

360

LIVE

TAKTIK-
ENTTÄUSCHUNG?

**HALO
WARS**

Ensembles letztes
Werk hat deutliche
Mängel!

SPLATTER-TEST

RESIDENT EVIL 5

Auf Herz und Nieren geprüft:
So hart geht's wirklich zur Sache!

F.E.A.R. 2

Erster Test für Xbox 360!
Nervenkitzel trotz
Grafik-Schwächen

STREET FIGHTER IV

Test und Traumwertung:
Die neue Prügel-Dimension

RACE PRO

Test: Endlich wieder eine
wahre Motorsport-Simulation!

AUSSERDEM Guitar Hero: Metallica / Overlord 2 /
Tom Clancy's H.A.W.X. / Silent Hill: Homecoming /
Shellshock 2: Blood Trails / I Am Alive / H.A.W.X. /
Der Herr der Ringe: Die Eroberung / R-Type Dimensions
Skate 2 im Test: So muss Online-Gameplay aussehen!

Die Entscheidung!
**SPIEL DES
JAHRES 2008**
Unsere Leser haben gewählt:
GTA IV und Fable 2 räumen ab!



EXKLUSIV-PREVIEW STORMRISE

Die Strategie-Überraschung 2009!
Solche Ideen hat die Welt noch
nicht gesehen! 5-Seiten-Bericht!

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Endlich eine würdige
Comic-Umsetzung!



BIONIC COMMANDO

Action-Geheimtipp von
den Resi-Machern!



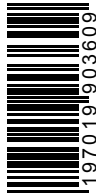
Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€ 3,60

0 2

AUSGABE 02



GUT DU HAST DIE WAHL BÖSE



DER HERR DER RINGE® DIE EROBERUNG™

WWW.DIE-EROBERUNG.DE



JETZT IM HANDEL ERHÄLTlich!



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic and the Pandemic logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All The Lord of the Rings related content other than content from the New Line trilogy of The Lord of the Rings films © 2004-2009 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZC"). All Rights Reserved. The Watcher logo, "The Lord of the Rings: Conquest", "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of SZC under license to Electronic Arts Inc. All content from The Lord of the Rings film trilogy © MMV-MMVII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

Willkommen bei 360 Live!



Es sind die Details, die das Mittelmäßige vom Herausragenden unterscheiden. Oberflächlich betrachtet mögen viele aktuelle Videospiele wie Zwillingsbrüder aussehen. Aber wenn ich die Konsole starte, stellen sich dennoch sehr unterschiedliche Gefühle ein. Während mich zum Beispiel ein Ego-Shooter wie »Ein Quantum Trost« sehr nett unterhält, erreicht »F.E.A.R. 2« mehr bei mir. Das Ding fesselt mich und berührt meine Seele. Dass das so ist, dafür sind aber eher Kleinigkeiten verantwortlich. Die Soundeffekte setzen punktgenau ein. Figuren und Synchronstimmen passen zusammen. Patronenhülsen kullern über den Boden. Erst diese Winzigkeiten machen die

Abbildung der Umwelt glaubhaft, und ich fühle mich mittendrin.

Was mir aber auffällt: Zwischen all der teils unterhaltsamen, teils richtig tollen Software bleibt für Schund kaum noch Platz. In den letzten Monaten hat sich die Qualität von Spiele-Software deutlich gesteigert. Deswegen und aufgrund einiger spannender Diskussionen zwischen Redaktion und Lesern in unserem Magazin-Forum auf www.360-live.de haben wir uns entschlossen, unser Wertungssystem ab sofort den veränderten Verhältnissen anzupassen. Grundsätzlich bleiben die Wertungselemente in Previews und Tests zwar optisch unverändert, jedoch definieren wir den Notendurchschnitt neu. Das führt tendenziell zu einer besseren Ausnutzung der Wertungsbandbreite, die bekanntlich Werte von 0 bis 10 umfasst. Wir wollen unseren Lesern damit eine sehr viel bessere Unterscheidbarkeit zwischen mittelmäßiger und gehobener Software-Qualität ermöglichen. Wertungen in höheren Noten-Regionen werden dadurch aber seltener. Als besondere Auszeichnung vergeben wir bei allen Spielen mit einer Wertung von 8.0 oder mehr einen Kauf Tipp. Genre-Fans können ihr Erspartes ohne Bedenken in einen derart gekennzeichneten Titel investieren. Tests gewinnen zusätzlich an Aussagekraft, da der Wertungskasten um das kurze Statement eines zweiten Redakteurs ergänzt wird. Der zweite Mann schildert in wenigen Worten seinen eigenen Gesichtspunkt und untermauert diese Meinung mit seiner persönlichen Wertung. Diese rein subjektive Einschätzung soll einen weiteren Anhaltspunkt bei der Entscheidung für oder gegen den Kauf eines Spiels geben. Außerdem drucken wir auf neues Papier. Das fasst sich besser an und bringt die Screenshots brillanter rüber. Denn ähnlich wie bei Videospielen gilt natürlich auch für unser Magazin: Es sind die Details, die entscheidend sind, und von denen ich hoffe, dass sie bei dir Anklang finden. Bin gespannt auf deine Meinung. Diskutier mit im Leser-Forum unter www.360-live.de.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live

„Ich bin gespannt, ob die Neuerungen beim Wertungssystem Anklang finden.“

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, Spielvideos, Forum, News, Gewinnspiel, Redaktions-Blog und Video-Blog.

Coverthema

Stormrise

Blick zurück: Im April 2007 enthüllt das 360 Live Magazin exklusiv »Stormrise« von Creative Assembly, ein mit Grafik, Action und Dynamik vollgepumptes Echtzeit-Strategie-Highlight. Die Schlachten zwischen den Echolons und den Sai wogen hin und her, furchterregende Helden-Kreaturen sorgen für die Entscheidung. Jetzt konnten wir Hand an ein exklusives Vorabmuster legen, und eines ist damit klar: Das hier wird richtig groß! Warum, ist im Spielbericht nachzulesen. Und wer nachts von »Stormrise« träumen möchte, nagelt sich einfach das Poster übers Bett.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

18 COVERSTORY

Stormrise

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

54 TESTS

Gespielt, geprüft und
bewertet

42 POSTER

Stormrise

71/80 SERVICE

Abo, Leserbrief

DURCHGESPIELT

14 RESIDENT EVIL 5

Tausend tote Zombies: Wir machen
den endgültigen Gänsehaut-Test!

4-SEITEN-TEST

54 F.E.A.R. 2

Erster Test in Deutschland:
Ego-Schocker mit Prickel-Garantie

AKTUELL

- 06 HEROES OVER EUROPE
- 06 RISEN
- 07 BRÜTAL LEGEND
- 08 HARDCORE-GAMING
- 08 MOD-BASTLER
- 09 JAPAN IM WANDEL
- 09 KÖLNER KILLER
- 10 HOUSER BEI TAKE 2
- 10 AUTODESK UND EPIC
- 10 GHOSTBUSTERS
- 10 GAMESTM
- 11 TERMINE
- 12 COMMUNITY-CHARTS

PREVIEW

- 14 RESIDENT EVIL 5
- 18 STORMRISE
- 24 BATMAN: ARKHAM ASYLUM
- 26 BIONIC COMMANDO
- 30 DER PATE 2
- 32 GUITAR HERO: METALLICA
- 34 TOM CLANCY'S H.A.W.X.
- 36 I AM ALIVE
- 40 AFRO SAMURAI
- 45 OVERLORD 2
- 46 HALO WARS
- 48 FUEL
- 50 THE WHEELMAN
- 76 R-TYPE DIMENSIONS
- 76 SPACE INVADERS EXTREME

MEHR IM WEB

50 CENT: BLOOD ON THE SAND



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

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

74 COMMUNITY

Live Arcade,
Consoles Sport League

78 SPIEL DES JAHRES

Spiel des Jahres 2008:
Die Entscheidung

COVERTHEMA



18 STORMRISE

Erste Überraschung 2009: Tolle Strategie mit klasse Koop-Kampagne. Exklusiv-Preview und Poster in der Heftmitte!

TEST

- 54 F.E.A.R. 2
- 58 SILENT HILL: HOMECOMING
- 60 SHELLSHOCK 2:
BLOOD TRAILS
- 62 RACE PRO
- 66 SKATE 2
- 68 STREET FIGHTER IV
- 72 ROCK BAND AC/DC
- 72 DESTROY ALL HUMANS:
DER WEG DES FURONS
- 73 DER HERR DER RINGE:
DIE EROBERUNG
- 76 POWERUP FOREVER
- 76 METEOS WARS

POSTER

- 42 STORMRISE

COMMUNITY

- 74 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 76 LIVE ARCADE DOWNLOADS
- 78 SPIEL DES JAHRES 2008:
DIE ENTSCHEIDUNG!

SERVICE

- 52 IMPRESSUM
- 71 ABO
- 80 LESERBRIEFE
- 82 VORSCHAU

TOPSPIELE



26 Bionic Commando



46 Halo Wars



62 Race Pro



68 Street Fighter IV

24 Batman: Arkham Asylum
32 Guitar Hero: Metallica

34 Tom Clancy's H.A.W.X.
45 Overlord 2
58 Silent Hill: Homecoming

60 Shellshock 2: Blood Trails
66 Skate 2

72 Rock Band AC/DC
73 Der Herr der Ringe: Die Eroberung

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

PAUL MOTION

Der neue Überflieger?
Heroes over Europe

ROLLENSPIEL

Risen: Fantasy
made in Germany

DER MARKT

EA muss
sparen...

HEISSE AUSSICHTEN

Ghostbusters

WANN UND WO?

Charts und
Termine

DER HEISSE STUHL / PAUL MOTION

Im Gespräch erzählt Paul Motion, Produzent der Action-Flugsimulation »Heroes over Europe«, wie man den Erfolg des Vorgängerspiels »Heroes of the Pacific« toppen möchte.

Seit dem Bestehen der »Ace Combat«-Serie von Namco genießen Action-Flugsimulationen auf Konsolen eine gewisse Beliebtheit, wenngleich das Genre im Vergleich zu Ego-Shootern oder Action-Abenteuern eher ein Nischendasein fristet und pro Jahr nur eine Handvoll Titel hervorbringt. Nach einer längeren Flauteperiode stehen mit Ubisofts »Tom Clancy's H.A.W.X.« und Ataris »Heroes over Europe« nun aber wieder zwei vielversprechende Vertreter in den Startlöchern. Die Atari-Produktion durften wir in London kurz anspielen. Paul Motion, Denker und Lenker des bereits seit drei Jahren laufenden Projekts, fasst die Kernelemente zusammen: »Im Spielverlauf klemmen wir die Piloten hinter das Steuer von über vierzig Flugzeugen. Von Messerschmitt und Mustang bis hin zur Spitfire und Thunderbolt sind alle namhaften Klassiker vertreten. Nahezu jede Mission basiert auf einem Kampfeinsatz, der tatsächlich zwischen 1940 und 1945 stattgefunden hat. Außerdem legen wir viel Wert auf optische Details.«

Zur Veranschaulichung zeigt Paul eine London-Mission. Und tatsächlich: Fast die komplette Stadt besteht aus echten Polygon-Gebäuden statt flachen Texturen. Wahrzeichen, wie die Tower Bridge oder Big Ben, sind gut zu erkennen, das Durchfliegen von Häuserschluchten ist problemlos möglich. Die Liebe zum Detail ist anerkennenswert, das Auftreten kleiner



BIO

NAME/ Paul Motion

FIRMA/ Transmission Games

POSITION/ Produzent

ARBEITET GERADE AN/ Heroes Over Europe

SCHON GEWUSST?/ Entwickler Transmission Games aus dem australischen Melbourne ist nun schon seit über zehn Jahren in der Branche tätig. Für Codemasters werkete man zuletzt an der Wii-Flugsimulation »Heatseeker«.

Pop-Up-Grafikfehler allerdings weniger – aber genau das will das Team rund um Paul Motion noch in den Griff kriegen.

Und was ist in Sachen Gameplay an Überraschungen zu erwarten? Paul sprudelt: »Spiele wie Ace Combat nenne ich gerne Fire-and-Forget. Ist die ziel-suchende Rakete auf dem Weg, hat sich das Problem erledigt. Bei uns muss man sich jeden Abschuss erarbeiten. Ganz neu ist in diesem Zusammenhang der Ace-Kill-Modus. Gelingt es dem Spieler sein Fadenkreuz lange genug auf ein Ziel zu richten, wird der Modus aktiviert. Hält man nun die LB-Schultertaste gedrückt, füllt sich die Ace-Kill-Anzeige. Erreicht sie ihr Maximum, verlangsamt sich das Spielgeschehen, die Kamera zoomt heran und der Spieler kann gezielt bestimmte Bereiche wie den Tank oder den Motor mit nur einem Schuss kritisch beschädigen.« Und tatsächlich: Wer's ausprobiert, erlebt ein ganz neues Scharfschützen-Gefühl hoch oben in luftiger Höhe. Dem Mehrspieler-Teil bleibt der Modus jedoch vorenthalten: Die Sache mit der Zeitverlangsamung ließ sich im 16-Spieler-Modus nur mangelhaft lösen: »Wir haben Zeitblasen ausprobiert und alternative Universen, in denen sich Piloten per Ace Kill duellieren. Aber es funktioniert nicht.« Wie »Heroes over Europe« sich von der Konkurrenz abheben möchte, zeigt unser mitgefilmtes HD-Video auf www.360-live.de.



ROLLENSPIEL MADE IN GERMANY: RISEN

Wer einen PC-Spieler auf »Gothic 3« anspricht, wird womöglich Hass ernten. Das 2006 veröffentlichte Fantasy-Rollenspiel des deutschen Entwicklungsstudios Piranha Bytes verschenkt viel Potenzial durch massenhaft Programmfehler. Aber wenn's läuft, dann fasziniert die große Welt ungemein. Piranha Bytes will mit dem ähnlich gelagerten Quasi-Nachfolge-Spiel »Risen« nun den goldenen Mittelweg finden, auch auf Konsole: »Risen« soll ein ähnliches Freiheitsgefühl bieten – aber fehlerfrei. Außerdem soll sich die Geschichte intensiver anfühlen: Der Spieler wird als Schiffbrüchiger auf eine entlegene Vulkaninsel

gespült und schon bald von den Armeen der Inquisition gejagt. Mehr ist bisher nicht bekannt, daher stellen wir unsere eigenen Vermutungen an: Eine Insel ist überschaubarer als riesige Ländereien. Das Wasser dient als natürliche Grenze, der Spieler verläuft sich nicht mehr so leicht. Außerdem können die Entwickler leichter Skripts einbauen und den Spieler durch die Geschichte geleiten, Nebenquests hingegen werden zum zwanglosen Entdecken der Welt dienen – die sich vielleicht aus mehreren Inseln zusammensetzt? Wir werden sehen...





Klein- gedruckt

JASPER IST DA

» Der neckische Code-Name »Jasper« bezeichnet ein neues Chip-Set für die Xbox 360. Die überarbeiteten Chips stecken in allen Konsolen, die seit dem 23. Oktober vom Band laufen und seit etwa Mitte Dezember an den Handel ausgeliefert werden. Erste Xbox-360-Konsolen aus der Arcade-Reihe wurden bereits im Dezember verkauft, alle anderen Modelle sollten jetzt zu haben sein. Vorteil laut Hersteller: weniger Energieverbrauch, weniger Hitze, bessere Langlebigkeit. Na, das ist doch ein Wort.

BRÜTAL LEGEND BEI EA

» Hollywood-Schwergewicht Jack Black ist für seine ungewöhnlichen Rollen berühmt, darunter die schrägen Typen in den Kassenschlagern »School of Rock« und »King Kong«. Jetzt darf er mal wieder die erste Geige spielen – und zwar nicht auf der Leinwand, sondern als Star in dem Fantasy-Heavy-Metal-Gemetzel »Brütal Legend«. Bisher stand der ungewöhnliche Action-Titel auf der Release-Liste von Vivendi, jetzt hat sich Electronic Arts die Rechte geschnappt.

FREE RADICAL SPERRT ZU

» Mit dem witzigen Ego-Shooter »Timesplitters« wurde der englische Entwickler Free Radical bekannt, weit weniger erfolgreich geriet dagegen die PS3-Exklusivproduktion »Haze«. Aus und vorbei: Free Radical schließt die Pforten, 185 Mitarbeiter verlieren ihren Job. Ein ähnliches Schicksal hat im Dezember den US-Developer Factor 5 ereilt. Das Team um den Deutschen Julian Eggebrecht hat sich hierzulande als Macher der »Turricon«-Games einen Namen gemacht. Letztes Werk: der Shooter »Lair«, ebenfalls exklusiv für PS3.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

4 IN 4 SEKUNDEN

WARNER...

...kauft weitere Eidos-Aktien, womit jetzt 20 Prozent des britischen Spiele-Herstellers in US-Hand sind.

DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON ...

...Action-Rollenspiel kommt 2010 wohl auch für Xbox 360.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD...

...Verkäufe enttäuschen Eidos. Serie soll frauenfreundlicher werden.

UBISOFT...

...kündigt Call of Juarez: Bound in Blood an. Western-Shooter kommt 2009.



VERGISS GELEGENHEITSSPIELER

HARDCORE AN DIE MACHT!

Ganz so schlimm wie befürchtet hat uns die drohende Wirtschaftsflaute für dieses Weihnachtsfest noch nicht getroffen. Entgegen aller Unkenrufe machten die Einzelhändler kräftig Kasse. Nicht von der Hand zu weisen ist dagegen, dass viele Spiele-Hersteller nicht so leicht an Bank-Kredite herankommen, und daher aufwändige Projekte schwieriger zu finanzieren sind. Electronic Arts will deshalb im neuen Jahr 120 Millionen US-Dollar operative Kosten einsparen und zu diesem Zweck 1.000 Arbeitsplätze streichen. Auch im Playstation- bzw. Blu-ray-Imperium von Sony grassiert das Entlassungsfieber, aber immerhin soll die Sparte Computer Entertainment vorerst unberührt bleiben. Natürlich melden sich in solchen Krisen vorgebliche Marktkenner zu Wort und stellen teils mutige Thesen über die Zukunft der Branche auf: Diesmal sind es unter anderem Billy Pidgeon von IDC und Michael Pachter von Wedbush Morgan Securities. Sie erklären uns, wer in Zeiten von Börsen-Schlappe und Währungsentwertung Spiele kauft: Demnach sollte sich die Industrie wieder verstärkt auf ihre alte Kernzielgruppe konzentrieren, also die so genannten Core Gamer und Heavy User. Denn Fans würden ungeachtet ihrer Mittel immer so viel Kapital wie möglich in ihr Hobby investieren, ganz anders als die bis vor kurzem noch überall umjubilte Zielgruppe der Casual Gamer beziehungsweise Gelegenheitspieler. Wer Software für Wii oder DS-Titel kauft, weil das gerade Mode ist, der streicht das in Zeiten monetärer Knappheit sofort wieder von der Einkaufsliste. Uns würde interessieren: Wie sieht's bei dir aus? Kaufst du auch dann noch Spiele, wenn du dafür auf anderes verzichten musst? Diskutiere das Thema mit anderen Lesern im Magazin-Forum: www.360-live.de



Auf Gelegenheitszocker zugeschnittene Spiele wie »Lips« gehören nach Meinung einiger Analysten auf lange Sicht zu den Verlierern der Wirtschaftskrise. Kurzfristig jedoch hat Microsoft im Weihnachtsgeschäft damit reichlich Umsatz gemacht.

KONSOLEN-BASTELEIEN

DER NEUE MOD-MEISTER

Unter PC-Spielern sind sie schon lange wohl bekannt: Mods. Und für alle, denen dieser Begriff nichts sagt: Gemeint sind PCs, die nicht mehr so aussehen, wie sie der Gehäuse-Hersteller erdacht hat, sondern so, wie der jeweilige Künstler es möchte. Von der mittelalterlichen Ritterburg über Aliens-Design bis hin zum PC mit edlem Holz-Furnier oder Lava-Lampen-Optik – die Kreativität der Bastler kennt keine Grenzen. Und weil sich diese Form der Hardware-Modifikation stetig wachsender Beliebtheit erfreut, beschränkt sich die Umbau-Wut längst nicht mehr nur auf Heimcomputer: Immer mehr Bastler stellen ihre Fertigkeiten unter Beweis, indem sie Konsolen umfummeln – darunter nicht nur alte 8-Bit- und 16-Bit-Knochen, sondern auch aktuelle Zock-Maschinen wie Xbox 360 oder Playstation 3. Als einer der großen Vorreiter in Sachen Konsolen-Modding gilt Ben Heck, denn er hat in seiner Werkstatt schon so ziemlich jede Konsole demontiert und entfremdet. Als der passionierte Hardware- und Games-Freak vor acht Jahren damit beginnt, die Grenzen dessen auszuloten, was mit der vom Hersteller bereitgestellten Technik möglich ist, da greift Ben vor allem aus Lust und Laune zum Schraubenzieher – verwandelt einen arglosen Atari-800-Heimcomputer aus den 80er-Jahren in ein funktionstüchtiges Notebook, zwingt die Neo-Geo-Technik in ein eigens für diesen Zweck gebautes Handheld-Chassis und macht selbst das Super Nintendo zum portablen Entertain-



Gehört zu Hecks Glanzstücken: Ein zum Notebook umfunktionierter Atari 800.

ment-Center. Zwar landen noch immer antike Systeme wie das Atari 2600 auf seiner Werkbank, aber dieser Tage sind es doch eher Playstation 3 und Xbox 360, die der begnadete Schrauber in Laptops oder andere Spezial-Designs verwandelt. Und das gegen klingende Münze, denn sein Hobby hat Ben längst zum Beruf gemacht. Dass er sich dabei in einer Grauzone der Legalität bewegt, das ist dem Profi-Modder klar, aber Übergriffe durch Sony, Microsoft und Nintendo befürchtet er trotzdem nicht. Vielmehr

glaubt er, dass seinesgleichen stillschweigend geduldet wird, denn das grundsätzliche Konzept des Systems bleibt unberührt. Außerdem liefert Ben Spezialanfertigungen für Behinderte, so dass sogar einarmige Kriegsveteranen ihrem verspielten Hobby fröhnen können. Aber aller Übung zum Trotz räumt der Profi gerne ein, dass es die aktuellen Systeme in sich haben. »Moderne Konsolen lassen sich definitiv schwieriger umbauen. Alles ist kleiner, läuft schneller heiß und geht leichter kaputt.« An Modding Interessierten rät Ben erst mal zu günstigen 8-Bit-Geräten. Wer mehr über Bens Arbeiten erfahren will, den laden wir auf unsere Magazin-Webseite mit Infos und Bildergalerie ein: www.360-live.de

„Bastler wie Ben Heck stellen unter Beweis, dass User nicht gleich User ist.“



Ben Heck zählt zu den Meistern unter den Konsolen-Moddern.



Kann schon ein bisschen mehr als der Atari-Laptop: Eine Xbox 360 im transportablen Gehäuse.



JAPAN IM WANDEL

ANSCHLUSSPROBLEME?

VMit Xbox 360 und Playstation 3 ist das eingetreten, was Branchen-Kenner schon vor Jahren prognostiziert haben: Das Schwergewicht der Spiele-Entwickler verlagert sich von Japan in den Westen. Im Land der aufgehenden Sonne herrscht Stagnation: Frühere Vorzeige-Studios wie Square Enix fühlen sich noch immer Traditionen verpflichtet, die noch auf die Ära der 16-Bit-Konsolen zurückgehen. Und aktuelle Systeme stoßen auf wenig Akzeptanz bei japanischen Käufern: Während unsereins schon lang mit Xbox 360 und Playstation 3 auf die Pirsch geht, konnten sich in Japan lediglich Nintendos Wii und das DS einen ansehnlichen Käuferstamm erarbeiten.

Jetzt müssen Konzerne wie Square Enix oder Capcom umdenken: Zwar bleibt für das Geschäft in der Heimat noch immer die eine oder andere goldene Kuh, die man tüchtig melken kann – »Dragonquest« zum Beispiel –, aber will man international nicht hoffnungslos zurückfallen, setzt das eine andere Taktik voraus. Capcom hat 2008 bekannt gegeben, aggressiv in den Westen expandieren und dort künftig 80 Prozent des Gesamtergebnisses erzielen zu wollen. Das klingt mutig und sollte auch klappen: Mit Titeln wie »Resident Evil 5« zählt Capcom zu den japanischen Herstellern, deren Werke bisher wenig bis nichts von ihrem einstigen Glanz eingebüßt haben.

Was sagen die Macher dazu? »Wir hatten gehofft, dass Infinite Undiscovery und The Last Remnant die Xbox-360-Verkäufe hierzulande ankurbeln«, erklärt Level-Designer Masato Yagi. Sein Kollege Hiroshi Takai, als Game-Director für die künstlerische und technische Seite verantwortlich, sagt dazu: »Last Remnant ist für den weltweiten Erfolg von Square Enix ein Schlüsseltitle. Nachdem wir uns die Hardware-Verkaufszahlen im Westen angesehen haben, wollten wir den Titel unbedingt auf der Xbox 360 bringen.« Mit anderen Worten: Früher haben sich Japans Entwickler vor allem um Japan gekümmert und dabei nebenbei internationale Erfolge gefeiert. Heute muss Japans Spiele-Industrie erst noch lernen, dass sie besser zweigleisig fährt: Entwicklung von Titeln für Wii und DS für den japanischen Markt und

westlich orientierte Produktionen für Xbox 360 bzw. Playstation 3. Schade nur, dass offenbar das technische Know-How fehlt, um mit hiesigen Verkaufsschlägern mithalten. Aktuell setzt man auf die von Epic lizenzierte Unreal Engine 3 und hat offensichtlich damit zu kämpfen: Ruckelnde Bilder und ewige Nachladezeiten zum Beispiel bei »The Last Remnant« sind die Folgen. In diesem Jahr muss Square Enix eigens mit der für »Final Fantasy 13« entwickelten Crystal Tools- beziehungsweise White-Engine zeigen, was rauszuholen ist. Sollte »Final Fantasy 13« nicht endlich auch technisch überzeugen, dann wird's in unseren Gestaden eng für den einstigen Rollenspiel-Primus. Wie siehst du das? Hat Japan als Lieferant für geniale Spielideen wirklich so massiv an Bedeutung verloren? Teil dich mit und tausche dich aus im Magazin-Forum unter www.360-live.de.



Das aktuelle Rollenspiel »The Last Remnant« hat Square Enix in erster Linie für den Westen entwickelt.

PFEIFFER GIBT NICHT AUF

KÖLNER KILLER



Deutschlands Spielegegner Nummer Eins: Das ist nach seiner Entmachtung nicht mehr Bayerns ehemaliger Ministerpräsident Günther Beckstein. Nein, der selbsternannte Kriminologe Christian Pfeiffer

ist es, der nicht locker lässt. Gerade erst hat sich der Eklat rund um die so verpönten »Killerspiele« einigermaßen beruhigt, da werfen Pfeiffer und die Befürworter seiner Gangart einmal mehr Holz ins Feuer: In dem von zahlreichen Spielegegnern unterzeichneten »Kölner Aufruf« brandmarken sie gleich die ganze Branche als »Killer-Industrie« und Teil eines »militärisch-industriellen-medialen Komplexes«, dessen erklärtes Ziel es sei, die Soldaten der Zukunft zu züchten sowie »Akzeptanz für die derzeitigen und künftigen Kriege zu schaffen«. BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters hierzu: »Der Aufruf ist eine Aktion von fanatischen Kritikern der Unterhaltungssoftware. Entsprechende Aktionen und Initiativen gab es ja auch in den 50er Jahren beim Aufkommen von Rockmusik. Das ist nichts Neues.« Der Medienpädagoge Gerald Jörns von der Fachhochschule Hannover: »Deutsche Kinder und Jugendliche sind von ihren Eltern in einer friedensbejahenden Umgebung erzogen worden und haben gänzlich andere Distanzmöglichkeiten im Rahmen ihrer Medien-erfahrung entwickelt. Die angeblichen Spiel-experten wie Pfeiffer werden immer unglaubwürdiger, je weiter sie sich in Rundumschlägen durch Stigmatisierung, Verallgemeinerungen oder Mitteln der Propaganda von einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung entfernen.« Dem ist nichts hinzuzufügen.



NEU IN GAMES™

Ab dem vierten Februar heißt es zuschlagen, denn dann erscheint die neueste Ausgabe von games™. Titelthema: Ein Mega-Test zur Prügel-Sensation »Street Fighter IV« samt 4-Seiten-Retro-Spezial zu Ryu und allen anderen Kämpfer-Legenden. Außerdem im Retro-Teil: Segas Mega Drive und alles Wissenswerte zum Mehrspieler-Hit »Gauntlet«. Im Feature-Teil spricht games™ exklusiv mit den Machern des kritisch beäugten US-Militär-Shooters »America's Army«. Dazu gibt's massig Tests, etwa zu »Killzone 2«, »F.E.A.R. 2« und »Battleforge«, sowie brandheiße Previews zu »Brütal Legend«, »Anno 1404« und »Parabellum«.

HOUSER-BRÜDER BLEIBEN BEI TAKE 2

Ende 2008 wurden Gerüchte laut, wonach die beiden Take-2-Mitbegründer Sam und Dan Houser von Take 2 zu Electronic Arts wechseln würden. Jetzt hat Take 2 einen entscheidenden Schritt getan, um die kreativen Köpfe hinter der Erfolgsreihe »Grand Theft Auto« – die Take 2 übrigens 2008 jeden zweiten von insgesamt 1,54 Milliarden umgesetzten US-Dollar eingebracht hat – an sich zu binden: Ein neuer Vertrag verpflichtet die Housers bis mindestens 2012. Was die »GTA«-Masterminds davon haben? Das Übliche: Mehr Geld und mehr Mitspracherecht.

AUTODESK UND EPIC

Das US-Haus Epic ist für tolle Ego-Shooter bekannt, aber wirklich Geld machen die Jungs mit der Unreal Engine, die etliche Software-Hersteller für die Entwicklung eigener Projekte lizenzieren. Aber, was ist eine schicke Figur ohne glaubhafte Bewegungsabläufe? Herzlich wenig, richtig. Darum hat Epic jetzt den Software-Entwickler Autodesk in sein »Integrated Partners«-Programm aufgenommen. Letzterer steuert seine leistungsfähige Animations-Software HumanIK bei. Was das heißt? Dass wir bei kommenden Spielen auf Basis der Unreal Engine mit geschmeidigeren, weil menschlicher aussehenden Animationen der Heldenfiguren und ihrer Gegner rechnen dürfen.



GHOSTBUSTERS

Die Geisterjäger leben noch: Nach erfolgter Fusion und Sichtung aller bevorstehenden Projekte hatte der US-Publisher Activision-Blizzard im Sommer 2008 beschlossen, das Third-Person-Action-Spiel »Ghostbusters« nicht weiterzuentwickeln. Der Verbleib der beliebten Kammerjäger stand lange auf der Kippe. Ende Oktober dann die Rettung: Atari ist neuer Publisher, das Projekt lebt weiter. Um uns davon zu überzeugen, durften wir der neuesten Fassung kürzlich auf den Zahn fühlen. Gezeigt wurde ein Level aus der ersten Hälfte der Kampagne: Zusammen mit den alteingesessenen Gespenster-Häschern Spengler, Stantz und Venkman jagt der Spieler in der Rolle des unbekannten Helden den schwebenden Geist einer Bibliothekarin. Die ältere Dame in ihrem noch altmodischeren, pinkfarbenen Outfit scheucht die Gruppe – bevor es zum finalen Duell kommt – durch unzählige Abschnitte einer New Yorker Bibliothek. Zwischendurch gibt's immer wieder Showdowns mit skurrilen, paranormalen Gestalten, allen voran einem

fast bildschirmfüllenden Golem, der sich vor den Augen seiner erstaunten Betrachter aus mehreren Dutzend Büchern zusammensetzt, die vorher nur unscheinbar auf dem Boden lagen. Physikalisch korrekt flattern die Schriftstücke – den Körper des Golems bildend – umher. Ein echter Hingucker, der durch die von Entwickler Terminal Reality selbst auf die Beine gestellte Infernal-Engine ermöglicht wird. Fast noch beeindruckender: der Niedergang des Golems nach hartem Kampf. Wie auf Knopfdruck verlieren alle Bücher ihr magisches Eigenleben, sacken zu Boden und treiben fortan wie kleine Schiffchen auf der Oberfläche des mittlerweile fußhoch mit Wasser gefüllten Raums. Technisch gibt's also wenig auszusetzen, und auch das Leveldesign scheint passabel. Unverständlich dagegen das Fehlen eines Koop-Modus, der perfekt zu diesem Spiel passen würde und momentan nur der Wii-Fassung vergönnt ist. Auch in Sachen Humor ist noch Nachbessern angesagt. Kritik, die sich die Entwickler hoffentlich zu Herzen nehmen.



SPIELETERMINE

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



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!

FEBRUAR 2009

Cabela's Dangerous Hunts Activision
Der Pate 2 EA



Destroy All Humans! Der Weg
des Furons THQ
F.E.A.R. 2: Project Origin Warner Bros.
Interactive
Halo Wars Microsoft
Raven Squad: Operation Hidden Dagger
South Peak
Shellshock 2 – Blood Trails Eidos
Silent Hill: Homecoming Konami
Skate 2 Electronic Arts
Stormrise Sega
Street Fighter IV Capcom
The Wheelman Midway

MÄRZ 2009

Damnation Codemasters
Eat Lead: The Return of Matt Hazard
Koch Media
Red Faction Guerrilla THQ
Resident Evil 5 Capcom
Riddick: Assault on Dark Athena Atari
Onechanbara: Bikini Samurai Squad
Koch Media
Sacred 2: Fallen Angel Ascaron
Star Ocean: The Last Hope Koch Media
This is Vegas Midway
Tom Clancy's H.A.W.X. Ubisoft
Trivial Pursuit EA
WWE Legends of Wrestlemania THQ

APRIL 2009

Bionic Commando Capcom
Wolverine Activision

MAI 2009

Batman: Arkham Asylum Eidos
Operation Flashpoint 2 Codemasters
Terminator Salvation Warner Bros. Interactive

JUNI/JULI 2009

Ghostbusters Atari

2009

Age of Conan: Hyborian Adventures Eidos
Aliens: Colonial Marines Sega
Alpha Protocol Sega
Battlestations: Pacific Eidos
Beyond Good & Evil 2 Ubisoft
Bioshock 2 Take 2
Borderlands Take 2

Brütal Legend Electronic Arts
Colin McRae: Dirt 2 Codemasters
Crossfire Eidos
Culdcept Saga Namco-Bandai
Darksiders THQ
Dead Island Techland
Divinity 2: Ego Draconis dtp
Dirty Harry Warner Bros. Interactive
Driver 5 Ubisoft
Duke Nukem Forever 3DRealms
Earthworm Jim 4 Interplay
Formel 1 Spiel Codemasters
Forza Motorsport 3 Microsoft
Fuel Codemasters
Halo 3: ODST Microsoft
Heist Codemasters
Heroes over Europe Atari
Highlander Eidos
I Am Alive Ubisoft
Indiana Jones Lucasarts
Just Cause 2 Eidos
Justice League of America Warner Bros.
Interactive
L.A. Noire Rockstar Games
Mafia 2 Take 2
Metro 2033: The Last Refuge THQ
Mass Effect 2 EA
Mobile Ops: The One Year War Namco-Bandai
Overlord 2 Codemasters
Planet 51 THQ
Prototype Activision Blizzard
Ride to Hell Koch Media
Risen Koch Media
Rock Revolution Konami
Score International Baja 1000 Activision
Tales of Vesperia Namco-Bandai
The Precursors Play Ten Interactive
The Witcher: Rise of the White Wolf Atari
Time 0 Zootfly
Tron Buena Vista
Two Worlds: The Temptation Topware
Venetica dtp
Wardevil: Enigma Digi-Guys
Witches Unklar
World in Conflict: Soviet Assault Ubisoft

UNKLARE TERMINE

Alan Wake Microsoft
Deus Ex 3 Eidos
Final Fantasy XIII Square-Enix
Max Payne 3 Rockstar Games
Splinter Cell: Conviction Ubisoft
Test Drive Unlimited 2 Atari



WO
BLEIBT
EIGENTLICH ...

BEYOND GOOD & EVIL 2

Das Vorgängerspiel ist ein Abenteuer, das charakterstarke Figuren mit einer Kombination aus Schleicheinlagen und einem interessanten Kampfsystem verknüpft. Wenn die ebenso hübsche wie abenteuerlustige Jade schnell genug ist, knipst sie kurz vor dem Scharmützel noch ein Foto ihres Gegners und kassiert dafür Punkte – was nur eine von unzähligen Feinheiten ist, die sich im ersten »Beyond Good & Evil« zu einem großartigen Gesamtkunstwerk zusammensetzen. Deswegen haben wir uns sehr gefreut, als Ubisoft Mitte 2008 auf den Ubidays den zweiten Teil ankündigte. In Paris gab es aber nur ein kurzes Filmchen zu sehen: Jades Patenonkel und Begleiter – ein schlecht gelaunter Eber namens Pey'j – sitzt auf seinem liegengelassenen Fahrzeug mitten in der Wüste, der Motor qualmt, die Karre ist Schrott. Zum Zeitvertreib zieht er sich kleine nervende Fliegen durch den Rüssel, während Jade in der Ferne meditierend unter ihrem Sonnenschirm sitzt.



Skuril und unkonventionell ist der Trailer, und genau so stellen wir uns »Beyond Good & Evil 2« vor: Ein schönes, intelligentes, buntes, mit zündenden Sprüchen durchsetztes Action-Abenteuer. Wenn jetzt noch das Rätseldesign ähnlich gut gelingt wie im Original, dann wird das ein Fest. Wir warten händeringend auf mehr Informationen – bald sollte es so weit sein.

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 2 Games + Bonus	ab 239,00 Euro
Xbox 360 Elite + 2 Games + Bonus	274,99 Euro
Wireless Controller weiss (Original MS)	33,33 Euro
Controller mit Autofire für Halo, Cod 4	ab 79,99 Euro
Xbox Live 3 Monate	14,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	48,48 Euro
Street Fighter IV ArcadeStick	69,99 Euro
Street Fighter Gamepad	34,99 Euro
Street Fighter IV USB 12	53,99 Euro
Sega Superstars Tennis	9,99 Euro
Call of Duty - World at War USB 18	49,99 Euro

viele Uncut Titel
auf Lager!

USB 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

Zubehör ohne Grenzen:

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

Geräte sofort
lieferbar...

Software ab
34,99 Euro

0700 WOLFSOFT - www.wolfsoft.de

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 Januar 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
2	Halo 3	Microsoft
3	Eternal Sonata	Atari
4	Call of Duty: World at War	Activision
5	FIFA 09	EA Sports

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Januar 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: World at War	Activision
2	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
3	Left 4 Dead	Valve
4	Fable 2	Microsoft
5	Halo 3	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang Januar 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix
2	Biohazard 5 Deluxe Edition	Capcom
3	Tales of Vesperia	Namco
4	Street Fighter IV	Capcom
5	Left 4 Dead	Valve

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

14.37%

Capcom braucht keine Dunkelheit, um eine beklemmende Atmosphäre zu schaffen. Harte Schatten machen den Job mit Bravour.

Tendenz



Einschätzung/ sehr gut



2

ASSASSIN'S CREED 2 HERSTELLER/ UBISOFT

9.58%



Tendenz



Die Informationen sind rar, die Gerüchteküche kocht: Wird der zweite Meucheltrip zur Zeit der französischen Revolution spielen?

Einschätzung/ sehr gut

3

HALO 3: ODST HERSTELLER/ MICROSOFT

8.38%



Tendenz



Die Spezialeinheit Orbital Drop Shock Troopers tritt an die Stelle des Master Chiefs. Werden die Neulinge an diese Xbox-Ikone heranreichen?

Einschätzung/ gut

4 The Witcher

5.99% **Einschätzung/** sehr gut

5 Alan Wake

5.99% **Einschätzung/** sehr gut

6 Final Fantasy XIII

5.99% **Einschätzung/** sehr gut

7 Half-Life 2: Episode 3

5.39% **Einschätzung/** sehr gut

8 Halo Wars

4.79% **Einschätzung/** befriedigend

9 Just Cause 2

4.78% **Einschätzung/** gut

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

4.76% **Einschätzung/** gut

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

1

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR HERSTELLER/ ACTIVISION

13,31%

Konservativ, aber konsequent: Hier wird das zur Spitze getrieben, was die Serie ausmacht. Ein verdammt packendes Spielerlebnis.

Tendenz



360-Wertung/ 8.6



2

COD: MODERN WARFARE HERSTELLER/ ACTIVISION

12,31%



Tendenz



Der ultimative Dauerbrenner in den Charts sorgt auch nach gut einem Jahr noch für Mehrspieler-Gaudi.

360-Wertung/ 9.0

3

FALLOUT 3 HERSTELLER/ BETHESDA SOFTWORKS

8.75%



Tendenz



Kaum ein Spiel der letzten Jahre mixt abgedrehte Ideen mit derart spannenden, witzigen und zugleich schockierenden Spielelementen.

360-Wertung/ 8.5

4 Fable 2

7.14% **Wertung/** 9.0

5 Battlefield: Bad Company

5.71% **Wertung/** 8.8

6 Grand Theft Auto IV

5.71% **Wertung/** 9.3

7 Dead Space

5.71% **Wertung/** 8.9

8 Far Cry 2

5.00% **Wertung/** 8.8

9 Halo 3

3.57% **Wertung/** 8.9

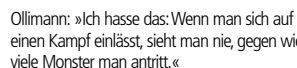
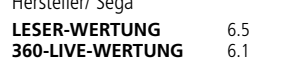
10 FIFA 09

3.57% **Wertung/** 8.8

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

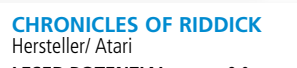
1 LEFT 4 DEAD HERSTELLER/ VALVE LESER-WERTUNG 9.0 360-LIVE-WERTUNG 8.8 Fuzzy: »Grandioses Spiel, aber die Schnitte nerven. Wenn ich einen Zombie umniete, spritzt statt Blut eine Art Wackelpudding.«	
2 LIPS HERSTELLER/ MICROSOFT LESER-WERTUNG 9.2 360-LIVE-WERTUNG 8.6 SaschaAsh: »Wer gerne singt oder sich zumindest mal traut, ob mit oder ohne alkoholischer Hilfe, wird seinen Spaß haben.«	
3 RISE OF THE ARGONAUTS HERSTELLER/ CODEMASTERS LESER-WERTUNG 7.6 360-LIVE-WERTUNG 8.6 Pasak86: »Trotz Mängel macht es richtig Spaß. Vor allem die vielen Kleinigkeiten am Rande tragen viel zur Atmosphäre bei.«	
4 The Last Remnant Hersteller/ Square Enix LESER-WERTUNG 7.9 360-LIVE-WERTUNG 7.8 Ollimann: »Ich hasse das: Wenn man sich auf einen Kampf einlässt, sieht man nie, gegen wie viele Monster man antritt.«	
5 Sonic Unleashed Hersteller/ Sega LESER-WERTUNG 6.5 360-LIVE-WERTUNG 6.1 Ridley: »Spring, mäh alles nieder und lauf einfach geradeaus. Viel zu geradlinig. Ich wünsche mir den alten Sonic wieder.«	

DEIN VOTING!

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

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

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

1 ALAN WAKE HERSTELLER/ MICROSOFT LESER-POTENZIAL 8.5 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 Carnivore: »Der Grund, warum ich mir eine Xbox 360 gekauft habe. Dieses Spiel wird Maßstäbe setzen.«	
2 HALO 3: ODST HERSTELLER/ MICROSOFT LESER-POTENZIAL 9.0 360-LIVE-POTENZIAL 9.5 Dark Striker: »Ich möchte mehr als nur rumballern; wie wäre es mit ein bisschen Taktik wie in der Ghost-Recon-Serie?«	
3 RESIDENT EVIL 5 HERSTELLER/ CAPCOM LESER-POTENZIAL 9.5 360-LIVE-POTENZIAL 9.5 CFG_GoDLike: »Die Grafik ist ein echter Hingucker! Toll finde ich, dass endlich mal ein Spiel ungeschnitten rauskommt.«	
4 CHRONICLES OF RIDDICK Hersteller/ Atari LESER-POTENZIAL 9.0 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 Master Max: »Der gute alte Oldie Butcher Bay wird mitgeliefert – ein feiner Schachzug von Publisher Atari.«	
5 THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF Hersteller/ Atari LESER-POTENZIAL 9.0 360-LIVE-POTENZIAL 9.0 Brunselman: »Ein erwachsenes Spiel, das auch vor alltäglichen Themen wie Sex und Gewalt nicht zurückschreckt.«	

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DIE HELDIN IM BETT

Darf Sex ein Videospiel-Thema sein?

Ja, wenn es geschickt eingebunden wird	62.35%
Nein, passt selten ins Spiel	15.29%
Ein reines Sex-Game wäre nett	14.21%
Ist mir egal	8.24%

TRICKSREIEN

Was hältst du vom »Cheaten«?

Nur im Singleplayer in Ordnung	50.56%
Gar nichts, verdirbt den Spielspaß	47.19%
Auch im Mehrspieler akzeptabel	1.12%
Was ist das?	1.12%

DER GUTE ALTE STICK

Kaufst du dir einen Arcade-Stick nur für Street Fighter IV?

Nein, ist mir zu teuer	51.61%
Nein, zu umständlich	35.48%
Ja, das Spielhallen-Feeling muss her	9.68%
Ja, ich gebe dem D-Pad keine Chance	3.23%

RESIDENT EVIL 5

Nur noch wenige Wochen, bis uns Capcoms heiß erwartetes Horrorspektakel so richtig schocken will. Höchste Zeit für einen handfesten Erlebnisbericht anhand einer nahezu kompletten Spielversion.

AUF EINEN BLICK

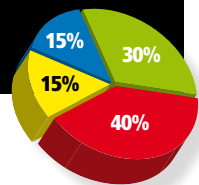
Hersteller/ Capcom
Entwickler/ Capcom
Genre/ Horror-Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Actionorientierter Schocker mit filmreifer Inszenierung und kooperativem Gameplay vom Feinsten.

DAS STECKT DRIN

- Chris & Sheva
- Infizierte
- Koop-Action
- Angstschweiß



Gottlob schreiben wir bald Freitag den Dreizehnten. Action-Liebhaber werden sich den 13. März 2009 schon vor Wochen mit blutroter Farbe im Kalender markiert haben – den Tag, an dem »Resident Evil 5« auf die Konsole kommt. Interessant ist der erste Ableger aus Capcoms Schocker-Reihe für die aktuelle Konsolengeneration schon deshalb, weil er mit Konventionen bricht: Nicht verrottende Zombies in tiefdüsterem Gemäuern jagen dem Spieler den Schrecken in die Glieder. Stattdessen werden wir Zeuge, wie Afrika brennt, wie Menschen zu abscheulich deformierten Jägern werden, wie sich die Savanne in eine lodernde Hölle verwandelt, ausgekleidet mit Blut und Gedärmen von Mitmenschen.

Die Handlung setzt neun Jahre nach dem allerersten »Resident Evil« ein, im Jahr 2007. Die Umbrella Corp., bekanntlich Urheber abscheulicher Menschenversuche, gibt es nicht mehr. Dennoch findet Chris Redfield – nach Teil Eins und »Code Veronica« zum dritten Mal als Serienheld in Action – in der heruntergekommenen Ortschaft Kijuju Hinweise darauf, dass Umbrella hier einst operiert hat. Redfield arbeitet für die Bioterrorism Security Assessment Alliance, kurz BSAA. Diese Spezialeinheit zur Bekämpfung bioterroristischer Aktivitäten stellt ihm eine bildhübsche Partnerin zur Seite: Sheva Alomar. Die kurvige Amazone afrikanischer Herkunft musste als kleines Kind mit ansehen, wie Abgesandte der Umbrella Corp. Feldversuche mit ihren Eltern durchführten. Nun sinnt sie auf Rache.

Die Story beginnt im Elendsviertel von Kijuju, einem Slum aus Wellblechhütten und Baracken. Die Kamera klemmt sich dicht

hinter Chris' rechte Schulter. Über Funk kommen die Befehle der BSAA rein. Was zu tun ist? Wir hätten das Höllenfeuer verdient, wenn wir das an dieser Stelle verraten!

WIE BONNY UND CLYDE

Wenden wir uns weniger verräterischen Tatsachen zu: Der linke Analogstick dient der Fortbewegung, der rechte führt die Kamera. Die LT-Schultertaste antippen löst den Zielmodus aus, per RT-Taste wird scharf geschossen. Während des Zielvorgangs verharrt der Held an Ort und Stelle, kann sich nicht bewegen; anders als bei modernen Ego-Shootern, aber typisch für »Resident Evil«. Kann man sich daran stören? Ja, wenn man's anders gewohnt ist. Fühlt sich das spannend an? Unbedingt! Denn dieser erzwungene Lauf-Stopp, wenn dutzende Kreaturen das Bild fluten, bringt eine ungeheure Spannung ins Spiel, macht die Angst quasi fühlbar. Freundlicherweise sind alle Waffen mit einer Laser-Zielkennung ausgestattet. Präzise Distanzschüsse gehen locker von der Hand. Sich umschauen, wenn klappt allerdings in Normalperspektive wie auch im Zielmodus dermaßen träge, dass eine Korrektur der Geschwindigkeit im Optionsmenü anzuraten ist. Nachladen wird per A-Taste eingeleitet, sofern die LT-Taste gedrückt bleibt. Ein ständiger Wechsel ins Inventar ist also nicht notwendig, praktisch!

Und so kann man sich bald mit den Merkmalen des Waffensystems vertraut machen. Schon die Standard-Pistole verfügt über eine beachtliche Durchschlagskraft und hinterlässt deutlich sichtbare Schäden an den Gegnern. Nur dumm, dass die so viel wegstecken. Der mittlere Schwierigkeitsgrad

Erhältlich/ 13. März 2009

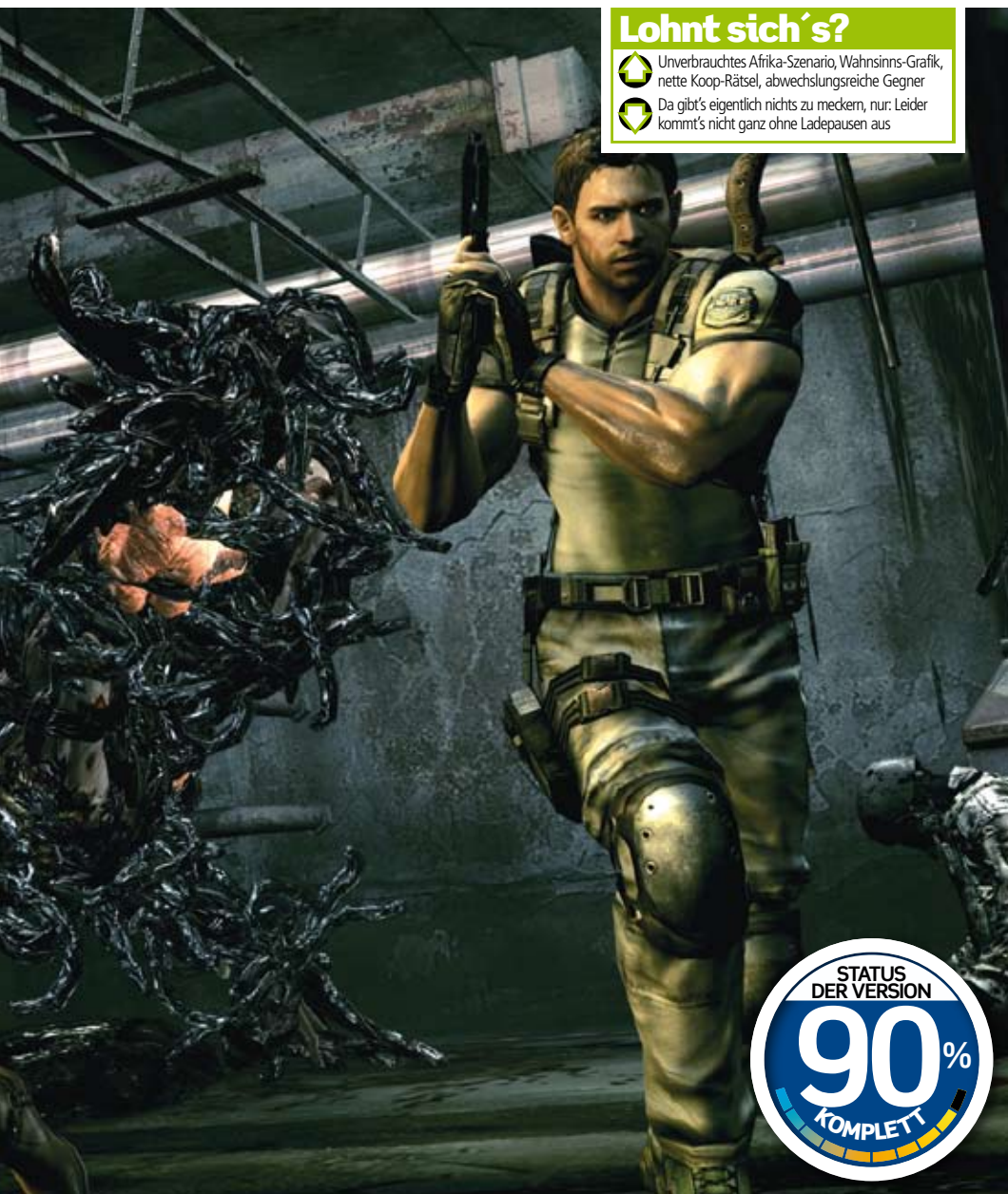


Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ Leserumfrage: Wie hoch sind deine Erwartungen an Resident Evil 5? Forum: Jetzt für Lesertest bewerben!



Irving ist der erste Kandidat auf unserer Abschlusliste. Er soll irgendetwas mit den Infizierten zu tun haben und mit Informationen rausrücken.



Lohnt sich's?

- Unverbrauchtes Afrika-Szenario, Wahnsinns-Grafik, nette Koop-Rätsel, abwechslungsreiche Gegner
- Da gibt's eigentlich nichts zu meckern, nur: Leider kommt's nicht ganz ohne Ladepausen aus



Kommt Freunde, wir können doch ganz in Ruhe über die ganze Sache reden... oder etwa nicht?



Wesker, der Drahtzieher aus den Vorgängerspielen, taucht in einer Vision auf. Ob er auch einen Auftritt im Spiel hat, bleibt abzuwarten.



Das Zertrümmern von altem Gerümpel macht Spaß und bringt auch nützliche Gegenstände zum Vorschein.

hat das Zeug, Einsteiger in die Verzweiflung zu treiben: pro Gegner ein bis zwei Magazine, das kommt vor. Die richtige Taktik? Immer schön die Gesamtsituation im Blick behalten, nach jedem Schuss die Chancen kalkulieren. Wenn zu viele Gegner anrücken eventuell kurz fliehen, ansonsten bei jedem Treffer ein Stück vorrücken und per X-Taste in den Nahkampf übergehen. Die Trefferzone des letzten Schusses bestimmt, ob Chris einen Haken, eine Gerade oder einen Aufwärtshaken austeiht. Sheva – sofern man im Koop-Modus spielt – steht zusätzlich ein Seitwärtstritt zur Verfügung. Nahkampf-attacken richten ordentlich Schaden an und sparen Munition: Die mit dem Uroboro-Virus Infizierten stürmen oft in so großer Zahl den Bildschirm, dass man ständig Gefahr läuft, sämtliche Waffen leer zu schießen.

Doch selbst wenn Chris vom Mob überannt wird, muss das nicht das Ende sein – jetzt kommt nämlich einer von Shevas großen Momenten. Einen Augenblick lang ist Chris nur bewusstlos. Sofern es die Situa-

tion zulässt, kommt Sheva angerannt, rammt Chris eine Adrenalinspritze ins Herz und reißt ihn zurück ins aktive Geschehen. Sie muss halt nah genug stehen und darf nicht anderweitig beschäftigt sein, dann sind die Chancen gut. Letztlich bewährt sich die Adrenalin-Spritze als taktisches Element, das trotz aussichtsloser Lage noch Überlebenschancen für Chris eröffnet. Dass das die Spannung erfolgreich unterstreicht, hängt mit der KI zusammen. Trotz des gelegentlich überraschend anspruchsvollen Kulissen-Aufbaus ist auf Sheva Verlass. Die Frau findet ihren Weg und weiß, was sie tut. In einem Bergwerksabschnitt muss sie beispielsweise eine schwere Elektrolampe tragen. Sie folgt dem Spieler auf Schritt und Tritt und richtet die Lampe immer entsprechend dem aktuellen Blickwinkel aus. Auch sonst wirken Chris und Sheva gut eingespielt. Der Austausch von Munition klappt prima, ebenso das Verabreichen von Heilkräutern und der Konter auf Angriffe aus dem Hinterhalt.



KOMM, HILF MIR MAL!

Ich mach das schon

Sheva und Chris sind ein ungleiches Paar, so viel ist sicher. Sie ist leicht und zierlich, er ein Muskelprotz wie er im Buche steht. Zahlreiche Kulissen sind nur für Sheva zugänglich, andere nur für Chris, einige nur, wenn beide im Team arbeiten. Ein Dach beispielsweise ist nur erreichbar, wenn sich Sheva für eine Räuberleiter zur Verfügung stellt. Manchmal reißt das Gameplay das Dreamteam bewusst auseinander, dann sind die zwei für kurze Zeit auf sich allein gestellt. Mal muss ein Held dem anderen den Zugang zu einem Gebiet eröffnen, mal der andere Schlüsselteile suchen, finden, herbeitragen und zusammensetzen. Im Einzelspieler-Modus steuert man immer Chris und bekommt von Shevas Taten in manchen Situationen wenig mit. Die beiden sind aber überwiegend gemeinsam unterwegs, sie kämpfen Seite an Seite – auch an Bord von Fahrzeugen. Nach rund sechs Stunden beispielsweise soll das Paar einen Weiher mit einem Sumpfboot erforschen. Ein Spieler lenkt, der Mitspieler nimmt vom Bug aus Speerwerfer am Ufer aufs Korn.

Da nur Chris ein Messer bei sich führt, kann nur er Kisten, Fässer und andere Objekte aus Holz zertrümmern. Sie enthalten oft Kleingeld, Heilkräuter und wertvolle Munition, die sich Chris und Sheva am besten teilen. Denn in diesem Horrorszenario überlebt nur, wer zusammenarbeitet und ökonomisch mit dem Munitionsnachschub wirtschaftet. Bestenfalls spezialisiert sich jedes Teammitglied auf eine bestimmte Waffengattung, um etwaigen Streitereien gleich im Vorfeld aus dem Weg zu gehen.

Dieser verummte Typ weiß wahrscheinlich nur zu gut, warum er sein Gesicht versteckt. Mit ihm und seiner Kettensäge ist nicht zu spaßen. Er holt mit dem Gerät zwar nur langsam aus, verarbeitet aber alles, was er trifft, sofort zu Hackfleisch. Spitzname bei uns in der Redaktion: der Witwenmacher.

liveundonline

■ Online, über Systemlink oder via Splitscreen im Koop-Modus spielbar
■ In unserer Spielversion sind im Titelbild noch sieben Menü-Einträge mit Fragezeichen versehen. Was steckt dahinter: Weitere Mehrspieler-Modi? Einzelspieler-Kampagne mit Sheva als Heldin? Minispiele wie in »Resident Evil 4«? Antworten im nächsten Heft! ■ 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints, allerdings in unserer Spielversion noch nicht freispielbar
■ Online-Bestenlisten und Statistiken ■ Demo gibt's ab dem 26. Januar auf dem Xbox-Live-Marktplatz



ZIEL- UND SPIELHILFE

Hightech gegen Voodoo-Kult

Da alle mitgeführten Waffen – übrigens immer deutlich am Körper von Chris oder Sheva sichtbar – mit einem Infrarotvisier ausgestattet sind, fällt es nicht sonderlich schwer, einem weit entfernten Gegner auf die Schnelle einen gezielten Kopfschuss zu verpassen. Eine weitere große Hilfe in der rasanten Action ist die GPS-Karte, die per RB-Schultertaste eingeblendet wird. Sie gibt Auskunft darüber, wo der Übergang zum nächsten Levelabschnitt zu finden ist, wie viele Gegner sich in der Nähe aufhalten und wo Schätze und nützliche Gegenstände in der näheren Umgebung versteckt sind. Leider funktioniert das GPS nur in offener Umgebung, nicht in Tunnel-systemen und Bergwerksstollen.

» Ausprobieren, Mitdenken und Voraus-schauen lohnt aber nicht nur im Zusammen-hang mit dem Kampfsystem, auch das Inventarsystem scheint wohlgedacht.

INVENTAR-ENGPAß

Chris darf immer nur das Nötigste mit sich tragen, so viel wie in seine neun »Taschen« passt. Weitere Waffen und Objekte werden in einen »Schrank« ausgelagert, der sich nur beim Etappen-Einstieg, nach einem Heldentod und beim Anfang jedes Abschnitts öffnet. Dutzende Waffen und dutzende Munitions-Magazine herumschleppen? Nicht hier. »Resident Evil 5« lebt vom allgegenwärtigen Gefühl, dass gerade

die letzte Patrone in den Lauf wandert. Es gibt freilich Kniffe, die das karge Leben angenehmer machen. Man kann zum Beispiel Waffen an Sheva abgeben, als wäre sie ein Lastesel. Richtig praktisch ist das bei Tellerminen und Granaten, weil Sheva solche Sprengkörper nie aktiv einsetzt, sie aber auf Kommando an Chris aushändigt. Trost spendet außerdem die Tatsache, dass man sich im besagten Schrank per Kauf-option mit bis zu zwei Waffen und jeweils einem passenden Magazin neu eindecken kann, sollten die Ressourcen knapp bemessen sein. Die Zahlungsmittel, Gold und Schätze, sind in Leichenteilen und Truhen versteckt. Jäger und Sammler von güldenem

Tand werden ihr Glück finden. Im Koop-Game stellt sich aber so manches anders dar. Beispielsweise wirkt Heilspray auf beide Figuren gleich erfrischend, räumliche Nähe vorausgesetzt. Das Inventar beider ist strikt getrennt, der Waffentausch ausgeschlossen. Damit soll wohl vermieden werden, dass sich Neueinsteiger an einen erfahrenen Jäger anhängen, was wiederum für fair geführte Online-Ranglisten sorgen sollte. Selbst die Inventar-Funktion »Waffe ablegen« hilft wenig. Wer mit diesem Trick seinem Mitspieler einen seltenen Raketenwerfer hinterlassen möchte, wird lernen müssen, dass das ausgewählte Objekt nicht wirklich abgelegt, sondern umgehend



3



DAS GRAUEN...

1 ...kennt keine Grenzen

In diesem Höhlensystem herrscht absolute Dunkelheit. Einer der Gefährten muss die Katakomben mit einer starken Elektrolampe ausleuchten. Die Schatten sehen verblüffend echt aus. Von den angriffslustigen Infizierten abgesehen, lauern auch noch Schlangen hinter jeder Ecke. Kein Ort zum Wohlfühlen.

Irgendwann bleibt nur noch die Flucht über den Wasserweg. Doch auch auf dem Boot sind die beiden längst nicht vor den Infizierten sicher. Die nämlich schießen mit Bogen und Armbrust und treffen beachtlich gut. Vor allem Brandpfeile können mächtig an der eigenen Gesundheit nagen.

Ein Mann und sein Messer. Diese überaus nützliche Waffe für den Nahkampf führt nur Chris mit sich. Ein klarer Nachteil für den Mitspieler, der mit Sheva vorliebnimmt. So etwas wie ein Charakterswahlmenü ist nicht vorhanden.



2



1

vernichtet wird. Nur der Tausch von Munition und Medizin ist erlaubt. Vier Inventarfelder lassen sich außerdem komfortabel über das Steuerkreuz auswählen: sehr praktisch zur schnellen Waffenwahl. Kenner der »Resident Evil«-Reihe werden übrigens das Schreibmaschinen-Speichersystem vermissen. Diesmal werden an vielen Kontrollpunkten und an jedem Ende einer Etappe Spielstände angelegt. Schnell, modern, komfortabel. Ärgerlich ist allerdings, dass nach Erreichen eines Kontrollpunktes nicht sofort gespeichert wird, sondern erst nach dem nächsten Heldentod. Wer vorher die Konsole abschaltet, dem droht eine böse Überraschung. Capcom, bitte ändern!

GRAUEN HINTER JEDER ECKE

Solche Kritikpunkte ändern nichts daran, dass die drei in unserer Spielversion enthaltenen Kapitel – sechs

Stück werden es insgesamt sein – von Anfang bis Ende faszinieren, allein der ebenso durchdachten wie abwechslungsreichen Gegner-Struktur wegen. Schon die Einwohner von Kijuju, die so genannten Majini, treten unfassbar variantenreich auf. Man hat stets das Gefühl, einen Entwicklungsprozess mitzerleben. Die ersten Infizierten werden in versteckten Dokumenten als Typ-1-Plagas bezeichnet und als aggressive Sklavenrasse beschrieben. Sie wissen sich mit Rohrzangen zu helfen, werfen Molotowcocktails und verschießen Brandpfeile. Die nächste Infektionsstufe ist größer und schwieriger umzubringen. Bringt ein Treffer den Schädel zum Bersten, wächst eine Art organische Keule aus dem Hals. Neben vielen dutzend Plagas-Mutationen lernt man auch etliche tödliche Fallen kennen; Infizierte, die sich irgendwo in dunklen Ecken zusammenrotten und dem Spieler urplötzlich entgegenstürmen, und natürlich hochdramatisch inszenierte Bosskämpfe gegen zähe Viecher, die kiloweise Projektile schlucken.

Und das alles sieht gigantisch gut aus. Feuer, Explosionen, Ausleuchtung: All das übertrifft Bilder wie in »Far Cry 2« oder »F.E.A.R. 2« bei weitem. Die Charaktermodelle sind ein Fest für die Sinne. Doch so attraktiv die Screenshots auf diesen Seiten wirken, viele Feinheiten können sie nicht wiedergeben. Wenn Kreaturen zu Boden gehen und in Fleischfetzen zerfallen, dann hat das etwas

Widerliches und Abscheuliches an sich – und weckt unwillkürliche Instinkte in dir. Du musst hinsehen. Dass die deutsche Version ungekürzt ist und die Bildtexte ansprechend übersetzt sind, verdient ein Lob; dass die Sprache englisch bleibt, ebenso Kritik wie die Tatsache, dass Ladezeiten von rund zehn Sekunden Dauer die Spannung etwas häufig ausbremsen. Bleibt zu hoffen, dass Capcom das am Ende ähnlich flüssig hinbekommt wie bei »Resident Evil 4«. Wie auch immer es kommen mag, eines steht fest: Wie die Geschichte erzählt wird, das geht wirklich unter die Haut.

Jan Heinrich/rl

“ Was wirklich fesselt, ist die Geschichte. Und wie sie erzählt wird. ”

360 SAGT ...

Beklemmende Atmosphäre, reibungslose Spielmechanik, schockierende Gegner mit überzeugender KI: Resi 5 wird der erste Über-Knaller 2009, so viel steht fest!

Hitpotenzial 9,5

Erhältlich/ 27. März 2009

STORMRISE™

AUF EINEN BLICK

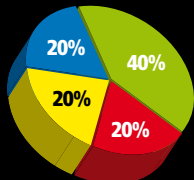
Hersteller/ Sega
Entwickler/ Creative Assembly
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Innovative Echtzeit-Strategie mit frischen Ideen, komfortabler Steuerung, coolen Einheiten und jeder Menge geistreicher Taktik.

DAS STECKT DRIN

- Erkunden
- Planen
- Taktieren
- Vernichten



Den Konsolen-Göttern sei Dank: Endlich ein Strategiespiel, das die Möglichkeiten eines Controllers effektiv nutzt. Und eines, das herausfordert. In dem jeder Zug überlegt sein will. In dem man als Spieler nicht einfach nur auf Händen Richtung Ziel getragen, sondern immer wieder von Neuem überrascht wird.

Was haben Indiana Jones und die »Stormrise«-Macher von Creative Assembly gemeinsam? Beide suchen nach dem heiligen Gral. Dieses eine Ding, das Unsterblichkeit garantiert. Etwas, woran sich die anderen ewig erinnern werden, wofür man alles tun würde. Was für Harrison Ford der Holzkelch eines Zimmermanns aus Nazareth ist, dürfte für jeden Strategiespiel-Entwickler die perfekte Steuerung sein. »Unser revolutionäres Bedienkonzept wird dich umhauen. Wenn alles klappt, dann finden wir den heiligen Gral der Echtzeit-Strategie«, so tönt Projektleiter Ken Turner, als er den Titel im Juni 2007 in London enthüllt. Werden die Entwickler ihr Versprechen halten? Wird das wirklich das erste Strategiespiel, das perfekt auf den Controller abgestimmt ist? Unsere Redaktion hat als erste in Deutschland eine sehr weit fortgeschrittene Version spielen und sich durch große Teile der Kampagne kämpfen können. Um es kurz zu machen: Wir haben selten taktisch derart anspruchsvolle Gefechte erlebt. Und alles, was wir erlebt haben, lässt einen Schluss zu: Der Titel »Stormrise« mag bisher kaum jemandem ein Begriff sein. Doch man sollte ihn

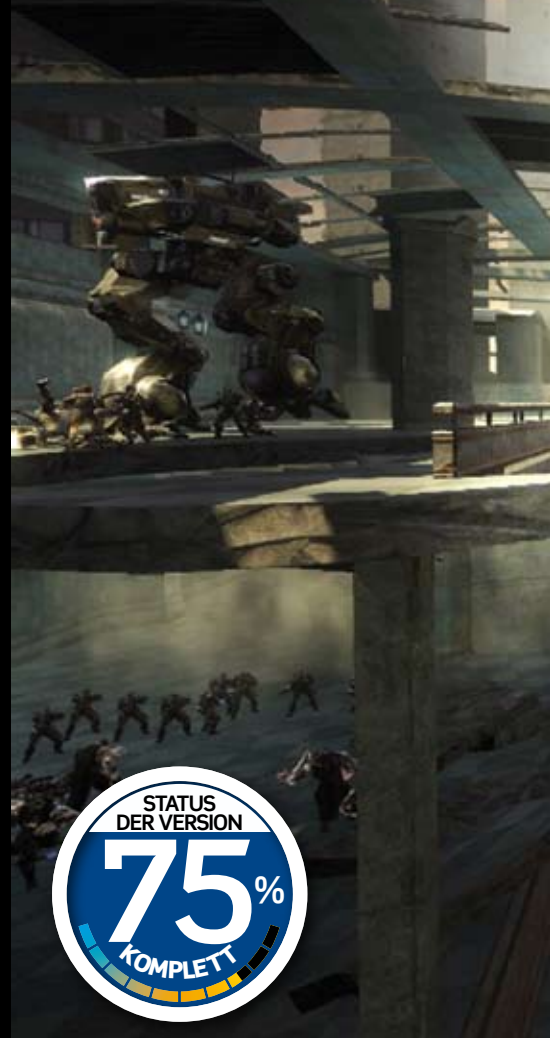
sich merken. Umso mehr, als dahinter dieselben Köpfe stecken, die parallel am heißerwarteten PC-Strategiespiel »Empire: Total War« arbeiten.

ECHTZEIT-TAKTIK-SHOOTER

Die ersten Minuten im Einstiegstraining erinnern an den Taktik-Shooter »Ghost Recon: Advanced Warfighter«. Als Spieler sieht man das Schlachtfeld aus der Schulterperspektive der gerade aktiven Einheit. Wechselt man in eine Flugeinheit, wechselt die Kamera in eine Art Vogelperspektive. Der Kampf fühlt sich fast schon wie bei einem reinrassigen Taktik-Shooter an. Der Unterschied? Ein paar hundert Soldaten! Richtig gelesen, statt einer kleinen Kommandoeinheit ziehen – wie im Strategie-Genre üblich – große Armeen über die Schlachtfelder des 21. Jahrhunderts. So kennt und liebt man diese Spielgattung, nämlich bombastisch und dennoch taktisch. Was Letzteres betrifft, versagen etliche Konkurrenz-Produkte bisher. Es ist quasi unmöglich, eine große Armee mit dem Controller zu steuern. Flankenangriffe enden selbst im brillanten »C&C: Alarmstufe Rot 3« in hektischem Analogstick-

liveundonline

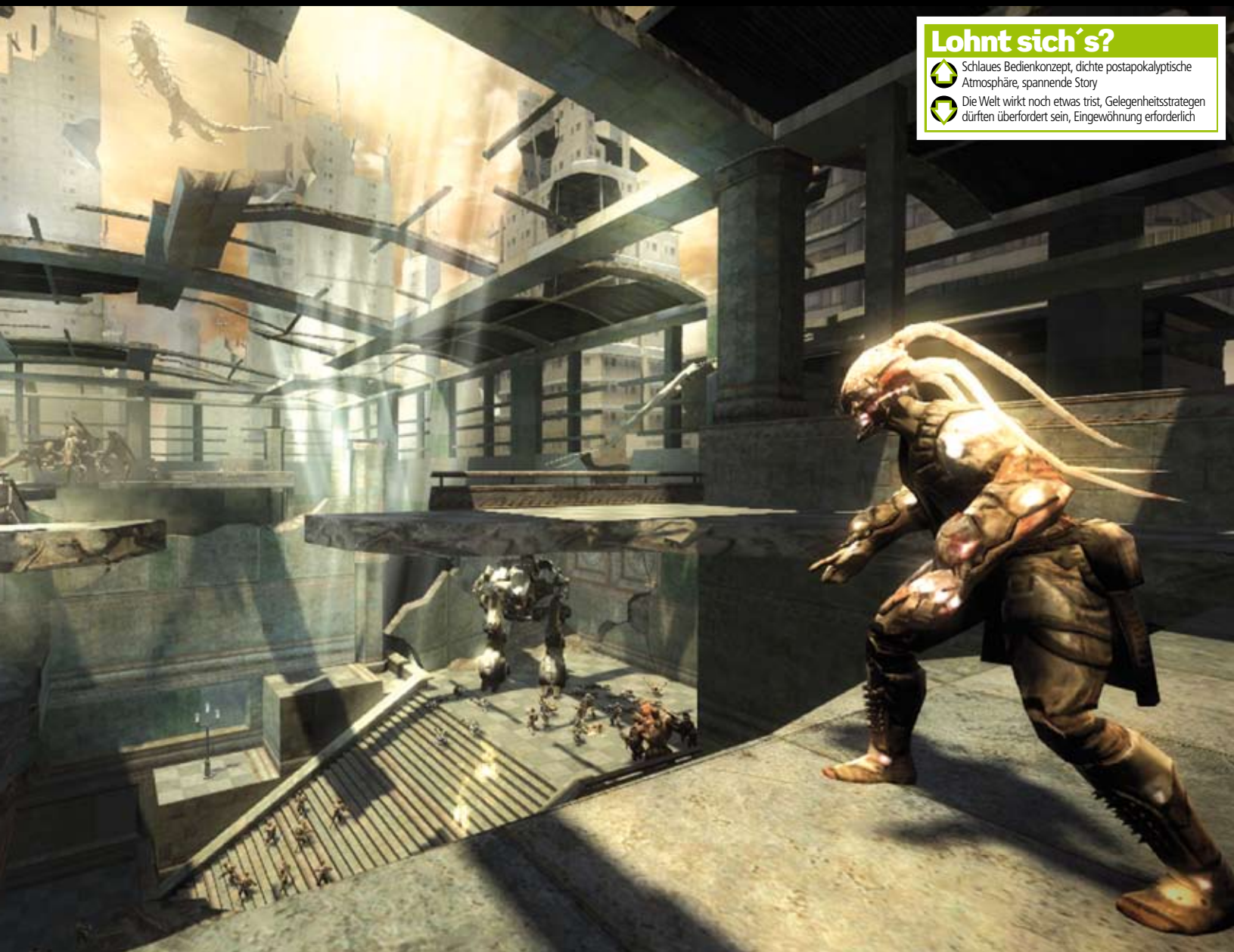
■ Kampagne ist kooperativ spielbar ■ Online-Gefechte für bis zu acht Feldherren, jeweils vier auf Seiten der Kontrahenten Echelon und Sai ■ Anzahl der Karten stand bis Redaktionsschluss nicht fest



**Erstmals
ANGESPIELT**
Exklusive Bilder!



Wandelndes Radar: Der Spieler schlüpft direkt in die Einheit der Echelon-Scharfschützen und kundschaftet im Zoom-Modus die Stärke der Gegner aus.



Lohnt sich's?

-  Schlaues Bedienkonzept, dichte postapokalyptische Atmosphäre, spannende Story
-  Die Welt wirkt noch etwas trist, Gelegenheitsstrategen dürften überfordert sein, Eingewöhnung erforderlich

Gefummel. »Endwar« zieht sich mit Sprachbefehlen aus der Affäre, bei komplexen taktischen Manövern aber redet man sich den Mund fusselig. »Viel zu oft versuchen Entwickler, bekannte PC-Mechanismen auf die Konsole zu portieren. Das funktioniert aber nicht, eine Maus ist einfach etwas anderes als der Controller der Xbox 360«, sagt Ken Turner. Und da hat er recht, denn schließlich hat auch das Konsolen-Eingabegerät etliche Vorzüge, nur muss man die als Entwickler halt nutzen. Creative Assembly hat sich laut eigener Aussage viel Zeit zur Analyse genommen: Erst wurde die Steuerung entwickelt, dann das Spiel. Das derart gefundene Bediensystem nennen die Australier »whip select«. Flapsig könnte man das mit Peitschen-, Schnips- oder Stups-Steuerung übersetzen. Aber lassen wir die Wortklauberei. Ab sofort übernimmt jener Held, der im Spiel die volle Kontrolle an sich reißt: Commander Savage. Auch das ist mal was Neues. Der Spieler steuert nicht einfach

eine Armee von Sieg zu Sieg, sondern schlüpft in die Haut einer Person, die was zu sagen hat. Savage ist ein angesehenes Mitglied der Echelon, die in ferner Zukunft gemeinsam mit den Sai die Erde bewohnen.

BEFEHL IST BEFEHL

So lange der blaue Planet wächst und gedeiht, ist alles in Butter. Doch dann entwickeln die technisch begabten Echelon eine Maschine, um das Wetter zu kontrollieren. Das Experiment schlägt fehl, Mutter Natur entfesselt einen gewaltigen Sturm. Davon wissen nur die Echelon und retten ihr Volk in eine Art Bunkersystem, tief unter der Erde. Dort ist nicht genug Platz für beide Völker, und da die Echelon sich ohnehin als Elite verstehen, überlassen sie die hilflosen Sai ihrem Schicksal. Viele Sai sterben, doch durch das veränderte Klima mutiert der Rest fröhlich vor sich hin und baut eine neue Zivilisation auf. Irgendwann kriechen plötzlich die Echelon aus ihren Bunkern hervor und wollen die »

DIE GESCHICHTE

Ruhe jetzt! Sable spricht...

In der uns vorliegenden Version sind noch nicht alle Textpassagen vertont, dennoch macht die Story bereits einen sehr spannenden Eindruck: Echelon-Held Savage wird von den Sai gefangen genommen. Eigentlich, so glaubt er, ist Sable seine Erzfeindin. Doch die Anführerin der Sai verfügt über telepathische Fähigkeiten und transferiert die Wahrheit direkt in sein Hirn. Plötzlich sieht Savage klar und deutlich, was wirklich geschehen ist. Er sieht, wie die Echelon – sein eigenes Volk – sich in die Bunker retten und die Gattung der Sai sterben lassen. Er sieht außerdem, welch Gräueltaten die Soldaten der Echelon an den Sai verüben, wie diese gefoltert und für wissenschaftliche Experimente missbraucht werden. Doch ist das vielleicht alles nur Einbildung, hat Sable ihn einer Gehirnwäsche unterzogen? Oder ist es doch Erkenntnis? Wird der einst so loyale Echelon-Commander in Zukunft für die Sai um Gerechtigkeit kämpfen? Das sei an dieser Stelle nicht verraten. Sicher ist aber, dass die Geschichte einen guten Ersteindruck vermittelt.



3D-SCHLACHTFELD

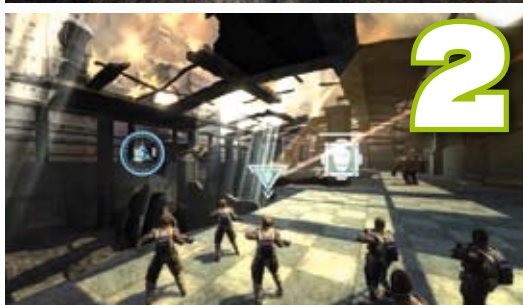
Vertikales Gehirntraining

Das Gameplay ist geprägt durch so viele taktische Facetten, wie wir das bisher nicht mal ansatzweise auf einer Konsole erlebt haben. Hier eine Kostprobe: Ein Energieknoten wird von einer ganzen Armee der Sai bewacht, die sich noch dazu hinter Sandsäcken verschanzen. Ein Frontalangriff wäre reiner Selbstmord. Daher geht nur eine Infanterieeinheit direkt vor den Sai in Position – sozusagen als Lockvogel.

Unterstützt wird die Lockvogel-Einheit von einem Kampfroboter, der die Sai-Infanterie mit seiner Gatling-Gun in Schach hält. Währenddessen schleicht Commander Savage mit drei Soldaten unbemerkt auf die Brücke, die sich direkt über den Sai befindet.

Der Feind ist weiterhin abgelenkt und bemerkt den Hinterhalt erst, als es zu spät ist: Commander Savage feuert Granaten auf die Sai-Truppen und zerstört so deren Deckung.

Jetzt kann die Infanterie loslegen und die verwirrte Sai-KI mit MG-Salven vollpumpen – der Angriff ist geglückt, der Stützpunkt gehört den Echelon. Sofort erscheint ein Menü am linken Bildschirmrand mit der Frage, ob Savage den eroberten Posten zum Verteidigungsturm aufrüsten will. Aber gern doch, denn dann halten die brachialen Turmgeschütze wirkungsvoll weitere Angreifer in Schach.



» Herrschaft zurück. Ein Krieg entbrennt. Savage ist mittendrin: als Kommandeur der Echelon-Streitkräfte. Doch er ist kein normaler Soldat, der mit einem faden MG durch die Gegend rennt. Sein Arbeitsplatz ist ein gewaltiger Mech-Kampfroboter, der nicht mit Bewaffnung geizt: Zwei Gatling-Guns, Granatwerfer sowie Raketenabschussstationen an den Schultern sorgen für ausreichend Feuerkraft. Sind wir hier in »Mechwarrior« gelandet? Ganz so abwegig ist der Gedanke nicht: »Stormrise« fühlt sich etappenweise tatsächlich wie eine Mischung aus Strategiespiel mit Elementen eines Taktik-Shooters an, nur dass statt einzelner Soldaten eben eine mächtige Kampfmaschine die Führungsarbeit übernimmt. Die erste Gegnerwelle rollt heran, per A-Taste feuert Savage seine beiden Gatlings ab, über die RB-Schultertaste jagt er Raketen los. Dennoch ist Savage keine Ein-Mann-Armee. Primär zählt sich »Stormrise« dann doch

Mehr auf www.360-live.de

☐ Mehr Bilder ☐ Leserumfrage: Wie gefällt dir die innovative Steuerung?



3

ECHT APOKALYPTISCH

Dunkel, düster und dreckig präsentiert sich Segas Strategie-Titel. Kein Wunder, ist in »Stormrise« doch das Klima kollabiert und die Erde ihrem kompletten Untergang recht nahe gekommen. Entsprechend finden viele Schlachten in zerstörten Städten und unwirtlichen Einöden statt.

KENN ICH DIE NICHT?

Die Entwickler von Creative Assembly lassen sich sichtlich von Hollywood-Produktionen und Werken der Konkurrenz inspirieren. So erinnern die Angriffshelikopter der Echelon sehr stark an die Orca-Einheiten aus der »Command & Conquer«-Reihe. Aber warum auch nicht...

zur Gattung der Strategiespiele. Nur, dass sich dieses Exemplar aber mal so ganz anders steuert. Von Savage geht eine Art Laserpointer bzw. Lichtstrahl aus, mit dem er Einheiten auswählt. Befindet sich beispielsweise ein Infanterietrupp hinter ihm, kann er diesen zwar nicht sehen, doch dieser wird durch ein blau leuchtendes Symbol gekennzeichnet. Im Fall eines Infanterietrupps ist das ein Wappen, bei Scharfschützen ein Fadenkreuz, Panzer werden als Stern dargestellt. Um die Infanteristen auszuwählen, muss sich Savage weder umdrehen noch gar in die Vogelperspektive schalten. Nein, man schnipst einfach nur den Stick in die entsprechende Richtung. Sogleich schaltet die Kamera in die Schulterperspektive der somit ausgewählten Einheit, und diese wird damit zu den Augen und Ohren des Commanders. Per A-Taste rennen die Infanteristen los, und hält man den A-Knopf länger gedrückt, kann man seinen Truppen eine

EIN TURM ALS WAFFE

Erstaunlich: Ressourcen-Management kann Spaß machen!

Der Spieler nimmt auf seinem Feldzug Türme ein und nutzt diese nicht nur zum Gewinn frischer Ressourcen oder zum Aufbau weiterer Truppen, sondern auch als Verteidigungsstellung. Die Türme werden in drei Stufen aufgerüstet: In der ersten Stufe sorgen Gatling-Guns für Feuerschutz, in der zweiten bildet sich ein Schild um das Gebäude und stärkt so den Rüstungswert. In der dritten Stufe wird der Verteidigungsturm zur Raffinerie und produziert fortan Energie. Alle Technologie-Gattungen werden drei Mal erweitert. So hat der Turm in der ersten Ausbaustufe lediglich 250 Rüstungspunkte und erhält maximal ausgerüstet 600 Punkte. Ebenso verhält es sich mit der wichtigen und einzigen Ressource Energie. Anfangs hat der Turm nur +1 Energie, kann aber auf bis zu +6 ausgebaut werden. Die Zahl sechs ist hierbei als Multiplikator zu verstehen, der Ausbau der Raffinerie ist daher am wichtigsten. Dadurch gewinnt das Ressourcenmanagement deutlich an taktischer Tiefe, da man die Lage des Turms in seine Überlegungen einbeziehen muss: Befindet sich in unmittelbarer Nähe eine Basis des Gegners, wird der Turm am besten schnell mit maximaler Bewaffnung und Schilden ausgerüstet und durch Infanterie geschützt. Weiter entfernt stehende Türme können hingegen sofort munter Energie produzieren. Kurz und gut: Das Ressourcen-Management wirkt zur Abwechslung mal nicht aufgesetzt, sondern macht Sinn, motiviert und befriedigt – nämlich dann, wenn die eigenen Ideen letztlich zum Erfolg führen.

Formation zuweisen. Wohlgermerkt klappt das nur mit dem linken Stick, der rechte dient der Truppenauswahl. Das ist in den ersten Minuten alles etwas verwirrend – Konsolen-Feldherren sind in aller Regel gewöhnt, mit dem rechten Stick die Kamera zu drehen. Doch schon nach zehn Minuten möchte man nie wieder anders kommandieren. Das System wird während eines blendend strukturierten Trainings erklärt, das gewonnene Wissen direkt in die Praxis umgesetzt: Savage steht in seinem dicken Mech hinter der Frontlinie, vorn greift die Infanterie an. Die machen ihren Job gut, die zweite MG-Einheit hingegen steht tatenlos herum. Schnell auswählen und nach vorn schicken. Denn aus der Sicht von Savage hat der Spieler nur ein sehr begrenztes Blickfeld. Schlüpft er hingegen in eine Einheit hinein, sieht er neue strategische Möglichkeiten. So hat beispielsweise eine Mauer ein Loch, hinter der sich feindliche Sai verschanzen. Da schlängeln sich die MG-Jungs durch und greifen den verdutzten Feind von der Seite an. Zugegeben, das war viel zu leicht. Strategen wollen wahrhafte Herausforderungen! Also weiter in die erste richtige Mission.

DAS HIRN LÄUFT HEISS

In der Operation »Domestic Disturbans« landet Savage mit seinen Truppen in einer völlig verwüsteten Stadt. Zerklüftete Wolkenkratzer ragen in den Himmel, Bomben haben riesige Wunden in die ehemalige Hochburg der Zivilisation gerissen – das sieht richtig atmosphärisch aus, fast so apokalyptisch gruselig wie im Endzeit-Rollenspiel »Fallout 3«. Allerdings müssen wir Aussagen zur Qualität der Grafik relativieren, denn in der Pre-Beta-Version fehlen noch Partikel- und Beleuchtungseffekte. Das Ganze wirkt daher stellenweise noch etwas leblos, was sich im endgültigen Zustand der Software aber dramatisch ändern dürfte. Und selbst jetzt stimmen Atmosphäre und das ganze Drumherum bereits. Häuser-schluchten, an deren Wänden die Schilder ehemaliger Geschäfte hängen, sogar eine Art Kinderspielfeld lässt sich inmitten des

ganzen Chaos entdecken. Wir brennen darauf, zu sehen, wie Licht, Schatten, Rauch und Spiegeleffekte all das noch stärker in Szene setzen. Großartig auch, dass das Gelände nicht nur der optischen Zierde dient, sondern vor allem enorm viel taktisches Potenzial birgt.

Echtzeitgeneräle kämpfen nicht nur auf der horizontalen Ebene – wie sonst fast immer – sondern müssen Höhenunterschiede ernsthaft berücksichtigen. Natürlich, in einigen japanischen Runden-Strategiespielen, beispielsweise »Final Fantasy Tactics«, funktioniert diese Idee bereits. Doch im Echtzeit-Strategie-Genre und speziell auf der Xbox 360 ist echtes 3D-Gameplay relativ jungfräulich. Taktiker müssen sich daher ein wenig umgewöhnen, der Feind lauert hier überall, eben auch unten und oben. Selbstverständlich setzt fast jeder moderne Strategietitel auf Höhenunterschiede. Aber nur hier können Scharfschützen auch wirklich mal Leitern erklettern oder von Dach zu Dach springen, um eine optimale Schussposition zu erreichen. Kaum zu glauben, wie sehr das Gameplay dadurch an Reiz gewinnt! Zahllose Kleinigkeiten verdichten und vertiefen das Spielgeschehen: Besagte Scharfschützen beispielsweise bilden gleichzeitig eine Art lebendes Radar; durch einen zusätzlichen Zoom-Modus erkennen sie sehr schnell anrückende Feinde.

Aufklärung ist der erste Schritt zum Erfolg, denn auf den Schlachtfeldern findet man nur selten weite Ebenen. In den Erdboden versunkene Wolkenkratzer, zerstörte Brücken, mächtige Fabriken und ausgetrocknete Flüsse dominieren das Gebiet. Im Laufe der zwölf Missionen warten noch weitere territoriale Herausforderungen. Wir konnten sechs Missionen spielen und haben uns beispielsweise durch eine riesige Tiefgarage gekämpft, die durch ein Beben stark abgerutscht ist und in leichter Schiefelage steckt. So wird aus einem Strategiespiel ruckzuck eine Art 3D-Puzzle, das das Hirn mal so richtig herausfordert. Was passiert zum Beispiel, wenn ich meine Scharfschützen in den obersten Stock bringe,

LICHT UND SCHATTEN

Bisher zeigt sich »Stormrise« noch nicht in voller grafischer Pracht. Viele Effekte fehlen in der uns vorliegenden Software-Fassung. Doch schon jetzt vermag der Strategie-Titel gut die finstere Stimmung einzufangen und atmosphärische Gefechte auf den Bildschirm zu zaubern.



EINHEITEN-VIELFALT

Mit Feuer und Eisen

Richtig interessant wird's, wenn die disziplinierten Soldaten der Echelon-Armeen auf die eher stürmisch veranlagten Einheiten der Sai treffen. Die Sai verfügen zum Beispiel über eine Arachnoiden-Bestie: Die »Brood Queen« könnte sich aus Paul Verhoevens Sci-Fi-Film »Starship Troopers« in dieses Game verirrt haben. Ihre riesigen Tentakel zerhacken unsere Mannen, die Verluste sind groß. Außerdem ist das Ding stark gepanzert. Die Brood Queen steht stellvertretend für die Fähigkeiten aller Sai-Einheiten – diese sind vor allem schnell, wendig und im Nahkampf stark, müssen aber Schwächen in Auseinandersetzungen auf Distanz hinnehmen. Richtige Panzer fehlen. Dafür bringen die Sai »Mr. Rage« zum Einsatz, sozusagen den kleinen Bruder von Godzilla. Der springt schon mal von Hochhäusern direkt auf ein paar Echelon-Soldaten herunter und zerquetscht sie mit seiner Pranke. Allzu blutig geht's dabei aber nicht zu.



1



2



3



» aber nicht genug Einheiten habe, um das gesamte Gebiet bis dahin zu sichern? Sollte ich vielleicht auf der anderen Seite etwas tiefer ein paar Scharfschützen stationieren und den Zugang mit Panzern versperren? Holla, da bekommt der Terminus Strategiespiel gleich eine ganz andere Bedeutung!

KOOP MIT DEM KUMPEL

Wer nicht allein denken, taktieren und handeln möchte, kann die komplette Kampagne kooperativ mit einem Freund durchspielen. Dieser übernimmt ebenfalls einen Mech, die Energiepunkte, die die Türme generieren, werden gleichmäßig aufgeteilt. Leider funktioniert der Koop-Modus in unserer Version noch nicht. Prinzipiell ist eine Koop-Kampagne in einem Strategiespiel aber immer eine feine Sache – das hat schon »C&C: Alarmstufe Rot 3« gezeigt. Egal, ob kooperativ mit einem Freund oder allein, der Feind in der Kampagne heißt zumindest zu Beginn Sai. Und die greifen auf genial-fiese Spezialfähigkeiten und Einheiten zurück: Ein Widersacher heißt zum Beispiel »Infiltrator«. Er sieht ein bisschen aus wie die Borg in »Star Trek«, springt aber behände von Dach zu Dach oder von Etage zu Etage und macht sich bei Bedarf unsichtbar. Diese Fähigkeiten nutzt der Mutantenkrieger eifrig, schleicht hinter ein kleines Squad der Echelon und schlitzt ihnen mit seinem Messer die Leiber auf – Alarmstufe Rot! Glücklicherweise sind die Echelon-Mannen um Commander Savage nicht machtlos. Per RB-Schultertaste aktivieren

Scharfschützen ihre Spezialfähigkeit: einen Thermalsicht-Modus. Und da der Sai-Infiltrator eine Wärmesignatur hinterlässt, ist er schnell geortet und ausgeschaltet.

Ideen wie diese in Bruderschaft mit einem ausgewogenen Balancing lassen auf spannende Gefechte zwischen den zwei Rassen hoffen; zumal sich die Sai komplett anders spielen als die hoch technologisierten Echelon. Dennoch, hinter vielen anderen Merkmalen steht noch ein großes Fragezeichen. Die KI beispielsweise schwankt derzeit noch zwischen himmlisch gut und teuflisch schlecht, auch in Sachen Balancing liegt letztlich doch noch viel Arbeit vor den Jungs von Creative Assembly. Wirklich Sorgen muss man sich aber nicht machen. Das australische Team setzt sich aus den vielleicht erfahrensten Experten für Strategiespiele weltweit zusammen; das Team hat mit dem PC-Strategieknüller »Medieval 2: Total War« Ende 2006 bereits den Olymp erobert. Schlaflose Nächte bereitet uns auch noch die enorme Komplexität. Anders als auf dem PC sind die meisten Xbox-360-Titel dieser Art bisher auf eine relativ handliche Bedienung getrimmt. Hier ist das anders, »Stormrise« verlangt dem Spieler einiges ab. Um die vielen Ebenen und Möglichkeiten sinnvoll zu nutzen, muss das Hirn ernsthaft unter Vollast laufen – wobei Creative Assembly damit aber natürlich auch eine ganz große Chance hat. Nämlich der Welt zu beweisen, dass komplexes Strategie-Gameplay auch auf Konsole auf begeistertes Entgegenkommen stoßen kann. Wir drücken jedenfalls die Daumen: Für uns ist »Stormrise« die erste große Überraschung des neuen Jahres.

Benjamin Kratsch

360
SAGT ...

Einfallsreich, inspirierend und anspruchsvoll. Dieser Strategiespielknüller macht richtig

Lust auf mehr!

Hitpotenzial 8.0



FIGHT!



STREET FIGHTER
IV
BRING IT ON!

20.02.2009



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

www.streetfighter.com

CAPCOM

©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "S.F.", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Erhältlich/ Mai 2009

AUF EINEN BLICK

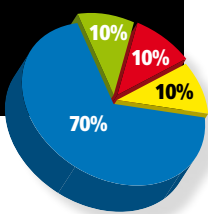
Hersteller/ Eidos
Entwickler/ Rocksteady Studios
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Es gibt Hoffnung: Ziemlich vielversprechende Action um Gothams wehrhafte Fledermaus.

DAS STECKT DRIN

■ Überraschungen
■ Robin
■ Gadgets
■ Atmosphäre



BATMAN ARKHAM ASYLUM



Sieht man in Videospielen nicht oft: den Handschlag. Echte Gentlemen eben...

Endlich: Batman und Joker in der Klapse

Obwohl Gothams dunkler Rächer mehr Potential für eine atmosphärische und clevere Versoffung mitbringt als so manch anderer Superheld, wird er von der Spieleindustrie schon seit frühen 2D-Tagen unwürdig behandelt: Übler Lizenzschrott und belanglose bis dröge Stangenware werden dem DC-Charakter schwerlich gerecht. Einziger Lichtblick: Das jüngst erschienene »Lego Batman« punktet mit hoher Spielbarkeit, viel Charme und einigen cleveren Puzzles. So befriedigt der Spielzeug-Flattermann zwar unseren Spieltrieb, aber den Hunger nach einem ordentlichen Machwerk um Bruce Waynes düsteres Alter Ego kann er kaum stillen. Jetzt versucht sich der US-Entwickler Rocksteady an der Materie; das sind die Jungs hinter »Urban Chaos« – sicherlich eine gute Referenz. Und was es bisher zu sehen beziehungsweise zu spielen gibt, das unterstreicht

in jedem Fall, dass die Entwickler echte Fans sind und sich alle Mühe geben, ihr Idol getreu der Comic-Vorlage umzusetzen – und zwar eher den fieseren und düsteren Adaptionen, denen von Frank Miller zum Beispiel.

Originalgetreu steht in diesem Fall also nicht dafür, dass ein aktuelles Film-Abenteuer ausgeschlachtet würde. Vielmehr arbeitet Rocksteady an einer Interpretation des Stoffs, die sich stilistisch irgendwo zwischen den bizarreren Comic-Büchern und einem foto-realistischen Schmutzel-Look einpendelt. Und welches Szenario ist dafür besser geeignet als Gothams Endlager für die durch Batman zur Strecke gebrachten Erzschorlen: Arkham, das Irrenhaus von Gotham City. Wie der Spiel-titel andeutet, verlegt Rocksteady die Handlung komplett in das Ghetto der Durchgeknallten; also in jenes Dreckloch, für das Horror-Autor H.P. Lovecraft mit seinem Grusel-

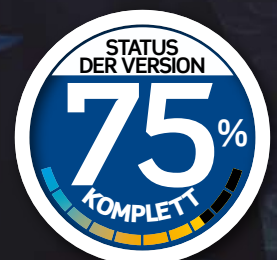


Lohnt sich's?

- Leisetreter und Assassine: Verschmelze mit den Schatten und werde zu – Batman!
- Wer vom typischen »Unreal«-Engine-Look genug hat, der nimmt lieber Abstand

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Online- oder Mehrspieler-Komponente ■ Ob es eine Demo geben wird, steht noch in den Sternen ■ Wir gehen vom Vorhandensein von Gamerpoints aus.





1

COOLE SPRECHER

Ob wir in der deutschen Version auch mit prominenten Sprechern rechnen dürfen, ist bisher noch unklar. Im Original-Spiel jedenfalls gibt's regelrechte Ohrenschmeichler: Neben Kevin Conroy – er leiht der Fledermaus bereits in der Trickfilmreihe seine Stimme – steht Mark Hamill alias Luke Skywalker im Tonstudio. Hier spricht der Ex-Jedi übrigens den durchgeknallten Joker. Passt perfekt!



2



KÖPFCHEN ZÄHLT

⬇ Aber Muskeln auch

Was wäre Batman, wenn er nicht ordentlich hinlangen könnte?

1 Klar: Flattermann ist familienfreundlich, wir sehen niemandem beim Sterben zu. Nett: die Feinde mit Greifanker und Tau verschnüren.

Ok, ein bisschen brutal ist's dann aber doch: Bei seinen Kontern

2 bricht Batman gerne mal einen Arm, lenkt feindliche Hiebe um oder sorgt mit seinem Cape für Ablenkung.

Liegen die Schurken am Boden, dann dürfen wir noch mal austei-len und sie endgültig erledigen. Ein bisschen nervig hierbei: die schwamm-mige Kamera.

3



Vorort »Arkham« – in der Vorstellung des Schriftstellers kuschelig zwischen Newburyport und Boston gelegen – Pate steht. Und wie es sich für Gothams Klapsmühle gehört, ist das Asylum nicht unbedingt diejenige Umgebung, in der man sich geistiger Genesung erfreut – nein, die im gotischen Stil gehaltene Irrenanstalt wirkt mehr wie mittelalterliche Trutzburg denn Nervenheilanstalt.

Immerhin bietet sie Batman mit all ihren schattigen Winkeln, Dächern, Vorsprüngen,



Der Joker, und zwar genau in der Situation, in der ihn Batman am liebsten sieht: Gefesselt. Aber keine Bange: Der Erz-Ganove bleibt nicht lang verschnürt.

kleinen Domen und steinernen Fratzen genau die Sorte Interaktionsmöglichkeiten, die er auch aus Gotham gewohnt ist. Weil unser muskelbepacktes Konterfei den bei seiner Überführung getürmten Joker dingfest machen will, muss er sich mit Wärtern wie Insassen anlegen und dabei all sein Können in die Waagschale werfen. Ganz klar: Das hier ist Action, prügeln, kämpfen. Eine stahlharte Rechte gehört zum Überlebenskampf ebenso dazu wie akrobatische Fertigkeiten. Batman zieht den bösen Buben reihenweise einen Scheitel, turnt durch die Lüfte, kann aber auch sein fast schon legendäres Talent als Heimlichtuer zur Geltung bringen. Oder mit anderen Worten: Wer zwischen gemeingefährlichen Psychopathen und skrupellosem Klapsmühlen-Personal bestehen will, der muss sich quasi unsichtbar machen. Sind die potentiellen Widersacher zusätzlich schwer bewaffnet, dann wird die Tarn-Fähigkeit schnell zur lebenswichtigen Notwendigkeit. Also macht sich Batman daran, die feindliche Gruppe zu zerschlagen – und die Jungs mit den schweren Waffen pickt er sich als erstes raus. Das bisschen Verdunklungstaktik spiegelt sich auf angenehm subtile Weise im Spielablauf wider: Während nämlich so mancher böser Bube von Batman hinterrücks ins Nirgendwo gezerzt wird, steigt bei den verbleibenden die Nervosität. Wie auf der Leinwand und auch in den Comics beginnen die Gauner angstvoll zu zetern oder sie verdrücken sich ganz flott. Und wer schließlich doch Opfer des dunklen Ritters wird, der verflüchtigt sich auf sehenswerte Art und Weise – der Körper zerfällt und löst sich in Dutzend Fledermäuse auf, die als Schwarm direkt dem

Erfahrungspunkte-Konto des Helden entgegen flattern. Nett gemacht! Was es mit dem Aufaddieren von Fledermaus-Punkten allerdings tatsächlich auf sich hat, inwieweit sich damit zum Beispiel das Kampfsystem anpassen und tunen lässt, das wollen die Entwickler aktuell nicht verraten. Und so lässt die eine Stunde mit einer frühen Version des Spiels zwar noch viele Fragen offen, aber doch auch einen Schluss zu: Das bisher Gezeigte macht neugierig und nährt die Hoffnung auf eine der besten Comic-Adaptionen der letzten paar Jahre.

Robert Bannert

360 SAGT ...

Macht einen sehr ordentlichen Eindruck. Schön ausbalancierte Mischung aus Abenteuer, Gadget-Einsatz und guter altmodischer Haudrauf-Taktik.

Hitpotenzial 8.0

Lohnt sich's?

- Tolles Design, phantastische Soundkulisse
- Die Fortbewegung mit dem Arm braucht einiges an Einarbeitung



Erhältlich/ April 2008

AUF EINEN BLICK

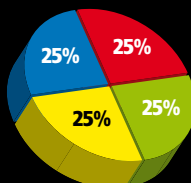
Hersteller/ Capcom
Entwickler/ Grin
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 10
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Der Arm dieses Mannes übertrifft mit seinen Funktionen jedes Schweizer Taschenmesser.

DAS STECKT DRIN

- Biomechanik
- Terroristen
- Militär
- Robotergegner



BIONIC COMMANDO

Arm dran im Terror-Krieg der Zukunft

Er ist verdammt. Seit fünf Jahren wartet Nathan »Rad« Spencer im Todestrakt des Gefängnisses von Ascension City auf seine Hinrichtung. Der Grund für seine Verurteilung: Befehlsverweigerung. Als einstiges Mitglied des »Tactical Arms and Security Committee«, kurz TASC, verweigerte er einen Auftrag, bei dem hunderte Menschenleben gefährdet worden wären. Doch das TASC, ehemaliger Militärgeheimdienst und Sicherheitsagentur der FSA-Partei, ist mittlerweile selbst für illegal erklärt worden. Einst war die TASC der Dreh- und Angelpunkt der Armee und Erfinder bionischer Technologie für Militärzwecke. Doch die neue FSA-Regierung unter

der Führung von Präsident Allen verachtet bionische Körpermanipulation und verabschiedet deshalb im Jahr 2036 kurzerhand das Gesetz »Bionische Schleifung«, welches bionische Implantate und Prothesen verbietet. Unzählige modifizierte Soldaten kommen darauf in Gewahrsam und solche, die die Gefahr rechtzeitig erkennen, flüchten in den Untergrund. Aus diesen abtrünnigen Spezialeinheiten und Söldnern bildet sich bereits nach kurzer Zeit eine militante Organisation, genannt Bioreign. Mit allen Mitteln versucht diese gewalttätige Vereinigung die FSA-Regierung zu stürzen, um ihr Recht auf Existenz als bionisch modifizierte Menschen wiederherzustellen. Der Konflikt erreicht



Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu zehn Cyber-Krieger gegenseitig die Hölle heiß machen. Die übermenschlichen Fähigkeiten sind dabei das Salz in der Suppe.

liveundonline

Reine Einzelspieler-Kampagne Multiplayer-Modus für bis zu 10 Spieler mit Standard-Modi wie Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag. Dadurch, dass jeder einen bionischen Arm hat, bekommt die ganze Sache allerdings eine ganz neue Note Bis jetzt sind keine Download-Inhalte geplant Erfolge im Wert von 1.000 Gamerpoints, beispielsweise für die Nutzung spezieller Fähigkeiten mit dem bionischen Arm

2



BIONIK

Technische Biologie

Der Begriff »Bionik« ist eine Kreuzung aus den beiden Wörtern Biologie und Technik und definiert eigentlich kein spezielles Arbeitsgebiet. Wissenschaftler, Ingenieure, Designer und Architekten, deren Arbeit auf Grundlagen natürlicher Begebenheiten basiert und die diese als Vorbild für ihre Kreationen nutzen, betreiben im weitesten Sinne Bionik. Dennoch hat sich der Begriff mittlerweile – besonders im englischen Sprachraum – im Zusammenhang mit Prothesen etabliert.



1



3

DIE ÜBER-PROTHESE

Ein Arm für alle Fälle

Spencers »bionischer« Arm wurde für Kriegszwecke entwickelt. Der Arm greift auf Befehl Gegner und zieht sie in

1 Spencers Nähe, auf dass dieser sie dann mit einem gekonnten Handgriff in die ewigen Jagdgründe schickt. Er ermöglicht auch eine besonders heftige Sprungattacke, die »Zip-Kick« genannt wird.

Außerdem dient er zum Aufnehmen weit entfernter Gegenstände, und

Spencer setzt ihn auch gern mal zum Hacken so genannter Relais ein. Diese Computerterminals der Terroristen sind meist für die Steuerung nahegelegener Minenfelder verantwortlich.

Das Schwingen über klaffende Abgründe ist zwar die Hauptfunktion des Metallgreifers, doch er verhilft Spencer auch zu der übermenschlichen Fähigkeit, riesige Gegenstände aus der Verankerung zu reißen oder Autos in die Luft zu wuchten.

3

seinen Höhepunkt, als Bioreign einen Nuklearbombenanschlag auf Ascension City verübt, bei dem mehrere Millionen Menschen zu Tode kommen und die gesamte Stadt zerstört wird. Die FSA erkennt nun die Übermacht der Bioreign und beschließt, für den Vergeltungsschlag selbst auf bionische Technologie zurückzugreifen – nämlich auf Nathan Spencer und seinen Cyber-Arm.

ZEITSPRUNG

Gelinde gesagt ist »Bionic Commando« Capcoms Versuch, eine uralte Marke in der Spielewelt von heute neu zu etablieren. Das Konzept stammt vom gleichnamigen Original von 1987 – einem weltweiten Hit in den Spielhallen und auf Nintendos NES-Konsole. Dieses intelligente 2D-Plattform-Spiel wird nun mit erweitertem Funktionsumfang und einem neuen Protagonisten in die dritte Dimension projiziert. Doch der Held Joseph »Super Joe« Gibson aus dem Original ist auch im neuen »Bionic Commando« wieder mit von der Partie: Er übernimmt die Korrespondenz zwischen Nathan Spencer und der FSA und ist per Funk ständig mit dem Helden in Kontakt.

Um Spencer zur freien Erkundung der riesigen Außenareale zu befähigen, sind natürlich einige grundlegende Veränderungen der Spielmechanik nötig. Im neuen »Bionic Commando« kann der Held deshalb springen. Auch der Funktionsumfang des bionischen Arms ist gewachsen, was die Kämpfe spannender und dynamischer gestaltet. Gegner lassen sich mit dem verlängerten Arm packen, man kann sie anschließend kraftvoll quer durch den Raum schleudern. Zudem dient diese Funktion auch der Zielerfassung: Das Fadenkreuz mittig auf dem Display steht für das Visier jener Waffe, die Nathan in seiner rechten Hand führt. Ein zweites, sich ständig bewegendes, dreieckförmiges Zeichen deutet durch seine Farbgebung an, welche Funktionen für den Greifmechanismus des linken Arms aktuell zur Verfügung stehen. Richtet man den Blick in die Richtung eines Gegners, fixiert sich das bionische Zielsystem auf diesen und färbt sich rot. Greift man nun den Gegner und drückt mehrmals hintereinander die B-Taste, fährt der bionische Arm ruckartig ein. Der Gegner kommt also in Reichweite, und man kann ihm per Y-Knopf eine tödliche Nahkampfatacke verpassen. Dutzende Möglichkeiten stehen im

Nahkampf zur Verfügung: Wer seine Gegner gerade nicht durch das Bild katapultieren mag, kann sich per A-Taste aus dem Sprung heraus in Richtung seines Gegners schleudern und ihm anschließend mit ein paar gezielten Tritten das Fürchten lehren – das wäre dann der sogenannte »Zip-Kick«.

Aber die eigentlich entscheidende Funktion des Arms dient der schnellen Fortbewegung zwischen Häuserschluchten, zerbombten Ruinen und etlichen Außenarealen. Die linke Schultertaste lässt die linke Hand wie einen Enterhaken hervorschnellen und fixiert sie auf dem jeweiligen Untergrund. Das bionische Zielsystem verfärbt sich auf greifbaren Oberflächen, die in Reichweite sind, hellblau – fast alles in den riesigen, etappenweise unterteilten Kulissen ist auf diese Weise greifbar und als Klettermöglichkeit zu benutzen. Ausnahmen sind eher selten, aber vorhanden. Gerade zu Beginn in Ascension City sind durch den nuklearen Anschlag weite Teile radioaktiv verseucht; der Arm findet auf radioaktivem Untergrund keinen Halt. Doch für flotte Akrobatik-Einlagen ist immer genug Platz. Ist der Greifarm erst einmal an einem Objekt angebracht, springt man einfach ab, dann bekommt Nathan durch den Schwung einen »

BIONIC COMMANDO

Rearmed

Bereits im Jahr 1987 veröffentlicht Capcom das Originalspiel »Bionic Commando« für Nintendos NES-Konsole. Dieser seitwärts scrollende 8-Bit-Plattformer setzt damals neue Maßstäbe in Sachen Grafik und Spieldynamik. Anders als beim neuen »Bionic Commando« kann der Held namens Super Joe nicht springen, sondern lediglich laufen und sich mit seinem Arm an Vorsprüngen hochhangeln. Außerdem kann er mit seinem Greifer auch Gegenstände auf Gegner werfen. Diese bis dato einzigartige Spielmechanik forderte damals den Spieler auf eine ganz neue Art und Weise. Ständig war man dazu gezwungen, neue Taktiken auszuklügeln, was sich gerade bei den fiesen Bossgegnern schnell zu komplexer Gehirnakrobatik entwickelte. Der riesige, weltweite Erfolg des Originals bewegte Capcom schließlich dazu, es in einer grafisch überarbeiteten Version im August 2008 erneut für die XBLA zu veröffentlichen. Für knappe zehn Euro wartet »Bionic Commando: Rearmed« dort auf den Download – wer einfach mal schnuppern will, zieht sich die Demo.

» heftigen Geschwindigkeitsschub. Kompliziert? Anfangs ja. Doch schon nach kurzer Zeit hat man ein Gefühl für das richtige Timing, die Steuerung geht in Fleisch und Blut über, und man genießt die Macht des bionischen Werkzeugs.

CYBERPUNK TARZAN

Dabei hilft ein flüssig in die Handlung eingefügtes Training. Nachdem Spencer sein bionisches Implantat – seinen echten Arm hat er vor Jahren bei einem seiner Einsätze für das TASC verloren – erhält, verfällt er in eine Art Blackout-Zustand. Sein Geist gaukelt ihm eine Vision vor; hier hat man als Spieler die Chance, die anfangs noch beschränkten Funktionen des bionischen Arms kennenzulernen. Die zunehmenden Fähigkeiten erlernt man dann Stück für Stück im Lauf der kommenden Spielstunden, zum Beispiel in jenem Moment, da der Blick das erste Mal auf die zerbombten Gebäude in der Skyline fällt. Der Weg führt nur

nach unten. Also drückt Nathan die Schultern nach hinten und stürzt sich kopfüber in die Tiefe, so elegant wie Altaïr in »Assassin's Creed«. Das Häusermeer zoomt heran, Gebäudestrukturen fetzen vorbei. Die Spannung steigt, doch kurz vor dem Aufprall weist das bionische Display auf einen Ankerpunkt für die Metallklaue hin. Von da an geht's ab. Reklametafeln, Stahlträger und Brücken dienen als weitere Ankerpunkte. In weiter Ferne stürzen derweil unter lautem Getöse und heftiger Staubentwicklung ganze Hochhäuser ein, Brücken brechen in sich zusammen und versinken im Wasser. Die geskripteten Ereignisse sind ein beeindruckendes Erlebnis und lassen diese zerstörte Welt lebendig wirken. Auch die dynamische Musik und die atemberaubenden Soundeffekte spielen beim Transport der Endzeitatmosphäre eine tragende Rolle. Wie schon im Original gehen die Töne sofort unter die Haut und die Melodien setzen sich ruckzuck im Ohr fest.



“ Die Charaktermodelle und Animationen zeugen von jener Stilsicherheit, die wir von Capcom gewohnt sind. ”

Doch die kaputte Idylle ist umkämpft. Überall in Ascension City sind kleinere Gruppen von Bioreign-Soldaten verstreut. Sie bewachen sogenannte Relais: Computerterminals, die gehackt werden müssen, um nahegelegene Minenfelder zu deaktivieren. Gesagt, getan: Nach ein paar gezielten Kopfschüssen ist das Terrain gesäubert. Du zapfst das Relais mit dem biomechanischen Arm an und manipuliert die Daten. Allerdings sind diese Minenfelder eine Sache für sich. Nicht im Boden vergraben, sondern in der Luft an Ballons hängend, bilden die Minen oft den einzigen Weg über radioaktive Gebiete oder tiefe Gewässer hinweg. Und kühles Nass ist für Nathans Superarm wie Kryptonit für Superman. Denn aufgrund des hohen Gewichts der Prothese sinkt der Held im Wasser wie ein Stein, wenn er nicht rechtzeitig an der Oberfläche einen rettenden

METALL IM KÖRPER

Echter Cyberpunk

Auch wenn sich die Hintergrundgeschichte von »Bionic Commando« nicht nahtlos in das Science-Fiction-Unter-Genre Cyberpunk – Filme wie »Matrix« oder »Bladerunner« sind die besten Beispiele dafür – einfügt, sind doch einige Parallelen unübersehbar. So ist auch im Cyberpunk-Kosmos die Verschmelzung von Mensch und Maschine ein fundamentales Element.

In den beiden Pen-and-Paper-Rollenspielen »Cyberpunk« und »Shadowrun« kann man beispielsweise durch den Kauf künstlicher Muskeln und Gliedmaßen die Attribute seines Helden bis zur Übermenschlichkeit aufwerten. Bis jetzt wurde das Cyberpunk-Genre, das düstere Zukunftsvisionen einer glatten und steril-sauberen Sci-Fi-Umgebung vorzieht, am besten im PC-Hit »Deus Ex« umgesetzt. Doch auch Nathan Spencer aus »Bionic Commando«, der sich mit seinem künstlichen Arm wie ein Tarzan der Zukunft von einem Laternenmast zum anderen schwingt, könnte direkt einem dieser Spiele entsprungen sein.



Wenn Deckung rar ist, sollte man einen frontalen Angriff riskieren. Bei schweren Mechs gilt allerdings eher: Abstand halten!

Verankerungspunkt anvisiert. Unsere Spielfassung lässt freilich den Wunsch nach einem Balancing des Schwierigkeitsgrades keimen, denn so reizvoll und erhebend sich das Überwinden der Minenfelder im Erfolgsfall anfühlt – bisher ist's noch zu sehr von Frust durchwachsen. Selbst wer denkt, er hätte die Schwung-Technik verinnerlicht, wird bald an seine Grenzen stoßen. Anders als bei den Häuserschluchten, wo oft mehrere Wege ins Ziel bleiben, und wo Fehler auch nicht gleich zum Heldentod führen, verzeihen die Minenfelder keinen einzigen schlecht getimten Augenblick.

ZUKUNFTSVISION

Eine wahrhaft rauschhafte Begeisterung vermag in jedem Fall jetzt schon die Grafik auszulösen. Diese Weitläufigkeit! Diese Fernsicht! Dieser Detailreichtum! Die Charaktermodelle und Animationen bezeugen ein sehr stilicheseres Design, so wie man das von Capcom gewohnt ist. Dass einige Zwischensequenzen diesen brutal hohen Standard noch nicht halten können und sich daher deutlich vom Rest der Action abheben, ist sehr wahrscheinlich der frühen Spielversion geschuldet und wird laut Hersteller noch angeglichen. Alles andere wirkt bereits sehr souverän, auch in den Details. Im direkten Vergleich mit so manch anderer aktuellen Produktion kämpft »Bionic Commando« zum

Beispiel nicht mit dem Problem des Zeilenversatzes. Auch Einbrüche der Bildwiederholrate sind uns nicht aufgefallen. Es gibt nur einen Moment, wo die Kamera kurz springt und das Geschehen ins Stocken kommt, und zwar, wenn Nathan ins Wasser fällt und er sich kurz vor dem Heldentod wieder an Land zieht. Doch auch das ist eine von den Macken, die die Entwickler bereits erkannt haben und die derzeit mit Hochdruck ausgemerzt werden. Sollte das sogenannte Debugging, also die Fehlerfindung, länger als erwartet dauern, fasst Capcom eine Verschiebung des Starttermins auf April ins Auge. Oder anders gesagt: Top-Qualität hat laut Hersteller Vorrang vor pünktlichem Start.

Also Schwamm über die kleinen Problemzonen und ein herzliches Willkommen für einen der ersten Action-Höhepunkte des neuen Jahres. Wir freuen uns insbesondere auf die anspruchsvollen Herausforderungen mit enorm beeindruckenden Gegnern – jenem monströsen Metallwurm zum Beispiel, oder den dicken flugfähigen Biomech-Biestern – für beide Gegnertypen sollte man den Granatwerfer unbedingt mit sich führen. »Bionic Commando« erweckt den Eindruck eines ehrgeizigen Projekts, das mit seiner Dynamik und der opulenten Bildgewalt Lust auf mehr macht. Wir sind äußerst zuversichtlich, dass hier keine halben Sachen fabriziert werden – schließlich hat das Entwickler-Team Grin bereits mit dem Download-Game »Bionic Commando: Rearmed« bewiesen, dass sie etwas von packendem Gameplay verstehen. Und in »Bionic Commando« steckt mehr, als man anfangs vermuten mag. Sehr viel mehr...

Jan Heinrich

360
SAGT ...

Sieht klasse aus, fasst sich gut an und klingt wie vom andern Stern. Diese Action strotzt vor Ideen und könnte auch technisch ein zeitloses Werk werden.

Hitpotenzial 8.5



Lohnt sich's?

- ↑ Interessante Mischung aus Schießereien, Wirtschaftsanspruch und Rollenspielelementen
- ↓ Grafisch wirkt das alles etwas bieder, die vielen Story-Änderungen verwirren Filmfans



Erhältlich/ 24. Februar 2009

DER PATE 2

Die Macht des Wortes

Eines vorweg: »Der Pate 2« ist keine virtuelle Version von Francis Ford Coppolas meisterlichem Mafia-Drama, so wie das noch im Vorgängerteil der Fall ist. Vielmehr nehmen die Entwickler einige Filmelemente als Basis für eine recht eigenwillige Interpretation des Gangster-Genres – eine offene Welt voller Action, allerdings gepfeffert mit reichlich Taktik, Rollenspiel-Flair und sogar einem Wirtschaftsteil. Der Hauptcharakter nennt sich Domenic. Wir hatten im Rahmen eines Anspiel-Termins reichlich Gelegenheit, den bösen Buben kennenzulernen. Das Game startet mit dem Anschlag auf den Don, Michael Corleone, in der Nacht der kubanischen Revolution – Filmkenner werden sich an die dramatische Fluchtsequenz erinnern. Auch im Spiel findet das Attentat statt, doch Michael überlebt und flieht zurück nach New York. In der Ostküstenmetropole der 60er-Jahre haben sich bereits fünf andere Familien eingenistet. Die einstige Vorherrschaft muss wieder erobert werden. Deshalb ernannt der Don den Mafioso Domenic zum Capo und damit »Leiter der Außendienststelle« des New

Yorker Stadtteils Queens. Im späteren Spielverlauf wollen außerdem Miami und Havanna okkupiert werden. Filmpuristen dürften solche Storyeinschnitte stören, bleibt zu hoffen, dass sich die Entwickler nicht zu viel künstlerische Freiheit nehmen.

Also, alles anders. Das ist nicht nur eine Marketingphrase von Hersteller Electronic Arts, sondern eine passende Beschreibung für das neuartige Spielgefühl. Im Vorgängertitel schüchert man vor allem Ladenbesitzer ein und sprengt Anwesen feindlicher Familien in die Luft, um deren Territorien zu übernehmen – klassische Action-Kost. Dieses Game setzt jetzt auch auf ein verzweigtes Dialogsystem, ähnlich dem in »Mass Effect«. Zwar kann man als Spieler nicht so massiv Einfluss auf die Geschichte nehmen wie in Bionares Rollenspiel-Hit, gewisse Wirkungen ergeben sich aber dennoch. Das Dialogsystem ist eng verzahnt mit dem so genannten Fähigkeitenbaum.

Wer auf besonderes Kommunikationstalent setzt, überzeugt resistente Hotelbesitzer mit Worten, brav Schutzgeld zu zahlen. Wenn gutes Zureden nicht hilft, kommt die bekannte



Cool sein ist alles: Schau genau hin, die Farbe seines Autos passt zu seinem T-Shirt. Tja, diese Mafiosi haben eben Stil.



Spaß mit Karten: Zumindest Fans von Wirtschaftssimulationen werden sich darüber freuen. Für alle anderen gibt es immerhin ein paar brennende Hotels.

AUF EINEN BLICK

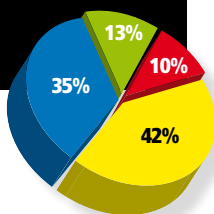
Hersteller/ EA
Entwickler/ EA
Redwood Shores
Genre/ Action-
Abenteuer
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Huch, dieses Action-Abenteuer spielt sich ja richtig strategisch. Aber keine Angst, scharf geschossen wird auch.

DAS STECKT DRIN

- Pasta
- Wein
- Schutzgeld-erpressung
- Wirtschaftssimulation



liveundonline

- Spannender Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler, der den Online-Teil mit der Kampagne verknüpft.
- Nachwuchs-Dons heuern während der Kampagne Ganoven an, mit denen man auch online kämpft. Für Abschlüsse gibt's Ehrenpunkte, die wiederum im Einzelspieler-Modus in Ausrüstung investiert werden.

PS UNTER DER HAUBE

Auto-Fans müssen nicht länger mit Oldtimern durch die Gegend kutschieren. In den Sechzigern fährt die Oberschicht schnelle Sportwagen. Wie gut, dass sich selbige an jeder Ecke klauen lassen. Rasanten Rennen mit quietschenden Reifen steht nichts im Weg.

DER STIL MACHT'S

Genau wie der Film ist das Spiel in den 1960er Jahren angesiedelt. Dementsprechend unterscheidet sich der Stil massiv vom Vorgängertitel. Architektur, Autos und die Klamotten der Bevölkerung spiegeln die wilde Zeit wider – besonders in Miami.

SÖLDNER MACHEN DAS LEBEN LEICHTER

Der Spieler hat die Qual der Wahl, welche Schergen er zu den jeweiligen Aufträgen mitnimmt. Soll es lieber ein Muskelprotz sein, der ordentlich reinhaut, ein Arzt zum Heilen verwundeter Kameraden oder einer, der was von Sprengstoff versteht.

„Umgeb dich mit den richtigen Leuten und es wird dir deutlich leichter fallen, die Macht an dich zu reißen.“

OPTIMIERTE STRASSENFÜHRUNG

Ein New York, in dem man sich nicht verfährt?

Ja, der Big Apple – wie man New York City gewöhnlich bezeichnet – wurde ein wenig optimiert. Zumindest behaupten das die Entwickler. Unzutreffend ist das sicher nicht, in Teil Eins musste man stellenweise ewig durch die Gegend kurven, um ans Ziel zu kommen. Während unserer Anspielpartie kamen uns die Wege zu Checkpoints sowie Missionszielen deutlich kürzer vor – vermutlich weil New York etwas kleiner als im Vorgängerspiel angelegt ist. Schließlich wollen im weiteren Verlauf auch Miami und Teile von Kuba erobert werden.

Black Hand-Steuerung zum Einsatz. Diese wird mit Kombo-Attacken erweitert: Mit der Schultertaste schnappt man sich wie gewohnt einen Ladenbesitzer und schlägt ihm den Widerstand aus den Knochen. Nun gibt es auch die Möglichkeit, das Opfer mit der RB-Schultertaste einzuschüchtern. Eine interessante Idee, die recht gut funktioniert. Als Domenic die Familie der Zaluchis in einem Stripclub terrorisiert, nimmt er eine Glasflasche, bricht den Hals ab und nimmt eines der Familienmitglieder in den Schwitzkasten. Er droht, diesem die Kehle durchzuschneiden. Die Familie gibt auf, zieht sich zurück und der Spieler kann den lukrativen Stripclub in sein Imperium einreihen.

Trotz dieser eher zivilen Variante einer feindlichen Übernahme gibt sich »Der Pate 2« stellenweise extrem brutal. Domenic drückt den Lauf seiner Schrotflinte in den Mund eines Gegners, lässt diesen kurz um Gnade betteln und zieht den Abzug durch.

Der rote Saft spritzt über den Bildschirm – Geschmackssache. Nach der feindlichen Übernahme erscheint ein Menüfenster mit der Frage, wie viele Wachposten für dieses Gebäude abgestellt werden sollen. Womit wir zum Wirtschafts- respektive Strategiepart kommen. Clever ist es, die meisten Leibwächter vor Bordellen, Drogenlagern und Schnapsbrennereien zu postieren – und natürlich vor dem eben eingenommenen Stripclub, denn die Familie Zaluchi wird sicher zurückschlagen. Und weil Angriff bekanntlich die beste Verteidigung ist, stellt Domenic Überfall-Kommandos auf. Es stehen muskelbepackte Nahkämpfer, Safeknacker, Bomben-Experten oder Ärzte zur Wahl, die zusätzlich mit Schutzwesten vor tödlichem Beschuss gesichert werden. Witzig: Jeder Charakter hat auch ein Laster. Der eine ist Alkoholiker, der nächste drogensüchtig, wieder ein anderer stellt den Damen nach, anstatt seinen Auftrag auszuführen.

Allerdings lässt die recht kurze Anspielzeit noch vieles offen, zum Beispiel die Frage, wie gut EA Redwood Shore den Job wirklich erledigen wird. Ist genügend Abwechslung drin, kann die Story auch nach mehreren Stunden noch fesseln? Liebe Entwickler, nehmt euch bitte nicht zu viele Freiheiten. Das könnte einen Teil der Faszination kosten. Und sollte eine der besten, immerhin mit neun Oscars prämierten Film-Trilogien nicht Stoff genug bieten? Wie dem auch sei – der Test in der nächsten Ausgabe wird Antworten liefern.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

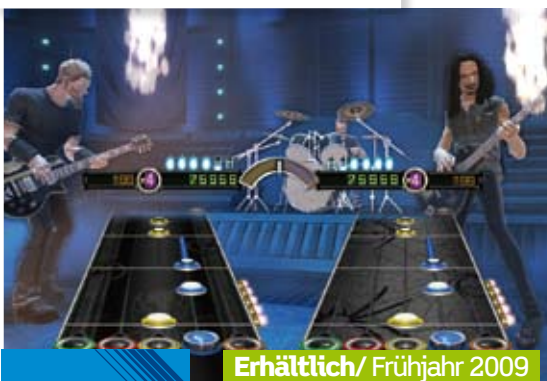
Könnte ein Action-Abenteuer der besonderen Art werden – vorausgesetzt, die Mischung aus Schießereien, Rollenspiel und Wirtschaftspart greift gut ineinander.

Hitpotenzial 7,0



Lohnt sich's?

- Ausgewogene Set-Liste mit zeitlosen Tracks, tolle Präsentation, tolle Extras, neue Core-Engine
- Gewohntes Spielprinzip



Erhältlich/ Frühjahr 2009



STATUS DER VERSION
60%
KOMPLETT

AUF EINEN BLICK

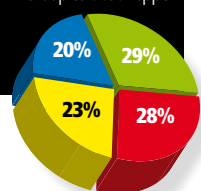
Hersteller/ Activision
Entwickler/ Neversoft
Genre/ Musikspiel
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Authentischer Serien-Ableger mit neuen Features und Verbesserungen.

DAS STECKT DRIN

- Abrocken
- Stagedive
- Gitarren zertrümmern
- Groupies abschleppen



GUITAR HERO METALLICA

Abtauchen in die Tiefen des Gitarrenriffs!

Sie sind die personifizierten Ausgeburten der Thrash-Metal-Bewegung aus den frühen achtziger Jahren und haben sich zweifellos zu einer der berühmtesten und erfolgreichsten Rockbands aller Zeiten gemauert: Kirk Hammett, James Hetfield, Lars Ulrich und Robert Trujillo sind Metallica – ein Rockquartett, wie es eigentlich kaum besser zu Activisions beliebter Musikspiel-Reihe »Guitar Hero« passen könnte. Bisher hatte die Band allerdings nur relativ kleine Gastauftritte auf der Xbox 360. Ganz nach dem Beispiel von »Guitar Hero: Aerosmith« entschied sich der Publisher allerdings endlich dafür, auch Metallica im angemessenen Umfang auf die Konsole zu portieren.

Mit der Umsetzung sind erneut die erfahrenen Kreativköpfe von Neversoft betraut, sodass sich Zocker auf bekannte Spielmodi einstellen dürfen. Dazu gesellen sich zahlreiche Freischalt-Extras, die vor allem eingefleischte Fans hellhörig werden lassen. Angefangen bei den so genannten Metallifacts, in deren Rahmen Spieler wissenswerte und unterhaltsame Fakten

zur Band freischalten können, bis hin zum Rockstar-Editor. Hier können die Bandmitglieder von der Pike auf mit Original-Zubehör und Instrumenten ausgestattet werden. Was den Musikumfang anbelangt, so bewegt sich der neueste »Guitar Hero«-Ableger mit insgesamt rund 45 spielbaren Songs in gewohnten Bahnen. Wie auch schon »Guitar Hero: Aerosmith« werden allerdings nicht nur ausnahmslos Musikstücke der namensgebenden Band zu finden sein: Mit rund vierzig Prozent nehmen all jene Rockbands Anteil an der Set-Liste, die mit Metallica in irgendeiner Weise in Verbindung stehen, darunter Judas Priest, Lynyrd Skynyrd, oder Bob Seger.

In punkto Präsentation stellt der neue Ableger aber alle bisher dagewesenen Teile klar in den Schatten. Kirk und Konsorten haben es sich nicht nehmen lassen, ihre Live-Auftritte extra nachzustellen und per Motion-Capturing festhalten zu lassen. Das Ergebnis: Die virtuellen Alter-Egos des Vierergespanns rocken auf dem Bildschirm genauso spektakulär ab wie auf der Bühne und bringen richtig viel Pepp in die

ganze Sache. Gefallen werden Spieler auch an der überarbeiteten Game-Engine finden. Weil beim Vorgängerspiel Kritik an der Soundqualität laut wurde, hat Neversoft etwa die Gitarrenklänge der Original-Instrumente neu vertont. Auch Hetfields Stimme wird eigens aufgezeichnet und nicht nur zur gesanglichen Untermalung eingebaut – auch legendäre Zitate des Exzentrikers kann der Spieler neuerdings in seinen Auftritt einfließen lassen. Fans werden an der Authentizität großen Gefallen finden, die tolle Aufmachung und die erstklassigen Tracks überzeugen garantiert alle Übrigen.

Philipp Oppermann

360 SAGT ...

Für eingefleischte Metal-Fans sowieso ein Muss. Aber auch wer sonst auf »Guitar Hero« steht, kommt am neuen Ableger kaum vorbei.

Hitpotenzial 8.0

DAS HEISSESTE CALL OF DUTY ALLER ZEITEN!

JETZT ERHÄLTLICH!

CALL OF DUTY WORLD AT WAR



„DER VIRTUELLE ZWEITE WELTKRIEG WAR SELTEN SO PACKEND!“ - PC Action 01/09

„PERFEKT INSZENIERTES ACTION-SPEKTAKEL. DER BISHER BESTE ZWEITER-WELTKRIEGS-SHOOTER!“ - Games Aktuell 12/08

„FAST JEDES GEFECHT SPIELT SICH WIE DER BESTE LEVEL EINES ANDEREN SHOOTERS.“ - PC Action 01/09

„EINE WILDE ACHTERBAHNFahrt UND UNTERHALTSAM WIE EIN ACTIONFILM.“ - X3 12/08

„PFLICHTKAUF FÜR JEDEN VIDEOSPIELER.“ - Bravo Screenfun 12/08



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

Games for Windows

XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

Linux

ACTIVISION®

activision.de

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. "Games for Windows" und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft beherrschten Lizenzverträge NINTENDO DS, Wii und THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Activision gibt keine Garantien bezüglich der Verfügbarkeit des Online-Spiels. Der Online-Service kann nach eigenem Ermessen ohne Vorankündigung geändert oder eingestellt werden, beispielsweise aufgrund wirtschaftlicher Gründe durch eine eingeschränkte Spielerzahl, die den Service nutzt.

AUF EINEN
BLICK

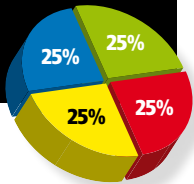
Hersteller/ Ubisoft
Entwickler/ Ubisoft Bukarest
Genre/ Flugsimulation
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ &
KNAPP

Anspruchsvolle
Luftkämpfe im
Clancy-Universum.

DAS STECKT
DRIN

■ Kampffjets
 ■ Ghosts
 ■ Dogfights
 ■ Vektorschub-
steuerung



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Mit Vektorschub auf Höhenflug

Die Tom-Clancy-Lizenz steht seit eh und je für realistische Auseinandersetzungen mit High-Tech-Waffen und schwerer Kriegsmaschinerie. Nach unzähligen Taktik-Shootern und dem Echtzeitstrategie-Titel »Endwar« will Ubisoft nun auch den Luftraum erobern. Doch gerade im Genre der Action-Flugsimulationen ist der Spitzenplatz hart umkämpft – schließlich müssen erstklassige Konkurrenzprodukte wie »Ace Combat 6«, das bis heute zu einer der Grafikperlen für die Xbox 360 zählt, ausgestochen werden. Ubisoft Bukarest, das Entwicklerstudio von »Tom Clancy's H.A.W.X.«, macht dabei aber keine halben Sachen. Deshalb wird das ehrgeizige Projekt mit einer neuartigen Spielmechanik ausgestattet und mit atemberaubender Grafik präsentiert. Wir haben uns anhand einer recht weit fortgeschrittenen Version als Testpiloten

versucht. Ein paar wesentliche Unterschiede gegenüber »Ace Combat 6« fallen sofort auf: Die Szenarien auf der Erdoberfläche entsprechen realen Vorbildern, sind jeweils nach Satelliten-Bildern über eine Fläche von 10.000 Quadratkilometern modelliert. Dafür wurde im Vorhinein die genaue Anzahl an verwendbaren Polygonen berechnet, damit später im Spiel keine Texturen und Gebäudeteile flackern oder plötzlich auftauchen und wieder verschwinden. Die Stadt Rio de Janeiro wirkt deshalb auch im Tiefflug recht detailliert. Feinheiten wie die Christusstatue auf dem Corcovado sind penibel nachgebaut. Freilich, an einigen Stellen merkt man dann doch, dass dieses Vorabmuster noch einiger Überarbeitung bedarf: Die Flotte der Alliierten, die in der Magellan-Straße vor feindlichen Hubschraubern und Luftkissenbooten geschützt werden will, sieht zum Beispiel aus,



Ein Klick auf den rechten Analogstick und der Jet wirft eine Handvoll Täuschkörper ab. Sehr praktisch bei feindlichen Raketen im Schlepptau.



Während der Solo-Kampagne wird der Pilot ständig von zwei Flügelmännern begleitet, die entweder ebenfalls das aktuelle Ziel angreifen oder ihm den Rücken freihalten.

Erhältlich/ März 2009

Lohnt sich's?

- 🏠 Versucht in einem sonst so festgefahrenen Genre neue Features zu etablieren
- 📷 Die Vektorschubsteuerung braucht viel Übung, problematische Kamera - die Interaktion mit den Bodentruppen könnte größer sein



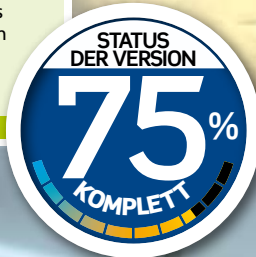
“Der eigentliche Clou lauert in der Vektorschubsteuerung der Jets.”



WARUM ÜBERHAUPT

Flughilfe?

Im eingeschalteten Modus verhindert der Flugassistent den so genannten Stall-Zustand. Dieser tritt ein, wenn das Flugzeug so viel Geschwindigkeit verliert, dass der Luftstrom an den Tragflächen abreißt. Die Folge eines solchen Strömungsabrisses ist, dass der Jet jeglichen Auftrieb verliert und senkrecht in Richtung Boden stürzt. In »H.A.W.X.« gibt die Flughilfe sogar anhand von blauen Dreiecken, die ins Sichtfeld des Piloten projiziert werden, den besten Anflugweg zum gerade markierten Ziel vor. Dieses Interface verhilft also auch Genre-Neueinsteigern schnell zu einer hohen Abschussquote.



FREIFLUG

Pilotenschule

Die Luftgefechte, in der Fliegersprache auch gerne Dogfights genannt, erreichen durch das Deaktivieren des Flugassistenten nie dagewesene Dynamik.

1 Allerdings hat die Medaille auch eine Kehrseite: Die Steuerung ist ohne die Flughilfe ziemlich schwierig in den Griff zu bekommen.

Am Anfang der Solo-Kampagne muss man zuerst im Mittleren Osten eine Öl-Raffinerie beschützen und erlernt dabei die Grundlagen für den Luftkampf. Es gilt, eine ganze Armada aus Panzern und Hubschraubern abzuwehren.

In der Mission Torchlight muss man der Präsidenten-Boeing Airforce One Geleitschutz geben, bis diese an der Geheimbasis November Four ankommt. Da ständig bis zu fünf feindliche Jets das Flugzeug umkreisen, ist das aber keine leichte Aufgabe.



liveundonline

■ Koop-Modus für vier Kampfpiloten ■ Verschiedene Versus- und Team-Versus-Modi für bis zu acht Gegner
■ Herunterladbare Inhalte geplant ■ Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints

als hätte sie als Requisite im Film »Waterworld« eine Rolle gespielt. Wie sich dieser Haufen Schrott auf dem Wasser hält, ist uns ein Rätsel. Aber insgesamt kann die Umgebung mit der tollen Tiefenwirkung der Texturen, der wunderschönen Wasseroberfläche und der realistischen Beleuchtung schon jetzt überzeugen.

Der eigentliche Clou lauert aber in der Steuerung der Düsenjäger. Die Triebwerke einiger zukunftsweisender Modelle, wie der F-22A Raptor, befähigen zur so genannten Vektorschubsteuerung. Damit kann der Pilot den Triebwerksstrahl in die gewünschte Richtung lenken; das Flugzeug reagiert sofort mit einem zackigen Manöver. Durch radikales Drosseln und blitzartiges Anziehen des Schubs sind so drifähnliche Kurven und Überschlänge in alle erdenklichen Richtungen möglich. Ein Doppelklick auf eine der beiden Schultertastern schaltet die Flughilfe ab. Die Kamera zoomt darauf sofort aus dem Geschehen und betrachtet den Jet von da an aus einem weit entfernten, diagonalen Blickwinkel. Wer sich beim Lesen des letzten Satzes Sorgen um die Steuerung macht, der hat leider nicht ganz Unrecht: Die Pad-Belegung bleibt dieselbe wie in der Cockpitsicht – man ist also permanent dazu gezwungen, umzudenken und die Steuersignale im Kopf in die richtige Richtung zu konvertieren. Mit einiger Übung klappt das aber über-

raschend gut. Was hierbei allerdings nervt, ist, dass der linke Analogstick, der sonst zum Umschauen genutzt wird, auf einmal gänzlich funktionslos wird. Allerdings wäre es gerade in der Außenansicht sehr hilfreich, wenn man den Kamerawinkel selbst einstellen könnte – auch weil sich die fixe Kamera manchmal schräg vor das Flugzeug schiebt und nicht dahinter, worunter die Übersicht deutlich leidet. An dieser Sache muss dringend noch gefeilt werden.

Sollte die Kameraführung zulegen, erwarten uns packende Luftkämpfe. Alle Voraussetzungen sind gegeben: Mit klasse Soundeffekten kommt die Geschwindigkeit toll rüber, die Raketen zischen lautstark in Richtung Gegner, heranzoomende Jets bringen den Subwoofer zum Beben. Durch die Vielzahl Raketentypen kann die Überzahl der Feinde im Zaum gehalten werden, und malerische Wolken und atmosphärischer Höhennebel bilden dazu die passende Kulisse. Bei unserem ersten Preview zu »H.A.W.X.« im April 2008 berichteten wir, dass zahlreiche Missionen nur mit Hilfe von Ghost-Einheiten am Boden absolviert werden können. Leider fehlt die Interaktion mit den Bodentruppen in der derzeitigen Preview-Fassung nahezu komplett. Auch die Sprachsteuerung konnten wir noch nicht antesten. Dies sind aber alles Elemente, die die fertige Version des Spiels enthalten wird; genauso wie ein A.C.E.S.-ähnliches

Erfahrungssystem aus anderen Clancy-Spielen, das den Aufbau eines Piloten mittels Erfahrungspunkten ermöglicht. Diese werden schon bei unserer Version mit Abschuss jedes gegnerischen Flugzeuges verdient und sollen später für rund 50 neue Flugzeuge, Upgrades und neue Waffenpakete verbraten werden können. Wir rechnen fest mit dem Test in der nächsten Ausgabe. Dann wird sich zeigen, ob »Ace Combat 6« seinen Rang als beste Flugsimulation für Xbox 360 abgeben muss.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Luftkämpfe, wie wir sie noch nicht gesehen haben, allerdings auch bockschwer und technisch noch nicht ganz ausgereift.

Hitpotenzial 7,5

I AM

Survival-Horror mal anders: Ubisofts neuester Streich kommt ohne Monster, verfluchte Dörfer oder finstere Herrenhäuser aus. Stattdessen erwartet den Spieler das Grauen in Form von Katastrophen und dem Kampf ums nackte Überleben. Zeitgemäßer geht's kaum.



Ein junger Mann rennt um sein Leben. Angstschweiß rinnt über seine Stirn, ein zeretztes Hemd flattert um seine Schultern, um ihn herum staubige, zerstörte Überreste eines eingestürzten Gebäudes. Schutt und verbogene Strahlträger liegen auf dem Boden. Der Name des jungen Mannes: Adam Collins. Er wird verfolgt. Und seine Verfolger kommen näher, umzingeln ihn. Wut und Verzweiflung steht in ihren Augen. Sie wollen etwas, das er hat. Sofort! Und sie sind bereit, dafür zu töten.

In den meisten Spielen würde der in die Enge getriebene Held nun eine Waffe aus dem Hosenbund ziehen, den düster dreinblickenden Kerlen ein geheimes Dokument oder auch ein funkelndes Schmuckstück vor die Füße werfen. Doch nicht hier – nicht in diesem Survival-Spiel. Stattdessen holt Adam eine Plastikflasche mit Wasser aus seiner dreckigen Umhängetasche und lässt sie auf den Boden fallen. Umgehend stürzen sich die Verfolger darauf. Als Adam dann das verwüstete Gebäude verlässt, wird dem Zuschauer langsam dessen Lage klar. Der Blick fällt auf eine durch ein Erdbeben zerstörte Stadt: die US-Metropole Chicago. Autowracks liegen auf den Straßen, Brücken sind eingestürzt und Hochhäuser nur noch bröckelnde Ruinen. Das erste Video zu Ubisofts »I Am Alive«, das beim französischen Studio Darkworks in Arbeit ist, zeichnet ein düsteres Bild. »Katastrophen sind seit ewigen Zeiten ein wiederkehrendes Thema«, sagt Alexis Godard, Produzent bei Darkworks. »Wir erfinden nichts komplett Neues. Aber wir packen das Thema in ein modisches Gewand. Das meiste von dem, was wir tun, wird dich an Dinge erinnern, die du hier und da schon mal gesehen hast. So beginnt Robert Neville in I Am Legend inmitten der Ruinen New Yorks seine Menschlichkeit und seinen Verstand zu verlieren. In The Day After Tomorrow und Krieg der Welten werden Städte der westlichen Zivilisation von unaufhaltsamen Mächten dem Erdboden gleichgemacht.«

KAMPF UMS ÜBERLEBEN

Ubisoft will den aktuellen Zeitgeist, den Kampf ums Überleben von der Leinwand und aus dem realen Leben ins Videospiel bringen. Auch der Auftakt zum 21. Jahrhundert ist von Katastrophen gezeichnet: die Jahr-2000-Panik, die Zerstörung der zwei Türme des World Trade Centers, Tsunamis und die Bombenanschläge auf die Londoner U-Bahn im Juli 2005. Die Anzahl der Katastrophenfilme in Kino und TV ist unüberschaubar. Entsprechend ist auch der Tenor, den »I Am Alive« anschlägt. Das Erdbeben ist der Ausgangspunkt. Es ist nur der Anfang, ein Funke, der die Stadt zerstört und dein ganz normales Leben aus den Angeln hebt. Als Adam Collins ist der Spieler in diesem Chaos auf sich gestellt. Zunächst in einem kollabierten



ALIVE





NUR EIN ERDBEBEN, WIRKLICH?

Hersteller Darkworks spricht nicht allzu gerne über die vielen Geheimnisse, die sich in »I Am Alive« verbergen. Die genauen Hintergründe, das sagt Alexis Godard, Produzent bei Darkworks, möchte man jetzt noch nicht verraten. Schließlich will man dem Spieler nicht vor Erscheinen des Titels schon den Spaß verderben. Doch er und sein Team sagen immerhin, dass es in dem Überlebens-Abenteuer um sehr viel mehr geht als nur die Nachwehen eines großen Erdbebens. In Internet-Foren wird derweil heiß spekuliert: Denn Ubisoft hat einige dezente Hinweise im weltweiten Netz gestreut, die auf das große Geheimnis hinweisen können. So ist etwa die Website zum Spiel außer über www.iamalivegame.com auch über die Adresse www.ruaumoko.com zu erreichen. Letztere taucht auch kurz im Heißmacher-Video auf, das im Netz kursiert. Dort ist die Adresse auf einem Banner unter einer Brücke zu erkennen. Der Name »Ruaumoko« bezeichnet einen Gott innerhalb der Mythenwelt der Māori-Indianer. Er ist der Sohn des Himmelsvaters und der Mutter Erde. Als Ungeborenes im Bauch seiner Mutter – der Erde eben – verursachen seine Bewegungen Erdbeben und Vulkanausbrüche, die die Oberwelt regelmäßig erschüttern. Ruaumoko, so spekulieren einige, könnte daher ein Militärexperiment bezeichnen. Oder einen Terrorangriff.

Gebäude gefangen, umgeben von Dunkelheit und Staub, muss er sich ins Freie kämpfen. Dann: Seine Ex-Freundin Alice lebt ebenfalls in der Millionenstadt. Liegt auch sie unter Trümmern begraben? Ist sie vielleicht schon tot? Adams nächstes Ziel ist klar. Er muss sie finden. Doch allein schafft er das nie. Zu unüberschaubar ist das Chaos. Er muss andere Überlebende suchen. Geschehen wird das alles – wie der Macher verrät – aus der Ego-Perspektive. »Um lange genug zu überleben, musst du dich mit anderen zusammenschließen. Du kannst nicht alleine überleben. In I Am Alive stellen wir dein Leben auf den Kopf, wir ändern auch soziale Werte und Regeln, auf denen beide, das alltägliche Leben und Videospiele, begründet sind«, so Alexis Godard.

GUTE FREUNDE

Glücklicherweise trifft Adam bei seiner neun-tägigen Odyssee – genau über diesen Zeitraum soll sich das Spiel erstrecken – auf einige hilfsbereite Hände. Da gibt es Virgil, einen ehemaligen Soldaten. Er ist stets um andere Überlebende besorgt, ein gutmütiger Kerl. Außerdem: Peter, ein ehemaliger, an den Rollstuhl gefesselter Feuerwehrmann. Er versteht etwas von Planung und will ein Rettungscamp außerhalb des Stadtzentrums aufziehen. Dabei unterstützt ihn die Ärztin Riley, die so viele Menschen zu retten versucht, wie es ihr möglich ist. Sie sind es, von denen der Spieler letztlich Informationen, Missionen und Aufgaben bekommt, wie zum Beispiel medizinische Güter aus einem Hospital zu besorgen, Wasser zu finden oder Schwerverletzte zu bergen. Denn die Überlebenden sind auf sich allein gestellt. Mysteriöserweise lassen Rettungsteams, Einheiten der Nationalgarde und auch der Katastrophenschutz auf sich warten. Niemand außerhalb der Stadt kommt zur Hilfe. Was ist da los? War das Erdbeben überhaupt eines? Oder war es vielleicht ein Terroranschlag? Die Strafe Gottes? Eine andere höhere Macht? Diese Fragen sind es, die beantwortet werden wollen. Wie Godard erklärt, »gibt es noch einige Geheimnisse« rund um das, was in der im

Chaos versunkenen Stadt passiert. Doch über diese mag man bei Darkworks noch nicht sprechen.

DIE MUTTER DER PORZELLANKISTE

Bei den Streifzügen durch die verrottenden Straßen, zerstörten Hochhäuser und verschütteten Einkaufszentren Chicagos muss Adam stets auf der Hut sein. Dabei sind zu Anfang nicht sämtliche Areale zugänglich; stattdessen werden sie wie beim Offene-Welt-Vorzeigenspiel »GTA IV« erst nach und nach begehbar. In jeder Region ist das eigene Leben stets bedroht. Herabfallende Trümmer, Nachbeben, Brände und umherstreunende Banden sind nur einige der Gefahren. »Nach dem Erdbeben musst du feststellen, dass die Gesellschaft zerfallen ist. Ohne Regeln und Ressourcen können normale Menschen zu Tieren werden – und eine Stadt zu einem Dschungel«, so der Hersteller. Die einzige Chance des Spielers: Überleben lernen. Und das ist es, was den Horror, die düstere Stimmung von »I Am Alive« begründen soll. Von einem Tag auf den anderen ist die sonst so heile Welt fremd, gefährlich und unwirtlich geworden. Wie man dieser Situation begegnet, welche Entscheidungen der Spieler trifft, das soll Adams virtuelles Leben nachhaltig verändern. Seine Handlungen bestimmen, wie seine Mitmenschen auf ihn reagieren. »Konfrontation ist natürlich eine Möglichkeit, gewalttätigen Gruppen zu begegnen, wird aber selten belohnt«, nennt Godard als Beispiel. Stattdessen sollen Taktik, Strategie und Täuschung zum Ziel führen. »Du findest ein Schrotgewehr – allerdings ohne Munition. Doch wer weiß schon, dass die Waffe





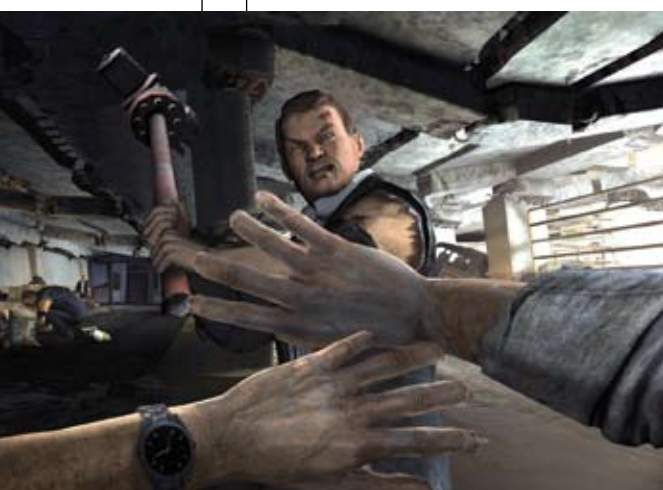
Adam Collins: Ein ganz normaler Kerl in einer außergewöhnlichen Situation. In einer Welt ohne Regeln muss er versuchen zu überleben.

TÖTEN ODER GETÖTET WERDEN?

nicht geladen ist? Ziele mit ihr etwa auf Plünderer, dann bleiben sie auf Distanz, während du dich deinem Missionsziel näherst.« Eine andere Möglichkeit: Mit einem Schluck Wasser die Lebensenergie auffüllen und einen offenen Kampf riskieren. Doch sind Dinge wie Wasser wichtig und äußerst rar. Das soll es sein, was »I Am Alive« anders macht. Hier geht es nicht darum, wer stets die größere Knarre hat, sondern um die Dinge, die einen Menschen am Leben halten. Und das, wozu er bereit ist, um diese für sich zu sichern. Wie würde man wohl reagieren, wenn man sich für andere opfern, stehlen, betrügen oder für eine Flasche Wasser töten sollte? Mit »I Am Alive« kann das jeder im Herbst 2009 für sich selbst herausfinden.

Michael Förtsch

Adam muss in den neun Tagen, die er im virtuellen Chaos verbringt, zahlreiche Entscheidungen treffen. Und diese sollen sein Leben nachhaltig verändern und beeinflussen. Denn ob der Protagonist anderen Überlebenden hilft, lebenswichtige Güter etwa aus Krankenhäusern holt, sie von anderen stiehlt oder sogar dafür mordet, das liegt beim Spieler. »I Am Alive gibt dir jede Menge Freiheiten«, versprechen die Macher, »es gibt gute und böse Herangehensweisen, für alles, was du tust. Die Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf, und die Entscheidungen bestimmen auch direkt das Verhalten von anderen Charakteren. Die Erfahrung wird, je nachdem, welche Wahl du triffst, stets eine andere sein.«

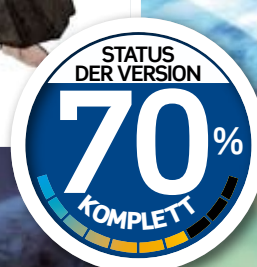


»WIR WOLLEN, DASS DER SPIELER DIE MACHT VON MUTTER NATUR FÜHLT.«



Lohnt sich's?

- ↑ Kommt optisch wie der Anime rüber – die Figuren sind richtig gut getroffen!
- ↓ Sehr brutal, auch wenn's nur Zeichentrick ist – wird in Deutschland demnach sehr wahrscheinlich nie offiziell veröffentlicht



Erhältlich/ März 2009



AUF EINEN BLICK

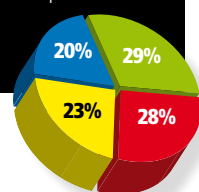
Hersteller/ Atari
Entwickler/ Namco Bandai
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Blutiger Klingentanz im Comic-Look.

DAS STECKT DRIN

- Afro
- Joints
- Gangster-Rap
- Körperteile



AFRO SAMURAI

Ein blutrünstiger Anime-Streifen als Videospiel? Das kann ja heiter werden!

In einer Welt, in der nur das Gesetz des Stärkeren zählt, muss Afro als kleiner Junge hilflos mit ansehen, wie sein Vater im Schwertkampf geköpft wird. Dieser war die Nummer Eins unter den Schwertmeistern, und sein Rivale Justice, der nur auf sein Stirnband aus war, hat jetzt seinen Platz eingenommen und trägt fortan das begehrte Stück Stoff. Jetzt sinnt Afro nur noch nach Rache.

Wir haben Afro durch eine fortgeschrittene Spielversion begleitet. Der junge Ninja ist bereits erwachsen, sein Rachefeldzug hat begonnen, und er trägt das Stirnband der Nummer Zwei – was ihn automatisch zur Zielscheibe für sämtliche Schwertkämpfer des Landes macht, da nur der Träger dieses Stirnbands berechtigt ist, die Nummer Eins herauszufordern.

Kein Wunder also, dass sich dem übrigens ständig kiffenden Afro schon im ersten Abschnitt die Gegner scharenweise in den Weg stellen. Doch der schwarze Ninja ist ein Meister seines Fachs, trägt eine der schärfsten Klingen auf Erden und durch-

trennt mit dieser die Körper der Gegner wie ein warmes Stück Butter. Im Kampf löst der Fokus-Modus – über die LT-Schultertaste auszulösen – ein kurzes Zeitlupenintervall aus. Dies dient einem einzigen Zweck: Der gezielten Zerstückelung beispielsweise der Topless Ninja Girls. Eine weiße Linie auf dem hübschen Leib zeigt an, wo der Schnitt angesetzt wird und lässt sich mit dem Analog-Stick chirurgisch genau positionieren. Nach vollendeter Aktion zerfällt der jeweilige Körper nach vorgegebenem Schnittmuster.

Die krasse Gewaltdarstellung ist definitiv nichts für Kinderhände und Zartbesaitete, der comicartige Grafikstil entschärft das Blutbad allerdings ein wenig. Dem Schwertkünstler wird sehr schnell bewusst, wie ausgeklügelt und flexibel die Technik hinter dieser Spielmechanik ist. Über 140 Angriffe und Kombos stehen zur Verfügung. Verschiedene Waffen, wie in »Ninja Gaiden 2«, kann Afro nicht nutzen. Doch mit über 40 zusätzlichen Tötungsattacken und zahlreichen weiteren Fähigkeiten ist sein

Bewegungs-Repertoire groß genug, um sich abwechslungsreich durchzuschmetzeln. Untermalt wird die Action mit asiatisch angehauchten Beats von RZA, einem Gründer des Wu-Tang Clans – wie im Anime auch. Damit ist auf soundtechnischer Seite für hohe Qualität gesorgt. Optisch und spielerisch kann das Ganze gefallen. Hier und da gibt es ein kleines Rätsel, dann fröhliches Weiterschlagen. Die Gefahr, dass es dem fertigen Spiel dennoch an Abwechslung fehlt, ist allerdings gegeben.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Äußerst fragwürdiger Grad der dargestellten Gewalt, aber überzeugende

Technik.

Hitpotenzial 7,5



FRISCHES BLUT IM FIGHTING-CAMP.

ALLES ÜBER DIE NEUEN STREET-FIGHTER-HELDEN IM 5-SEITEN-MEGATEST.
PLUS: RETRO-SPEZIAL ZUM LEGENDÄREN ZWEITEN TEIL.

AB 4. FEBRUAR IN **games™**

WEITERE TOP-THEMEN:

- 6-SEITEN-FEATURE ZUM MEGA-DRIVE-JUBILÄUM
- ALLES ZUM AUTOMATEN-KLASSIKER GAUNTLET
- FEATURE: PROPAGANDA-SPIELE?
KRITISCHE WORTE DER AMERICAS-ARMY-ENTWICKLER
- MEGA-TEST: KILLZONE 2
- 2D GEGEN 3D: KAMPF DER DIMENSIONEN
- INTERVIEW MIT BIOWARE-LEGENDE GREG ZESCHUK
- DSI: NINTENDOS NEUESTES HANDHELD
IM ERSTEN VORABTEST
- MEGA-PREVIEW: STAR WARS – THE OLD REPUBLIC

DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

www.games-tm.de

COMMAND THE CONFLICT ON EVERY LEVEL



ask
about
games
.com

askaboutgames.com

AMD
The future is fusion



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

Games for Windows LIVE



© SEGA, SEGA logo, STORMRISE and RAMP SELECT are either trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. (c) 2008 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION 3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All rights reserved.

SEGA

COMING MARCH 2009
www.stormrisegame.com

STORMRISE



DEIN BESTES GIGA

**DU WIRST
ERWARTET!**

AUF GIGA.DE

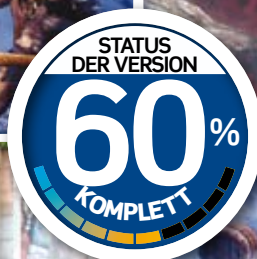
Seit zehn Jahren ist GIGA die Gaming-Kompetenz im Web und im TV, dank dir! Dafür schenken wir dir jetzt dein bestes GIGA aller Zeiten. Gestalte dein ganz persönliches Profil in einer der größten Gaming Communities, vernetze dich mit anderen Gamern und personalisiere dir dein GIGA, so wie du es dir schon 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!



Lohnt sich's?

- Überarbeitetes Entscheidungssystem und neue Features: Reittiere, Kleidung, schweres Kriegsgerät
- Wie's scheint, will Codemasters unsere geliebten Schergen umbenennen: Neuer Name: »Minions«. Klingt nach nichts. Bitte unterlassen!



Erhältlich/ 2. Quartal 2009

AUF EINEN BLICK

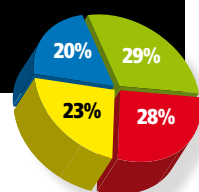
Hersteller/
Codemasters
Entwickler/ Triumph
Studios
Genre/ Action-
Abenteuer
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Bitterböse Action-
Strategie:
Grimmiger Lord und
seine Gnome stiften
Chaos in der Antike.

DAS STECKT DRIN

- Fiese Schergen
- Eklige Spinnen
- Dicke Römer
- Britischer Humor



OVERLORD 2

Bald brennt Rom, und du bist schuld daran!

Tue Böses und sei stolz darauf – so lautet das Motto in »Overlord«, dem sicherlich fiesesten Action-Strategiespiel der letzten Jahre. Mitte 2009 zieht der Herrscher des Bösen in »Overlord 2« erneut los. In den Triumph Studios im holländischen Delft durften wir das Projekt vor Ort begutachten. Studio-Begründer Lennart Sas erklärt: »In Overlord schlüpft der Spieler in die Rolle eines dunklen Lords und macht sich mit einer Horde Untergebener an die Unterdrückung der Welt. Unglücklicherweise wird der böse Held am Ende des Erweiterungspakets Raising Hell in eine Falle gelockt und schmort nun in der Verdammnis. Im Zuge der Abwesenheit des düsteren Overlords beginnt die Welt wieder aufzublühen, doch Magie und Fabelwesen werden geächtet.«

Das ist die interessante Ausgangsbasis für ein römisch inspiriertes Szenario in Teil Zwei, das viel Nährboden für fiese Satire und sarkastische Sprüche bietet – »Overlord«-Fans dürften sich pudelwohl fühlen. Held ist diesmal ein Sprössling des Overlords. Loyale Schergen befreien ihn aus der Obhut des überheblichen

Imperiums. Schnell wächst der Wonneproppen zum Inbegriff des Bösen heran und leitet einen Guerilla-Feldzug gegen die Römer ein. Treue Helfer bei diesem Unterfangen sind natürlich wieder seine Schergen. Diese kann man durch indirekte Steuerung von A nach B lotsen und zu verschiedenen Taten – Kreaturen meucheln, Brücken bauen, Tore einreißen und Ähnlichem – anstiften. Im Bedarfsfall kann aber auch jeder Scherge direkt gesteuert werden. Weitere Neuerung: Mit jedem besiegt Boss werden Reittiere freigeschaltet. Rote Schergen schwingen sich auf Feuersalamander-Rücken und nutzen den tödlichen Atem der Tiere als Flammenwerfer, braune Schergen springen auf Wölfen reitend über klaffende Abgründe während grüne Schergen gigantische Spinnen satteln und so Steilwände aller Art erklimmen. Darüber hinaus setzen die Schergen schweres Kriegsgerät ein und meistern groß angelegte Schlachten oder verkleiden sich als Legionäre und schleichen an Roms Wachen vorbei. Wer's ganz schräg mag: Auch Kostüme einer Drag-Queen darf man den Schergen anlegen...

Und wie reagiert Triumph auf die Anregung vieler Fans, man wolle noch böhere Entscheidungen als bisher treffen können? Dazu Sas: »Der Spieler darf ab sofort in Entscheidungssituationen zwischen zwei Tendenzen wählen, kaltblütiger Unterdrückung und dämonischer Zerstörung. Wird etwa eine eroberte Stadt komplett eingäichert, gehen alle Schätze sofort in den Besitz des Spielers über. Wer hingegen unterdrückt, freut sich auf verschiedene Boni, die über die Zeit verteilt werden.« Egal, wie man sich entscheidet: Das Gute zieht den Kürzeren.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Ganz nach dem Motto »größer, böser, fieser« brandschatzen die Schergen weiter. Viele neue Ideen sorgen für interessante Reize.

Hitpotenzial 8,0

Lohnt sich's?

- Design und Online-Funktionen sind – wie man sich das von einem Ableger der »Halo«-Reihe erwartet – wieder mal vorbildlich
- Für Taktik-Profis eventuell einen Tick zu oberflächlich und zu wenig fordernd



Erhältlich/ 27. Februar 2009

AUF EINEN BLICK

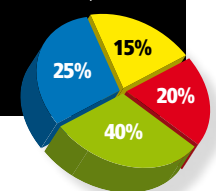
Hersteller/
Microsoft
Entwickler/
Ensemble Studios
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Echtzeit-Strategie im »Halo«-Gewand, speziell für die 360-Steuerung angepasst.

DAS STECKT DRIN

- Die Menschheit
- Alien-Allianz
- Kampf um Harvest
- Aufbauspaß



HALO WARS

Kurz vor Ausbruch des Konflikts spielen wir nochmal Probe...

Dass sich Echtzeit-Strategiespiele auf Konsole etwas hakelig bedienen lassen, diese Problematik ist in der Vergangenheit oft genug thematisiert worden. Bekanntlich – das haben wir im Rahmen mehrerer Previews bereits angesprochen – verfügt »Halo Wars« deshalb über ein speziell an die Beschaffenheit der Xbox 360 angepasstes Konzept. Know-How darf man unterstellen, schließlich steht das Entwicklerteam von den Ensemble Studios für einige der besten Strategiespiele aller Zeiten gerade – nicht zuletzt für die 1997 gestartete »Age of Empires«-Reihe. Um den Ansprüchen eingefleischter Fans der »Halo«-Reihe gerecht zu werden, arbeitet man eng mit Urheber Bungie zusammen: Die Geschichte rund um den Master Chief und seinen Kampf gegen die außerirdische Allianz soll nachvollziehbar bleiben.

Tatsächlich spielt »Halo Wars« 20 Jahre vor dem ersten »Halo«. Der Master Chief, wie wir ihn aus der Shooter-Trilogie kennen, taucht nach unserem Wissen im gesamten Spiel nicht auf – dafür können allerdings dutzende dieser so genannten Spartaner im eigenen Trainingscamp ausgebildet und gegen die Allianz in den Kampf geschickt werden.

Rädelsführer auf Seiten der Menschheit ist Sergeant Force. Seine Mannschaft besteht im Wesentlichen aus zwei weiteren Personen: Captain Cutter, der Befehlshabende über das Landungsschiff »Spirit of Fire«, zusammen mit der Schiff-KI Serina. Das entspricht am ehesten Cortanas Position in der originalen »Halo«-Trilogie. Dann wäre da noch Professor Anders. Die bildhübsche Forscherin ist zweifelsohne der Augenstein in »Halo Wars« und Schlüsselfigur einiger wichtiger Missionen der Kampagne.

Die erste Mission weist den Spieler in die grundlegenden Techniken zum Bau einer eigenen Basis ein. Dies alles geschieht direkt nach der Landung auf dem Planeten Harvest. Die Alien-Allianz »Covenant« hat sich derweil schon an allen Ecken und Enden auf der Planetenoberfläche eingenistet und wichtige Artefakte in ihren Besitz genommen. Ist der eigene Stützpunkt halbwegs funktionsfähig und eine kleine Armee – bestehend aus Spartaner-Infanterie, Warthogs und Scorpions – aufgebaut, geht's dann auch gleich daran, die Außerirdischen in den Alien-Hintern zu treten. Sämtliche Menüs sind relativ schlicht gehalten und haben ein kreisförmiges Layout, damit die Funktionen fix über den Analog-



Der tiefe Schnee auf der Planetenoberfläche von Harvest ist nicht wirklich ein Hindernis.

liveundonline

- Kooper-Kampagne für zwei Spieler via Systemlink und online, leider nur im Auftrag der Menschheit
- Multiplayer-Schlachten für bis zu sechs Spieler – wahlweise auf Seiten der Menschen oder der Alien-Allianz
- 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Punkte, beispielsweise für das Absolvieren bestimmter Abschnitte innerhalb der Kampagne
- Reichhaltige Online-Statistiken
- Herunterladbare Inhalte geplant
- Demoversion laut Microsoft ab 5. Februar auf dem Marktplatz

FUTURISTISCHES...

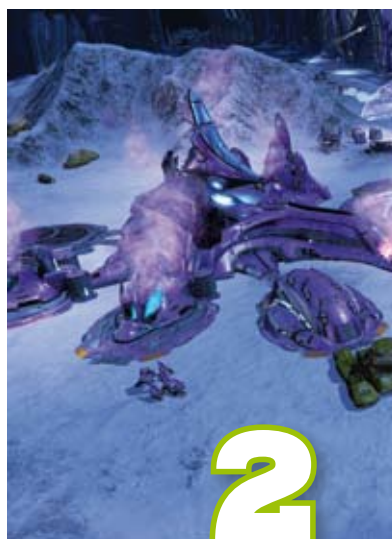
Aufbauieber

Die Relais der Holo-Brücken können gehackt und so als Falle umprogrammiert werden. Ein überaus witziges taktisches

1 Element. In der von uns gespielten Version ist dies allerdings der einzige überraschende Mechanismus.

Die Basis bietet zu Anfang nur fünf Ausbauslots, die später aber auf sieben erweitert werden können. Klickt man einen davon mit der A-Taste an, erscheint ein Kreis-Menü, über das die gewünschte Gebäudeart gewählt werden kann. Wir empfehlen zum Start dringend den Bau einer Nachschubplattform.

Alle Einheiten sind farblich genauso gehalten wie in der »Halo«-Trilogie. Die menschliche Armee ist folglich leicht an den grünlichen und erdfarbenen Rüstungen zu erkennen, während die Alien-Allianz in Lila-Blau-Tönen strahlt.



stick aktiviert werden können. Einheiten werden mit der X- und Y-Taste verschiedene Angriffe zugewiesen, prinzipiell wirkt alles sehr einsteigerfreundlich. Mit genau diesem Punkt steht und fällt aber auch das fertige Spiel, denn durch diese Rationalisierung auf das Nötigste müssen heftige Abstriche bezüglich der Spieltiefe gemacht werden. In den drei Kulissen, die wir bis jetzt antesten durften, fällt das zwar nicht wirklich auf, da sie sowieso wirken wie ein in die Länge gezogenes Tutorial, in dem immer wieder neue Funktionen erlernt werden müssen. In den Skirmish-Schlachten für bis zu sechs Spieler stößt das Konzept allerdings jetzt schon schnell an seine Grenzen. Denn obwohl dem Spieler reichhaltige Möglichkeiten, viele verschiedene Einheiten und zugehörige Updates zur Verfügung stehen, kann schon nach kurzer Zeit die Spitze der eige-

nen Evolution erreicht sein. Schuld daran ist auch das simple Nachschubsystem: Denn was in anderen Ensemble-Studios-Produktionen ein penibles Rohstoff-Management ausmacht, wird in »Halo Wars« auf simples Kistensammeln reduziert. Fügt man der eigenen Basis eine oder mehrere Nachschubplattformen hinzu, ist sogar eine permanente und überraschenderweise unendliche Belieferung von der Spirit of Fire aus möglich. Klar, wie gesagt: äußerst einsteigerfreundlich... Unserer Meinung nach wird damit aber zu sehr mit solchen alteingesessenen »Halo«-Fans geliebäugelt, die im Strategie-Genre bisher kaum Erfahrung gesammelt haben. Für echte Strategen und alte Taktik-Füchse fehlt's da einfach an Herausforderung.

Auch die Präsentation löst keinen Sturm der Begeisterung aus. Okay, die Render-Videos zwischen den Schlach-

ten kommen herrlich düster rüber, doch die Bilder im Game wirken pixelig und detailarm. Das Fehlen von Kamera-Zooms und anderen Ausstattungsmerkmalen fällt außerdem negativ auf. Dass die Entwickler daran noch sehr viel ändern, können wir allerdings kaum noch glauben: Ensemble ist nach Lage der Dinge von Microsoft aufgelöst worden. Allerdings kann sich jedermann selbst ein Bild machen, denn die Demoversion von »Halo Wars« soll ab dem 5. Februar zum Download bereitstehen.

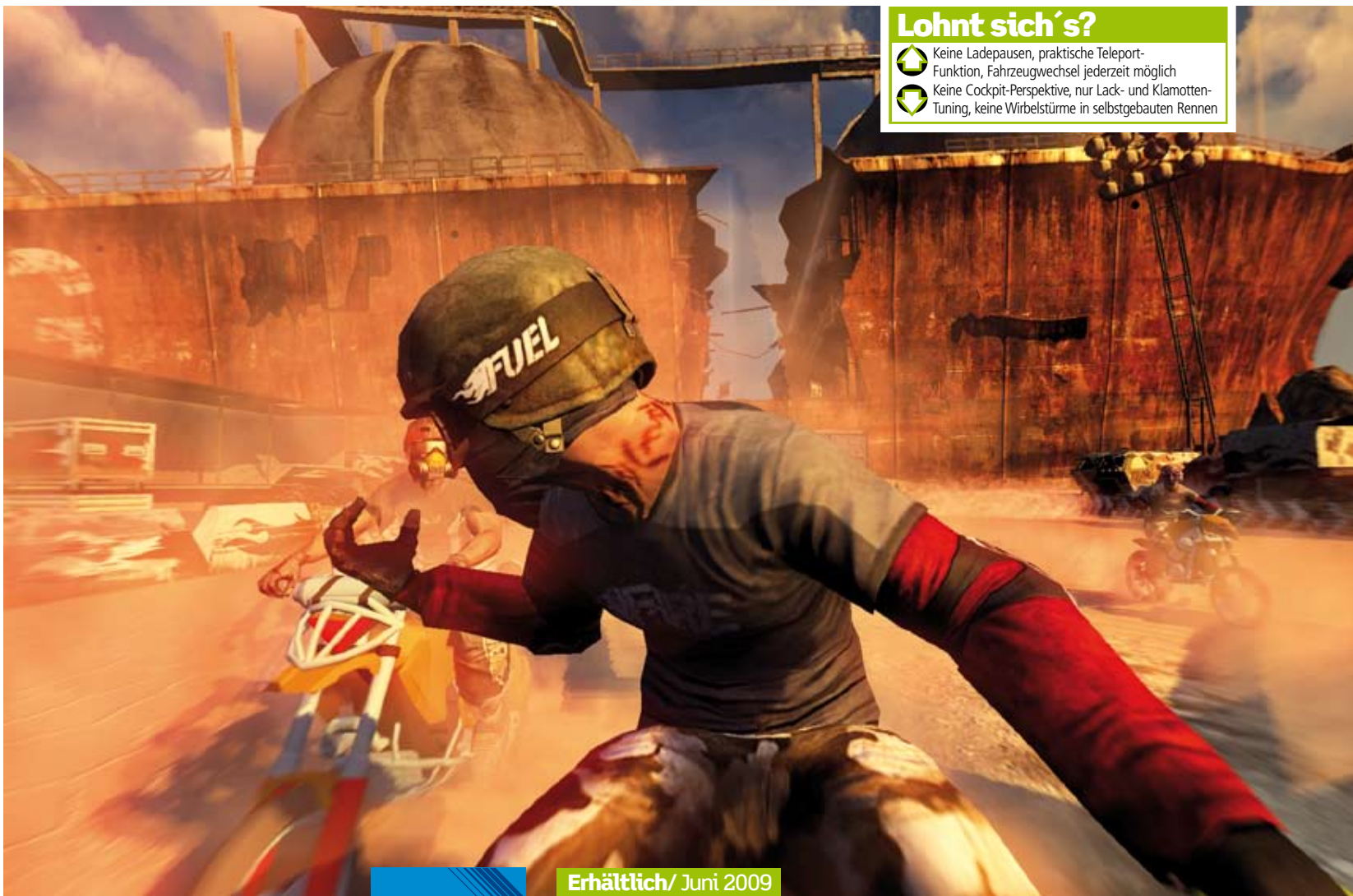
Jan Heinrich

360 SAGT ...

Sieht gut aus, doch an der mäßigen Spieltiefe könnte es scheitern.

Hitpotenzial 70





Lohnt sich's?

- Keine Ladepausen, praktische Teleport-Funktion, Fahrzeugwechsel jederzeit möglich
- Keine Cockpit-Perspektive, nur Lack- und Klamotten-Tuning, keine Wirbelstürme in selbstgebauten Rennen

Erhältlich/ Juni 2009

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Codemasters
Entwickler/ Asobo
Genre/ Arcade-Racer

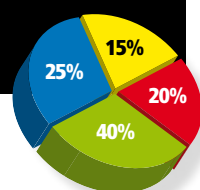
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Freie Fahrt in einer offenen Welt mit unterschiedlichen Klimazonen und Geländestrukturen.

DAS STECKT DRIN

- Berge
- Steppe
- Sonne
- Schnee



FUEL

Ein neuer Fun-Racer der Macher von »Dirt« und »Grid«? Klar, was damit passieren muss: Probefahrt!

Stell Dir eine Ebene vor, rund 120 Kilometer lang und 120 Kilometer breit, insgesamt 14.000 Quadratkilometer umfassend. Darin ein Netz aus Straßen, Pisten und Wegen mit einer Gesamtlänge von 100.000 Kilometern. Mit dem schnellsten Auto bräuchtest Du immer noch zwei bis drei Stunden, um diese Fläche einmal diagonal mit Vollgas zu durchfahren – stünden nicht hohe Berge, breite Schluchten und riesige Seen im Weg. So groß ist das Polygon-Gelände, das das französische Spielestudio Asobo momentan gemeinsam mit den englischen Rennspiel-Experten von Codemasters aus dem Boden stampft; basierend auf Satellitendaten und Fraktal-Mathematik, übrigens. Die schönsten Naturdenkmäler der US-Westküste stehen Pate. Garniert sind die Schluchten des Grand Canyon, die Steppen Nevadas und Salzseen Utahs mit gewaltigen Leuchtfuern am Himmel und abgestürzten Jumbo-Jets auf dem Boden als Blickfang. »Fuel« will vollen Gebrauch vom Gelände machen. Vollgas ohne Grenzen.

Aber macht so was Laune? Lässt sich die Umwelt mit Leben füllen? 10. Dezember, Tag der Antworten, Einladung zur Probefahrt nach Bordeaux. Ein Videotrailer dient der Einstimmung. Wilde Buggies und Quad-Bikes flitzen durch Dünen, fliegen über Hügel, rasen zerstörten Metropolen entgegen. Dass das nach »Mad Max« aussieht, erklärt sich aus der Rahmenhandlung. Demnach kommt es aufgrund globaler Erwärmung zu einer Klimakatastrophe, weshalb Städte verlassen und Landschaften wie ausgestorben sind. Zum Glück gibt's Rückzugsgebiete, ein paar ausrangierte Autos und genug Sprit, um in der Einöde ordentlich Spaß an Vollgas zu haben. Schade, dass das kaputte Flair aus dem Videotrailer im Spiel nicht mehr so überkommt – die Racing-Action fühlt sich braver an als gedacht, irgendwas zwischen »Pure« und »Flatout«. Eine Akrobatik-Show wird's aber nicht. Die Piloten ziehen zwar manchmal bei Sprüngen Stunts ab, tun das aber automatisiert als Optik-Gag. »Fuel« ist ein reinrassiger Racer, geprägt durch Fahrkönnen, Positionskämpfe



Dass die Landschaft so hübsch zur Geltung kommt, hängt auch mit der Sichtweite zusammen: Nach Herstellerangaben beträgt sie 40 Kilometer.

liveundonline

- Schnellwechsel vom Offline- in den Online-Modus
- A-nach-B- und Letzter-Raus-Rundrennen für maximal 16 Teilnehmer
- So genannte »Raids«: bis zu vier Stunden dauernde Gelände-Marathons
- Auf Wunsch filtert das Spiel Freunde oder Piloten in unmittelbarer Nähe heraus, so dass langwierige Wer-spielt-mit-mir-Suchfahrten entfallen
- Per Editor ins Gelände integrierte Rennen online tauschen
- Gamerpoints sind selbstverständlich

NATUR PUR

Fahr, wohin du willst

1

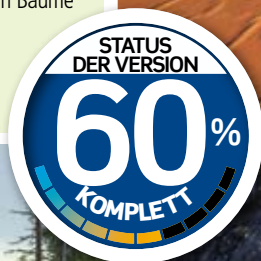
Damit man sich als Spieler mit der Umwelt eins fühlt, setzt »Fuel« auf eine nachvollziehbare Simulation von Tag und Nacht, Wetter und Klima. Ein Tag vergeht in rund 25 Minuten, die Wechsel von trocken, feucht, staubig und stürmisch sollen Aha-Erlebnisse zur Folge haben.

2

Wer beispielsweise vom rund 4.300 Meter hohen Gipfel des Mount Rainier startet und abwärts fährt, sieht bei Sonnenschein die Wolkenschicht weit unter sich. Beim Herunterfahren in die Wolkengrenze verdichtet sich der Dunst, die Sicht wird schlechter.

3

Noch weiter abwärts beginnt der Schnee zu rieseln, die Sonne geht unter. Dann verschwinden die Wolken. Ein heller Vollmond schiebt sich ins Bild, taucht die freistehenden Bäume in gespenstisches Blau und wirft zugleich kontrastreiche Schatten auf den Boden. Sehr sehenswert!



DER WIRBEL...

...um den Sturm

Vor einigen Monaten veröffentlichte Videotrailer zeigen wilde Rennen inmitten tobender Wirbelstürme. Tatsächlich haben wir den Eindruck, dass derartige Unwetter eher zweitrangig sind. Windhosen können zwar vorkommen, ihre Wirkung scheint sich allerdings auf einige choreografierte Szenen zu beschränken: Strom-Masten stürzen in den Weg, Tanklastzüge purzeln dem Fahrer entgegen. Davon abgesehen beeinflussen diese Wetterphänomene offensichtlich weder das Verhalten des eigenen Fahrzeugs noch den Verlauf des Rennens in nennenswerter Größenordnung.



und weites Land. Alle Ecken auf der Karte sind laut Entwickler vom Start weg befahrbar. Fahrzeuge und Herausforderungen spielt man durch Siege frei.

Für unsere Probefahrt stehen Wälder bereit, die dem US-Nationalpark Yellowstone nachempfunden sind: geschwungene Hügel mit Bäumen durchsetzt. Sieben Computergegner fiebern dem Start entgegen, werden von der Leine gelassen. Jedoch, ein richtig wilder Kampf mag sich nicht einstellen. Die KI macht zu viele Fahrfehler, lässt Gegner schon mal ungebremst in Holzbaracken brettern. Okay, noch bleiben fünf Monate bis zur Veröffentlichung, genug Zeit für KI-Feinarbeit. Die Steuerung ist weiterentwickelt, fühlt sich griffig an, schön schlitterig. Das Auf und Ab, Rauf und Runter, Links und Rechts auf den Hügeln kommt prima rüber. Minikarte, Kompass und anschiessend ins Bild eingeblendete Pfeile helfen bei der Navigation. Orientierungsprobleme gibt's keine – wie auch, bei so wenig Fahrzeit. Es sind nur jeweils 15 Minuten offline und 15 Minuten online erlaubt. Viel zu wenig, um fundierte Eindrücke gewinnen zu können.

Und so bleiben viele Fragezeichen, unter anderem, wie geschmeidig die Bilder letzten Endes dahinfließen. Bei der Probefahrt ruckte die Grafik häufig. Ein paar der von den

Entwicklern vorgeführten Etappen zoomen aber rasant dahin, das macht Hoffnung. Dass die Sache am Ende spaßig wird, dafür stehen gute Leute ein: David Dedeine und Sebastian Wloch, Gründer der Asobo Studios, haben vor zehn Jahren mit »Ultimate Race« einen der bis heute spielbarsten Arcade-Racer aus der Taufe gehoben. Was die beiden jetzt mit »Fuel« vorhaben, das klingt wieder nach Spaß und toller Ausstattung. Der Fuhrpark hat, was Mad Max gerne hätte: Buggies, Jeeps, Motocross- und Renn-Motorräder, gepanzerte Trucks, böse V8-Abfänger. Die Strecken zeigen Vielfalt: Asphalt, Kies, Schlamm, Gras, rund 30 verschiedene Untergründe üben Einfluss auf das Fahrverhalten aus. Für Struktur sorgt die Aufteilung der Karte in 19 Zonen, die sich im Spielverlauf mit Leben füllen und so die Motivation unterstützen. Nebenher gibt es Praktisches zu entdecken: Streaming verhindert Ladepausen, durch knapp 60 Teleporter-Stationen schrumpfen Entfernungen gegen null. Der in 75 Wettrennen wurzelnde Karrieremodus soll durch 200 freiwillige Herausforderungen an Tiefe gewinnen. Man soll Helikopter überholen und Computergegner in Schluchten rammen können und sich das Hirn mit der Frage zermartern, wie man das Bonus-Extra auf einer gottverlassenen Insel mitten im gewaltigen Lake Powell erreichen

kann. Vielleicht mit einem freispielbaren Wasser-Fahrzeug? Der Hersteller mag's nicht dementieren. Also: ja.

Vielversprechend sind auch die Online-Raids mit bis zu vier Stunden langen Marathon-Rennen. Und der Editor, mit dessen Hilfe man Rundstrecken ins Gelände planen, Tageszeit, Wetter und teilnehmende Fahrzeuge bestimmen und das Ergebnis der Bemühungen mit Freunden tauschen kann. Das sind eine Menge gute Ideen, die zusammengenommen einen einzigartigen Arcade-Racer ergeben könnten.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Nach »Dirt« und »Grid« noch ein Rennspiel mit vier Buchstaben im Titel.

Dieses hier könnte dank offener Welt für Online-Gamer rasend interessant werden.

Hitpotenzial 7,5

Lohnt sich's?

- ⬇ Gutes Geschwindigkeits- und Fahrgefühl, gut funktionierendes Auto-Nahkampfsystem; Barcelona sieht auch virtuell großartig aus
- ⬇ Lauf-und-Schieß-Etappen fühlen sich belanglos an und bieten keinen Nahkampf, profillose Feinde, dumme KI



Erhältlich/ 20. Februar 2009



Da steckt Diesel drin: Nach »Riddick« vertont Martin Kessler mit seiner tiefen Charakterstimme auch die deutsche Fassung dieses Spiels.

AUF EINEN BLICK

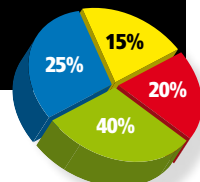
Hersteller/ Midway
Entwickler/ Midway Newcastle/
Tigon Studios
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Vin Diesel in Höchstform: Schneller Action-Raser, bei dem mit guten Ideen gecrasht wird, bis der Arzt kommt.

DAS STECKT DRIN

- Rempeln
- Demolieren
- Schießen
- Sprüche klopfen



WHEELMAN

Die Ein-Mann-Armee auf vier Rädern

Vin Diesel ist der Richtige, wenn es mal wieder schnell gehen muss. Sei es als durchgeknallter Raser in »The Fast and the Furious« oder in »Xxx« als Agent wider Willen: Er fühlt sich am wohlsten, wenn er mit 180 Sachen durch die Gegend heizt, ein Dutzend Cops im Rücken. Wenige Minuten in unserer Preview-Version machen klar: »Wheelman« ist ein Spiel, das zum glatzköpfigen Hollywood-Star passt. Der leiht Protagonist Milo Burik nicht nur das Aussehen, sondern auch seine tiefe Stimme – in der deutschen Fassung kommt Martin Kessler, der Sprecher aus »Chronicles of Riddick«, zum Einsatz. Milo verrichtet als Fluchtfahrer die Dicksarbeit für katalanische Drogenbosse und rumänische Motorradgangs. Doch deren Interessen kollidieren, er gerät ins Kreuzfeuer der beiden Gruppen und muss sich als motorisierte Ein-Mann-Armee behaupten. Dass er eigentlich als verdeckter Ermittler ein Kartell zerschlagen soll, macht das nicht gerade einfacher. Entwickler Midway Newcastle und Diesels eigenes Team

Tigon Studios verlassen sich also auf die gute, alte »Undercover-Agent lässt die Sau raus und tut so, als wäre er böse, um die richtig Bösen einzubuchten«-Nummer. Wenig einfallsreich, aber die Geschichte spielt sowieso nur zweite Geige. Die Wahrheit liegt auf der Straße: In der ersten Mission springt Milo eine heiße Lady ins Auto, die soeben eine Bank überfallen hat. Milo muss sie in Sicherheit bringen, vorbei an ganzen Bataillonen der katalanischen Policia. In den engen Gassen Barcelonas werden Verkaufsstände platt gefahren, ehe es mit 180 Sachen auf die Hauptstraße geht, Milo dabei in letzter Sekunde dem Verkehr ausweicht und dabei verdammt cool aussieht. Das virtuelle Barcelona ist zwar hübsch anzusehen, kann aber nicht mit der grafischen Opulenz von »Burnout Paradise« mithalten. Gleiches gilt für die Geschwindigkeit: Zwar rast Milo durch eine belebte Stadt mit Fußgängern und viel Verkehr, das Geschwindigkeitsgefühl wird aber vor allem mit Bewegungsunschärfe-Effekten erzeugt. »Burnout« hingegen setzt auf die maximale Bildwiederholrate

liveundonline

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

DIE SPEZIALMANÖVER IM DETAIL

Ein Mann, ein Auto, zwei Waffen

Cyclone: Spektakuläre Manöver wie Sprünge schalten Fokusenergie frei, mit der Milo eine 180-Grad-Wende hinlegt und seine Kugeln wie in »Stranglehold« in Zeitlupe in Richtung Gegner feuert.

Ähnlich wie in »Just Cause« muss Held Milo nicht aussteigen, um den Wagen zu wechseln. Er öffnet per B-Taste auf dem Controller die Fahrertür, springt auf das Dach des Wunschautos und schmeißt den Fahrer

raus – nennt sich »Airjack« und sieht cool aus.

Auch auf dem Motorrad lässt sich einiges an Akrobatik anstellen. Die Spezialattacke »Cyclone« sieht auf zwei Rädern noch stylischer aus: Er stellt das Bike auf die Vorderachse, dreht sich auf dieser herum und schießt auf die gegnerische Motorhaube.

2

3



WO DIESEL DRAUF STEHT...

...ist auch Diesel drin

Die Spiele-Industrie vermarktet Stars gern als Maskottchen. Vin Diesel hingegen schreibt nicht nur seinen Namen auf die Verpackung, sondern war laut Hersteller Midway auch in den gesamten Entwicklungsprozess involviert. Diesels eigenes Entwicklerteam, Tigon Studios, hat eng mit Midway Newcastle zusammengearbeitet. Der Hollywood-Star aus »The Fast and the Furious« und »Xxx« hat nicht nur den Hauptcharakter Milo gesprochen, sondern auch das Drehbuch mehrmals abgeändert. Angeblich will Vin Diesel das Spiel nutzen, um Thema und Ideen für einen gleichnamigen Kinofilm zu testen, der irgendwann mal gedreht werden soll.



von 60 Frames – das Geschwindigkeitserlebnis fühlt sich dadurch echter und intensiver an, der Verkehr fliegt vorbei, man hat den Eindruck, in einem Kampfjet auf vier Rädern zu sitzen. Hier muss sich das Diesel-Game geschlagen geben.

Das Fahrgefühl hingegen überzeugt. Zwar empfindet man die Fahrzeug-Steuerung als eher arcade-lastig und damit etwas anspruchslos, auch kann man Gegenverkehr einfach so zu Schrott fahren, doch Milos lizenzierte Pontiac G8 GT lenkt sich butterweich durch Barcelona. Außerdem finden wir es prinzipiell ziemlich attraktiv, wenn die große und frei befahrbare Spielwelt eines »Grand Theft Auto IV« mit dem Rennspiel-Flair eines »Driver« und den Crash-Organen von »Burnout Paradise« gemixt werden. Vor allem, was die Unfallszenen betrifft, haben die Entwickler ein paar clevere Ideen am Start.

Das simple Rammsystem macht Laune: Es genügt, bei voller Fahrt den rechten Analogstick nach links oder rechts zu drücken, um auszuscheren und Jeeps der Polizei oder Mafiosi hart zu rammen. Sieht nicht nur gut aus, sondern bringt auch etwas. Milo wird grundsätzlich von dutzenden Gegnern verfolgt, doch nach ein paar Rammattacken fangen die Halunken-Autos Feuer, explodieren und die Wracks schleudern über die Straße, reißen die Kollegen ins

Verderben. Das ist optimal, wenn's mal eng wird und ein schneller Fluchtversuch gegen die Zeit glücken muss, was in fast jeder der 25 Hauptmissionen der Fall ist. Die Rammattacken fühlen sich ähnlich an wie in »Burnout Paradise«. Wir würden uns allerdings etwas mehr Wumms und voluminösere Explosionen wünschen. Wenn ein Auto schon nach ein paar Mal Rammen in Flammen aufgeht, dann bitte in einem richtigen Feuerwall. In manchen Momenten kommt es dann aber doch nah an eine perfekte Inszenierung heran. Etwa wenn Milo mit qualmenden Reifen durch eine Haarnadelkurve driftet oder durch die Fenster eines Bürogebäudes an der ehrwürdigen Sagrada Família, der berühmten Kathedrale Barcelonas, vorbeifliegt. Spanien-Urlauber werden weitere Sehenswürdigkeiten, wie den prachtvollen Springbrunnen Font Magica, wiedererkennen. An dessen schlangenförmiger Häuserfassade findet dann auch eine Zwischensequenz statt: Die Entwickler haben das Flair von Barcelona mit Bravour eingefangen. Wie bei allen aktuellen Midway-Titeln werkelt die Unreal Engine 3 unter der Haube. So erinnern die Zwischensequenzen stark an »Stranglehold«: Die Charaktere sind sehr detailreich, doch hin und wieder stören plötzlich auftauchende Texturfehler auf den Gesichtern das Gesamtgefüge. Das größte Sorgen-

kind sind allerdings die Shooter-Passagen: Die Kämpfe per Pedes aus der Schulterperspektive sind langweilig, viel zu einfach und wirken uninspiriert. Ständig wird dem Spieler Welle um Welle an Gegnern entgegengeschickt, die aus der Klon-Maschinerie stammen und das Wort KI nur im Vorbeigehen gehört haben. Hier wartet noch Arbeit auf die Entwickler. Viel Zeit bleibt allerdings nicht mehr. Wäre schade, wenn aus dem spaßig-rasanten Action-Konzept ein nur durchschnittliches Spiel entstünde.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

Actionreicher Raser mit einer Wagenladung Spaßpotenzial. Die Shooter-Sequenzen hingegen sollte Midway besser rausschmeißen – oder spannender und handlicher gestalten.

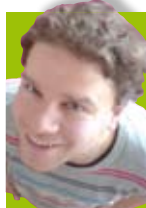
Hitzpotenzial 70

360 – das sind wir



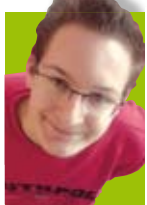
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Prince of Persia«, »Race Pro«
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Chronicles of Riddick«



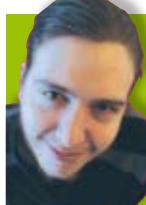
SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka
GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie
SPIELT GERADE/ »Resistance 2« (PS3), »Bomberman Blast« (Wii Ware)
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Overlord 2«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K
GENRES/ Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE/ »Der Herr der Ringe: Die Eroberung«, »Left 4 Dead«
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Batman: Arkham Asylum«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Fallout 3«, »Mirror's Edge«
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Star Ocean: The Last Hope«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Rise of the Argonauts«, »GTA: Chinatown Wars« (DS)
FREUT SICH AUF/ »Chronicles of Riddick«, »Bioshock 2«



Michael Förtsch REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Rincewind0
GENRES/ Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Fable 2«, »Team Fortress 2« (PC)
FREUT SICH AUF/ »I Am Alive«, »Mafia 2«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Left 4 Dead«, »Tom Clancy's Endwar«
FREUT SICH AUF/ »Stormrise«, »The Witcher«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec
GENRES/ Jump & Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE/ »Left 4 Dead«, »Dead Space«
FREUT SICH AUF/ »Bayonetta«, »Resident Evil 5«

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Clarissa Gallistl

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Martina Strack,
Alice Klink, Jan Kahlert

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT UND ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

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

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

Governativ: Stormrise
Bildmotive von www.pixello.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



So werten wir

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

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

8.0 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 7.9 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 8.0 Punkten abräumen. Kauftipps also!



Die blaue Auszeichnung
»Geheim Tipp«
erhält ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit großem Unterhaltungswert und guten Ideen.



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

Hier findest du Testergebnis und die Meinung eines zweiten Redakteurs. Die Noten für Grafik, Sound und Steuerung stehen für sich. In die Gesamtnote fließen weitere Eindrücke ein, nämlich Ausstattung, Motivation und Unterhaltungswert.

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:

**01. Februar 2009 14:00 - 18:00 UHR
17. Mai 2009 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



*in Kooperation mit der Middlesex University of London



Erhältlich/ 13. Februar 2009

Lohnt sich's?

-  Hochspannende Inszenierung, abwechslungsreiche Kämpfe mit vielen Höhepunkten
-  Steuerung nur feinjulierbar, Mehrspieler-Modus wirkt wie eine Dreingabe, kein Koop-Modus

AUF EINEN BLICK

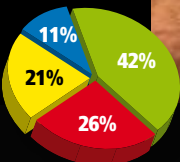
Hersteller/ WB Games
Entwickler/ Monolith
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Wenn Herr Action und Frau Nervenkitzel ein Kind zusammen hätten, dann würde es aussehen wie dieses Game.

DAS STECKT DRIN

-  Soldaten
-  Waffen
-  Action
-  Furcht



F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Wer hätte gedacht, dass so bald nach »Dead Space« wieder ein ähnlich prickelnder Schocker auf die Konsole kommt...



liveundonline

- Bis zu 16 Mitspieler in sieben Modi, online und via System-Link ■ Online-Rangliste
- Bezeichnungen wie Blitz, Front oder Fail Safe stehen für Standard-Spielideen wie Deathmatch oder Capture-the-Flag ■ Ein Koop-Modus fehlt, das Team-Deathmatch ist nur ein schwacher Ersatz
- 49 relativ schwer erkämpfte Erfolge, beispielsweise je 15 Punkte für jedes der 14 Kapitel; oder 10 Punkte für einen Kill mit einem Querschläger
- Rund ein Drittel der Erfolge exklusiv für Mehrspieler-Teilnehmer, zum Beispiel »Monogame Fragger« für jemanden, der einen Mitspieler in einer Partie fünfmal kilt

Wirklich gut gemachte Horror-Action ist selten. Wann geht einem ein Ego-Shooter schon mal so unter die Haut, dass man wie vom Blitz getroffen aus der Sitzposition auffährt; beklemmt um die nächste Ecke linst; den dunklen Korridor möglichst im Laufschrift durchheilt und so dieses ungewisse Gefühl der Bedrohung abzuschütteln versucht? Erneut steht das Kürzel »F.E.A.R.« für das Sondereinsatz-Kommando »First Encounter Assault Recon«. Es beginnt mysteriös mit einer Traumsequenz. Man hat nach Spielstart zwar die Kontrolle, aber kaum Möglichkeiten. Du kannst laufen, kannst dem nahezu schwarzen Bildschirm aber nur entfliehen, indem du in das grelle Licht läufst und darin abtauchst – und dich in einem Truppentransporter wiederfindest, gemeinsam mit ein paar Soldaten auf dem Weg zum Einsatzort. Warum und wieso, das entschlüsselt sich mit der Zeit. Zur Erinnerung: Im Vorgängerspiel kommt man irrsinnigen Mental-Experimenten

und den Massakern des großenwahnnsinnigen Telepathen Paxton auf die Spur. Doch dessen telepathisch ferngesteuerte Soldaten-Drohnen, die Replica-Einheiten, sind noch längst nicht vernichtet. Genauso wenig die skurril mutierten Menschen-Kreaturen, welche die Armacham Technology Corporation (ATC) im Rahmen der streng geheimen Versuchsreihen »Project Origin« und »Project Harbinger« hervorbringt.

Die Heldenfigur? Sergeant Becket. Gemeinsam mit seinen Kameraden soll er anfänglich eine hohe ATC-Angestellte suchen, finden und evakuieren. Doch auf Becket wartet ein anderes Schicksal. Stück für Stück enthüllen sich die Zusammenhänge zwischen Becket, der ATC, einer weiteren geheimnisvollen Gruppierung und natürlich dieser ebenso unwirklichen wie mörderischen Bedrohung, dieser Mutter der Apokalypse – diesem Mädchen... Ding... Wesen namens Alma. »F.E.A.R. 2« webt aus den Versatzstücken eine verfolgenswerte Rahmenhandlung.



Dialoge und Funksprüche sind kunstvoll verknüpft mit der Action und untermauert durch reichlich Dokumente, die man unterwegs sammeln und sichten kann, um mehr über Zusammenhänge zu erfahren. »F.E.A.R. 2« lebt von der ruhelosen Action, vom Wechsel zwischen bedrohlichen Momenten, anspruchsvollen Gefechten und perfekt getimten Schocker-Szenen. Das Ganze umfasst vierzehn Kapitel und etwa zwölf bis sechzehn Stunden Gameplay. Becket erkundet die Korridore eines Bürogebäudes, die Flure eines Krankenhauses, die Katakomben eines verbotenen Labors, die Räume einer Grundschule und mehr. Die Action pendelt von Korridor zu Korridor, von Halle zu Halle, unterbrochen von kleineren Außenarealen, verrotten Katakomben und Episoden in abstrakten Welten aus einer Wahnvorstellung.

DU FÜHLST DICH SICHER...

Ohne Frage ist mehr Abwechslung als im Vorgängerspiel geboten, auch was die Gegner betrifft. Während leicht geschützte Replica-Soldaten schnell die Deckung wechseln, nehmen dick gepanzerte Einheiten schon mal freistehend die Spielerfigur mit ihren Plasmakanonen unter Dauerfeuer. Welch tödliche Arroganz! Nach rund einem Spieldrittel geraten die Angreifer zunehmend

schräg und widernatürlich. Mutanten zacken wie von der Tarantel gestochen von links nach rechts, vom Boden an die Decke, vor und zurück, flüchten durch Türen in andere Räume. Einige Augenblicke später – man glaubt sich in Sicherheit – kehren die Biester zurück und fallen dir in den Rücken. Woanders marschierst du durch einen halbwegs gut ausgeleuchteten Korridor; vom allgegenwärtigen Hintergrundheulen abgesehen dringen keinerlei bedrohliche Geräusche ans Ohr. Du fühlst dich sicher, kannst hinter der Fensterfront an deiner Seite keine Gefahren ausmachen. Doch dann ein schrilles Pochen, ein nervenzeretzendes Kreischen; ein Schatten huscht über die Fensterfront; Blut und Fleisch klatschen gegen die gläserne Fläche – und wieder liegen die Nerven blank.

Kaum ein Actiongame versteht es derart, den Spieler immer und immer wieder mit dem Unerwarteten zu konfrontieren. Was den Gänsehaut-Thrill betrifft, spielt »F.E.A.R. 2« in einer Liga mit »Dead Space«, dem Horror-Höhepunkt 2008. An Intensität gewinnt die Action durch die treffsichere Verflechtung mit cineastischen Stilmitteln. Zum Beispiel übernimmt der Spielablauf ab und zu die Kontrolle über Becket und führt ihn in unausweichliche Situationen. Man starrt wie gebannt auf den Bildschirm, wo sich die Kulisse ins

Schlaue Krieger

Die Ästhetik des Killens

Dass sich schon das erste »F.E.A.R.« so vielen Actionfreunden unauslöschlich ins Gedächtnis eingebrannt hat, hängt damit zusammen, wie echt sich die Action anfühlt. Auch diesmal verhalten sich die Gegner wie Kreaturen aus Fleisch und Blut: Klug, unberechenbar, variantenreich und bisweilen so überlegt, als gälte es tatsächlich das eigene Leben zu schützen. Die vielleicht größte Stärke von »F.E.A.R. 2« ist, dass sich Gefechtssituationen nachvollziehbar anfühlen. Angenommen, ein Helikopter schwebt heran. Das metallene Ungetüm parkt einige Meter über dem Boden und spuckt drei Männer aus, die sich in Richtung Boden abseilen. Wer jetzt auf diese schießt, kann vielleicht eine Kerbe in seinen Gewehrkolben ritzen – doch zwei überlebende Feindsoldaten sind gewarnt, lassen sich fallen, flanken sofort in Deckung und bilden eine akute Bedrohung. Sobald das Feuergefecht entbrennt, kommt es auf schnelle Reaktion und gewitztes Vorausahnen an: Was wird der Gegner tun? Wenn sich einer der Überlebenden hinter einer hüfthohen Wand verschanzt, kann man ihm eine Granate hinwerfen und ihn zur Aufgabe seiner Deckung zwingen. Er wird reagieren, wie es wohl ein trainierter Soldat täte: schnell, meistens listig, hin und wieder überraschend. Womöglich wirft er die Granate zurück, oder er feuert Blindsalven über die Mauer ab, flankt anschließend über die Deckung und rollt sich nach links oder rechts ab – vielleicht hinter einen Pfosten oder einen Tisch, den er umwerfen und zur provisorischen Deckung umfunktionieren kann. Das lässt sich gut steuern, läuft nachvollziehbar ab und wirkt fast schon ästhetisch!

Wer nun flüchtet, wird lernen müssen, dass Gegner die Verfolgung aufnehmen. Sie bellen sich Befehle zu, springen über Geländer und durch Fenster, verschwinden über Treppen und durch Tore und sind damit außer Sicht, aber nicht aus dem Sinn. Solange der Gegner lebt, ist er eine Bedrohung. Die KI überrascht ein ums andere Mal mit Aktionen, die man eher einem menschlichen Mitspieler zutrauen würde. Doch die KI spielt fair: Wer zum Beispiel Patrouillen in geduckter Haltung umgeht und Türen hinter sich schließt, kann eine Entdeckung eventuell tatsächlich vermeiden, oder auch auf Nahkampf-Distanz herankommen und mit dem Gewehrkolben einen lautlosen Kinnhaken landen, der niemanden alarmiert.



Die KI-Soldaten nutzen Objekte in der Umgebung als Deckung. Leider lassen sich Tische, Kühlschränke und Co. nicht zerschießen.

“Solange der Gegner lebt, ist er eine Bedrohung. So einfach ist das!”



FEUER FREI!

Mein ist die Rache

Monoliths »Jupiter Ex«-Engine zeigt ihre Stärken vor allem in Bewegung. Animationen und Lichteffekte sind vom Feinsten. Häufig kommt es zu Szenen, in denen nur Mündungsfeuer und der Lichtkegel der Taschenlampe die Umgebung aufblitzen lassen wie unter einem Stroboskop. Spannend!

Das Spiel reiht einen Höhepunkt an den anderen, darunter das Auftreten diverser Psychopathen und eine etwa 15 Minuten umfassende Etappe im Cockpit einer Exoskelett-Kampfrüstung mit richtig dicken Waffenarmen.

Diese so genannte Power Armor lässt dich kalte, befriedigende Rache ausüben: Die Zwillings-Schnellfeuerkanonen speien tausende todbringende Projektile; die Raketen folgen den Hitzesignaturen der Gegner zuverlässig. Der Projektil-Hagel raspelt Betonpfeiler wie Holz, mähnt Angreifer nieder wie Grashalme. Eine Orgie aus Explosionen und Vernichtung. Sehr befriedigend!

2



Braune verfärbt. Ein Rauschen malträtiert das Trommelfell; Fäden wie aus Fleisch dringen seitlich in das Bild; Partikel verdichten sich zu einem schwarzen Nebel. Alles geht ganz langsam, du kannst alles beobachten. Dann plötzlich – einen Wimpernschlag lang – siehst du Alma durchs Bild huschen; siehst wie sie den Leib deines Kameraden spaltet; du kannst ihn nur noch flehen hören, aber du kannst nichts tun, außer hilflos zuzusehen. Einen weiteren Wimpernschlag später ist die Szene vorbei, das Bild nimmt wieder seine normale Farbe an; es scheint vorüber zu sein. An Intensität gewinnen solche Szenen, weil die Kamera den Helden gelegentlich so einfängt, dass seine Arme oder Beine kurz durchs Bild huschen. Ein simpler Kameratricks, der die Seelen von Spieler und Spielfigur verbrüdet.

KENNE DEINE WAFFEN!

Manchmal kann behutsames Vorgehen die richtige Taktik sein, manchmal ein kurzfristiger Rückzug. Doofes Voranstürmen führt nur selten zum Sieg, schon weil die Munition dafür zu knapp rationiert ist. Entscheidend ist, dass man mit unterschiedlichen Waffen Erfahrungen sammelt und sie sinnvoll einsetzt. Vier Waffengattungen trägt Becket bei sich, gelegentlich lassen sich am Boden liegende Schießprügel gegen die aktuell aktive Waffe tauschen. Ärgerliches Detail: Die Controller-Taste für den Tausch ist identisch mit jener zum Nachladen. Das führt gelegentlich zum unbeabsichtigten Ablegen der aktuellen Waffe. Davon abgesehen geht die Steuerung aber geschmeidig von der Hand.

Eine Schrotflinte, zum Beispiel, kann trotz geringer Schussfrequenz – nur acht Schuss pro Magazin und einer gefühlten Ewigkeit beim Nachladen – genau das richtige



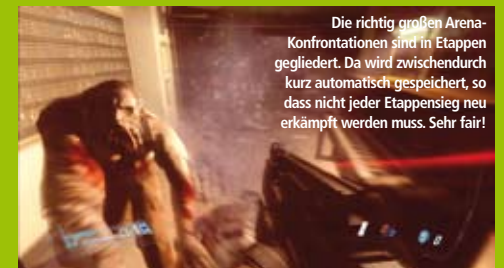
3



Wähle weise!

Drei Schwierigkeitsgrade

Im einfachsten Schwierigkeitsgrad nimmt sich die KI deutlich zurück, lässt die Angreifer gern mal in ihren Positionen verharren. Die Angriffsmuster wiederholen sich, und erfahrene Actionfreunde werden das erste Spieldrittel als Spaziergang empfinden. Ihnen sei daher der mittlere bzw. höchste Schwierigkeitsgrad ans Herz gelegt, auch weil sich die Qualitäten der KI stärker entfalten. Ein Wechsel des Schwierigkeitsgrades ist im Lauf der Kampagne nach jedem Heldentod gestattet. Man ist also nicht an die zu Spielbeginn getroffene Entscheidung gekettet. Wer klug und vorausschauend kämpft, wird ohnehin selten ins Gras beißen. Allerdings ist bei den eingestreuten Bossgegner-Kämpfen häufig die Versuch-und-Irrtum-Methode gefragt. Meistens handelt es sich um Arenen, in denen dutzende Soldaten, mächtige Kampfbots oder irre entstellte Mensch-Mutanten in mehreren Etappen zum Halali blasen. Heldentode sind da häufig unvermeidlich. Gottlob wird alle paar Ecken ein Spielstand angelegt, was durch eine kurze Texteinblendung auch sofort mitgeteilt wird. Freies Speichern ist nicht möglich. Aber Rücksetzpunkte gibt es jede Menge, und die Ladepausen anlässlich des Rücksetzens sind kaum der Rede wert.



Mittel gegen schnelle Mutanten sein. Warum? Weil die Flinte streut und man die Biester dadurch besser trifft als mit Maschinenkanone oder Sturmgewehr. Diese Waffen wiederum kombinieren präzise Feuerleistung mit überzeugender Durchschlagskraft und sind wegen des Zoom-Visiers auch aus der Deckung heraus prima zu gebrauchen. Dass das Visier stets den Bruchteil einer Sekunde braucht, bevor es fokussiert und das Objekt im Fadenkreuz scharf stellt, ist eine entdecksenswerte Feinheit unter vielen weiteren, wie zum Beispiel, dass einige Waffen im optionalen Salven- statt Dauerfeuer-Modus Munition sparen; wie großartig das Scharfschützen-Visier funktioniert, dass sich Granaten zielgenau werfen lassen, wie fein die Steuerung des Fadenkreuzes per Option-Menü justierbar ist, wie akkurat Markierungen nahe dem Fadenkreuz auf Richtung und Stärke von Attacken hinweisen. Sogar die paar Quicktime-Events sind willkommen, weil sie einige Situationen gekonnt dramatisieren. Und: Klar kann man die Action wieder per Zeitlupe kurzzeitig einbremsen. Doch diesem Element kommt erst gegen Spielende eine bedeutungsvolle Rolle zu, vorher ist's eher ein Gag. Puzzles gibt es keine, weder auf Zeitmanipulation basierende noch anders geartete.

DER AKKORD DER ANGST

Und die deutsche Version? Ist leider geschnitten. Man kann nicht auf eigene Leute schießen, Tote zerlegen, durch Blutpfützen waten und anschließend den Boden mit roten Fußabdrücken dekorieren. Aber, wird das vermisst? Nicht ernsthaft; »F.E.A.R. 2« wirkt dennoch wie erwachsener Horror. Die rote Suppe spritzt und fließt in beachtlichen Mengen, und Leichen bleiben an Ort und Stelle, was der Orientierung zuträglich ist. Es ist nach wie vor erlaubt, Gegnern per Brandgranate oder Plasmawerfer einzuheizen. Alles in allem sind die Kürzungen mit

Fingerspitzengefühl durchgeführt, so dass man die deutsche Version zum Kauf empfehlen kann – erst recht, weil die Synchronsprecher einen prima Job machen, von ein paar Kameraden zu Spielbeginn abgesehen. Wenn die Lautsprecher im ATC-Gebäude verzerrte Drohungen hervorstoßen und die Wachleute Warnungen brüllen, dann geht einem das durch Mark und Bein. Überhaupt hat sich der Sound einen Sonderpreis verdient. Überraschend, wie das bisschen Musik und die paar Effekte die Spannung auf die Spitze treiben. Das allgegenwärtige Pulsieren, das Kreischen von Metall, als würden Fingernägel über eine Schultafel gezogen; sakrale Choräle und Schreie Gequälter – all das packt die Sinne. Selbst ein einsamer Klavier-Akkord lässt dich zusammenzucken, wenn er so punktgenau gesetzt ist wie hier. »F.E.A.R. 2« lebt vom Timing, vom perfekten Zusammenspiel zwischen Sound und Grafik, gerade in choreographierten Szenen.

Monoliths »Jupiter Ex«-Engine bringt oberflächlich betrachtet keine allzu umwerfenden Bilder hervor, spart sich manche Detailzeichnung, die Figuren wirken matt. Doch in seiner Gesamtheit fügt sich eins zum anderen. Großartige Animationen, flüssige Erscheinung, attraktive Waffenmodelle, überzeugende Simulation von Schwerkraft und physikalischen Wirkungen; Lichteffekte unterstreichen die Atmosphäre wirkungsvoll. Wenn beispielsweise ein Schuss eine Neonröhre teilweise aus der Verankerung reißt, dann wirft diese pendelnde Lichtquelle selbst an kleinsten Polygon-Kanten perspektivisch völlig korrekte Schatten von beeindruckender Schärfe.

Und so ist »F.E.A.R. 2« eines der wenigen Action-Games, die erfolgreich mit den Ängsten spielen, auf eine so gekonnte Art und Weise, dass man das nur als faszinierend wahrnehmen kann – zumindest, sofern man den einfallsarmen Mehrspieler-Modus außer Acht lässt. Doch der ist ohnehin nur eine Dreingabe, genau

wie beim Vorgängerspiel. Die nahe Verwandtschaft ist somit als Kompliment zu verstehen. Nur dass »F.E.A.R. 2« größer, furchteinflößender und abwechslungsreicher geraten ist.

Richard Löwenstein

ZWEITE MEINUNG

Moritz Wanke: Ich liebe es geschockt zu werden, und das macht »F.E.A.R. 2« reichlich. Schade nur, dass der Mehrspieler-Teil wieder so lieblos wirkt. Wie gern würde ich mich im Koop mit einem Kumpel gruseln. Ich gebe 8,1

F.E.A.R. 2

GRAFIK/

Flüssig, effektiv und lebensecht animiert, aber etwas detailarm

7

SOUND/

Besser geht's kaum. Stilsichere Musik, furchteinflößende Effekte

9

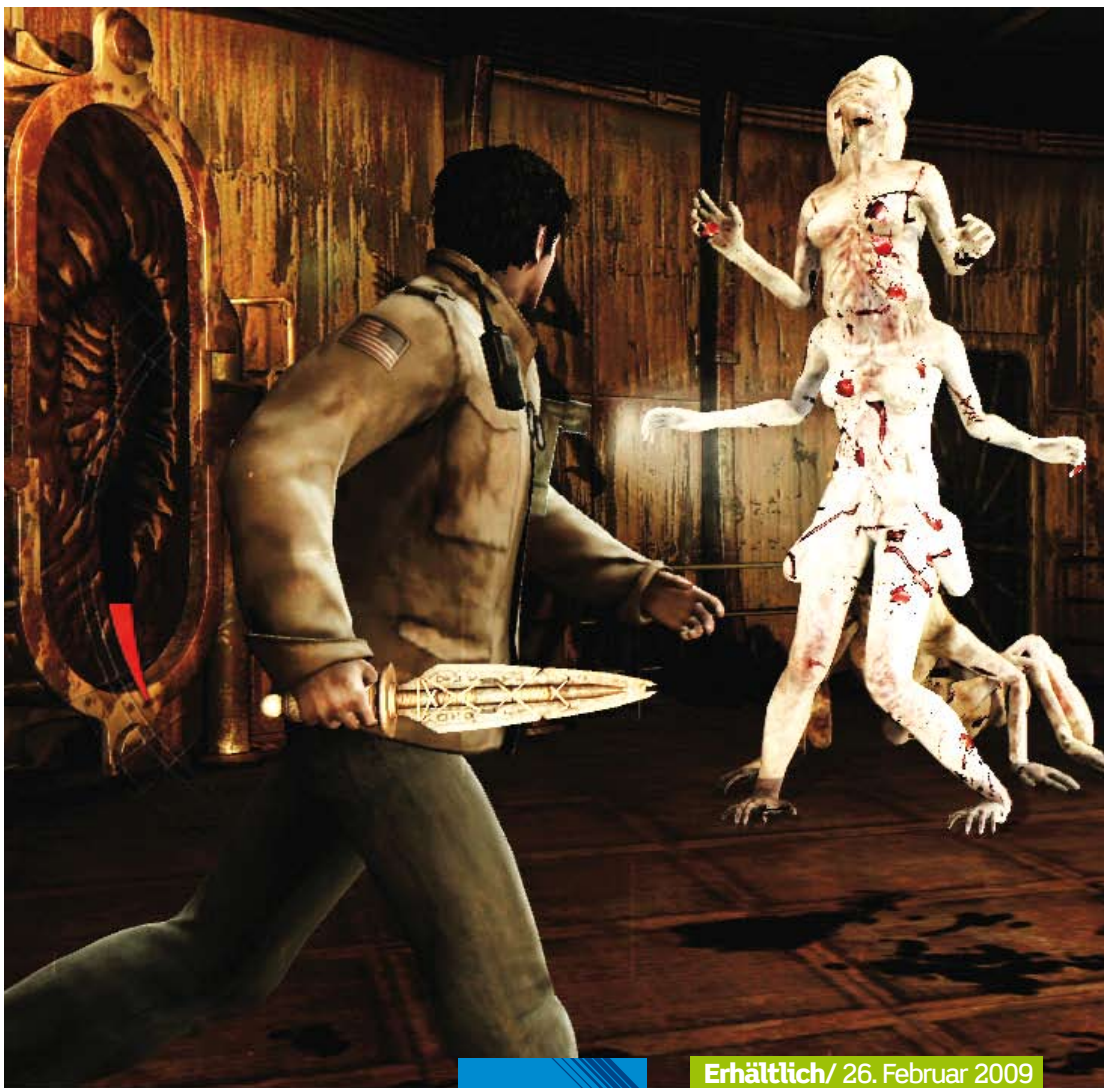
STEUERUNG/

Handliche Standard-Bedienung; aber nur teilweise konfigurierbar

7

Vorzeige-Ego-Schocker: dramatisch, anspruchsvoll und hochspannend. Verlangt nach Köpfchen und Nerven.

8.5



Lohnt sich's?



Einige Schockmomente, interessantes Bossgegner-Design, spannende Handlung



Technisch wechselhaft, zu »sauber« für ein »Silent Hill«-Spiel

Erhältlich/ 26. Februar 2009

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Konami
Entwickler/ Double Helix

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Horror

Spieler/ 1

Xbox Live/ nein

USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Ist der Wechsel in die aktuelle Konsolengeneration gelungen? Das muss jeder für sich selbst entscheiden.

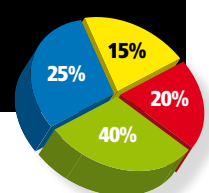
DAS STECKT DRIN

■ Griesel-Bild

■ Keilerei

■ Dunkelheit

■ Schocker



SILENT HILL HOMECOMING

Dieses Game lehrt dich das Fürchten

Wenn ein fremder Entwickler den neuesten Spross einer Traditionsserie auf die Beine stellen soll, sind die Erwartungen der Fans zunächst einmal tiefgestapelt. »Silent Hill: Homecoming« ergeht es da nicht anders. Statt wie gewohnt bei Japans Team Silent in Arbeit, kümmert sich der US-Entwickler Double Helix um das erste »Silent Hill« dieser Konsolengeneration. Mit fast einem halben Jahr Verspätung dürfen nun auch wir Europäer entdecken, ob das Experiment ge- oder misslungen ist. Alles dreht sich um Alex Shepherd, einen im Einsatz verwundeten US-Soldaten, der schließlich in seine Heimatstadt Shepherd's Glen zurückkehrt – nur um festzustellen, dass etwas ganz und gar nicht stimmt. Dichter Nebel wabert über die Straßen, keine Menschenseele ist zu sehen. Im Elternhaus angekommen stellt sich heraus, dass der kleine Bruder Josh verschwunden ist. Gleiches

gilt für den Vater. Nur Alex' Mutter ist in einem katatonischen Zustand zurückgeblieben. Wenig später wird Alex von einem missgestalteten Monster angegriffen. Wie hängt alles zusammen, welche Rolle spielt die Kleinstadt Silent Hill? Es ist an Alex und somit dem Spieler, das herauszufinden.

Man steuert den Ex-Soldaten in der Verfolgerperspektive, die Kamera lässt sich mit dem rechten Analogstick auch manuell einstellen. Vorbei sind die Zeiten vorgegebener Kamerawinkel, doch das restliche Gameplay bleibt grundsätzlichen Prinzipien treu. Noch immer navigiert man seine Heldenfigur durch umnebelte, nur schemenhaft erkennbare Kulissen, erkundet verrottendes Gebiet, löst einige Rätsel, rennt vor Monstern davon oder lässt sich mit ihnen ein. Während in den Vorgängerproduktionen der Kampf eher Krampf ist, fühlen sich die Monster-Begegnungen diesmal



Ein Novum in der »Silent Hill«-Reihe: Mehrere Antwortmöglichkeiten in Gesprächen mit den durchgeknallten Figuren. Das wirkt sich sogar auf den Ausgang des Spiels aus, der nach rund zehn Stunden erreicht ist.

liveundonline

■ Reines Solo-Erlebnis ■ 32 Erfolge, größtenteils für das Vorankommen in der Story oder das Aufsammeln von Kraken-Zeichnungen, aber auch für geplättete Endgegner.



3

DIE KÜRZUNGEN

Uncut im Test

Eigentlich hätte das Spiel bereits Anfang November in den Handel kommen sollen. Die USK verweigerte dann jedoch eine Freigabe, Hersteller Konami musste nachbessern – ziemlich überraschend. Zum Test lag uns Anfang Januar eine englisch- und deutschsprachige Fassung ohne die von der USK geforderten Schnitte vor. Wir rechnen damit, dass einige Axt-Finishing-Moves geopfert werden, was aber der Horror-Stimmung keinen Abbruch tun sollte. »Silent Hill« hat noch nie von Blutfontänen gelebt, sondern eher von der Angst vor dem, was irgendwo im Nebel kaut und lauert. Dieser Angstaufbau, der klappt sicher auch ohne Splatter.



2

WENN ES MAL GANZ DICK KOMMT

Vom Schleimsäcken und Porzellangesichtern

Sicher, die normalen Kreaturen können ganz schön stressen. So richtig herausfordernd sind aber erst die Bosse – zumindest auf den ersten Blick. Wer einmal die Schwäche des Biests gefunden hat, sollte eigentlich keine Probleme haben. Das eklige Design schockt jedoch und sorgt für einen ordentlichen Adrenalinschub.

Jeder Bosskampf hat zudem mehrere Angriffsstufen. Während Porzellanpüppchen Scarlet anfangs noch auf zwei Beinen und mit ihren beiden Armen attackiert, wechselt sie ihre Angriffsmuster, sobald ihr Alex genügend Schaden zugefügt hat.

Dann wuselt sie flink wie eine Spinne im Raum umher, springt unseren Helden an und versucht, ihm mit einem gezielten Biss das Leben zu rauben. Schnelles Ausweichen ist Trumpf, gelegentlich muss zusätzlich ein Quicktime-Event gemeistert werden.



1

griff an. Gut, oder? Prinzipiell ja. Problematisch ist nur, dass die Entwickler vielleicht zu viel daraus machen. Axt, Messer und Schusswaffen kommen recht häufig zum Einsatz: fast schon ein Stilbruch. Sicher, die Kampferfahrung der Hauptfigur als Soldat spielt durchaus mit hinein; insgesamt gesehen wäre weniger aber mehr gewesen. Daumen rauf hingegen für die Bosskämpfe. Gegnerdesign, interessante Schwachstellen, packende Inszenierung: Da stimmt alles. Auch die Rätsel sind ziemlich gut gelungen. Von simplen bring-Objekt-A-nach-B- bis zu komplexen Schiebe- und Kombinations-Puzzles ist alles mit dabei. Das lockert die Gruselstimmung auf, ohne deplatziert zu wirken.

Eine atmosphärisch bedeutsame Basis-Facette jedweden »Silent Hill«-Games ist seit jeher die dreckig-düstere Otherworld, eine heruntergekommene Parallel-Dimension voll mannigfaltiger Schrecken. Die ist natürlich auch bei »Homecoming« mit an Bord, inklusive ein paar hübschen Echtzeit-Mutationsszenen aus der Real- in die Fiktiv-Welt. Fans der Reihe werden die Otherworld aber zu sauber finden. Sicher, die vom Industrial-Look inspirierten und öfter auch mal blutigen Kulissen sind stimmig. Aber es fehlt das abstoßend-schmutzige Design aus vergangenen Tagen. In dieser Hinsicht haben sich die Entwickler wohl zu stark am Kinofilm aus dem Jahr 2006 orientiert. Wer die Vorgänger-Games weniger gut kennt, wird damit freilich keine Probleme haben, und dann stören auch die eher überraschungsarmen

Gegnertypen nicht, sprich deformierte Krankenschwestern, gehäutete Köter und ähnlich Bekanntes. Der Sound? Über jeden Zweifel erhaben! Klar, schließlich sorgt auch diesmal Altmeister Akira Yamaoka für fesselnden Klang. Mal ruhigere und rockigere Tracks, mal wüstes Industrie-Geknirsche, das erfassen die Sinne stets zur Situation passend. Großartig! Hinzu kommen die klasse Effekte – das für die Serie typische Funkgerät beispielsweise, dessen statisches Rauschen bedrohliche Nähe von Gegnern signalisiert, kurz bevor man sie zu Gesicht bekommt. Die – leider nur englischen – Sprecher können sich ebenfalls hören lassen. Grafisch ist das Ganze zwar okay, variiert allerdings qualitativ ziemlich stark. Einige Figuren wirken detailarm, fast wie in einem original Xbox-Game, andere sehen so entstellt aus, wie sich das gehört. Seltsam nur, dass das Spiel für den deutschen Markt entschärft werden muss. So heftig ist's eigentlich gar nicht, aber Näheres dazu im Kasten. Insgesamt sollten Freunde des gepflegten Horrors sich von »Silent Hill: Homecoming« gut unterhalten fühlen. Serien-Fans werden zwar bei so mancher Design-Entscheidung die Nase hochziehen, prinzipiell hat das kalifornische Entwicklungsstudio aber gute Arbeit geleistet – und so manches sogar besser hinbekommen als die japanischen Kollegen.

Nicholas Buracas

ZWEITE MEINUNG

Richard Löwenstein: Ich liebe diese stille Bedrohlichkeit. Der Sound kribbelt, und die Gegner kommen krank. Dass die Grafik nur das Notwendigste leistet? Egal. Aber die Puzzles dürften schlauer und der Schwierigkeitsgrad ausgewogener sein. Ich gebe 7.4

Silent Hill: Homecoming

GRAFIK/

Stellenweise stimmig, stellenweise schlechter als die PS2-Vorgänger

7

SOUND/

Packende Effekte, genialer Soundtrack

8

STEUERUNG/

Eingängig, aber etwas unpräzise

7

Nicht der beste Teil der Reihe, aber bei weitem nicht der schlechteste.

7.1 aus 10

Erhältlich/ 12. Februar 2009



Details

Hersteller/ Eidos Entwickler/ Rebellion Preis/ ab 45 Euro
Genre/ Ego-Shooter Spieler/ 1 Xbox Live/ nein USK/ keine Kennzeichnung

SHELLSHOCK 2 BLOOD TRAILS Blutbad im Dschungelcamp.

Das Vietkong-Gebiet ist ein raues Pflaster. Das muss auch US-Soldat und »Shellshock 2«-Protagonist Nathaniel »Nate« Walker feststellen. Überall lauern Vietnamesen, explodieren Bomben, verstecken sich Fallen. Jeder Schritt könnte der letzte sein. Dabei will Nate nur eins: seinen verschollenen Bruder Caleb finden. Als Anführer einer Spezialeinheit sollte er dem mysteriösen »Whiteknight« nachjagen. Ein Virus? Eine Person? Menschenexperimente? Man weiß es nicht. Sicher ist nur, dass Caleb zu einem der Infizierten gehört, die sich plötzlich wie Zombies verhalten, und nun ist er verschwunden. Auf der Spurensuche gilt es, sich durch die dichte Vegetation zu schlagen und reihenweise Asiaten über den Haufen zu schießen. Kenner des Vorgängerspiels wissen, was sie erwartet. Denn wie der indizierte erste Teil, geizt auch »Blood Trails« nicht mit dem roten Lebenssaft und verstümmelten Leichen in der Kulisse – von ekelhaften Kopfplatzen ganz zu schweigen. Vietnam ist eben kein Ponyhof. Zugegeben, die Story ist alles an-

dere als originell. Auch die Steuerung fällt unter das Standardschema eines Ego-Shooters.

TÖTEN AUF KNOPFDRUCK

Zwar sind alle Tasten voll belegt, dafür aber einfach zu merken und schnell in die Tat umzusetzen. Vor allem Anfänger werden sich über das kurze Einführungstutorial im ersten Level freuen. Zwischendrin gibt es choreographierte Quicktime-Events, die durch schnelles Antippen der auf dem Bildschirm angezeigten Tasten gemeistert werden wollen. Als Belohnung winkt dann ein alles beendender Fatality-Move aus nächster Nähe. Die Events gehen leicht von der Hand und bringen Abwechslung in die sonst sehr lineare Ballerei. Geschossen wird übrigens mit den üblichen Verdächtigen, zum Beispiel M-16 oder Raketenwerfer. 14 Waffen gibt's. Auf ein HUD wird ganz verzichtet: Steckt Nate zu viele Treffer ein, färbt sich der Bildschirm rötlich und man sollte schleunigst Deckung aufsuchen. Andernfalls wird er das Zeitliche segnen. Wie eingangs erwähnt, ist



KURZ GESAGT ...

Vietkong-Shooter mit Drang zu Gewaltorgien.



»Shellshock 2« nichts für Zartbesaitete. Überall liegen abgetrennte Körperteile und verstümmelte Leichen herum. Auch die Fatalities dürften bei Menschen mit schwachem Magen sauer aufstoßen.

GEHIRN À LA CARTE

Kein Wunder also, wenn die Jugendschützer der USK eine Freigabe verweigern. Import-Freunde dürfen sich dennoch auf ein komplett eingedeutsches Spiel freuen. Obwohl, freuen? Die Synchronsprecher sagen ihre Verse so unmotiviert auf, dass das die schöne Action-Stimmung doch ziemlich bremsen. Wer die Konsole auf Englisch umstellt, kommt in den Genuss der wesentlich mitreißenderen englischen Originalstimmen. Und die Grafik? Kann sich dank hübscher Texturen und Lichteffekten durchaus sehen lassen, ist oft aber sehr dunkel und macht Gegner schwer erkennbar. Die Geschichte selbst kommt leider erst nach sechs bis sieben Stunden Spielzeit in Fahrt, also nach rund der Hälfte des Games, das insgesamt zehn Missionen umfasst. Dann mutiert der Kriegs-Shooter zur Zombie-Schlacht. Ein »Left 4 Dead« sollte man auf Grund des langsameren Spieltempos aber nicht erwarten. Die Schock-Effekte können zwar anfangs unterhalten, verlieren aber wegen ihrer ständigen Wiederholung schnell ihren Reiz. Wohlgermerkt ist

»Shellshock 2« bei weitem kein schlechter Shooter. Die Ansätze sind gut durchdacht und wissen zu unterhalten, werden jedoch nicht konsequent weitergeführt; die Zwischensequenzen sind teilweise packend inszeniert. Vor allem Splatter-Fans dürfen einen Blick wagen.

Moritz Wanke

ZWEITE MEINUNG

Michael Förtsch: Ich schäme mich fast dafür, es ist aber so: Ich habe mich seinerzeit in den Trash-Faktor des Vorgängerspiels verknallt, und irgendwie kitzelt mich das hier auch wieder. Hirn aus, Patronen rein, Feuer frei. Ich gebe 7.0.

Shellshock 2: Blood Trails

GRAFIK/

Teils schicke Texturen, abwechslungsreiche Levels

7

SOUND/

Ernüchternde deutsche Stimmen, flache Effekte

6

STEUERUNG/

Voll belegt, aber leidlich handlich

7

Wer keine zu hohen Anforderungen an Story und Abwechslung hat, darf zugreifen.

5.7
aus 10

DIE ULTIMATIVE GESCHENKIDEE FÜR SPIELEFANS:

DAS 360 LIVE GESCHENKABO — 13 MAL SPASS VERSCHENKEN!

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

Als Dankeschön bekommst du von uns auf Wunsch die aktuelle Aboprämie »Rise of the Argonauts« gegen eine kleine Zuzahlung. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht.



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN!

360 Live Geschenkabo-Bestellung

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

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

☐ Ja, ich will »Rise of the Argonauts« als Aboprämie dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Zuzahlung 29,- €. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen dauern kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Rechnungsanschrift Besteller:

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Tel.Nr.

Email-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Geschenkempfänger:

Name / Vorname

Straße / Postfach

PLZ / Ort

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GANZ EINFACH BESTELLEN:



BRIEF

Einfach die Geschenkabo-Bestellung ausfüllen und abschicken.



FAX

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



TELEFON

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



ONLINE

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

AUF EINEN BLICK

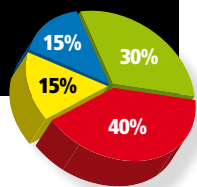
Hersteller/ Atari
Entwickler/ Simbin
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Renn-Simulation
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live/ ja
USK/ ohne Einschränkung

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: die erste wahre Tourenwagen-Rennsimulation für die Microsoft-Konsole.

DAS STECKT DRIN

- Vollgas
- Halbgas
- Bremspunkte
- Positionskämpfe



RACE PRO

Soweit es Motorsportler betrifft, könnte das Jahr kaum einen besseren Start hinlegen...

Zwischen all den »Burnouts«, »Need for Speeds« und »Midnight Clubs« dieser Welt fällt eine schnörkellose Rennsimulation wie diese sehr aus dem Rahmen: kein freies Fahren, keine Crash-Orgien, keine polizeilichen Jagdszenen, kein Angeber-Tuning mit fetten Spoilern. Stattdessen einfach nur eine Motorsport-Simulation, die Rennen an Rennen reiht. Auf originalgetreuen Nachbildungen tatsächlich existierender Rundstrecken balgen seriennahe Kompaktflietzer, Tourenwagen aus der WTCC und Boliden aus dem GT- und Formel-Sport um den Sieg. Die nackten Rahmendaten lesen sich ernüchternd: Nur 50 Autotypen und Rennstrecken mit Namen, wie Anderstorp, Brands Hatch, Brunn, Curitaba, Laguna Seca, Macao, Monza, Oschersleben, Pau, Porto, Road America, Valencia (GP-Kurs) und Zaandvort – die meisten Pisten kennen wohl nur Kenner. Starts finden meistens an sonnigen Tagen statt, selten bei Regen. Weder Wetterwechsel noch dynamische Tag- bzw. Nacht-Verschiebungen spornen den Fahrer zur Anpassung der Renn-Strategie an. Nirgendwo eine Telemetrie, die während der Runde Fahrzeug-Daten sammelt, damit man sie in ein optimiertes Auto-Setup umsetzt. Nirgendwo eine Kampagne, die die Rennen mit Figuren und Handlung zu einem großen Ganzen zusammenfügt. Okay, im Karrieremodus melden sich ab und zu Teamchefs zu Wort und fordern Rundenzeiten oder Platzierungen ein – aber das tun sie namen- und gesichtslos, nur mit Hilfe spröder Texteinblendungen.

DIE SPASSBREMSE

Wer Mängel sucht, wird mühelos fündig. Das

schwedische Entwicklungs-Team Simbin hätte vieles eleganter lösen können: Das Menüsystem dürfte anregender präsentiert sein. Die Einblend-Karte dürfte in Fahrtrichtung mitrotieren, statt starr ins Bild gepappt zu werden. Nun, so passt sie immerhin zu anderen Lebligkeiten. Zu den wie gefroren an Masten klebenden Flaggen in den Kulissen und Streckenposten, die stoisch weiterwinken, auch wenn man die Karre gerade direkt vor ihnen in die Leitplanke setzt. Andererseits fallen viele schöne Kleinigkeiten auf. Zum Beispiel wirken die Strecken bei freien Trainings aufgrund abgebauter Tribünen und Reklameschilder anders als an Renn-Wochenenden. Und, wichtiger: Die Fahrzeuge kommen toll dynamisch rüber, aus jeder der vier Kamera-Perspektiven.

Dennoch strebt »Race Pro« in Sachen Umfang eher nach dem minimal Denkbaren als dem maximal Möglichen. Das gilt auch für die Spielmodi: Trainings, Einzelrennen und Eine-Saison-Meisterschaften mit den bisher freigespielten Autos, das ist Genre-Standard. Den Mittelpunkt bildet die Karriere. Sie führt durch die Motorsport-Klassen A bis H. Kompakte Rennen und übersichtliche Strukturen sorgen für schnelle Erfolgserlebnisse. Anfangs folgt Rennen auf Rennen. Mit der Zeit lassen Verzweigungen in der Klassen-Struktur eine gewisse Freiheit bei der Wahl der Veranstaltungen zu; und ab Spielmitte lockern Gaststarts in artfremden Klassen die Karriere etwas auf. Anfangs stehen reine Markenpokale an, wie beispielsweise die der Formel-3000-Wagen. Später dann misst man sich in den gemischten Feldern der »GT Club«- und »GT

Erhältlich/ 12. Februar 2009



Mehr auf www.360-live.de

■ Mega-Gewinnspiel: Gewinne Tickets für ein Renn-Wochenende in Oschersleben, ein Lenkrad, oder das Spiel.



Wer das Auto so richtig »spüren« und die Unterschiede im Fahrverhalten auskosten will, dem empfehlen wir dringend den Verzicht auf Beschleunigungs- und Bremshilfen.



Lohnt sich's?

-  während der Ladepausen kann man per D-Pad Tipps zur folgenden Rennstrecke durchschalten
-  Ladepausen könnten kürzer sein, kein Splitscreen-Modus, etwas flatterhafte Lenkrad-Steuerung in Null-Position



Das Schadensmodell? Unspektakulär. Bestraft kleinere Ramm-Attacken kaum. Aber sobald sich erste Karosserieteile verbiegen und lösen...



...weist eine Warnschild-Einblendung darauf hin, dass ein Boxenstopp zwecks Teiletausch angebracht sein könnte.



In den ersten paar Rennen muss man nur sieben Computergegner im Zaum halten, später dann elf bis fünfzehn.

Pro«-Serien mit wechselnden Touren- und Sportwagen. Gumpert Apollo, Aston Martin DBRS9, BMW M3, Spyker C8, Audi R8 und Koenigsegg CCX – eine attraktive Fahrzeug-Auswahl!

Das Balancing des Karrieremodus überzeugt. Wer auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad einsteigt, kommt schnell zu Siegen, erhält aber weniger Credits und muss also mehr Rennen fahren, um weitere Klassen freizuschalten. Außerdem bleiben dem Fahrer dann silberne und goldene Bonusautos vorenthalten. Wer dagegen sein Fahrkönnen perfektioniert und sich an den mittleren oder höchsten Schwierigkeitsgrad – die Änderung ist im Rahmen einer Klasse mehrfach erlaubt – herantraut, wird mit mehr Credits belohnt.

DER RAUSCH

Die ersten paar Runden im Mini Cooper mögen behäbig wirken, aber es fällt auf, wie flüssig sich alles anfühlt. Mussten wir im Preview in der letzten Ausgabe von 360 Live noch die niedrige Bildwiederholrate bemän-

geln, so hat sich das nunmehr weitgehend erledigt. Die Kulissen zoomen in aller Regel mit 60 Bildern pro Sekunde, nur phasenweise – bei aufwändigen Stadtrennen – sinkt die Rate, freilich ohne dass die Grafik groß rucken und ohne dass die Steuerung leiden würde. So langsam macht das Ganze dann Spaß, und spätestens nach einer Runde in Monza mit einem richtigen Rennwagen erfasst einen das Fieber.

Cockpit-Perspektive. Profi-Modus. Die Xbox 360 an einer Surround-Anlage. Mit einem 3er-BMW aus der alten DTM-Serie fetzt du die Gerade vor Start-Ziel runter, die Drehzahl klettert von 6.000 auf 7.000 Touren, das Differential heult, der Vierzylinder brüllt dir aus allen Richtungen seine zornige Kraft ins Ohr. Ernsthaft: Hier kriegt garantiert jeder eine Gänsehaut, der sich für Autos interessiert. Des Sounds wegen und weil kaum ein anderes Rennspiel den Ritt auf Messers Schneide so gnadenlos in die Lustzentren pumpt. Du gehst vor der schnellen Rechtskurve etwas vom Gas, der Auspuff spritzt, du balancierst die »

BOXENSTOPPS

Immerhin schön, dass es sie gibt...

Bei Karriererennen, Meisterschafts- und Trainingsrunden kann man im Rahmen von Boxenstopps tanken, Reifen tauschen und ein bisschen Fahrzeugtuning betreiben. Schmucklose Schieberegler lassen Arbeiten an Bremsbalance, Dämpfung und Federrate, an Details der Aerodynamik, Reifendruck, Radsturz, Bodenfreiheit, Vor- und Nachspur bzw. -lauf, Getriebe-Übersetzung und Sperrwirkung des Differentials zu. Leider fehlen präzise Erklärungen, als Neuling stochert man da ein bisschen im Nebel. Und selten haben wir so schmucklose Boxenstopps gesehen. Keine Mechaniker wirbeln, keine Reifen rollen, keine kaputten Teile fliegen vom Auto, nichts. Stattdessen starrt man gelangweilt auf ein totes Bild und wartet geduldig, bis der Autopilot dem Elend ein Ende macht und den Fahrer zum Boxenausgang dirigiert.





ZWECKDIENLICH

Wer braucht schon Luxus...

1 Die karge Ausstattung enttäuscht. Aber immerhin – was da ist, funktioniert super. Der Windschatten ist spürbar. Und man kann sich bei gegnerlosen Trainingsrunden von einem »Ghost« anstacheln lassen, also einer gespeicherten Fahrt, die ins laufende Bild eingeblendet wird.

2 Die Abstände zu Vorderleuten und Verfolgern werden ebenfalls ins Bild eingeblendet, und zwar auf die Hundertstelsekunde genau. Umwerfender 5.1-Sound und gut funktionierende Rückspiegel helfen bei der Einschätzung der Positionen von Gegnern.

3 Die Steuerung? Siegfähig wie einst Schumi. Man kann die Zusammenhänge zwischen Lenkung, Gas- und Bremswirkung im Spiel einerseits und Schultertasten am Controller bzw. Einschlag am Lenkrad andererseits individuell an den eigenen Geschmack über drei Faktoren in den Wirkungsbereichen wenig, mittlerer und voller Einschlag anpassen.

liveundonline

■ Maximal zwölf Piloten online oder per System Link. KI-Piloten komplettieren das Feld ■ Statt Splitscreen-Modus gibt's den so genannten »Hotseat«: Zwei Spieler bestreiten an einer Konsole abwechselnd dasselbe Rennen. Cockpit und Steuerung wechseln in einstellbaren Sekunden-Intervallen zwischen den zwei Piloten hin und her. Bei »Versus« übernimmt die KI das jeweils verwaiste Fahrzeug, im »Koop« steuern beide Teilnehmer dasselbe Auto ■ die 1.000 Gamerpoints sind recht hart erkämpft ■ Wiederholungen und Ghosts lassen sich speichern, aber nicht online tauschen



Fahre mit dem Analogstick wie auf rohen Eiern genau am Limit. Wenn Du das Gas in der Kurve voll durchziehst, dann gibt's so genanntes Power-Oversteering – das Auto dreht sich hinten weg. Außer natürlich, die Traktionskontrolle hilft bei der Gas-Dosierung. Diese und die Bremshilfe geben sich angenehm unaufdringlich, verhindern lediglich unangemessenes Schleudern, nehmen dem Piloten aber nicht das Fahren ab. So muss das sein.

Das Ganze lebt auch vom spannenden Positionskampf. Alles geht so herrlich nachvollziehbar vonstatten. Die Computergegner wählen kluge Linien und leisten sich keine Schwäche in schnellen Kurven, wie sonst oft im Rennspiel-Genre. Das fühlt sich spannend und realitätsnah an, alle Elemente fügen sich prima zusammen. Vor allem kämpft die KI mit denselben Waffen wie der Spieler. Die Gegner dürfen weder heftiger beschleunigen noch härter bremsen als man selbst, was regelmäßig zentimetergenaue Positionskämpfe am Kurvenausgang zur Folge hat. Die Jungs nützen Windschatten zum Aufholen und Fahrfehler zum Überholen. Wer zu zaghaft in eine Kurve reinbremst, den krallen sie sich schon mal frech auf der Außenbahn. Und wer hinter dem Feld liegt, muss halt souverän Gas geben. Dass eine künstliche Warteschleife die Computergegner ausbremst oder das Feld in die Länge zieht? Nicht hier. Generell gibt einem »Race Pro« das gute Gefühl, den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage in den eigenen Händen zu halten. Man kreidet sich Fahrfehler selbst

an und freut sich zwei Minuten später über perfekt hingekallte Superrunden.

DER SIEGERPOKAL

Entsprechend wirkt der Adrenalinrausch. Es gibt viele spektakulär schnelle und steil abfallende Kurven, die richtig kicken. In manchen Ecken musst du buchstäblich das Messer zwischen die Zähne und all deinen Mut zusammennehmen, mit angemessenem Speed reinbremsen und mit leichtem Drift aus der Kurve raus beschleunigen. Was für ein Hochgefühl, wenn man die Meute im Zaum hält und als Sieger über die Ziellinie fährt! Damit das richtig prickelt und die Nerven kitzelt, sei Genrekennern allerdings eindringlich der höchste Schwierigkeitsgrad empfohlen. Sonst ist nach drei bis vier Abenden alles freigespielt.

Letztlich punktet die Schweden-Produktion mit einem auf der Xbox 360 ziemlich einmaligen Erlebnis. Höchstens »Forza Motorsport 2« und ansatzweise »Race Driver Grid« geben sich ähnlich roh und muskulös. Mit den Kräften kämpfen, den Umgang mit der Fahrphysik meistern – wer so was mag, der sollte »Race Pro« ein Plätzchen in der Garage reservieren. Zur ungehemmten Begeisterung fehlt's aber an Ideen und Ausstattung. Eine so fahrendwerte Simulation ohne die Nordschleife ins Rennen zu schicken, das ist schon irgendwie sündhaft. Trotzdem: tolles Racing!

Richard Löwenstein

ZWEITE MEINUNG

Sönke Siemens: Seit ich »Race Pro« Anfang Dezember auf einer Presse-Veranstaltung anspielen konnte, ist für mich der Sound das Highlight des Ganzen. Der Rest ist mir aber zu Hardcore. Ich gebe 7.2

Race Pro

GRAFIK/
Angenehm flüssig, gute Fernsicht, unzeitgemäß detailarm

6

SOUND/
Sehr packender Motorsound, vielseitig konfigurierbar

8

STEUERUNG/
Drei Basis-Konfigurationen, extrem fein justierbar

9

Ein Rennspiel wie ein GT-Prototyp: herausfordernd und puristisch, aber ohne Blingbling und Luxus.

7.7
aus 10

KOMM IN DEN SEKTOR

TUNING SEKTOR



News | Tuning | Specials | Events | Community | WEB-TV | Marktplatz | Magazine | Games | Toolbox | How-To-Do | Tuning-Cars | Dreamcars | Messen | eCards | Clubs | Termine | User-Cars | Videos

SEKTOR: INFOS AUS DER SZENE

Holt euch den BOOST!



Wer kennt es nicht, Alutecs atemberaubendes Showcar auf Basis des Ford Mustang: den Boost One? Nachdem der Wagen nun auf zahlreichen Messen und auf Großveranstaltungen wie der DRIFT-CHALLENGE oder den RECARO TUNING DAYS zeigte, was in ihm steckt, wird der Felgenreissteller ALUTEC

[\[weiterlesen\]](#)

Ruf CTR3

Es ist schon etwas länger her, da enthüllte mir eine Reise zu einem bescheiden kleinen Industriekomplex in Italien eine echte Offenbarung – einen Wagen, der die Welt der Supercars erschütterte. Aus dem Nichts hatte Horacio Paganì mit seinem Zonda die Welt auf sich aufmerksam gemacht und die Vertret

[\[weiterlesen\]](#)



Bremsbeläge – das Geheimnis einer perfekten Vollbremsung

Bremsbeläge sind mehr als nur ein Verschleißteil – das richtige Material verbessert die Bremsperformance entscheidend!

[\[weiterlesen\]](#)

TOOLBOX TECHNIK



Syndikat Racewars 2008

Kein Regen, dafür rund 3.000 BMW, 5.000 Besucher und drei ganze Tage Sonne pur – die BMW Syndikat Racewars auf dem Flugplatz in Eisenach Kindl waren dieses Jahr nicht zu schlagen!

[\[weiterlesen\]](#)

TREFFEN



Noch kein kostenloses Mitglied?
JETZT
ANMELDEN!!

SEKTOR-COMMUNITY

Neueste Mitglieder



Neueste Blogs

Wie gehts weiter?
Vom: [sugust](#)
Hier erfährst Du den aktuellen Stand. Was passiert nach dem Betatest? Was kommt am 26.11.2008...

Neueste Veranstaltungen

Essen Motorshow 2008
Vom: [sugust](#)
29.11.-01.12.2008
Begeistert, innovativ, faszinierend, sportlich und emotional – das ist das einzigartige Feeling der ESSEN MOTOR SHOW. Hier treffen sich jährlich die Autofans, die Wert legen auf Te...

Start tuning-sektor.de

Vom: [mal sehen...](#)

DER SEKTOR IST DEINE WELT!

- Präsentiere Dein Auto
- Neue Leute treffen
- Kontakte verwalten
- Eigene Profilseite
- Bilder hochladen
- TOP-CAR Voting
- Eigener Web-Blog
- Deine Videos
- Clubs gründen
- Termine eintragen
- Foren
- Chatten
- eCards

WO BIST DU?

WWW.TUNING-SEKTOR.DE



Lohnt sich's?

- Nahtlose Online-Einbindung in den Karrieremodus, zahlreiche Features jederzeit per Back-Taste erreichbar
- keine Splitscreen-Duelle, längere Ladezeiten als auf Playstation 3, Download-Videos laufen nur im Fenster, nicht im Vollbild

LS Show

Erhältlich/ 5. Februar 2009

SKATE 2

Man kann das Skateboard halt nicht jedes Mal neu erfinden...

An großen Namen fehlt es nicht: Im recht witzigen Introvideo zappen eine ganze Reihe populärer Skate-Profis durchs Bild, darunter Danny Way, PJ Ladd, Chris Cole, Terry Kennedy und Jason Dill. Die Kamera zoomt durch einen Knast für Skater. Einer davon, der Spieler nämlich, darf heute wieder die Luft der Freiheit schnuppern. Bevor sich das neue Gefühl entfalten kann, will die Geburt des Ex-Häftlings und Neu-Skaters vollendet werden. Per Editor darf man also mit Figur, Gesicht, Haut- und Haarfarbe, Boards sowie Klamotten jonglieren. Allzu üppig sind die Möglichkeiten jedoch nicht: Protektoren gibt's zum Beispiel keine im Shop, Miniröcke für Skater-Girlies genauso wenig. Wer das wegsteckt, findet sich auf einem schäbigen Hinterhof irgendwo in New San Vanelona wieder, wo Rails, Ledges und Treppen zum Üben einladen. Die alte Metropole namens San Vanelona aus dem ersten »Skate« ist von einer Naturkatastrophe in Schutt und Asche gelegt worden, so wird's

erzählt. Egal: Der Storymodus beauftragt dich jedenfalls mit einer ganzen Reihe von Foto- und Video-Sessions für Sponsoren und Magazine, untermischt mit Wettbewerben, Rennen, Skate-Pro-Contests und mehr. Das Basis-Gameplay bleibt also unverändert: Erskate dir eine Stadt ohne Grenzen, such Herausforderungen und nimm die an, die dir schmecken.

Das Gros aller Aktionen wird wie gehabt über zwei Tasten und zwei Analogsticks kontrolliert. A- und X-Taste zum Schieben, der linke Stick lenkt, der rechte löst Tricks aus. Den Stick nach unten antippen und dann nach oben schnalzen lassen, das gibt einen Ollie. Nach links oder rechts schnalzen lassen – Kickflip oder Heelflip. Grinds auf Geländern sind eine echte Herausforderung: Stimmt der Aufsprungwinkel nicht, macht man sehr schnell Bekanntschaft mit dem Boden. Die Zusammenhänge zwischen Boden und Board, Figur und Schwerkraft sind aufgrund der überzeugenden Physiksimulation prima



Die Kamera lässt dem Skater die Wahl: Sie zoomt nah heran, was sehr cool kommt. Oder sie geht auf Distanz, was weniger gut, aber dafür umso übersichtlicher aussieht.

AUF EINEN BLICK

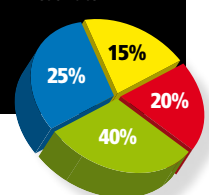
Hersteller/ Electronic Arts
Entwickler/ EA Black Box
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Skating-Action
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Nicht ganz so auf realistisch gebürstete Skating-Action wie im ersten Teil.

DAS STECKT DRIN

- Grabs
- Footplants
- Megaramp
- Deathrace



liveundonline

■ Bis zu sechs Spieler bei Online-Wettbewerben: Spot-Battle, Bester Trick, Jam Contest, S.K.A.T.E., Deathrace, Hall of Meat; auf Wunsch Spiel auf Rangliste ■ Bis zu sechs Spieler beim Online-Freeskating in 18 Spots, aber nicht in ganz New San Vanelona ■ Drei Party-Minigames für vier Spieler abwechselnd an einer Konsole, auf Wunsch mit nur einem Controller: schwierigster Trick, meiste Tricks am Stück, meiste Knochenbrüche beim übelsten Unfall ■ Upload und Download von Fotos, Videos und Spots, inklusive diverser Filter- und Voting-Funktionen für bestes Foto, bestes Video etc. ■ 46 zum Teil sehr hart erkämpfte Erfolge, etwa die Hälfte davon offline erreichbar ■ Demoversion auf dem Marktplatz verfügbar

3



BITTE ZAHLEN

Geld statt Anarchie

In »Skate 2« setzt Electronic Arts seine umstrittene Freischaltung-gegen-Bares-Politik fort. Eine ganze Reihe – allerdings durchaus entbehrlicher – Features sind nur verfügbar, wenn man sie online gegen bares Geld erkaufte. Das »Filmer Pack« beispielsweise bringt mehr Kamera-Features und Speicherplatz für bis zu fünf Minuten Online-Film. Preis: 600 MS Points. Spaß in der Nachbildung von Rob Dyrdek's Fantasy Factory nahe Los Angeles haben: 400 MS Points. Diverse Spots aus dem ersten »Skate« noch einmal spielen: 400 MS Points.



2

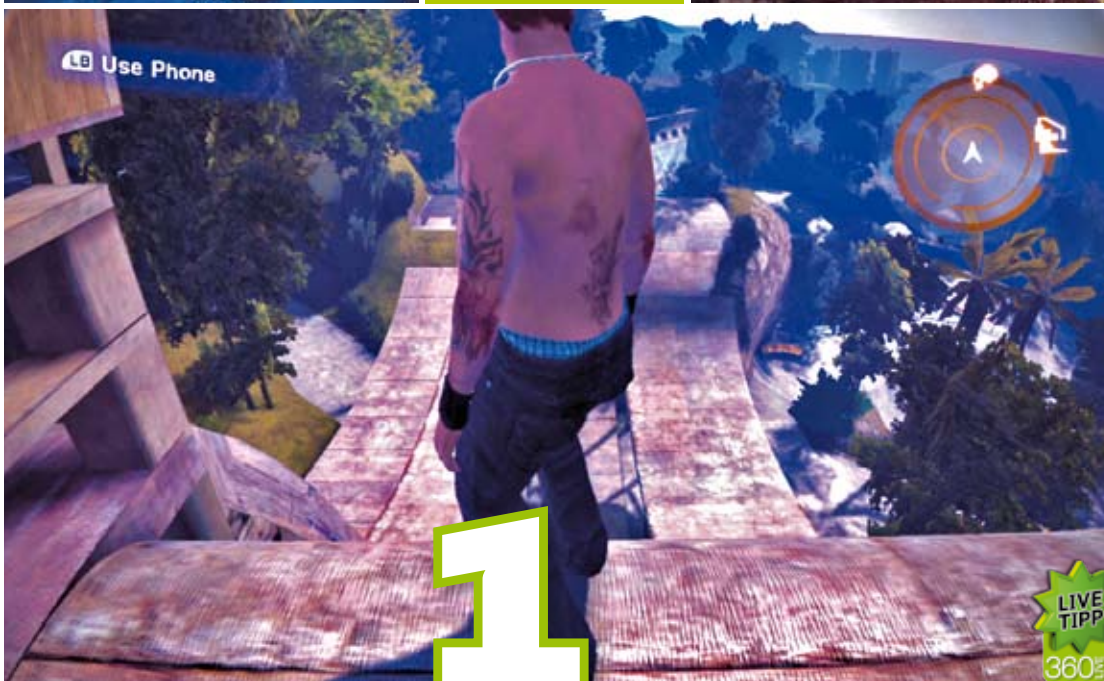
DIE STEUERUNG

Entscheidende Details

Die Steuerung mit den beiden Analogsticks verzeiht kaum Fehler, doch aufgrund zweier entscheidender Details bleibt man dennoch motiviert: Zum einen steht der Skater durch simples Antippen der A-Taste sofort wieder auf und spart sich jede Sturz- bzw. Aufrappel-Animation.

Zum anderen kann man außerhalb von Contests per LB-Schultertaste und D-Pad Rücksetzpunkte definieren und diese anspringen. Nervtötendes Zurückrollen an den Startpunkt einer Trick-Challenge unterbleibt somit. Sehr schön.

Der Grafikaufbau mit 60 Bildern pro Sekunde sollte für eine flüssigere Erscheinung als beim Vorgängerspiel sorgen. Klappt nicht immer, denn im Ansatz zu einem Trick gönnt sich das Spiel gelegentlich eine Gedenkpause von zwei Zehntelsekunden und verdirbt damit das Timing. Leider passiert das recht unvorhersehbar.



1

nachvollziehbar. Der Schlüssel ist, schnell und zugleich präzise mit dem rechten Stick zu arbeiten. Bis das in Fleisch und Blut übergeht, das dauert allerdings – vor allem, da diesmal zusätzliche Handplants und Hippy Jumps die Trick-Fülle vervollständigen. Immerhin, wenn was schiefgeht, haben die Stürze Unterhaltungswert: Die »Hall of Meat« zeigt den Fall in Zeitlupe, von schmerzenden Knochenknacken unterlegt, und verbucht pro Bruch Punkte aufs Konto. Alle Tricks und Lines werden aufgezeichnet, so dass man in aller Ruhe Fehleranalyse betreiben und Videos bzw. Fotos online verschicken kann.

Aber so ähnlich kennt man das alles, Neuerungen fallen eher im Detail auf. Beispielsweise kann man jederzeit vom Board steigen, Holzrampen oder Fangzäune zur Hand nehmen und durch die Gegend schieben, um sich so einen Hindernisparcours zu gestalten, ohne umständlich einen Editor bemühen zu müssen. Viele Planken und Geländer erscheinen aufgrund aufgeschweißter Eisenbolzen nicht skatebar, aber

auch daran lässt sich arbeiten. Per Handy naht ein Kumpel mit der Brechstange, entfernt die Bolzen und verschafft einem so wieder ein Stück Freiheit mehr. Allerdings patrouillieren die Typen vom Sicherheitsunternehmen Mongo Corp. in den Straßen, was ab und zu Jagdszenen zur Folge hat. Leider kommen solche Gags selten zur Geltung und wirken kaum in das Gesamtsystem integriert. Dennoch stimmt der Unterhaltungswert. Schon die Hanglage einiger neuer Stadtviertel sorgt für großen Spaß auf steilen Abfahrten. Abwechslungsreich gestaffelte Bowls vor wunderschöner Pazifik-Kulisse, irre Halfpipes inmitten einer Betonlandschaft, abartige Schanzen in riesigen Skate-Arenen – wer sich reinkniet, kann einige ziemlich lustige Fleckchen entdecken. Die Spots laden zum stundenlangen Shredde und Punktesammeln in ewig langen Line-Kombos ein. Motivierend wie eh und je!

Sprünge von 100 Metern und mehr unterstreichen aber auch, dass sich »Skate 2« vom realistischen Ansatz des Vorgängerspiels entfernt. Wir erinnern uns: Das erste »Skate« hat Ende 2007 die zehn Jahre andauernde Dominanz von Neversofts »Tony Hawk's«-Reihe nicht zuletzt dadurch gebrochen, dass sich das Gameplay anders und eben »echter« anfühlt. Das sollte Electronic Arts nicht vergessen.

Richard Löwenstein

ZWEITE MEINUNG

Jan Heinrich: Sorry, aber wer hat die Eindeutschung gemacht? Du kannst den US-West-coast-Slang nicht Wort für Wort übersetzen, das hört sich gewollt statt gekönt an. Gibt zwar nur wenige Dialogszenen, aber die stören mich trotzdem. Ich gebe 7,3

Skate 2

GRAFIK/

Flüssig, schön animiert, problematische Kamera

7

SOUND/

Standard-Sounds, abwechslungsreicher Soundtrack

7

STEUERUNG/

Vielseitig, recht handlich, aber kaum konfigurierbar

8

Fühlt sich eher nach »Skate 1.5« an. Wenig echte Neuerungen, aber immer noch sehr unterhaltsam.

7.6

aus 10

„Neues fällt eher im Detail auf.“

STREET FIGHTER IV

Erhältlich/ 20. Februar 2009

AUF EINEN BLICK

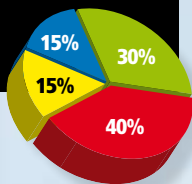
Hersteller/ Capcom
Entwickler/ Capcom Japan
Preis/ ab 55 Euro
Genre/ Beat 'em Up
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Die neue Referenz für das Beat-'em-Up-Genre.

DAS STECKT DRIN

- Hadouken
- Sonic Boom
- Super Combo
- K.O.



Das Game haut ja mal richtig rein

Genug rote Kreuze im Kalender gemacht, Zeit für »Shoryuken«, eine der Spezialattacken, die die »Street Fighter«-Reihe seit jeher so typisch kennzeichnen, wie ein steinernes Gesicht die mimischen Fähigkeiten von Steven Seagal. »Street Fighter IV« ist demnach also Kampfsport wie wir ihn kennen und lieben. Zwei gehen rein, einer geht raus. Auffälligste Neuerung: Hier turnen keine 2D-Sprites mehr durch den Ring, sondern Typen im feinsten – und in der dargebrachten Form einzigartigen – 3D-Cel-Shading-Look. Das sorgt zunächst für Skepsis, da die bisherigen 3D-Ableger aus der Reihe nicht überzeugen konnten: zu holprig die Animationen, zu unkomfortabel das Gameplay. Macht Capcom diesmal alles richtig? Auf der Suche nach Antworten haben wir Lesertester Ronny Kanzler in die Redaktion geholt. Wer selbst mal nach München kommen, vor allen anderen Hand an ein neues Game legen und darüber berichten mag, der schaue gelegentlich ins Forum auf www.360-live.de. Dort laden wir regelmäßig Lesertester ein. Na dann, auf in den Kampf!

ROUND 1 – DIE NEUEN

Neues »Street Fighter«, neue Kämpfer. Neben alten, bekannten Gesichtern, wie Ryu, Guile, Fei Long, Blanka oder M. Bison, steigen auch neue Kerls und Girls in den Ring. So zum Beispiel die elektrisierende Crimson Viper. Sie sorgt mit sexy Elektroschocks für Hochspannung in der Arena. Auch der Wrestler El Fuerte hat's in sich. Durch starke Wurfattacken bringt er seine Gegner mächtig ins Schwitzen. Dabei ist er äußerst flink und ähnelt in seiner Gestik einem Affen mit einer Bratpfanne in der Hand. Auch M. Bison wurde der Rang des

Oberschurken streitig gemacht. Ab jetzt wartet Seth am Ende des Arcade-Turniers. Er kopiert die Fähigkeiten aller anderen Kämpfer und stellt somit einen der stärksten Raufbolde dar. Insgesamt steigen 25 Kämpfer in den Ring, jeder mit perfekt ausbalanciertem Kampfstil, Stärken und Schwächen – 17 von Beginn an, der Rest will durch erfolgreiches Durchspielen des Arcade-Modus freigeschaltet werden. Jeder Prügelknabe spielt sich anders, das gibt dem Ganzen enorm viel Tiefe. Zwar konzentriert man sich in aller Regel nur auf eine Handvoll favorisierte Figuren und verfeinert seine eigenen Kampfkünste. Doch das Experimentieren mit Figuren und Schwierigkeitsgraden motiviert und wird mit freischaltbaren Extras belohnt. Neben acht weiteren Kämpfern und 54 Kostümen steht Bildmaterial bereit: 237 Artworks, davon sechs aus Promotionsmaterial, 219 zu den Kämpfern und zwölf zu den Stages; zusätzlich die 25 In- und Outros als hochaufgelöste Anime-Filmchen. Netter Gag: Die japanische Original-Synchro ist nach dem ersten Durchspielen des Arcade-Modus anwählbar.

Gleich geblieben ist die klassische Sechstasten-Steuerung mit je drei Angriffsstärken für Hieb und Tritt. Kenner der Vorgängerspiele werden sich sofort zurechtfinden, findet auch Lesertester Ronny: »Die Steuerung geht mir sofort in Fleisch und Blut über. Man fühlt sich gleich wohl und hat nach ein bis zwei Matches das Geschehen im Griff.« Genretypisch gilt es, die Energie-Leiste des Gegners auf Null zu reduzieren und die Runde für sich zu entscheiden. Das Ganze zwei Mal, dann geht's weiter zum nächsten Kampf – das wäre der Standard. Die Rundenzahl lässt sich aber beliebig einstellen. Im Arcade-Modus wollen je nach Schwierigkeitsgrad bis zu acht

Exklusiv
LESERTEST
 Nur in 360 Live

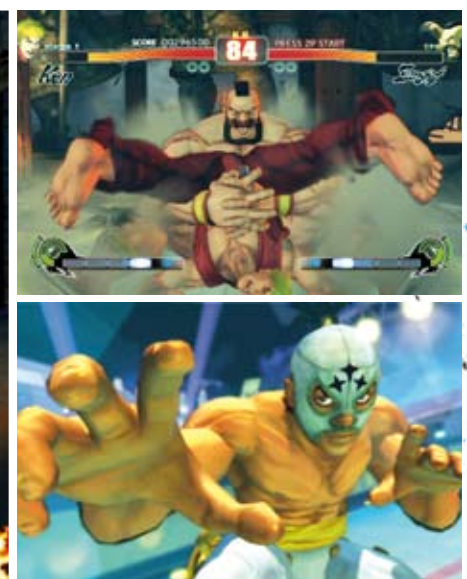
liveundonline

- Lediglich direkte Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, online oder offline an einer Konsole
- Spieler können direkt herausfordern, wenn sie sich im Arcade-Modus befinden
- Überraschung, Überraschung: 1.000 Gamerpoints sind an Bord, verteilt auf 48 Erfolge für zum Beispiel das Ausführen von 100 Spezial-Attacken
- Online-Rangliste für Challenge-Modi



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ User-Voting ■ Kommentiertes Video



Bei »Street Fighter IV« bleibt kein Auge trocken: Andauernd blitzt und staubt es, da trumpft die Engine richtig auf.



Lohnt sich's?

-  Übertrendiges Gameplay, beeindruckende Grafik, viele freischaltbare Extras, abwechslungsreiche und gut ausbalancierte Kämpfer
-  D-Pad des Standard-Controllers ist absoluter Spaß-Killer, recht wenig Online-Optionen



Oberböswicht M. Bison wurde vom Thron gestoßen. Der neue Endgegner hört auf den Namen Seth und stellt die Angriffe aller anderen Kämpfer nach. Er ist spielbar.



Neuling und Kens Erz-Rivale Rufus kämpft mit ganzem Körpereinsatz; mehr als einem lieb ist.



Tja, das kommt davon, wenn man in Indien scharfes Essen bestellt. Das anschließende Feuerspucken bleibt für Ungeübte da nicht aus.

Kämpfe gemeistert werden. Die KI? Gibt sich stets fair, anspruchsvoll und weiß die Feinheiten des Kampfsystems eindrucksvoll einzusetzen. Kenner der Reihe können Tage und Wochen allein damit verbringen, die vielen Neuerungen zu verinnerlichen. Das komplizierte Parieren zum Beispiel ist Geschichte und wird durch ein neues Fokus-System ersetzt. Damit soll das Spiel laut Produzent Yoshinori Ono näher an den Geist von »Street Fighter II« heranrücken. Und in der Tat flutschen die neuen Fokus-Attacken förmlich von der Hand – wichtig für Duell auf höherem Schwierigkeitsgrad.

ROUND 2 – DAS KAMPFSYSTEM

Wie funktioniert Fokus? Eigentlich simpel: Medium-Hieb und Medium-Kick gleichzeitig gedrückt halten, schon geht die Trickserie los. Zunächst kann man einen gegnerischen Angriff absorbieren, ohne selbst Schaden zu nehmen. Dadurch lässt sich perfekt Offensive mit Defensiv verknüpfen. Das Timing entscheidet über die Wirkung der folgenden Konter: Kurzes Antippen der Aktionstaste resultiert in einer schwachen Konterattacke. Etwas längeres Halten für fast eine Sekunde – jetzt blitzt der eigene Kämpfer

auf, und der Gegner wird per Medium-Konter anfällig für Kombo-Attacken. Die dritte Stufe des Fokus-Systems nötigt dazu, die Aktionstaste knapp mehr als zwei Sekunden zu halten. Wer das schafft, ohne selbst Hiebe einzustecken, der landet einen unblockbaren Treffer – perfekt für weitere Kombo-Attacken.

Das Fokus-System wertet zum einen die Bodentechniken im Vergleich zur Sprunglastigkeit vieler Beat 'em Ups auf, zum anderen wird das »Lesen« des Gegners belohnt. Neben den zahlreichen Spezialattacken mit hohem Wiedererkennungswert, wie Hurricane Kick, Hadoken oder Sonic Boom, besitzt jeder Kämpfer einen Super-Angriff, meist ausgeführt mit einer doppelten Viertelkreisbewegung des D-Pads plus Aktionstaste. Sobald genug Schaden am Gegner angerichtet ist und sich die Super-Leiste füllt, ist der Super-Angriff bereit. Sollte außerdem die Revenge-Leiste gefüllt sein – durch Einstecken von Treffern oder erfolgreiche Fokus-Attacken etwa – wird aus dem Super- ein Ultra-Angriff. Oder anders gesagt: Selbst verloren geglaubte Runden lassen sich retten, wenn man Details der Steuerung kennt und nutzt. Details, wie zum Beispiel die Tatsache, dass eine gefüllte Revenge-Leiste für die nächste Runde geleert wird, die

Super-Energie aber erhalten bleibt. Erfahrene Fighter können sich der Cancel-Technik zuwenden. Wer sein Timing perfektioniert, kann Spezial-Attacken abbrechen und durch einen Fokus-Angriff ersetzen. Das macht Sinn, wenn der Spezial-Schlag geblockt würde. Klappt allerdings nicht bei allen Spezial-Moves und kostet außerdem die halbe Super-Leiste. Der Einsatz will also wohlüberlegt sein. Kenner nutzen diese Technik, um sich vor blockenden bzw. zum Kontern bereiten Gegnern in Sicherheit zu bringen. Somit ist trotz des hohen Tempos, vergleichbar mit »Soul Calibur IV«, immer noch Taktik gefordert – wildes Knopf-Gedrücke funktioniert nur auf den einfachsten Stufen.

Bevor sich Einsteiger an Manövern höherer Ordnung probieren, sollten erst mal die Grundlagen sitzen, die EX-Spezial-Attacken vor allem. Von der Stärke her zwischen Spezial- und Super-Moves angesiedelt, werden die EX-Angriffe durch das D-Pad plus zwei gedrückte Tasten ausgelöst. Weil aber auch diese Angriffe Super-Energie kosten, gilt es abzuwägen: lieber mehrere EX-Angriffe? Oder eine vernichtende Super-Attacke, die dann aber auch sitzen muss. Wer das alles beherrscht, kann den Gegner heftig unter »



EINSAM?

1 Dann hau dich doch online!

Der **Multiplayer-Modus** besteht aus einfachen Spieler-gegen-Spieler-Duellen, bekannt als Versus-Modus.

1 Ebenfalls möglich: Während des Arcade-Modus können sich andere Gamer online einloggen und jederzeit zum Kampf bitten.

Neben Arcade- und Versus-Modus stehen weitere Herausforderungen bereit. In **Time Attack** will eine vorgegebene Anzahl von Gegnern innerhalb kürzester Zeit zu Klump gehauen werden.

Bei Survival gilt das gleiche, statt Zeit geht's hier ums Überleben. Sowohl **Time Attack**, als auch **Survival** bieten Online-Ranglisten. Wer also vor seinen Online-Kumpels mit seinen Wettkampf-Punkten prahlen will, bitte sehr.



Druck setzen: Schläge, Tritte und Feuerbälle, Kombos, zack, zack – schon schluckt der Gegner schneller Staub als er »Hadoken« sagen kann. Klasse!

FINAL ROUND

Und die Grafik? Ein Meisterwerk. Herrlich animiert, mit wunderschönen Kamerafahrten garniert. Figuren und Hintergründe zählen sicher zum Besten, was aktuell auf dem Markt zu finden ist. Und die Symbiose aus 2D-Gameplay und 3D-Optik sucht ihresgleichen. Die Arenen laufen komplett auf einer 2D-Schiene, also ganz anders als zum Beispiel bei »Soul Calibur IV«. Fans der Vorgängerspiele müssen also keine Angst haben, dass sich »Street Fighter IV« in seiner 3D-Grafik verliert. Das kann auch Lesertester Ronny gefallen: »Klassisches 2D-Gameplay, das aber modern aussieht wie ein 3D-Game. Genial!« Die 17 Kulissen? Alle eine Augenweide: feurige Vulkane, belebte Straßen oder düstere Tempel, ein Aha-

Effekt nach dem anderen. Auch gut, dass sich die Ladezeiten in Grenzen halten.

Capcom feiert also den 20. Geburtstag der »Street Fighter«-Reihe angemessen – mit dem vielleicht besten »Street Fighter« aller Zeiten. Hier stimmt fast alles: Grafik, Gameplay, Tempo, Spieltiefe. Sogar der Soundtrack hat's in sich. Okay, man könnte sich einen spannenden Story-Modus drumherum vorstellen. Oder Vier-Spieler-Matches mit Tag-Team-Abklatschen. Aber das ganz große Aber ist ein anderes: Die Spielbarkeit steht und fällt mit der Steuerung. Und mit dem schwammigen D-Pad des Original-Controllers geht die Präzision fraglos zu Boden. Gerade die Spezial-Attacken – vergiss es! Wer mit dem Original-Controller in den Ring steigt, muss sich von der Gesamtwertung rund drei Punkte wegdenken – traurig, aber wahr. Die Wertung bezieht sich eher auf den Idealzustand, also auf den Straßenkampf mit solidem Arcadestick oder Controller mit exakt verarbeitetem D-Pad – dem »Game Pad Pro« von Mad Catz etwa. Unser Tipp: die 35 Euro zusätzlich investieren und »Street Fighter IV« so erleben, wie M. Bison es gewollt hat. Nämlich hochpräzise und so reich an Tempo und Facetten wie kein anderes Beat 'em Up auf der Xbox 360.

Moritz Wanke/Ralph Karels

ZWEITE MEINUNG

Reinhard Fischer: Bleib mir weg mit Prügel-spielen oder Comic-Design. Ich bevorzuge den Real-Look von »Soul Calibur IV«. Trotzdem, die Duelle fühlen sich griffig an. Ich gebe 8.3

Street Fighter IV

GRAFIK/

Grandiose Cel-Shading-Optik, wuchtige Spezial-Attacken

9

SOUND/

Brachiale Sounds, englische und japanische Sprachausgabe

8

STEUERUNG/

Handlich, einstellbar, tiptop – mit dem richtigen Controller!

8

Wer das spielt, bekommt glänzende Augen – egal, ob man nun Beat 'em Ups mag oder nicht.

8.8 aus 10

„Mit dem Original-Controller geht die Präzision fraglos zu Boden.“

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das brandneue Action-Rollenspiel »Rise of the Argonauts« von Codemasters dazu: Ein großartiges, vielschichtiges, geradezu göttliches Spielerlebnis für deine Xbox 360. 360-Live-Wertung: 8.6! 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 göttliche Action-Rollenspiel »Rise of the Argonauts« 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 schickt 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 Bankeinzug 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 Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Rise of the Argonauts« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Rise of the Argonauts« 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 »Rise of the Argonauts« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

Erhältlich/ 13. Februar 2009

DESTROY ALL HUMANS! DER WEG DES FURONS

Vor Spielstart bitte Gehirn abgeben...



Ein Außerirdischer, der auf der Erde einfällt und Gehirne sammelt? Klingt erst mal witzig, und in den beiden Vorgängerspielen war es das auch. Mittlerweile hat sich der Alien Crypto im Amerika der 70er-Jahre als Casino-besitzer zur Ruhe gesetzt, doch das Glück ist nur von kurzer Dauer: Ein konkurrierender Spielhöhlenbesitzer will ihm das Geschäft vermiesen, außerdem bahnt sich eine Verschwörung in seiner eigenen Rasse an. Was bleibt Crypto also anderes übrig, als erneut die Strahlenkanone umzuschallen? Bewaffnet mit Zap-O-Matik und Anal-Sonden kämpft sich der graue Griesgram also durch fünf frei erkundbare Städte, die Zwillinge von Las Vegas, Hollywood und Shanghai sein könnten. Dort erledigt er 50 kleine und große Aufträge: Verursache einen Schaden in Millionenhöhe, äschere eine Fabrik ein, besiege ein paar Kung-Fu-Kämpfer oder Ähnliches.

IN DER WAFFENKAMMER

Neu im Arsenal des Außerirdischen ist der Quantum Destructor. Einmal abgefeuert, erzeugt er ein schwarzes Loch, das fast alles in sich einsaugt. Auch die gigantische Venus-Menschenfalle ist nützlich, denn die schnappt automatisch alle Bewohner in Reichweite. Doch Crypto verlässt sich nicht allein auf seine Hardware, er hat sich von einem außerirdischen Kung-Fu-Meister jede Menge Tricks beibringen lassen. So kann er zum Beispiel für wenige Sekunden die Zeit stoppen. Das reicht aus, um etwa Autos über den Köpfen seiner Gegner zu positionieren oder ihnen mit dem Raketenwerfer gleich mehrere Geschosse aus verschiedenen Richtungen entgegenzufeuern. Oder er greift sich per Telekinese-Strahl ein Auto und benutzt es als Ramme, während er mit seinem Raketenrucksack durch die Stadt gleitet. Auch die Gedanken-

kontrolle ist praktisch, denn so kann Crypto für eine kurze Zeitspanne Menschen und Außerirdische gleichermaßen übernehmen. Aber ganz wehrlos gibt sich die Menschheit nicht, auch seine Erzgegner – Anführer Majestic und seine G-Männer – haben aufgerüstet und schlagen mit Helikoptern zurück. Das führt mitunter zu Luftkämpfen an Bord eines Ufos, das mit Laserstrahlen, Tornado und Kampfdrohnen ausgestattet ist.

HIRNLOSES GEBALLER

Und so wirbelt man mit dem Melonenkopf durch die Städte und hinterlässt eine Spur der Verwüstung. Dank der Physik-Engine lassen sich viele Dinge manipulieren und geschickt einsetzen: Autos werden zu Geschossen oder zu Surfbrettern. Klingt nett? Ja, aber spielt sich erschreckend gleichförmig und arm an Höhepunkten. Der Mehrspieler-Modus – nur über zwei verlinkte Konsolen, nicht online! – reißt mit Standards wie Deathmatch, einer Tennis-Variante oder dem systematischen Enthirnen von Bewohnern auch kein Loch in die Langeweile. Und die Technik? Drittklassig. Matschige Texturen, wenige Effekte und schlecht gezeichnete Charaktere sind vorherrschend. Auch der früher mal vorhandene Sarkasmus in den Dialogen hat sich irgendwo verflüchtigt. Wenigstens kann die Steuerung während der zehn Stunden Spielzeit halbwegs überzeugen. Doch das reicht halt nicht aus, um abzuheben: Cryptos neues Abenteuer ist eine Bruchlandung.

Reinhard Fischer

Wertung

Durchgeknalltes Alien-Abenteuer, leider lieblos und ohne Höhepunkte umgesetzt.

4.1
aus 10

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ THQ

Entwickler/ Sandblast

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Action-

Abenteuer

Spieler/ 1 - 2

Xbox Live/ nein

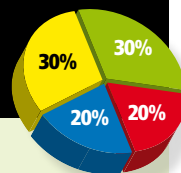
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Abriss-Orgie mit außerirdischem Helden.

DAS STECKT DRIN

- Ufos
- Aliens
- Gehirne
- Korkkreise



ROCK BAND AC/DC LIVE

Anderthalb Stunden Rock.

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Electronic Arts **Entwickler/** Harmonix
Preis/ ab 35 Euro **Genre/** Musikspiel **Spieler/** 1 - 4
Xbox Live/ nein **USK/** ohne Altersbeschränkung
Erhältlich/ 18. Dezember 2008

Gerade mal seit Mitte November ist »Rock Band 2« bei uns im Handel erhältlich, schon betritt das erste Song-Pack die Bühne: »AC/DC Live«. Wie der Name vermuten lässt, dürfen wir uns ab sofort hinter Drums, Gitarre, Bass oder Mikro der australischen Kult-Band klemmen. Schauplatz ist ein Live-Konzert der Alt-Rocker im englischen Castle Donington vom August 1991. Man spielt also Klassiker wie »Hell's Bells«, »Highway to Hell« oder »Back in Black« im Live-Mitschnitt nach. Das sind insgesamt 18 Tracks – und zwar exklusiv, denn als Download wird's die nicht geben. Vom aktuellen Album »Black Ice« hätte dennoch gern was mit dabei sein dürfen.

ROCK OHNE BAND

Die Erweiterung läuft selbstständig, die Vollversion von »Rock Band« oder »Rock Band 2« wird nicht benötigt. Zwar lassen sich die Songs in die Hauptspiele importieren, aber das klappt nur über eine Online-Identifizierung – unpraktisch. Enttäuschend auch, dass die Erweiterung lediglich das zum Spielen notwendige Grundgerüst enthält. Feinheiten wie Figuren-Bau, Online-Modus oder die Welttournee fehlen – genau wie die Gesichter von Brian Johnson, Angus Young und Co. Kaum zu glauben, aber wahr: Hier sind nur die Standard-Rocker mit Standard-Gesten im Spiel, sonst nichts. Für 40 Euro darf man deutlich mehr erwarten als nur eine spielbare Live-Best-of-CD. Schwach.



Wertung

Lediglich ein Track-Update für »Rock Band« mit enttäuschend wenig drin und dran.

4.3
aus 10

Erhältlich/ 15. Januar 2009



**KURZ
GESAGT ...**

So zerstört man ein Universum:
mit schlampigem Gamedesign,
Grafik auf Xbox-Niveau und
unlogischer Story.



Details

Hersteller/ Electronic Arts **Entwickler/** Pandemic Studios **Preis/** ab 50 Euro
Genre/ Action **Spieler/** 1 - 16 **Xbox Live/** ja **USK/** ab 16 Jahren

DER HERR DER RINGE DIE EROBERUNG

Du wirst mit den Nerven ringen.

Du hast Tolkiens literarische Meisterwerke verschlungen. Vergötterst Peter Jacksons geniale Filmtrilogie. Dann musst du jetzt stark sein, denn dieses Schwertergeklirr wird dem großen Namen »Herr der Ringe« nicht gerecht. Im Grunde kopiert der US-Entwickler Pandemic sein eigenes »Star Wars Battlefront«-Konzept: Man erlebt also mit verschiedenen Truppentypen die Geschichte um den einen Ring nach. Nur tauscht Yoda seinen Platz mit Gandalf, und statt Coruscant stehen Minas Tirith, Osgiliath und das Schwarze Tor auf dem Schlachtplan.

DAS SOLL ISENGART SEIN?

Grundsätzlich ein prima Ansatz. Leider kommt auf Grund schwacher Technik halt nie Stimmung auf. Ohne die Filmsequenzen – übrigens nicht mal in HD abgemischt! – würde niemand je erfahren, dass man innerhalb der Kampagne in den Ländereien rund um Isengart zu Felde

zieht, so schlecht sieht das aus. Nur mit Fantasie lassen sich die grau-braunen Matschtexturen als Sarumans Festung Orthanc erkennen. Das sechs Jahre alte Actiongame »Rückkehr des Königs« wirkt beeindruckender, kein Witz!

Vier Helden-Klassen stehen zur Wahl: Als Soldat Gondors aktiviert man per Tastendruck je einen leichten und harten Schlag, wirbelt per LB-Schultertaste durch die feindlichen Reihen – zumindest das sieht nach Xbox 360 aus. Bogenschützen schießen per Kombo Giftpeile ab, während Zauberer Blitze schleudern. Am spannendsten spielen sich die Diebe, die sich kurz unsichtbar machen können und stärkere Gegner wie Trolle von hinten meucheln. Stärkere Waffen oder Fähigkeiten oder sonst was Motivierendes? Nein, nur Langeweile. Lediglich im Vier-Spieler-Koop kommt etwas Stimmung auf. Der Versus-Modus hingegen fühlt sich behäbig an, das Gefühl einer echten Massenschlacht fehlt. Klar, wenn

nur 16 Helden – acht auf jeder Seite – antreten. Außerdem sind die Karten extrem klein und das Balancing versagt an vielen Stellen: Der Dieb, der im Solopart noch Spaß macht, wird im Xbox-Live-Match zum übermächtigen Gegner. Er macht sich unsichtbar, schleicht sich heran und tötet stärkere Helden mit einem Messerstich. Wirkt insgesamt krampfhaft, uninspiriert und schlichtweg aufgesetzt.

FADE INSZENIERUNG

Wurde nichts von cineastischer Inszenierung gelernt? Warum äschern keine Belagerungsmaschinen die hundert Meter hohe Pforte von Isengart ein? Stattdessen symbolisiert ein Banner das Tor, welches von einem blau schimmernden Kreis umringt ist. Es reicht, allen Orks innerhalb dieses Bereichs die Flöhe aus dem Pelz zu schlagen, dann ist das Tor erobert. Im Original greifen eigentlich Ents an; mit denen schubst man hier stattdessen drei Minuten lang Wachtürme um. Sicher ist es schön, dass man zwischendurch für einige Sekunden einen der großen Helden übernehmen darf. Aber jedem »Herr der Ringe«-Fan stellen sich Fragen. Zum Beispiel: Wie kann Gandalf gegen Saruman antreten, wenn er gleichzeitig eigentlich an der Seite von 5000 Reitern Rohans dem König Theoden zu Hilfe eilt? Doch

egal ob man als Aragorn die Brücke von Khazad-dûm erobert oder in der zweiten Kampagne auf Seiten Mordors als Balrog den Elben die Ohren lang zieht: Die wenigen Höhepunkte können diesen schlampig zusammengeschusterten Lizenz-Langweiler nicht retten.

Benjamin Kratsch

ZWEITE MEINUNG

Nicholas Buracas: Als Fan von »Herr der Ringe« ist »Die Eroberung« eine herbe Enttäuschung für mich. Mit den Logikfehlern könnte ich leben, aber nicht mit der miserablen Technik und dem öden Gameplay. Ich gebe 4,9

HdR: Die Eroberung

GRAFIK/

Schwache Texturen, eintönige und matte Effekte

4

SOUND/

Orchesterlicher Soundtrack, wiederholt sich aber zu oft

7

STEUERUNG/

Simpel, ungenaues Zielen, unübersichtliche Kameraführung

5

Unmotivierte Action mit schwacher Grafik. Möge es in den Schicksalsbergen verschwinden.

5.0
aus 10



PRÄSENTIERT DIE

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	SPEL DES JAHRES
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Endwar, Midnight Club Los Angeles	Powerup Forever, Space Invaders Extreme, Meteos Wars, R-Type Final	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	So haben unsere Leser gewählt

CONSOLES SPORT LEAGUE

VON EINEM ZUM ANDEREN WERD' ADMIN!

Damit ein Portal wie die Consoles Sport League überhaupt bestehen kann, braucht es viele engagierte Leute. Klar, schließlich wollen Ligen und Turniere geplant und Probleme gelöst werden. Die Community will betreut und die Webseite auf dem neuesten Stand gehalten werden. Wer sich also dazu berufen fühlt, neben dem Austragen diverser Matches auch anderweitig bei der Consoles Sport League mitzuwirken, sollte schnell auf www.consoles.net surfen.

Bei der schier Menge an neuen Spielen werden vor allem Admins für die diversen Ligen händelnd gesucht. Der Aufgabenbereich ist dabei enorm abwechslungsreich. Neben dem Erstellen und der

„Eine ordentliche Portion Verantwortung.“

Durchsetzung von Regeln ist man auch für die Lösung eventuell auftretender Probleme bei Matches oder Turnieren zuständig. Wer also Lust auf eine Herausforderung hat und entsprechend verantwortungsbewusst ist, sollte eine ausführliche und saubere Bewerbung an die Consoles Sport League schicken. Des Weiteren werden immer wieder Redakteure und Foren-Moderatoren gesucht.



CONSOLES
SPORT LEAGUE

www.consoles.net

Die Mecker-Ecke MIT LEICHTIGKEIT

Das war vielleicht ein Jahresbeginn. Bei so einem Feuerwerk konnte ich keine Spur von Wirtschaftskrise entdecken. Okay, ich würde mich nicht wirklich als Experte auf diesem Gebiet bezeichnen, aber scheinbar haben die Deutschen immer noch genügend Geld, um es in bunten Lichtern und schwefeligem Rauch aufgehen zu lassen. Keine Sorge, ich fange jetzt nicht an über diese Dinge zu philosophieren, schließlich soll es hier ja um Videospiele gehen. Aber Wirtschaft ist eben ein guter Ausgangspunkt für meinen frühjährlichen Gram.

SOLANGE DIE KASSE STIMMT

Es ist kein Geheimnis, dass die Videospielindustrie zu einem riesigen Wirtschaftskomplex herangereift ist, wo mit Geldbeträgen hantiert wird, bei denen die Entwicklerlegenden von früher mit den Ohren geschlackert hätten. Während anno 1984 noch eine Person allein einen Blockbuster programmieren konnte, sind heute Entwicklerteams mit über 100 Leuten die Norm. Die Kosten für ein Spiel sind also enorm hoch, was logischerweise Risiken mit sich bringt. Aber auch die Zahl der Spieler ist gestiegen. Weg vom Kellerkind-Image, ist »Gaming«, wie man es neudeutsch so nennen pflegt, schon zum Massenphänomen geworden. Dem müssen sich auch die Entwickler anpassen.

DURCHBEISSEN WAR GESTERN

Inzwischen muss jeder Spieler scheinbar jedes Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durchspielen können. Ganz egoistisch ausgedrückt frage ich mich persönlich, was das eigentlich soll? Ich kann es ja durchaus verstehen, wenn man sich nicht die Zeit oder die Lust hat, etwas für das Durchspielen zu tun. Aber konnten die früher nicht auf »Leicht« stellen, um zu ihrem Erfolgserlebnis zu kommen? Wieso funktioniert das heute auf einmal nicht mehr? Hat das vielleicht psychologische Gründe? Könnte durchaus sein, schließlich kann man sich einreden, man hätte ja etwas geleistet, wenn da

»Normal« steht. Ich weiß, das klingt ziemlich engstirnig und eingebildet. Ich würde auch nicht darüber meckern, wenn die höheren Schwierigkeitsgrade nicht stellenweise ein Balancetechnisches Desaster wären.

BALANCE HALTEN

An vielen Fronten wird »Schwer« mit »Unfair« verwechselt. Wenn Gegner auf sämtliche Distanzen genau treffen oder statt auch mal auf die Teamkameraden nur auf den Spieler schießen, dann ist leider niemandem geholfen. Natürlich kann ich hier leicht daherreden – und klar, gutes Balancing kostet Zeit und dadurch auch Geld. Dennoch sollten Hersteller beides investieren und nicht die Spielschaff vergessen, die diese Branche erst so groß gemacht hat. Mit »Mirror's Edge« und »Dead Space« sind Electronic Arts meiner Meinung nach zwei gute Beispiele dafür gelungen. Bitte mehr davon! Und wenn alle Stricke reißen? Nun ja, dann müssen eben menschliche Gegner im Mehrspieler-Duell herhalten. Die sind bekanntlich die größte Herausforderung. Auf ein herrlich forderndes Jahr 2009!



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 TuNiX und abahatchi vom Clan CodeX



NAME/ DENNIS SCHMIDT / STEVE FLIEDER ALTER/ 16 / 19
BERUF/ SCHÜLER / EINZELHANDELSKAUFMANN WOHNORT/
SCHWALMTAL / BERLIN AUFGABE IM CLAN/ CLAN-LEADER
WEBSEITE/ WWW.TEAMCODEX.COM

360 LIVE: Wie und wann kam der Entschluss zur Clan-Gründung?

Dennis Schmidt: Team CodeX wurde am 1. November 2008 offiziell gegründet. Dennoch stand alles schon viel früher fest. Die Planungen begannen bereits im Oktober. Team CodeX sollte eine Art Fusion aus blueStar und den firstgamern werden, doch jetzt ist aus Team CodeX sehr viel mehr geworden. Wir sind jetzt ein Multigaming-Clan, der sich nicht nur auf die Xbox konzentriert, sondern auch auf die Playstation3. In unseren Reihen spielen einige Topspieler beider Bereiche.

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

Steve Flieder: Das Wichtigste ist für uns, dass wir alle ein Team sind. Das haben wir bis jetzt sehr gut umgesetzt. Des Weiteren sind wir für unseren familiären Umgang bekannt. Außerdem achten wir darauf, dass der Spaßfaktor immer am Limit ist und dass der Erfolg aber trotzdem stimmt.

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

DS: Ich denke, dass die Consoles Sport League eine sehr gute Liga ist, in der man sich gut mit anderen messen kann. Die Turniere dort sind gut durchdacht und organisiert. Allerdings muss ich sagen, dass bei der Consoles Sport League nicht unbedingt die Motivation da ist, wie man es sich in so einer großen Liga erhofft. Zudem ist die CSL noch nicht ganz so weit wie einige andere Ligen, wo man schon gute Preise und Gelder für sein Können bekommt.

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

SF: Die E-Sports-Szene hat sich in den letzten Jahren im Konsolenbereich positiv entwickelt. Es gibt mehr Turniere und Ligen. Ich muss aber vor allem anmerken, dass die Fairness sich positiv entwickelt hat. Ich denke deshalb, dass der Konsolensport noch eine große Zukunft vor sich hat.

360 LIVE: Was hättet ihr lieber: mehr Kartennachschub für ein Spiel oder direkt einen Nachfolger?

SF: Es kommt im Grunde darauf an, wie gut die Spiele sind. Aber wir denken trotzdem, dass Nachfolger im Grunde besser sind, weil sie mit einer neuen Story auch eine neue Erfahrung bieten. Dennoch sollte es für die alten Teile weiterhin Kartennachschub geben.

360 LIVE: Auf welches Spiel seid ihr so richtig scharf?

DS: Also aktuell zocken wir »Fifa 09«, »Call of Duty 4«, »World at War«, »Need for Speed«, »Pro Evolution Soccer« und »Halo 3«. Aber in Zukunft sind wir wirklich scharf auf einen neuen Teil der »Halo«-Reihe. Hoffentlich wird dieser genauso gut wie die anderen drei.

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

ES GEHT AUCH GRATIS, NUR HALT NICHT GANZ

Wie Spieler manchmal mit Download-Inhalten gemolken werden, ist stellenweise nicht mehr zu ertragen: ganz egal ob bei Cheats, Inhalten, die bereits auf der Spiele-DVD sind, oder komplett überbezahlten Zusatzkarten. Es geht aber auch anders. Das britische Entwickler-Team Criterion Games hat es bei »Burnout Paradise« vorgemacht, Rockstar zieht nun nach.

Das »South Central Upgrade Map«-Paket bringt dem geneigten Raser einen komplett neuen Stadtteil von Los Angeles, in ungefähr einem Drittel der Größe des Hauptspiels.

In der neuen Gegend gibt es Sehenswürdigkeiten wie den Exposition Park, den USC Campus, das Shrine Auditorium, den Crenshaw Plaza oder das L.A. Memorial Coliseum zu bestaunen. Und das alles für keinen einzigen virtuellen Cent. Der Haken? Mehr als durch die neuen Straßen brettern ist nicht drin. Wer neue Rennen, Autos und Musikstücke haben will, muss sich das kostenpflichtige »South Central Content Pack« herunterladen. Man kann halt nicht alles haben. Trotzdem ist diese Art mehr als fair. Tuning-Fans dürfen also die virtuellen Geldbeutel zücken.



ROCK BAND

Preis/ je 160 Punkte
Hersteller/ Electronic Arts
Klar, auch im neuen Jahr geht die Download-Offensive in Sachen »Rock Band« weiter. Kurz vorm Jahreswechsel mit weiteren vier Songs für je 160 Punkte. Vor allem Fans klassischer Rockmusik kommen diesmal auf ihre Kosten. Songs wie »Space Truckin'« von Deep Purple, »Hymn 43« von Jethro Tull oder »Funk #49« von der James Gang lassen Rockerherzen höher schlagen. Für Fans modernerer Musik gibt's »Take Back The City« von Snow Patrol. Wer also nicht genug zu rocken hat: der Marktplatz wartet.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Preis/ 800 / 300
Hersteller/ Ubisoft
Auch für Ubisofts Sprachsteuerungs-Strategiespiel ist pünktlich zum Jahreswechsel eine Erweiterung erschienen. Das »Escalation«-Paket bietet dabei vier brandneue Missionen, drei Truppen-Upgrades und insgesamt zehn neue Erfolge. Wer also nicht genug »Endwar« kriegen kann, schlägt zu. Auch wenn der Preis von 800 Punkten doch etwas heftig ist. Gleiches gilt für das Anfang Januar erschienene »Faction Elite Pack«. Das bietet für 300 Punkte pro Kriegspartei ein neues Bataillon und zwei neue Upgrades. Unserer Meinung nach etwas mager. Hobby-Generäle wird's trotzdem freuen.



TURNIER-BERICHT

TEXAS HOLD'EM 2-ON-2-CUP

Es ist geschafft! Pünktlich zum Jahresende wurde das Poker-Dreamteam des Consoles Sport Teams im Rahmen des »2-on-2 Goodbye Cups« aus insgesamt 15 Zweier-Gespannen ermittelt. Die CO3N.de Pokerstars konnten sich letztendlich souverän an die Spitze zocken und sich den Sieg unter den Nagel reißen. Ein würdiger Abschluss also für den 2-gegen-2-Bereich. Wir gratulieren den Siegern!

ERSTES PES-2009-SHOOT-OUT

Anfang Januar ist das erste 1-on-1-Shoot-Out von »Pro Evolution Soccer 2009« zu Ende gegangen. Unter den besten acht Spielern der Liga setzte sich schließlich SK doKtor an die Spitze. Im Finale bezwang er Tobias Gunner mit 5:3. Im Spiel um Platz drei konnte sich schließlich oNyX JAN mit einem knappen 4:3 gegen BiG I SuperIngo behaupten. Wir gratulieren allen Siegern und hoffen auf weitere spannende Matches in diesem Jahr!

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

LIVE ARCADE TOTAL

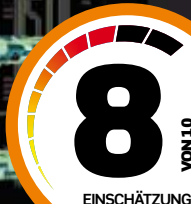
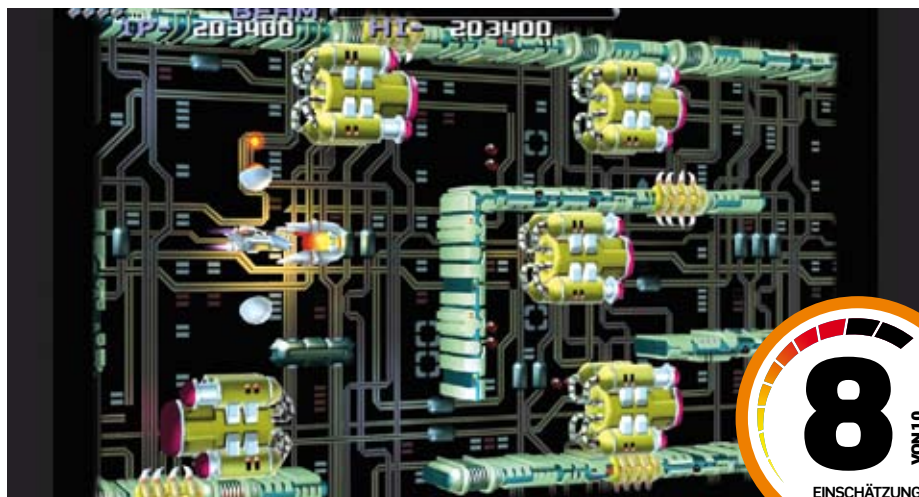
Es muss nicht immer teuer sein.
Großer Spaß ist auch preiswert zu haben!

PREVIEW: R-TYPE DIMENSIONS

Preis/ 1.200 **Hersteller/** Tozai Games **Schwierigkeit/** mittel

Einen der kultigsten Sci-Fi-Shooter gibt's bald auch für Xbox Live Arcade. Irems horizontal scrollendes Baller-Vergnügen umfasst die beiden Teile »R-Type« und »R-Type 2« in optisch überarbeiteter Version. Das eigene Raumschiff lässt sich mit dem Analogstick genauso steuern wie im Originalspiel, also mit eher gemütlicher Geschwindigkeit. Die »Force«-Sonde unterstützt – wie andere Upgrades auch – die Feuerkraft der Bordkanonen, die sonst nur über einen schwachen Schuss verfügen. Doch bei gedrückter Feuertaste kann man Energie bündeln und die volle Ladung in die gegnerischen Reihen schicken. Die Boss-Kämpfe erfordern oft einen geschickten Umgang mit der Force, die sich auch außerhalb der Reichweite des eigenen Schiffs teilweise steuern lässt. Netterweise ist bei beiden Games ein Kooperativ-Modus für zwei Spieler integriert, der sich offline und über Xbox Live zocken lässt. Witzig auch, dass man bei laufender Action zwischen originalgetreuer Bitmap-Grafik und der neu aufbereiteten 3D-Render-Optik umschalten kann. Dass man auf Wunsch per unendlichen Continues problemlos durchkommt, macht die Sache allerdings sehr einfach.

Jan Heinrich



PREVIEW: SPACE INVADERS EXTREME

Preis/ 800 **Hersteller/** Taito **Schwierigkeit/** mittel

Die Aliens stürmen demnächst reihenweise die Bildschirme der Live-Arcade-Nutzer. Sie zoomen von oben ins Bild und bahnen sich ihren Weg in Richtung unterer Bildschirmrand, sofern man nicht rechtzeitig vom Boden aus den Laser zielgerecht einsetzt. Das kultige Automaten-Original erstrahlt auf der Xbox 360 in knalligen Farben und einer völlig überarbeiteten Version: Attraktive Power-Ups spornen zum Ausbau der eigenen Bordwaffen an – das kann sich schnell zur Sucht entwickeln. Ständig wechselnde Soundeffekte erweitern die Techno- und Electro-Beats renommierter DJs bei Abschuss der außerirdischen Invasoren, und so entfaltet sich das uralte Spielkonzept zu einem audiovisuellen Erlebnis. Als besonderes Schmankekerl ist ein Multiplayer-Modus integriert. Dabei duelliert man sich um die höchste Punktzahl oder die geringste Sterberate – off- und online mit bis zu vier Spielern. Ein Koop-Modus ist ebenfalls mit an Bord. Auch wenn die Grafik leicht steinzeitlich wirkt: »Space Invaders Extreme« ist einfach ein genial kurzweiliger Shooter-Spaß.

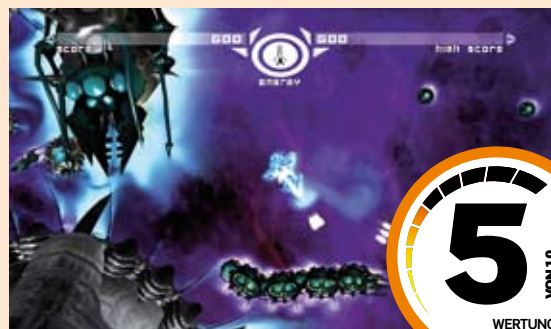
Jan Heinrich



TESTS

POWERUP FOREVER

Preis/ 800 **Hersteller/** Namco Bandai
Schwierigkeit/ mittel



Dieser »Robotron«-Klon hat eigentlich gute Ansätze: ein Zwei-Stick-Shooter à la »Geometry Wars« mit sich ständig neu generierenden Levels – warum nicht. Im Spielfortschritt wächst das Schiff mit jeder Stufe, der Maßstab ändert sich und auch neue Upgrades wie Waffensysteme werden zufällig und unvorhersehbar hinzugefügt. Tatsächlich ist's aber alles andere als innovativ. Eigentlich passiert durchwegs dasselbe. Tatsächlich ändern sich nur die Farben der Spielumgebung und gelegentlich huschen ein paar neue Gegner durch das Bild. Nicht einmal die fünf integrierten Modi bringen da Abwechslung. Sonst ist's aber ganz hübsch anzusehen und chillige Mucke gibt's auch.

Jan Heinrich

METEOS WARS

Preis/ 800 **Hersteller/** Q Entertainment
Schwierigkeit/ schwer



Das Konzept dieses Action-Puzzels ist flugs erklärt: Der Spieler muss seinen Planeten schützen, indem er verschiedenfarbige Meteoriten-Quader zurück ins All schießt. Mit dem linken Analogstick wird der Cursor gesteuert, mit dem rechten der ausgewählte Block nach oben oder unten verschoben. Sobald eine Dreierkette gebildet ist, zündet der unterste Stein und befördert alles über ihm mit aus dem Feld. Oft müssen die Flugkörper mit Kombos mehrmals gezündet werden, da manche Planeten über eine erhöhte Schwerkraft verfügen. Leider wird der Spaß wegen der mittelmäßigen Grafik und der langweiligen Präsentation viel zu schnell wieder ausgebremst.

Jan Heinrich

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.

FIFA 09

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	cX I Goalgetter	▲	1418	223
2	cx I Gott	▼	1382	98
3	cX I Paddl007	●	1361	73
4	cX I abahatchi	▲	1349	129
5	cX I Niki	▼	1329	59



HALO 3

Im Fortsetzungswahn kann sich ein Spiel konstant im Mehrspieler-Sumpf behaupten. Hier die besten »Halo«-Spieler der 1-on-1-Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	MaLe X	●	1604	123
2	TuLaShock	▲	1286	27
3	fAb Whiskey_frisbey	●	1194	32
4	Chill ShOt	▲	1183	6
5	KKs I Tim	▲	1179	28

GOW 2

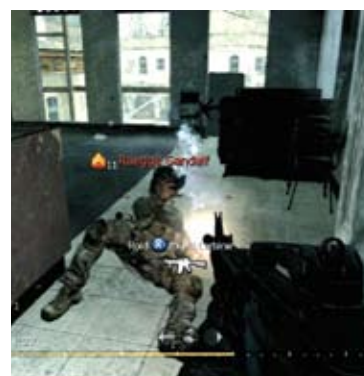
Inzwischen hat auch Teil Zwei von Epics Taktik-Ballerei in der Consoles Sport League Fahrt aufgenommen. Hier die Besten Teams der 5-on-5-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	ignition DoM1Na7e	●	1154	8
2	flx.AmbitionZ	▲	1144	7
3	dzs.beyerdynamic. GENE7iX	▲	1065	3
4	Vizion-Gaming GoW2	▲	1057	5
5	E-Sports Friends	▲	1012	4

CALL OF DUTY 4

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

	Team		Punkte	Matches
1	Dynasty Crew.CoD	▲	1411	43
2	eNoX.CoD4	▲	1238	41
3	b2S.CoD4	▲	1153	24
4	xTc Ruffnex	▲	1024	6
5	ZiMtStErNe DeS ToDeS SaNrEiS	▼	1021	17



COD: WORLD AT WAR

Ja, es kann definitiv an die Vorgänger-Produktion anknüpfen. Deshalb bekommt es auch seinen eigenen Platz hier spendiert:

	Team		Punkte	Matches
1	VizioN GaminG CoD	●	1142	8
2	SK Gaming CoD	●	1128	6
3	4 EVER . aimFire	●	1089	10
4	Dynasty Crew.CoD	●	1076	4
5	AuT pBo.Gameshop. at - CoD5	●	1059	6

RACE DRIVER GRID



Schade, so nach und nach fährt sich »Grid« immer mehr ins Abseits. Trotzdem: ein letztes Mal die besten Rennfahrer der Consoles Sport League.

	Spieler		Punkte	Matches
1	TripLe X PoLo	▲	1323	28
2	TER.Eibach.Pole	▼	1270	21
3	JSB08	▲	977	1
4	JereMoo	▲	973	1

SPIEL DES JAHRES



Das vergangene Jahr hat uns jede Menge toller Spiele gebracht. Absolute Überraschungen und heiß erwartete Nachfolgespiele haben uns viele tolle Stunden beschert. Doch was waren die Höhepunkte? In der letzten Ausgabe haben wir unsere Leser zur Wahl aufgefordert. Das Ergebnis überrascht nicht: »GTA IV« räumt ab.

DU HAST GEWÄHLT!

In der letzten Ausgabe haben wir unsere Leser gefragt, welches Spiel sie im Jahr 2008 am meisten bewegt hat. Welches das eindrucksvollste, unterhaltsamste, einfach das beste war – das Spiel des Jahres 2008. Natürlich keine allzu leichte Aufgabe. Deswegen haben wir in alter Tradition die interessantesten Titel in elf Kategorien zusammengeführt, und die Leser haben ihre Stimme dafür abgegeben. Rollenspiele, Ego-Shooter, Sportspiele, Action-Spiele, aber auch die schönste Verpackung standen zur Wahl.

Dabei ging es stellenweise recht knapp zu. Nicht zuletzt beim Leser-Sonderpreis gab es gegen Ende des Abstimmungszeitraums zwischen »Fable 2« und »Dead Space« ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Ähnliche Szenen spielten sich bei der Wahl um das beste Sammler-Stück ab: »GTA IV« und »Fallout 3« lagen bis zum Schluss fast gleichauf. Doch einen Gleichstand ließen unsere Leser nicht zu, und die Prozentzahlen lügen nicht. Letztlich kann es in jeder Kategorie nur einen Sieger geben. Am 5. Januar war dann Schluss, alle Stimmen ausgezählt und der Endstand gefunden. Das Ergebnis ließ sich zum Teil durchaus voraussagen, doch die eine oder andere Überraschung ist auch dabei. Wer hätte etwa erwartet, dass »Tom Clancy's Endwar« so viel Anklang findet? Und »Infinite Undiscovery« so wenig? Doch so viele 360-Live-Leser können nicht irren. Bei dieser Gelegenheit möchten wir uns herzlich bei den knapp 2.000 Lesern für ihre Teilnahme bedanken – und zwar nicht nur mit Worten, sondern mit Taten. Als Dankeschön erhalten einige glückliche Teilnehmer in diesen Tagen ihre Preise aus der Verlosung zugeschickt: »Call of Duty: World at War« als limitierte Ausgabe, ein Drum Rocker-Schlagzeug für »Rock Star«, eine Statue des »Mortal Kombat«-Kämpfers Kung Lao und mehr. Die Gewinner werden auf unserer Webseite bekannt gegeben. Dort sind auch weitere Ergebnisse nachzulesen, unter anderem die komplette Rangliste aller Spiele zur Wahl des Leser-Sonderpreises – falls jemand wissen will, wo »Need for Speed: Underground« gelandet ist...

Gewinner, Ergebnisse
und Diskussion auf
www.360-live.de

DAS SPIEL DES JAHRES 2008 Die Crème de la Crème auf einen Blick

1 GTA IV PUBLISHER/ ROCKSTAR GAMES 39.39%  Ein Erdrutschsieg. Das Gangster-Epos überzeugt unsere Leser mit Inszenierung, Grafik und Details. Ein Kunstwerk!	2 FABLE 2 PUBLISHER/ MICROSOFT 23.64%  Das Fantasy-Spektakel landet dank ungekannter Spielfreiheit, eines tollen Szenarios und der Möglichkeit zur Wahl zwischen Gut und Böse auf dem zweiten Platz.	3 DEAD SPACE PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 20.00%  Angst und Bange im Weltraum: Electronic Arts lässt mit diesem Horror-Abenteuer die Haare zu Berge stehen. Toller dritter Platz!
--	--	--

LESER-SONDERPREIS 2008 Frei und ohne Maulkorb gewählt

1 FABLE 2 PUBLISHER/ MICROSOFT 14.19%  Knapp, aber trotzdem überzeugend: Unsere Leser sind begeistert vom Individualismus und dem Gut-Böse-System.	2 DEAD SPACE PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 12.26%  Das genial-düstere »Dead Space« macht dank gelungenem Horror-Szenario und überzeugender Optik eine Punktlandung auf dem zweiten Platz.	3 FALLOUT 3 PUBLISHER/ UBISOFT 8.39%  Trockene Einöden, Mutanten und ganz große Waffen finden viele Freunde und erreichen einen guten dritten Platz.
---	--	---

BESTES ACTIONSPIEL Die Gebieter des Baller-Genres

1 GTA IV PUBLISHER/ ROCKSTAR GAMES 77.42%  Erneut auf dem ersten Platz gelandet – und zwar mehr als deutlich. Bei dieser Action-Ladung eigentlich ganz klar.	2 DEVIL MAY CRY 4 PUBLISHER/ CAPCOM 18.06%  Zum vierten Mal lässt Dante die Teufel weinen – imposanter als jemals zuvor. Das wird mit Rang Zwei belohnt.	3 TOO HUMAN PUBLISHER/ UBISOFT 4.52%  Nordische Mythologie und Hightech. Eine brisante Mischung, die mit großem Abstand Platz Drei erreicht.
---	--	---

BESTES ROLLENSPIEL Die attraktivsten Welten

1 FABLE 2 PUBLISHER/ MICROSOFT 55.06%  Das nennen wir Dominanz. In der Genre-Wertung ist Molyneux' Lebenssimulation erneut ganz vorn. Da freut sich auch der Hund.	2 FALLOUT 3 PUBLISHER/ BETHESDA 44.30%  Die Fortsetzung der legendären Rollenspiel-Serie ist wieder unter den drei Besten – durchaus berechtigt, wie man sieht.	3 INFINITE UNDISCOVERY PUBLISHER/ SQUARE ENIX 0.64%  Japano-Rollenspiele haben es schwer. Nichts könnte diese Tatsache deutlicher unterstreichen als der große Abstand zu den ersten beiden Plätzen.
---	---	---

BESTER EGO-SHOOTER Mit Feuerkraft aufs Podest

1 FAR CRY 2 PUBLISHER/ UBISOFT 58.79%  Offene Welt, atemberaubende Grafik, jede Menge Waffen und Feuer unterm Hintern – das überzeugt die Leser.	2 BATTLEFIELD: BAD COMPANY PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 32.73%  Erfolgsrezept für Platz Zwei: Krachige Taktik-Aktion mit zerstörbarer Umgebung, dazu eine Prise »Three Kings«.	3 BROTHERS IN ARMS PUBLISHER/ UBISOFT 8.48%  Mit Spitzentechnik und harter Realo-Atmosphäre erreicht der emotionsgeladene Weltkriegs-Shooter den dritten Rang.
--	--	---

BESTES ABENTEUER-SPIEL Helden, wie wir sie lieben

1 DEAD SPACE PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 59.72%  Dunkel, düster und eiskalt. Ein finsternes Abenteuer, perfekt für schlaflose Nächte, perfekt für Platz Eins.	2 PRINCE OF PERSIA PUBLISHER/ UBISOFT 25.00%  Mit einem Viertel der Stimmen auf dem Treppchen: Der persische Prinz in einem farbenfrohen Märchen.	3 TOMB RAIDER: UNDERWORLD PUBLISHER/ EIDOS 15.28%  Die Frischzellenkur zeigt Wirkung: Lara ist hübscher und sportlicher denn je und schafft so Platz Drei.
--	---	---

BESTES SPORTSPIEL Mit Flankenschuss aufs Siebertreppchen

1 FIFA 09 PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 50.00%  Siegtreffer! Auch der neueste »FIFA«-Teil punktet beim Publikum und gewinnt mit klarem Vorsprung.	2 BURNOUT PARADISE PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 34.78%  Mit höllischem Tempo, genialen Drifts und coolen Crashes jagt der Arcade-Racer auf Platz Zwei.	3 SOUL CALIBUR IV PUBLISHER/ UBISOFT 15.22%  Körperbetonte Auseinandersetzung mit scharfen Klingen und genial verpackt. Das gefällt und erreicht Rang Drei.
--	--	--

BESTES STRATEGIESPIEL Was der moderne Feldherr spielt

1 TOM CLANCY'S ENDWAR PUBLISHER/ UBISOFT 53.85%  Mit großem Abstand Erster: die Strategie-Überraschung des Jahres. Sprachsteuerung macht offensichtlich Laune.	2 C&C: ALARMSTUFF ROT 3 PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 26.15%  Strategie gepaart mit schrägem Humor. Der Spaß an den skurrilen Einheiten wird mit Platz Zwei belohnt.	3 CIVILIZATION REVOLUTION PUBLISHER/ TAKE 2 20.00%  Bewährtes Konzept mit frischer Grafik und neuen Ideen, das klingt gut. Und kommt gut an.
--	---	---

BESTES COMMUNITY-GAME Die Online-Spieler haben entschieden

1 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR PUBLISHER/ ACTIVISION 44.20%  Weltkrieg, Multiplayer, Krachbumm – Orden und erster Platz sind wohlverdient.	2 BATTLEFIELD: BAD COMPANY PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 28.99%  Das Mittelfeld gehört dem Chaotrupp der B-Kompanie – und das Lametta für Rang Zwei.	3 FIFA 09 PUBLISHER/ ELECTRONIC ARTS 26.81%  Der Multiplayer-Kicker-Spaß auf dem dritten Platz? Da sind auch wir überrascht.
--	---	---

BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL

Billig, gut und besser

1 BRAID PUBLISHER/ MICROSOFT 52.99%  Ein kleines Kunstwerk mit Witz und Innovation – mit Recht ganz vorn.

2 MEGA MAN 9 PUBLISHER/ CAPCOM 24.79%  Retro auf hohem Niveau und eine bockschwere Herausforderung. Die Spieler haben es honoriert.

3 IKARUGA PUBLISHER/ SEGA 22.22%  Typische Japano-Ballerei, die völlig überzeugt und sich »Mega Man« nur knapp geschlagen geben muss.
--

DIE BESTEN SAMMLER-STÜCKE Zu schön zum Auspacken

1 GTA IV PUBLISHER/ ROCKSTAR GAMES 38.03%  Noch stilechter geht nicht: Schließfach, Geldtasche, Art-Book, Soundtrack und Co. in einer Sonderedition. Das gefällt.

2 FALLOUT 3 PUBLISHER/ UBISOFT 37.32%  Sehr edel: Die Lunch-Box im Vintage-Look mit Spiel und Überlebens-Extras ist nur sehr knapp an Platz Eins vorbeigeschrammt.
--

3 FAR CRY 2 PUBLISHER/ UBISOFT 24.65%  Schicke Holzkiste, jede Menge Krimschramm und eine Karte, damit man sich in der Wüste nicht verirrt. Toll, wenn auch nicht toll genug für Platz Eins.
--

LESERPOST



KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

Erst wenn die letzte Gans gegessen, das letzte Paket geöffnet und die letzte Tasse Glühwein getrunken ist, werdet ihr erkennen, dass sich die Leserbriefe nicht von allein beantworten. Na, dann machen wir das eben wieder selbst!

Traumhaftes Spiel

□ In letzter Zeit hört man die Leute ständig über mangelnde Innovationen in Spielen klagen, hier kommt meine geniale Idee: Das Spiel bietet kein richtiges Intro, man wird einfach mitten ins Geschehen geworfen. Der Held ist namenlos, hat aber eine markante Tätowierung am Körper. In der Spielwelt tobt ein Krieg zwischen zwei Parteien. Das Spiel soll circa fünf bizarr wirkende Level bieten, die mit den Ziffern 41 bis 37 (sinkende Reihenfolge) betitelt sind. Nach Level 37 folgt ein Endkampf, der in einer Zwischensequenz endet. In dieser wird der eigentliche Held von seiner Mutter geweckt, begleitet von einem »Nur noch 37°C – du bist bald wieder gesund!« Der Held dreht den Kopf zu einer Schachtel Medikamente... und unter dem Namen ist die Tätowierung des Helden zu sehen! Die Gesichtsausdrücke der Spieler würde ich gerne sehen, wenn sie erfahren, dass sie die Rolle einer Fiebermedizin eingenommen haben.

I Sensenmann I, per Mail

Richard: Aller klar. Ab ins Bett, Suppe schlürfen und keine Widerrede. Sobald dein Fieber abklingt, kannst du dich wieder bei uns melden! Aber bis dahin: strikte Bettruhe!

RAT VOM PROFI

□ Lohnt es sich, das Spiel »Halo 3« für die 360 zu kaufen? Habe gehört, dass die Grafik ziemlich gut sein soll und dass das Game die Live-Aktion unterstützt. Muss man die beiden Vorgänger gezoomt haben, um den dritten Ableger der Reihe spielen und verstehen zu können? Denn ich würde mir »Halo 3« gern kaufen, aber dafür brauche ich einen Rat von einem Profi-Magazin.

Julian Plath

Moritz: »Halo 3« ist tatsächlich ein gutes Spiel und macht auch ohne Vorkenntnis der beiden ersten Teile Spaß. Solltest du dich aber auch für die Vorgeschichte interessieren: Die beiden ersten Teile sind zwar nur für die Xbox erschienen, laufen aber auch

auf dem großen Bruder. Somit kann man sich für relativ wenig Geld die volle Packung geben.

BILDERRÄTSEL

□ Ich habe für euch eine komische Sache. Es geht um Folgendes: Ich war bei einem Freund und wir haben uns zusammen auf dem Marktplatz die Download-Inhalte von »Lost Odyssey« angeschaut. Und da gibt es tatsächlich eine kleine Erweiterung, die 99.999 Microsoft-Punkte kosten soll. Da frage ich mich natürlich: Haben die sich irgendwie vertippt?

Florian Merz

Moritz: Tja, anscheinend ist auch Microsoft nicht unfehlbar, zumindest haben wir so was gehört. Tatsache ist nämlich, dass der Marktplatz der Xbox 360 zeitweise einen Fehler aufweist, der es Leuten ermöglicht, bestimmte Inhalte gratis herunterzuladen. Und sobald dieser Fehler auftritt, setzt Microsoft diesen astronomischen Preis fest, bis der Bug eliminiert ist. Hat also gar nichts mit Habgier zu tun.



FRAGENKATALOG

□ Ich habe drei Fragen: Erstens, ist die Umfrage im Forum »Sex in Videospielen« an den Test von

□ Ich habe wohl zum Unverständnis anderer User »Far Cry 2« zum Spiel des Jahres gewählt. Bin seit dem ersten Teil, der damals nur für PC erschien, ein großer »Far Cry«-Fan. Der Film war zwar eine Enttäuschung, aber mit »Far Cry 2« haben die Entwickler einen richtigen Leckerbissen geschaffen (bis auf Kleinigkeiten). Hätte mir im Film als Jack Carver Jason Statham gewünscht. Den hab ich beim damaligen Voting im Internet auch gewählt. Aber mein Vorschlag ist nicht berücksichtigt worden. Leider.

JojoMack, im Forum

Benjamin: Ja, die Welt kann schon verdammt ungerecht sein. Da wählt man in einem Internet-Forum seinen Lieblingsdarsteller und kein Schwein interessiert sich dafür. Obwohl wir uns nicht vorstellen können, dass Jason Stathams Auftritt den »Far Cry«-Film noch wesentlich besser gemacht hätte.

Aber Schwamm drüber, denn das Spiel ist auf alle Fälle sein Geld wert. Und hat den großen Vorteil, dass man es als spielbarer Held weitaus besser machen kann als Til Schweiger auf der Leinwand.

Top Thema

SPIEL DES JAHRES 2008

❑ Mich ärgert das Unvermögen der Xbox 360, Zeit und Datum richtig einzustellen. Meine Xbox ist nicht permanent mit dem Internet verbunden, da ich dazu ein 30m-Kabel durchs Haus legen muss, und außerdem nehme ich die 360 nach dem Spielen vom Netz. Das hat zur Folge, dass sich Uhrzeit und Datum bei jedem Neustart zurücksetzen. Eigentlich ja egal, aber Spiele wie z.B. »GTA IV« setzen ein richtiges Datum voraus und speichern nicht nach dem Missionsfortschritt, sondern nach der Uhrzeit. Also wird immer der Spielstand geladen, den ich am längsten am Stück gespielt habe. Nervig. Bei »Fable II« bekommt man Geld für vermietete Häuser und Marktstände, auch wenn man nicht spielt, gutgeschrieben. Da sich bei mir die Zeit zurücksetzt, bekomme ich nichts und der Immobilienkauf lohnt sich kaum! **Andreas Kerscher**

LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Nick: Kaum zu glauben, aber selbst wir hier in der Redaktion hatten für Dein Problem keine schlüssige Antwort parat und mussten uns bei Microsoft schlaue machen. Die offizielle Antwort lautet: Sobald die Konsole vom Netz getrennt wird, muss tatsächlich damit gerechnet werden, dass die Uhrzeit sofort zurückgesetzt wird. Danach muss die Uhrzeit entweder übers Internet synchronisiert oder von Hand neu gestellt werden. Nervig, geht aber nicht anders. Unser Tipp: Lass den Netzstecker drin, dann klappt's auch mit der Miete!

»The Witcher« angelehnt, weil ihr dieses Spiel als »Das Spiel, das den Spieler mit Sex belohnt« beschreibt? Zweitens: Habt ihr für 360-Live und Games-tm den gleichen Layouter? Der hat sich nämlich auch beim Games-tm-Heft selber übertrifft. Drittens: Sind für nächstes Jahr Online-Rollenspiele à la »World of Warcraft« oder »Guild Wars« geplant? Ja? Hättet ihr Namen der Spiele bzw. könntet ihr diese mal vorstellen in einem der nächsten Hefte?

I Somewhere I, im Forum

Jack: Das sind aber eindeutig mehr als drei Fragen. Können wir dir die Antworten nicht einfach als Binärcode durchgeben? Das wäre dann 111110. Oder anders ausgedrückt: Ja, Die Umfrage ist an das Spiel angelehnt. Ja, beide Hefte haben den gleichen Layouter, das Lob geben wir gerne weiter. Ein Multiplayer-Online-Rollenspiel für die Xbox 360? Möglich wäre es, eventuell schlägt ja »Star Wars: Knights of the Old Republic« in diese Kerbe. Sollte das der Fall sein, dann kannst du es bestimmt hier nachlesen. Noch Fragen?

VERMISST

❑ Also, was ich die ganze Zeit vermisste, ist die versprochene »Arkham Asylum«-Vorschau. Es wurde im letzten Heft eine Titelstory zum neuen »Batman« angekündigt, die ja nun nicht enthalten ist. Und die paar Zeilen in der Spielvorschau 2009 (die ich im Übrigen als Ganzes viel zu knapp gehalten finde) können nicht ernsthaft als Vorschau, geschweige denn als Titelstory taugen. Wäre nett, wenn ihr zukünftig mal ein paar Worte dazu im Heft verliert, wenn es etwas nicht ins Heft schafft. Mit nicht einhaltbaren Ankündigungen kann man die Leser nämlich nur enttäuschen.

Crizzero, im Forum

Richard: In der vierwöchigen Vorplanung passiert eben so einiges: Hersteller verschieben einen Veröffentlichungstermin, Preview- und Testfreigaben werden wieder zurückgezogen, oder uns flattert ein Titel ins Haus, der sich als besser entpuppt, als es im Vorfeld zu vermuten war. Auf solche Ereignisse müssen wir natürlich flexibel reagieren, böse Absicht

WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT ...

Mit Sex in Videospielen ist das so eine Sache. Wo Filme schon fast nicht mehr ohne auskommen, zögert die Spielindustrie, dieses heikle Thema in ihre Games einzubauen. Doch sollte Sex überhaupt ein Thema in Videospielen sein? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.

CFG Vin Kool

Sex passt absolut nicht in ein Videospiel hinein, finde ich. Soll ich dann beim nächsten Bond-Spiel zwischen den Schießereien durch rhythmische Knöpfedrücken zur Sache kommen? Für mich ein Unding. Die Damen dürfen gerne leicht bekleidet sein, aber mehr sollte nicht sein, finde ich.

Smurfocide

Wenn es zur Story passt und vernünftig eingearbeitet ist, warum nicht? Aber bitte nicht als spielerisches Element mit rhythmischen Knopfgedrücken wie bei manchem Sportspiel.

Fuzzy

Ich verstehe nicht, warum einige Leute Sex in Videospielen mit Knöpfchen hämmern und Sticks rütteln assoziieren. Klar gehört Sex in ein Videospiel. Sex gehört doch in der heutigen Zeit einfach zum Alltag und ist allgegenwärtig.

DesasterMaster

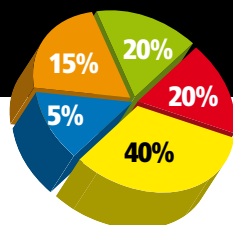
Es gibt doch massig Spiele, in denen Sex vorkommt. Wenn es zur Story passt, auch kein Ding. Ganz spontan fallen mir da die beiden »Max Payne«-Teile ein.

GUN GhostRider

Hm, bisher kenn ich noch kein Spiel, in dem das Thema gut platziert wurde. Außer vielleicht »Metal Gear Solid 3«.

LESERPOST IN ZAHLEN

- Wertungen
- Sex
- Heft-Lob
- Spiel des Jahres
- Download-Inhalte



steckt nicht dahinter. Aber wie du wohl schon bemerkt hast, hat es mit der ollen Fledermaus dieses Mal ja geklappt!

LOB UND TADEL

❑ Habe mir heute auch das Heft gekauft. Und auf den ersten Blick ist alles wieder gewohnt gut. Bis auf die gewohnte Zweiteilung des Covers, ob sich das jemals ändern wird? Erfreulich ist, dass es die Gamerscore-Ecke wieder ins Heft geschafft hat. Nicht so erfreulich ist die Spieleauswahl mit »Disney Sing It«. Wenn alle Erfolge leicht sind, sollte man so ein Spiel nicht in die Ecke mit reinnehmen, sondern das nur im Test erwähnen. Ansonsten, macht weiter so!!!

lo360oser, im Forum

Nick: Das Cover wird wohl auch in naher Zukunft so bleiben, schließlich ist es ja im wahrsten Sinne des Wortes unser Markenzeichen. Und was die Gamerscore-Ecke betrifft: Wer sich bei diesem Spiel ernsthaft bemüht, die 1.000 Gamerpunkte rauf und runter zu singen, der hat sie sich auch wirklich verdient! Viel härter als bei manchem beinharten Ego-Shooter!

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

❑ Ich habe euer Heft vor kurzem zum ersten Mal gekauft und sofort gelesen. Und ich bin von eurem Wertungssystem sowie dem restlichen Heft sehr beeindruckt. Also erst mal ein dickes Lob an euch. Ich habe mir zahlreiche Spielmagazine gekauft, aber ihr seid bisher die Besten und ich werde euer Magazin ab sofort immer kaufen.

Julian Plath

Richard: Tja, Julian. Was sollen wir jemandem antworten, der so rundum zufrieden ist wie du? Da können wir uns doch nur mit dir freuen. Und wünschen uns, dass du noch lange Spaß an unserem Heft hast. An uns soll es nicht liegen...

SCHNIPSEL

EINE FRAGE: KÖNNT IHR IN EINER DER NÄCHSTEN AUSGABEN EIN POSTER VON DERO SPACE BELEGEN? WÄRE VERDAMMT NETT. MUTTIKILLER83, PER XBOX LIVE

Können wir, nur wollen tun wir nicht. Poster-Themen haben nämlich eine kurze Halbwertszeit, will heißen: Nur aktuelle Spiele kommen in die Heft-Mitte.

ICH HABE EIN PROBLEM: ICH HABE MIR EINE 120-GIGABYTE-FESTPLATTE GEFRAUFT UND MÖCHTE AUF DIE DATEN VON MEINER ALTEN 20-GIGABYTE-PLATTE RÜBERKOPIEREN. WOLLT IHR ABER KEINE MEMORY-KARTE KAUFEN. ICH HOFFE, IHR KÖNNT MIR HELFEN? XX KARRORS XX, PER XBOX LIVE

Die sicherste Methode stellt wohl das »Xbox 360 Hard Drive Transfer Kit« von Microsoft dar. Damit lassen sich alte und neue Festplatte direkt verbinden und die Daten kopieren. Laut Hersteller klappt das aber nur ein einziges Mal pro Platte, als Back-Up-System lässt sich das Ganze also nicht einsetzen. Bei 20 Gigabyte dauert der Vorgang eine gute Stunde. Kosten: circa 8 Euro.

ICH WOLLTE MIR FRAGEN, OB IHR WISST, WANN SKATE 2 ERSCHEINT? SKATEPRODS, PER XBOX LIVE
Natürlich wissen wir das. Und wenn u unser Heft genau liest, dann weißt du es auch.

WIR HABEN EINE TRUSCHBÖRSE IM INTERNET EINGERICHTET UND ICH WOLLTE FRAGEN, OB IHR DIE SEITE MIR VORSTELLEN KÖNNTET. DANKE!

STONETRAGIC, PER XBOX LIVE

Tolle Idee. So toll, das wir diesen Service schon seit geraumer Zeit selbst auf unserer Homepage anbieten. Sorry, Jungs! Zu langsam...

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

SPRUCH DES MONATS

„Ich spamme nicht, ich poste gerne.“
Robben

360 LIVE - NEU AB DEM 25. FEBRUAR! IMMER MONATLICH!

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



JETZT IN **games™**

RETRO: MEGA-DRIVE-SPEZIAL, GAUNTLET: RÜCKBLICK. FEATURE: »AMERICA'S ARMY« – SCHOCKIERENDE INFORMATIONEN, DIE DIE ENTWICKLER NIE PREISGEBEN WOLLTEN.

TITELSTORY

RESIDENT EVIL 5

Die Zombie-Jagd ist eröffnet! Nach langem Warten und unzähligen Previews erscheint »Resident Evil 5« nun endlich am 13. März. Chris Redfield und die hübsche Sheva Alomar sind die Helden dieses Koop-Schockers. Doch was ist dran am Mysterium um den T-Virus? Und vor allem, überzeugt das neuartige Steuerungskonzept? Antworten auf diese und andere wichtige Fragen bietet der hochspannende Intensiv-Test.

HALO WARS

Das neue Echtzeit-Strategiespiel der »Halo«-Reihe soll laut den federführenden Ensemble Studios das beste Microsoft-Game aller Zeiten werden. Wir sind da skeptisch, werden uns das aber gern näher anschauen. Mit welchen Features »Halo Wars« aufwartet, wie stark der Multiplayer ist und ob die Alienrasse Flood doch mit von der Partie sein wird? Steht im Test!

RIDDICK

Keine Ahnung, wieso, aber irgendwie kribbelt's uns in den Fingern bei dem Gedanken daran, dass der Ego-Shooter der schwedischen Schöpfer von Starbreeze dieser Tage ernst macht. Intelligente Sci-Fi-Action, technisch top, mit einem richtig bösen Held, der an Bord des Sklaven-Raumschiffs Dark Athena mit Soldaten-Drohnen aufräumt – ein Test, auf den man sich freuen kann!

PLUS!

DAMNATION

Auf den ersten Blick mag die Codemasters-Produktion wie eine zusammengeschusterte Mixtur aus »Tomb Raider« und einschlägigen Third-Person-Shootern wirken. Doch tatsächlich entfalten die Gefechte im postindustriellen Amerika schon nach kurzer Zeit ihren Reiz, so viel sei gesagt. Der Test in der nächsten Ausgabe wird zeigen, wie treffsicher der Action-Geheimtipp wirklich ist.

GTA IV: THE LOST AND DAMNED

Bald ist es so weit. Dieser Ausgabe sind ja bereits einige aktuelle Informationen zum neuen Download-Pack für »Grand Theft Auto IV« zu entnehmen. Was es mit dem Abenteuer rund um Johnny Klebitz aber unter dem Strich wirklich auf sich hat, wird komplett durchleuchtet und im Test der nächsten Ausgabe nachzulesen sein.

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ... ALPHA PROTOCOL, ALAN WAKE, PROTOTYPE, TEKKEN 6, TOM CLANCY'S H.A.W.X., STAR OCEAN: LAST HOPE, RED FACTION GUERRILLA, BAYONETTA, OPERATION FLASHPOINT 2, AFRO SAMURAI. UND VIELES MEHR...

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. FEBRUAR 2009!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 71

F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN™

JETZT ÜBERALL ERHÄLTlich!



PLAYSTATION 3



Games for Windows



XBOX 360^{LIVE}



MONOLITH



FEAR 2: PROJECT ORIGIN software © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith Productions, Inc. Monolith and the Monolith Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. FEAR is a trademark of Vivendi Games, Inc. and is used only to identify the product. No sponsorship or endorsement by Vivendi Games should be inferred from the use of that mark. 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. "B" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system - online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



FEAR 2: PROJECT ORIGIN and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s09)

WWW.WHATISFEAR.COM

NARUTO™

THE BROKEN BOND

ONLY ON
XBOX 360

Das Ende einer
FREUNDSCHAFT...

...der Anfang einer
FEINDSCHAFT.

Erlebe die unerschütterlichen Bande der
Ninja Clans als Naruto oder Sasuke.



SPIELE ONLINE AUF XBOX LIVE™
Beweise dich als Ninja
in 2 vs. 2 Kämpfen!



TRETE AN SASUKES STELLE
Folge seinem selbstzerstörerischen
Drang nach Macht.

www.narutoxbox360game.com

Naruto™ The Broken Bond video game software © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO. This product is manufactured, distributed and sold under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.



UBISOFT™

Jump in.

 **XBOX 360** LIVE