, aber auch die an »Sims« erinnernde Oberfläche erscheint wie ein Zugeständnis an den Gelegenheitszocker. Anders als bei Microsoft wird die Hardware noch immer nicht günstiger – allerdings hat man mit der Playstation Slim noch immer ein Produkt im Markt, das schon vor

Jahren da angekommen ist, wo Microsoft so gerne hin will: Beim Massenmarkt.

Doch auch auf Seiten der Drittanbieter werden immer mehr Ressourcen auf die Casual-Sparte verlegt: Schon vor rund zwei Jahren begann Ubisoft mit dem Aufbau einer entsprechenden Entwicklungs-Abteilung in Deutschland, und auch Electronic Arts gründet dieser Tage ein neues Studio, das verstärkt Gelegenheitsspieler bedienen soll. Das Studio mit dem schönen Namen »Pogo Austin« wird vor allem die Lizenzen auf Hasbro-Brettspiele versoffen. Insgesamt eine schöne Entwicklung, wie wir finden: Wenn günstig produzierte Spiele den Publishern das nötige Kleingeld verschaffen, das sie für aufwändigere Titel benötigen, dann kann uns das nur recht sein. Kritisch wäre dagegen eine Vernachlässigung derjenigen Spiele-Sparten zu sehen, die das Geschäft groß gemacht haben. Casual-Games sind gut und schön – aber darüber sollte man nicht vergessen, dass Gelegenheitspieler nur selten bereit sind, sich den kleinen Zock viel kosten zu lassen. Denkbar ist eine Verstärkung des Download-Markts für günstige Spiele-Snacks. Aber als Vollpreis-Titel für die großen Systeme? Das kann schnell nach hinten losgehen.



Sony will bald mit der luxuriösen Oberfläche »Playstation Home« und Song-Shopping für »Singstar« neue Spieler auf seine Plattform locken. Auch Microsoft peilt jetzt mehr Gelegenheitsspieler an, unter anderem mit skurrilen TV-Spots wie diesem.

FALLOUT 3: DURCHGESPIELT IN 75 MINUTEN

ZOCK GEGEN DIE UHR

Der neueste Trend heißt »Speedgaming«; das ist ähnlich wie der Netzwerk-Zock Mann gegen Mann, also ein verspielter Sport. Allerdings geht's dabei nicht ums Kräfteressen via LAN bzw. Internet, vielmehr messen sich Speedgamer im Einzelspieler-Modus. Wie das geht? Ganz einfach: Man löse das Spiel seiner Wahl – ganz gleich ob Ego-Ballerei oder episches Rollenspiel – so schnell wie möglich und knacke dabei den Rekord eines Gesinnungsgegners. Klar, dass man den jeweiligen Titel dafür in- und auswendig kennen muss: Nur wer ganz genau weiß, was er tut, der schafft es zum Beispiel, ein Spiel wie »Morrowind« in wenigen Stunden zu lösen oder sich in 20 Minuten durch einen kompletten Ego-Shooter zu ballern. Und wer kennt ein Spiel besser als diejenigen, die es entwickelt haben? Genau, niemand sonst! Grund genug für das Team von »Fallout 3«, Bethesda, den Start seines Endzeit-Rollenspiels mit einem Speedgaming-Match zu feiern. Level-Designer Jeff Browne und Test-Zocker Sam Berstein lieferten sich bis zur letzten von gerade mal 75 Minuten einen erbarmungslosen Kampf. Laut Bethesdas-Blog erkämpfte sich Sam einen ordentlichen Vorsprung, während sich Jeff zunächst schnell in seine Verlierer-Rolle ergab. Doch als ihm klar wurde, dass sein Widersacher einen speziellen Trick nicht kannte, strengte er sich noch mal ordentlich an – und holte auf. Aber Fortuna wollte anders als Jeff: Dreimal hintereinander verpatzt er den Trick – eine Pechsträhne, die ihm zu

guter Letzt doch noch den Sieg kostete. Um welchen Trick es sich dabei handelte, diese Antwort bleibt der Entwickler leider schuldig.



Unsereins braucht weit mehr als 30 Stunden, die Entwickler nur 75 Minuten: »Fallout 3« als Speedgaming-Opfer.

DEUTSCHER VIDEOSPIELMARKT WÄCHST

UMSATZPLUS

Videospiele werden immer beliebter und erfolgreicher – auch in Deutschland. Jüngster Beweis dafür sind die neuen Zahlen von Media Control: Im dritten Quartal 2008 ist der Umsatz mit Konsolen-Software auf satte 131 Millionen Euro gestiegen. Das bedeutet einen Zuwachs von 17,5 Prozent im Vergleich zum entsprechenden Vorjahresquartal. In Verkaufszahlen heißt das: 3,7 Millionen Spiele haben deutsche Zocker zwischen Juli und September zur Kasse getragen. Marktführer ist mit 36,4 Prozent Anteil an der Gesamtverkaufsmenge Nintendos DS – das entspricht stattdessen 1,4 Millionen Handheld-Spielen. Für die Playstation 2 gingen nur ca. halb so viele Spiele über die Ladentheke, aber damit überholt die betagte Hardware immer noch den Konkurrenten Wii, der statt 17,4 Prozent Mengenanteil nur 15 Prozent erreicht. Trotzdem ist und bleibt Nintendo der Leithammel, denn über die Hälfte der insgesamt verkauften Spiele läuft auf einem System des Mario-Herstellers. Damit haben die anderen Systeme einmal mehr das Nachsehen: Die Playstation 3 erreicht immerhin noch 10,8 Prozent, also viermal so viel wie im gleichen Quartal des letzten Jahres, Microsoft dagegen muss sich mit sieben Prozent und dem letzten Platz zufrieden geben. Ein ganz anderes Bild zeichnet sich dieser Tage in den USA ab: Bankenkrise und Blockbuster-Mangel sorgen dort für rückläufige Umsätze. Allerdings kann sich Microsoft in Amerika über einen besonders lukrativen September freuen – ganz anders als Sony, die im selben Zeitraum deutlich weniger Konsolen verkauften: 347.200 Xbox-360-Systeme stehen 234.000 Einheiten der Playstation 3 gegenüber.



Die Xbox 360 tut sich schwer im deutschen Markt. Dass sie jetzt schon ab 149 Euro zu kriegen ist, sollte die Verkäufe aber spürbar ankurbeln.

GAMESCOM UND E3 LEGEN ZU

KAMPF DER MESSEN

Games Convention in Leipzig oder Gamescom in Köln, wie ist es um die Zukunft des Messe-Standorts Deutschland bestellt? Diese Frage spaltet die Branche nach wie vor in zwei Lager – doch die Seite der Köln-Befürworter wächst. Jetzt erfährt die Leipziger Messe einen erneuten Rückschlag: Frank Sliwka und seine Firma Global Games Media organisierten bisher die Entwicklerkonferenz der GC – die so genannte »GC Developers Conference« – doch jetzt baut man ein entsprechendes Konkurrenzformat für die Gamescom auf. Wie bei der GCDC wird sich dort Entwickler-Prominenz aus aller Herren Länder einfinden, um über aktuelle und kommende Spiele-Trends zu referieren. Die Leipziger Messe indes versucht verlorenen Boden wieder gutzumachen, indem man die Marke »Games Convention« verstärkt ins Ausland exportiert. Geplant ist nach wie vor eine GC in den USA. Doch die Amerikaner bleiben nicht untätig: Man bemüht sich, die jüngst so harsch kritisierte E3 wieder

auf Vordermann zu bringen, und zwar indem man wieder voll auf alte Tugenden setzt. So will man den Termin vor und die Messe selber wieder ins LA Convention Center verlegen, um einmal mehr viele tausend Besucher in die Messehallen zu locken.



Bauen für die Gamescom in Köln eine Entwickler-Konferenz auf: Frank Sliwka und seine Firma Global Games Media.

FALLOUT 3

DAS URTEIL

Das letzte Wort ist noch nicht gesprochen: In der letzten Ausgabe mussten wir uns eine abschließende Wertung über Bethesdas Endzeit-Rollenspiel »Fallout 3« verkneifen, weil der Vor-Ort-Test beim Hersteller kein mehrfaches Durchspielen erlaubte. Jetzt, nach Vorlage einer vollendeten Fassung hier in der Redaktion, bestätigt sich dennoch unser Eindruck von der Marathon-Session in der letzten Ausgabe: Das US-Studio Bethesda hat es in der Tat geschafft, das düstere »Fallout«-Universum in die dritte Dimension zu transportieren. Das liegt vor allem an der packenden Atmosphäre. Denn objektiv gibt es einige Schwächen. Die Dialoge sind zwar prinzipiell übersetzt, könnten aber manch hartem Fan der »Fallout«-Reihe zu kurz kommen. Zudem wirkt der eine oder andere Spruch in der deutschen Fassung deutlich harmloser als im englischen Original – schwach! Auch beim Kampfsystem gibt es Grund zur Schelte. Klar, »Fallout 3« sollte nie ein Ego-Shooter werden. Aber müssen sich die Echtzeitkämpfe wirklich so krampfhaft anfühlen? Glücklicherweise macht das »V.A.T.S.«-System nach kurzer Eingewöhnungszeit Spaß. Technisch ist »Fallout 3« ebenfalls kein wirkliches Schwergewicht, schafft es aber, die düster-dreckige Atmosphäre perfekt einzufangen. Da stört es auch nicht, dass die allgemeine Spielzeit weit unterhalb der von »Oblivion« liegt. Wer neben den Haupt-Quests ein paar Aufgaben links und rechts wahrnimmt, sollte sich an rund 40 bis 50 Stunden feinsten Endzeit-Unterhaltung laben können. Entsprechende Englischkenntnisse vorausgesetzt, können wir auch das englische Importmuster ans Herz legen: Ist ungekürzt, die Dialoge sind gemeiner, die auffällige Blutarmut ist verschwunden. Die Wertung von 8,5 gilt daher für die deutsche Fassung. Interessenten der englischen Version denken sich 0,3 Prozentpunkte dazu.



NEU IN GAMES™

Dürfen wir diesen Platz nutzen, um auf einige Themen in der aktuellen Ausgabe unseres Schwestermagazins games™ einzugehen? Nintendo-Fans freuen sich über einen Test zu »Day of Crisis«, geballte Infos zu »GTA Chinatown Wars«, »Wii Music« und alles Wissenswerte zum DSi. Playstation-3-Liebhaber erwartet ein Test zum Spiel des Monats »Little Big Planet«, zur Strategie-Hoffnung »Valkyria-Chronicles« und dem Offroad-Kracher »Motorstorm 2«. Außerdem in Ausgabe 12/08: Features zu den Retro-Helden Bomberman und Sonic, ein 6-Seiten Spezial zu Nintendos legendären »Game & Watch«-Handheld und ein »Mirror's Edge«-Gewinnspiel.

SKATEBOARD-CONTROLLER

Bald dürfen sich »Tony Hawk“-Fans über einen speziell auf ihr Lieblingsspiel zugeschnittenen Controller freuen – so viel steht fest. Ob der jedoch ausschließlich vom US-Zubehörhersteller Actiga kommt, oder ob auch Activision Blizzard selber an einem entsprechenden Peripherie-Gerät arbeitet, das ist noch unklar. Unbestätigten Gerüchten zufolge könnte der »Tony Hawk's“-Hersteller bald eine »Guitar Hero“-ähnliche Kombi aus Spiel und Spezial-Controller schnüren.

MICROSOFT SENKT UMSATZPROGNOSE

Wie wohl jeder große Spiele-Hersteller hat jetzt auch Microsoft seine Umsatzprognosen für das laufende Geschäftsjahr gesenkt – wenn auch nicht so drastisch wie von vielen erwartet. Tatsächlich hat der Konzern seinen Gewinn im aktuellen Quartal sogar gesteigert. Das Xbox360-Geschäft entwickelte sich wegen der gesenkten Preise insgesamt positiv. Der Umsatz des Unternehmens wuchs um neun Prozent auf 15,06 Mrd. Dollar. Experten gingen zuvor von lediglich 14,8 Mrd. aus.



LORDS OF SHADOW

Tolle Software-Titel für die Xbox 360 gibt es zuhauf: Schnelle Shooter, brachiale Action, pompös inszenierte Grafik-Highlights, einfallsreiche Konzepte, feinsinnige Adventures mit filigran modellierten Figuren und hochauflösenden, plastischen Texturen. Aber echte Augenöffner – also die Sorte Spiel, die der Konkurrenz insbesondere technisch um Lichtjahre voraus ist – die sieht man nur alle paar Jahre. »Lords of Shadow« könnte solch eine Produktion werden – oder zumindest hinterlässt es diesen Eindruck, als Konami das neue Action-Adventure jetzt präsentiert hat. Viel zu sehen ist noch nicht vom Kampf gegen monströses bis dämonisches Gesocks. Doch die Auseinandersetzung des Helden namens Gabriel mit einem übergroßen kindsköpfigen Satansbraten, die hat uns schon mal regelrecht den Atem geraubt und ist Grund genug, sehnsüchtig der ersten Preview-Version entgegenzueifern. Aber bis sich unser enorm breitschultriges Alter-Ego mit Todesverachtung durchs Mittelalter schnetzelt, geht noch einige Zeit ins Land: Erst 2010 darf Konamis Dämonenjäger sein wuchtiges Kampfkreuz schultern. Aber dann wird er das archaische Instrument umso effektvoller einsetzen: Für das Gefecht gegen weit entfernte Widersacher wird ein Teil des Kreuzes weggeschossen und dann per Kette wieder eingeholt (möglichst mit dem hilflosen Gegner am anderen

Ende). Auch nett: Wir verwandeln das Kampf-Kruzifix in ein Schwert oder setzen es ein, um feindliche Attacken zu blocken.

Übrigens wird Konamis lautstarke Antwort auf »Devil May Cry« nicht in den hauseigenen Studios in Japan, sondern in Madrid entwickelt, von Mercury Steam, dem Team hinter »Clive Barker's Jericho«. Sehr passend wie wir finden, immerhin spielt »Lords of Shadow« auch im sonnigen Süden Europas.



Geht im mittelalterlichen Südeuropa auf Dämonenjagd: Gabriel, der das Kampfkreuz blendend zu führen weiß.

*VERDECKT ERMITTELN.
VOLLGAS FAHREN!*

NEED FOR SPEED **UNDERCOVER**

ERHÄLTlich AB DEM 20.11.08

NEEDFORSPEED.DE



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. 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. All other trademarks are the property of their respective owners.

Jump in.

 **XBOX 360** LIVE

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 November 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Fable 2	Microsoft
2	Far Cry 2	Ubisoft
3	FIFA 09	EA Sports
4	Guitar Hero: Legends of Rock Bundle	Activision
5	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang November 2008



Pos	Titel	Publisher
1	Fallout 3	Bethesda Softworks
2	Gears of War 2	Microsoft
3	Fable 2	Microsoft
4	Gears of War 2 Limited Edition	Microsoft
5	Fable 2 Limited Edition	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Publisher
1	The Last Remnant – Trailer Coll. DVD	Square Enix
2	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
3	Fable 2	Microsoft
4	Fallout 3	Bethesda Softworks
5	Otomedius G	Konami

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

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

1

RESIDENT EVIL 5
PUBLISHER/ CAPCOM

12.09%

Horror mit Licht und Schatten, knallharter Action und einer heißen Lady: Die ganze Welt wartet auf »Resident Evil 5«.

Tendenz



Einschätzung/ sehr gut



2

TOM CLANCY'S H.A.W.X.
PUBLISHER/ UBISOFT

7.84%



Tendenz



»Endwar« hat es vorgemacht, nun soll das Erfolgskonzept ausgebaut werden: Auch Ubisofts »H.A.W.X.« setzt auf Sprachsteuerung, so dass man seinen Flügelmann anbellern kann.

Einschätzung/ sehr gut

3

LEFT 4 DEAD
PUBLISHER/ EA/VALVE

5.58%



Tendenz



Zombies legt man meist zu Dutzenden im Sonderangebot um. »Left 4 Dead« hingegen zeigt, wie kooperativ-strategische Action aussehen muss.

Einschätzung/ sehr gut

4 Duke Nukem Forever

3.30% Einschätzung/ sehr gut

5 Prototype

3.30% Einschätzung/ gut

6 Indiana Jones

3.30% Einschätzung/ sehr gut

7 Skate 2

3.30% Einschätzung/ sehr gut

8 Aliens: Colonial Marines

3.30% Einschätzung/ gut

9 Alan Wake

3.30% Einschätzung/ sehr gut

10 Beyond Good & Evil 2

1.10% Einschätzung/ sehr gut

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

1

GRAND THEFT AUTO IV
PUBLISHER/ ROCKSTAR GAMES

16.22%

Noch befasst sich die Community allzu gern mit Liberty City. Doch die Savanne von »Far Cry 2« und der Planet Sera von »Gears of War 2« stehen Gewehr bei Fuß...

Tendenz



360-Wertung/ 9.3



2

FAR CRY 2
PUBLISHER/ UBISOFT

10.81%



Tendenz



Shooter mit epischen Ausmaßen: 50 Quadratkilometer Territorium, 40 Stunden Spielspaß, jede Menge Waffen, Daueraction – die »Savanne« ist ein sehr beliebtes Reiseziel.

360-Wertung/ 8.8

3

BATTLEFIELD: BAD COMPANY
PUB./ EA

10.81%



Tendenz



Sechs Monate nach Release braucht die Front Nachschub: Entwickler Dice will noch diesen Monat die Karten »Acta non Verba«, »Par for the Course« und »Crossing Over« zum Download anbieten.

360-Wertung/ 8.8

4 FIFA 09

8.11% Wertung/ 9.1

5 Halo 3

6.76% Wertung/ 8.9

6 Fable 2

6.76% Wertung/ 9.0

7 Dead Space

4.05% Wertung/ 8.9

8 Saints Row 2

4.05% Wertung/ 8.3

9 PES 2009

2.70% Wertung/ 8.7

10 Rainbow Six Vegas 2

2.70% 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 FAR CRY 2
PUBLISHER/ UBISOFT

LESERWERTUNG 8.7	360-LIVE-WERTUNG 8.8
----------------------------	--------------------------------

Markus79: »Grafisch ist es der Hammer, die Steuerung ist okay, auch wenn ich das Autofahren etwas gewöhnungsbedürftig finde. Die Gegner schlucken außerdem eine Menge Blei bevor sie ins Gras beißen.«



2 FABLE 2
PUBLISHER/ MICROSOFT

LESERWERTUNG 9.2	360-LIVE-WERTUNG 9.0
----------------------------	--------------------------------

Zamamee: »Ein würdiger Nachfolger, die Story knüpft hervorragend an den ersten Teil an, die Atmosphäre ist wahnsinnig gut und das Family-Feature ist einfach nur witzig.«

3 DEAD SPACE
PUBLISHER/ EA

LESERWERTUNG 9.0	360-LIVE-WERTUNG 8.9
----------------------------	--------------------------------

DarkWater: »Zimmer abdunkeln, die Boxen voll aufdrehen und los geht's. Hin und wieder wird einem schwummrig, einige Szenen sind aber echt eklig – weniger ist manchmal mehr.«

4 Mirror's Edge
PUBLISHER/ EA

LESERWERTUNG 8.2	360-LIVE-WERTUNG 8.4
----------------------------	--------------------------------

Masterblackes: »Finde es richtig genial, dass EA mal ein neues Spielprinzip ausprobiert. Zumal man das Ding durchspielen kann, ohne auch nur einen umzunieten.«

5 PES 2009
PUBLISHER/ Konami

LESERWERTUNG 8.4	360-LIVE-WERTUNG 8.7
----------------------------	--------------------------------

Bozz4life: »Habe letzters mit drei Freunden an einer Konsole gespielt – ging richtig ab. PES ist eben ein Multiplayer-Titel, um so ärgerlicher, dass der Live-Modus stellenweise unspielbar ist.«

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

1 RESIDENT EVIL 5
PUBLISHER/ CAPCOM

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

SG1N3XuS: »Die beste Horror-Serie, die es gibt. Genau wie in Teil Vier wird es technisch perfekt, das Gameplay flashen und einfach schocken.«



2 STREET FIGHTER IV
PUBLISHER/ CAPCOM

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

Type422: »Anfangs war ich skeptisch, was diesen 2D/3D-Mix angeht. Doch die Gameplay-Videos und Previews im Heft haben mich überzeugt. Das wird das beste Beat em Up des Jahres!«

3 PRINCE OF PERSIA
PUBLISHER/ UBISOFT

LESER-POTENZIAL 10	360-LIVE-WERTUNG 9.0
------------------------------	--------------------------------

CFG soundstar: »Endlich wieder ein Prince of Persia, das richtig interessant und innovativ aussieht. Der neue Grafikstil gefällt mir richtig gut, bin eh jemand der derart abgedrehte Ideen mit einem Kauf belohnt.«

4 SONIC UNLEASHED
PUBLISHER/ SEGA

LESER-POTENZIAL 8.0	360-LIVE-POTENZIAL 7.5
-------------------------------	----------------------------------

Ridley: »Sonic kann ruhig kommen, gegen ein Old-School-Spiel neu aufpoliert habe ich nichts. Nur die Pflanzenwelt sah etwas trostlos aus, auf der Xbox 360 sollte da mehr machbar sein.«

5 THE LAST REMNANT
PUBLISHER/ SQUARE ENIX

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

Gaggerer: »Also auf den ersten Blick muss ich sagen, dass ich schon schönere Rollenspiele gesehen habe, beispielsweise Lost Odyssey. Viel wichtiger ist aber eine deutsche Lokalisierung...«

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

GEARS OF WAR 2 UND CO.

Wie oft kauft
du Importspele?

Eigentlich (fast) immer	42.50%
Nur, wenn ein Spiel in Deutschland nicht erscheint	30.00%
Nur, wenn ein Spiel gekürzt ist	20.00%
Nie, bleibe dem deutschen Markt treu	7.50%

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Wie gefällt dir
die neue Lara?

Mir egal, ich mag Tomb Raider nicht	55.56%
Gut, werde ich mir kaufen	33.33%
Ich mochte schon die Vorgängerspiele	11.11%
Neuerungen? Wo?	0.00%

MEDIENKONSUM

Welche Zeitschriften
lest ihr noch?

Technik & IT	27.63%
Sport	26.32%
Musik	18.42%
Auto	13.17%

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH ...**

DER HERR DER RINGE - DIE EROBERUNG

Einmal als Gimli, Aragorn oder Legolas die Belagerung der riesigen Stadt Minas Tirith, der letzten Rückzugsstätte der Völker Mittellandes, interaktiv in einem Spiel mitzerleben – sicher ein Traum vieler »Herr der Ringe«-Fans. Ein Traum, den das Team der Pandemic Studios mit »Der Herr der Ringe: Die Eroberung« wahr machen will. Nur wann?

Eigentlich sollten die Gefährten zum Weihnachtsgeschäft Ende November in die Geschäfte stürmen, doch der Titel wurde verschoben. Allzu lang soll es allerdings nicht mehr dauern; der 15. Januar 2009 wird als neues Veröffentlichungsdatum genannt.



»Außerdem wecken wir das Böse in dir, wenn du als alles vernichtender Ballrog Frodo jagst«, frohlockt Eric Gewirtz, kreativer Leiter von Pandemic. Denn kurz bevor der Eine Ring vernichtet werden soll, kann man – anstelle Frodo zu helfen – auch zum Feind überlaufen und als Nazgul, Urukai oder Warg-Reiter auf Seiten Mordors verhindern, dass Gollum mit dem Ring in die Flammen stürzt. Da freut sich Sauron... Darauf wartet man gern noch ein paar Wochen länger.



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!

DEZEMBER 2008

Prince of Persia	Ubisoft
Rise of the Argonauts	Codemasters

JANUAR 2009

Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney Interactive
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	EA
Left 4 Dead	EA



Race Pro	Atari
Skate 2	EA
Velvet Assassin	CDV
World Snooker Championship Real 2008	Koch Media
X-Blades	Topware

FEBRUAR 2009

Alpha Protocol	Sega
Der Pate 2	EA
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Inter.
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron
Stormrise	Sega
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	South Peak
Silent Hill: Homecoming	Konami
Street Fighter IV	Capcom

MÄRZ 2009

Resident Evil 5	Capcom
-----------------	--------

2008/2009

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



Dirty Harry	Warner Bros. Interactive
Earthworm Jim 4	Interplay

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
Metro 2033: The Last Refuge	THQ
Mobile Ops: The One Year War	Namco-Bandai
Operation Flashpoint 2	Codemasters
Overlord 2	Codemasters
Planet 51	THQ
Prototype	Activision Blizzard
Raven Squad	SouthPeak
Red Faction: Guerrilla	THQ



Rock Revolution	Konami
Score International Baja 1000	Activision
Star Ocean: The Last Hope	Koch Media
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	Atari
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3DRealms
Ghostbusters	Unklar
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
War World	Ubisoft
World Airforce	Taito
World in Conflict: Soviet Assault	Unklar

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 2 Games + Bonus	ab 239,00 Euro
Xbox 360 Elite + 2 Games + Bonus	299,99 Euro
Wireless Controller pink (Original MS)	29,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,44 Euro
Xbox Live 3 Monate	14,99 Euro
Forza 2 Bulk USK 6	7,50 Euro
Viva Pinata Bulk USK 6	7,50 Euro
Kung Fu Panda Bulk USK 6	19,99 Euro
Lego Indiana Jones Bulk USK 6	19,99 Euro
Fallout 3 USK 18	69,99 Euro
Call of Duty - World at War USK 18	59,99 Euro
Mirror's Edge (13.11.08) USK 18	59,99 Euro
Banjo Kazooie - Schraube Locker (14.11.08) USK 6	52,99 Euro
Scene it? 2 inkl. Buzzer (14.11.08) USK 6	59,99 Euro
Silent Hill V - Homecoming (15.11.08) USK 18	69,99 Euro
Left 4 Dead (20.11.08) USK 18	69,99 Euro
Shellshock 2: Blood Trails (20.11.08) USK 18	69,99 Euro
Guitar Hero 4 - World Tour Super Bundle (20.11.08) USK 6	187,99 Euro
Lips (inkl. 2 Mikrofone) (21.11.08) USK 6	59,99 Euro

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:

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

Geräte sofort
lieferbar...

Software ab
34,99 Euro

0700 W O L F S O F T - www.wolfsoft.de



FRAC**TURE**™

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



Jetzt erhältlich!

www.fracturegame.eu

Hol dir jetzt die Demo

auf Xbox LIVE oder PlayStation Net!



PLAYSTATION 3



DAY 1 STUDIOS™



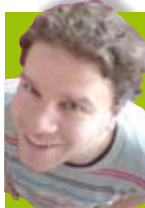
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

360 – das sind wir



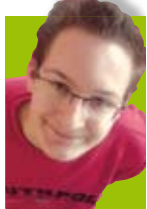
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Dead Space«,
»Spider-Man: Web of Shadows«
FREUT SICH AUF/ »Damnation«,
»Resident Evil 5«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka
GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie
SPIELT GERADE/ »Bomberman« (PC Engine),
»Mirror's Edge«
FREUT SICH AUF/ »Prince of Persia«,
»Halo 3 Recon«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K
GENRES/ Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE/ »Far Cry 2«, »Fable 2«
FREUT SICH AUF/ »Prince of Persia«,
»Resident Evil 5«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Fable 2«, »Fallout 3«
FREUT SICH AUF/ »Street Fighter IV«,
»Final Fantasy XIII«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Mirror's Edge«, »Far Cry 2«
FREUT SICH AUF/ »Prince of Persia«,
»GTA: Chinatown Wars« (DS)



Michael Förtsch REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Rincewind0
GENRES/ Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Spore« (PC), »Bioshock«
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«,
»Prince of Persia«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Dead Space«, »Fable 2«
FREUT SICH AUF/ »Mafia 2«, »Feierabend«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec
GENRES/ Jump & Run, Abenteuer, Beat'em-Up
SPIELT GERADE/ »Fable 2«, »Gears of War 2«
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Sacred 2«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER
Florian Petrich

PROJEKTLIEGUNG
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-Fleckenkämper

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Clarissa Gallstl

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Martina Strack,
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: Prince of Persia. Bildmotive von www.pixels.de und www.aboutpixel.de. Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin.



So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



Die blaue Auszeichnung
»Geheim Tipp«
erhält 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.

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



AUF EINEN BLICK

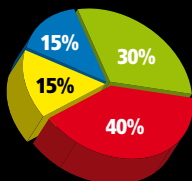
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Epic
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1–10
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Kennzeichnung

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Endzeit-Szenario, wie man's sich vorstellt: Beklemmend, blutig, düster. Und das mit dem besten Gameplay im Action-Genre.

DAS STECKT DRIN

- Marcus Fenix
- Delta Squad
- Locust Brut
- Schlachthaus-Stimmung



GEARS OF WAR 2

Opulenter, brutaler, größer: Ein Spiel der Superlative

Endlich hat das Warten ein Ende: Epics geniale Killer-Applikation für die Xbox 360 ist seit Anfang des Monats verfügbar, jedenfalls so ziemlich überall, außer in Deutschland. Warum hier nicht? Keine Kennzeichnung durch die USK, zu gut gemeinter Jugendschutz – das haben wir schon mehrfach abgehandelt. Aber lassen wir das Thema, wenden wir uns erfreulicheren Dingen zu: Schafft es Epic erneut, einen wegweisenden Shooter zu liefern? Ist die Story wirklich so vielschichtig wie angekündigt?

RÄCHER DER MENSCHHEIT

Sagen wir es so: Das Wesentliche am geschichtlichen Hintergrund lässt sich in einem Satz zusammenfassen. Die Alien-Höllenbrut der Locust liefert sich auf dem Planeten Sera einen erbitterten Kampf mit der Menschheit. Auch diesmal wieder. Los geht's also – Action, Action, Action! Bereits der erste Akt ist von einer Dramatik geprägt, die andere Shooter nicht in zehn oder mehr Spielstunden rüberbringen. Held Marcus Fenix und sein Trupp sollen ein von Locust besetztes Krankenhaus säubern. Anschließend geht's mit riesigen Kriegsfahrzeugen ab aufs Schlachtfeld, von da ab zu Fuß durch ein kleines verschneites Bergdorf – eineinhalb Stunden sind locker vergangen, bis das Ende des ersten Abschnitts erreicht ist. Und dieses facettenreiche Level-Design ist kein Einzelfall: Die ganze Kampagne ist wahnsinnig komplex und abwechslungsreich. Von Anfang an merkt man deutlich, dass

die Jungs von Epic hier ihr ganzes Herzblut und hunderte – ach, was – tausende Überstunden reingesteckt haben. Das erste Highlight nach Einlegen der Disk ist eindeutig die superbe Grafik, die alles momentan Verfügbare in die Tasche steckt. Wirklich alles. Insbesondere die Gesichtsanimationen der Figuren profitieren von der überarbeiteten Engine. Wenn Marcus Fenix die Augenbrauen grimmig nach oben zieht, dann wirkt das noch emotionaler, noch wutgeladener, noch entschlossener. Grafik-Effekte, wie zum Beispiel Wasser oder eben auch Blut, sehen nicht nur atemberaubend aus, sondern verstärken gleichzeitig die psychotische Stimmung in dem durch und durch auf Endzeit getrimmten Szenario. Wenn beispielsweise der Regen einsetzt, wird die Sicht von einem Moment auf den anderen deutlich eingeschränkt. Gepaart mit den brachialen Subwoofer-Effekten ist die Action-Illusion perfekt.

DEUTLICHE AUFWERTUNG

Die Kampagne selbst führt den Spieler in extrem unterschiedliche Gefilde. Vergangen sind die Zeiten öder und sich wiederholender Landstriche. Von der letzten Bastion der Menschheit, der Stadt Jacinto, geht's über schneebedeckte Berge bis hin zu riesigen, von großen Gewässern umgebenen Untergrundstädten. Die Augen werden einfach immer wieder aufs Neue gefesselt, sei es aufgrund der fantastischen Animationen oder wegen der ständig wechselnden Farbpalette. Lang-

Erscheint/ 07. November 08



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ User-Voting ■ Kommentiertes Video



Das Scharfschützen-Gewehr leistet auf große Distanzen gute Dienste. Einziger Nachteil: Immer nur ein Schuss steht zur Verfügung, dann muss nachgeladen werden.



Lohnt sich's?



Atemberaubende Grafik, klasse Steuerung und krachender Sound



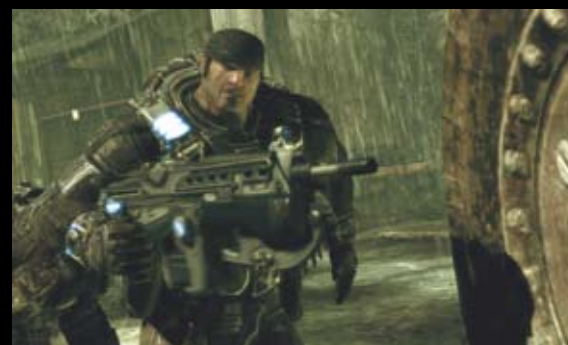
Sehr brutal, sicher nix für schwache Nerven



Die eindrucksvolle Zeichnung der Figuren hört bei Äußerlichkeiten nicht auf: Wer mag, kann Marcus sogar bis ins Gebiss gucken und wird dort plastisch ausgeformte Zähne entdecken.



Gesägt, getan: Bei Marcus' Sturmgewehr handelt es sich offensichtlich um ein Multitalent von Wunderwaffe, dessen Sägezahn-Blätter sich auch im Nahkampf bewähren.



Hinter all der Action verbirgt sich eine düstere Geschichte, die so richtig wütend machen kann. Marcus demonstriert das hier sehr eindrucksvoll.

weilige Kulissen – ein Problem vieler Shooter auf Basis der »Unreal Engine« – sucht man hier vergebens. Zugegeben, einige Szenarien sind extrem dunkel und extrem beklemmend. Aber das passt und verstärkt den Kontrast, denn im nächsten Abschnitt leuchten umso knalligere Farben die Umgebung aus, was ständige Stimmungswechsel garantiert. Kurz vor dem Höhepunkt des letzten Akts sieht man, wie die Sonne tiefrot hinter den Horizont sinkt – ein Anblick, den niemand so schnell wieder vergessen wird. Neun bis zehn Stunden Spielzeit verspricht die Kampagne. Wenn man die vier unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und Fertigkeiten unterschiedlicher Spieler berücksichtigt, kommt man locker auf eine Spielzeit von über zwölf Stunden. So viel vorweg: Einige Abschnitte sind wirklich knifflig, dennoch lässt die Durchspiel-Motivation dank zahlreicher Story-Wendungen und dem epischen Setting zu keiner Zeit nach. Auch die künstliche Intelligenz der kooperierenden Charaktere ist nun deutlich cleverer und wird als hilfsbereiter wahrgenommen. War der Kerl namens Dom einst ein durchgeknallter Suizid-Gefährdeter, übernimmt er nun meistens die Rolle desjenigen, der dich aus dem Schlammhaut. Gerade wenn man auf Knien rutschend

versucht, sich aus der eigenen Blutlache und somit dem direkten Schussfeld der Gegner zu schleppen, ist Dom meist schon zur Stelle, um einem wieder auf die Beine zu helfen. Doch auch die Locust haben in Sachen Hirnschmalz zugelegt, was nicht zuletzt dem Einzugs vieler neuer Gattungen zuzuschreiben ist. Zahlenmäßig fahren diese widerlichen Kreaturen nunmehr deutlich größere Geschütze auf und stürmen teils im Dutzend auf Marcus und Konsorten ein. Während der Kampagne stoßen Marcus Fenix und sein Trupp auf etliche neuartige Waffengattungen mit verheerender Wirkung. Auch der »Lancer«, ein MG mit Kettsäge unterm Lauf, ist wieder mit von der Partie.

ERWEITERTES ARSENAL

Werden mit dessen Schneidevorrichtung Gegner im Nahkampf attackiert, löst das unterschiedliche Animationen aus – je nachdem, von welcher Seite man sich nähert. Nachdem mit dieser Methode die meisten Locust sang- und klanglos im eigenen Blut dahinsiechen, schockiert es uns schon fast, als plötzlich ein Gegner unsere bis dato tödliche Attacke pariert. Hat der Gegner nämlich auch gerade einen Lancer zur Hand, kann er mit Leichtigkeit den Angriff

in ein Duell verwandeln. Die scharfen Glieder der Sägekette verkeilen sich – wer jetzt schneller und energischer seinen A-Taste behämmern kann, ist Sieger des Kräftemessens. Dieser kurze Moment währt nur ein paar Sekunden, dennoch wird so viel Adrenalin freigesetzt, dass man es kaum abwarten kann, das nächste Opfer in eine solche Konfrontation zu verwickeln. Der brandneue Flammenwerfer wiederum kommt in einem sehr verwinkelten Areal erstmals zum Einsatz. Während er im Nahkampf verheerende Wirkung zeigt, ist er auf große Distanzen so gut wie unbrauchbar. In solchen Momenten kommen Wummen, wie der Mörser oder die Gatling-Gun, wie gerufen. Beide sind die perfekten Weggefährten, um Locust-Massen zu Hackfleisch zu verarbeiten. Auch mit dieser Bewaffnung dient der linke Trigger der Zielerfassung, und je nachdem, in welcher Position sich Marcus befindet – in Deckung oder außerhalb – benutzt er nahe gelegene Objekte, um sein Geschütz daran zu verankern.

Die Fahrzeug-Abschnitte, die in regelmäßigen Abständen die Zu-Fuß-Action aufbrechen und beschleunigen, sind alle von gigantischem Ausmaß und immer eine willkommene Abwechslung zum all- »

Marcus und seine Jungs schlägt es an die seltsamsten Orte. Die Kerls baden zum Beispiel in einem See aus Blut, bei dessen Anblick es einem durchaus den letzten Döner im Magen umdrehen kann.



DAS KNALLT

Sag Gutnacht, Schatz!

Auch wenn die Steuerung des Vorgängers schon so gut wie perfekt war, hier zeigt sie sich doch noch mal um ein paar Feinheiten verbessert. Die Tastenbelegung ist immer noch dieselbe, außer man nähert sich einem am Boden liegenden Charakter. Mit der X-Taste produziert man einen Schädelknacker und mit dem Y-Knopf löst man bei Marcus eine wütende Schlagkombo aus, die ebenfalls den Kopf des Opfers zerschmettert. Allerdings ist diese Aktion waffen-spezifisch – je nachdem, was man gerade bei sich hat, werden andere Schläge ausgeführt. Nichts für schwache Gemüter! Außerdem kann man Angeschlagene auch als menschliche Schutzschilde nutzen, was in Situationen massiver Belagerung durchaus nützlich ist.

» gegenwärtigen Deckungskampf. Einige Videotrailer im Internet haben diesbezüglich ja schon Extremes angedeutet. Aber wie viele Fahrzeuge sich jetzt tatsächlich über den Bildschirm schieben, das ist schlichtweg überwältigend. Zu viel wollen wir an dieser Stelle nicht vorwegnehmen, aber die Locust haben ihr schweres Kriegsgerät massiv aufgerüstet. Man riecht förmlich das Maschinenöl in der Luft – und das an den Fahrzeugen klebende Blut. Und je tiefer sich Marcus und Dom in die unterirdischen Hallen der Locust vorarbeiten – der Locust-Königin dabei immer näher kommend – desto mehr denkwürdige Situationen ereignen sich.

GESCHICHTSTRÄCHTIG

Ein Höhepunkt jagt den nächsten – ja, Baby,

so muss Action aussehen. Und so muss sie sich auch anfühlen! Das hat Cliff Bleszinski, leitender Spiel-Designer von »Gears of War 2«, ja während der Entwicklungs-Phase schon mehrmals angedeutet: Der neue Teil wird starke Emotionen wecken. Recht hat er! Die Suche von Dom nach seiner Frau trägt entscheidend dazu bei, dass man sich mit diesen Kerls verbunden fühlt und ihnen wie Menschen gegenübersteht, nicht nur wie Polygonklumpen. Die Leidensgeschichte dieser Helden trägt wirklich eine ganze Achterbahn voller Gefühle, die wie ein Turbo für die eigentliche Action wirken. Dass das Ganze technisch astrein gemacht ist, okay, das war zu erwarten. Zwischensequenzen und Dialoge fügen sich völlig nahtlos in die Ereignisse ein. Und so kommt es, dass nach

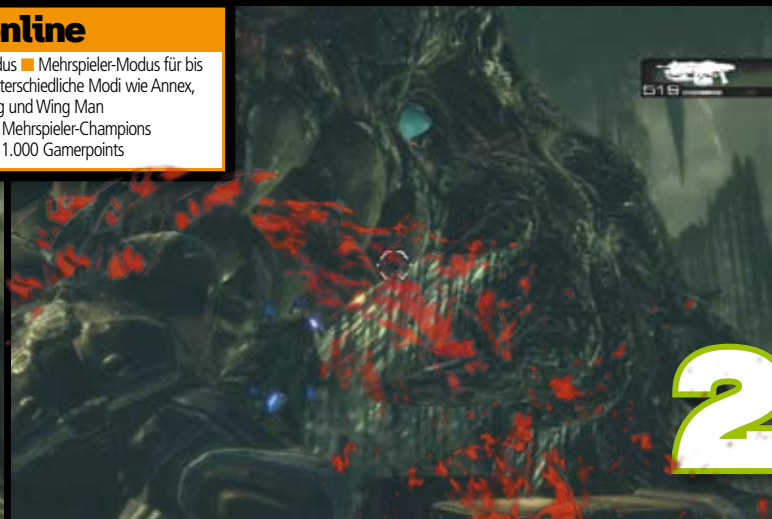
dem ersten Durchspielen nichts wirklich Negatives auffällt. Das hier ist wirklich nahezu perfekt: So was wie hier haben wir noch nie erlebt! Diese Größe, diese Wucht, dieses Tempo, dieser Adrenalinrausch ohnegleichen! Wie nebenbei konfrontiert »Gears of War 2« den Spieler mit den größten Boss-Gegnern, die jemals in einem Videospiel aufgetaucht sein dürften. Viecher, die ganze Städte zum Einsturz bringen. Kreaturen, die das Eindringen in den Leib erzwingen, damit man ihnen auch nur ansatzweise beikommen kann! In einem besonders aussichtslosen Moment schippern Marcus und Dom gerade zig Meilen unter der Erde auf einem schäbigen Floß über einen dunklen See, als plötzlich ein gigantischer Monsterfisch auf der Wasseroberfläche auftaucht. Wenn



3

live und online

- Genialer Koop-Modus ■ Mehrspieler-Modus für bis zu zehn Spieler ■ Unterschiedliche Modi wie Annex, Hinrichtung, Meat Flag und Wing Man
- Bestenlisten für die Mehrspieler-Champions
- Gut ausbalancierte 1.000 Gamerpoints



2

ABGEFAHREN

Ein Festmahl der Sinne

Die Kulissen sehen aus wie ein Gemälde. Überhaupt ist das ganze Blutvergießen so wunderschön in Szene gesetzt, wie das angesichts des Themas nur denkbar ist.

Die Reise in den Untergrund des Planeten Sera birgt einige große Überraschungen. Der Tentakelfisch lässt jedem kurzzeitig das Blut in den Adern gefrieren.

Wenn acht bis an die Zähne bewaffnete Krieger in einer heruntergekommenen Kantine Räuber und Gendarm spielen, gibt's keine Gefangenen. Da muss man einfach einen kühlen Kopf bewahren und sich eine gute Deckung suchen, bevor einen der Kerl mit dem Flammenwerfer röstet.



1

man nun dieses angsteinflößende Viech aufs Korn nimmt, entfaltet die aufgebosserte Engine ihr wahres Potential: Riesige Fleischklumpen lösen sich unter meterlangen Blutfontänen vom Untier – widerlich, und doch so faszinierend! Aber es gibt noch etliche andere Momente, bei denen man einfach nur sprachlos in die Röhre gucken kann.

GEBALLTE ACTION

Aber was ist nun mit dem Part, von dem wir alle uns wohl am meisten erwarten – wie stark hat sich der Mehrspieler-Modus verändert? Auch hier haben die Entwickler sehr viel Arbeit investiert und lassen viele neue Ideen einfließen. Neben den altbekannten Modi sind auch einige neuartige Varianten dabei. Das sind »Meat Flag«, »Horde« und »Wingman«. Meat Flag ist eine abgeänderte Version vom Flaggen-Erobern, nur das die Flagge von einem nichtspielbaren, stark aufgewerteten Charakter dargestellt wird. Mit Vorliebe ist dieser auf der Flucht, wenn er nicht gerade mit einer Shotgun wild um sich schießt. Man muss ihn kampfunfähig machen und als menschlichen Schutzschild zurück in die eigene Basis zerren, um zu punkten. Dumm nur, dass er mit jedem Treffer, den er abbekommt, aggressiver wird – bis er sich schließlich losreißt und sich gegen seinen Geiselnehmer wendet. Verdammt actionreicher Modus, genial! Bei Horde kooperieren bis zu fünf Spieler miteinander, um eine Locust-Welle nach der anderen auszulöschen. Jede Offensive der höllischen Ausgeburten wird dabei immer schwieriger

zu bekämpfen. Doch wonach sich jeder Multiplayer-Fan wahrlich die Finger lecken dürfte, ist eindeutig der Wingman-Modus. Zehn Spieler auf einer Karte, paarweise jeweils mit demselben Charakter unterwegs, geben sich ein Deathmatch bis zum bitteren Ende. Dass man in diesem Gemenge nur einer einzigen Person vertrauen kann, fordert taktisches Umdenken und vermittelt ein völlig ungewohntes Spielgefühl. Ein absolut fesselndes Erlebnis. Die gesamte Spielmechanik macht einen enorm akkuraten Eindruck. Marcus in Deckung ziehen oder ihn einen Schild nutzen zu lassen, ist bereits nach kurzer Zeit verinnerlicht. Kein einziges Mal sind wir während unserer Kampagne versehentlich ins feindliche Kreuzfeuer gesprungen, wenn wir Schutz suchen wollen.

Übrigens, nebenbei bemerkt: Viele Aufhänger der Story sprechen wir mit voller Absicht nicht an, ebenso viele fantastische Szenen und Feinheiten der Spielmechanik. Jeder sollte seine eigenen Erfahrungen machen, sollte dieses nahezu vollkommene Action-Feuerwerk unvoreingenommen genießen können. »Gears of War 2« ist eine Schöpfung von Hardcore-Zockern für Hardcore-Zocker. Brutal ohne Ende, keine Zweifel. Und nur für Erwachsene, klar. Dafür fetter, mächtiger, tödlicher als alles sonst. Aber gerade deswegen von der USK nicht gekennzeichnet und ergo nicht offiziell in Deutschland erhältlich. Aus diesem Grund und weil wir bei einer eventuellen Indizierung – sollten wir eine Kaufempfehlung aussprechen – in juristische Probleme geraten könnten, bewerten wir

zwar die Produkt-Qualität. Wir verkneifen uns aber eine Auszeichnung als Kauf Tipp und damit konsequenterweise auch die als Spiel des Monats. Verdient hätte »Gears of War 2« beides fraglos.

Jan Heinrich/rf

Gears of War 2

GRAFIK/

Genial in Szene gesetzt, unzählige Details

9

SOUND/

Tolle Sprecher und epischer Soundtrack

9

STEUERUNG/

Lässt sich kaum noch verbessern

9

Ganz klar der bisher beste und beeindruckendste Shooter auf der Xbox 360.

9.7

Erscheint/ 5. Dezember 08

PRINCE of PERSIA

AUF EINEN BLICK

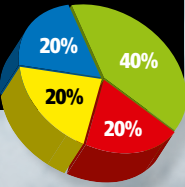
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Mutig von Ubisoft, die etablierte »Prince of Persia«-Reihe derart zu verändern.

DAS STECKT DRIN

- Akrobatik
- Kämpfe
- Laufen
- Story



Wenn ein Spiele-Hersteller ein bekanntes Konzept verwirft und etwas ganz Neues probiert, muss er schon sehr überzeugt sein. In diesem Fall zu Recht.

Vor ziemlich genau einem Jahr haben die Jungs und Mädels von Ubisoft Montreal mit dem Fernost-Abenteurer »Assassin's Creed« bereits den Beleg dafür erbracht, dass sie fähig und gewillt sind, Spielideen abseits des Etablierten mit viel Aufwand so in Form zu bringen, dass sie faszinieren und begeistern. Und jetzt wieder so ein Ding. Was wäre leichter gewesen, als die fesselnden Action-Abenteuer rund um den orientalischen Märchenhelden »Prince of Persia« und den »Sand der Zeit« mit aufgehübschter Grafik fortzusetzen? Niemand wäre ernsthaft böse gewesen, hätte sich der Wüstensohn seinen Säbel geschnappt wie anno 1989 auf dem Apple-2-Heimcomputer. Er hätte Schluchten mit furchtlosem Antritt überspringen, sich an Felskanten hochstemmen und böse Horden mit wagemutigem Säbelstreich ihrem Schicksal zuführen können. Aber bei Ubisoft traut man sich offensichtlich den Schritt auf neues Terrain zu. Und so liefert »Assassin's Creed« zwar die technische Basis für den neuen »Prince of Persia«, aber davon abgesehen ist hier vieles neu und anders und entdeckenswert.

ICH BIN DAS DUNKEL...

Sofort fällt der Grafikstil auf. »Prince of

Persia« wendet sich dem so genannten Cel-Shading zu – einer 3D-Grafiktechnik, die an Handgezeichnetes erinnert. Die Züge der Figuren werden durch feine Poren, Narben und Strukturen auf der Haut betont; die Kulissen wirken durch Detailarbeit wie zum Greifen plastisch. Doch Cel-Shading lebt vor allem von der Bewegung. Sprints und Sprünge, Kämpfe und Klettereien sehen aus wie in einer aufwändigen Kinoproduktion – ein wunderschöner Höhepunkt der Videospiel-Animation!

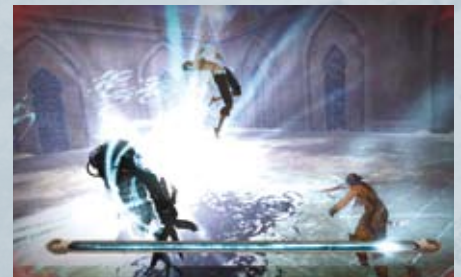
Die Heldenrolle fällt einem namenlosen Wanderer zu; einem orientalischen Desperado, für den das Schicksal Größeres bereithält. Ist er zum Prinzen bestimmt? Feste Ledersandalen, Turban und Rida aus Stoffen in Rot und Purpur schlingen sich um Kopf und Körper. So streift der Namenlose durch einen Sandsturm in der Felsenwüste. Er stolpert über ein Mädchen auf der Flucht, die Häsher nicht weit dahinter, der Held greift ein, die Dinge nehmen ihren Lauf. Die ersten zehn Minuten setzen sich aus Lauf- und Kampftraining zusammen. Mit gewagten Stunts und Sprüngen hechtet der Held hinter dem Mädchen her, nimmt Felskanten mit leichtem Fuß. An den Händen trägt er Dornen-Handschuhe: Die Dornen dienen als Hilfsmittel für extreme Kletteraktionen. Mit schnellem Schritt joggt der

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Mehrere Spielstände speicherbar ■ Eröffnung eines kostenlosen Ubisoft-Kontos notwendig für Zugriff auf diverse Downloads, unter anderem neue Skins für die Heldenrolle; darunter ein Altair-Skin, Held aus der Ubisoft-Produktion »Assassin's Creed« ■ Die 1.000 Gamerpoints sind recht fair auf 50 Erfolge verteilt. Man muss nicht allzu weit rennen, um als »Mauerläufer« 10, und für 100 gefundene Lichtkeime weitere 10 Gamerpoints abzustauben



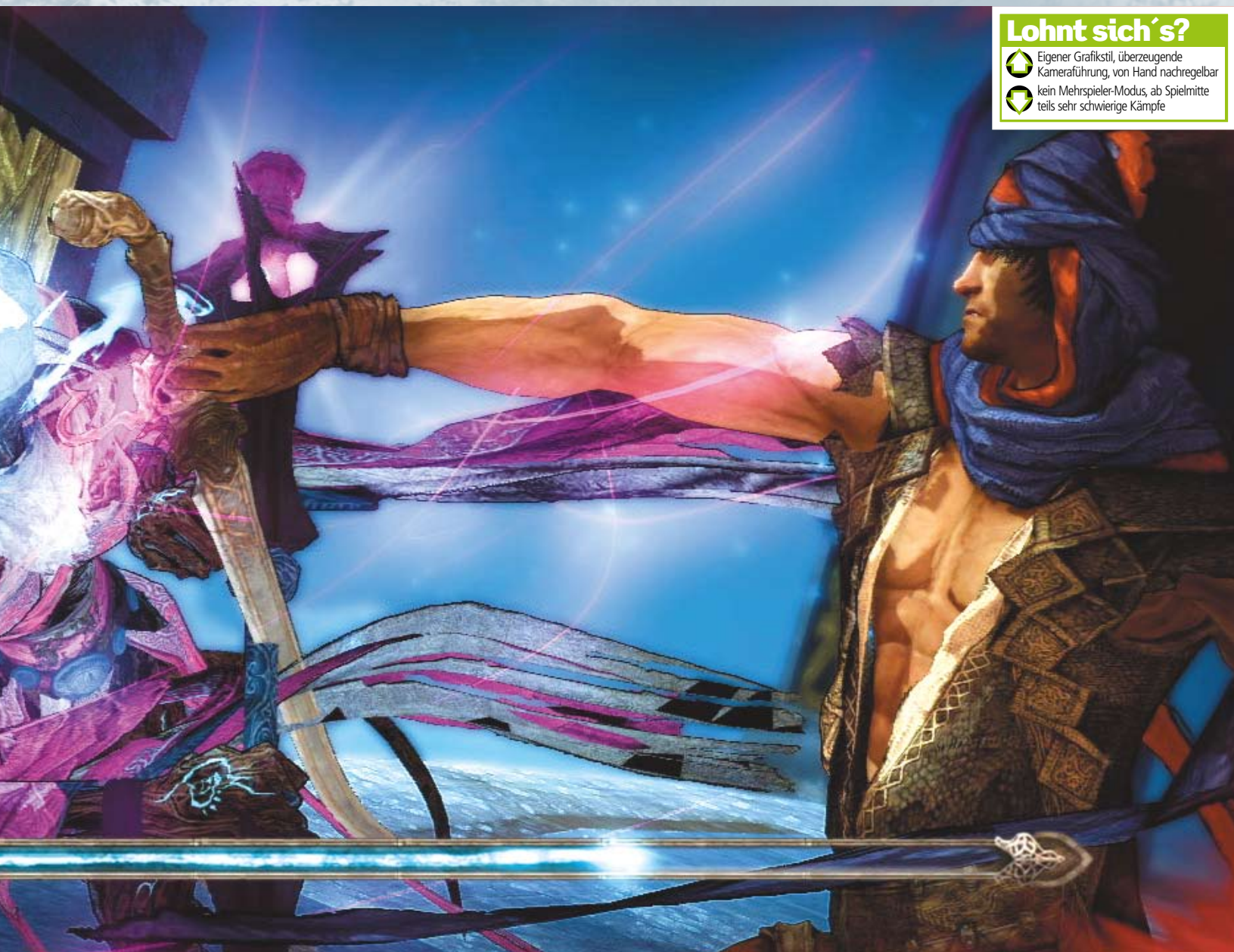
Erster -
TEST
weltweit



Das da links, das ist doch...genau: Den Altair-Skin gibts gratis, man muss sich allerdings online bei Ubisoft anmelden.

Lohnt sich's?

-  Eigener Grafikstil, überzeugende Kameraführung, von Hand nachregelbar
-  kein Mehrspieler-Modus, ab Spielmitte teils sehr schwierige Kämpfe



Prinz auf eine Felswand zu, sprintet an sie heran und turnt seitlich an ihr entlang – der Dornen-Handschuh spendet kurzzeitig den notwendigen Halt, doch er bietet auch Schutz. Blitzschnell, wendig, mit messerscharfen Krallen und ebensolchem Blick richtet der Prinz die Jäger des Mädchens. Tastenbelegung und Timing werden anhand anschaulicher Symbole verdeutlicht. Wann funktionieren Blocks, wie löse ich Konter aus? Selten wurde eine Steuerung so eingängig erklärt, bravo! Diese ersten Kämpfe verschweißen des Helden Schicksal mit jenem von Erika, dem gejagten Mädchen. Die junge Dame stürzt dich in ein Abenteuer, in dessen Verlauf man es mit Ahriman zu tun bekommt – dem Beherrscher des Bösen. Aufgabe ist es, seine Kreaturen zu besiegen und das Land zu befreien.

DER WIND IST FREI...

Das Gameplay greift Elemente aus dem allerersten »Prince of Persia« auf, ist also durch

Einzelkämpfe und Geschicklichkeitstests geprägt. Wie ein Akrobat rennt der Prinz an Wänden hoch, hangelt sich von Sims zu Sims, hechtet von einer Fahnenstange zur nächsten. Grundsätzlich lässt die Gliederung der Landschaft in jederzeit erreichbare Ebenen viel Bewegungs-Freiraum, praktisch jedoch fühlt sich die Action geradlinig an. Die vielfach hintereinander gestaffelten Schluchten, Kletterstangen und Gefällestrrecken wirken oft wie ein perfekt choreographierter 2D-Hindernislauf, der Reaktionsvermögen, Orientierungssinn, Auge und Timing auf den Prüfstand stellt.

Die richtige Taste im richtigen Augenblick antippen, darauf kommt es an. Auf Kommando der A-Taste drückt sich der Prinz beispielsweise von einer Felskante weg, krallt sich während des freien Falls automatisch an die Felswand, startet durch sacht Einrücken des Analog-Sticks seinen Sturm-
lauf per Krallenhandschuh. Jetzt, das lehrt »

DIE GESCHICHTE

Lass Dir was erzählen...

Ich bin das Dunkel. Ich bin Dein Ende: So lautet die Begrüßung durch Ahriman, Gott der Zerstörung. Er entkommt kurz nach dem Einstiegs-Training – der Begegnung zwischen dem Prinzen und seiner Prinzessin Erika – aus seinem Verließ im Zentral-Tempel und unterwirft die Ländereien in der Umgebung seiner Herrschaft. Die Handlung ist durch zwischengeschobene Kamerafahrten und Dialogszenen getragen. Von den unmotivierten Wachen zu Spielbeginn abgesehen, gebührt der Eindeutigkeit Lob: Die Texte fügen sich stilistisch gut in das Gesamtgefüge ein, die Sprecher sind gut besetzt. Sehr schön, dass Erika – sofern man das per Schultertaste anfordert – jederzeit mehr über sich und ihre Umwelt erzählt, gleichwohl aber auch selbst mehr über den Prinzen erfahren will und ihn zum Erzählen anregt. So erhält man auf unaufdringliche Art Tipps und Hintergrund-Wissen.



ANSPRUCHSVOLLES KAMPFSYSTEM

1 Pärchen-Attacke

Das neue »Prince of Persia« vermeidet Rudelkämpfe und konfrontiert den Spieler stattdessen mit schnellen und wendigen Einzel-Konfrontationen, die einen ausgefeilten Eindruck hinterlassen. Ausweichen, Blocken, Angriff per Säbel oder Krallen-Handschuh, Akrobatik-Attacke und magische Attacke durch Elika: In diesen Basis-Komponenten wurzeln die durch Kombos und Kampfkunst geprägten Konfrontationen.

Elika steht dem Prinzen auf Wunsch zur Seite, wirft sich dem Gegner auf Kommando mit federndem Hechtsprung entgegen und traktiert ihn mit magischen Attacken. Der Prinz wartet leicht tänzelnd die Aktion seiner Partnerin ab, bohrt dann mit entschlossenem Stich seinen Säbel in den Körper des Gegners.

Gegnerische Angriffe erkennen, blocken, kontern, ausweichen, eigene Angriffe variieren: Was die zwei da abziehen, das hat was von einem Ballett an sich, von einem kunstvollen und gut kontrollierbaren Tanz des Todes. Das Tempo hält eine gute Balance zwischen Schnellgenug-um-reagieren-zu-müssen und Ausgewogen-genug-um-reagieren-zu-können.



» die Erfahrung, bleibt rund eine Sekunde, bevor der Prinz rettungslos fällt. Also vorausschauend sprinten und springen, Absprungs- und Landungspunkte während des Laufs sondieren. An einem mitten im Fels verankerten Bronzering die B-Taste antippen, ihn so erfassen, Schwung holen für einen weiteren Sturmloch, noch mal Bronzering, B-Taste, dann A-Taste, der Prinz schraubt seinen Körper in die Höhe und landet kurz darauf mit festem Tritt auf einer sicheren Plattform. Kurz durchpusten, und weiter geht's. Den Prinzen grob ausrichten, das reicht in aller Regel, denn er schlägt Lauf- und Sprungrichtung selbst ein. Das fühlt sich anfangs etwas einengend und wie auf Gleisen an, aber man gewöhnt sich dran – und lernt es schätzen, dass man sich ganz auf Tempo und Timing konzentrieren kann. In seiner Ruhelosigkeit erinnert »Prince of Persia« an die Gelände-Akrobaten des Le-Parkour-Sports, etappenweise auch

Mehr auf www.360-live.de

■ Leser-Voting ■ Mehr Bilder ■ Kommentiertes Video



3

HELL UND DUNKEL

Die effektreiche Wirkung von Licht und Schatten geht zurück auf eine Technik namens »Indirect Lighting«. Sie simuliert die indirekten Lichtreflexionen, die sich auf feinporig strukturierten Oberflächen ergeben – was im Ergebnis ein interessantes Aufeinanderwirken unzähliger Lichtquellen zur Folge hat.

KNAUTSCH-GRAFIK

Die Cel-Shading-Grafik basiert auf der Engine von »Assassin's Creed«, ergänzt um zahlreiche Feinheiten. »Wrinkle Maps« beispielsweise sorgen dafür, dass Textilien realistisch fallen, knittern, sich dehnen und verknautschen – auch in den Details, wie zum Beispiel bei den Stofffetzen an Ahimans Leib.

TIPP AM RANDE

Auf Kommando feuert Elika ein Glühwürmchen ab. Dieses zeigt den konkreten Weg zu jenem Ziel, das man in der Karte festgelegt hat.

an »Mirror's Edge«. Einige wenige Aktionen gelingen freilich nur durch Auswendiglernen und/oder mit der Versuch-und-Irrtum-Methode. So etwas würde man jedem anderen Action-Abenteuer dieses Strickmusters ankreiden; hier allerdings geht's in Ordnung. Warum? Weil ein missratener Sprung nicht immer gleich im Heldenot mündet. Elika ist als ständige Begleiterin des Prinzen immer zur Stelle wenn's eng wird, bildet des Prinzen Lebensversicherung. Nehmen wir eine kritische Situation, etwa den drohenden Absturz in ein hunderte Meter tiefes Tal. Das Spiel erkennt den sich ankündigenden Freiflug in den Tod, färbt das Bild grau ein – wer jetzt sofort reagiert und per Y-Taste eine Doppelsprung-Fortsetzung auslöst, kann seine Haut gerade noch retten. Sollte die Aktion misslingen, löst das Spiel einen zwei bis drei Sekunden andauernden Kamerazoom aus: Jetzt sieht man am unten Bildrand den Prinzen

BEZIEHUNGS-KISTE

Waffen einer Frau

Das Gameplay lebt nicht zuletzt von der Dynamik, die sich aus dem Zusammenspiel zwischen dem Helden und seiner Begleiterin Elika ergibt. Die leicht bekleidete Schönheit folgt ihm auf Schritt und Tritt und ist dabei aber viel mehr als nur Steigbügel-Halterin. Der Spielverlauf macht sie zu einer gleichwertigen Partnerin, ohne die der Prinz aufgeschmissen wäre. Allein die Tatsache, dass Elika den Prinzen bei einem Fehltritt kraft ihrer Magie retten und auf die letzte sichere Absprung-Plattform zurückführen kann, ist Gold wert und vermeidet Frust. Außerdem vermag Elika Sprünge zu verlängern, den Prinzen im Kampf vor dem Tod zu retten und Ahrimans Kreaturen mit magischen Attacken zu schwächen. Selbst bei komplizierten Sprüngen und Akrobatik-Moves verzettelt sich die KI nie, hält Elika immer in der Nähe des Helden. Dennoch stehen sich die zwei sehr selten im Weg; und wenn doch, bleiben sie nicht unmotiviert stehen, sondern bewegen sich aneinander vorbei, nehmen sich an den Händen, klettern übereinander hinweg, kurz gesagt, sie tauschen auf schwungvolle Art und Weise die Positionen. Das sieht herrlich natürlich, äußerst elegant und teilweise in der Gestik wie bei Verliebten aus, wie die beiden das machen.

SCHARFE SCHATTEN

Außerdem schneidet das so genannte »Occlusion-Rendering« messerscharfe Schatten in die Kulissen und auf alle dort vorhandenen Strukturen, auch die Figuren selbst. Das Ergebnis sind Bilder und Animationen, die anmutig und lebendig wirken, effektiv und nahezu fehlerfrei.



fallen, während sich vom oberen Bildrand Elikas rettender Arm ins Bild schiebt. Sie reißt den Verunglückenden auf magische Art und Weise zurück ins pralle Heldenleben und setzt ihn auf der letzten sicheren Plattform ab – in aller Regel nur wenige Augenblicke vom Ort des Verderbens entfernt.

Stellt sich die Frage, ob einem diese Idee Erfolge zu leicht in den Schoß legt? Nein, denn Elika rettet nur das Leben, transportiert den Spieler aber stets zurück, nie nach vorne. Die Geschicklichkeits-Stafetten wollen also dennoch gemeistert sein, nur reißen einen halt weder Laufwege noch Ladepausen aus dem Spielfluss. Und beim Kampf erholt sich auch der Gegner während der Rettungs-Szene spürbar. Wer also nicht an sich arbeitet und seine Kampftechnik verfeinert, wird irgendwann steckenbleiben. Leerlauf oder Langeweile sind aber schon deshalb kein Thema, weil »Prince of Persia« alle paar Etappen Neues und Interessantes auf den Bildschirm wirft. Wenn Brücken und Bauten einstürzen, oder das Gelände nach dem Ende einer von Ahrimans Boss-Kreaturen sein alte Frische zurück erhält, dann wirkt das mal furchteinflößend, mal befreiend – in jedem Fall sind große Gefühle im Spiel. Ab und zu beschleunigt »Prince of Persia« spürbar, bringt Zeitdruck rein, durch Gefälle-, Rutsch-, Sprung- und Flugpartien. Dann wieder bremst das Spiel, fordert mit kleinen Puzzles das Hirn heraus. Nix Großes, nur hier mal einen Schalter ziehen und dort

ein paar Plattformen drehen, aber immerhin.

DIE KONKUBINE...

Man muss also was tun für den Erfolg, muss sich auf Situationen einstellen, besonders im Kampf. Ahrimans Kreaturen stellen sich selten, meistens auch nur einzeln, dann aber heftig. Die Kämpfe dauern ab Spielmitte schon mal ein paar Minuten und sind in aller Regel unausweichlich, da die Arenen mitten im Weg liegen – aber sie befriedigen. Einige Gegner schalten Elika und ihre magischen Fähigkeiten aus, andere passen ihre Taktik dem Spieler an, verlangen gezielt nach Ausweich-Manövern oder Team-Moves. Weitere Angreifer verändern ständig Aussehen und Offensiv-Verhalten. Kompliment dafür, wie das Spiel durch geringe Änderungen bei Farbgebung und Animation Hinweise auf mögliche Angriffspunkte gibt, ohne zu viel zu verraten. Zudem ist das Kampfsystem durch Feinheiten geprägt. Zum Beispiel kündigt sich eine Feindkonfrontation schon aus großer Distanz anhand eines schwarzen Luftwirbels an. Er versinnbildlicht die Materialisierung des Bösen. Wer schnell das Ziel erreicht, bohrt den Säbel in den Mahlstrom und beendet den Kampf vorzeitig. Weitere Chancen eröffnen sich, wenn man den Gegner in den Abgrund drängt oder gegen Felsen schmettert, wo er – ausreichende Schwächung vorausgesetzt – anhand einer



DIE LÄNDEREIEN

Unterwirf die Konkubine!

Ausgangspunkt der Wanderschaft ist das Gelände um den Tempel. Von hier aus sind vier – von Ahrimans Kreaturen in Düsternis getauchte – Gebiete erreichbar: das Tal, der königliche Palast, die Stadt des Lichts und die Zitadelle. Jedes Gebiet gliedert sich wiederum in sechs Ebenen. Jede davon wird von einem »Verdammten« kontrolliert, einem Zwischen- oder Bossgegner. Erst wenn die Bossgegner besiegt sind, wird die Ebene in einer

bezaubernden Veränderungs-Animation in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Danach sind überall sogenannte »Lichtkeime« zu finden, die – sofern in ausreichenden Mengen gesammelt – die Pforten zu weiteren Ebenen und Gebieten öffnen. Wie viele Lichtkeime es pro Ebene zu finden gibt, verrät die Karte. Damit vermeidet man unnötige Laufereien.



» kurzen Animations-Sequenz seine letzte Salbung erhält. Der Schwierigkeitsgrad? Typisch »Prince of Persia«: anfangs zugänglich, dann zunehmend schwieriger. Etwa ab Spielmitte bis Ende werden auch erfahrene Gamer

raschen und berühren können. Der Grafikstil und die geradlinige Machart mögen Geschmackssache sein, und den Helden könnte man sich etwas knickeriger bzw. weniger lässig vorstellen. Alles wahr. Dennoch: Dass

„In seiner Ruhelosigkeit erinnert Prince of Persia an Le-Parkour-Sport und Mirror's Edge.“

hart an sich arbeiten müssen, um Kämpfe souverän zu meistern. Trotzdem: Man fühlt sich nie benachteiligt.

Somit vergehen Abende wie im Flug, und das hat auch mit der souveränen technischen Umsetzung zu tun. Ladepausen sind kein Thema, Spielstände werden an durchdachten Etappenzielen angelegt, wichtige Tasten immer wieder zur Erinnerung eingeblendet. Laufwege lassen sich durch Teleporter-Stationen abkürzen, eine Karte hilft bei der Orientierung. Nicht zuletzt hat das Ganze Persönlichkeit. Wenn sich der »Alchemist«, die »Konkubine« oder der »Golem« als Gegner vorstellen, dann zwingen sie den Spieler nicht nur zum Kampf, sondern erzählen auch über sich und ihre Motivation. Die Dialoge gehen über Drohungen hinaus, sind untermischt mit Schicksalsberichten.

Somit zählt »Prince of Persia« zu jenen Action-Abenteuern, die über-

»Prince of Persia« nach ein bis zwei Stunden der Eingewöhnung eine hochintensive und rund 15 bis 20 Stunden lang nicht lockerlassende Faszination ausstrahlt, das kann niemand ernsthaft bestreiten.

Richard Löwenstein

Prince of Persia

GRAFIK/

Einziger Stil, wunderschöne Animation

9

SOUND/

Tolle Orient-Musik, top Synchro, Standard-Effekte

8

STEUERUNG/

Ungewöhnlich, aber handlich und durchdacht

8

Herrliches Action-Abenteuer aus 1001er Nacht. Nahezu fehlerfrei.

9.0

aus 10



WIR HÄNGEN AN DIESEM SPIEL. WIRKLICH.

LEFT 4 DEAD IM MEGA-TEST. ALLES ZUR KOOP-SENSATION
VON HALF-LIFE 2-ENTWICKLER VALVE.

AB 3. DEZEMBER IN **games™**

BRANDHEISSE PREVIEWS: HALO 3: RECON, HALO WARS, ARMED ASSAULT 2, RACE PRO,
WHITE KNIGHT CHRONICLES, RED FACTION GUERRILLA.

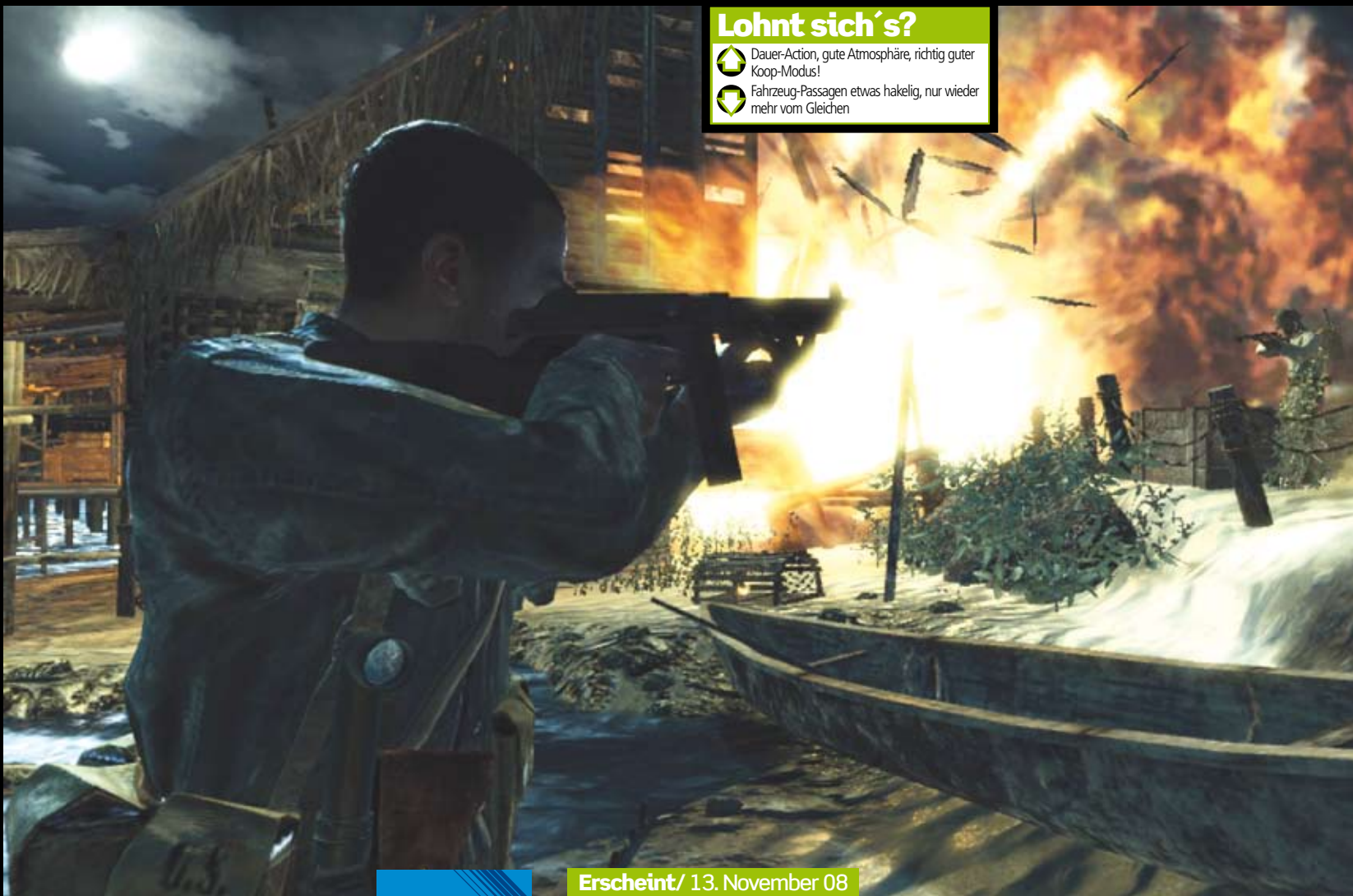
TEST-INVASION: PRINCE OF PERSIA, LEFT 4 DEAD, WOW: WRATH OF THE LICH KING, TOMB RAIDER: UNDERWORLD,
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, THE LAST REMNANT, BANJO KAZOOIE: SCHRAUBE LOCKER, ROCK BAND 2, WII MUSIC,
GUITAR HERO WORLD TOUR, NFS: UNDERCOVER, ENDWAR, RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY, LOCOROCO 2, SONIC UNLEASHED.

19 SEITEN RETRO: GAUNTLET, BENEATH A STEEL SKY, DAS SNK MVS BOARD.

FEATURE: ATARI – AUFSTIEG UND FALL EINES GIGANTEN.

games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

www.games-tm.de



Lohnt sich's?

- ⬆ Dauer-Action, gute Atmosphäre, richtig guter Koop-Modus!
- ⬇ Fahrzeug-Passagen etwas hakelig, nur wieder mehr vom Gleichen

Erscheint/ 13. November 08

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Die eigentliche Überraschung ist ja, dass dieser Ego-Shooter doch derart zündet!

Groß war das Geschrei im diversen Internet-Foren, als angekündigt wurde, dass das kalifornische Entwickler-Team Treyarch den fünften Ego-Shooter aus der »Call of Duty«-Reihe zusammenstößeln würde: Niemals könnten die California Boys ähnlich Großes leisten wie just vorher Infinity Ward bei »Call of Duty 4: Modern Warfare«, hieß es. Das Gejammer schwoll an, als bekannt wurde, dass »World at War« wiederum den Zweiten Weltkrieg thematisieren würde. Und das, obwohl der Vorgänger gezeigt hatte, dass die Serien-Formel im modernen Setting großartig funktioniert! Doch wer nun aufgrund des Geschreis »World at War« meidet, der verpasst was. Das Geschehen spielt also diesmal in den Jahren zwischen 1942 bis 1945 und wechselt in verzahnten Missionen zwischen den Fronten

hin und her. So kämpft man auf Seiten der US Navy gegen die Japaner und als Soldat der Roten Armee gegen die deutsche Wehrmacht beim Marsch auf Berlin. Die Story beginnt mit der US-Kampagne. Private Miller befindet sich in japanischer Kriegsgefangenschaft und muss mit ansehen, wie seine Kameraden gefoltert und getötet werden. Gerade als sein letztes Stündlein zu schlagen scheint, naht Rettung: Ein Trupp Amerikaner greift das Lager an und drückt Miller eine Waffe in die Hand. Ab hier beginnt das Geschehen, wie wir es kennen:

„Der Zweite Weltkrieg, so wie ihn Michael Bay inszenieren würde.“



Zwei der 15 Missionen machen mobil: da ist man an Bord eines Catalina-Wasserflugzeugs und eines Sowjet-Panzers unterwegs.

AUF EINEN BLICK

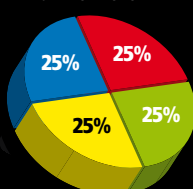
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1-16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

»Call of Duty« kehrt zurück zu seinen Wurzeln im Zweiten Weltkrieg. Nicht mehr und nicht weniger.

DAS STECKT DRIN

- Explosionen
- Hektik
- Gebrüll
- Flammenwerfer



liveundonline

- Bis zu 16 Spieler bekriegen sich in insgesamt sechs verschiedenen Modi – neben klassischem Team-Deathmatch geht es auch wieder bei »Warfare« und »Suchen und Zerstören« zur Sache ■ Tatsächlich: Vier-Spieler-Splitscreen
- Die Kampagne ist mit vier Mann komplett im Koop spielbar, online und lokal ■ 46 Erfolge, beispielsweise für das Erreichen bestimmter Missionsziele oder das Überleben einer »Banzai«-Nahkampfatacke

3

FAHRZEUG-ACTION

Ran ans Steuer

Nicht nur im Mehrspieler-Modus greift man immer wieder an den Steuerknüppel von Fahrzeugen. Über die Seelower Höhen im schönen Brandenburg beispielsweise rumpelt es sich an Bord eines sowjetischen OT-34-Panzers recht kommod, zumal wenn man am Ziel deutsche 88er-Stellungen und Tiger-Panzer plattmachen darf. Allerdings ist die Panzermission zu chaotisch geraten und macht nicht wirklich Spaß. Von allen Seiten feuern Panzer, Kanonen und Anti-Panzer-Truppen ununterbrochen aus allen Rohren: Entnervend! Zudem steuert sich das Schwergewicht hakelig, man bleibt immer wieder an Hindernissen hängen. Schade, denn prinzipiell wäre Abwechslung zum Fußsoldaten-Alltag willkommen.



2

ANGRIFF AUF PELELIU

Chaotische Landung

Kaum aus der Kriegsgefangenschaft im Makin Atoll befreit, muss Privat Miller schon wieder ran. Die Insel Peleliu soll

1 fallen. Nach der ruppigen Landung per Amphibien-Fahrzeug am White Beach werden wir erstmal von Sergeant Sullivan zurechtgewiesen.

2 Der Angriff auf ein japanisches Flugfeld hat Priorität. Deshalb rückt die US-Armee nicht nur mit Infanterie, sondern auch mit

schwerem Gerät an – immer dem Qualm hinterher.

Als das Gelände erobert ist, bleibt leider kaum Zeit zum Verschnaufen. Die Japaner starten einen Gegenangriff. Gut, dass sich Flak-Geschütze auch gegen Bodenziele einsetzen lassen. So weit die Eindrücke aus einer eher am Anfang platzierten Mission. Spätere Einsätze spielen sich ähnlich abwechslungsreich.

3



1

Japaner um Japaner greifen an, suchen Deckung oder schreien wild durch die Gegend. Nebenbei herrscht überall Lärm, Strohhütten explodieren oder gehen in Flammen auf. Jawoll, das hier fühlt sich an wie »Call of Duty«! Merkt man auch direkt bei der Steuerung. Die ist identisch mit den Vorgänger-Spielen und daher genauso komfortabel. Selbst Einsteiger kommen nach wenigen Minuten sofort klar. Auch die Missionsziele sind vertraut: Stellungen aushebeln, Munitionslager sprengen oder Panzer jagen. Wenn auch ohne Überraschungen ziehen die dramatische Inszenierung und die schnelle Abfolge spannender Szenen den Spieler wie eh und je in ihren Bann. Positiv hervorzuheben sind Veränderungen im Detail, etwa der weitgehende Wegfall der Quick-Time-Events aus dem dritten Teil die zwar anfangs irgendwie ganz witzig gewesen sind, im Spielverlauf aber mehr und mehr genervt haben.

BANZAI, BABY!

Was genau unterscheidet nun »World at War« von seinen Vorgängern? Es sind im Grunde Kleinigkeiten. So seltsam es klingen mag, aber einer der Hauptunterschiede zu früheren Spielen aus der Reihe ist

wirklich bei der KI der Japaner zu suchen. Diese Gegner attackieren deutlich aggressiver als ihre deutschen Kollegen, sie scheuen zur Not auch den Nahkampf nicht. Wer also plötzlich ein lautes »Banzaiiiiiiii!« neben sich hört, dem stockt ganz kurz der Atem, man sieht ein Katana vor sich aufblitzen – wer jetzt nicht zackig reagiert und den rechten Stick zur Abwehr antippt, ist Sushi. Spannend! Die Dschungel-Landschaften im Makin Atoll und auf der Insel Peleliu tun das Ihrige dazu – speziell in den seltenen Augenblicken, in denen keine Kugeln fliegen. Schließlich ist offensichtliche Ruhe selten ein gutes Zeichen, vor allem nicht in einem Spiel wie »Call of Duty«.

Aber Vegetation hilft nicht, wenn der Flammenwerfer angeworfen wird. Dann brutzelt Miller sämtliche Verstecke, Bunker und Stellungen der Japaner einfach nieder. Das fühlt sich anfangs ganz nett nach Abwechslung an, mit der Zeit aber kämpft man dann doch lieber mit klassischen Mitteln: M1-Karabiner oder Thompson Maschinenpistole sind effektiver, zielgerichteter und schneller. Apropos Bewaffnung: Hier fällt als ärgerliche Macke auf, dass man jede Mission mit einer Hauptwaffe und einer Pistole als Rettungsanker beginnt.

Man wird also nicht mehr automatisch optimal für den Nah- und Fernkampf ausgestattet, wie das in früheren »Call of Duty«-Versionen der Fall ist. Glücklicherweise darf man sich noch immer bei den Gegnern bedienen, sobald deren Waffen am Boden liegen.

STURM AUF BERLIN

Aber nicht nur im Pazifik geht es zur Sache. In den Kampfstiefeln von Private Petrenko erleben wir den Vormarsch von Stalingrad bis nach Berlin. Der Wechsel zwischen den Kampagnen bringt immer wieder frischen Wind ins Spiel; das liegt vor allem an ihren deutlich anders ausgeprägten Merkmalen. Während die Schlachten im Pazifikraum größtenteils in weitläufigen Arealen stattfinden, lebt der Kampf auf Seiten der Roten Armee eher von klaustrophobischen Gefühlen. Das gilt überwiegend für Stalingrad und später auch Berlin und Umgebung. Lediglich in den Seelower Höhen im schönen Brandenburg wird ein bisschen Landluft geschnuppert. In den Etappen auf Seiten der Sowjets nimmt dich das Game wiederum mental richtig mit, zum Beispiel wenn Petrenko und seine Genossen am Ende einer Mission die fliehenden deutschen Truppen

VERBRANNTES FLEISCH

Die Kürzungen

Es ist nicht überraschend, aber wahr: »World at War« kommt gekürzt in den deutschen Handel. Die eine oder andere Zwischensequenz ist um einige Liter Blut ärmer, Splatter-Effekte fehlen komplett. Auch die Auswirkungen des Flammenwerfers sind entschärft: Keine Schmerzensschreie mehr, keine verkohlte Haut. Der freischaltbare Bonus-Koop-Zombie-Jagd-Modus ist leider ebenfalls nicht enthalten; das stört aber nur den, der auf Himlos-Shootouts gar nicht verzichten mag. Immerhin ist Blut bei normalen Treffern weiterhin drin, so betrachtet gibt sich »World at War« ähnlich realistisch wie das Vorgänger-Spiel »Modern Warfare«. Wer dennoch mit dem der Import-Version liebäugelt, sei gewarnt. Wenn der Zoll ins Päckchen guckt, ist unter Umständen nicht nur das Spiel weg. Grund: In der Russen-Kampagne sind überall Hakenkreuze zu sehen, und die sind als verfassungsfeindliche Symbole per Strafrechtsbuch Paragraph 86A mehr als problematisch. Als Trost sind immerhin die deutsche und internationale Version im Mehrspielermodus miteinander kompatibel. Es bleibt also international.

» durch die Straßen von Berlin jagen – das hat Tempo! Klar lebt die Gegner-KI hier eher von Masse als Klasse, aber gerade das beschleunigt ja auch den Herzschlag und sorgt für den Adrenalin-Kick. Schade, dass man dergleichen über die amerikanische Kampagne nur bedingt sagen kann. Die US-Armee rekrutiert sich wieder aus stereotypen Charakteren – dem hammerharten Sergeant zum Beispiel – und es entsteht leider kaum Identifikation mit den Figuren. Dafür steht dann halt nackte, pure Videospiel-Unterhaltung im Vordergrund, und damit klappt's. Überall fliegt Zeug in die Luft, zischen Geschosse in der Luft, der Soundtrack treibt einen vorwärts, vorwärts, vorwärts. Das alles erzeugt den Eindruck einer rein durch Feuer, Blitz und Donner geprägten Variante des Zweiten Weltkriegs, so wie ihn wahrscheinlich ein Action-Regisseur vom Kaliber Michael Bay inszenieren würde. Zivilisten – wie in »Brothers in Arms« – bleiben außen vor.

TRIFF DEINE FREUNDE!

Es gibt aber auch ärgerliche Facetten an diesem Spiel, und eine davon betrifft die Momente, in denen man sich in Fahrzeuge klemmt. Muss diese chaotische Etappe an Bord eines sowjetischen OT-34-Panzers wirklich sein? Vor lauter Beschuss kommt man nicht zum Atemholen oder gar planvollem Vorgehen. Gut wenn diese Episode möglichst schnell vorbei ist. Da gefällt die Geschütz-Ballerei an Bord eines Catalina-Wasser-Flugzeuges schon deutlich besser. Prinzipiell hat man so etwas schon einige Male gesehen. Allerdings ist das Ganze hier auch herrlich anzuschauen, etwa wenn es japanische Kampfschiffe in tausend Trümmer zerlegt. Außerdem prickelt es durchaus, abgeschossene Piloten aus dem Pazifik zu fischen, während japanische Zeros Dauerangriffe fliegen.

Vor allem aber kann »World at War« als Mehrspieler-Tipp punkten, allein schon aufgrund der Tatsache, dass bis zu vier Teilnehmer die Kampagne



KRIEG!

Auch ein Spielmodus hat sich von »Call of Duty 3« rübergerettet. Im »Warfare«-Modus kämpfen zwei Teams um Stellungen. Ist im Grunde das gleiche Prinzip, wie beim »Conquest«-Modus der »Battlefield«-Spiele. In einem Wort: Hektisch!

FREISCHALT-WAFFEN

Online-Soldaten schalten haufenweise Extras frei: Für erledigte Ziele und gewonnene Spiele gibt's Erfahrungspunkte. Damit werden wiederum höhere Ränge freigeschaltet, was Waffen und sogenannte »Perks« mit sich bringt, also nette körperliche Verbesserungen. Motivationsfaktor hoch drei!

im Koop-Modus durchspielen dürfen. Umso trefflicher also, dass die Missionen insgesamt etwas weitläufiger ausgefallen und nicht mehr ganz so schlauchförmig gestaltet sind wie früher. Einem gut abgestimmten Teamplay steht somit nichts im Weg. Aber auch an der Gegeneinander-Krieg-Führen-Front gibt es viel zu tun. Die Jungs von Treyarch orientieren sich klar am erprobten Modell des vierten Teils, sprich: Gruppen tun sich zusammen und erleben gemeinsam eine Vielzahl an Modi. »Suchen und Zerstören« ist logischerweise auch mit von der Partie. Wie bei Teil Vier gibt's für Abschüsse, erreichte Ziele und gewonnene Matches Erfahrungspunkte, die den Online-Charakter im Rang aufsteigen lassen. Zur Belohnung erhält der Spieler neue Waffen und »Perks«, also witzige Spezialfähigkeiten. Darunter alte Bekannte wie Märtyrer und neue wie den Flammenwerfer oder die M9A1



FAHRZEUGE

Richtig gesehen, die Fahrzeuge aus Teil Drei kommen auch bei »World at War« zum Einsatz. Auf vielen Karten wirken diese aber immer noch etwas deplatziert. Die Feuergefechte zu Fuß machen einfach mehr Laune.

LESERS MEINUNG

Mehrspieler im Auge

Mitte Oktober ist der Beta-Test zu »World at War« gelaufen. Einige unserer Leser konnten daran teilnehmen und haben sich im Magazin-Forum dazu geäußert. Der Mehrspieler-Teil ist heiß diskutiert. Manch einer bringt es auf den Punkt, wie Leser phiman: »Die Beta ist der Hammer. Schnelles, kompromissloses Gameplay«. Zamaee findet das Spiel sogar besser als Teil Vier, auch »wenn es sich genauso spielt«. Green Phantom X ist da hingegen anderer Meinung: »Es wirkt so, als ob Treyarch bereits eineinhalb Jahre lang an dem Spiel gewerkelt haben, dann entdeckten, dass Call of Duty 4 unglaublich erfolgreich ist, und einfach alles ohne Rücksicht auf Verluste in das bereits bestehende Spiel hineingepresst haben.« CFG Vin Cool kann das wiederum nicht nachvollziehen. »Der einzige Grund, World at War nicht zu mögen: Man findet den Zweiten Weltkrieg scheiße. Ansonsten weiß ich wirklich nicht, was an dem Spiel verkehrt sein soll oder auch nur mittelmäßig?« So sehen wir es auch.



Der Flammenwerfer ist die erste Wahl, um Bunker auszurauchern. Ist allerdings keine sehr vornehme Waffe...

Bazooka als Zweitwaffe. Im Wesentlichen ist alles wie bei »Call of Duty 4« hier, nur dass sich aufgrund der älteren Waffen ganz andere und durchaus erlebenswerte Eindrücke einstellen. Dass einige Karten nicht ganz so prickeln – Schwamm drüber. Schade auch, dass die Einzelschuss-Waffen außerhalb des »Hardcore«-Modus ein wenig untergehen. Aber vielleicht gewöhnt man sich dran. Wir sind auf jeden Fall gespannt, wie viele Spieler »World at War« von seinem Vorgänger weglocken kann.

ATMOSPHÄRE-HIT

Technisch zeigt sich »World at War« von seiner besten Seite. Das beginnt schon bei den Lade-pausen zwischen den Missionen. Während die Daten von der DVD gelesen werden, läuft ein Video mit dem aktuellen Missions-Briefing und einigen Hintergrundinformationen ab. Nett! Größtenteils sind auch historische Original-Aufnahmen enthalten. Während der Aufträge wird die Action dann nicht mehr unterbrochen. Die Grafik-Engine leistet bravuröse Dienste, das Geschehen bewegt sich überwiegend in butterweichen 60 Bildern pro Sekunde über den Schirm. Nur ganz selten sind minimale Slowdowns spürbar. Auch die Rauch- und Explosionseffekte sehen klasse aus. Der Sound? Knackig wie eh und je. Auffallend, dass diesmal deutlich mehr Musik im Spiel ist – treibend, aufwühlend und oft mit viel Pathos. Das schadet dem Spiel aber nicht, sondern sorgt nochmal für einen Tick mehr Action-Film-Atmosphäre. Auch die deutschen Sprecher sind okay. Was bleibt also zu sagen? »World at War« ist ein »Call of Duty«, wie

wir es kennen. Das sollte für den einen oder anderen also Grund genug sein, zuzuschlagen. Oder eben nicht. Denn wirklich weiter bringt das Spiel die »Call of Duty«-Reihe nicht. Das Entwickler-Team wagt keine Experimente, macht genau deswegen aber auch kaum was falsch. Der Schwierigkeitsgrad? Alles fair, alles in Ordnung, alles flüssig und auf »Normal« nur ganz selten mal durch nervige Momente unterbrochen. Auch die unendlich neu erscheinenden Gegner fallen nicht mehr ganz so auf wie früher – und ja, auch die zwecks USK-Freigabe gekürzten Stellen stören weit weniger, als man meinen möchte. Vor allem haben es die Entwickler geschafft, die unterschiedlichen Versionen untereinander kompatibel zu machen. Deutsche Soldaten können sich also mit Briten, Glis und Co. messen, ein Bravo dafür. Ist auch besser so, denn die 15 Missionen des Einzelspieler-Modus haben »Call of Duty«-Veteranen in sieben bis acht Stunden locker durch – zwar ohne auch nur eine Minute Leerlauf, aber ist es gut zu wissen, dass man die derart antrainierten Fähigkeiten danach auch noch online ausleben kann und will.

Nicholas Buracas

World at War

GRAFIK/

Herrlich flüssig, herrliche Effekte, sehr variantenreich

9

SOUND/

Soundtrack wie aus Hollywood, hämmende Schüsse

8

STEUERUNG/

Wer die Vorgänger kennt, startet sofort durch

8

»Call of Duty« wie man es kennt und mag. Sehr flüssig, sehr actionreich, aber eben überraschungsfrei.

8.6

01.01.07



LIVE
TIPP
360°

KAUF
TIPP
360°



Lohnt sich's?

- Spannendes Gameplay, handliche Steuerung, komplett ungekürzt
- Lineare Story ohne besondere Überraschungen



Erscheint/ 31. Oktober 08



Aus der Deckung heraus kann Bond die Gegner noch am sichersten ins Visier nehmen, denn speziell in höheren Schwierigkeitsstufen überlebt auch ein Mann wie 007 nur wenige Treffer.

AUF EINEN BLICK

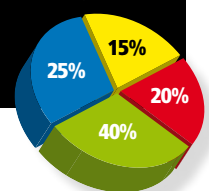
Publisher/ Activision
Hersteller/ Treyarch
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Das beste Bond-Abenteuer bisher, allerdings ohne Ecken und Kanten.

DAS STECKT DRIN

- Ballern
- Nahkampf
- Schleichen
- Deckung suchen



JAMES BOND EIN QUANTUM TROST

Ein typisches Agentenleben: Kurz und heftig

Auf der Leinwand besteht James Bond, seines Zeichens Vorzeigeeagent des englischen Geheimdienstes MI6, seinen härtesten Auftrag. Wie erinnern uns: Im ersten Bond-Film mit Daniel Craig – »Casino Royale« – versucht der Spion, einen groß angelegten Waffendeal auszuhebeln, doch am Ende des Filmes ist die Kohle futsch und seine Geliebte Vesper tot. Aber die Story ist damit noch nicht zu Ende: Im neuen Streifen »Ein Quantum Trost« zieht 007 nun gegen die Hintermänner zu Felde. Keine Frage, dass auch dieser Bond-Streifen ein Spiel nach sich zieht. Aber statt eine geradlinige Geschichte abzuliefern, verknüpft die Software geschickt die beiden Filmhandlungen zu einem Abenteuer. Während sich der Agent durch die Missionen des aktuellen Streifens kämpft, werden einige Levels aus »Casino Royale« in spielbaren Rückblenden erzählt: Die Jagd über die Baustelle in Afrika, die Zugfahrt nach

Montenegro, der Aufenthalt im Casino und Ähnliches. Dazwischen durchkämmt 007 die Seebühne in Bregenz, kämpft in Bolivien gegen anrückende Söldner oder macht im italienischen Siena Jagd auf die Drahtzieher. Und egal in welchem der 14 Kapitel er gerade ist, stets sind die Schauplätze mit Action angefüllt, fast permanent hat Bond die Waffe im Anschlag. Kein Wunder, denn die Feinde sind immer in Rudeln unterwegs, schwer bewaffnet und sparen nicht mit Munition. Um den Bleihagel heil zu überstehen, muss man Bond daher ständig von einer Deckung in die nächste scheuchen, was sich mit einem simplen Knopfdruck bewerkstelligen lässt. Versteckt hinter Säulen, Wänden und Möbeln füllt sich nicht nur der Energiebalken des Agenten schnell wieder auf, auch die Angreifer kann man von hier prima unter Feuer nehmen. Mit dem Stick lassen sich Gegner anvisieren, per Kopfdrehung zuckt Bond dann wie eine Cobra aus der

liveundonline

Die Story ist ein reines Solo-Erlebnis Bis zu 12 Online-Kämpfer auf verschiedenen Karten und in unterschiedlichen Modi: Nix Besonders Herunterladbare Inhalte Recht flott zu erkämpfende Erfolge für schnelle Gamerpoints

3

AGENTEN-FUTTER

Im Bett mit Bond

Neben zahlreichen Gastcharakteren wie M, Le Chiffre oder dem neuen Schurken Dominic Greene haben auch die beiden Bond-Girls Vesper Lynd und Camille ihren Auftritt im Spiel. Der beschränkt sich allerdings auf reine Statistenrollen, etwa wenn James die hübsche Vesper im Zug nach Montenegro begleitet oder sie durch Venedig verfolgt. Die resolute Camille greift nach dem Absturz in Bolivien zwar auch zur Waffe, doch das hat keinen spürbaren Einfluss auf den Spielverlauf. Somit bleiben die Mädels im Game das, was sie auch in den Filmen sind: Beiwerk.



2

VIEL FEIND, VIEL EHR'

Wie Agenten zum Schuss kommen

1

Die erste Wahl für Agent Bond ist natürlich seine Walther P99. Mit aufgesetztem Schalldämpfer ist sie zwar weniger gefährlich, aber dafür auch kaum zu hören. Das lässt Raum für leise Schleichangriffe.

Doch früher oder später ist es mit der Geheimhaltung vorbei, dann kann man ganz ungeniert MG, UZI oder auch mal den Raketenwerfer sprechen lassen. Allerdings kann Bond immer nur eine kleine Anzahl Waffen tragen und muss im Austausch eine andere zurücklassen.

Weil Munition knapp bemessen ist, hilft oft auch ein Schuss auf Gasflaschen oder Feuerlöscher. Erstere explodieren mit einem mörderischen Knall, Letztere bilden eine blickdichte Wolke, hinter der sich Bond gut verbergen kann.

2

3



1

Deckung, schickt je nach Einstellung eine Kugel oder eine ganze Salve los und geht wieder auf Tauchstation. Alternativ dazu kann man auch blind das Magazin leeren und auf einen Zufallstreffer hoffen. Viel Krach ruft natürlich schnell weitere Angreifer auf den Plan, wer hingegen in Agenten-Manier schleicht, die Sicherheits-Kameras umgeht und die Wachposten im Quicktime-Event geräuschlos auf die Matte legt, muss wesentlich weniger Gegner ausschalten. Das alles fühlt sich griffig und echt an und sorgt für jede Menge Adrenalinschübe; vor allem auf den höheren der vier Schwierigkeitsstufen, denn dort reichen dann schon wenige Treffer, um Bond ins Grab zu schicken. Zum Glück ist die Steuerung stets ein verlässlicher Partner: Egal ob man in luftiger Höhe an Häuserfassaden entlangschleichen, über Balken balanciert oder mit dem Ministick simple Türexcodes knackt, alles geht ohne Probleme über die Bühne.

Die Ausstattung gibt sich dabei so gediegen wie ein Smoking vom Herrensneider: Der Levelaufbau ist logisch, die Ausstattung schön und die Beleuchtung bringt Atmosphäre. Auch jede Menge zerstörbare Details erfreuen das Auge. Treffer lassen Glasflächen splintern und Holz zerbersten, Explosionen schleudern auch mal einen Gegner über die Möbel, größere Zerstörungen gibt es hingegen nur als skriptgesteuerte Ereignisse. Und mittendrin die eingescannten Gesichter von Bond-Darsteller Daniel Craig, seinen Gegnern, seinen Helfern. Man fühlt sich

direkt im Geschehen und erlebt das harten Agentenleben aus erster Hand. Auch die Beschallung ist gefällig: Neben dem permanenten Bond-Sound hört man gebrüllte Befehle, das Rattern der MPs, krachende Granaten – Stille ist Mangelware. Auch das Missionsbriefing zwischen den Einsätzen gefällt, weil es gekonnt die langen Ladepausen kaschiert: Animierte Einsatzberichte, Kartenmaterial, Info-Texte und Video-Mitschnitte erklären die nächsten Einsätze, die von den Schauspielern beziehungsweise ihren Synchronstimmen kommentiert werden. Dies allerdings in leicht veränderter Form: Während MI6-Chefin M und ihr Lieblingsagent im Film im gleichen Zimmer plaudern, werden dieselben Dialoge nun über Telefon und Handy geführt. Aber das fügt sich nahtlos ins Spiel ein. Gute deutsche Synchro, übrigens!

Gibt es also überhaupt etwas zu meckern? Ja, schon. Überraschungen gibt's nämlich keine, die Kulissen sind stellenweise sehr starr und dann ist da die kurze Spielzeit. Erfahrene Zocker werden das Finale in weit weniger als acht Stunden zu Gesicht bekommen, das ist mager. Und selbst wenn das Spiel ein Ego-Shooter sein will, hätte die eine oder andere Verfolgungsjagd das Ganze etwas aufgelockert. Eine bessere Autojagd-Szene als beim sonst sehr artverwandten Konkurrenz-Produkt »Das Bourne Komplotz« – warum nicht? Natürlich darf man sich auch noch im Multiplayer-Modus austoben, doch die Mehr-

spieler-Karten sind kein wirklicher Ersatz für den spannenden Soloeinsatz. Denn selten kann man einem Doppelnul-Agenten so real und so nah wie hier auf den Smoking rücken.

Reinhard Fischer

Ein Quantum Trost

GRAFIK/

Stilecht ausgestattet und sauber animiert

8

SOUND/

Original Musik und Synchronsprecher, knackige Effekte

7

STEUERUNG/

Handlich, drei Konfigurationen, Standard eben

7

Spannendes Bond-Abenteuer, doch in Sachen Gameplay gibt es wenig Neues.

8.1

aus 10

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Erscheint/ 21. November 08

AUF EINEN BLICK

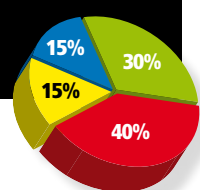
Publisher/ Eidos
Hersteller/ Crystal Dynamics
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Technisch, handwerklich und vom Design her wunderbar ausgeführtes Action-Abenteuer.

DAS STECKT DRIN

- Klettern
- Umwelträtsel
- Sightseeing
- Schießereien



Das schönste »Tomb Raider« seit Jahren!

So wie in ihrem achten Action-Abenteuer hat sich Lara Croft noch nie gezeigt: nass und dreckig, sexy und kurvig, und alles andere als bescheiden. »Mit diesem Hammer muss ich einen Gott töten«, so unterstreicht die selbstbewusste Schatzjägerin gegen Spielmitte ihre Ziele; zu einem Zeitpunkt, da sich die Nebel der Unwissenheit langsam zu lichten und des Rätsels Lösung sichtbar zu werden beginnen. Ja, ganz zweifellos beginnt alles nebulös und rätselhaft. Gleich in den ersten Sekunden wird Laras Herrenhaus Croft Mansion Raub der Flammen – Opfer einer unglaublichen Feuersbrunst. Lara selbst ist im Gebäude gefangen, berstende Wände und glühendes Gemäuer rundherum, der Boden stürzt ein, die Wände speien Hitze – die Flucht beginnt als etwa fünf Minuten lange Jagdszene; als Einstiegstraining für Sprints und Sprünge, Reaktion und Auffassungsgabe. »Aber wirklich eine prima Steuerung«, attestiert Christian Liebl, der das Spiel als Lesertester einen Nachmittag lang Probe spielen konnte.

WENN LESER TESTEN

Wer gelegentlich auf unserer Webseite das Forum besucht, weiß Bescheid: Wir laden dort regelmäßig Leser zum Besuch in die Redaktion ein. Wer mal als Lesertester mitmachen mag: www.360-live.de! Die kurze Einstiegs-Passage komprimiert das Wesent-

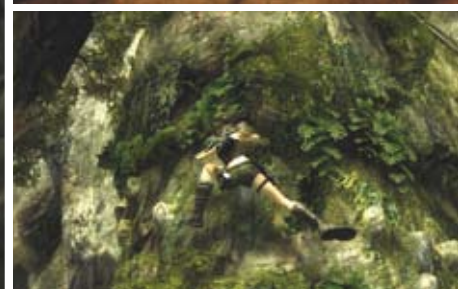
liche an »Tomb Raider« auf wenige Augenblicke: rennen und springen, hangeln und klettern, reagieren und aktivieren, Schalter finden und Türen öffnen, alles in Sekundenschnelle. Kenner der Reihe werden das locker bewältigen, doch Einsteiger könnten das Ganze einen Tick zu anspruchsvoll und schwer durchschaubar finden. Wer nicht weiß, dass Lara mitten im Sprung Mauerkanten erfassen und sich Kraft ihrer Arme und Hände über berstendes Gemäuer hangeln kann, wird sich erst zurechtfinden müssen.

Doch man darf unterstellen, dass auch mit Lara Croft bisher noch nicht in Kontakt gekommene Gamer nach einigen Minuten das erste Etappen-Ziel erreichen werden. Bleibt die Frage: Warum muss Lara vor den Flammen fliehen? Wie kommt es, dass ein dem Titelbild hinterlegtes Einstiegs-Video – unaufgefordert, muss man leider sagen – eine Figur als Brandstifter entlarvt, von der man dies nicht erwartet hätte? Wie kann es sein, dass nach geglückter Flucht ein alter Freund und jahrelanger Wegbegleiter ebenso überraschend das Feuer auf Lara eröffnet? Es sind diese unerwarteten Momente, die Neugier wecken. Das Spiel wirft anfangs viele Fragen auf, liefert die Antworten aber nur zögerlich. Erst nach rund fünf bis sieben Stunden kommt Licht ins Dunkel, je nach Spielweise. Weitere vier bis sechs Stunden



Mehr auf www.360-live.de

■ Leser-Voting ■ Mehr sexy Bilder von Lara Croft



Das Freiklettern kann man nur als müheles bezeichnen. Wie von selbst setzt Lara Hände und Füße an die richtigen Stellen, der Spieler muss nur die Richtung vorgeben.



Lohnt sich's?



Sehr schöne Anmutung, überzeugendes Abenteuer-Flair, kaum Ladepausen, top Eindeutschung



kein Mehrspieler-Modus, gelegentliches Ruckeln der Grafik



Das Spiel lebt nicht zuletzt vom Anblick kolossaler Monumente wie diesem. Es gibt Dutzende davon!



Fair geht vor: Sollte man angesichts der schönen Aussicht die Balance verlieren, krallt sich Lara im Sturz an die Eisenstange und rappelt sich wieder hoch. Brav!



Ein typisches Puzzle: Häufig soll Lara Zahnräder heben, senken oder drehen und so die Eingänge zu weiteren Freuden an anderen Orten freilegen...

später rückt das Finale in Sichtweite. Im Vergleich zu anderen Teilen aus der »Tomb Raider«-Reihe gibt sich »Underworld« angenehm unaufgeregt, der Schwerpunkt liegt eindeutig auf Turnübungen und Rätseln.

LUST AUF ENTDECKUNGEN

Am Horizont locken sehenswerte Kulissen, die zu erreichen man durch den appetitlichen Anblick höchst motiviert ist. So balanciert Lara auf schmalen Stegen über Abgründe, erklettert Felskamine, springt zwischen engen Wänden hin und her und tut einiges mehr, das Ziel zu erreichen. Trotz der akrobatischen Vielfalt ist die Handhabung erstaunlich handlich und nimmt dem Spieler vieles ab. 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. Frustrierende Todesstürze wie in der Vergangenheit sind selten.

Denn letztlich ist es egal, ob man nun gemeinsam mit Lara das Mittelmeer betaucht oder sich während der Flucht durch ein berstendes Tankschiff von choreographierten Explosionen und hektischen Kletter-Passagen Adrenalin ins Blut pushen lässt – entscheidend ist, dass jedes einzelne Kapitel für sich genug Stoff birgt, dass man seine Lust auf Erforschung ausleben kann. Gleichzeitig sind die Abschnitte kompakt genug, dass man die Übersicht behält, sich nie verloren fühlt und somit in aller Ruhe Raum für Raum, Arena für Arena die vielen kleinen und großen Herausforderungen angehen kann.

Schwerpunkt bilden dabei die gewaltigen Umweltpuzzles. Fies versteckte Schalter oder vergleichbare Ärgernisse sind hier kein Thema. Gut, denn so gerät das Hirn nie in Leerlauf und darf sich den wirklich wichtigen Fragen widmen: Sichten, beobachten, Gewichte finden, Schalter auslösen, Kisten verschieben, Zahnräder justieren – all das ist prägend für das neue »Tomb Raider«. Kennt man zwar aus der Reihe, ist hier aber in so abwechslungs-

GERADLINIG UND STOLZ DARAUF...

Schöner Schlauch!

Auch wenn »Tomb Raider: Underworld« reichlich Seiten-Arme und Neben-Katakomben abseits der vorgegebenen Pfade zur Entdeckung vieler versteckter Objekte und Freispiel-Extras bereitstellt, ist das Erlebnis letzten Endes doch geradlinig angelegt. Selbst die recht spät im Spiel stattfindenden Szenen in Mexiko, von denen der Hersteller erzählt, dass Lara dort im Sattel eines Motorrads lange Wege zurücklegen kann, zeigen sich schließlich doch auch wieder ausgesprochen linear. Das »Schlauchdesign« mag manchen Freidenker einengen, hat aber den großen Vorteil, dass man sich nie wirklich verlaufen und verzetteln und sich stattdessen auf das Wesentliche konzentrieren kann: nämlich klettern und puzzeln.





STEUERUNG

Die zum Teil überarbeitete, zum Teil neu integrierte Akrobatik ist bestens im Gesamtgefüge eingefügt, ohne die Dinge zu verkomplizieren. Fast alle Aktionen lassen sich mit einer Taste auf dem Controller bewerkstelligen.

PHYSIK-ENGINE

Zum Beispiel kann Lara das Seil an ihrem Wurfhaken um Objekte wickeln und auf diese Weise gewaltige Steinblöcke dank Hebelwirkung verrücken. Das demonstriert die Fähigkeiten der »Legend«-Engine und ist gleichzeitig der Stoff, aus dem die Lust auf Entdeckungen gemacht ist.

PROTAGONISTIN

Lara Croft bleibt attraktiv wie eh und je, eine genial animierte Computerfigur: Selten waren zusätzliche Polygone so gut angelegt wie hier.

KAMERAMANN

Einige Klettereien und Sprünge werden nur gelingen, wenn der rechte Daumen stets den Kontakt zum rechten Analogstick hält. Die Kamera nimmt nämlich keineswegs immer die optimale Position ein, lässt gelegentlich entscheidende Stellen aus dem Bild. Das passiert selten, aber es passiert. Und so ertappt man sich nach zwei Stunden Spieldauer dabei, wie man unbewusst immer die Kamera mitführt, um einige wenige Grade hin und her schwenkt und so das Sichtfeld erweitert. Ein Problem? Nein, man nimmt die Kamera-Arbeit nach einiger Zeit weniger wahr als vielmehr das Gefühl, die Umgebung im Blick halten zu können.

»reicher Konstellation zusammengestellt und aneinandergereiht, dass man sich immer gefordert und nie gelangweilt fühlt. «Ich bin überrascht. Exotische Schauplätze, und sehr viele und auch sehr spannende Rätsel!« bestätigt Lesertester Christian Liebl.

DAS REICH DER TOTEN

Ein Beginn ohne Umschweife, beim Tauchgang im Mittelmeer: Wo mögen die bronzenen Schlüssel verborgen sein? Es geht darum, die unterseeische Pforte zur keltischen Unterwelt »Avalon« zu öffnen, der Laras Sehnsucht gilt! Dann der Besuch in Thailand, in diesem rätselhaften Hindu-Tempel aus verwittertem Basalt: Welches Geheimnis bergen die kolossalen Götterstatuen Shiva und Kali? Was hat es mit den zwei beweglichen Spiegeln und der Optik aus Edelstein auf sich? Mit Rätsel um Rätsel

wird konfrontiert, wer mit etwas Grips und viel Geschick Jagd auf die Antworten macht. Die Belohnung sind reichlich inhaltliche Aha-Momente und visuelle Höhepunkte. Man erfährt, was den Kerker unter Laras Herrenhaus mit dem Tor zur Unterwelt verbindet; kommt mit den Sagen, Mythen und Lehren der Kelten, Wikinger und Hindus in Berührung; erfährt mehr über Kräfte von Thors Hammer, der angeblich die Pforte zur Unterwelt zu durchbrechen vermag. Was aber hat der Besuch in den eisigen Regionen zwischen Grönland und Norwegen zu bedeuten? Welche Zusammenhänge gibt es zwischen Laras Familie und ihren Konkurrenten Amanda bzw. Natla? Man fühlt eine enorme Befriedigung, wenn die heimtückischen Fallen des kolossalen Maya-Tempels in Mexiko bezwungen sind und den Eingang nach Xibalbá freigeben – das Reich der Toten.

Die Lösung erschließt sich Stück für Stück und in einem Tempo, das der Spieler selbst bestimmt. Wenn Lara mit ihrem Motorboot in Thailand anlandet, kann man zum Beispiel zunächst im überschaubaren Areal tauchen und den Meeresboden erkunden. Woah,

was ist das? Schwimmen macht richtig Spaß! Frei und unbeschwert, links und rechts, paddeln, kraulen, das geht mit den zwei Analogsticks sofort in Fleisch und Blut über! Dank Sauerstoff-Gerät gibt's keinerlei Zeitdruck, man kann das blaue schimmernde Licht und das sich in den Strömungen wiegende Meergras beobachten, kann mit der Harpune auf Hai-Jagd gehen oder aber direkt dem nächsten Etappenziel entgegenstreben – einer Felsstufe, die einen aus dem Meer hinauf führt zu einem Felskamin.

TONTAUBEN-SCHIESSEN

Eine große Hilfe ist der jederzeit per Back-Taste aufrufbare Mini-Computer, hier ruft man Lösungstipps ab – sehr sinnvoll! Zwei Tipps sind jederzeit verfügbar. Sie passen zur Situation und sind in aller Regel derart vage formuliert, dass man sich schon selbst Gedanken machen muss, aber dennoch konkret genug, dass die Aufmerksamkeit in die richtige Richtung gelenkt wird. In einer Sackgasse steckenzubleiben, ist also kaum möglich. Hilfe gibt's also genug doch man würde sich ein klügeres Kampfsystem wünschen. Es fallen Szenen auf, in

„Diesmal kann der Spieler nachvollziehen, wie die Dinge zusammenhängen.“

3

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Anschluss-Episode »Beneath the Ashes« mit einem neuen Kapitel und neuen Gegnern sowie das Add-on »Lara's Shadow« mit einer zweiten Heldenfigur ab Frühjahr 2009 exklusiv auf Xbox 360 als Download
■ Erfolge sind relativ zügig erspielt; 1.000 Punkte gibt's aber nur, wenn man alle Geheimnisse entdeckt ■ Demoversion als Download verfügbar

ERZÄHLUNG

Lara hat was zu sagen...

Gut zwölf Stunden Spieldauer umfasst »Tomb Raider: Underworld«, wenn man sich nicht allzu sehr verzettelt – und bis dahin hat man eine ausgesprochen gute Zeit, wird kaum je durch frustrierende Momente oder Ärgernisse aus dem Spielfluss herausgerissen.

Das Action-Abenteuer ist in eine Handlung eingebunden, die auf allzu große Unterbrechungen und Dialogszenen verzichtet, aber dennoch schlüssig und halbwegs glaubhaft mit der Motivation von Lara und ihren Kontrahenten vertraut macht.

Geschickt und in genau der richtigen Dosis fügen sich Dialogszenen und Selbstgespräche in den Spielablauf ein. Per Video-Tagebuch steuert Lara Hintergrund-Informationen und Erfahrungs-Berichte aus der Vergangenheit bei. Das erklärt dem Einsteiger vieles, ohne erfahrene Schatzjäger zu langweilen.



1

KAUF
TIPP
360

denen sich Lara Croft einer taktischen Vorgehensweise bemühen, hinter Containern Schutz suchen und von Deckung zu Deckung huschen sollte, so wie das Marcus Fenix in »Gears of War 2« vorführt. So hätten wir die Kämpfe in »Underworld« gern erlebt, stattdessen sehen sie aus wie eh und je – also Tontauben-Schießen auf beißwütige, nur mäßig klug und nie hinterlistig attackierende Angreifer.

Die bösen Biester und Buben reagieren fast nicht auf Laras Aktionen, verfolgen eine doofe Sturm-und-Drang-Taktik, manche lassen sich im Nahkampf niederringen. Zwar verändern die Gegner mit der Zeit ihr Auftreten; Panther und Geparden weichen, Riesen-Taranteln und Höllen-Hunde schieben sich ins Bild. Hier und da muss man sein Tun anpassen und zum Beispiel einige Gegner per Finishing-Stampfsprung zu Staub zertreten – doch letztlich bleibt es beim hektischen und anspruchslosen Schießen-Ausweichen-Salto-Siegen-Kampfsystem für Dauerfeuer-trainierte Daumen. Aber okay, die Zielautomatik funktioniert gut, und die Szenen sind derart selten und leicht zu überleben, dass man sie als Auflockerungsübung dennoch willkommen heißen kann. Einen ähnlich oberflächlich in das Gesamtkonzept integrierten Eindruck macht die Möglichkeit, Lara vor Beginn einiger Etappen mit sexy oder praktischen Outfits sowie Maschinenpistole, Schrotflinte, Betäubungswaffe oder Harpune als Sekundärwaffe ausstatten zu können. Das alles hat in der Praxis erstaunlich wenig Einfluss auf den Spielverlauf, ebenso

wie eine Veränderung des Schwierigkeitsgrades: Auf »Leicht« steckt Lara halt mehr Treffer weg.

PRASSELNDER REGEN

Entscheidend ist letztlich, wie sehr Fairness und Geschmeidigkeit das Gameplay prägen. Beispielsweise nötigt einem das Spiel nach Verlust eines Heldenlebens nur eine minimale Ladepause und extrem kurze bis gar nicht vorhandene Wege auf, bevor man sich erneut am Ort des Scheiterns versuchen kann. Und davon abgesehen gibt sich »Tomb Raider: Underworld« sehr sehens- und erlebenswert. Die Grafik? Schön von Anfang bis Ende, etappenweise beeindruckend und umwerfend. Die kolossalen Bauten strahlen Würde und Bedrohlichkeit aus, die Landschaften wirken einladend. Der Dschungel von Mexiko beispielsweise dampft förmlich. Der dichte Regen prasselt 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 Stimmung macht und die Atmosphäre verdichtet. Lesertester Christian Liebl fallen weitere Details auf: »Wenn Gegner getötet werden, lösen sie sich nicht in Luft auf, und wenn Lara Croft durch Wasser schwimmt oder durch Schlamm wadet, werden die Haare nass und die Klamotten dreckig. Gut gemacht!« Kein Zweifel: »Tomb Raider: Underworld« zeigt Lara Croft in Bestform. Gameplay, Optik, Steuerung,

alles wirkt viel erwachsener als früher. Ganz klar das schönste und unterhaltsamste »Tomb Raider« seit Jahren.

Richard Löwenstein

Tomb Raider: Underworld

GRAFIK/
Unfassbare Kulissen, wundervolle Animation

9

SOUND/
Tolles Orchester, ordentliche Effekte, top Synchro

8

STEUERUNG/
Handlich, durchdacht, nur in Menüs etwas hakelig

8

Herrlich entspanntes Action-Abenteuer, ein Genuss für viele Abende.

8.9
aus 10

Lob an die Entwickler aus Schweden: Optisch ist »Mirror's Edge« aufgrund toller Farbkontraste, guter Weitsicht und nicht zuletzt der Darstellung unzähliger Bewegungsanimationen ein sehr eigenständiges Kunstwerk.

Lohnt sich's?

- ↑ Spannendes Szenario, pfiffige Leveldesign-Ideen, toll präsentiert, Speed-Run-Modus mit hohem Suchtfaktor
- ↓ Diverse Passagen lassen sich nur nach dem »Versuch und Irrtum«-Prinzip lösen, kein richtiger Mehrspieler-Modus

AUF EINEN BLICK

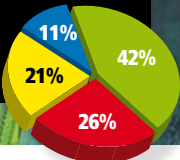
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ D.I.C.E.
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Le Parkour trifft Ego-Shooter, in einer faszinierenden Großstadt. Beide verlieben sich ineinander.

DAS STECKT DRIN

- Rennen
- Schwingen
- Rutschen
- Beten



Erscheint/ 13. November 08

MIRROR'S EDGE

So sieht also ein wahres Rennspiel aus

Moment mal – schon wieder »Mirror's Edge«? War da nicht schon in der letzten Ausgabe was? Stimmt, mehr über das Wieso und Warum steht rechts im Kasten nachzulesen. Die Wahrheit ist aber natürlich auch, dass wir ohnehin eine Menge Spaß dabei hatten, noch ein paar Extrazeilen über dieses hochoriginelle Action-Abenteuer zu schreiben. Stichwort Le Parkour, Stichwort Design, Stichwort Tempo: In »Mirror's Edge« schlüpft der Spieler in die Rolle der athletischen Faith, einer sogenannten »Runnerin«, einer Botin also. Faiths gefährlicher Job: Informationen auf dem Fußweg von A nach B transportieren, um diese so vor den allzu neugierigen Augen und Entschlüsselungs-Programmen einer totalitären Regierung zu schützen. Doch eines Tages läuft etwas schief und Faith wird ungewollt in ein Mordkomplott verwickelt. Es dauert nicht lange, bis der Polizeiapparat einer fiktiven Mega-Metropole Jagd auf sie und ein von ihr mitgeführtes, entlastendes Beweisstück macht. Faith bleibt zunächst nur eine Option: fliehen. Wie? Indem sie das tut, was sie am besten kann: Rennen. Springen. Klettern. Selbst die hochakrobatische Lara wirkt streckenweise fußlahm gegen das, was Faith an schwindelerregenden Manövern zeigt.

In einer fortgeschrittenen Mission wagt sie beispielsweise den Sprung auf einen Stahlträger, der über einem knapp 100 Meter tiefen und ca. 50 Meter breiten Betonschacht baumelt. Im Hintergrund hören wir das tödliche Surren eines herannahenden Hubschraubers. Faith bleibt wenig Zeit zu überlegen. »Wo geht's bloß weiter?« lautet nicht selten die quälende Frage. Zum Glück kann der Spieler in solchen Momenten auf die sogenannte »Runner's Vision« zurückgreifen – gemeint sind Objekte in den Kulissen, die durch ihre meist rote Markierung einen Hinweis auf den weiteren Wegverlauf geben. In diesem Fall wäre das eine rot leuchtende Plattform, die unweit des Stahlträgers an einem Seil schwebt. Klasse: Bei Sprungmanövern aller Art sind Faiths Füße und Hände immer wieder zu sehen. Kombiniert mit der für ein solches Spiel ungewöhnlichen Ego-Perspektive entsteht ein faszinierendes »Mittendrin-statt-nur-dabei«-Gefühl. Der Hubschrauber ist in der Zwischenzeit ebenfalls in den Betonschacht abgetaucht und eröffnet das Feuer. Blut spritzt, der Bildschirm färbt sich rot. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren und entlang der schmalen Plattformen am Betonschacht-Rand einen Weg nach unten finden. In Szenen wie dieser offenbart »Mirror's Edge« sein



liveundonline

- Zeiten aus dem Speed-Run-Modus können ins Netz hochgeladen und mit denen anderer verglichen werden; außerdem: Welttrangliste aller Bestzeiten
- 1.000 Gamerpoints, davon beispielsweise 80 fürs Durchspielen ohne dabei einmal eine Waffe abgefeuert zu haben
- Herunterladbare Inhalte

COMMAND & CONQUER ALARM STUFFE ROT 3





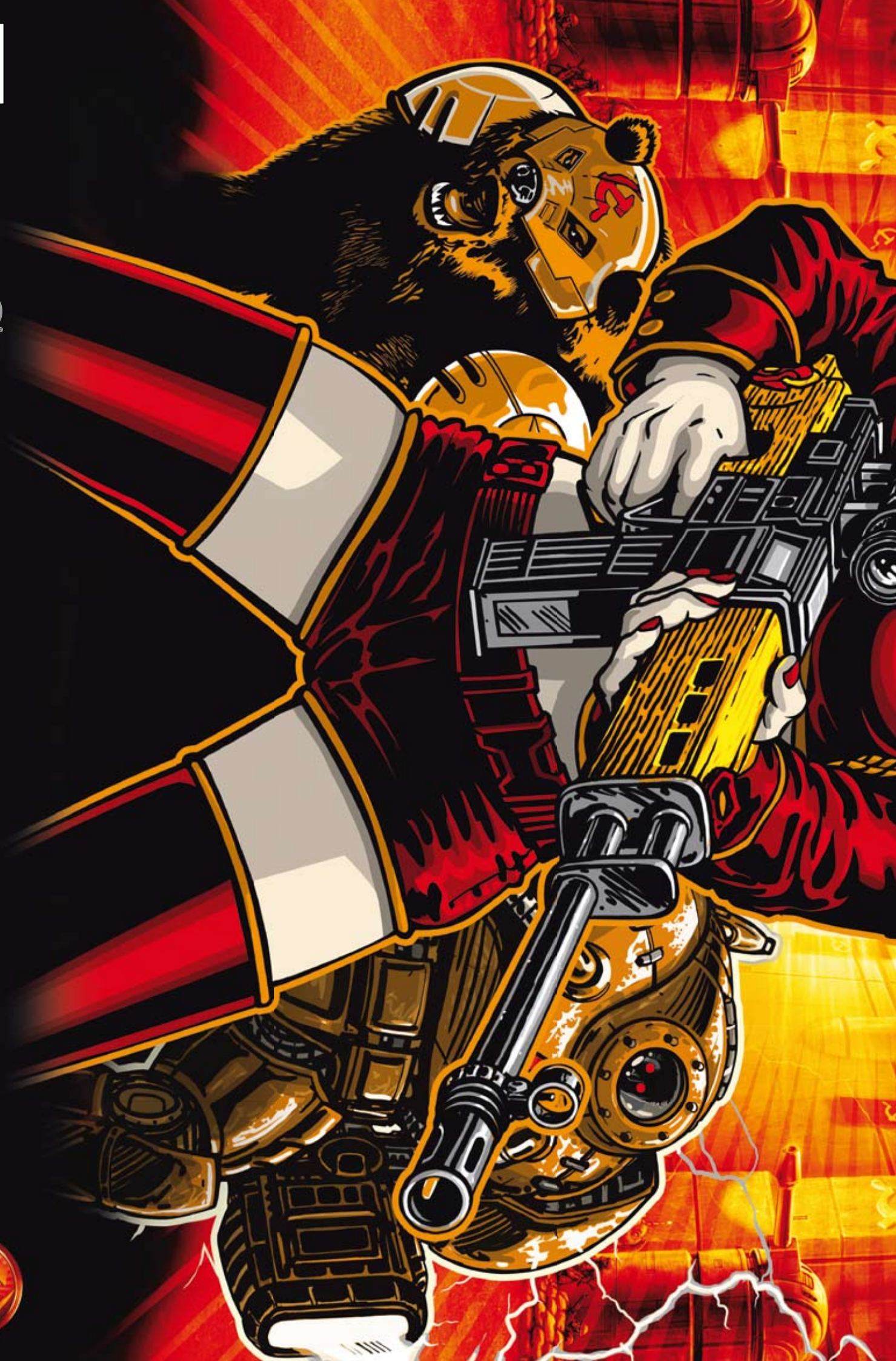
UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.

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

Revise of Jirisa



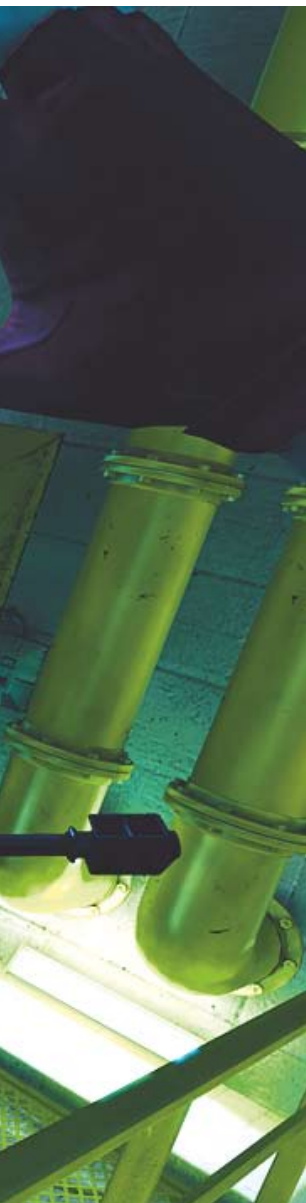


erhältlich für Xbox 360 ab 13.11.08

alarmstuferot3.de

commandandconquer.com





wahres Ich: Das hier ist Action, die einer hochdosierten Adrenalin-Spritze gleichkommt, insbesondere wenn der Spieler eine Szene fehlerfrei meistert. Leider klappt das in den ersten Stunden trotz griffiger Steuerung nicht regelmäßig.

Zu weit gerannt, zu früh abgesprungen, zu spät geduckt – all das kann Faiths Bildschirmtod bedeuten. Ein Grund dafür: Automatisierte Sprungmechanismen vom Schlage eines »Assassin's Creed« sind bei »Mirror's Edge« nicht vorgesehen. Dem Joypad-Akrobaten wird sein gesamtes Können, sprich Augenmaß, gutes Timing und vor allem Übersicht abverlangt. Für Genre-Einsteiger bedeutet das zunächst eines: Frust und viele neue Versuche. Doch Hartnäckigkeit zahlt sich aus: Mit fortlaufender Spieldauer durchschaut man die Denkweise der Programmierer, erkennt per Runner's Vision gekennzeichnete Bereiche früher und nutzt die Slowmotion-Funktion effizienter. Letztere bewährt sich speziell bei Nahkämpfen, kann man den Gegner so doch relativ gefahrlos entwaffnen oder mit einem perfekt abgestimmten Sprungkick außer Gefecht setzen. Thema Waffen: Diese spielen in »Mirror's Edge« eine eher untergeordnete Rolle. Selbst das Durchspielen ohne einen einzigen Gegner zu töten ist möglich und wird sogar belohnt. Sicherlich ein Grund für die moderate USK Einstufung »ab 16 Jahren«.

Insgesamt verspricht »Mirror's Edge« – je nach Talent – acht bis zehn Stunden Spielspaß für den Story-Modus. Dann bleibt noch der Speed-Run-Modus, der Faith durch die Checkpunkte von über einem Dutzend Kursen scheucht, immer mit dem einen Ziel vor Augen – so schnell wie möglich anzukommen.

Highscore-Weltranglisten und detaillierte Statistiken motivieren hierbei ungemein und machen aus »Mirror's Edge« das perfekte Rundum-Sorglos-Paket für den Speed-Freak. Vorausgesetzt, man bringt eine hohe Frustrationstoleranz mit.. Schade eigentlich.

Sönke Siemens

Mirror's Edge

GRAFIK/

Top-Animationen, kontrastreicher Farbmix, flott, gute Lichteffekte

8

SOUND/

Feiner Soundtrack, klasse Sounds, top Synchro

9

STEUERUNG/

Dank Tutorial schnell erlernt. Beherrschen erfordert Zeit

8

Trotz Frust-Passagen absolut spielenswert. Wer Le Parkour liebt, muss sowieso zuschlagen.

8.4 aus 10

Versions-Verdreher

Wie aus einem Wort ein Problem wird

Ein Test von »Mirror's Edge« in der letzten Ausgabe, in dieser noch einer – wie das? Unser Fehler. In der Hektik des Redaktionsalltags gehen haufenweise Dinge schief: Dateien werden in falsche Ordner abgespeichert, so dass sie niemand mehr findet. Spielstände des Kollegen werden versehentlich überschrieben, und mit viel Liebe aufgenommene Videosequenzen gelöscht, weil ein Kollege meint, niemand bräuchte sie mehr. Alles keine Freude, aber mit entsprechendem Zeitaufwand rückgängig zu machen – und vor allem so, dass der Leser nichts davon merkt. Manchmal unterlaufen einem jedoch – bei großem Zeitdruck oder schlechter Kommunikation – größere Fehler. So geschehen bei »Mirror's Edge«. Die uns aus England zugestellte Disk mit der Software, auf deren Basis der Test in der letzten Ausgabe veröffentlicht wurde, ist mit dem englischen Wort »Reviewable« bedruckt. Im Deutschen hat sich der Begriff »Review« in den vergangenen Jahren als Umschreibung für das Wort »Test« durchgesetzt. Ein Engländer hingegen versteht unter dem Begriff sinngemäß eher so viel wie »nachprüfbar« oder »spielbar«. Lange Rede, kurzer Sinn: Diese Disk war vom Hersteller nicht für Tests freigegeben, trotz des Aufdrucks. Wir entschuldigen uns daher an dieser Stelle für den Fehler und reichen hiermit einen Testbericht nach, der auf der offiziell als Testmuster deklarierten Disk fußt. Viel ändert sich an unseren Aussagen nicht, das Spiel zeigt sich jedoch in ein paar Kleinigkeiten verbessert – daher die Aufwertung um einen Zehntel-Prozentpunkt.

Wie dem auch sei, als kleine Wiedergutmachung möchten wir an dieser Stelle fünf Soundtrack-Singles zum Spiel verlosen, die uns Electronic Arts freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Wer eine der sehr hörenswerten Single-CDs mit dem Titel »Still Alive« gewinnen will, kein Thema: Mitmachen kann jeder, der eine E-Mail mit dem Stichwort »Keep the Faith« an gewinn@360-live.de schickt. Einsendeschluss ist der 15. Dezember 2008. Mitarbeiter von Airmotion, dem Redaktionsbüro Löwenstein und Electronic Arts sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Lohnt sich's?

- Witzige Charaktere, lustige Dialoge und abgefahrenes Konzept
- Das soll ein Jump and Run sein?
- Nicht mit uns!



Erscheint/ 14. November 08



Mit einem starken Motor sind die Fahrzeuge wesentlich nützlicher als noch zu Spielbeginn.

AUF EINEN BLICK

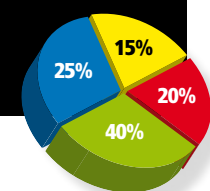
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ Rare
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Geschicklichkeit
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360:
 Fahrzeuge bauen, Bär
 drauf und ab dafür.

DAS STECKT DRIN

- Banjo
- Kazooie
- Schraubenschlüssel
- Bauteile



BANJO KAZOOIE SCHRAUBE LOCKER

Nur Schraube locker oder nicht mehr alle Tassen im Schrank?

Zehn Jahre nachdem das erste »Banjo Kazooie« über die N64-Konsole gehüpft ist, meldet sich der englische Developer Rare zurück und möchte in »Schraube locker« das Jump-’n-Run-Genre mit neuen Elementen aufpeppen. Ob dieser Versuch geglückt oder gescheitert ist? Es trifft leider ein, die Antwort ist nein! Aber überlassen wir das Reimen den Figuren im Spiel: Helden dieser bunten Genre-Mixtur sind der Braunbär Banjo und die Vogeldame Kazooie, die er stets in einem Rucksack mit sich herum-schleppt. Auch der Schamane Mumbo Jumbo, die hübsche Squaw Humba Wumba und die fiese Hexe Gruntilda aus den Vorgängerspielen sind wieder mit von der Partie.

Die Figuren finden sich zu Spielbeginn in einer vom fiktiven Videospiel-Fabrikanten »Lord of Games« entworfenen Stadt wieder; Banjo und Gruntilda sollen endgültig ihren Streit beilegen und eine Reihe von Aufgaben meistern. Dazu erhält Banjo einen magischen Schraubenschlüssel, auf dass er sich aus verstreuten Einzelteilen lustige Fahrzeuge bastelt.

Das Angebot reicht von kleinen Autos über Panzer und Boote bis hin zu Hubschraubern und Kampfflugzeugen. Es sind vor allem diese Vehikel,

die der Fortbewegung und Lösung etlicher Aufgaben dienen – zu Fuß oder hüpfend ist hier kaum etwas zu erledigen!

Die Stadt des Lords – bezeichnen wir sie mal als »Oberwelt« – ist in verschiedene Bereiche unterteilt – bezeichnen wir die mal als »Ländereien« – mit eigenen Themen: »Banjo Land« gleicht einem riesigen Museum und »Logbox 720« stellt das Innere der Internet-Schnittstelle der Xbox 360 dar – mit all ihren Chips, Schaltkreisen und Transistoren. Eigentlich nett anzusehen, die vielen Farben und abstrakten Formen fügen sich gut in das Konzept ein. Auf alle Requisiten wirkt dank Havok Physiks die Schwerkraft, was vom Gameplay oft und gerne aufgegriffen wird. Die Kulissen sehen auf den ersten Blick einfallsreicher aus, als sie sind. Oft wirken sie eher billig, und Neues oder gar Überraschendes gibt es kaum zu entdecken.

Auch die vielen Nebenaufgaben prahlen nicht mit Anspruch. Banjo und Kazooie müssen sie lösen, erhalten Puzzleteile und schalten damit weitere Spielabschnitte frei. So finden sie letztlich den Weg nach Hause, nach Spiral Mountain – soviel sei verraten. Die Aufgaben stützen sich leider auf nur drei verschiedene Herausforde-

liveundonline

- Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler
- 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Punkte, beispielsweise fürs Öffnen von Spielwelten oder das Sammeln von 30 Puzzleteilen
- Praktische Verknüpfung mit den beiden neu aufgelegten »Banjo Kazooie«-Klassikern, die es auf dem Marktplatz zu kaufen gibt
- Herunterladbare Inhalte

BASTELTASCHE

Fast wie Lego

Da schaut die Gruselhexe Grunty ja mal grad friedlich drein. Einen Augenblick später mutiert sie wieder zum speichelspuckenden Schreckgespenst und versucht Banjo und Kazooie die Tour zu vermässeln. Manche lernen's halt nie.

Ab in den Rechner. Wie in dem Film »Tron« muss sich Banjo in einer der Etappen gegen Viren und Firewalls innerhalb eines

Computers bewähren. Schauplatz ist genauer gesagt die Internet-Schnittstelle der Xbox 360.

Anspielungen auf die Konsole finden sich etliche im Spiel.

Die sogenannten »Jinjos« wie dieser hier stellen kleine Nebenaufgaben, bei denen man mit etwas Geschick Jinjo-Münzen gewinnen kann. Diese können dann entweder im Kasino oder beim Jinjo-Bingo verspielt werden; eine von unzähligen Feinheiten.

3



rungen: Flitze schnell von A nach B. Bring mir dieses oder jenes Objekt zurück. Sei der Schnellste im Rennen. Schon nach kurzer Zeit fühlt man sich gelangweilt – besonders, wenn man die Vorgängerspiele kennt. Die Hüpfspiel-Komponente fehlt wirklich sehr, oder wird zumindest viel zu stark vernachlässigt, eben weil man die meisten der beschriebenen Aufgaben mit Fahrzeugen lösen kann. Dass man die entweder selbst bauen oder nach vorgefertigten Plänen entwerfen kann, das könnte kreative Geister aber freilich schon zum stundenlangen Tüfteln motivieren. Und auch wenn sich »Banjo Kazooie« viel zu selten nach spaßigem Jump and Run anfühlt, sondern eher wie ein verkappter Funracer a la »Mariokart«, könnte man ja auch damit prinzipiell Freude haben! Grundsätzlich macht's ja auch Spaß, eigene Fahrzeuge zu entwerfen und die alte Spinatwachtel Gruntilda und ihre Gruntbots mit diesen Eigenkreationen immer wieder aufs Neue in die Flucht zu schlagen. Der Multiplayer-Modus hat ja auch wirklich

Klasse. Acht Bärenfreunde können mit ihren selbstgebastelten Karossen in Arenen gegeneinander antreten. Gerade nachdem man das Spiel einmal durchgespielt hat und die eigene Werkstatt mit seltenen und netten Waffen-Upgrades gefüllt ist, rappelt's so mächtig im Karton. Offline funktioniert die Sache und zu zweit sogar auf dem Splitscreen – aufgrund der mageren Spielerzahl ist diese Variante des Mehrspieler-Modus allerdings kaum der Rede wert. Grundsätzlich müssen wir leider auch den Einstieg in das Ganze kritisieren: Selten sind wir je so langatmig in ein Game eingeführt worden! Die sicherlich lustigen, auch prima eingedeutschten, aber scheinbar endlose Dialoge der Charaktere tönen nicht gerade an. Da wird man schnell mal ungeduldig und muss sich die Motivation, sich das weiterhin anzutun, stellenweise mühsam selbst einreden. Ähnliches gilt für das gesamte Spiel.

Rare scheint also mit seinen innovativen Plänen übers Ziel hinausgeschossen zu sein.

Zwischen den bunten Farben und der Fahrzeug-Idee bleibt der Spielspaß zu oft auf der Strecke. Herausgekommen ist nichts Halbes und nicht Ganzes – keine Hüpfspiel und kein Funracer.

Jan Heinrich

Banjo Kazooie

GRAFIK/

Witzig und bunt, wirkt aber etwas konfus zusammengeschustert

8

SOUND/

Musik geht in Ordnung, die Effekte auch

8

STEUERUNG/

Absolut nachvollziehbar, aber etwas überladen

8

Das Spiel gibt vor, abwechslungsreich zu sein, fühlt sich aber nicht so an. Schade!

7.3

aus 10



Erscheint/ 21. November 08

AUF EINEN BLICK

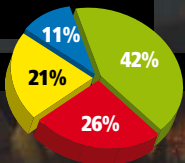
Publisher/ Midway
Hersteller/ Midway Amusement Games
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Beat 'em-Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ nein
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Die Krieger des »Mortal Kombat«-Universums kloppen sich mit Batman und Konsorten aus den DC-Comics. Überraschend reizvoll! Lädt zum Zuschlagen ein!

DAS STECKT DRIN

- Prügel
- Mehr Prügel
- Blut
- Superkräfte



Jeder Kämpfer bringt seine Fähigkeiten mit in die Arena: Scorpion speit Feuer, Superman verschießt Laserblitze. Was man halt so tut, um zu siegen.

liveundonline

- Zwei-Spieler-Duelle, online und an einer Konsole
- Erfolge sammeln mit Story-Mode und Experten-Kombos ■ Die ersten Gamerpoints sind im Storymodus recht schnell erobert, die 100 Gamerpoints für das Ausführen aller Spezialattacken machen ebenfalls keine allzu großen Probleme



Lohnt sich's?

- Grandioser Kämpferreigen, toller Sound, großartiges Kampfsystem
- Stellenweise maue Effekte und miese Synchronisation

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Wenn Welten kollidieren: Das haut rein!

Einfach unglaublich: Nach all den Jahren haben es die Entwickler um »Mortal Kombat«-Erfinder Ed Boon tatsächlich geschafft, Midways schon immer umstrittener und zuletzt außerdem einfallsarmer Beat-'em-Up-Reihe neues Leben einzuhauchen. Entgegen allen Befürchtungen – unsererseits, aber auch seitens eingeschwoener Fans – ist die Kloperei ein echter Launemacher mit eingebauter Spaßgarantie. Auch wir waren anfangs skeptisch, ob die Macher sich nicht etwas übernehmen würden, schließlich treffen in diesem Fightgame die bekannten Kämpfer der düsteren Spieleserie auf die strahlenden Helden und finsternen Bösewichte der Welt von DC Comics. Sub Zero schlägt Superman, Batman prügelt sich mit dem untoten Ninja Scorpion, die dralle Sonja Blade findet sich im Catfight mit Wonder Woman – seltsame Paarungen, oder? Doch bald entpuppt sich »Mortal Kombat vs. DC Universe« als stilechter Prügelspaß, in dem tatsächlich jeder Charakter seinen Platz hat, und der vor allem spielerisch

überzeugt. Auch in Sachen USK heißt es Aufatmen. Jeder 16-Jährige darf sich den Titel auf die Konsole holen, ungeschnitten wohlgeprüft, was aber natürlich auch heißt: Es werden keine Rückgrate rausgerissen, keine Stahlpfosten in Leiber gebohrt oder ähnliche Showdown-Brutalitäten veranstaltet.

Insgesamt stehen zu Spielbeginn 20 Kämpfer zur Wahl: Zehn aus »Mortal Kombat«, zehn aus den DC Comics. Das sind weniger Kämpfer als in den letzten »Mortal Kombat«-Games, doch die Palette überzeugt dennoch. Jede MK-Figur findet in einem DC-Charakter seinen Gegenspieler. So ergänzen sich etwa Scorpion und Batman großartig. Große Überraschungen bei der Besetzung bleiben gleichwohl aus, dafür bittet die absolute Elite in den Ring: Raiden, der Gott und Beschützer des Erdenreiches, schleudert Blitze und brutzelt Gegner. Shaolin-Mönch Liu Kang will nach wie vor die Erde vor dem Untergang bewahren. Die wahren Stars sind allerdings der untote Ninja Scorpion, der sich an seinem Erzfeind



Ungekürzt!

Die USK hat ein Herz

Der neueste Teil der »Mortal Kombat«-Saga aus dem Hause Midway tritt ein umstrittenes Erbe an. Schließlich sind die meisten Vorgängerspiele in Deutschland indiziert, sprich die Abgabe und Verbreitung der Prügelspiele ist gesetzlich stark eingeschränkt, manche wurden beschlagnahmt – also mit einem umfassenden Handels- und Vertriebs-Verbot belegt. Grund dafür: Fast alle »Mortal Kombat«-Spiele strotzen nur so vor Gewalt und Blut und umherfliegenden Eingeweiden. Nicht zuletzt die grausamen Fatalities und Finishing-Moves, wo Besiegten die Wirbelsäule herausgestückt oder Leiber in Brand gesteckt werden, machen die Kampfspiel-Saga zum roten Tuch der Jugendschützer. In einer Indizierungsbegründung heißt es, das Gameplay sei »geeignet Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren«, der »wesentliche Inhalt des Videospiels besteht aus dem bedenkenlosen, realistisch in Szene gesetzten Töten der Gegner«. Dennoch hat so manch Abkömmling der Serie den Sprung vom Schnitttisch geschafft und darf frei verkauft werden. »Mortal Kombat: Deadly Alliance« für Gameboy Advance ist ab 16 Jahren zu haben. Kein Wunder allerdings, ist doch vom Blut, den brutalen Schlägen und vor allem den Fatalities kaum etwas auf dem kleinen Bildschirm zu erkennen. Das Gleiche gilt für die »Mortal Kombat: Tournament Edition«, ebenfalls für Gameboy Advance. Auch »Mortal Kombat: Special Forces« hält die USK für okay: Dieses Action-Abenteuer um Jax auf der Jagd nach dem Verbrecher Kano ist für Playstation ab 16 Jahren zu haben. Um diese Freigabe auch für »Mortal Kombat vs. DC Universe« zu ergattern, wurde der Grad an Gewalt deutlich reduziert. Vor allem die umstrittenen Fatalities kommen weit unblutiger und weniger grausam daher, als das in den Vorgängertiteln der Fall ist. Das geht in Ordnung: Statt mit blutroten Fontänen punktet der neueste Teil aus der »Mortal Kombat«-Reihe mit Gameplay.



Zwar spritzt auch im neuesten Mortal Kombat-Titel der rote Lebenssaft, doch in weit geringeren Mengen als zuvor.

Sub Zero rächen will. Wieder mit dabei und in komplett neuem Design erstrahlt der bionisch aufgemotzte Soldat Jax. Auf Seiten der DC-Charaktere laden der dunkle Ritter Batman, der strahlende Superman, der wahnsinnige Joker, der milliarden schwere Lex Luthor und der pfeilschnelle Flash zum Schlagabtausch. Jeder Superheld ist stilecht umgesetzt und nah an den kolorierten Vorlagen gehalten, dennoch bringen kleine Veränderungen im Design künstlerische Würze rein.

VOLL RACHSÜCHTIG

Die Steuerung? Setzt auf traditionelle Mittel, sprich D-Pad plus Feuertasten. Das Ganze geht erstaunlich problemlos und raffiniert von der Hand – ungewohnt vielleicht für jemand, der sich mit sperrigen »Mortal Kombat«-Titeln der letzten Zeit befasst hat. Toll schon mal, dass wirklich jeder Kombattant Fähigkeiten und Fertigkeiten sein Eigen nennt, die wert sind, erlernt zu werden, und dementsprechend Einarbeitung in den Stil erfordern. Wer die eigentlichen Reize des Kampfsystems – zigfach kombinierbare Hi- und Low-Kicks in Kombination mit schnellen Handkanten-Attacken etwa – in den Griff kriegen will, wird sich bei manchen Figuren durchaus einige Abende lang mit Training befassen müssen. Diese Angriffs-Ketten sind es, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. Shang Tsung etwa vermag regelrechte Schlagfeuerwerke zu zünden, während bei Catwoman erst nach einiger Zeit Schläge und Tritte geschmeidig ineinanderfließen. Das

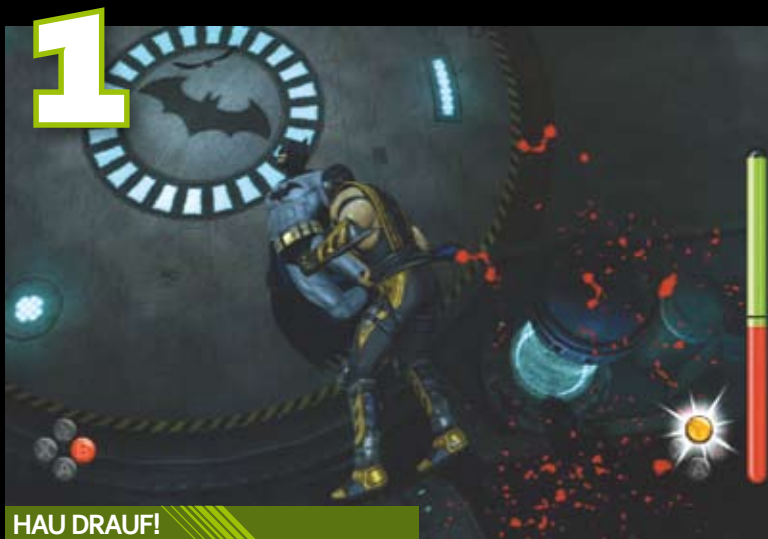
Kampfsystem orientiert sich also sichtlich an den ersten Teilen der Serie und fordert dem Spieler damit vor allem eines ab – flinke und zielgenaue Finger. Zügig und präzise muss man Richtungs- und Schlagkombinationen in den Controller hämmern, vor allem beim Einsatz der Spezial-Attacken. Sub Zeros Frost-Attacke, Scorpions Teleporter-Uppercut und Raidens Blitz-Griff gehen teils simpel von der Hand, teils dauert's einige Zeit, bis alles in Fleisch und Blut übergeht. Der »Practice«-Modus an einem unsterblichen Gegner hilft, das Tasten-Ballett kennenzulernen, eine per Pause-Menü abrufbare Move-Liste unterstützt das Studium. So werden Einsteiger schnelle Erfolge erzielen und Kenner was zu beißen haben. Passt so.

Das Plus an Kontrolle ist wohl auch darauf zurückzuführen, dass »Mortal Kombat vs. DC Universe« geruhiger wirkt als »Dead or Alive 4«, jedoch deutlich fixer als »Mortal Kombat: Deadly Alliance« oder »Mortal Kombat: Deception«. Zusätzliche Würze in die Kämpfe bringt der sogenannte »Rage«-Modus: Dessen Anzeige füllt sich während des Kampfes. Je mehr Schläge man einsteckt, desto weiter steigt die Anzeige. Ist sie prall gefüllt, wird der Modus mit Druck auf die beiden Schultertasten aktiviert: Nun kann man den Gegner mit nahezu unblockbaren Schlägen eindecken. Untermalt wird das Trommelfeuer mit eisernem Krachen aus den Lautsprechern – klasse! Der Rage-Modus hat was, denn wer ihn beherrscht, kann eine nahezu sichere Niederlage

noch im letzten Moment in einen knappen Sieg ummünzen. Nicht ganz neu, aber verbessert: Die Breaker. Diese Konterattacken kennen Genre-Fans schon aus der »Dead or Alive«-Reihe. Per gut getimtem Klick auf die rechte Schultertaste werden Schläge und Tritte abfangen und mit schnellen Konter beantwortet. Eine prima Mittel, um schnelle Blitz-Attacken zu brechen.

BOSSGEGNER MAL ZWEI

Doch wie kommen nun diese zwei Welten zusammen, also das eher realitätsnahe Universum aus den DC Comics und die tote Outworld plus das Earth Realm aus »Mortal Kombat«? Das erklärt der umfangreiche und in zwei miteinander verzahnte Kapitel gegliederte Story-Modus. Hier kämpft man sich Runde für Runde dem mächtigen Endgegner namens Dark Kahn entgegen, jenem Geschöpf, das laut Story aus der Verschmelzung zwischen dem »Mortal Kombat«-Fiesling Shao Kahn und dem DC-Bösewicht Darkseid hervorgeht. Man schlüpft in die Haut wechselnder Kämpfer und geht so den Rätseln der fusionierten Welten auf den Grund. Doch mehr sei dazu an dieser Stelle nicht verraten, ohnehin sind die paar Dialoge und Beschimpfungen zwischen den Kämpfen kaum der Rede wert. Den eigentlichen Kern des Ganzen bildet eher der Zwei-Spieler-Modus. Denn kaum etwas macht mehr Spaß, als dem besten Kumpel erst den Hintern zu versohlen und ihn dann per



HAU DRAUF!

Prügel ohne Ende

Neu in der Prügel-Saga sind Luftkämpfe: Da wird während des Falls weitergekloppt und – etwas Glück vorausgesetzt – der Gegner letztlich krachend in den harten Boden gerammt. Je mehr man ihn dabei drischt, umso mehr Schaden richtet man zusätzlich an.

1 Auch lässt sich der Kombattant zumindest in manchen Arenen gerne mal quer durch mehrere Wände prügeln.

2 Dabei wird mit schnellem Drücken auf sämtliche Tasten der Schaden gesteigert, der dabei angerichtet wird. Nützt eigentlich wenig, sieht aber verdammt cool aus.

Ebenfalls neu ist der Klose-Kombat-Modus. Per Druck auf die Schultertaste wird der gegnerische Kämpfer in einen heftigen Nahkampf verwickelt, in dem rasche Reaktionen erforderlich sind: Schlägt der Gegner zu, ist schnelles Ausweichen angesagt.

3



Finishing-Move in der Erde zu versenken. Das gilt natürlich für alle Beat 'em-Ups und damit auch hier: Eine Konsole, zwei Controller, zwei Spieler, mehr braucht es nicht für stundenlange Unterhaltung. In diesem Punkt braucht sich dieser Crossover-Titel nicht vor Referenztiteln wie »Soul Calibur IV«, »Dead or Alive 4« oder auch dem aktuellen Arcade-Game »Tekken 6« zu verstecken.

Die Grafik? Prima. Die Kämpfer wirken allesamt mächtig drahtig und extrem stark; ausgeprägte Adern und Strukturen in den Stoffen der Kleidung bringen hier richtig Leben rein. Bei den brutalen Schlägen und Tritten fliegen die Fetzen: Je nachdem, wie viel Prügel eine Figur einsteckt, sieht man ihr diese auch an. Kleidung und Körper leiden: Die Capes von Batman, Superman oder Captain Marvel zerreißen; und hat Scorpion oft genug die Faust geschmeckt, drückt sich sein skelettierter Schädel durch die Maske. Auch die blutigen Schnitt- und Schürfwunden in Gesichtern und an Körpern sind gut zu erkennen. Gute Arbeit! Rundherum machen sich bedrohlich glühende Lavafelder und mächtig beeindruckende Tempel, die zerstörten Straßen von Metropolis und die düstere Skyline von Gotham City als Arenen richtig gut. Und die Ohren? Die Schlaggeräusche pressen sich richtig ins Trommelfell. Die Effekte unterstreichen in Verbindung mit dem feinen Soundtrack die apokalyptische Stimmung. Leider lässt die deutsche Synchron-

Arbeit zu wünschen übrig: Die Sprüche hätten deutlich mehr Pfeffer und Wucht vertragen können. Schade.

BLUT UND GEWALT

Und was bleibt vom einstigen Markenzeichen der »Mortal Kombat«-Reihe, den Finishing Moves und Fatalities? Nun, das Gameplay gibt sich brachial, doch Blut und Gedärme machen sich rar. Der Grund hierfür ist sicherlich in der Zusammenarbeit zwischen Midway und dem Unterhaltungskonzern Warner zu finden, dem Eigner von DC Comics. Warner wird sicherlich auf Gewalt verzichten und somit eine größere Zielgruppe ansprechen wollen. Wie dem auch sei, Finishing Moves gibt's trotzdem, so dass man wie gehabt den taumelnden Gegner zum Schluss per Final-Dampframme terminieren kann. Bloß spritzen jetzt halt keine Innereien mehr, niemand reißt Herzen heraus und lässt Körper zu Boden plumpsen. Die extrabrutalen Finisher bleiben einigen wenigen Kämpfern vorbehalten; die grundguten Helden des DC-Universums verzichten fast vollkommen auf solche Garstigkeiten. Ihnen stehen zwei unterschiedliche Brutality-Kombinationen zur Verabschiedung eines Verlierers zur Verfügung. Unschwer ist zu erkennen, dass »Mortal Kombat vs. DC Universe« einen weiteren Umbruch, wenn nicht sogar Neustart der legendären Kampfspiele-Reihe darstellt.

Das überarbeitete Kampfsystem, das flinke Gameplay und der großartige Look laden zum Zuschlagen ein. Das beste »Mortal Kombat« seit langem.

Michael Förtsch

MK vs. DC Universe

GRAFIK/

Toll animierte Kämpfer, detailreiche Kulissen

8

SOUND/

Brachiale Effekte, prima Soundtrack, lahme Synchro

8

STEUERUNG/

Logische, handliche und zügige Steuerung

8

Eine kompromisslose Prügelei, die sich nach Formschwäche neu erfindet. Dazu noch Comic-Helden – super!

8.5

Das Warten hat ein Ende: **UBISOFT-TV**



+ Trailer

+ Interviews

+ Berichte

© 2007 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

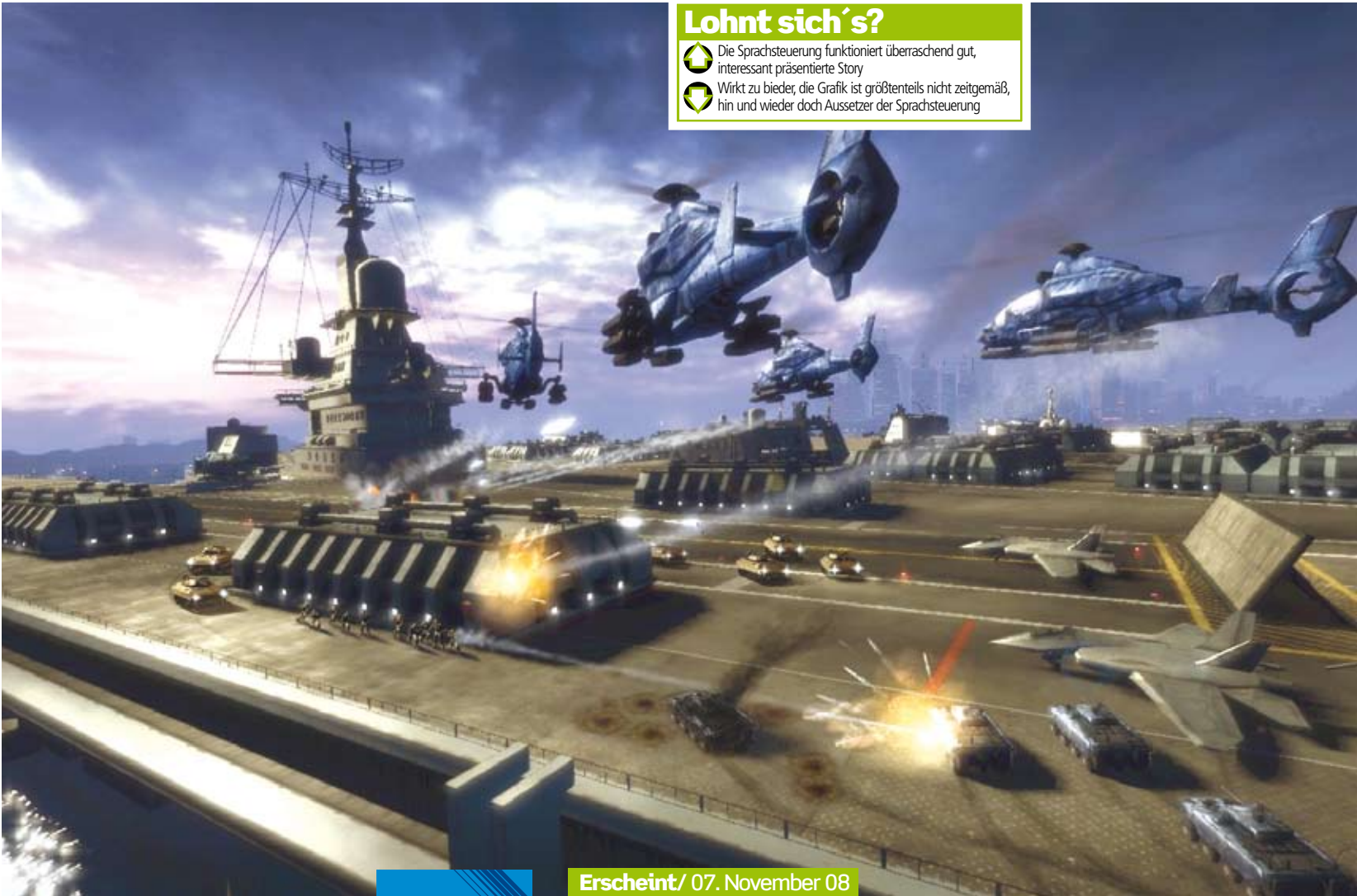
JETZT ONLINE: <http://ubitv.de.ubi.com/>



UBISOFT

Lohnt sich's?

- Die Sprachsteuerung funktioniert überraschend gut, interessant präsentierte Story
- Wird zu bieder, die Grafik ist größtenteils nicht zeitgemäß, hin und wieder doch Aussetzer der Sprachsteuerung



Erscheint/ 07. November 08

AUF EINEN BLICK

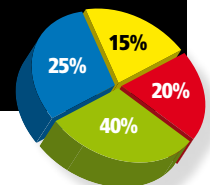
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Shanghai
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 1.000
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Die wohl zugänglichste Taktikerei seit es Konsolen-Strategiespiele gibt.

DAS STECKT DRIN

- Sprachsteuerung
- Krieg ums Öl
- Rundenstrategie
- Dicke Panzer



TOM CLANCY'S ENDWAR

Weil niemand Innovation aufhalten sollte...

Paris im April 2007: Ubisoft kündigt ein revolutionäres Konzept an, eine Idee, die für frischen Wind im Echtzeit-Strategie-Genre sorgen soll. Sprachsteuerung heißt das Zauberwort. Eine ganze Armee mit ein paar Worten kontrollieren, kaum zu glauben, es herrscht Skepsis unter den anwesenden Journalisten. Doch es lohnt sich neue Wege zu gehen: Intuitiver, moderner, cleverer als in »Endwar« kann man eine Hightech-Armee nicht befehligen.

Woran liegt das? Entwickler Ubisoft Shanghai baut auf die Ideen von Titeln wie »Alarmstufe Rot 3« auf, kickt aber den Basenbau aus dem Fenster. Logisch, denn wer hätte wohl Lust dazu, die ganze Zeit über »Baue Raffinerie, baue dieses, baue jenes« zu formulieren. Also zieht man mit einer vordefinierten Armee los, maximal zwölf Kommandoeinheiten, die entweder nur aus Panzern oder Helikoptern bestehen. So setzt sich eine US-Helikopter-

einheit aus fünf Chromes zusammen, sonst wäre das Schlachtfeld reichlich leer – durch den Kompromiss behalten auch unerfahrene Taktiker den Überblick. Profistrategen hingegen vermissen Spezialfähigkeiten. Experimente wie in »Alarmstufe Rot 3«, wo Panzer im Wasser kämpfen, kann man nicht erwarten. »Endwar« setzt auf ein relativ simples Stein-Schere-Papier-System: Mannschaftstransporter holen mit ihrem Kaliber 50 leicht Helikopter vom Himmel. Der Chrome-Angriffshubschrauber – eine Variante des AH 64-Apache – wiederum vernichtet mit seinen Hellfire-Raketen ein ganzes Panzerbataillon. Das kennt man alles, hat aber selten so viel Spaß gemacht. Die Sprachsteuerung funktioniert überraschend gut: Während eines Gefechts werden unsere Panzer stark dezimiert. Glücklicherweise gelingt es der Infanterie, eine der feindlichen Satellitenstation zu besetzen, das Mittel der Macht in »Endwar«. Einmal eingenommen,



Das Herz der Kampagne: Auf einer Weltkarte behält der Spieler den Überblick, entsendet seine Truppen in die brenzlichsten Krisenregionen.

liveundonline

- Weltweite Online-Kampagne, in der die Ergebnisse von Einzel-Matches zusammengerechnet und auf eine Weltkarte übertragen werden. Klappt für bis zu 1.000 Mitspieler
- Direkt-Matches eins gegen eins, zwei gegen zwei und drei gegen drei
- Alle vier Spielmodi aus der Kampagne: Eroberung, totale Vernichtung etc.
- 1.000 Gamerpoints, sowieso klar

3



ONLINE-MODUS

Immer so ein Theater

Der Online-Modus trägt den klangvollen Namen »Theatre of War«. Hier versuchen bis zu 1.000 Teilnehmer als Russen, Europäer oder Amerikaner den Dritten Weltkrieg zu entscheiden. Läuft ab wie bei einem Brettspiel: Auf der Weltkarte hat jeder Spieler den Überblick, wo Not am Mann ist, und kann dort ein Match starten. Am Ende eines ganzen Tages werden alle Partien zusammengerechnet und auf den Grenzverlauf übertragen. Wenn zum Beispiel 15 Mann in Einzelmatches um Europas größten Militärflughafen Ramstein kämpfen und sechs davon für Russland Partei ergriffen haben und gewinnen – dann gehört den Russen am nächsten Tag der Flughafen. Reizvoll!



2

SKRIPT-EVENTS

Unverhofft kommt oft

US-Truppen müssen eine Basis so lange gegen europäische Truppen halten, bis sie ein Abwehrsattelliten-system in ihre

1 Umlaufbahn geschossen haben. Und die Europäer sind verdammt gut ausgerüstet.

Die »European Federation Enforcer Corps« setzen primär auf EMP; die elektromagnetischen Wellen sorgen für den Totalausfall von z.B. Helikoptersystemen.

Die werden schnell außer Reichweite gezogen und

schlagen den Feind dann zurück – der Satellit kann starten.

Oder auch nicht? Die Ingenieure müssen einen Schaden an der Steuereinheit beheben, sie brauchen Zeit – währenddessen startet Europa einen Großangriff: Neue Herausforderung. Derartige Wendungen im Spielablauf gibt es öfter.

3



lässt sich frische Verstärkung freischalten, die sogleich am Kartenrand erscheint. Normalerweise müsste man mit dem Stick dorthin scrollen, die Helikopter anwählen und zum Zielpunkt beordern – sonst sehr umständlich, aber wofür hat jeder von uns eine Stimme und ein Xbox-Live-Headset? »Einheit Vier, Angriff Feind Eins«: Fünf Worte gesagt und die Apaches sausen in Richtung Feind – intuitiver und schneller geht es kaum. Nur selten moniert eine weibliche Stimme, dass der »Befehl nicht ausgeführt werden kann«. Wirklich perfekt funktioniert aber eher die englische Version. Wer die Sprache beherrscht, sollte hier zugreifen.

Natürlich darf man seine Einheiten auch klassisch via D-Pad und Analog-Sticks steuern. Macht Sinn, wenn Kommando-Ketten zu lang sind. Wer gleichzeitig Helikopter zum Angriff schicken, mit Panzern verteidigen und Infanterietrupps befehligen will, greift zu einer Mischform aus Controller- und Sprachsteuerung. Im Test kam vor allem die Sprachsteuerung zum Einsatz, weil es ein unglaublich dichtes Mittendrin-Gefühl schafft. »Einheit 1, Kamera«, schon zentriert sich die Kamera auf eine Drohne, die direkt über einem der Panzer schwebt. Ständig schlagen Granatgeschosse vor den Stahlkolossen auf, man möchte sich förmlich ducken, wenn eine AGM-114 Hellfire-Rakete anzischt. Irre, aber warum bitte sieht das so schlecht aus? Technisch ist »Endwar« nicht auf der Höhe der Zeit, matschige Texturen und viele detailarm gezeichnete Einheiten sind da nur

zwei Kritikpunkte. Sehr gut kommt wiederum die Geschichte rüber. Logisch, es geht um Geld und Öl im Jahr 2020: Der Krieg gegen den Terrorismus kostet die US-Regierung richtig viel Geld, einen Ausgleich schaffen die Ölquellen des Nahen Ostens. Russland ist das ein Dorn im Auge, der Kreml will ein weltweites Ölmonopol errichten, jagt die Pipelines in die Luft und schiebt alles den Terroristen in die Schuhe. Und dann greifen russische Speznaz-Brigaden auch noch als Europäer getarnt eine US-Basis an. Der dritte Weltkrieg ist nicht mehr aufzuhalten. Spannenderweise werden die Ereignisse vor dem Krieg während eines gut gemachten Tutorials erzählt. Prima Idee, denn so wird man nicht einfach in eine wirre Geschichte hineingeworfen, sondern versteht nach und nach Motivation und Hintergründe der Großmächte. Danach entscheidet man sich für eine Fraktion und startet in eine Art Meta-Ebene, in der man rundenweise über eine Weltkarte zieht, den Frontverlauf beobachtet und entscheidet, wo Truppen benötigt werden. Die Schauplätze sind abwechslungsreich, viele europäische Metropolen wie Paris, Berlin und Kopenhagen werden platt gemacht. Prinzipiell läuft aber halt immer alles auf Sturmangriffe, Eroberung und Verteidigung hinaus. Das spielt sich eine Weile recht dynamisch, weil der Spielverlauf immer wieder durch Skriptereignisse verändert wird, dennoch – die Dinge wiederholen sich, es fehlt an strategischen Herausforderungen. Somit zählt »Endwar« sicherlich zu den

Überraschungen des Jahres und kombiniert erfolgreich eine interessante Story mit rund 30 Stunden Spieldauer. Aber das letzte bisschen Raffinesse fehlt eben.

Benjamin Kratsch

Tom Clancy's Endwar

GRAFIK/

Stimmungsvoll, aber recht detailarm

7

SOUND/

Toller Musikmix, Explosionen wummern richtig

9

STEUERUNG/

Intuitiv, innovativ, genial

9

Strategiespiel mit Sprachsteuerung als Highlight.

8.3 aus 10



Lohnt sich's?

- 🏠 Vielfältige Einheiten mit nützlichen Spezialfähigkeiten, ausgezeichnete Wasseranimationen, recht handliche Steuerung, Tutorial-Modus
- 👤 Mikromanagement-lastig, Einsteiger brauchen etwas Einarbeitungszeit, kein World-Domination-Modus wie in »Tiberium Wars«



Erscheint/ 13. November 08

AUF EINEN BLICK

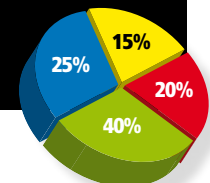
Publisher/ EA
Hersteller/ EA Los Angeles
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox: 360; tolle Echtzeitstrategie mit abgefahrenen Einheiten, skurriler Story, taktischer Tiefe – wie »Tiberium Wars«, nur viel cooler.

DAS STECKT DRIN

- Klasse Einheiten
- Groteske Items
- Superbe Taktik
- Skurrile Videos



COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 3

Verkorkste Zeitreisen und ihre Folgen

Die US Navy sattet harmlosen Delfinen Raketenwerfer auf und lässt sie vor der Küste patrouillieren; es könnte ja ein ochsenfroschartiges Amphibienfahrzeug auftauchen und sowjetische Kampfbären mit Gatling-Guns in den Tatzten aufs Festland bringen. Hört sich grotesk an? Ja, aber solche Szenen bilden die Basis für das abgefahrenste Strategiespiel auf der Xbox 360. Diesmal ist Mütterchen Russland in Gefahr – Alarmstufe Rot, die Japaner stehen vor den Toren Moskaus! Warum? Wie schon in den Vorgängerspielen – die allerdings nur auf PC erschienen sind – hat jemand an der Uhr gedreht. Genauer gesagt an der Uhr einer Zeitmaschine, die mal eben das Raum-Zeit-Kontinuum verändert. Albert Einstein wird niemals seine Relativitätstheorie auf einem Brüsseler Kongress vortragen, die Atombombe wird nie gebaut, die USA wachsen nie zur Atommacht heran, die Sowjetunion hat freie Fahrt in der Weltgeschichte. Blöd nur, dass die Japaner währenddessen eine riesige Armee aufbauen

und nun zur Weltherrschaft greifen. Weitergesponnen wird die Story des neuen Echtzeit-Strategiespiels aus der »Command & Conquer«-Reihe mit trashig-witzigen HD-Videosequenzen. Wenn der trottelige US-Präsident in der Rede zur Nation die Statuten Freiheit, Frieden und Apfelkuchen nebeneinander stellt, bleibt kein Auge trocken – »American Pie« lässt grüßen. Endlich ein Strategiespiel, das sich nicht so bierernst nimmt. Dafür sorgt nicht zuletzt die Riege an prominenten Schauspielern, darunter George Takei (Commander Sulu) und J.K. Simmons (Daily-Bugle-Chefredakteur in »Spider-Man 3«).

»Alarmstufe Rot 3« setzt als erster Strategietitel auf eine komplett kooperativ spielbare Kampagne. Mitspieler finden sich in den Online-Lobbys, Solisten ziehen mit der KI zu Felde. Zeit für ein Experiment: In einer fortgeschrittenen Mission der Sowjet-Kampagne sollen eigentlich nur die Flugzeugträger der US-Marine versenkt werden, doch ich plane den Exodus der kompletten Feind-Basis mit einer Rush-Taktik, die



Sexy Tanja. Die US-Agentin wird von Ex-Playmate Jenny McCarthy gespielt. EA Los Angeles geizt generell nicht mit weiblichen Reizen.

liveundonline

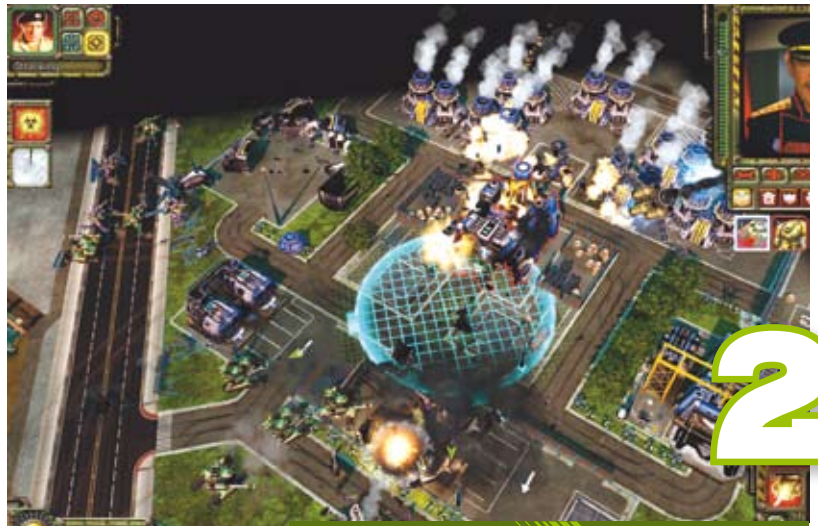
- 2-Spieler-Koop via Xbox Live
- Direkt-Matches eins gegen eins bis zu drei gegen drei
- Mehr als 28 Erfolge für zusammen 1.000 Gamerpoints

3

EINE WELT...

...ohne Atombombe

Eine Art parallele Realität bildet die Basis für die Geschichte, aber auch für die Waffentechnik. Die Supermächte der Alliierten, Sowjets und Japaner ballern mit allerlei Krempel um sich. Die Japaner konstruieren für 5.000 Geldeinheiten den »Dezimator-Kern«, der einen psionischen Sturm entfesselt. Die Russen können Teile ihrer Armee mit dem »Eisernen Vorhang« für eine gewisse Zeit unverwundbar machen und äschern mit einer Vakuum-bombe mal eben die halbe Feindbasis ein. Die Alliierten setzen auf spezielle, über einen Satelliten im All auf den Zielpunkt umgeleitete Protonengeschosse, die mit hoch-energetischen Wellen alles in Stücke reißen.



2

JAPAN-KAMIKAZE

Besser sterben...

...als in Schande leben, so lautet das Kredo der kaiserlichen Armee. Dementsprechend sind die Japaner besonders opferbereit und setzen im frühen Spielstadium auf Todes-schwadronen, so dass sich 16 kleine Flieger auf gepanzerte Schiffe und andere Ziele stürzen.

Ansonsten punkten die Japaner vor allem mit Flexibilität und Tempo. Anders als Russland und die Alliierten dürfen sie überall bauen, benötigen also kein neues Hauptgebäude um ihr Territorium auszu-

weiten. So ergattern sie schnell die meisten Rohstoffe.

Diese werden dann beispielsweise in »Mecha Tengu« investiert, einen Roboter, der sich auf Knopfdruck vom Infanteriekiller in einen Abfangjäger verwandelt. Das Balancing stimmt, da die Tengu-Jets deutlich schwächer als ihre spezialisierten Pendants sind: Vier russische MIGs holen locker eine Tengu-Armee vom Himmel.

3



1

LIVE
TIPP
360KAUF
TIPP
360

2

bereits im Mehrspieler-Modus erfolgreich war. Mal schauen, wie sich Feind- und Koop-KI im höchsten Schwierigkeitsgrad schlagen. KI-Kollege Oleg schlummert im Landesinneren, über ein Menü erhält er Order, die Gebäude in der Kartenmitte zu besetzen, um so einem möglichen Landangriff der Amis vorzubeugen. Ähnlich wie die Feind-KI starte auch ich auf dem Wasser. Das ist neu bei »Alarmstufe Rot«: Alle Gebäude dürfen ausnahmslos auf dem kühlen Nass errichtet werden; das ermöglicht viele neue taktische Manöver. Vier Stingrays sind schnell gebaut – Schnellboote mit eingebauter Teslaspule, sehr praktisch gegen nervige Gegner wie die US-Schallwaffen-Delfine. Für besagte Taktik werden ferner zwei U-Boote des Typs Akula Sub sowie zwei schwimmende Flak-Panzer Marke Bullfrog benötigt. Mit »A« markiert und auf Tauchfahrt geschickt, versenken die U-Boote den ersten Flugzeugträger: Er bekommt Schlagseite, sinkt langsam in Richtung Meeresgrund und erzeugt dabei eine Art Sog – optisch klasse und Beleg für die überall erkennbare Liebe zu kleinen Details.

Doch genug der Bewunderung, denn die US-Träger schicken sofort ihre Kampfjets auf U-Boot-Jagd. Schnell mit der Bullfrog-Flak kontern, wobei die KI bereits ihre Zerstörer in Position bringt, deren Reugart GX-120 mm Swivel-Kanone die leicht gepanzerten Bullfrogs im Handumdrehen zerfetzt. Die Zerstörer wiederum sind machtlos gegen die Stingray-Spezialfähigkeit, mit der das Wasser

durch Blitze elektrisiert wird. Der Schaden ist beachtlich und die Feind-Armada Fischfutter. Solch nützliche Spezialfähigkeiten sind jeder Einheit vergönnt und können blitzschnell mit dem rechten Trigger aufgerufen werden. Kurze Zeit später sind Hafen und Flotte zerstört. Eine Blondine taucht am rechten Bildschirmrand auf und erklärt via Videobotschaft, dass sie uns unterschätzt hat. Schade Honey, aus unserem Date wird nichts. Als nächstes schicken wir die Stingrays an Land – den Schnellbooten wachsen dazu vier tentakelartige Beine. Das erhöht erneut die Menge der taktischen Möglichkeiten. Und wieder agiert der Gegner passend: Sekunden später rauscht eine Century-Bomberstaffel samt tödlicher Ladung durchs Bild – ohne die auch an Land einsetzbare Bullfrog-Flak wäre die Schlacht verloren.

Lange Rede, kurzer Sinn: EA Los Angeles hat viel Arbeit in die Weiterentwicklung der KI gesteckt, die in der Regel sinnvoll kontert. Nur die Ernter bocken ab und an: Auf der Suche nach neuen Rohstoffvorkommen nehmen die Geräte schon mal den Weg mitten durch eine Feindbasis – nicht gerade clever. Unfair wird das Game dennoch nie. Von den bizarren Einheiten, dem Koop-Modus und den lustigen Zwischensequenzen abgesehen zeigt sich »AR3« schlussendlich freilich eher konservativ, Sprachsteuerung wie in »Endwar« oder einen ausgefeilten Editor sucht man vergebens. Strategie-Fans sollte das wenig stören: Sie verbringen in drei Kampagnen mit je neun abwechslungsreichen Missionen rund

30 vergnügliche Stunden und duellieren sich dann in tollen Mehrspieler-Partien.

Benjamin Kratsch

Alarmstufe Rot 3

GRAFIK/

Flüssig, wunderschönes Wasser und generell tolle Effekte

9

SOUND/

Mischung aus Heavy-Metal, Rock und Volksliedern

8

STEUERUNG/

Viel Mikromanagement, Einsteiger sind anfangs überfordert

8

Abgefahrene Einheiten, durchgeknallte Story in Kombination mit taktischer Raffinesse: Alarmstufe Rot 3 explodiert!

8.7

aus 10

Erscheint/ 21. November 08



Mehr auf www.360-live.de

■ Screenshot-Galerie: Die heißesten Girls aus NFS Undercover

Lohnt sich's?

- Prima Menüführung: alle Optionen inkl. Tuning, Auto-Shop und Online-Game jederzeit erreichbar, vier Kamera-Perspektiven
- Etappenweise unausgewogener Schwierigkeitsgrad, rückt stellenweise, gleichbleibende Tageszeit, keine Cockpit-Perspektive

AUF EINEN BLICK

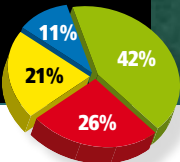
Publisher/ Electronic Arts
Hersteller/ EA Black Box
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Arcade-Racing
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Rasante Vollgas-Action mit starkem Auto-Pool und schöner Grafik.

DAS STECKT DRIN

- Coole Autos
- Verfolgungsjagd
- Heiße Girls
- Straßennetz



Auf eines ist bei »Need for Speed« Verlass: nicht nur die Kurven auf dem Asphalt sind heiß...

liveundonline

- Kein Splitscreen-Racing, kein freies Online-Fahren à la »Burnout Paradise« ■ Maximal acht Racer treffen in abgegrenzten Arenen für Online-Wettbewerbe in drei Modi aufeinander: Sie jagen sich bei »Cops-und-Räuber« gegenseitig Geldbeute ab, oder bei Rennen auf abgesteckten Rundkursen bzw. Von-A-nach-B-Sprints dem Sieg hinterher
- Erfolge stehen selbstverständlich am Start. Die Gamerpunkte werden recht großzügig vergeben, 15 davon gibt's allein für die Anmeldung am EA-Nations-Server, 25 weitere für den ersten Schnappschuss-Upload auf www.needforspeed.de

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Wow, diese Kurven! Sie könnten bald dir gehören!

Prickelnde Straßenrennen mitten im Berufsverkehr, fetzige Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern, immer das Blaulicht im Nacken: Keine Frage – nach dem nicht von allen gut geheißenen Simulations-Experiment »Pro Street« kehrt die »Need for Speed«-Reihe wieder zu bewährtem Gameplay zurück. »Undercover« gibt sich als Tuning-Racer alter Schule, mit freier Fahrt für freie Bürger in der Nachbildung einer US-Metropole namens Tri City Bay. Die Handlung: Cop will Gangster-Zirkel unterwandern und muss sich als Flucht- und Kurier-Fahrer einen Namen machen – fraglos ein Plagiat des »The Fast and the Furious«-Skripts, mit rund 30 zwischen die Rennen eingeschnittenen Video-Minuten auf Hollywood frisiert. Doch auch wenn Electronic Arts in den vergangenen Monaten viel Aufhebens um Movie-Regisseur Joe Hodges gemacht hat, für die Video-Produktion teures Fachpersonal und über 20 Darsteller

engagiert hat – so richtig neu kommt einem das alles hier nicht vor. Man spule sein Gedächtnis um drei Jahre zurück und bemerke: Ja, doch, das Ganze hier erinnert doch sehr stark an »NFS Most Wanted«.

EIN ABZIEHBILD...

Diesmal ist es nicht Josie Maran (»Van Helsing«), die dem Protagonisten seinen Job nahebringt, sondern Maggie Q aus »Mission Impossible 3«. Als gutaussehende Einsatzleiterin Chase Linh rekrutiert sie den Spieler und verschafft ihm den Zugang zur Unterwelt. Ob ein weiblicher Cop in so einer Position nur Seiden-Hemdchen tragen sollte? Die Frage bleibt vorerst unbeantwortet, schließlich geht's hier um anderes. Das Game beginnt zackig: Ein normaler Tag auf den Straßen von Tri City Bay. Eine Kamerafahrt zeigt einen verspoilerten Audi RS4 im Tiefflug über den Asphalt.



Alte Rennspiel-Weisheit: Immer hinter Kurven und Kuppen lauert das Unheil.



Je später das Spiel, desto häufiger die Polizeistreifen ...



Tonnen, Lampen, Wassertürme: Wer so was kaputt fährt, blockiert Verfolgern den Weg.

Die Kamera schwebt an den Rowdy heran, in das Cockpit hinein, und damit bist du am Steuer. »Das verschafft einem einen tollen Adrenalinstoß und bietet einen angemessenen Einstieg«, beurteilt Lesertester Lucas Hartmann den Übergang. Via Magazin-Forum haben wir Mitte Oktober einen Lesertester gesucht. Lucas – Community-Spitzname: Darkwater – hat sich gemeldet, uns in der Redaktion besucht und einen Nachmittag lang Eindrücke aus »NfS Undercover« sammeln können. Wer sich als Lesertester an 360 Live beteiligen mag, den laden wir herzlich zum Besuch des Forums auf www.360-live.de ein. Dort starten wir in regelmäßigen Abständen solche Aktionen.

Aber zurück zum Spiel. Ein derart nahtloser Übergang wie der geschilderte wiederholt sich noch einige Male, denn das Gameplay gibt sich im Großen und Ganzen ziemlich flüssig. Schon schieben sich schwere Karren ins Bild, Sirenengeheul beschallt die Umgebung, ein Helikopter schraubt sich ins Bild – die Cops sind da, es kommt zum ersten Hauen und Stechen der Pferdestärken. Die Hüter der Verkehrsordnung nehmen die Verfolgung auf, jagen dich über einen leicht geschwungenen Highway. Aber dann: Straßensperre, Brücke, Pfeiler, Crash, keine Chance, die Flucht ist vorbei – und du stehst ab jetzt in den Diensten der hiesigen Polizei, die dich

zwar nicht einbuchtet, aber nur weil sie dich als Fluchtfahrer in einen Ring von Auto-Hehlern einschmuggeln möchte.

RÄUBER UND GENDARM

Bevor die bösen Jungs Kontakt aufnehmen, gilt es, sich in ersten illegalen Rennen einen Namen zu machen. Nachdem der Audi aus dem kurzen Einstiegs-Training Schrott ist, steht für die folgenden Positionskämpfe erst mal weniger Erregendes am Start. Japan-Mittelklasse, US-Schaukelklasse, EU-Golfklasse. Jetzt muss man sich von unten nach oben arbeiten, sich einen Ruf in der Szene machen. Die ersten Gegner haben wenig drauf, der niedrige Schwierigkeitsgrad sorgt für einen leichten Einstieg in die Karriere als illegaler Rennpilot. Zu leicht? »Zwar fahren Polizisten ungewohnt aggressiv, aber die totale Herausforderung fehlt mir. Der Schwierigkeitsgrad unterfordert Genre-Fans«, findet Lucas.

Die ersten drei bis vier Stunden stimmt das, die Verfolger beschränken sich auf drei bis vier Streifenwagen. Aber später lässt »Undercover« ganze Flotten los, Armeen aus Sicherheitskräften mit Straßensperren und Polizeihubschraubern. Cops sind allgegenwärtig, bei den Rennen und auch beim freien Fahren. Sie lauern an jeder Ecke, patrouillieren

Gameplay

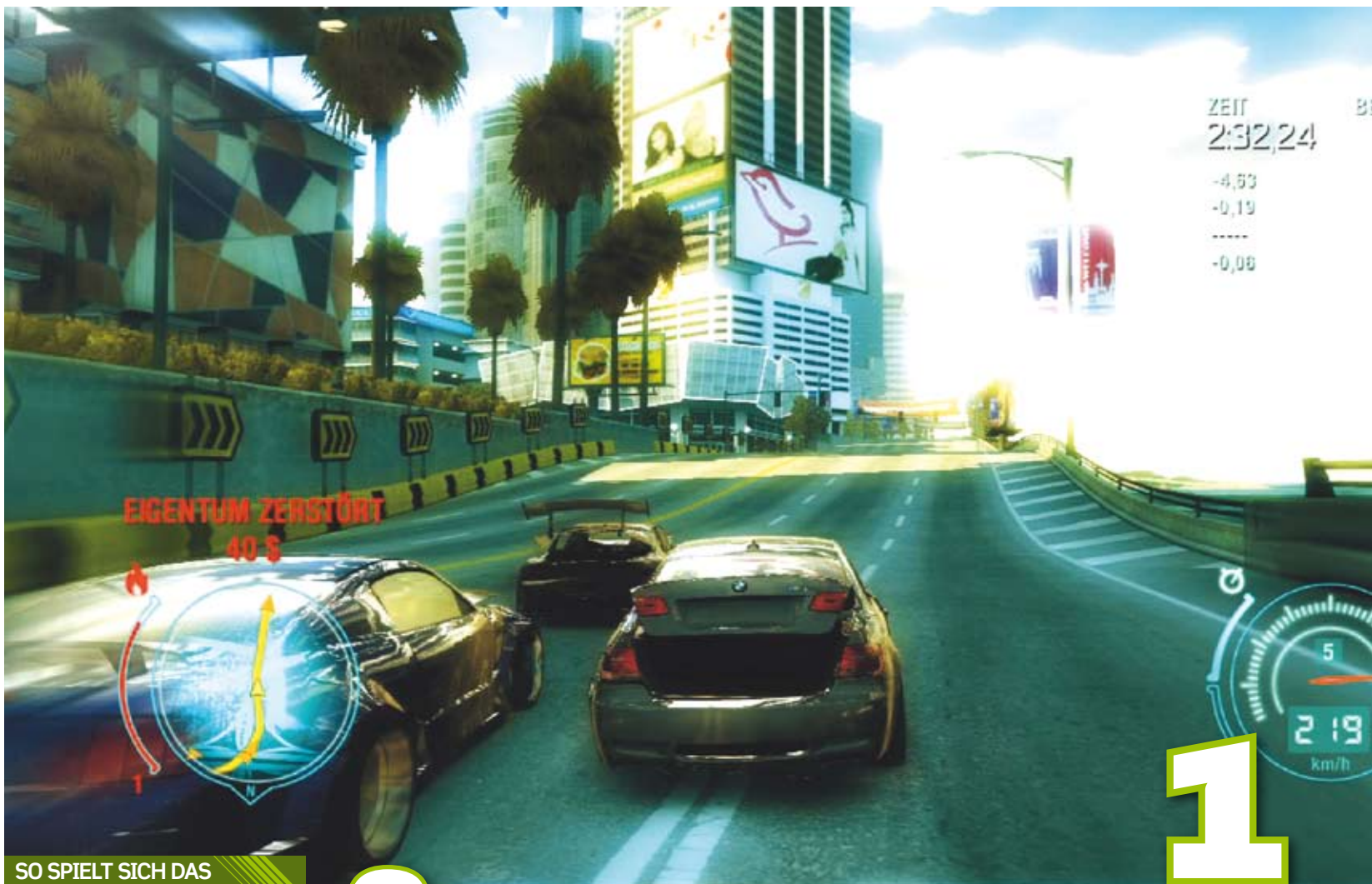
Das kenn' ich doch?

Das neue »Need for Speed« vereint die Hetzjagd mit den Cops aus »Need for Speed Hot Pursuit« mit dem Tuning-Overkill und der freien Fahrt aus den alten »NfS Underground«-Spielen – genau wie das »NfS Most Wanted« schon vor drei Jahren getan hat. Als illegaler Straßenracer cruist man frei Schnauze durch die Metropole namens Tri City Bay. Polizeistreifen, Werkstätten und Treffpunkte für illegale Rennen sind auf der Karte eingezeichnet. Wer sich das Umherfahren ersparen, ein Rennen nach dem anderen starten und so den Weg in den Untergrund umwegfrei finden mag – kein Problem: In aller Regel kündigt sich kurz nach Fall der Zielflagge sofort das nächste Event an und man kann sich per Karte oder Beam-Taste auf dem D-Pad sofort zum Startplatz transportieren lassen. Derlei Abkürzungen sind dann allerdings mit Ladepausen verbunden, weil das Spiel die Grafikdaten nicht mehr während der Fahrt von Disk bzw. Festplatte in den Konsolenspeicher packt. »Auf so manche Ladezeit könnt ich gut und gern verzichten«, kritisiert unser Lesertester Lucas Hartmann.

Außerdem sollte man bei freier Fahrt keiner Streife begegnen, weil die Hüter von Recht und Gesetz nämlich allzu gern zur Verfolgungsjagd blasen. Sie zwingen dem Spieler derlei Jagdszenen leider selbst dann auf, wenn man gesittet an ihnen vorbeirollt. Auch das wird mit der Zeit lästig.

Letztlich hinterlässt »Undercover« aber einen doch recht geschmeidigen Eindruck, man kann die Wettrennen voll auskosten, man wird so manchen Adrenalinschub erleben und trotz der unübersehbaren Verwandtschaft zu »NfS Most Wanted« doch auch ein paar Neuerungen entdecken. In den Wettrennen geht es zum Beispiel vor allem darum, seinen Kontostand zu verbessern und nebenbei Charakter-Werte zu tunen. Charakter-Werte? Genau. Wer durch riskante Manöver seinen Zonen-Bonus erhöht, kann Tuning-Teile preiswerter einkaufen und kriegt sein Auto in sieben Kriterien – Motor, Getriebe, Nitro etc. – verbessert. Richtig schlüssig scheint diese Mini-Rollenspiel-Facette allerdings nicht ins Konzept integriert. In der Praxis fährt man halt Rennen für Rennen, räumt Prämien ab, kauft sich davon neue Autos und individualisiert die Preziosen mit Techniktuning, Flügelwerk, Lackvarianten und Aufklebern. Der Tuningteil gibt sich allerdings vergleichsweise bescheiden, mit nur oberflächlichen und lizenzfreien Technik-Tuning-Paketen, ein paar original lizenzierten Felgen, wenig Karosserieteilen und einer Lackfabrik. Schrauber werden sich bei »Midnight Club L.A.« wohler fühlen.





SO SPIELT SICH DAS

Überraschungsfrei

Kern des Spiels ist ein offenes Straßennetz voller Abkürzungen und Gabelungen. Schon das ziellose Herumfahren kommt recht spannend und dynamisch rüber, weil das Gelände groß und die Landschaft abwechslungsreich strukturiert ist.

Es macht riesig Spaß, das Dickicht aus Landstraßen, Autobahnen, Wolkenkratzern, Hafenanlagen, Hügeln, Wäldern und Industriezentren kennen zu lernen. Fühlt sich flüssig und schnittig an, jedenfalls sobald man die ersten drei bis vier Stunden überwunden hat und richtig schnelle Fahrzeuge in Reichweite kommen.

Prinzipiell gelingt »Undercover« eine prima Balance zwischen fetzigen Drifts und realitätsnaher Fahrphysik. Gerade die neue Handbremse auf der A-Taste lässt sich wirkungsvoll einsetzen. Zentimetergenaue Drifts, spektakuläre Donuts und dergleichen gehen erstaunlich zahn von der Hand – Bravo!



auf den Straßen. Die Karte warnt vor problematischen Stellen, einen Radarwarner gibt's allerdings nicht. Sobald also die Kamera auf dramatisch macht, die Action einbremst und Polizeifahrzeuge ins Bild zoomt, ist's zu spät. Wer jetzt in die Eisen steigt, verliert nur noch Zeit. Ein Fahndungs-O-Meter am unteren Bildrand zeigt an, wann die Cops einen im Visier haben. Es klickt ziemlich, wenn man die Verfolger mit gekonnter Fahrleistung abhängt. Nur wer den Gegenverkehr zentimetergenau abpasst, Unfälle provoziert, bei roter Ampel über Kreuzungen driftet und an Autobahn-Abfahrten blitzschnell wendet, wird einer teuren Verhaftung entgehen. Man kann auch Werbetafeln und ähnliche Verfolgungsstopper bei vollem Speed rammen, so dass sie den Verfolgern vor den Kühler fallen. Orange Warnschilder helfen bei der Suche nach solchen Stellen in den Kulissen, eine kurzzeitig zuschaltbare Zeitlupenfunktion unterstützt das präzise Zielen auf Pfeiler und tragende Teile – ja, genau, der »Speedbreaker« ist wieder mit an Bord und bremst das Tempo auf Knopfdruck kurz herunter. Praktisch, wenn man Engstellen passieren will oder sich bei sogenannten »Highway Battles« mit irrsinnigem Tempo zwischen Trucks und PKWs durchquetscht. Mit jedem Meter gewonnenem Abstand bewegt sich der Balken auf dem Fahndungs-O-Meter in Richtung »entkommen«. Weniger toll allerdings, dass Cops schon mal komisch abbiegen und unmotiviert wenden. Solche KI-Aussetzer leisten sich auch die Computergegner gelegentlich. Muss man halt achselzuckend abhaken.

DIE SPIELMODI

Wer sich nicht jagen lässt, geht cruisen oder fährt Rennen. Die Veranstaltungen breiten sich von Sieg zu Sieg mehr und mehr über ganz Tri City Bay aus. Das komplette Areal freispielen? Dauert rund vier bis fünf anhaltende Abende. Geboten wird



Gut und teuer

Wunderschöne Autos

Zwecks Übersicht gliedert »Need for Speed Underground« die Liste der freispielfähigen Fahrzeuge in die drei Nationen bzw. Kontinente USA, Japan und Europa. Auf den Spielablauf hat das allerdings keinerlei Einfluss: Man kann jederzeit jedes Modell aus der Garage nehmen und galoppieren lassen, sowohl on- wie offline. Hier die wichtigsten Modelle: Cadillac CTS-V, Chevrolet Camaro, Chevrolet Camaro Conc., Chevrolet Chevelle, Corvette Stingray, Corvette Z06, Dodge Challenger, Charger, Charger SRT, Viper, Ford Focus ST, Escort Cosworth, Mustang GT, Ford GT, Pontiac GTO, Shelby GT500, Aston-Martin DB9, Audi TT 3.2, RS4, S5, R8, BMW M3 E46, M3 E92, M6, Bugatti Veyron, Lamborghini Gallardo, Murciélago, Lotus Elise, McLaren F1, Mercedes-Benz CLS, SLR McLaren, Pagani Zonda, Porsche 911 GT2, 911 GT3 RS, 911 Turbo, Carrera GT, Renault Mégane Coupé 2008, VW R32, Scirocco 2008, Lexus IS-F, Mazda RX-8, MPS, RX-7, Mitsubishi Lancer Evo IX, Evo IX MR, Nissan 240SX, 370Z (Weltpremiere!), Silvia, Skyline, GT-R, Toyota Supra. Man kann sich die Autos traditionell freispielen oder aber gegen harte Währung freikaufen: Das Spiel bietet die Möglichkeit, mit Microsoft Points von Beginn an jedes Auto und einzelne Tuning-Komplettpakete zu erwerben, Online-Verbindung vorausgesetzt. Preise standen bis Redaktionsschluss nicht fest.



Wer lieber bar zahlt als langwierig freispielt, der kann ihn sofort kriegen, diesen schicken Bugatti Veyron.

das bei »Need for Speed« Übliche: Positionskämpfe auf abgesteckten Rundkursen; Sprints von Punkt A nach Punkt B bei freier Routenwahl. Der Spielmodus namens »Sachschaden« fordert, dass man binnen eines Zeitlimits möglichst viele Lampen, Bushäuschen, Zivilstreifen und zur Zerstörung vorgesehene Landschaftsmerkmale zu Klump rammen möge. »Checkpoint« wiederum jagt einen unter erheblichem Zeitdruck von A nach B nach C. Hinter der Bezeichnung »Jobs« verbergen sich schließlich jene Aufgaben, die einen im Rahmen der Karriere vorwärtsbringen und die daher zwingend zu erledigen sind – meistens gilt es, geklaute Autos durch die Straßen zu beschleunigen, die Cops auszukurven, dann das Auto möglichst schadfrei zu den Hehlern zu chauffieren.

Die Steuerung verbreitet von der ersten Minute an Wohlsein. Das Auto lässt sich präzise führen, Driften klappt super, trotz des teils extremen Tempos. Auch Rempelen funktionieren gut, etwa wenn man Gegner sachte am Heck stupst, sie in die Barrikaden drängt oder in einen Dreher zwingt. Die Bildwiederholrate muss sich allerdings Kritik gefallen lassen. Nicht, dass die Grafik störend ruckeln oder lahm wirken würde. Aber von flüssigen 30 Bildern pro Sekunde kann ebenfalls keine Rede sein – jedenfalls nicht immer. Das ist wohl der Preis für die gleichermaßen schicke wie riesige Umwelt. Den Verkehr eingerechnet ist gut 10 Minuten unterwegs, wer die Stadt im Lambo oder Porsche GT auf dem Autobahn-Ring mit Vollgas umrunden will. Beeindruckend! Und gut sieht das hier aus, denn die Rennen finden unter praller Sonne statt, bei vollem Tageslicht. Die Autos sind wahre Schönheiten, detailreich modelliert und dynamisch animiert, wie sie um Ecken driften und über Kuppen wippen. Dazu die stimmungsvollen Sonnenuntergänge und Kulissen, die zum Teil zerstörbar sind, was will man mehr? Natürlich sehenswerte Effekte, zum Beispiel die grelle Überbelichtung bei Fahrten gegen die Sonne. »Wie

Sonnenstrahlen durch Palmenblätter spitzeln oder sich auf deinem Auto spiegeln – klasse! Auch der Rauch bei durchdrehenden Reifen ist ein Hingucker, genau wie bei NFS Pro Street. Man kann den Qualm förmlich riechen«, umschreibt Lucas seine Eindrücke. Allerdings hat er auch etwas anderes bemerkt: »Das Schadensmodell ist auffallend unspektakulär und wirkt sich in keiner Weise auf das Fahrverhalten aus. Sind die Autos unkaputtbar?« Ja, sind sie, was aber bei so einem Arcade-Racer durchaus sinnvoll erscheint. Die gefällige Musik passt gut dazu, die Trackliste distanziert sich angenehm von gängigen Chart-Klischees.

GT GEGEN BARES

Während die Werke von Underground-Bands und Szene-Tipps – von Underworld bis Nine Inch Nails – Druck aufs Ohr machen, geht der Motorsound durch Mark und Bein. Gas durchtreten, zornige Zylinder auf 8.000 Umdrehungen hoch jagen, den gierigen Turbolader kubikmeterweise Luft verschlingen lassen und genießen, wie der Auspuff pure Kraft herausbrüllt – einfach geil! Aber das letzte Wort hat Lucas: »Tolles Game. Ich musste allerdings immer wieder überlegen, ob ich gerade Burnout Paradise oder Need for Speed spiele. Schade, dass ich so wenig wirklich neue Ideen entdeckt habe. Mir geht auch eine frei steuerbare Kamera ab.« Dem können wir uns nur anschließen. »Undercover« hat richtig Oktan im Blut, wirkt etappenweise filmreif wie eine Hollywood-Verfolgungsjagd. Allerdings bleibt dabei das eigentliche Rennspiel etwas auf der Strecke. Anders als »Pro Street« stehen diesmal zu oft Reaktionsvermögen, Streckenkenntnis und Furchtlosigkeit auf dem Prüfstand, während Fahrkunst und Positionskämpfe im Windschatten bleiben. Gut gemacht ist »Undercover« ganz ohne Frage, aber halt wenig mutig und arm an Neuem. Dazu kommt, dass Electronic Arts fragwürdige Ideen

wie die Pflichtanmeldung beim EA-Nations-Server für Online-Matches und die Freikauf-Möglichkeit, Auto gegen Microsoft Points, etwas überstrapaziert. Zumal das Vorhaben nicht konsequent umgesetzt wird: Wer nach einigen Spielstunden seinen freigespielten Ford Focus dick hat und sich gegen richtiges Bares einen fetzigen Ford GT leistet, fährt plötzlich Kreise um die Gegner. Das kann's doch nicht sein.

Richard Löwenstein

NfS Underground

GRAFIK/

Detailreich, nicht immer flüssig, aber schön animiert

8

SOUND/

Klasse Soundtrack, 1A-Motorsound, top Synchro

9

STEUERUNG/

Handlich und präzise, prima Game-Oberfläche

8

Richtig schnittige Rennspiel-Action, aber letztlich halt doch nur ein aufgehübschtes »NfS Most Wanted«.

8.3 aus 10

Erscheint/ 27. November 08



KURZ GESAGT ...

Die rasante Gangster-Jagd über deutsche Straßen entspricht dem TV-Original bis hin zu den mageren Dialogen. Und erstmals sitzen Ben und Semir am Steuer. Wer's braucht...



Details

Publisher/ RTL Playtainment **Hersteller/** Syntec **Preis/** ab 30 Euro
Genre/ Action-Rennspiel **Spieler/** 1 – 4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12 Jahren

ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS

Bleifuß statt Bleiweste

Seit fast 13 Jahren jagt die Spezialtruppe Cobra 11 auf dem TV-Sender RTL Bösewichte und Verkehrssünder, mittlerweile mit den Vollgas-Polizisten Ben und Semir am Steuer. Im Jahre 2000 gab es dann das erste Spiel zur Serie, doch so richtig prickelnd war bisher nur der sechste Teil: »Alarm für Cobra 11 – Crash Time« überzeugte mit zeitgemäßer Präsentation und dem durchaus unterhaltenden Mix aus Polizeiarbeit und Straßenaction. Nun stehen 40 neue Aufträge bereit. Wieder müssen verdächtige Fahrzeuge untersucht, verfolgt und notfalls von der Strecke gedrängt werden, wieder verlassen die beiden Zivilbeamten niemals ihr Gefährt und erklären das Missionsziel stattdessen mit schwachen Textzeilen-Dialogen. Wer die beiden Helden auch mal sehen will, muss die Kamera schon im Replay-Modus ins Cockpit schwenken. Doch warum sollte man das tun: Die Umgebung aus Bankenviertel, Bahnhof und Industrieanlagen bietet dem Auge mehr als genug Auslauf. Auf den Straßen schieben sich Autokolonnen durchs urbane Leben, Fußgänger fehlen aber. Da wirkt das Stadtbild beispielsweise eines »Midnight Club L.A.« wesentlich authentischer. Doch bei dem rasanten Berufsalltag der PS-Ermittler wären Passanten sowieso eher hinderlich.

So kann man mit lizenzfreien BMW-Klonen gefahrlos durch Kurven driften, Kleintransporter von der Piste rammen oder mit Bleifuß zum nächsten Tatort heizen.

VOLLGAS UND STUNTS

Man kann also frei herumfahren und die hübsche Gegend genießen oder Mission für Mission bewältigen, wie's beliebt. Kleinere Blechschäden bleiben nicht aus, weder am Wagen des Spielers noch an den Fahrzeugen unbeteiligter Verkehrsteilnehmer. Auch die eine oder andere Straßenlaterne oder Telefonzelle kommt unter die Räder. Reißt die Hinterachse ab oder übersteigt die Schadenssumme ein bestimmtes Limit, muss der Abschnitt wiederholt werden. Das Gleiche droht, wenn sich die Spur der Gangster verliert oder die Verdächtigen eine Observierung bemerken. Neu ist das praktische Navi-Gerät, das stets die schnellste Strecke zum Ziel vorschlägt. Doch selbst mit diesem Hilfsmittel und der einblendbaren Karte fällt es nicht immer leicht, der teils choreographierten, teils zufallsgenerierten Schnitzeljagd-Route zu folgen. Auch die Stunt-Einlagen sind knifflig: Überall sind Schanzen und Rampen verteilt, die mehr als einmal Teil der Mission sind. Wer würde auf die Idee

kommen, über eine Sprungschanze auf ein Hochhaus zu springen, dort einen abgestürzten Piloten zu bergen und das Gebäude auf dem gleichen Weg wieder zu verlassen? Klingt hirnrissig, macht aber Laune, genauso wie die Verfolgungsszenen im roten Drehzahlbereich.

RACING IM PAARLAUF

Im Unterschied zur TV-Vorlage darf man bis zu 40 weitere Vehikel freispielen. Die kommen zwar alle ohne Lizenz aus, sehen real existierenden Boliden aber verblüffend ähnlich und reizen durch unterschiedliche Eigenschaften zum Experimentieren. Den Einsatz von LKW, Bundeswehr-Spähpanzer oder Radbagger spart man sich allerdings besser für den Multiplayer-Modus auf: Bis zu vier Spieler dürfen mit jedem beliebigen Fahrzeug durch enge Gassen preschen oder über Autobahnen rasen, allerdings nur im Splitscreen; einen Online-Modus gibt es nicht. Die Handhabung von Lenkung, Gas, Bremse, Handbremse und Nitroeinspritzung zeigt sich kooperativ wie ein Polizeispitzel, allerdings muss man den Bremsknopf erneut zweimal drücken, um den Rückwärtsgang einzulegen – doof. Auch der Sound lockt heutzutage niemanden mehr aus der Gefängniszelle: Röhrende Motoren, kreischendes Metall,

Hupkonzert bei Gegenverkehr, Rockmusik im Hintergrund, Standard eben. Bis auf wenige Änderungen ist »Burning Wheels« also halbwegs identisch mit seinem Vorgänger: Spritzige Fahr-Action für jedermann und etwas Rahmenhandlung für Serien-Fans. Nicht zu vergessen, die schicke Grafik: Sieht richtig hübsch aus hier, mit netten Details in den Kulissen, hochglänzenden Autos auf dem Asphalt und Ben bzw. Semir, die sich nie vor die Kamera drängen. Applaus dafür.

Reinhard Fischer

Burning Wheels

GRAFIK/

Hübsch, flüssig, das schöne Schadensmodell lässt es krachen

7

SOUND/

Unauffällige Musik, nette Effekte, überflüssige Sprachausgabe

6

STEUERUNG/

Präzise Handhabung, nur der Rückwärtsgang nervt

8

Rasant und Spaßig. Aber Cobra-11-Fans werden ihre Helden vermissen.

7.1 aus 10

Jetzt 1 Ausgabe gratis einfahren!

NONSTOP ACTION

Da kommen Tuner auf Hochtouren.
Hol dir dein Wunschmagazin!



VW SPEED – das starke Kult-Magazin für die komplette VW-Szene. VW-Freaks finden hier Monat für Monat, was sie wirklich interessiert: spektakuläre Autos, Insider-News, Technik-Infos und Tuning-Tipps zu Karosserie, Interieur, Motor und Fahrwerk.



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



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

Einfach
anrufen ►
oder faxen

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

Dieses Angebot kann nur 1x pro Haushalt genutzt werden.

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

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

☐ VW SPEED

☐ TUNING

☐ AUTOTUNING

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Datum, Unterschrift

VW SPEED
Rausholen was drin ist.

TUNING
MUSS SEIN

AUTOTUNING
macht süchtig.



AUF WELCHER SEITE



PLAYSTATION 3



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. "X", "PlayStation", "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)

WELCHE SEITE STEHST DU?



Jetzt im Handel
www.worldscollide.com



Mehr auf www.360-live.de

Video-Kommentar Mehr Bilder Leser-Voting

Lohnt sich's?

- Bildgewaltige Snowboard-Simulation mit vielen Spielmodi und realitätsnaher Steuerung
- Recht fade Boarder-Musiktracks mit einseitiger Gitarren-Auslegung



Erscheint/ 13. November 08

AUF EINEN BLICK

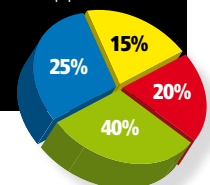
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 – 16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Snowboarden in einer offenen Bergwelt mit tollem Mehrspieler-Modus.

DAS STECKT DRIN

- Tiefschnee
- Talabfahrten
- Schneeballschlachten
- Halfpipe-Action



SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Boarden wie ein Vollprofi? Dann rauf aufs Brett!

Na, schon voller Vorfreude auf den Winter? Die Kanten geschärft und den Belag gewachst? Bleibt nur zu hoffen, dass nicht wieder der Schnee ausbleibt. Und wenn, ist's fast egal, denn Ubisoft sorgt selbst in schneefreien Zeiten mit dieser Snowboard-Simulation für stylische Powder-Action. Niemand anderes als der mehrfache Goldmedaillen-Gewinner und Olympia-Sieger Shaun White gibt sich als Fahnenträger für dieses Projekt her. Während der Entwicklungsphase stand er mit den Programmierern ständig in engem Kontakt und hat großen Einfluss auf das Spieldesign und die Steuerung genommen, sagt Ubisoft.

Man mag es glauben, weil sich das Ganze hier wirklich wie Snowboarden anfühlt. Allein schon das offene Design. Gleich zu Beginn sind alle Areale völlig frei befahrbar. Und diese Welt aus virtuellem Schnee ist riesig: Vier komplette Berge in Japan, Europa, Alaska und den USA

lassen sich per Hubschrauber, Lift oder auch zu Fuß erklimmen und erforschen. Überall auf den Hängen sind vereinzelte Events verteilt. Simple Rennen, Trick-Contests und vieles mehr schaltet sich nach und nach frei. Hinzu kommen die sogenannten »Euro«-Münzen, die teils sehr versteckt und schwer zu erreichen auf einem der vier Berge platziert sind. Sammelt man jeweils alle einer Sorte, zeigt Shaun White weitere Tricks oder schaltet zusätzliche Geheimstrecken in vier Schwierigkeitsgraden frei. Da die Skigebiete extrem groß sind, ist der Radar in der oberen rechten Bildschirmcke äußerst hilfreich bei der Suche nach den Münzen. Außerdem gibt er ständig Auskunft über nahegelegene Events, Lift- und Heli-stationen. Das hier ist ein Spot-Eldorado mit versteckten Drops, natürlichen Kickern im Back Country und vielem, vielem mehr. Kurzum, die Hänge hier versprechen Entdeckungen für Tage und Wochen!



Stilvolle Sprünge wie dieser sind mit der leicht verständlichen Steuerung ein Kinderspiel.

liveundonline

Eigene Online-Challenges erstellen Fotos und Filme erstellen und online veröffentlichen, Editor mit Effekten steht zur Nachbearbeitung zur Verfügung 47 Erfolge im Wert von 1.000 Gamerpoints, beispielsweise für das Meistern aller Events in einem Areal

3

SCHNEE-FEST

Auf die Mütze!

Lust auf eine virtuelle Schneeballschlacht? Mit der B-Taste kann man jederzeit einen anderen Boarder unter Beschuss nehmen – je länger der Knopf gedrückt bleibt, desto höher die Trefferquote. Jeder Treffer hat die gleiche Wirkung: Der, den es erwischt, stürzt augenblicklich und muss sich erst wieder aufrappeln. Geübte Boarder haben dadurch eine zusätzliche Möglichkeit, anderen zu zeigen, wer hier der Pro auf der Piste ist. Eigentlich eine nette Idee, um noch mehr Realitätsnähe zu schaffen. Im Mehrspieler-Modus sollte man allerdings aufpassen, mit wem man sich eine Lobby teilt: Mit einem Rudel von Krawallmachern wird dieses nette Gimmick sonst schnell zur Plage.



2

EINMALEINS...

...für Pistensäue

Das tolle an dieser Snowboard-Simulation ist, dass das gesamte Setting absolut realistisch rüberkommt. Die Skigebiete haben ein solches Ausmaß, dass man Tage braucht, um jedes einzelne von ihnen für sich zu erschließen.

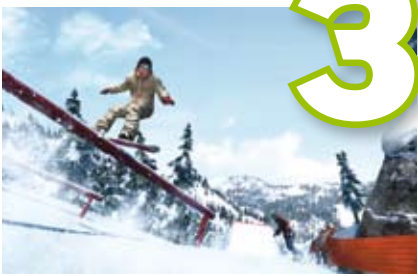
1

Nichts ist schöner als durch den Tiefschnee zu stapfen. Wer nicht genug Schwung hat, um bis zur nächsten Liftstation zu kommen, kann einfach das Brett abschnallen und zu Fuß weiter gehen – realer geht's nicht!

2

Ob nun auf der Piste oder in einem der Tiefschneefelder – Rails und Kicker gibt's reichlich. Dank der flotten Sprungmechanik kann man sie auch alle optimal nutzen.

3



1

Und wie praktisch und komfortabel sich hier alles gibt. Die Warp-Funktion zum Beispiel: Mit dem Steuerkreuz lassen sich Markierungen setzen, zu denen man dann jederzeit bequem zurückspringen kann. Per Digi-Pad lassen sich die Musikeinstellungen anpassen und die Online-Funktionen verwalten, überhaupt sucht der Online-Modus seinesgleichen: Bis zu 16 Spieler machen gleichzeitig auf einem Berg die Hänge unsicher. Der Witz daran ist, dass sich jeder einzelne Mitspieler dabei immer noch in seiner eigenen Solo-Karriere befindet und daher also Zugriff auf all die für ihn derzeit freigeschalteten Events hat. Außerdem hat man im Mehrspieler-Modus die Möglichkeit, eigene Herausforderungen für die gesamte Gruppe zu erstellen. Einfach ein Preisgeld auf die beste Sprungkombination innerhalb eines bestimmten Abschnitts aussetzen, schon wird die Punktejagd gestartet. Wer in seinem Solospiel nicht mehr weiterkommt und etwa nicht genug Geld für ein neues Board hat, der kann sich im Multiplayer-Modus Bares dazu verdienen. »Shaun White Snowboarding« vermittelt tatsächlich ein Gefühl von Freiheit – extrem viele Details sorgen dafür, dass sich dieses Game greifbar und echt anfühlt. Denn – ob jetzt alleine oder online – auf den Hängen tummeln sich immer zahlreiche andere Boarder, lassen die Umgebung lebendig wirken. Wer will, kann einfach mit einem beherzten Sprung aus dem Sessellift Richtung Tiefschnee hüpfen und von dort aus seine Abfahrt starten. Beim Start von einem der Gipfel

löst man schnell die eine oder andere Lawine aus; das kann glimpflich ausgehen oder aber auch zum Tod führen. Und dann die vielen Gletscherspalten, die sich durch die oberen Tiefschneefelder ziehen: Gefährlich! Die Gipfelabschnitte sind deshalb eher erfahrenen Spielern zu empfehlen. Dank der intuitiven Steuerung gehen aber selbst die krassesten Sprünge leicht von der Hand und sind schnell erlernt. Der linke Stick hat Einfluss auf das Fahrverhalten: Beim Druck nach vorn duckt sich der Fahrer und beschleunigt; nach hinten wird sofort abgebremst. Der rechte Analog-Stick löst Tail- und Noseturns und andere Ground-Tricks aus. Der Trigger dient als Sprungtaste. Je schneller man ihn loslässt, desto kräftiger stößt sich der Boarder vom Boden ab. Auf simples Knöpfchenge drücke wird also verzichtet: Da bildet die Steuerung schon eher den Körper des Boarders nach, verlangt nach Timing und Balance, ein bisschen so wie das auch bei »Skate« der Fall ist. Prima!

Also, alles gut? Nö, denn der Soundtrack – naja. Die paar Crossover-Tracks von Bands wie Living Colour und Antiflag wirken deutlich zu ruhig, lassen selten Stimmung hochkochen, die einseitige Gitarren-Gewichtung missfällt. Als weiteres Manko fällt der fehlende Splitscreen-Modus auf, der gerade bei einem solchen Game eigentlich nicht fehlen darf. Prinzipiell macht »Shaun White Snowboarding« aber wenig falsch und nutzt die »Assassin's Creed«-Engine auf neue und eindrucksvolle Weise.

Selbst die ohnehin kurzen Ladezeiten werden ähnlich unterhaltsam überbrückt wie in Altairs Orient-Abenteuer: Während der Ladepausen kann man Tricks in einer schemenhaft gezeigten Halfpipe üben. Cool!

Jan Heinrich

Shaun White Snowboarding

GRAFIK/

Fast fotorealistisch,
Wahnsinns-Fernsicht

8

SOUND/

Fade Musik und alles aus
derselben Stilrichtung

6

STEUERUNG/

Intuitive Belegung und
akkurate Physik-Simulation

8

Immer wieder eine
Abfahrt wert!

8.5
aus 10

Erscheint/ 20. November 08

Lohnt sich's?

- World-Tour-Modus auch online, über 500 Songs verfügbar
- Erfolge und Fortschritte aus dem Vorgänger nicht übertragbar



Details

Publisher/ Electronic Arts **Hersteller/** Harmonix **Preis/** ab 65 Euro
Genre/ Musik **Spieler/** 1 - 4 **Xbox Live/** ja **USK/** ohne Altersbeschränkung

ROCKER-STYLING

Da fliegen die Fetzen!

Zerfetzte Hosen, knallige Bandshirts und mit Patches versehene Lederjacke – das Standard-Outfit eines jeden Rockers. Nicht? Dann style doch deinen virtuellen Metaller wie du magst! Neben etlichen Outfits für deinen Musiker lassen sich auch Bandlogo, Flaggen und Charakter-Namen frei editieren. Die schiere Flut von Möglichkeiten setzen der Vorstellung keine Grenzen. Dabei kann der Selfmade-Rocker überall im Spiel eingesetzt werden; nicht mehr nur im World-Tour-Modus. Besonderes Highlight: Die Logos und gestylten Sachen können online bestellt werden und werden zu dir nach Hause geliefert. Sein eigenes Bandshirt tragen – wenn das nicht rockt!



ROCK BAND 2

Die größte Musiksammlung im größten Musikspiel

Microsoft geht in die Offensive: Mit ihrem Konzept »Siele für die ganze Familie« möchten die Amerikaner nicht mehr nur Hardcore-Gamer ansprechen. Kein Wunder also, wenn sie über den Tellerrand zu Sony und Nintendo gucken und Ideen klauen – sei es wie im Frühjahr mit »Scene it?«, oder demnächst per Frontalangriff mit dem »Singstar«-Klon »Lips«. Man möchte eben doch ein Stück vom Gelegenheits-Spieler-Kuchen abhaben. Jetzt forcieren die Jungs aus Redmond gemeinsam mit Hersteller Electronic Arts den Vorerst-Exklusiv-Titel »Rock Band 2« für Xbox 360. Der Vorgänger fand ja auch in Deutschland einigen Anklang – doch lohnt sich die erneut recht beachtliche Investition in den zweiten Teil?

Auf den ersten Blick scheint sich im Vergleich zum ersten »Rock Band« nicht viel zu tun. Sowohl optisch als auch Gameplay-technisch bleibt alles

beim Alten. Wie gehabt müssen die farbigen Instrumententasten analog zu den auf dem Bildschirm vertikal ablaufenden Farbmarkierungen gedrückt werden. Timing ist alles! Wer die Gitarre hochreißt, schaltet den »Overdrive« ein und erhöht seine Punktzahl für die nächsten 30 Sekunden. Nach wie vor ist der »Welttournee«-Modus das Herzstück des Spiels. Angefangen in der kleinen Garage der Eltern gilt es, eine Band von Weltklasse aufzubauen. Die Band besteht aus vier Einheiten: Gitarrist, Bassist, Schlagzeuger und Sänger. Die Instrumente gibt's als so genannte »Instrument Edition« für 140 Euro – ohne Spiel, das muss man extra kaufen! Also nicht gerade ein Schnäppchen, doch die Anschaffung lohnt sich. Zumal die Teile äußerst authentisch rüberkommen und das Gefühl von echten Geräten sehr gut vermitteln. Die Instrumente ähneln denen aus der ersten »Rock Band«-Version, Gitarre und Bass punkten allerdings mit

stabileren Tasten und einem sehr praktischen Kalibrierungs-Tool, bestehend aus einer kleinen Kamera und einem Mikrofon. Das Helferlein tastet den Bildschirm ab und verhindert somit asynchronen Bild- und Tonverlauf – die Geräte aus »Guitar Hero World Tour« tun es übrigens auch in »Rock Band«, aber das nur nebenbei. Bei Drums und Gesang hingegen muss auf den richtigen Moment gewartet werden. Wer zu schlecht spielt, fliegt raus – und zwar gilt das dann gleich für die ganze Band. Doch halt, auch hier hat Entwickler Harmonix nachgebessert. Um Frustramente zu reduzieren, kann die »Nicht Versagen«-Option aktiviert werden.

Zurück zum Welttournee-Modus: Neuestes Feature – im ersten »Rock Band« schmerzlich vermisst – ist die Möglichkeit, als Einzelspieler durchzustarten oder über Xbox Live online mit Freunden an einem Song zu spielen. Beides ist nun endlich möglich.



Weltmacht: Im World-Tour-Modus gilt es, Fans auf der ganzen Welt für sich zu gewinnen.



KURZ GESAGT ...

In den Staaten wird für 300 Dollar auch ein Premium-Drum-Kit mit Hi-Hat und Crash-Becken auf den Markt kommen. Ob das Teil auch zu uns überschwappt, ist ungewiss.

Kleidersammlung: Beim Outfit mancher Leute fragt man sich schon, ob sie zur »Kelly Family« gehören.



Mehr auf www.360-live.de

- Komplette Songliste
- Gewinnspiel: Rock-Band-Merchandise!

Klappt gut, macht Spaß – so muss das sein! Durch erfolgreiche Auftritte erhält man die Spiel-»Währung«: Fans! Mehr Fans schalten neue Songs und Locations frei, so auch unter anderem Bühnen in Shanghai, Kanada oder Berlin. Auf der Disk finden sich 84 Songs, das Handbuch enthält einen Gutschein über 20 Stücke. Weitere lassen sich zum Stückpreis von 400 Microsoft-Punkten aus dem Online-Store herunterladen. Insgesamt stehen über 500 (!) Songs zur Verfügung: »Chop Suey« von System of a Down, »Girls Not Grey« von AFI zum Beispiel. Die komplette Liste gibt's auf unserer Website. Apropos, wo bleibt eigentlich »Queen«? Wer das erste »Rock Band« besitzt, kann die Lieder ebenfalls importieren. Mehr leider auch nicht: Erfolg oder Boni lassen sich nicht übertragen – Punktabzug in der B-Note.

Klare Sache, am meisten Spaß machen natürlich die E-Drums, da dieses Plagiat einfach am besten

nachempfunden ist. Wer noch nie an einem Schlagzeug saß, dürfte sich vor allem über den neuen Lernmodus freuen. Dort können verschiedene Drum-Basics spielend leicht geübt und erlernt werden. Auch Pros können da noch die eine oder andere Technik lernen. Ersetzt zwar nicht einen echten Musiklehrer, dennoch definitiv die beste Basis für einen Einstieg. Bereit für die erste Partie? Dann ab in den »Challenge«-Modus. Hier können verschiedene Herausforderungen bewältigt werden. Dabei lässt sich der Schwierigkeitsgrad jedes Liedes frei einstellen. Wer also Songs mit neuen Solos oder Technik-Kombos versehen möchte, der ist hier bestens aufgehoben. Auch hier können online Freunde zugeschaltet werden. Zu guter Letzt gibt es da noch die »Battle of the Bands«. Hier zeigt der Spieler sein ganzes Können: Erhaltene Punkte werden hochgeladen und auf der Online-Highscore-Liste veröffentlicht.

Insgesamt ist zu sagen, dass »Rock Band 2« die Wände mindestens so sehr zum Wackeln bringt wie der Vorgänger. Die im ersten Teil sehnlichst gewünschten Features und vor allem die neuen Online-Möglichkeiten lassen jedes Rocker-Herz höher schlagen; ganz zu schweigen von der riesigen Song-Bibliothek, die wirklich für jede Musikpräferenz etwas bereithält.

Trotzdem bleibt irgendwie der fade Beigeschmack einer Version »Rock Band 1.5«, denn die Neuerungen beim Gameplay halten sich sehr in Grenzen. Die neuen Einzelspieler- und Online-Modi bringen dennoch einiges an Substanz mit. Vor allem tut man sich sehr viel leichter mit dem Training und kann auch Spaß haben, wenn mal gerade keine Kumpels mit abrocken wollen.

Moritz Wanke

Sex, Drogen und... Rock Band 2



10 MINUTEN Das Drum-Kit ist der Hammer!
2 STUNDEN Bier alle! Nachschub besorgen!
4 STUNDEN Endlich ein waschechter Rockstar!

Rock Band 2

GRAFIK/

Nette Filtereffekte, etwas maue Grafik

7

SOUND/

Rock- und Pop-Bibliothek von A bis Z

9

STEUERUNG/

Bekannt, handlich, spitze

8

Frei von Überraschungen, aber macht sonst so ziemlich alles richtig.

8.8 aus 10

Erscheint/ 20. November 08



KURZ
GESAGT ...

Plastik-Gitarre und -Schlagzeug für wochenlangen Spaß. Mit den rund 86 Songs ist auch für jeden Geschmack etwas dabei.



Details

Publisher/ Activision Hersteller/ Neversoft Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Musik Spieler/ 1 – 8 Xbox Live/ ja USK/ ohne Altersbeschränkung

GUITAR HERO WORLD TOUR

Neversofts Antwort auf »Rock Band«

Als Anno 2005 die sonst für die Skateboard-Serie »Tony Hawk's Pro-Skater« bekannte Spielefabrik Neversoft »Guitar Hero« auf den Markt brachte, setzte das Spiel fast schon eine kleine Revolution in Gang. Das Konzept der Steuerung mit dem normalen Controller wurde über Board geworfen und durch eine E-Gitarren-Imitation ersetzt. Danach brach der kalte Krieg aus und es begann das Wettrüsten in der Spieleindustrie: Harmonix legte im Jahr 2007 mit »Rock Band« nach und erweiterte das Prinzip mit Bass, Schlagzeug und Mikrofon. Anfangs als einfacher Klon abgestempelt, entpuppte sich das gute Stück als wahre Unterhaltungsperle. Nun springt Neversoft ebenfalls auf den Band-Bus auf und bringt mit »Guitar Hero World Tour« ein Spiel für das virtuelle Musiktruppen-Dasein auf den Markt.

KOPIE VON DER KOPIE?

Für Leute, die die letzten Jahre im tiefsten Winterschlaf verbracht haben, will »Guitar Hero« kurz erklärt sein: Auf dem Bildschirm laufen vertikal bunte Knöpfchen runter, die analog auf dem Instrumenten-Imitat im richtigen Moment gedrückt werden wollen. Dabei kommen in »World Tour« neben der E-Gitarre erstmals E-Bass, Schlagzeug und Mikrofon vor. Die Instrumente

machen durchgängig einen soliden Eindruck. Das Schlagzeug stellt in dem Quartett das Highlight da: Zwei Toms, eine Snare und zwei Becken machen das Schlagzeug komplett. Dazu kommt noch das Bass-Pedal. Im Spaßfaktor ist das Teil natürlich unerreichbar, da es ungeheuer Laune macht, auf die Teile im Takt zu »Dammit« von Blink 182 oder »Overkill« von Motörhead einzudreschen. Hat sogar etwas Pädagogisches, zumal damit wirklich Taktgefühl erlernt werden kann. Außerdem lassen sich die Instrumente auch in »Rock Band« verwenden – und umgekehrt. Der Preis von rund 199 Euro für Drums, Gitarre und Spiel ist allerdings ein happiger Brocken, der erst einmal geschluckt werden will. Wer bereits Instrumente hat, kann das Spiel auch einzeln erwerben. Tröstlich.

Kommen wir zum Gameplay. Im Wesentlichen verändert sich am »Karriere«-Modus im Vergleich mit »Guitar Hero 3« nichts. Wer will, kann zuerst seinen eigenen Rocker stylen und einkleiden. Als Mitglied einer Band reist man von Gig zu Gig und steigert durch gutes Spiel seine Popularität, greift Auszeichnungen ab, schaltet neue Auftritte frei. Neu ist die Band-Variante: Mindestens zwei Spieler müssen teilnehmen, egal ob an einer Konsole oder über Xbox Live. Wenn der Online-Partner zurückliegt, profitiert er vom Mitspieler und

wird sozusagen »nach vorne« mitgeschleift. Insgesamt alles bekannt, macht aber unverändert Spaß. Probleme gibt's nur mit der »Star Power«: Die Gitarre hoch reißen und so für ein paar Sekunden die Punkte vervielfachen – das funzt wie eh und je. Beim Schlagzeug müssen aber beide Becken geschlagen werden, das bringt manchmal den Takt durcheinander.

MACH'S DIR SELBST!

Das Beste an »World Tour« wäre allerdings das Aufnahmestudio, in dem man mit den Instrumenten bis zu sechs Tonspuren »aufnehmen« bzw. bespielen und das Ergebnis schneiden, mischen, via Xbox Live hochladen und online an Freunde verschicken kann. Allerdings klingen die Lieder oft kaum besser als ein schlechter Klingelton, und das Mikro kommt auch nicht zum Einsatz. Schade um die gute Idee.

Aber wo geht's denn letztlich besser ab: »World Tour« oder »Rock Band 2«? Song-qualitativ halten sich beide die Waage, wobei »Rock Band 2« ab Packung fast 20 Songs mehr bietet und uns außerdem mit Tokio Hotel verschont. Auch können Songs aus »Guitar Hero 3« nicht übertragen werden – äußerst schwacher Zug von Neversoft. Ein Punkt geht dafür an das Schlagzeug von »World Tour«, zumal die Becken wesentlich besser

rüberkommen als nur die Toms; auch die Musiker sehen hübscher aus. Wäre allerdings das Aufnahmestudio nicht enthalten, könnte das komplette Spiel als Aufguss von »Guitar Hero 3« durchgehen. Daraus ergibt sich, dass »Rock Band 2« wegen durchdachterer Struktur und abwechslungsreicheren Modi eine Gitarrenkopf-Länge voraus ist. Beide Titel sind jedoch für jeden Party-Spaß eine klare Empfehlung.

Moritz Wanke

Guitar Hero World Tour

GRAFIK/
Flüssig und hübsch modellierte Modelle

8

SOUND/
Abwechslungsreiches Line-Up für jeden Geschmack

9

STEUERUNG/
Gefühlsecht und einfach zu lernen

9

Party- und Solospaß garantiert, allerdings fehlt es an Abwechslung.

8.0
aus 10

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 Bankeinzug 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 Bankeinzug 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.



Erscheint/ 20. November 08

NARUTO THE BROKEN BOND

Ein Ninja kommt selten allein...

Der abtrünnige Orochimaru heckt in diesem neuen Naruto-Abenteuer einen fiesen Plan gegen das Blätterdorf aus. Eines Nachts überfällt er den dritten Hokage, den Gebieter der kleinen Ninja-Kommune. Der Hokage stirbt bei diesem Angriff, doch Orochimaru wird vertrieben und schwer verletzt. Jetzt erkennt Naruto seine Chance, selbst Hokage zu werden. In der Haut des frechen Blondschofops erkundet der Spieler die offene Spielumgebung und muss zahlreiche Nebenaufgaben lösen: Das Boot eines Fischers reparieren, dafür Holz im Wald beschaffen, oder Banditen vertreiben – solche Sachen. Die Einführung in die Steuerung und Spielmechanik erfolgt vorbildlich. Nie hat man den Eindruck, mit Informationen überfahren oder gar außen vor gelassen zu werden. Schon nach kurzer Zeit sind dadurch die Finessen der Handhabung verinnerlicht. Übers Wasser gehen oder gar senkrecht an Bäumen empor laufen – mit dem richtigen Timing ist das gar kein Problem.

VERSTECKTE DÖRFER UND NINJA-FAMILIEN

Im zweiten Naruto-Abenteuer auf der Xbox 360 wirkt alles sehr viel ausgefeilter als im Vorgängerspiel. Die Story geht richtig unter die Haut und wird flott von einem spannenden Ereignis zum nächsten getrieben. Eine Weltkarte gibt genaue Auskünfte über bedeutende Lokalitäten außerhalb Narutos' Heimatdorf Konohagakure. Auch wenn dieses immer noch frei begehbar ist – einen Großteil der Missionen findet Naruto diesmal außerhalb in den Wäldern oder einem der anderen Dörfer. Neu ist auch, dass der junge Hüpfer sein Team aufteilen kann,

sobald er von Kameraden begleitet wird. Auch das Umschalten zwischen den einzelnen Charakteren ist dann möglich. So sind selbst die fiesesten Schalterrätsel kein Problem mehr. 30 Freunde und Kollegen aus der Fernsehserie trifft Naruto während des Spielverlaufs wieder und muss mit ihnen oft kooperieren – oder natürlich einen der zahlreichen Kämpfe bestreiten.

SEXY-JUTSU FÜR SCHARFE GEGNER

Fast überall in der Gegend um Konohagakure versuchen irgendwelche Spießgesellen, Naruto in Kämpfe zu verwickeln. Als ehrgeiziger Ninja-Anwärter geht er natürlich keiner Auseinandersetzung aus dem Weg. Durch die gute Einweisung während der ersten Spielstunde und die riesige Kombo-Liste hat man auch immer gute Chancen, seine Gegner in die Flucht zu schlagen. Diese Prügeleinlagen geschehen immer in reinen Versus-Kämpfen – einer gegen einen. Aber auch Team-Kämpfe mit jeweils zwei Ninjas auf jeder Seite sind möglich, und das auch online. Wem »Rise of a Ninja« schon zugesagt hat, bekommt mit »The Broken Bond« eine nette Zugabe, die nichts falsch macht. Diesmal sind außer der englischen Sprachausgabe auch noch die originalen Japan-Stimmen auf der Disk – perfekte Untertitel und Bildschirmtexte sorgen fürs Verständnis.

Jan Heinrich

Wertung

Schönes Nachfolge-Game mit recht dynamischer Spielführung.

8.1
aus 10

AUF EINEN BLICK

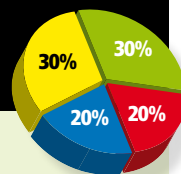
Publisher/ Ubisoft
Hersteller/ Ubisoft Montreal
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv auf Xbox 360: Narutos neues Abenteuer, jetzt mit überarbeiteter Spielmechanik.

DAS STECKT DRIN

- Ninja-Clans
- Chakra-Energie
- Raman
- Jutsus



MONOPOLY

Der Brettspielklassiker als lauer Aufguss

AUF EINEN BLICK

Publisher/ EA **Hersteller/** Bright Light Studios
Preis/ ab 30 Euro **Genre/** Familie **Spieler/** 1 - 4
Xbox Live/ nein **USK/** ohne Altersbeschränkung
Erscheint/ 23. Oktober 08

Hurra! Straßen kaufen, Hotels bauen und den Kumpels mit der »Schloßallee« das ganze Geld aus der Tasche ziehen, das geht jetzt auch auf der Xbox 360. Jetzt kommt ja wieder die Zeit, wo man die liebe Familie zum Spieleabend trifft. Und da drängt es sich doch auf, anstelle des unhandlichen Parker-Brettspiels eine fünf Kilogramm schwere Xbox mitzunehmen. Stellt sich nur die Frage ...

WER BRAUCHT DAS?

So was wie Monopoly will niemand allein spielen, das will man mit Freunden und Freundinnen genießen. Hier können bis zu vier Mitspieler an einer Xbox miteinander zocken; an einer Konsole, wohl gemerkt – Xbox Live ist nicht. Das Spielprinzip bleibt unangetastet, zeigt sich allerdings optisch vielfältiger. So stehen neben dem Spielbrett im klassischen Design auch Alternativen parat, die beispielsweise nach Dschungel oder Weltraum aussehen, sich aber immer noch klassisch spielen. Wer etwas anderes und mal eben kurz Spaß haben will, der startet den sogenannten »Krösus«-Modus. Der verzichtet auf Kapitalaufbau durch Kauf, Verkauf und Vermietung von Häusern; stattdessen mehrt man sein Geld mit zwölf sehr simplen Minispielen. Beim »Aktienhandel« etwa muss man lediglich durch ständiges Hämmern auf die Feuertaste einen Aktienkurs-Balken oben halten. Das ist so fade, dass auch der letzte gelangweilte Ex-Investmentbanker gut drauf verzichten kann. Letzten Endes ist das alles ganz nett verpackt, aber eher weniger unterhaltsam als das Brettspiel.



Wertung

Monopoly, wie man es kennt. Nett präsentiert, aber langweilig zu spielen.

5.7
aus 10

Erscheint/ 14. November 08



**KURZ
GESAGT ...**

Cooler Kampfsystem,
viel Action und
gelungene Grafik



Details

Publisher/ Sierra **Hersteller/** Étranges Libellules **Preis/** ab 49 Euro
Genre/ Jump 'n' Run **Spieler/** 1 - 2 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12 Jahren

DAWN OF THE DRAGON

Spyro hat sich rausgeputzt.
Jetzt glänzt der Schuppenpanzer ...

Zum zehnten Geburtstag von Spyro fahren die Entwickler noch mal richtig was auf: Alles neu, so könnte man das drachenstarke Jump 'n' Run-Abenteuer »The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon« kurz zusammenfassen. Vor allem Gameplay, Steuerung und Atmosphäre wurden gänzlich umgekrempelt. Die Handlung kommt eher bekannt vor: Zusammen mit seiner Freundin Cynder zieht Spyro gegen den dunklen Drachen Malefor und seine Armee aus Unholden und Monstern zu Felde. Grundsätzlich ergibt das Nährboden für ein facettenreiches Action-Abenteuer, das man diesmal kaum noch als Jump 'n' Run bezeichnen kann. Klar bewältigt das Duo rennend und hüpfend manches Hindernis, doch davor und danach wollen reihenweise Kämpfe, Rätselchen und Geschicklichkeitseinlagen gemeistert sein. Man kann – und muss gelegentlich – die Heldenrolle zwischen beiden Drachen hin- und herschieben, die Konsole übernimmt dann das Kommando über den verwaisten Begleiter, und das macht die Maschine gut. Der Koop-Modus ist der eigentliche Höhepunkt: Zusammen mit einem Freund an einer Konsole geht »Dawn of the Dragon« richtig ab, die beiden Drachen ergänzen sich wunderbar. Schade nur, dass ein Online-Modus fehlt.

KAMPFSTARKES DRACHENDUO

Dem Kampf kommt eine viel größere Rolle zu als in früheren »Spyro«-Games. Freier, größer und zahlreicher sind die Scharmützel mit den Heerscharen des dunklen Drachen. Einige der Monster, Goblins und Gnome wirken etwas schal und farblos, andere wiederum extrem beeindruckend. Vor allem der Kampf gegen anspruchsvolle Boss-Gegner verlangt nach taktisch klugem Einsatz der beiden Freunde. Das Kampfsystem macht dabei nie einen überladenen oder gar verwirrenden Eindruck, im Gegenteil: Je mehr Gegner auf dem Schirm, desto spaßiger und spannender. Das Ganze erinnert ein bisschen an »Devil May Cry 4«: Statt stupidem, einseitigem Draufhauen werden nun per Tastenkombination Angriffe, Attacken und Schläge zu Kombos addiert, die imposant aussehen und sich raffiniert anfühlen. Sturzflüge und Rammattacken in den Griff zu kriegen, das will gelernt sein, aber spornt auch an. Richtig Freude macht der Kampf nicht zuletzt dank der Atem-Elemente: Mit der Zeit lernt Spyro Feuer, Eis, Erde oder elektrischen Strom zu speien und taucht ganze Gegner-Horden in ein Flammenmeer. Ähnliches gilt für Cynder, die allerdings andere Spuckattacken – etwa Gift, Wind, Schatten und Angst – drauf hat und das Arsenal des lila Gefährten gut ergänzt. Außerdem

haben die Entwickler vor Beginn des Projekts wohl begeistert »God of War« gespielt: Fähigkeiten werden beim neuen Spyro ebenfalls per gesammelten Erfahrungspunkten stufenweise aufgewertet und – wie soll man's sagen – das fühlt sich genauso an und sieht auch genauso aus wie beim vorgenannten Titel. Doch dadurch erhält der Drachenkampf zusätzliche Würze, denn je nach Wahl der Upgrades wird manch böses Monster einfacher oder schwieriger zu besiegen. Da ist durchaus taktische Überlegung gefragt. Darüber hinaus wird auf diese Weise belohnt, wer sich den Gegnern offen stellt, statt ihnen feige aus dem Weg zu gehen.

HERRLICHE KULISSEN

Wenn nicht gerade gekämpft wird, dann dürfen Spyro und seine Begleiterin die wunderschönen Landschaften erkunden. Da ist vom dunklen, schmutzigen Höhlensystem über einen von Lava durchströmten Tempel bis zum paradiesischen Wunderwald so ziemlich alles dabei, was Auge und Herz erfreut. Besonders nett: In »Dawn of the Dragon« wird im Gegensatz zu den letzten Abenteuern des kleinen Drachen jederzeit und über lange Strecken geflogen. Das sieht toll aus, findet Einsatz im Gefecht und hilft beim Durchqueren der großen Areale. Nebenbei zaubert die

Grafik einen Höhepunkt nach dem anderen herbei, malt gigantische Kreaturen, rauschende Wasserfälle und lichtdurchflutete Auen auf den Bildschirm – richtig herrlich sieht das immer wieder aus. Und so zeigt sich »Dawn of the Dragon« letzten Endes als rund vier bis fünf Abende umfassender, gelungener Abschluss der »The Legend of Spyro«-Trilogie. Ein Abschluss, der auch älteren Drachenbändigern gut gefallen sollte. Macht Lust auf mehr!

Michael Förtsch

Dawn of the Dragon

GRAFIK/
Effektvolle Grafik und
schöne Umgebungen

8

SOUND/
Gute Synchronisation,
eintönige Klangkulisse

6

STEUERUNG/
Flinke und intuitive
Steuerung

8

Alles neu. So macht das
Spiel mit dem Drachen Spaß,
und zwar nicht nur den
Jüngsten.

7.6
aus 10

GEBURTSTAGS-GEWINNSPIEL

DREI HURRA-JAHRE!

MITMACHEN UND GESCHENKE ABRÄUMEN!

SO VIELE PREISE! KONSOLE, T-SHIRTS, BÜCHER UND MEHR!

Schon mal Geburtstag gefeiert und Geschenke verteilt? Nicht? Wir schon! Denn zum dreijährigen Bestehen unseres Magazins 360 Live verlosen unsere Sponsoren Ubisoft, Eidos, Konami und wir reichlich Preise. Schließlich gibt es noch vieles mehr zu feiern: Drei Jahre Xbox 360 vor allem! Außerdem zählt unser Community-Forum auf www.360-live.de mittlerweile über 10.000 Benutzer, hat sich also zu einer der größten Diskussionsplattformen für Xbox 360 entwickelt. Neben T-Shirts zu »Far Cry 2«, ferngesteuerten Panzern im Design von »Brothers in Arms: Hell's Highway«, Spiele-Büchern über »PES 2009« und mehr können glückliche Gewinner auch etwas äußerst Exklusives abstauben:

Eine Xbox 360 im Look von »Tomb Raider: Underworld«. Das Tollste dabei: Diese wunderschöne Konsole ist streng limitiert und somit extrem selten – fast zu schön, um sie zu benutzen. Wer abstauben möchte, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort »Drei Hurra-Jahre!« an uns oder klickt sich zur Web-Adresse www.360-live.de und dort weiter zur Rubrik »Gewinnspiele«.

Die Gewinner werden von der Glücksfee bestimmt. Daher wünschen wir jede Menge Glück, was sonst!



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN! NUR BIS ZUM 16. DEZEMBER!

Teilnahmeschluss ist der 16. Dezember 2008. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Der Gewinner wird am 17. Dezember 2008 ausgelost und sofort informiert. Mitarbeiter von Ubisoft, Eidos, Konami, den Airmotion-Unternehmen und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SO NIMMST DU TEIL!



TELEFON

Der schnelle und bequeme Weg: Wähle einfach die 01379 / 222 55 59. Jeder Anruf fließt in die Verlosung ein und kostet nur 49 Cent aus dem deutschen Festnetz.



POST

Schicke einfach eine gewöhnliche Postkarte mit dem Betreff Drei Hurra-Jahre!-Gewinnspiel an: Airmotion Games Verlags GmbH, 360 Live Magazin, Tassiloplatz 7, 81541 München. Bitte vergiss deine Adresse nicht!



ONLINE

Öffne einfach auf deinem PC den Internet-Browser und gib die Adresse www.360-live.de ein. Klick dich direkt von der Hauptseite durch zum Gewinnspiel. Dann noch ein Klick, schon gehörst du mit etwas Glück zu den Gewinnern. Achtung: Für die Teilnahme musst du als 360-Live-User mit einer korrekten E-mail-Adresse angemeldet sein.

SCHON ALLE 360-LIVE-HEFTE IM SCHRANK?

**JETZT ÄLTERE AUSGABEN NACHBESTELLEN
UND SAMMLUNG VERVOLLSTÄNDIGEN!**



03/08



04/08



05/08



06/08



07/08



08/08



09/08



10/08



11/08

360 Live - Nachbestellung

Ja, bitte schickt mir folgende Ausgaben der 360 Live zum Preis von 3,60 € / Heft, zuzüglich Versandkosten*, zu:

☐ 03_08 ☐ 04_08 ☐ 05_08 ☐ 06_08 ☐ 07_08
☐ 08_08 ☐ 09_08 ☐ 10_08 ☐ 11_08

Gewünschte Ausgabe nicht dabei? Trage die genaue Ausgaben-Nr. hier ein: _____

*Versandkosten:

Inland: 1 Heft: 0,95 €, 2 Hefte: 1,30 €, 3-4 Hefte: 1,80 €, ab 5 Hefte: 5,29 €

Ausland: 1 Heft: 3,00 €, 2 Hefte 3,00 €, 3-4 Hefte: 4,50 €, ab 5 Hefte: auf Anfrage

Die Lieferung erfolgt nach Bezahlung der Rechnung.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice

360 LIVE
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

360 LIVE GANZ EINFACH NACHBESTELLEN:

EMAIL
abo@360-live.de

TELEFON
+49 (89) 87 80 68 81 -1
(werktags zwischen 7:30 und 18:00 Uhr)

FAX
+49 (89) 85 85 3 - 62 881

BRIEF
Einfach die Postkarte
ausfüllen und abschicken an:
Leserservice
360 Live
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen



PRÄSENTIERT DIE

COMMUNITY

360

Was tut sich alles
rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	DASHBOARD
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Soul Calibur IV	Penny Arcade 2, Tenchu, Feeding Frenzy 2, Crazy Mouse	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	Das kann die neue Benutzer- Oberfläche

CONSOLES SPORT LEAGUE

VON EINEM ZUM ANDEREN AUTUMN SEASON GEHT AN DEN START

Zeit also für die Autumn Season. Ab dem 23. November ist diese auch schon in vollem Gange. Allerdings gibt es eine gravierende Änderung im Umfang.

Während in der Summer Season insgesamt vier Titel gleichzeitig gespielt wurden, konzentriert sich das Geschehen diesmal nur auf »Fifa 09« und »Texas Hold'em Poker«. Kein »Call of Duty 4«? Richtig, und das hat seinen guten Grund. Schließlich ist der Erscheinungs-Termin »World at War« zu nah

„Kann gut passieren, dass in der kommenden Winter Season fünf statt vier Spiele an den Start gehen.“

am Start der Season gelegen. Es ist einfach noch unsicher, wie gut das Nachfolger-Spiel in der Community aufgenommen und Teil Vier eventuell viele Spieler rüberziehen wird.

In der kommenden Winter Season kann es jedoch schon wieder ganz anders aussehen. Sind beide Episoden von Activisions Kriegs-Reihe beliebt genug, würden dann sogar fünf statt wie bisher vier Spiele an den Start gehen.

Aber blicken wir mal nicht zu weit in die Zukunft. Schließlich wird es auch in »Fifa 09« und »Texas Hold'em Poker« wieder zu spannenden Begegnungen kommen. Einen Zwischenbericht gibt's beim nächsten Mal!



CONSOLES
Sport League

www.consoles.net

074 / 360 LIVE

Die Mecker-Ecke ES WEIHNACHTET BALD

Im Normalfall meckert man grundsätzlich über negative Dinge oder halt Sachen, die einem ums Verrecken stinken. Es gibt aber auch Ausnahmen, wie dieses Mal. Wer jetzt denkt, das hier wird ein typischer »Ich hasse Weihnachten, weil alle außer mir glücklich sind«-Vers, den muss ich enttäuschen. Ich mag Weihnachten, wirklich. Und natürlich ist Weihnachten beim Erscheinen dieser Zeilen noch gut einen Monat entfernt. Die Auswirkungen merke ich aber jedoch schon jetzt.

ZEIT, ZEIT, ZEIT, WO IST SIE NUR GEBLIEBEN?!

Nein, nicht die Lebkuchen in den heimischen Supermarkt-Ketten. Die gibt's schließlich sowieso fast das ganze Jahr über. Bei der Zwischenüberschrift hat der eine oder andere bestimmt schon eine Vermutung. Ja, ich rede von der Spieleflut, die ohne Rücksicht auf leere Geldbeutel einfach so über uns alle hinwegrollt. Das Weihnachtsgeschäft ist in vollem Gange und jeder Hersteller will einen großen Teil vom Kuchen haben. Als leidenschaftlicher Spieler müsste ich da ja eigentlich froh sein, oder? Bin ich aber nicht! Warum?

Nun ja, bei der Masse an Neuerscheinungen fühlt sich das Hobby schnell an wie der Beruf. Okay, Videospiele sind auch mein Beruf. Trotzdem will man sich immer wieder auch privat mit bestimmten Spielen beschäftigen. Wenn jetzt aber im Zeitraum von drei Monaten so viele Hochkaräter in die Regale wandern, artet auch noch die Freizeit in Stress aus.

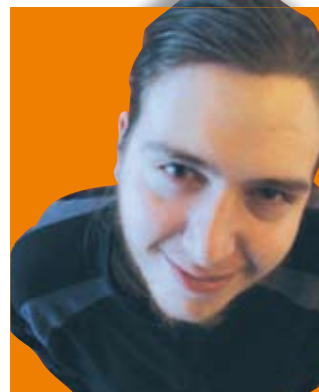
WARUM NUR SO VIELE ROLLEN- SPIELE?!

Vor allem, wenn bei den einzelnen Produktionen mehr Zeit drauf geht als die typischen acht bis zehn Stunden moderner Actionspiele. »Fable 2« ist ein gutes Beispiel dafür. Ja, die Hauptgeschichte mag ähnlich kurz sein wie bei Teil Eins. Die kleinen Details in der Spielwelt schaffen es, dass ich immer etwas finde, mit dem ich mich beschäftigen kann. Dummerweise erschien direkt eine Woche nach »Fable 2« schon wieder »Fallout 3«, ein noch extremerer Zeitfresser. Dass zwischen- durch das Laufwerk meiner 360 den Geist aufgegeben hat, war auch nicht

hilfreich. Die Welle rollte unbarmherzig weiter. Denn wiederum eine Woche später, ja da erschien »Gears of War 2«.

ZU VIELE FREUNDE...

Eigentlich heißt es ja immer, man könne nie zu viele Freunde haben. In Sachen Xbox Live will ich da aber arg widersprechen. Mit fast 100 Freunden auf der Liste ist momentan Ansprache von allen Seiten vorprogrammiert. Die einen wollen mich für »Gears of War 2« begeistern, während wieder andere wohl regelmäßig bei »World at War« anzutreffen sind. Wieder andere wollen mich von »Endwar« überzeugen, weil sie wissen, was ich für eine Niete in Echtzeit-Strategie-Spielen bin. Leider ist meine Freizeit begrenzt, und teilen kann ich mich auch nicht. Naja, wenn dann wirklich mal Weihnachten ist, kann ich mir Urlaub gönnen und hab' dann direkt mehr Zeit als jetzt. Allerdings muss ich diesen einen Monat noch rumbringen. Und Anfang Dezember lauert schließlich schon wieder »Prince of Persia«. Dass ich auch »Persona 4«, ein gut 80-stündiges Japano-Rollenspiel-Monster für Playstation 2 fast zur gleichen Zeit erwarte, verdränge ich an dieser Stelle einfach mal.



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

MrNice vom Clan
Swiss Soldiers



NAME/ FABRICE HENZ/ ALTER/ 18
BERUF/ SCHÜLER/ WOHNORT/ LAUFEN-CITY/ SCHWEIZ
AUFGABE IM CLAN/ SSC REDAKTEUR
WEBSEITE/ HTTP://WWW.SWISSSOLDIERSCAN.CH/

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

FH: Dass man Spaß am Spiel hat und sich mit den Leuten gut versteht. Herrscht kein angenehmes Klima, verlassen die Leute eine Mannschaft schneller als man sich denken kann. Darum ist der Zusammenhalt innerhalb der Gruppe sehr wichtig. Außerdem sollten alle Members an der Weiterentwicklung und an wichtigen Entscheidungen beteiligt sein, denn es betrifft schlussendlich meist auch jeden Einzelnen.

360 LIVE: Wie oft trainiert ihr in euren einzelnen Squads pro Woche?

FH: Feste Trainingszeiten konnten sich innerhalb der verschiedenen Squads nie wirklich durchsetzen. Da jeder Squad letztlich autonom unter dem Squadleader entscheidet, bleibt es allen selbst überlassen. Doch regelmäßiges Zusammenspiel oder Trainingsmatches gegen befreundete Mannschaften werden immer wieder organisiert und ausgetragen, was mehr verspricht als stundenlanges Trainieren von gewissen Positionen und Aktionen.

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

FH: Die Szene wächst quasi von Tag zu Tag immer mehr. Zwar ist es bei uns in der Schweiz noch lange nicht so enorm wie in Deutschland, dennoch gibt es ehrgeizige Projekte die dem Abhilfe schaffen sollen. Beispiel ist da die »Call of Duty 4«-Schweizer Meisterschaft oder »SCeS«. Dies ist ein Projekt, das von den Clanleadern der größten Schweizer Clans ins Leben gerufen wurde, um der schweizer Community eine Plattform zu bieten, außerdem ist beispielsweise eine jährliche Schweizer LAN-Party geplant.

360 LIVE: Welches Xbox-Spiel hättet ihr gerne mit stark verbesserter Grafik aber vollkommen gleichem Gameplay auf der 360?

FH: »Halo 2«, weil es, neben »Call of Duty 2«, eines der Gründungs-Spiele des Swiss Soldier Clan war. Ich selbst würde mich über ein neu aufgelegtes »Star Wars: Knights of the old Republic« freuen. Das Spiel bietet alles, was ein gutes Xbox-Spiel braucht. Es vereint eine gute Story, eine unglaublich dichte »Star Wars«-Atmosphäre – wobei da bei mir wohl der Star Wars Fanbonus dazu kommt – geniales Gameplay sowie eine lange Spielzeit.

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

FH: Da mit der »New Xbox Experience« viele neue Dinge, beispielsweise der Privat-Chat für mehrere Spieler integriert werden, gibt es da nicht mehr so viel, was noch fehlt. Nett wäre es vielleicht, etwas anzubieten, was eher für Clans geeignet ist und nicht nur für den Einzelspieler. Und außerdem wird es endlich Zeit, auch uns armen Schweizern eine Möglichkeit zu geben, Filme herunterzuladen sowie den »Jetzt auf Xbox«-Channel einzusehen.

www.360-live.de

INSTRUMENTE FÜR HÖCHSTE ANSPRÜCHE: »ROCK BAND« WIRD ERWACHSEN

DRUM ROCKER

Die Herstellung qualitativ hochwertiger Konsolenperipherie scheint offenbar kein Spaziergang zu sein. Nicht ohne Grund sind wir Drittanbietern gegenüber nur allzu oft skeptisch. Aber auch First-Party-Eingabegeräte können den Nutzer manchmal stark frustrieren: Stolz drei Anläufe hat beispielsweise Electronic Arts gebraucht, um »Rock Band«-Spieler mit einem anständigen Drumkit auszustatten. Selbst jetzt sind echte Musik-Enthusiasten immer noch etwas enttäuscht. Die müssen das aber nun gar nicht mehr sein. Denn mit »Drum Rocker« stellt der US-amerikanische Musikspezialist ION Audio allen Besitzern einer Xbox 360, Playstation 3 und Wii-Konsole ein Plattform-übergreifendes, elektronisches Drumkit zur Verfügung; inklusive individuell verstellbaren Pads für Becken, Snare, Hi-Hat und Tom Tom sowie zusätzlichen

Halterungen. Sehr positiv machen sich die hochsensiblen Gummi-Pads bemerkbar, die den Geräuschpegel im Vergleich zur Konkurrenz deutlich niedriger halten. Das Drum-Pedal besteht aus Metall und zeugt genauso wie der Rest der robusten Konstruktion von einer guten Verarbeitung. Das Kennzeichnende für dieses Gerät ist aber die Tatsache, dass es sich auf Wunsch für den professionellen Einsatz, also ganz ohne Konsole, verwenden lässt – einen optional erhältlichen Drum-Computer vorausgesetzt. Wer sich dieses schicke Instrument zulegen möchte, sollte allerdings am besten nicht von der aktuellen Finanzkrise betroffen sein, denn Qualität hat bekanntlich ihren Preis. Und der ist mit 299 Euro ziemlich hoch angesetzt.



SOUL CALIBUR IV

Preis/ 400

Hersteller/ Namco Bandai
Bereits kurz nach Erscheinen des Spiels geisterten erste Screenshots durchs Netz, die Yoda gegen Darth Vader im Ring zeigen. Inzwischen ist es Gewissheit, man kann in »Soul Calibur IV« das »Star Wars«-Duell schlechthin bestreiten. Allerdings nicht etwa, indem man den finsternen Sith-Lord freispielt, sondern gegen Bares. Ganze 400 Microsoft Points, gut fünf Euro also, kostet der Extra-Charakter, der sich wahrscheinlich schon die ganze Zeit auf der Spiele-Disk befunden hat. Ärgerlich und nur für absolute »Star Wars«-Fans empfehlenswert.

DEAD SPACE

Preis/ gratis/ 200

Hersteller/ Electronic Arts
Kurz nach dem Release sind bereits die ersten Zusatzinhalte für »Dead Space« in Form von zwei Stufe-Fünf-Schutzanzügen online gegangen. Für den »Scorpion«-Anzug muss man 200 Punkte hinblättern, während der »Elite«-Anzug gratis ist. Die Anzüge stehen dann an den Shopping-Terminals zur Abholung bereit – verderben aber leicht das Erlebnis, wenn man sie zu früh einsetzt. Also besser erst nach dem ersten Durchspielen shoppen gehen.

ROCK BAND

Preis/ 440/ 160

Hersteller/ Electronic Arts
Diesmal nix für »Guitar Hero« dabei? Na gut, trotzdem gibt's neues Futter für Musik-Freunde, jetzt allerdings für »Rock Band«. Für 440 Punkte ist ein Songpaket mit den drei Liedern »Hong Kong Garden«, »Kiss Them for Me« und »The Killing Jar« der Post-Punk- und New-Wave-Band Siouxsie and the Banshees erhältlich. Jeder Song kostet – wie fast immer – 160 Punkte. Ach ja, wer bereits »Rock Band 2« sein Eigen nennt, kann sich hier trotzdem bedienen. Die Zusatzinhalte sind kompatibel.

TURNIER-BERICHT

TOP SPIN 3 OPENING CUP

Gut Ding will Weile haben. Ein gutes Beispiel dafür ist der Opening Cup zu »Top Spin 3«. Der startete bereits Anfang Juli. Insgesamt 23 Tennis-Fans trafen sich auf dem virtuellen Platz, um den besten unter ihnen auszumachen. Letztendlich schnappte sich der Favorit SineX KingChris den Sieg. Auch wenn er nach Runde Vier zu seinem Match gegen acX.Hogibo.ViRuS nicht antreten konnte und so ins Loser-Bracket rutschte. Platz Zwei erschnappte sich KSC Chisella, während sich acX.Hogibo.ViRuS die dritte Stufe des Siegetreppchens schnappte. Gratulation an die Sieger!

FIFA 09 2-ON-2 CUP

Seit seiner Einführung in »Fifa 08« hat sich der »Be a Pro«-Modus zu einem der beliebtesten Mehrspieler-Modi gemausert. Die perfekte Gelegenheit also, den 2-on-2-Bereich im »Fifa 09«-Bereich ordentlich aufleben zu lassen. Der Wechsel von Team-Mitgliedern während des Turniers ist übrigens verboten. Die Halbzeitlänge in den Begegnungen wird sechs Minuten betragen und beide Spieler müssen bei der Tätigkeitsauswahl »Alle Spieler« auswählen. Keiner darf beispielsweise nur einen Stürmer steuern. Wir erwarten einen Zwischenstand fürs nächste Heft!

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

DAS NEUE XBOX-ERLEBNIS

Alles neu macht Microsoft – Mehr Spaß, mehr Spiel und coolerer Look



Microsoft macht keinen Hehl daraus, dass in der Redmonder Firmenzentrale große Stücke auf die neue Bedienoberfläche der Xbox 360 gesetzt werden. Nicht umsonst lassen es sich die Windows-Macher mehrere Millionen US-Dollar kosten, die Nachricht über die Komplett-überholung unters Volk zu tragen. Doch was ist dran, am »Neuen Xbox Erlebnis«? Wir haben's getestet: Am Freitag den 31. Oktober um genau 14:28 ist es soweit: Unsere rabenschwarze Xbox 360 beginnt das umfangreiche und lang erwartete Dashboard-Update »Neues Xbox Erlebnis« herunterzuladen. Ein graues Fenster verkündet, dass der Download knapp fünf Minuten beansprucht. Tatsächlich geht die Aktualisierung recht zügig vonstatten, und als sich der Ladebalken dem Ende nähert, sind alle in der Redaktion gespannt, wie das neue Interface nun wirklich ausschaun wird. Doch zuvor – das graue Fenster, das uns eben noch begrüßt hat, hat sich gerade geschlossen – werden wir mit einem pompösen Renderfilm überfallen: Da ziehen bunte Bänder und grüne Xbox-Bälle über den Schirm, stilisierte Rennwagen rasen dahin und eine Lavasäule schießt aus dem Boden, bevor schließlich das Xbox-Logo aufglüht. Anschließend schnell anmelden: Und los geht's.

ALLES SCHICK, ALLES NEU

Der erste Eindruck: Super! Das »Neue Xbox Erlebnis« sieht farbenfroh und aufgeräumt, Schluss mit biederem »Blades«. Stattdessen sind die einzelnen Menüpunkte wie »Meine Xbox«, »Spiele-Marktplatz« oder auch »Freunde« jetzt senkrecht in einer Liste aufgeführt, die locker und schnell durchgescrollt wird. Die Unterpunkte hingegen präsentieren sich optisch gelungen, waagrecht auf einzelnen Registerkarten, die hintereinander gegliedert sind

– was doch stark an die Musik- und Bild-Galerie des iPhone und iPod erinnert. Ruckzuck findet man sich so in der neuen aufgeräumten Umgebung zu Recht. Deutlich schneller geht das Suchen und Finden von der Hand: eine echte Verbesserung. Und wer zu Anfang noch etwas irritiert ist, der kann über den Guide-Button auf eine abgespeckte Variante der alten Benutzeroberfläche zugreifen. Übrigens: Um Gamerpics und auch Themes braucht man sich nicht zu sorgen, die können auch weiterhin ohne Probleme genutzt werden. Doch halt, war da nicht noch was? Genau, die Avatare – dreidimensionale Alter-Egos ähnlich den Mii-Figuren der Wii-Konsole. Der Look? Geschmackssache, zumindest in der Redaktion driften die Meinungen bezüglich der Ver-wii-lichung der Xbox 360 weit auseinander. Doch es hilft nichts: Wer das neue Dashboard nutzt, muss unter dem Menüpunkt »Meine Xbox« zu jedem Profil einen Avatar anlegen. Gesicht, Haare, Klamotten und auch Statur lassen sich verändern, auch Bart oder Brille tragen die Figürchen auf Wunsch. Speichern und Fertig. Fortan wird dich der Avatar nach dem Start eurer Xbox 360 mit eurem Motto begrüßen und euch im Xbox-Live Netzwerk vertreten. Passend dazu das Party-Feature: Bequem lassen sich nun Chat-Partys mit bis zu sieben Freunden veranstalten – zusammen Fotos anschauen, gemeinsam Spielen, all das ist endlich möglich. Das wird besonders Clan-Spieler freuen, die schon seit Erscheinen der Konsole nach einem ähnlichen Feature schreien.

FREUNDSCHAFTEN

Gelistet werden sämtliche Kumpels samt ihren Avataren unter »Freunde«. Interessant: Wenn die Kontakte offline sind, dann stellt sich das putzige Alter-Ego schlafend. Auch sonst wurden viele

Punkte der alten Oberfläche komplett umgekrempelt oder teilweise überarbeitet und bieten mehr Komfort als vorher: »Meine Xbox« bringt alle Infos und Einstellungen rund um die Konsole, darunter auch Film-, Musik- und Bildersammlung, Media Center und Xbox-Live-Profil unter ein Dach. Und unter den Punkten Videospiele- und Video-Marktplatz lassen sich ungeahnt bequem aktuelle Filme und die neuesten Games abrufen. »Im Rampenlicht« präsentiert dagegen, was gerade angesagt ist. Natürlich auch die Disk, die gerade im Laufwerk liegt, die Gamercard, sowie besonders interessante Filme und Spiele. Eines der wohl interessantesten Features: Die Installation von Spielen auf die Festplatte. Klappt mit alten und aktuellen Titeln ohne Probleme, »Gears of War 2« zum Beispiel ist nach sieben Minuten auf der Platte und belegt dort 6,7 GB.

Andere Spiele brauchen zwischen 5 und 12 Minuten. Dabei bestätigte sich, was schon lange gemunkelt wird: Tatsächlich sind die Ladezeiten etwas kürzer und die Xbox 360 dank unbeschäftigten Laufwerk leiser. Insgesamt macht das »Neue Xbox Erlebnis« einfach Spaß und gestaltet den Umgang mit der Xbox 360 spielerischer, schneller und nicht zuletzt einfacher als zuvor. Schon nach kurzer Eingewöhnung ist das alte Interface vergessen und man mag das neue nicht mehr missen. Ab 19. November wird das Update automatisch nach Einloggen ins Xbox-Live-Netzwerk herunter geladen; mindestens 128 freie MB auf Festplatte und/oder Speicherkarte vorausgesetzt.

Michael Förtsch



Die neue Freunde-Sektion – jeder Freund wird mit Namen und Avatar angezeigt.



Übersicht pur! Nett, dass sich alle alten Hintergründe trotzdem noch verwenden lassen. Neue Dashboard-Themen sollen sogar mit kleinen Animationen aufgelockert werden.



**HEARTS
OF PASSION**

**SPADES
OF TRUST**



POKERNIGHT

POKERFANS AUFGEPASST!

MIT DER GIGA POKERNIGHT UND POKERSTARS ZUR EUROPEAN POKER TOUR

Ab dem 15. November präsentieren wir euch die GIGA Pokernight in einem komplett neuen Design. Jeden Samstag und Sonntag ab 20 Uhr zeigen wir euch die Highlights der Turnierwoche, interessante Gäste und News aus der Pokerwelt sowie Tipps und Tricks rund um das Kultspiel. Erspielt euch gegen unsere Moderatoren und Gäste einen Platz in unserem TV-Finale. Dem Sieger winkt ein Ticket zur European Poker Tour (EPT) im Casino Hohensyburg (Dortmund).

Also nicht vergessen einzuschalten:

**IMMER SAMSTAGS UND SONNTAGS
ZUR PRIME TIME UM 20 UHR AUF GIGA.**

Weitere Informationen auf giga.de



LIVE ARCADE TOTAL

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

PENNY ARCADE ADVENTURES EPISODE ZWEI

Preis/ 1200 Hersteller/ Hothead Games Schwierigkeit/ mittel

Dass nach »Penny Arcade Adventures Episode Eins« noch etwas folgen würde, verrät ja schon die Nummer. Gut sechs Monate nach ihrem Xbox-Live-Arcade-Debüt ist Ende Oktober nun also die Nachfolger-Produktion gestartet. Wieder ein Action-Abenteuer, in dem man in Begleitung der zwei US-Web-Comic-Stars Tycho und Gabe durch die Kulissen rennt, in dem ein paar Gags zünden und ansonsten allerlei Runden-Kämpfe zu absolvieren sind. Ist alles recht leicht und oberflächlich und lebt stark vom schwarzen Humor der gleichnamigen Internet-Comics. Die setzen mehr als solide Englischkenntnisse voraus – wer aber mit Episode Eins keine Probleme hat, wird auch mit dem zweiten Teil klarkommen und kann auf Wunsch sogar seine alte Spielfigur mitsamt Erfahrungspunkten und Ausrüstung importieren. Ansonsten haben sich nur Nuancen geändert. Neue Spezial-Attacken beim rundenbasierten Kampfsystem etwa, oder ein paar neue Minispiele. Naja.



TENCHU: SHADOW ASSAULT

Preis/ 800 Hersteller/ From Software Schwierigkeit/ mittel

Bei der Ankündigung haben wir nicht schlecht gestaunt: ein »Tenchu« für Xbox Live Arcade? Vielleicht gar ein Remake des von uns vielgeliebten Originals? Wie geil! Also schnell herunterladen – und eine riesige Enttäuschung verdauen: Statt der weitläufigen Areale der früheren Spiele beschränkt sich das Geschehen auf einen kleinen Bildschirmbereich. Aus der Vogelperspektive lotsen wir den Ninja Rikimaru durch 30 Level, jagen ebenso unvorsichtige wie kurzsichtige Palastwachen mit Fallen und anderen Ninja-Tricks. Könnte spannend sein, ist aber anfangs zu einfach und artet später in unnötiges »Versuch-und-Irrtum«-Gameplay aus. Der Mehrspieler-Modus – meine Güte – der kommt wie eine abgespeckte Version von »Bomberman« daher: Bis zu vier Spieler legen sich gegenseitig Fallen vor die Füße. Insgesamt gibt's drei Modi, die letztendlich aber immer aufs Gleiche hinauslaufen. Außerdem ist auf Xbox Live quasi niemand online damit. Schlimm!



CRAZY MOUSE

Preis/ 800 Hersteller/ Ultizen Games Schwierigkeit/ leicht



Es heißt, gut geklaut wäre besser als schlecht erfunden. Nun ist die Spielidee hier zwar vom Spielhallen-Klassiker »Pac-Man« geklaut, aber halt schlecht. Die Maus rennt durch ein Labyrinth und frisst sich satt, darf sogar ein paar Power-Ups einwerfen. Vom Prinzip her lautet die Devise also: Mampf alle Früchte und schau, dass du nicht getötet wirst. Nur leider macht das einfach keinen Spaß, viel zu schnell ist die Luft draußen, die Motivation fehlt. Das liegt auch daran, dass die Gegner deutlich weniger aggressiv sind als bei »Pac-Man«. Die 800 Microsoft Points sind bei der phänomenale »Pac-Man Championship Edition« deutlich besser investiert.

FEEDING FRENZY 2

Preis/ 800 Hersteller/ Popcap Schwierigkeit/ mittel



Ein geniales Prinzip erwartet Freunde des feuchten Elements. Als kleiner Fisch muss man sich vor größeren Fressern in Acht nehmen, nebenbei selbst Fische fressen und so weit heranwachsen, dass andere fliehen. Diesmal gibt's eine Rahmen-Handlung drumherum, dazu die Möglichkeit, aus dem Wasser zu hüpfen und Insekten zu jagen. Für zwei Spieler sind ein Koop-Modus und ein Party-Modus für bis zu vier hungrige Fischlein integriert. Nur Online-Funktionen sucht man nach wie vor vergebens. Schade – sonst aber wieder ein feuchtfrohlicher Spaß für die ganze Familie, auch für die Älteren!

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

Auf vielfachen Wunsch lassen wir diesmal die 4-on-4-Ladder unter den Tisch fallen und wenden unser Augenmerk den besten Einzelkämpfern zu:

	Team		Punkte	Matches
1	MaLe X	●	1607	105
2	VIOX IS RIPPIN	●	1270	34
3	KKs I Tim	●	1210	18
4	Hype is retarded	●	1200	22
5	iPrisMa	●	1191	15



GOW

Richtig, Teil Zwei ist schon draußen. Bis zum Redaktionsschluss ist die zugehörige Ladder aber noch nicht in Schwung gekommen. Hier also nochmal der Erstling:

	Team		Punkte	Matches
1	MP game4game.at DoM1Na7e	●	1478	60
2	LoSt PrOphets	▲	1232	39
3	MP game4game.at Power	▲	1181	39
4	Austrias_Unit_of_ Terror X-Gow	▲	1133	10
5	TeaM eXeed GaminG - PeRFeCTioIN	▲	1013	14

FIFA 09

Anstoß! War ja nicht anders zu erwarten, als dass auch »Fifa 09« sich größter Beliebtheit erfreuen würde. Hier die besten Ball-Akrobaten:

	Spieler		Punkte	Matches
1	Lago	●	1307	73
2	GX K3v0	●	1297	43
3	BraSoZial	●	1288	24
4	xX King OsEn Z	●	1245	37
5	oNyX I YosHi	●	1234	23

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	●	1392	52
2	Dynasty Crew	▲	1359	31
3	InSaNe CoNcepT.CoD4	▼	1343	63
4	BSX - Team Sexy	▲	1281	27
5	High FiDeIity CoD4 CoD5	▲	1207	22



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	acX.Hogibo.Thyran	▲	1255	14
2	Zeeroakah	▲	1157	11
3	acX.Hogibo.xXOBIXx	▲	1123	32
4	LIMITER	▲	1110	4
5	AveX YoungBlood xX	▲	1057	23

RACE DRIVE GRID



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

	Spieler		Punkte	Matches
1	druSja :: Lucky	▲	1323	28
2	TER.Eibach.Pole	▼	1270	21
3	WC I DiViNiTy	▲	1049	7
4	KaoS I Micha71	●	1031	15
5	oNyX Plnk DeLuXe	▲	1008	4

LESERPOST



Alte Bauernregel: Wenn es draußen mächtig schneit, dann ist Weihnacht nimmer weit! Stellen wir also noch ein Glas Glühwein auf die Xbox 360, lassen das Getränk ordentlich durchheizen und schauen mal, was unsere Leser zurzeit beschäftigt ...

KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

Der Friedliebende

Also, erst mal ein großes Lob an euer Heft, es ist wirklich spitze. Nun zum Eigenlichen: Ich habe die Leserbriefe gelesen und bin auf das Top-Thema gestoßen. Entschuldigung, aber wo denkt der Jens Weißberg denn noch objektiv? Nur, weil er Arme und Beine, die durch die Gegend fliegen, sehen will? Und wieso muss der Gewaltgrad immer extremer werden, ein Spiel wird nicht besser nur wegen Brutalität! Den Satz »So etwas nennt man freie Kunst!« finde ich ja besonders toll. Wie kann man das mit Brutalität in Verbindung bringen?

X Nightmare X, per Email

Tja, wie kann man so was in Verbindung bringen? Eigentlich gar nicht. Niemand von uns hier in der Redaktion würde einen Horror-Titel wie »Dead Space« oder »Bioshock« verteufeln, nur weil die Grund-Stimmung extrem düster ist. Fliegende Gliedmaßen sorgen vielleicht noch für einen visuellen Schub, wirklich verstärken können sie die Atmosphäre aber selten. Da stellen auch wir mit Recht die Frage: Wozu das Ganze? Aber zum Glück darf jeder Spieler selbst über seinen persönlichen Geschmack bestimmen, wir werden das auf alle Fälle nicht verurteilen.

DER AUSGEBREMSTE

Ich war wirklich positiv überrascht, als ich das neue »Star Wars: The Force Unleashed«-Game gespielt habe. Aber warum habt ihr in eurem Test diese langweilig gestalteten Ladezeiten nicht erwähnt? Ihr seid sonst immer so detailverliebt und schenkt Spielen die nötige Aufmerksamkeit, aber da habt ihr wohl echt was übersehen. Sonst wird so etwas bei euch immer erwähnt. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stell ich mir das echt nervig vor. Und ich spielte es bislang nur auf Medium. Und dann solche Ladezeiten, allein um sein Kostüm zu wechseln. Bitte, nie wieder vergessen, so etwas zu erwähnen.

Mirko Engelmann

So ganz nachvollziehen können wir Deine Kritik nicht, denn sowohl Jedi-Meister Nicholas als auch Hobby-Sith Jan haben sich nie über Ladezeiten beschwert. Eventuell liegt es aber auch nur an Deiner Konsole, denn ältere Laufwerke haben oft Probleme, die Daten korrekt von der DVD zu lesen. Dann wiederholt die Konsole den Lesevorgang eben, und das kostet Zeit. Entweder lässt du also das Laufwerk reparieren oder nimmst Dir die erste

Jedi-Pflicht zu Herzen: Geduld, junger Padawan, Geduld!

DER PROTESTIERER

Mittlerweile haben Games, nicht zuletzt durch die aktuellen Konsolen, ein Niveau erreicht, das seinesgleichen sucht. Für mich ist die aktuelle Konsolenspiele-Generation absolut Kunst. Ich bin auch froh darüber, dass der Deutsche Kulturrat das mittlerweile ähnlich sieht. Computerspiele sind Kunst, und Kunst darf nicht zensiert oder verboten werden. Es ist für mich keine Frage, dass Games nach wie vor von der USK auf Ihre Alterstauglichkeit geprüft werden, aber für mich ist es absolut inakzeptabel, dass erwachsenen Spielern in Deutschland derart radikal der freie Zugang zu »ab 18 Spielen« verwehrt wird. Der ganze Zensurmist wurde ohnehin von Leuten verfügt, die von Computerspielen nicht die geringste Ahnung haben. Deshalb folgender Vorschlag: Schreibt doch mal einen offenen Brief an die Bundesregierung und erläutert die Thematik. Wenn man dem Thema mehr öffentliche Aufmerksamkeit verleiht, kommen vielleicht noch mehr Leute aus der Deckung und schließen sich dem Protest an.

Tom Kretz

Auch wir halten die USK für eine nützliche Sache, denn wer will einen blutigen Ego-Shooter schon neben der Pony-Simulation für Zehnjährige im Verkaufsregal stehen haben? Ohne Frage schießt die USK aber manchmal über das Ziel hinaus – der Sticker »keine Jugendfreigabe« auf der »Mercenaries 2«-Packung beispielsweise reißt uns immer wieder zu Lachattacken hin. Aber: Von einer Bevormundung Erwachsener oder gar Zensur kann nicht die Rede sein. Grundsätzlich gilt: Die USK-Wertung »keine Jugendfreigabe« bedeutet, dass der Käufer mindestens 18 Jahre alt sein muss. Selbst die Einstufung »Indiziert« heißt nur, dass der Titel nicht beworben, auf Anfrage eines Volljährigen

Ich finde, dass die Tests bei euch zu kurz kommen. Seit der ersten Ausgabe geht es mir so, dass die Tests nicht aussagekräftig genug sind. Immer habe ich das Gefühl, absolut nichts über das Spiel zu wissen. Das machen andere Magazine wesentlich besser, auch ohne zu verraten wie viel Kugeln in Waffe XY passen. Ich lasse den Testteil (fast) immer außen vor und beschränke mich auf News und Previews. Die wiederum haben einen wesentlich besseren Informationsgehalt als die Reviews meiner Meinung nach. Aber, na ja, das sag ich schon seit zwei Jahren...

1337, im Forum

Wir würde uns Deine Kritik in Sachen Testberichte ja gerne zu Herzen nehmen, aber leider lässt Du Dich nicht darüber aus, was genau Du nun an unseren Artikeln vermisst. Anzahl der Levels, Schwierigkeitsgrad, Story, wo genau hängt es denn? Wenn wir gemein wären, müssten wir uns jetzt bei Dir darüber mokieren, dass Deiner schriftlichen Beschwerde eigentlich das ganz Entscheidende fehlt, nämlich ein konkretes Beispiel! Erst dann wissen wir auch, wo wir den Hebel ansetzen könnten.

ZU KURZ GEKOMMEN?

Top
Thema

LASS ES RAUS!

WERBEBOTSCHAFT

Wir gingen beim Werbecover auf der Rückseite natürlich davon aus, dass es genügen würde, das Motiv auf den Kopf zu stellen und es mit einigen anderen Stilelementen wie dem fehlenden seitlichen Streifen oder dem Hinweis »Das ist nicht das richtige Cover« rechts oben in der Ecke vom Original-Cover abzuheben. Aber – hat wohl nicht bei jedem Leser funktioniert. Hier also noch mal ganz offiziell: Achtung, auf der Rückseite unseres Heftes befindet sich bezahlte Werbung! Wie bei jedem anderen Magazin eben auch...

Der als redaktioneller Inhalt aufgemachte Werblock inklusiv Fake-Cover scheint sich als Standard zu etablieren. Käseblätter, wie zum Beispiel die Zeitung mit den vier großen Buchstaben, werden für Ähnliches zu Recht regelmäßig getadelt, und der Gesetzgeber sowie der deutsche Presserat sehen hier zu Recht eine deutliche Kennzeichnung als Anzeige vor. Es gibt lediglich den Hinweis, dass das nicht das Cover der Zeitschrift ist. Der Hinweis, dass es sich um eine bezahlte Anzeige handelt, fehlt völlig.

DesasterMaster, im Forum

wohl aber verkauft werden darf. Dass die meisten Videospiel-Hersteller bei Verweigerung einer Freigabe durch die USK davon absehen, den Titel hierzulande überhaupt zu veröffentlichen, das ist ein ganz anderes Thema – und hat mit Verboten oder Zensur weniger zu tun als mit dem Streben, Videospiele gesellschaftsfähig zu machen.

DER UNZUFRIEDENE

Was sollen das eigentlich für Tests sein? Ein Spiel wie »Mirror's Edge« – das durchaus mal ein neues Konzept verfolgt – wird auf zwei knappen Seiten abgehandelt. Man erfährt praktisch nichts vom Spiel. »Far Cry 2« ist auch nicht besser, selbst das gerade von Ubisoft herausgebrachte interaktive PDF zum Spiel vermittelt mehr Infos. Kein Wort zum Mehrspieler oder dem Editor, kaum was über die verschiedenen Waffen oder Nebenmissionen. Dann »Fallout 3« – das steht im Testteil, obwohl ihr nach eigener Aussage nur die Hälfte der Story gespielt habt und einfach mal vermutet, dass da wohl noch einiges kommen wird. Bitte? Immerhin habt ihr dem Spiel noch keine Wertung gegeben.

Hirnverband, im Forum

Bekanntlich ist 360 Live das Magazin für Tipps in allen Lebenslagen. Und so empfehlen wir dir zwecks Information zum Multiplayer-Teil von »Far Cry 2« die erneute Lektüre der von dir angesprochenen November-Ausgabe, Seite 55, unten rechts. Auch die »Fallout 3«-Klage müssen wir von uns weisen, siehe selbe Ausgabe Seite 79.

DER PESSIMIST

Ich bin mit der Fülle an Tests sehr zufrieden. Meine Pflichteinkäufe »Spider-Man: Web of Shadows«, »Dead Space« und »Far Cry 2« wurden alle gut bewertet, was mich sehr freut. Außerdem könnt ihr nichts dafür, wenn ihr kein Testmuster zu »Gears of War 2« bekommt. Klar hat es mich schon etwas schockiert, dass zu meinem Spiel des Jahres nun doch kein Test am Start ist, aber was will man machen? Ich befürchte allerdings, dass ihr bis zur nächsten Ausgabe auch kein Testexemplar bekommt. Wozu denn auch? Wurde doch vom Rechtsstaat verboten, sich als Erwachsener dafür zu interessieren...

Crizzero, im Forum

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Wird's schöner, übersichtlicher oder wird's ein Tritt in die Tonne? Was erwartet ihr vom Dashboard-Update? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de

Zamamee

Das alte Dashboard ist zwar sehr übersichtlich und reicht mir persönlich auch, aber ich schätze mal, mit dem neuen wird es noch übersichtlicher und einsteigerfreundlicher. Freue mich vor allem auf die neue Sharing Lobby für Bilder etc.

CFG Vin Kool

Bislang sieht das für mich eher nach einer Spielerei aus. Ob das wirklich übersichtlicher wird, kann ich erst beurteilen, wenn es so weit ist. Bislang bin ich der Meinung, man braucht da nichts zu verändern. Diese Mii-Klone sehen eh aus...naja.

Fluffit87Ramone

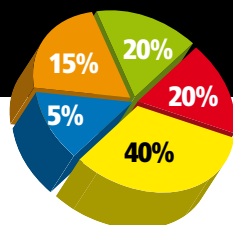
Also, ich find's eigentlich sehr schick und übersichtlich sieht's auch aus ... Lassen wir uns mal überraschen, wie es letztendlich wirkt.

Der Schaender

Tja, ich sag mal so: Wie bei allem Neuen kommen mit den vielen Vorteilen auch viele Nachteile. Bin schon sehr gespannt auf das neue Dashboard und freue mich auch schon sehr auf den Gruppenchat. Auch das mit dem Games-auf-die-Festplatte-ziehen, um sie dann von da aus zu spielen, hört sich super an und wird vielen genervten Freundinnen endlich die erwünschte Ruhe in die Wohnung bringen.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Leserbriefe
- Drohbriefe
- Köstliche Kekse
- Wunschzettel
- Gears of War 2



Das alte Klischee »USK und verbotene Spiele« haben wir weiter oben ja schon angesprochen, und wie Du sicher bemerkt hast, hat es mit »Gears of War 2« doch noch geklappt. Also keine Panik, das Leben meint es gut mit Dir! Und mit jedem anderen Fan spannender Actionspiele!

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

So, hab das Heft nun gestern auch durchgelesen, was mich einen ganzen Nachmittag gekostet hat. Das lag aber wohl eher daran, dass ich es so gerne lese, und nicht an meinem Analphabetismus. Die Texte fand ich gut und mitreißend erzählt; und zwar jeder Text eigentlich, sei er Preview oder Testteil. Richards Vorwort sollten sich einige User mal zu Herzen nehmen und erst mal lesen, bevor hier wieder Fragen wie »Warum kein Test zu YXZ« kommen. Nicholas im Community-Bereich spricht mir aus der Seele und sollte gewürdigt werden und für immer in Erinnerung bleiben. Negative Sachen? Die gab es natürlich auch ... zum Beispiel, dass jetzt Lucas Hartmann á la Darkwater zum dritten Mal Fanboy des Monats war. Gibt es da niemand anderen, der euch Post schickt?

gR Imagine, im Forum

Natürlich bekommen wir auch noch von anderen Leuten Post, aber wiederum nicht so viel, um diesen schönen Kasten mit vernünftigen Inhalt zu füllen. Aber Du hast Dir ja vieles von der Seele geschrieben und Dir den Titel damit aufrichtig verdient! Toll, was? Für alle andere gilt: Her mit Kritik, Lob und Anregungen, nur so können wir es beim nächsten Heft besser machen!

SCHNIPSEL

WISST IHR ETWAS ÜBER DIE KAMPAGNEN-ERWEITERUNG FÜR HALO 3? IN EINEM VIDEO AUF XBOX LIVE WIRD DARAUF HINGEWIESEN...
ITWRY POI, PER XBOX LIVE

Zur Zeit arbeitet Bungie an der Erweiterung »Halo 3: Recon«. Als Termin wurde Herbst 2009 genannt. Wenn Du Dich aber jetzt schon informieren willst, dann lies unseren Aktuell-Teil.

ICH FRAG MITCH, OB ICH BLÖD BIN ODER OB MIR DAS NUR SO VORKOMMT – ABER WOLLTE MICROSOFT NICHT EIGENTLICH DIE BENUTZEROBERFLÄCHE RENOVIEREN?
MITTELLOS

Ja, das Dashboard wird tatsächlich aufgemöbelt. Wenn Du dieses Heft in Händen hältst, ist die Sache bereits in vollem Gange. Wirf doch mal einen Blick in den Community-Teil dieser Ausgabe...

ICH WOLLTE EUCH NUR MITTEILEN, DASS ICH 360-LIVE REGELMÄSSIG LIESE. NICHT WEITER SO!

TORNADOBLASTER, PER XBOX LIVE

Kurz und schmerzlos: Danke für deine Treue, machen wir!

ICH WOLLTE FRAGEN, OB IHR GOW2 MIT ALB COVER ABHÄNGEN KÖNNT? AUSSERDEMI WAR BEI EUCH IM FORUM EINE HEISSE DISKUSSION, DASS WIR IN DEUTSCHLAND KEIN GOW2 SPIELEN KÖNNEN. STIMMT DAS?

LITTLE KOTIET17, PER XBOX LIVE
Adel verpflichtet, deshalb haben wir diesmal »Prince of Persia« den Cover-Thron überlassen. Dafür gibt es aber auch einen Test zu »Gears of War 2«, da sollte einem vergnüglichen Ballerspaß ja nun nichts mehr im Wege stehen, oder?

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

SPRUCH DES MONATS

„Die meisten Götter würfeln, aber das Schicksal spielt Schach, und zwar mit zwei Damen.“
DesasterMaster

360 LIVE - NEU AB DEM 17. DEZEMBER IMMER MONATLICH!

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



JETZT IN **games™**
RETRO: SONIC, GAME & WATCH

TITELSTORY

BATMAN ARKHAM ASYLUM

Batman, den furchtlosen dunklen Ritter verschlägt's in seinem neuesten Abenteuer direkt ins Irrenhaus von Gotham City: Das Arkham Asylum. Hersteller Eidos verspricht Action satt, ein fieses Design und ein neuartiges Konzept, das die offene Spielwelt mit einem packenden Kampfsystem verknüpfen will. Die ersten Eindrücke sind positiv, starke Grafik und wuchtige Soundeffekte prägen die beklemmende Atmosphäre im Sanatorium. Aber wie fühlt sich das Ganze wirklich an? Mehr dazu im nächsten Heft!

LEFT FOR DEAD

Der neueste Streich in Sachen Gruselszenario verspricht Zombie-Jagd vom Feinsten. Gleich vier Spieler können zusammen gegen die Infizierten antreten oder aber auf Seiten der Untoten auf Menschenjagd gehen. Wie ist die Steuerung, wie kicken Grafik und Sound – aber vor allem: Was taugt der Koop-Modus? Die Antworten auf diese und viele weitere Fragen im umfassenden Test in der nächsten Ausgabe!

PLUS!

ALPHA PROTOCOL

Wenn sich die Köpfe hinter so großartigen Werken wie »Neverwinter Nights 2« und »Knights of the Old Republic 2« an eine neue Schöpfung heranwagen, dann ist gut beraten, wer Augen und Ohren offen hält. Wir besuchen den Hersteller Obsidian, spielen das Agenten-Abenteuer Probe und nehmen die Spielmechanik unter die Lupe.

RACE PRO

Endlich eine richtige Rennsimulation für Xbox 360. Wir besuchen das Entwicklerteam Simbin und geben dem reinrassigen Tourenwagen-Racer die Sporen. Wir wären sehr überrascht, wenn das Teil kein Benzin im Blut hätte – sind doch Simbin genau jene Jungs, die für die »GTR«-Rennspiele auf dem PC schon dutzendfach Preise abgeräumt haben.

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 ... STREETFIGHTER IV, X-BLADES, BIONIC COMMANDO, TOM CLANCY'S H.A.W.X., HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG, DAMNATION UND VIELES MEHR ...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 17. DEZEMBER 2008!



THE LAST REMNANT™

DAS BRANDNEUE EPOS VON DEN SCHÖPFRN
VON FINAL FANTASY® IST DA!

Artefakte – verstreute Überbleibsel einer vergangenen Zeit. Seit tausend Jahren wurden Menschen wegen ihrer Habgier im Bann ihrer Macht gehalten – und wo Habgier ist, dort ist auch Krieg. Jetzt wird ein junger Held, der seine entführte Schwester finden will, mitten in diese Geschehnisse gesogen. Führe ihn durch eine faszinierend schöne Welt und schlage große Schlachten, um der Wahrheit auf den Grund zu gehen.



WWW.LASTREMNANT-GAME.COM

SQUARE ENIX®

© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

THE LAST REMNANT, das THE LAST REMNANT-Logo, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

Release:
20. November



Jump in.

 **XBOX 360** LIVE

DEINE STIMME IST DIE ULTIMATIVE WAFFE!

SPIEL DAS SPIEL MIT
 **SPRACH**
STEUERUNG

 Tom Clancy's

ENDWAR™



ENDWARGAME.COM



PLAYSTATION 3



XBOX 360

LIVE

NINTENDO DS

PSP



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Endwar, the Soldier icon, Ubisoft Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. PS, PLAYSTATION and PSP 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. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.