

360

LIVE

ÜBER
30 GAMES
VORSCHAU
2009!

Resi 5, Alan
Wake und
mehr

5-SEITEN-SPEZIAL

HALO TOTAL

Geheim-Infos über Halo 3: ODST und Halo Wars. Was hat Bungie vor, wie spielt sich das?

GTA IV

THE LOST AND DAMNED

Das neue Addon:
Biker-Gang und Bandenkriege

STREET FIGHTER IV

Ring frei für Chun-Li und Co.
Großer Turnierbericht

RIDDICK DARK ATHENA

Genialer Sci-Fi-Shooter der
Darkness-Macher. Preview!

AUSSERDEM Left 4 Dead / The Last Remnant / Herr der Ringe: Die Eroberung / Lips / Sonic Unleashed / Dirt 2 / Tekken 6 / Prototype / Batman: Arkham Asylum / Sexy X-Blades-Kalenderposter / Raiden IV und mehr
Race Pro: Besuch bei Simbin, Testfahrt mit der ersten wahren Rennsimulation für Xbox 360

Leser-Umfrage
SPIEL DES JAHRES 2008
Mitmachen und gewinnen: Airbrush-Konsole, Limited Editions und viel mehr...

EXKLUSIV GESPIELT F.E.A.R. 2

Shocker auf Dead-Space-Niveau
6-Seiten-Bericht plus Poster

RISE OF THE ARGONAUTS

Mythen, metzeln,
Rollenspiel. Test!!



THE WITCHER

Männer-Rollenspiel: Gegner
köpfen, Frauen verführen



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

www.360-live.de

€ 3,60

0 1

197019-903609

4

AUSGABE 01



THE LAST REMNANT™

DAS BRANDNEUE EPOS VON DEN SCHÖPfern
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.

Ab jetzt
im Handel



Jump in.

 **XBOX 360** LIVE

Willkommen bei 360 Live!



Als Besitzer einer Xbox 360 hast du es vielleicht nicht mitbekommen, wie Sony seine Jünger neulich trösten musste. Tatsächlich hat Sony ein bereits auf Blu-ray gepresstes Muster seines schrägen Geschicklichkeits-Spektakels »Little Big Planet« freiwillig eingestampft und den Release um zwei Wochen nach hinten verschoben. Warum? Weil zwei Musikstücke Text-Teile aus dem Koran verwenden, und weil ein Hardcore-Muslim aus einem Londoner Zirkel sich in einem Internet-Forum öffentlich darüber ausgelassen hat. Wie Sony einigen Islam-Anhängern um den Bart geht, das zeigt deutlich, wie sehr sich die Spiele-Industrie verändert hat. Längst vorbei die Zeiten

der Hinterhof- und Einmann-Buden, wo vor 25 Jahren die ersten Games für Heimcomputer und Konsolen entstanden. Auch wenn so mancher Gamer sein Lieblings-Hobby gern als kulturelles Gut verstanden sehen möchte, bestimmen heute Politik und Geschäft über viele Details. Die zunehmend kommerzielle Ausrichtung der Branche treibt mehr und mehr Blüten. Wenn ich deswegen mal ein paar Tage länger auf den Release meines Lieblingsspiels warten muss, kann ich damit leben. Doch das geschäftsmäßige Denken führt zu mehr und mehr absurden Konzepten. Darunter auch welche, die geschmeidiges Gameplay ausbremsen.

Ist mir zum Beispiel bei »Need for Speed: Undercover« aufgefallen. Vorbei die Zeiten, als ich noch mühsam Rennen für Rennen gewinnen musste, um all die heißen Schlitten freizuspielen. Jetzt kann ich mir die Mühe sparen. Wenn ich möchte, kann ich mir alles freikaufen. Jedes Auto, jedes Tuning-Paket, gegen bares Geld, also per Microsoft Points. Klar ist das klasse für Leute, die beruflich im Saft stehen, die wenig Zeit haben und trotzdem mal den Carrera GT um die Ecken jagen wollen. Dennoch handelt es sich um eine fragwürdige Idee. Denn sie steht der ursprünglichen Kraft entgegen, die Games antreibt. Seit jeher muss ein Gamer an sich, seinem Können und seinem Wissen arbeiten, um Herausforderungen zu meistern. Das ist der ursprüngliche Motivations-Trick. Wenn ich eine Hürde aber mit Geld statt Können nehmen kann, bin ich danach befriedigt und glücklich? Wohl kaum. Erfolg gegen Geld, das macht mir keinen Spaß. Abgesehen davon mag ich online auf andere Mitspieler treffen, die sich ihre schnittige Karre erarbeitet haben, und die deshalb damit umgehen können. Ich mag auf der Straße keinen Leuten begegnen, die sich niemals fahrerisches Können durch Klassen-Aufstiege aneignen mussten, die für ein hochklassiges Sportauto einfach nur bar hinblättern und nie zuvor den Umgang damit lernen mussten – das gilt im Spiel genauso wie auf freier Straße.

Anderes Thema: Nach der letzten Test-Sonderausgabe versuchen wir auch dieses Heft wieder mit besonderen Inhalten zu füllen. Wir packen einen Jahres-Kalender in die Heftmitte. Rufen zur Leser-Wahl zum Spiel des Jahres auf. Widmen uns im großen Preview-Spezial jenen Produktionen, die uns 2009 auf die Xbox 360 kommen. Und widmen uns der Frage, wie erfolgreich Microsofts »Lips« das Sony-Karaoke-Konzept »Singstar« auf die Xbox 360 adaptiert. Braucht die Welt solche Gelegenheits-Spiele? Wenn du mitreden willst, besuch die Magazin-Webseite www.360-live.de und klick dich ins Forum, weiter zum Thread »Xbox 360/Microsofts Casual-Offensive«. Bin gespannt, was du denkst.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live

„Extras freikaufen statt freispielen: eine Idee, die die Welt nicht braucht.“

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

F.E.A.R. 2

Als erstes Magazin in Deutschland konnten wir eine nahezu vollständige Version von Monoliths neuem Ego-Schocker spielen – und uns zittern jetzt noch alle Glieder: Die Künstliche Intelligenz der Gegner beschämt andere Actiongames, der stilichere Einsatz von Nervenkitzel erreicht das Niveau von »Dead Space«. 6-Seiten-Preview und Poster in der Heftmitte.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

28 COVERSTORY

F.E.A.R. 2

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

52 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

41 POSTER

X-Blades,
F.E.A.R. 2

59/80 SERVICE

Abo, Leserbrief

VORSCHAU 2009

16 DAS NEUE SPIELE-JAHR

Neue GTA-Action, Resident Evil 5 und mehr:
die kommenden Games auf dem Prüfstand

AKTUELL

- 06** TOMB RAIDER:
UNDERWORLD
- 06** BIOSHOCK 2
- 07** KONSOLEN-PAKETE
- 07** TOO HUMAN SOUNDTRACK
- 08** FINANZKRISE
- 08** DASHBOARD IM
DAUERTEST
- 09** DER MARKT
- 09** VALVES KOPFARBEIT
- 10** GAMESTM
- 10** RED FACTION: GUERILLA
- 11** TERMINE
- 12** COMMUNITY-CHARTS

PREVIEW

- 16** ALAN WAKE
- 18** GTA IV: THE LOST
AND DAMNED
- 19** DER HERR DER RINGE:
DIE EROBERUNG
- 19** BAYONETTA
- 19** ALPHA PROTOCOL
- 20** BATMAN: ARKHAM ASYLUM
- 20** DIRT 2
- 21** OPERATION FLASHPOINT 2
- 21** PROTOTYPE
- 21** SKATE 2
- 22** HALO 3: ODST
- 25** HALO WARS
- 28** F.E.A.R. 2
- 34** RESIDENT EVIL 5
- 36** CHRONICLES OF RIDDICK
- 38** RACE PRO
- 45** TEKKEN 6
- 46** THE WITCHER
- 48** STREET FIGHTER IV

5-SEITEN-SPEZIAL

22 HALO ENTHÜLLT!

Aufgedeckt: Was hat Bungie mit
Halo 3: ODST vor, wie spielt sich Halo Wars?



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

72 COMMUNITY

Live Arcade,
Consoles Sport League

78 SPIEL DES JAHRES

Wir nominieren,
du wählst!

TEST

- 52 RISE OF THE ARGONAUTS
- 56 LEFT 4 DEAD
- 60 THE LAST REMNANT
- 62 SONIC UNLEASHED
- 64 MADAGASCAR 2
- 64 SPACE CHIMPS
- 65 ARMORED CORE FOR ANSWER
- 65 RTL WINTER SPORTS 2009
- 66 LIPS
- 68 SCENE IT? KINOHITS
- 68 DISNEY SING IT!
- 69 YOU'RE IN THE MOVIES
- 70 OTOMEDIUS-G
- 71 RAIDEN IV
- 71 RAIDEN FIGHTERS ACES
- 71 SHIKIGAMI NO SHIRO III
- 74 SUPER STREET FIGHTER II
TURBO HD REMIX
- 74 VIGILANTE 8: ARCADE
- 74 BANJO-KAZOOIE

POSTER

- 41 KALENDERPOSTER X-BLADES
- 42 F.E.A.R. 2

COMMUNITY

- 72 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 74 LIVE ARCADE DOWNLOADS
- 76 GAMERPOINTS
- 78 SPIEL DES JAHRES

SERVICE

- 51 IMPRESSUM
- 59 ABO
- 80 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

COVERTHEMA

28 F.E.A.R. 2

Ego-Shooter mit Nervenkitzel auf »Dead Space«-
Niveau: 6-Seiten-Preview und Poster in der
Heftmitte!



TOPSPIELE

16 Alan Wake

18 GTA IV: The Lost and Damned

19 Der Herr der Ringe:
Die Eroberung



34 Resident Evil 5

25 Halo Wars

28 F.E.A.R. 2

36 Chronicles of Riddick

38 Race Pro



48 Street Fighter IV

46 The Witcher

56 Left 4 Dead



52 Rise of the Argonauts

60 The Last Remnant

66 Lips

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

ERIC LINDSTROM

Ein Spiel mit Charakter

DASHBOARD

Eindrücke nach fünf Wochen

DER MARKT

Lobende Worte für die Branche

HEISSE AUSSICHTEN

Red Faction: Guerilla

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / ERIC LINDSTROM

In ihrem neuen Action-Abenteuer »Tomb Raider: Underworld« kehrt Lara Croft fraglos zu alter Stärke zurück. Vor welche Herausforderungen Lara ihre Schöpfer dabei gestellt hat, das verrät Kreativdirektor Eric Lindstrom.

Viele Game-Designer zerbrechen sich den Kopf darüber, wie sich Videospiele und gut erzählte Geschichten näher zusammenbringen ließen. Doch nur wenigen gelingt es, Verbesserungen in die Tat umzusetzen. Warum so viele an der Erzählweise scheitern und worauf es zu achten gilt, das weiß Eric Lindstrom, kreativer Kopf hinter »Tomb Raider: Underworld«. Eric erklärt, was aus Sicht eines Erzählers die Herausforderung an Laras neuestem Abenteuer ist. Glaubt man seinen Ausführungen auf der Developer-Webseite Gamasutra, dann besteht das Hauptproblem im ursprünglichen Konzept der Serie. Große Überraschung: Ursprünglich sollte Lara nicht Croft, sondern Cruz heißen – und eine psychopathische Kriminelle sein, die aus eher zweifelhaften Motiven zu ihren Abenteuern aufbricht. Doch dieser Hintergrund landete auf dem Schneidetisch und heraus kam eine eher simpel gestrickte Abenteurerin, die in erster Linie eines möchte: sich Artefakte unter den Nagel reißen. Laut Lindstrom ist diese Antriebsfeder für einen Helden in Ordnung, der nur in zwei oder drei Spielen zum Einsatz kommt. Aber für eine ganze Serie, da muss sich ein Charakter entwickeln und das Interesse immer wieder neu fesseln – etwas, das Lara bis einschließlich der berühmten Episode »Angel of Darkness« nicht gelungen ist. Fast alles Wissen über Lara stammt bis dahin aus begleitendem Material, Comics und Filmen, fast nichts aus den Spielen selbst. Eigentlich sei Lara

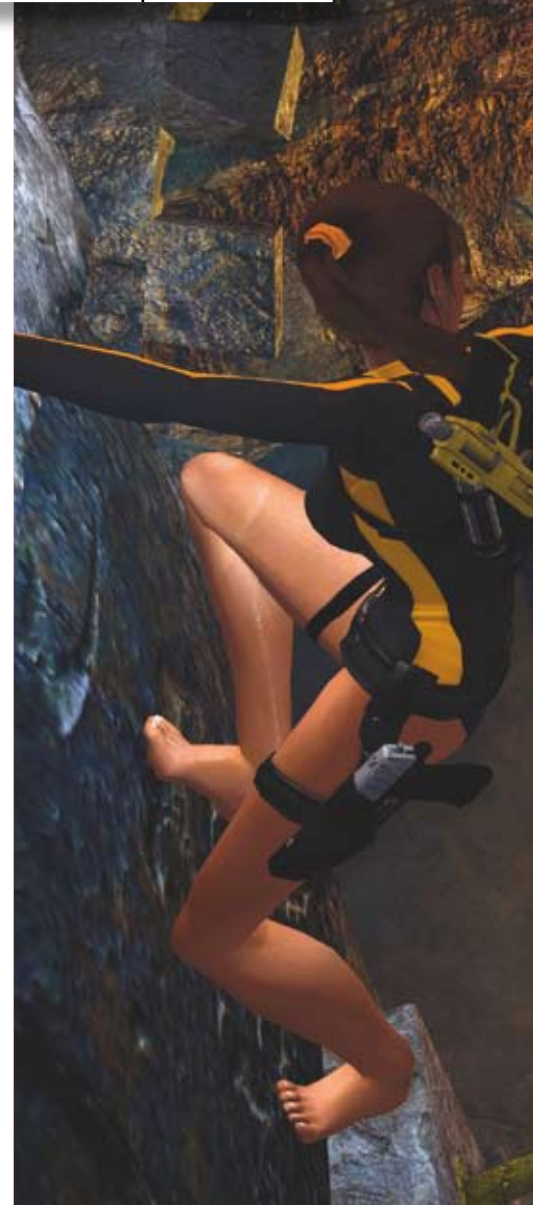


BIO

NAME/ Eric Lindstrom
FIRMA/ Crystal Dynamics
POSITION/ Creative Director
ARBEITET GERADE AN/ Tomb Raider: Underworld
SCHON GEWUSST?/ Seinen Einstand in die Welt der Videospiele feierte der US-Spielentwickler Crystal Dynamics mit der seinerzeit sehr imposanten 3DO-Ballerei »Total Eclipse«. Berühmt wurde der Entwickler aber mit »Soul Reaver«.

als Antiheldin angelegt, so Lindstrom. Immerhin bläst sie aus teils egoistischen Motiven ein Lebenslicht nach dem anderen aus. Kurios: »Viele Fans halten Lara für die Gute, weil Hollywood das Bild von Held und Antiheld verwässert hat.«

Aus diesem Grund entschied man sich bei Crystal Dynamics, den Charakter bereits bei »Tomb Raider: Legend« anders anzulegen: Auf einmal hat Lady Croft eine tragische Kindheit, in der sie vermeintlich den Tod ihrer eigenen Mutter verschuldet. Auf dieses Fundament lässt sich eine interessante Geschichte aufbauen. Und die ist bewusst so angelegt, dass Lara mit beiden Seiten durchgeht: Als Heldin und als Antiheldin – wie immer der Spieler sie lieber sieht, so ist sie. Überhaupt glaubt Lindstrom, dass sich viele der bekannten Probleme beim sogenannten »Storytelling« – also beim Geschichten-Erzählen – lösen ließen, wenn die betreffenden Designer flexibler denken würden. »Geschichten sind kein Screenplay. Viele Kreative verfangen sich in der Interaktivitäts-Falle.« Was Eric meint: Als klassische Erzähltechnik aus der Filmbranche sind Screenplays starr, wohingegen ein Videospiel nach Regeln und Techniken verlangt, die sich flexibel der Situation anpassen. Ob Erics Erfahrung als interaktiver Erzähler uns einen echten Stimmungsmacher beschert hat oder nicht, das kann jeder selbst beurteilen. Eines macht »Tomb Raider: Underworld« auf jeden Fall: Spaß.



BIOSHOCK 2

Zurück nach Rapture? Nach wie vor ranken sich um die Fortsetzung zu 2k Games' intelligentem Ego-Shooter mehr Spekulationen als es Fakten gibt. Darum haben wir uns mal unsere ganz eigenen Gedanken gemacht – und verraten euch an dieser Stelle, wie ein neues »BioShock« aussehen sollte. Wie bereits vielerorts vermutet, ist das Sequel vielleicht in Wahrheit ein Prequel. Eine Taktik, die wir sehr begrüßen würden, denn die im ersten Teil nur andeutete Vorgeschichte klingt interessant: Den Untergang der gigantischen Unterwasserstadt mitzuerleben,

das eröffnet zum Beispiel die Chance auf packende Massengefechte und taktisch angehauchte Koop-Kämpfe. Außerdem wünschen wir uns mehr unterschiedliche Gegner-Typen zusätzlich zu den durchgeknallten Splicern und Hünen im Taucheranzug. Die nebenstehenden Bilder zeigen übrigens teils Ausschnitte aus einem ersten offiziellen Videotrailer, teils Arbeiten eines Mannes namens Ben Mauro, wie er sich das Design vorstellen würde. Angucken und genießen.



Klein- gedruckt

MEHR »FALLOUT 3«

» Laut Entwickler Bethesda Softworks stehen drei Xbox-360-exklusive Download-Missionen in den Startlöchern: In »Operation: Anchorage« befreist du im Januar das neue Gebiet Anchorage in Alaska von chinesischen Kommunisten. Einen Monat später folgt dann »The Pitt«, in dem der Spieler zu den Banditenverseuchten Ruinen von Pittsburgh reist. Ebenfalls im Februar führt »Broken Steel« dann die Hauptstory weiter: Als Teil der Stählernen Bruderschaft befreist du das Wasteland von den Überresten der Enklave – Preise stehen noch nicht fest.

PAKET-POLITIK

» Lust, einem Freund oder einem Bekannten eine Xbox 360 unter den Christbaum zu stellen? Dann empfehlen wir Microsofts aktuelle Paket-Angebote. Variante A besteht aus einer 60 GB Xbox 360 inklusive dem Action-Abenteuer »Tomb Raider: Underworld«, Variante B aus demselben Konsolenmodell samt der netten Film-Versoftung von »James Bond: Ein Quantum Trost«. Kostenpunkt in beiden Fällen: 269,99 Euro. Ersparnis: knapp 30 Euro.

TOO HUMAN SOUNDTRACK

» Aktuell nur in den USA offiziell verfügbar, in nicht allzu ferner Zukunft vielleicht aber auch hierzulande: Der Soundtrack zum vieldiskutierten 360-Action-Hit »Too Human«. Der exzellent abgemischte Mix verbindet verschiedene Stilrichtungen, darunter Metal und Klassik. Auf www.sumthing.com ist jeder der 20 Songs für je 99 US-Cent erhältlich. Wer sich für das Komplettpaket entscheidet, lohnt gerade mal 10 Dollar.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

4 IN 4 SEKUNDEN

ASSASSIN'S CREED 2 ...

... soll angeblich im 18. Jahrhundert spielen.

DESTROY ALL HUMANS! ...

... Path of the Furon erscheint nur noch auf Xbox 360.

FABLE 2 ...

... der Mega-Seller: Bisher verkauft: 1,5 Millionen Exemplare.

DREI ZU EINS ...

... ist das Verkaufsverhältnis Xbox 360 zu PS3, laut Microsoft Ende November in England.



SCHÖNRECHNUNG

FINANZ-
KRISE SOLL
UMSÄTZE
ANKURBELN

Auch Saure-Gurken-Zeiten kann man noch schönrechnen: Weil man sich bei Microsoft anscheinend nicht mit Rezession bzw. drohender Konsum-Flaute zum Weihnachtsgeschäft abfinden will, hat der Konzern eine Studie angestrengt – und präsentiert jetzt Ergebnisse, die sich schon verdächtig nach krampfhaftem Zweck-optimismus anhören. So argumentiert man, dass die Absätze beim Home Entertainment trotz Finanzkrise sogar zunehmen könnten.

„Auch Saure-Gurken-Zeiten kann man noch schönrechnen.“

Weil man dieses Jahr vor allem sparen wolle, indem man auf den Urlaub verzichte, müsse man anderweitig für Unterhaltung sorgen – für Unterhaltung im Wohnzimmer, auf das sich laut der Studie das kommende Fest konzentrieren werde. Diese Milchmädchenrechnung hat übrigens Tradition – und kommt aus der Buchbranche, denn diese verzeichnet traditionell in wirtschaftlich schwachen Jahren mehr Zuwachs als in starken. Und warum? Ganz klar: Bücher sind günstiger als Urlaub. Zugegeben: Spiele sind das auch – aber ganz so günstig wie ein Taschenbuch für knapp zehn Euro ist ein niegeleageltes Xbox-360- oder Playstation3-Spiel eben doch nicht, von Konsole und HD-Fernseher ganz zu schweigen.

DASHBOARD IM DAUERTEST

DAS NEUE
XBOX-ERLEBNIS

Xbox-Erlebnis oder Xbox-Ärgernis? Dieser Frage wollten wir auf den Grund gehen, als wir pünktlich zum Start unser System einem Update unterzogen und das langgewohnte Blade-System gegen die neue 360-Oberfläche ausgetauscht haben. Während das Update selber ebenso flott wie stressfrei verlief, macht das fertig installierte Dashboard zumindest hin und wieder Zicken: Viele unserer Branchen-Kollegen haben von System-Abstürzen in der Oberfläche gesprochen, andere erlitten häufiger als sonst Zwangstrennungen von Xbox-Live oder beklagten abbreißende Verbindungen bei Party-Chats mit gleichzeitigem Spiele-Genuss. Allgemein anerkannt ist die Unverträglichkeit von neuem und altem Interface: Wer seine geupdatete 360 mit einem nicht auf den aktuellen Stand gebrachten Gerät vernetzt und dabei keine Internet-Anbindung hat, bei dem schmieren beide Systeme ab. Doch abseits solcher Kinderkrankheiten präsentiert sich das neue Xbox-Erlebnis angenehm flott, übersichtlich und einladend. Videos, Spiele und besondere Angebote haben jetzt allesamt ihre eigene, attraktiv

gestaltete Menü-Sparte. Das lädt so richtig zum Stöbern ein. Laut Xbox-Live-Director Jerry Johnson war es das Hauptanliegen des Konzerns, durch derlei Angebote auch abseits des eigentlichen Zocks für Entertainment zu sorgen. Und wofür die Avatare? »Wir wollten zweierlei. Zunächst sollte jeder mit Hilfe von Kleidung und Accessoires seinen persönlichen Stil zum Ausdruck bringen können. Außerdem wollten wir möglichst viele Spiele rund um diese Figuren aufbauen – um Charaktere, die dich in Casual Games repräsentieren. Entwickler solcher Titel können die rohen Figurendaten übernehmen und in die Engine des Spiels integrieren. Sie müssen lediglich ihre Libraries verlinken, einige Ressourcen verteilen und dann den Avatar rendern.«

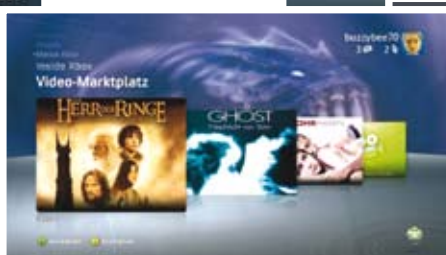
So weit, so gut. Aber warum drängt man diese Avatare auch Besitzern einer Xbox 360 auf, die an den debilen Dauergrinsern kein Interesse haben? Zwar mag man auf diese Weise neue Zielgruppen erschließen, aber viele alte Fans fühlen sich vor den Kopf gestoßen. Wie soll sich jemand, der bisher als Masterchief oder Marcus Fenix auf Alien-Jagd gegangen

ist, mit Avataren für Gelegenheits-Spieler anfreunden? Obwohl Nintendos Miis noch kindlicher dreinschauen als die von Rare, so sind sie doch wenigstens eine Option und kein Zwang. Hier hoffen wir auf ausreichend Rüffel von User-Seite, dass Microsoft umdenken muss und ein entsprechendes Update nachschiebt. Wie stehst du zu den Xbox-360-Avataren? Besuch das Forum auf www.360-live.de und diskutiere mit anderen Lesern.

Versöhnlich stimmt wiederum die Party-Option: Dieses Xbox-Pendant zu einer Konferenz-Schaltung erlaubt bis zu acht Schwatzmäulern, sich während des Spiels in einem gemeinsamen, akustischen Chat-Room zu tummeln – besonders für notorische Gamerscore-Jäger eine nützliche Funktion. Auch die Möglichkeit, Spiele auf Platte installieren zu können, ist willkommen, obwohl sie bisher bei den wenigsten Spielen zu deutlicher Performance-Steigerung führt. Ergo lautet unser Fazit zum neuen Xbox-Erlebnis nach fünf Wochen im Gebrauch: Im Großen und Ganzen bietet man uns hier ein Update mit angemessenen bis nützlichen Verbesserungen, die Generalüberholung als solche war dringend nötig. Die zunehmende Kommerzialisierung des Angebots ist uns nicht übermäßig sympathisch, aber wir können damit leben. Schließlich muss jeder selbst wissen, ob er das Angebot nutzt oder nicht. Den Avatar-Zwang dagegen sollte Microsoft überdenken.



Bietet eine Fülle von Gestaltungsmöglichkeiten, bedient aber trotzdem nicht jeden Geschmack: Der Avatar-Editor.



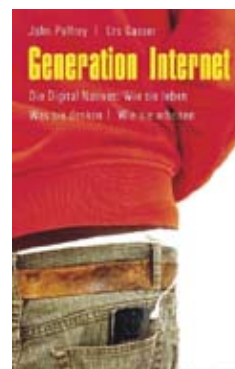
DER MARKT: LOBENDE WORTE FÜR DIE BRANCHE

SOZIALE SPIELE

Einige Videospiele haben soziale Funktion, andere tragen zum kulturellen Leben bei. Aber alle Spiele sind als Bestandteil unseres Lebens ebenso wenig wegzudenken wie Filme oder Bücher. Wir haben das schon immer gewusst – aber in den Köpfen der Allgemeinheit sind diese Informationen noch nicht angekommen. Lobende Worte für unser Hobby gibt's trotzdem immer mal wieder – wie etwa von jenen Referenten, die am 6. November auf einer Münchener Veranstaltung des Handelsmagazins Gamesmarkt und der Media Business Academy gesprochen haben. Darunter befand sich auch der Schweizer Autor des Buches »Generation Internet«, Urs Gasser, der in seinem Vortrag besonders die seit frühester Jugend mit digitaler Technologie vertrauten Menschen beleuchtete. Der Wissenschaftler kritisierte vor allem, dass im Zusammenhang mit diesen Medien immer nur von den Risiken gesprochen werde, man aber viel zu selten von den Chancen höre. Laut seinen Recherchen beschäftigen sich 97 Prozent der 12- bis 17-jährigen Amerikaner mit Computer- und Videospielen, und diese Jugendlichen verstehen das Medium als soziale Aktivität. Tatsächlich seien Spiele »eine Art Trainingslager für den Erwerb von Fähigkeiten, die später in der digitalen Welt benötigt werden«, so Gasser. Damit spielt der Schweizer vermutlich auf diejenigen Fertigkeiten an, die wir für den berufsmäßigen Umgang mit dem Computer brauchen.

Auch der Medienpädagoge Prof. Dr. Winfried Kaminski kam zu Wort: In seinem einleitenden Vortrag rief er dazu auf, Games in erster Linie als das zu verstehen, was sie eigentlich sind: Spiel. Kaminski hierzu: »Es ist ein grundsätzliches Missverständnis, dass ein Spieler eine Aktion aus einem Computerspiel auch in der Realität durchführen wird.« Trotzdem forderte er die Eltern dazu auf, das Medium gemeinsam mit ihrem Nachwuchs zu reflektieren und wo nötig Grenzen zu setzen. »Ein Spiel ohne Grenzen ist kein Spiel mehr«, erklärte der Professor. Besonders interessant war auch ein Beitrag von Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow von der

Universität Paderborn, der sagt, dass bei zwanghaft mit erzieherischen Werten angereicherten Games der Spaß zu kurz komme, um den es beim Spiel ja in erster Linie gehe. Auch die kulturelle Relevanz der wachsenden eSport-Community war Thema: Laut Frank Pinter, Vorsitzender des Kölner Gaming-Clans n!faculty, ist eSport schon jetzt mit klassischem Sport vergleichbar – vor allem auf Seiten von Fan-Kultur und Gemeinschaft. Er glaubt fest daran, dass traditionelle Sport-Clubs in naher Zukunft eSport-Abteilungen gründen müssen, um für den Nachwuchs attraktiv zu bleiben. Wir werden sehen!



Hatten viele lobende Worte für Computer- und Videospiele übrig: »Generation Internet«-Autor Urs Gasser und der Medienpädagoge Prof. Dr. Winfried Kaminski.

GAME-DEVELOPMENT

ECHTE KOPF-ARBEIT

Direkt ins Gehirn seiner Kunden hineingucken, das möchte demnächst Entwickler Valve. Bereits in der Vergangenheit hat das US-Team, Erfinder unter anderem von »Half Life 2«, durch Einsatz ungewöhnlicher wissenschaftlicher Methoden für das Gamedesign Aufsehen erregt. So verwendete man bereits bei der Entwicklung der ersten »Half Life«-Episode von 1998 zwecks Platzierung von Heil-Päckchen komplexe Algorithmen und Statistiken, anstatt sie wie sonst üblich »von Hand« zu verteilen. Vielleicht geht Valve bald noch einen Schritt weiter: Man will die Eindrücke von Testspielern objektiver auswerten als bisher. »Momentan müssen wir Ergebnisse erzielen, indem wir Spieler beobachten und dann raten, welche Elemente ihr Verhalten auf welche Art beeinflussen. Aber es gibt neue Verfahren. Wir können Spieler an EEG-Geräte anschließen, um so unmittelbaren Zugriff auf ihre körperlichen Reaktionen zu bekommen«, so Valve-Chef Newell in seinem Blog. Durch diese Technik erhofft sich Newell wertfreie und unbestechliche Resultate, um Valves Produkte weiter zu verbessern. Was sagst du dazu? Machen derartige wissenschaftliche Methoden bei der Spiele-Entwicklung Sinn – oder sind sie völlig deplatziert? Diskutier mit auf www.360-live.de.



„Wir können Spieler an EEG-Geräte anschließen und erleben so unmittelbare Reaktionen.“

NEUES SPIEL FÜR WOLVERINE

AUF MESSERS SCHNEIDE

Bisher dürfen Fans des X-Men-Mutanten Wolverine nur wenige Videospiele mit ihrem Helden in den Händen halten. Und beim Blick auf die Mutanten-Titel ist das auch gut so. Denn die waren eher stumpfe Scheren denn glänzende Adamantium-Klauen. Doch angesichts des im April 2009 kommenden Kinofilms »X-Men Origins: Wolverine« droht Activision nun mit einem neuen Game. Der Fakt, dass es sich bei dem Action-Abenteuer um eine Film-zu-Spiel-Umsetzungen handeln wird, beruhigt da natürlich keineswegs. Einziger Hoffnungsschimmer: Beim Entwickler handelt es sich um die Spieleschmiede Raven. Und die verspricht für »Wolverine« schnelles Haudrauf-Gameplay mit einer Menge Kämpfe, zerstörbare Umgebungen, anpassbare Mutantenkräfte und flinke Action. Als Grafikmotor muss die »Unreal Engine 3« herhalten. Doch das äußert sich auf Screenshots bisher nur in schalen Brauntönen, Unschärfe- und über-

triebenen Bloom-Effekten. Ob das Action-Abenteuer letztendlich kinoreife Unterhaltung bietet oder die Einstellung vieler Gamer zu Film-zu-Spiel-Umsetzungen bestätigen wird, bleibt abzuwarten.



NEU IN GAMES™

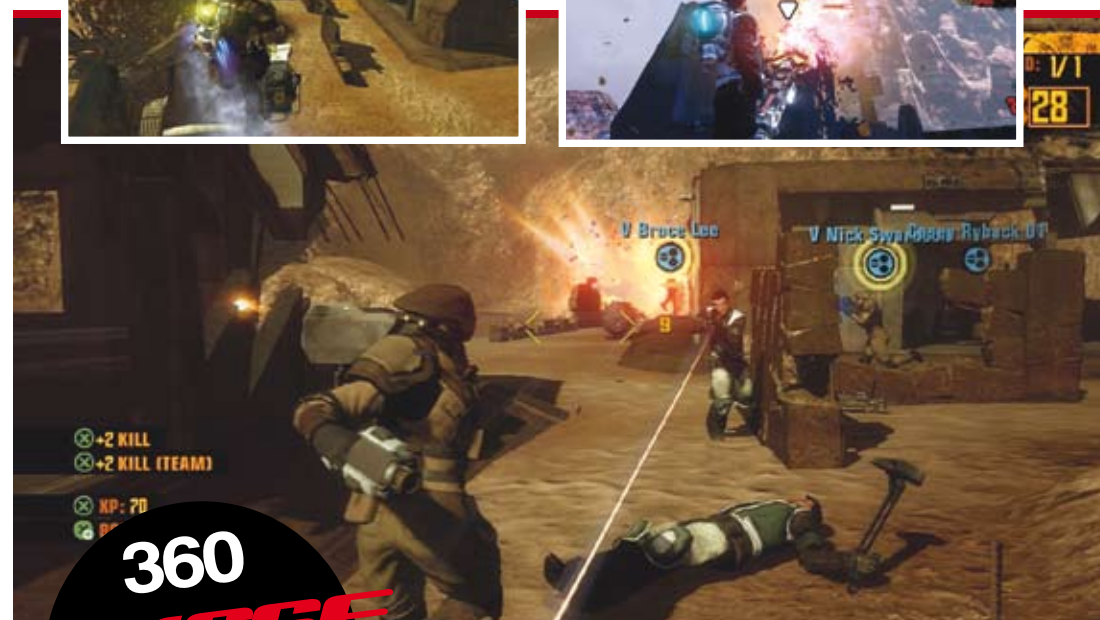
Wir möchten hier gern auf einige interessante Inhalte unseres Schwestermagazins games™ hinweisen. Neben einem 5-seitigen Feature zum Thema »Schwierigkeitsgrad-Balancing« finden sich in Ausgabe 01/09 über 30 Tests, unter anderem zu Krachern wie »World of Warcraft: Wrath of the Lich King« und dem Koop-Shooter »Left 4 Dead«. Highlight im Retro-Teil: Ein 6-seitiges Feature zur altherwürdigen Neo-Geo-Konsole von SNK. Allen Lesern schenkt games™ in Kooperation mit Gamesload einen PC-Download-Gutschein für den Prügelspiel-Klassiker »The King of Fighters '94«. Diese Aktion läuft bis zum 20. Dezember 2008, also hurtig zum Kiosk!

KEIN F.E.A.R. IN AUSTRALIEN

Wenn es um das Verbot von Spielen geht, sind die Australier auf dem besten Weg, es uns gleich zu tun. Nach »Silent Hill: Homecoming« und »Fallout 3« wurde jetzt tatsächlich »F.E.A.R. 2: Project Origin« eine Absage erteilt. Das dortige »Classification Board« hat die Einstufung des schaurigen Ego-Shooters abgelehnt, was einem Verkaufsverbot gleichkommt. Unsere Meinung dazu: unverständlich. Im Spiel geht's hart her – zweifellos –, aber nicht der Blut-Orgien wegen, wie bei so manch anderem Titel. Vielleicht haben sich die Herren eher am mehrfachen Auftauchen der Psychopatin Alma gestört – jetzt erwachsener als früher und überraschend nackt dabei.

PFEIFFER BESCHIMPFT EA

Regine Pfeiffer, die Schwester des Anti-Games-Rädelsführers und selbst ernannten Kriminologen Christian Pfeiffer, hat Electronic Arts auf einem Kongress als »Schweinefirma« bezeichnet. Während der BIU-Vorsitzende Olaf Wolters den Niveau-Tiefstand offensichtlich bedauert, empfiehlt der PR-Chef von Electronic Arts, Martin Lorber, eine Entschuldigung. »Die wäre in Frau Pfeiffers eigenem Interesse, weil ihre Glaubwürdigkeit sonst entschieden leiden würde«, so Lorber. Dem können wir uns nur anschließen.



**360
HEISSE
AUSSICHTEN**

RED FACTION GUERRILLA

Wer den ersten Ego-Shooter aus der »Red Faction«-Reihe kennt, der weiß um die Vorzüge der darin eingesetzten Geo-Mod-Engine. Sie macht genau das, wonach es sich anhört – modifiziert die geographischen Gegebenheiten und erlaubt es zum Beispiel, das Gelände zu untertunneln. Die integrierte Physik-Engine kann zwar schon einiges, aber mit Werten wie Masse oder Beschleunigung umzugehen, das bleibt sie uns schuldig. Genau diese Sorte interaktives Wunder will uns Volition jetzt mit seinem nächsten »Red Faction« beschenken. Wie das funktioniert? Das weiß Co-Produzent Sean Kennedy: »Volition ist ein Studio, das sehr auf Technik baut. Geo-Mod war eine ziemlich große Sache. Doch jetzt arbeiten wir bereits seit viereinhalb Jahren an unserer neuen Engine. Und wenn das Spiel im Frühjahr 2009 erscheint, werden es gut fünf Jahre sein. Die Engine bietet dann physikalisch korrekte Zerstörung, alles in der Welt kann vernichtet werden. Darum setzen wir auch den

sogenannten Vorschlaghammer so gern ein. Er eignet sich hervorragend, um Möglichkeiten zur Zerstörung zu zeigen: Man sieht, wie die Umgebung Stück für Stück zu Bruch geht und die Engine es jeden Augenblick korrekt berechnet.« Als Beispiel für eine vorgegaukelte Vernichtungs-Orgie führt Sean »Mercenaries 2« ins Feld: »Tatsächlich lassen die Designer Gebäude einfach verschwinden und kaschieren das Ganze dann durch Explosionen und Rauch. Aber eine ganze Menge Objekte im Spiel sind unzerstörbar. Führt man zum Beispiel mit einem Auto gegen die Wand, prallt es wie ein Gummiball wieder ab. Weil unsere Engine aber mit echten physikalischen Größen kalkuliert, könnte man die Wand durchbrechen, sofern Masse und Beschleunigung ausreichen.« Damit Trümmer und verbogene Stahlteile richtig schön zur Geltung kommen, ändert Volition auch den Blickwinkel. Der frühere Ego-Shooter wird jetzt zur Third-Person-Action.

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH...**

DEUS EX 3

Seit Mitte November hat das Warten ein Ende: »Deus Ex 3« ist angekündigt. Der erste Hightech-Thriller aus der Reihe erschien ausschließlich auf dem PC, der zweite Teil »Deus Ex: Invisible War« wurde auch auf der Xbox gezoxt: Die einen haben ihn geliebt, einige Kenner des ersten Teils gehasst, da die Komplexität deutlich heruntergeschraubt wurde – definitiv ein Spiel, das polarisiert. Das dürfte auch bei »Deus Ex 3« der Fall sein, denn der kanadische Entwickler Eidos Montreal will die Action-Elemente weniger stark mit dem Rollenspielsystem verknüpfen. Ob beispielsweise ein Schuss aus einer Waffe trifft, soll nicht von den Werten im Hintergrund, sondern vom Geschick des Spielers abhängen. Auch das Schleichsystem – eigentlich eine der großen Stärken von »Deus Ex« – wird verändert: Künftig soll sich der Spieler nicht mehr im Schatten unsichtbar machen können, stattdessen soll ein Deckungssystem zum Einsatz kommen. Protagonist Adam Jensen wird wohl außerdem auf Implantate setzen, so dass er mit auf dem Rücken montierbaren Tentakeln Wände hochklettern kann. »Deus Ex 3« geht also offenbar in eine ganz andere Richtung als seine Vorgänger. Hoffen wir das Beste.



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!

JANUAR 2009

Afro Samurai	Atari
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney Interactive
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	EA
Millennium Championship	
Paintball 2009	Activision
Race Pro	Atari
Secret Service	Activision
Skate 2	EA
Velvet Assassin	CDV
World Snooker Championship	
Real 2008	Koch Media
X-Blades	Topware

FEBRUAR 2009

Bionic Commando	Capcom
-----------------	--------



Cabela's Dangerous Hunts	Activision
Der Pate 2	EA
Destroy All Humans! Der Weg des Furors	THQ
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Interactive
Halo Wars	Microsoft
Raven Squad: Operation	
Hidden Dagger	South Peak
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron
Shellshock 2 – Blood Trails	Eidos
Silent Hill: Homecoming	Konami

Stormrise	Sega
-----------	------



Street Fighter IV	Capcom
Wheelman	Midway

MÄRZ 2009

Damnation	Codemasters
Red Faction Guerilla	THQ
Resident Evil 5	Capcom
Riddick: Assault on Dark Athena	Atari
Star Ocean: The Last Hope	Koch Media
This is Vegas	Midway
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
WWE Legends of Wrestlemania	THQ

MAI 2009

Batman: Arkham Asylum	Eidos
Terminator Salvation	Warner Bros. Interactive

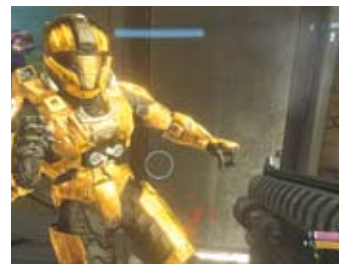
JUNI/JULI 2009

Ghostbusters	Atari
--------------	-------

2009

Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos
Aliens: Colonial Marines	Sega
Alpha Protocol	Sega
America's Army: True Soldier	Ubisoft
Battlestations: Pacific	Eidos

Colin McRae: Dirt 2	Codemasters
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 3: ODST	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
Mafia 2	Take 2
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

Rock Revolution	Konami
Score International Baja 1000	Activision
Sudeki 2	Microsoft
Tales of Vesperia	Namco Bandai
Test Drive Unlimited 2	Atari



The Precursors	Play Ten Interactive
Time 0	Zootfly
Tron	Buena Vista
Two Worlds: The Temptation	Topware
Wardevil: Enigma	Digi-Guys
Witches	Unklar

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	Remedy
Beyond Good&Evil 2	Ubisoft
Brütal Legend	Unklar
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3DRealms
Final Fantasy XIII	Square-Enix
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
World Airforce	Taito
World in Conflict: Soviet Assault	Ubisoft

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 Dezember 2008



Pos	Titel	Hersteller
1	Guitar Hero: Legends of Rock Bundle	Activision
2	Lips	Microsoft
3	Need for Speed: Undercover	EA
4	Call of Duty: World at War	Activision
5	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Dezember 2008



Pos	Titel	Hersteller
1	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts
2	Call of Duty: World at War	Activision
3	Tales of Vesperia	Namco
4	MK vs. DC Universe Collector's Edition	Midway
5	Soul Calibur IV	Namco

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Fallout 3	Bethesda Softworks
2	Street Fighter IV	Capcom
3	The Last Remnant	Square Enix
4	Far Cry 2	Ubisoft
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

HERSTELLER/ CAPCOM

13,64%

Tendenz



Virtuoses Spiel aus Licht und Schatten, angreifenden Zombiehorden und rasanten Fahrsequenzen durch die Savanne – am 13. März wird es endlich so weit sein.

Einschätzung/ sehr gut



2

ASSASSIN'S CREED 2

HERSTELLER/ UBISOFT

12,12%

Tendenz



Ein Interview bringt die Foren zum Brodeln: Der Chef-Animator erwähnt, dass Altair gerade schwimmen lernt. Ob der Auftragsmörder wieder die Hauptrolle spielt?

Einschätzung/ sehr gut

3

DUKE NUKEM FOREVER

HERSTELLER/ TAKE 2

7,58%

Tendenz



Die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Die Reinkarnation des Dukes wurde 1997 angekündigt. Ob er wohl je kommen wird? Die 360-Live-Community glaubt fest daran.

Einschätzung/ sehr gut

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

6,06% **Einschätzung/** sehr gut

5 Chronicles of Riddick

6,06% **Einschätzung/** sehr gut

6 Halo 3: Recon

6,06% **Einschätzung/** gut

7 Alan Wake

4,55% **Einschätzung/** sehr gut

8 GTA IV Download-Inhalte

4,55% **Einschätzung/** sehr gut

9 Halo Wars

4,55% **Einschätzung/** gut

10 Prototype

4,55% **Einschätzung/** gut

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

1

FAR CRY 2

HERSTELLER/ UBISOFT

10,34%

Tendenz



Keine gemütliche Safari mit Häppchen an Bord, sondern ein gnadenloser, brutaler Shooter in den endlosen Weiten der Savanne.

360-Wertung/ 8,8



2

FABLE 2

HERSTELLER/ MICROSOFT

10,34%

Tendenz



Mein Hund, mein Haus, meine Dämonen – in Peter Molyneux' Meisterwerk gibt es richtig viel zu tun – weiterhin viel Spaß in Albion.

360-Wertung/ 9,0

3

COD: WORLD AT WAR

HERSTELLER/ ACTIVISION

8,62%

Tendenz



Was haben alle gezittert: Würde das neue »Call of Duty« wirklich an »Modern Warfare« herankommen? Stellenweise ja. Entwickler Treyarch freut sich über die Bronze-Medaille.

360-Wertung/ 8,6

4 Halo 3

6,90% **Wertung/** 8,9

5 Call of Duty 4

6,90% **Wertung/** 9,0

6 Dead Space

5,33% **Wertung/** 8,9

7 Battlefield: Bad Company

5,17% **Wertung/** 8,8

8 FIFA 09

5,17% **Wertung/** 8,8

9 Grand Theft Auto IV

5,17% **Wertung/** 9,3

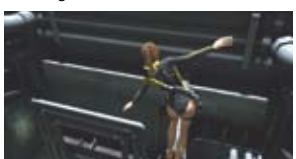
10 Mirror's Edge

5,17% **Wertung/** 8,4

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 PRINCE OF PERSIA HERSTELLER/ UBISOFT LESER-WERTUNG 8.4 360-LIVE-WERTUNG 9.0 »DarkWater«: Das neue Prinzenabenteuer macht echt Spaß und spielt sich sehr spannend. Ich liebe den künstlerischen Grafikstil, auch die Musik ist toll.«	
2 TOMB RAIDER: UNDERW. HERSTELLER/ EIDOS LESER-WERTUNG 7.5 360-LIVE-WERTUNG 8.9 TheLegendKiller: »So, nun habe ich das erste Kapitel durch und ich muss sagen: Tolles Game. Super Licht- und Spiegeleffekte, die Grafik ist eine Augenweide und Lara ... o la!«	
3 MIRROR'S EDGE HERSTELLER/ EA LESER-WERTUNG 6.6 360-LIVE-WERTUNG 8.4 360zockerfreak: »Schon von der Demo war ich begeistert. Die Steuerung ist meiner Meinung nach einfach, bietet aber trotzdem vielfältige Möglichkeiten.«	
4 Dead Space Hersteller/ EA LESER-WERTUNG 9.2 360-LIVE-WERTUNG 8.9 CFG Randall Flagg: »Dieses beklemmende Gefühl der Enge, der Sound – alles in allem sehr stimmig gemacht. Nur dieser Isaac stört mich, sein Charakter wirkt so tot wie ein Fisch.«	
5 Fable 2 Hersteller/ Microsoft LESER-WERTUNG 8.9 360-LIVE-WERTUNG 9.0 SaschaAsh: »In Sachen Download-Paket wird Fable 2 mit der Zeit gehen, sprich: Globale Erwärmung, die Eiskappen sind geschmolzen und aus dem Wald wurde eine Insel.«	

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

1 SILENT HILL: HOMECOMING HERSTELLER/ KONAMI LESER-POTENZIAL 8.4 360-LIVE-POTENZIAL 8.0 MIM_JAH: »Das Spannende ist, dass vom ersten bis zum vierten Teil alle miteinander zu tun haben, also irgendwie verstrickt sind. Wird in Homecoming sicher auch so sein – kann es kaum erwarten.«	
2 SACRED 2 HERSTELLER/ ASCARON LESER-POTENZIAL 8.6 360-LIVE-WERTUNG 8.5 Andy the X: »Blind Guardian hat dafür ein Lied geschrieben! Sie werden sogar ingame ein Konzert geben, so wie in Extremo damals in Gothic!«	
3 STREET FIGHTER IV HERSTELLER/ CAPCOM LESER-POTENZIAL 7.1 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 xPh03n1XxGT: »Street Fighter III habe ich geliebt und dabei zwei SNES-Controller geschrottet, weil man da immer so draufhauen musste. Bin gespannt, was das neue Game kann.«	
4 RESIDENT EVIL 5 Hersteller/ Capcom LESER-POTENZIAL 8.7 360-LIVE-POTENZIAL 9.5 DarkWater: »Hammerstarke Grafik, wahnsinnig detaillierte Charaktermodelle und eine Schönheit an der Seite, die sogar hilfreich ist – mein absolutes Most Wanted Game 2009.«	
5 HALO WARS Hersteller/ Microsoft LESER-POTENZIAL 8.6 360-LIVE-POTENZIAL 8.5 Efstathios: »Ich liebe Strategie und Halo – also die Kombination passt schon mal. Fürchte nur, dass es für Taktik-Profis zu leicht wird, bin dennoch sehr gespannt.«	

DEIN VOTING!

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

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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DESIGNFRAGE

Wie findest du das neue Dashboard?

Gut, optisch und strukturell eine Bereicherung	55.88%
Bin in jeder Hinsicht begeistert	26.47%
Fand das alte Dashboard übersichtlicher	17.65%
Interessiert mich nicht	0.00%

WEIHNACHTS-EINKÄUFE

Wo kaufst du deine Games?

Internetshops	44.62%
Elektronik-Discounter	23.66%
Lokale Spielehändler	21.50%
Variiert	10.22%

MK VS. DC

Blut oder kein Blut, das ist hier die Frage!

Ohne blutige Fatalities ist die Serie nichts	40.00%
Das Konzept ist ausgenutzt und bietet wenig Neues	32.00%
Mortal Kombat ist auch ohne Gewalt gut	28.00%
Die Serie bleibt immer gut, egal was sich ändert	0.00%

ERFORSCH ALLES.



Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Limited 2008. Developed by Crystal Dynamics Inc. Co-published by Eidos, Inc. and Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros. Home Entertainment Inc. Tomb Raider, Tomb Raider: Underworld, Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION 2", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies; and, Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.



FÜRCHTE NICHTS.



BESTEHE IN FEINDLICHER UMGEBUNG DURCH EINSATZ
AKROBATISCHER FÄHIGKEITEN UND INTERAKTION MIT
DER UMWELT.



NEUES KAMPFSYSTEM INKLUSIVE GETEILTEM ZIELEN,
NAHKAMPF KICKS UND EINHÄNDIGEM SCHIESSEN
WÄHREND DES KLETTERNS.



LÖSE GEFÄHRLICHE UND KOMPLEXE RÄTSEL.

TOMB RAIDER™ UNDERWORLD

AB SOFORT IM HANDEL!

WWW.TOMBRAIDER.COM



PlayStation®2

PLAYSTATION 3

CRYSTAL
DYNAMICS

eidos

2009

PREVIEW SPEZIAL!



Die großen Neuveröffentlichungen 2008 liegen hinter uns. Zeit für einen Blick nach vorn: Was erwartet uns im neuen Jahr? Auf den folgenden Seiten fassen wir die interessantesten Titel 2009 zusammen. Da lacht das Spielerherz!

Immer noch wach?

ALAN WAKE

Hersteller/ Microsoft Entwickler/ Remedy Genre/ Abenteuer Spieler/ 1 Xbox Live/ unklar Termin/ 2009

Neue Bilder
NEUES JAHR
Das kommt auf dich zu!

Der schlaflose Mann lebt. Auch wenn es lange Zeit still um den guten Alan war, das Projekt des skandinavischen Entwicklers Remedy ist immer noch in Arbeit. Zuletzt bekamen Interessierte ein weiteres Informations-Häppchen in Form eines Trailers gezeigt – passenderweise zur Premiere des Kinofilms »Max Payne«, also der Verfilmung eines ebenfalls von Remedy entworfenen Actionspiels.

Nachdem Alans Verlobte spurlos verschwunden ist, leidet der Mann unter Schlaflosigkeit. Doppelt schlimm für einen Roman-Autor, dessen Träume ihm in besseren Zeiten als Quelle für seine Bücher gedient haben. Folgerichtig schlägt es Alan in die US-Kleinstadt Bright Falls, wo er sich in einer Schlafklinik behandeln lassen möchte. Er trifft eine seltsame Frau, ein Abbild seiner Verlobten. Alan kann wieder schlafen, er beginnt zu träumen – furchtbare Alpträume, die er in seinem neuen Buch verarbeitet. Doch irgendetwas stimmt nicht. Bright Falls verändert sich, entspricht mehr und mehr jener grausigen Variante, von der Alan träumt und in seinem Roman berichtet. Das also ist die Ausgangslage, die stark an »Twilight Zone« oder »Twin Peaks« erinnert.

Doch was Details zum Gameplay betrifft, bleiben diese nach wie vor in einem großen

schwarzen Informationsloch verborgen. Um was handelt es sich: eher ein Abenteuer oder doch eher Action? Es scheint uns letztendlich auf eine Kombination aus beidem hinauszulaufen. Inzwischen darf man davon ausgehen, dass Alan den seltsamen Schattenkreaturen nicht nur mit Licht, sondern auch mit Waffengewalt entgegentreten wird. Ob es etwas nützt?

Fraglich bleibt auch, wie die Interaktion mit der Umgebung und mit den Bewohnern von Bright Falls funktioniert. Der aktuelle Trailer zeigt, dass es mehr als genügend Figuren gibt, die etwas zu erzählen haben. Inwieweit man als Spieler Einfluss auf den Lauf der Gespräche nehmen kann, vielleicht sogar über klassische Multiple-Choice-Optionen, bleibt unklar. Sicher ist immerhin, dass Bright Falls und Umgebung komplett frei zu erkunden sind, egal, ob zu Fuß oder per Auto. Bleibt nur zu hoffen, dass die Spielwelt auch sinnvoll gefüllt ist. Wir können durchaus auf unnötig lange Laufzeiten verzichten, wenn es keine Belohnung dafür gibt. Zum Erscheinungstermin kursieren unterschiedliche Vermutungen. Momentan ist die Rede von Mitte bis Ende 2009. Wollen wir's mal glauben.

Nicholas Buracas

HITPOTENZIAL/ ●●●●●



Wenn es dunkel wird, ist Vorsicht geboten. Die Kreaturen der Finsternis können überall auftauchen. Ob die Taschenlampe da hilft?



Länge läuft? Nicht immer: Wir hoffen, dass das Abenteuer durch die offene Gameplay-Architektur nicht unnötig ausgedehnt wird.



Wünsche aus
dem Forum:
www.360-live.de

Zamamee: Ich wünsche mir ein »Battlefield« im MMO-Stil!

Endlich rückt Rockstar mit Details raus!

GTA IV THE LOST AND DAMNED

Hersteller/ Rockstar Games **Entwickler/** Rockstar North **Genre/** Action **Spieler/** 1 - 16 **Xbox Live/** ja **Termin/** 17. Februar 2009

Warten. Das ist man als Fan der »Grand Theft Auto«-Reihe gewohnt. Das gilt auch für die Download-Pakete zum vierten Spiel der Serie. Sollten wir uns die nicht eigentlich bereits Ende 2008 auf die Konsole laden können? Lange Zeit herrschte Unsicherheit über die Veröffentlichung, weil Hersteller Rockstar seit dem Release von »GTA IV« kein Wort mehr über die Download-Inhalte verloren hat. Gerüchten zufolge sollte sogar »GTA: San Andreas« als Xbox-Original zum Umfang dazu gehören. Stimmt natürlich nicht.

Inzwischen steht der Termin fest. »GTA«-Fans sollten sich den 17. Februar dick im Kalender anstreichen. Der Name steht ebenfalls fest: »The Lost and Damned«, in Deutsch »Die Verlorenen und Verdammten«. Als Hauptdarsteller wird Nico Bellic von einem gewissen

Johnny Klebitz abgelöst. Der ist Mitglied der Biker-Gang »The Lost« und soll sich in Sachen Charakter und Verhalten stark von Nico unterscheiden. »Die Entwicklung dieser Episoden ermöglicht es uns, die Geschichte und das Erlebnis der Interaktion mit der Spielwelt auf innovative Weise zu erweitern«, sagt Sam Houser, Gründer von Rockstar Games in einer Pressemitteilung. »Wir hoffen, die Fans des Spiels werden Spaß daran haben, das Leben in Liberty City mit dieser ersten Episode auf eine neue Art zu erfahren.« Okay, das klingt doch schon mal vielversprechend. Zudem in besagter Pressemitteilung auch die Rede von zwei Episoden ist. Wer Nico schon jetzt vermisst, darf aufatmen: Der Anti-Held des Hauptspiels wird trotzdem den einen oder anderen Auftritt haben. Der genaue Umfang und auch der Preis bleiben jedoch weiterhin offen. Interessant aber, dass es sich bei »The Lost and Damned« um das erste von insgesamt zwei Download-Paketen handelt. Wann die zweite Episode erscheinen wird, fragen wir erst gar nicht.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●



Born to be wild: Im Rahmen der Erweiterung werden wir wohl oft mit dem Motorrad unterwegs sein. Logisch, als Mitglied einer Biker-Gang!



Alle gegen einen: Hat Johnny vielleicht Probleme mit der Durchsetzungsfähigkeit in seiner Gang? Dieses Bild vermittelt jedenfalls den Eindruck.



KinG shiZo inc.: Ein »300« im Stile von »Ninety Nine Nights« wäre geil!

Hersteller/ Electronic Arts Entwickler/ Pandemic Studios Genre/ Action
Spieler/ 1 - 16 Xbox Live/ ja Termin/ 15. Januar 2009

HERR DER RINGE DIE EROBERUNG

Erst das Licht, dann der Schatten



Das neue Actionspiel auf Basis von Tolkiens »Herr der Ringe«-Trilogie macht einen anspruchsvollen Eindruck. Als Soldat Mittelirdes zücken wir das Breitschwert, eine Taste dient für leichte, eine für harte Schläge; mit Kombos wirbelt der Krieger durch die Horden Mordors. Sobald einer der Stützpunkte auf der Karte eingenommen ist, kann man einen anderen Charakter auswählen, beispielsweise den Bogenschützen, der ähnlich wie in einem Ego-Shooter mit Feuer- und Giftpfeilen die Gegner von den Barrikaden holt. Am spannendsten spielt sich der Dieb: Dieser macht sich auf Knopfdruck unsichtbar, schleicht sich um starke Gegner herum, macht deren Schwachstelle aus und rammt seinen Dolch genau

dort hinein. Ähnlich wie Meister Gandalf nutzt der Zauberer seinen Stock vor allem zum Zertrümmern von Orkschädeln – oder um kleine Hobbits zu verhauen. Denn im Laufe der vielversprechenden Kampagne darf der Spieler auch in die Rüstungen von Mordors Truppen schlüpfen. In der dunklen Kampagne verhindert der Spieler als Nazgûl, Uruk-Hai oder Warg-Reiter, dass Frodo den Ring vernichten kann. Und natürlich darf der Spieler auch in die Haut der bekannten Oberfieslinge schlüpfen: Der Balrog, der Hexenmeister von Angmar und Sauron persönlich stehen zum Kampf bereit. Test in der nächsten Ausgabe!

HITPOTENZIAL/ ●●●●●



Viel Licht, viel Schatten: Wer die helle Kampagne auf Seiten Mittelirdes durchgespielt hat, darf anschließend im Dienste Mordors Frodo, Aragorn, Éomer und Legolas verhauen.

Pasak86: Ich würd mich mal über ein Spiel freuen, das die deutsche Geschichte neutral darstellt!



Hersteller/ Sega Entwickler/ Platinum Games Genre/ Action Spieler/ 1
Xbox Live/ nein Termin/ 2009

BAYONETTA

Sexy Hexy

Ist dies das offizielle Sarah-Palin-Spiel? Nein, auch wenn die Hexe Bayonetta eine gewisse Ähnlichkeit mit der reaktionären Vizepräsidentenskandidatin der Republikaner aufweist, hat das neueste Spiel von »Devil May Cry«-Erfinder Hideki Kamiya nichts mit ihr oder dem US-Wahlkampf zu tun. Stattdessen steht hier eine potenzielle Action-Granate an. Zumindest lässt das bisher Gesehene darauf schließen. Wie die adrette Hexe allerlei seltsames Getier auseinandernimmt, sieht nicht nur ansprechend aus, das Ganze scheint auch in ein interessantes Kampfsystem verpackt

zu sein. Neben normalen Schlägen und Tritten kann die renitente Dame auch mit an den Beinen montierten Knarren Kugeln verteilen. Hinzu kommen haarige Magie-Fähigkeiten – im wahrsten Sinne des Wortes. Auf Knopfdruck prescht eine Faust aus Haaren auf die Gegner herab, oder ein »Haardrache« beißt größere Feinde auseinander. Herrlich abgedreht, herrlich japanisch. Bleibt nur zu hoffen, dass die Hintergrundgeschichte stimmt. Über die hängt seitens des Entwicklerteams nämlich noch der Zaubermantel des Schweigens.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●

Hersteller/ Sega Entwickler/ Obsidian Software Genre/ Rollenspiel Spieler/ 1
Xbox Live/ unklar Termin/ 2009

ALPHA PROTOCOL

In geheimer Mission

Die Welt der Geheimagenten bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten für ein geniales Action-Rollenspiel. Der Spieler schlüpft hier in die Haut des CIA-Agenten Michael Thorton, der seinen Namen reinwaschen muss. Dabei bleibt es ihm überlassen, wie er mit den Gefahren

rund um den Globus umgeht: schleichen in Moskau, prügeln in Rom oder schießen in Taipeh. Gespielt wird in der Verfolger-Perspektive. Bisher durften wir zwar zwei Stunden lang eine Version anschauen, aber noch nicht selbst Hand anlegen. Man kann aber davon ausgehen, dass sich die Kämpfe wie in »Mass Effect« spielen. Sorgenkind bleibt das Nahkampf-System; hoffentlich wirkt's nicht zu aufgesetzt. Der ursprüngliche Veröffentlichungstermin zum März dürfte aber unserem Eindruck nach kaum einzuhalten sein. Wir tippen eher auf Mitte 2009.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●



Tales of Vesperia

In den USA bereits seit Ende August zu haben, bringt Atari das Japano-Rollenspiel aus dem Hause Namco-Bandai bereits im März in unsere Gefilde. Actionreiches Kampfsystem, neckische Anime-Grafik und viele Dialoge sollten das Herz jedes Japano-Rollenspiel-Fans höher schlagen lassen.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●



Star Ocean: The Last Hope

Noch mehr Rollenspiel-Stoff, diesmal aus dem Hause Square-Enix. Weg vom klassischen Fantasy-Szenario, hin zu mehr Science-Fiction ist die Devise beim neuesten Tri-Ace-Streich. Bleibt zu hoffen, dass diesmal auch mehr Fokus auf fremde Welten gelegt wird.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●

Final Fantasy XIII

Was würden wir für frisches Informationsmaterial geben. Sieht jedoch mau aus. Immerhin wird von einer Demo gemunkelt, die der nächste Jahr in den USA erscheinenden »Complete Edition« des »Final Fantasy VII«-Films »Advent Children« beiliegen soll. Allerdings nur auf Blu-ray und für Playstation 3. Verrat!

HITPOTENZIAL/ ●●●●●

Afro Samurai

Die Umsetzung des in den USA beliebten Animes: Als farbiger Samurai massig Gegner im Japan des 15. Jahrhunderts massakrieren. Viel rote Farbe verpackt in einem pastellfarbenen Comic-Look. Ob das nach Deutschland kommt, ist zu bezweifeln. Toll wär's schon.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●

Hersteller/ Eidos Entwickler/ Rocksteady Studios Genre/ Action
Spieler/ 1 Xbox Live/ unklar Termin/ Mitte 2009

BATMAN ARKHAM ASYLUM

Die Video-DVD des Klasse-Streifens »The Dark Knight« gibt's ab 22. Dezember. Wer danach Appetit auf mehr düstere Comic-Action hat, wird von Eidos im Frühjahr bedient. Eigenhändig als Dunkler Ritter den Joker, Two-Face oder den Pinguin aufmischen: Darauf konzentriert sich die Comic-Adaption »Arkham Asylum«. Das Irrenhaus aus dem Titel liegt auf einer Insel, die komplett frei zu erkunden ist. Eidos legt den Schwerpunkt auf ein vielschichtiges Kampfsystem und eine klaustrophobische Atmosphäre, ähnlich wie bei »Chronicles of Riddick«. Die Geschichte: Batmans Erzfeind, der Joker, lässt sich in die Irrenanstalt »Arkham Asylum« einweisen. Noch bevor er in seiner Zelle ankommt, verschwindet er in den Räumen der Psychiatrie, um sich ein neues Medikament unter den Nagel zu reißen. Das ruft Batman auf den Plan. Bestätigt ist die Tatsache, dass es Bosskämpfe geben wird und diese nicht nur auf der Kampfkraft des Superhelden basieren. Vielmehr sollen Batmans Erfindungen der Schlüssel zum Sieg sein. Klingt vielversprechend und sieht auch so aus. Das Design macht richtig was her.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●

„Das Arkham Asylum überlebt
Batman nur mit einer Mischung
aus detektivischen Fähigkeiten und
Nahkampf-Attacken.“

Phil Rogers
Geschäftsführer von Eidos Interactive



Hersteller/ Codemasters Entwickler/ Codemasters Genre/
Rennspiel Spieler/ 1-16 Xbox Live/ ja Termin/ Juni 2009



DIRT 2

Nach gut zwei Jahren hat sich der Staub auf den Rallye-Pisten dieser Welt gelegt. Doch im neuen Jahr geht »Colin McRae: Dirt« in die zweite Runde. Ist der erste Teil schon ein echter Hingucker, legen die Entwickler diesmal noch einen drauf. Physik-System, Fahrzeug-Steuerung und ein erweitertes Schadensmodell sollen noch mehr Realismus auf den Schirm zaubern. Autos und Landschaft sollen grafisch den doppelten Detail-Grad von »Race Driver: Grid« erreichen. Ein Kritikpunkt an »Dirt« wird ebenfalls ausgebessert. Die Rede ist vom Online-Modus. Diesmal gibt es richtige Rennen gegen menschliche Rennfahrer, garniert mit einigen zusätzlichen Community-Features. Was den Erscheinungstermin angeht, steht noch nichts fest. Wir rechnen mit »Dirt 2« um Anfang Juni herum, das entspräche dem Codemasters-typischen Turnus: Teil Eins und auch »Race Driver: Grid« sind im Frühsommer erschienen. Andererseits hat Codemasters ja auch mit seinem kommenden »Formel 1«-Game zu tun und sieht sich deshalb eventuell zu einer Abkehr vom bisherigen Rhythmus gezwungen. Nun, wir werden sehen.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●

MC-Gastro: Ich wäre für ein richtig fettes RPG von »Dragon Ball Z«!

Hersteller/ Codemasters Entwickler/ Codemasters Genre/ Taktik-Shooter Spieler/ 1 - 16 Xbox Live/ ja Termin/ Herbst 2009

OPERATION FLASHPOINT 2

PC-Veteranen kennen und lieben »Operation Flashpoint«. Der erschreckend realistische Kriegs-Simulator ist schließlich auch ein Fest für Taktik-Fans. Teil Zwei schafft es nächstes Jahr auch auf die Xbox 360. Um was geht's? Alles dreht sich um die fiktionale Insel Skira, um die sich Russen, Chinesen und Japaner streiten. Auf insgesamt 220 Quadratkilometern Fläche, in Dörfern, Hügeln oder auf dem offenen Feld werden die Schlachten ausgetragen. Auf Wunsch dürfen zwei Kameraden die Einzelspieler-Kampagne im Koop durchspielen oder im Gegeneinander-Modus mit 14 anderen Spielern in den Krieg ziehen. Grafisch sieht das Ganze schon jetzt hervorragend aus. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler die Balance zwischen Komplexität und Spielbarkeit treffen. Einen konkreten Erscheinungstermin gibt es noch nicht. Wir tippen auf Herbst.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●



Hersteller/ Sierra Entwickler/ Radical Entertainment Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar Xbox Live/ unklar Termin/ Anfang 2009

PROTOTYPE

Ganz schön rohe Action: Alex Mercer repräsentiert die nächste Evolutionsstufe der Menschheit – er ist der Prototyp eines neuen Homo Erectus: ein Kerl voller Saft und Kraft. Und er kann sich die Fähigkeiten anderer Wesen aneignen, indem er sie »verschlingt« – was in blutig inszenierten Verwandlungs-Szenen zur Schau gestellt wird. So also bewegt sich Alex durch die Straßen, trampelt über Autos, springt von Dach zu Dach, um New York City vor den Übergriffen fieser Mutanten zu retten. Über 40 Gegner- und rund 20 Waffentypen prägen das Gameplay. Beachtliche Freiräume und die tolle Technik sollen den Spieler anspornen und anstacheln. Alex legt los in der ersten Jahreshälfte 2009. Mehrspieler-Modus? Hängt noch in der Schwebe.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●



Hersteller/ Electronic Arts Entwickler/ EA Black Box Genre/ Sport
Spieler/ 1 - unklar Xbox Live/ ja Termin/ 22. Januar 2009



SKATE 2

Das Skateboard-Spektakel von EA Sports fühlt sich beim ersten Ausprobieren richtig gut an. Als Spielplatz dient erneut die fiktive Metropole San Vanelona; nur sind Teile der Stadt diesmal in den Hügeln gelegen. Das hat mehr Bergab-Action und weniger fade Antriebsbereiche zur Folge. Gute Ideen bringen Frische rein: Zum Beispiel kann der Skater zu Fuß andernfalls unerreichbare Spots erklettern. Von dort könnte man beispielsweise zum Sprung in eine tiefe Schlucht ansetzen, um gemeinsam mit weiteren Mitspielern den »Hall of Meat«-Highscore für möglichst viele gebrochene Knochen abzuräumen. Ist letztlich nur einer von vielen netten Party-Modi in einem lässig bis anspruchsvollen Umfeld. Los geht's am 22. Januar 2009. Test in der nächsten Ausgabe.

HITPOTENZIAL/ ●●●●●

2009
PREVIEW
SPEZIAL!

Fortsetzung folgt

Die Spiele-Auswahl auf diesen Seiten bildet letztlich nur einen Ausschnitt dessen ab, was uns 2009 auf die Konsole kommt. Viele Entwicklungen sind noch geheim, einigen spendieren wir im Rahmen der folgenden Seiten weitere Aufmerksamkeit, weitere drängen sich von selbst auf. Ergo müsste es schon mit dem Teufel zugehen, wenn im Spätsommer kein neues »FIFA« aufläuft – mit »NBA Live« und »Tiger Woods« im Rahmenprogramm. Ähnliches gilt für einen neuen Teil aus der »Call of Duty«-Reihe, für neue Versionen von »Guitar Hero« und »Rock Band«. Laut Aussagen von Blackbox-Produzent Jesse Abney wird gar an einem neuen »Need for Speed Pro Street« gearbeitet. Dann natürlich »PES«, »Bioshock 2«, »Half-Life 2: Episode 3«, »Portal 2«. Mit der Fortsetzung von »Assassin's Creed« rechnen wir im Herbst. Ob Altair wieder ran darf, das allerdings wissen bisher nur die Weisen aus dem Morgenland.

Visionen 2009

Das neue Jahr wird sicherlich nicht allein durch frischen Software-Nachschub geprägt sein, sondern weitere Entwicklungen mit sich bringen. Es stellt sich beispielsweise die Frage, wie Microsoft Aufmerksamkeit erregen und Impulse setzen will. Wir hoffen da insbesondere auf ein Re-Design der Konsole. Ein schlankeres Gehäuse würde der 360 gut stehen. Ist nicht auch die Rede von einem Bewegungs-Controller? Nachdem Rare bereits die Avatare für das neue Xbox-Erlebnis entwickelt hat, wartet hier vielleicht die nächste Aufgabe für das kultige Studio aus England. Dann steht natürlich das Thema HD-Movies im Raum. Wird Microsoft auf seiner Download-Politik beharren, auf dass User den Marktplatz als Online-Videothek akzeptieren? Oder kommt uns doch noch ein Blu-ray-Laufwerk in bzw. an die Konsole? Noch hält Microsoft dicht. Doch uns würde so ein Laufwerk gefallen.

NoB I Splash: Oder vielleicht eine Art »Sims« aus der Ego-Perspektive?



“ Wenn Halo 3: ODST im Herbst 2009 erscheint, wird die Welt für ein neues Halo-Game bereit sein. ”

HALO

EIN WACHSENDE KOSMOS

Die Zeit ist gekommen: Die eigentlich bereits abgeschlossene »Halo«-Trilogie wird um zwei neue Titel erweitert. 360 Live spricht mit den Machern von »Halo 3: ODST«, vormals »Halo 3: Recon«, über Pläne, Konzepte und Designs – und spielt »Halo Wars« Probe.

Es wächst. Die Grenzen des Halo-Universums werden derzeit einmal mehr um neue Schauplätze und bis dato unbekannte Charaktere erweitert. Während die Ensemble Studios an dem schicken Echtzeit-Strategie-Ausleger »Halo Wars« basteln, spinnt Bungie – der Urheber der Marke – auf eigenen Wegen weiter an neuen Handlungssträngen. »Das Halo-Universum haben wir kreiert, bevor Bungie Teil von Microsoft war. In den letzten neun Jahren haben wir uns mit Leib und Seele dafür engagiert«, so Curtis Creamer, leitender Produzent von »Halo 3: ODST«, der ersten Erweiterung für den Ego-Shooter »Halo 3« und vielen sicher noch besser bekannt unter dem Namen »Halo 3: Recon«. Creamer packt aus: »ODST ist aus Verbundenheit zum Namen Halo entstanden und nicht auf Anweisung von Microsofts Chefetage«, erzählt er und betont damit die neu gewonnene Unabhängigkeit des in Kirkland/Washington ansässigen Entwicklers. Zur Erinnerung: Bungie wurde im Jahr 2000 von Microsoft gekauft, hat sich aber am 5. Oktober 2007 wieder gelöst.

HALO 3: ODST

Die Handlung von »ODST« setzt zeitlich zwischen den Ereignissen aus »Halo 2« und »Halo 3« ein. Als Schauplatz dient die in Ruinen liegende Metropole New Mombasa. Joseph Staten, kreativer Direktor und Autor bei Bungie, geht ins Detail: »Das einzige Ereignis aus Halo 2, das wir neu aufleben lassen, ist der vom Propheten des Bedauerns eingeleitete Hypersprung.« Gemeint ist der Moment, in welchem der Master Chief die Erde verlässt und seine Abenteuer auf dem Ring-System »Delta Halo« fortsetzt. Das also ist der Ausgangspunkt von »Halo 3: ODST«. Joseph Staten weiter: »Wir erzählen von den Ereignissen in New Mombasa, nachdem der Master Chief verschwunden ist. Die Geheimnisse der Stadt zu enträtseln wird sicherlich dazu beitragen, andere Zusammenhänge in bisherigen Halo-Spielen besser zu verstehen.«

Der Master Chief ist demnach nicht mit von der Partie. Als Spieler schlüpft man stattdessen in die Rolle des namengebenden »Orbital Drop Shock Troopers«, kurz ODST. Das führt zur unausweichlichen Frage: Wird es einem namenlosen Helden gelingen, den Master Chief würdig zu ersetzen? Sagen wir mal so: Zum aktuellen Zeitpunkt präsentiert sich der ODST ähnlich gesichtslos wie der Master Chief. Die wahre Identität bleibt ein Geheimnis. Das Gesicht zu zeigen, würde einen Stilbruch mit vorherigen »Halo«-Ablegern bedeuten, möglicherweise aber neue Emotionen auslösen. Die Nachfrage bei Joseph Staten sorgt für Klarheit: »Der ODST wird weitestgehend hinter seiner Rüstung verharren.« Nichtsdestotrotz sollen lebhaft gezeichnete Figuren auftreten. »Der Hauptcharakter des Spielers ist ein Frischling, ein Rookie, ein Mitglied eines ganzen Squads von ODST-Einheiten, die in New Mombasa landen. Der parallel stattfindende Warp des Propheten des Kammers erzeugt absolutes Chaos im Stadtgebiet«, erklärt Staten. »Die Landung des Spielers ist hart, er wird bewusstlos und wacht erst sechs Stunden später wieder auf. Die Sonne ist untergegangen, der Kontakt mit den Teamkollegen abgebrochen. Genau genommen ist der Spieler also völlig auf sich gestellt, während überall um ihn Gruppen von

» Covenant-Einheiten die Gegend unsicher machen. Zunächst einmal gilt es zu überleben und sich mit den anderen zusammenzuschließen. Das Auffinden ihrer Fußspuren spielt dabei eine wichtige Rolle. Es gilt nach Anzeichen zu suchen, die verraten, was während der Bewusstlosigkeit passiert ist. Jedes Mal, wenn der Spieler einen solchen Hinweis entdeckt, folgt eine intensive Action-Sequenz, welche man aus der Perspektive eines an der Sequenz beteiligten ODST-Soldaten erlebt.«

HAUPTROLLEN-WECHSEL

Man spielt also nicht nur eine, sondern mehrere unterschiedliche Figuren. Statens weiter: »Jeder dieser Squad-Kollegen wird eine ausgeprägte Persönlichkeit haben sowie Name und Antlitz. Dass wir trotzdem das Gesicht des Rookies nicht zeigen, soll dabei helfen, die Wechsel zwischen den Spielfiguren glaubhafter hinzubekommen. Halo 3: ODST verspricht also Action aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln«, freut sich Statens. Der Ansatz ist in jedem Fall vielversprechend, die Story dürfte davon profitieren.

Doch wie wird sich das Gameplay dadurch ändern? Wie sieht's mit Schleich-Abschnitten aus? Und vor allem – wie weit kann man sich vom klassischen »Halo«-Ansatz entfernen, ohne langjährige Fans zu vergraulen? Design-Chef Paul Bertone dazu: »Ich glaube, Fans der Serie waren neuen Erfahrungen gegenüber schon immer aufgeschlossen, sonst hätten sie Teil Eins womöglich gar nicht erst gekauft. ODST wird zwei Arten von Gameplay in den Mittelpunkt rücken:

Zum einen die intensiven Action-Passagen in den Rollen der verschiedenen ODSTs. Zum anderen die eher auf Erkundung ausgelegten nächtlichen Rookie-Streifzüge durch die Stadt, immer mit dem Ziel, neue Hinweise über den Verbleib des Squads zu finden«, so Bertone. »Wer im Trailer genau aufgepasst hat, dem wird eine der neuen Waffen aufgefallen sein: das schallgedämpfte Maschinengewehr. Und noch eine Waffe wird es geben, die Fans lieben werden. Mehr wollen wir nicht verraten.« Wer beim Wort Schalldämpfer an »Splinter Cell« denkt, darf beruhigt sein – jeden Schritt überdenkend, so muss man nicht durch die Gassen schleichen. »In Halo geht es immer schon um Entscheidungsfreiheit. Schleichen ist nur eine von vielen Optionen. Es wird genügend Situationen geben, in denen ausführliches Beobachten entsprechend belohnt wird. Man muss eventuell anders an Kämpfe herangehen als ein Master Chief, dennoch bleibt ODST im Kern ein Halo-Spiel.«

Keine Frage, der Ansatz von »Halo 3: ODST« birgt Risiken, vor allem, wenn man an all die Hardcore-»Halo«-Fans denkt. Gleichzeitig stufen die Macher das Projekt aber als natürliche Evolution der Serie ein. Statens gibt sich entschlossen: »Wir machen nur die Spiele, die wir lieben – nach diesem Prinzip entsteht jeder Bungie-Titel.« Bedenkt man, wie viele Millionen »Halo«-Spiele bereits verkauft wurden, eine glaubhafte Design-Philosophie. Unser größtes Sorgenkind: der Umfang. Bleibt zu hoffen, dass dieser aufgrund der Positionierung als eigenständig spielbare Erweiterung nicht auf der Strecke bleibt.



Nein, das ist keine überdimensionierte Schneeball-Schlacht. Die zerbombte Planetenoberfläche zeugt von Auseinandersetzungen mit schweren Waffen.



Interessante Optik: Bei beiden Halo-Titeln sticht der düstere Grafik-Stil ins Auge.



Was halten die neuen Nischen im Halo-Universum wohl für Spannungen bereit?

ECHTZEIT-STRATEGIE... KONTAKT MIT HALO WARS

Begegnung mit dem letzten Werk eines großartigen Spiele-Entwicklers

Montag, 10. November 2008: Microsoft lädt zum »Halo Wars: Under the Stars«-Event ins königliche Planetarium nach London. Graeme Devine und seine Crew von den Ensemble Studios präsentieren »Halo Wars« im aktuellen Entwicklungsstadium – das Spiel soll im Februar 2009 veröffentlicht werden. Schon das Intro-Video belegt, dass das »Halo«-Universum auf recht clevere Weise um einen völlig neuen Handlungsstrang erweitert wird. Die Geschichte setzt 20 Jahre vor dem ersten Teil der Saga ein, also im Jahr 2531. Eine düstere Sequenz in dunklen Grautönen zeigt, wie die außerirdischen und kampflustigen Covenant, im Folgenden Allianz genannt, ein Artefakt auf dem Planeten Harvest unter ihre Kontrolle bringen.

Mit dem riesigen Landungsschiff »Spirit of Fire« will das »United Nations Space Command« auf dem Planeten Harvest landen, um diesen endgültig von der Allianz zu befreien. An dieser Stelle springt man direkt ins Spiel, muss um die Heldenfigur Sergeant

Force eine Armee scharren und mit Hilfe der Crew auf dem Landungsschiff – dessen Captain Cutter und der Schiffs-KI Serina – dem Verbund der Aliens das Fürchten lehren. Erstes Missionsziel: Einen von der Allianz besetzten UNSC-Stützpunkt stürmen. Schweres Gerät muss her. Also bauen wir unsere Basis sukzessive aus, die in der vollen Ausbaustufe einem riesigen Gebäudekomplex gleichen wird. Zum Start bietet der Dreh- und Angelpunkt unserer Operationen fünf Erweiterungsplätze, auf denen Produktionshallen, Truppenquartiere oder Energiespeicher platziert werden können. An den vier Eckpunkten dieses Gebäudes können zusätzlich vier unterschiedliche Geschütz-Arten zu Verteidigungszwecken errichtet werden. Auch eine kleinere Version des Hauptquartiers mit drei Erweiterungs-

plätzen wird in der finalen Version des Spiels verfügbar sein. Außerdem kann die mittelgroße Basis auch zu einer Festung ausgebaut werden, die zwei weitere Bauplätze umfasst.

Selbstverständlich kostet all das Energie und verbraucht Material – zu finden in sogenannten Nachschubkisten, die überall auf der Planetenoberfläche verstreut sind und von den eigenen Einheiten aufgesammelt werden können. Darüber hinaus kann der Spieler Nachschubplattformen bauen, durch die eine ständige Belieferung mit zusätzlichem Material gewährleistet wird.

Die Bedienung der Fertigungs- und Ausbildungsanlagen erfolgt über ein Menü, das sich aus zwei konzentrischen Kreisen und den darin enthaltenen Symbolen zusammensetzt. Dieses taucht auf, sobald »

„ Für jedes Microsoft-Spiel auf der Xbox 360 sind Download-Inhalte geplant. „ Graeme Devine



man den Cursor über das entsprechende Gebäude bewegt und die A-Taste betätigt; mit dem linken Analog-Stick erfolgt schließlich die Auswahl. Simpel und intuitiv gelöst, genau wie der Rest der Steuerung. Mehrere Einheiten auswählen, umherschicken, Wegpunkte setzen, zurück zu wichtigen Orten springen – man merkt, dass die Controller-Belegung mit Bedacht gewählt und ausgiebig getestet wurde. Mit dem Y-Knopf lässt sich beispielsweise sehr schnell die Spezialfähigkeit der jeweiligen Einheit auslösen. Beim Warthog-Jeep ist dies eine Ramm-Attacke, die alles ummährt, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Ein kleiner, sich aufladender Kreis, der sich neben der Energie-Anzeige befindet, zeigt an, wann der nächste Spezial-Move ausgeführt werden kann. Ähnliches gilt für die Vernichtungsschläge, die die Spirit of Fire auf Befehl auf die feindlichen Reihen durchführt. Huschhusch lassen sich die Kommandos dafür über das Steuerkreuz aufrufen – ein Bombenteppich löscht die gesamte gegnerische Front aus, auch ein Strahl geballter Plasma-Energie auf einen »Scarab« fühlt sich an wie ein Kinderspiel. All diese Kontrollen gehen schnell in Fleisch und Blut über, weshalb sich auch Genre-Neulinge schon nach kurzer Zeit voll und ganz der strategischen Kopfarbeit widmen können. Kleinigkeiten fallen positiv auf, beispielsweise der große Spielraum der Zoomfunktion – das sorgt für Übersicht. Fühlt sich alles sehr fein an, allerdings sieht es auch ein bisschen danach aus, als würde Ensemble die zugängliche Machart mit einer gewissen Oberflächlichkeit bzw. dem Verzicht auf Spieltiefe erkaufen. Man wird sehen.

KONTROLLIERE DUTZENDE SPARTANER!

Neben der UNSC ist auch die Allianz aktiv spielbar, allerdings nur in Mehrspieler-Schlachten. Die Gebäude und Fahrzeugtypen der Allianz unterscheiden sich in

Struktur- und Aufbau-Verhalten erheblich von denen der UNSC-Truppen – die Kontroll-Funktionen für die Schergen sind allerdings identisch. Die riesigen »Scarabs«, mächtige Läufer, sind wieder die mächtigste Waffe der Allianz. Allerdings sieht man in »Halo Wars« eine ältere Baureihe dieser Monster als in den Halo-Trilogien.

Die Kampagne kann online im Kooperativ-Modus nur auf Seiten der UNSC absolviert werden. Da jeder der sechs Spieler in den Mehrspielerpartien bis zu sechs Festungen bauen darf, die wiederum bis zu 40 Einheiten hervorbringen können, sind Schlachten mit über 1.000 Einheiten möglich. Verwunderlich: Das einst auf der Tokyo Game Show angekündigte Eingreifen der »Flood«-Zombie-Aliens wird mit keinem Sterbenswörtchen erwähnt. Zu hinterfragen bleibt auch die Optik. Die bewegten Bilder bleiben bisher noch deutlich hinter dem zurück, was die uns zur Verfügung gestellten Presse-Screenshots zeigen. In der Realität wirken die Fahrzeugmodelle und

die zerbombten, verschneiten, von Alien-Relikten zerfrästen Landschaften deutlich pixeliger. Vielleicht bleibt uns auch deshalb eine Zoomstufe mitten rein in das Geschehen bisweilen verwehrt.

Dennoch ist und bleibt unsere Vorfreude ungebrochen: Ensemble hat einfach schon zu viel Wundervolles hervorgebracht. »Wir sind stolz darauf, als abschließendes Projekt einen Titel der Halo-Reihe zu entwickeln. Wir werden alles daran setzen, dass Halo Wars das beste Microsoft-Spiel wird, das die Welt je gesehen hat«, sagt Graeme Devine, leitender Spiel-Designer. Aus seinen Augen lässt sich allerdings deutlich ein Bedauern herauslesen. Warum? Microsoft hat am 9. September bekannt gegeben, dass man die Ensemble Studios nach der Vollendung von »Halo Wars« schließen will. Eine Ära geht zu Ende, hoffentlich mit »Halo Wars« als Höhepunkt.

Jan Heinrich/sö/rl

360
SAGT ...

Halo 3: ODST

Das Halo-Universum schreit geradezu nach neuen Helden. Die ODSTs sind eine willkommene Abwechslung zum übermächtigen Master Chief. Könnte klappen...

Hitpotenzial 9.0

360
SAGT ...

Halo Wars

Rasante Echtzeit-Strategie im futuristischen Halo-Design. Das wird auch Nichtstrategen packen.

Hitpotenzial 8.5



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



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.

PREVIEW



F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN™

Erhältlich/ 13. Februar 2009

2009
PREVIEW
SPEZIAL!

Erstmals
ANGESPIELT
Nur in 360 Live!

Kleine Mädchen sollten nicht mit dem Leben anderer Menschen herumspielen dürfen, das müsste seit dem Ego-Schocker »F.E.A.R.« klar sein. Und doch wird bald jemand die Kräfte der kleinen Alma erneut entfesseln. Richard Löwenstein über unheimliche Action auf »Dead Space«-Niveau...

Du wirst dich umstellen müssen. Es ist lange her, dass Computergegner dein Können, deine Intelligenz und dein taktisches Einfühlungsvermögen derart auf die Probe gestellt haben. Klar springen dich Japaner in »Call of Duty: World at War« schon mal aus der Deckung an. Sicher rotten sich Terroristen in »Rainbow Six Vegas« gelegentlich zusammen und machen gemeinsame Sache gegen dich und deine Heldenfigur. Aber all das ist nichts, gar nichts. Die Computergegner in diesen gehobenen Beispielen aktueller Action-Unterhaltung kommen dir so clever vor wie Spongebob, nachdem du die ersten Stunden in »F.E.A.R. 2« hinter dich gebracht hast – dem neuesten Ego-Schocker aus dem US-Haus Monolith.

Aber von Anfang an: Wir schreiben Mitte November. Der Games-Ableger des US-Filmstudios Warner lässt uns Hand anlegen an eine nahezu komplette Version von »F.E.A.R. 2«. Der Name steht erneut für das Sondereinsatz-Kommando »First Encounter Assault Recon«, kurz »F.E.A.R.«. Und er steht auch wieder dafür, dass sich binnen kürzester Zeit die Angst in dir festfrisst. Zur Erinnerung: Im Vorgängerspiel infiltriert man einen geheimnisvollen Hightech-Bunker, kommt irrsinnigen Mental-Experimenten und den Massakern des größtenwahnsinnigen Telepathen Paxton auf die Spur. Die ersten Runden in »F.E.A.R. 2« wecken Erinnerungen daran, wie gut der US-Hersteller Monolith die Künstliche Intelligenz schon vor zwei Jahren auf die Reihe bekommen hat. Paxtons Super-Soldaten hatten damals bereits Manöver drauf, die die Unterscheidung zwischen künstlicher und menschlicher Intelligenz schwierig gemacht haben. Die maskierten Angreifer umzingeln den Spieler, nutzen das Gelände, arbeiten wie eine Gemeinschaft. Sie springen übers Gelände, rollen sich ab, eilen von Deckung zu Deckung. Die KI steht weit über dem, was man sonst aus Ego-Shootern kennt. Beispiel: Man schießt den Gegner ins Knie, einmal, zweimal. Er ist noch 50 Meter entfernt, humpelt davon, du ihm nach. Dann dreht sich der Typ um, blickt dir in die Augen, dreht sich wieder weg, beschleunigt seine Schritte. Oder zieht die Knarre, oder ruft den Kameraden, wer weiß. Denn die Jungs nutzen keine vorhersehbaren Bewegungsmuster, sondern überraschen dich und treiben dich von einer Spannungsspitze zur nächsten. Und erneut stellt »F.E.A.R. 2« die Leistungen der Computergegner in anderen Videospielen in Frage – denn was hier geschieht, das steht einfach eine Kopfgröße drüber. Wer sich zum Beispiel sicher glaubt, nur weil ein Angreifer sich zurückzieht und per Treppe ein anderes Stockwerk aufsucht, der wird lernen müssen: Der Flüchtige ist zwar aus den Augen, aber nicht aus dem Sinn. Er wird wiederkommen. »F.E.A.R. 2« macht fühlbar, dass

jeder Gegner ein Individuum ist und individueller Behandlung bedarf. Was lebt, ist eine Bedrohung. Ganz einfach.

ÜBERSOLDATEN.

Der erste Job? Inmitten des Gewerbebezirks Auburn in ein nobles Mietshaus vordringen und eine Frau namens Genevieve Aristide suchen, finden und retten. Es handelt sich um eine führende Mitarbeiterin der Armacham Technology Corporation, jenes Unternehmens also, dessen Mitarbeiter ohne jede Skrupel paranormale Geschöpfe hervorgebracht haben. Zu Beginn ist noch völlig unklar, was eigentlich los ist, das Ganze wirkt tatsächlich wie der Einstieg in das »Aliens«-Movie. Die Kamera begleitet dich und deine Kameraden in einem gepanzerten Transporter auf dem Weg in die Gefahrenzone. Die taffen Kerls und Bräute werfen Macho-Sprüche hin und her. Und wie zu erwarten wird die Gruppe bereits beim Ausstieg auseinandergerissen. Man kann sich die ersten Minuten in Begleitung einer KI-Kameradin mit der Steuerung vertraut machen, dringt in die edel ausgestatteten Korridore von Aristides Wohnblock ein und beginnt sich zurechtzufinden. Die Handlung gibt sich diffus, die ersten Fragezeichen tauchen auf: Warum liegen da Typen in schwarzen Samurai-Kampfanzügen in Blutlachen? Wer sind die Angreifer mit den seltsamen Visieren? Was, zum Geier, ist hier los? Später dann, wenn die Gefahren zunehmen, verdichtet der Sprechfunk die Atmosphäre unheimlich. Die Kameraden beginnen zu schreien, der Funk bricht ab, der Äther bringt nur noch Rauschen hervor – spätestens dann ist klar, dass es ungemütlich wird. Von da ab bist du Teil der Action, bist Teil eines Teams, Teil der Gefahr. Du wirst per Funk von Etappenziel zu Etappenziel beordert, von choreographierten Szenen tiefer und tiefer in den sich entfaltenden Horror hineingetrieben – das lässt dir in regelmäßigen Abständen Schauer über den Rücken jagen. Die Verquickung aus anspruchsvoller Action und spannungsreicher Stille klappt so gut, wie man das von einem modernen Actiongame der Top-Kategorie erwarten darf.

Wenn man »F.E.A.R. 2« etwas vorwerfen kann, dann, dass es dem Helden namens Becket ebenso an Profil fehlt wie Fox, Stokes, Griffin und seinen anderen Begleitern. Das sind keine einprägsamen Typen, sondern Figuren-Standards aus dem Action-Baukasten: heute gesehen, morgen vergessen. Dafür reden die Jungs und Mädels ziemlich viel, und das macht einiges wett. Der Sprechfunk trägt das seine dazu bei, dass man die stereotypen Charaktere bald vergisst und doch mit Haut und Haar in den dramatischen Szenen aufgeht. In den ersten Minuten helfen die Kameraden mit Tipps, erzählen von vergangenen

AUF EINEN BLICK

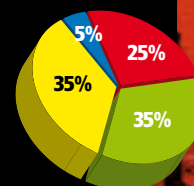
Hersteller/ WB Games
Entwickler/ Monolith
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Durch gehobene KI geprägte Kämpfe und reihenweise unheimliche Situationen.

DAS STECKT DRIN

- Soldaten
- Waffen
- Action
- Furcht



» beziehungsweise gerade andernorts stattfindenden Ereignissen im Zusammenhang mit Armacham und den Beteiligten. Das erleichtert den Einstieg, gerade, wenn man das erste »F.E.A.R.« nicht kennt.

TRAUM UND ALPTRAUM

Nach vielleicht 50 Spielminuten meldet sich erstmals eine verzerrte Stimme aus dem Nirgendwo. Die Worte »Sie ist jetzt eine Frau« dringen mehr an deinen Geist als an dein Gehör. Kenner ahnen von diesem Moment an, was die Stunde geschlagen hat: Alma ist zurück, jenes durchgeknallte Mental-Experiment – eigentlich ein missbrauchtes Mädchen, das mit Hilfe übersinnlicher Fähigkeiten innerhalb der Armacham-Zentrale so ein Blutbad anrichten konnte. Dass Alma an Reife gewonnen hat, ist übrigens deutlich zu sehen. Nämlich immer, wenn sie ihren völlig nackten und abgemagerten, irgendwie dämonischen und doch auch verführerischen Körper zeigt. Das hat etwas verflücht Irritierendes an sich. Diesmal allerdings, das zeigt sich recht bald, ist Alma auf einem noch wahnsinnigeren Trip. Realität und Alptraum vermischen sich, während die Action zu toben beginnt. Seen aus Blut werden zu wunderschön schimmernden Gewässern. Schießereien wie in einem Stroboskop-Gewitter nehmen dir die Luft. Mitten im Raum formieren sich Partikelströme zu bössartigen Kreaturen. Menschen in der Realwelt lösen sich in einem Mahlstrom aus Staub auf. Pulsierende Arterien bohren sich in das Head-up Display, tunken das Bild in braune Farbe und rauben dir die Sicht. Visionen von Wänden voller Blut, Fluchtszenen mit geisterhaften Schatten als Jäger; Flashbacks aus einer schrägen Fantasiewelt zeigen kahle Flächen und Kinder auf Schaukeln an verdorrten Bäumen, verschwommen wahrnehmbare Kreaturen, mehr Nebel als Lebewesen. In einem Moment keimt die Furcht vor dem, was kommt – im nächsten Moment stellt »F.E.A.R. 2« den Normalzustand wieder her.

Das Gameplay taucht die Sinne ständig in ein solches Wechselbad der Gefühle. Nach gut zwei Stunden beispielsweise führt der Weg durch die Korridore einer Grundschule. Irgendwann wandert die Kamera in ein düsteres Musik-Zimmer. Kaum etwas ist zu erkennen. Nur in der Mitte des Raumes fällt ein Piano auf, von einem Spot hell beleuchtet. Davor auf einem Hocker schaukelnd ein Wesen, vielleicht Mensch, vielleicht Kreatur, mit weit ausholenden Bewegungen auf die Tasten des Instruments einschlagend. Das Klavier bringt nur eine schräge Melodie hervor – insgesamt eine Szene, die an Fort Frolic und den wahnsinnigen Sander Cohen aus »Bioshock« erinnert. Man könnte jetzt minutenlang dastehen und dem Pianospiele lauschen, könnte das Wesen zu umgehen versuchen, würde jedoch scheitern. Und so nähert man sich ihm schließlich, eher ahnend als wissend, dass gleich etwas passiert, dass das Wesen aufspringen, zerplatzen, jedenfalls etwas Schreckliches tun wird. Doch der Pianospiele humpelt lediglich davon – allerdings, um seine entstellten Untergebenen herbeizurufen. Drei Kreaturen wanken ins Bild. Ihre Körper sehen aus wie von Menschen, die zwei Jahre lang unter der Erde begraben lagen. Die Beine sind verdreht, Ober- und Unterarme stehen in seltsamen Winkeln vom Körper ab. In den Klauen tragen diese Kreaturen dicke Maschinenkanonen. Und los geht das Gefecht: zwei bis drei Kopftreffer, das erste Biest plumpst zu Boden. Noch mal drei Treffer, nächster Sieg. Geht leichter als gedacht, oder? Oder! Denn innerhalb eines Augenblicks beginnt sich das Bild zu verzerren, ein grelles Kreischen dringt durch Mark und Bein – die Totgeglaubten stemmen sich hoch und kämpfen weiter. Es dauert einige Schusswechsel lang, bis man versteht, dass der Pianospiele seine Kreaturen wiederzubeleben vermag.

TOD UND VERNICHTUNG

Und damit wäre dann auch klar, wer zuerst sterben muss. In den bisher von uns »

LASS DIR HELFEN!

Erklär mir die Waffen

Wer seinen Wissensdurst stillen möchte, kann jederzeit ein PDA-Menü aufrufen und sich die Missionsziele ins Gedächtnis zurückrufen sowie sich die Eigenheiten der Waffen erklären lassen. Die »Andra FD-99 Leichte Maschinenpistole« mit zwei Feuermodi und die »Seegert ACM46 Neunmillimeter-Pistole« bilden das Anfangs-Inventar, später kommen Schrotflinten, Granaten, Raketenwerfer dazu – was der Mensch eben so braucht. Man kann sich anhand der Notizen im PDA beziehungsweise dort im Untermenü »Datenet« außerdem darüber informieren, wie das mit dem Kriechen und dem Schnellziehen klappt, wie sich die Taschenlampe einschalten lässt, kurz wie sich all die Werkzeuge des Überlebenskampfes einsetzen lassen. Praktisch, aber fast überflüssig, denn die Steuerung folgt dem Genre-Standard. Eine Karte fehlt zwar, etappenweise könnte man sich sogar fast verlaufen, aber insgesamt gibt die geradlinige Action keine Rätsel auf. Buchstäblich nicht: Puzzles fehlen.

Lohnt sich's?

- ↑ Hochspannende Inszenierung, abwechslungsreiche Kämpfe mit vielen Höhepunkten
- ↓ Steuerung nicht konfigurierbar, manche Missionsbeschreibungen führen in die Irre

VERFOLGUNGSWAHN

Treppen, Türen oder Wände sind kein Hindernis für die KI. Die Gegner reagieren auf die Aktionen des Spielers, verschanzen sich oder verfolgen einen über Stock und Stein, wenn es sein muss.

Mehr auf www.360-live.de

- Mehr Bilder ■ Videos ■ Leserumfrage: Was ist spannender, F.E.A.R. 2 oder Dead Space?



Ob solche Blutfontänen für die deutsche Version gekappt werden, war bis Redaktionsschluss unklar.

liveundonline

- Kooperativer Mehrspieler-Modus via Xbox Live
- Spieler-gegen-Spieler-Matches in unterschiedlichen Arenen
- Deathmatch, Teamdeathmatch, das Übliche eben

TISCHLEIN DECK MICH

Hinter einer Wand in die Hocke gehen, das kann jeder Actionheld. Aber einen Sessel verschieben und als mobile Deckung nutzen? Einen Tisch umwerfen und so zum Kugelfang umfunktionieren?

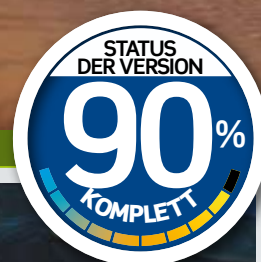
TRICKSEN UND TÄUSCHEN

Blöd nur, dass die Gegner genau dasselbe können – und noch einiges mehr. Die Fieslinge rennen schon mal zum Schein davon und wechseln beim Häuserkampf auch gerne das Stockwerk, nur um sich andermorts neu zu formieren und gestärkt zurückzukehren.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Der Geist in der Maschine

Die KI basiert auf einem Konzept, das 1970 an der US-Universität Stanford entwickelt wurde. Angenommen, wir würden als neutrale Beobachter eine Lagerhalle observieren, in der sich ein Computergegner befindet. Die Reaktion auf das Eindringen des Spielers erfordert eine respektable Denkleistung: Der Gegner muss zunächst einmal die Heldenfigur als Gegner erkennen, ihre Position erfassen, den eigenen Körper vor Beschuss schützen, die Bewegungsrichtung vorausahnen und dann möglichst sinnvoll reagieren. Das Stanford-Konzept namens »Strips« nimmt diese Denk-Prozesse auseinander, sortiert sie und verteilt sie auf hintereinander geschaltete Ebenen. Die »F.E.A.R.«-KI unterscheidet zwischen drei Denkebenen. Zunächst klärt die KI, ob Ausweichen, Deckung, Sturmangriff oder Beschuss in der aktuellen Situation am ehesten zum Ziel führt. Als Dramaturg entscheidet der Game-Designer darüber, an welchen Stellen er eher Tempo oder eher Spannung wünscht, die KI also eher zum Angriff oder zur Defensive tendieren soll. Danach entscheidet die zweite KI-Ebene, ob etwa im Fall einer Offensive allein oder im Verband attackiert wird. Ein Kennzeichen von »F.E.A.R. 2« ist die Gruppendynamik. Die Soldaten verabreden sich: »Mach Du eine Rolle seitwärts, dann gebe ich dir Deckung.« Bei »F.E.A.R.« können Computergegner Kisten umstoßen und sich so ihren Schutz selbst bauen. Diese Detailarbeit obliegt der dritten und letzten Ebene der KI.



SURREALE WELTEN

Das Grauen nimmt seinen Lauf...

Der Einstieg in die Geschichte gibt sich seltsam und mysteriös. Ein weißes Bild, ein Blutfleck breitet sich aus. Dann Schwärze, eine Straße schält sich aus dem Nichts. Düsteres Rauschen ist zu hören, man kann sich schon bewegen, kann ein Stück vorwärtslaufen in diesem Morast aus Schatten und gelbem Licht. Plötzlich Stille. Das Bild flimmert, ein kleines Mädchen in einem unschuldigen roten Kleid flackert durch das Bild. Kann das Alma sein? Doch schon zieht dich ein Pool aus grell leuchtendem Gelb wie magnetisch an, saugt dich auf – und im

nächsten Moment findest du dich an Bord eines Mannschafts-Transporters wieder, gemeinsam mit anderen lebenden, atmenden Hightech-Marines, ausgestattet mit blitzschnellen Reflexen und leistungsfähigen Schusswaffen. Was könnte schiefgehen, Seite an Seite mit derart bestens ausgebildeten Kämpfern? Antwort: einiges. Frag mal die Typen aus dem »Aliens«-Abwurfschiff...



Kurzzeitig klemmt sich Becket in ein bestens bewaffnetes Exo-Skelett und stampft etwaige Widerstände einfach so beiseite...

» gespielten Etappen sind solche Aha-Momente keineswegs die Ausnahme, sondern eher die Regel. In diesen ersten Stunden schubst »F.E.A.R. 2« den Spieler von Höhepunkt zu Höhepunkt, gönnt nur selten eine Pause. Kaum beginnen sich die Nerven zu beruhigen, schon folgt der nächste Schock, der nächste Rausch. Wie beispielsweise in jenem Moment, da sich die Spielfigur mit letzter Kraft während eines infernalischen Häuserkampfes in eine sichere Ecke rettet. Die Munition ist komplett aufgebraucht, die Lebensenergie nähert sich dem Nullpunkt. Trotzdem sind noch ein paar Gegner übrig und trollen sich in einer Tiefgarage. Das vorläufige Ende scheint unausweichlich. Doch dann, als man sich gerade mit dem »Game Over« abzufinden beginnt und zwecks letzten Aufbäumens um die Ecke marschiert, rückt etwas Unerwartetes ins Blickfeld. Da parkt eine Art Exo-Skelett mit richtig dicken Waffenarmen dran – das sogenannte »Power Armor«. Ein kurzer Sprint, du kletterst in das Ding rein, wirst eins mit der Maschine. Die Armaturen beginnen zu leuchten, ein Ton signalisiert Einsatzbereitschaft. Jetzt den Abzug durchdrücken und du spürst kalte, befriedigende Rache: Die Waffe speit hunderte und tausende todbringender Projektile. Der Kugel-Hagel raselt Betonpfeiler wie Holz, mährt Angreifer nieder wie Grashalme. Eine Orgie aus Explosionen und Vernichtung. Dann setzt du das Power Armor in Bewegung. Mit brachialer Gewalt und wie unzerstörbar wälzt es durch Straßen aus Ruinen, Schutt und Asche. Soldaten werden zu Ameisen! Und da hinten am Horizont, schiebt sich da nicht ein Pendant zum eigenen Exo-Skelett ins

Bild? Macht nix, denn die Zielsuch-Raketen treffen das Ziel zuverlässig. Schon nach wenigen Augenblicken ist diese Fernwaffe wieder feuerbereit. Laden und feuern klappt unbegrenzt oft, sofern man auf mögliche Überhitzung ein Auge hat. Drei, vier Treffer und die Bedrohung zerfällt zu Staub. Aber Achtung: Die spektakulären Bilder verführen dazu, das Werk der Zerstörung in allen Details zu betrachten. In der Praxis lohnt sich jedoch das Umschalten auf das weniger hübsche, weil in kaltem Blau schimmernde Bild der Infrarot-Kamera. Diese Kamera zeigt potentielle Angreifer zuverlässig an, selbst wenn sie sich im schwelenden und brennenden Chaos zu verbergen versuchen. Als schönes Detail am Rande sei übrigens der Grafik-Grieselfilter erwähnt. Er lässt das Bild unruhig und dreckig wirken und verhilft dem Ausflug im Power Armor zu einem ganz eigenen Charme.

Überhaupt macht »F.E.A.R. 2« reichlichen Gebrauch von atmosphärischen Stilmitteln, verknüpft mit Elementen, die jedem in modernen Ego-Shootern mittlerweile ans Herz gewachsen sind: Kameraden zum Beispiel, die bei Schießereien aktiv mitmischen, die Türen öffnen, aber nicht im Weg herumstehen – die einem das angenehme Gefühl geben, nicht auf sich allein gestellt zu sein. Es gibt ein akkurates Körpertreffer-System; Waffen, die sich richtig mächtig anhören; eine Selbstheilung, so dass sich Becket nach gewisser Zeit kuriert. Dazu: automatisches Speichern an fair gesetzten Etappenzielen, pfeilartige Markierungen im HUD, die Richtung und Stärke von Beschuss andeuten, ein präzise funktionierendes Scharf-

TON-TALENTE

Gib's dir in Surround

Die dichte Atmosphäre wurzelt auch in einer sagenhaften Klangkulisse. Die Schreie Gequälter aus dem Nirgendwo, ein Kreischen wie von gequältem Metall, bedrohliche Sakralklänge und im Rhythmus der Action pulsierende Orchesterbegleitung packen die Sinne und treiben dich vorwärts. Das Ganze scheint uns übrigens stilsicher ins Deutsche übersetzt: Die meisten Stimmen passen gut zu den Figuren.



schützen-Visier und eine praktische Schnellwähleinrichtung für alle Waffen inklusive Haft-, Schock- und Countdown-Granaten. Nicht zu vergessen eine ganze Reihe von Computer-Terminals. Wer mehr als nur das Unvermeidliche über die Vorgänge innerhalb der Armacham wissen will, kann anhand von E-Mails alles über jenes geheimnisvolle »Project Origin« erfahren, das dem Spiel seinen Untertitel gibt.

LICHT UND SCHATTEN

Bei der Grafik legt Monolith offensichtlich weniger Wert auf die Detailzeichnung an Objekten und Kulissen und nutzt die

Prozessor-Leistung stattdessen für aufwändige Effekte: Hitzeblimmern, spritzendes Blut, schöne Nachlade-Animationen, eine gut funktionierende Physik-Engine, fließende Übergänge zwischen Real- und Alptraum-Welt, Lichtbrechung in Glas und Wasser – überhaupt die Simulation von Licht und Schatten. Wenn sich dürre Lichtfinger aus den Laservisieren von Scharfschützen durch Qualmtasten, ganz offenkundig auf der Suche nach Becket; wenn in der Luft schwebende Staubpartikel rot schimmern und so die Gefahr unterstreichen, dann spürt selbst der abgebrühte Actionkenner Angst in sich keimen. Die Kontraste zwischen gleißend grellem Licht und Schatten suchen ihresgleichen und dienen den Gamedesignern nebenbei zur punktuellen Betonung wirkungsvoller Schockeffekte.

Häufig erahnt man die Gefahr eher, als dass man sie sieht. Gegner in Massen oder Gegner im Nahkampf sind die Ausnahme. Die Regel sind eher Fernduelle und Einflechtungen anderer Art, Fluchtszenen zum Beispiel. Trotz des geradlinig angelegten Gameplays muss man mit Hirn kämpfen, sich auf die Gegner einstellen, nie frontal drauflos stürmen, denn das führt unweigerlich in den Heldentod. Und den wünscht sich niemand, außer vielleicht Masochisten, die auf Unterbrechungen stehen: Bitte, Monolith, die Ladepause nach dem Heldentod unbedingt noch verkürzen, okay?

Soweit macht »F.E.A.R. 2« also einen ausgesprochen runden und spannenden Eindruck. Zum wiederholten Male scheint Monolith alle Elemente eines großartigen Horror-Thrills souverän zusammenfügen zu können – nach »Dead Space« der zweite Muss-Schocker innerhalb weniger Monate. Abschließend ein Satz zu den Bildern: WB Games hat uns trotz Bitte um Freigabe den Abdruck eigener Motive nicht erlaubt. Das ist für uns nicht nachvollziehbar, denn das Spiel sieht besser aus als auf den uns zur Verfügung gestellten Screenshots.

Richard Löwenstein

Die Havok-Physik-Engine leistet wieder einmal gute Zerstörungs-Dienste.



**360
SAGT ...**

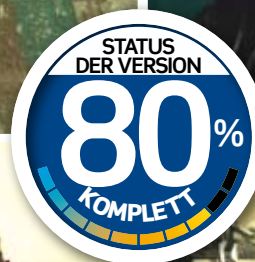
Ein richtig packender und ziemlich kompromissloser Schocker, der vieles richtig und fast gar nichts falsch macht.

Hitpotenzial 8.5



Lohnt sich's?

- Tolles Koop-Gameplay, ausdrucksvolle Charaktere, überragende Motion-Capture-Animationen, dank Afrika-Setting farbenfroher als vorherige Teile
- Wie stark drückt der Koop-Modus schlussendlich auf den Gruselfaktor? Kann Capcom die Spannung zu jeder Zeit aufrecht erhalten?



Erhältlich/ 13. März 2009



AUF EINEN BLICK

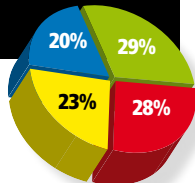
Hersteller/ Capcom
Entwickler/ Capcom
Genre/ Horror-Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Resident Evil wie wir es lieben, diesmal jedoch mit Koop-Modus und Afrika-Setting.

DAS STECKT DRIN

- Intrigen
- Infizierte
- Irre Bosse
- Informationsbeschaffung



RESIDENT EVIL 5

Horror pur – mehr als jede Baldrian-Pille im Zaum halten kann

Capcoms »Resident Evil« nähert sich mit Siebenmeilenstiefeln seinem europäischen und amerikanischen Veröffentlichungstermin am 13. März 2009 – ein leicht zu merkendes Datum, schließlich handelt es sich bei diesem 13. um einen Freitag. Dass der über 34 Millionen Mal verkaufte Spieltitel an jenem Tag ein Unglück widerfährt, ist nicht zu erwarten – zumindest nicht, wenn man auf Basis der spielbaren Version urteilt, die wir kürzlich zu Gesicht bekamen: »Resident Evil« Veteran Chris Redfield und seine farbige Kollegin Sheva Alomar treffen in der afrikanischen Stadt Kijuju ein. Im Auftrag ihres Brötchengebers, der Bio-terrorism Security Assessment Alliance, kurz BSAA, sollen sie den Ursprüngen verschiedener, wohl terroristisch bedingter Virus-Ausbrüche in der Region auf den Grund gehen. Das Demolevel zeigt einen Abschnitt kurz nach Beginn des Spiels. Chris und Sheva schleichen eine staubige Gasse entlang, um kurz darauf in ein heruntergekommenes Haus zu gelangen. Hinter einem völlig verdreckten Fenster gehen sie in Deckung und werden Zeuge eines makaberen Schauspiels: Ein

verzweifelter Mann mit Turban wird vor den Augen einer kreischenden Meute enthauptet. Chris und Sheva sind erschüttert. Glaubt man einer auf der Tokyo Game Show veröffentlichten Videosequenz, scheinen sie den Araber zu kennen. Doch Zeit für andächtige Trauer bleibt nicht – der Rädelsführer der Meute, ein schwarzhäutiger Mann mit Megafon, hat sie bereits entdeckt und zwei Dutzend Untergebene in ihre Richtung gehetzt. Nun ist schnelles Handeln gefragt: Aufmerksame Spieler schieben die beiden umherstehenden Schränke vor Fenster und Tür – wer sich im Koop-Modus gezielt abspricht, spart wertvolle Sekunden. Doch es dauert nicht lang, bis das Möbelstück zu Bruch geht und die ersten wahnsinnigen Mejini – so der Name der Stadtbewohner – ins Innere des Raums kraxeln. Noch gelingt es Chris und Sheva sie mit gezielten Schüssen auf Distanz zu halten. Dann plötzlich ein lauter Knall: Der Henker aus der Zwischensequenz hat mit seiner Axt ein Loch durch die Wand geschlagen. Der Puls saust in gefährliche Regionen – jetzt heißt es Ruhe bewahren, zumal sich weitere Mejini kurz zuvor wie Termiten durch die Decke

gearbeitet haben. Wie's weitergeht, wollen wir nicht verraten, denn genau dieses Level soll um den Redaktionsschluss dieser Ausgabe herum hierzulande als Demo verfügbar sein. Außerdem wissenswert: »Resident Evil 5« wird nicht nur – wie bereits bekannt – online kooperativ spielbar sein, sondern auch offline via Splitscreen-Modus. Zudem kündigte Capcom den Inhalt der japanischen Limited Edition an, die für umgerechnet knapp 100 Euro das Spiel, USB-Stick in Spritzenform, Tasche und Artbook enthalten soll. Noch wichtiger: Die USK hat eine Freigabe ab 18 Jahren erteilt, das Spiel erscheint hierzulande ungekürzt.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Nervenkitzel und Koop-Action in Perfektion. Jeder, der die Serie auch nur ansatzweise mag, wird begeistert sein.

Hitpotenzial 9,5

DEIN BESTES GIGA

**DU WIRST
ERWARTET!**

AUF GIGA.DE

Seit zehn Jahren ist GIGA die Gaming-Kompetenz im Web und im TV, dank dir! Dafür schenken wir dir jetzt dein bestes GIGA aller Zeiten. Gestalte dein ganz persönliches Profil in einer der größten Gaming Communities, vernetze dich mit anderen Gamern und personalisiere dir dein GIGA, so wie du es dir schon immer gewünscht hast. Lass dich unmittelbar über alles informieren, was jetzt gerade an Neuigkeiten bei GIGA und in der Community passiert und bestimme, welche News dich erreichen sollen.

Gestalte dir jetzt dein persönliches GIGA!



AUF EINEN BLICK

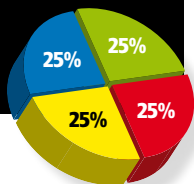
Hersteller/ Atari
Entwickler/ Starbreeze Studios
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Die Alienjagd steht und fällt mit der KI. Erster Eindruck: spannend.

DAS STECKT DRIN

- Smarte Sprüche
- Tödliche Griffe
- Hilflöse Gegner
- Ghost-Modus



RIDDICK

ASSAULT ON DARK ATHENA

Der meistgesuchte Mann des Universums bald in deinem Wohnzimmer...

Wer den Anime-Streifen »The Chronicles of Riddick: Krieger der Finsternis« gesehen hat, kennt sie vielleicht: Merc-Schiffe, riesige Raumschiffe, die einzig und alleine den Zweck haben, Menschenleiber aufzusammeln und sie scharenweise in Kryoschlafkammern zu konservieren. Die »Dark Athena« ist genau ein solches Schiff. Unter dem Befehl des weiblichen und erschreckend gutaussehenden Captain Gale Revas durchkreuzt sie den Kosmos und raubt Menschen ihr Bewusstsein, um sie anschließend in eine Superarmee aus sogenannten Mental-Drohnen einzugliedern. Kurz nachdem Riddick schließlich die Flucht aus dem Knast »Butcher Bay« gelingt, geht er auch schon Gale Revas ins Netz ihrer Traktorstrahlen. Die Flucht von dem Sammelschiff, das wahrlich einer Fabrik gleicht, ist das Hauptziel der neuen Kampagne dieses

tollen Ego-Shooters. Wir hatten ja mit dem Titel eigentlich schon im Jahr 2008 gerechnet. Aber manchmal ist auch in der sonst so gnadenlos durchorganisierten Spiele-Industrie der Wurm drin: Nach der Fusion der Hersteller Vivendi (Blizzard) und Activision sortierte Vivendi fieberhaft Projekte aus dem Portfolio, die als nicht hundertprozentig erfolgversprechend erschienen. Einer dieser Titel ist »Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena« – was für uns komplett unverständlich ist, denn das Vorgängerspiel »Chronicles of Riddick« konnte auf der alten Xbox reihenweise Auszeichnungen abräumen und gefällt auch heute noch. Gratulation an Atari, die das Werk nun also gemeinsam mit dem schwedischen Top-Entwickler Starbreeze vollenden. Die Extrazeit will man für zusätzlichen Feinschliff nutzen, hat uns Starbreeze anlässlich einer ersten



Diesem Mechblaster eine menschliche Attentäter-Drohne entgegen senden, statt das eigene Leben riskieren? Wäre clever!



So manche Spannungs-Spitze hängt mit Richard B. Riddicks Nahkampf-Fertigkeiten zusammen.

Erhältlich/ Frühjahr 2009

Lohnt sich's?

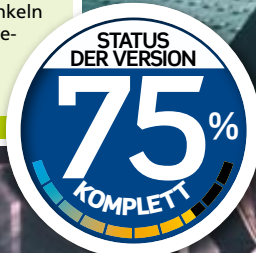
- ⬆️ Klaustrophobische Raumschiffatmosphäre, knallharte Action
- ⬆️ Nur mit viel Glück drückt da die USK ein Auge zu...

“Das neue Riddick basiert auf einer komplett neuen Kampagne. Die alte gibt's gratis dazu.”



LEUCHTENDE AUGEN

Riddick ist clever und weiß was er tut. Deshalb hat er sich in der Zeit vor den »Chroniken« auf irgend-einem dreckigen Planeten für 20 Menthol-Zigaretten ein Paar Augenimplantate einsetzen lassen. Mit deren Hilfe kann er selbst bei Nacht alles erkennen. Bei Tageslicht muss er allerdings eine Sonnenbrille tragen, da er sonst geblendet wird. So kann er in jeder Sekunde den Überblick behalten – vor allem dann, wenn seine Feinde gerade im Dunkeln tappen. Diese besondere Fähigkeit nennt sich übrigens »Eyeshine«.



EIN MEISTER...

... seines Fachs

Für das tolle »Riddick«-Game auf der alten Xbox entwickelte Starbreeze eine Engine, die in überarbeiteter Form in »The Darkness« zum Einsatz kommt – der Ego-Shooter hat 2007 Bestwertungen abgeräumt. Das neue »Riddick« nutzt eine wiederum verbesserte Engine und besticht erneut mit toller Atmosphäre.

Vin Diesel leiht Riddick erneut seine markante Stimme. Ob allerdings diesmal auch wieder gänzlich auf eine deutsche Tonspur verzichtet wird? Wir wollen's nicht hoffen. Martin Kessler würde uns als Diesels deutsche Stimme gut gefallen.

Auch wenn Riddick auf dem Merc-Raumtransporter »Dark Athena« Dutzende mächtige Waffen zur Verfügung stehen, hat man als Spieler doch oft die Qual der Wahl: meucheln, eskalieren oder quatschen.



liveundonline

- Die Kampagne wird ein reines Einzelspielerlebnis
- Die Entwickler versprechen innovative Modi für den Mehrspieler-Komplex
- Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpunkte
- Optionale Spielerbilder und Dashboard-Themen
- Über weitere Download-Inhalte ist derzeit noch nichts bekannt

Begegnung mit der neuesten Spielversion versichert. Demnach baut man große Teile des Konzepts um. Man will das Originalspiel nicht mehr nur technisch aufwerten und um eine erweiterte Mini-Kampagne plus Mehrspieler-Modus ergänzen, wie zunächst geplant und im 360-Live-Magazin Mitte 2007 berichtet. Vielmehr wird eine völlig neue Kampagne den Schwerpunkt bilden; die alte bekommt man sozusagen als Schmankerl in überarbeiteter Form dazu. Für Fans bedeutet das, dass sie sich auf eine umfassende Liebhaber-Box freuen dürfen, die gleich zwei Storys im Zusammenhang mit den Kinofilmen »Pitch Black« und »Riddick: Chroniken eines Kriegers« erzählt und um unzählige Hintergrundinfos ergänzt ist.

Das neue »Riddick«-Game basiert auf der gleichen Technik wie der Ego-Shooter »The Darkness«, ebenfalls ein Werk der Starbreeze-Leute. Damit können die Entwickler nun ein wirklich atmosphärisches und bildgewaltiges Erlebnis schaffen. Außerdem hat das Team einige Spezialeffekte entwickelt, die besonders raffinierte Lichtspielereien ermöglichen. Riddick kann mit seinen Augenimplantaten zwar bei Nacht sehen, aber dafür ist er extrem lichtempfindlich. Das sollen sich einige Gegner gezielt zu Nutze machen, indem sie den Furianer absichtlich blenden. Dabei wird sich »Assault

on Dark Athena« sonst spielerisch kaum vom bewährten Gameplay des Vorgängerspiels abheben. Warum auch? Erweiterte Nahkampffunktionen, ausgefeilte Nachtsicht und hinterhältiges Meuchelmorden – diese Elemente wurden selten in einem Spiel so gut umgesetzt und miteinander verschmolzen wie in »Riddick: Escape from Butcher Bay«. Doch gerade die Nahkampfsituationen im neuen »Riddick«-Teil glänzen durch Variantenreichtum. Viele Angriffe, zum Beispiel heimtückische Attacken im Rücken des Gegners, kommen hinzu. Der Grad der dargestellten Gewalt in solchen Szenen könnte allerdings die Jugendschützer auf den Plan rufen. Gerade beim Messerkampf mit Riddicks Doppel-Sichelnklingen spritzt das Blut heftig, der Widersacher muss böse Schnittverletzungen erdulden. Freilich hat man oft die Wahl: Die Spielmechanik erlaubt ein Umschleichen etwaiger Herausforderungen als Alternative, gelegentlich kann man's sogar ausdiskutieren. Folgerichtig haben die Jungs von Starbreeze nach eigenen Angaben bisher keinerlei Kürzungen auf dem Plan. Als weiteres neues Feature sticht bereits nach kurzer Spielzeit der sogenannte »Ghost-Mode« ins Auge: Riddick kann die überall über das Schiff verteilten »neuronalen Schnittstellen« anzapfen; er vermag mit deren Hilfe Drohnen aus dem Kryo-Schlaf zu

wecken und sie anschließend zu kontrollieren. Dadurch kann man auf der Dark Athena für heftige Unruhe sorgen. Einfach mal den willenlosen Diener in den nächsten, mit Gegnern gefüllten Raum senden, eine Bombe zünden und nebenbei Waffen-Munition sparen – praktisch! Die enge Zusammenarbeit zwischen Starbreeze und Vin Diesels Tigon Studios garantiert derweil ausgeprägte Charaktere und coole Ansagen des Anti-Helden. Sieht ganz so aus, als bliebe Riddick, was er ist: ein Mordskiller vom andern Stern.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Actionlastiges Sci-Fi-Spektakel. Fans der Serie lecken sich die Finger, Actionfans genauso.

Hitpotenzial 9.0



Lohnt sich's?

- Während der Ladezeiten kann man per D-Pad Tipps zur folgenden Rennstrecke durchschalten
- Ladezeiten könnten trotzdem kürzer sein, außerdem etwas flatterhafte Lenkrad-Steuerung

Erhältlich/ 29. Januar 2009

RACE PRO

Entwickler-Besuch in Schweden: Richard Löwenstein fährt Probe mit der authentischsten Motorsport-Simulation für Xbox 360.

Die Karriere beginnt mit 300 Credits in der Tasche und einem Mini Cooper unter dem Hintern. 210 PS ziehen 1.080 Kilogramm: Auf der Straße lassen solche Werte Augen glänzen, auf der Rennstrecke ist's höchstens ein Einsteiger-Gerät. Gerade richtig also für die ersten Runden in einer reinrassigen Motorsport-Simulation wie »Race Pro«. Es ist die erste Schöpfung des schwedischen Entwicklers Simbin für Xbox 360. Das Team hat seine Wurzeln im Motorsport: Gründer Hendrik Roos hielt bis vor kurzem eine Chrysler Viper GTS-R in der FIA GT-Serie. Kreativleiter Diego Sartori hat bis 2002 im Tourenwagen-Sport geschraubt, unter anderem für den Dänen Jason Watt. In den letzten Jahren ist Simbin mit »GTR« und »Race 07« zum Marktführer für PC-Rennsimulationen herangewachsen und will nun den Konsolen-Markt erobern. Richard Löwenstein hat das Entwicklungs-Studio in Göteborg besucht und einen

Nachmittag mit »Race Pro« verbracht. Erster Eindruck: Was sich hier alles einstellen lässt! Details der Steuerung, Startpositionen, Online- bzw. Netzwerk-Modi und vieles mehr. Drei Schwierigkeitsstufen erlauben eine gewisse Anpassung der Umstände an das eigene Können. Neulinge lassen sich von Brems- und Beschleunigungshilfe sowie Spurhalte-Assistent unter die Arme greifen, die Ideallinie anzeigen und das Getriebe automatisch schalten. Sich ganz auf Bremspunkte und Positionskämpfe zu konzentrieren, das fällt unter diesen Umständen relativ leicht. Spätere Rennen zeigen deutlich: Das hier ist durch beinharte Kämpfe geprägt, durch Windschatten-Duelle, zentimeterweises Herantasten an den Gegner. Kein Gummiband-Effekt, kein Feld zieht sich künstlich auseinander, keine doofen Ramm-Attacken – nur Motorsport. Im Lauf des Nachmittags fallen mehr und mehr Kleinigkeiten auf. Zum Beispiel werden Zeiten-Abstände



Simbins erste Eigenentwicklung für Xbox 360 setzt auf eine neu entwickelte Engine aus eigenem Haus.

AUF EINEN BLICK

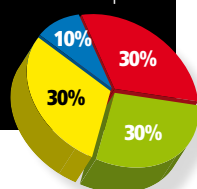
Hersteller/ Atari
Entwickler/ Simbin
Genre/ Renn-Simulation
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: die erste wahre Renn-Simulation für die Microsoft-Konsole.

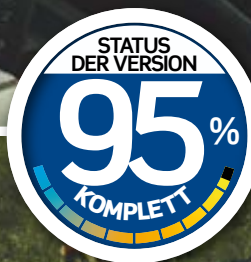
DAS STECKT DRIN

- Vollgas
- Halbgas
- Bremspunkte
- Positionskämpfe



liveundonline

- Maximal zwölf Fahrer treffen online oder per System-Link zu Wettrennen aufeinander. Maximal vier weitere KI-Piloten komplettieren das Feld, dann sind's insgesamt 16 Starter
- Kein Splitscreen-Modus
- Dafür der sogenannte »Hotseat«: Zwei Spieler bestreiten an einer Konsole abwechselnd dasselbe Rennen. Cockpit und Steuerung wechseln in einstellbaren Zeit-Intervallen zwischen den Autos hin und her, die KI übernimmt das jeweils verwaiste Fahrzeug. Klappert koop oder versus
- Erfolge sind selbstverständlich mit am Start



auf die Hundertstel-Sekunde genau eingeblendet. Schön!

SPRÖDER CHARME

Doch die erste Herausforderung im Karrieremodus ist gegnerlos, eine »heiße Runde«, simples Zeitfahren. Zu Beginn der Karriere gehen die ersten 100 Credits dafür drauf, dass ein Team dem Rennfahrer in spe die Chance für eine erste Testfahrt gibt. Der Teamchef verlangt eine Rundenzeit von 1:52 Minuten auf der Rennstrecke Curitiba. Wer's bringt, kann weitermachen – wer nicht, fährt so lange im Kreis, bis er's bringt. Oder zahlt weitere 200 Credits und ist sofort weiter. Das Einsatzgerät: ein Mini Cooper S. Schon die dritte Runde liegt 15 Sekunden unter der geforderten Zeit, und es winkt das erste richtige Rennen. Die Rundstrecke im schwedischen Anderstorp dient als Kulisse. Der Mini Cooper kommt ein zweites Mal zum Einsatz, nur hecheln diesmal außerdem 15 Gegner dem Start entgegen. Ich muss von ganz hinten los, drei Runden fahren und im Ziel ganz vorn liegen, das fordert der Teamchef. Er tut das weder im Video noch als Polygonfigur, sondern per simpler Textzeilen. »Race Pro« gibt sich so spartanisch wie ein Formel-1-Cockpit, auch Titel-Bildschirm und Optionen versprühen sprö-

den Charme. Ein Atmosphäre-Höhepunkt ist das hier dennoch. Denn sobald die Ampel auf Grün schaltet und die Autos beschleunigen, beginnt alles zu brennen, vor allem in höheren Klassen. So richtig geht's los nach dem Aufstieg von Klasse A in Klasse B. Die Teams 4Group und RSM Motorsport bieten Fahrerverträge an – nicht mehr für umgebaute Straßenaautos wie den Mini, sondern für rassistige Rennautos: Caterham SR200 und Radical SR3.

Es ist ein Ritt auf Messers Schneide, hier auf der englischen Traditions-Rennstrecke Brands Hatch. Mit dem Mini Cooper noch recht betulich, entwickelt sich die Rundfahrt im Radical SR3 zum Kampf gegen die Elemente. Du pfeilst über die langen Geraden. Vollgas. Du weißt aus Runden im Mini Cooper, dass die Straße gleich nach rechts unten wekippt. Doch diese Rechtskurve mit dem einprägsamen Namen »Paddock Hill Bend«, sie fühlt sich im Radical SR3 auch radikal anders an, scheidet Männer von Memmen. Es klickt unheimlich, wenn man das Auto gerade eben noch so in die Kurve reinbremst, gerade eben noch so auf der Ideallinie halten kann. Jetzt das Gas bzw. die Schultertaste langsam durchziehen, nicht zu viel, nur sachte und mit Gefühl. Fehlzündungen sind hörbar, der Motor spritzt. »

SPORT-SIMULATIONEN LASSEN SICH OHNE LIZENZ NICHT MEHR VERKAUFEN.

IM GESPRÄCH MIT DIEGO SARTORI



Der kreative Kopf hinter »Race Pro« über Lambos, Breitbau und Realitätsnähe

360 LIVE: Oberflächlich betrachtet macht »Race Pro« einen sehr konventionellen Eindruck. Aber das Fahrgefühl wirkt ziemlich überzeugend...

Diego Sartori: Wir konzentrieren uns auf Feinheiten, gerade bei der Steuerung. Wir haben zum Beispiel einen Weg gefunden, den Analogstick anders zu indexieren als das normalerweise bei Rennspielen häufig der Fall ist. Der Hebelweg wird in drei unterschiedlichen Bereichen gemessen: mit minimalem, mittlerem und vollem Ausschlag. Feingefühlige Spieler können unser Basis-Setup verändern und jeden der drei Bereiche an ihren Geschmack anpassen.

360 LIVE: Kann man mit Videospielen für echten Motorsport trainieren?

DS: Würde ich schon sagen. Dazu eine Geschichte: Wir waren mal mit unserem PC-Titel »Race 07« auf Promotion-Tour auf verschiedenen Rennstrecken. Ein Teamchef musste seinen Einsatzpiloten kurzfristig durch einen neunzehnjährigen Neuling ersetzen, der weder Kurs noch Auto kannte. Der Mann hat gefragt, ob wir ihn ein paar Runden lang trainieren lassen würden. Wir hatten den Kurs und sogar sein Auto im Spiel. Nach dem Rennen hat sich das Team bei uns bedankt, weil alles so gut geklappt hat.

360 LIVE: Okay, ich habe bisher leider nur ein paar Siege bei »Race Pro« sammeln können und dafür ein Bonus-Auto freigespielt. Nennt sich »Bron-

ze-Car«, ist aber orange. Wieso das?

DS: Das ist so ein Spleen von uns. Kommt daher, dass wir mal auf der Rennstrecke von Oschersleben unser Spiel vorgeführt haben. Plötzlich rollt ein fieser Lamborghini Murciélago in die Boxengasse, irrsinnig böse, komplett aus Kohlefaser, alles schwarz. Wir haben gesagt, so was müssen wir auch im Spiel haben. Seitdem ist das beste Bonusauto schwarz, heißt aber immer noch »Gold«. Unser Silber-Auto ist matt-grau, und das Bronze-Auto eben orange.

360 LIVE: Wie wichtig ist die FIA-Lizenz?

DS: Sehr wichtig. Sport-Simulationen lassen sich ohne Lizenz heutzutage nicht mehr verkaufen. Die Leute wollen das Original-getreue spüren. Wie bedeutend unsere Lizenz ist, lässt sich daran ablesen, dass der führende Motorsport-Verband FIA überhaupt nur drei internationale Lizenzen zu vergeben hat: Formel 1, Rallye-WM und WTCC – und die haben wir.

360 LIVE: Aber die Autos aus der »Extreme«-Kategorie...

DS: Okay, die sind nicht lizenziert. Das sind Fantasie-Tourenwagen, sozusagen die Breitbau-Version: wiegen nichts, haben 600 PS, alle mit Heckantrieb. Stell dir die Motorsportserien DTM oder ITC in den 80er Jahren vor. So sehen die Dinger aus. Wir sprengeln das Spiel mit solchen Sahnähäbchen. Den Audi R8 GT Concept gibt's ja in Wahrheit auch nicht. Aber Audi findet ihn gut.

FASZINATION DER REALITÄTSNÄHE

Alles echt hier

Grundsätzlich macht »Race Pro« einen konventionellen und überraschungsarmen Eindruck. Das Design der Menüs wirkt auf das Notwendigste reduziert, die Grafik sieht eher zweckmäßig aus, Feinheiten wie dynamische Wetter-Simulation oder Tag/Nacht-Zyklen fehlen, die Ausstattung löst nicht unmittelbar Begeisterung aus: 50 Autos, 13 Strecken, das ist Genre-Standard. »Race Pro« konzentriert sich ganz auf die

Spannung, die sich aus dem Fahren und dem Positionskampf speist – und nutzt diverse Lizenzen als Basis, darunter die der Tourenwagen-Weltmeisterschaft WTCC. Authentizität wird groß geschrieben. Wer mag, kann das Fahrverhalten seines Wagens über Einstellungen an Radsturz, Getriebe-Übersetzung und vielem mehr punktgenau an den eigenen Geschmack anpassen.



Die Strecken? Anderstorp, Brands Hatch, Brunn, Curitiba, Laguna Seca, Macao, Monza, Oschersleben, Pau, Porto, Road America, Valencia und Zandvoort.



Die Fahrzeuge? Audi R8, Apollo Gumpert, Formel 3000, Koenigsegg CCR, Viper SRT 10 und mehr; außerdem Fahrzeuge aus den Tourenwagen-WM-Jahrgängen 1987 und 2008.



» Der Instinkt übernimmt die Führung. Er sagt dir, ab welchem Meter du das Gas voll durchziehen und der Karre die Sporen geben kannst. Der Motor quittiert die Aktion mit einem befreiten Röhren; brachial; geil! Der Radical ist ein Tier. Du treibst die Maschine auf 10.000 Umdrehungen hoch, du musst – du willst! Der Sound hat Zähne, er verbeißt sich in dein Trommelfell. Wie das kreischt und sägt, spritzt und pfeift, dich vorwärtstreibt und dir das Adrenalin ins Blut pumpt!

JEDE KURVE ZÄHLT

Gut so, denn Konzentration ist angebracht. Der neue Teamchef will in Brands Hatch eine Rundenzeit unter 1:42 Minuten sehen. Runde Eins: Mehr als 7 Sekunden drüber. Runde Zwei: 6,3 Sekunden drüber, trotz scheinbar fehlerfreier Fahrt. Meine Fresse, ist die Vorgabe überhaupt zu packen? Ja, ist sie, aber dazu muss ich Kurve für Kurve analysieren. Wo die Schultertaste »anfedern«, ab wann sie voll durchziehen? Nach der Paddock Hill Bend ist noch längst nichts gegessen. Ich fahre auf die Linkskurve »Surtees« zu. Die Räder geraten etwas über den Bordstein, das Fahrzeug kippt leicht weg, ich lasse trotzdem das Gas stehen, kann das Heck durch kurzes Antippen des Analogsticks stabilisieren, das Auto abfangen, klappt, puuh! Weiter, schnell, jetzt stimmt der Rhythmus, eine Art von Trance stellt sich ein, so, als ob man durch einen Tunnel glitte. Jetzt kann nichts mehr passieren, jetzt muss nur noch die lange Rechtskurve

vor der Start-Ziel-Geraden klappen – und ja, endlich, am Ende stehen 1:38,857 auf der Stoppuhr, eine Zeit, die noch wenige Runden vorher völlig unmöglich schien.

Es ist ein Wow-geschafft-Gefühl, ein berauschendes Erlebnis, dem man freilich in der bisher vorliegenden Version noch vieles nachsehen muss. Ein Wettermodell, das nur zwischen trocken und nass unterscheidet. Keine Tag/Nacht-Wechsel. Windschatten soll laut Kreativleiter Diego Sartori drin sein, funktioniert aber nicht. Klar, die Autos sind von den Felgen bis zu den Lüftungsschlitzen authentisch modelliert. Sicher ist es hübsch zu sehen, wie bei Sicht aus der Cockpit-Perspektive die Schatten der A-Säule über die originalgetreuen Armaturen wandern und die Zeiger für Drehzahl oder Öl-Temperatur ihren Dienst tun. Aber Publikum und Schadensmodell wirken altbacken, den Kulissen fehlt es an Lebendigkeit. Und Kleinigkeiten wie die statische Ideallinie – in »Race Driver Grid« passt sich die Farbe dem Fahrverhalten des Spielers an – wären eher akzeptabel, wenn die Bildwiederholrate den höchstmöglichen Wert 60 anstreben würde. Tut sie aber nicht, sondern bleibt bei 30 Bildern pro Sekunde. Stabil und flüssig, aber schneller wäre schöner.

Perfekt ist »Race Pro« also nicht, dennoch – hier rollt uns die erste richtig ernstzunehmende Renn-Simulation für Xbox 360 entgegen. Die gekonnt ausbalancierten Fahrhilfen sollten auch an Motorsport interessierte Einsteiger begeistern können. Test in der nächsten Ausgabe von 360 Live.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Überzeugende Motorsport-Simulation mit wenig Drumherum, aber voller Details, Atmosphäre und Fahrgefühl.

Hitpotenzial 8,5

360
LIVE

2009

BILKIDS



U.S.A.R. 2

PROJECT ORIGIN™

www.360-live.de

360
LIVE

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN





ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG

TopWare
INTERACTIVE

WWW.X-BLADES.COM



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

01 JAN. JAN. JAN												02 FEB. FEB. FEB												03 MAR. MAR. MAR											
Kw.	Wk.	Se	1	2	3	4	5		5	6	7	8	9		9	10	11	12	13	14															
Mo.	Mo.	Lu	29	5	12	19	26		2	9	16	23			2	9	16	23	30																
Di.	Tu.	Ma	30	6	13	20	27		3	10	17	24			3	10	17	24	31																
Mi.	We.	Me	31	7	14	21	28		4	11	18	25			4	11	18	25																	
Do.	Th.	Je	1	8	15	22	29		5	12	19	26			5	12	19	26																	
Fr.	Fr.	Ve	2	9	16	23	30		6	13	20	27			6	13	20	27																	
Sa.	Sa.	Sa	3	10	17	24	31		7	14	21	28			7	14	21	28																	
So.	Su.	Di	4	11	18	25			1	8	15	22			1	8	15	22	29																
07 JUL. JUL. JUL												08 AUG. AUG. AOÜT												09 SEP. SEP. SEP											
Kw.	Wk.	Se	27	28	29	30	31		31	32	33	34	35	36		36	37	38	39	40															
Mo.	Mo.	Lu		6	13	20	27		3	10	17	24	31			7	14	21	28																
Di.	Tu.	Ma		7	14	21	28		4	11	18	25			1	8	15	22	29																
Mi.	We.	Me	1	8	15	22	29		5	12	19	26			2	9	16	23	30																
Do.	Th.	Je	2	9	16	23	30		6	13	20	27			3	10	17	24																	
Fr.	Fr.	Ve	3	10	17	24	31		7	14	21	28			4	11	18	25																	
Sa.	Sa.	Sa	4	11	18	25			1	8	15	22	29		5	12	19	26																	
So.	Su.	Di	5	12	19	26			2	9	16	23	30		6	13	20	27																	

04 Apr. · Apr. · Avr												05 Mai · May · Mai												06 Jun · Jun · Jun																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Kw.	Wk.	Se	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	

07 JUL.	JUL.	JUL.	08 AUG.	AUG.	AUG.	09 SEP.	SEP.	SEP.							
27	28	29	30	31	31	32	33	34	35	36	36	37	38	39	40
6	13	20	27			3	10	17	24	31		7	14	21	28
7	14	21	28			4	11	18	25		1	8	15	22	29
1	8	15	22	29		5	12	19	26		2	9	16	23	30
2	9	16	23	30		6	13	20	27		3	10	17	24	
3	10	17	24	31		7	14	21	28		4	11	18	25	
4	11	18	25			1	8	15	22	29		5	12	19	26
5	12	19	26			2	9	16	23	30		6	13	20	27

10 OKT. OCT. OCT 11 NOV. NOV. NOV 12 DEZ. DEC. DÉC																		
Kw.	Wk.	Se	40	41	42	43	44	44	45	46	47	48	49	49	50	51	52	1
Mo.	Mo.	Lu		5	12	19	26		2	9	16	23	30		7	14	21	28
Di.	Tu.	Ma		6	13	20	27		3	10	17	24		1	8	15	22	29
Mi.	We.	Me		7	14	21	28		4	11	18	25		2	9	16	23	30
Do.	Th.	Je	1	8	15	22	29		5	12	19	26		3	10	17	24	31
Fr.	Fr.	Ve	2	9	16	23	30		6	13	20	27		4	11	18	25	1
Sa.	Sa.	Sa	3	10	17	24	31		7	14	21	28		5	12	19	26	2
So.	Su.	Di	4	11	18	25		1	8	15	22	29		6	13	20	27	3

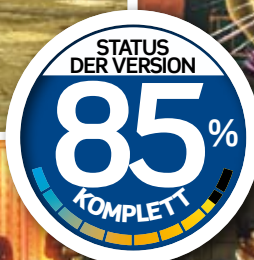
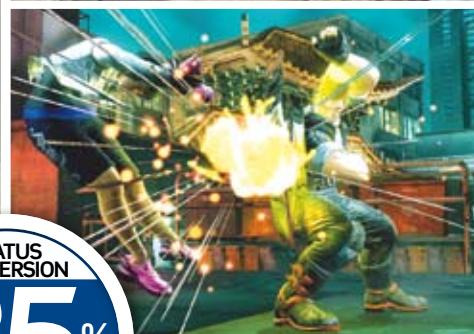
01.01 Neujahr • New Year's Day • Nouvel An; 06.01 Hl. 3 Könige • Epiphany • Epiphany; 14.01 Release X-Blades; 10.04 Karfreitag • Good Friday • Vendredi Saint; 12.04 Ostersonntag • Easter • Pâques; 13.04 Ostermontag • Easter Monday • Lundi de Pâques; 01.05 Tag der Arbeit • Early May Bank Holiday • Fête du Travail; 21.05 Christi Himmelfahrt • Ascension • Ascension; 31.05 Pfingstsonntag • Pentecost Monday • Lundi de Pentecôte; 15.08 Mariä Himmelfahrt • Assumption Day • Assomption; 03.10 Tag der Deutschen Einheit; 31.10 Reformationstag • Halloween • Fête de la Réformation; 01.11 Allerheiligen • All Saints' Day • Toussaint; 25.12 1. Weihnachtstierstag • Christmas Day • Noël; 26.12 2. Weihnachtstierstag • Boxing Day • Lendemain de Noël

© 2006-2009 by ZUXXEZ Entertainment AG, Portion © by TopWare Interactive Inc., developed by Gajin Entertainment. All rights reserved. X-Blades and Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ AG. TopWare Interactive is a registered trademark of TopWare Interactive Inc.



Lohnt sich's?

- 40 Charaktere, interaktive Stages, schnelles Kampfsystem, umfassende Online-Funktionen
- Nicht wirklich viele neue Ideen, dafür bleibt »Tekken« aber auch seinem Konzept treu



Erhältlich/ September 2009

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Atari
Entwickler/ Namco Bandai

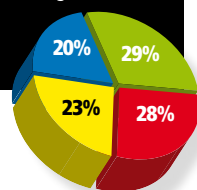
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Tekken, wie wir es kennen, aufgepeppt mit zeitgemäßer Grafik und Online-Funktionen.

DAS STECKT DRIN

- Coole Kombos
- Neue Kämpfer
- Hübsche Mädels
- Heftige Konter



TEKKEN 6

Mishimia und Co. geben sich's bald auch auf Xbox 360

Wir schreiben den 2. Dezember 2008. Atari enthüllt anlässlich einer Presse-Veranstaltung in London sein Spiele-Portfolio für die kommenden Monate. Der Hersteller hat seine firmeninterne Struktur komplett reorganisiert und fungiert nun zum Beispiel im asiatischen Raum auch als Vertrieb für erstklassige Titel wie »GTA IV« und »Fallout 3«. Zu dieser Umstrukturierung gehört auch die Fusion mit der Marke Namco Bandai, die uns schon seit Jahrzehnten mit treffericheren Spielkonzepten versorgt. Darunter findet man auch »Tekken«, eine 3D-Beat-'em-Up-Reihe, die bisweilen weltweit über 33 Millionen Spiele verkauft und das Genre über Jahre hinweg geprägt hat. Nun hat Namco den sechsten Teil von »Tekken« in Produktion, der diesmal auch für die Xbox 360 erscheinen wird. Der leitende Entwickler Katsuhiro Harada klärt uns im persönlichen Gespräch über Neuerungen gegenüber den Vorgängerspielen und geplanten Features der Konsolenversion auf.

Prinzipiell wird sich am Stil von »Tekken« nichts ändern, die große Fangemeinde soll sich auf gar keinen Fall umgewöhnen

müssen. Vielmehr ist eines der umfassendsten Beat-'em-Ups aller Zeiten zu erwarten: 40 Kämpfer mit wählbaren Outfits und Haarstilen treten im »King of the Iron Fist«-Turnier gegeneinander an, darunter auch einige neue Charaktere – etwa die wilde Amazone Zafina oder der deutsche Straßenkämpfer Leo, der zwar gut Schläge austeilen kann, aber hässlich aussieht. Auch der Kampf zwischen Vater und Sohn innerhalb der Mishima-Familie wird mit »Tekken 6« ein neues Niveau erreichen. Denn Lars, der in Schweden aufgewachsen und ein Sohn von Heihachi ist, wird am Turnier teilnehmen.

Die Versus-Kämpfe unter den Charakteren wirken schnell und dynamisch. Die Animationen von einzelnen Haarsträhnen und die feinen Hauttexturen der Kämpfer könnten dem einen oder anderen erst mal die Sprache verschlagen, so detailliert kommen die Charaktermodelle rüber. Dutzende, teilweise interaktive Kampfumgebungen stehen zur Auswahl. In manchen Stages ist es möglich, den Gegner durch den Boden oder Wände hindurch zu rammen und anschließend in dem neuen Areal weiterzukämpfen. Die Entwickler konzentrieren sich nach

eigenen Angaben darauf, »Tekken 6« so abwechslungsreich und unterhaltend wie möglich zu gestalten. Schnelle Kämpfe, viele Kombo-Variationen, witzige Verspottungs-Gesten und mächtige Spezial-Attacken – all das soll langanhaltenden Spielspass garantieren. Außerdem wird man online gegeneinander antreten und Replay-Daten austauschen können – nett! Dazu kommt ein umfassendes Online-Ranglisten-System. Das alles macht auf uns bisher einen sehr guten Eindruck: Nach »Street Fighter IV« wird »Tekken 6« ein weiterer Höhepunkt für das Beat-'em-Up-Genre, keine Frage.

Jan Heinrich

360
SAGT ...

Endlich kommt eines der beliebtesten Prügelspiel-Konzepte auch für die Xbox 360.

Hitpotenzial 8.5

Lohnt sich's?

- Bilderbuch-Grafik, viele Elemente mit sehr erwachsenem Bezug, etwa Schäferstündchen mit holden Damen, vielschichtiges Kampfsystem
- Sind wirklich alle Macken der PC-Versionen ausgebügelt?



Mehr auf www.360-live.de

☐ Leserumfrage: Darf Sex ein Videospiel-Thema sein?



Erhältlich/ Herbst 2009



Gefettete Waffen gegen fette Bosse: Wer sein Kriegsgerät mit bestimmten Lotionen einreibt, fällt Wesen wie diesen Zahnklinik-Dauerpatienten noch effektiver.

AUF EINEN BLICK

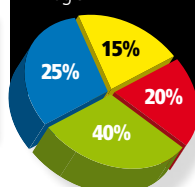
Hersteller/ Atari
Entwickler/ CD Projekt
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Kampferprobter Hexenmeister zwischen den Fronten einer weitläufigen Rollenspielwelt mit unzähligen Interaktionsmöglichkeiten.

DAS STECKT DRIN

- Monsterblut
- Silber
- Fett
- Magie



THE WITCHER

Hexenmeister auf Höllentrip

Über eine Million verkaufte Exemplare, über 90 Auszeichnungen in Fachmedien, Rollenspiel des Jahres 2007 – »The Witcher« vom polnischen Entwickler CD Projekt hat sich in PC-Kreisen definitiv einen Namen gemacht. Nach der Veröffentlichung der stark überarbeiteten, die meisten Unzulänglichkeiten ausbügelnden »Enhanced Edition«, nimmt man nun den Konsolen-Sektor ins Visier. Mit »The Witcher: Rise of the White Wolf« hat sich das Team rund um Projekt-Manager Jakub Stylinski das ehrgeizige Ziel gesteckt, den neuen Standard für Konsolen-Rollenspiele zu definieren. Kein leichtes Unterfangen in Anbetracht namhafter Konkurrenz-Titel wie »The Elder Scrolls: Oblivion« oder »Fable 2«. Dennoch: Die erste Präsentation auf dem vom zweiten bis zum dritten Dezember stattfindenden Atari-Live-Event in London machte schon jetzt einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Das liegt nicht zuletzt an Geralt von Rivia, dem außergewöhnlichen Protagonisten des Spiels. Geralt wurde seit seiner Kindheit für den Job trainiert,

den er mit absoluter Gewissenhaftigkeit ausführt: in der Rolle eines Witchers – zu Deutsch Hexers – garstige Monster zur Strecke bringen. Als Hexer verfügt Geralt über ein ganzes Sammelsurium an übernatürlichen Fähigkeiten, von denen Normalsterbliche nur träumen können: Seine Wunden heilen schneller, seine körperliche Kraft entspricht der eines Ochsen, seine Sprungfähigkeiten denen einer Raubkatze. Außerdem kann Geralt Zauber wirken, komplexe Tränke brauen und er ist ein Meister im Umgang mit Klingen aller Art, vornehmlich Schwertern. Größtes Defizit eines jeden Hexers: das Fehlen von Emotionen. Geralt bleibt jedoch auch hier ein Sonderfall, zeigt er sich doch überwiegend als Person mit schwankendem Gemütszustand. Mal agiert er als kaltblütiger Schlächter, mal als unwiderstehlicher Frauenheld – ein Fakt, der seiner Person und überhaupt dem gesamten Spiel die nötige Würze verleiht.

Rückgrat der Handlung ist eine vom polnischen Autor Andrezej Sapkowski erdachte Story. Alles beginnt mit dem Überfall auf die

liveundonline

Selbstredend Erfolge. Über weitere Details schwieg sich der Entwickler jedoch aus

FRISCHZELLENKUR

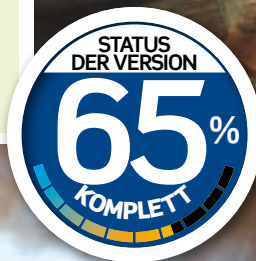
Das Spiel, das den Helden mit Sex belohnt

Sex sells: Das wissen auch die Jungs von CD Projekt. Entsprechend ist es möglich, Damen durch geschicktes Taktieren in Dialogen zu einem Schäferstündchen zu überreden. Die barbusige Lady hier ahnt noch nichts von ihrem Glück.

Glaubhafte Landschaften: Reflektionen im Wasser, male- rische Wolkentexturen, detaillierte Konstruk- tionen – all das lässt

die weitläufige Welt von »The Witcher« sehr glaubhaft wirken.

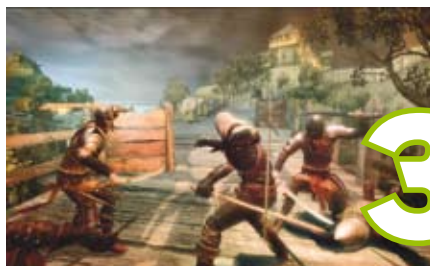
Ruppige Kämpfe: Hier nicht zu sehen, aber in »The Witcher« geht's streckenweise recht ordentlich zur Sache. So kann Geralt seinen Feinden dank Spezialattacken die Köpfe abtrennen oder betäubten Monstern den letzten Todesstoß verpassen. Definitiv nichts für Kinderhände.



SCHICKER ALS JE ZUVOR?

Grafik-Update

Für die Konsolen-Version von »The Witcher« wirft der Spiel-Entwickler CD Projekt die in der PC-Fassung eingesetzte, von Bioware lizenzierte Aurora-Engine komplett über Bord. Neuer Technik-Motor ist eine topmoderne Engine vom französischen Entwickler Wide- screen Games aus Lyon. Normal Mapping, üppige Vegetation, dynamische Tag-und-Nacht- Wechsel und andere neumodische Spielereien sind damit kein Problem. Ebenfalls verbessert: die Animationen. Ein Großteil davon wird in aufwändigem Motion-Capture-Verfahren neu aufgenommen.



Festung Kaer Morhen, der einstigen Ausbildungsstätte von Geralt. Den Eindringlingen gelingt es, die brisantesten Geheimnisse der Hexer-Bruderschaft zu entwenden – Geralt muss nun alles daran setzen, die Diebe zur Strecke zu bringen. Wer Romane von Sapkowski gelesen hat, wird schnell feststellen, dass auch das Spiel viele real-gesellschaftliche Probleme aufgreift: Rassistische Übergriffe, Eingrenzung von Minderheiten, religiöse Sekten, Drogenkonsum – »The Witcher« scheut sich zu keiner Zeit, solch brisante Themen in die virtuelle Welt zu projizieren. Dementsprechend ist es wenig verwunderlich, dass Geralt regelmäßig mit schwierigen Entscheidungen konfrontiert wird: In einer gezeigten Demosequenz am Ende des ersten Akts will ein Mob aus Dorfbewohnern eine gefangen genommene Hexe auf dem Scheiterhaufen hinrichten. Geralt und eine weibliche Schönheit schaffen es gerade noch rechtzeitig an den Ort des Geschehens. »Verbrennt die Hexe«, faucht der Anführer der Gruppe. Entscheidet sich der Spieler nun, das nicht zuzulassen, gibt Geralt dies dem Pöbel sogleich ummissverständlich zu verstehen: »Ermordet die Hexe, und ich komme wieder und schlitze jedem von euch die Kehle auf.« Folge dieser Antwort: Die Hexe wird nicht verbrutelt und unterstützt Geralt wenig später im Kampf gegen das

Biest, einem besonders hartnäckigen Gegner. Hindert er die Dorfbewohner dagegen nicht an ihrer makaberen Zeremonie, muss er den ersten großen Endgegner, das besagte Biest, ohne fremde Hilfe bezwingen. Darüber hinaus hat die nicht gerade wohlwollende Entscheidung Auswirkungen auf eine weitere, gegen Ende des Spiels eintretende Situation. Mehr wollten die Entwickler dazu allerdings nicht verraten. Insgesamt verspricht CD Projekt drei völlig unterschiedliche Spiel-Enden, je nachdem, welche Entscheidungen im Laufe des knapp 40 Stunden dauernden Abenteuers getroffen werden. Pfiffig: Damit sich der Spieler der Tragweite seiner Handlungen bewusst wird, blendet das Spiel zwischendrin immer wieder sogenannte Flashbacks ein. Mittels handgezeichneter, kommentierter Artworks wird hier erklärt, wie bereits getroffene Entscheidungen aktuelle Situationen beeinflussen. Das eigentliche Treffen einer Entscheidung koppelt »The Witcher« – wie im Genre üblich – an Multiple-Choice-Dialoge. »Für die Konsolen-Versionen haben wir das Dialog-System von Grund auf überarbeitet«, so Styliński. »Wie das genau aussieht, werden wir in naher Zukunft im Detail erklären.«

Etwas konkreter sind da schon die Angaben zum Kampf- system und der Steuerung. Wie in der PC-Fassung wird

Geralt über drei Kampfstile verfügen. Wählt man beispielsweise »Gruppe«, setzt unser Held primär zu Rundumschlägen an – praktisch, wenn Gegner aus allen Himmelsrichtungen heranstürmen. Um der Pad-Steuerung gerecht zu werden, arbeitet die Konsolen-Fassung erstmals mit Kontext- sensitiven Menüs. Selbst ausprobieren durften wir all das noch nicht, aber in Anbetracht der phantastischen PC-Version betiteln wir »Rise of the White Wolf« schon jetzt als Rollenspiel- Geheimtipp für 2009.

Sönke Siemens

360
SAGT ...

Monumentales Rollenspiel, das sich Fans von »Oblivion« und »Fable 2« ganz dick im Kalender ankreiden sollten.

Hitzpotenzial 9.0

Erhältlich/ 20. Februar 2009

STREET FIGHTER IV

So spielt sich das Combo-Gewitter...

Produzent Yoshinori Ono (»Devil May Cry«, »Onimusha 2«) war um seine Aufgabe nicht zu beneiden, die im Jahr 2006 an ihn herangetragen wurde: Entwerf ein neues »Street Fighter«, das Fans des Originals von 1991 begeistert in die Hand nehmen, mit dem sich aber gleichzeitig auch Genre-Neulinge anfreunden möchten. Und es scheint, als hätte Ono in einigen strategischen Entscheidungen ein glückliches Händchen bewiesen. So viel steht nach ausgiebigem Probespiel einer nahezu vollständigen Preview-Version fest: Noch nie hat ein »Street Fighter« derart umwerfend gut ausgesehen. Capcoms dreidimensionale Rendertechnik ist absolute Referenzklasse, das muss man gesehen haben! Zweitens ist die Entscheidung, das schlagkräftige Dutzend aus dem Original-Automaten »Street Fighter II« zu reanimieren, goldrichtig. Ryu, Zangief, Sagat oder Bison, die Wiedersehensfreude ist einfach immens. Und dass man erprobte Highlights bei der Konkurrenz von SNK abkupfert, auch okay: Via Revenge-Leiste – wie zum Beispiel in »Samurai Shodown« – lassen sich auch aussichtslose Kämpfe noch drehen. Beim Charakterdesign lässt man sich von SNK inspirieren, für Crimson Viper zum Beispiel, und gibt das sogar offen zu – sehr fair. Viertens ist Handlichkeit Trumpf: Jeder Charakter besitzt wie in »Super Street Fighter II« nun wieder lediglich einen Super Special Move, endloses ödes Auswendiglernen fällt also flach. Aber wie diese und auch die Ultra-Moves in Szene

gesetzt sind, lässt keine Wünsche offen. Einer der konsolenexklusiven Neuzugänge – Akuma – führt seine schwarze Seite auch in seinem Supermove vor: Der Screen verdunkelt sich, eine Reihe japanischer Kanji-Zeichen erscheint, und sobald es wieder hell wird, bläst's dem Gegner die Lebenslichter aus – ohne Chance zum Konter.

DAS KAMPFSYSTEM

Last but not least wird das unzugängliche Parry-System aus »Street Fighter III«, in das hunderte Stunden Training investiert werden wollen, über Bord geworfen und durch das dreistufige Fokus-System ersetzt, das eine wesentlich zivilere Lernkurve bietet. Stufe Eins eignet sich auch für Gelegenheitspieler, die keine einzelnen Animationsframes zählen und ihre Aktionen danach ausrichten wollen. Einfach gleichzeitig die Tasten für Medium-Punch plus Medium-Kick antippen, und schon lässt der favorisierte Kämpfer einen unblockbaren Angriff vom Stapel. Das erste Erfolgserlebnis ist da. Stufe Zwei bedarf schon etwas mehr Eingewöhnungszeit, lässt jedoch bei Erfolg einen gegnerischen Treffer schlucken und eignet sich somit bestens gegen Defensivkünstler, die sich feuerbälle-schleudernd in der gegenüberliegenden Ecke der Arena verschanzen. Die dritte und letzte Stufe schließlich ist die Königsdisziplin. Mit ihr lassen sich diverse Special Moves in Kombinationen verwandeln, was das Tempo erhöht. Anders als die Stufen Eins und Zwei

AUF EINEN BLICK

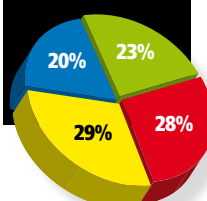
Hersteller/ Capcom
Entwickler/ Capcom Japan
Genre/ Beat 'em-Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

In den Fußstapfen einer Legende: Zehn Jahre nach dem letzten Turnier will »Street Fighter IV« das Beat 'em-Up-Genre wieder auf die Beine stellen.

DAS STECKT DRIN

■ Ken
■ Ryu
■ Shoryuken
■ Hurricane Kick



Lohnt sich's?

- ↑ Sensationelle Cel Shading-Optik, überzeugend dichte Fighting-Engine
- ↓ Ein paar mehr Kämpfer und echte Neuzugänge hätten es schon sein dürfen

CAPCOM-CHARME

Wenn ein Spezial-Angriff einschlägt, wird der kleine Affe von der Brücke gefegt und landet im kühlen Nass. Da bleibt er aber nicht, sondern klettert wieder hoch, schüttelt sich das Wasser aus dem Fell und verfolgt weiter gebannt das Duell – top!



Trifft gleich der erste Super- oder Ultra-Angriff, gibt's fetzige Kamerafahrten auf die Augen.

Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ Kommentiertes Video ■ Leserumfrage:
Kaufst du dir einen Arcade-Stick nur für Street Fighter IV?

KEINE OLDIES AUF'S OHR

Bei der Musik endet in »Street Fighter IV« die Hommage an Teil Zwei. Leider. Nicht einmal Remixe der lieb gewonnenen Melodien gönnt uns Capcom. Die sind reserviert für das aktuelle HD-Remake auf Xbox Live Arcade. Fans der kongenialen SNK-Rhythmen aus den Genre-Klassikern »King of Fighters« oder »Fatal Fury« werden bei den zunächst sehr generisch klingenden neuen Kampf melodien die Stirn runzeln. Aber mit der Zeit gewöhnt man sich daran. Und ganz im Stil von »Killer Instinct« nimmt das Tempo gegen Ende der Runde zu: Folgerichtig ist zumindest akustische Dramatik somit garantiert.



Damit wichtigen Treffern auch optisch Wirkung anzusehen ist, verpasst Capcom den Straßenkämpfern herbe Gesichtsanimationen.

liveundonline

■ Einer-gegen-einen an einer Konsole, sowieso klar ■ Duell per Xbox Live sind fest eingeplant. Mal gucken, wie's mit den Lags aussieht ■ Wir freuen uns schon auf coole Themes für das Dashboard ■ Zum Warmspielen empfehlen wir Super Street Fighter II Turbo HD Remix, jetzt als Download auf Xbox Live Arcade

BRENNHOLZ

Die Urwaldriesen sind nicht nur Zierde, per Aufwärtshaken lassen sich Äste für das Lagerfeuer nach dem Kampf fallen.

ANAKONDA!

Im brasilianischen Reich von Dschungelkämpfer Blanka warten gefährliche Riesenschlangen auf ausgeknockte Opfer.



MINIMALISMUS IST TRUMPF

Die »Street Fighter«-Reihe ist eine Legende von einem Format, wie es sie selten gibt im Videospiel-Universum. Das hängt gar nicht unmittelbar mit den Verkaufszahlen zusammen, obwohl die natürlich beeindruckend sind: Laut offiziellem Capcom-Geschäftsbericht von 2007 wurden von den insgesamt 54 »Street Fighter«-Titeln weltweit 25 Millionen Einheiten abgesetzt. Damit ist »Street Fighter« nach »Mega Man« (27 Millionen) und »Resident Evil« (31 Millionen) die dritterfolgreichste Capcom-Serie. Aber »Mega Man« hat kein eigenes Genre begründet, »Street Fighter« dagegen schon. Klar gab es vorher Straßenkämpferien, »International Karate« oder »Yie Ar Kung Fu« zum Beispiel. Aber erst seit »Street Fighter II« von 1991 fühlt sich das Ganze richtig gut kontrollierbar an und spornt mit enormer Spieltiefe zum wochen- und monatelangen Training an. Shoryukens, Hurricane Kicks, Dragon Punches, all das gibt's erst seit »Street Fighter II«!



kostet Stufe Drei aber nicht nur Nerven, sondern auch etwas vom Stoff auf der mühsam angesparten Super-Leiste. Damit ist der Einsatz dieser Killerwaffe von vornherein limitiert, frustrierende Endlos-Combos sind gekonnt verhindert. Hört sich verdammt komplex und nach Fingerverknotung an? Nur die Ruhe: Man muss kein Joyboard vorweisen, um Spaß mit dem Fokus-System zu haben. Alle drei Stufen werden schließlich durch Druck auf zwei simple Buttons ausgelöst – lediglich das Timing ist entscheidend. Und das bekommt man nach und nach hin, selbst wenn man Chun Li bis jetzt für eine obskure Sushi-Variante gehalten hat. Das Gameplay von »Street Fighter IV« wirkt wie aus einem Guss. 18 Jahre Erfahrung zahlen sich offenbar aus.

DIE NEUZUGÄNGE

Mit dem Mexiko-Wrestler El Fuerte, der angesprochenen Stilikone Crimson Viper, dem französischen Martial-Arts-Brocken »



GEGÜBERSTELLUNG

Der Kämpfer und seine Arena

Es sind die kleinen Details, die verblüffen. Erstaunlich zum Beispiel, wie viel Liebe und Mühe Capcom in die Benennung der Arenen investiert: Old Temple/alter Tempel! Secret Laboratory/geheimes Labor! Training Stage! Na, da steckt doch Fantasie drin!

Man darf gespannt sein, wie wohl der Name der schottischen Whisky-Destillerie in der Heimversion lauten wird. Oder wer

diesmal als böse Oberorganisation die Fäden in der Hand halten wird.

Du kannst jedoch vollkommen sicher sein, dass sich Akumas Wirkungsstätte zu neunzig Prozent aus Vulkanen zusammensetzt und Sakura diese fernöstliche Straßenszene ihr Heim nennen wird. Es geht eben nichts über ein paar ordentliche Stereotype.



Abel sowie der Bud-Spencer-Wampe Rufus ist »Street Fighter IV« zumindest in der Spielhalle in Sachen frisches Blut etwas dünn besetzt. Die Heim-Version macht da mehr her, hier kommen dazu: Bruce-Lee-Verschnitt Fei Long aus »Super Street Fighter II«, Ryu-Fan und Schulmädchen Sakura aus »Street Fighter Alpha«, der hinterhältige Bösewicht Akuma und die Persiflage Dan. Gerüchten zufolge soll es auch die britische Geheimagentin Cammy aus »Super Street Fighter II« noch ins Aufgebot schaffen. Natürlich fest mit von der Partie ist der neue Boss Seth, der es zwar – den Prügelgöttern sei Dank – in Sachen Unfairness nicht mit dem Gros der SNK-Endgegner aufnehmen kann, aber dennoch ein Garant für einige knallharte Matches ist, bevor dir der Abspann entgegenflimmert. So viel sei bereits verraten: Seth bedient sich schamlos am Special-Moves-Portfolio der anderen Charaktere – sei also darauf gefasst, sozusagen gegen einen Best-Of-Kämpfer anzutreten. Er kann sogar seine Gliedmaßen unnatürlich strecken, da werden Erinnerungen an einen indischen Yoga-Großmeister namens Dhalsim wach. Doch Seths Repertoire an Fiesheiten übersteigt das von Dhalsim beträchtlich: Er kann Gegner in der Luft herumwirbeln, sie ansaugen und in einer Baron-Münchhausen-Kanonenkugelanimation wieder in den Erdboden wuchten. Derartige Moves würden eigentlich selbst »Mortal Kombat vs. DC

Universe« gut stehen. Und so ist und bleibt »Street Fighter IV« im Kern noch immer ein 2D-Beat-'em-Up klassischer Machart. Man merkt's an vielen Kleinigkeiten.

STYLE UND EFFEKTE

Verpufft zum Beispiel der erste Start-Angriff im Block oder geht ins Leere, bleiben sensationelle Kameraschwenks oder Feuer-, Rauch- und Partikelbouquets verwehrt. Wenn man allerdings trifft, ist die Belohnung beachtlich. Capcom versteht es, einen Schlagabtausch blendend in Szene zu setzen. Und es geht nichts vom Flair des 17 Jahre alten Vorbilds flöten: Jede Animationsphase sieht so herrlich flüssig aus wie Anfang der 90er in der Spielhalle, und auch die einzelnen Moves gehen völlig fließend ineinander über. Und wie kräftig das alles wirkt. Als Spieler spürt und fühlt man die Schlagwirkung zu hundert Prozent. Das wird zum einen durch saftig kernige Soundeffekte untermalt – seit »Street Fighter II« ein Markenzeichen von Capcom – zum anderen durch herrlich überdrehte Gesichtsanimationen verstärkt. Beim Einstecken von Combos und Specials ziehen die Kämpfer deftige Grimassen – öfter mal Pause drücken und genießen, denn so und nicht anders muss ein Beat 'em Up der Extraklasse heute aussehen. Außerdem strotzen die Kampfarenen nur so vor teils witzigen Details,

erinnern teilweise auch an alte »Street Fighter«-Teile: Die Gags? Gegrilltes Hühnchen in der Chun-Li-Stage, oder Shadaloo's Handlanger, die aus einem Transportflugzeug herauswinken. Aber wieso lässt man Giraffen so nah an eine Flugzeuglandebahn? Wieso sind alle Schotten Whiskybrauer oder Bauern? Capcom und Klischees, das passt einfach zusammen. Wer erinnert sich nicht an die Oktoberfest-Stage in »Street Fighter III« mit schunkelnden Bayern in Tracht?

Kurzum: »Street Fighter IV« ist fraglos etwas ganz Besonderes, und genau so einen Höhepunkt braucht das Genre momentan. Großartig!

Ralph Karels/rl

360 SAGT ...

Spagat geschafft: Zugänglich genug für Einsteiger und doch herausfordernd für Profis – ein Old-School-Klassiker in neuem Gewand mit Suchtpotenzial.

Hitpotenzial 9.0

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Clarissa Gallist

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte,
auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten.

Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des
Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens-
und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen.
Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung
übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit
Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.

Covermotiv: F.E.A.R. 2

Bildmotive von www.pixels.de und www.aboutpixels.de

Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



360 – das sind wir



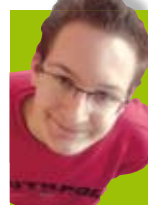
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Tomb Raider: Underworld«,
»Prince of Persia«

FREUT SICH AUF/ »Race Pro«, »Resident Evil 5«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K

GENRES/ Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE/ »Ein Quantum Trost«,
»Mirror's Edge«

FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Bionic
Commando«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk

GENRES/ Action, Puzzle

SPIELT GERADE/ »Shaun White Snowboarding«,
»Guitar Hero World Tour«

FREUT SICH AUF/ »Tekken 6«, »Alpha Protocol«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr

GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Prince of Persia«,
»James Bond: Ein Quantum Trost«

FREUT SICH AUF/ Den Weihnachtslotto-Jackpot,
Lebkuchen



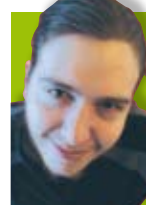
SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka

GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

SPIELT GERADE/ »Left 4 Dead«,
»Alarmstufe Rot 3«

FREUT SICH AUF/ »Herr der Ringe: Die
Eroberung«, »Velvet Assassin«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Fallout 3«, »Prince of Persia«

FREUT SICH AUF/ »Street Fighter IV«,
»Resident Evil 5«



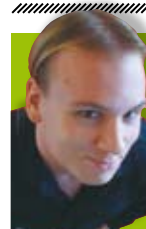
Michael Förtsch REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Rincewind0

GENRES/ Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Fallout 3«,
»Alarmstufe Rot 3«

FREUT SICH AUF/ »Alan Wake«, Wochenende



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec

GENRES/ Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up

SPIELT GERADE/ »Rock Band 2«, »Fable 2«

FREUT SICH AUF/ »Dead Island«, »Brütal
Legend«

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. Soltte 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 Besonder-
heiten 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.

RISE OF THE ARGONAUTS

Erhältlich/ 12. Dezember 2008

AUF EINEN BLICK

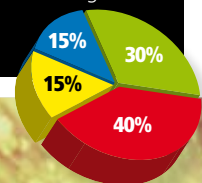
Hersteller/ Codemasters/
Entwickler/ Liquid Entertainment
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Rollenspiel mit tiefer Story, toller Atmosphäre und nachvollziehbaren Charakteren – die technischen Mängel fallen kaum ins Gewicht.

DAS STECKT DRIN

- Rollen spielen
- Helden anwerben
- Feinde schlachten
- Monster bezwingen



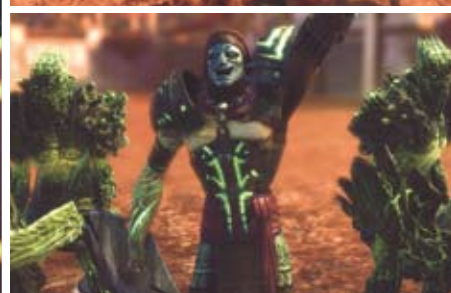
Ein Mann, der für die Liebe durch die Hölle geht

Götter sind nicht leicht zufriedenzustellen. Wer den griechischen Kriegsgott Ares erzürnt, der muss sich einem Kampf auf Leben und Tod stellen. Mit Schwert, Lanze und Streitkolben bewaffnet stehen zwei Männer in der großen Arena von Mykene. Der Pöbel schreit, er will Blut sehen. Auf der einen Seite sehen wir Achilles, den großen Krieger. Arroganz strahlt aus seinen Augen, er gilt als unbesiegbar. Auf der anderen Seite macht sich unser Held Jason, der König von Iolkos, bereit. Jason zieht nicht des Ruhmes willen in den Kampf, sondern wegen der Liebe. Warum er das tut, das wird nach und nach in geschliffenen Dialogen und durch Zwischensequenzen in diesem wunderschönen Fantasy-Rollenspiel enthüllt. Soweit es uns betrifft, ist »Rise of the Argonauts« eine echte Überraschung für reisewillige Abenteurer, die nach »Fable 2« oder »Oblivion« neue Herausforderungen suchen.

Doch zunächst steht jetzt ein Kampf an. Der Controller wird zur Waffe. Per B-Taste macht Jason eine Rolle, weicht den Ausfällen seines Gegners aus, springt ihm in die Seite und sticht per Y-Taste zu – das fühlt sich sehr intuitiv an. Dennoch setzt Achilles Jason weiter hart zu. »Genug, niemand soll heute sterben«, gellt es von der königlichen Tribüne. »Ares ist dir wieder wohlgesonnen.« Genauso wie Achilles, der vom erbitterten Feind zum Freund wird und Jason auf dessen

schwimmendes Hauptquartier folgt: die Argo. Ein schönes Beispiel für die wendungsreiche Geschichte. Die Reise kann nun beginnen! Denn die zurückliegenden sieben Stunden Spielzeit bilden lediglich den Auftakt für ein vielschichtiges Rollenspiel, in dem zwar viel Blut fließt, sich aber auch eine mitreißende Geschichte entfaltet. Das Leitmotiv: Wie weit würdest du gehen, um die Liebe deines Lebens zu retten?

Hier heißt diese wunderschöne Frau Alceme und will gerade mit Jason den Bund der Ehe eingehen, als ein Pfeil ihr Herz durchbohrt. Das Söldnervolk der sogenannten »Schwarz-Zungen« hat sie ermordet. Aber warum? Jason will die Wahrheit herausfinden und seine Frau wiederbeleben. Dazu benötigt er das Goldene Vlies, ein Artefakt, das ewiges Leben verspricht. Nur die Götter kennen den Aufenthaltsort dieses Gegenstands. Die Geschichte hält sich vage an Homers »Argonautensage«, nimmt sich aber viele Freiheiten. Athene, Apollo, Hermes und Ares stellen Jason vor schwierige Aufgaben, die den Helden auf drei Inseln sowie in die Unterwelt führen. Alle vier Gebiete sind ausgesprochen weitläufig. Das hat Freiraum zur Folge, aber auch Orientierungsschwierigkeiten. Denn eine Minikarte im Stil von »GTA IV« fehlt. Wer sich nicht verlaufen will, muss also im Pausenmenü oft die detaillierten Karten studieren, um Ansprechpartner und



Das Günst-Punktesystem liegt den Helden-Fertigkeiten als Basis-Struktur zugrunde. Der Spieler verteilt seine Punkte auf vier Gottheiten, die jeweils 25 Fähigkeiten bereithalten.

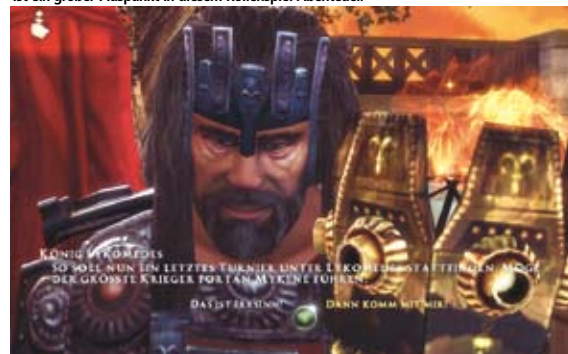


Lohnt sich's?

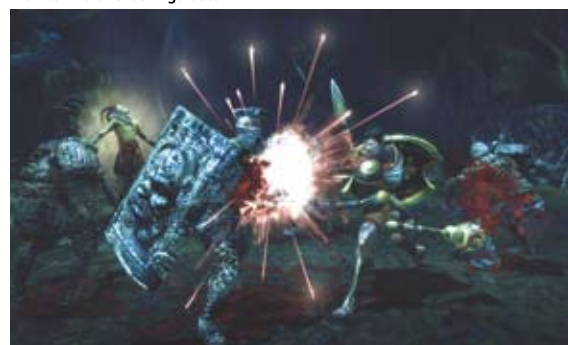
-  Mitreißende Story, überzeugendes Rollenspiel-Flair, grandios designte Inseln
-  Kein Mehrspieler-Modus, keine Koop-Kampagne, unsichtbare Wände



Liebste Alceme, Jason eilt zur Rettung! Die Liebe zu seiner Frau treibt Jason immer weiter voran, der Spieler will dieses Ziel mit ihm gemeinsam erreichen. Die Helden-Identifikation ist ein großer Pluspunkt in diesem Rollenspiel-Abenteuer.



König Lycomedes macht Jason für den Tod seiner Tochter verantwortlich, also muss er sich in der Arena beweisen. Doch letztlich gewinnt er damit einen treuen Verbündeten: Gegner Achilles wird einer der Argonauten.



Gemeinsam ziehen Jason und Achilles gegen das Böse zu Felde: die Schwarz-Zungen. Diese haben Jasons Frau ermordet. Doch warum? Nur so viel: Die Fäden zieht jemand, dem Jason sehr nahe steht...

Ziele zu finden. Wer das nicht tut, läuft Gefahr, sich zu verzetteln. Ärgerlich, denn die Umschalterei reißt den Spieler immer wieder aus der sonst so herrlichen Atmosphäre heraus. Zudem sind die Wege stellenweise recht lang geraten, ein komfortables Teleportiersystem wie in »Viking: Battle for Asgard« würde qualmende Lederstiefel verhindern. Wenn man sich erst mit diesen Tatsachen arrangiert und etwaige Einstiegsschwierigkeiten am Ausgangspunkt Iolkos überwunden hat, gewinnt das Abenteuer an Schwung. Sowieso sind die Quests recht geradlinig aneinander gereiht, was allzu langatmige Märsche verhindert.

FRAGEN STATT ANTWORTEN

Und so kann »Rise of the Argonauts« vieles auf seiner Haben-Seite verzeichnen: viel Atmosphäre und viel Neues zum Kennenlernen vor allem. Nach dem Prolog startet die Kampagne am Orakel von Delphi, das Jason vier Fragen stellt. Vier Antwortmöglichkeiten erscheinen, keine davon ist falsch, je nach

Gesinnung erfreut man eine der Gottheiten. Wer einen armen Bauern bestrafen würde, weil dieser Essen für seine Familie stiehlt, punktet bei Kriegsgott Ares. Doch Jason lässt Milde walten und sammelt so »Punkte der Barmherzigkeit« bei Athene, Göttin der Weisheit, die ihm den Weg zu den Inseln weist. Das heißt aber nicht, dass er sich damit auf Athene festgelegt hat, denn jede Aktion huldigt einer der Gottheiten, und nicht automatisch derselben. Dass sich dergleichen Feinheiten auf das Gameplay auswirken und wie sie das tun – das zu ergründen ist eine der Hauptantriebsfedern, die Interesse und Spannung hoch halten.

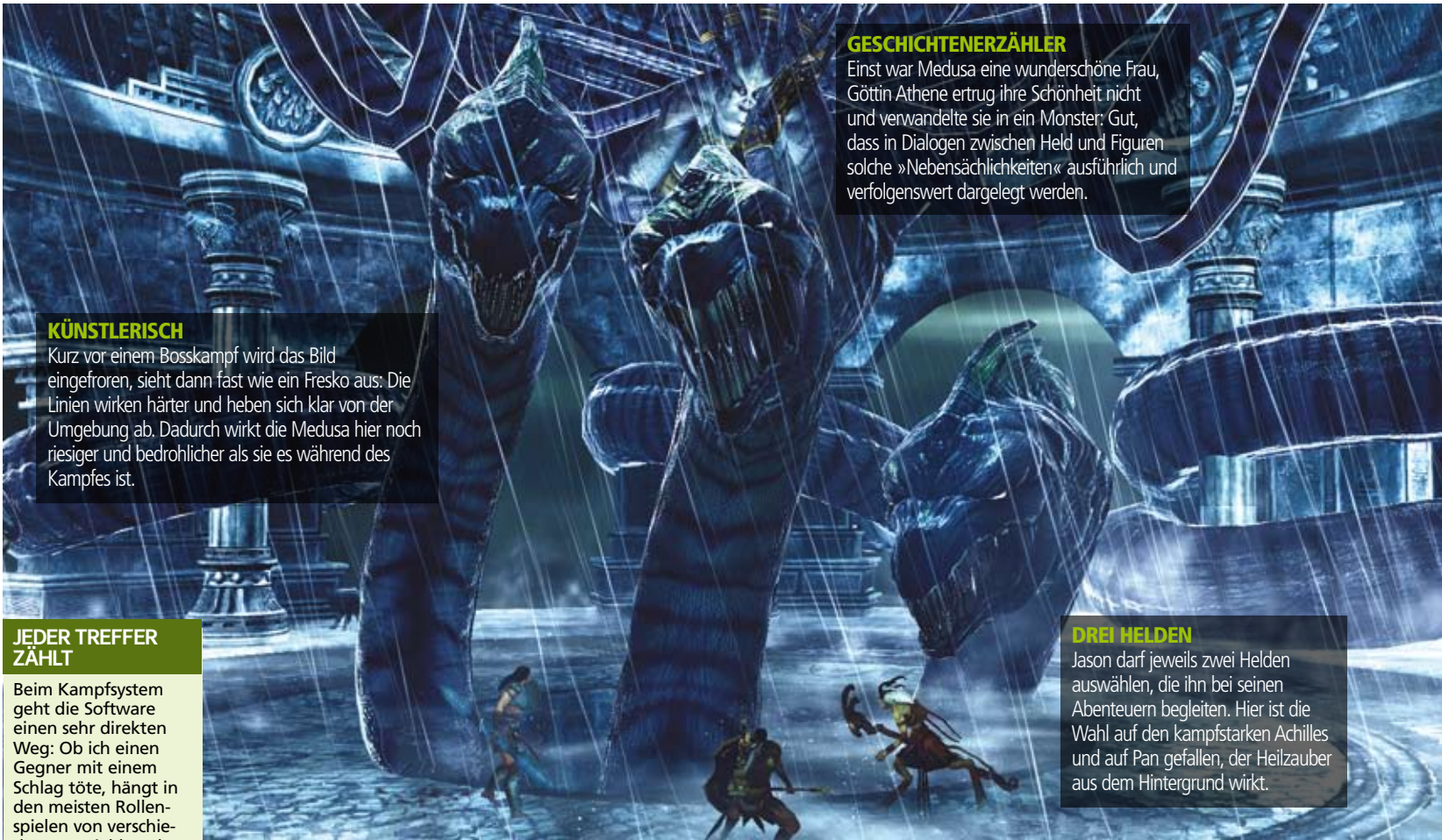
Die gesamte Kampagne ist nicht linear. Der Spieler entscheidet, ob er die Inseln Mykene, Kythera oder Saria bereisen möchte. Die Pforten zur Unterwelt namens »Tartaros« stehen Ende der Geschichte nach etwa 30 Spielstunden offen. Dort befindet sich das Goldene Vlies. Jason lässt Segel nach Saria setzen. Da sieht's gar nicht so übel aus: Vögel zwitschern und riesige Bäume »

DAS INVENTARSYSTEM

Waffen der Götter

Anders als so mancher artverwandte Abenteurer, vermag der Held – König Jason – nicht alle Objekte einfach mitzunehmen, die im Weg herumliegen. Alles, was er braucht, trägt er stets sichtbar bei sich: Rüstung, Schwert, Streitkolben, Speer und Schild. Neue Waffen kauft er sich nicht beim Händler an der Ecke, sondern bekommt sie im Verlauf durch Abschluss einer bedeutungsvollen Aufgabe. Das Schwert des Ares schmiedet ihm beispielsweise Daidalos, dem Jason zur Flucht von der Insel Mykene verhilft. Jason kann Waffen, sofern er sie nicht bei sich tragen möchte, jederzeit auf seinem Schiff namens Argo verstauen und bei Bedarf dort wieder abholen. Man muss also keinen Plunder mit sich herum-schleppen, muss Unbenutztes aber auch nicht zwangsweise verkaufen oder zu Boden legen.





GESCHICHTENERZÄHLER

Einst war Medusa eine wunderschöne Frau, Göttin Athene ertrug ihre Schönheit nicht und verwandelte sie in ein Monster: Gut, dass in Dialogen zwischen Held und Figuren solche »Nebensächlichkeiten« ausführlich und verfolgenswert dargelegt werden.

KÜNSTLERISCH

Kurz vor einem Bosskampf wird das Bild eingefroren, sieht dann fast wie ein Fresko aus: Die Linien wirken härter und heben sich klar von der Umgebung ab. Dadurch wirkt die Medusa hier noch riesiger und bedrohlicher als sie es während des Kampfes ist.

JEDER TREFFER ZÄHLT

Beim Kampfsystem geht die Software einen sehr direkten Weg: Ob ich einen Gegner mit einem Schlag töte, hängt in den meisten Rollenspielen von verschiedenen Variablen ab, angefangen mit der Stufe des Helden, seiner Waffe, der Waffenfähigkeit bis hin zur Rüstung des Gegners. Das hier fühlt sich deutlich realistischer an: Wenn ich jemanden mit dem Speer durchbohre, ist er auch wirklich tot, da fährt kein Lebensbalken runter – den gibt es gar nicht. Finishing Moves sind viel mehr davon abhängig, wie kampffähig der Gegner noch ist. Fehlt ihm ein Arm, kann er seinen Schild nicht mehr halten, ist ungeschützt und lässt sich leicht besiegen.

DREI HELDEN

Jason darf jeweils zwei Helden auswählen, die ihn bei seinen Abenteuern begleiten. Hier ist die Wahl auf den kampfstarken Achilles und auf Pan gefallen, der Heilzauber aus dem Hintergrund wirkt.

»erheben sich in den Himmel. Am Pier berichten ein paar freundliche Zentauren – halb Mensch, halb Pferd – von einer blutrünstigen Bestie, der Hep'naje, vor der die Bewohner Sarias Angst haben. Um das Biest zu finden, fragt man sich in bester Rollenspiel-Manier durch das gesamte Dorf. Schön: Wer mehr über die Hintergrundgeschichte der einzelnen Inseln erfahren möchte, unterhält sich mit jedem Dorfbewohner. Sie alle haben etwas zu sagen. Da gibt es beispielsweise einen älteren Zentauren, der mit seinem sarkastischen Humor auffällt: »Pah, sollen sie doch alle aus Saria fliehen, dann bleibt mehr Wein und Pfeifentabak für mich.« Er verweist Jason an eine hübsche Frau, Atalante. Sie wird ihn und seinen Begleiter Achilles zum Denkmal von Hermes, dem Götterboten, geleiten. Kaum haben sie das Fort der

Zentauren verlassen, ändert sich die Szenerie schlagartig. Dunkelheit zieht heran, ein scharfer Wind kommt auf, immer wieder ergießen sich Regenschauer vom Himmel. Stimmungsvoll wird sofort klar: Hier herrscht das Böse, diesmal in Form von Satyren. Das sind kräftige Kreaturen mit struppigem Haar, zugespitzten Ohren und Ziegenkopf, die abwechselnd mit Äxten und Giftzauber angreifen. Das Kampfsystem geht leicht von der Hand: Y-Taste auf dem Controller antippen, schon legt Jason mit dem Schwert oder der Faust des Ares, einem mächtigen Streitkolben, eine starke, aber langsame Attacke hin. Per X-Taste greift er flinker, dafür schwächer an. Die RB-Schultertaste lässt weitere Kombos los, die man zuvor freispielen muss.

Auf Lebensanzeigen wird verzichtet. Der Gesundheitszustand lässt sich an blutenden Wunden ablesen, und im Fall der Gegner anhand fliegender Körperteile: Arme, Beine und sogar Köpfe werden durch Jasons gnadenloses Schwert abgetrennt, der Streitkolben vermag Schädel eindrucksvoll zu zermalmen. Ab einem gewissen Punkt hat der Gegner einem Schlussangriff nichts mehr entgegenzusetzen. Mit einer Kombination aus RB-Schultertaste plus Y-Taste enthauptet Jason den Angreifer. Für einen Augenblick bremst das Spiel sein Tempo: Kopf und Körper des Feindes fliegen durch die Luft. Das ist definitiv nichts für zarte Gemüter; das Spiel erscheint dennoch als ungeschnittene USK-18-Fassung. Sobald Jason den

letzten Unhold gen Hades geschickt hat, wandelt sich der Ort. Der Himmel klart auf, die Sonne bahnt sich ihren Weg durch die Blätter: Genießen wir den Erfolg für die stundenlange Arbeit, das Hochgefühl, das sich jetzt einstellt. Wegen solcher Szenen spielt man »Rise of the Argonauts«. Und wegen der Gunstpunkte natürlich.

DIE ROLLENSPIEL-ELEMENTE

Während so manches Action-Rollenspiel dem simplen Schema »Haue Feinde, ernte Erfahrungspunkte, kaufe Fertigkeiten« folgt, gibt sich »Rise of the Argonauts« deutlich vielschichtiger. Zwar ist der Kampf bedeutsam, aber auch Dialoge und Entscheidungen haben spürbaren Einfluss – weniger auf den Handlungsverlauf, sondern eher die Entwicklung des Helden und seiner kämpferischen Fähigkeiten betreffend. Und das funktioniert so: Jason verdient sich die Gunst seiner Schutzgötter Ares, Athene, Apollo und Hermes durch Taten, die er einem der Götter an den zahlreichen Schreinen widmet und so in deren Gunst steigt. Die sogenannten Gunstpunkte kann man auf zwei verschiedene Arten freischalten: zum einen durch besonders eindrucksvolle Finishing Moves, zum anderen während der Dialogsequenzen. Egal, wie man sich entscheidet, jede Wahl beeinflusst den Stand, den man bei den jeweiligen Göttern erreicht. Ares gefallen mutige Erwidern, beispielsweise die Herausforderung zu einem Duell, während Hermes kluges Handeln zu schätzen weiß.





liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis, kein Koop möglich ■ Erfolge wollen richtig erarbeitet werden, zum Beispiel durch das Besiegen von Bossgegnern wie der Medusa



HÖHEPUNKTE

1 Diese Bosse wollen Haue

Griechischer Abenteurer müssen sich traditionell auch im Kampf beweisen. Auf jeder der drei Inseln stellen sich mehrere Zwischen- und je ein Bossgegner unserem Helden in den Weg. Auf der Insel Mykene zum Beispiel hat König Lykomedes das Sagen und entsendet den Helden in die Arena, in der bereits Achilles wartet. Ein schneller, raffinierter Kampf mit Schwert, Lanze und Keule folgt.

Epimetheus wird lebendig gekocht, kein Wunder, dass der so finster drauf ist. Sein Atem erzeugt Giftwolken, denen man mit Heilzaubern entgegenwirken muss. Schnelles Handeln ist gefragt, auch der dickste Boss hat irgendwo eine Schwachstelle!

Der schwierigste Kampf steht auf Kythera bevor: Medusa, ein riesiges Monster, das zunächst mit acht schlangenartigen Monsterköpfen angreift. Als Spieler hechtet man hin und her, passt den richtigen Moment für einen Schlag gegen einen der Köpfe ab – das ergibt unter dem Strich acht kleine Bosskämpfe und ist sehr herausfordernd.



Wenn Jason beispielsweise einem Verräter des Zentaurenstammes das Leben schenkt und dieser ihm dafür den Aufenthaltsort der Schwarz-Zungen verrät, schaltet das die Bonus-Fähigkeit »Windlauf« frei. Durch sie wird Jason rasend schnell und weicht so der herandonnernden Faust eines Bossgegners locker aus.

Manche Gunstpunkte schalten eine Bonus-Fähigkeit direkt frei, andere lassen sich in 100 Attribute investieren, jeweils 25 pro Gottheit. Während Athene Jason mit Frost, Feuer und Blitzangriffen ausstattet, bietet Hermes die Möglichkeit, einen Wirbelangriff durchzuführen. Jason wütet dann mit seinem Schwert durch die Gegnerhorden, ohne selbst getroffen zu werden. Diese Attribute lassen sich bequem auf das Digi-Pad legen, wirken kurze Zeit und laden sich dann automatisch wieder auf. Die göttlichen Fähigkeiten bringen eine gewisse taktische Facette ins Gameplay. Ähnlich wie in »Knights of the Old Republic« entwickelt der Held seinen individuellen Stil, mit dem er sich durch gut ein Dutzend Zwischen- und Endgegner boxt. Dafür wird man reichlich belohnt: Mit toll choreografierten Kämpfen, einer Mischung aus Massenschlachten

und ruhigen, teils wahrlich ergreifende Momente. »Rise of the Argonauts« spornt den Spieler an, man wächst immer mehr in die Rolle dieses Helden hinein, der zwar über Leichen geht, aber das alles nur tut, um seine geliebte Alceme zu retten. Und dann schieben sich immer wieder diese beeindruckenden Bossgegner ins Bild. Die Medusa zum Beispiel, ein fetter, hässlicher Koloss einer mutierten Frau, deren Tentakel einen ganzen Tempel füllen und in schlangenartigen Köpfen mit messerscharfen Beißerchen enden.

Wer nun also trotz besinnlicher Zeiten gern den virtuellen Hammer auspacken will, der wird mit »Rise of the Argonauts« glücklich. Zwar gibt es hier und da etwas nervige Laufpassagen, längere Ladezeiten und vor allem unsichtbare Wände – so was sollte eigentlich längst der Vergangenheit angehören. Doch die schöne und flüssige Grafik gefällt umso mehr, als sich das Design stellenweise sehr eigen gibt – man fühlt sich an Ölgemälde erinnert. Nur das Beste können wir über die Synchronsprecher berichten, auch wenn sie vielleicht nicht ganz an die Klasse ihrer englischen Kollegen herankommen. Die fehlende Umschalt-Möglichkeit auf die

englische Sprachfassung wird jedenfalls nie ernstlich vermisst. So oder so: Die Geschichte ist detailverliebt präsentiert und kann mit Tiefe und Höhepunkten begeistern. Das Abenteuer umfasst rund 35 bis 40 Stunden – gerade richtig für kalte Winter-Abende.

Benjamin Kratsch

Rise of the Argonauts

GRAFIK/

Anfangs trist, später stimmungsvoll, eigenwilliger Look mit Charme

8

SOUND/

Pompöser Orchestersoundtrack, gute bis sehr gute Synchronsprecher

9

STEUERUNG/

Durchdacht, dennoch anfangs etwas gewöhnungsbedürftig

8

Abwechslungsreich, packend inszeniert, ein Fest für Rollenspieler.

8.6
aus 10

„Wegen solcher Hochgefühl-Szenen spielt man Rise of the Argonauts. Und wegen der Gunstpunkte.“

LEFT 4 DEAD

Erhältlich/ 20. November 2008

AUF EINEN BLICK

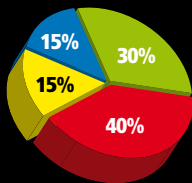
Hersteller/ Electronic Arts
Entwickler/ Valve
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1–8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox
 360: vier Typen
 und die Zombie-
 Apokalypse.

DAS STECKT DRIN

- Aufschrecken
- Aufschreien
- Aufatmen
- Ausruhen



Vier Mitspieler. Ein Haufen Spaß. Und 53.595 tote Zombies.

München, die Redaktion von 360 Live irgendwo Nähe des Ostbahnhofs. Vier Muster des neuen Koop-Ego-Shooters von Valve sind eingetroffen – Jack, Moritz, Michael und Sönke kleben bereits vor den Konsolen, sind selbst durch wildes Gestikulieren kaum mehr ansprechbar. Hochkonzentriert blicken sie auf ihre Bildschirme und kommunizieren wie ein nicht eingespieltes SWAT-Team bei seinem ersten Fronteinsatz. »Okay, hier ist mein Plan: Ich springe aus dem Fenster auf das Dach des Lastwagens und locke die Biester an, ihr gebt mir Feuerschutz«, schlägt Moritz vor. »Einverstanden. Einmal nachladen, dann packen wir's an«, erwidert Jack, während er mit Schlipsträger-Held Luis ungeduldig auf und ab springt. »Leute, denkt daran, ich brauche Screenshots – mindestens 50 pro Szene«, fordert Spielverderber Sönke. Kurz darauf schleicht Moritz geduckt auf dem knapp vier Meter hohen Dach des LKWs entlang, der vor dem Harbour View Hotel zum Stillstand gekommen ist. Sein Blick fällt auf einen mit Blutpfützen getränkten Straßenzug. Ein weißer Van und ein gelbes Taxi stehen führerlos umher, ihre grell aufleuchtenden Frontscheinwerfer erhellen den Bereich vor dem Hotel: perfekte Grusel-Atmosphäre. »Wo zum Geier sind die Viecher«, will Moritz wissen, als direkt neben ihm eine Gestalt auftaucht. Schreie, wildes Rufen, als ob eine ganze Armee nur auf einen akustischen Marschbefehl gewartet hätte. Wie ein Heuschreckenschwarm strömen Untote aus allen Ecken des Levels und versuchen den Anhänger zu erklimmen. Ein halbes Dutzend groteske Fratzen umringen Moritz, der sich

kaum mehr der vermoderten Übermacht erwehren kann. Michael reagiert sofort: »Wir müssen Rücken an Rücken zu Moritz stehen, sonst wird die Gruppe zu schnell auseinandergerissen! Weg von den Fenstern!«

Ein Schachzug, den die aufmerksame KI ausnutzt. Sie sendet einen sogenannten »Smoker«: Diese Jungs haben die Angewohnheit, ihre Opfer mit der Zunge zu schnappen, wie der Frosch eine unvorsichtige Fliege. Genau dieses Schicksal ereilt Jack. Umwickelt vom klebrigen Organ des Smokers wird Jack eine Hauswand emporgezogen. Wenn Teamkameraden in solchen Momenten nicht Schützenhilfe leisten, sägen sie bereits am eigenen Ast. Denn: Mit nur drei – oder wenn's ganz mies läuft zwei – Mitspielern ist so ein Team schnell wehr- und munitionslos gegen kaum zählbare Zombie-Massen. Letzte Rettung in solchen Fällen: Die teils zu Levelbeginn ausgegebenen, teils in den Kulissen versteckten Medipacks. Sind auch die verbraucht, sackt jeder Spieler zu Boden, der weiteren Schaden erleidet – kann jedoch noch bis zu drei Mal von Mitspielern wiederbelebt werden. Ist auch diese Option ausgeschöpft, gilt es im Zuschauer-Modus abzuwarten, bis der Rest des Teams sicheres Gelände am Ende eines Kapitels erreicht.

BITTE ZUSTEIGEN!

Die Teilnahme an einer laufenden Partie ist jederzeit möglich, vorausgesetzt, dass nicht alle aktiven Figuren schon von Mitspielern gesteuert werden. Im Umkehrschluss übernimmt die solide künstliche Intelligenz die Steuerung einer Figur, sobald sich ein Spieler verabschiedet. Die KI ist, um das ganz klar



liveundonline

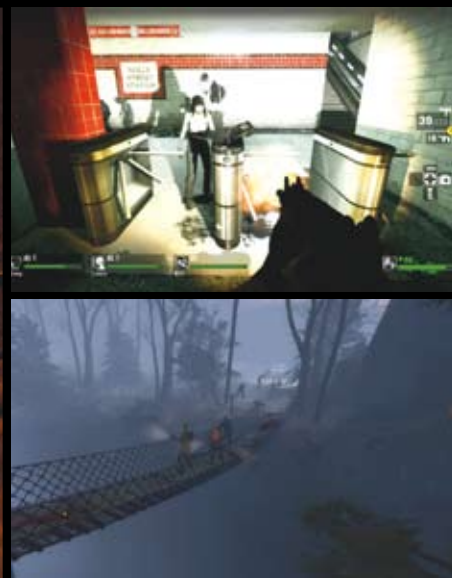
■ Phantastisches Koop-Erlebnis mit vier Zombiejägern
 ■ Mindestens genauso gut: Der Versus-Modus. Darin treten vier weitere Spieler als Infizierte an, um die Überlebenden zu jagen. Klappt alles via Xbox Live und per LAN ■ 1.000 Gamerpoints. Insgesamt sehr abgedrehte Aufgaben. Für das Niederstrecken von 53.595 Untoten gibt's beispielsweise 20 Gamerpoints. Kein Witz! ■ Leider kein Gratis-Code für einen Monat Xbox Live Gold enthalten ■ Ab Anfang 2009 sind neue Episoden zu erwarten. Hoffentlich schneller und preiswerter als bei »Team Fortress 2«.

Scharfe Krallen, brauner Bildschleier: So sieht's aus, wenn man im Versus-Modus auf Seiten der Infizierten spielt.



Mehr auf www.360-live.de

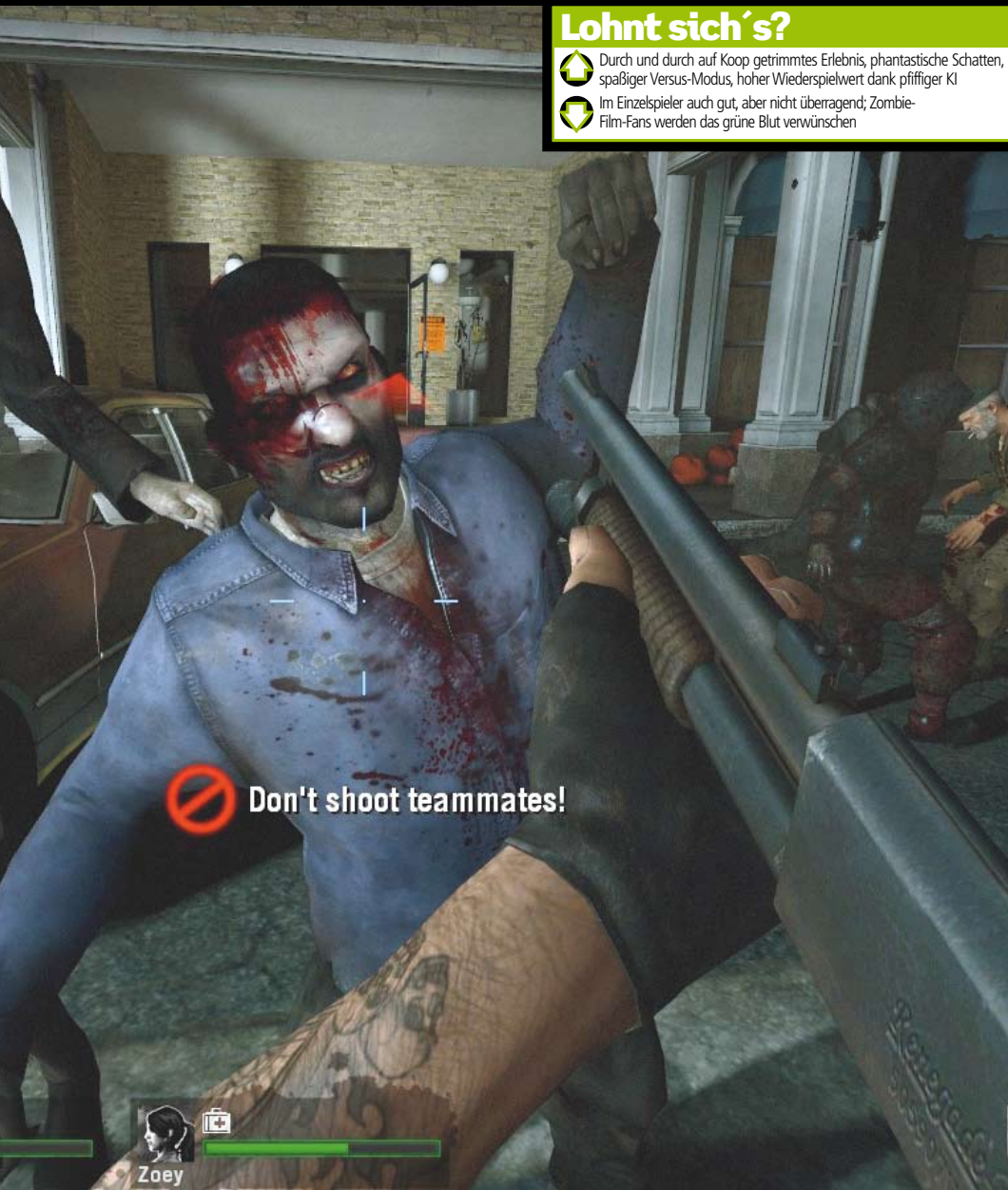
■ Mehr Bilder ■ User-Voting ■ Kommentiertes Video



Auf der Hängebrücke über eine neblige Schlucht. Ein Setting fast wie aus der Feder von Horror-Kult-Autor George A. Romero.

Lohnt sich's?

-  Durch und durch auf Koop getrimmtes Erlebnis, phantastische Schatten, spaßiger Versus-Modus, hoher Wiederspielwert dank pfiffiger KI
-  Im Einzelspieler auch gut, aber nicht überragend; Zombie-Film-Fans werden das grüne Blut verwünschen



Das Entsetzen ob der Masse an heranstürmenden Zombies ist Zoey förmlich ins Gesicht geschrieben. Technischer Motor für die tolle Mimik: Die aus »Half-Life 2« bekannte Source-Engine.



Rotes Blut – wie hier überall am Boden verteilt – bekommt man in der deutschen Xbox-360-Fassung nicht zu sehen.



Pistolen können auch – wie hier vom Held im Vordergrund – beidhändig geführt werden. Gegen größere Feinde sind sie dennoch kein probates Mittel.

zu sagen, auch der einzige Freund von Einzelkämpfern. Warum? Weil sich »Left 4 Dead« eine ernst zu nehmende Solo-Kampagne komplett spart. Stattdessen übernehmen computergesteuerte Bots die Aufgaben von Freunden und Kollegen. Immerhin, sie tun das mit Inbrunst und Überzeugung, greifen mit wiederbelebenden Maßnahmen ein, bilden Gruppen, beschützen dich, attackieren aktiv, aber nie voreilig, sondern lassen immer dem Spieler den Vortritt. Vorbildlich. Dennoch dient der Einzelspieler-Modus eher dem Kennenlernen, während richtig gute Laune online oder via Netzwerk aufkommt. Und damit zurück zu unserem Redaktionstrupp. Michael hat den Smoker mittlerweile in das verwandelt, was nach seinem Ableben noch übrig bleibt: Husten verursachenden Qualm. Doch das nächste Problem kündigt sich schon an und trägt den Namen »Boomer«. Diese schwabbelnden Missgeburten sind mit besonderer Vorsicht zu genießen, haben sie doch die Eigenschaft, Spieler im wahrsten Sinne des Wortes mit Erbrochenem zu attackieren, sprich vollzukotzen – oder mit Lebensmittel-Auswurf zu konfrontieren, um das etwas gewählter zu formulieren. Einmal in Magensäfte getaucht, verschwimmt die Sicht des Spielers.

Außerdem wirken die Boomer-Flüssigkeiten wie eine Art Lockstoff für andere Zombies, was speziell in Außenarealen zu massivem Gegnerbefall führen kann. In engen Gängen wiederum lässt sich der Boomer-Schmudder auch taktisch einsetzen, um etwa viele Zombies ins Schussfeld eines stationären Geschützes zu schleusen. Jack jedenfalls nimmt sich des Boomer-Problems auf seine Art an, versteckt sich unter dem LKW, unter den der ungemütliche Fettwanst nicht krabbeln kann, und hält mit seinen MGs drauf: Bye, bye Schweinebacke!

ZU KLEIN?

Insgesamt setzt sich »Left 4 Dead« aus vier Episoden zusammen, die alle wie eine Art Zombie-Film aufgemacht sind, inklusive Filmplakat vor Levelbeginn und Credits nach Abschluss. Jede Episode ist wiederum in fünf Kapitel gestückelt, die alle als Startpunkt im Hauptmenü anwählbar sind und jeweils eine Spieldauer von circa 20 bis 25 Minuten bieten. Klingt nicht sonderlich umfangreich? Stimmt, trotzdem bleibt der Wiederspielwert dank vier verschiedener Schwierigkeitsgrade enorm. Das liegt im Speziellen auch daran, dass ein KI-Regisseur – so nennt ihn

zumindest Valve – im Hintergrund das gesamte Spielgeschehen überwacht. Das hat Konsequenzen: Beispielsweise greifen Zombies nicht notgedrungen in jedem Spieldurchlauf an denselben Stellen in derselben Anzahl an. Schwächelt ein Team, geht der KI-Strippenzieher vom Gaspedal und schickt erst mal weniger Zombies. Ist das Team zu gut, schickt er noch mehr flinkes Gegnerpack. So fühlt sich jede Runde irgendwie anders an – auch wenn alle sie schon kennen. Ein perfektes Überraschungsei.

Für zusätzliche Motivation sorgen die abgedrehten Erfolge: 101 Zombies verbrennen lassen, 1.000 Infizierte mit der Gatling ummähnen, 50-mal einen zu Boden gegangenen Mitspieler wiederbeleben – selten hat man sich so über eingeheimste Erfolge gefreut. Hinzu kommt, neben dem Einzelspieler- und Koop-Modus, der so genannte Versus-Modus. Größte Neuerung: Hier schlüpfen bis zu vier weitere Mitspieler in die Rolle der Zombies, genauer gesagt der speziell befähigten Infizierten, sprich Smoker, Boomer, Hunter und Tank. Ihre Aufgabe: Die vier Überlebenden am Durchwandern eines Levels hindern, ihnen so viel Lebensenergie wie möglich abziehen und dabei selbst so unversehrt wie »

1



GUTE NACHT!

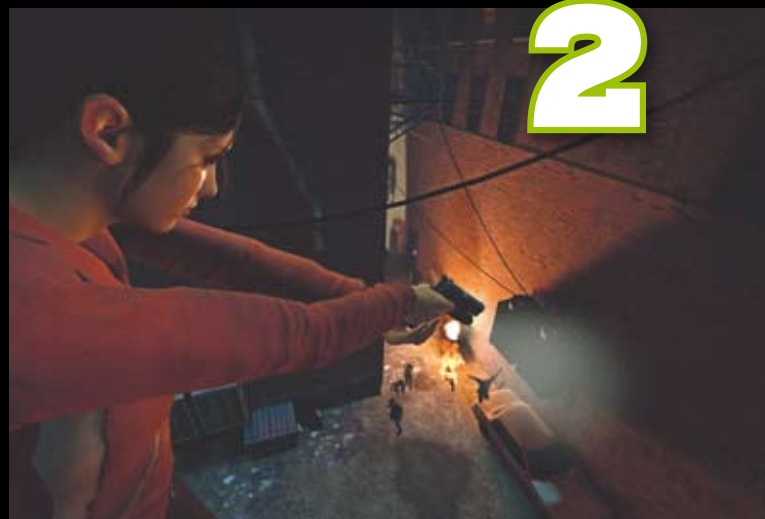
Zombie-in-Schach-Halter

Burn, baby, burn: Molotow-Cocktails sind das ideale Mittel zur Bekämpfung größerer Zombie-Ansammlungen. Nur sollte man die Kollegen warnen, sonst wird auch deren Fleisch vom Feuer knusprig angebraten.

Die Pistole: Neben dem Scharfschützengewehr der perfekte Schießprügel, um Untote aus der Distanz effektiv aufs Korn zu nehmen. Vorteil Numero Zwei: Die Munition versiegt nie.

Patronensturm: Die Assault-Rifle bewährt sich in nahezu jeder Mission. Wenn da nicht das Problem der recht knapp bemessenen Munition wäre.

2



3



möglich bleiben. All dies wird vom Spiel ausführlich protokolliert und am Ende eines Levels statistisch ausgewertet. Ist die Runde vorbei, findet ein Seitenwechsel samt Rollentausch statt. Will heißen, die Überlebenden müssen nun die Infizierten steuern und umgekehrt.

TALENTPOKER

Kurz noch zu den Talenten der bisher noch nicht näher beschriebenen Infizierten: Hunter sind sozusagen die Affen unter den Zombies. Sie besitzen die Fähigkeit, Regenrinnen und dergleichen emporzukraxeln und gigantische Sprünge hinzulegen. Einmal in den Fängen eines Hunters gibt es für menschliche Spieler, die nicht von Kollegen befreit werden, keine Rettung. Mit dem Tank ist ebenfalls nicht gut Kirschen – oder besser gesagt Knochen essen. Wie der Name andeutet, zählt er zu den stärksten Einheiten im Spiel, teilt im Nahkampf mächtig aus und kann ferner Objekte schleudern. Kriegt

der Tank nichts zwischen die Pranken, ist er schnell frustriert und muss für eine bestimmte Zeit aussetzen. Einzige Möglichkeit, sein Frustrationsbarometer niedrig zu halten, besteht darin, sich in der Nähe der Überlebenden aufzuhalten. Blicke noch die Witch: Sie kann als einzige nicht gesteuert werden, sie ruht an einem Fleck – und wer sie weckt, der löst unweigerlich ein Blutbad aus.

Es sind diese vielen kleinen Feinheiten, die das große Ganze so spielenswert machen. Hier passt einfach alles perfekt zusammen: KI, Leveldesign, Atmosphäre, alles ist bis zum Optimum ausbalanciert. Auch technisch gibt sich »Left 4 Dead« keine Blöße: Vielseitige Animationen, coole Mimik, auch in überlaufenen Szenen kaum Slowdowns und Soundeffekte in Hollywood-Qualität, passt! Ein echter Zombie-Leckerbissen eben. Also, Daumen hoch für die englische Fassung. Aber leider Daumen runter für die deutsche. Nicht bloß das coole Original-Cover mit dem abgerissenen Daumen ist entschärft, sondern das ganze Gameplay. Statt Blut fließt grüne Soße, Körperteile fliegen gar keine mehr, Körpertreffer sind nicht erkennbar, Leichen verschwinden schon im Fall. Das macht das Erlebnis zwar nicht kaputt, aber es stört – und als Erwachsener fühlt man sich entmündigt, zumal das Ganze ohnehin weniger vom Splatter lebt als von der Dramatik und Team-Action. Da hätten die paar realitätsnahen

Effekte ruhig drin bleiben dürfen. Die Wertung bezieht auf das ungekürzte Original, für die deutsche Fassung denkt man sich 0.3-Punkte bei der Gesamtwertung weg.

Sönke Siemens

„Aktuell unser Redaktions-Favorit in Sachen Mehrspieler-Spaß.“

Left 4 Dead

GRAFIK/
Grandiose Licht- und Schattenspiele, tolle Atmosphäre, aber Clipping-Fehler **8**

SOUND/
Geschrei, Grunzen, MG-Feuer – ein Fest, nicht nur für Horror-Fans **9**

STEUERUNG/
Solide, aber nicht ganz so präzise wie in der PC-Fassung **8**

Wer hier im Koop keinen Spaß hat, sollte seine Xbox Live Gold Mitgliedschaft kündigen!

8.8

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch Activisions brandneues, extrem spektakuläres Comic-Action-Game »Spider-Man: Web of Shadows« dazu: Ein großartig spielbarer und technisch atemberaubend inszenierter Superhelden-Kracher für deine Xbox 360. 360-Live-Wertung: 8.5! 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 das spektakuläre Comic-Action-Game »Spider-Man: Web of Shadows« 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 weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Banküberweisung einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Banküberweisung jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen nach Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Spider-Man: Web of Shadows« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Spider-Man: Web of Shadows« 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 »Spider-Man: Web of Shadows« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 16 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

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.

Erhältlich/ 21. November 08

AUF EINEN BLICK

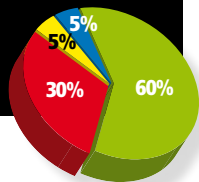
Publisher/
Square-Enix
Hersteller/
Square-Enix
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Japano-
Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360:
Eine Fantasy-Welt
braucht einen neuen
Helden – also einen
Rollenspieler mit
etwas taktischem
Fingerspitzengefühl

DAS STECKT DRIN

- Kampfszenen
- Artefakte
- Händler
- Monsterhorden



THE LAST REMNANT

Von Artefakten, Mythen und Zaubersprüchen...

Welcher Strategie-Fan würde nicht seinen Krieger bis ins Detail ausstatten wollen? Welcher Rollenspieler nicht allzu gern eine Gruppe von Abenteurern frei zusammenstellen und taktisch koordinieren? Wer beides wünscht, könnte die neueste Rollenspiel-Produktion aus dem Hause Square Enix interessant finden. Wie aus dem japanischen Hause gewohnt, basiert das Ganze auf teils romantischen, teils dramatischen Ereignissen: Der junge Held Rush verliert seine Schwester an zwielichtige Gestalten und zieht kurzerhand los, um sein verschlepptes Familienmitglied zu finden. Bald darauf findet er sich inmitten eines geschickt gesponnenen Netzes aus Intrigen und Machtspielen wieder – und stößt bald auf Verbündete, darunter David, Herrscher der nahe gelegenen Stadt Athlum. Von dieser Metropole aus plant Rush nun den Aufbau einer kleinen Armee, auf dass er die bösen Entführer seiner Schwester besiege. In den ersten Schlachten kann sich Rush noch auf Davids Generäle verlassen, doch bald muss er sich in den Gilden vieler Städte seine Truppen zusammensuchen. Somit entfaltet sich das Abenteuer und beginnt zu fließen: »The Last Remnant« ist nämlich ein japanisches Rollenspiel reinsten Wassers, in dem der Weg das Ziel ist. Der Held wandelt über

eine Oberwelt und lässt den Spieler lange Wanderungen und zahlreiche Begegnungen erleben. Wirklich interessante Gespräche entwickeln sich aber eher selten, da die meisten Menschen sprachfaul und/oder Staffage sind. Die Story entwickelt sich recht geradlinig und wird durch simple Dialogszenen nur mit halber Kraft vorwärts getrieben. Prägender sind da schon das stilichere Design und die bemerkenswerten Portraituren wichtiger Figuren, vor allem aber der Kampf. Sobald auf der Oberwelt Mega-Skorpione, Echsen-Kreaturen, Feuer-Götzen, Mutanten-Schmetterlinge, Stein-Golems und ähnliche Geschöpfe in Sicht geraten, man sich in deren Nähe begibt und einen Streit anzettelt, wechselt das Spiel auf einen extra Bildschirm – Rundenkampf, genau wie man das aus der »Final Fantasy«-Reihe und speziell den Teilen Vier bis Neun kennt. Als Spieler platziert man zunächst Rush und seine Begleiter, von denen jeder letztlich eine komplette Einheit aus bis zu fünf Kriegeren symbolisiert. Wer die Standorte klug wählt, kann erste taktische Vorteile für sich verbuchen und Siege leichter erringen. Abwechselnd werden jedem Verband Kampfbefehle erteilt. Auf dem Schlachtfeld schlagen sich später schon mal an die 50 Kreaturen und



Der Feuergötze ist der zweite Boss auf Rushs Reise und hat ein paar verheerende Angriffe auf Lager.



Über der Siedlung Calapaleis schwebt das Artefakt Umbermarici, ein Edelstein, der die Stadt in magisches Licht hüllt.



liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Abenteuer ■ 22 extrem hart erarbeitete Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints, zum Beispiel für erlernte Talente. Bockschwer!

Lohnt sich's?

- Packende Strategie-Action im Rollenspiel-Gewand
- Die zwar kurzen, aber extrem häufigen Ladepausen nerven



REISEFÜHRER FÜR...

1 ...eine fremde Welt

In der von Mystik und Zaubern geprägten Welt von »The Last Remnant« leben vier verschiedene Rassen friedlich miteinander:

Als »Mitra« werden die gewöhnlichen Menschen bezeichnet. Die »Qsiti« sind niedere Wesen mit Froschgesichtern, sehr begabt im Umgang mit Magie.

Die »Sovani« sind hochgewachsene Katzenmenschen mit vier Armen und gleichermaßen magisch und kämpferisch begabt. »Yamas«

sind die Berserker auf dem Schlachtfeld. Ihre wuchtigen Fischkörper bieten aber auch eine große Angriffsfläche.

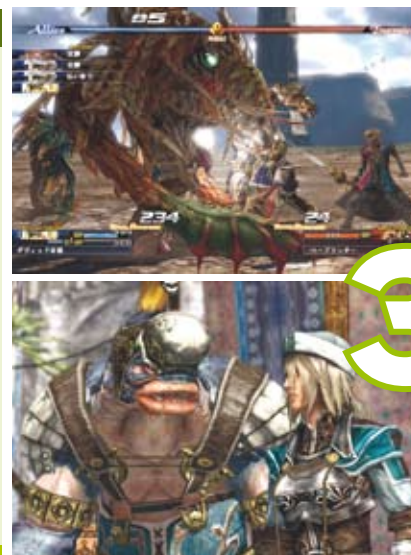
Diese vier von Grund auf unterschiedlichen Kulturen sorgen während des Abenteuers für ständige Abwechslung und unerwartete Ereignisse – und indem man einzelne Vertreter jeder Gattung für seine Armee rekrutiert, baut man sich eine vielseitige Streitmacht auf.



JAPAN

... für den Rest der Welt

Die Übersetzung eines Videospiels konfrontiert Entwickler und Hersteller seit jeher mit allerhand Problemen: Wie sollen wir etwas synchronisieren, wenn die Lippenbewegungen einer anderen Sprache einfach nicht zu unseren Wortlauten passen? Wieso sind die Textlängen derart unterschiedlich? Square Enix löst das Problem auf einfache Art und Weise: Wir bekommen eine Fassung mit englischer Tonspur und deutschen Untertiteln. Die Lippenbewegungen sind an die englische Sprache angepasst – damit lässt sich's leben, zumal die Bildschirmtex te prima eingedeutscht sind.



Charaktere in stakkatoartig ablaufenden Szenen die Schädel ein. Das anfangs sehr simpel gestrickte Kampfsystem entwickelt im Lauf der Zeit mehr und mehr reizvolle Facetten. Quicktime-Events würzen das Geschehen, Angriffsketten erhöhen die Siegchancen, mächtige Spezialangriffe sind eine Augenweide, Flankenangriffe und Blitz-Überfälle verlangen nach Reaktion. Freilich könnte man sich etwas weniger Choreographie und mehr Eingriffsmöglichkeiten wünschen; dennoch hat das hier was. Schön ist zum Beispiel, dass wirklich jeder Charakter seinen festen Platz im Spiel-Universum hat. Jede Figur ist in irgendeiner Stadt sesshaft, kann dort aufgesucht und in Konversation verwickelt werden. Auch die Ausrüstung ist für jedes einzelne Teammitglied individuell abzustimmen; du kannst »Herrn Buddler« nach magischen Zutaten graben lassen; kannst Waffen, Rüstungen und Objekte bauen, modifizieren, verkaufen, tauschen. All diese verspielten Details wecken den Entdecker in jedem Spieler. Die Grafik auf Basis der »Unreal 3 Engine« wird in Echtzeit gerendert. Die Figuren

sind immer präzise so dargestellt, wie sie ausgerüstet sind – Kleidung, Bewaffnung oder Accessoires, alles da. Licht- und Schatteneffekte und die Tiefenwirkung der Texturen sind wirklich beeindruckend! Deutlich kommt das Bestreben von Square-Enix rüber, Look und Effekte auf den Geschmack erwachsener Herrschaften zu eichen; beispielhaft seien die von Blut getränkten Kämpfe genannt, außerdem das westliche Charakter-Design und kleine Feinheiten wie zum Beispiel Comics, die die Orientierung in manchen Menüs unterstützen. Nur, warum wiederholen sich die Kulissen so oft, weshalb sieht man Textur-Popups so deutlich, muss das manchmal so rucken? Die Musik von Tsuyoshi Sekito als Überbleibsel japanischer Rollenspiel-Kultur bohrt sich mit teils eingängigen, teils kitschigen Melodien ins Ohr.

So bleibt unter dem Strich ein wunderschönes, spannendes, charaktervolles und umfangreiches, allerdings überraschungsfreies und leider viel zu oft durch Ladepausen unterbrochenes Rollenspiel-Erlebnis, das nach rund 50 Spielstunden der Auflösung und dem

Finale zustrebt. Ist also schon eine große Nummer, die Square-Enix hier auf zwei Disks presst – aber nicht unbedingt immer eine großartige.

Jan Heinrich/rl

The Last Remnant

GRAFIK/

Tolles Design mit hübschen Texturen, aber rucklig

8

SOUND/

Im Gegensatz zum restlichen Spieldesign sehr japanisch

7

STEUERUNG/

Lässige Menüführung, äußerst eingängig

9

Schönes und handliches Japano-Rollenspiel mit ausreichend Tiefe, aber etwas oberflächlich und technisch unsauber.

7.8

aus 10

„Quicktime-Events würzen das Geschehen, Angriffsketten erhöhen die Siegchancen, Spezialangriffe sind eine Augenweide.“

Erhältlich/ 28. November 2008

SONIC UNLEASHED

Gegen die Wand gerannt...

Der eine oder andere kennt Segas blauen Igel vielleicht noch als Held mit flinkem Schuhwerk, aber in den letzten Jahren scheint uns das Sega-Maskottchen doch eher mit Gipsbein unterwegs zu sein. Schwache Grafik, halberzige Spielideen und unpräzise Steuerung kennzeichnen die letzten Teile aus der Serie, und auch in seinem neuesten Jump 'n' Run – sagen wir's gerade heraus – enttäuscht der einst auf Mega Drive so unterhaltsame Sprintmeister. Dabei beginnt alles so vielversprechend. In einem mitreißenden Renderintro im »Final Fantasy«-Stil zerreit der böse Dr. Eggman mittels Laserstrahl die Erde in mehrere Teile, erweckt nebenbei das mystische Geistwesen Gaia und verwandelt Sonic in einen Wer-Igel, so dass er des Nachts zum Monster zwangsmutiert. Sonic muss nun seinen prekären Zustand beenden und die Erde wieder kitten.

Erster Eindruck: Hossa, das geht ja richtig ab! Die Jump-and-Run-Etappen im klassischen 2D-Seitlich-Look bringen Schwung und Tempo mit, so wie man das von früher kennt. Der Igel rast wie von der Tarantel gestochen durch Loopings und Tunnel, hüpft Eggmans Roboter-



Roar: Nachts mutiert Sonic zum Wer-Igel und verkloppt Eggmans Roboter. Er mag Spaß haben, der Spieler weniger.

Schergen auf den Kopf und sammelt – wie gehabt haufenweise goldene Ringe ein – Sonics Lebensversicherung. Das alles macht richtig Spaß, ist großartig in Szene gesetzt, pusht richtig Adrenalin ins Blut. Schnell muss man per Schultertasten nach links und rechts ausweichen, muss Wände überhüpfen, zackig Schluchten überwinden. Farbenfrohe Effekte, Bewegungs-Unschärfe und Highspeed-Tunnelblick forcieren den Geschwindigkeitsrausch.

Leider, leider bastelt Sega aber weitere Gameplay-Komponenten drumherum. Das klassische Gameplay kommt zu kurz, schon nach wenigen Minuten wird es eingebremst. Man wechselt in eine frei begehbbare Oberwelt und von dort weiter zu reizlosen Prügeleien und spaßfreien Minispielen. Denn: Wann immer die Sonne untergeht und Sonic zum Wer-Igel mutiert, muss er Roboter und Monster verdreschen. Das nervt, weil von Abschnitt zu Abschnitt immer dieselben Horden attackieren. Gegner greifen und umherschleudern, dicken Brummern auf den Kopf springen und mit eingeblendeten Tasten-Kombinationen antippen und Spezialattacken ausführen, das fällt alles leicht, aber es wiederholt sich und wiederholt sich. Außerdem rangiert die Gegner-KI im amöbenartigen Bereich. Draufhauen und wegrennen, mehr haben die Jungs nicht drauf, selbst eine simple Treppe bildet ein unüberwindbares Hindernis. Gut, dass man den Klopereien oft aus dem Weg gehen kann. Weniger gut, dass man dann häufig auf vergleichbar unterhaltsame Mini-Games und Geschicklichkeits-Übungen trifft: Über Mauervorsprünge balancieren, von Pfeiler zu Pfeiler springen und mehr. Begeisterung

AUF EINEN BLICK

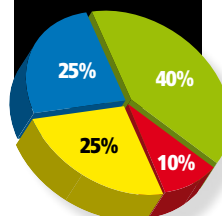
Hersteller/ Sega
Entwickler/ Sonic Team
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Jump 'n' Run
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Neues vom blauesten Igel der Welt: Klassisches Gameplay untermischt mit Action-Abenteuer-Einlagen.

DAS STECKT DRIN

- Prügeln
- Rennen
- Tag
- Nacht



Lohnt sich's?

- ▲ Klassische Sprint-Passagen und tolle Grafik im 2D-Look machen was her...
- ▼ Prügeleien und Minispiele nerven aber



KAMPF DEM BÖSEWICHT...

Hau Eggman in die Pfanne!

Er heißt zwar längst nicht mehr Dr. Robotnik, übt aber auch als Dr. Eggman sein altes Hobby aus:

1

Durch Einsatz seiner neuesten Erfindung Sonics Weg zu blockieren, in diesem Fall mit dem schwerbewaffneten »Beetle Bug«. Nur mit genug Geschwindigkeit kann der blaue Igel den Kampf gegen den dicken Robo-Käfer-Boss bestehen.

2

Er beschießt Sonic mit Raketen und lässt Bomben auf die Rennpiste fallen, denen der Igel geschickt ausweichen muss. Rast er zu oft gegen eine der Bomben, ist »Game Over« angesagt.

3

Besiegt wird der robotische Käfer letztlich mit gezielten Sprung-Attacken. Will heißen: Im richtigen Augenblick rollt sich Sonic zusammen und watscht das metallene Ungeüm ab. Nach einigen Treffern ist Eggmans Erfindung schachmatt und stürzt qualmend ab.





liveundonline

■ Pures Einzelspieler-Erlebnis ■ Keinerlei Koop-Modus, wie es ihn schon in »Sonic 2« gibt ■ Es locken relativ leicht erreichbare Erfolge für das Bestehen von Level- und Lauf-Abschnitten

DIE WELT ...

... ist ein Dorf

Als zentrale Anlaufstelle dienen frei begehbare Dörfer auf neun Kontinenten. Sie bilden letztlich aber nur den Ausgangspunkt für wechselnde Aufgaben: Sprints, Prügeleien und Quicktime-Reaktionstests. Die Einwohner wirken wenig lebendig, geben nur den einen oder anderen witzigen Kommentar von sich, tragen wenig bis nichts zur Handlung oder zum Spielfortschritt bei.

kommt da keine auf, denn zu unpräzise und schwammig ist die Steuerung. Oft hüpfte man ungewollt daneben, rutschte über einen Vorsprung weg und muss vom letzten Checkpoint neu starten. Nach mehreren Versuchen darf der Spielabschnitt ganz von vorn wiederholt werden – ja, da ist die Freude groß! Wer sich dennoch durchbeißt, wird zumindest Erfahrungspunkte ernten und kann diese gegen Laufgeschwindigkeit, Lebensenergie und Kampfkraft tauschen. Richtig Tiefe bringt aber auch diese Rollenspiel-Light-Facette nicht rein, sie verkompliziert die Dinge nur.

Rennen, prügeln, Charakter-Tuning und sonst noch was? Ja, denn schlimmer geht's immer. Heißen wir daher die Quicktime-Events willkommen, wo man beispielsweise während einer Flug-Etappe in Tails' Raketen-Flugzeug andere Robot-Flieger und eine schwebende Festung abschießen muss. Wie? Schnell hintereinander wechselnde Tasten in rasender Folge antippen. Toll. Das tötet zwar nicht unbedingt die Nerven, wirkt aber einfallslos, ist bockschwer zu meistern, vom restlichen Gameplay allzu deutlich losgelöst und fügt sich einfach nicht in das große Ganze ein. Ähnliches gilt für die Cameo-Auftritte von Sonics

Freunden. Ab und zu zwängt sich ein geflügeltes Hündchen namens »Chip« ins Bild und nervt mit Kommentaren. Auch Fuchsfreund Tails und die hübsche Amy Rose lernt man aus ähnlichen Gründen bald hassen. Zur Story trägt keiner sonderlich viel bei.

Wirklich schade um die tollen Ansätze. Optisch ist »Sonic Unleashed« zweifellos der bisher hübscheste Teil der Serie. Die Renn- und Prügel-Abschnitte sehen eindrucksvoll und abwechslungsreich aus. Grüne Auen, mediterrane Städte, dichte Dschungel, ägyptische Tempel, Eiswüsten, all das sieht man wirklich gerne an sich vorbeiziehen. Gleiches beim Sound: Es kracht und scheppert, zischt und fetzt an allen Ecken und Enden. Leider spart sich Sega aber die deutschen Synchron-Sprecher und erwartet vom Betrachter, dass er die deutschen Untertitel abliest. Das reißt Ältere aus dem Erlebnis raus und dürfte Jüngere vor ernsthafte Probleme stellen. Klassischer Fall von Zielgruppen-Verfehlung.

Auf den Punkt gebracht: Sega hätte besser mehr aus dem klassischen »Sonic«-Gameplay machen sollen, denn das zündet nach wie vor. Die Massenprügeleien und Minispiele, so wie sie sind und damit

abgesondert vom Sprint-Gameplay, die braucht kein Mensch. Spielen muss man sie aber, um nach rund sieben Stunden das Finale zu erleben. Schade.

Michael Förtsch/rf

Sonic Unleashed

GRAFIK/

Detaillierte Grafik, abwechslungsreiche Texturen, tolle Effekte

8

SOUND/

Flotter Sound, aber keine deutschen Synchron-Sprecher

7

STEUERUNG/

Schwammige und unpräzise Steuerung

6

Erneut wird mit Sonic experimentiert: Toller Look, einige starke Etappen, aber völlig überladenes Gameplay. Lahmfuß statt Turboigel.

6.1 aus 10



Erhältlich/ 27. November 08

MADAGASCAR 2

Spiel, Spaß und Spannung auf dem Inselstaat

Den verwöhnten Löwen Alex, die hypochondrische Giraffe Melman, das abenteuerlustige Zebra Marty und die dickbäuchige Nilpferd-Diva Gloria treibt es ein zweites Mal nach Madagaskar – seit 4. Dezember im Kino, parallel auch auf der 360. Ein unauffälliges Jump 'n' Run ist's geworden: Durch Ringe hüpfen, an Lianen heruntergleiten oder Schrauben aufsammeln – ziemlich klassische Kost.

Gegner sind rar gesät, hier dreht sich alles eher um simple Geschicklichkeits-Aufgaben, bei denen die Spezialfähigkeiten der Charaktere im Vordergrund stehen: Wenn ein Steinbrocken den Weg versperrt, rollt Nilpferd Gloria auf Tastendruck den Weg frei. An anderer Stelle dreht Melman auf Knopfdruck seine Beine so schnell, dass er wie ein Helikopter abhebt und Lemuren von Bäumen rettet. Klingt aber interessanter, als es sich anfühlt: Auf Dauer fehlt es an Herausforderungen und Höhepunkten.

ACTION IN DER SAVANNE

Die Kinoatmosphäre wird dennoch schön eingefangen, die Dialoge haben Witz, nur leider müssen deutsche Spieler auf die originalen Synchronstimmen verzichten. Zwar machen die Sprecher einen guten Job, können aber Bastian Pastewkas herrlich nervösen Melman-Slang nicht ersetzen. Fans der Kinovorlage freuen sich auf acht neue Schauplätze, wie die Savanne Afrikas, einen Schrottplatz oder ein Wasserloch im Dschungel, in dem Nilpferd Gloria während einem der zahlreichen Minispiele ihre Kunstsprungfertigkeiten unter Beweis stellt.

Schwung kommt in die Sache, weil immer wieder Minispiele den eher einfallsarmen Jump-'n'-Run-Alltag auflockern. Während dieser Extra-Geschicklichkeitstests wird geschwommen, getanzt, fotografiert und

gefahren. Beispielsweise klemmen sich freche Pinguine immer wieder mal hinter das Steuer von Autos, Flugzeugen oder Buggys und verbreiten Kurzweil bei neckischen Mini-Rennspielen. Gut gefallen auch die Fußball-Matches gegen diverse Filmcharaktere, zum Beispiel König Julien, Anführer der feierwütigen Lemuren. Dribbeln, köpfen, Tacklings spielen: Dieses Minigame zählt klar zu den anspruchsvolleren seiner Art.

NETTE KLEINSPIELSAMMLUNG

In aller Regel bleibt jedoch deutlich weniger zu tun, zu entdecken und zu gucken. Die Kulissen sind eher halbherzig als liebevoll gestaltet. Da sitzen kleine Feuchtnasen-äffchen auf den Rängen, trommeln und schwenken ihre Fähnchen, die Animation des Wassers wiederum erinnert eher an die alte Xbox. Das Spiel fängt den Charme der Kinovorlage also nur stellenweise ein, zudem nerven unnötig lange Ladepausen. Insgesamt also ein nettes Werk für die Jüngsten, aber zu seicht und anspruchslos, als dass Ältere damit auf Dauer Spaß haben könnten. Party- bzw. familientauglich ist »Madagascar 2« leider auch nicht wirklich. Zwar laden acht Minigames – Buggy-Rennen, Reise nach Jerusalem etc. – direkt nach Einlegen der Disk zur gemeinsamen Gaudi ein. Aber auch da fehlt's an Substanz und Raffinesse – und einen Koop-Modus für die Kampagne gibt es sowieso nicht.

Benjamin Kratsch

Wertung

Simple Jump-'n'-Run ohne große Stärken, aber mit witzigen Charakteren.

6.7
aus 10

SPACE CHIMPS

Voll affig...

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Warner Bros. Interactive **Hersteller/** Brash Entertainment **Preis/** ab 35 Euro **Genre/** Jump 'n' Run **Spieler/** 1 - 4 **Xbox Live/** nein **USK/** ab 6 Jahren **Erhältlich/** 17. Oktober 2008

Spiele zu Animationsfilmen lassen selten Gutes erwarten. Kommen wir damit zum affigen Jump 'n' Run »Space Chimps«, das auf dem gleichnamigen Kinofilm basiert. Der Schimpanse Ham und seine Gefährtin Luna rennen und hüpfen über einen Planeten namens Malgor und machen das Gefolge des bösen Königs Zartog platt. Das Duo balanciert über schlingernde Plattformen, hangelt sich an Ranken empor, hüpfert von Seil zu Seil. Das steuert sich alles recht geschmeidig und macht zunächst einen spritzigen, witzigen Eindruck. Ab und zu turnen treudoof aussehende Aliens durch das Bild: Um die Jungs kaputtzuhaufen, reicht wildes Einhacken auf die A- und X-Tasten völlig aus.

ABER MIT DER ZEIT...

... kommt Langeweile auf. Die ständige Wiederholung von Gegnern-vermöbeln-und-rumhüpfen bringt jeden zum Gähnen, Abwechslung ist rar, die auf der Packungsrückseite versprochenen Puzzles sind kaum der Rede wert, alle Manöver laufen gleich ab. Ein bisschen Tempo und Spaß gibt's nur dann, wenn sich die Affen-Helden Schmetterlingsflügel auf den Rücken klemmen und durch Canyons fliegen. Grafik und Sound? Nun, die Wüsten sehen trocken aus, der Dschungel artenreich; ein Orchester spielt recht cineastisch auf, und die – leider sehr dünn gesäten – Sprüche und Gags sind gut synchronisiert. Kein Wunder, sind ja auch Filmausschnitte. Aber das Gameplay bleibt oberflächlich und kann allenfalls Jüngere begeistern. Um zu zweit im Koop-Modus harmlosen Jump-'n'-Run-Spaß zu erleben, dafür reicht's aber doch.

Michael Förtsch



Wertung

Eher noch anspruchsloser als die Filmvorlage.

5.1
aus 10

AUF EINEN BLICK

Publisher/ Activision **Hersteller/** Toys for Bob

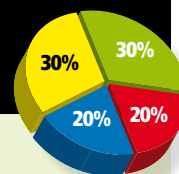
Preis/ ab 60 Euro **Genre/** Jump 'n' Run **Spieler/** 1 - 4 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 6 Jahren

KURZ & KNAPP

Tierisch knuffiges Animations-Abenteuer...

DAS STECKT DRIN

- Putzige Charaktere
- Nette Minispiele
- Zebrastreifen
- Jump-'n'-Run-Einlagen





Erhältlich/ 27. November 2008

RTL WINTER SPORTS 2009

Im Schnee ist's nicht immer schee

Mit schöner Regelmäßigkeit wirft RTL alle sechs Monate ein Sportspiel auf den Markt, nun sind mal wieder die Winterspiele dran. Der Hersteller verzichtet auf teure Lizenzen, druckt zwar die Eisschnellläuferin Anni Friesinger auf die Verpackung, bringt sie aber nicht als Sportlerin ins Spiel rein. Stattdessen gibt es insgesamt 18 Disziplinen aus elf verschiedenen Sportarten. Bis zu vier Gamer können sich in ebenso vielen Schwierigkeitsgraden auf Piste und Eisfläche wagen, alternativ dazu treten zwei Spieler im Splitscreen-Duell an – lediglich beim Eisstockschießen hat man den Bildschirm immer für sich allein. Besonderer Clou am Splitscreen-Modus: Auch wenn die beiden Kontrahenten nicht exakt in der gleichen Sekunde aus den Startlöchern kommen, geht's doch immer gleichzeitig den Hang hinab. Denn sobald der erste auf der Piste ist, stoppt seine Uhr so lang, bis auch der zweite Spieler die Startlinie überschritten hat. Erst dann läuft das Spiel weiter und man kann seinen Gegner direkt verfolgen, das sorgt durchweg für Spannung.

STEUERERKLÄRUNG

Die Disziplinen sind so abwechslungsreich wie die Steuerung: Bei 4er-, 2er- oder Einzel-Bob genügt es, die Fuhre im Eiskanal minimal zu korrigieren, bei Abfahrtsläufen dirigiert man den Sportler per Stick über die Piste, auf Knopfdruck geht der dann auch mal in die Hocke oder zieht engere Kurven. Beim Eisschnelllauf ist hingegen purer Rhythmus gefragt. Und wer als Eiskunstläuferin einen Pokal ergattern will, muss die Quicktime-Kür möglichst fehlerfrei abschließen. Das Schanzenspringen verlangt gutes Timing bei Absprung und Landung, im Flug muss

der Spieler lediglich die Balance halten. Grafisch ist der ganze Winterspaß allerdings zu keiner Zeit ein Höhenflug, gerade beim Eiskunstlauf wirken die hölzernen Gesichter der weiblichen Athleten alles andere als realistisch. Und die wenigen Spezialeffekte wie Wassertropfen auf der Linse oder Ähnliches sind kaum der Rede wert.

MEDAILLE MIT HINDERNISSEN

Auch die Animationen sind nicht immer astrein gelungen, doch dafür spielen sich die meisten Disziplinen recht spannend, vor allem bei den Renndisziplinen wie Abfahrtslauf oder Rodel geht es rasant zur Sache. Die beiden Stadion-Sprecher geben sich dabei zwar redlich Mühe, das Geschehen auf dem Bildschirm ansprechend zu kommentieren, kommen aber selten über wenig originelles Geplauder oder banale Standardsätze hinaus. Auch der Rest vom Soundfest ist nur Ware von der Stange: Ein paar nette Effekte, etwas Musikbegleitung, das war's eigentlich auch schon. Keine Überraschungen also, aber auch keine komplette Schnee-Katastrophe. Für ein paar Stunden bekommt die Langeweile Ausgang, über einen längeren Zeitraum kann das Gebotene aber nur beim Wettstreit mit Freunden fesseln.

Reinhard Fischer

Wertung

Sportspiel mit schlichter Ausstattung, das durchaus seinen Reiz hat.

6.9
aus 10

AUF EINEN BLICK

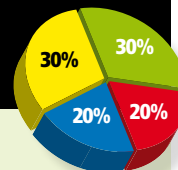
Hersteller/ RTL Games
Entwickler/ 49 Games
Preis/ ab 50 Euro
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ nein
USK/ ohne Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Abwechslungsreicher Wintersport, auf Dauer aber nur im Multiplayer-Modus wirklich erträglich.

DAS STECKT DRIN

- Gutes Timing
- Ruhige Hand
- Ausdauer
- Ohren verschließen



ARMORED CORE 4A

Kernige Mechprügelei

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Ubisoft **Entwickler/** From Software
Preis/ ab 65 Euro **Genre/** Action-Shooter
Spieler/ 1 - 8 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 12 Jahren
Erhältlich/ 20. November 2008

Fliegende Kampfroborer, die sich gegenseitig mit Laserkanonen und Raketenwerfern pulverisieren: Dieser Faszination erliegen wohl nur Japaner. Trotzdem erreicht auch der dreizehnte Teil der Action-Reihe »Armored Core« den deutschen Flugraum. Nachdem »Armored Core 4« eher Durchwachsenes bietet, macht »Armored Core 4A« wieder mehr her. Eine anspruchsvolle Story gibt's freilich immer noch nicht: Umweltverschmutzung und Rüstungsindustrie haben die Welt zerstört, weshalb sich Regierungen und Großkonzerne gegenseitig an die Gurgel gehen. Dabei wird auf riesige Kampfroborer gesetzt. An Bord eines solchen macht man in menschenleeren Städten, Wüsten und Canyons die Roboter anderer Koalitionen platt.

MECHTIGE ACTION

Die Steuerung ist im Vergleich zum Vorgängerspiel viel direkter: Zügig reagiert der zweibeinige Koloss auf jedes Kommando, die Waffen- und Flugsteuerung folgt brav, Lanzenangriffe und Salven aus den Schulterwaffen gehen locker von der Hand. Drei bis vier Abende lang kämpft es sich recht geschmeidig durch 30 Missionen, wobei insbesondere das Waffen-Tuning und das In-den-Griff-Kriegen der Waffen-Systeme reizen. Richtig Spaß macht das allerdings erst im Koop-Modus für zwei Spieler. Ebenfalls gut: Mit bis zu acht Spielern wird in Multiplayergefechten gebalgt. Leider pendelt die Grafik irgendwo zwischen Fest- und Trauerspiel. Detailreiche Mechs freuen das Auge, textur- und farbarne Landschaften lassen Tränen fließen. Für dicke Ohren sorgen mächtige Explosionen und dumpfes Waffenrattern. Japanophile Action-Fans werden Spaß haben. Sonst wohl niemand.



Wertung

Schnelle und kurzweilige, aber auch kurzlebige Robo-Action.

6.1
aus 10

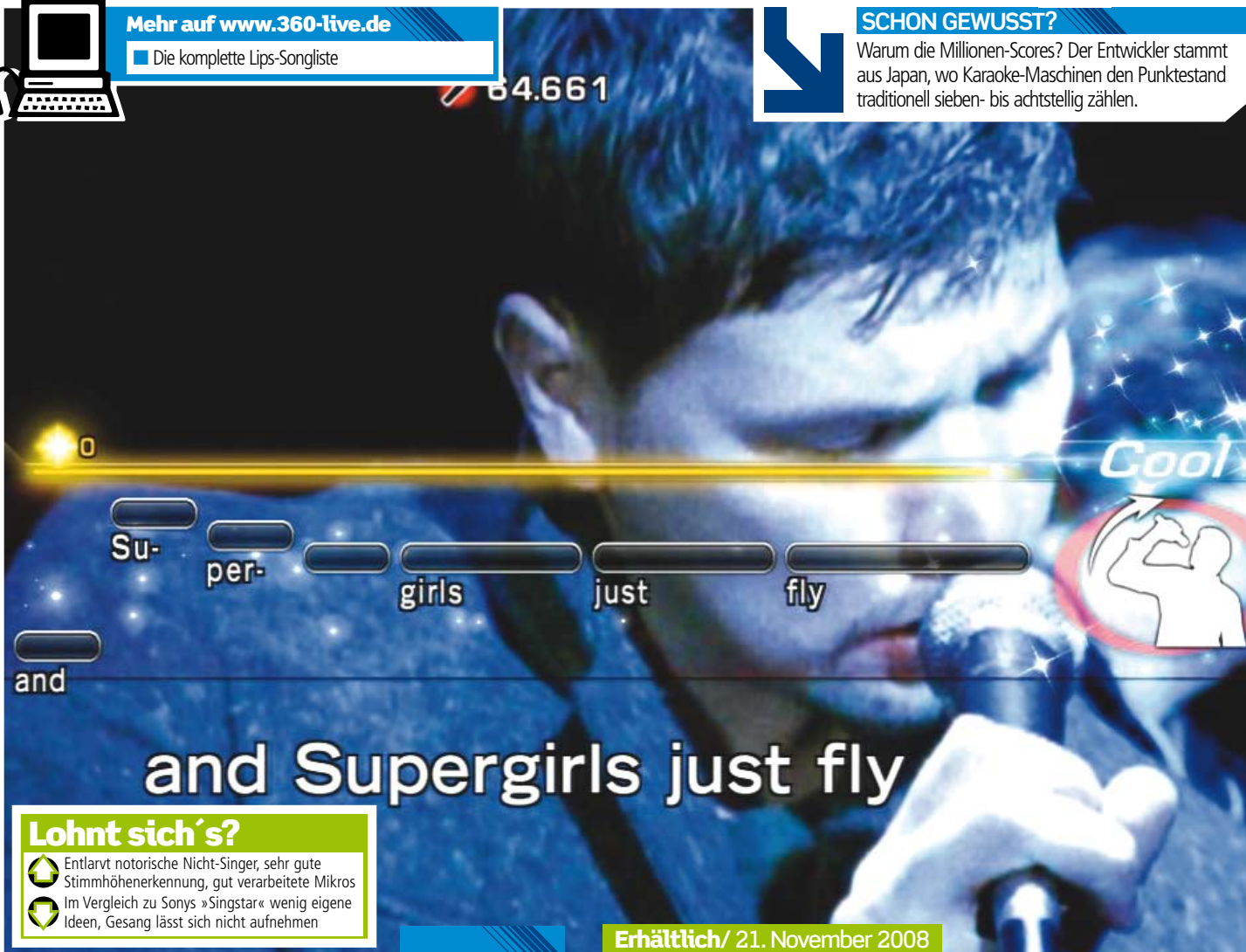


Mehr auf www.360-live.de

Die komplette Lips-Songliste

SCHON GEWUSST?

Warum die Millionen-Scores? Der Entwickler stammt aus Japan, wo Karaoke-Maschinen den Punktestand traditionell sieben- bis achttellig zählen.



Lohnt sich's?

- Entlarvt notorische Nicht-Singer, sehr gute Stimmhöhenerkennung, gut verarbeitete Mikros
- Im Vergleich zu Sonys »Singstar« wenig eigene Ideen, Gesang lässt sich nicht aufnehmen

Erhältlich/ 21. November 2008

AUF EINEN BLICK

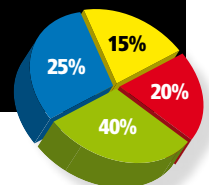
Hersteller/ Microsoft
Entwickler/ Inis Entertainment
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Party
Spieler/ 1-6
Xbox Live/ ja
USK/ keine Altersbeschränkung

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: singen, Tonhöhe halten und Punkte einheimsen. Toller Partyspaß!

DAS STECKT DRIN

- Kopfstimme
- Bauchstimme
- Stimmwunder
- Stimmbruch



LIPS

Hurra, Singstar gibt's jetzt auch für die 360!

Was bringt jede Party zum Beben? Man schnappt sich ein Mikro und schmettert einen Song, spätestens beim Refrain singen alle anderen mit. Karaoke heißt das Zauberwort. Was das betrifft dominiert Sonys »Singstar« die Wohnzimmer seit Jahren. Nun endlich bringt Microsoft mit »Lips« einen gleichwertigen Partyspaß auf die Xbox 360. Jenny, Freya, Julian und Jonathan prüfen als Lesertester, was »Lips« kann. Erster Eindruck: »Das Hauptmenü im Pop-Art-Stil ist klasse, sehr durchdacht designet«, lobt Julian. Jeder Song wird von einem Original-HD-Musikvideo untermauert, der zu singende Text verläuft im Großformat in Bildmitte und am unteren Bildschirmrand. Jenny findet das gut: »Wenn man ein Lied nur flüchtig kennt, siehst du genau, in welcher Tonhöhe jede Silbe gesungen werden muss.« Korrektes Singen wird belohnt. Wer nur die Tonhöhe hält und mitsummt, kann vielleicht »Singstar« austricksen, erntet von »Lips« aber nur die Wertung »gut«. Wer »cool« sein will, muss Textsicher-

heit mitbringen. Verwirrend ist allerdings, dass »Lips« mit so hohen Punktzahlen um sich wirft. »Vor allem bei Scores über einer Million wird's unübersichtlich, zwei Ziffern weniger hätten's auch getan«, kritisiert Freya. Motivierend: Im Hauptmenü werden unter »Mein Lips« alle Lieblingssongs samt persönlichem Highscore angezeigt. Eine echte Kampagne gibt es nicht, nur drei Minispiele. »Vocal Matadores« steht für ein simples Gesangs-Duell. »Zeitbombe« bietet da mehr Anreize: Je besser man singt, desto mehr füllt sich ein Wasserglas und löscht schlussendlich die Zündschnur einer Bombe. Im »Kuss-Modus« sollen Verliebte singen: Sind sie gut, nähern sich zwei Figuren einander und knutschen. Netter Gag.

Das Spiel bringt 40 originale Songs mit, das Portfolio verteilt sich auf die Genres Pop, Rock, Soul und R'n'B. Jenny gefällt das: »Johnny Cash mit Ring of Fire, Roxette mit Listen to your Heart, ein bisschen Yvonne Catterfeld – schön!« Chart-Fans werden frohlocken, Freunde von Klassik oder Heavy Metal



Verliebte trällern im »Kuss-Modus«: Wer gut singt, darf den Partner knutschen. Herzerreißend!

liveundonline

Wer seinen ersten eigenen Song integriert, schaltet den Erfolg »Ein kleiner Schritt für die Menschheit« frei. Zehnmal die Bewertung »cool« einheimsen, und »Lips« belohnt dich mit dem Erfolg »Die Wiedergeburt von Cool«. Irgendwann sind's 1.000 Gamepoints. Im Jukebox-Modus lässt sich »Lips« als Party-MP3-Player inklusive Lightshow nutzen. Zwei singen, vier Mitspieler klinken sich als Rhythmus-Maschinen mit den Controllern ein – nett. Weitere Download-Songs inkl. Text und Video gibt's via Xbox Live, bis Redaktionsschluss Anfang Dezember aber nur von sieben Interpreten – weitere sollen folgen.



LESER-TEST

Die 360-Live-Jury entscheidet

Jenny Maier – 360-Live-Spitzname: »Savanna« – Freya Fisher – Spitzname: »BeautyFry« – Julian Saal – Spitzname: »chrabbo« – und Jonathan – Spitzname: »Flexo von TroTz« – haben die Redaktion in eine Partyzone verwandelt und »Lips« ausführlich gesungen. Die vier StudentInnen aus München haben sich in unserem Forum auf www.360-live.de registriert und wurden zu einer Testsession in unser Münchner Hauptquartier eingeladen. Alle vier trällern fast jedes Wochenende mit Sonys Karaoke-Urgestein »Singstar« um die Wette, die optimale Besetzung für unsere Jury. Wer Lust hat, es ihnen gleichzutun, sollte in unserem Forum auf 360-live.de den Thread »360 Magazin« im Auge behalten. Lesertester werden immer gesucht.



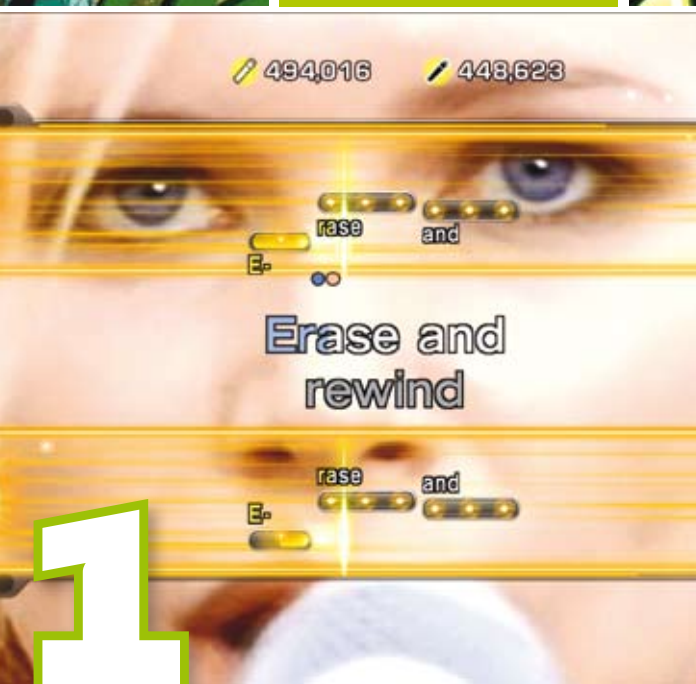
VON ALLEM WAS DABEI...

...oder doch nicht?

Die Songauswahl zielt vor allem auf Charts- und Pop-Fans. Dido trällert von ihrer »White Flag«, Avril Lavigne zeigt Gefühle bei »Complicated« und auch Boybands wie Maroon 5 finden einen Platz.

Freunde von Rock, Alternative und Grunge werden mit Coldplays »Yellow« und Nirvanas »In Bloom« glücklich. Country-Fans greifen zu »Ring of Fire« vom legendären Johnny Cash, müssen hier allerdings auf ein HD-Video verzichten: Johnny spielt im schicken Pop-Art-Stil auf.

Die gute Idee: Man kann DRM-freie Songs von CD, MP3-Player oder per Media-Center-Extender ins Game einbinden. Wie das klappt, wird in der Anleitung leider nur mangelhaft beschrieben: Zunächst die Songs per Dashboard über »Meine Xbox/Meine Musiksammlung« auf die Festplatte kopieren bzw. streamen, dann in »Lips« via »Musik holen« importieren. »Lips« bewertet Tonhöhe und Gesangsqualität auch bei importiertem Liedgut erstaunlich zuverlässig und nachvollziehbar.



hingegen werden sich ärgern: Metallica oder Rammstein sind leider auch in Kürze nicht zu erwarten, denn Microsoft reicht zwar weitere Titel per Xbox Live nach, aber bisher handelt es sich doch wieder nur um Pop. Adele, Estelle, Supertramp oder Vanessa Carlton trällern im Tausch gegen 160 Microsoft Points, also knapp 2 Euro. Das Video ist im Preis inbegriffen.

Jenny und Jonathan entscheiden sich für Didos »White Flag«. Um die Mikrofone zu aktivieren, werden sie genau wie der Controller mit der Konsole synchronisiert. Praktisch: Die Mikrofone verfügen über Lagesensoren und erwachen durch kurzes Rütteln aus dem Standby-Modus. Ab und zu blitzen auf dem Bildschirm Symbole auf, die zum Hochreißen des Mikrofons animieren; macht Spaß und schaltet Multiplikatoren frei, die sich bei der finalen Bewertung in Sternen ausdrücken. Das schafft ein schönes Mittendrinnen-Gefühl.

Zwei Mikros sind im Paket enthalten, beide hinterlassen bei Jonathan einen guten Eindruck: »Kabellos und besser als bei Singstar verarbeitet«, findet er. Finden wir auch: Der Kunststoff ist stabil, die Mikros sind ausreichend schwer und insgesamt solide, sofern man das klappernde Schutzgitter gnädig übersieht. Für andere Zwecke lassen sich die Dinger leider nicht einsetzen. Originell: Es sind LEDs eingebaut, die halbwegs passend zum Takt blinken. Aussetzer gibt es freilich immer wieder, was während des Singens aber kaum negativ auffällt. Ist vor allem ein Hingucker auf Partys. Und noch ein Gag: Bis zu vier Freunde können einen Standard-Controller zur Hand nehmen, abwechselnd A, B, Y und die RB Schultertaste antippen und so Maraca oder Trommeln imitieren. Ist eine lustige Sache, könnte aber besser mit dem Gameplay gekoppelt sein: Das Spiel legt null Wert auf Rhythmus, per Controller fährt man daher andauernd Party-Medaillen ein.

Fazit: Schwamm über Microsofts legendären Karaoke-Flop aus dem Jahr 2003, den »Music Mixer« für die alte Xbox. Das hier macht richtig Party!

Benjamin Kratsch/rl

Lips

GRAFIK/

Schicke HD-Videos, Menü im Pop-Art-Design, sehr übersichtlich

8

SOUND/

Sehr gute Soundqualität, Klang hängt vom Gesangskönnen ab

9

STEUERUNG/

Intuitiv, die Implementierung eigener Lieder sollte besser erklärt werden

8

Microsoft kopiert Sony, das aber ziemlich gut. Ein Muss für jede Party.

8.6

aus 10





Erhältlich/ 14. November 2008

SCENE IT? KINOHITS

Die ganze Welt der Filme? Nicht ganz...

Ein Jahr nach Microsofts erster Xbox-360-Umsetzung des beliebten DVD-Quizspiels »Scene it?« dürfen sich nun erneut bis zu vier Ratewillige vor der Flimmerkiste versammeln. »Scene it? Kinohits« richtet sich, wie der Name zart andeutet, an Cineasten und fragt Wissen über alte Schinken und aktuelle Blockbuster ab. Comedy, Action, Thriller, Science-Fiction – von den 50er Jahren bis heute ist vieles dabei.

ALLES BEIM ALTEN

Das Grundprinzip bleibt unverändert: Bis zu vier Ratewillige nehmen mit vier beiliegenden »Big Button Pads«, speziellen Controllern mit einem Buzzer, einzeln oder im Team auf der Couch vor dem TV Platz und stellen sich den Fragen und zahlreichen Minispielen. Schnelle und richtige Antworten bringen Punkte. Wer die Big Button Pads nicht zur Hand hat oder die Big-Button-Pads-Lose-Spieleversion – die kostet nur 40 statt 60 Euro – unterm Weihnachtsbaum vorfindet, kann mit den Standard-Controllern antreten. In dem Fall dient die LT-Schultertaste zum Buzzern, was dem Spaß kaum Abbruch tut. Der Pool an Fragen ist schier unendlich: Von allgemeinem Filmwissen bis hin zu feinsten und schrägsten Hollywood-Trivias ist nahezu alles vertreten. Viele Fragen werden mit Film- und Audioschnipseln ausgestattet. Doch beweisen die Macher bei den über 20 Rätselarten auch gelegentlich Kreativität: Da werden Karikaturen von mehr oder minder bekannten Szenen gezeichnet und in pixeligen Animationen mit Comic-Figuren nachgestellt, Namen von Stars durcheinander gewürfelt und Darsteller in Unsichtbare verwandelt. Auch das Erraten von Filmtiteln an Hand von Requisiten oder dem Abspann wird gefordert. Das ist teils simpel, teils bockschwer, macht aber Spaß

und sorgt in großer Runde für den einen oder anderen Lacher.

DIE DEUTSCHEN SIND DA

Man könnte der Produktion allerdings eine Zielgruppen-Verfehlung ankreiden: Hollywoods Actionkino kommt vergleichsweise kurz, dagegen scheinen deutsche Produktionen fast schon übermäßig stark vertreten. Obwohl in der Spiele-Redaktion wirklich eingefleischte Cineasten mitarbeiten, fühlen sich doch viele bei Detailfragen zu Werken wie »Crazy« oder »Keinohrhasen« überfordert. Auch bei der Präsentation hapert es: Wo beim ersten Teil noch ein cooles Filmstudio die Kulisse bildete, dienen diesmal Pyramiden und Bilderrahmen als visuelles Drumherum. Was hat das mit Kino zu tun? Auch die paar albernen Sprüche aus dem Off kommen wenig witzig rüber. Kein Vergleich zu Sonys »Buzz!« oder dem unübertroffenen Kalauer-König »You don't know Jack!«. Witzig hingegen, dass die Mitspieler durch die neuen Xbox-Avatare repräsentiert werden; vor allem in den neuerdings erlaubten Online-Raterunden mit Freunden und Fremden sorgt das für einen angenehmen Wiedererkennungswert. Man muss also nicht mehr allein raten oder auf die nächste Party warten. Insgesamt macht »Scene it? Kinohits« vieles richtig und bietet mit mehr als 1.000 kniffligen Fragen Stoff für einige gesellige Abende.

Michael Förtsch

Wertung

Tolle Fragen, witzlose Kommentare, gutes Quiz.

7.3
aus 10

AUF EINEN BLICK

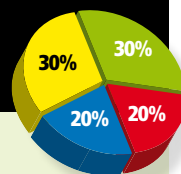
Hersteller/ Microsoft
Entwickler/ Krome Studios
Preis/ ab 40 Euro
Genre/ Quiz
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Unterhaltsames Film-Quiz rund um Kinohits.

DAS STECKT DRIN

■ Filme
■ Fragen
■ Antworten
■ Ratlosigkeit



DISNEY SING IT!

Disney singt mit...

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Disney **Entwickler/** Zoë Mode
Preis/ ab 70 Euro **Genre/** Musik-Spiel **Spieler/** 1 - 8
Xbox Live/ nein **USK/** ohne Altersbeschränkung
Erhältlich/ 13. November 2008

Was haben »Scene it?« und »Sing it!« gemeinsam? Nichts, außer dem »it« im Titel. Denn drüben wird gerätselt, hier gesungen. Und während uns Sonys und Microsofts Karaoke-Spielchen zum Trällern zeitloser oder aktueller Hits motivieren wollen, soll man hier 35 Ohrwürmer aus der Disney-Schmiede zum Besten geben. Darunter Songs aus der erfolgreichen »High School Musical«-Trilogie, der Erfolgsserie »Hannah Montana« oder auch dem TV-Film »Camp Rock«, alle mit den entsprechenden HD-Videos unterlegt. Die Zielgruppe? Klar, Mädchen unter zwölf.

DISNEY FÜR JEDERMANN

Die Lieder werden wahlweise einsam oder gemeinsam und dann im Team oder im Duell gesungen. Insgesamt machen bis zu acht Hobby-Stars in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden mit. Dumm bloß, dass nur ein Mikrofon beiliegt – das noch dazu in unserem Testmuster den Dienst verweigert hat. Weitere Mikros müssen gesondert gekauft werden. Auf der Anfängerstufe reicht es, annähernd die richtigen Tonhöhen zu treffen. Timing zählt nur in höheren Schwierigkeitsgraden, Textsicherheit überhaupt nie. Jedoch: Oft werden richtige Töne zu Unrecht als Fehler angerechnet, eine grobe Spaßbremse! Positiv fällt wiederum das Lernprogramm auf, das aktiv Stimme und Gesang, Rhythmus und Harmonie lehrt. Insgesamt also ein ordentliches Party-Game für Freunde von »High School Musical« und Co. Und davon soll's ja einige geben.



Wertung

Fader Karaoke-Spaß nur für Fans der Disney-Riege.

6.1
aus 10

Erhältlich/ 28. November 2008



Details

Hersteller/ Microsoft Entwickler/ Codemasters Preis/ ab 50 Euro
Genre/ Party Spieler/ 1 - 4 Xbox Live/ ja USK/ ohne Altersbeschränkung

YOU'RE IN THE MOVIES Hampeln, zappeln und Spaß dabei?

Was ist das denn bitte für ein schräger Party-Spaß? Bis zu vier Leute stellen sich abwechselnd vor Fernseher und Kamera, fuchteln herum, wedeln mit Armen, Beinen, Kopf und Körper, schneiden Grimassen oder tun so, als ob sie schreiend vor irgendwas davon laufen? Doch, ja, so was kann Spaß machen, zumindest in diesem Partygame für Xbox 360 – endlich mal wieder ein Werk, das die Xbox-Live-Vision-Kamera einem sinnvollen Zweck zuführt.

Aber der Reihe nach: Erst mal grinsen bis zu vier Spieler nacheinander in die Kamera, lassen ein Portraitfoto von sich machen, erstellen ihr Profil, entscheiden sich für den »verrückten Professor« oder den »Zombie« als Alter-Ego – und los geht's!

KLAPPE, DIE ERSTE!

Ein etwas nerviger Regisseur gibt vor, was zu tun ist: Bei einer Schlamm-schlacht beispielsweise soll man in die Hocke gehen und einem Gegner per Schaufelbewegungen der Arme Dreck ins Gesicht spritzen. In diesem Minispiel dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran.

Wenn nicht genug Freunde mitmachen, übernimmt ein Cartoon-Charakter deren Rollen. Meistens macht man sich ohnehin allein vor der Kamera zum Affen, abwechselnd mit den Mitspielern. Zum Beispiel im Wilden Westen, da sitzt man im Zug, haut auf Banditen ein und duckt sich vor Warnschildern. Die Aufgaben variieren. Nach vier Minispielen pro Teilnehmer ist das Ende der Dreharbeiten erreicht. Während einer kurzen Animations-Sequenz läuft im Hintergrund die Xbox 360 heiß. Unbemerkt vom Betrachter tanzt die Software alle Mitspieler mit Hilfe von Schablonen aus den Aufnahmen heraus und fügt sie in 30 vorgefertigte B-Movie-Streifen ein. Die Genres: Action, Klassiker, Katastrophe, Horror und Science-Fiction. Leider sind das alles Werke mit 30er-Jahre-Charme ohne aktuellen Bezug, aber dennoch witzig gemacht. Wer nämlich eben noch beim Minispiel »Hau den Lukas« auf einen Pfosten einprügelt, sieht sich im Komplett-Filmchen plötzlich auf Zombies eindreschen – und die Mitspieler in vergleichbar skurrilen Rollen.

Trashig, witzig, aber viel zu kurz. Die Filme dauern maximal drei Minuten. Spieltiefe kommt durch den Regie-Modus rein, in dem man Szenen aus allen Filmen beliebig mixen, mit diversen Kulissen umrahmen und fünf Bonus-Filme freischalten kann.

KLAPPE, DAS LETZTE!

Wäre alles fein, würde die Technik besser funktionieren. In der Regel sind die Hände schneller als Kamera bzw. Software. Wer im Fall der eingangs erwähnten Schlamm-schlacht gemächlich mit den Armen rudert, staubt dieselben maximal 9.999 Punkte ab wie ein Mitspieler, der ackert wie ein Schaufelradbagger. Blöd außerdem, dass die Schablonen unzuverlässig funktionieren. Grund: Das Zusammenspiel zwischen Kamera und Software ist zu lichtanfällig. Sobald der Raum nicht optimal ausgeleuchtet ist, erscheinen Schlieren um die Figuren herum und verderben das Film-Erlebnis. Mit Hilfe lichtstarker Spots lassen sich optimale Verhältnisse schaffen. Aber wer diese nicht besitzt, muss immer wieder das Pausenmenü aufrufen und den Licht-

einfall anhand eines Justage-Balkens austarieren – das nervt. Weiteres Problem: Bei unterschiedlich großen Teilnehmern müssen Zwerge auf die Zehenspitzen und Riesen in die Hocke gehen oder ein paar Schritte zurücktreten. Trotz aller Macken: Spaß macht's, ein paar kurzweilige Party-Abende sind immer drin und vielleicht auch ein neues Genre bei Youtube.

Benjamin Kratsch/rl

You're in the movies

GRAFIK/
Nettes B-Movie-Flair, Cartoon-Optik der Minispiele langweilt

7

SOUND/
Nur Geschrei und Melodien, keine Dialoge aufnehmbar

7

STEUERUNG/
Frickelig, Kamera muss oft neu postiert und justiert werden

7

Netter Party-Gag, der eine gewisse Zeit lang Spaß macht. Doch die Technik-Probleme rauben dem Ganzen viel Reiz.

7.1
aus 10



BALLERN AUS LEIDENSCHAFT

Das Shoot-'em-Up-Genre scheint auszusterben, zumindest in Deutschland. Erstaunlicherweise sieht das in Japan anders aus: Dort haben viele Piloten offenbar immer noch sehr viel Vergnügen daran, mit einem Raumjäger durch Fantasiewelten zu schweben und Horden heranzoomender Angreifer zu pulverisieren. Wie sehr so etwas noch immer fasziniert, das wollten wir prüfen – zumal es keineswegs schadet, jetzt für das kurz bevorstehende Live-Arcade-Remake »R-Type Dimensions« zu trainieren.

Die auf diesen Seiten vorgestellten Titel sind allesamt in japanischen Spielhallen zu finden und exklusiv auf Xbox 360 umgesetzt. Wir haben vier Genre-Vertreter importiert – und damit gleich zur schlechten Nachricht: Alle vier Titel sind durch einen japanischen Regional-Code geschützt, weshalb die Disks nur auf japanischen Konsolen starten. Warum die Spiele-Hersteller gerade bei solchen Produktionen, deren Veröffentlichung außerhalb Japans ohnehin so gut wie ausgeschlossen scheint, den Import-Riegel vorschieben? Wir wissen es nicht. Tatsache ist, dass Konami im Fall von »Otomedius-G« einer Veröffentlichung in Europa bereits eine Absage erteilt hat. Und so muss, wer bei dieser Shooter-Parodie oder stattdessen vielleicht eher beim auf Hektik und High-tech getrimmten »Raiden IV« zugreifen will, zwangsläufig mit dem Kauf einer japanischen Xbox 360 liebäugeln. Ob sich die Investition von rund 200 Euro in die Konsole lohnt, muss jeder für sich selbst entscheiden. Amazon Japan und viele Import- bzw. Fachhändler bieten die Systeme an. Der Anschluss an hiesige Fernseher und vorhandene Netzteile klappt problemlos. Feuer frei!

Jan Heinrich
Richard Löwenstein

Schreibt an:
redaktion@360-live.de

KURZ GESAGT ...

Exklusiv auf Xbox 360:
Shooting-Party im
»Parodius«-Stil.



Details

Hersteller/ Konami Entwickler/ Konami Preis/ ab 50 Euro Genre/ Shooter
Spieler/ 1 - 3 Xbox Live/ ja USK/ ungeprüft Erhältlich/ 20. November 2008

OTOMEDIUS GORGEOUS

Parodius im neuen Gewand

Konami sorgt derzeit in Japan für Wirbel – im positiven Sinne. Die kultige Vertikal-Shooter-Reihe »Gradius« wurde ab 1996 von Konami selbst mit der »Parodius«-Trilogie knallbunt und urkomisch aufs Korn genommen. All diese Shooter haben dasselbe Konzept: Seitlich scrollende Baller-Action, eher gemächliches Tempo, vielem ausweichen, schnell reagieren und witzige Bossgegner-Kämpfe als Highlight. Die Schiffe sind mit einer normalen Bordkanone, einer Spezialwaffe und einem Bombenabwurfssystem ausgerüstet. Letzteres dient der Bekämpfung von Gegnern am unteren Bildschirmrand. »Otomedius Gorgeous«, oder kurz »Otomedius-G«, nutzt auch dieses Konzept, wirkt wie Konamis

nächste Parodie auf hauseigene Spielreihen. Der »Otomedius«-Automat – seit 2007 in den japanischen Spielhallen – wurde jetzt exklusiv für Xbox 360 umgesetzt. Der Titel ist ein Wortspiel, das sich aus dem Wort »Otome« – japanisch für Mädchen – und »Gradius« zusammensetzt.

GIRLS SCHIESSEN SCHARF

Anstelle von Kampfjets oder Raumschiffen führt man als Spieler eines von sechs Mädels. Die Bräute bringen umfassende Waffensysteme mit und haben als Begleitung kleine Kobolde bei sich. Je mehr Upgrades man sammelt, umso mehr schießwütige Klabautermänner scharen sich um die Schönheit.

Auf diese Weise sammelt sich im Spielverlauf eine Phalanx an Flügelmännern an, was die Chancen auf ein Weiterkommen erheblich erhöht. Mit bis zu drei Spielern kann einer von drei Modi gestartet werden. Der »Original Mode« umfasst die vier Level der Spielhallenversion und übernimmt auch deren Darstellung – nämlich das 4:3 Format. Im »Versus Mission Mode« gilt es, mehr Punkte als seine Mitspieler zu gewinnen. Das wirkliche und nur auf der Xbox 360 zu findende Schmankerl ist der »Gorgeous Mode«: Sechs Level können allein oder kooperativ mit zwei oder drei Spielern gemeistert werden – und das im 16:9 Format. Prinzipiell ist »Otomedius Gorgeous« ein etwas betulicher, also nicht allzu schneller Horizontal-Shooter, der von seinen herrlich witzigen Animationen, seinen abwechslungsreichen Gegnern und der fetzigen Musik lebt. Dass die witzige Touchpad-Steuerung des Automaten auf der Xbox 360 flach fällt, lässt sich demnach verkraften.



Wertung

Knallbunter Ballerspaß mit
heißen Mädels als Blickfang.

8.1
aus 10

IM TIEFLUG INS ALL



AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Moss/Taito **Entwickler/** Moss **Preis/** ab 50 Euro **Genre/** Shooter
Spieler/ 1 - 2 **Xbox Live/** nein **USK/** ungeprüft **Erhältlich/** 30. September 2008

RAIDEN IV

Hurra, ein Vertikal-Shooter alter Schule. Wer sein Geld sinnvoll anlegen will und einen triftigen Grund zur Anschaffung einer japanischen Konsole sucht, wird mit diesem neuesten Ableger der »Raiden«-Reihe sicherlich glücklich. Cool in Szene gesetzte Baller-Action, fetziger Sound, ein knackiger Schwierigkeitsgrad und als Höhepunkt spannende Auseinandersetzungen mit wandlungsfähigen Bossgegnern – das sind die Merkmale, die »Raiden IV« auszeichnen. Das Tempo wirkt auf den ersten Blick hoch, ist's aber eigentlich gar nicht: Das Schiff bewegt sich mit gut kontrollierbarem Tempo. Man hat die Wahl zwischen Plasma- oder Protonen-Laser – also zwischen einem breiten, konzentrierten Strahl mit anschaulicher Zielerkennung oder einer flächendeckenden, dafür etwas schwächeren Variante davon. Gerade bei erhöhter Bildschirm-Action ist diese monströse Haubitze ein wahrer Augenschmaus, wenn sie wunderschön kreisförmig ganze Gegnerketten ins Verderben sprengt.

INVASION AUS DEM ALL

Anders als das gemächlich temperierte »Otomedius G« fühlt sich »Raiden IV« eher dem Sub-Genre des Bullet-Hell-Shooters zugehörig. Soll heißen: Panik und Chaos! Jeder Gegnertyp verfügt über komplexe Schussmuster, die er in Mengen über den Bildschirm streut.

Der Projektilhagel hält sich anfangs im Rahmen, ein bisschen wie bei »Ikaruga«. Man kommt erst mal irgendwie durch, wodurch »Raiden IV« auch für Neueinsteiger zugänglich bleibt. Der Sound überzeugt ab der ersten Sekunde. Die schnellen Trance-Stücke verdeutlichen eindringlich den Ernst der Alien-Invasion. Mit seinen sieben mächtigen Abschnitten übertrumpft »Raiden IV« viele andere Shooter hinsichtlich des Spielumfangs. Ob nun im irdischen Luftraum, an sonnigen Küstenabschnitten, durch vermooste Inka-Ruinen oder im Weltall mit riesigen Raumstationen als Kulisse – die Alien-Jagd gestaltet sich abwechslungsreich. Der Einsatz von sogenannten »Smartbombs«, die mit der B-Taste abgeworfen werden und kurzzeitig alle Gegner und feindliche Projektile auf dem Bildschirm vernichten, sind gerade in späteren Abschnitten oft der letzte Ausweg aus scheinbar aussichtslosen Situationen. Später wird der gegnerische Projektilregen zu dicht, die Menge der Bildschirm stürmenden Feinde unüberschaubar. Erfahrene Shooter-Fans werden dies als willkommene Herausforderung betrachten.

Wertung

Der beste Shooter aus der altherwürdigen »Raiden«-Reihe.

8.5
aus 10



AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Success **Entwickler/** Success
Preis/ ab 60 Euro **Genre/** Shooter **Spieler/** 1 - 2
Xbox Live/ nein **USK/** ungeprüft **Erhältlich/** 25. März 2008

RAIDEN FIGHTERS ACES

Drei Oldies auf einer DVD

Diese Sammlung vereint originalgetreue Portierungen dreier »Raiden Fighters«-Vertikalshooter aus den 90er-Jahren. Die Games unterscheiden sich nur durchs Feintuning voneinander, auch die Grafik ist hier wie dort identisch: Erdige Farben treffen aufs stählerne Grau der Kriegsmaschinerie. »Raiden Fighters Aces« fordert Fingerspitzengefühl und unterhält das Gemüt mit Gameplay irgendwo zwischen effektiv und fair ausbalanciert.

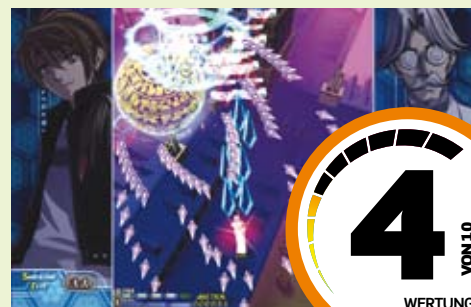
AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Cyber Front **Entwickler/** Alfa Systems
Preis/ ab 50 Euro **Genre/** Shooter **Spieler/** 1 - 2
Xbox Live/ nein **USK/** ungeprüft **Erhältlich/** 29. September 2006

SHIKIGAMI NO SHIRO III

Gib alles für den Multiplikator

Zwölf Manga-Helden mit unterschiedlichen Schussmustern und Spezialattacken stellen sich am Anfang dieses nur fünf kurze Level umfassenden Vertikal-Shooters zur Wahl. Unzählige Spielmodi trösten nicht über die Spiellänge von etwa einer halben Stunde hinweg. Die Grafik wirkt reizlos, die Musik ist von kitschigen Passagen nur so durchzogen. Wenn hektischer Highscore-Shooter, dann besser »Trigger Heart Exelica«.



ARCADE-ALTERNATIVEN

Wenn Du keine Japan-Konsole hast: Diese Shooter gibt's auf dem deutschen Marktplatz für je 800 MS-Points

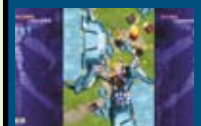
IKARUGA

Die derzeit wohl beste Interpretation des Genres hat im Test in der 360-Live-Ausgabe 04/08 eine Wertung von 9.5 abgeräumt. Das Design hat Klasse, die Spielmechanik gewinnt durch taktische Farbwechsel-Elemente an Reiz. Zu zweit spielbar und absolut zeitlos. Mehr steht im kostenlosen Magazin-PDF auf www.360-live.de.



TRIGGER HEART EXELICA

In fünf abwechslungsreichen Etappen versprüht dieser kompromisslose Bullet-Hell-Shooter mehr Projektile pro Sekunde als Rambo bei seinen gesamten Vietnam-Ausflügen. Das Gameplay lebt vom Auswendiglernen der Attacken-Wellen und wirkt bis auf die Lasso-fängt-Gegner-Sache eher einfalllos. Die Grafik? Bunt bis zweckmäßig.



GALAGA LEGIONS

Das Remake des Automaten-Klassikers von 1981 punktet mit einigen interessanten Ideen. So besitzt das eigene Schiff zwei Satelliten-Geschütze, die separat auf dem Bildschirm platziert werden können. Der zackige Vertikal-Shooter ist zwar nur allein spielbar, trumps aber mit unzähligen Levels auf.





PRÄSENTIERT DIE

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Far Cry 2, FIFA 09, Guitar Hero World Tour	Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix, Banjo-Kazooie, Vigilante 8: Arcade	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	So bringst du deinen Gamerscore in die Höhe

CONSOLES SPORT LEAGUE

VON EINEM ZUM ANDEREN CONSOLES CHRISTMAS CLASH

Nicht nur draußen weihnachtet es, sondern auch auf Xbox Live und bei der Consoles Sport League. Und das nicht nur in Form eines lukrativen Gewinnspiels. Zusätzlich wurde zum großen Christmas Clash geladen. Dessen Ergebnisse haben leider den Redaktionsschluss verpasst. Die Idee ist aber so gut, dass sie einfach ins Heft muss. Was steckt hinter dem Anglizismus? Nun ja, vom 1. bis zum 14. Dezember treten die beiden Community-Manager Speedy und

“Die Idee ist so gut, dass sie einfach ins Heft muss.”

Ray abwechselnd gegen einen ausgelosten Spieler an. Jeden Tag steht dabei ein anderes Spiel auf dem Plan, darunter »Top Spin 3«, »Halo 3«, »World at War« oder »Red Alert 3«. Wird der Admin bezwungen, gewinnt der Herausforderer ein dickes Paket aus Sachpreisen, angepasst auf das jeweilige Spiel. Verliert er, wandern die Preise in einen großen Jackpot, der am 15. Dezember unter allen Teilnehmern ausgelost wird. Wer den Christmas Clash heuer verpasst hat, kann sich aber sicher sein, dass nächstes Jahr etwas Ähnliches ansteht. Wir hoffen, alle Teilnehmer hatten ihren Spaß und konnten sich ihr Weihnachtsgeschenk schon vorab erspielen!



CONSOLES
Sport League

www.consoles.net

072 / 360 LIVE

Die Mecker-Ecke INNOVATIONSWUT

Es geht zu Ende, das Videospiel-Jahr 2008. Wie schon in der letzten Ausgabe beschrieben, endet es mit lautem Krachen und Heulen. Doch es sind nicht die Böller, die am 31. Dezember die Luft verpesten. Eher sind es die Heimkino-Anlagen, die ganz und gar nicht weihnachtlich mit Schüssen, Explosionen und Säbelgerassel zahlreiche Wohnungen beschallen. Und das Heulen? Nun ja, das hört man von so manchem Spiele-Fan, der Mitte Dezember seinen Kontoauszug ansieht. Aber so ein Jahreswechsel bringt mich jedes Mal zum Nachdenken. Auch in Bezug auf mein Hobby.

WAS MAG DA WOHL NOCH KOMMEN?

In unserem Preview-Spezial in dieser Ausgabe wird ja schon philosophiert, was sich an der 360-Hardware noch so tun wird. Darunter werden auch die Gerüchte über einen Bewegungs-Controller beleuchtet. Ich persönlich hoffe, dass dieser Controller ein Gerücht bleibt. Warum? Ich bin schlicht und ergreifend faul. Klar, ich spiele gern mit Nintendos Wii-Steuerung. Den Großteil meiner Zeit verbringe ich jedoch mit Klassikern für die Virtual Console oder mit Spielen vom Schlag eines »Mario Galaxy«. Sprich, gar kein bis wenig Wii-Mote-Gefuchtel. Wenn ich etwas spiele, will ich mich gemütlich auf meinem Sofa strecken, während ich mal so im Vorbeigehen die Welt rette. Wildes Rumgezappel ist zwar bei Partys oder anderen Gelegenheiten schon mal ganz witzig, sobald es aber die Regel wird, bekomme ich die Krise. Vor allem, wenn eine solche innovative Steuerungsmethode ein Spiel noch komplizierter macht als mit einem stinknormalen Controller. Das brauche ich nicht. Nein, nein und nochmals nein! Wieso etwas ändern, was seit dem Nintendo Entertainment System gute Dienste erweist?

DAS KONZEPT MUSS STIMMEN

Ich verschließe mich aber auch nicht komplett. Wenn eine neue Art der Steuerung auch frische Konzepte mit sich bringen würde, hätte ich kein Problem damit. Wenn aber 99 Prozent der Produktionen auch mit klassischem Gamepad oder meinetwegen auch

mit der Maus am PC spielbar sind, kann man es auch gleich lassen. Bei den Spielen muss es etwas Neues geben. Klar, nach gut 30 Jahren Videospiel-Geschichte wird es von Jahr zu Jahr schwieriger, etwas Frisches zu erschaffen. Aber wenn das nicht funktioniert, muss man einfach vorhandene Elemente neu kombinieren. Letztes Jahr geschehen bei »Bioshock«: Sicher, die Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel gab es schon vor Jahren auf dem PC, die Unterwasser-Stadt Rapture ist als Setting aber so herrlich innovativ, dass ein phänomenales Erlebnis entsteht. Mehr davon, bitte!

Manchmal ist es aber auch besser, bei alten Konzepten zu bleiben. Vor allem bei klassischen Spiele-Reihen. Der eine oder andere ahnt es schon, ja, »Banjo-Kazooie: Schraube locker« ist mein Beispiel dafür. Statt eines längst überfälligen Qualitäts-Jump »n' Runs bekomme ich einen Lego-Technik-Simulator in Comic-Grafik. Sicher, der Humor ist abermals phänomenal, nützt mir aber nichts, wenn die Aufgaben im Spiel einfach langweilig sind. Ich weiß, ich bin ein alter Miesmacher. Trotzdem wünsche ich allen Lesern da draußen schöne Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr!



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

CrEEKO vom Clan oNyX eSports



NAME/ WERNER ILLING ALTER/ 25
BERUF/ KRAFTWERKER WOHNORT/ EMDEN
AUFGABE IM CLAN/ CLANLEITUNG
WEBSEITE/ HTTP://WWW.ONYX-ESPORTS.EU

360 LIVE: Was macht eurer Meinung nach den eSport auf Konsolen aus?

Werner Illing: So gesehen gibt es keinen Unterschied zwischen dem eSport auf Konsolen und am PC – eSport ist eSport. Nur eben die Jahre, die die PC-Szene der Konsolen-Szene voraus ist.

360 LIVE: Gibt es Tendenzen beim eSport, die euch eher weniger zusagen? Wenn ja, welche?

WI: Eigentlich nicht. Das einzige, was mir hier und da auffällt, ist, dass sich manche Gamer im Umgang mit anderen nicht korrekt verhalten. Andererseits gibt es solche Probleme aber leider überall.

360 LIVE: Zuletzt habt ihr ein FIFA-Turnier ins Leben gerufen. Welche Vorteile hat ein von der Community ins Leben gerufenes Event, gegenüber »professionellen« (sprich: kommerziellen) Turnieren?

WI: Ich denke, dass der Anreiz da ist, das Turnier gewinnen zu wollen. Ich denke allerdings auch, dass der Konkurrenzkampf nicht ganz so unerbittlich ist. Es geht deutlich mehr um Fairness, als um den Turniersieg.

“So gesehen gibt es keinen Unterschied zwischen dem eSport auf Konsolen und am PC – eSport ist eSport”

360 LIVE: Inzwischen ist das neue Dashboard schon ein Weilchen zu haben. Kommentare, Erfahrungen und offene Wünsche?

WI: Das Dashboard ist recht unübersichtlich und gewöhnungsbedürftig, aber es bringt auch ein paar Vorteile mit sich. Zum Beispiel die Party-Chat-Funktion, die es ermöglicht, Gespräche mit bis zu acht Leuten abzuhalten. Eine Funktion, die längst überfällig war.

360 LIVE: Und jetzt ein Klassiker: Wie würdet ihr Nicht-Clanspielern das Clan-Leben schmackhaft machen?

WI: Es entsteht zwischen den Clan-Mitgliedern eine gewisse Freundschaft, man zockt und trainiert miteinander. Man erreicht auch seine Ziele gemeinsam. Außerdem trifft man sich auf LAN-Partys und hat dort jede Menge Spass.

360 LIVE: Zu guter Letzt: Wie und wo seht ihr den Konsolen-eSport in zwei bis drei Jahren?

WI: Es hat sich in den letzten Jahren viel getan und Fortschritt lässt sich bekanntlich nicht aufhalten. Demnach werden Turniere mit deutlich mehr Preisgeld stattfinden, größere Sponsorings werden sich finden lassen und irgendwann sind wir so weit wie die PC-Szene. Wir sind definitiv mit großen Schritten auf dem richtigen Weg.

www.360-live.de

FABLE 2: DAS ABENTEUER GEHT WEITER

EINE INSEL MIT ZWEI BERGEN

Seit Ende Oktober machen tausende Abenteuerer das Fantasy-Reich Albion unsicher. Schon kurz vor Release erzählte Peter Molyneux, dass Download-Inhalte fest geplant seien. Für deutsche Fans gibt es bereits seit kurz nach Erscheinen von »Fable 2« ein geradezu herrliches Schmankerl. Wer auf die stocksteife deutsche Synchronisation verzichten will, darf sich die englische Sprachspur herunterladen. Dann ertönt der herrlich dreckige britische Akzent der Albion-Bewohner aus den Lautsprechern.

Aber das ist noch nicht alles. Mitte Dezember erscheint ein komplett neuer Landstrich von Albion als Download-Paket für

800 Microsoft Punkte. Hier schlägt es den Spieler auf die Insel Knothole. Deren Bewohner sitzen tief in der Patsche: Das Eiland ist unter einer tiefen Schneedecke begraben und stirbt. Nur ein Held kann die drei Prüfungen bestehen und den Sonnenschein zurückholen. Wer das ist, müssen wir ja nicht erwähnen. Neue Missionen, Gegenstände und jede Menge verrückter Figuren versprechen die Erzähler von Lionhead. Wir sind gespannt, wie groß der Umfang der Erweiterung wirklich sein wird. Als kleinen Gratis-Bonus gibt es für alle neue Gegenstände wie die »Knight's Boots«, die »Assassin's Gloves« oder einen Abspeck-Trank. Fröhliches Abenteuern!



FAR CRY 2

Preis/ 800 Punkte

Hersteller/ Ubisoft

Wer sich nicht durch selbst gebastelte Maps kämpfen will, kann sich seit Ende November für gut 800 Punkte das »Fortune's Pack« zulegen. Das bietet zunächst vier neue Mehrspieler-Karten. Einzelspieler bekommen aber ebenfalls etwas für ihr Geld. Wer beispielsweise mit einem Quad-Bike oder einem Unimog durch die Steppen breiten will, oder feindliche Milizen per Armbrust, abgesägter Schrotflinte und Schalldämpfer-Shotgun erledigen möchte, bekommt diese Gegenstände ebenfalls mit eingepackt. Eigentlich ein fairer Deal, aufgrund des komfortablen Karten-Editors sollte man sich den Kauf aber dennoch überlegen.

GUITAR HERO WORLD TOUR

Preis/ 160/440

Hersteller/ Activision

Wir bleiben unserer Tradition treu. Hier die neuesten Songs für die aktuelle »Guitar Hero«-Inkarnation. Insgesamt drei Lieder der US-Rockband The Killers: »Losing Touch«, »Human«, »Mr. Brightside«. 160 Punkte muss man pro Stück berappen, wer alle drei haben will, kann sie auch im Komplett-Paket für 440 Punkte beschaffen. Wer also schon sämtliche Stücke auf der Disc hoch und runter gerockt hat, bekommt so Nachschub. Ein paar Gratis-Tracks wären aber auch mal eine feine Sache.

FIFA 09

Preis/ gratis

Hersteller/ Electronic Arts

Wem die deutschen Kommentatoren bei »Fifa 09« auf Dauer zu langweilig sind, darf sich die Laberbacken gerne in anderer Sprache herunterladen. Und zwar gratis! Auf dem Xbox Live Marktplatz tummeln sich zahlreiche Sprachen, darunter Italienisch, Französisch, Englisch, Spanisch, Russisch, Ungarisch und viele mehr. Einfach mal durchgucken! Kostet ja nix!

TURNIER-BERICHT

FIFA 09 TURNIER VON ONYX ESPORTS

Wie das Jahr, so geht auch das von oNyX eSports ins Leben gerufene Turnier zu Ende. Insgesamt 37 Kicker haben sich auf dem virtuellen Bolzplatz eingefunden. Während in der Vorrunde viele Def-Wins vergeben werden mussten, wurden die Matches ab der zweiten Runde immer spannender. Am Ende schnappte sich ignition AzZee den Sieg, während asixx MrColl zum Vizemeister wurde. Auf Platz Drei und Vier folgen dann ignition HaloHIMself und oNyX I CrEEKO. Wir gratulieren allen Gewinnern!

UNREAL TOURNAMENT 3 LEBT!

Allen Unkenrufen zum Trotz: »Unreal Tournament 3« hält sich immer noch tapfer. Vor etwas mehr als drei Monaten begann der 4-on-4-Capture-the-Flag-Cup. Insgesamt elf Teams traten an, nach sieben spannenden Runden stehen die Sieger fest. So konnten sich die Shooter-Spezialisten von dzs.beyerdynamic gegen EvilAxis.BigBen UT3 durchsetzen. Gratulation! Wir hoffen auf mehr Neuigkeiten aus dem »Unreal Tournament 3«-Lager.

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

LIVE ARCADE TOTAL

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

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

Preis/ 1.200 **Hersteller/** Capcom **Schwierigkeit/** mittel

Fans der legendären Beat-'em-Up-Reihe »Street Fighter« müssen sich noch bis zum 20. Februar gedulden. Dann kommt der vierte Teil in die Läden. Bis dahin verkürzt Capcom die Wartezeit auf angenehme Art und Weise: Die kräftig aufpolierte Fassung des bereits 1994 in den Spielhallen erschienenen »Super Street Fighter II Turbo« glänzt mit hochauflösenden, handgezeichneten Hintergründen. Die 17 altbekannten Prügelknaben und Haudrauf-Damen – darunter Ryu, Chun-Li, Ken und Guile – wurden durch die Comic-Künstler der Firma Udon grundsanitiert. Der neue Manga-Look, der an den Stil der »Street Fighter Alpha«-Reihe erinnert, macht dabei einiges her. Weiter gibt's einen frisch arrangierten Soundtrack, der prima zum Gameplay passt. Nostalgiker werden frohlocken, sie dürfen nämlich auf den klassischen Pixel-Look und Retro-Beschallung umschalten.

Neben der Optik zeigt sich auch das Balancing überarbeitet. Nach wie vor steigen zwei Figuren in den Ring, nur einer kommt wieder raus. Dazwischen gibt's anspruchsvolle Keile, Würfe, Feuerbälle und mehr. Das Gameplay kommt ausgeglichener und fairer, aber trotzdem fordernd und schnell daher: Flinke Finger und die Kenntnis der in »Super Turbo« eingeführten Moves und Super Kombos von Bison, Blanka und Co. sind Pflicht – wobei die auch im Pausenmenü eingesehen werden können. Wer das klassische Arcade-Gameplay originalgetreu genießen will, wählt den »Classic Arcade«-Modus. Besonders interessant für Veteranen der Kultserie: Sie können sich sowohl an einer Konsole als auch in Online-Matches und Turnieren messen. Siege, Niederlagen und andere Daten werden dabei in einer umfangreichen Statistik gesammelt. Die besten Kämpfer werden dabei in nationalen oder weltweiten Ranglisten aufgeführt. Fazit: »Super Street Fighter II Turbo HD Remix« ist ein gekonntes Remake, das Fans wohl unzählige Nächte begeistern wird. So und nicht anders muss so was aussehen. Klasse!



VIGILANTE 8: ARCADE

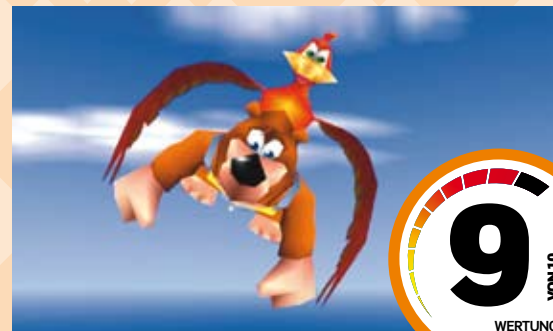
Preis/ 800 **Hersteller/** Isopod Labs
Schwierigkeit/ mittel



Brettern, ballern, Blebschäden. So lässt sich die Idee hinter »Vigilante 8: Arcade« zusammenfassen. Im Remake des 1998 für Playstation veröffentlichten Action-Games beharkt sich der Spieler im Einzelspieler-Modus während einer weltweiten Ölkrise mit den Terror-Trupps eines multinationalen Konzerns. Dieser will die USA in die Knie zwingen. Dabei wird auf beiden Seiten auf hochgerüstete Fahrzeuge zurückgegriffen. Vom Blumenkind-Bus mit MG auf dem Dach über einen Gefangenentransporter mit Raketenwerfer bis hin zur Corvette mit Panzerabwehrkanone ist alles dabei. Acht Karren stehen insgesamt zur Verfügung. Auch im Mehrspieler-Modus geht's kräftig zur Sache: Im Death-Match treten bis zu vier Zocker per Splitscreen an einem Bildschirm gegeneinander an. Bis zu acht Raser können sich online messen.

BANJO-KAZOOIE

Preis/ 1200 **Hersteller/** Rare
Schwierigkeit/ mittel



Nachdem Rare mit »Banjo-Kazooie: Schraube Locker« einen Getriebeschaden von einem Jump 'n' Run abgeliefert hat, gibt es für Freunde des lustigen Duos jetzt ursprünglicheren und witzigeren Nachschub. 1200 Microsoft-Punkte kostet das Remake des spaßigen Originals für Nintendos 64-Konsole. Banjo macht sich hierbei auf, seine kleine Schwester aus den Fängen der bösen Hexe Gruntilda zu retten. Unterstützt von der sarkastischen Vogeldame Kazooie hüpf, rennt und springt der bärgige Held durch frei erforschbare Zauberhöhlen und Hügel Landschaften und löst jede Menge Rätsel. Das Remake erfreut mit verschärfter Grafik, vielen freispielbaren Erfolgen und dem »Stop 'n' Swop«-System. Mit dem lassen sich Zusatzinhalte für »Banjo-Kazooie: Schraube Locker« freischalten. Aber wozu? Das hier macht sowieso mehr Spaß! Übrigens: Im Frühjahr 2009 folgt auch noch »Banjo-Tooie«.

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

Auch diesen Monat bleiben wir bei den besten Einzelkämpfern der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	MaLe X	●	1591	116
2	MaCh1eF	▲	1235	16
3	fAb Whiskey_frisbey	▲	1220	31
4	ignition KoKo	▲	1204	11
5	Hype is retarded	▼	1200	22



GOW 2

An der Teamfront sah es zum Redaktionsschluss etwas mau aus. Deshalb sind wir so frei und zeigen die Besten der 1-on-1-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	MP game4game.at DoM1Na7e	●	1070	3
2	xX Delta Squad	●	1027	3
3	TeaM ETeX - Project GamiinG	●	1025	1
4	AuT pBo.Gameshop.at - GoW 2	●	995	2
5	call911	●	978	1

FIFA 09

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	GX Gott	▲	1416	72
2	VzG DeNniNho 10	▲	1395	65
3	GX Paddl007	▲	1329	54
4	cX I FighterNiki	▲	1303	32
5	oNyX I YosHi	●	1271	48

CALL OF DUTY 4

Auch »World at War« ist in der Consoles Sport League noch nicht richtig in Schwung gekommen, deshalb hier noch mal die besten Teams von Teil Vier:

	Team		Punkte	Matches
1	WoH.CoD 4	●	1396	53
2	Dynasty Crew	●	1355	33
3	ZiMtStErNe DeS ToDeS SaNrEiS	▲	1098	7
4	SolEx U19	▲	1038	6
5	b2S CoD4	▲	1022	13



SOUL CALIBUR IV

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	acX.Hogibo.Thyran	●	1255	14
2	Zeerookah	●	1185	13
3	FOD xXOBI UnR4M4X	●	1123	32
4	LIMITER	●	1110	4
5	AuT pBo.GS Rhodan	▲	993	2

RACE DRIVER GRID



»Grid« hat sich mit Vollgas zum beliebtesten Rennspiel entwickelt. Hier die besten Raser der Consoles Sport League:

	Spieler		Punkte	Matches
1	TER.Eibach.Pole	▲	1270	21
2	ARNI 360xxx	▲	1052	6
3	oNyX Plnk DeLuXe	▲	1032	5
4	KaoS I Micha71	●	1031	15
5	BuTTheaD	▲	975	1

BOKU

Spiele zum Selbermachen

Der eine oder andere wird sicher neidisch ins Playstation-3-Lager geblickt haben, als »Little Big Planet« in die Läden purzelte. Das Hauptaugenmerk bei dem putzigen Plattformer liegt auf dem mehr als zugänglichen Level-Editor, mit dem die Community fleißig neue Hüpf-Welten erstellen kann. Der Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Ein japanischer Spieler hat beispielsweise den kompletten ersten Level des Horizontal-Shooters »Gradius« nachgebaut – inklusive Endgegner. Ja, 360-Fans können per »XNA Gamestudio« komplett eigene Spiele erstellen, allerdings nur, wenn sie schon über Erfahrung im Programmieren verfügen. Für alle anderen springt Microsoft mit »Boku« in die Bresche. Was verbirgt sich hinter dem japanisch klingenden Namen? Anders als bei »Little Big Planet« zunächst mal kein Spiel an sich. Vielmehr handelt es sich bei »Boku« um eine Editor-Software, die allerdings nicht so komplex ist wie das »XNA Gamestudio«. Vielmehr ist es als Programm für jedermann, auch mit null Erfahrung in der Spieleentwicklung, konzipiert. Laut Microsoft sollen selbst Kinder »Boku« ohne Probleme bedienen können. Über ein simples Interface erstellt man seine Spiel-Elemente mit einfachen »Wenn-Dann«-Konstruktionen. Das Endergebnis ist an kein Genre gebunden, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Oder doch? Ein paar Fragen sind noch offen. Wie sieht es beispielsweise mit Grafik-Elementen aus? Wie groß ist der Inhalt des Baukastens, wie fügt man eigene Elemente hinzu? Im Laufe des kommenden Jahres werden wir es erfahren. Dann soll »Boku« nämlich erscheinen. Einen genauen Termin gibt es leider noch nicht.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Entgegen allen Befürchtungen gibt es diesmal kaum total übertriebene Online-Erfolge wie bei »Call of Duty 3«. Stattdessen kann man sich erneut einen dicken Batzen davon im Einzelspieler-Modus erarbeiten. Zumindest, wenn man direkt auf »Veteran« spielt. Dann verdient man sich für das Durchspielen allein schon 590 Punkte. Wer dann unterwegs noch einen Japaner vom Baum fackelt, eine Banzai-Attacke überlebt und vier Feinde per herbeigerufenem Kampfschiff-Angriff ins Jenseits schießt, kassiert weitere 40. Jetzt noch drei Kumpels für eine Koop-Runde begeistern und ein Level spielen, schon sind die nächsten 65 fällig. Herrlich!

Ein Kampagnen-Koop-Match machen:	30
Kampagnen-Level zu viert spielen:	35
»Veteran« durchkommen:	590
Vier Feinde mit Schiffs-Bombardement töten:	15
Einen Feind vom Baum fackeln:	15
Banzai-Attacke überleben:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 695

DISNEY SING IT!

Das hier ist für alle diejenigen, die ihren Gamerscore um jeden Preis erhöhen wollen. Eigentlich ziemlich einfache 1.000 Punkte. Das Schwierige an der Sache ist, bei der Songauswahl aus diversen Disney-Produktionen wie »High School Musical« kein Ohrenbluten zu bekommen. Auch wenn einige Erfolge im »Duett«-Modus erspielt werden müssen, reicht zur Not auch ein Spieler, denn die jeweilige Punktzahl muss nur von einem Teilnehmer erreicht werden. Zudem kann man auch auf »leicht« spielen. Ein bis zwei Gehörstürze später sind 1.000 Punkte auf dem Konto gelandet. Wer sich das Gesundheitsrisiko nicht zumuten will, kann aber auch seinen Nachwuchs an die Front schicken. Dem wird es taugen...



Singen:	500
Noch mehr singen:	250
Und noch viel mehr singen:	250

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 1.000

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Im neuesten Abenteuer von Lara Croft zeigen sich die Entwickler wieder mal spendabel. Allein für das Durchspielen winken bereits 450 Punkte. Aber auch unterwegs ist der eine oder andere Erfolg drin. Zwar sind wieder einmal viel zu viele Sammel-Erfolge im Spiel, ein Relikt und zehn Schätze sollte aber eigentlich jeder Schatzsucher im Verlauf des Abenteuers finden. Wenn er mit Glück auch noch drei Feinde mit einer Granate erledigt und zehn Kopfschüsse per Adrenalin-Attacke setzt, winken vier weitere Erfolge. Insgesamt sind also 545 Gamerpunkte relativ gemütlich zu holen.



Das Spiel durchspielen:	450
Drei Feinde mit einer Granate töten:	20
Ein Relikt finden:	30
Zehn Schätze finden:	30
Zehn Adrenalin-Attacken-Kopfschüsse:	15

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 545



53.595 TOTE ZOMBIES.
LEFT 4 DEAD: DER KOOP-SHOOTER IM HÄRTETEST.
JETZT IN **games™**!

BRANDHEISSE PREVIEWS: ARMED ASSAULT, HALO 3: ODST, HALO WARS, WHITE KNIGHT CHRONICLES.

ÜBER 30 TESTS: WORLD OF GOO, WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING, CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA,
WII MUSIC, A VAMPIRE STORY, LOCO ROCO 2, BAPHOMET'S FLUCH 2.5, PRINCE OF PERSIA, TOMB RAIDER: UNDERWORLD,
ENDWAR, NEED FOR SPEED: UNDERCOVER UND VIELE MEHR.

MEGA-FEATURE: SCHWIERIGKEITSGRAD-BALANCING.

RETRO-TEIL: SNKS NEO GEO, DER ABENTEUER-KLASSIKER BENEATH A STEEL SKY, DIE TOP 10 ATARI VCS SPIELE.

PLUS: GRATIS-GUTSCHEIN FÜR THE KING OF FIGHTERS '94!



games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.
www.games-tm.de

DER GUTSCHEIN IST GÜLTIG BIS EINSCHLIESSLICH 20.12.2008 EINE BARAUSSAHLUNG IST NICHT MÖGLICH.
© SNK PLAYMORE "THE KING OF FIGHTERS '94" IS A REGISTERED TRADEMARK OF SNK PLAYMORE CORPORATION.

SPIEL DES JAHRES

ZEHN SIEGER!

Und wieder steht ein Jahr vor dem Versions-Update. Wir lassen die letzten Monate mit Sekt und Lebkuchen ausklingen und das vergangene Spiele-Jahr Revue passieren: Auch 2008 war wieder prall gefüllt mit Highlights und Nieten, Anheizern und Abtörnern, genialen Konzepten und absoluten Langweilern. Doch was sind die Spiele des Jahres? Eine Entscheidung, die wir nicht treffen, sondern unseren Lesern überlassen wollen. Du sollst entscheiden, welcher Actiontitel bei dir am meisten Adrenalin erzeugt hat, welches Rollenspiel dich am tiefsten eintauchen lässt. Kurz gesagt: Du wählst das Spiel des Jahres, bestimmst in neun weiteren Kategorien deine Favoriten und vergibst deinen Leser-Sonderpreis.

Im Vergleich zur Wahl 2007 passen wir einiges den aktuellen Gegebenheiten an. Aufgrund der wenigen interessanten Neuveröffentlichungen im Rennspiel-Genre streichen wir diese Kategorie, »Burnout Paradise« findet stattdessen bei den Sportspielen einen Platz. Dafür kommen die Rubriken »Strategiespiel« und »Ego-Shooter« neu dazu. Zwecks besserer Übersicht haben wir eine Vorauswahl getroffen. Kriterien für die Nominierungen sind die Höhe der Wertungen aus allen Tests in den Ausgaben 01/08 bis 12/08. Wer sein persönliches Lieblingsspiel auf diesen beiden Seiten vergebens sucht: Nicht verzagen, dafür gibt's den Leser-Sonderpreis. Mehr dazu im Kasten rechts. Ausgefiltert sind allerdings grundsätzlich alle Titel, die keine Jugendfreigabe der USK erhalten haben. Ergo stehen Kandidaten wie »Gears of War 2« oder »Ninja Gaiden 2« nicht zur Wahl.

So, und jetzt zählt deine Stimme. Um die Teilnahme so handlich und problemlos wie möglich zu machen, haben wir auf der Magazin-Webseite (die Adresse: www.360-live.de) ein Wahl-Formular installiert. Surf auf unsere Webseite, mach ein paar Häkchen und küre damit den Sieger. Als Lohn der Mühe verlosen wir unter allen Teilnehmern zahlreiche attraktive Preise, zum Beispiel eine lebensgroße Kung-Lao-Figur aus der »Mortal Kombat«-Reihe, »Call of Duty: World at War« in der raren Limited Edition, ein geniales »Drum Rocker«-Profi-Schlagzeug zum Einsatz bei »Rock Band« und »in Echt«. Dazu große »Lara«-Fahnen, Gutscheine für Retro-games von Gamesload, Soundtrack-CDs, T-Shirts und mehr. Eine komplette Liste und Abbildungen sind auf der Webseite zu finden. Mitmach-Schluss ist der 5. Januar 2009. Siegertitel werden in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.

Mitwählen und
abräumen auf
www.360-live.de

Das dritte Jahr mit der Xbox 360 liegt hinter uns. Ein Jahr voll Spiel, Spaß und Abenteuer. Welche Titel die wahren Abräumer sind, das bestimmst du – in unserer großen Leserwahl!

DAS SPIEL DES JAHRES 2008 WIR NOMINIEREN, DU WÄHLST!

A

GTA IV
HERSTELLER/ TAKE 2


Das Gangster-Epos über den Kleinkriminellen Nico Bellic hat eine der Top-Wertungen abgeräumt. Reicht es zum Spiel des Jahres?

360-Wertung/ 9.3

B

ROCK BAND
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS


In die Saiten hauen und richtig gut abrocken, der virtuelle Musik-Gig macht's möglich. Ob's für einen Spiele-Emmy genügt, musst du entscheiden.

360-Wertung/ 9.1

C

FABLE 2
HERSTELLER/ MICROSOFT


Die Frage, ob man im inneren Kern gut oder böse ist, wird man sich bei diesem Spiel wohl öfter stellen, wir wollen aber wissen: Verlierer oder Sieger?

360-Wertung/ 9.0

D

Burnout Paradise
Electronic Arts **Wertung/ 9.0**

E

Dead Space
Electronic Arts **Wertung/ 8.9**

F

Brothers in Arms: Hell's Highway
Ubisoft **Wertung/ 8.9**

G

Soul Calibur IV
Namco **Wertung/ 8.9**

H

Far Cry 2
Ubisoft **Wertung/ 8.8**

I

PES 2009
Konami **Wertung/ 8.7**

J

Pure
Disney Interactive **Wertung/ 8.5**

LESER-SONDERPREIS

WÄHL DOCH, WAS DU WILLST

Niemand soll uns nachsagen, wir hätten die Wahl zum Spiel des Jahres durch unsere Nominierungen eingegrenzt. Deshalb gibt es auch in diesem Jahr wieder den »Leser-Sonderpreis«. Wenn Du also »Mirror's Edge«, »Need for Speed: Undercover«, »Midnight Club LA« und

ähnliche Hochkaräter wählen möchtest – prima: Wir binden eine Liste aller 2008 getesteten Spiele auf der Voting-Webseite ein. Aus dieser Auswahl kannst du deine drei ganz persönlichen Favoriten wählen.

BESTER EGO-SHOOTER Über Kimme und Korn – die drei Kandidaten

A

BIA: HELL'S HIGHWAY
HERSTELLER/ UBISOFT


Weltkriegsaction vom Feinsten, tolles Gameplay, selten so schön gestorben. Aber reicht das aus?

360-Wertung/ 8.9

B

FAR CRY 2
HERSTELLER/ UBISOFT


Unter der sengenden Sonne Afrikas die bösen Buben jagen, Hütten abfackeln und nach Tabletten Ausschau halten, das muss einfach Spaß machen. Oder wie siehst du das?

360-Wertung/ 8.8

C

BATTLEFIELD: BAD COMPANY
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS


Wer sich für die B-Company verpflichtet, braucht viel Munition und wenig Moral. Und so liebst du es doch, oder? Oder etwa nicht?

360-Wertung/ 8.8

BESTES ACTIONSPIEL Es geht richtig rund: hier die besten Adrenalinpumpen

A

GTA IV
HERSTELLER/ TAKE 2


Eine ganze Legion virtueller Xbox-360-Ganoven kann nicht irren. Oder etwa doch?

360-Wertung/ 9.3

B

DEVIL MAY CRY 4
HERSTELLER/ CAPCOM


Auch wenn Teufel weinen können, uns interessiert nur, wie gut das Spiel bei dir ankommt!

360-Wertung/ 8.9

C

TOO HUMAN
HERSTELLER/ SILICON KNIGHTS


Der futuristische Mix aus Science-Fiction und Wikinger-Mythen hat Eindruck hinterlassen. Doch ist der tief genug?

360-Wertung/ 8.5

BESTES ROLLENSPIEL Wenn die Fantasie keine Grenzen kennt

A **FABLE 2**
HERSTELLER/ MICROSOFT



Die Frage, ob man selbst gut oder böse ist, wird man sich bei diesem Spiel wohl öfter stellen; wir wollen aber wissen: Sieger oder Verlierer?
360-Wertung/ 9.0

B **INFINITE UNDISCOVERY**
HERSTELLER/ SQUARE ENIX



Das epische Rollenspiel im Anime-Look begeistert viele. Doch wer davon gibt seine Stimme für dieses Game ab?
360-Wertung/ 8.8

C **FALLOUT 3**
HERSTELLER/ BETHESDA



Aus dem Bunker in die Endzeit, da ist eine strahlende Zukunft garantiert. Aber auch ein Platz auf dem Treppchen?
360-Wertung/ 8.5

BESTES COMMUNITY-GAME Die schärfsten Multiplayer-Orgien

A **FIFA 09**
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS



Tolle Ball-Technik, Top-Grafik, Original-Lizenzen: Das sind gute Voraussetzungen für eine ausgezeichnete Platzierung. Oder nicht?
360-Wertung/ 8.8

BESTES ABENTEUER-SPIEL Rätseln, schnüffeln, erleben

A **PRINCE OF PERSIA**
HERSTELLER/ UBIISOFT



Der blaublütige Prinz in einem herrlichen Orient-Abenteuer, was will man mehr? Eventuell den ersten Platz?
360-Wertung/ 9.0

B **DEAD SPACE**
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS



Feinster Horror im All und jede Menge Atmosphäre, doch Astronaut Issac wäre lieber anderswo. Vielleicht auf dem Gipfel?
360-Wertung/ 8.9

C **TOMB RAIDER: UNDERWORLD**
HERSTELLER/ EIDOS



Lara Croft unterwegs in neue Abenteuer, und selten sah sie so gut dabei aus. Gut genug für eine Siegesfeier?
360-Wertung/ 8.9

B **BATTLEFIELD: BAD COMPANY**
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS



Wer den Multiplayer-Modus startet, befindet sich sofort in bester Gesellschaft. Oder bist du anderer Meinung?
360-Wertung/ 8.8

C **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
HERSTELLER/ ACTIVISION



Die Kriessaction ist gerade im Multiplayer-Modus jede Patrone wert. Oder siehst du das anders?
360-Wertung/ 8.6

BESTES SPORTSPIEL Mal wieder richtig schwitzen...

A **BURNOUT PARADISE**
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS



Wenn es hier nicht nach Gummi riecht, dann machst Du was verkehrt. Ist das Rennspiel ein echter Siegerkandidat?
360-Wertung/ 9.0

B **SOUL CALIBUR IV**
HERSTELLER/ NAMCO



Satter Prügelspaß, geniale Optik und abwechslungsreiche Gegner. Sind das genug schlagende Argumente?
360-Wertung/ 8.9

C **FIFA 09**
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS



Tolle Ball-Technik, Top-Grafik, Lizenzen, das sollte wohl für eine gute Platzierung reichen. Oder nicht?
360-Wertung/ 8.8

DIE BESTEN SAMMLER-STÜCKE Wer hat die schönste Verpackung?

A **FAR CRY 2**



Die schicke Holzkiste ist genau das Richtige für einen Trip auf den schwarzen Kontinent, wer würde das verneinen?

B **GTA IV**



Was der Gangster von Welt braucht, findet er in der Sonder-Edition. Aber ist das auch genug?

C **FALLOUT 3**



Das Leben in Ödland kann hart und entbehrungsreich sein, wer würde da nicht gern zur Luxus-Ausgabe in der blechernen Lunch-Box greifen?

BESTES STRATEGIESPIEL Wer kommandiert besser?

A **C&C: ALARMSTUFE ROT 3**
HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS



Der Drei-Fronten-Krieg spielt sich klasse und hat eine große Anhängerschaft. Ob die ihn auch an die Spitze wählt?
360-Wertung/ 8.7

B **TOM CLANCY'S ENDWAR**
HERSTELLER/ UBIISOFT



Den Dritten Weltkrieg gewinnt hier nur, wer gut bei Stimme ist. Wenn du dieses Spiel auf dem Podest sehen willst, solltest du deine Stimme dafür abgeben.
360-Wertung/ 8.3

C **CIVILIZATION REVOLUTION**
HERSTELLER/ 2K GAMES



Wo sonst kann man die Welt so leicht erobern wie hier? Klasse Gameplay, tolle Technik, aber beeindruckt dich das überhaupt?
360-Wertung/ 8.3

BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL Die unterhaltsamsten Downloads

A **BRAID**
HERSTELLER/ NUMBER NONE



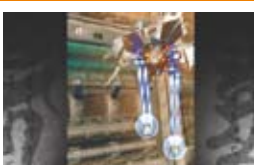
Zweifelloos eines der originellsten Jump-and-Run-Spiele des Jahres. Aber auch das beste?
360-Wertung/ 9

B **MEGA MAN 9**
HERSTELLER/ CAPCOM



Retro-Grafik, genialer Sound, bockschwer und absoluter Kult. Kommt das Jump 'n' Run auch bei dir gut an?
360-Wertung/ 9

C **IKARUGA**
HERSTELLER/ TREASURE



Ein Ballerspiel, das im wahrsten Sinn des Wortes zwei Seiten hat. Hat es auch eine Aussicht auf den ersten Platz?
360-Wertung/ 9

LESERPOST



Ho! Ho! Ho! Wenn das Weihnachtsgebäck zwischen den Fingern bröselt und der Glühwein Hirn und Zunge lähmt, dann ist das die perfekte Stimmung, um sich ein paar Lesermeinungen einzuverleiben. Hier wieder eine Auswahl aus den Briefen, die uns der liebe Nikolaus gebracht hat.

Wir sind das Volk

Das Thema Jugendschutz wird ja im Moment heftig diskutiert. Viele Gamer beschwerten sich über den doch sehr strengen Jugendschutz in Deutschland. Eine Alterskennzeichnung mag ja durchaus sehr sinnvoll sein, Erwachsene durch Indizierung und Verbot von Videospielen zu bevormunden aber eher nicht. Ich wäre dafür, dass ihr eine Unterschriftenaktion, Umfragen oder Ähnliches startet und die Ergebnisse – falls gegen Indizierung und Verbot von Spielen – dem Familienministerium für eine Gesetzesänderung vorlegt. Vielleicht könnte man mit einigen Partnern gemeinsam wirklich etwas bewirken, ich würde mich freuen.

Jonas Volk

NOCH MAL USK

Ich möchte euer Magazin nutzen, um mich mal bezüglich der USK auszulassen. Was sie in letzter Zeit mit der deutschen Gamer-Community macht, finde ich eine wahre Frechheit. Nicht nur die neuen vergrößerten USK-Plaketten regen mich auf, nein. »Dead Space« erscheint gar nicht erst in Deutschland und »Fallout 3« wurde meines Wissens komplett gekürzt, da die Ausgaben zu hoch wären, wenn Bethesda eine gekürzte Version allein für Deutschland produzieren müsste. Wir

leben in einem freien Land, da sollte jeder Erwachsene selbst die Entscheidung treffen können, welche Spiele er spielt und welche Filme er guckt! So etwas nennt man die staatliche Bevormundung erwachsener Bürger. Vor allen Dingen sehe ich den Sinn dahinter nicht, da eh jeder diese Spiele beim Importhändler erwerben kann, auch Minderjährige!

Mivo

Manche Dinge im Leben sind unvermeidlich. Die Steuer, der Tod, Leserbriefe zur ach so bösen USK... naja, und manchmal werden die Dinge ja doch gut: »Dead Space« hat schließlich eine USK-Freigabe erhalten und ist erschienen, und »Fallout 3«... okay... das hat in der deutschen Version wirklich arg gelitten. Aber dazu sind ja Fachmagazine da: Vor Spiele-Software mit allzu unsensiblen Schnitten warnen, das entwickelt sich inzwischen zu unserem Lieblings-Hobby.

KÄLTE-FRAGEN

Ich habe eine Frage, einen Kritikpunkt und zwei Bitten. Meine Frage: Kann meine Xbox 360 durch Kälteeinfluss kaputt gehen? Mein Kritikpunkt: Ich finde eure Tests meist sehr oberflächlich und nicht so tiefgründig, wie ich es mir wünschen würde. Meine Bitten: Bitte druckt keine sinnlosen Leserbriefe mehr ab. In letzter

Zeit habt ihr das schon toll unterbunden. Und weil ich sonst nichts auszusetzen habe, meine zweite Bitte: Macht weiter so!

Christopher Rohde

Zur Frage: Kommt darauf an, wie kalt es ist. Wenn Du eine tiefgekühlte Konsole in einen geheizten Raum stellst, kann rein hypothetisch eine dünne Schicht Kondenswasser entstehen, die einen Kurzschluss verursachen könnte. Das Gegenteil, also zu viel Wärme, ist aber genauso kritisch. Deine Kritik an zu oberflächlichen Tests würden wir uns gerne zu Herzen nehmen, wenn du sie anhand eines Beispiels konkretisieren könntest? Leider können wir deiner Bitte, den Abdruck sinnloser Leserbriefe zu unterbinden, nicht entsprechen. Sonst hätten wir deinen weglassen müssen...

ZU VIEL GELABER?

Muss mal was zu Euren Tests schreiben. Ich finde irgendwie, dass Richard einfach viel zu viel drum herum schreibt, statt Fakten zu nennen. Deshalb lese ich seine Tests ungern. Dazu neigen auch die Mädchen aus unserer Klasse bei Aufsätzen: Zehn Seiten Text, aber viel Unnötiges. Aber Tests wie zu »Call of Duty 5«, »Ein Quantum Trost« oder »Mortal Kombat« finde ich sehr gelungen! Ich will jetzt den Richard nicht angreifen, er gibt sich verdammt viel Mühe, aber manchmal ist weniger mehr. Und das Vorwort ist wie immer sehr gut geschrieben.

Alkany, im Forum

Es gibt zwei Herangehensweisen bei der Formulierung eines Tests. Der Autor kann den erlebnis- oder den faktenbasierten Weg gehen. Richard neigt bei seinen Texten dazu, über Situationen und Emotionen zu schreiben, die er beim Spielen erlebt – ob man so was als Leser mag oder doch eher objektive Beschreibungen vorzieht, ist letzten Endes Geschmackssache. Unabhängig davon sind aber in jedem Test, egal welcher Autor dafür verantwortlich zeichnet, garantiert alle wichtigen Daten und Merkmale zu finden.

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

Seit einiger Zeit kaufe ich mir euer Magazin und bin echt begeistert. Von daher habe ich mir gedacht, frage ich euch mal, ob es für die Xbox in Zukunft ein Blu-ray Laufwerk geben wird. Derzeit habe ich noch keinen großen Bedarf daran, aber in Zukunft wird dies bestimmt ein sehr wichtiges Ding sein. Habt ihr da vielleicht ein paar Infos? Im Internet gehen die Meinungen weit auseinander.

Michael S.

Wie sagte die französische Schriftstellerin Simone de Beauvoire einst: Was geflüstert wird, wird am leichtesten geglaubt. Tatsache ist... gar nichts! Offiziell arbeitet Microsoft nicht an der Integration eines Blu-ray-Laufwerks für Xbox 360, damit müssen wir uns erst mal abfinden, auch wenn wir uns das wünschen würden. Übrigens: Zu Lebzeiten der HD-DVD haben Branchen-Insider Microsoft bereits vorgeworfen, der Konzern unterstütze das HD-DVD-Format nur aus taktischen Gründen: Microsoft wolle den Siegeszug der Blu-ray so lange aufhalten, bis der Movie-Download-Service für Xbox 360 ausreichend ausgebaut wäre, und würde die HD-DVD dann fallen lassen wie eine heiße Scheibe. Aus heutiger Sicht hat der Vorwurf was für sich.

BLU-RAY?

Top
Thema

Ich finde eure Zeitschrift zwar klasse, nur hat eure aktuelle Ausgabe nur etwa eine Stunde überlebt. Grund ist der Test von »Banjo Kazooie: Schraube locker«! So eine niedrige Bewertung wie eure, das ist schon daneben. Ich habe das Spiel jetzt ungefähr zehn Stunden gespielt, und meiner Meinung nach ist »Banjo Kazooie« sehr abwechslungsreich. Klar, dass man die meiste Zeit damit beschäftigt ist, Puzzles oder Kisten zu sammeln, um Neues freizuschalten. Jedoch fühlen sich die Vorgängerspiele genauso an, nur dass man sich jetzt Fahrzeuge selber zusammenschrauben darf. Wie könnt ihr sagen, dass es kein Jump 'n' Run sei? Zu viel Ego-Shooter gespielt, so dass ihr jetzt leicht geistig verwirrt seid?

David Gräfe

LASS ES RAUS!

WERBEBOTSCHAFT

Da hast du Recht: In der Redaktion sind Ego-Shooter sehr beliebt. Dennoch ist bisher nicht die erwartete Demenz eingetreten, die uns all die lockeren Schrauben an »Banjo Kazooie: Schraube locker« vergessen ließe. Etwa den extrem faden Einstieg, die sich oft wiederholenden Aufgaben oder die zeitweise billige Grafik. Wenn's dir trotzdem gefällt, Gratulation. Aber bei uns in Redaktion hatte niemand so viel Spaß mit dem Bär im Rollstuhl wie zum Beispiel an »Kung-Fu Panda« – unserer Meinung nach ist das das spaßigere Jump 'n' Run. Guck's dir an!

KEINE WERTUNG, GUTE WERTUNG

Habt ihr ein anderes »Spyro« gespielt als ich? Dieses Machwerk verdient nicht mehr als 3/10. Die Grafik rutscht häufig auf N64-Niveau runter, zum Beispiel bei den Geparden. Und an Stellen, wo das Ganze gut aussieht, läuft es mit gefühlten 15 Bildern pro Sekunde. Das ganze Spiel besteht nur aus Versuch und Irrtum. Im Moment bin ich auf diesem riesigen Lavamonster und soll zwölf Kristalle zerstören, tja und finde fünf von diesen zwölf Steinen nicht. Das Spiel ist einfach nur ein Haufen Grütze, jedes Movie-Game der letzten Jahre ist besser als das.

Hypnose Kroete, im Forum

Mal abgesehen davon, dass die erwähnten Mängel im Text durchaus Erwähnung finden... wie können wir dir helfen? Wenn Du uns verraten würdest, wo du gerade steckst, würden wir dir eventuell erzählen, dass man die Plattform in der Mitte zweimal ausfahren muss, um an die Kristalle und den Schlüssel zu kommen. So aber...

SCHNELLE MEINUNG

Ich stöbere oft auf diversen Webseiten, um an interessante Infos zu kommen. Eines Tages stieß ich auf ein Spiel namens »Project Offset«. Da gab es dann einen Link zur Mainpage. Habe mir die auch angeschaut und bin fast vom Stuhl gefallen. Hab das Gefühl, dass das Spiel einen Weg einschlägt wie »Alan Wake«: mit Verschiebung, zu früher Ankündigung, etc. Daher die Bitte an euch: Könntet ihr nicht mal ein wenig nachhaken und im Heft eure Meldung abgeben?

Silvano Wittwer

Keine Frage: Das Projekt sieht interessant aus und wir würden auch gerne darüber schreiben, aber leider gibt der Hersteller ungefähr so viele Informationen heraus, wie das FBI vom Ufo-Absturz in der Nähe der Area 51. Also, für uns sieht »Project Offset« weniger wie ein Spiel aus, als vielmehr wie die Grafikdemo eines Software-Herstellers, der mit hübschen Bildern seine neue Engine verkaufen will. Dass Intel der Eigner des Entwicklers ist, lässt außerdem eher auf ein PC-Game als eine Produktion für Xbox 360 schließen.

SCHWEIZER KÄSE

Ich wollte mal fragen, wieso man auf dem Xbox-Live-Marktplatz keine richtigen Filme

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

»Mortal Kombat vs DC Universe« heißt der neueste Streich der Serie aus dem Hause Midway. Viel zu sanft, sagen viele Zocker. Wirklich? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.

KinG shiZo inc.

»Mortal Kombat« ist bei uns jedenfalls dafür bekannt, dass es hart zur Sache geht und auch Blut spritzt. Ich denke, ein »MK« ohne Blut ist wie Feuer ohne Feuer. Trotzdem bin ich auch der Meinung, dass »MK« das Blut nicht wirklich nötig hat, einen anderen Weg einzuschlagen ist vielleicht richtig, um die Serie am Leben zu erhalten.

StevenB301

Ich werde es mir nicht holen! Das einzige Kampfspiel, was ich mal mochte! Aber der neue Teil kommt nicht in meine Sammlung! So ein Quatsch mit den DC-Comic-Figuren...

I Somewhere I

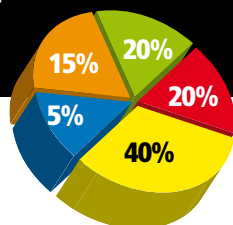
Ich war noch nie ein »Mortal Kombat«-Fan, aber dass die Entwickler auch die DC-Helden dazu genommen und das Blut entfernt haben, wird einige Fans ärgern, und die andere, jüngere Zielgruppe mehr ansprechen.

Living Sacrifice

Ich denke schon, dass Fans der »MK«-Serie erst mal die Nase rümpfen werden, aber die Idee mit den DC-Helden finde ich mal eine coole Sache. Was ich bisher davon gesehen habe, fand ich auch ansprechend und ich werde mir das Teil wahrscheinlich zulegen! Die Beschneidungen in Sachen Blut finde ich nicht so gewichtig fürs Gameplay.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Wertungen
- USK
- Heft-Lob
- USK
- Banjo Kazooie



downloaden kann? Ich dachte, man kann dort Filme in HD-Qualität herunterladen? Ich komme aus der Schweiz, hat es vielleicht damit zu tun, dass das Ganze noch nicht ganz fertig ist, oder weshalb sonst? Das einzige, was es gibt, ist so ein Franz-Ferdinand-Mist und Gamevideos. Wo bleiben die Movies?

Alex

Tja, so traurig es klingt, aber die Schweiz und einige andere europäische Länder werden wohl auch weiterhin darauf verzichten müssen, Filme mit der Xbox 360 herunterzuladen. Wieso und warum, darüber hat sich Microsoft noch nicht ausgelassen, wir tippen einfach mal auf knifflige Lizenzverhandlungen. Noch brauchst Du die Hoffnung aber nicht aufzugeben, denn wo ein Bill ist, ist auch ein Weg!

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Muss mal was zu eurer vorletzten Ausgabe schreiben. Ein Lob von mir, dass ihr »Fallout 3« keine Bewertung gegeben habt. Bei einigen Zeitschriften frage ich mich schon, wie die Ende Oktober schon eine Bewertung nach nur zwei Tagen Spielzeit beim Vor-Ort-Test beim Hersteller abgeben konnten. Und das bei einem Rollenspiel, das locker 150 Stunden umfasst. Das kann man doch nie in so kurzer Zeit vollständig beurteilen. Damit meine ich andere Tests, die parallel zu eurer Ausgabe erschienen sind, mit voller Bewertung. Ich denke, diese Feinheiten und solche Fairness machen eure sehr gute Zeitschrift aus.

David Gräfe

Danke für dein tolles Lob, könntest Du es bitte als Geschenk einpacken und uns zu Weihnachten überreichen? Davon kriegen wir nämlich nie genug. Bis dein Paket hier ankommt, werden wir Kollege Nick einfach mal tüchtig auf die Schulter klopfen und ihm aus dem Inhalt der Kaffeekasse einen Lutscher spendieren. Er hat ihn sich redlich verdient.

SCHNIPSEL

WOLLTE KURZ EINEN KOMMENTAR ZU EUREM NEWS-ARTIKEL »ADVANCE WARS KILLER« LOSWERDEN. IM GRUNDE GEBE ICH EUCH RECHT, UND AUCH DIE EINGANGSZEILE FINDE ICH TREFFEND. DENNOCH FINDE ICH DIE BEZEICHNUNG REVOLVERBLATT FÜR DEN GUARDIAN ALLES ANDERE ALS TREFFEND, IST DIESE ZEITUNG DOCH ZIETLICH RENOMMIERT. NIX FÜR UNGUT.

Michael Pfeiffer

Zugegeben: Der »Guardian« zählt tatsächlich zu den eher anspruchsvollen Blättern in der britischen Zeitungswelt. Umso unverständlicher die dortige Theorie »Mensch tötet Mensch wegen Computerspiel«, obwohl Nintendos Game mit der Sache rein gar nichts zu tun hat. Nix für ungut.

ERSTIMMAL MÖCHTE ICH EUCH EIN LOB AUSSPRECHEN. HÄTTE NICHT BEDACHT, DASS IHR EUCH SO LANGE HALTET - UND HOFFENTLICH NOCH LANG WEITERTRACHT. PS: ICH ZÖHLE NUN SCHON EIN PAAR JÄHRENEN UND MUSS SAGEN, DIE XBOX 360 ROCKT WIE SAU!

WICKER EF, PER XBOX LIVE

Danke für deine schönen Worte. Wir wollen auch in Zukunft alles tun, um die Sau weiterhin abrocken zu lassen. Yippie ya yay, Schweinebacke!

ICH WOLLTE NUR FRAGEN, WIE TIBERUMI AUS DER CONTINUED AND CONQUER-SERIE BLEIBT, DAS IN DER AUSGABE FEBRUAR 2008 ERWÄHNT WURD.

Michael Schmickonz

Sei bitte tapfer: Hersteller Electronic Arts hat die Arbeiten an dem Ego-Shooter vorerst auf Eis gelegt, angeblich wegen mangelhafter Qualität.

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

SPRUCH DES MONATS

„Es gibt Tage, da ist man manchmal der Hydrant und manchmal der Hund.“
SaschaAsh

360 LIVE - NEU AB DEM 28. JANUAR! IMMER MONATLICH!

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



JETZT IN **games™**

RETRO: ATARI VCS, BENEATH A STEEL SKY, NEOGEO-SPEZIAL

TITELSTORY

STREET FIGHTER IV

Chun-Li knetet schon mal die Fäuste, die 360-Testcrew übt fleißig Würfe und Feuerbälle: Denn ab dem 17. Februar fliegen die Fetzen im ersten richtigen »Street Fighter« auf der Xbox 360. Als Fingerübung für jeden empfehlen wir das Download-Remake namens »Super Street Fighter II Turbo HD Remix«, das bereits in dieser Ausgabe besprochen wird. Und danach als Lektüre den formvollendeten Test in der nächsten 360 Live.

F.E.A.R. 2

Von Blut überströmte Gegner, nervenzerfetzende Spannung und die vielleicht beste KI aller Zeiten: Bevor wir uns in die Hosen machen, fühlen wir dem zweiten »F.E.A.R.«-Ego-Schocker auf den Zahn. Wie gruselig ist das Ganze, welche Waffen kommen zum Einsatz? Kickt die Präsentation, schlottern die Knie? Test in der nächsten Ausgabe!

PROTOTYPE

Ein futuristisches Gemälde aus Action, Chaos und Zerstörung: »Prototype« durchbricht konzeptionelle Grenzen, wo immer man in dieser offenen Welt hinläuft. Alex Mercer nimmt die Gestalt seiner getöteten Gegner an und mischt die Straßen von New York City mit übermenschlichen Spezial-Attacken auf. Ob das Action-Feuerwerk mehr kann als nur gut aussehen? Das loten wir im Preview aus.

PLUS!

HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG

Die Schlacht um Mittelerde geht weiter: In diesem auf Mehrspieler-Action ausgelegten »Herr der Ringe«-Spektakel entscheidet jeder Krieger selbst, ob er für die Allianz der Menschen, Elfen und Zwerge, oder auf der Seite von Saurons Armeen das Schlachtfeld betritt. Hackebeil und Morgenstern – das wird ein Test!

I AM ALIVE

Die Millionenstadt Chicago wird von einem mysteriösen Erdbeben ins Chaos gestürzt. Überleben, stehen, kämpfen und töten stehen ab sofort auf der Tagesordnung. Bisher macht Ubisoft noch ein Geheimnis um seinen innovativen Survival-Action-Titel »I Am Alive«. Unser Preview bringt Licht ins Dunkel.

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!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 59

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ... HALO WARS, HALO 3: ODST, ALAN WAKE, SKATE 2, DAMNATION, TOM CLANCY'S H.A.W.X., RESIDENT EVIL 5, ALPHA PROTOCOL, REPORTAGE: SPEEDRUNS - DURCHGESPIELT IN 45 MINUTEN. UND VIELES MEHR...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 28. JANUAR 2009!

AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!



qantm

INSTITUTE

THE CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

Ausbildungsinstitut für Game Design und Development,
Animation und kreative Medien

DIPLOMA & BACHELOR*
OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT



KURSSTART:
März & September 2009

INFOTAG:
14. Dezember 2008 14:00 - 18:00 UHR

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu

Mail: info@qantm.de

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



qantm
INSTITUTE



INSTITUTE



Middlesex
University

*in Kooperation mit der Middlesex University of London



X-BLADES

"Der Überraschungshit des Jahres"

xbox-news.de

*"X-Blades" hat mich begeistert,
und kann sich durchaus mit dem
Klassiker 'Diablo II' messen.*

www.dlh.net

*"Spektakuläre Kämpfe,
eine Prise Taktik und
ein Hauch Rollens-
spiel [...] Das Po-
tenzial für einen
Hit ist da"*

demonews.de

*Die Einführung in die Welt von Ayumi
hat uns sehr begeistert. Mit X-Blades wird
eine eindrucksvolle Welt geschaffen und eine
spannende Geschichte erzählt, die uns vom
ersten Moment an mitgerissen hat.*

xboxdynasty.de

XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM
SOFTWARE

PLAYSTATION 3

www.x-blades.com

ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG

TopWare
INTERACTIVE