

360

LIVE

BESUCH BEI
SQUARE ENIX!
**FINAL
FANTASY 13**

Das letzte
große Japano-
Rollenspiel?

TOP-WERTUNG: 8.7!

GTA IV

THE LOST AND DAMNED

Achtung, Hardware-Hürde!

Aber wenn's läuft, dann rockt's!

4-SEITEN-TEST

HALO WARS

**Sci-Fi-Strategie mit großem Namen
und nicht ganz so großen Macken**

EXKLUSIV:

**Zwei Luftwaffe-Piloten
machen den Testflug**

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

**Weitere Kampf-
piloten gesucht:
Seiten 35 - 37!**

AUSSERDEM Batman: Arkham Asylum, Terminator:
Die Erlösung, Singularity, Dead Rising 2, Fight Night
Round 4, Star Ocean, 50 Cent: Blood on the Sand, Legends
of Wrestlemania, Dragon Age: Origins, Mega Drive Collection,
Eat Lead, R-Type Dimensions
Need for Speed Shift: erste Infos und Bilder!



**TEST, POSTER,
LESERMEINUNG**

RESIDENT EVIL 5

**Action, Splatter, Koop, alles klasse!
Aber die Steuerung muss man mögen**

RIDDICK

Diesel ist super: So spielt
sich der Sci-Fi-Shooter



JUST CAUSE 2

GTA im Tropenparadies:
riesige Welt, tolle Stunts



NUR IN 360-LIVE!
DER DEUTSCHE
DEVIL-MAY-CRY-MEISTER
TESTET X-BLADES
MIT LIMITIERTEM FANTASY-POSTER
»NO LIGHT WITHOUT DARKNESS«
Powered by Qantm und posterXXL

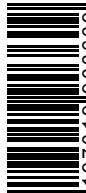
Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 Belgien: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€ 3,60

0 3

AUSGABE 03



4 197019-903609

WWW.EATLEADVIDEOGAME.COM

EAT LEAD

THE RETURN OF MATT HAZARD

**BLEI FÜR ALLE!
MATT HAZARD IST ZURÜCK!**

AB MÄRZ*

XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3



* and © 2008-2009 D3 Publisher of America, Inc. Published exclusively by D3 Publisher worldwide. Eat Lead™, The Return of Matt Hazard and its associated characters and names, D3 Publisher and its logo are trademarks or registered trademarks of D3 Publisher of America, Inc. Developed by Vicious Cycle Software, Inc., a D3 Publisher company. Vicious Cycle Software, Inc. and Vicious Engine and their logos are trademarks or registered trademarks of Vicious Cycle Software, Inc. All rights reserved. "PLAYSTATION 3" and the PlayStation Family Logo are (registered) trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



Willkommen bei 360 LIVE



Hartnäckig hält sich das Klischee, Mitarbeiter einer Videospiel-Zeitschrift seien zwangsläufig auch kompromisslose Gaming-Nerds. Menschen, die alles sammeln, was mit ihrem Hobby zusammenhängt: Teller, Tassen, T-Shirts, Special Editions, Spiele sowieso. Wie alle Klischees bildet auch dieses nur einen Teil der Wahrheit ab. Ich zum Beispiel halte mich für keinen Hardcore-Sammler – und kann trotzdem gut verstehen, wie sehr die Einführung der neuen USK-Logos im letzten Jahr so manchem den Spaß an seinem Hobby verdorben haben mag. Ich will mich jetzt hier gar nicht weiter über Sinn und Unsinn der verfetteten Logos auslassen, sondern weise lieber auf einen Beitrag zum Thema hin, der bei uns im Magazin-Forum steht. Darin macht unser Leser JayPy auf eine Idee

aufmerksam, die offenbar aus der Filmindustrie stammt: Wendecover.

Schon mal eine Spiele-Box zerlegt? Cover und Rückseite sind gewöhnlich auf ein Blatt Papier gedruckt, das lose in der Kunststoffhülle ruht und sich leicht herauslösen lässt. Das Papier ist nur auf der Vorderseite bedruckt, die Rückseite zeigt sich gewöhnlich weiß. Aber muss das so sein? Keineswegs! Die Idee hinter dem Wendecover ist so einfach wie genial – das Papier wird einfach beidseitig bedruckt. Eine Seite zeigt dann das bekannte Originalcover mit der Altersfreigabe, die andere eine modifizierte Version des Covers – eine, die eben nicht durch das USK-Emblem entstellt wird. Ich muss also nur noch die Box öffnen, das Papier hinter der Klarsichthülle herausfischen, es umdrehen und wieder hineinstecken. Fertig ist die Spiele-Box, so wie sie sein soll. Schön handlich und ansehnlich, ohne dass sich mir ein USK-Logo unangenehm aufdrängt.

“ Die Idee hinter dem Wendecover ist so einfach wie genial. ”

Abgesehen davon, dass der Vorschlag gesetzeskonform und preiswert umsetzbar wäre, ist er auch noch kundenfreundlich und ein Verkaufsmagnet. Ich weiß aus Gesprächen in meinem Umfeld, dass sich so mancher Sammler tatsächlich nur deshalb um Importstoff bemüht, weil er die Spiele-Verpackungen aus England oder Österreich schlichtweg hübscher findet. So gesehen könnten sich die Spielehersteller dank Wendecover sogar mehr Umsatz im deutschen Markt erhoffen. Zumindest die Hardcore-Gamer wären sicher dankbar. Und wenn ich aktuellen Studien Glauben schenken darf, ist das ja die Zielgruppe der Zukunft – nachzulesen im Aktuell-Teil der letzten Ausgabe. Meinetwegen dürfen die Spiele-Hersteller das Wendecover also gern sofort umsetzen. Am besten mit einem Sticker oder Aufdruck auf der Packung, der auf dieses Merkmal hinweist.

Wie denkst du über das Wendecover? Diskutier mit anderen Lesern im offiziellen Magazin-Forum unter www.360-live.de.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft!

VERBESSERT

Jetzt mit neuem Community-Teil, neuen Mitmach-Charts, Zubehör- und Technik-Seiten.

360-LIVE.DE

FORUM.360-LIVE.DE

BLOG.360-LIVE.DE

Für Besitzer einer Xbox 360 gibt es keinen besseren Platz im Internet. Mit Tests, Previews, Bildern, Spiele-Videos, Forum, News, Gewinnspiel, Redaktions-Blog und Video-Blog.

Resident Evil 5

Man könnte fast meinen, das Jahr 2009 ist schon gelaufen. Denn dass in den kommenden Monaten ein noch packenderes Actiongame als »Resident Evil 5« auf die Xbox 360 kommt, das scheint kaum vorstellbar. Grafik! Action! Spannung! Hier stimmt alles, sogar der Koop-Modus funktioniert bestens. Daher in dieser Ausgabe: Test und Poster in der Heftmitte.



Eine Zierde für jede Wand!

Das hier links ist ein XXL-Faltposter, exklusiv in 360 Live! Unser kleines Geschenk, das wir uns gemeinsam mit den Poster-Meistern von posterXXL und Qantm überlegt haben, dem Lehrinstitut für Game Design und Game Development in Berlin, München und Wien. Das Poster zeigt das exklusive Fantasy-Artwork »No Light without Darkness« von Phil Amelung, Qantm-Dozent für Charakter-Modeling. Sollte das Faltposter fehlen, bitte deinen Zeitschriftenhändler um ein vollständiges Heftexemplar. Die Aktion wird unterstützt durch www.posterXXL.de, wo du deine Motive für kleines Geld auf riesige Poster drucken lassen kannst.

POSTERXXL

DAS STECKT DRIN

360
INHALT

54 COVERSTORY

Resident Evil 5

06 AKTUELL

**Neues aus der Welt
der Xbox 360**

16 PREVIEWS

**Die Spiele
von morgen**

03/42 POSTER

**XXL-Megaposter,
Resident Evil 5**

46 SPEZIAL

**Final Fantasy XIII:
Besuch bei Square**

ANGESPIELT

16 BATMAN ARKHAM ASYLUM

**Wir gehen dorthin, wo der Abschaum von
Gotham City einsitzt. Preview!**

4-SEITEN-TEST

68 HALO WARS

**Sci-Fi-Strategie mit großem Namen
und nicht ganz so großen Mängeln...**

AKTUELL

- 06** ANDREW OLIVER ÜBER
3D-GRAFIK
- 06** WOLFENSTEIN
- 07** BATTLEFIELD 1943
- 07** BAD COMPANY 2
- 07** DEAD RISING 2
- 07** LOST PLANET 2
- 07** NINETY NINE NIGHTS 2
- 07** TRANSFORMERS: DIE
RACHE
- 08** FALLOUT 3
- 08** FREE YOUR AVATAR
- 09** FINANZKRISE TEIL DREI
- 09** NEED FOR SPEED SHIFT
- 10** EAT LEAD
- 10** GAMESTM
- 10** USK-BILANZ 2008
- 12** TERMINE
- 14** COMMUNITY-CHARTS

PREVIEW

- 16** BATMAN: ARKHAM ASYLUM
- 20** RIDDICK: ASSAULT ON
DARK ATHENA
- 24** TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG
- 26** JUST CAUSE 2
- 30** SINGULARITY
- 34** CALL OF JUAREZ: BOUND
IN BLOOD
- 36** TOM CLANCY'S H.A.W.X.
- 38** FIGHT NIGHT ROUND 4
- 40** LEGENDS OF WRESTLEMANIA
- 45** STAR OCEAN: THE LAST HOPE
- 46** FINAL FANTASY XIII
- 50** DRAGON AGE: ORIGINS



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

54 TESTS

Gespielt, geprüft
und bewertet

74 COMMUNITY

Live Arcade, Consoles
Sport League

COVERTHEMA



54 RESIDENT EVIL 5

Wirklich die tollste Zombie-Action aller Zeiten?
Test und Poster in der Heftmitte!

TEST

- 54 RESIDENT EVIL 5
- 60 GTA IV: THE LOST AND DAMNED
- 64 X-BLADES
- 66 50 CENT: BLOOD ON THE SAND
- 67 AFRO SAMURAI
- 68 HALO WARS
- 72 SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION
- 72 ONECHANBARA: BIKINI SAMURAI SQUAD
- 76 INTERPOL
- 76 THE MAW
- 76 NHL ARCADE
- 76 R-TYPE DIMENSIONS

POSTER

- 03 XXL-FANTASY-POSTER »NO LIGHT WITHOUT DARKNESS«
- 42 RESIDENT EVIL 5

COMMUNITY

- 74 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 74 CLAN-INTERVIEW: STEFAN PAUL WEBER/CSL
- 76 LIVE ARCADE DOWNLOADS
- 78 GAMERPOINTS

SERVICE

- 52 IMPRESSUM
- 53 ABO
- 80 LESERBRIEF
- 82 VORSCHAU

TOPSPIELE

20 Riddick: Assault on Dark Athena

16 Batman: Arkham Asylum
24 Terminator: Die Erlösung

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

26 Just Cause 2
30 Singularity
38 Fight Night Round 4

46 Final Fantasy XIII

54 Resident Evil 5
66 50 Cent: Blood on the Sand
68 Halo Wars

60 GTA IV: The Lost and Damned

72 Sega Mega Drive Ultimate Collection
76 R-Type Dimensions



AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

ANDREW OLIVER

Das nächste große Ding? Spiele in 3D

EGO-SHOOTER

Wolfenstein: Die Nazis sind zurück!

BETHESDA SOFTWARE

Fallout 3 und DLC

HEISSE AUSSICHTEN

Eat Lead

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / ANDREW OLIVER

Andrew Oliver ist ein Veteran der Spiele-Industrie. Er hat bei der Gründung von Blitz Games Weitblick bewiesen und sieht auch jetzt wieder Dinge voraus. Zum Beispiel, warum der nächste große Sprung »3D« heißt.

Glasklare Bilder dank High Definition und moderner TV-Geräte, nahezu photorealistische Szenen mit modernen Grafik-Engines. All das kennen Gamer mit gut gefülltem Portemonnaie schon. Doch was kommt als nächstes? Nach Ansicht der Größen der Traumfabrik Hollywood ist die Antwort klar: echte, wahre 3D-Bilder! Filme, die man erlebt, als wäre man mittendrin: plastisch und wie zum Greifen nah. Nicht umsonst dreht Regisseur James Cameron sein Gigant-Projekt »Avatar« komplett im Stereoskopie-Verfahren, und auch der neue »Harry Potter« kommt im Sommer als 3D-Version ins Kino. Doch auch die Spiele-Industrie schläft nicht. Für Entwickler wie Andrew Oliver ist die Zukunft dreidimensional – und das nicht nur in den Spielen selbst, sondern auch in den Augen des Betrachters. »Wenn wir das Thema 3D näher beleuchten, dann offenbaren sich viele Parallelen zwischen Filmen und Spielen«, erklärt Oliver. »Die Filmindustrie ging durch zahlreiche Stufen mit jeder Menge Krimskrams. Das Zeug in den 60er und 70er Jahren war einfach schrecklich. Der Wendepunkt für mich war, als ich Der Polarexpress sah. Das war einfach spektakulär. Der Massenmarkt kann nun sehen, dass 3D erwachsen geworden ist.« Die nächsten 3D-Produktionen stehen schon in den Startlöchern: Anfang April feiert Dreamworks' »Monsters vs. Aliens« Premiere, später im Jahr das bereits erwähnte »Avatar«. Beide



BIO

NAME/ Andrew Oliver

FIRMA/ Blitz Games Studio

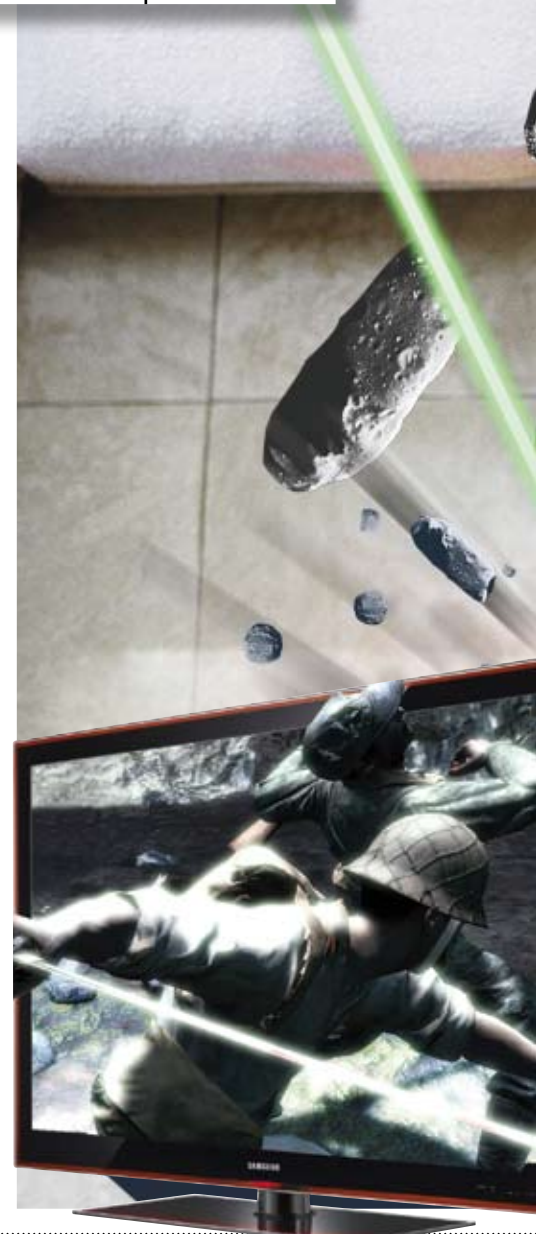
POSITION/ Gründer, Technischer Leiter

ARBEITET GERADE AN/ 3D-Spielen

SCHON GEWUSST?/ Die Blitz Games Studios wurden bereits 1990 von Andrew und seinem Bruder Philip Oliver unter dem Namen Interactive Studios gegründet. Schon in ihrer Schulzeit haben die beiden erste Games entwickelt.

können mit Spezial-Brille dreidimensional genossen werden. Eine ähnliche Entwicklung sei auch für die Spiele-Szene abzu-sehen. »Zu Anfang wird es wohl nicht genug passende TV-Geräte geben, um alles in 3D machen zu können. Aber wir können Spiele verkaufen, die optional 3D-kompatibel sind, was vom Käufer bei Bedarf aktiviert werden kann. Dabei gibt es außerdem noch einige Grenzen: Das Spiel sollte in 1080p und mit 60 Bildern pro Sekunde laufen. Sonst wird es Flackern und Ausfälle geben – einfach schrecklich. Es wird ein ganzes Stück harte Arbeit sein, aber ich kann mir vorstellen, dass wir in zwei Jahren ein Call of Duty haben werden, dass mit 60 Frames und in 1080p läuft. Zu diesem Zeitpunkt werden auch genug Leute große Plasma-Fernseher haben. Das ist der Punkt, an dem wir 3D richtig angehen können, und in den nächsten zwei Jahren, da bin ich sicher, wird es schon einige Games geben, die in 3D daherkommen.« Doch ziehen die großen Entwickler und Publisher mit? Sind sie bereit für Spiele in echtem 3D? »Wir sprechen mit Publishern, doch die sind noch sehr zögerlich. Ich versuche ihnen zu zeigen, wie die Zukunft aussehen könnte. Vor Jahren gab es nicht viel Spiel-Physik zu sehen, es brauchte lange, bevor diese völlig in Spiele integriert wurde. Wir können es also schaffen, und ich gebe zu, dass ich einen Hype darum mache, aber das ist es, was es braucht, um Bewegung in die Sache zu bringen.«

können mit Spezial-Brille dreidimensional genossen werden. Eine ähnliche Entwicklung sei auch für die Spiele-Szene abzu-sehen. »Zu Anfang wird es wohl nicht genug passende TV-Geräte geben, um alles in 3D machen zu können. Aber wir können Spiele verkaufen, die optional 3D-kompatibel sind, was vom Käufer bei Bedarf aktiviert werden kann. Dabei gibt es außerdem noch einige Grenzen: Das Spiel sollte in 1080p und mit 60 Bildern pro Sekunde laufen. Sonst wird es Flackern und Ausfälle geben – einfach schrecklich. Es wird ein ganzes Stück harte Arbeit sein, aber ich kann mir vorstellen, dass wir in zwei Jahren ein Call of Duty haben werden, dass mit 60 Frames und in 1080p läuft. Zu diesem Zeitpunkt werden auch genug Leute große Plasma-Fernseher haben. Das ist der Punkt, an dem wir 3D richtig angehen können, und in den nächsten zwei Jahren, da bin ich sicher, wird es schon einige Games geben, die in 3D daherkommen.« Doch ziehen die großen Entwickler und Publisher mit? Sind sie bereit für Spiele in echtem 3D? »Wir sprechen mit Publishern, doch die sind noch sehr zögerlich. Ich versuche ihnen zu zeigen, wie die Zukunft aussehen könnte. Vor Jahren gab es nicht viel Spiel-Physik zu sehen, es brauchte lange, bevor diese völlig in Spiele integriert wurde. Wir können es also schaffen, und ich gebe zu, dass ich einen Hype darum mache, aber das ist es, was es braucht, um Bewegung in die Sache zu bringen.«



WOLFENSTEIN

Wenn Worte wie »Wolf« und »Stein« fallen, dann gehen bei der USK sofort alle Warnlichter an und Sirenen beginnen zu heulen. Ganz anders bei Fans des Ego-Shooter-Genres. Die bekommen feuchte Augen und schwitzige Hände. Zu Recht: Noch in diesem Jahr soll der tapfere US-Soldat B.J. Blazkowicz den Kampf gegen skrupellose Nazi-Soldaten und deren experimentelle Kreaturen wieder aufnehmen. Unter dem schlichten Titel »Wolfenstein« wird der Serie von id Software in Zusammenarbeit mit Raven Software neues Leben eingehaucht. Raven will dem Ganzen einen

grimmigen Look aufprägen, die düsteren Kerker aber durch eine offene Welt im Stile von »Far Cry 2« ersetzen. Gegner sind erneut Nazi-Schergen. Diese pfuschen mit okkultur Magie herum, öffnen das Tor in eine andere Dimension und wollen dort die mysteriöse Energiequelle »Schwarze Sonne« anzapfen. Um das zu verhindern, muss Blazkowicz in die andere Realitätsebene überwechseln, in der neben den Soldaten merkwürdige Wesen und Monster lauern. Klingt obskur. Ende des Jahres wird sich zeigen, ob es sich auch so spielt.





Klein- gedruckt

EA MACHT'S ONLINE

» Electronic Arts setzt in Zukunft verstärkt auf Online-Vertrieb. Der Mehrspieler-Shooter »Battlefield 1943« wird für Xbox 360 ab Sommer nur über den Live-Marktplatz zu bekommen sein. Macht Sinn, sofern der Preis dem Umfang entsprechend ausfällt. Der 24-Spieler-Spaß bringt nämlich nur drei Karten mit: Wake Island, Guadalcanal und Iwo Jima. Der nächste Spross der »Battlefield«-Reihe, »Bad Company 2«, ist übrigens für Ende 2009 angekündigt, aber weiterhin auf Disk.

CAPCOMS ZOMBIES

» Gerüchte um Fortsetzungen zum Action-Spektakel »Lost Planet: Extreme Condition« und Capcoms hierzulande beschlagnahmte Zombie-Metzelei sind seit Monaten zu hören. Jetzt wurden die Gerüchte durch Capcoms Vorzeigemann Keiji Inafune bestätigt. Demnach ist mit »Lost Planet 2« noch in diesem Jahr zu rechnen. Und »Dead Rising 2«? Kommt zum Jahreswechsel, wird aber vom kanadischen Newcomer-Team Blue Castle Games entwickelt. Ob's was wird? Wir drücken die Daumen.

TRANSFORMERS 2

» Noch im Juni will Regisseur und Explosions-Fanatiker Michael Bay das zweite Roboter-Actionmovie zu Hasbros »Transformers«-Plastikspielzeug in die Kinos bringen. Activision und Luxoflux schieben die dazu passende Videospiel-Umsetzung unter dem Titel »Transformers – Die Rache« auf die Konsole. Wird wohl wieder ein eher stumpfes, aber sehenswertes Rumgelaufe und Geprügel mit Autobots und Decepticons in der Hauptrolle. Der Mehrspieler-Modus könnte lustig werden.

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

3 IN 3 SEKUNDEN

NINETY NINE NIGHTS 2...

... kommt Ende 2009 mit identischem Gameplay.

SPLINTER CELL CONVICTION...

... kommt noch 2009, aber doch nicht exklusiv für Xbox 360.

VIRTUA TENNIS 3...

... schlägt laut Sega schon im Mai auf.



FREIHEIT FÜR DIE AVATARE

FREE YOUR AVATAR

Zwar mag sich nicht jeder Xbox-360-Spieler mit den Ende letzten Jahres eingeführten Avataren anfreunden, doch haben die knuffigen Alter-Egos auch schon jede Menge Freunde gewonnen. Für diese bietet Microsoft jetzt einen neuen Service über seine Website »Free Your Avatar« an. Über die Xbox-Internet-Hauptseite – Link siehe Forum/360 Live 03/09 auf www.360-live.de – kann der eigene Xbox-Live-Avatar per Eingabe des Gamertags in einen webbasierten Editor geladen und vor verschiedenen Hintergründen eingesetzt werden. Anschließend bietet das Programm die Möglichkeit, den Avatar zurechtzurücken, zu fotografieren und als Bild zu exportieren. Dieses kann auch in vorgefertigten Größen für Internetseiten, Chatprogramme und soziale Netzwerke, wie Facebook, MySpace und dergleichen, heruntergeladen und dort eingesetzt werden. Die Befreiungsaktion für Xbox-360-Avatare, wie Microsoft es nennt, ist aber nicht nur für 360-Spieler interessant. Auch Avatar-Fans ohne Xbox Live können den Editor nutzen und etwa mit zufällig generierten Avataren herumspielen. Auch wer sich mit seinen virtuellen Zocker-Kumpels ablichten will, kann das tun: Es lassen sich auch verschiedene Avatare in den Editor laden, so dass sich ohne Probleme Gruppenbilder mit Clan-Kumpels oder mit Freunden erstellen lassen. Eine gute Idee finden wir. Was meinst du zum kostenlosen Service? Diskutiere in unserem Magazin-Forum und poste Bilder von deinem Avatar: www.360-live.de



Schnell und einfach geht's, den eigenen Avatar in Szene zu setzen: Gamertag eingeben, Avatar in Pose bringen und Bildformat auswählen. Das war's.

BETHESDA SOFTWARES PACKT AUS

VON FANS, EINFÄLLEN UND APOKALYPSEN

Einen Klassiker wiederauferstehen lassen ist nicht einfach. Insbesondere, wenn er einen Namen wie »Fallout« trägt und zudem eine Fan-Schar hinter sich hat, die kritischer nicht sein könnte. Besonders schwierig ist es jedoch, ein postapokalyptisches Spiel zu entwickeln, das sich von den unzähligen anderen Games mit Endzeitszenarien abhebt und auch noch erfolgreich vermarktet werden kann. Wir haben mit Emil Pagliarulo von Bethesda Softworks gesprochen und uns mit ihm über das Entstehen von »Fallout 3«, den Anspruch der Kultserie und Download-Inhalte unterhalten. »Zuallererst ist Fallout 3 in und um Washington DC herum angesiedelt; diese Tatsache ist überwiegend verantwortlich für die Ästhetik und Ausstrahlung des Spiels. Wir wussten, dass es sich anders anfühlen sollte als Fallout und Fallout 2, aber wir haben auch gesehen, dass Washington DC trotz seiner Wichtigkeit und seinem Wiedererkennungswert zuvor nie wirklich als Handlungsort eines Videospiels genutzt wurde.« Doch trotz des zweifelsohne großen Erfolges und der respektablen Verkaufszahlen wird »Fallout 3« von vielen Fans kritisiert: Es sei lediglich ein »Oblivion« mit Schießbeisen geworden.

Bethesda nimmt die Kritik ernst. »Das ist tatsächlich ein interessanter Punkt«, sagt Emil Pagliarulo, »vor allem jetzt, da das Spiel erschienen ist. Denn bevor Fallout 3 veröffentlicht wurde, war es einfach, diese Kritik abzutun.



Die Frage ist also: Magst du Oblivion? Ist ein Oblivion mit Schusswaffen etwas Schlechtes? Bethesda macht eben eine bestimmte Art von Spielen. Wir entwickeln diese gigantischen offenen Welten, wo du in Ego-Perspektive oder Schulteransicht umherläufst, Quests annimmst und diese löst und all diese verschiedenen Orte erforschst. Sind sich Fallout 3 und Oblivion also ähnlich? Absolut.«

Im Unterschied zu anderen Titeln soll »Fallout 3« nach dem Erscheinen jedoch nicht verwaisen, sondern in Form von Download-Paketen mit neuem Material versorgt werden – das erste, »Operation Anchorage«, ist bereits erschienen. »Wenn ein Studio ein Spiel veröffentlicht, geht jeder Mitarbeiter erst mal für Wochen in den Urlaub. Bei Bethesda ist das anders.



Emil Pagliarulo ist von Bethesdas Weg überzeugt, die Kult-Serie neu zu beleben.

Wir haben überlegt, was wir als nächstes machen. Haben uns für Download-Inhalte entschieden und mit der Arbeit begonnen. Für uns ist das eine Verlängerung, in der wir weiter am Spiel arbeiten.« Wie viele Download-Erweiterungen es für »Fallout 3« letztlich geben wird, ist ungewiss. Jedoch möchte das Studio die Fans nicht enttäuschen, sagt Emil Pagliarulo. »Download-Inhalte sind recht klein, daher können wir die Arbeit und die Veröffentlichung staffeln. Wir können sogar an zwei oder vielleicht drei Add-ons gleichzeitig arbeiten.«

„Bethesda macht eben eine bestimmte Art von Spielen.“



»Fallout 3« sorgte nicht bei allen Fans für strahlende Gesichter, so manch einer mag's nicht leiden.



Die erste Download-Erweiterung für »Fallout 3« namens »Operation Anchorage« ist seit Ende Januar via Marktplatz zu haben.



PLANUNGSFEHLER?

SPIELEND DURCH DIE KRISE?

Krisenstimmung allerorten: Bankenpleiten, Umsatztiefs und Rettungspakete der Regierungen haben Hochkonjunktur. Manch Experte spricht von der größten Krise seit der großen Depression, die die Weltwirtschaft in den 30er Jahren im Würgegriff hielt. Und auch der Videospiele-Markt, so schaut es aus, scheint gegen die allumfassende Rezession nicht immun zu sein. Zum Jahreswechsel wird bekannt, dass das britische Studio Free Radical Design, verantwortlich für die »Time Splitters«-Reihe, Insolvenz anmelden muss. Der Frankfurter Entwickler Crytek kauft einige Reste zwecks Umsetzung eigener Konsolen-Pläne, dennoch verlieren 180 Mitarbeiter ihre Job. Publisher-Gigant Electronic Arts kündigte Ende 2008 hingegen massive Sparmaßnahmen an. Bis zu 50 Millionen US-Dollar will EA weniger ausgeben, was vermutlich den Weggang von 500 bis 1.000 Angestellten bedeuten wird. Bereits im Januar folgen der Ankündigung Taten: 200 von 350 Mitarbeiter des kanadischen Studios EA Black Box werden auf die Straße gesetzt. Ihr letzter Titel ist »Need for Speed: Undercover«, der von den Spielern weit weniger gut aufgenommen wird als erwartet. Weiter werden auch 21 Mitarbeiter von EA Mythic und mehrere Angestellte von Electronic Arts Tiburon entlassen. Und selbst die alteingesessenen »Age of Empires«- und »Halo Wars«-Macher der Ensemble Studios sind gegen eine Schließung durch Eigner Microsoft nicht gefeit. Doch ist wirklich die Finanzkrise oder ein Absatzeinbruch bei Spielen an den Entlassungswellen und Studioschließungen schuld?

Zahlen lassen zumindest an Letzterem zweifeln. Gegenüber dem Vorjahr hat der Umsatz der Games-Branche 2008 satte 14 Prozent zugenommen, so die Angaben des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware. Vor allem Konsolenspiele haben zugelegt: Um 48 Prozent hat bei Xbox 360, Playstation 3 und Wii der Umsatz mit den Spielen angezogen. Activision-Chef Mike Griffith weiß ebenfalls nichts von einer Krise zu berichten. Auf der Consumer Electronics Show, CES 2009, verkündete er sogar, dass trotz allgemeiner Finanzkrise für das aktuelle Jahr ein Wachstum der Spielbranche zu erwarten sei. Auch Branchen-Experte und Analyst Michael Pachter bezweifelt einen Einfluss

der Krise auf die Videospiele-Industrie. Denn das Geschäft mit den Spielen laufe glänzend. Vielmehr seien es die Publisher und Entwickler selbst, die sich mit schlechten Entscheidungen schadeten. Die stets zitierte Krise würde mehrheitlich an ihnen vorbeiziehen. »Es ist nicht die Schuld der Wirtschaft«, sagt Pachter dem Branchendienst Kotaku, »Schuld ist schlechte Planung«. Electronic Arts und Co. pumpen zu viel Geld in falsche Bereiche und ließen dabei das Kerngeschäft außer Acht. Es sei intelligenter, gut laufende Geschäftsbereiche und Marken auszubauen statt herumzuxperimentieren. Das sei gewinnbringender für die Firmen, behindere allerdings auch die Entwicklung innovativer Ideen. Mehr Fortsetzungen bekannter Serien wären die Folge. Sein Fazit: Nicht die Finanzkrise ist schuld an einer schwächelnden Spiele-Industrie, sondern banale Fehlentscheidungen. Wie ist das bei dir? Spürst du die Krise, wirst Du dich beim Spiele-Kauf einschränken? Diskutiere mit auf www.360-live.de.



Krise oder nicht, viele Studios trifft es hart. 200 Angestellte von EA Black Box, den »Need for Speed«-Machern, verloren ihren Job.

EA LEGT VOR

NEED FOR BOURNE

Überraschend früh im Jahr legt Electronic Arts detailliertere Pläne für das laufende Jahr vor. Nachdem der letzte Teil der »Need for Speed«-Serie sich zwar gut verkaufte, sich aber auch Kritik gefallen lassen musste, wird die traditionsreiche Rennspiel-Reihe nun einer Generalüberholung unterzogen. »Need for Speed Shift« ist exklusiv für Xbox 360, Playstation 3 und PC in Arbeit und wird auf Realismus gebüsst. Fahrverhalten, Steuerung und Optik sollen authentisch wirken und sich am modernen Motorsport orientieren. EA Black Box gibt das Steuer aus der Hand: Diesmal ist das englische Slightly Mad Studio am Werk, das bisher vor allem für großartige PC-Rennsimulationen bekannt ist, »GT Legends« zum Beispiel. Wenn »Need for Speed Shift« Motorsportler begeistert, wird dann »Burnout« in Zukunft der neue Illegal-Tuning-Racer? Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

Sicher ist jedenfalls, dass Electronic Arts sich die Rechte an Robert Ludlums Agententhrellern rund um Jason Bourne geschnappt hat. Ein bisher noch namenloses Action-Game ist in Produktion: Das Gamedesign übernimmt Matt Wolf, dessen Namen unter Werken wie »Fade to Black« zu finden ist; die Entwicklung wiederum obliegt dem schwedischen Top-Studio Starbreeze, den Jungs hinter tollen Shootern wie zum Beispiel »The Chronicles of Riddick«. Beste Vorzeichen also für anspruchsvolle, kompromisslose Action. Außerdem arbeitet Starbreeze an einem zweiten Projekt für Electronic Arts, das den Codenamen »Redlime« trägt. Dabei handelt es sich Gerüchten zufolge um die Wiederbelebung einer klassischen EA-Marke. »Syndicate«, »Wing Commander« oder »System Shock« stünden auf unserer Wunschliste. Allerdings wird auch über Rios und Salem, die beiden Typen aus »Army of Two«, spekuliert. Werden vielleicht die beiden reaktiviert? Geh auf www.360-live.de und sag uns deine Meinung: Welchen EA-Klassiker würdest du gerne in einer modernen Variante sehen?



Need for Speed Shift: Nicht bei EA Black Box in Arbeit, sondern bei den Simulations-Profis von Slightly Mad Studios.

NEU IN GAMES™

Jetzt in der aktuellen Ausgabe von **games™** lesen: Über 20 Tests und reichlich Ein- und Ausblicke der Branche. Außerdem: Das Sega Mega Drive feiert 20. Geburtstag, die Geschichte des »Street Fighter«-Kämpfers Ryu und ebenfalls in der Rückschau: Wie das Mehrspieler-Gaming mit »Gauntlet« groß geworden ist. Darüber hinaus beleuchtet eine Reportage das umstrittene US-Propaganda-Spiel »America's Army« und was dessen Entwickler heute darüber denken. Das alles und mehr nur in der aktuellen **games™**. Jetzt am Kiosk!

TUROC AUF SPARKURS

Nicht nur Electronic Arts und Eidos nehmen Einschnitte bei ihren Studios vor. Auch Disney Interactive entlässt massiv Mitarbeiter. Gleich zwei Studios sind von den Einsparungen betroffen. Bei Propaganda Games, den Machern des letzten und durchschnittlich erfolgreichen »Turok«-Spiels, müssen 30 Angestellte gehen. Bei den Fall Line Studios, einem Entwickler, der sich auf DS-Spiele fokussiert, werden knapp 20 Arbeitsplätze eingespart. Sonstige Opfer? Ja, die Fortsetzung der »Turok«-Serie. Ein bisher geheimes Projekt von Propaganda soll aber weiterverfolgt werden.

USK-BILANZ 2008

Unser aller Lieblingsverein USK hat am 2. Februar die Bilanz für 2008 vorgelegt. Demnach wurden insgesamt 2.960 Produktionen für Xbox 360, Playstation 3 und Co. eingereicht – etwas mehr als im Jahr zuvor. 48,6 Prozent davon sind mit »keine Altersbeschränkung« gekennzeichnet, das sind fast 5 Prozent mehr als im Vorjahr. Bei 1,4 Prozent der Einreichungen – genauer gesagt bei exakt 40 Blut- und Splatter-Games – hat die USK eine Kennzeichnung verweigert. 5,2 Prozent sind immerhin noch mit dem Siegel »keine Jugendfreigabe« davongekommen. Die Tendenz ist klar: Gelegenheits-Games legen in der Menge zu, der Blutdurst der Hardcore-Gamer bleibt auf Vorjahres-Niveau.



**360
HEISSE
AUSSICHTEN**

EAT LEAD THE RETURN OF MATT HAZARD

Was macht ein Held in Rente? Golfspielen? Den Regenwald retten? Lamas züchten? Vielleicht. Doch Matt Hazard, Weltenretter im Ruhestand, ist das zu langweilig. Für den Third-Person-Shooter »Eat Lead: The Return of Matt Hazard« wird der ergrauende Macho aus seinem Rentnerdasein geholt. Nun soll er parodierte Bösewichte aus 25 Videospiel-Jahren meucheln. Eine recht vergnügliche Sache, davon konnten wir uns beim gemeinsamen Probespiel mit dem US-Entwickler Vicious Cycle überzeugen. Denn hier wird so ziemlich alles durch den Kakao gezogen, jedes Klischee genüsslich ausgekostet. Teils werden die Gags eher subtil vorgebracht, teils mit dem Vorschlaghammer präsentiert. Und das funktioniert gut: Matt sieht sich mit richtig derben, richtig pixeligen 2D-Soldaten im Stil von »Duke Nukem 3D« konfrontiert und soll in acht Kapiteln sofort wiedererkennbare Boss-Gegner in Grund und Boden rammen. Einer davon könnte glatt »Final Fantasy« entsprungen sein, wählt seine Attacken aus einem Menü, spricht nur in Textboxen. Und wer keine Zombies oder Space-Marines mehr sehen kann

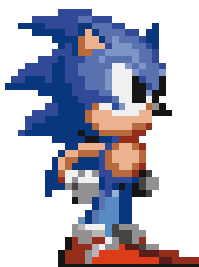
– Matt geht's genauso, weshalb er die Jungs gnadenlos richtet. »Der Spieler wird sehr vieles wiedererkennen und viele lustige Momente erleben. Alles, was Rang und Namen hat, haben wir reingepackt«, erklären die Entwickler.

Auch spielerisch kann Matt Hazards Rache-Feldzug überzeugen, gerade aufgrund der trashigen Ader und einiger witziger Ideen. Beispielsweise verändern sich die Kulissen ständig – laut Story durch Eingriffe virtueller Programmierer – und halten so den Spieler auf Zack. Gerade noch in einem Industriekomplex, findet sich Matt nur eine Sekunde später in einem Western-Szenario wieder. Auch wollen die 14 verschiedenen Waffen stets gut gewählt sein. Eine AK-47 entlockt den Space Marines nur ein müdes Lächeln, weil die Kugeln an Über-Rüstungen abprallen. Na gut, kriegen sie's halt mit einer Plasma-Wumme besorgt. Alles in allem steht uns mit »Eat Lead: The Return of Matt Hazard« also sicher keine Hochglanz-Produktion bevor, aber ein durchaus zünftiger Action-Spaß wird's mit Sicherheit. Achtung: Geheimtipp-Potenzial. Feuer frei ab Ende März.





TOP-RETRO-THEMA: 6 SEITEN SEGA-MEGA-DRIVE-SPEZIAL.
PLUS: LIMITIERTE SEGA-VINYLS GEWINNEN!



JETZT IN **games™**!



WEITERE TOP-THEMEN:

- ALLES ZUM AUTOMATEN-KLASSIKER GAUNTLET
- FEATURE: PROPAGANDA-SPIELE?
KRITISCHE WORTE DER AMERICAS-ARMY-ENTWICKLER
- MEGA-TEST: KILLZONE 2
- STREET FIGHTER IV: TEST PLUS RETRO-SPEZIAL
- 2D GEGEN 3D: KAMPF DER DIMENSIONEN
- INTERVIEW MIT BIOWARE-BOSS RAY MUZYKA
- DSI: NINTENDOS NEUESTES HANDHELD
IM ERSTEN VORABTEST
- MEGA-PREVIEW: STAR WARS – THE OLD REPUBLIC

DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

www.games-tm.de

SPIELETERMINE

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

**WO
BLEIBT
EIGENTLICH ...**

THEY

Wer mit dem Gedanken spielt, eine Weile in London zu leben – Finger weg, die Stadt ist verflucht. Zumindest machen hier bevorzugt diverse Alienrassen Urlaub und leben ihre Eroberungspläne beispielsweise in »Resistance: Fall of Man« aus. Wenn die keine Zeit haben, marschieren eben Killer-Roboter ein, so wie in »They«, dem neuen Werk der »Infernal«-Macher von Metropolis. Die ersten Spielsequenzen machten Anfang 2008 Lust auf mehr: Eine Mystery-Story im Stil von »F.E.A.R.« soll für Gänsehaut sorgen, individuell modifizierbare Waffen für Spielspaß. Den Finger am Abzug hat ein britischer Elitesoldat, der einen Großteil seiner Einheit verliert und ziemlich allein dasteht im Kampf gegen die Blechkisten. Allein lassen uns auch die Entwickler: Keine neuen Screenshots, keine Trailer, keine Informationen. Vielleicht wird's ja 2009 etwas mit »They«. Ach ja, als Wohnort können wir München empfehlen, Aliens gibt's hier kaum. Mal abgesehen von Vermietern, die ein kleines Vermögen verlangen. Die soll's in London aber auch geben.



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!

MÄRZ 2009

Dynasty Warriors: Gundam 2	Namco Bandai
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3P
Heroes over Europe	Atari
Resident Evil 5	Capcom
Riddick: Assault on Dark Athena	Atari
Onechanbara: Bikini Samurai Squad	D3P
Sacred 2: Fallen Angel	Deep Silver
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
Trivial Pursuit	EA
Wheelman	Midway
WWE Legends of Wrestlemania	THQ

APRIL 2009

Bionic Commando	Capcom
Damnation	Codemasters
Rock Revolution	Konami

MAI 2009

Batman: Arkham Asylum	Eidos
Guitar Hero: Metallica	Activision
Operation Flashpoint 2	Codemasters
Terminator: Die Erlösung	Warner Bros. Interactive
Wolverine	Activision

JUNI/JULI 2009

Divinity 2: Ego Draconis	Dtp
Ghostbusters	Atari
Venetica	Dtp

2009

Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos
Alpha Protocol	Sega
Assassin's Creed 2	Ubisoft
Avatar	Ubisoft
Battlefield 1943	EA
Battlefield: Bad Company 2	EA
Battlestations: Pacific	Eidos
Bayonetta	Sega
Bioshock 2	Take 2
Brütal Legend	EA
Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
Colin McRae: Dirt 2	Codemasters
Crossfire	Eidos
Darksiders	THQ
Das Schwarze Auge: Demonicon	TGC
Dead Island	Techland
Dead Rising 2	Capcom
Dragon Age: Origins	EA
Driver 5	Ubisoft
Earth No More	3D Realms
Formel 1 Spiel	Codemasters
Fuel	Codemasters
G.I. Joe	Electronic Arts
Halo 3: ODST	Microsoft
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	EA

Heist	Codemasters
Highlander	Eidos
I Am Alive	Ubisoft
Indiana Jones	Lucasarts
Just Cause 2	Eidos
Justice League of America	WB Games
Lost Planet 2	Capcom
Mafia 2	Take 2
Max Payne 3	Rockstar Games
Metro 2033: The Last Refuge	THQ
Monsters vs. Aliens	Dreamworks
Need for Speed: Shift	EA
Overlord 2	Codemasters
Planet 51	THQ
Prototype	Activision Blizzard
Red Dead Redemption	Rockstar Games
Red Faction Guerrilla	THQ
Ride to Hell	D3P
Risen	Deep Silver
Score International Baja 1000	Activision
Singularity	Activision
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
Star Ocean: The Last Hope	Square Enix



Tales of Vesperia	Namco Bandai
The Precursors	Play Ten Interactive
The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari
They	IMC
This is Vegas	Midway
Transformers: Die Rache	Activision
Tron	Buena Vista
Two Worlds: The Temptation	Topware
Virtua Tennis 3	Sega
Wanted: Weapons of Fate	Universal Studios
Witches	unklar
Wolfenstein	Activision

UNKLARE TERMINE

Alan Wake	Microsoft
Aliens: Colonial Marines	Sega
Beyond Good & Evil 2	Ubisoft
Borderlands	Take 2
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3D Realms
Final Fantasy XIII	Square Enix
Formel 1 Spiel	Codemasters
Forza Motorsport 3	Microsoft
I Am Alive	Ubisoft
Max Payne 3	Rockstar Games
L.A. Noire	Rockstar Games
Test Drive Unlimited 2	Atari

日本 NIPPON DREAMS

TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

HALO WARS 57,90 EUR

ONECHANBARA BIKINI SAMURAI SQUAD 37,90 EUR

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION 37,90 EUR

SILENT HILL 5 ! UNCUT! 57,90 EUR

RACE PRO 52,90 EUR

HAWX 57,90 EUR

XBOX360

RESIDENT EVIL 5 57,90 EUR

50 CENT BLOOD ON THE SAND 49,90 EUR

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES

BLITZ-VERSAND BARGELD SOFORT!

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN

WWW.NIPPONDREAMS.COM

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.

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 Februar 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Pure	Disney Interactive Studios
2	Skate 2	EA Sports
3	Eternal Sonata	Atari
4	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
5	Resident Evil 5	Capcom

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Februar 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Halo 3	Microsoft
2	Call of Duty: World at War	Activision
3	Halo Wars Limited Edition	Microsoft
4	Stranglehold	Midway
5	Left 4 Dead	Valve

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix
2	Biohazard 5 Deluxe Edition	Capcom
3	DoDonPachi Black Label Extra	Spb
4	Chaos Head Noah	Spb
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

ASSASSIN'S CREED 2

HERSTELLER/ UBISOFT

10.71%

Neuer Monat, neues Glück? Neue Informationen? Fehlanzeige. Dennoch klettert der Meuchelmörder an die Spitze der Charts.

Tendenz



Einschätzung/ sehr gut



2

HALO 3: ODST

HERSTELLER/ MICROSOFT

7.86%



Tendenz



Taktischer soll es werden: Wer auf leisem Fuß schleichen will, nutzt die neue schallgedämpfte Maschinenpistole.

Einschätzung/ sehr gut

3

THE WITCHER: ROTWW

HERSTELLER/ ATARI

7.14%



Tendenz



Verspricht ein verheißungsvolles Menü zu werden: Eine Prise Sex hier, ein bisschen Gesellschaftskritik da, vermischt mit den feinsten Rollenspielelementen.

Einschätzung/ sehr gut

4 Alan Wake

6.43% **Einschätzung/** sehr gut

5 Half Life 2: Episode 3

5.71% **Einschätzung/** sehr gut

6 Final Fantasy XIII

5.00% **Einschätzung/** sehr gut

7 Stormrise

5.00% **Einschätzung/** gut

8 Duke Nukem Forever

4.79% **Einschätzung/** gut

9 Chronicles of Riddick

4.29% **Einschätzung/** gut

10 Prototype

2.86% **Einschätzung/** gut

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

1

FABLE 2

HERSTELLER/ MICROSOFT

11.25%

Das Abenteuer aus der Feder von Molyneux' Lionhead Studios war der große Abräumer bei der 360-Live-Leserwahl zum Spiel des Jahres.

Tendenz



360-Wertung/ 9.0



2

COD: MODERN WARFARE

HERSTELLER/ ACTIVISION

8.71%



Tendenz



Ein alter Bekannter. Vielleicht sollten wir allmählich Miete nehmen für diesen Dauerbewohner der Charts.

360-Wertung/ 9.0

3

HALO 3

HERSTELLER/ MICROSOFT

7.50%



Tendenz



Und noch so ein Spiel, das sich hier fröhlich eingenistet hat. Bis Halo 3: ODST auf den Markt kommt, dürfte sich daran wohl nichts ändern.

360-Wertung/ 8.8

4 Guitar Hero World Tour

6.25% **Wertung/** 8.0

5 Fallout 3

6.25% **Wertung/** 8.8

6 FIFA 09

6.21% **Wertung/** 8.8

7 Call of Duty: World at War

5.00% **Wertung/** 8.6

8 Mirror's Edge

5.00% **Wertung/** 8.3

9 Rainbow Six Vegas 2

3.75% **Wertung/** 8.1

10 Grand Theft Auto IV

3.75% **Wertung/** 9.3

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 F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN HERSTELLER/ WB GAMES LESER-WERTUNG 8.9 360-LIVE-WERTUNG 8.5 Ascardia: »Mein letzter Gruselschocker war Dead Space, das hier ist nicht viel schlechter. Ein bisschen mehr Grusel hätte aber nicht geschadet.«	
2 RACE PRO HERSTELLER/ ATARI LESER-WERTUNG 5.5 360-LIVE-WERTUNG 7.7 Lo360oser: »Die Grafik ist nicht so toll, dafür für Simulationsfans der Himmel auf Erden. Forza Motorsport 2 bleibt erst mal im Schrank.«	
3 STREET FIGHTER IV HERSTELLER/ CAPCOM LESER-WERTUNG 8.9 360-LIVE-WERTUNG 8.8 KnOkkelmann: »Meine Arcadezeit liegt schon lange zurück. War nur ein Urlaubsflirt, so zwischen sieben bis elf Jahren in Spanien. Die Liebe ist neu entbrannt.«	
4 HDR: Die Eroberung Hersteller/ Electronic Arts LESER-WERTUNG 5.0 360-LIVE-WERTUNG 5.0 Robben: »Vom Test war ich sehr überrascht. Hatte mir einiges erhofft, wäre aber wohl stark enttäuscht worden – hätte ich es mir gekauft.«	5 Silent Hill: Homecoming Hersteller/ Konami LESER-WERTUNG 6.4 360-LIVE-WERTUNG 7.1 DarkWater: »Echt gruselig, wenn man in einen dunklen Raum kommt, die Taschenlampe anmacht und plötzlich Schwestern mit Messern angreifen. Aber diese Bedienungs-mängel...«

DEIN VOTING!

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

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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

MAN SPIELT NUR ZWEIMAL

Spielst du Games mehr als einmal durch?

Ja, wenn es mich fesselt	63.64%
Nein, verkaufe es nach dem ersten Durchspielen	16.36%
Ja, aber nur für Extras und Epiloge	10.91%
Nein, spiele selten Games durch	9.09%

EINE FRAGE DES DESIGNS

Wie findest du die Grafik von Halo Wars?

Halo ist nicht mein Fall, lässt mich kalt	40.00%
Bunt und hübsch, so muss Halo sein	33.33%
Nicht schlecht, könnte aber besser modelliert sein	13.33%
Gefällt mir nicht, mag aber die Halo-Reihe	13.33%

STEUERMANN

Wie findest du die innovative Steuerung von Stormrise?

Keine Ahnung, muss ich ausprobieren	41.67%
Neue Ansätze finde ich immer gut	25.00%
Interessant, muss sich aber erst bewähren	21.03%
Es wird Zeit für eine intuitive Konsolensteuerung	12.30%

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

1 BATMAN: ARKHAM ASYLUM HERSTELLER/ EIDOS LESER-POTENZIAL 8.5 360-LIVE-POTENZIAL 8.0 Brunselman: »Sehr geil, endlich wieder ein gutes Batman-Game. Und dann auch noch eine Comic-Umsetzung mit cleveren Ideen.«	
2 DER PATE 2 HERSTELLER/ ELECTRONIC ARTS LESER-POTENZIAL 7.5 360-LIVE-POTENZIAL 7.0 Chuck Norris: »Wenn der erste Teil erst mal läuft, man die Musik genießt und völlig in die Welt eintaucht, vergeht die Zeit ganz schnell. Freue mich drauf.«	
3 I AM ALIVE HERSTELLER/ UBISOFT LESER-POTENZIAL 8.0 360-LIVE-POTENZIAL 8.0 lilgamer: »Erinnert mich an I Am Legend. Ein Mann alleine in einer verlassenen Stadt. Hat Potential.«	
4 CHRONICLES OF RIDDICK Hersteller/ Atari LESER-POTENZIAL 8.0 360-LIVE-POTENZIAL 7.5 Wittkugel: »Escape from Butcher Bay ist dabei – extrem geil, allein mit dem Spiel kann man schon so viel Spaß haben. Wird abwechslungsreich.«	5 THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF Hersteller/ Atari LESER-POTENZIAL 9.0 360-LIVE-POTENZIAL 8.5 DisasterMaster: »Gutes Spiel. Wirkt etwas erwachsener als die Konkurrenz. Hoffentlich läuft es auf der Konsole flüssiger als auf dem PC.«

**Endlich
ANGESPIELT**

Nur in 360 Live

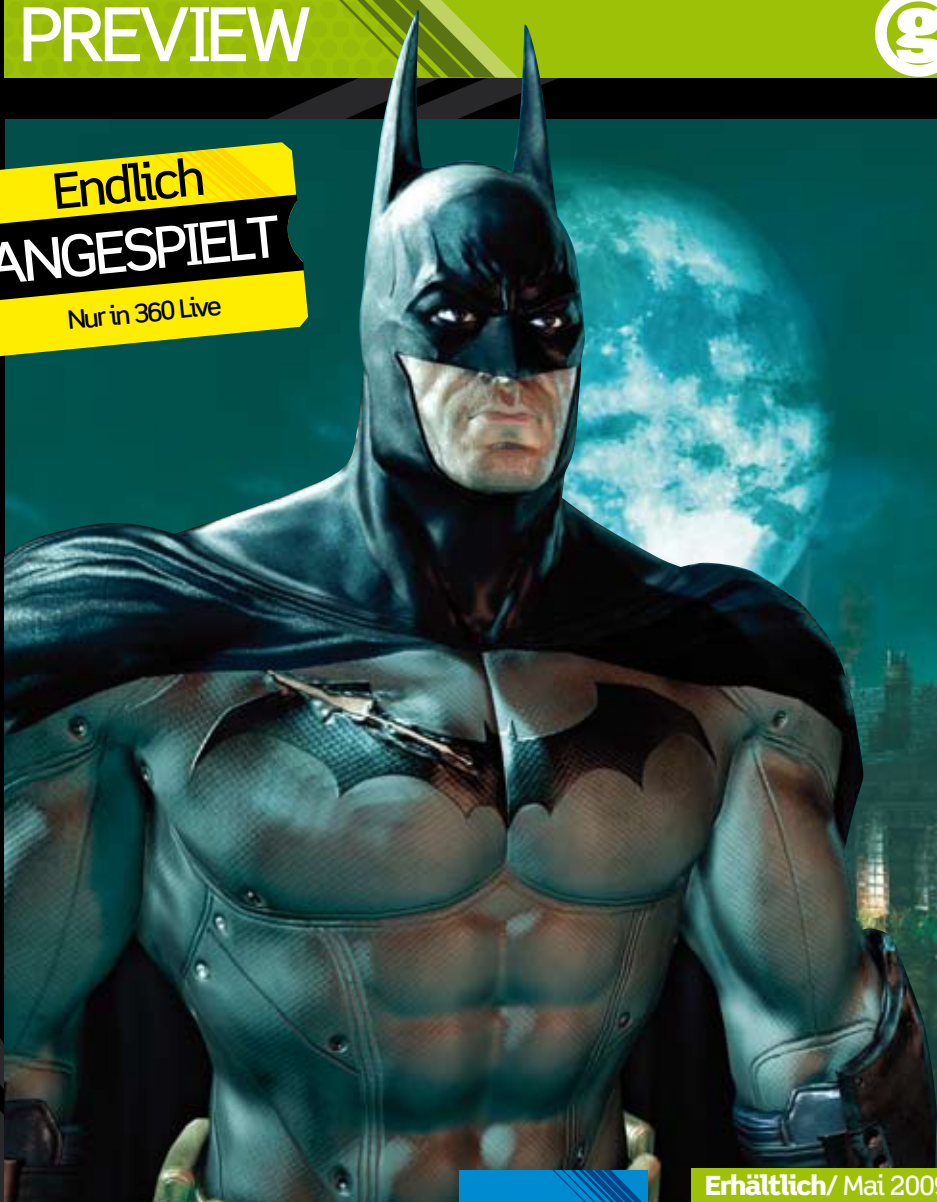
Lohnt sich`s?



Leisetreter und Assassine: Verschmelze mit den Schatten und werde zu – Batman!



Wer vom typischen Unreal-Engine-Look genug hat, der hält lieber Abstand



Erhältlich/ Mai 2009

AUF EINEN BLICK

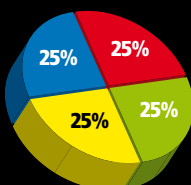
Hersteller/ Eidos
Entwickler/ Rocksteady Studios
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Detailverliebtes Superhelden-Game, das auch ohne große Lizenz begeistern würde.

DAS STECKT DRIN

- Batman
- Joker
- Spannung
- Kämpfe



BATMAN ARKHAM ASYLUM

Gespielt und für toll befunden. Offenbar sind doch nicht alle Comic-Adaptionen großer Mist...

Seit 70 Jahren befreit Batman als Comic-Held die Straßen von Gotham City vom kriminellen Abschaum. Spätestens seit seinen letzten Kinoerfolgen fasziniert der Dunkle Ritter weltweit Millionen Fans. Inspiriert von den Comics aus dem Verlagshaus DC und eher abseits der sechs neueren Leinwand-Adaptionen, bewegt sich nun diese Action-Produktion des englischen Studios Rocksteady. Das Team arbeitet an einem Fledermaus-Game, das alle anderen in den Schatten stellen soll. Ein Mann im Entwicklungsteam, heißt es, sei allein dafür zuständig, dass Batmans Cape authentisch zerknautscht. Kann gut sein. Denn eine solche Aussage spiegelt jene positive Beses-

senheit wider, die wir während der drei Stunden mit einer Vorabversion ebenfalls entdeckt haben.

Welches Szenario wäre besser geeignet für eine richtig erwachsene Comic-Action als Gothams Endlager für die durch Batman zur Strecke gebrachten Erzschorlen – eben Arkham Asylum, das Irrenhaus von Gotham City? Der Bau im gotischen Stil bietet Batman mit seinen schattigen Winkeln, tönernen Dächern, gemeißelten Erkern und steinernen Fratzen genau jene Sorte von Interaktionsmöglichkeiten, die er braucht: den Hinterhalt nutzen, aus dem Schatten angreifen. Leise rein, schnell raus. Weil der muskelbepackte Superheld den bei seiner Überführung ins



Erhöhte Standorte geben Handlungsfreiheit: Seilt man sich per X-Taste ab und startet ein Handgemei? Beginnt man per Y-Taste einen Gleitflug oder löst per B-Taste eine Gleitattacke aus?

liveundonline

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne jede Mehrspieler-Option ■ Zusätzliche Inhalte via Download sind denkbar, aber bisher unbestätigt ■ Jäger der Gamerpunkte werden genug zu erlegen haben, allerdings war dieses Feature in unserer Version noch nicht aktiviert

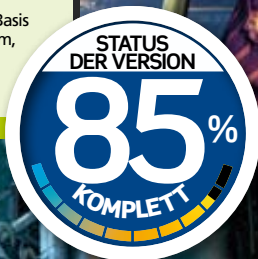
2



DIE VORLAGE

Wo der Wahnsinn wohnt

Erdacht wurde das unter Fans legendäre Irrenhaus namens Arkham Asylum Mitte der 70er Jahre vom Comic-Künstler Dennis O'Neil, der damit die Grundlage für zahlreiche spannende »Batman«-Abenteuer schuf. Das berühmteste und schaurigste unter ihnen ist »Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth« von Grant Morrison und David McKean. Die darin präsentierte Vorstellung der Psychiatrie bildete zweifelsohne die Basis des Arkham Asylum, wie es in diesem »Batman«-Game zu erforschen ist.



1

Asylum getürmten Joker dingfest machen will, muss er sich mit Wärtern und Insassen anlegen. Die Story stammt von Hollywood-Autor Paul Dini, der unter anderem der TV-Reihe »Lost« einen Stempel düsterer Beklemmung aufdrückt. Diesmal spannt er einen Bogen von Batman zum Joker und weiter zu all seinen Erzfeinden. Dialoge sind mehr als nur eine Randerscheinung. Immer wieder meldet sich der Joker zu Wort, füllt die Korridore mit irrem Gelächter und düsteren Drohungen; die Worte spiegeln den Schmutz des Arkham Asylums wider. Kompliment für die Qualität der Dialoge im englischen Original. Die deutsche Fassung erscheint synchronisiert und ungeschnitten. Dass kaltblütiger Mord bekanntlich nicht Batmans Ding ist, mag die USK gnädig gestimmt haben, trotz einer Handvoll heftiger Szenen.

DIE FLEDERMAUS SCHLÄGT ZU

Wie sieht das Gameplay aus? Prügel-Action spielt sicherlich eine entscheidende Rolle. Eine stahlharte Rechte gehört zum Überlebenskampf ebenso dazu wie akrobatische Fertigkeiten. Mit seiner Faust rammt Batman die bösen Buben reihenweise in den Boden. Im Duell reicht der fingerfertige Einsatz der A- und

B-Tasten grundsätzlich fast schon aus. Die Entscheidung zwischen Sieg oder Niederlage fällt eher über Timing, Kenntnis des Gegners und Geschick bei der Wahl der Umgebung. Wer zum Beispiel einen hypnotisierten Wachmann attackiert, sollte wissen, dass der Kerl ein Messer bei sich trägt, dass er per B-Taste geschockt werden muss und erst dann für Fausthiebe empfänglich ist. Wer sein Opfer über Treppengeländer schleudert, hat den Sieg schneller in der Tasche als jemand, der sein Gegenüber zwei- oder dreimal mühevoll mit Standardschlägen ausknockt. Mit der Bezeichnung »Freeflow Combat« meint Eidos letztlich, dass sich Kämpfe flüssig anfühlen, dass Batman per cleverer Automatik seine Aufmerksamkeit immer der größten Gefahr schenkt, dass er müheles erst einem, dann dem nächsten und sogleich dem dritten Angreifer einen Scheitel zieht.

Dass das aktuell anvisierte Opfer durch einen blauen Schimmer hervorgehoben ist, unterstreicht den Gedankengang der Gamedesigner: Kämpfe sollen kontrollierbar sein, nicht chaotisch oder vom Zufall bestimmt. Rundum-Kicks, Tritte gegen die Kehle und ähnlich spektakuläre Schlüsselszenen werden mit einer Zeitlupe gekonnt dramatisiert. Ein weiteres



3

KINO-ACTION

Scheußlich schöne Bilder...

Das Spiel besticht durch seine filmische Inszenierung. Allein der Einstieg: der Joker, festgeschnallt auf einer Bahre, seine Fratze verzerrt. Drei bewaffnete Wachen geleiten ihn minutenlang durch die Korridore zur Befragungszelle, an Inhaftierten, Labors und Hallen vorbei.

Die Kacheln sind verschmutzt, Mauersteine verdreckt, das alles wirkt lebendig und plastisch. Wer mag, kann den Geleitzug jederzeit verlassen und Arkham auf eigene Faust erkunden. An Reiz

gewinnt das Ganze außerdem durch charaktervolle Auftritte böser Buben. Bestätigt ist neben dem Joker unter anderem der Riddler, der Batman seit jeher mit sadistischen Rätseln quält.

Eidos mag noch nicht verraten, wer außerdem in Arkham einsitzt. Jedoch sind unter den Freispiel-Extras mehr als 20 Charakterbeschreibungen zu finden: Könnte das bedeuten, dass eine vergleichbare Anzahl von Oberschurken im Spiel auftaucht?

1

2

3

reizvolles Merkmal: Fledermaus-Symbole flattern aus ausgeknockten Gegnern heraus und addieren sich zu Erfahrungspunkten, die sich durch Antippen der Back-Taste jederzeit in ein Plus an Fertigkeiten investieren lassen. Man kann also an sich selbst arbeiten und beispielsweise das Timing der Knockout-Moves vervollkommen, die jeden Kampf vorzeitig beenden. Man kann aber ebenso Würfe und Griffe dazulernen, erfährt, wie man den berühmten Batarang-Diskus schleudert und aus der Ferne lenkt, wie Batman seine Gegner aus der Ferne anvisiert, wie er seinen Greifhaken abschießt und ihn gezielt an Armen, Kniekehlen oder am Leib des Opfers verkrallt.

Für den besonderen Kick sorgt dabei die künstliche Intelligenz der Gegner. Jokers Schergen patrouillieren nachvollziehbar, wechseln die Routen, sprechen miteinander. Wenn einer etwas hört, alarmiert er seine Kameraden. Dann rotten sich die Jungs zusammen, kämpfen Rücken an Rücken, umkreisen Batman und werden zur Gefahr. Und ja, Batman kann sterben. An Dramatik verliert der Heldentod freilich durch die Tatsache, dass das Spiel alle paar Minuten Rücksetzpunkte anlegt. Ladepausen? Während der Action ist uns keine bemerkenswerte Störung des Spielflusses »

DIE INSASSEN

Drei-Meter-Psychopathen

Zu Höhepunkten kommt es immer dann, wenn Batman auf einen seiner Erzgegner trifft. Die Hauptrolle unter den bösen Buben übernimmt der Joker. Der gibt sich zwar als witziger Spaßvogel, doch in Wahrheit ist er wahnsinnig, infantil, unberechenbar, genial – ein Irre, der sich an Chaos und Tod labt. Im Spiel wird er von Batman zu Beginn ins Arkham Asylum eingeliefert, kann sich mithilfe des abtrünnigen Wachmanns Frank Boles jedoch befreien und erlangt bald die Kontrolle über die Anstalt. In der Folge beobachtet er Batman, ist ihm auf den Fersen, schickt ihm seine Häscher hinterher, grinst diabolisch von Monitoren. Der letzte Bossgegner-Kampf dürfte ihm gewidmet sein. Doch der Joker treibt seine Spielchen keineswegs allein. Mit von der Partie ist unter anderem Harley Quinn, seine ebenso verkorkste wie verführerische Gespielin. Auch der hünenhafte und mörderische Killer Croc gibt sich die Ehre. Der Drei-Meter-Mutant lässt sich bereits zu Spielbeginn kurz blicken, doch in dieser ersten Begegnung bändigen ihn noch armdicke Ketten an Händen und Füßen.

» durch dergleichen aufgefallen, Daten-Streaming sei Dank.

DIE BEOBACHTUNG GEMACHT

Wenn man das Ganze als Beobachter verfolgt, fallen reihenweise Details auf. Zum Beispiel die Art und Weise, wie einem das Userinterface neue Facetten des Kampfsystems näherbringt. Hierfür bedient sich »Batman: Arkham Asylum« bei einer der spannendsten Vorzeige-Produktionen, die man sich denken kann: Nintendos »Metroid Prime«. Ähnlich wie zuletzt auch bei Electronic Arts' »Dead Space« werden wissenswerte Informationen anhand eines halbtransparenten Fensters in die laufende Action eingeblendet; der Spielfluss bleibt erhalten. Entscheidende Bedeutung kommt dieser Tatsache zu, sobald der Spieler per RB-Schultertaste Batmans erweiterte Superhelden-Fähigkeiten zum Einsatz bringt: »Investigation Mode« nennt sich das dann, wenn sich der »X-Ray«-Modus zuschaltet

und Batman die Umgebung wie durch eine Art Röntgengerät sieht. Die Bilder sehen aufgrund der natürlichen Farbgebung weiterhin vertraut aus, wirken aber durch leichte Verzerrung und extreme Schärfereffekte überzeichnet. Wenn Batman durch Wände schießt, wenn sein Blick das Fleisch der Gegner halb durchdringt und die Skelette schimmern, verursacht das beim ersten Anblick ein erstauntes »Oha!«. Vor allem Waffen sind dadurch besser zu erkennen, was dem Ganzen einen tieferen Sinn gibt.

Eine Variante des »X-Ray-Modus« nennt sich »Detective Mode«. Wer den zuschaltet, bekommt den Informations-Overflow. Wie viele Wachen sind im Raum, wer ist wie bewaffnet? Sogar der Puls jedes einzelnen lässt sich abrufen. Fingerabdrücke heben sich durch ein deutliches Schimmern vom Untergrund ab, ebenso schmauchende Zigarettenkippen; so lassen sich Personen aufspüren. Die Puzzles setzen zwar nicht den Spürsinn

Mehr auf www.360-live.de

■ Videotrailer ■ Screenshots ■ User-Voting: Findest du Harley Quinn heiß, oder lässt dich Batman kalt?

„Dieses Spiel trägt eine positive Besessenheit in sich.“

eines Sherlock Holmes voraus, Kombinationsgabe und vorausschauende Spielweise aber sehr wohl. Außerdem hebt der Detective Mode markante Stellen in den Kulissen hervor und identifiziert etwa brüchige Mauern.

DAS KAMPFSYSTEM ENTARTET

Wer gegen gemeingefährliche Psychopathen und skrupelloses Klapsmühlen-Personal bestehen will, muss sich also unsichtbar machen. Dieser Batman ist kein voreiliger Prügelknabe, sondern ein geduldiger und gewissenhafter Krieger. Nicht vergessen: Hinter der Figur Batman steckt letzten Endes Bruce Wayne, ein Mensch aus Fleisch und Blut, einer, der nur wenige Treffer aus Pistolen und Flinten wegsteckt, der im kontrollierten Zweikampf gut bestehen kann, chaotische Handgemenge aber meiden sollte. Erfolgreich

WIE RAPTURE, NUR ANDERS

Kaputte Klinik

Gelegen auf einer Insel am Rande der Metropole Gotham City, dient das altherwürdige Arkham Asylum for the Criminally Insane als Verwahrsort für jene Soziopathen, die die Bevölkerung geißeln. Das riesige Gebäude samt angegliedertem Gewächshaus und Außenflächen bildet die Kulissen für »Batman: Arkham Asylum«. Ausflüge nach Gotham City will Hersteller Eidos bisher weder bestätigen noch dementieren. Die Irrenanstalt kommt einer Mischung aus Trutzburg und Hochsicherheitsgefängnis nahe. Zellen und Verwahrungstrakte sind mit Stahltüren gesichert, Kameras allgegenwärtig, Stromsperrn schirmen die Chirurgie und die Labors der Wissenschaftler von den Insassen ab. Die im Art-Déco-Stil gemeißelten Säulen und Bögen, die verwinkelten Flure und Korridore, Höfe und Hallen, das alles erinnert in seiner verfallenden und verrottenden Verkommenheit an Rapture, die Unterwasserstadt aus »Bioshock«.



Auch ein Superheld muss mal verschlafen: In Deckung regenerieren sich Batmans Kräfte.

ist, wer sich Aussichtspunkte sucht und dort verweilt, um die Situation zu sichten. Wo sind Wachen, wie sind sie positioniert, tragen sie Waffen? In welcher Reihenfolge sollte man die Gegner attackieren, um die Situation unbeschädigt zu meistern?

Zweifellos wurzeln etliche Herausforderungen im Versuch-und-Irrtum-Gameplay. Aber solange kein Frust aufkommt und die Hochstimmung nach dem Etappensieg die kurze Missstimmung nach einer vorläufigen Niederlage überwiegt – warum nicht? Zumindest lässt »Batman: Arkham Asylum« den Spieler selten allein. Eine Karte hilft bei der Orientierung. Symbole weisen auf markante Stellen hin, beispielsweise Ankerpunkte für Batmans Kletterhaken. Und immer wieder meldet sich Barbara Gordon, alias Oracle, mit schöner Stimme zu Wort, die Tochter von Commissioner Gordon. Sie berichtet von Aufenthaltsorten Inhaftierter, weiß von Zuflüchten, greift mit Tipps unter die Flügel.

Grundsätzlich scheint das Gameplay keine allzu großen Rätsel in den Weg zu legen. Hier drei gekidnappte Doktoren befreien, dort das Batmobil vor den Attacken irrer Vandalen retten, die Aufgaben scheinen geradlinig aneinandergereiht. Dennoch handelt es sich ... nein, nicht um eine offene Welt. Aber um ein offenes Arkham Asylum, dessen Katakomben entdeckungslustige Spieler erkunden

und von Geheimnissen befreien können. Von Riddler-Erfolgen beispielsweise, die Portraitfotos und Charakterbeschreibungen freischalten.

Das Drumherum ist ein weiterer Grund dafür, dass »Batman: Arkham Asylum« fasziniert. Die Inszenierung und Portraittierung von Gut und Böse wirkt. Beschimpfungen und Wortwechsel ziehen den Spieler in die Story hinein, machen ihn vertraut mit Freund und Feind. Die Grafik pendelt zwischen Fotorealismus und dem bizarren Stil des Comic-Zeichners Frank Miller. Mittlerweile dutzendfach gesehene optische Merkmale einer Produktion auf Basis der »Unreal«-Engine lassen sich zwar nicht verleugnen, aber sie stören auch nicht.

Das Ganze sieht jedenfalls nach wahrer Superhelden-Action aus. Wenn Batman hoch über dem Szenario auf einer Säule aus Stein thront, die Umgebung sieht und die Kamera nah an seinen breiten Rücken heranfährt, dann hat das etwas Erhabenes an sich. In solchen Momenten wirkt Batman beinahe unbesiegt. Jede einzelne Muskelfaser scheint vor Saft und Kraft zu bersten; lederne Schlaufen verbinden Batmans Fäuste und Kampfhandschuhe zu einer Einheit; metallische Manschetten verschmelzen Batmans Körper mit seiner Ausrüstung. Ausgeprägte Wangenknochen und tief hinter der Maske sitzende Augen unterstreichen die Entschlossenheit eines Dunklen Ritters, der sich zwar schwarz kleidet, aber dennoch so edle Ziele verfolgt.

Richard Löwenstein



360 SAGT ...

Macht einen sehr ordentlichen Eindruck. Schön ausbalancierte Mixtur aus großem Abenteuer, herrlicher Atmosphäre und guter, altmodischer Haudrauf-Action.

Hitpotenzial 8.0

Erhältlich/ April 2009

RIDDICK

ASSAULT ON DARK ATHENA

AUF EINEN BLICK

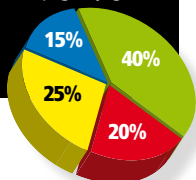
Hersteller/ Atari
Entwickler/ Starbreeze/Tigon
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ego-Shooter mit Schleich-Gameplay, etwas Action, starkem Helden und düsterer Sci-Fi-Atmosphäre.

DAS STECKT DRIN

- Dunkelheit
- Nahkampf
- Drohnen
- Kopfgeldjäger



Er tötet wie eine Raubkatze: heimlich, still und leise...

Dunkelheit. Sterne. Eine Sonne schimmert kraftlos, als ob sie sich durch Nebel kämpfen müsste. Ein paar Meteoriten schieben sich ins Bild. Wir sind im agueranischen System, so erzählt es eine dunkle Stimme. Ein System voller verzweifelter Trottel, die es nicht geschafft haben. Wo es viel Verzweiflung gibt – und wenige Gelegenheiten. Mit diesen Eindrücken stimmt uns das sehenswerte Einstiegsvideo auf das neue Action-Game mit US-Schauspieler Vin Diesel in der Hauptrolle ein. Die aus Starbreezes hauseigener Engine stammenden Bilder und Sounds verbreiten ein interessantes Gefühl irgendwo zwischen melancholischer Zukunftsangst und kompromissloser Kampfbereitschaft. Ein weiteres Mal verkörpert Vin Diesel einen Kerl namens Richard B. Riddick, Gejagter unter Sternen, Furianer unter Menschen. Ein lautloser Killer, den die Umstände zum Töten zwingen. Einer, der eigentlich seine Ruhe haben will und doch von einem Überlebenskampf zum nächsten gehetzt wird. Das kennen wir aus den Verfilmungen »Pitch Black« und »Riddick: Chroniken eines Kriegers«, und das bleibt auch in diesem Ego-Shooter so.

Es ist ja schon länger bekannt, dass »Assault on Dark Athena« anders ist als andere Shooter. Schon die Ausstattung: Auf der Disk sind zwei Spiele kombiniert, einmal ein modernes Remake des tollen Xbox-Games »Riddick: Escape from Butcher Bay« von 2004, dazu die komplett neue Kampagne »Assault on Dark Athena«. Genau diese Kampagne hat Anfang Februar per

Action oder Rohrkrepiere?

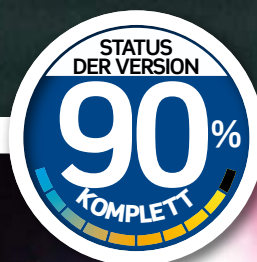
- ↑ Deutsche Version komplett ungekürzt, sehr stimmungsvolle Grafik
- ↓ Nur englische Sprachausgabe mit dt. Untertiteln, Steuerung nur in Grenzen konfigurierbar

IM KAMPF...

... kommt es auf Geduld, Timing und Präzision an. Wer einen Gegner im falschen Moment attackiert, riskiert, dass der die Waffe zücken, abdrücken und weitere Patrouillen alarmieren kann. Die Nahkämpfe sind nur mäßig kontrollierbar, aufgrund einiger beinhart choreographierter Szenen aber trotzdem sehenswert.

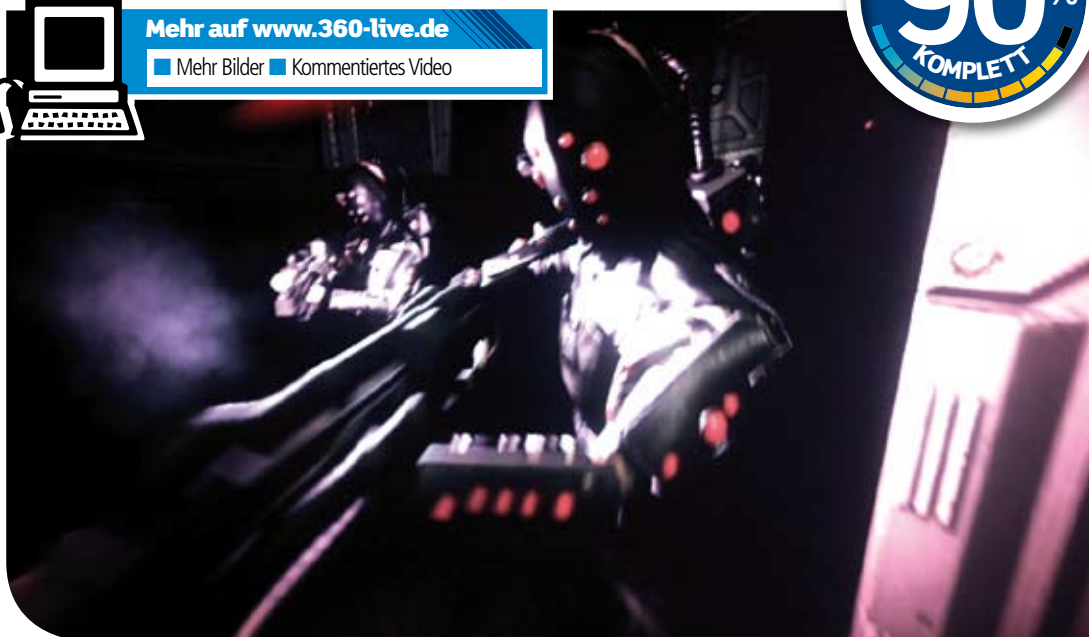
FÜRCHTE NICHT...

... die Dunkelheit, denn sie ist Riddicks Verbündeter. Mit seinen Nachtlicht-Augen vermag Riddick auch bei schwacher Beleuchtung noch gut zu sehen. Dieses so genannte »Eyeshine« lässt sich jederzeit aktivieren: Das Bild verzerrt sich leicht, die Farbgebung wechselt in ein unwirkliches Grau, Äderchen pulsieren am Bildrand. Sieht interessant aus!



Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ Kommentiertes Video



Riddick erholt sich ein Stück von selbst, kann aber auch an Nanomed-Automaten sofortige Komplettheilung initiieren, sofern er unterwegs Heilungspakete gefunden und an sich genommen hat.



LICHT UND SCHATTEN...

... sind mehr als nur Kosmetik. Das Gameplay nutzt grelles Schimmern und bedrohliches Schwarz zum Spannungsaufbau. Während sich Riddick verbirgt, sind zum Beispiel die Positionen von Angreifern oft nur anhand langer Schatten an Boden und Wänden zu erahnen.

liveundonline

■ Bis zu zwölf Mitspieler in sechs Online-Mehrspieler-Modi ■ Als Basis dient die übliche Ausstattung: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und Arena machen einen ordentlichen Eindruck ■ Origineller ist der Modus »Butcher Bay Riot«, wo Wachen, Gefangene und Kopfgeldjäger einander Bomben in die Basis pflanzen. Die Sieger kassieren Geld für bessere Waffenkäufe ■ Spannung verspricht der Modus »Pitch Black«, wo fünf Kopfgeldjäger Jagd auf Riddick machen. Die Karten sind fast komplett in Dunkelheit gehüllt. Riddick hat seine Nachtaugen und seine zwei Ulak-Rundklingen dabei, die Verfolger decken sich im einzigen hellen Raum mit Waffen ein und müssen sich sonst auf ihre Taschenlampen verlassen ■ Erfolge für insgesamt 1000 Gamerpoints ■ Optionale Spielerbilder und Dashboard-Themen als Download geplant

SPRÜCHE UND KAMERA FÜHRUNG

Die Stimmung stimmt

Riddick kommt als entschlossener, zugleich aber behutsamer Gesetzloser gut rüber. Gelegentliche Kamerazooms raus aus der Ego-Ansicht, rein in die Third-Person-Perspektive – beispielsweise für Kletter-, Jump-and-Run- und Nahkampf-Szenen – zeigen ihn als Modellathleten: kahler Kopf, Stiernacken, Arme wie ein Baum, Körper wie ein Panther, Vin Diesel eben. Die körperbetonte Kameraführung bringt einem die Figur näher. Demselben Zweck dient auch das Stilelement, dass Riddick seine Gedanken ab und zu laut ausspricht. Kernige, knackige und oft ironische Sprüche lockern die Spannung auf und runden Riddicks Charakter als rastloser Sci-Fi-Krieger ab. Andere Figuren sollte Starbreeze aber stärker herausarbeiten: Captain Revas zum Beispiel kauft man die Bösartigkeit nicht ganz ab. An Lebendigkeit gewinnt das Ganze durch wortreiche Begegnungen mit vielen Feinden und ein paar Verbündeten. Sie bitten Riddick um Hilfe und helfen ihrerseits, indem sie etwa die Schwachpunkte verschiedener Drohnen-Typen erklären.



Vorabversion den Weg in die Redaktion gefunden.

DAS VERHEISST NICHTS GUTES. WIE IMMER.

Bei der Dark Athena handelt es sich um ein riesiges Sternenschiff voller Kopfgeldjäger, die durch die Leere geistern und Raumschiffe kapern. Diese werden geplündert, die Menschen an Bord genommen, versklavt und/oder in willenslose Soldaten-Drohnen verwandelt. Warum die Drohnen-Armee? Sinn und Zweck entschlüsseln sich im Spielverlauf.

Riddicks kleiner Kreuzer wird zu Spielbeginn geentert. Doch Riddick entgeht der Entdeckung, versteckt sich an Bord der Dark Athena, kämpft sich durch Korridore, Mannschaftsquartiere, Lagerhallen und Technikräume, stets auf der Suche nach einer Fluchtmöglichkeit – gut zwölf Stunden soll allein diese Kampagne laut Starbreeze umfassen. Schon im Dock, dem Einstiegsareal, zeigt sich, was Kenner des

Actiongenres von einer Arbeit des schwedischen Starbreeze-Studios ohnehin erwarten: echte Klasse! Die Grafik gibt sich flüssig, düster, stimmungsvoll. Dunkelblaue, rote und graue Farbtöne dominieren das Bild. Die Gegner in schwarzem Leder mit cybernetischen Installationen erinnern an die Necromonger aus dem »Riddick«-Movie; dazwischen oft Dunkelheit, manchmal nur Lichtfetzen aus dem Mündungsfeuer. Passt.

Die ersten Momente an Bord der Dark Athena zeigen Riddick, verborgen in einer Nische. Eine weibliche Figur bellt ihre Untergebenen an – Captain Revas, Kommandantin der Dark Athena und Riddick offenbar bestens bekannt. Danach geht's los.

Das Drumherum steckt voller Atmosphäre. Immer wieder hallen Stimmen aus den Bordlautsprechern, beordern Wachen von A nach B, berichten von den Vorgängen irgendwo im Schiff, geben ab und zu interessante Hinweise. Etwa dass Patrouillen sich doch bitte nach Korridor XY begeben mögen, weil sich dort offenbar jemand unbefugt per »

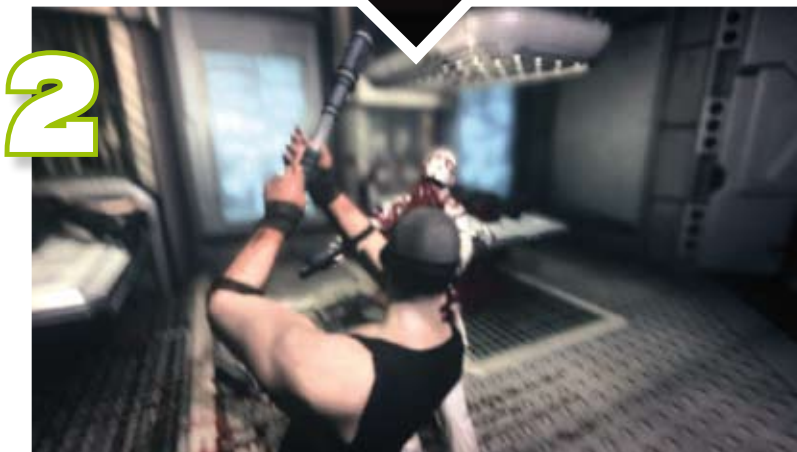
JETZT HABEN DIE MONSTER ETWAS...

... wovor sie sich fürchten können.

Der Spannungsaufbau funktioniert anders als in den meisten Ego-Shootern. Das erste Drittel der »Dark Athena«-Kampagne ist geprägt durch Verstecke, Schatten und Hinterhalte. Schnelle oder gar panische Szenen sind selten. Das ist also genau wie in der »Butcher Bay«-Kampagne, wo das Tempo ab Spielmitte deutlich anzieht. Hier und da gibt's in »Dark Athena« Andeutungen in eine ähnliche Richtung. Etwa wenn Riddick kurzzeitig die Kontrolle über eine Soldaten-Drohne übernimmt. Man ist dann für kurze Zeit Herr über deren Sinne und kann in kurzen Daueraction-Etappen so richtig die Sau rauslassen. Mächtiges Mündungsfeuer und brachialer Sound machen Lust auf mehr. Riddick selbst ist zu Beginn nur mit einer martialischen Haarnadel ausgerüstet, die als Dolch gute Dienste leistet. Bald kommen zwei schimmernde Ulak-Handklingen hinzu. Toten Drohnen deren schwere Maschinenkanonen klauen? Klappt nicht, weil die Waffe fest mit deren Körpern verwachsen ist. Riddick kann leblose Gegner zwar schultern und dann die Waffe einsetzen, ist damit aber fast zur Bewegungslosigkeit verdammt. Ist also nur zu empfehlen, wenn mal drei bis fünf Angreifer frontal heranstürmen.



Die Dark-Athena-Kampagne ist geprägt durch Schatten und Hinterhalte.



» Augenscanner Zutritt verschaffen wollte. Geräusche und sich verändernde Schatten weisen auf Bedrohliches hin, lassen das Schiff und die Umgebung organisch wirken. Man ist gewarnt, nähert sich der Gefahr behutsam, durchdenkt die Situation, macht sich einen Plan und führt ihn aus. Verzweiflungstaten und Hauruck-Aktionen enden fast immer mit dem Heldentod. Es empfiehlt sich, die Lage zu sondieren, sich hinter Kisten oder auf Containern zu verschanzen, im Schatten zu bleiben und zu warten, bis Patrouillen vorübermarschiert sind – und sie dann hinterrücks zu meucheln. Entscheidend ist die Annäherung. Der eigentliche Kampf ist meistens schnell entschieden.

ES GIBT NUR EIN TEMPO. SEINS!

Gut so, denn einen sonderlich kontrollierbaren Eindruck machen die Nahkämpfe selten. Und es gibt weitere Problemzonen, die Starbreeze behandeln sollte. Stellenweise fühlt sich das Ganze etwas sperrig und unkomfortabel an. Leitern greifen, zum Beispiel, oder Nanomedizin aufheben; warum muss man solche Kleinigkeiten per Taste auslösen, warum tut Riddick das nicht automatisch? Auch die Waffenwahl über Analogstick/Kreismenü darf gern treffsicherer funktionieren, damit man in hektischen Situationen zuverlässig die korrekte Wahl trifft. Noch wichtiger wäre freilich,

dass Riddick im Kampf souveräner rüberkommt. Wie kann es sein, dass der sonst so unbesiegbar Scheinende so wenig Körpertreffer wegsteckt? Projektile verträgt er fast gar nicht, und nur drei bis fünf Schläge mit Fäusten oder Knüppeln – schon folgt der Heldentod. Zwar sind Rücksetzpunkte fair verteilt, dennoch ist das alles ärgerlich, weil jedes Mal eine Ladepause von rund 20 Sekunden folgt. Zumindest auf dem mittleren und höheren Schwierigkeitsgrad wird so der Spielfluss noch zu häufig unterbrochen. Der niedrigste Schwierigkeitsgrad macht einen ausgewogeneren Eindruck. Hier kommen auch die Unterschiede zwischen Patrouillen-Drohnen, Kampf-Drohnen, unerfahrenen Mannschaftsmitgliedern und kampferprobten Söldnern besser zur Geltung. Ohnehin zeigt die KI gute Ansätze. Gegner reagieren in aller Regel auf Geräusche und Sichtkontakt, jagen einen durch Türen, über Treppen, durch Räume. Manchmal allerdings bleibt der Nervenkitzel auf der Strecke: Nämlich wenn sich fiese Muskelberge oder athletische Messerakrobaten doch unsägliche Doofheiten leisten, einem zum Beispiel durch enge Korridore nicht folgen, obwohl der Platz locker ausreicht.

Aber was derlei Macken anbelangt, sind wir guter Dinge. Es wird wohl Gründe haben, dass der Starttermin für »Dark Athena« jüngst vom März in den April verschoben wurde. So bleibt Zeit für jenen Feinschliff, der einen interessanten zum erstklassigen Ego-Shooter reifen lässt. **Richard Löwenstein**

360 SAGT ...

Spannungsreicher und anspruchsvoller Sci-Fi-Shooter mit viel Köpfchen und tollem Kino-Flair. Jetzt noch die Macken beseitigen, dann wird das was.

Hitpotenzial 8.0

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



Freiheit oder Skynet?

- Apokalyptisches Szenario wird gut eingefangen, taktische Einflüsse fügen sich gut ein
- Story wirkt etwas fade, keine Skynet-Kampagne, Koop-Modus nur per Splitscreen spielbar

Erhältlich/ Mai 2009



Ducken und Deckung: Wer sich unten hält, der lebt länger.

AUF EINEN BLICK

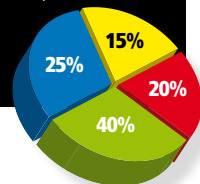
Hersteller/ WB Games
Entwickler/ Grin
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Mit Flinte, Taktik und Granaten gegen die Robo-Schergen von Skynet.

DAS STECKT DRIN

- Terminatoren
- Zerstörte Städte
- Arnold Schwarzenegger
- Explosionen



TERMINATOR DIE ERLÖSUNG

Die Zukunft beginnt jetzt...

Der Tag der Abrechnung ist nicht aufzuhalten. Doch der Widerstand der Menschheit gegen die Roboter-Apokalypse formiert sich. Davon konnten wir uns Mitte Januar bei einer Begutachtung des neuesten »Terminator«-Games überzeugen. Erste Überraschung: Als Macher steckt das schwedische Entwicklungsstudio Grin dahinter. Das sind die Jungs, die momentan auch Capcoms »Bionic Commando« vollenden. Als Gesprächspartner steht Mic Rogers Rede und Antwort. Er trägt als Produktionsleiter beim Lizenzgeber Halcyon die Verantwortung für die Details – Halcyon betreut die Marke »Terminator«.

Das Spiel soll kurz vor dem Kinofilm unter demselben Namen erscheinen. Die Handlung liegt aber zeitlich betrachtet zwei Jahre vor den Ereignissen auf der Leinwand. »Wir möchten dem Spieler ein einzigartiges Erlebnis bieten. Er soll neue Dinge sehen und doch bekannte Elemente aus den Terminator-Streifen wieder-

erkennen«, erzählt Mic Rogers. Wir schreiben das Jahr 2016. Das Computersystem Skynet hat die Waffensysteme in aller Welt unter seine Kontrolle gebracht, sämtliche Metropolen in einem globalen Atomschlag ausgelöscht und überrennt die Truppen der Menschheit mit seinen Maschinenwesen. John Connor ist einer der Überlebenden. Er tritt dem Widerstand bei und führt zusammen mit Kameraden und den Resten des US-Militärs Guerilla-Angriffe gegen Skynet durch. Hier setzt »Terminator: Die Erlösung« an: Mit dem Controller in der Hand scheucht man John Connor durch eine finstere Ruinenlandschaft. Neben ihm rennen weitere Widerstandskämpfer, gehen in Deckung, sichern die Umgebung. »Wir sind hier in Los Angeles«, erklärt Mic Rogers, »nach dem Krieg ist alles verwüstet, und John Connor ist ein Rebell unter vielen. Wir wollen zeigen, wie John Connor zur Führungsfigur wird.« Held und Anführer der Rebellenorganisation Tech-Com zu sein – Connors Schicksal –, davon ist er vorerst noch ein Stück entfernt.

liveundonline

Koop-Modus ist eingeplant, wird aber voraussichtlich nur auf dem Splitscreen spielbar sein. Weitere Laser-Gefechte im Mehrspieler- beziehungsweise Online-Modus sind nicht geplant. Erfolge aber natürlich schon.

REBELLION

Erfolgreich im Widerstand

Als Fußsoldat ist John Connor Mitglied einer Widerstandsbewegung. Diese hat dem Computersystem Skynet den Kampf angesagt. Jedoch wissen sich die Computer-Truppen zu wehren und agieren ziemlich intelligent.

Wahlloses Draufhalten mit MG und Schrotflinte bringt wenig, wenn ein stark gepanzerter Roboter dem Spieler entgegenstürmt. Stattdessen sind oftmals Deckung und Strategie gefragt, um den Schaltkreisen der Blechheinis ordentlich einzuheizen.

Angriffe über Flanken und das Einkreisen der metallenen Feinde bringen schnelleren und größeren Erfolg als ein tumber Sturmangriff. Auch ist manchmal der Rücken der fiesen Roboter verwundbarer als ihre Front.

Und auch das gezielte Befeuern ihrer Generatoren und Energiezellen rückt den Erfolg schneller in greifbare Nähe.



DER FILM...

... und das Spiel

Das Actiongame »Terminator: Die Erlösung« hat wenig mit dem Film gemeinsam, der am 28. Mai dieses Jahres unter genau demselben Namen in die Kinos kommen soll. Dann übrigens mit einem Handlungsstrang, der zeitlich erst nach dem Spiel einsetzt. Das Game beinhaltet also den Prolog zum Film, ohne jedoch durch »unerwünschte Enthüllungen von Geheimnissen« zu enttäuschen, so die Entwickler. Man wolle Kinobesuchern, die sich vorher durch das Spiel gekämpft haben, nicht den Spaß am Leinwand-Feuerwerk nehmen. Ob das Vorhaben gelingt und wie gut sich Spiel und Film zusammenfügen, wird sich erst zeigen müssen.



In der Praxis sieht das nach stimmungsvoller Third-Person-Action aus. Wir haben zwei Kapitel betrachten können. Das erste ist durch das simple Ziel geprägt, zusammen mit einigen Kameraden einen Evakuierungspunkt zu erreichen. Die Kamera bleibt hart im Nacken der Heldenfigur, ganz so, wie sie es bei einem Marcus Fenix oder Nathan Drake tut. Dem ersten Eindruck zufolge wirkt die postapokalyptische Welt so, wie sie sein muss: dreckig, zerstört, bedrohlich – Brauntöne dominieren das Bild. Schon nach wenigen Sekunden kreuzen die ersten Gefahren auf. Hornets, fliegende Drohnen, nehmen die Rebellentruppe unter Beschuss. John schwingt sich in Deckung, verschanzt sich hinter einer bröckelnden Mauer, feuert blind, hält die Waffe über den Kopf. Dann per Rolle weiter zum nächsten Mauerstück, von dort die Hornets seitlich ins Kreuzfeuer nehmen. »Das Gameplay ist taktisch geprägt, doofes Rumschießen bringt wenig. Man muss die Feinde umflanken und mit Köpfchen ausschalten«, meint Mic Rogers. Der Beleg folgt wenige Augenblicke später. John Connor sieht sich mit spinnenartigen Terminatoren konfrontiert. Die Biester feuern aus allen Rohren, sind bestens gepanzer, lassen sich von Sturmgewehrsschüssen auf den Körper wenig beeindrucken. Selbst eine Granate, rücklings über die Deckung geworfen, knockt die Angreifer nur kurz aus. Die Taktik: Geduckt die Straßen-

sperren umgehen, vorbei an ausgebrannten Fahrzeugen und Schutthaufen, die Spinnen-Bots von hinten attackieren, wo sie ihren Energiegenerator tragen. Mehrere gut gezielte Salven, und die mechanischen Killer sind nur noch Schrott. Macht alles einen prima Eindruck, sogar die Quicktime-Events fügen sich gut ein. Beispiel? John Connor und Co. flüchten in einem Konvoi vor einem HK-Aerial-Angriffsjäger – das sind die fliegenden Ungetüme mit den seitlich angeflanschten Turbinen. Also ran an die Maschinenkanone und den Luftangreifer runterholen. Markierungen weisen auf die Ziele hin, die den Beschuss lohnen. Sind beide Turbinen zerstört, kracht der gigantische Vogel zu Boden. Auseinandersetzungen mit Bossgegnern wie diesem sind klare Höhepunkte; mit dabei auch der Kampf gegen jenen gigantischen Harvester-Roboter, der im Trailer zum Kinospektakel für Aufsehen sorgt.

Insgesamt scheint das Spiel dem Film in Sachen Atmosphäre nahe zu kommen – was sich daraus erklärt, dass Grin vielfältiges Skizzenmaterial der Filmcrew zur Verfügung hat und die Gamedesigner zwei Wochen am Filmset verbringen konnten. Visuell macht das Ganze einen überzeugenden Eindruck: Tiefenunschärfe, Flammen, Qualm und profilierte Figuren – Grins hauseigene »Diesel«-Engine hat offensichtlich was drauf. Einige flimmernde Texturen und Ruckler will man bis Mai noch terminieren. Apropos: Auch wenn Film-Regisseur

Joseph McGinty Nichol mittlerweile bestätigt hat, dass Arnold Schwarzenegger einen kurzen Auftritt als Terminator T-800 haben wird – im Spiel wird man ihn nicht zu Gesicht bekommen. Macht aber nix, das hier sieht trotz simpler Story nach an Abwechslung und Atmosphäre reicher und etappenweise sogar anspruchsvoller »Terminator«-Action aus. Und das wiederum ist mehr, als man über die meisten T-Games der letzten Jahre und Jahrzehnte sagen kann.

Michael Förtsch/rl

360 SAGT ...

An Effekten reiche Apokalypse-Action mit bewährtem Spielprinzip, aber schwacher Handlung.

Hitzpotenzial 7.0

Erhältlich/ Drittes Quartal 2009

AUF EINEN BLICK

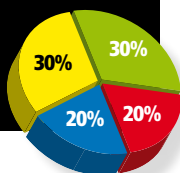
Hersteller/ Eidos
Entwickler/ Avalanche Studios
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ein Mann, ein Greifhaken und ein unzerstörbarer Fallschirm befreien das Tropenparadies Panau aus der Tyrannei.

DAS STECKT DRIN

- Gegner am Haken
- Brennende Wracks
- Todesmutige Sprünge
- CPU-generierte Wälder



Äh, Tschuldigung. Sie müssen jetzt leider aussteigen! Dieser Jet wird hiermit offiziell ins Arsenal der Rebellenbewegung überführt.

JUST CAUSE 2

Gestatten, mein Name ist Chaos...

Schon mal von dem Film »Crank« gehört? Action-Aufsteiger Jason Statham mimt darin den Profikiller Chev Chelios, der von seinem Widersacher mit einem so genannten »Beijing Cocktail« vergiftet wird. Fortan hat er ein echtes Problem: Rutscht sein Herzschlag unter eine bestimmte Marke, wird er ins Gras beißen. Adrenalin-schübe aller Art sind der einzige Weg, seine Herzfrequenz hochzuhalten und am Leben zu bleiben. Wirft man einen Blick auf den in München erstmals live präsentierten zweiten Teil des »GTA«-Rivalen von Eidos, könnte man meinen, Held Rico Rodriguez habe ebenfalls vom fiesen Chinesen-Gemisch genascht und ist nun zum Adrenalin-süchtigen mutiert.

Die Pressevorführung zum Nachfolgespiel der Action-Überraschung aus dem Jahr 2006 beginnt in luftiger Höhe – genauer gesagt mehrere Kilometer über dem ostasiatischen Panau, einer knapp 1.000 km² umfassenden Region, bestehend aus unzähligen kleinen Inselgruppen, weitläufigen Buchten und jeder Menge Ozean. Einen Raketenwerfer über die Schulter geschallt saust Rico in atemberaubendem Tempo dem Erdboden entgegen. Missionsübergreifendes Ziel des Draufgängers und Dauer-Adrenalin-Junkies: Diktator Baby Panay dingfest machen, um Panau vom Joch seiner Tyrannei zu befreien. Peter Johansson, leitender Spiel-Designer des schwedischen Entwicklers Avalanche Studios, schwenkt die Kamera um den noch fliegenden Rico herum und verdeutlicht nun auch optisch die beeindruckende Größe dieser fiktiven Spielwelt. »Was Sie hier sehen, wird komplett durch die stark verbesserte Fassung unserer Avalanche-Engine auf die Mattscheibe gezaubert«, kommentiert Johansson. »Während

sich der erste Teil von Just Cause primär aus Dschungel-Arealen zusammensetzt, arbeiten wir diesmal mit verschiedenen Klimazonen. Dort unten sehen Sie beispielsweise eine Wüste. Auch haben wir diesmal ein Echtzeit-Wettersystem implementiert, welches Regen, Schnee und sogar tropisches Gewitter in ganzer Pracht abbilden kann.« Und obwohl es in dieser Szene weder regnet, schneit noch gewittert, staunen die geladenen Gäste: Die famose Fernsicht lässt jede verstrichene Spielsekunde zu einem malerischen Postkartenmotiv werden. Als Johansson schließlich noch zwischen Tag und Nacht auf Knopfdruck wechselt, die damit einhergehenden Lichteffekte demonstriert und das von Grund auf neu entworfene Charaktermodell von Rico aus der Nähe zeigt, wird schnell klar, dass optisch nicht nur »GTA IV« um seine Spitzenposition im Genre fürchten muss.

Bevor Rico erstmals seinen Fuß auf den Boden der bleihaltigen Tatsachen setzt, verdeutlicht Johansson erneut, nach welch simplem, aber seiner Meinung nach erfolgversprechenden Grundprinzip Teil Zwei angegangen wird: »Mehr Explosionen, mehr Grafikpracht, mehr abgedrehte Stunts, mehr Freiheit, mehr Fahrzeuge, mehr Action – auf den Punkt gebracht: mehr von Allem.« Wie das in der praktischen Umsetzung aussieht, demonstriert Johansson zunächst unter Zuhilfenahme des überarbeiteten Greifhakens. Dieser kann nun zu jeder Zeit verwendet werden und dient nicht nur der Fortbewegung, sondern erstmals auch zur Bekämpfung von Gegnern. Einfach den Bösewicht anvisieren, die linke untere Schaltertaste drücken und schon schnellst das elastische Seil samt daran befestigtem Widerhaken mit tödlicher Präzision seinem Ziel entgegen. Doch es

DAS STUDIO

DIE TECHNIKGURUS

Die im schwedischen Stockholm ansässigen Avalanche Studios werden 2003 von Christofer Sundberg sowie Linus und Viktor Blomberg gegründet. Ihren ersten Achtungserfolg feiern die Nordmänner und -frauen im September 2006 mit dem von Eidos veröffentlichten »Just Cause«. Technisches Grundgerüst des von vielen Medien gefeierten »GTA«-Verschnitts bildet die leistungsfähige, vom Studio selbst auf die Beine gestellte »Avalanche«-Engine. Laut firmeneigener Homepage arbeitet das 160 Mann starke Team momentan neben »Just Cause 2« an drei weiteren Projekten für verschiedene Hersteller. Eines davon hört auf den Namen »The Hunter« und stellt einen grafisch beeindruckenden PC-Jagdsimulator dar. Die anderen beiden Projekte sollen noch dieses Jahr enthüllt werden. Übrigens: Wer bei den Schweden anheuern will, sollte sich schleunigst bewerben. Aktuell suchen sie noch nach erfahrener Verstärkung in der Spieletester-Abteilung.

liveundonline

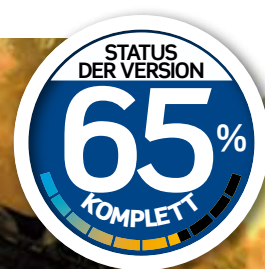
- Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Download-Inhalte aktuell nicht offiziell geplant, jedoch laut Entwicklerstudio technisch problemlos machbar
- 50 Erfolge, zum Beispiel fürs Abschließen von Missionen, aber auch für kreative Fortbewegungsweisen mit Fallschirm und Enterhaken



Frontscheibe im Eimer, Feuer im Motorblock, Lackschäden überall – der Kampf um eine gut bewachte Bergstation hat seine Spuren hinterlassen.

Lohnt sich's?

-  Die wohl beste Fernsicht, die Xbox 360-Spieler bis jetzt gesehen haben, Greifhaken hervorragend ins Spiel implementiert, gigantische Spielwelt, riesiger Fuhrpark
-  Mal sehen, ob sich die Missionen auch im finalen Spiel so abwechslungsreich gestalten



kommt noch besser, schwärmt der sportliche Schwede: »Die Dual-Hook-Funktion erlaubt es dir, zwei Objekte aneinander zu ketten. Egal ob Mensch an Mensch, Fahrzeug an Fahrzeug, Mensch an Fahrzeug oder auch Heli an Heli.« Bohrt man also beispielsweise einem schwerbewaffneten Soldaten den Greifhaken in die Rüstung und verankert das andere Ende des Seils – ebenfalls mit einem Greifhaken bestückt – in der Karosserie eines vorbeifahrenden Jeeps, ist das Ergebnis klar: Den Soldaten reißt es wortwörtlich aus den Latschen, gefolgt von einem wilden Trommelkonzert seiner Knochen auf dem Straßenbelag – eine ganz neue Bewährungsprobe für den Algorithmus zur Berechnung von Körperbewegungen. Auch möglich: Einen Gegner im Stil von Großmeister Scorpion aus »Mortal Combat« per Seil zu sich hinziehen und ihn dann mit Nahkampf-Attacken malträtiert. Mal sehen, wie die USK diesen neuen Gegner-Ausknips-Methoden gegenüber eingestellt ist. Üble Splatter-Effekte werden jedenfalls nicht gezeigt. Mögliche Jugend-

schutz-Kürzungen hin oder her, die aus der Dual-Hook-Attacke resultierenden Manöver bieten eine ganz neue Art und Weise, Kämpfe munitionssparend und mit einer Portion Kreativität für sich zu entscheiden. Johansson ergänzt: »Das Seil zwischen den zwei Greifhaken agiert sogar als eigenes physikalisches Objekt und reißt somit andere Objekte in seiner Bewegungsrichtung mit, wenn es zum Beispiel zwischen zwei Fahrzeugen befestigt wird, die sich ein Wettrennen liefern. Wir staunen selbst immer wieder, welche Schandtaten unsere Testspieler damit anstellen.«

VIELSEITIGER FALLSCHIRM

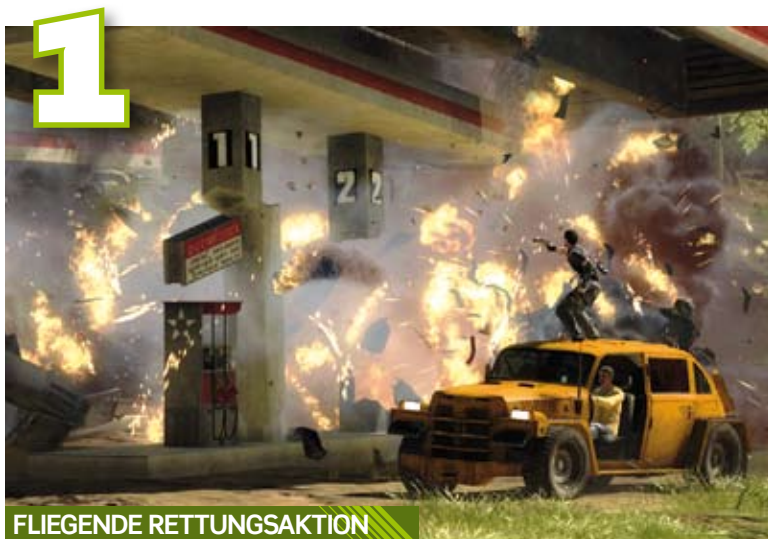
Ebenfalls wieder mit von der Partie: Ricos nun unverwundlicher Fallschirm. In seiner Hauptfunktion dient er dem Abfedern von Stürzen, kombiniert mit dem Greifhaken kann er jedoch auch dazu verwendet werden, wie ein Segelflieger abzuheben. Johansson visiert einen unscheinbaren Bodenbereich 20 Meter vor ihm an, feuert den Greifhaken ab, öffnet »

DER FUHRPARK

Nimm dir, was du brauchst

Über 100 fahrbare Untersätze versprechen die schwedischen Entwickler für »Just Cause 2«, darunter Jeeps, Hubschrauber, Überschalljets, Buggys, Boote, Straßenkreuzer, Motorräder, Luftschiffe, Busse, Lastwagen und vieles mehr. Wie im ersten Teil des Spiels oder der EA-Produktion »Mercenaries 2« kann jedes Gefährt in voller Fahrt gekapert werden – das gilt auch für Flugzeuge und Helikopter. Einzige Bedingung, damit der Vehikel-Klau klappt: Das erfolgreiche Meistern eines Quicktime-Events. Einmal an Bord ist ein nicht zu rabiater Flug- bzw. Fahrstil ratsam, da sonst das Schadenssystem greift und bald wieder ein neues Gefährt her muss.





FLIEGENDE RETTUNGSAKTION



Alles Gute kommt von oben

1 Held Rico und ein Rebellengehilfe zerlegen in einem spektakulären Manöver diese Tankstelle. Nicht sonderlich realistisch, jedoch absolut hollywoodreif. Man schmeckt förmlich das Benzin in der Luft.

2 Über die nun in Flammen stehende Zapfstation sind die Truppen von Diktator Baby Panay wenig erfreut und jagen Ricos Gehilfen im orangenen PKW in der Bildmitte. Rico leistet Beistand aus der Luft und landet durch ein perfekt getimtes Fallschirmmanöver auf dem Fahrzeug seines Kollegen.

3 Alle drei Humvees der Regierungstruppen verabschieden sich nach und nach in Form von teils bildschirmfüllenden Flammenbällen. Einen Humvee hat Ricos Raketenwerfer auf dem Gewissen, die anderen wurden per Greifhaken aneinandergekettet und haben sich gegenseitig sprichwörtlich aus dem Verkehr gezogen.



direkt im Anschluss den Fallschirm und schon gleitet Rico dank der Kraft des Windes durch die Lüfte. »Bist du einmal in der Luft, kannst du natürlich auch von dort Panays Mannen unter Beschuss nehmen. Auf diese Weise einen kritischen Treffer zu landen, gestaltet sich jedoch schwierig.« Kritische Treffer? Richtig, ein überarbeitetes Trefferzonensystem ist auch Teil der schwedischen Frischzellenkur für das Vorzeigeprodukt des Studios. Will man einen Gegner nur verlangsamen, reicht ein Knietreffer. Soll er kampfunfähig geschossen werden, schießt man lieber auf beide Schultern. Kopftreffer enden logischerweise absolut tödlich. Spieler mit zittrigem Abzugsfinger nutzen die jederzeit zuschaltbare automatische Zielfunktion. »Doch das KI-Fußvolk hat auch dazugelernt«, wirft Johansson ein, »fordert wann immer es geht Verstärkung an, verteilt sich geschickt auf so genannte Operationszonen, flankiert den Spieler.« Rico wiederum begegnet der erstarkten KI-Streitmacht mit der Möglichkeit, hinter Objekten Deckung zu suchen und aus dieser Position zurückzufeuern. Nicht zuletzt wurde auch ein Erfahrungspunktesystem integriert.

BYE BYE BASIS

Nach ausführlicher Präsentation aller technischen Neuerungen nimmt Johansson schließlich eine Demo-Mission in

Angriff: Ricos Kollegin, Jade Tan, wurde von Panays Einheiten entführt. Wo genau sie sich aufhält, weiß allerdings nur Informant Sheldon, der an einem entlegenen Ort wartet. Querfeldein zur Zielposition zu fahren wäre möglich, würde aber endlos viel Zeit in Anspruch nehmen. Gut, dass sich nicht weit von Ricos Position ein kleiner Flughafen befindet. Wo genau, verrät die detaillierte Automap oben links im Bild. Durch erfolgreichen Einsatz des Greifhakens schnell noch einen Jet gechartert und auf dem Luftweg zum Smalltalk mit Sheldon. Den Jet vor dem Treffen ordnungsgemäß zu landen, darauf verzichtet Johansson: »Rico schert sich nicht großartig um millionenschweres Staatseigentum und steigt gern mal in voller Fahrt aus«. Schmunzeln in der Menge, während die Reste des Jets an einem Hang langsam verglühen. Nach dem Gespräch mit Sheldon endlich Klarheit: Jade ist eingekerkert in der Castelo Singa Military Base, einer von 261 Örtlichkeiten im Spiel. Per Heli geht's auf direktem Weg dorthin. Drei Minuten später brennt die Basis lichterloh. »Je mehr Chaos du anrichtest, desto mehr Punkte kriegst du dafür und desto mehr Missionen werden freigeschaltet«, begründet Johansson seine Zerstörungsgorgie. Plötzlich wieder Staunen in der Menge: Ein in einem See stationiertes Atom-U-Boot beschießt die Basis, kurz nachdem Rico Jade entdeckt hat

und gegen maskierte Ninjas kämpfen musste. Ein im See schwimmendes Atom-U-Boot? Ninjas als Zwischenbosse? Fast schon so abgedreht wie ein Bond-Streifen. Bleibt zu hoffen, dass die Story nicht zu abstruse Wege geht, beziehungsweise die vorhandene Abgedrehtheit konsequent weiterverfolgt. Gelingt dies, steht einem Nonstop-Action-Feuerwerk nichts mehr im Wege. Chev Chelios aus »Crank« würde »Just Cause 2« vermutlich sofort kaufen.

Sönke Siemens

**360
SAGT ...**

Ein konsequent verbessertes Nachfolgeprodukt – in jeder Hinsicht. Vor allem die neuen Möglichkeiten, den Greifhaken einzusetzen, überzeugen. Tropisch heiß!

Hitzpotenzial 8.5

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 »F.E.A.R. 2 – Project Origin« gegen eine kleine Zuzahlung. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht.



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN:



BRIEF

Einfach die Geschenkabestellung ausfüllen und abschicken.



FAX

Einfach die Geschenkabestellung 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 Geschenkabestellen: abo@360-live.de

360 Live Geschenkabestellung

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 Geschenkabestellung 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 »F.E.A.R. 2 – Project Origin« 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

Jung oder Alt?

- Atmosphärische Stimmung, knallharte Action und interessantes Setting
- Hoffentlich wird das Zeit-Feature konsequent durchgezogen



liveundonline

- Ein Mehrspieler-Modus ist beschlossene Sache, genaue Infos möchte der Entwickler aber nicht preisgeben
- Einen Koop-Modus wird es nicht geben
- Erfolge sind dagegen logischerweise schon in Stein gemeißelt

SINGULARITY

Wie kommen Gegenwart und Jahre des Kalten Krieges zusammen? Der neue Ego-Shooter aus dem Hause Raven gibt die Antwort. Nur so viel: Zurück in die Zukunft war gestern...

AUF EINEN BLICK

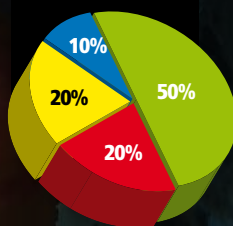
Hersteller/ Activision
Entwickler/ Raven Software
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Ego-Shooter mit Hirn und sehr interessanten Aspekten durch Zeitmanipulation.

DAS STECKT DRIN

- Experimente
- Speznas
- Rote Armee
- Zeitmanipulation



In den letzten Jahren sind so manche Genres ausgestorben, zugleich haben andere Genres an Popularität zugelegt. Ego-Shooter vor allem. Mittlerweile könnte man fast den Eindruck gewinnen, dass die Spiele-Industrie pro Woche mindestens einen weiteren Vertreter der Gattung »Schieß-und-lauf« ankündigt. Es ergibt sich aus der Natur der Dinge, dass nicht jedes einzelne Exemplar das Rad neu erfinden kann. Folgerichtig muss ein Ego-Shooter also wahrlich besondere Überraschungen mitbringen, um Aufmerksamkeit zu erregen und diese auch zu verdienen. Wenn freilich ein Software-Haus wie Raven – seit 17 Jahren bekannt für einige der großartigsten Werke aus dem Action-Genre – etwas völlig Neues ankündigt, dann sind fraglos offene Augen und ein wacher Verstand gefragt. Besonders in diesem Fall. Denn »Singularity« macht vieles anders als andere Ego-Shooter.

Wir schreiben das Jahr 2010. Als Spieler schlüpft man in die Rolle von Nate Renko, seines Zeichens Pilot der US Air Force. Renko stürzt bei einem Aufklärungsflug im hohen Norden über einer Insel ab, die 1950 Schauplatz merkwürdiger Experimente der Sowjetunion gewesen sein soll. Um den Westen im Rüstungswettlauf endgültig zu überholen, untersuchten russische Wissenschaftler seinerzeit die Eigenschaften des höchst instabilen »Elements 99«. Eine neue Waffe? Doch irgendetwas läuft schief. So sehr, dass sich die Auswirkungen noch 60 Jahre später bemerkbar machen – und zwar in einem Ausmaß, als hätten die Experimente gerade eben erst stattgefunden.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Ähnlich wie »Bioshock« wirft »Singularity« den Spieler in ein kaltes Becken voller Fragezeichen. Die Jagd nach Hinweisen prägt den Spielverlauf. Antworten suchen, Betroffene finden, dem Rätsel auf die Spur kommen: Das sind die Gameplay-Strukturen, mit denen Raven die Action unterfüttern möchte. Eines kristallisiert sich relativ früh heraus: Das Element 99 hat unter anderem so genannte Zeitwellen ausgelöst, die sich nun in regelmäßigen Abständen über die Insel wälzen – und Renko gleich mal in das Jahr 1950 zurückreißen. Anfangs ist Renko der Wirkung des E99 geradezu hilflos ausgesetzt, später kann er es zu seinem Vorteil nutzen. Schon nach kurzer Zeit fällt Renko das so genannte »Time Manipulation

Device« in die Hände, kurz TMD. Dabei handelt es sich um einen Handschuh, mit dem er, wie der Name bereits vermuten lässt, die Zeit manipulieren kann. Anders als beispielsweise beim artverwandten Shooter »Timeshift«, darf Renko aber deutlich mehr Einfluss auf seine Umwelt ausüben; er kann zum Beispiel Objekte altern lassen oder verjüngen. Das TMD ist also mehr als nur ein Gimmick, es bildet einen zentralen Teil des Spielinhalts. Insbesondere soll die Action an Tiefe und Anspruch gewinnen, soll zum Denken anregen. Eine Brücke etwa, die im Jahr 2010 in Trümmern liegt, lässt sich mit Hilfe des TMDs in den Zustand bringen, den sie im Jahr 1950 hatte. Doch solche »Reparaturen« halten nicht ewig. Per TMD verjüngte Objekte altern rapide – genauer gesagt um den Faktor Hundert beschleunigt. Das hat häufig Zeitdruck zur Folge.

Raven bezeichnet »Singularity« folgerichtig als »Thinking Man's Shooter«, als Action mit Hirn. Weiteres Beispiel: An einer Stelle muss Renko rostige und leere Ölfässer in ihren alten, gefüllten Zustand zurückversetzen. Warum? Nun ja, weil gefüllte Fässer bei Beschuss explodieren und somit den Weg frei räumen – aber da muss man erst mal drauf kommen! Im Spielverlauf steigert sich die Komplexität der Aufgaben. So entstehen mit Hilfe spezieller Generatoren Zeitportale beziehungsweise Zeitblasen. Allein schon der Anblick haut einen um: Du rennst durch das Hier-und-jetzt und mitten im Raum hängt eine flimmernde und wabernde Struktur, die in eine andere Zeitschiene führt. Das Drumherum sieht vollkommen normal aus, doch alles, was innerhalb dieser Struktur zu sehen ist, zeigt unverkennbare Spuren aus ebendieser vergangenen oder bevorstehenden Zeitperiode. Und es macht ganz den Eindruck, als seien diese Zeitblasen sinnvoll ins Spielgeschehen integriert, indem sie dem Spieler jede Menge Um-die-Ecke-Denken abverlangen. Im halb versunkenen Frachtschiff namens Pearl soll Renko eine Probe des chemischen Elements E99 bergen. Die liegt jedoch tief im Bauch des Schiffes verborgen; der Weg ist versperrt von einigen Tanks und einer Ladetür. Nach dem Schritt durch das Portal hat Renko nun 30 Sekunden Zeit, um in der Vergangenheit den – seinerzeit ja noch gut funktionierenden – Stromgenerator kurzzuschließen. Der öffnet die Tür in der Vergangenheit – und diese steht dann beim erneuten Schritt durch das Portal, also bei »

Im Gespräch mit...

JON ZUK / KREATIVER LEITER



»Über Dinge wie Gameplay, Grafik und Story haben wir uns früher nie Gedanken gemacht.«

360 Live: Raven Software gibt es nun schon eine ganze Weile. Wenn sie auf die »gute alte Zeit« zurückschauen – inwieweit hat sich das Ego-Shooter-Genre verändert?

Jon Zuk: Nach über zwölf Jahren bei Raven würde ich sagen, dass sich in Wirklichkeit nur zwei wesentliche Dinge verändert haben: Die Technologie, die eine deutlich bessere Umsetzung unserer Ideen ermöglicht, und natürlich die Erwartungshaltung der Spieler, was ein Spiel schaffen kann. Ein Titel wie »Singularity« wäre vor 10 Jahren nicht möglich gewesen.

360 Live: Und wie sieht es mit der Erwartungshaltung der Spieler aus?

JZ: Na ja, die ist entsprechend gestiegen. Gamer sehen, wie Spiele heutzutage Gameplay, Grafik, Story, Charakterentwicklung, Sound und alles andere unter einen Hut bekommen. Nun ja, darüber haben wir uns früher nie Gedanken gemacht. Die Handlung war oft nur nachträglich eingefügt. Wir haben vor allem coole Levels gemacht und sie anschließend mit einer Geschichte verbunden. Heute müssen First-Person-Games jeden einzelnen Aspekt bieten, um konkurrenzfähig zu sein.

360 Live: Renko ist also auf dieser Insel gestrandet. Wie muss man sich die Struktur des Spielverlaufs vorstellen?

JZ: Wir legen »Singularity« so an, dass die Spielstruktur auf Levels basiert. Der Grund: Wir bauen auf eine ziemlich starke Hintergrundgeschichte auf, die wir erzählen, während Nate Renko die Insel erforscht. Wir lotsen ihn aber dennoch durch eine Vielzahl an Szenarien: ein alter Frachter etwa, monumentale Brücken, die sich von Berggipfel zu Berggipfel erstrecken, Strukturen tief im Inneren der Insel.

360 Live: Welche Möglichkeiten verstecken sich in der Handlung? Welche Möglichkeiten stehen den Game-Designern aufgrund der Zeitmanipulation zur Verfügung.

JZ: Nun, das Time Manipulation Device ermöglicht jede Menge lustige Dinge. Beispielsweise sehen Schießereien in einem Standard-Shooter ja in aller Regel ziemlich geradlinig aus. Man mäh die Angreifer halt mit allem nieder, was man gerade mit sich herumschleppt. Mit dem TMD kann man aber beispielsweise die Deckung des Feindes wegaltern lassen, kann Stützbalken wegbröckeln lassen, so dass die darunter Stehenden erschlagen werden. Man kann

auch deren Granaten auf sie zurückschleudern. Außerdem zwingen wir den Spieler immer wieder, über die Lösung eines Problems nachzudenken, wenn er beispielsweise zwischen den Epochen wechseln muss, um die Realität zu verändern.

360 Live: Wie wird das Level-Design durch das TMD beeinflusst?

JZ: Wir müssen dem Speichermanagement sehr viel Aufmerksamkeit widmen. Denn wir halten viele Objekte mehrfach im Speicher, in einer alten und einer neuen Version beispielsweise. Das braucht's für den Fall, dass der Spieler diese Objekte manipuliert und sie altern lässt oder verjüngt, oder wenn Zeitportale oder Zeitwellen zum Einsatz kommen. Oft halten wir sogar zwei Versionen kompletter Areale in verschiedenen Epochen im Speicher – alles gar nicht so einfach.

360 Live: In einer Spiel-Szene ist zu sehen, wie ein riesiges Frachtschiff verrottet und verfällt. Das passiert sozusagen im Zeitraffer, während man hindurchläuft. Dann bricht eine gewaltige Statue in einer Art Halle zusammen; sie blockiert den Weg; man kann sie nun durch Zeitmanipulation wieder in ihren Ausgangszustand versetzen. Wie werden solche Situationen gehandhabt? Läuft das Zeitlimit unbeeinflussbar ab wie bei einer Sanduhr, oder sind an einigen Stellen »Schalter« angebracht, die der Spieler auslöst und damit die Choreographie beeinflusst?

JZ: Das ist unterschiedlich. Bei Manipulationen mit gewaltigen Ausmaßen – wie im Fall des Frachters – werden choreographierte Prozesse eingesetzt, während bei „kleineren“ Manipulationen ein Zeitkorridor das Anhalten des Effekts beeinflusst.



Mit Zeit-Generatoren lassen sich selbst mächtige Objekte wie dieses Frachtschiff verjüngen.

» der Rückkehr in die Jetzt-Zeit, immer noch offen. Und wieder ist einem Rätselchen der Zahn gezogen.

GRENZEN...

...des Erlaubten

Mit dem so genannten Time Manipulation Device – kurz »TMD« – ist es dem Helden namens Renko möglich, das Alter von Objekten zu verändern. Er kann sie in der Zeit zurück- oder nach vorn transportieren, was einige interessante Action- und Zeitmanipulations-Puzzles zur Folge hat. Dass dergleichen nur mit kleinen Objekten, nicht aber mit kompletten Kulissen funktioniert, dafür haben die Spielentwickler von Raven eine halbwegs schlüssige Erklärung parat: Demnach reicht die Leistung des TMDs für Objekte ab einer gewissen Größe schlichtweg nicht mehr aus. In einer Mission soll Renko beispielsweise das versunkene Frachtschiff Pearl bergen. Das körpereigene TMD ist mit dieser brachialen Aufgabe völlig überfordert. Ergo muss Renko die in den Korridoren verteilten Generatoren finden und aktivieren. Sie bündeln die Kraft des TMDs, verstärken sie und versetzen das Schiff somit vom Ist-Wrack in einen Neuzustand zurück. Klasse, wie die rostigen Strukturen im Verlauf des Kapitels Stück für Stück ihre Patina verlieren bis Armaturen und Beplankung schließlich in fast jungfräulichem Zustand auf dem Bildschirm strahlen.

REVOLTE DER HIRNE

Unterstützung erhalten die grauen Zellen durch Hinweise eines russischen Wissenschaftlers, die lustigerweise aus dem Jahr 1950 stammen und in Form von Notizen und Tonbändern in den Kulissen verteilt sind. Auch das hat wieder was von »Bioshock«, wie uns überhaupt so einige Stilmittel an diesen Atmosphären-Höhepunkt aus dem Hause 2k Games erinnern. Mit der Action verwobene Flashbacks zum Beispiel, die den Protagonisten kurzzeitig zwischen den Zeiten und Ereignissen hin und her reißen; Geister-Erscheinungen von Menschen, wie nebulöse Schemen, die sich aufgeregt unterhalten, in Panik fliehen, in jedem Fall ein gewisses Gefühl der Bedrohung und Beklemmung auslösen. Und stets ist Renko allein unterwegs, auf sich gestellt, gejagt von russischen Soldaten und seltsamen Kreaturen. In den heruntergekommenen Ostblock-Bauten herrscht eine buchstäblich mit Händen greifbare Atmosphäre der Gefahr.

Das TMD zeigt sich aber auch bei Konfrontationen hilfreich. Prinzipiell setzt sich Renko bei aggressiv gearteten Begegnungen klassisch mit diversen Handfeuerwaffen zur Wehr, was wegen des gemäßigten Tempos und der stilsicher eingebundenen Choreographien stark an das letzte »Call of Duty« erinnert. Richtig interessant geraten die Scharmützel allerdings eben erst durch den Gebrauch des TMDs. Das beginnt schon beim direkten Einsatz gegen den Feind: In rasantem Tempo altert der Angreifer, seine Haut verschrumpelt, das Fleisch fault ihm von den Knochen, bis von ihm letztendlich nur noch Staub am Boden liegt. Sehr sehenswert, wenn wir das im Angesicht des Todes so unverblümt





ZEIT IN WELLEN

1 Zurück in die Zukunft

In bestimmten Abständen rollen so genannte Zeitwellen über die Insel. Woher dieses Phänomen kommt, ist zu Beginn des Spiels unbekannt. Doch welche Wirkung diese Wellen entfalten, das lernt Renko recht schnell...

2 Sobald die Zeitwelle über Renko hinweggeegt ist, findet er sich 60 Jahre in die Vergangenheit zurückversetzt. Er muss dort so lange überleben, bis sich die nächste Welle über ihn ergießt.

Es ist nicht weiter überraschend, dass ein schwerbewaffneter US-Air-Force-Pilot wie Renko – seltsamer Name übrigens, was mag da wohl dahinter stecken? – in einer russischen Forschungsbasis anno 1950 auffällt. Kämpfe sind folglich vorprogrammiert.



sagen dürfen. Und auch indirekt kann man die gegnerischen Truppen ordentlich stressen. Warum nicht die Stützpfiler einer Plattform altern lassen, auf dass sie rosten, bröckeln, zusammenfallen und die darauf Wache schiebende Patrouille ins Verderben reißen?

Doch Renko sieht sich keineswegs nur mit russischen Elite-Einheiten konfrontiert, sondern auch mit den mutierten Folgen des E99-Experiments. Denn durch die Störungen im Raum-Zeit-Kontinuum haben offenbar Lebensformen einer anderen Dimension den Weg auf die Erde gefunden. Nun sprießen überall im Gelände seltsam schimmernde Pflanzen, pulsierende Eier kleben an den Wänden und spinnenartige Viecher mit dem schönen Namen »Tick« stoßen bei Beschuss eine ätzende Flüssigkeit aus. Sehr nett auch die erste Begegnung mit den »Reverts«, einer Mischung aus Mensch und halb entwickeltem Embryo. Diese Dinger entstehen sobald Renko einen Soldaten mittels TMD immer weiter verjüngt. Deutlich gefährlicher hingegen die »Zeks«, Russisch für »Gefangene«. Diese Inselbewohner gehören weder in die eine noch in die andere Epoche. Sind sie vielleicht Ergebnis misslungener

Die so genannten »Ticks« kennen weder Freund noch Feind: Alles, was sich bewegt, wird attackiert, auch wenn's mutierte Speznaz-Einheiten sind. Wer klug spielt, kann die Ticks also auch für seine eigenen Zwecke einsetzen.

Experimente an Gefangenen? Das alles sind freilich nur einige wenige der vielen Mutationen und Kreaturen auf der Insel, wenn man Raven Glauben schenken mag. Wir vermuten: Je näher man sich an das Zentrum des Eilands herankämpft, desto seltsamer geraten die Aggressoren. An Abwechslung sollte es nicht fehlen.

Grundsätzlich hat »Singularity« also das Zeug zu einem sehr genialen Ego-Shooter. Das Setting erinnert uns aufs Angenehmste an

das, was Gordon Freeman in »Half-Life« erlebt. Auch wirkt die Zeitmanipulation durchdacht. Das Ganze weckt Neugier, wohin sich die Dinge entwickeln. Nun hängt alles davon ab, wie konsequent Raven seine Vision umsetzt. Es bleibt beispielsweise vorerst die Frage offen, inwieweit sich die Umwelt mittels TMD beeinflussen lässt. Und vor allem: Können die Rätsel auf Dauer ebenso begeistern wie in den uns bisher gezeigten Etappen? Viele Fragen. Einige davon werden mit Sicherheit bis zum Erscheinen des Spiels im Herbst beantwortet werden – nicht zuletzt in kommenden Heft-Ausgaben. Wir bleiben dran.

Nicholas Buracas



360
SAGT ...

Interessanter Ansatz, tolle Atmosphäre. Könnte was werden!

Hitpotenzial 8.5



Durchschuss oder Ladehemmung?

- Die Charaktere versprechen Abwechslung, Szenario wirkt düster
- Offenes Szenario könnte trist werden und langweilen

Alle Bilder rechts: Red Dead Redemption



Erhältlich/ Ende 2009



Alle Bilder oben: Call of Juarez



AUF EINEN BLICK

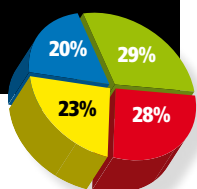
Hersteller/ Ubisoft
Entwickler/ Techland
Genre/ Western-Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ unklar

KURZ & KNAPP

Dreckige Western-Action mit riesiger Welt und jeder Menge Blei in der Luft.

DAS STECKT DRIN

- Verschlissene Jeans
- Fliegende Kugeln
- Dreck
- Böse Buben



CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Sattlen auf und töte!

Karg wie die Wüste von New Mexiko, so sehen die Regale beim Spielehändler für alle Western-Fans aus. Doch Ende des Jahres scheint sich das zu ändern. Mit »Call of Juarez: Bound in Blood« kommt uns der Nachfolger zu einem der besten Western-Shooter der letzten Jahre auf die Konsole. Dreht sich bei jenem die Geschichte noch um Rache und einen sagenumwobenen Goldschatz der Azteken, wird nun die Vorgeschichte zur Wild-West-Schatzsuche erzählt.

In den Hauptrollen des Games: Thomas und Ray McCall. Die Brüder sind Cowboys und Revolvervirtuosen, wie man sie aus Italo-Streifen wie »Django« oder »Die rechte und die linke Hand des Teufels« kennt. Eben Draufgänger, die stets den Finger am Abzug haben. Wie gewohnt, wird man zwischen den Charakteren wechseln, die sich deutlich unterscheiden – schade daher, dass kein Koop-Modus geplant ist. Ray ist stark wie ein Ochse und kann zahlreiche Wummen mit sich herumschleppen. Thomas ist dagegen schnell, agil und ein treffsicherer Scharfschütze. Daher versprechen die Macher von Techland schon jetzt den »wildesten Westen,

der je in einem Spiel dargestellt wurde«. Angesichts des düsteren Szenarios könnte da durchaus was dran sein. In »Call of Juarez: Bound in Blood« geht's quer durch den vom Bürgerkrieg gezeichneten US-Staat Georgia, das staubige Mexiko und mysteriöse aztekische Ruinen. Was die beiden Waffenbrüder dort suchen, ist jedoch noch nicht bekannt. Klar ist aber, dass die Handlung durch Habgier und Gesetzlosigkeit geprägt sein soll. Außerdem wird die Western-Welt weitaus größer, weitläufiger, freier und umfangreicher. Dabei gibt schon das Original eine große offene Welt vor, die aber mehr oder weniger linear durchlaufen und durchritten wird. Das Gameplay soll sich dabei gegenüber dem ersten Teil nicht stark ändern. Nur soll mehr Wert auf die markanten Action-Inhalte gelegt werden als auf die Schleichpassagen. Auch in Sachen Grafik wird sich freilich einiges tun. Erste Eindrücke des Spiels versprechen detailliertere und lebendigere Landschaften, wo das erste Schatzsuchabenteuer noch etwas steril daherkommt.

Doch »Call of Juarez: Bound in Blood« steht dieses Jahr bei weitem nicht alleine in der Prarie.

Stattdessen muss es sich mit »Red Dead Redemption«, dem Nachfolger zu »Red Dead Revolver« duellieren. Bei dem schlüpft man wiederum in die Haut von John Marston, einem gesetzlosen Tunichtgut, und muss in einer brutalen, chaotischen, offenen Westernwelt zu Beginn des 20. Jahrhunderts überleben. Im Vergleich mit »Bound in Blood« ist hier mit deutlich mehr Action und Gewalt zu rechnen. Für ansehnliche Grafik wird die »Rage«-Engine sorgen, die auch »GTA IV« Leben einhaucht. Wie's aussieht, wird 2009 ein Fest für Cowboys. Howdie!

Michael Förtsch

360 SAGT ...

Wenn's die Qualität des Vorgängerspiels übertrifft und alte Fehler ausmerzt, ein Muss – nicht nur für Western-Fans.

Hitpotenzial 7,5



Tom Clancy's

H.A.W.X

**HAST DU DAS ZEUG
ZUM KAMPFPILOTEN?**

BEWIRB DICH UNTER

WWW.ICH-BIN-EIN-KAMPFPILOT.DE



**UND GEWINNE
ERSTKLASSIGE PREISE!**



PC

DVD
ROM

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family, "PLAYSTATION" 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.

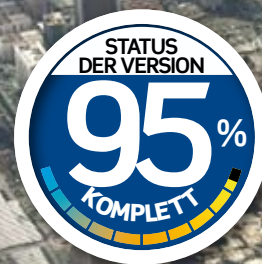
Höhenflug oder Bruchlandung?

- Das Spiel ist rasant, die Grafik auf hohem Niveau und der Sound überzeugend
- Die Handhabung verdient noch etwas Feinschliff, vor allem der Perspektivenwechsel nervt



Exklusiv!
PILOTEN-TEST

Nur in 360 Live



Erhältlich/ März 2009



Rund 50 Flieger werden im Hangar auf ihren Einsatz warten, allerdings wird man einige der Maschinen erst freispielen müssen.

AUF EINEN BLICK

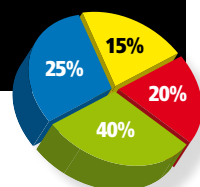
Hersteller/ Ubisoft
Entwickler/ Ubisoft Bukarest
Genre/ Flugsimulation
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Erstaunlich realistische Arcade-Flugsimulation.

DAS STECKT DRIN

- Realität
- Flughilfe
- Strömungsabriss
- Feinde



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

Tom Clancys neuester Actionsimulator im ultimativen Härtestest: Wie bewerten zwei erfahrene Kampfpiloten den Highend-Flieger?

Produktionen aus Tom Clancys Spielerschmiede wollen Realismus bekanntlich groß schreiben. Auch diese neue Action-Flugsimulation wirbt für Wirklichkeitsnähe. Aber wie real ist der Fliegeralltag wirklich? Eine Frage, die wir mangels eigener Flugerfahrung im Kampfjet an zwei Profis weitergeben. Nennen wir sie Maverick und Iceman. Bei einem Besuch in unserer Redaktion haben wir dem Piloten-Paar eine Vorabversion von »Tom Clancy's H.A.W.X.« vorgelegt. Einsatzgebiet: Rio de Janeiro. Auftrag: Invasion vereiteln. Leider stehen bisher nur sieben der rund 50 Maschinen im virtuellen Hangar, dennoch ist Maverick bei der Wahl des Flugzeuges unschlüssig: »Bevor wir einen Flieger auswählen, müssten wir schon wissen, welche Bedrohung uns erwartet! Aber diese F-15 Active habe ich noch nie fliegen gesehen.« Ein F-15-Prototyp mit Entenflügeln? Nun, die restlichen Maschinen sind vertraut:

»A-10A Thunderbolt II, F-22 Raptor, sogar eine russische SU-37 gibt's, das kann sich sehen lassen.« Die beiden entscheiden sich für den Eurofighter. Keine Startszene – im Tiefflug geht es direkt über das Häusermeer rund um den Zuckerhut. »Die Wolken, die Häuser, das Flugzeug, das sieht echt klasse aus. Die Grafik ist deutlich besser als in unserem militärischen Flugsimulator, wirklich. Aber dafür haben wir dort eine Kuppel, die den ganzen Sichtbereich abdeckt.«

Die Controller-Steuerung ist für beide ungewohnt; vor allem die Schubregelung finden sie unausgegoren: »Bei Luftkämpfen gibt man die meiste Zeit Vollgas, dann kann man die besten Manöver machen. Dazu muss man hier aber ständig die Taste gedrückt halten.« Ein eilig installierter Saitek-Aviator-Flightstick schafft Abhilfe. »Ja, damit fühlen sich die Flugmanöver gleich viel realistischer an.« Ein paar Sekunden

liveundonline

- Die gesamte Kampagne kann online im Koop-Modus erfüllt werden, wobei während der Gefechte bis zu vier Spieler jederzeit ein- und aussteigen können
- Für Multiplayer-Schlachten für bis zu acht Piloten wird es zahlreiche Modi wie Deathmatch geben
- Zahlreiche herunterladbare Inhalte geplant

SPIEL UND REALITÄT

Was den Profis auffällt

1

Ewig scheint die Sonne, doch das fehlende Wettermodell vermissen die beiden Piloten nicht: »Der Tornado ist zwar ein Allwetter-Flugzeug, aber wir starten auch nicht bei jeder Witterung. Dichte Wolken sind selbst bei heutigen Luftkämpfen ein Problem. Und bei schlechter Sicht sind Angriffe auf Bodenziele schwierig.«

2

Die englische Sprachausgabe soll in der fertigen Version eingedeutscht werden, doch Maverick und Iceman winken ab:

»Englisch ist die Pilotensprache, das wirkt einfach realistischer. Die Ansagen des Fluglehrers beispielsweise sind wirklich typisch amerikanisch. Fachbegriffe wie Fox 2 für das Abfeuern einer Luft-Luft-Rakete sollten beibehalten werden, auch der chaotische Funkverkehr während der Luftkämpfe passt. Nur der General mit seinen ständigen Kommentaren nervt.«

3

Andere Details suchen die Piloten vergebens: »Blackouts oder Redouts fehlen, das würde die Sache noch authentischer machen. Dafür gibt es aber wieder andere Dinge, die klasse aussehen. Beispielsweise, wenn die Sonne so auf die Armaturen scheint, dass man sie nicht mehr ablesen kann. In Wirklichkeit würden wir mit der Hand einen Schatten machen, im Spiel geht das natürlich nicht.«



UNSERE TESTPILOTEN

Maverick und Iceman

Für diesen Test haben wir uns zwei erfahrene Luftwaffen-Offiziere an Bord geholt: Sascha Kraft und Andreas Hagenbucher vom Jagdbomber-Geschwader (JaboG) 32 ECR in Klosterlechfeld/Oberbayern. Halten wir uns an den Kinostreifen »Top Gun« und nennen wir sie Maverick und Iceman. Unsere beiden Piloten haben sich nach mehr als dreijähriger Ausbildung auf den Tornado-Kampffjet spezialisiert und schon über 700 Flugstunden absolviert. Privat heben beide gerne mal mit »F-16 Fighting Falcon« oder dem »MS Flight Simulator« ab.



später gibt es den ersten Feindkontakt. Iceman analysiert die Situation: »Da fliegen wesentlich mehr Bandits als in Wirklichkeit herum. Übel. Na, wenigstens haben wir genug Raketen an Bord.«

Sekunden später Konfusion: Flügelmänner plärren aus dem Lautsprecher, die Luft ist erfüllt von Feinden. »Ich weiß zwar noch nicht, wo es jetzt lang geht, aber das ist im wahren Luftkampf ja auch nicht anders.« Er nimmt eines der Ziele ins Visier, schickt eine Rakete auf den Weg, kassiert prompt seinen ersten Abschuss, weicht der Explosionswolke aus. »Die Trümmer tun den Triebwerken nicht wirklich gut.« Dann heult irgendwo ein Alarm auf. Maverick erkennt das Geräusch auf Anhieb: »Raketenalarm! Oh, oh. Im Ernstfall drosselt man jetzt den Schub und wirft die Täuschkörper ab. So kann man den hitzesuchenden Raketen am besten entweichen.«

Doch im Tumult des Gefechtes lässt sich fast nicht ausmachen, ob die Rakete abgelenkt wird oder noch auf dem Weg ist. Maverick nimmt Ziele aufs Korn, schickt Raketen ab und rammt plötzlich einen Berg. Lachend starten die beiden eine andere Mission, dieses Mal mit einer F-22 Raptor. »Die Ansicht, wo man nur das reine Head-Up-Display sieht, fand ich am Anfang ja klasse, doch jetzt sagt mir die Cockpit-Perspektive mehr zu. Schade, dass es in der Vorabversion noch keinen Tornado gibt, da könnte ich's am besten vergleichen«,

meint Iceman. Aber auch so fallen Details auf: »Die Anzeigen bewegen sich alle realistisch und mit dem Stick kann man sich prima umsehen. Danach zentriert sich die Ansicht wieder automatisch. Genial! Nur die Sache mit der Vektorschubsteuerung, die ist nicht optimal gelöst.« Tatsächlich kontrolliert und limitiert der Flugassistent alle Lenkmanöver der Spieler. Wer das komplette Potential der beweglichen F-22-Triebwerksdüsen nutzen will, muss den Assistenten deaktivieren – und wird automatisch in die Außenansicht gezwungen. Das sorgt anfangs zwar für Flugfehler, doch nach einigen Minuten hat Maverick den Flieger wieder im Griff, riskiert haarige Manöver und killt zahlreiche Drohnen. »Das klappt ja ganz gut, aber der Sichtwechsel reißt dich aus dem Spielfluss heraus. Da wär's mir lieber, man könnte den Assistenten auch im Cockpit abschalten. Dafür sehen die Manöver toll aus. Wie das Flugzeug rollt, sich dreht und fällt, das ist perfekt gemacht!«

Die nächste Mission wird gestartet: Begleitschutz für das AWACS-Radarflugzeug. Schon nach wenigen Sekunden hagelt es Kritik: »Die Boeing fliegt viel zu tief, zu enge Kurven und in die falsche Richtung. Die bewegt sich normalerweise immer weg vom Kampfgebiet. Dafür ist das Flugverhalten der Jets täuschend echt. Und bei den Gefechten wird's echt hektisch. Da ist man froh, dass man sich nicht wirklich um die Avionik kümmern muss.«

Drei Stunden später folgt das Fazit der beiden erfahrenen Kampfpiloten, und das fällt überraschend gut aus: »Für eine Flugsimulation, die eigentlich nur auf Spaß angelegt ist, bietet das Spiel erstaunlich viel Realismus. Das würde ich auch in meiner Freizeit spielen. Dann wäre aber ein Splitscreen cool, damit man mit einer Konsole antreten kann. Na ja, online macht's bestimmt genauso viel Laune!«

Dieser Hoffnung schließen wir uns an und bedanken uns an dieser Stelle noch einmal herzlich bei den beiden Soldaten der Luftwaffe für ihren selbstlosen Einsatz.

Reinhard Fischer/mf/rf

360
SAGT ...

Wird sind überrascht, wie nahe das Spiel in manchen Bereichen an der Wirklichkeit dran ist.

Hitpotenzial 7,5

FIGHT NIGHT ROUND 4

Steig in den Ring, wenn du dich traust!

Die relativ überschaubare Geschichte der Boxspiele hat es gezeigt: Das Genre ist immer dann am besten und erfolgreichsten, wenn es sich selbst nicht allzu ernst, sondern eher auf die Schippe nimmt. Herausragende Beispiele dafür sind Nintendos herrliches »Super Punchout« und die beiden genialen »Ready 2 Rumble Boxing«-Episoden für Dreamcast, Playstation 2 und Nintendo 64. Echte Simulationen dagegen waren bis auf wenige Ausnahmen bisher zum Scheitern verurteilt. Der Grund: Die Komplexität, das Timing, die Finten und Strategien eines echten Boxkampfes sind nicht so einfach in ein Spiel zu übertragen, die Möglichkeiten zum aktiven Eingriff sind zu gering. Doch Electronic Arts lässt sich bisher davon nicht beirren, und das ist gut so. Mit »Fight Night Round 3« hat man zu Beginn der Ära der Xbox 360 ja tatsächlich einen ersten Achtungserfolg erzielt. Die blendenden Verkäufe mögen freilich weniger mit dem grundsoliden Gameplay zusammenhängen, als vielmehr damit, dass es sich um einen optischen Leckerbissen handelt. Mittlerweile sind die Grafikstandards jedoch andere. Und es sieht ganz danach aus, als sei sich Electronic Arts dessen bewusst; Teil Vier will mehr bringen als nur eine dezent aufpolierte Grafik-Engine und ein paar Gameplay-Gimmicks. Das kanadische Herstellerteam nimmt sich gezielt der Schwächen von »Fight Night Round 3« an. So beeindruckend realistisch der Schlagabtausch dort rüberkommt – im Detail sind viele Verbesserungen möglich. So bewegen sich die

Boxer im dritten Teil noch nach einem streng vordefinierten Satz von choreographierten Motion-Capture-Aktionen, Schweiß ist nichts weiter als eine geschickt aufgebraute Texturschicht. Und sobald es in den In-Fight geht, zerstören unschöne Clippingfehler die Illusion und schicken den Spieler aus dem Ring zurück auf die Couch. Genau bei diesen Punkten setzt EA nun die Feile an.

Am deutlichsten wirkt die Neuausrichtung sicherlich bei Betrachtung der neuen Kollisions-Simulation. Jede Art von Treffer, sei es ein geblockter Schlag oder ein Aufeinandertreffen der Oberkörper, erzeugt eine in Echtzeit berechnete und nachvollziehbare Reaktion von Körpern und Gliedern. Das komplette Skelettgerüst der Boxer reagiert auf Kampfsituationen so, wie man es erwarten würde. Kurzum: Der bisher etwas stereotyp ablaufende Schlagabtausch früherer Episoden soll diesmal passé sein; der gezeigte Realismus im Umgang zweier Sportler miteinander macht einen bis dato unerreichten Eindruck.

Ganz analog übrigens zu »Street Fighter IV« wird das ebenfalls aus »Round 3« bekannte Parry-System über Bord geworfen, das den Boxern bei korrekt vorausgesagten Schlägen Konter in Zeitlupe erlaubt. Stattdessen legt man nun weitaus mehr Wert auf Ausweichmanöver. Stupides und stures Blocken wird mit verbeulter Nase und blauen Augen bestraft. Eine permanent hochgezogene Deckung per Doppelfaust kann geschickt ausmanövriert werden. Der Spieler soll mehr mitdenken, soll in Bewegung bleiben, überlegt ausweichen, eine Schlagserie auf den Gegner niederprasseln lassen, sich zurückziehen, die Strategie ändern. Das Ganze soll sich taktischer anfühlen, ganz genauso wie ein echter Boxkampf. Die Frage ist natürlich, ob ein derlei realitätsnah inszeniertes Geschehen letzten Endes nicht den Spaß am Spiel untergräbt. Ob's die Mischung macht? Nun, wir werden sehen. Bisher sieht das Gezeigte jedenfalls nach Referenzmaterial aus.

Ralph Karels/rl

360 SAGT ...

Einst hat uns »Fight Night Round 3« gelehrt, dass Vorfreude auf ein Box-Game gerechtfertigt ist. »Round 4« setzt noch einen drauf.

Hitpotenzial 8,0

Erhältlich/ Herbst 2009

AUF EINEN BLICK

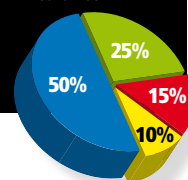
Hersteller/
Electronic Arts
Entwickler/
EA Kanada
Genre/ Sport
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Das dritte »Fight Night« hat begeistert – auch Menschen, die kein Boxen mögen. »Round 4« legt die Latte höher.

DAS STECKT DRIN

- Schweiß
- Knockouts
- Blut
- Realismus



ERHOL DICH!

Ab in die Ecke

In einem wahren Boxkampf zählt die Einteilung der Energie-Reserven zu den entscheidenden Elementen. Diese taktische Facette wird in »Fight Night Round 4« betont. Zwischen den Runden, wenn sich die beiden Gegner in ihre Ecken zurückziehen, wird man nicht mehr nur vorrangig Blutungen stillen können. Vielmehr ist zwischen durch eine Umverteilung von Punkten auf diverse Attribute, wie zum Beispiel Schaden, Ausdauer und Gesundheit, möglich.

IST DAS EINE BEULE?

In aufwändigen Motion-Capturing-Einheiten hat Electronic Arts Körper und Klamotten der Sportler erfasst. Das führt dazu, dass sich Haut und Muskeln, aber auch Shorts und Schweißbänder nach harten Treffern verformen.

“Photorealismus trifft auf nachvollziehbare Simulation des Boxsports.”



Das deformierte Gesicht von Iron Mike »Ohrenbeißer« Tyson spricht Bände: Zahlreiche Treffer haben eindeutig Wirkung hinterlassen.



Uppercut oder Leberhaken?

- ⬆ Die nächste Generation von Realismus. Noch Spiel oder schon Live-Übertragung?
- ⬇ Ein Zuviel an Realismus und Komplexität könnte den Spielspaß ausknocken

DAS TUT WEH

Die komplett überarbeitete Kollisionsphysik lässt K.O.-Haken zu, die realistisch im Gesicht des Opfers einschlagen. Clippingfehler – wie noch in »Fight Night Round 3« – sollen Vergangenheit sein.

SCHÖNER SCHWITZEN

Körperflüssigkeiten sind kein billiger Partikeleffekt mehr wie im Vorgänger. Jeder Schweißtropfen bildet nun ein in Echtzeit berechnetes Objekt, das bei Treffern über den Bildschirm perlt.

DAS SPIEL HAT RICHTIG MUCKIS...

Diesmal soll das boxerische Talent einen deutlicheren Unterschied machen. Überspitzt gesagt spielt es eine Rolle, ob der lange Lennox Lewis auf Danny de Vito oder Wladimir Klitschko trifft. Die Größe der Profis fließt merklich ins Spielgeschehen ein: Der 2-Meter-Boxer beharrt seinen Gegner analog zur Realität bevorzugt aus der Distanz. Der kompakte kleine Muskelberg hingegen wird seine Chance eher im körpernahen In-Fight suchen. Jeder Kämpfer ist durch eigene Motion-Capture-Animation geprägt. Ein Mike Tyson ist sofort wiederzuerkennen, bewegt sich nicht mehr wie Evander Holyfield. Die gestählten Arme beugen sich bei Kontakt, Muskeln treten an physikalisch korrekter Stelle kurz hervor, die rasierten Köpfe neigen sich je nach Trefferzone mit entsprechend deformierten, ebenfalls in Echtzeit berechneten Gesichtspartien. Anatomisch korrekt platzierte Muskelgruppen sollen aber nicht nur der Optik zuträglich sein, sondern nachvollziehbaren Einfluss auf Schnelligkeit und Kraft haben. Bei »Fight Night Round 4« soll somit eintreffen, was sich mancher bereits von Teil Drei erhofft haben mag: In Echtzeit berechneter Photorealismus trifft auf eine nachvollziehbare Simulation des Boxsports.



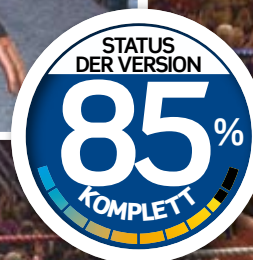


Arm Drag oder Drop Kick?

- Alte Schule: Fühlt sich sehr wie die Spiele der 2000er Wrestlemania-Ara an.
- Neue Schule: Aktuell reißt sich Hulk Hogan sein Shirt beim Einmarsch nicht mehr vom Leib – Buuuuh!



Erhältlich/ März 2009



AUF EINEN BLICK

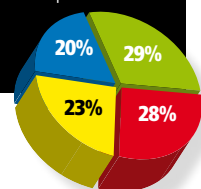
Hersteller/ THQ
Entwickler/ Yuke's
Genre/ Wrestling
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Die Macher von »WWE Smackdown vs. RAW« unterziehen ihre Engine einer Generalüberholung und schaffen Wrestling-Action für die Ewigkeit. Nett.

DAS STECKT DRIN

- Flying Clothesline
- Spinning Pile Driver
- Atomic Knee Drop
- Sharpshooter



LEGENDS OF WRESTLEMANIA

Battle Royale der Wrestling-Zombies.

Mittlerweile ist es ruhig geworden um die amerikanischen Clothesline- und Knee-Drop-Clowns aus der WWE – lediglich »WWE Smackdown« und »TNA Impact« buhlen noch um die Gunst der Wrestling-Anhänger von Mr. Perfect und Konsorten. Aber wenn es schon keine Konkurrenz gibt, dann macht man sich eben selbst welche, so denkt wohl THQ und beauftragt die »Smackdown«-Macher von Yuke's mit einem Alternativ-Projekt – alte Wrestling-Knochen wie Hulk Hogan, Bret Hart und der Undertaker sollen auferstehen und in einem Dream-Match gegeneinander antreten – »Legends of Wrestlemania« ist geboren! Der Retro-Ansatz endet nicht bei der Riege der Kämpfer, auch Steuerung und Gameplay scheinen wie aus der Vergangenheit entsandt. Ähnlich den Genre-Klassikern »WWF No Mercy« und »Wrestlemania 2000« werden Griffe und Würfe wieder mit Akrobatik auf den Feuertasten ausgelöst, nicht mehr per rechtem Stick wie es zuletzt im Sportspiel-Genre Mode geworden ist. Unserer Meinung nach passt das gut zu einem Wrestling-Spiel, denn die Präzision ist fühlbar, man hat den Eindruck, Aktionen

sehr viel genauer platzieren zu können. Hektisch fühlt sich das Ganze nicht an, sondern eher taktisch und kontrollierbar – bravo! Der Spielfluss wirkt verlangsamt, die Aktionen haben Zeit, das Ganze kommt brachial rüber, so wie sich das gehört für eine Wrestling-Simulation.

Doch keine Sorge, »Legends of Wrestlemania« wird alles andere als ein auf HD-Auflösung hochgerechnetes Retro-Remake. Dafür sorgen schon neue Zutaten wie zum Beispiel die Chain-Leiste, die wie in einem Prügelspiel funktioniert. Je mehr du deinen Gegner mit Standard-Aktionen eindeckst, umso mehr füllt sich diese Leiste. Das erlaubt nach und nach mehr spektakuläre Manöver, bis hin zum individuellen Signature-Move jedes Charakters. Letztlich wird – ähnlich wie in der wahren Arena – der Signature-Move meist als Finisher eingesetzt, und das frühestens fünf Minuten nach Kampfbeginn. Dies kommt dem Spielspaß deutlich zugute, denn was gäbe es Befriedigenderes für einen Wrestling-Fan, als ein minutiös geplantes und dann erfolgreich abgeschlossenes Finish. Doch Achtung: Mit geschickt eingestreuten Quicktime-Events ist dem Gegner jederzeit

ein Comeback möglich: Macht man zum Beispiel unliebsame Bekanntschaft mit dem Ringseil und tippt die in diesem Moment aufleuchtende Taste als Erster an, nimmt das dem Angreifer und seinem Konter den Wind aus den Segeln. Umrahmt wird »Legends of Wrestlemania« von einem umfangreichen Karrieremodus, der die Höhepunkte von insgesamt 15 Wrestlemania-Veranstaltungen mit verschiedenen Aufgaben kombiniert. Wir bleiben am Ring und berichten voraussichtlich bereits in der nächsten Ausgabe, ob die alten Haudegen der 90er noch ihre Moves drauf haben oder besser den Rollstuhl vorziehen sollten.

Ralph Karels/rl

360 SAGT ...

Legends of Wrestlemania ist wesentlich zugänglicher als das jährliche Smackdown-Update.

Hitpotenzial 70

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:

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 43094470 - München: +49 (0)89 89068771



*in Kooperation mit der Middlesex University of London



©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM®

www.360-live.de

360
LIVE

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN

RESIDENT EVIL



LASS UNS DAS MAL AUSDISKUTIEREN.



AN NGO
GIGA MOTION DESIGNER, 34

SPIELT
ROCKY LEGENDS

Gaming-Begeisterung ist das wichtigste Merkmal unserer Mitarbeiter.
Überzeuge Dich selber auf giga.de und mach mit bei
der coolsten Gaming Community im Netz!

spielen geht immer!

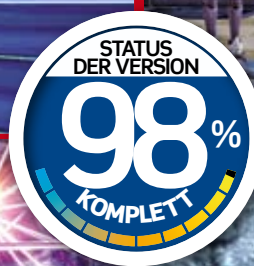
Apollo 11 oder Apollo 13?



Interessante Handlung, superflüssige Kämpfe



Figuren wirken arg künstlich, eine Eindeutigkeit ist unwahrscheinlich



Erhältlich/ 24. April 2009



AUF EINEN BLICK

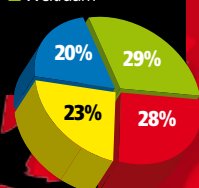
Hersteller/ Square
Enix
Entwickler/ Tri-Ace
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Vorgeschichte zur traditionsreichen Japano-Rollenspiel-Reihe.

DAS STECKT DRIN

- Außerirdische
- Technik
- Letzte Hoffnung
- Weltraum



STAR OCEAN THE LAST HOPE

Die letzte Hoffnung für Fans japanischer Rollenspiele? Wir werden sehen.

Es ist erstaunlich, aber wahr, dass sich die Xbox 360 zur Konsole erster Wahl für Liebhaber japanischer Rollenspiele entwickelt hat. Mit »Star Ocean: The Last Hope« erscheint Ende April bereits ein weiterer potenzieller Muss-ich-haben-Kandidat. Das Sci-Fi-Abenteuer erzählt die Vorgeschichte zur kultigen Rollenspiel-Reihe, Kenntnisse der drei anderen Episoden sind trotzdem nicht nötig.

Nachdem die Menschheit im Jahr 2064 mit dem Dritten Weltkrieg die Erde quasi unbewohnbar macht, muss sie sich fortan in den Weiten des Weltalls eine neue Heimat suchen. Diese Aufgabe fällt der Organisation SRF zu. Die Heldenfigur, der zwanzigjährige Edge Maverick, meldet sich freiwillig, um mit seinem Raumschiff Calnus die Galaxie zu bereisen.

Trotz Science-Fiction-Hintergrund präsentiert sich das Spiel wie die Vorgänger-Produktionen als klassisches Rollenspiel. Auf den verschiedenen Planeten trifft man neue Charaktere, deckt sich mit Waffen ein und kämpft natürlich immer

wieder mit allerlei monströsen Viechern. Die sind in den Gebieten jederzeit sichtbar, ähnlich wie in »Blue Dragon« oder auch dem ersten Xbox-360-Versuch des Entwicklerteams von Tri-Ace – das ist »Infinite Undiscovery«, zur Erinnerung. Im Unterschied dazu schaltet »Last Hope« allerdings in einen separaten Kampfbildschirm um. In Echtzeit schlagen dann bis zu vier Charaktere auf Monster in allen Größen ein. Für besiegte Feinde hagelt es gewohnt Erfahrungspunkte, die zum Stufen-Anstieg führen. Der bringt dann weitere Spezialattacken und Zaubersprüche mit sich. Wie schon in den anderen Episoden steuert der Spieler standardmäßig nur Edge in den Rangeleien. Die anderen drei übernimmt die CPU. Falls die jedoch mal wieder Mist baut, kann man jederzeit per Knopfdruck auf eine andere Figur umschalten. Deutlich mehr Freiheiten bei den Kämpfen als in »Infinite Undiscovery« also, was Profis erstaunliche Kombos erlaubt.

Aber auch abseits der Schlachtfelder erwartet die Fans viel Tiefgang: ein Gegenstände-

Bausystem wie in »Infinite Undiscovery« etwa und die altbekannten »Private Actions«. Hier unterhält sich Maverick in ruhigen Zeiten mit anderen Party-Mitgliedern; das hat Einfluss auf die Beziehungen zwischen den Figuren und sehr sehenswerte Zwischensequenzen zur Folge. Momentan ist von 100 Private Actions die Rede.

Das technische Grundgerüst bildet eine stark erweiterte Engine von »Infinite Undiscovery«. Das bisher Gezeigte sieht gut aus, auch die flüssig spielbaren Kämpfe – Grafikaufbau mit 60 Bildern pro Sekunde! – machen einen herrlichen Eindruck. Außerdem wirkt es ganz so, als wären Ladepausen kein Thema – fein! Bisher sind unsere Abenteurer jedoch nur durch eine japanische Spielversion gewandert. Ob es eine deutsche Fassung geben wird und wie gut die sich macht, bleibt abzuwarten. Wir tippen eher darauf, dass hierzulande eine komplett englische Fassung veröffentlicht wird, genau wie bei den Vorgängerspielen. Test siehe nächste Ausgabe.

Nicholas Buracas

360 SAGT ...

Könnte wirklich grandios werden. Bleibt nur zu hoffen, dass die Handlung hält, was sie verspricht.

Hitpotenzial 8.0

ZU GAST BEI SQUARE ENIX

360 LIVE BESUCHT DEN JAPANISCHEN KULT-ENTWICKLER

Japan ist das Videospiel-Paradies schlechthin. Das einzige Land auf Erden, in dem Gaming seit Anbeginn als fester Bestandteil der Kultur in der Gesellschaft eingebunden ist. Und egal, wo die aktuellen Spiele entwickelt werden – wenn sie nicht sowieso direkt aus Japan kommen, sind sie auf alle Fälle von Produktionen der dortigen Entwickler inspiriert. Seit den Anfängen der Videospiel-Industrie hat Japan in der Branche eine wichtige Führungsrolle übernommen. Spieleschmieden wie Square Enix zeigen fast mit jeder neuen Veröffentlichung, dass einfach mehr geht, als manch anderer Entwickler auch nur erahnen kann.

Square Enix ist als Hersteller und Entwickler weltweit hoch angesehen und betreibt in Japan mehrere Studios mit elf internen Entwicklerteams. Manche dieser Designer, Programmierer und Künstler sind dort so populär wie hierzulande nur wenige Prominente. Und als Spieler eines gewissen Alters erinnert man sich fast zwangsläufig an einige der berührendsten Szenen der Videospielgeschichte, von denen so

viele auf die Kappe von Square Enix gehen – beispielsweise jener unvergessene Moment in »Final Fantasy VII«, da Aeris stirbt. Es wundert deshalb nicht, dass sich bereits weltweit Fans die Finger nach Teil Dreizehn aus der »Final Fantasy«-Saga lecken, dem wichtigsten Projekt für Square Enix im laufenden Jahr. 360 Live hatte im Januar Gelegenheit, den Entwicklern im hauseigenen Studio über die Schulter schauen zu dürfen und die alles entscheidende Frage zu stellen: Wie zum Geier schafft ihr es, derart fesselnde Rollenspiele zu entwickeln?

VERZÖGERUNGS-AUSGLEICH

Die vielen Büroräume im 21. Stockwerk eines Wolkenkratzers mitten im Herzen von Tokio sind bei unserer Ankunft überraschend still – die Entwickler basteln emsig am neuen »Final Fantasy«. Doch eine Abteilung tritt erst mal kürzer und beschäftigt sich neben der Urlaubsplanung mit unserem Interview, um uns ein paar Einblicke in die Abläufe einer Rollenspiel-Produktion am Beispiel von »The Last Remnant« zu vermitteln. Im November 2008 exklusiv für die Xbox 360 veröffentlicht, war dieses Projekt für Square Enix anfangs ein risikoreiches Glücksspiel. Denn eine neue Marke und ein neues, ungewohntes Kampfsystem lassen sich nur schwer auf Anhieb bei den RPG-Fans



Die meisten Titel von Square sind zweifelsohne absolute Design-Perlen.



Dieser Charakter aus »Final Fantasy XIII« sieht schon fast zum Greifen echt aus.

“ Die Arbeitsweise von Square Enix ist einzigartig. Charakterstarke Rollenspiele mit epischem Ausmaß sind ihr Markenzeichen. ”

Das Spiele-Mekka

Um Japan und die dortige Gaming-Kultur zu verstehen, muss man sich am besten direkt damit kurzschließen. Am einfachsten geschieht das, indem man den Tokioter Stadtteil Akihabara besucht. Nicht weit vom Square-Enix-Studio entfernt, findet man wirklich alles, was auch nur im Entferntesten mit Videospielen zu tun hat; von uralten Konsolen bis hin zu den modernsten Spielhallen-Automaten. In den riesigen Spielhallen messen sich jeden Tag hunderte Japaner miteinander. Doch auch in kleinen verbrauchten Hinterzimmern fernab von den mit Neonlichtern gefluteten Marktstraßen bauen Angestellte in ihrer Mittagspause mit einer Runde »Street Fighter IV« ihre Aggressionen ab, während ein Dritter den Kampf mit einem Mikrofon kommentiert. Spielerisches Können in einem Maß, das sich die meisten von uns nicht einmal vorstellen können, wird dabei entfesselt. Videospielen ist in Japan einfach ein fester Bestandteil des Alltags, und Akihabara bildet das pulsierende Herz des Ganzen.



Was soll man da nur zuerst kaufen? Akihabara ist ein verrückter Stadtteil von Tokyo, in dem man wirklich alles findet, was mit Videospielen und anderem technischen Krimskrams zu tun hat – zu unglaublichen Dumping-Preisen.



In Japan steht fast an jeder Ecke ein »Street Fighter IV«-Automat. In Deutschland gibt es gerade mal zwei bis drei.



etablieren. Eigentlich wollte Square Enix mit der weltweit gleichzeitigen Veröffentlichung den Weg für »Final Fantasy XIII« ebnen. »Normalerweise entwickeln wir bei einer Produktion die japanische Version zuerst und modifizieren diese dann anschließend für den westlichen Markt«, erklärt uns der leitende Entwickler von »The Last Remnant«, Hiroshi Takai. »Das heißt, dass eigentlich immer eine sechsmonatige Verzögerung entsteht, bis die anderen Versionen veröffentlicht werden. Doch mittlerweile haben wir uns oft Gedanken darüber gemacht, welche Wirkung das auf die westlichen Spieler hat, und wollen deshalb in Zukunft die meisten Titel weltweit zeitgleich in die Läden bringen.«

Weise Worte. Doch wie die Terminlisten zeigen, scheint sich diese Vorgehensweise noch nicht vollständig durchsetzen zu können. »Star Ocean: The Last Hope«, der heiß erwartete vierte Teil der beliebten Sci-Fi-Saga für die aktuelle Konsolengeneration, wird in Japan bereits schon am 19. Februar veröffentlicht, der US-Termin ist für den 24. Februar festgelegt, aber für den europäischen Markt ist derzeit noch kein Veröffentlichungstermin fixiert – nach Angaben des Publishers kann sich der Start sogar bis in den Spätsommer verzögern. Für uns ist das unverständlich, da die hiesige Version nach aktuellem Stand ohnehin nicht eingedeutscht wird, sondern englisch bleibt. Hoffen wir, dass Square bei der Vermarktung von »Final Fantasy XIII« wieder einen moderneren Weg wählt und global am selben Tag ausliefert, was zu diesem

Zeitpunkt allerdings noch mehr als fraglich ist. Es sieht derzeit eher so aus, als würde das Spiel Ende 2009 in Japan erscheinen, und die Version für Europa im darauf folgenden Frühjahr nachgereicht.

Doch vielleicht kommt es ja anders, vielleicht nutzt Square Enix die mit »The Last Remnant« gemachten Erfahrungen. »Wir waren sehr bemüht, etwas anderes zu kreieren als die meisten japanischen RPG-Stereotype. Wir wollten auch ein Stück weg vom klassischen Square-Enix-Rollenspiel-Standard«, so Hiroshi Takai. »Um nur ein paar Beispiele zu nennen, haben wir sämtliche Motion-Capture-Aufnahmen mit westlichen Darstellern durchgeführt, Gleiches gilt für die gesamte Sprachausgabe. So hatten wir zuerst ein englisches Skript in den Händen, das wir dann ins Japanische übersetzt haben.«

DER SCHWACHE MARKT

Tatsächlich war die Veröffentlichung eines Exklusiv-Titels für die Xbox 360 eine neue Herausforderung für Square Enix. Denn bis Mitte 2008 stagnierten die Verkaufszahlen von Microsofts Daddelkiste in Japan – nicht gerade hilfreich, um genug Spiele zu verkaufen. Deshalb verwirklichte man mit »The Last Remnant« eine neue Art der Produktphilosophie. Ende 2008 wurde dann das Vorurteil, nach dem sich Japaner grundsätzlich verschlossen gegenüber einem US-Konzern

geben und deshalb keine Microsoft-Konsolen kaufen, endgültig zerschlagen. Die Xbox-360-Verkäufe haben gegenüber den PS3-Verkäufen deutlich aufgeholt. Auch die Entwickler bei Square sind große Befürworter der Xbox 360: »Aus der Sicht des Entwicklers ist die Hardware eine exzellente Arbeitsgrundlage«, sagt Takai. »Auch die Zusammenarbeit mit Microsoft war bis dato absolut reibungslos.«

»Warum sich die neue Konsolen-Generation in Japan so schlecht verkauft, ist selbst uns ein Rätsel«, bringt sich Squares Event-Koordinator Masato Yagi mit ein. »Im Vergleich zum Westen sind die Japaner nur zögerlich daran interessiert, eine Xbox 360 oder Playstation 3 daheim stehen ▶▶

2009: Das Jahr von Square Enix

Im Jahr 2008 veröffentlichte Square Enix die beiden Titel »Infinite Undiscovery« und »The Last Remnant«, die die hohen Erwartungen zu dieser Zeit allerdings nicht ganz erfüllen konnten. Für 2009 stehen nun »Star Ocean: The Last Hope« und für 2010 »Final Fantasy XIII« auf dem Plan. Die »Star Ocean«-Reihe gibt es übrigens schon seit Zeiten der Super-Nintendo-Konsole. »The Last Hope« ist nun der insgesamt vierte Teil, allerdings der erste für die aktuelle Konsolengeneration, und wird laut Square die technischen Möglichkeiten der Xbox 360 perfekt nutzen. Mit einem Echtzeit-Kampfsystem und einem riesigen Universum zum Erforschen ist »Star Ocean« eine der stärksten Marken von Square Enix. Dasselbe gilt auch für die »Final Fantasy«-Reihe und das neueste Projekt »Final Fantasy XIII«. Bildmaterial aus dem laufenden Spiel ist bis jetzt zwar noch nicht veröffentlicht, alles Bisherige entstammt Render-Videos. Dennoch gewinnt man den Eindruck, als würden die Erzähler von Square ihre gesamte Erfahrung einfließen lassen, um uns in eine einzigartig faszinierende Fantasy-Welt entführen zu können.



Stolze Japaner sind sicherlich nicht gerade glücklich, wenn sie eine Niederlage eingestehen müssen. Dennoch tun sie es und räumen den westlichen Kollegen einen Vorsprung bei Software-Technologien ein.

» zu haben. Der Umzug auf neue Systeme dauert hierzulande einfach etwas länger.«

Die Herangehensweise von Square Enix bei neuen Projekten ist immer noch einzigartig und die Grundlage für den Erfolg der epischen Rollenspiele. Doch nur selten springt der Funke auf Produktionen anderer Studios über, woraus dann aber meist völlig neue Genre-Mixturen entstehen. »Bioshock« ist dafür das beste Beispiel. In dem Ego-Shooter sind Rollenspiel-Elemente geschickt in die Action integriert und verleihen dem Unterwasserabenteuer deshalb ein einzigartiges Spielgefühl – ganz anders eben, als das von einem weiteren 08/15-Shooter zu erwarten wäre. »Meiner Meinung nach sind die westlichen Entwickler zur Zeit technisch sehr viel versierter als die meisten japanischen Game-Studios«, meint Takai. »Ich glaube, einer der Gründe, an denen das liegt, ist der vorhin angesprochene langwierige Übergang zu den neuen Plattformen. Wenn sich die neuen Konsolen hierzulande überall etabliert haben, werden auch die japanischen Entwickler nachziehen und umdenken.«

DAS KLINGT DOCH GUT

Eines ist sicher: Anfang nächsten Jahres wird »Final Fantasy XIII« für einen Ansturm auf die

Ladenregale sorgen, wie es zuvor nur wenige Spiele geschafft haben. Der neueste Teil der epischen Saga wird derzeit noch unter Hochdruck auf der »Crystal Tools Game Engine« entwickelt. Umso interessanter ist es, dass Square in der Vergangenheit auch Engines von Drittanbietern zur eigenen Spieleproduktion akzeptiert hat. In »The Last Remnant« kommt die »Unreal Engine 3« zum Einsatz, die auch Grundlage für Epics Ego-Shooter »Unreal Tournament 3« ist. Nicht nur der künstlerische Produzent Yusuke Naora war anfangs noch sehr unerfahren mit dieser Programmieroberfläche: »Wir haben sozusagen bei Null angefangen, uns aber dann relativ schnell mit den Begebenheiten zurechtgefunden. Doch die folgenden Ergebnisse waren für uns gerade mal befriedigend, nichts, was jemanden vom Hocker reißen würde. Aber als sich unser Team nach einiger Zeit in die Materie eingearbeitet hatte, haben wir alles noch einmal von Grund auf überarbeitet und waren schließlich mit dem Ergebnis zufrieden.«

Zufrieden kann man sein, begeistert jedoch nicht. Aus gutem Grund spricht der Test von »The Last Remnant« in der Januar-Ausgabe ganz

klar technische Mängel an – etliche Grafikfehler, die mit hoher Wahrscheinlichkeit auf den Umgang mit der »Unreal Engine 3« zurückzuführen sind. Doch die Stimmung stimmt, und dass das so ist, hängt mit der Musik zusammen. Sie ist ein entscheidendes Element zum Transport von Emotionen. Bereits zu Zeiten eines Super Nintendo verwöhnte die Hintergrundmusik aus der Feder von Komponist Nobuo Uematsu unser aller Ohren. »Final Fantasy«-Spieler werden einige der einprägsamsten Melodien der Videospelgeschichte nie wieder aus dem Gehör bekommen. Mit dem Aufbruch der CD-Technologie konnte sich Square in »Final Fantasy VII« mit einem wunderschönen orchestralen Soundtrack verewigen. Seit jeher nimmt Square also die Vertonung der eigenen Spiele sehr ernst und auch am liebsten selbst in die Hand. Warum, erklärt Komponist Tsuyoshi Sekito: »Seit der 8-Bit-Ära und unseren Anfängen auf der NES-Konsole



Da kann »Final Fantasy XIII« noch so gut aussehen: Japanische Rollenspiele müssen sich ändern und weiterentwickeln, wenn sie überleben wollen.



Squares Sci-Fi-Rollenspiel »Star Ocean« kommt noch dieses Jahr auf die 360. Nur wann genau, ist die Frage.



Lautstark

Die Produktion von Soundeffekten

Die Geräuschkulisse in Spielen fügt sich oft so schlüssig ins Gesamterlebnis ein, dass sie eigentlich gar nicht mehr richtig wahrgenommen wird. Wie oft hört man dasselbe Mündungsfeuer oder den gleichen Schwerthieb im Spielverlauf? Oft sind es tausende Objekte, mit denen man interagieren kann, und am liebsten möchte man als Spieler jedes Mal einen etwas anders klingenden Ton auf die Ohren bekommen, damit sich nur ja keine Langweile einstellt. Für »The Last Remnant« haben Squares Sound-Designer tagelang selbst mit Schwertern und Schilden gekämpft und dabei Audiomaterial aufgezeichnet, um authentische Klänge zu generieren. Doch auch langweilige Sounds, wie Schritte oder Kleidungsgeräusche, gehören zum Aufgabengebiet der Tonspezialisten. Kein Wunder, dass sich die Jungs mit den Kämpfen wesentlich länger beschäftigt haben.



Produktionen wie zuletzt »The Last Remnant« haben sich nicht mehr so souverän durchsetzen können wie frühere Werke von Square Enix.

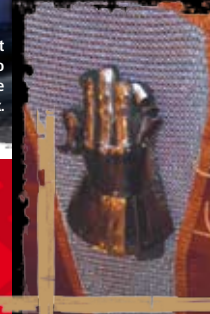
haben sich die Mittel zum Sounddesign für Videospiele extrem gewandelt. Man kann mittlerweile viel mehr verschiedene Klänge ins Spielgeschehen integrieren. Auch für musikalische Themen gibt es wesentlich mehr Ausdrucksmöglichkeiten als früher. Einfacher wird der Entwicklungsprozess deshalb aber nicht. Denn all die neuen Möglichkeiten wollen natürlich auch beherrscht und genutzt werden. Yamana, einer von Squares begabtesten Sounddesignern und Komponist am Synthesizer, hat die Sache absolut im Griff und immer das passende Instrument oder den passenden Effekt parat. Wenn wir ein Orchester einspielen lassen, sucht er sich genau die Instrumente heraus, die er zusammen aufnehmen will – die Essenz des guten Klangs sozusagen. Deshalb bucht Yamana auch nie ein ganzes Orchester, sondern pickt sich aus mehreren die besten Musiker heraus.

WIE KOMMT WAS WANN?

Der Erfolg bei dieser professionellen Vorgehensweise bleibt natürlich nicht aus, weshalb die Soundtracks der meisten Square-Produktionen überall in Japan und bei uns auch über das Internet auf CD zu beziehen sind. »Die Zwischensequenzen sind ja genau genommen Filme, weshalb sie auch so vertont werden«, erklärt Sekito. »Bei den Kampfsequenzen läuft's aber anders, der Sound muss dynamisch sein und sich mit den Aktionen des Spielers oder der Gegner

ändern. Wenn das gut umgesetzt ist, verändert sich die Musik, um schließlich den eigenen Triumph zu signalisieren. Wenn man sich aber dumm anstellt und versagt, sollte die Musik das ebenfalls sinnvoll unterlegen. Tatsächlich ist der Unterschied zwischen Filmen und Videospielen für einen Sounddesigner nur marginal.«

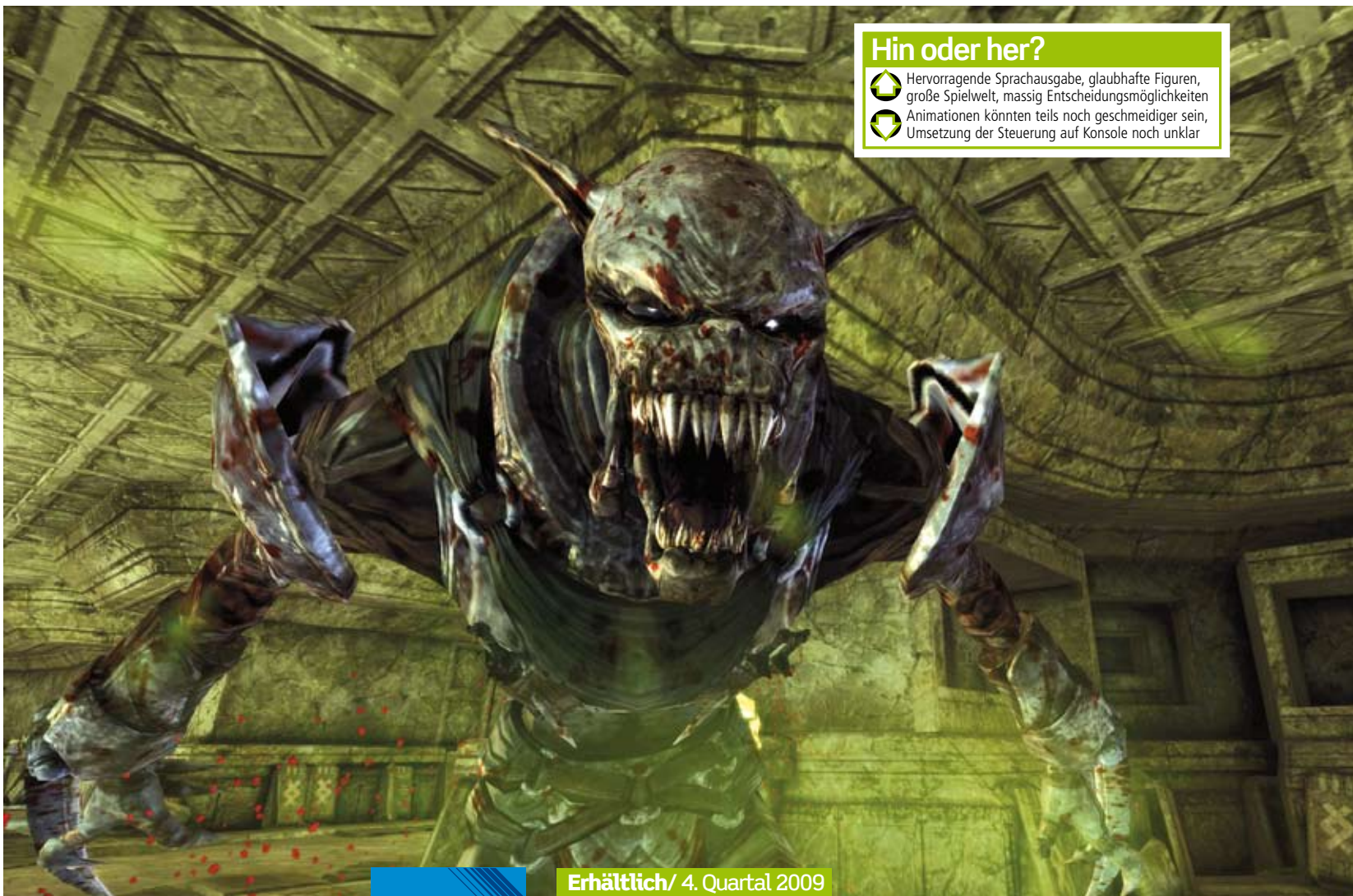
Doch nicht nur der Blick in die Soundabteilung zeigt auf, dass die Jungs und Mädels bei Square Enix allesamt ihr Handwerk verstehen. Und das ist auch dringend notwendig, denn die Produktion von Rollenspielen mit einer Spielzeit von über 50 Stunden ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Titel wie »Infinite Undiscovery« und »The Last Remnant« müssen sich zudem als neue Marken gegen Titel mit einer riesigen Fangemeinde behaupten. Square Enix versucht mit solchen Veröffentlichungen, das Genre weiter auszubauen und voranzutreiben. Im Vergleich zu anderen japanischen Entwicklern, die ständig neue Anstrengungen unternehmen müssen, um auf dem dortigen aggressiven Markt zu bestehen, hat Square Enix eine halbwegs komfortable Position und kann seine Projekte nach eigenem Ermessen strukturieren. Doch ein wesentlicher Aspekt bremst den Erfolg japanischer Produktionen auf den westlichen Märkten immer wieder



Wer hätte gedacht, dass jeder Schwerthieb im Tonstudio einzeln aufgenommen wird? Nein, wir auch nicht!

aus, nämlich schlechte oder gar fehlende Übersetzungen. Bestes Beispiel dafür ist »Infinite Undiscovery«, das im letzten Jahr hierzulande komplett in englischer Sprache in die Läden kam. Dass Square Enix bemüht ist, dieses Problem in den Griff zu bekommen, zeigt das Beispiel »The Last Remnant«. »Star Ocean: The Last Hope« wird zwar hierzulande aufgrund mangelnder Popularität – wenn überhaupt – nur mit deutschen Untertiteln in die Läden kommen, bei Final »Fantasy XIII« sind wir uns aber einer kompletten Eindeutschung sicher, auch wenn uns das Square Enix zu diesem Zeitpunkt noch nicht bestätigen mag. Notwendig wäre sie jedenfalls, um das in den letzten Jahren sichtlich abgeflaute Interesse an Rollenspielen japanischer Prägung wieder anheizen zu können. Und so bleiben wir optimistisch, hoffen auf ein Comeback des Japano-Rollenspiels und kehren – nach ein paar leckeren Mochi mit Sake – voll Vorfreude in unser Münchener Büro zurück.

Jan Heinrich



Hin oder her?

- Hervorragende Sprachausgabe, glaubhafte Figuren, große Spielwelt, massig Entscheidungsmöglichkeiten
- Animationen könnten teils noch geschmeidiger sein, Umsetzung der Steuerung auf Konsole noch unklar

Erhältlich/ 4. Quartal 2009

AUF EINEN BLICK

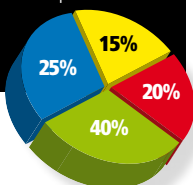
Hersteller/
Activision
Entwickler/
Bioware
Genre/ Rollenspiel
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Bioware lädt ein: große Abenteurer in einer düsteren Fantasy-Welt.

DAS STECKT DRIN

- Gewissensbisse
- Liebeleien
- Packende Dialoge
- Pausierfähige Kämpfe



DRAGON AGE ORIGINS

Mass Effect war gestern.

Während Sci-Fi-Rollenspieler auf ein weiteres »Mass Effect«-Abenteuer hoffen, widmet sich Entwickler Bioware vorrangig einem anderen Projekt. Vielleicht sogar einem von noch größerer Bedeutung: Die US-Boys legen »Dragon Age: Origins« durch und durch als Einzelspieler-Erlebnis an. Ein Fantasy-Rollenspiel, das – so erzählt uns Bioware-Geschäftsführer Ray Muzyka unter vier Augen bei einer ersten Präsentation – als spiritueller Nachfolger des Fantasy-Erlebnisses »Baldur's Gate« gedacht ist. Jenes PC-Rollenspiels also, das seit 1998 als einer der besten Genre-Vertreter überhaupt gilt.

Anders als »Baldur's Gate« basiert »Dragon Age« nicht auf dem Regelwerk von »Dungeons & Dragons« und dem damit verbundenen, klar definierten Reich der Fantasie. Vielmehr verlagert Bioware das Geschehen in ein eigenes Universum, auf einen Kontinent

namens Ferelden. Düster, schmutzig und brutal ist hier die Umgebung. Perfekt also für ein erwachsenes Abenteuer, das der Spieler in der Rolle eines selbst definierten Kriegers bestreitet. Zu Beginn stehen drei Rassen zur Wahl: Zwerg, Mensch oder Elf. Und ebenso viele Klassen: Krieger, Schurke oder Magier. So weit also Standard. Doch man kann auch die Herkunft bestimmen – daher der Untertitel »Origins« – und sie mittels vorgegebener Komponenten zu einer Geschichte verdichten. Wer beispielsweise die Geburt seines Zwergenkriegers im Kreise einer königlichen Familie anlegt, wird als Nobelmannt vielerorts bevorzugt behandelt; muss aber zugleich Neider fürchten. Oder man erklärt sich zum Bürgerlichen. In diesem Fall reagieren wiederum niedere Kasten zuvorkommend. Wie dem auch sei: Das System hinter dieser ganzen Rollenspiel-Welt soll in jedem Fall flexibel und nachvollziehbar auf des Helden Werdegang reagieren. Das verspricht Raum für



Nach einem ruppigen Gefecht sind die Figuren nicht selten mit Blut besudelt. Abhilfe schaffen die überall in Ferelden verteilten Waschelegenheiten.

live und online

- Reines Einzelspieler-Erlebnis
- Zusätzliche, herunterladbare Inhalte sind jedoch vorgesehen
- Ob der leistungsstarke Szenarien-Editor der PC-Fassung auch auf Konsole zu haben sein wird, ist bisher unklar. Wir drücken die stählernen Daumen.

BALANCE-AKT

Gut verhandelt ist halb gewonnen

Dialoge lenken den Spielablauf maßgeblich: In einer versteckten Höhle haust beispielsweise der Werwolf Witherfang. Wie er auf die Ankunft der Helden reagiert? Das beeinflussen nicht nur die Antworten im Rahmen klassischer Multiple-Choice-Dialoge, sondern auch viele andere Faktoren.

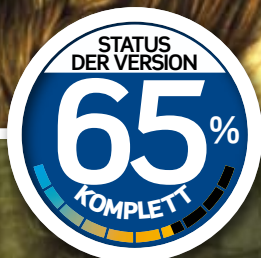
Nach längerem Hin und Her und dem Eingreifen dieser leicht bekleideten Dame lässt sich der Werwolf auf eine Einigung ein. Er entscheidet sich, mit den ungeliebten Menschen zu kooperieren. Man kann und sollte die Dialog-Optionen in aller Ruhe studieren, der Wortlaut ist entscheidend.

Das Gespräch ist beendet, der Sieg unser. Werwolf Witherfang fügt sich mit seinen Untergebenen in die Heldengruppe ein. Sollte das jedoch einem der Gefolgsleute nicht passen, kann es durchaus passieren, dass er aus Protest die Gang verlässt.

1

2

3

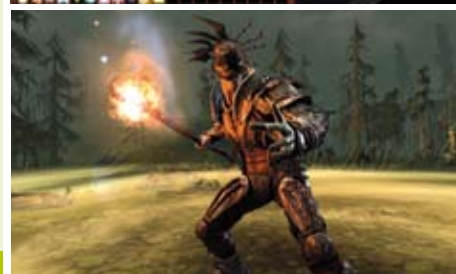


CHARAKTERFRAGEN

Evolution eines Helden

Das Charakter-Aufbausystem entpuppt sich als große Stärke. Heldenklassen lassen sich vielseitig ausprägen, so dass der Held – sofern er etwa der Kriegerklasse angehört – umfangreiche Verteidigungstechniken und den tödlichen Einsatz des Zweihänder-Schwerts erlernen kann. Auch das Transformieren in eine neue Klasse ist möglich, etwa wenn man als Krieger zum Temppler aufsteigt, vom Schurken zum Barden, vom Magier zum Geistwandler. Fein: Wer sich nicht mit den Erfahrungspunkte-Prozessen beschäftigen möchte, aktiviert die Auflevel-Automatik und konzentriert sich auf anderes.

3



Überraschungen. Den roten Faden bildet der Kampf des Ritterbunds der Grey Wardens, dem auch der Spieler angehört, gegen die Blight. Bedeutet zu Deutsch so viel wie Pesthauch, beschreibt innerhalb von Ferelden aber die Invasion grausamer Kreaturen, die wiederum unter dem Namen Dark Spawn zusammengefasst werden. Geht es um die Erfüllung ihrer Mission, kennen die Grey Wardens keine Kompromisse. Zwar hat die Erhaltung des öffentlichen Wohls oberste Priorität, doch wie dies zu gewährleisten ist, das hängt allein von den Entscheidungen des Spielers ab. Welche moralischen Zwickmühlen daraus resultieren können, verdeutlicht Ferret Baudoin, Senior Technik Designer des Projekts: »Ich würde nicht unbedingt ein ganzes Dorf auslöschen, nur um das Unheil einzudämmen. Ein echter Grey Warden hätte damit hingegen kein Problem, sollte der gewählte Weg der Sache dienlich sein.«

In einer Mission deutet das mit solch schwierigen Entscheidungsfindungen verknüpfte Dialogsystem seine Stärken an. Ray Muzyka lotst einen menschlichen Helden und seine drei Gefolgsleute zum Hauptquartier des Werwolfs Witherfang. Dessen Herz sollen wir zu Zathrian bringen, dem Anführer eines nahe gelegenen Dorfes. Was

sich im klassischen Multiple-Choice-Dialog herauskristallisiert: Zathrian hat die Werwölfe mit einem schrecklichen Bannfluch belegt. Er ist auch nach Jahrzehnten nicht bereit, diesen aufzulösen, da er weiterhin glaubt, der grausame Foltortod seiner Kinder sei nicht ausreichend gesühnt worden. Doch die für die Morde Verantwortlichen sind längst selbst tot, es naht die Stunde der Entscheidung: Soll sich die Gruppe des Helden auf die Seite der Werwölfe schlagen und Zathrian zur Vernunft zu bringen? Oder soll sie Zathrians Thesen Glauben schenken und Witherfang mit samt seinem Rudel in den Tod schicken? Wie schon bei »Mass Effect« darf der Spieler frei entscheiden. Ray jedenfalls schlägt sich auf die Seite der Werwölfe und stellt Zathrian zur Rede. Als dieser auch nach eindringlichem Appell nicht bereit ist, den Fluch zu bannen, kommt es zum blutigen Eklat. Ray nutzt die Gelegenheit, uns das Kampfsystem zu erläutern: »Du kannst drauflos stürmen oder wie in Baldur's Gate das Geschehen pausieren und dein weiteres Vorgehen in Ruhe planen. Wird das Spiel eingefroren, kannst du die Kamera frei positionieren. Den besten Überblick garantiert die Vogelperspektive. Du kannst den Gruppenmitgliedern Automatismen für den Kampf zuordnen. Etwa die Einnahme eines Heiltranks, wenn die

Gesundheitsanzeige unter einen bestimmten Wert rutscht.«

Wie all das steuerungstechnisch auf der Konsole gelöst wird, diese Auskunft bleibt Ray freilich vorerst schuldig: Das gezeigte Material läuft auf dem PC, macht aber dennoch große Hoffnung, sieht nach starken Figuren, großartigen Erzählungen, vielschichtigem Kampfsystem und bedeutungsvollen Entscheidungen aus. Was fesselnde Rollenspiele eben so ausmacht. Könnte ganz groß werden.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Von den Machern von »Mass Effect«: vielversprechendes Fantasy-Rollenspiel mit massig Handlung, komplexem Kampfsystem und voller Entscheidungen.

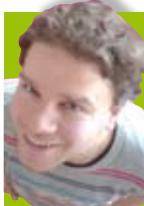
Hitpotenzial 8.5

360 – das sind wir



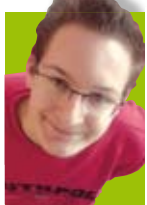
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70
GENRES/ Action, Racing
SPIELT GERADE/ »Race Pro«, »Resident Evil 5«
FREUT SICH AUF/ »Batman: Arkham Asylum«, »Bioshock 2«



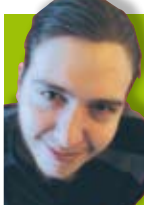
SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka
GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie
SPIELT GERADE/ mit seinem Nintendo DSi,
»Resident Evil 5«
FREUT SICH AUF/ »Mass Effect 2«, »Overlord 2«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K
GENRES/ Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE/ »F.E.A.R. 2: Project Origin«, »Stormrise«
FREUT SICH AUF/ »The Witcher«, »Dirt 2«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422
GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Killzone 2« (PS3), »Street Fighter IV«
FREUT SICH AUF/ »Star Ocean: The Last Hope«, »Batman: Arkham Asylum«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk
GENRES/ Action, Puzzle
SPIELT GERADE/ »Chronicles of Riddick«, »Moon« (DS)
FREUT SICH AUF/ »Aliens: Colonial Marines«, »Bioshock 2«



Michael Förtsch REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Rincewind0
GENRES/ Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Fable 2«, »Fallout 3«
FREUT SICH AUF/ »Duke Nukem Forever«, »Aliens: Colonial Marines«



REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ korkengewehr
GENRES/ Action, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE/ »Left 4 Dead«, »Fable 2«
FREUT SICH AUF/ »Ghostbusters«, »Bioshock 2«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec
GENRES/ Jump & Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE/ »Street Fighter IV«, »F.E.A.R. 2: Project Origin«
FREUT SICH AUF/ »Resident Evil 5«, »Mad World« (Wii)

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLÉITUNG

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

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, Computereinfachgeschäfte. 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. Gesamtbestellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München. Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert. Covermotiv: Resident Evil 5. 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 das 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.

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch Monoliths brandneues und hochspannendes Horror-Spektakel »F.E.A.R. 2 – Project Origin« dazu: Ein Intensiv-Schocker, der vom perfekten Zusammenspiel aus Story, Grafik und Sound lebt. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben!

Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

DEINS! JETZT!

Als neuer Abonnent kannst du den außergewöhnlichen Ego-Shooter »F.E.A.R. 2 – Project Origin« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360-Live-Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29 – Euro per 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 »F.E.A.R. 2 – Project Origin« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »F.E.A.R. 2 – Project Origin« 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 »F.E.A.R. 2 – Project Origin« 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.

TEST

Exklusiv
LESERTEST

Nur in 360 live!

“Sheva wird mit ihrer zuvorkommenden Art die Herzen vieler Zocker im Sturm erobern.”

Das Spiel in Zahlen

■ 16 Kapitel in 6 Akten ■ 4 Schwierigkeitsgrade
■ Rund 13 Stunden Spielspaß garantiert ■ Knappe 9 Inventarfelder ■ 50 Erfolge ■ 2 spielbare Helden: Chris Redfield und – nach Durchspielen – Sheva Alomar

RESIDENT EVIL

Erhältlich/ 13. März 2009

Irgendwo im tiefen Afrika soll sie versteckt sein, die Quelle des Progenitor-Virus, dessen Ableger uns schon in den Vorgängerspielen so sehr das Fürchten gelehrt hat. Jan Heinrich bereist den Schwarzen Kontinent, fürchtet weder Schocks noch den Tod.

Afrika, die Wiege der Menschheit. Ex-Polizist Chris Redfield wird von der »Bioterrorism Security Assessment Alliance« in die Provinz Kijjuu beordert: Grelle Sonne, glühender Boden, harte Schatten – eine Savanne aus Trockenheit und Sand. Er soll dem Ursprung einer Seuche nachgehen. Das Ziel ist ein kleines Dorf irgendwo im Nirgendwo. Bei der Ankunft stellt sich ihm eine kurvige Afro-Lady in den Weg. Sie weist sich als seine Partnerin aus: Sheva Alomar ist in der Gegend aufgewachsen und hat schon viele Kameraden im Kampf gegen den sich ausbreitenden Tod verloren. Gemeinsam machen sich die zwei auf zum nächsten Treffpunkt und sehen ein knappes Dutzend Männer, die mit Knüppeln auf irgendetwas einprügeln, das in einen Teppich gewickelt auf dem Boden liegt. Etwas, das offensichtlich noch lebt. Chris und Sheva nähern sich. Der Mob hält ein mit verzerrten Gesichtern. Grimmige, zu schmalen Schlitzern zusammengekniffene Augen mustern die zwei Neuankömmlinge. Das Hitzeblimmern und die irren Blicke der Meute verfestigen sich in blankem Hass. Ausgeweidete Tiere sind über Tische und Bänke verteilt. Und dann diese überdimensionierten Äxte! Was ist nur los in diesem Nest der Majini, der Einheimischen hier?

Die Baracken und die Fleischfetzen auf dem Boden malen auch ohne Blutvergießen und handgreiflichem Terror ein Bild der Bedrohung. Es kribbelt an allen Ecken und Enden im neuesten Action-Schocker aus der »Resident Evil«-Reihe, und zwar vom ersten Augenblick an. Eine Kontaktperson lockt Chris und Sheva in einen Wellblech-Verschlag, will sie mit Schusswaffen eindecken. Es bleibt keine Zeit für Erklärungen, die Situation eskaliert. Nach der Waffenübergabe wird der Mittelsmann vor der versammelten Menge von einem hünenhaften Henker geköpft. Ihr Anführer: ein Warlord wie er im Buche steht. Er wird auf Chris aufmerksam und lässt den aufputschten Mob von der Leine. Es beginnt.

Diese Szene schildert nur den Einstieg in Akt Eins. Doch bereits diese ersten Minuten bilden ab, wie sehr die überzeugende Charakter-Zeichnung, die naturgetreuen Bilder und punktgenau eingesetzte Soundeffekte unter die Haut gehen.

13 STUNDEN HORROR

Die Dichte an Details zieht sich durch das komplette Afrika-Abenteuer, von der Ankunft bis ins Finale. Die Entwickler aus dem Hause Capcom verknüpfen sechs Akte mit 16 Kapiteln und 13 Stunden Gameplay zu einem atemlosen Horrortrip voller Dramatik und Höhepunkte. Chris und Sheva werden getrennt, wiedervereint, treffen auf alte Bekannte und die verderbtesten Kreaturen. Das Ganze krankt nur ganz selten an Leerlauf oder Langeweile. Selbst die kurzen Ladepausen zwischen den Akten sind als kurzer Ruhepol durchaus willkommen. »Die Verschnaufpausen braucht's wirklich«, urteilt unser Leser Lukas Hartmann, den wir einen Nachmittag lang als Tester in die Redaktion eingeladen haben. Lukas konnte anhand eines vollständigen Testmusters von »Resident Evil 5« Eindrücke sammeln. Wer sich ebenfalls als Lesertester engagieren möchte: Wir laden regelmäßig im Community-Forum auf unserer Webseite www.360-live.de ein.

Aber zurück zum Spiel. Ein Bravo verdient bereits die Tatsache, wie deutlich sich die sechs Akte optisch, atmosphärisch und inhaltlich voneinander unterscheiden: Während Akt Eins – das Elendsviertel von Kijjuu – mit den Feinheiten des Kampfsystems und der Spielmechanik vertraut macht, jagt Akt Zwei den Spieler im gepanzerten Jeep durch die Steppe, haufenweise Adrenalinschübe inklusive. Der dritte Akt forciert wiederum eher die Spannung, die sich aus der Furcht vor dem Ungewissen ergibt. Und so geht's weiter.

Letztlich sind alle Areale vollgestopft mit Biestern, die volle Aufmerksamkeit, ständige Reaktionsbereitschaft »

AUF EINEN BLICK

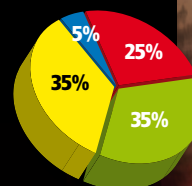
Hersteller/ Capcom
Entwickler/ Capcom
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Horror-Action
Spieler/ 1 - 2
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Spannend inszenierter Überlebenskampf in einer neuen Dimension des Grauens.

DAS STECKT DRIN

- Schwere Waffen
- Koop-Action
- Massensterben
- Zeitreisen



» und extremes Anpassungsvermögen des Mannes mit dem Finger am Abzug verlangen. Die Majini attackieren in Gruppen, oft überraschend schnell, nicht so plump, wie man das aus »Resident Evil« sonst kennt. Sie nutzen ihre Überzahl, stürzen sich im Nahkampf direkt auf dich, beziehen vereinzelt aber auch für Fernangriffe Stellung. Da fliegen schon mal Molotow-Cocktails, Brandpfeile und Rohrzangen um die Ohren. Zudem wird der Progenitor-Virus weiterentwickelt – von einem skrupellosen Drahtzieher, den man kennt, wenn man irgendein »Resident Evil« gespielt hat. Die Hintergründe seiner Taten auszuleuchten hat seine Reize – Dialoge, Visionen und Rückblicke bringen des Rätsels Lösung näher. Doch auch diese Momente der Ruhe sind immer bald vorbei. Ständig lauern dem Spieler neue, andersartige Majini-Mutanten auf. Der Virus macht vor nichts und niemandem halt. Bärtige, Kahlköpfige, Schwarze, Weiße, Frauen und Kerls: Alle werden zu blutgeilen und von Fleischgier getriebenen Beißmaschinen.

23.456 TOTE ZOMBIES

Mit jedem Szenenwechsel stehen neue Gegner auf der Abschussliste. Manche treten gehäuft auf, manche vereinzelt, manche sind schnell, manche unfassbar aggressiv. Hunde zum Beispiel stürzen sich nur im Rudel aufs Opfer – ein wahrhafter Alptraum. Wie beim »Ding aus einer anderen Welt« spaltet sich der Kopf von der Schnauze bis zur Brust, Fleisch formt sich zu einem allesverschlingenden Maul – wer da keine Panik kriegt, muss auf Valium sein. Entkommt man den Höllenhunden, bauen sich Riesenfledermäuse oder monströse Tentakelwesen vor dir auf. Doch auch die Majini greifen immer wieder ein, verblüffen ein ums andere Mal durch ihre anpassungsfähige Gegner-KI. Wenn die Burschen Fernwaffen abfeuern, treffen sie zuverlässig. Im Nahkampf haben sie dich ruckzuck überrannt und bei Jagdszenen nimmt die tobende Horde mit Motorrädern, Trucks und Booten die Verfolgung auf. »Die Gegner-KI wirkt gut integriert, sehr anspruchsvoll«, findet Lesertester Lukas Hartmann. Da passt die Auswahlmöglichkeit zwischen vier verschiedenen

Schwierigkeitsgraden bestens ins Bild – wobei sich schon die Stufe »mittel« äußerst knackig gibt.

Die Abschussrate wird durch ein interessantes Element nach oben getrieben: Fast jeder Gegner hinterlässt nach seinem Ableben Munition oder Gold. All das Gemetzel, all das Bangen um das Heldenleben wird also belohnt. Noch mehr Schätze halten sich in der Umgebung versteckt. Holz- und Tongefäße werden mit dem Jagdmesser zertrümmert, Objekte per X-Taste aufgehoben und per Y-Taste in die neun Inventarfelder einsortiert. Eine Automatik hierfür gibt es nicht, hier ist noch echte Handarbeit gefragt. Hardcore-Zocker nehmen derlei Unbequemlichkeiten sicher gern in Kauf, zumal einige Dinge komfortabler klappen als früher bei »Resident Evil«.

So können Chris und Sheva immer je neun Objekte tragen, der Platzbedarf spielt keine Rolle. Zudem sind einzelne Felder mehrfach belegbar; zum Beispiel passen bis zu 150 Projektilen für die Uzi auf ein Inventar-Feld. Über das Inventar lassen sich Objekte benutzen, tauschen und kombinieren. Wie in »Resident Evil 4« besteht außerdem die Möglichkeit, Waffen-Attribute gegen Bares aufzubessern: mehr Schüsse, mehr Magazine, das Genreübliche eben – und dennoch entscheidend, wenn ein Kampf auf der Kippe steht. Sehr anständig übrigens, dass man bei jedem Start von einem der vielen fair platzierten Rücksetzpunkte aus zunächst in einem Kauf-Bildschirm landet. Man kann sich also bequem mit Waffen und Heilmitteln eindecken, wird nie chancenlos ins Verderben geschickt. Erfreulich auch, dass der Waffenladen Waren bereithält, an die man im Verlauf der Kampagne sonst nicht herankommt.

327 GOLDSCHÄTZE

Spezielle Schrotgewehre, MGs und ein ultrastarker Elektroschocker vereinfachen das Überleben erheblich. »Die Möglichkeiten zur Aufrüstung finde ich super. Aber ich vermisse den zwielichtigen Händler aus dem vierten Teil«, kritisiert Lukas Hartmann das minimalistische Design des Kauf-Bildschirms. Dass »Resident Evil 5« die Reihe um eine Koop-Spielmechanik

BLANKER HORROR...

...der nächsten Generation

Mal unter vier Augen gefragt: Was halten Capcoms Spielentwickler von ihrem Werk, jetzt wo die Arbeiten daran beendet sind? Yoshiaki Hirabayashi, Art Director: »Wir konnten die Zwischensequenzen im Vergleich zu den früheren Teilen extrem verbessern. Dank unserer fortschrittlichen Engine ist nun auch die Beleuchtung im Spiel dynamisch und wirft absolut realistische Schatten.« Co-Produzent Masachika Kawata führt die Unterschiede weiter aus: »Die Story des vierten Teils wurde bei weitem nicht so perfekt inszeniert wie dieses Mal. Wir haben uns sehr bemüht, die neue Geschichte besser zu erzählen.« »Ashleys Charakter ist im vierten Teil fast schon eine Bremse und hält den Spieler viel zu sehr auf. Für Resident Evil 5 wollten wir deshalb von Anfang an eine KI-Begleitung, die sich selbst zu helfen weiß, wie Sheva«, fügt Cheftwickler Yasuhiro Anpo hinzu.

STERBEHILFE

Alle Schusswaffen verfügen über eine Laser-Zielvorrichtung, die Distanzschüsse extrem vereinfacht. Um möglichst vielen Gegnern die Lebenslichter auszuknipsen, empfiehlt es sich zudem, nach brennbaren Benzinkanistern und Gastanks Ausschau zu halten.

Mehr auf www.360-live.de

■ Mehr Bilder ■ User-Voting ■ Umfrage: Kommst du mit der Steuerung klar? Plus tolles Gewinnspiel: T-Shirts und den Film »Resident Evil: Degeneration« auf DVD und Blu-ray abgreifen.



Die dynamischen Explosionen stellen sogar die Sprengkraft so mancher Kinoproduktion in den Schatten.

KOPFSCHUSS

Nicht immer bildet der Kopf des Gegners dessen empfindlichste Trefferzone. Manchen Infizierten wachsen nach einem Volltreffer gefährliche Mutationen aus dem Hals, die sie zu noch viel gefährlicheren Monstern machen.

liveundonline

■ Koop-Modus für zwei Spieler: Online via Xbox Live, System Link oder an einer Konsole per Splitscreen ■ Umfangreiche Statistiken und Online-Bestenlisten ■ 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints, für das Aufrüsten aller Waffen gibt's beispielsweise 30G ■ Zusätzliche Ausstattungen und Objekte, Grafikfilter und mehrere Minigame-Actionmodi freispielbar; die Bekanntgabe von Einzelheiten ist von Capcom für diese Testversion nicht freigegeben ■ Demo auf dem Live Marktplatz ■ Gamerpics und Themes sollten ebenfalls zum Download parat liegen ■ Bis Redaktionsschluss hat sich Capcom zu weiteren Downloadinhalten nicht geäußert

WIE DU MIR...

Das Heilen mit Kräutern und Medi-Sprays ist vor allem dann effektiv, wenn sich das andere Team-Mitglied in unmittelbarer Nähe aufhält. Dann bekommen nämlich beide den kompletten Energieschub ab.

Heilkraut oder Helden tot?

⬆ Toll erzählt, toll inszeniert, toll spielerisch umgesetzt, keinerlei Kürzungen in der deutschen Version
⬇ Steuerung gewöhnungsbedürftig, Shevas KI im Angriffsmodus zickt, minimaler Zeilenversatz im 1080p-Modus, sehr kleine Bildschirm-Ausschnitte im Splitscreen-Koop

RESIDENT EVIL

So wollen wir das

Wie in allen vorangegangenen Teilen lebt auch »Resident Evil 5« nicht allein von knallharter Action. Vielmehr werden Abenteuer-Elemente mit einer dichten Story verknüpft, was fast immer extreme Auswirkungen auf die gegenwärtige Situation nach sich zieht. Die Geschichte ist in den Vorgängerspielen verwurzelt. Die dort eingeführten Charaktere feiern fast alle ein persönliches Stelldichein oder werden zumindest namentlich erwähnt. Außerdem sind Tagebücher, Forschungsunterlagen und Briefe über alle Abschnitte verstreut und liefern dem Interessierten detaillierte Einblicke in das, was die Drahtzieher des Massensterbens vorhaben. Mit steigendem Fortschritt setzen

sich im Kopf des Spielers die Puzzle-teile mehr und mehr zusammen, bis das komplette Konstrukt greif- und nachvollziehbar wird. Seit Teil Eins zelebrieren die Macher von »Resident Evil« nun dieses Konzept der Geschichten-Erzählung – kein Wunder, denn es macht süchtig und bietet willkommene Abwechslung vom Überlebenskampf. Der Balance-Akt aus Projektilhagel und Gedankenfutter nährt das Bewusstsein und sorgt für enorme Spieltiefe. Für Fans der Reihe hält der fünfte Teil zudem noch unzählige Sammelobjekte und Dokumentationen bereit, die in einem separaten Bildschirm vom Startmenü aus freigeschaltet werden.



Nett anzuschauen ist sie zweifellos. Doch was verbindet die hübsche Excella mit dem Progenitor-Virus? Das klärt sich im Spielverlauf.

TEAMWORK

Für bare Münze

Fraglos ist das gemeinschaftliche Action-Erlebnis im Koop-Modus einer der besten Gründe, sich »Resident Evil 5« in die Konsole zu holen. Erstens wird der Spieler nicht mehr von Shevas seltenen KI-Aussetzern kalt erwischt, zweitens macht's mit einem Kumpel einfach mehr Spaß. Wir empfehlen Online-Gameplay mit Headset oder die direkte Verlinkung zweier Konsolen via System Link. Der Splitscreen ist aufgrund des kleinen Bildausschnitts nur für TV-Geräte mit mindestens 84 Zentimeter Bildhöhe ernsthaft zu empfehlen. Flüssig bleibt das Gameplay aber auch da. Die vielen, oft kompliziert aufgebauten Schaltermechanismen [1] lassen sich in

fast allen Fällen nur zu zweit aktivieren und sind häufig mit Kombinationsrätseln verbunden. Flaschenzüge, Fließbänder und gebündeltes Licht sind nur einige der Elemente, die zum Weiterkommen manipuliert werden wollen. Teilweise sind die dazugehörigen Komponenten über die komplette Karte verteilt, was dazu zwingt, die Umgebung akribisch abzusuchen. Das kann nerven, andererseits ist Entdeckergeist auch Gold [2] wert. In Truhen warten Reichtümer, außerdem wollen kostbare Juwelen [3] gewaltsam aus ihren Fassungen herausgebrochen werden. Die kann man im Laden gegen Geld tauschen, und das wiederum gegen Waffen.

Lieber Herr Pfeiffer, das hier ist kein Killerspiel, sondern reines Überlebenstraining. Bitte nicht beschimpfen oder im Kölner Aufruf gegen Computergewalt lobpreisen.



1



2



3



ergänzt, kann man nur begrüßen. Die Partner müssen sich absprechen, Strategien ausarbeiten und Munitionsvorräte klug teilen. Manche Situationen erfordern Fähigkeiten, die nur einer der beiden Helden hat. Oft wird das Paar dann für kurze Zeit auseinandergerissen, so dass jeder für sich spezielle Aufgaben meistern muss. Sheva und Chris müssen sich gegenseitig heilen, halten einander den Rücken frei. Viele Schalterrätsel lassen sich nur durch Teamwork an getrennten Orten lösen. Wirklich schön, wie das Hand in Hand geht – die Knobelereien sind um einiges schlüssiger implementiert als in allen anderen Action-Koop-Games. Dass die Kamera bei Sheva über der linken Schulter schwebt, bei Chris dagegen über der rechten, nehmen wir mal als Stilmittel zur Kenntnis. Sie hält sich stets dicht hinter der Schulter, der Körper der Figur nimmt etwa ein Viertel des Bildschirms ein. Dadurch wirkt alles sehr persönlich. Die Kamera reagiert clever auf Attacken, schwenkt leicht mit, fängt alles aus optimalen Positionen ein. So kommt nie das Gefühl auf, man sei mangels Blickkontakt chancenlos gewesen.

Allerdings hat die Sache einen Haken. »Resident Evil 5« ist derart stark auf Koop gemünzt, dass Sheva auch im Einzelspieler-Modus zur allgegenwärtigen Begleiterin von Chris wird. Die Steuerung übernimmt dann die Konsole. Capcom impft der Schwarzhaarigen eine beachtliche Portion binäres Hirnschmalz ein. Sie agiert fast so, wie das ein Mitspieler aus Fleisch und Blut täte, und geht recht berechenbar vor. Sie hilft, wenn's drauf ankommt, steht nicht im Weg, beteiligt sich aktiv am Kampf. Vor allem mit dem Scharfschützengewehr ist Sheva eine Wucht. Auch unser Lesertester ist positiv überrascht: »Gerade für weniger frust-

resistente Spieler ist Sheva eine große Hilfe. Wie Erika in Prince of Persia ist sie immer zur Stelle und hilft in letzter Sekunde mit lebensverlängernden Maßnahmen.« Eines ist sicher: Sheva Alomar wird mit ihrer zuvorkommenden Art die Herzen vieler Zocker im Sturm erobern. Kombiniert man Steuerkreuz und B-Taste, kann man die Hübsche vom Standard-Deckungs- in den Angriffsmodus versetzen. An diesem Punkt allerdings stößt die künstliche Intelligenz an ihre Grenzen: Sheva rennt im Angriffsmodus oft wild drauflos und distanziert sich von Chris, so dass gegenseitige Rettung in ausweglos scheinenden Situationen unmöglich wird. Man muss schon sehr vorausschauend spielen, um Shevas Angriffsmodus vorteilhaft nutzen zu können.

ÜBERLEBEN IN PERFEKTION

Der Grafikstil wirkt wie aus einem Guss: Zwischensequenzen setzen auf dieselben Charaktermodelle wie die der spielbaren Figuren und sind derart detailliert ausgearbeitet, dass die Poren auf der Haut fast Pickel ausbilden könnten. Und wie lebens-echt die – per Motion-Capturing erfassten – Animationen überkommen, das glaubt man erst, wenn man's sieht. Feinste Gefühlsregungen auf den Gesichtern sind nachvollziehbar, wirken täuschend echt. Da staunt auch Lukas Hartmann: »Man nimmt Sheva und Chris ihre Rolle voll ab. Sie wirken derart authentisch – man vergisst glatt, dass es sich nur um ein Videospiel handelt.« Unterstrichen wird diese Tatsache durch eine sehr realitätsnahe Belichtung, durch harte Schatten und grelle Reflektionen. Das Tüpfelchen auf dem i sind die gewaltigen Explosionen: Das Bild verzerrt sich in Richtung Brandzentrum, ein dynamischer Lichtstoß bringt den Bildschirm zum Glühen –

SENSO EVIL

Quicktime-Events

Wie in fast allen modernen Action-Spielen sind auch in »Resident Evil 5« so genannte Quicktime-Events fester Bestandteil der Spielmechanik. Sie brechen die Action auf und verlangen das blitzschnelle Nachtippen vorgegebener Tastenkombinationen. Reaktion und Timing entscheiden über den Ausgang der choreografierten Augenblicke. In anderen Spielen frustrierend, sind die Quicktime-Events in diesem Fall auf beispielhafte Weise mit dem Spielfluss und den aktuellen Ereignissen verwoben, wirken weder abgedroschen noch störend, sondern spannend und dramatisierend. Vorbildlich.



dennoch bleiben die Partikelwolken stets klar erkennbar. All diese Komponenten verschmelzen zu einem cineastischen Gesamterlebnis.

Der Soundtrack rundet das Ganze auf ähnlich hohem Niveau ab und ist mithin ein Grund mehr, warum der Adrenalinspiegel einen konstant hohen Pegel hält. Die Effekte untermauern das Hin und Her zwischen Action-Rausch und Horror-Schock perfekt. Dass die Sprachausgabe nur komplett in Englisch vorliegt, verdient allerdings herbe Kritik. Einer solch aufwändigen Produktion die deutsche Synchronspur vorzuenthalten, spricht nicht gerade für Capcoms Loyalität zum hiesigen Kunden. Immerhin sind die Untertitel und Bildschirmtexte prima eingedeutscht. Auch das ist bei Capcom-Produktionen bisher ja keineswegs immer der Fall gewesen.

Ob jemandem »Resident Evil 5« zusagt oder nicht, hängt aber vor allem von der Steuerung ab. Das vergleichsweise behäbige Tempo ist sicher nicht jedermanns Geschmack. Wer mit den Standardeinstellungen loslegt, erlebt Chris und Sheva fast im Kriechgang. Die lahme Umsicht erschwert das Zielen auf Gegner enorm. Das lässt sich aber immerhin im Optionsmenü nachjustieren – und sei dringend empfohlen. Doch selbst die schnellste Stufe erreicht nur einen Bruchteil der Spielgeschwindigkeit eines »Call of Duty«. Zumal sich das zaghafte Lauftempo von Chris und Sheva per Option-Menü nicht steigern lässt. Abhilfe schafft nur zeitweilig das Halten der A-Taste, was den Helden zu lockerem Jogging antreibt. So was muss man mögen, ist halt typisch »Resident Evil«. Und wer sich damit arrangiert, wird merken, dass diese gewisse Trägheit

gewollt ist und Sinn macht – nämlich als Spannung tragendes Fundament für dieses Gefühl tief in dir drin, nicht davonrennen zu können und den Dingen ausgeliefert zu sein. Selbst das weit verbreitete Schießen aus der Hüfte während des Laufs klappt nicht. Im Ziel-Modus bleibt der Held wie festgewachsen stehen. Das fordert ein gewisses Umdenken, zumindest von vielen Ego-Shooter-Liebhabern. Lukas Hartmann kritisiert: »Auf mich wirkt das sperrig, selbst wenn ich's aus Resident Evil 4 schon kenne. Trotzdem: Als Ganzes macht mich Resident Evil 5 süchtig. Schade, dass ich den Controller wieder aus der Hand geben muss.« Bemerkenswert übrigens, dass »Resident Evil 5« trotz einiger Splatter-Szenen ungeschnitten die USK-Prüfung bewältigt hat. Gut so. Denn an Gewalt wird zwar nicht gespart, doch ihr Einsatz ist definitiv nicht Selbstzweck, sondern unterstreicht die allgegenwärtige Gefahr für Leib und Leben. Splatter mit Stil.

UNTERM STRICH

Grundsätzlich macht »Resident Evil 5« also vieles besser als der ohnehin extrem gute Teil Vier. Rund 13 Stunden Top-Unterhaltung sind garantiert, wobei die Spieldauer allerdings stark von der Sterberate abhängt. Zum erneuten Durchspielen motiviert neben den vier Schwierigkeitsgraden und den Online-Ranglisten noch das Sammeln von versteckten Kostbarkeiten – BSAA-Emblemen beispielsweise –, sozusagen als Veredelung eines spannenden, kompromisslosen und herrlich erwachsenen Vorzeige-Schockers.

Jan Heinrich/rl

ZWEITE MEINUNG

Nicholas Buracas: Keine Frage, das packt mich. Aber ich hätte mir meine Dosis Terror doch lieber alleine gegeben. Mich stört diese aufgezwungene Koop-KI. Ich empfinde Sheva selten als hilfreich und vermisste das Einzelkämpfer-Gefühl. Ich gebe 8.7

Resident Evil 5

GRAFIK/

Extrem detaillierte und toll animierte Charaktere – auch die Bösen

9

SOUND/

Stimmige Musik und authentische Soundeffekte; nur engl. Sprache

8

STEUERUNG/

Per Options-Menü anpassbar, aber in jedem Fall etwas träge

7

Unglaublich spannend erzählt, mit viel Atmosphäre und voller Herausforderung.

9.1

AUS 10

Erhältlich/ 17. Februar 2009

Grand Theft Auto IV

the Lost and Damned

Drogen, Bikes und Liberty City: Das Add-on zu »Grand Theft Auto IV« lässt die Stadt erbeben.

Fast jeder Actionbegeisterte dürfte »Grand Theft Auto IV« mittlerweile durchgespielt haben. Höchste Zeit also für neuen Stoff. Nun endlich schiebt Rockstar Games die erste, mehrfach verschobene Download-Episode hinterher. Zum Download braucht's die Vollversion von »GTA IV« in der Konsole, 1.600 MS-Punkte bzw. 19 Euro auf der hohen Kante, rund 2 GB Speicherplatz auf der Festplatte und eine saugfähige Online-Leitung, um sich die Daten auf die Konsole zu holen. Eine Veröffentlichung auf Datenträger ist vorerst nicht geplant, wir rechnen erst gegen Jahresende mit einem Komplettpaket zusammen mit »GTA IV« und einem weiteren, bereits angekündigten, aber noch namenlosen Add-on. Schlechte Nachrichten für Besitzer einer Arcade-Konsole: Ohne Festplatte geht nichts. Eine Speicherkarte reicht nicht aus.

EIN NEUER ANTIHELD

Was bekommt man fürs Geld? Eine neue Geschichte, die zeitgleich zu Niko Bellics Immigranten-Abenteuer aus dem Hauptspiel einsetzt. Wieder füllt ein Antiheld die Hauptrolle aus: Johnny Klebitz, seines Zeichens Vize-Präsident der Motorrad-Gang »The Lost«. Der gebürtige Amerikaner kennt Liberty City wie seine Westentasche und verdient sich seinen Lebensunterhalt seit jeher mit krummen Geschäften. Das Drama nimmt seinen Lauf, als Gang-Präsident Billy aus der Entzugsklinik zurückkehrt, Johnnys Position übernimmt und sofort einen Bandenkrieg mit der rivalisierenden Rocker-Gang »Angels of Death« anzettelt.

Nun herrscht wieder nackte Gewalt auf den Straßen von Liberty City. Das Basis-Gameplay von »GTA IV« bleibt erhalten. Liberty City lässt sich frei befahren, an markierten Ankerpunkten gibt's reichlich Aufgaben. Wer sie erledigt, handelt sich von Erfolg zu Erfolg dem Finale entgegen. Also alles wie gehabt? Ja und nein. Man erlebt Liberty City nämlich aus spürbar anderen Blickwinkeln, bemerkt einen etwas fahleren Ton der Farben, einen etwas dreckigeren Look der Kulissen und sogar bei den Buchstaben der Benutzeroberfläche. Und man verfolgt spürbar ernsthaftere Dialoge, sobald Johnny auf –

häufig sehr interessante – Figuren trifft. Auch wenn sich Johnny und Billy gern mal zusammen einen hinter die Binde gießen, handelt es sich doch um zwei völlig unterschiedliche Charaktere: Während Johnny um Frieden und gute Geschäfte bemüht ist, duldet sein aufbrausender Chef keinen Widerspruch, löst Probleme lieber mit der Flinte im Anschlag. Johnny muss jede Menge gewagte Einsätze absolvieren. Dabei trifft er übrigens auf Niko Bellic, die Zentralfigur aus dem Hauptspiel. Mit ihm zusammen soll er unter anderem Drogen verticken. Doch die Käufer entpuppen sich als Undercover-Cops, die Sache endet mit einem Blutbad.

KLEBITZ TRIFFT BELLIC

Das Ganze ist und bleibt also eine knallharte Gangster-Ballade mit deutlich mehr Stil und Charakter als bei jedem Konkurrenzprodukt. Wiedersehen mit alten Bekannten und Situationen lösen immer wieder einen inneren Freudentanz aus. Ganz zweifellos hat man als Spieler deutlich mehr vom Add-on, wenn man das Hauptspiel aufmerksam durchgespielt hat. An allen Ecken und Enden wollen Anspielungen auf die Haupthandlung entdeckt sein, immer wieder zuckt ein Déjà-vu durchs Gedächtnis. Hat nicht sogar Johnny im Originalspiel einen Auftritt, wo er bei einem Auftrag von Ghetto-Mama Elizabeta kurz an Nikos Seite kämpft? Genau diese Mission ist wiederum Teil des Add-ons, nur eben diesmal aus Johnnys Perspektive. Tatsächlich werden in der neuen Episode viele Hintergrundaspekte der Hauptgeschichte anders beleuchtet und brisante Details über Niko und Co enthüllt. »

DER PASSENDE TON

Die »GTA«-Reihe steht seit jeher für ihre dichte Atmosphäre. Liberty City besuchen, den Sonnenuntergang betrachten, sich das Trommelfell von Gitarrenriffs aus dem Radio massieren zu lassen, das sind wahre Höhepunkte. Nur, dass uns Johnnys Geschichte diese Stadt in einem anderen Licht erblicken lässt.

JOHNNY KLEBITZ

Mit seiner osteuropäischen Herkunft und den markanten Gesichtszügen unterscheidet sich Niko Bellic erheblich von stereotypen Videospiel-Charakteren. Johnny Klebitz entspricht da schon eher dem Schlag Antiheld, wie wir ihn aus anderen Games kennen.

AUF EINEN BLICK

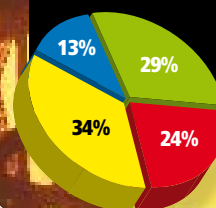
Hersteller/
Rockstar Games
Entwickler/
Rockstar North
Preis/ 1.600
MS-Punkte
Genre/ Action
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Die erste Download-Episode zu »GTA IV« stellt einen Haufen verkommener Rocker in den Mittelpunkt. Gute Wahl.

DAS STECKT DRIN

- Biker
- Stripperinnen
- Schwere Waffen
- Saufgelage



SCHARFE WAFFE

Schießereien sind ein wesentlicher Bestandteil in »GTA IV«, umso mehr, als die Schusswechsel durch das Deckungssystem erheblich an Reiz gewinnen. So wie Niko Bellics Freunde und Feinde lassen sich auch die Brüder der Lost-Bande eher ungern auf Diskussionen ein und lösen Probleme bevorzugt mit der abgesägten Schrotflinte.

Flop oder top?

- ⬆ Kommt wie ein eigenständiges Spiel rüber, absolut stilischeres Design, wieder ein toller Soundtrack
- ⬇ Die neuen Waffen sind fast zu übermächtig, die Freischaltkarte »GTA IV Lost and Damned« mit 1.600 MS-Points bietet keinerlei Extra-Ausstattung im Vergleich mit der MS-Points-Standardkarte

BRUDERSCHAFT

Es tut gut, Teil einer Familie zu sein. Während Niko im Grunde seines Herzens immer ein Einzelgänger geblieben ist, bewältigt Johnny Klebitz seine Auftragsarbeiten häufig Seite an Seite mit seinen Kumpels aus der Lost-Gang.

WILLKOMMEN ZUHAUSE

Lang ist's her, dass wir »GTA IV« durchgespielt haben. So lang, dass sich die Rückkehr nach Liberty City anfühlt, als wären wir nach langer Zeit endlich wieder zuhause. Dass nun auch viele neue Orte erkundet werden können, macht die Sache interessant.

BORN TO BE WILD

Natürlich muss Johnny auch mal ein Auto knacken und damit zum nächsten Einsatz schaukeln, doch das Bike gilt es zu hüten wie seinen Augapfel. Wem die Motorradsteuerung in »GTA IV« zu wackelig vorkommt, kann dennoch sorglos mit »The Lost and Damned« auf Tuchfühlung gehen. Die neuen Harley-Imitate fahren sich sehr handlich. Die »alten« Superbikes fühlen sich aber immer noch schwammig an.

» Gleich eine der ersten Missionen lässt erahnen, wie stark Johnnys Geschichte mit der von Niko verwoben ist. Jason, ein Lost-Mitglied, – seinerzeit in »GTA IV« von Niko kaltgemacht – soll nun gerächt werden. Allerdings steht nicht Niko auf der Abschlusliste, sondern einige Kollegen aus der Angels-of-Death-Gang. Also auf zu deren Unterschlupf: Der schnuckelige Granatwerfer macht im Handumdrehen Kleinholz aus dem Quartier. Die Überlebenden starten ein Feuergefecht sondergleichen. Da fällt dann auf, dass Johnny zu Fuß um einiges behäbiger wirkt als Niko. Das mag seiner hünenhaften Statur geschuldet sein, stört aber schon etwas. Gut, dass man so viel Zeit im Sattel verbringen kann. Die Story ist so umfangreich, dass sie im Vergleich zu anderen Download-Inhalten als eigenständiges Spiel durchgehen könnte – was sicherlich einer der Beweggründe dafür sein mag, dass wir dieses Add-on einem so umfangreichen Test unterziehen.

Ein weiterer ist, dass es viele Neuerungen kennenzulernen und Höhepunkte zu erleben gibt. Für neue Reize und ein großes Maß an Spannung im Biker-Bandenkrieg sorgen jede

Menge frische Ausstattungsmerkmale. Motorräder und Fahrzeuge beispielsweise, ein toller Soundtrack mit vielen beinhalten Gitarrensolis, ein erweitertes Waffenarsenal – zusammengesetzt aus Rohrbomben, einer 9-mm-Automatik, einem Granatwerfer sowie einer automatischen, einer abgesägten und einer halbautomatischen Shotgun. Die letztgenannten Modelle lassen sich direkt aus dem Sattel eines Bikes abfeuern. Ebenfalls generalüberholt ist die Fahrphysik: Das Motorradfahren fühlt sich wesentlich griffiger als im Originalspiel an. Sorgen, alle paar Meter die Straße zu küssen, verfliegen schnell.

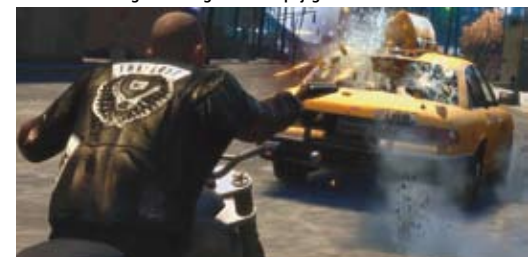
AUFRÜSTEN BITTE!

Ist Niko in »GTA IV« meist allein unterwegs, so rückt nun die Action in der Gruppe in den Mittelpunkt. Wie ein Rudel Wölfe hält die Gang zusammen, was ihr zusätzlich Stärke verleiht und eine schnellere Regeneration im Kampf mit sich bringt. Das klappt jedoch nur dann, wenn Johnny nahe bei der Gruppe bleibt. Das Symbol der Biker-Gang weist auf die »sichere« Zone hin. Dort zu bleiben, ist in der Hitze des Gefechts freilich

„Der neue, düstere Look passt wie der Schlagring aufs Auge.“



Der Kollege scheint wohl echt nicht zu wissen, was er da tut. Er sollte lieber die Beine in die Hand nehmen, bevor Billy Tacheles redet und dem Jungen eine Kugel in den Kopf jagt.



Autos in Schutt und Asche zu legen hat noch nie so viel Spaß gemacht. Johnny im Sattel, die abgesägte Schrotflinte in der Hand, das fühlt sich einfach gut an.



VERLOREN UND GEFUNDEN

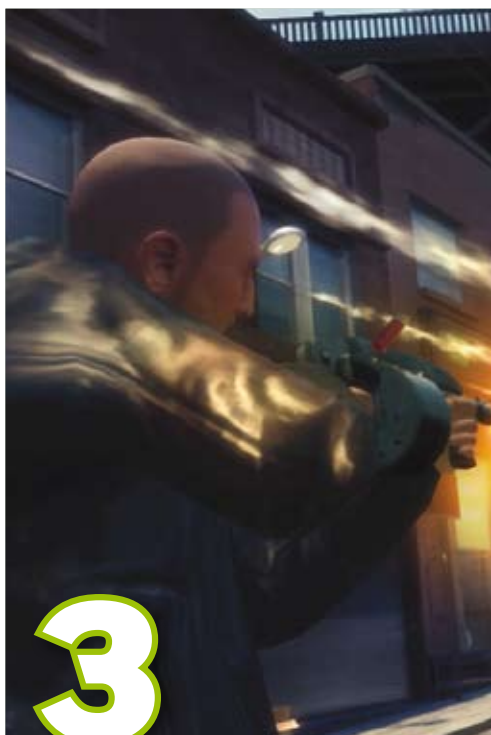
1 Deshalb geht's zurück nach Liberty City

Als Bandenchef Billy nach seinem Aufenthalt im Knast wieder die Führung der Lost-Gang übernimmt, merkt Johnny sofort, dass Ärger im Verzug ist. Krasse Sprüche, viele Drogen und noch mehr Gewalt sind bekanntlich das Aushängeschild der »GTA«-Reihe – natürlich auch diesmal.

Wie schon im Hauptspiel reagieren die Gegner recht realistisch auf Beschuss.

2 Natural Motions »Euphoria«-Engine leistet hier erneut gute Dienste. Wir wünschen uns mehr Spiele mit solch nachvollziehbarer Action – wir wollen »GTA V«!

Augenscheinlich müssen uns aber vorerst die Download-Episoden mit explosiver Action gut bei der Stange halten. Immerhin ist ein zweites Add-on bereits in Produktion, ein Erscheinungstermin aber noch nicht festgelegt.



liveundonline

■ Insgesamt zehn Online-Modi, davon sieben neu bzw. überarbeitet. Unter anderem »Witness Protection«, »Own the City«, »Chopper vs. Chopper« und »Lone Wolf Biker«; bis zu 16 Spieler ■ Insgesamt 20 neue Erfolge im Wert von 250 Gamerpunkten, beispielsweise für das Freischalten der Rohrbombe ■ Benötigt ungefähr 2 GB auf der Festplatte und natürlich die Disk des Hauptspiels im Laufwerk ■ Bezahlte wird mit MS-Punkten oder alternativ per Kauf eines Freischalt-Codes beim Fachhändler. Die 2 GB werden trotzdem via Xbox Live gezogen, ohne Online-Zugang geht also nichts. Ein Silber-Konto reicht aber.

leichter gesagt als getan. Über das Steuerkreuz lassen sich ferner die Statistiken anwesender Gangmitglieder anzeigen. Dieser Umgang mit der Gruppe bildet zwar kein allzu komplexes, aber dennoch ein willkommenes taktisches bzw. strategisches Element. Lässt nämlich einer der Brüder im Kampf sein Leben, wird er zwar durch einen Neuzugang ersetzt – der jedoch steigt mit einem Fähigkeitslevel Null ein. Die Kampferfahrung des alten Kameraden ist dahin. Das ist tatsächlich auch spürbar: Zum Beispiel rennt der Neue schon mal ins Sperrfeuer, nimmt nicht so clever Deckung, leistet weniger

verlässlichen Feuerschutz. Wer also im späteren Spielverlauf nicht nur Kanonenfutter um sich scharen bzw. selbst dazu werden will, sollte von Anfang an auf seine Kumpels achtgeben. Und seine Frauen natürlich – Bräute gibt's auch.

Elf Stunden Spielzeit umfasst die Einzelspieler-Kampagne von »The Lost and Damned«; mehr, wenn man die Nebenmissionen hinzurechnet. Und wer mal eine Auszeit vom Rocker-Dasein braucht, vertreibt sich die Zeit im Clubhaus mit aktualisierten Fernsehsendern und neuen Mini-Games, Kartenspielen oder Arm-drücken zum Beispiel. Und die neuen Mehrspieler-Modi sind sicher ein gefundenes Fressen für Online-Gangster. Sich zum Beispiel beim »Club Business« innerhalb der Gang gegenseitig Aufträge wegnehmen und so die Führungsrolle erarbeiten, das motiviert schon sehr.

Insgesamt also dichte Action mit ausgeprägter Atmosphäre, inhaltlich erwachsen wie immer, aber das wenigstens konsequent umgesetzt. Dass die Grafik nach wie vor keine Bäume ausreißt, dass das Bild in aufwändigen Kulissen bzw. Situationen mal etwas ruckt, daran ändert freilich auch das Add-on wenig. Das wäre dann aber auch schon das Einzige, was man nachsehen müsste. Von jedem anderen Gesichtspunkt aus betrachtet bietet »The Lost and Damned« mehr Unterhaltungswert als die meisten Vollversionen derzeit. Für umgerechnet rund 20 Euro ein mehr als empfehlenswerter Kauf.

Jan Heinrich/rf

ZWEITE MEINUNG

Richard Löwenstein: Ich mag Leder, Lässiges, Biker und Bikes. Das Add-on ist toll gemacht, aber mich tört dieses Gangster-Getue allmählich ab. Außerdem halte ich es nach wie vor für arrogant, keine komplett eingedeutschte Version als Option anzubieten. Muss ich nicht spielen. Ich gebe 7.8

The Lost and Damned

GRAFIK/
Düsterer Look, überzeugende Charaktere, treffsicher

8

SOUND/
Ein neuer Soundtrack, der rockt, bis die Hütte brennt

9

STEUERUNG/
Die Steuerung der neuen Bikes ist Fahrspaß pur

8

So müssen Download-Inhalte aussehen. Überzeugende Charaktere in einer tollen Ergänzung zur Hauptstory. Nicht nur für langhaarige Bombenleger.

8.7 aus 10



Die Story entfaltet eine ähnlich intensive Wirkung wie schon in »GTA IV«. Da ein halbes Dutzend neuer Waffen ausprobiert sein will, bleibt es nicht aus, dass Johnny Klebitz seinen Weg mit Leichen pflastert.

Flott oder Flop?

-  Annehmbare Grafik mit guten Lichteffekten, hübsche Hintern, die Brüste wackeln beim Hüpfen
-  Vorhersehbarer Levelaufbau, einfallsloses Monsterdesign, anspruchsloses Tastengehämmer, Blut wirkt überflüssig

Nur in 360 Live!
CHAMPION-TEST
vom deutschen DMC-Meister

Erhältlich/ 6. Februar 2009



Eine derart wilde Amazone wie Ayumi kann es sich offenbar erlauben, fast ohne Schild und Schutz selbst den fiesesten Kreaturen entgegenzutreten.

liveundonline

Keinerlei Online- oder Mehrspieler-Modi | 37 teils recht leicht zu erzielende Erfolge; für das Erlernen aller Pistolen-Upgrades gibt's beispielsweise 50 Gamerpoints

AUF EINEN BLICK

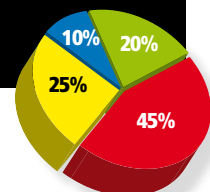
Hersteller/ Topware Interactive
Entwickler/ Gaijin Entertainment
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Geht eine Blondine auf Schatzsuche – und das ist kein Witz!

DAS STECKT DRIN

-  Magie
-  Monster
-  Tempel
-  Artefakte



X-BLADES

Sexy Blondchen in textil- und überraschungsarmer Hack-and-Slay-Action.

Manche Spiele sind schwierig zu beurteilen. Dieses temporeiche Action-Gehacke zum Beispiel zieht – vermutlich auch aufgrund vieler Halbnackt-Fotos der Heldin – seit Monaten rege Aufmerksamkeit auf sich. Aber jetzt, wo man das Ganze endlich anfassen darf, machen sich schnell Fragezeichen breit: Kann das wirklich alles sein? Nur hübsche Bilder, so wenig dahinter? Sicher könnten wir mit den gewohnten Mitteln der Redaktion schlüssige Antworten auf diese Fragen finden. Dennoch haben wir uns eine Person mit sehr viel Know-How als Leser-Tester ins Boot geholt: André Wolfram ist der deutsche Ranglisten-Champion für »Devil May Cry 4«, »Ninja Gaiden Black« und »Ninja Gaiden 2« – er weiß demnach genau, wie ein schnelles Action-Abenteuer aussehen muss, damit's dich ordentlich packt.

Gleich zu Beginn wird Schatzjägerin Ayumi in eine geheimnisvolle Tempelanlage teleportiert. Sie findet dort ein dunkles Artefakt, das eine

Gratwanderung zwischen Erleuchtung und Besessenheit auslöst. Kurz gesagt muss Ayumi tausende Monster metzeln, um ihr Leben zu retten und die Freiheit wiederzuerlangen. Den Kampf führt sie mit einer Mischung aus Pistole und Schwert, den »Gunblades«. Per RT-Schultertaste wird endlos Munition verballert, die X-Taste löst Schwertangriffe aus, der A-Knopf hat den Doppelsprung unter Kontrolle. Alle weiteren Tasten werden im Inventar-Bildschirm mit Zauber-Angriffen belegt, die eigentlich eher alles zerstörende Bomben sind. Über Seelen-Punkte, die toten Monstern und zerstörten Objekten entfliehen, lassen sich binnen kurzer Zeit etliche dieser Fertigkeiten freischalten. Neue Säbel, Schwerter und andere Waffen allerdings bleiben dem Spieler vorenthalten.

Doch unverzagt rennt Ayumi auf langen schlanken Beinen los. Schade, dass sich die Langeweile trotz des hohen Tempos dicht dahinter hält. Schon kurz nach dem Einstieg fühlt sich das alles schwerfällig an; fast jeder Gegner ergibt sich

3



MONSTERFLUT

Ayumis Schätze

So genannte Monstergeneratoren spucken ein widerliches Geschöpf nach dem anderen aus, solange man sie nicht direkt aus der Landschaft radiert. Keine wirklich neue Idee, aber immer noch gut, um den Spieler auf Trab zu halten.

Auf dem Bildschirm tummeln sich oft dutzende Feinde. Flächenwirkende Zauber sind in solchen Situationen die reinsten Lebensretter.

Grafisch gibt's bei Ayumis Abenteuer nur wenig zu meckern. Die Außenareale der Tempelanlage sind allesamt hübsch anzusehen; die Lichteffekte der Elementargeister so faszinierend wie eine Lavalampe.

ZWEITE RUNDE

Ayumi reloaded

Ayumis lustige Reise ins Monsterland ist kein gänzlich neues Projekt. 2007 ist das Spiel in Russland schon einmal unter dem Namen »Oniblade« für den PC veröffentlicht worden und hat mit positiven Verkaufszahlen offenbar den deutschen Publisher Topware Interactive auf sich aufmerksam gemacht. »X-Blades« für die Xbox 360 ist nun die überarbeitete Fassung mit neuen Spielelementen und einer verbesserten Steuerung. Dennoch merkt man dem Spiel seinen PC-Ursprung deutlich an, zum Beispiel bei der langweiligen Menüführung.



1

2

3



demselben Standard-Angriff. André Wolfram: »Die Kämpfe sind weniger dynamisch als in Devil May Cry 4. Einzelaktionen zu sinn- und wirkungsvollen Kombos zu verketteten, das klappt leider nicht.« Dabei hat das Hack-and-Slay-Genre in den letzten Jahren viel dazugelernt, hat sich durch vielschichtige Angriffskombinationen, cineastisch inszenierte Storys und Bossgegner-Höhepunkte spürbar weiterentwickelt. »X-Blades« fehlt vieles davon, auch ein nachvollziehbares Treffer-System. Ob und weshalb man Geister, Riesenspinnen oder Golems trifft, bleibt oft ein Rätsel. Schuld an der nach rund zwei bis drei Stunden einsetzenden Müdigkeit hat auch der Level-Aufbau. Insgesamt 42 Arenen umfasst die Tempelanlage, alle funktionieren ähnlich. Ayumi betritt den Raum, die Tore schließen sich, Monster manifestieren sich aus dem Nichts heraus und fluten den Bildschirm. Das Gehacke beginnt. Auf die erste Angriffswelle folgt die zweite, die dritte und so weiter. Die Gegner variieren zwar und fallen in immer neuen Konstellationen über Ayumi her. Doch schon nach kurzer Zeit kennt man die knapp 20 Gattungen auswendig und weiß, welchen Mitteln sie sich jeweils beugen.

Anfangs lassen sich die meisten Angreifer halbwegs gezielt ausschalten, dann wird man übermannt und löscht per Zauber alles aus. Sollte Ayumi kurz vor Ende einer Arena die Waffen strecken, beginnt das Geschnetzeln am Anfang der Arena von neuem – frustrierend! Die paar eingestreuten Minigames – Flucht vor rotierenden Klingen beispielsweise – ändern aufgrund ihrer Belanglosigkeit wenig an Andrés

Meinung: »Dem Ganzen fehlt ein Spannungsbogen, alles ist zu vorhersehbar: Man erreicht einen neuen Abschnitt, verprügelt minutenlang dieselben Horden, zieht weiter. Im nächsten Raum dasselbe.« Zu selten wird dem Spieler Raffinesse oder zumindest die Anpassung von Timing oder Taktik abverlangt. Die riesigen Boss-Biester halten zwar allesamt viel aus, ihre Schwachstellen sind aber per Pausemenü im so genannten Bestiarium einsehbar. So strapaziert »X-Blades« letztlich eher die Geduld als das Können.

Wer aber wirklich nur schnetzeln will, könnte Ayumis Angebot attraktiv finden; die Grafik gibt sich immerhin ansehnlich. Einzelne Abschnitte sind hübsch genug, die Lichteffekte sind ein Hingucker, Ayumis Kurven sowieso. Ansprechend gemachte Anime-Schnipsel erzählen zwischendurch, wohin der Heldin Reise geht. Dass sich die – übrigens prima eingedeutschten – Filmchen nicht so recht mit dem Cel-Shading-Look der Gameplay-Grafik zusammenfügen wollen, passt allerdings zur Design-Mixtur. Vieles wirkt zusammengewürfelt: Schriften sind zu klein, Schriftarten bunt gemischt, der Seelenpunktezähler passt zum Fantasy-Setting wie Ayumi auf einen Sternzenzerstörer. Aus all diesen Gründen taugt sie nur als kurzweilige Reisebegleitung in eine Welt voller Magie. Um langfristig zu motivieren ist Ayumi einfach zu schwach auf der Brust. Auch wenn man das beim Blick auf die Bilder gar nicht glauben mag.

Jan Heinrich/rl

ZWEITE MEINUNG

André Wolfram: Für meinen Geschmack halten die Endboss zu viel aus, schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad muss man ewig stupide auf sie einprügeln. Außerdem ist mir nichts wichtiger als Online-Highscore-Ranglisten – und die fehlen. Ich gebe 5.1

X-BLADES

GRAFIK/

Nette Lichteffekte, hübsche Kulissen, wiederholen sich aber

7

SOUND/

Feiner Soundtrack, aber Effekte sind zu lasch

7

STEUERUNG/

Handlich, aber unpräzise und anspruchslos

5

Action-Einerlei mit sehr, sehr einseitigem Gameplay.

4.7

aus 10

Erhältlich/ 20. Februar 2009

KURZ
GESAGT ...

Hefiger Klon eines populären Epic-Shooters. Aber statt Locust sterben Terroristen, Gangsta-Hip-Hop dröhnt als Requiem.



Details

Hersteller/ THQ Entwickler/ Swordfish Studios Preis/ ab 50 Euro
Genre/ Third-Person-Shooter Spieler/ 1 - 2 Xbox Live/ ja USK/ keine Kennzeichnung

50 CENT BLOOD ON THE SAND

Spalte meinen Schädel, Digga!

50 Cent ist wieder im Block. Bereits vor vier Jahren beglückte uns der East-coast-Rapper mit einer recht fieson Gangster-Ballerei auf der alten Xbox. Jetzt packen Curtis James Jackson III und seine strammen Burschen von der G-Unit erneut die schweren Kaliber aus. Im Fadenkreuz stehen diesmal Terroristen. Dabei beginnt alles so harmlos: Erst bringt 50 Cent mit einem Konzert im Mittleren Osten die Erde zum Beben, fühlt sich dann aber um seine Gage betrogen und macht ersatzweise Jagd auf einen mit Diamanten besetzten Kristall-schädel. Dass der Rapper nebenbei ein ordentliches Massaker anrichtet, mag man als Kollateralschaden abtun.

BLUT, GEWALT UND RAP

Das Spiel sollte man aber lieber nicht allzu ernst nehmen. »Blood on the Sand« ist eben das, was es sein will, nämlich eine Action-Persiflage, ein Loblied der rohen und brutalen Gewalt, komponiert aus Rap und Leichen. Gemeinsam mit einem KI-Kameraden huscht 50 Cent durch Oasen

und Wüstendörfer, von Hof zu Hof, von Raum zu Raum, von Deckung zu Deckung und kämpft sich stetig vorwärts. Bleispritzen glühen und Granaten krachen. Dennoch muss man mit Köpfchen vorgehen, die Situation im Blick behalten und Schutz suchen – ja, selbst 50 Cent steckt nicht unendlich viel weg. Der KI-Kamerad ist leider keine große Hilfe – ballert ab und an vor sich hin, scheint aber nicht wirklich Schaden anzurichten. Nützlich ist er eigentlich nur für Teamaufgaben, wie Türen aufbrechen oder Räuberleiter geben. Mehr Spaß macht das Feuerwerk freilich, wenn ein Kumpel über Xbox Live eingreift – ein Splitscreen-Modus ist leider nicht am Start. Als Partner stehen Tony Yayo, Lloyd Banks und DJ Whoo Kid zur Wahl. Praktisch: Der Mitspieler kann jederzeit ein- und aussteigen. Scharf geschossen wird mit insgesamt 21 Waffen, darunter Uzi und Raketenwerfer. Gerät 50 Cent in unmittelbare Nähe eines Terroristen, darf man den Fiesling im Quicktime-Event von Hand zerlegen. Das verleiht dem sonst linearen Gameplay eine

gewisse Würze. Wenn es hart auf hart kommt, bremst auf Kommando ein Fokus-Modus die Zeit aus – immer wieder gern gesehen. Eines der wichtigsten Elemente ist das Kill-Kombo-System. Pro Kill steigert sich der Punkte-Multiplikator. Streckt man den nächsten Gegner nicht innerhalb von fünf Sekunden nieder, verabschiedet sich die Highscore-Chance. Für erfolgreiche Missionen und Kills gibt's Zaster und neuen Rap auf die Lauscher. Insgesamt sind 42 Songs auf der Disk, 18 davon angeblich exklusiv fürs Spiel aufgenommen.

MARKUS FENIX IN DA HOOD

Die Steuerung gibt sich handlich: 50 Cent nimmt Mauern und andere kleine Hindernisse mit deftigem Schwung, klemmt sich mit seiner ganzen Masse hinter Fässer und andere schützende Objekte. Die Kamera hält dabei die Verfolgerperspektive. Insgesamt ähnelt das alles verflucht einem indizierten Third-Person-Shooter aus dem Hause Epic, sieht aber nicht ganz genauso gut aus. Jedenfalls nicht durchgängig: Einige der 23 Kapitel machen einen positiven Eindruck, anderswo stören matschige Texturen und karg modellierte Kulissen. Und irgendwann wünscht man sich halt doch mehr Rahmenhandlung und Höhepunkte. Zwischendurch einen Humvee-Jeep zu entern und auf vier Rädern weiterfeuern, das ist ebenso

wenig abendfüllend wie der Gag, dass man Gegner mit dutzenden F-Wörtern dissen und nach Strich und Faden beleidigen darf. Wer weiß, ob das nicht neben der Blutflut ein Grund dafür ist, dass die USK eine Altersfreigabe verweigert.

Moritz Wanke/rl

ZWEITE MEINUNG

Richard Löwenstein: Ich finde das Ganze so lässig wie früher die 2 Live Crew. Ist halt stumpfer Action-Trash, aber cool aufgemacht, gutausschend und mit genug Feinheiten durchsetzt, so dass ich dran bleibe. Schon wegen des Koop-Modus: Ich gebe 7.5.

50 Cent: Blood on the Sand

GRAFIK/

Teilweise matschige Texturen, läuft aber flüssig

6

SOUND/

Viel Rap und F-Wörter, richtig krass eben

8

STEUERUNG/

Handlich und präzise

8

Rapper und Freunde geradliniger und ehrlicher Action riskieren einen Blick.

6.3
aus 10

Erhältlich/ 27. März 2009



Details

Hersteller/ Atari Entwickler/ Namco Bandai Preis/ ab 50 Euro
Genre/ Action Spieler/ 1 Xbox Live/ nein USK/ ungeprüft

AFRO SAMURAI

Frisch Geschnetztes aus Fernost...

Dieser Action-Schlitzer basiert auf einer Anime-Serie, die in den USA erfolgreich im Fernsehen läuft. Konsequenterweise erzählt die Story, abgefahrenes Charakter-Design und Samuel L. Jackson als Synchronstimme machen den TV-Fünfteiler sehenswert. Das Spiel dazu basiert auf derselben Handlung: Demnach verleiht ein besonderes Stirnband seinem Träger göttliche Kräfte, und wird stets nur vom Schwertkämpfer Nummer eins getragen. Ein Kerl namens Afro wiederum trägt das Stirnband der Nummer zwei. Er ist somit als einziger berechtigt, den wahren Meister herauszufordern. Kein Wunder, dass sich jeder, der auch nur halbwegs mit einem Schwert umgehen kann, ihm in den Weg stellt. Hinzu kommt, dass Afro seinen ermordeten Vater rächen will. Alles zusammen bildet ausreichend Nährboden für schnelles Schlachten und endloses Blutvergießen.

KLINGEN-BLENDER

Dabei könnte man »Afro Samurai« zunächst durchaus aufgeschlossen gegen-

überstehen. Die Cel-Shading-Grafik bringt den Anime-Look wirkungsvoll und temporeich rüber. Die rasanten Schwertkämpfe sehen stilvoll aus, herrlich dynamisch, und gewinnen außerdem durch schnittige Ideen an Reiz: zum Beispiel wenn Afro gegenrassistische Projektile mit seiner Klinge direkt in den Schädel des Angreifers umlenkt. Letztlich motivieren über 150 Kombos und Tötungsattacken zu blutigen Experimenten. Man schnetzt sich also recht geschmeidig durch und könnte die flüssige Anmutung durchaus genießen – würden sich nicht immer wieder Macken in den Weg stellen. Die Kamera zum Beispiel klemmt viel zu dicht am Helden dran, was cool aussieht, aber die Übersicht beeinträchtigt. Oft hacken dutzende Gegner aus allen Richtungen auf Afro ein, verschiedene Zoomstufen wären da wünschenswert. Außerdem lässt sich die Kamera auf der horizontalen Achse nur invertiert lenken; das fühlt sich ungewohnt an, ist im Options-Menü leider nicht zu ändern und stört speziell bei den wenigen, aber entscheidenden



KURZ GESAGT ...

Das Spiel zum Anime: mit kübelweise Blut und losen Körperteilen.



Jump-and-Run-Etappen. Besonders da Afros Wandlauf ohnehin nicht berechenbar funktioniert. Was aber wirklich nervt: Ständig kommen dieselben Gegnerhorden angelauscht. Zum Dezimieren der Angreifer reicht das Rumhacken auf drei Controller-Tasten völlig aus. Die unzähligen Angriffsmöglichkeiten sind fast überflüssig.

STILVOLLER BLUTRAUSCH

Generell dient der Kombo-Reichtum also nur der brutalen Zurschaustellung. Der Fokus-Modus setzt noch eins drauf: In einem kurzen Zeitlupen-Intervall lässt sich genau einstellen, welche Körperteile Afros Schwert durchtrennen soll. Technisch grandios, moralisch fragwürdig – vor allem weil man auch nackte Frauen zerstückeln muss. Dass das die Jugendschützer hierzulande auf die Barrikaden treiben wird, ist da fast so sicher wie der dicke Joint in Afros Gesicht. Traurig auch, wie schlecht die Story des Animes übergebracht wird: Das Spiel erklärt quasi nichts, Charaktere tauchen plötzlich auf, die Zeit hüpf – selbst Kennern der Serie wird viel Wissen und Kombinationsvermögen abverlangt. Gute sechs Stunden Gesamtspielzeit sind außerdem auch sehr mager; selbst wenn das im Vergleich zum Anime abgeänderte Finale sicherlich interessant

ausfällt. Auch die exklusiven Hip-Hop-Beats von Wu-Tang-Clan-Gründer RZA lassen »Afro Samurai« gut dastehen. Trotzdem: Insgesamt hätte man aus dem Ganzen sehr viel mehr machen können.

Jan Heinrich

ZWEITE MEINUNG

Sönke Siemens: Action so dünn wie eine Salamischeibe. Zugegeben, die Aufschlitz-, Spalt- und Splatter-Varianten sind vielfältig, aber Leveldesign und Abwechslung sind ein Witz. Und übertriebenen Blutausch mag ich sowieso nicht. Ich gebe 4,9

Afro Samurai

GRAFIK/

Nette Cel-Shading-Optik, da würde aber noch mehr gehen

7

SOUND/

Cooler Hip-Hop-Beats, eigenwilliger Aussetzer bei Soundeffekten

6

STEUERUNG/

Vielseitige Kombinationsmöglichkeiten, nervige Kameraführung

6

Schlecht erzählt und teilweise schlampig programmiert.

5.8 aus 10

HALO WARS

Erhältlich/ 27. Februar 2009

AUF EINEN BLICK

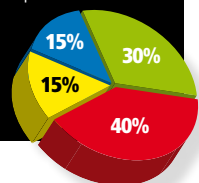
Hersteller/ Microsoft
Entwickler/ Ensemble Studios
Preis/ ab 65 Euro
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 6
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Exklusiv für Xbox 360: Halo als Echtzeit-Strategiespiel. Gut spielbar, aber grafisch Mittelmaß.

DAS STECKT DRIN

- Mächtige Spartans
- Schnuckelige Basen
- Kreischende Grunts
- Wegfindungsprobleme



Trotz einiger Widrigkeiten: Auf lange Sicht gesehen macht der Generals-Job Spaß.

Planet Arcadia im Jahr 2531: Truppen des United Nations Space Command deaktivieren durch gezielten Beschuss mit Plasma-Salven eine mehrere Quadrat-kilometer umfassende Schutzschirm-Kuppel. Darunter stationiert: Ein dunkles Geheimnis, vielleicht sogar der Schlüssel zur Beendigung eines schon seit Jahrzehnten tobenden Krieges. Bewacht wird es von dutzenden Truppenverbänden der verhassten Allianz, einem Verbund von Alienrassen, die finstere Pläne schmieden, die Menschheit in ihrer Ganzheit auszulöschen. Willkommen bei »Halo Wars«, dem ersten nicht als Ego-Shooter angelegten Game mit dem millionenfach verkauften Namen »Halo«. Zwei Jahre und vier Monate nach der erstmaligen Ankündigung im Oktober 2006 steht das Echtzeit-Strategiespiel ab dem 27. Februar nun endlich in den Läden. Und hat uns – trotz vielfach geäußelter Bedenken unsererseits – letztlich doch viel Spaß bereitet. Hatten wir bisher Zweifel gehabt, dass Spielteufe und Abwechslung auf der Strecke bleiben würden, verfliegen solche Bedenken ab der vierten von insgesamt 15 Missionen, die die Kampagne umfasst. Erstaunlich, dass das bisher gezeigte Material nur aus dem eher schwachen Einstieg stammt, denn danach zündet das Ganze dann doch irgendwie. Warum gerade ab Mission Vier? Weil alle vorangehenden Missionen schlichtweg zu leicht geraten, zu wenig herausfordern. Später dann wird der Spieler erstmals mit einem Zeitlimit unter Druck gesetzt. Endlos anmutende 20 Minuten lang gilt es, zwei Evakuierungsraumschiffe zu schützen, bis diese endlich abheben. Ihre unbezahlbare Fracht: Panisch vor den brutal metzelnden Allianz-

Truppen flüchtende Zivilisten. Nur wer taktisch klug vorgeht, verschiedene Kartenpositionen parallel im Auge behält, gegnerische Angriffe rechtzeitig abfängt und regelmäßig Gebrauch von den Spezialfähigkeiten des eigenen Versorgungsschiffs im All macht, hat eine Chance.

DRANBLEIBEN LOHNT SICH

Alle darauf folgenden Missionen sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern und zeigen einmal mehr, dass die Jungs der leider kürzlich geschlossenen Ensemble Studios nicht nur von Leveldesign eine ganze Menge verstehen. Beispiel Mission Sieben. Um das eingangs erwähnte Geheimnis zu entschlüsseln, müssen die UNSC-Verbände einen sich noch im Bau befindlichen Scarab zerstören. Langjährige »Halo«-Spieler kennen die mächtigen Scarab-Einheiten bereits wie ihre Westentasche: fußballfeldgroße, vierfüßige Kampfpläuer mit der Feuerkraft eines ganzen Bataillons, stark genug, selbst die robusten Scorpion-Panzer der UNSC mit nur einem Treffer ihrer Plasmakanone in Weltraumschrott zu verwandeln. Glück für die UNSC-Truppen, dass die Beine des Scarabs selbst bewegungsunfähig sind, er also lediglich seinen absolut tödlichen Abtastlaser wie ein schwingendes Pendel durchs Level bewegen kann. Zweiter, zumindest zeitweise vorhandener Joker auf Seiten des Spielers: Überall im Level sind massive Steinblöcke einer alten Tempelanlage verstreut. Eine besonders massive Ansammlung thront vor den Toren der UNSC-Basis. Wer also auch nur annähernd in Schussweite des Scarabs gelangen möchte, muss geschickt zwischen den Steinblöcken Schutz suchen und sich langsam an das



Mehr auf www.360-live.de

- Mehr Bilder ■ Kommentiertes Video: Mehrspieler-Duell zwischen Benjamin und Sönke ■ User-Voting



Rock and Rumble: Der Controller wackelt mit, wenn die Artillerie ihre großkalibrigen Geschosse verschießt.

live und online

■ Kampagne komplett zu zweit kooperativ spielbar ■ Skirmish-Duelle gegen bis zu fünf menschliche oder fünf KI-Gegner, Team-Bildung möglich ■ Sechs verschiedene Kommandanten mit jeweils verschiedenen Fähigkeiten und Boni ■ 14 Mehrspielerkarten, davon fünf für 1-gegen-1-Matches, sechs für 2-gegen-2-Matches und drei für 3-gegen-3-Matches ■ Zwei Spielmodi: Standard und Deathmatch ■ Bestenlisten, Nutzungsstatistiken ■ Alle Modi via Xbox Live oder System Link spielbar ■ Trotz der Schließung des Entwicklerstudios sind neue Downloadinhalte von Microsoft geplant ■ 50 Erfolge verteilt auf alle Spielmodi; in der Kampagne zum Beispiel für das Erfüllen von optionalen Missionszielen oder das Rammen von 50 Grunts mit dem Warthog

Sieg oder Niederlage?

- Handliche Steuerung, sehr abwechslungsreiche Kampagne inklusive Koop-Modus, spannungsgeladene Mehrspieler-Schlachten
- Wegfindungsroutinen der Einheiten teils katastrophal, viel manuelles Nachbessern nötig, keine Möglichkeit, das Einheitenverhalten im Detail zu definieren



Die Landungs-Schiffe der Allianz sind eine Plage: Gut, wenn man rechtzeitig Flakpanzer bereit gestellt hat.



Warthog-Jeeps sind die perfekten UNSC-Erkundungs-Fahrzeuge und können – im Mehrspieler-Modus – auch von Spartan-Einheiten gekapert werden.



Trash Talk: Die Sprachausgabe einiger Standard-Soldaten lässt im Gegensatz zur sonst guten Synchro zu wünschen übrig.

Energie-Ungetüm heranpirschen. Sinnvoll ist in diesem Zusammenhang zudem die Zerstörung der zehn über die Karte verteilten Energieknoten. Die Vernichtung jedes einzelnen wird mit der Verlangsamung des hin- und herpendelnden Abtastlaser belohnt – bessere Chancen also, dem Scarab ungesehen auf die Pelle zu rücken.

Das Missionsziel ist somit klar: Basis aus dem Boden stampfen, beten, dass der Scarab nicht realisiert, wo sich eben diese befindet, und mit einer schlagkräftigen Truppe hart und kompromisslos zuschlagen. Leichter gesagt als getan: Alle paar hundert Meter stoßen Sergeant Forge und sein Team auf versprengte Patrouillen der Allianz. Wohl dem, der eine gut durchgemischte Eingreif-Truppe zusammengestellt hat, die sich sowohl gegen die brandgefährlichen, auf Panzer-Abwehr spezialisierten Jäger-Einheiten als auch flinke Banshee-Flieger zur Wehr setzen kann. 15 Minuten sind verstrichen, sechs Energieknoten bereits pulverisiert. Plötzlich Herzrasen – der Abtastlaser des Scarabs nimmt die Mauerstücke vor der Basis ins Visier.

Eins nach dem anderen zerbröckelt wie Knäckebrot. Zu allem Übel wagt der Gegner einen geballten Vorstoß, schickt die so genannten Locust-Einheiten – prädestinierte Gebäude-Killer – in Richtung der UNSC-Basis. Obwohl die Macher für solche Szenen definitiv Skripte einsetzen, die durch bestimmte Aktionen des Spielers ausgelöst werden, kommt mächtig Spannung auf. Die Basis jetzt mit allen verfügbaren Streitkräften zu schützen, würde wenig Sinn machen, da ja sonst keine Einheiten zur Vernichtung des Scarabs bereitstünden. Also setzen Sergeant Forge und Co alles auf eine Karte, stürmen vor in Richtung der Scarab-Position und feuern ohne Rücksicht auf Verluste aus allen Rohren auf das extrem gut gepanzerte Ziel. Während all dies geschieht, hat das Alien-Monstrum die schützende Mauer vor der UNSC-Basis niedergerissen – die Anlage ist seiner Super-Waffe nun schutzlos ausgeliefert. Brennt der Komplex nieder, gilt die Mission als verloren. Nerven wie Stahlseile sind gefragt. Momente wie diese sind es, die die Kampagne in »Halo Wars« nach einigen anfänglichen »

CHARAKTERE IM MEHRSPIELER

Duell der Feldherren

Die parasitäre Alienrasse »Flood« als dritte Fraktion in »Halo Wars«? Auf diese Überraschung hatten Halo-Fans bis zuletzt gehofft. Wie jedoch die durchgespielte Testversion beweist: Dieses Feature, das insbesondere den Mehrspieler-Modus drastisch aufgewertet hätte, bleibt uns verwehrt. Umso größer die Freude, wenn man das Vorhandensein von sechs so genannten Commandern im Mehrspieler-Modus entdeckt. Der Clou: Je nach gewähltem Commander stehen spezifische Einheiten und Boni zur Verfügung. Auf Seiten der UNSC warten Captain Cutter, Sergeant Forge und Professor Anders auf ihren Einsatz. Spielt man die Allianz, wird zwischen dem Gebieter, dem Brute-Häuptling und dem Propheten des Bedauerns gewählt. Fällt die Wahl beispielsweise auf Sergeant Forge, scheucht der Spieler fortan Cyclops-Mechs durch die Gegend, lässt diese Trümmer auf Feinde werfen und Fahrzeuge und Gebäude reparieren. Ferner kann Forge als einziger Streubomben-Angriffe anordnen, Scorpion-Panzer zu Grizzly-Superpanzern aufrüsten und beim Kauf eines Basis-Versorgungsmoduls dieses direkt in der erweiterten Fassung beziehen. Agiert man als Gebieter, winken dagegen Kamikaze-Grunts und der Einsatz der vernichtenden Zorn-Attacke.



DIE KOOP-KAMPAGNE

Gemeinsam taktieren

Genau wie beim schärfsten Konkurrenten »C&C: Alarmstufe Rot 3« ist die komplette Kampagne kooperativ via Xbox Live oder System Link spielbar. Jeder Spieler steuert dann genau die Einheiten, die er selbst in der Kaserne, der Fahrzeugfabrik oder dem Luftfahrzeugdepot ausbilden beziehungsweise produzieren lässt. Prima: Dank praktischem »Transfer-Befehl« können Einheiten, die Spieler A kontrolliert, auch an Spieler B übergeben werden und umgekehrt. Wie die eigene Basis aufgerüstet wird, sollte klar abgespro-

chen werden. Überhaupt ist Kommunikation das Salz in der Echtzeit-Suppe: Gemeinsam festlegen, wie viele Ressourcen jeder investieren darf, absprechen, wer bei koordinierten Vorstößen von welcher Flanke zuschlägt – kooperativ macht die Kampagne gleich doppelt so viel Spaß. Allerdings empfiehlt es sich, im letzten oder vorletzten Schwierigkeitsgrad einzusteigen, da die Herausforderung für zwei Spieler in den Modi leicht und normal stellenweise auf der Strecke bleibt.

1



2



3



» Durchhängern in ein echtes Goldstück verwandeln. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen darüber hinaus dafür, dass Einsteiger und Profis gleichermaßen gefordert werden.

GUT GESTEUERT IST HALB GEWONNEN

Steuerungs-Hürden stellen sich jedenfalls keiner der genannten Spieler-Gruppen in den Weg. Einmal das einführende Training und einige Missionen absolviert, spielt sich »Halo Wars« wie aus einem Guss: Ein Druck auf die A-Taste des Controllers genügt, um eine Einheit auszuwählen. Mittels X-Taste wird sie zum gewünschten Zielort geschickt. Befindet sich auf diesem eine feindliche Einheit oder ein gegnerisches Gebäude, wird dieses umgehend angegriffen. Die Y-Taste leitet einen Spezialangriff ein – bei Scorpion-Panzern etwa eine Salve von Splittergranaten, die gehörigen Flächenschaden anrichten. Die B-Taste bricht eine eingeleitete Aktion ab. Die LB-Schultertaste nutzt Ensemble zur Auswahl aller Einheiten im gesamten Level und die RB-Schultertaste für selbiges im gerade sichtbaren Bildausschnitt. Per D-Pad springt man flott zwischen Einheitenverbänden, Alarmmeldungen und eigenen Basen hin und her. Fehlen noch die unteren Schultertasten: Die rechte dient zum Durchschalten der verschiedenen Einheitentypen, die linke ist nicht belegt. Kombiniert mit einem sinnvoll belegten Radial-Menü, wie es Strategie-Spieler bereits aus den beiden »Command & Conquer«-Umsetzungen für 360 kennen, bleibt summa summarum ein höchst intuitiv zu bedienendes Controller-Layout, über das man nach zwei Stunden Spielzeit nicht mehr

nachdenken muss. Ein gravierendes Manko gibt es dennoch: die mehr als suboptimalen Wegfindungsroutinen. Speziell wenn eine Auswahl mehrerer Einheiten zügig durch eine enge Passage bewegt werden muss, gehen die Probleme los. Die Truppen stehen sich gegenseitig im Weg, drehen sich teilweise um die eigene Achse, scheinen aber keine Lösung für ihr digitales Dilemma parat zu haben. Die Folge: Nicht selten kommt der komplette Vormarsch an Nadelöhrchen, wie beispielsweise Brücken, zum Stehen. Fatal, wenn in zeitgebundenen Missionen viele Einheiten von A nach B bewegt werden müssen. Lösen lässt sich das Problem nur, indem der Spieler manuell nachbessert, also die den Weg blockierende Einheit zur Seite beordert und hofft, dass sich der Gänsemarsch wieder in Bewegung setzt. Ob Microsoft hier noch nachpachtet? Wir können es nur hoffen, denn speziell im Mehrspieler-Modus dürfte dies vielen Spielern langfristig sauer aufstoßen.

ZU MEHREREN EINE WUCHT

Thema Mehrspieler: Abgesehen von besagtem Wegfindungs-Debakel hat Ensemble hier ganze Arbeit geleistet. Neben der Tatsache, dass sich die komplette Kampagne kooperativ bewältigen lässt, punktet »Halo Wars« mit gelungener Xbox-Live-Unterstützung und seiner System-Link-Funktion, 14 hervorragend designten Karten, aggressiver Bot-KI und Matches, an denen bis zu sechs menschliche Spieler aufgeteilt in zwei Teams zu je drei Kommandanten teilnehmen dürfen. Über Lags im Online-Modus konnten wir aufgrund nicht ausreichend gefüllter Server zum Redaktionsschluss

REGELN DES KAMPFES

Schere, Stein, Papier

Wie bei vielen Echtzeit-Strategiespielen kommt auch bei »Halo Wars« das Schere-Stein-Papier-Prinzip zum Tragen. Heißt im Detail: Jeder der drei Einheitentypen ist gegen einen anderen besonders effizient. So sind Fahrzeuge wie der Scorpion-Panzer oder der Warthog-Jeep erste Wahl, wenn es um die Vernichtung von Infanterie-Einheiten geht, die Infanterie der Schlüssel im Kampf gegen Luftwaffe-Einheiten und diese wiederum das vielversprechendste Mittel bei der Bekämpfung von Fahrzeugen. Wer diese Kenntnisse im Kampf konsequent umsetzt, hat definitiv bessere Karten. Auch wissenswert: Im deutschen, insgesamt 48-seitigen »Handbuch für planetare Operationen« werden nochmals alle Einheiten mit all ihren Funktionen und möglichen Upgrades vorgestellt.



leider noch keine Aussage treffen, via System Link lief »Halo Wars« jedoch angenehm flüssig. Bleibt zu hoffen, dass Microsoft wie angekündigt wirklich fleißig Mehrspieler-Karten nachschiebt und die bereits erfolgte Schließung des Entwickler-Studios sich nicht negativ auf kommende Erweiterungen für den Titel auswirkt. Dass die Entwickler gegen Ende trotzdem die Motivation verlassen haben muss, zeigt sich an einigen Ungereimtheiten bei kleinen Details. So kommt beispielsweise der Hinweis, dass zum Erreichen eines Missionsziels eine Pelican-Transport-Einheit angefordert werden muss, erst dann, wenn der Spieler das nach qualvollem Ausprobieren bereits selbst herausgefunden hat. Auch optisch bleibt »Halo Wars« ein zweischneidiges Schwert: Teils fade Texturen und fehlende Detail-Animationen treffen auf interessante Physik-Effekte und extrem sehenswerte Zwischensequenzen. Grafisch erreicht das Spiel aber zu keiner Zeit den Glanz der augenscheinlich nachgebastelten Presse-Fotos – schade. Wer sich an all diesen Detailmacken nicht stört und verschmerzen kann, dass es im Gegensatz zu »Alarmstufe Rot 3« nicht drei, sondern nur zwei spielbare Fraktionen



Die Zwischensequenzen begeistern auf ganzer Linie, ganz Ungeduldige dürfen sie auf Wunsch aber auch überspringen.

gibt, dem können wir »Halo Wars« bedenkenlos empfehlen. Nicht zuletzt, weil es online über Monate hinweg motivieren wird. **Sönke Siemens**

ZWEITE MEINUNG

Benjamin Kratsch: Sorry, die Grafik geht gar nicht. Beim ersten Blick hab ich gedacht, das läuft auf der alten Xbox. Aber seit mich Sönke zu einer Partie überredet hat, muss ich mich korrigieren. Gameplay, Steuerung und Spieltiefe sind richtig toll. Ich gebe 8,0

Halo Wars

GRAFIK/
Abwechslungsreich, aber Zoom-Stufen suboptimal, wenig Details **7**

SOUND/
Tolle Musikantermalung, größtenteils gelungene Synchro **8**

STEUERUNG/
Durchdacht, leicht erlernbar, aber Wegfindungsroutinen mies **8**

Alleine, kooperativ oder gegeneinander, trotz Technikbugs und nur zwei Fraktionen: ein Spaßbringer. Aber es wäre viel mehr drin gewesen.

7.8
aus 10



Erhältlich/ 20. Februar 2009

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

Schlaraffenland für Sega-Begeisterte.



Mehr auf www.360-live.de

Ausführlicher Videotest | komplette Spieliste

Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive feierte im Januar ihr 20-jähriges Jubiläum in den USA. Sega selbst nimmt das zum Anlass, die wichtigsten Entwicklungen hauseigener Studios für dieses schöne Retro-System in einer Sammlung neu aufzulegen. So viel vorweg: Das Adjektiv »Ultimate« ist angebracht. 47 Titel für 40 Euro, das ergibt ein prima Preis-Leistungs-Verhältnis.

BUNTE MISCHUNG

Den Schwerpunkt bilden seitlich scrollende 2D-Actionspiele. Prominenteste Vertreter: das Ninja-Spektakel »Shinobi 3«, die ersten drei Fantasy-Hack-and-Slays der »Golden Axe«-Reihe, die munter scrollenden Beat 'em Ups »Streets of Rage 1 bis 3« sowie die zwei Action-Geheimtipps aus der »Vectorman«-Reihe. Für einige Zeit unterhaltsam – bei weitem jedoch nicht genial – dagegen Produktionen wie »Alien Storm«, »E-Swat« oder »Comix Zone«. Müll gibt's auch, zum Beispiel das verkorkste »Altered Beast«. Ebenfalls ausreichend vertreten: Jump 'n' Runs. Höhepunkte der Zusammenstellung sind originalgetreue Umsetzungen der ersten drei »Sonic«-Teile. Auch heute noch sehr spielenswert: der Hüpf-Geheimtipp »Ristar«. Hier lotst der Spieler einen frechen Stern durch kunterbunte Jump-and-Run-Kapitel, duelliert sich mit drolligen Bossen und genießt stimmige Synthi-Musik – toll für Jung und Alt. Experimentell, anders und seeeehr entspannend: die beiden Delphin-Schwimmerien aus der »Ecco«-Serie. Wer lieber kommandiert, führt sich die beiden exzellenten »Shining Force«-Strategicals zu Gemüte, die Rollenspielelemente mit Taktik vermengen. Auch die Abenteuerfraktion wird dank »Phantasy Star II-IV« und »Beyond Oasis« gut bedient – Letzteres ist hierzulande besser unter dem Titel »Story of Thor« bekannt. Und Puzzle-Fans? Haben Spaß mit »Columns« und ver-

zeichnen »Dr. Robotniks Mean Bean Machine« den Ideenklau bei »Tetris«.

SPIELAUTOMATEN INKLUSIVE

Angereichert wird das Ganze mit vielen Extras, beispielsweise Videointerviews, Wussten-Sie-Anekdoten und mehr. Packshots gibt's auch. Aber warum zeigen diese nur die US-Genesis-Varianten, nicht die europäischen Mega-Drive-Originale? Und wieso ist nicht bloß »Story of Thor«, sondern überhaupt jedes Spiel ausschließlich in der englischen Sprachfassung enthalten? Sehr schade, Sega, wissbegieriger Nachwuchs fällt damit nämlich aus der Zielgruppe heraus. Aber sonst gibt's wenig zu meckern: Alle Titel sind sowohl im 4:3- als auch im 16:9-Videoformat bildfüllend und flüssig spielbar. Die Steuerung lässt sich nach Belieben konfigurieren, außerdem wurde eine zu jeder Zeit aufrufbare Speicherfunktion hinzugefügt. Besonders vor Begegnungen mit kniffligen Endgegnern ein Segen. Geschmackssache ist dagegen der – zum Glück abschaltbare – Weichzeichner-Filter. Größtes Manko, welches allerdings nicht der Sammlung selbst anzukreiden ist: Das unpräzise D-Pad des 360-Controllers untergräbt gerade bei den Jump 'n' Runs die geforderte Präzision. Dritthersteller-Pads wie das SF IV Fightpad von Madcatz schaffen jedoch Abhilfe. Kombiniert mit den vielen Bonusinhalten und sieben weiteren freischaltbaren Arcade-Adaptionen – etwa »Zaxxon«, »Shinobi« und »Space Harrier« – ergibt das in der Tat die bis dato beste Spielesammlung für Xbox 360. Ein Muss für Retro-Fans!

Sönke Siemens

Wertung

Für Sega-Fans in der Tat die ultimative Spielesammlung.

8.3
aus 10



ONECHANBARA BIKINI SAMURAI SQUAD

Passend gekleidet fürs Blutbad.

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ D3Publisher **Entwickler/** Tamsoft
Preis/ ab 40 Euro **Genre/** Action **Spieler/** 1 - 2
Xbox Live/ ja **USK/** ab 18 Jahren
Erhältlich/ 13. Februar 2009

Nur selten kann man vom Titel eines Spiels so direkt auf den Inhalt schließen wie bei dieser Hack-and-Slay-Orgie aus Japan: Die beiden Bikini-Heldinnen Aya und Saki gehören einer Anti-Zombie-Truppe an und vermöbeln blutgeile Untote mit Schwerthieben, Fußtritten und Wurfaffen. Warum die Mädels dazu im Bikini oder Schulmädchen-Outfit antreten müssen, bleibt ein Geheimnis des Herstellers. Wir vermuten einfach mal, dass man bei Tamsoft mehr Wert auf spielerische Inhalte legen wollte. Leider ließe sich das ganze Konzept aber gut dreimal auf Ayas knappen Fummel niederschreiben. Denn egal, ob man im Trainingcamp die Kombos einpaukt, im Überlebensmodus Gegnerwellen erschlägt oder sich gleich die Story vornimmt, mehr als Zombiehorden-und-Bossgegner-Zerschneiden passiert nicht!

KOPF AB

Für die erfolgreiche Massen-Meuchelung hagelt es Punkte, die man zwischen den Story-Levels in den Charakteraufbau investieren kann. Und wer besonders fleißig kämpft, darf den Schwestern sogar neue Klamotten in den Schrank hängen. Dazu gesellen sich leidlich animierte und texturierte Figuren, passable Soundeffekte und eine zeitweise recht eigenwillige Steuerung. Und auch literweise Blut nebst abgeschlagenen Gliedern, weshalb hier nur volljährige Spieler zum Zuge kommen. Im Zweier-Koop-Modus, wahlweise via Splitscreen oder online, ist die Metzgerlehre noch ganz unterhaltsam, für Solisten wird's trotz der Möglichkeit, jederzeit zwischen Aya und Saki zu wechseln, schnell öde. Wer sein Steak blutig mag, kann beruhigt zugreifen, wer nach Tiefgang sucht, ist hier aber fehl am Platz.

Reinhard Fischer



Wertung

Hirnlose Zombie-Metzerei mit knackigen Heldinnen.

3.7
aus 10

KONAMI



SPIELE SILENT HILL AUCH AUF DEINEM HANDY.
SENDE **SPIELE SH AN 72626**
*Kosten einer normalen SMS. Es können dabei Wap / GPRS
Gebühren anfallen. Hierzu informiert dich dein Netzbetreiber.

www.konami-europe.com/games

www.alex-shepherd.de

SILENT HILL
Homecoming



PLAYSTATION 3



XBOX 360

PC DVD ROM



©2006 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. "SILENT HILL" IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. PUBLISHED BY KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT UNDER THE SILENT HILL NAME AND USED ARE TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. * AND PLAYSTATION ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES.



PRÄSENTIERT DIE

COMMUNITY

360

Was tut sich alles rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Mecker-Ecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sport League	Prince of Persia, Tomb Raider, Halo 3	The Maw, NHL Arcade, Interpol, R-Type Dimensions	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	So punktet es sich richtig

CONSOLES SPORT LEAGUE

WINTER SEASON STARTET AUF EIN NEUES!

Seit Anfang Februar werden sie wieder gesucht: die Besten der Besten in »Fifa 09«, »Call of Duty: World at War« und »Texas Hold'em«. Wer letztendlich um die Meisterschaft kämpft, wurde im Vorfeld durch diverse Qualifikationswettbewerbe ausgefochten. Logischerweise ist auch das Endergebnis der vergangenen Autumn Season entscheidend. Schließlich bestimmt dieses über Auf- oder Abstieg. Seit dem ersten Spieltag wird pro Woche eine Partie ausgetragen. Falls sich die beiden Gegner nicht auf einen Termin einigen können, zählt der von der Liga angegebene

„Auch das Endergebnis der Autumn Season ist entscheidend.“

Spieltermin. Nach dem letzten Spieltag werden dann je nach Tabellenplatzierung schließlich der Sieger und die Auf- und Absteiger ermittelt. Neben einem Premium Account winken dem Sieger außerdem noch ein Eintrag in die Season Hall of Fame und ein virtueller Pokal, der den Spieler oder das Team im Profil als amtierenden Meister zu erkennen gibt. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg und freuen uns auf spannende Matches. Die Sieger gibt es natürlich in einer der nächsten Ausgaben.



CONSOLES
SPORT LEAGUE

www.consoles.net

Die Mecker-Ecke HALBE SACHEN

Ich werde ein bestimmtes Gefühl einfach nicht los. Ziemlich penetrant nagt es an meiner Geduld, ist kurz davor, massiven Ärger in mir hervorzurufen. Ein bisschen leid tut mir es ja schon, dass dieses Gefühl mal wieder mit dem in der Branche so beliebten Runterlad-Kram – neudeutsch »Download Content« – zu tun hat. Was haben wir zu Beginn dieser Hardware-Generation diesem Phänomen entgegengefiebert. Endlich würde es auch für Konsolenspieler das geben, was PC-Jünger schon seit Jahren genießen: fast unbegrenzten Nachschub an neuen Mehrspieler-Karten und anderen Goodies.

ALLES KOMMT ANDERS

So sehr kann man sich täuschen. Womit wir wieder bei meinem Gefühl wären. Nämlich dem Gefühl, für meine 60 Euro nicht einmal mehr das komplette Spiel zu bekommen. Klar, das Ganze läuft dann unter dem Motto »Hier gibt's neue Facetten zur Handlung« und bietet in der Regel etwas mehr als eine Spielstunde für einen Preis von gut 10 Euro. Super, denke ich mir da.

Wieso das Spiel nicht einfach etwas später auf den Markt werfen, statt sich über nicht erreichte Verkaufsprognosen im vollkommen überladenen Weihnachtsgeschäft zu wundern?

KEINE RELATION

Bin ich der Einzige, der da die Relation nicht sehen kann? Für ein Sechstel des Kaufpreises bekomme ich ein Zwölftel Inhalt des Originalspiels. Das kann es doch irgendwie nicht sein. Es ist einfach ärgerlich, wenn man sieht, dass es auch anders geht. Klar, ein »Lost and Damned« kostet vielleicht mehr, bietet aber dafür auch vergleichsweise viel frischen Spielstoff und eine komplett neue Handlung. Also ganz so, wie Erweiterungspakete früher ausgestattet waren. Bleibt

zu hoffen, dass es sie weiterhin in dieser Form geben wird.

FRÜHER WAR DOCH ALLES BESSER

Noch besser: Gehen wir doch mal eine Generation zurück, zur ersten Xbox. Ubisofts Politik mit »Ghost Recon«- und »Rainbow Six«-Spielen ist ein Musterbeispiel für die Zwischenüberschrift dieses Absatzes. So konnten sich Fans des Hauptspiels nach knapp einem Jahr über eine neue Episode freuen: neue Einzelspieler-Missionen, frische Mehrspielerkarten. Das Ganze erschien als allein spielbare Standalone-Disk zum halben Preis des Urspiels. Und heute? Nun ja, da erscheint so etwas als Vollpreis-Nachfolger...



BIO

NAME/ Nicholas Buracas

SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und beginnt so langsam, Download-Inhalte zu hassen.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT

Speedy von der Consoles Sport League



NAME/ STEFAN PAUL WEBER ALTER/ 29
BERUF/ COMMUNITY MANAGER WOHNORT/ KÖLN
BERUF/ COMMUNITY MANAGER
WEBSEITE/ WWW.CONSOLES.NET

360 LIVE: Die Consoles Sport League besteht nun seit gut drei Jahren. Wie hat sich die Liga entwickelt und welche Schwierigkeiten musstet ihr in dieser Zeit aus dem Weg räumen?

Stefan Paul Weber: Die Liga hat sich bisher sehr gut entwickelt. Bis zu 2.500 Matches werden mittlerweile pro Monat in den verschiedensten Games ausgespielt und die Zahl steigt progressiv an. Auch die täglichen Userzahlen steigen immer weiter. In den letzten drei Jahren ist es uns gelungen, Kontinuität im Konsolen-eSports zu schaffen und die User durch immer neue Anreize für eine lange Zeit an ein Game zu binden. Das war vor Consoles nie der Fall. Man hüpfte von neuem Titel zu neuem Titel. Auch gab es vor Consoles nur eine geringe Anzahl an eSportlern. So mussten wir – und machen das auch jetzt noch – Aufklärungsarbeit leisten und Bewusstsein für eSports auf der Konsole schaffen.

360 LIVE: Wie hat sich der Konsolen eSport in deinen Augen weiterentwickelt?

SPW: Der Konsolen eSport ist den Kinderschuhen entwachsen. Während er noch vor einiger Zeit undenkbar gewesen wäre, steigt die Zahl der Profispieler stetig weiter an. Auch sind die Clans in ihrer Organisation und Struktur deutlich professioneller geworden. So ist es keine Seltenheit mehr, dass Clans sich beispielsweise zu Vereinen umwandeln. Auch sieht man eine Tendenz des Konsolen-eSports zum Zuschauersport. Spieler spielen nicht nur, sondern wollen auch sehen, was die anderen Spieler in ihren Matches leisten.

360 LIVE: Inzwischen kommt schon mehr als jede zweite Neuerscheinung mit einem Mehrspieler-Modus daher. Siehst du Probleme, dass sich die Spieler über zu viele Titel aufteilen?

SPW: Wir haben uns diesem Trend bereits angepasst und veranstalten immer wieder kleinere Cups in den Spielen, für die wir aufgrund der zu geringen Anzahl an Spielern keinen eigenen Bereich anbieten werden. So sollen wirklich alle Spieler auf ihre Kosten kommen und sich mit anderen messen können.

360 LIVE: Kurz vorm dreijährigen Jubiläum steht ja eine neue Webseite an. Kannst du dazu mehr erzählen?

SPW: Die Page wird in wenigen Wochen online gehen und uns einen weiteren Schritt nach vorne bringen mit einfacherer Bedienbarkeit trotz weiterer Funktionen. Ein neues Matchmaking-System, das den Spielern vor allem in Spielen mit geringen Teilnehmerzahlen sehr entgegenkommen wird, ist dabei, aber auch neue Community Features, die auch abseits des Spielens Spaß bereiten werden. Das zeichnet die neue Seite in erster Linie aus.

PRINCE OF PERSIA

DAS ABENTEUER GEHT WEITER

Das Ende des neuesten »Prince of Persia«-Ablegers hat bestimmt jeder gesehen. Klar, schließlich ist der niedrige Schwierigkeitsgrad einer der Hauptkritikpunkte am sonst märchenhaften Action-Abenteuer. Um die Wartezeit auf den unvermeidlichen Nachfolger zu verkürzen, veröffentlicht Ubisoft in diesen Tagen einen Epilog zum Spiel. Der Download bietet mit dem unterirdischen Palast einen komplett neuen Spielabschnitt inklusive neuer Feinde und Fallen. Abgerundet wird das Ganze von zwei neuen Fähigkeiten für den Prinzen:

Zum einen die Energie-Kraft, die für kurze Zeit einen Fluchtweg aus Objekten in der zerstörten Umgebung schafft, der jedoch nach kurzer Zeit zusammenbricht. Im Kampf hingegen kann der Prinz ab sofort die Sprint-Attacke benutzen: Er rennt wild schlagend auf den Feind zu.

Genau antesten durften wir die Erweiterung bis zum Redaktionsschluss noch nicht. Deshalb bezweifeln wir noch ganz vorsichtig den laut Hersteller erhöhten Schwierigkeitsgrad und die Spielzeit von drei Stunden.



ELECTRONIC ARTS PUR

Preis/ gratis/unklar

Hersteller/ Electronic Arts
Wen bei »Need for Speed Undercover« das Rücken nervt, und wer Verbesserungsbedarf bei der Balance des Schwierigkeitsgrades sieht, sollte Xbox Live anwerfen und die Aktualisierung laden – die soll die ärgsten Probleme beseitigen. Und Freunde von »FIFA 09« bekommen im März einen neuen Spielmodus spendiert: »Ultimate Team« ist ein Spiel im Spiel, bei dem Hobby-Ballkünstler aus diversen Spieler-Karten ihr eigenes Traumteam zusammenstellen und sich mit dem Rest der Welt online messen können. Gute Idee. Der Preis ist bisher unklar.

HALO 3

Preis/ 800

Hersteller/ Microsoft
Drei neue »Halo 3«-Karten gefällig? Wer diese bereits am 27. Februar spielen will, muss wohl oder übel die Collector's Edition von »Halo Wars« kaufen, da steckt das »Mythic Pack« als Bonus mit drin. Alle anderen warten auf einen unbestimmten Zeitpunkt im Frühjahr und halten 800 MS-Punkte bereit. Was gibt's dafür? Ganz egal, ob weitläufig, symmetrisch oder klein und lausig, die drei Karten decken alles ab.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Preis/ unklar

Hersteller/ Activision
Aus Platzgründen halten wir uns kurz: Ab März gibt's insgesamt vier neue »World at War«-Mehrspielerkarten. Dabei werden sämtliche Szenarien des Hauptspiels als Hintergrund benutzt: Dschungel, Kampf um Berlin, U-Bahn-Tunnel und ein Irrenhaus. Der Preis ist noch nicht bekannt, vermutlich werden aber 800 Punkte fällig. Sobald die Karten verfügbar sind, melden wir das auf www.360-live.de

TURNIER-BERICHT

WORLD AT WAR

Obwohl es in der 5-on-5-Ladder noch etwas düster aussieht, sind 1-on-1- und 4-on-4-Ligen ordentlich besetzt. Während Letztere einen eigenen Teil der Winter Season spendiert bekommt, dürfen sich Einzelkämpfer immerhin auf ein Shootout freuen. Hier treten die besten acht Spieler der Ladder im Kampf um die Spitze gegeneinander an. Wer macht das Rennen? In den kommenden Ausgaben wissen wir mehr!

KEIN KO FÜR SOUL CALIBUR

Ja, »Street Fighter IV« ist inzwischen im Handel und erfreut die Herzen aller Joypad-Akrobaten. Aber auch die waffenschwingenden Recken von Namcos Vorzeige-Prügelspiel sind in der Consoles Sport League nicht unterzukriegen. Zwar ist die Ladder vergleichsweise mau besetzt, trotzdem meldeten sich für den Cup immerhin 14 Teilnehmer an. Das Endergebnis hat den Redaktionsschluss knapp verpasst. In der nächsten Ausgabe kennen wir aber den Sieger!

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!

THE MAW

Preis/ 800 Hersteller/ Twisted Pixel Schwierigkeit/ leicht

Manch einer wird dank der gelungenen Neuauflage des Klassikers »Banjo-Kazooie« sicherlich auf den Geschmack von Jump-and-Run-Games gekommen sein. Schön also, dass zwischen all dem Müll, der sich derzeit auf Xbox Live Arcade breitmacht, eine Perle wie »The Maw« erscheint. Bei der Comic-Hüpferei schlüpft der Spieler in die Rolle des kleinen Außerirdischen Frank, der das namensgebende purpurne »Maw« an einer Plasmaleine durch die Level zieht. Das Vieh präsentiert sich als wahrer Nimmersatt und tragendes Gameplay-Element. Während es Gegner aller Größen verputzt, wächst es immer weiter und eignet sich je nach Feindestyp neue Fähigkeiten an. Mal spuckt es Feuer, mal kann es mit Hörnern jegliche Hindernisse über den Haufen rennen. Die Geschicklichkeitseinlagen sind gekonnt mit ein paar kleineren Rätseln durchsetzt, insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad aber einen Tick zu leicht ausgefallen. Wer aber eher sowieso auf den gemütlichen Zock für zwischendurch steht, kann beruhigt zugreifen. Zumal der Preis von 800 Punkten bei der dargebotenen Qualität mehr als fair ist.



NHL ARCADE

Preis/ 800 Hersteller/ EA Sports Schwierigkeit/ mittel

Wenn eins in letzter Zeit zu kurz gekommen ist, dann sind es Fun-Sport-Spiele wie das gute, alte »NBA Jam«. Jetzt bringt EA Sports ein spaßiges Eishockey-Match passend zum Feierabendbierchen. Anders als beim großen Bruder prügeln sich in »NHL Arcade« nur vierköpfige Teams um den Puck. Dabei helfen diverse Powerups: Sie beschleunigen etwa den gewählten Spieler, schrumpfen den gegnerischen Torwart oder machen den nächsten Torschuss absolut treffsicher. Das funktioniert mit- oder gegeneinander, off- und online für bis zu vier Spieler. Geht alles richtig gut von der Hand, sodass selbst Sportspiel-Legastheniker Tore erzielen sollten. Fortgeschrittene dürfen direkt auf den Steuerungstyp »Skill Stick« schalten, der zusätzliche, dafür aber kompliziertere Moves bietet. Der minimalistische Grafikstil im Super-Deformed-Look bietet zwar wenig Abwechslung, sorgt aber für Schmunzeln und flüssigen Spielspaß. Eishockey-Fans werden zugreifen und auch alle anderen Sportbegeisterten sollten einen Blick auf die Demo werfen.



INTERPOL: THE TRAIL OF DOCTOR CHAOS

Preis/ 800 Hersteller/ Tikgames Schwierigkeit/ leicht



Von Ausnahmen wie »The Maw« oder »R-Type Dimensions« abgesehen, bietet der Download-Service dieses Jahr vor allem eines: viel Schrott. Darunter fällt auch »Interpol«, bei dem man zunächst an ein spannendes Detektivabenteuer denkt. In Wahrheit präsentiert sich die Suche nach dem Schurken Dr. Chaos ungefähr genauso einfallsreich wie der Name. Sprich: ein langweiliges Suchspiel, bei dem man auf sterilen Bildern in einer bestimmten Zeit einige Gegenstände zu finden hat. Man merkt dem Game an, dass es ursprünglich für den PC erschienen ist. Die fummelige Steuerung setzt dem Trauerspiel nur noch die Krone auf.

R-TYPE DIMENSIONS

Preis/ 1200 Hersteller/ Tozai Schwierigkeit/ mittel



Bereits seit 22 Jahren tobt der Kampf gegen das üble Bydo-Imperium. Jetzt also auch in Download-Form. »Dimensions« enthält die ersten beiden Teile des kultigen Shoot 'em Ups in aufgebohrter Form. Nette Idee: Per Druck auf die Y-Taste lässt sich jederzeit zwischen klassischer Pixel-Grafik und Frischzellenkur umschalten. Der beinharte Schwierigkeitsgrad der Spielhallenfassungen wurde übrigens deutlich entschärft: Wird der R9-Raumgleiter abgeschossen, geht es an der gleichen Stelle weiter. Die knallharten Rücksetzpunkte gehören der Vergangenheit an. Der Koop-Modus ist neu, sonst bleibt alles beim Alten – inklusive den spannenden Bossgegner-Fights. Für Shooter-Fans definitiv ein Muss, auch wenn der Preis von 1200 Punkten ziemlich hoch angesetzt ist.

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 Ballakrobaten:

	Spieler		Punkte	Matches
1	CROWFEX DeNniNho	▲	1496	133
2	asixx mavestar 7	▲	1416	125
3	CROWFEX Goalgetter	▲	1412	252
4	CROWFEX Niki	▲	1406	71
5	CROWFEX El Pirata	▲	1387	96



HALO 3

Auch als Fortsetzung 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	●	1606	124
2	Force	▲	1195	13
3	Chill ShOt	▲	1183	6
4	Il xAmPLyYx II	▲	1180	14
5	BlizZ	▲	1178	20

GOW 2

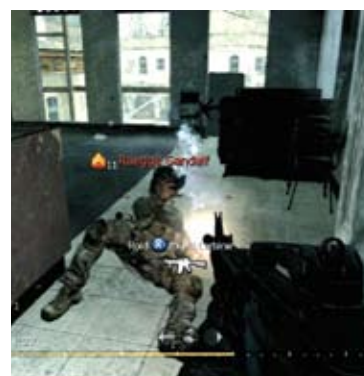
Der erste Patch ist erschienen und hat glücklicherweise einige Fehler ausgemerzt. Hier die besten Teams der 5-on-5-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	flx.AmbitionZ	▲	1182	10
2	Vizion-Gaming GoW2	▲	1093	7
3	E-Sports Friends	▲	1060	6
4	GoW -- STARS.FaNaTiX	▲	1039	2
5	Team Bravo	▲	1000	2

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	●	1423	46
2	BSX - Team Sexy	▲	1281	27
3	eNoX.CoD4	▼	1273	45
4	b2S 3rd.Army	▼	1222	29
5	SolEx Crew 19	▲	1036	3



COD: WORLD AT WAR

Auch wenn der Vorgänger noch beliebter ist, kämpft »World at War« noch immer tapfer um seinen eigenen Platz:

	Team		Punkte	Matches
1	Dynasty Crew.CoD	▲	1144	8
2	Vizion Gaming CoD	▼	1143	10
3	RAPTOR-GAMING . COD	▲	1072	3
4	finest.CoD5	▲	1060	6
5	dzs.beyerdynamic.zE	▲	1029	4

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER



Nachdem die Teilnehmer bei »Grid« immer weniger wurden, hier die Ablösung durch den neuesten »Need for Speed«-Teil.

	Spieler		Punkte	Matches
1	GoH xHitmanx	●	1248	23
2	XgT GrubeBlase	●	1170	9
3	GoH Showtek	●	1148	17
4	Steahl_360	●	1002	8
5	W.K	●	986	3

SPIEL ALS DOWNLOAD

Droht Gefahr?

Nein, hier geht es nicht um Xbox Live Arcade, sondern um Vollpreis-Produktionen, die man bisher noch schön im Laden kaufen kann. Es ist kein Geheimnis, dass herunterladbare Spiele für die meisten Hersteller eine lukrative Alternative zur Regalware wären. Schließlich fallen Kosten für die Herstellung von Packungen, DVDs und Anleitungen weg – und der verhasste Gebrauchtmärkte auch. Dieser ist zwar für die Kunden ein Segen, den Herstellern aber ein Dorn im Auge. Nun gibt es dieses Phänomen bei Downloads eben nicht. Es ist also nicht weiter überraschend, dass aller Wahrscheinlichkeit schon feste Pläne in diversen Schubladen liegen. Zumindest bei Microsoft. Wie wir darauf kommen? Nun ja, in einem Interview des Branchenportals gamesindustry.biz hat unser allerliebster Plappermaul, Peter Molyneux, so eine Andeutung gemacht. Es wäre eine tolle Sache für sein Studio gewesen, sagte er, »Fable 2« auch als separaten Download verfügbar zu machen – nur um einen Moment später einen Rückzieher zu machen. Dass ihn wohl die Todesstrafe erwarten würde, wenn er solche Pläne seitens Microsoft für so einen Service ausposaunen würde, kann man sich denken. Als Nebenkonzept wäre das kein Problem. Insgesamt sollte man solche Entwicklungen jedoch mit Skepsis betrachten. Das beginnt schon bei den elementarsten Dingen – Festplattenspeicher beispielsweise. Wer aus dem einen oder anderen Grund noch eine 20-Gigabyte-Platte in seiner Konsole hat, bekommt im Grunde nicht mehr als ein Spiel auf einmal drauf. Schöne neue Welt! Interessant: Neben »Bad Company 2« erscheint im Herbst mit »Battlefield 1943« ein weiterer »Battlefield«-Teil. Und der wird laut Pressemitteilung nur über Xbox Live erhältlich sein. Komplettes Spiel oder eine Art Erweiterungspaket für »Bad Company 2«? Uns würde jedenfalls interessieren, ob du dir ein Spiel holen würdest, das es nur als Download gibt. Diskutier mit auf www.360-live.de!

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG

Okay, als Action-Game ist »Die Eroberung« nicht wirklich zu gebrauchen. Wer es trotzdem wagt, kann immerhin ein paar Gamerpoints verdienen. Schon für das Überstehen beider Kampagnen winken ganze 400 Punkte – machbar in sechs bis sieben Stunden. In dieser Zeit kassiert man zudem immer wieder Erfolge für das Besiegen von Bossen. Zehn Hinterrücks-Kills und 25 Bomben-Kills mit dem Aufklärer sind ebenfalls gut machbar. Gleiches gilt für eine 30-Hit-Kombo mit dem Krieger. Insgesamt sollten also mindestens 520 Gamerpoints drin sein. Und das, ohne sich mit dem Online-Modus herumzergern zu müssen.

Beide Kampagnen meistern:	400
Zehn Gegner hinterrücks töten:	15
25 Feinde mit Aufklärer-Bomben erledigen:	15
Bossgegner mit Helden erledigen:	75
30-Hit-Kombo als Krieger verteilen:	15

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 520

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

Wer bei der wohl umfangreichsten Kollektion von Segas 16-Bit-Klassikern alle Erfolge sammeln will, muss sich ins Zeug legen. Warum? Nun ja, bei knapp 40 Spielen sind die Schätze entsprechend verteilt. Die reichen von einfach – etwa den Wassergeist in »Story of Thor« zu finden – bis hin zu richtig anstrengenden Vorgaben, wie beim hakeligen »Alien Storm« bis Level Drei zu kommen, ohne zu sterben, oder im Prügel-Klassiker »Streets of Rage 3« einen geheimen Charakter freizuspielen. Ist das geschafft, gibt's neben den begehrten Erfolgen auch immer wieder Artworks, Videos und andere Spiele als Belohnung und Motivation. Ein Fest für Retro-Fans also.

Wassergeist in »Story of Thor« erwecken	20
Level Drei bei »Alien Storm« erreichen, ohne zu sterben	25
Turm-Level in »Golden Axe 2« schaffen	35
Ersten Level von »Shinobi 3« ohne Continue schaffen	30
500 Photonen in »Vector Man« sammeln	45
Alle Spielhallen-Titel spielen	50
Alle Megadrive-Spiele spielen	50
»Dr. Robotnik's Mean Bean Machine« durchspielen	50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 305

SILENT HILL: HOMECOMING

Auch Horror-Fans dürfen fleißig Gamerpoints sammeln. Beim ersten Mal Durchspielen lassen sich recht gute 440 Punkte erreichen. Dabei ist aber zu bedenken, dass es für jeden weiteren der insgesamt fünf Spielschlüsse nochmal 50 Punkte hagelt. Zudem muss sich der Spieler an zwei Stellen auch auf bestimmte Weise entscheiden. Je Wahl sind das dann nochmal 20 Punkte. Das Gewehr, ein Serum und ein Foto zu finden,



Das Spiel durchspielen:	295
Von jedem Gegner ein Exemplar töten:	100
Ein Serum finden:	10
Das Gewehr finden:	25
Ein Foto finden:	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 440

ALARMSTUFE ROT 3

Machen wir es kurz: Hobby-Generäle können sich allein mit der Kampagne Erfolge für insgesamt 660 Gamerpoints schnappen. Dazu müssen sie am besten einen Kumpel fürs Koop-Spielen einspannen. Dann ist auch der Schwierigkeitsgrad »schwer« gut zu meistern. Die Erfolge für die normale Stufe gibt es dann direkt dazu. In der Gesamtzahl sind ebenfalls die Bonusziele mit eingerechnet. Sollte es mit denen nicht auf Anhieb hinhauen, keine Panik! Einfach die jeweilige Mission normal fertig spielen und bei Bedarf später nochmal auf »leicht« für die Bonus-Missionen neu starten. Ist aber definitiv machbar. Und: Tutorial nicht vergessen, das sind zehn Punkte für nichts.

Die drei Kampagnen auf schwer beenden:	470
Tutorial komplettieren:	10
Alle Bonus-Ziele erreichen:	90
Alle Missionen im Koop beenden:	90
GAMERSCORE LEICHT GEMACHT:	660



INVASION...

...der Avatare

Okay, hier in der Redaktion sind wir noch immer nicht ganz überzeugt von den Avataren. Irgendwie nerven die. Offenbar sind wir mit dieser Sicht der Dinge relativ allein. Zumindest, wenn man sich die Verkäufe von »Uno« anschaut. Laut Entwickler Carbonated Games sind die Zahlen seit Einführung der Avatare im Spiel um 650 Prozent gestiegen. Wenn man bedenkt, dass das Kartenspiel seit Erscheinen immer in den Top Ten der Live Arcade Charts ist, ist das 'ne Menge Holz. Was hältst du von den Avataren? Komm ins Forum und diskutier mit auf: www.360-live.de



POSTERXXL

Exklusiv für **360**
LIVE

Gamerspecial
Dein Bild in Groß!



40x30cm
GRATIS*

Hol dir das Gamerfeeling an die Wand unter www.posterXXL.de/360live

* zzgl. Versandkosten

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

Okay, wir haben es wirklich versucht. Wir haben gehofft, gebettelt, gefleht und sogar geweint. Doch trotz aller Bemühungen ging der letzte Mega-Lotto-Jackpot an uns vorüber. Einfach so. Na gut, verdienen wir uns unsere erste Million eben durch das Beantworten der Leserbriefe. Los geht's...

Scharfes Bild

□ Großes Lob für das neue Heft! Das strengere Wertungssystem gefällt mir sehr gut, auch dass es eine zweite Redakteursmeinung ins Heft geschafft hat, freut mich sehr! Die Wertung hilft somit deutlich besser bei einer Kaufentscheidung. Auch das neue Papier ist einfach klasse, endlich sehen die Screenshots nicht mehr so verwaschen aus. Ich kann nur sagen: weiter so!

Living Sacrifice, im Forum

Richard: Wir haben richtig viel Zuspruch aufgrund der verschärften Wertungen, der Zweite-Meinungs-Box und wegen des besseren Papiers erhalten. Aber das war's noch lange nicht für dieses Jahr – wir haben etliche Verbesserungen in Planung, die nach und nach umgesetzt werden. Danke wiederum an etliche Leser, die uns mit Meinungen und Vorschlägen auf den rechten Weg bringen...

WERTUNGSTIEF

□ Hier wird das 360-Live-Magazin ja hoch gelobt. Aber für mich bleibt immer noch eine Restskepsis wegen ein paar miserabler Tests in den letzten Ausgaben. Bin vorerst auf ein anderes Heft umgestiegen, aber hab mir das neue 360 Live gekauft, als ich ein paar Wertungen dann gesehen habe. So niedrig wie noch nie. Obwohl ich nicht kapiere, dass ein

Redakteur 5.0 für »Shellshock« gibt und der andere 7.0. Ich meine, das müssen doch alle gemeinsam diskutieren. Games sind keine Geschmackssache!

alexander11, im Forum

Richard: Also, wenn etwas Geschmackssache ist, dann ja wohl Computerspiele. In einem Test versuchen wir zwar, möglichst neutral alle Höhen und Tiefen eines Spieles auszuloten. Doch selbst wir haben spezielle Vorlieben und besondere Abneigungen. Und die wollen wir mit der zweiten Meinung eben abfedern. Die Note dort ist rein persönlich zu sehen – während die Gesamtwertung in der großen Runde ausdiskutiert wird und daher ein gutes Abbild dessen ist, was die Redaktion als Ganzes denkt.

DER VERGLEICHER

□ Ich bin nun seit doch schon einiger Zeit ein treuer Leser eurer Zeitschrift. Hin und wieder schaute ich auch mal in andere Lektüre rein. Dafür bitte ich um Verzeihung. Aber euer Heft ist einfach das beste. Die Artikel sind informativ, witzig geschrieben und ihr gebt einem Spiel auch mal Saures! Weiter so! Wie wäre es denn, wenn ihr beim Wertungskasten vorhergehende Spiele der gleichen Art mit deren Wertung erwähnt? So kann man schon mal vorab vergleichen.

Tino Michel

Sönke: Das mit dem direkten Vergleich ist ja eine nette Idee, doch seit der Umstellung unseres Wertungssystems würde so etwas nur noch wenig bringen. Zumal wir auch stets versuchen, wenigstens im Text auf ähnliche Programme einzugehen. Aber in der Regel bedeutet das auch immer, Äpfel mit Birnen zu vergleichen. Oder wenigstens Golden Delicious mit Granny Smith.

SCHARFE SICHT

□ Ich bin auf der Suche nach einem neuen Fernsehgerät der 32- bis 37-Zoll-Klasse für meine Xbox 360. Jedoch findet man selbst im Internet keine ausreichende und vor allem verlässliche Hilfe, welches Gerät man sich aneignen sollte, um das beste Bild zu erhalten. Leider konnten mir auch nicht das 360-Live-Forum sowie verschiedenste Multimediazeitschriften die Suche für den Flachbildfernseher erleichtern. Ich wende mich daher als letzte Rettung an euch: Hiermit bitte ich um einen Sonderteil im 360-Live-Magazin bzw. eine Sonderausgabe, worin Hardware wie Fernseher und Surround-Systeme für die Xbox 360 getestet werden.

Andreas Schitter

Richard: Ich fürchte, diesen Wunsch können wir dir auch in naher Zukunft



Wir möchten uns an dieser Stelle herzlich bei Lukas Hartmann bedanken, der uns zum Ausgleich für die Einladung zum Leser-Test mit handverzierter Sektkflasche und Schokolade erfreut hat. Aber mal ehrlich, Lukas: Welcher Redakteur trinkt schon Alkohol?

□ Ich habe ein Problem mit meinem Xbox-Live-Account. Aus beruflichen Gründen konnte ich zwei Monate lang meine Xbox 360 nicht benutzen und mein Gold-Abo lief aus. Als ich meinen Silber-Account mit Hilfe einer Prepaid-Karte wieder auf Gold setzen wollte, kam die Fehlermeldung: „Informationen von Xbox Live können nicht abgerufen werden – Statuscode: 8015d080“. Im Internet habe ich dann gelesen, dass wohl meine Windows-Live-ID von meinem Xbox-Live-Account getrennt wurde, weil ich eben zu lange offline war. Ein Anruf beim Support bestätigte das. Könntet ihr mir genau sagen, was jetzt zu tun ist?

Stefan Weier

Nick: Laut Microsoft tritt dieser Fehlercode öfter auf und hat etwas mit der Karten-Registrierung zu tun. Die Lösung besteht wohl darin, dass man seine Zugangsdaten bei www.xbox.com einträgt und sich danach mit dem Support in Verbindung setzt. Dort kann man den Account dann wieder für Prepaid-Karten aktivieren, was aber bis zu fünf Tagen dauert. Wir drücken dir die Daumen, dass alles klappt!

Top
Thema

ACCOUNT-PROBLEME

LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Sönke: Wir haben natürlich entdeckt, dass einige Leser der Meinung sind, das Spiel wäre zu gut bewertet. Und so ist das halt im Internet: Die einen vertreiben sich die Zeit mit meckern, die anderen mit Spaß am Spiel. Folgerichtig melden sich viele tausend Leser nicht zu Wort, weil sie gerade »Rise of the Argonauts« spielen. Und unseren Kauf Tipp für »Spider-Man: Web of Shadows« können wir an dieser Stelle nur wiederholen. Ein richtig schönes Superhelden-Game für jeden, der seine Vorurteile gegenüber Comic-Games über Bord wirft und sich auf diesen Spinnen-Mann einlässt.

□ Habt ihr schon entdeckt, dass das im Forum heftig diskutierte »Rise of the Argonauts« mit 8,6 und 8/10 Grafik viel zu gut bewertet wurde? Bei »Two Worlds«, »Too Human« und »Spiderman: Web of Shadows« lief es genauso ab. Und das eine war Abo-Prämie. Das Wichtigste an einem Videospilmagazin ist seine Unabhängigkeit und Glaubwürdigkeit. Und diese geht durch solche Aktionen flöten.

Dreamcast Fanboy



Wir sind ja nicht leicht zu beeindrucken, aber die Sammlung unseres eifrigen Forum-Besuchers MC-Gastro hat es dann doch geschafft. Deshalb drucken wir hier seinen Spielplatz einfach mal kommentarlos ab. Mehr Bilder gibt es im Forum unter www.360-live.de, Stichwort: Eure Zockerecken.

EINGEFROREN

□ Mein Problem betrifft den Ego-Shooter »Far Cry 2«. Bei dem Spiel ist mir vor ein paar Wochen bei 59 Prozent Spielfortschritt ein ziemlich ärgerlicher Bug aufgetreten, der mich nicht mehr weiterspielen lässt. Jedes Mal, wenn ich einen Speicherstand laden möchte, friert mir dieser in den Ladepausen ein und ich muss die Xbox neu starten. Ich wollte euch fragen, ob ihr dazu etwas wisst, oder wie man diesen Fehler beheben könnte? Hab auch schon alles probiert, neue Speicherstände, mich im Internet darüber erkundigt, aber nichts hat funktioniert.

Daniel Probst

Benjamin: Falls es Dich tröstet: Du bist nicht der einzige mit diesem Problem! Tatsächlich scheint eine bestimmte Konstellation aus gespielten Levels und Speicher-Rhythmus zu einem Bug zu führen, der Spielstände zerschießt. Ein Patch ist im Moment leider nicht in Sicht, aber selbst der könnte deine Speicherungen nicht mehr retten. Daher können wir dir wohl nur unser tiefstes Mitgefühl ausdrücken und dir raten: Neu starten, wenig fluchen, oft speichern!

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

Wir haben das Heft im wahrsten Sinne des Wortes auf Hochglanz poliert, die Wertungen wurden general-überholt. Sag uns deine Meinung im Forum unter www.360-live.de.

I SENSENMANN I

Cool, kritischere Wertungen. Hoffe das geht jetzt nicht in die entgegengesetzte Richtung – jedes Game bekommt 10 % weniger als bei der Konkurrenz.

DesasterMaster

Ich habe zuerst zum Test von »Herr der Ringe: Die Eroberung« geblättert und war von der nachvollziehbaren Wertung angenehm überrascht. Anscheinend hört da jemand auf seine Leserschaft.

1337

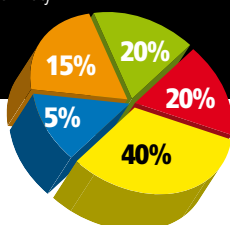
Das neue Papier ist wirklich cool. Nicht so öko, sehr griffig und vor allem: Es riecht so gut. Ich glaube, ähnliches Papier wird auch gerne in Komplettlösungen verwendet, wenn auch etwas dicker.

Crizzero

Hut ab, Respekt und vor allem vielen Dank für die strengeren und schlichtweg nachvollziehbaren Wertungen! Das sieht schon wesentlich glaubhafter aus und sollte weit mehr als Kaufberatung fungieren als die bisherigen hochprozentigen Wertungen. Chapeau, liebe Redaktion!

LESERPOST IN ZAHLEN

- Accounts
- Cheater
- Wertungen
- Papier
- Call of Duty



nicht erfüllen, denn gerade solche Hardware-Tests sind sehr langwierig und nur mit teurem Equipment und extrem viel Fachkenntnis zu bewältigen. Zumal wir hier in einer Redaktion von der Größe einer Schuhschachtel sitzen und für jede angeschleppte Flachbild-Glotze einen unserer Praktikanten im Freien arbeiten lassen müssten. So gemein sind nicht mal wir, und überlassen deshalb die Tests von TV-Geräten lieber speziellen Fachmagazinen. Denkbar wäre aber natürlich ein einmaliges Spezial. Hm. Was denkst du – sollen wir?

CHEATER GEFUNDEN

□ Als älterer Spieler Baujahr 1960 wollte ich euch einmal auf das heikle Thema Cheater ansprechen. Seit einem Jahr spiele ich leidenschaftlich gerne »Halo 3« online. Mir persönlich geht es nicht so sehr um einen hohen Rang, sondern um Spaß am Gaming. Doch seit zirka drei Monaten sehe ich bei vielen Gamertags: Rekrut EP 1, höchstes Können 40. Wie kommt so etwas zustande? Da macht das Spielen bald keinen Spaß mehr. Man liest andauernd, dass Bungie angeblich aufpasst, aber es passiert nichts. Hoffentlich ändert sich das bald, sonst werde ich wohl auf das Online-Spielen verzichten.

Kurt

Jack: Ja, die Sache riecht tatsächlich stark nach Betrug. Eventuell solltest du den Kerl einfach mal online verpetzen, denn wenn Microsoft einen konkreten Verdacht auf Cheating hat, wird gezielt vorgegangen. Andererseits könnte es auch einfach ein Fehler in der Datenbank oder der Darstellung sein. Aber spielt das eine Rolle? Erstens gibt es da draußen mehr als nur ein Online-Spiel und zweitens ist Cheaten doch was für Weichknödel. Wer bei Computerspielen betrügt, betrügt sich selbst am meisten, denn was ist ein Spiel ohne eine echte Herausforderung? Stinklangweilig!

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

□ Eine echte Augenweide! Mehr kann und braucht man zur neuen Ausgabe nicht schreiben. Allem voran das neue Papier. Jetzt komm ich mir so vor, als hätte ich den Playboy in der Hand. Ein bisschen mehr Werbung hier, ein Interview mit Harald Glöckler da, ein Spieletest zu »Onechanbara: Bikini Samurai Squad« nebst Coverthema und Pin-Up-Poster und schon erweitert ihr euren Kundenstamm. Die Seiten dafür habt ihr ja jetzt.

Kn0ckelmann

Danke für das schonungslose Lob; vor allem der Vergleich mit dem Playboy ehrt uns natürlich ungemessen. Das mit dem Pin-Up-Poster ist übrigens eine begrüßenswerte Idee, garantieren können wir das Mädels an dieser Stelle aber nicht. Dafür geben wir dir unser Versprechen, das Heft auch in Zukunft weiter zu verbessern. Und sogar »Onechanbara: Bikini Samurai Squad« hat ja nun seinen Platz in dieser Ausgabe gefunden...

SCHNIPSEL

ICH HAB MIT NEULICH EIN KONKURRENZ-MAGAZIN GEKRAUT, WELCHE DEN RES-S-TEST VOR EUCH HATTEN. DIE HABEN EINEN ITMAN ZUM HERSTELLER SCHICKEN DÜRFEN. EINEN ITMAN. WIE KONNTEN DIE DA DREI ITMENUSKRIPTEN ABDRUCKEN? NO!291

Gute Frage. Es könnte sein, dass die Antwort mit einer gespaltenen Persönlichkeit zusammenhängt. Wo doch so viele Axte in diesem Spiel vorkommen...

ICH HABE EUER HEFT ERST VOR KÜRZEM ENTDECKT. WIE LANGE GIBT ES EUCH HELDEN DEM SCHON? BITTUMUE

Das 360-Live-Magazin gibt es schon seit November 2005, erste Ausgabe mit »Peter Jackson's King Kong« auf dem Cover. Unglaublich, wie die Zeit vergeht, wenn man sich amüsiert, was?

IN EUREN TESTS WIRD MEISTENS NUR DIE ATMOSPHERE ODER EIN LEVEL DES SPIELS GENANNT. WELCHE SPIELBAREN CHARAKTERE, WAFFEN ODER FANFAZGE ES GIBT, UND WELCHE ONLINE-MODI, DAS STEHT DA NIE DRIN. ABOLUACHTA

Was? Echt nicht? Bist du sicher, dass du unser Heft gelesen hast? Und nicht zufällig eine aus dem Koreanischen übersetzte Spielanleitung?

WIE KANN ITMAN DEM BEI EUCH PRAKTIKANT WERDEN? TARGETHERO

Trotz anders lautender Gerüchte genügt es nicht, einen Besen richtig herum halten zu können. Nein, man muss auch wissen, wie der Kaffeeautomat funktioniert. Ach ja, schreiben sollte man auch noch können. Wenn wenigstens einer dieser Punkte zutrifft: Bewerbung an uns!

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

SPRUCH DES MONATS

„Wenn die eine Chipfabrik einweihen, werfen die dann einen PC dagegen?“ Kata

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

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

TITELSTORY

HALO 3: ODST

Die Orbital Drop Shock Troopers infiltrieren im Herbst die Xbox 360. Höchste Zeit, den neuen Bungie-Shooter schon mal anzuspüren und zu klären, ob sich das »Halo«-Konzept auch ohne den Master Chief und die Eliten bewährt. Auch das wichtigste Feature, der neue Multiplayer-Komplex, wird von uns schon mal auf den Spaßfaktor hin geprüft.

NEED FOR SPEED SHIFT

Aus und vorbei, mit »Need for Speed: Undercover« endet eine Rennspiel-Ära. Es sieht ganz danach aus, als würde »Need for Speed« Ende des Jahres neu geboren. Anstatt EA Black Box legen diesmal die Macher von »GT Legends« und »GTR 2« Hand an – wahre Simulations-Profis! Wie gut funktioniert das Plus an Realismus? Erste Probefahrt in der nächsten Ausgabe!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Nachdem uns letztes Jahr Treyarch in historische Schlachten verwickelt hat, ist nun wieder Infinity Ward mit zukunftsorientierter Kriegsführung am Drücker. Doch auf welchem Konflikt basiert diesmal die Handlung und mit welchen Features wollen die Entwickler die bewährte Spielmechanik weiter verbessern? Unser Preview in der nächsten Ausgabe gibt schon mal Einblicke ins Wesentliche.

PLUS!



JETZT IN **games™**

RETRO: KEINER BRAUCHT MEHR ALS 16 BIT! 20 JAHRE SEGA MEGA DRIVE
FEATURE: CAPCOMS »STREET FIGHTER«-REIHE AUF INSGESAMT 11 SEITEN

WANTED: WEAPONS OF FATE

Wer wissen will, wie man in Zeitlupe um die Ecke schießt, oder wie es mit dem Über-Killer Wesley nach seinem Film-Rendezvous mit Angelina Jolie weitergeht, der hole sich die kommende Ausgabe von 360 Live nach Hause mit dem Universal-Actionreißer im Test.

BIONIC COMMANDO

Leistungssteigernde Körper-Gliedmaßen? Terroristen mit richtig Wumms abreiben? Dafür verzichtet man in der Zukunft schon gern mal auf seinen echten Arm. Wir prügeln und zipkicken uns mit Nathan Spencer durch die Ascension City und prüfen Spielbarkeit und Langzeit-motivation. Kann das neue Capcom-Werk die hohen Erwartungen erfüllen? Test!

COMMUNITY

Der Community-Teil: Die deutschen Spieler sprechen für sich! Natürlich wieder voll mit Turnieren, CSL-News, Ranglisten, Live-Arcade-Games ... nur im 360 Live Magazin!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 53

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ... BIOSHOCK 2, ALPHA PROTOCOL, PROTOTYPE, STAR OCEAN: LAST HOPE, SPLINTER CELL CONVICTION, RED FACTION GUERRILLA, BORDERLANDS, MASS EFFECT 2, GUITAR HERO: METALLICA, COLIN MCRAE DIRT 2, OPERATION FLASHPOINT 2 UND VIELES MEHR. ACHTUNG: DIE REDAKTION BEHÄLT SICH VOR, THEMEN AUS AKTUELLEM ANLASS ZU STREICHEN ODER ZU ÄNDERN.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. MÄRZ 2009!

NUR FÜR
KURZE ZEIT!

DIE TÖDLICHSTE
VERSUCHUNG
FÜR ZOMBIES,
SEIT ES
BIKINIS
GIBT!

Onechanbara
BIKINI
SAMURAI SQUAD

Onechanbara
BIKINI
ZOMBIE SLAYERS



Wii

XBOX 360

XBOX
LIVE

D3PUBLISHER

Game and Software ©2006-2009 D3PUBLISHER. Certain elements ©2008-2009 Tamssoft. Onechanbara, Bikini Zombie Slayers and Bikini Samurai Squad are trademarks or registered trademarks of D3Publisher, Inc. and used under license. D3Publisher and its logo are trademarks of Tamssoft. Tamssoft and its logo are trademarks of Tamssoft. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

Grand Theft Auto IV

the Lost and Damned

THE LOST

MC

DER HERR VERGIBT,
DIE LOST
NICHT

HOL' DIR DIE NEUE EPISODE ZUM HERUNTERLADEN EXKLUSIV AUF XBOX LIVE®

JETZT HERUNTERLADEN

XBOX
LIVE

www.rockstargames.de/iv

www.rockstargames.de/lostanddamned

ZUM HERUNTERLADEN UND SPIELEN DIESER ZUSATZINHALTE SIND EINE XBOX 360 KONSOLE MIT FESTPLATTE,
GRAND THEFT AUTO IV UND EINE BREITBAND-INTERNETVERBINDUNG ERFORDERLICH.



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto The Lost and Damned, das R-Logo und das Grand Theft Auto The Lost and Damned-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe. Alle Rechte vorbehalten.

Jump in.

XBOX 360