

360
LIVE

**GRATIS:
XXL-
POSTER!**
Halo Wars
GTA IV

SPIEL DES MONATS!

RIDDICK DARK ATHENA

Düster, cineastisch, voller Kraft:
So müssen Sci-Fi-Shooter aussehen!

EXKLUSIV-BERICHT

DER HALO EFFEKT

Was war, was wird: Hat der
Master Chief eine Zukunft?

4-SEITEN-PREVIEW

NEED FOR SPEED SHIFT

Vollgas-Sim statt Ideen-Burnout!



TAKTIK-VOLLTREFFER

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Entwickler-Besuch, Probespiel,
3-Seiten-Frontbericht

AUSSERDEM Wolverine, Battlestations: Pacific,
Sacred 2, Eat Lead, Der Pate 2, WWE Legends of Wrestlemania,
Stormrise, Trivial Pursuit, Dante's Inferno, H.A.W.X.,
Ninja Blade, R.U.S.E., Alice 2, Army of Two: The 40th Day
Report: Finanzkrise - so kommst du an günstige Games ran!

GTA + DRIVER + XXX = WHEELMAN

6-Seiten-Test plus Poster

Offene Welt und Vin Diesel als Held:
Was soll da noch schief gehen?

LOST PLANET 2

Alles neu: Dschungel-Action,
Koop-Modus, Taktik-Ideen



GHOSTBUSTERS

Gespielt, Spaß gehabt,
exklusive Bilder gemacht!



Nicht
verpassen:
**RESI 5 UND
STREET FIGHTER IV**
JE 10 EURO!
Große Abo-Aktion auf Seite 40!

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

www.360-live.de

AUSGABE 04 € 3,60



4 197019-903609

DU KANNST VOR DEINER
VERGANGENHEIT
FLÜCHTEN.

ABER SIE WIRD
DICH IMMER WIEDER
EINHOLEN.

WENN RIDDICK IN DIE FINSTERNIS EINTAUCHT,
IST NIEMAND MEHR SICHER...

DU BIST RIDDICK, DER SKRUPELLOSESTE
GESETZESBRECHER DES UNIVERSUMS.

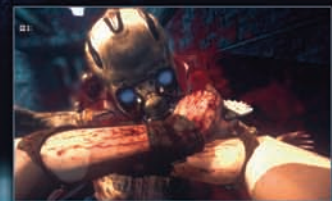
THE CHRONICLES OF RIDDICK™

ASSAULT ON DARK ATHENA

INKLUSIVE DER
ÜBERARBEITETEN KAMPAGNE
"ESCAPE FROM
BUTCHER BAY"
ZWEI CHRONIKEN AUF
EINER DISK



EIN DÜSTERER, BEKLEMMENDER SHOOTER IN EINER EPISCHEN SCI-FI-WELT



MIT TARNUNG UND BRUTALEM NAHKAMPF BEZWINGT RIDDICK DIE FINSTERNIS

PC DVD
ROM

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

THE CHRONICLES OF RIDDICK - ASSAULT ON DARK ATHENA:

EINE BRANDNEUE KAMPAGNE IN VOLLER LÄNGE!

SPANNENDER NEUER ONLINE MULTIPLAYER INKLUSIVE EINZIGARTIGEM „PITCH BLACK“ MODUS

THE CHRONICLES OF RIDDICK - ESCAPE FROM BUTCHER BAY: KOMPLETT ÜBERARBEITET FÜR 2009

EINE DISK, ZWEI SPEKTAKULÄRE ABENTEUER, UNZÄHLIGE KILLS



16+
www.pegi.info

Ab 23. April 2009 überall im Handel!
www.riddickgame.com

The Chronicles of Riddick™ & © Universal Studios.
Licensed by Universal Licensing LLC. All Rights Reserved.
© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved.
Developed by Starbreeze AB in association with Utopia Studios.
Marketed and distributed by Atari, Inc. New York, NY.
Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.
PLAYSTATION is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



ATARI

Willkommen bei 360 LIVE



So sicher wie auf den Tag der Abend folgt, fordern nach einem Amoklauf Jugendschützer das Verbot so genannter »Killerspiele«, den Ego-Shootern. Das war auch nach dem 11. März der Fall. An diesem Tag mussten nahe Stuttgart 16 Menschen ihr Leben lassen, weil ein Mensch seine Gefühle nicht unter Kontrolle bekam. Bereits wenige Stunden nach der Tat durfte ich in der Süddeutschen Zeitung über den Täter Tim Kretschmer lesen, Zitat: »Er hat immer nur so Ballerspiele gespielt«. Die Hexenjagd hatte begonnen. Ich will jetzt gar nicht näher auf die Motive eingehen, die so manchen Verbots-Fürsprecher antreiben mögen – einen wie Dr. Pfeiffer, der womöglich Forschungsaufträge für sein Institut im Sinn hat, wenn er seine Anti-Games-Tiraden wissenschaftlich zu belegen versucht. Ich muss hier auch nicht erläutern, wie absurd ich als Erwachsener die Idee eines Ego-Shooter-Verbots finde. Und wie zwecklos so was wäre, solange es EU-Importe und illegale Downloads im Internet gibt. Wirklich zu hinterfragen ist für mich die Rolle der Eltern. Wie versetzt man sie in die Lage, verantwortlich zu handeln? Damit sie den Medienkonsum ihrer Sprösslinge beobachten, öfter mal »Nein!« sagen, die Jugendschutz-Sperren moderner Gaming-Plattformen nutzen. Das ist notwendig, weil ich fest daran glaube, dass Videospiele einen negativen Einfluss auf Kids haben können. Genau wie Filme, TV, Bücher und Internet. Nämlich dann, wenn sie im Übermaß genossen werden, und kein Ausgleich durch Sport oder soziale Kontakte stattfindet. Das kenne ich von mir, in meiner Vater-Rolle, aus meinem Umfeld.

Nachdenklich macht mich, wie sehr ich selbst innerhalb kurzer Zeit abgestumpft bin. Erst vor einem Jahr habe ich an dieser Stelle Sylvester Stallones »Rambo«-Verfilmung für seine Splatter-Szenen kritisiert. Neulich, auf Blu-ray, kam mir die Flak-holtz-Menschen-ab-Szene im Finale nicht mehr so schlimm vor. Man gewöhnt sich an Blut und Gedärm. Aber ist das erstrebenswert? Müssen Action-Filme und Action-Games immer härter ran, damit's beim Betrachter noch klickt? Nein. Und ich finde: Spiele-Hersteller könnten Vorbild sein, indem sie andere Werte ins Auge fassen. Mich packt ein Game sehr viel mehr, wenn es mit interessanten Figuren und erzählerischen Mitteln arbeitet statt nur mit Effekten. Das gilt besonders für Shooter. Ich erinnere mich immer wieder gern an »Half-Life« oder »Bioshock«, weil da Grafik, Sound und Handlung zusammenwirken und mich emotional mitnehmen. Das banale Grafikgewitter »Gears of War« dagegen habe ich innerlich abgehakt. Klar, Story ist teuer, ich weiß. Da reicht's dann nämlich nicht, bei der Produktion ein paar Köpfe und Glieder aus der Standard-Grafikbibliothek der »Unreal«-Engine neu zusammenzupuzzeln. Da müssen dann Dramaturgie und Choreographie her, erdacht von fantasievollen Autoren und Regisseuren. Das ist teuer – ergibt aber bessere Spiele, auch bessere Ego-Shooter. »Riddick« zum Beispiel. Hält sich mit heftigen Szenen zurück, funktioniert trotzdem super. Siehe Bericht auf Seite 46.

Viel Spaß damit,
Richard Löwenstein
Chefredaktion 360 Live

P.S.: Wer doch härteren Stoff braucht: »Resident Evil 5« gibt's in dieser Ausgabe für unfassbare 10 Euro als Teil unserer Abo-Aktion. Ich mag's heute eher bunt: »Street Fighter IV«, mit Abo auch nur 10 Euro. Siehe Seite 40.

Halo Wars an die Wand!

Das hier ist ein XXL-Faltposter! Unser kleines Geschenk, das wir uns gemeinsam mit dem Spiele-Hersteller Microsoft überlegt haben, mit Motiven aus dem großartigen Microsoft-Game »Halo Wars« und der Rockstar-Produktion »GTA IV – The Lost and Damned«. Sollte das Faltposter fehlen, bitte deinen Zeitschriftenhändler um ein vollständiges Heftexemplar.

**Das unabhängige
Magazin für
Xbox 360**

DAS MAGAZIN

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

VERBESSERT

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

**360-LIVE.DE
FORUM.360-LIVE.DE
BLOG.360-LIVE.DE**

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

Coverthema

Wheelman

Eine Alternative zu »GTA IV« mit Vin Diesel auf den Spuren von Niko Bellic? Doch, in dieser Rolle hat uns der Hollywood-Star wirklich überrascht: Als Fluchtfahrer mischt er die katalanische Metropole Barcelona auf. Schnelle Autos, packende Jagdszenen, spannende Action, steile Grafik und viel spektakuläres Feuerwerk drum herum. Test und Poster in der Heftmitte.



DAS STECKT DRIN

360
INHALT

50 COVERSTORY

Wheelman

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele
von morgen

03/42 POSTER

Halo Wars, GTA IV,
Wheelman

44 TESTS

Gespielt, geprüft
und bewertet

SPIEL DES MONATS

46 RIDDICK DARK ATHENA

Düster, cineastisch, voller Kraft: So muss
ein Sci-Fi-Shooter aussehen!

4-SEITEN-PREVIEW

32 NEED FOR SPEED SHIFT

Probefahrt mit Überraschungen:
Vollgas-Sim statt Burnout-Syndrom!

AKTUELL

- 06 R.U.S.E.
- 06 MASS EFFECT 2
- 07 ALAN WAKE
- 08 ALICE 2
- 08 SPLIT SECOND
- 09 ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE
- 09 MICROSOFT MACHT IN 3D
- 10 DANTE'S INFERNO
- 10 GAMESTM
- 11 TERMINE
- 12 COMMUNITY-CHARTS

PREVIEW

- 16 DER HALO-EFFEKT
- 20 LOST PLANET 2
- 22 OPERATION FLASHPOINT:
DRAGON RISING
- 26 GHOSTBUSTERS:
DAS VIDEOSPIEL
- 30 ARMY OF TWO:
THE 40TH DAY
- 31 WOLVERINE
- 32 NEED FOR SPEED: SHIFT
- 36 BATTLESTATIONS PACIFIC
- 38 SACRED 2

REPORTAGE

- 76 LASS DAS SPARSCHWEIN
LEBEN: SO KOMMST DU AN
GÜNSTIGE GAMES RAN!

POSTER

- 03 HALO WARS
- 03 GTA IV: THE LOST
AND DAMNED
- 42 WHEELMAN



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

70 COMMUNITY

Live Arcade, Consoles
Sport League

76 SPAR-TIPPS

Lass das
Sparschwein leben!

TEST

- 44 NINJA BLADE
- 46 RIDDICK: ASSAULT ON
DARK ATHENA
- 50 WHEELMAN
- 56 EAT LEAD
- 58 DER PATE 2
- 60 STORMRISE
- 64 WWE LEGENDS OF
WRESTLEMANIA
- 66 BATTLE FANTASIA
- 66 DYNASTY WARRIORS
GUNDAM 2
- 67 TRIVIAL PURSUIT
- 67 CABELA'S DANGEROUS
ADVENTURES
- 68 TOM CLANCY'S H.A.W.X.
- 72 DEATH TANK
- 72 EXIT 2
- 72 MINESWEEPER FLAGS
- 72 WATCHMEN: DAS ENDE
IST NAH

COMMUNITY

- 70 CONSOLES SPORT LEAGUE
- 70 CLAN-INTERVIEW: VOLKER
HÖTZINGER / FLAWLESS.XBOX
- 72 LIVE ARCADE DOWNLOADS
- 74 GAMERPOINTS

SERVICE

- 14 LESERBRIEFE
- 40 ABO
- 41 IMPRESSUM
- 82 VORSCHAU

COVERTHEMA



50 WHEELMAN

Vin Diesel braucht keine Waffe, er ist eine!
Test und Poster in der Heftmitte!



TOPSPIELE

16 Halo 3: ODST

20 Lost Planet 2
30 Army of Two: The 40th Day



22 Operation Flashpoint:
Dragon Rising

31 Wolverine
32 Need for Speed: Shift
36 Battlestations Pacific



26 Ghostbusters:
Das Videospiel

38 Sacred 2
44 Ninja Blade
46 Riddick: Assault on Dark
Athena



64 WWE Legends
of Wrestlemania

50 Wheelman
58 Der Pate 2
60 Stormrise

AKTUELL

360

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

MATHIEU GIRARD

R.U.S.E.

ROLLENSPIEL

Mass Effect 2

DAVID PERRY

Der Einzelspielermodus ist tot – mal wieder

HEISSE AUSSICHTEN

Dante's Inferno

WANN UND WO?

Charts und Termine

DER HEISSE STUHL / MATHIEU GIRARD

Unter strengster Geheimhaltung werkelt man bei Eugen Systems in Paris an einem Strategiespiel, das vieles neu und alles besser machen will. Mathieu Girard, der verantwortliche Produzent bei Ubisoft, erzählt uns spannende Details.

Echtzeitstrategie-Titel auf der Konsole sind dünn gesät. Wer trotzdem neue Kunden und alte Fans vor die Konsole kriegen will, muss sich was einfallen lassen. Mit »R.U.S.E.« versucht man, alte Spielprinzipien neu zu verpacken und frische einzubauen. »Auch hier produziert man Einheiten und schickt sie in die Schlacht, allerdings erweitern wir das Ganze mit vielen taktischen Elementen«, erzählt Mathieu Girard auf einem Treffen mit 360 Live in München. Der Zweite Weltkrieg bildet die Basis für viele taktische Finessen. Zum Beispiel Ereignis-Karten, die den neckischen Namen »Ruse« tragen – also so lauten, wie der Titel des Spiels. Als Feldherr kann man pro Mission drei von diesen zehn Basis-Strategien auswählen und beliebig einsetzen. Wie wäre es mit Einheiten, die vom Gegner nur schwer auszumachen sind? Oder falschen Fabriken, um den Feind zu ködern? Diese Taktiken lassen sich zwar nur auf ein begrenztes Gebiet anwenden, dafür soll sich das ganze Potential vor allem aus der Kombination dieser Finten ergeben. »In einem Abschnitt kann man zum Beispiel seine Panzer tarnen, wenn sie in den nächsten Abschnitt wechseln, gibt man ihnen mehr Geschwindigkeit und kann so einen Überraschungsangriff starten«, erklärt Mathieu Girard das System. Taktiert wird natürlich mit dem Controller, wobei die Steuerung gerade mal drei Tasten benötigt. Aber wie das Kampfgebiet aussieht, das ist schon eine kleine Sensation:



BIO

NAME/ Mathieu Girard
FIRMA/ Ubisoft
POSITION/ Producer
ARBEITET GERADE AN/ Strategie
SCHON GEWUSST?/ Hersteller Eugen System wurde im Jahre 2000 von den Brüdern Cedric und Alexis Le Dressay in Paris gegründet. Die Firma hat sich nur mit PC-Strategietiteln wie »Time of Conflict« oder »Act of War« einen Namen gemacht.

Aus einer drehbaren Übersichtskarte zoomt Producer Girard übergangslos ins Einsatzgebiet. Zerklüftete Berge, grüne Täler, dazwischen tausende Bäume und Gebäude. »Das sind Satelliten-Karten mit realen Höhenparametern rund um den Berg Monte Cassino«, erklärt er und macht eine schnelle Kamerafahrt über die mehrere hundert Quadratkilometer große Fläche. Am Himmel tauchen Bomber auf, Schlachtschiffe vor der Küste feuern gewaltige Salven ab, Panzer rollen gegeneinander an, Bombenkrater entstehen, Gebäude stürzen zusammen. Das Gefecht ist kurz und heftig, hinterlässt aber einen verdammt guten Eindruck. Auf dem Schlachtfeld selbst werden sechs Fraktionen mit unterschiedlichen Fähigkeiten gegeneinander antreten: Die US-Army setzt auf ihre schlagkräftige Luftwaffe, die russischen Truppen auf die Artillerie, die Wehrmacht auf kampfstärke Panzer und so weiter. Aber auch wenn die rund 200 Einheiten realen Vorbildern nachempfunden sind, nützen technische Kenntnisse kaum. »Es ist nicht nötig, die Reichweite eines Panzers zu kennen, um hier zu gewinnen«, meinte Mathieu Girard dazu. »Das Ganze ist viel eher eine Mischung aus Echtzeitstrategie und einer guten Partie Poker. Wer gut blufft, hat bessere Chancen.« Ob das Blatt von Ubisoft auf dem hart umkämpften Strategiemarkt auch einen Stich machen kann, wird sich Ende des Jahres zeigen.



MASS EFFECT 2

Endlich rücken die US-Rollenspiel-Meister von Bioware erste Infos zum Science-Fiction-Rollenspiel »Mass Effect 2« raus – jedoch kaum mehr, als Sternengraub zwischen zwei Mondkrater passt; nicht mal die Hardware-Plattformen mag Bioware bisher bestätigen. Aber egal, dann lassen wir den Spekulationen freien Lauf. Es darf angenommen werden, dass »Mass Effect 2« ein genauso stimmungsvolles Sci-Fi-Abenteuer wird wie das Vorgängerspiel. Zwei Konzeptzeichnungen und ein Teaser-Trailer sind bisher veröffentlicht worden, alles voller Atmosphäre, aber

mit einem Inhalt, der mehr Fragen aufwirft als Antworten liefert. Demnach wäre die Heldenfigur Shepard zwischenzeitlich umgekommen – »Killed in Action«, wie es heißt. Es blickt ein Geth-Krieger böse ins Bild, also die bössartige Roboterlebensform, der eine N7-Rüstung in seinen Armen trägt – genau jene, wie sie Shepard und seine Kameraden bei ihren Außenmissionen benutzen. Was das bedeutet? Das erfahren wir im Frühjahr 2010, laut Electronic Arts Starttermin für »Mass Effect 2«.





Klein- gedruckt

ALAN WAKE LEBT NOCH

» Duster scheint's um Alan Wake, das Langzeit-Projekt von Remedy, das als »psychologischer Action-Thriller« angekündigt ist. Mehr als Trailer und ein paar Bilder sind bisher nicht zu sehen. Kein Wunder, haben die Finnen doch eine Vorliebe für übertriebene Geheimniskrämerei. Daher ist auch die neueste Meldung keine Überraschung, die von Spielcharakter Alan Wake selbst kommt. Auf der Website des Spiels ist die Rede von Seiten, die neu geschrieben werden, und einer Geschichte, die sich allmählich Richtung Horror bewegt. Was das wohl bedeutet ...

BEATLES ROCK BAND

» Was lange währt, wird endlich gut. Hoffentlich gilt das auch für »Beatles Rock Band«. Denn nach langer Stille um den Titel von Entwickler Harmonix steht der Erscheinungstermin endlich fest. Das Musikspiel mit den Pilzköpfen soll am 9. September 2009 in den Handel kommen. Fans dürfen sich dabei auf gehörigen Umfang freuen. Vom ersten Album, Please Please Me, von 1962 bis zum 1969er Abbey Road sollen alle Hits enthalten sein.

NEUES DASHBOARD

» Lange ein Gerücht und jetzt bestätigt: Die neue Xbox-360-Benutzeroberfläche »Neue Xbox Erfahrung« wird bald nicht mehr nur über das Netz ausgeliefert, sondern auch auf Spiele-Disks enthalten sein. Eine gute Nachricht für Internet-Abstinenzler also. Wie Larry Hryb, der amerikanische Xbox-Live-Manager, bestätigte, ist »Tom Clancy's H.A.W.X.« das erste Spiel mit dieser speziellen Dreingabe.

Schnipsel, die du
zwischen zwei Atemzügen
aufschnappst...

3 IN 3 SEKUNDEN

BURNOUT PARADISE...

... gibt's jetzt in der Ultimate Box. Enthalten: Das Spiel plus alle Updates!

I AM ALIVE...

... hat den Entwickler gewechselt. Statt Darkworks soll ein Ubisoft-Team die Arbeit beenden.

BIOSHOCK 2...

... spielt wohl im Jahr 1967, lässt eine Werbewebsite vermuten. Ist's also doch kein Prequel?



RETURN OF AMERICAN MCGEE'S ALICE: ALPTRAUMHAFTES ALPTRAUMLAND

MCGEE'S ALICE ERNEUT AUF DEM TRIP

Düster, dreckig, alptraumhaft; ein Kinderbuch auf Drogen, das ist »American McGee's Alice«. Das bitterböse Action-Abenteuer begeistert anno 2000 auf dem PC unzählige Spieler und bereitet sicher so manchen auch heute noch schlaflose Nächte. Nun wollen Electronic Arts und der US-Gamedesigner American McGee mit einer Fortsetzung aufwarten, die gute Alice also erneut ins Alptraumland schicken, wo sie sich mit Messer und Zauberei gegen durchgedrehte, entstellte Märchen-unholde verteidigen muss. Und zwar auch auf Xbox 360. »Über das neue Alice«, so American McGee, »darf ich zu diesem Zeitpunkt nur wenig verraten. Für mich ist das aber ein Traum, der wahr wird. Das Projekt wird ein großer Spaß und wir werden wahrscheinlich etwas Einzigartiges erschaffen.« Entwickelt wird der Titel übrigens von McGees eigenem chinesischen Studio Spicy Horse in Shanghai, das bisher jedoch eher durch das zwar fantasievolle, aber mäßig unterhaltsame PC-Episoden-Game »Grim« aufgefallen ist. Dennoch gibt's Grund zur Hoffnung: Wie es heißt, wird R.J. Berg, Skript-Schreiber und ausführender Produzent des ersten »Alice«-Games, die Fortsetzung wieder mitbetreuen, ebenso manch anderer aus dem Originalteam. Auch räumt Electronic Arts American McGee sehr viele Freiheiten ein, »kreative Konzepte und Visionen so zu entwickeln, wie er sie braucht«, sagt Electronic-Arts-Manager David DeMartini. Wann mit dem neuen Abenteuer hinter den Spiegeln zu rechnen ist, wurde noch nicht enthüllt. Unser Tipp: das Frühjahr 2010 im Auge behalten.



NEUES VON DEN PURE-MACHERN

Split Second

Ein schnell geschnittener Trailer auf der Videoplattform Youtube: Das war bis vor kurzem der einzige Hinweis darauf, dass die »Pure«-Macher des Black Rock Studios aus dem englischen Brighton an etwas Neuem schrauben. Als Teil einer Viral-Marketing-Kampagne Interesse schüren, dafür mag das ganz witzig gewesen sein – dennoch sind wir dankbar für erste handfeste Infos. »Split Second« heißt das Rennspiel, das offensichtlich Elemente aus »Flatout« und »Burnout« mischt. Als Teilnehmer einer Reality-Show wird der Spieler mit zugkräftigen V8-Monstern in wahnwitzigem Tempo durch eine eigens für die Sendung erbaute Stadt rasen. Und dabei geht's nicht zimperlich zu. Außer vielen Unfällen und Funkenflug soll es auch die Möglichkeit geben, auf Knopfdruck Spezialattacken auszulösen – und damit Brücken oder Häuser zu sprengen und ganze Kanäle zu fluten. Dadurch werden nicht etwa die Mitraser ausgebootet, sondern es sollen vor allem neue Routen entstehen; man soll die Streckenführung also aktiv beeinflussen können. »Wir schaffen gewaltige, filmreife Szenen, die sich mit den größten Actionfilm-Hits messen können«, verspricht Nick Baynes, Game Director bei Black Rock Studio. »Wir haben uns vorgenommen, neue Maßstäbe zu setzen.« Ob die Entwickler, die vor dem Off-Road-Spaß »Pure« bisher vor allem Mittelmäßiges wie »Motor GP 06« entwickelt haben, ihr Versprechen halten? Wir werden es sehen, allerdings erst Anfang 2010.





MYSTERIÖSE ÜBERNAHME

MICROSOFT
MACHT IN 3D

Was hat Microsoft wohl damit vor? Der milliarden schwere Konzern aus Redmond hat die israelische Firma 3DV Systems für rund 35 Millionen Dollar gekauft. Und die arbeitet schon seit Jahren an verschiedensten revolutionären Technologien für 3D-Kameras. Per Laser- und Lichtab-tastung können diese Bewegungen von Menschen und Gegenständen erfassen, angeblich überaus genau. Es scheint da naheliegend, dass sich diese Möglichkeiten alsbald in neuen Kameras und Spielen für die Xbox 360 wiederfinden. Doch halt, so etwas Ähnliches gibt's doch schon. Genau: Bei »You're in the Movies« können sich Spieler über die »Live Vision«-Kamera von Microsoft direkt in Filme und Minispiele hineinschneiden lassen. Doch sonderlich überzeugend funktioniert die Technik nicht, und genau das soll sich das mit den neuen Möglichkeiten von 3DV Systems nun ändern. Per genauester Abtastung sollen Bewegungen und Entfernungen bis zu zwei Zentimeter präzise erfasst, per Hochgeschwindigkeitsverschluss flüssig aufgenommen und auf dem Schirm reproduziert werden. Denkbare wäre auch, dass die Xbox-Bedienoberfläche per Handbewegung gesteuert wird, Schwertschläge in Spielen mit einem Plastikschwert in der echten Hand ausgeführt werden oder reale Schläge authentisch ins Spielgeschehen – etwa in ein Boxspiel – übertragen werden. Wann aber eine neue Kamera mit der modernen Technik auf den Markt kommt, ist noch nicht absehbar. Jedoch arbeitete 3DV Systems schon vor dem Kauf durch Microsoft an einer günstigen Kamera. Die heißt »Zcam« und sollte sowohl den Ansprüchen der Technik als auch der Spieler genügen können. Feine Sache? Diskutier mit im Forum auf www.360-live.de!



In einem Video demonstriert ein Mitarbeiter von 3DV Systems, wie eine Kamera Bewegungen aufs Genaueste feststellen und verarbeiten kann.

ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE

DER EINZELSPIELERMODUS
IST TOT. MAL WIEDER.

Schon seit Jahren predigen Videospielentwickler und Publisher, dass Mehrspieler-Modi die Zukunft sind. Und allmählich werden tatsächlich nur noch wenige Spiele ohne einen Modus fürs Gaming via Internet ausgeliefert – selbst wenn dieser Modus letztlich eher schlecht als recht ist und kaum von Spielern genutzt wird, wie sich immer wieder zeigt. Nichtsdestotrotz prophezeit nun auch David Perry, Gründer von Shiny Entertainment und Vater von »Earthworm Jim« und »MDK«, dass Einzelspieler-Modi wohl keine schimmernde Zukunft haben werden – trotz kommender Top-Veröffentlichungen wie »Bioshock 2«, »Dante's Inferno« oder der »Final Fantasy«-Serie. »Ich persönlich glaube, dass die Tage der Einzelspieler-Spiele gezählt sind«, sagt er. »Ohne Frage liegt der Fokus auf Mehrspielererfahrungen.« Und nicht nur Perry sieht das so. Ein »Call of Duty 4« oder »Halo 3« wäre ohne Multiplayer-Modus kaum denkbar. Oft nimmt dieser bei aktuellen Titeln sogar schon den höchsten Stellenwert ein. Sogar über die Umsetzung von Online-Rollenspielen à la »World of Warcraft« auf Konsole wird nachgedacht. »Huxley«, ein Ego-Shooter von Webzen Games, will ebenfalls den Fokus auf Online-Schlachten legen und etwa 64 Spieler gemeinsam gegen Heerscharen aus KI-Schergen hetzen. Wie Perry weiter erklärt, sei vor allem Asien hier auf dem Vormarsch. Dieser Kontinent habe einige der besten Spiele-Designer überhaupt hervorgebracht; die Japaner Shigeru Miyamoto und Hideo Kojima beispielsweise. Und auch China sollte nicht unterschätzt werden. Um im Rennen zu bleiben, müsse man daher Kompromisse machen. Vor allem aber, sagt der Shiny-Gründer, »sind wir unserem Publikum näher als jemals zuvor. Wir müssen jederzeit auf die Spieler

hören. Wir alle müssen mit dem Publikum sprechen, nicht nur zu ihm.« Auch zur Zukunft der Konsolen hat sich Industrie-Veteran Perry geäußert. Zumindest in ihrem derzeitigen Aufbau sieht er für die Spielmaschinen keine rosige Zukunft. In Anbetracht der derzeitigen Entwicklung – immer mehr Speicherplatz, Datentransfergeschwindigkeiten und drahtlose Netzzugänge – prognostiziert er das Ende der Videospielkonsole im traditionellen Sinne. Stattdessen könnte die übernächste Xbox-Generation eher eine Empfangsbox sein, die lediglich Bildsignale empfängt und Eingaben des Controllers weitergibt. Das eigentliche Spiel, so Perrys Vorstellung, wird dann auf einem Server berechnet und das Geschehen per Videostream an die Konsole des Spielers geleitet. Durch dieses Verfahren würde überbeuerte und leistungsstarke Hardware überflüssig werden. »Es ist wie eine Reise zurück in die Zeit, in der wir Terminals statt Desktopcomputer hatten«, fasst Perry zusammen.



NEU IN GAMES™

Am 1. April erscheint sie wieder, die neueste Ausgabe unseres Multiformat-Schwestermagazins games™. Coverthema: Ein Sechs-Seiten-Test zu »Battleforge«, dem brillanten Strategiespiel von »Die Siedler«-Programmierer Volker Wertich. Im Feature-Teil berichtet »Ultima Online«-Erfinder Richard Garriott über seinen mehr-tägigen Trip ins Weltall, während im Retro-Teil Klassikern wie »System Shock«, »Resident Evil« und Nintendos legendärem Game Boy Tribut gezollt wird. Außerdem: Ein Feature über die zehn schweigsamsten Spielehelden, Previews zu »Operation Flashpoint 2«, »R.U.S.E.« und »Prototype« sowie über 25 Tests, unter anderem zu »GTA Chinatown Wars«, »Madworld«, »Yakuza 3« und »Giana Sisters DS«.

KOMMT DOOM 4?

Das texanische Studio id-Software, bekannt für verschiedene indizierte Ego-Shooter, arbeitet gerade am heißersehten »Doom 4«. Doch dafür hat sich, wie Studiogründer John Carmack meint, noch kein Publisher gefunden. Während die meisten id-Spiele stets über Activision kamen, scheint nun Publisher-Gigant Electronic Arts der Favorit zu sein. EA hat sich schon die Vertriebsrechte für »Rage« geangelt, und auch für »Doom 4« sieht's günstig aus. »Bisher hat dafür noch niemand unterschrieben«, sagt Carmack. Doch wollte man auch abwarten, wie sich die Zusammenarbeit mit Electronic Arts entwickelt.

WAS IST ODS?

Die Verwirrung war groß, als Bungie das neue »Halo«-Game erst mit dem Untertitel »Recon« ankündigte, dann aber in »ODS« umbenannte – was wiederum für »Orbital Drop Shock Trooper« stehen soll. Wie Ryan Crosby, Sprecher von Microsoft und Bungie, jetzt erklärt, hat die Änderung des Untertitels einen recht banalen Grund. Ganz einfach: Es geht nicht mehr um den Master Chief. »Wir haben den Namen geändert, weil wir die Spielerfahrung deutlicher reflektieren wollen. Es geht um die ODSs. Wir wollen sicherstellen, dass jeder versteht, dass man ein Mitglied dieser Eliteeinheit spielt.«



**360
HEISSE
AUSSICHTEN**

DANTE'S INFERNO

Was »God of War« für die Playstation ist, soll »Dante's Inferno« für die Xbox 360 werden. In diese Richtung geht jedenfalls das Bemühen von Electronic Arts. Laut ersten Informationen über den Ende vergangenen Jahres angekündigten Actionreißer kopiert dieser großzügig die Spielmechanik des blutigen Sony-Abenteuers. Mit schnellen Schlägen und brutalen Kombos werden massig grausige Gegner zerstückt, die nach ihrem Ableben Lebenspunkte, Erfahrung und natürlich blutige Pfützen hinterlassen. In Kisten warten Erfahrungs-Upgrades und andere interessante Boni, die zugleich Spieltiefe reinbringen. Selbst die Tastenbelegung soll eins zu eins von »God of War« übernommen sein, was jedoch alles andere als ein Manko wäre. Gänzlich verschieden sind jedoch Geschichte und Atmosphäre: Anstatt einen spartanischen Krieger auf Rachefeldzug gegen griechische Götter zu führen, geht's hier um den Gotteskrieger Dante, der seine ermordete Geliebte Beatrice aus den Fängen der Unterwelt zurückholen will. Dabei wird's richtig düster

zugehen, so viel scheint sicher. Verantwortlich für den Höllentrip zeigt sich das Studio EA Redwood Shores, also die Macher von Angst- und Bibber-Primus »Dead Space«. Inspirieren lassen sich die Entwickler von der »Göttlichen Komödie« von Dichter Dante Alighieri, der darin im Jahr 1307 die Reise durch die jenseitige Welt und die neun Kreise der Hölle beschrieb. Und genau diese wollen mit Hilfe einer magischen Sense, eines riesigen Kreuzifix-Schwerts aber auch magischer Kräfte überlebt werden. In Sachen Horror lassen sich die Macher übrigens von Grusel-Künstler Wayne Barlowe beraten, der die Odyssee des Höllenwerks in den 90ern als Bildband umsetzte. So soll das Szenario von Höllenkreis zu Höllenkreis abartiger, schrecklicher und garstiger werden. Entsprechend erwarten uns Ende 2009 wohl ziemlich kranke, widerliche und gotteslästerliche Kreaturen. Darunter übrigens auch die Höllenfürsten wie Beelzebub höchstselbst. Und sogar der Tod muss in einem brachialen Boss-Kampf getötet werden.



SPIELETERMINE

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



Mehr auf www.360-live.de

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

WO
BLEIBT
EIGENTLICH...

ALIENS: COLONIAL MARINES

Zwar kursieren mehr Screenshots aus »Aliens: Colonial Marines« als eine Alien-Königin Eier in fünf Minuten legen kann, doch in Aktion war der Shooter zuletzt Anfang 2008 in Dallas im Rahmen einer Presse-Veranstaltung zu sehen. Seitdem hat Entwickler Gearbox Software lediglich einen Ko-op-Modus für vier Spieler angekündigt; ansonsten herrscht Schweigen im

Weltraum. Schade: Denn egal, ob allein oder kooperativ, als US-Marine würde mancher bestimmt gern einem kleinen Squad angehören und Weltraum-Kreaturen häckseln. Ein guter Schauplatz dafür wäre der Planetoid LV-426, bekannt aus dem ersten »Alien«-Film. Freunde des Streifens »Aliens: Die Rückkehr« freuen sich auf ein Wiedersehen mit dem verlassenen Raumschiff U.S.S. Sulaco. Zurück auf den Boden geholt wird man dann innerhalb der



Gefängniskolonie Fiorina 161, was »Alien 3«-Enthusiasten frohlocken lässt. Serientypisch sind die schaurig-schönen Monster mit scharfen Krallen bewaffnet; und dass sie sich irgendwo aus dem Dunkel heraus auf dich zubewegen, das verrät der Motion Tracker: Das Annäherungs-Piepsen sorgt sicherlich für Gruselstimmung. Nur, ab wann? Sega sagt ab Anfang 2010, wir wären ob eines verspäteten Eintreffens aber nicht überrascht.

APRIL 2009

Der Pate 2	Electronic Arts
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Deep Silver
Sacred 2: Fallen Angel	Deep Silver
Star Ocean: The Last Hope	Square Enix
Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros.

MAI 2009

Batman: Arkham Asylum	Eidos
Bionic Commando	Capcom
Damnation	Codemasters
Fuel	Codemasters
Guitar Hero: Metallica	Activision
Terminator: Die Erlösung	Warner Bros.
Virtua Tennis 2009	Sega
Wolverine	Activision

JUNI/JULI 2009

Divinity 2: Ego Draconis	Dtp
Ghostbusters	Atari
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts
R.U.S.E.	Ubisoft
The King of Fighters XII	Ignition
Overlord 2	Entertainment
Venetica	Codemasters
	Dtp

AUGUST 2009

Madden NFL 10	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 10	EA Sports

2009

Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos
Alpha Protocol	Sega
Assassin's Creed 2	Ubisoft
Avatar	Ubisoft
Bakugan: Battle Brawlers	Ubisoft
Battlefield 1943	Electronic Arts
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
Battlestations: Pacific	Eidos
Bayonetta	Sega
Bioshock 2	2k Games
Brütal Legend	Electronic Arts
Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
Colin McRae: Dirt 2	Codemasters
Crossfire	Eidos
Dante's Inferno	Electronic Arts
Darksiders: Wrath of War	THQ
Das Schwarze Auge: Demonicon	TGC
Dead Rising 2	Capcom
Dead to Rights: Retribution	Namco Bandai
Dragon Age: Origins	Electronic Arts
Driver 5	Ubisoft
Earth No More	3D Realms
Fight Night Round 4	Electronic Arts
G.I. Joe	Electronic Arts

Heist	Codemasters
Highlander	Eidos
Indiana Jones	Lucasarts
Just Cause 2	Eidos
Justice League of America	Warner Bros.
Lost Planet 2	Capcom
Mass Effect 2	Electronic Arts
Mafia 2	2k Games
Metro 2033: The Last Refuge	THQ
Monsters vs. Aliens	Activision
Need for Speed: Shift	Electronic Arts
Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters
Planet 51	Sega
Prototype	Activision
Red Dead Redemption	Rockstar Games
Red Faction Guerrilla	THQ
Ride to Hell	Deep Silver
Risen	Deep Silver
Score International Baja 1000	Activision
Singularity	Activision
Precursors	Play Ten Interactive
The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari
They	IMC
This is Vegas	Midway



Transformers: Die Rache	Activision
Tr2n	Buena Vista
Two Worlds: The Temptation	Topware
UFC 2009 Undisputed	THQ
Vancouver 2010	Sega
Wardevil: Unleash the Beast Within	Digi-Guys
Witches	Unklar
Wolfenstein	Activision

UNKLARE TERMINE

Aliens vs. Predator	Sega
Aliens: Colonial Marines	Sega
Beyond Good & Evil 2	Ubisoft
Borderlands	2k Games
Deus Ex 3	Eidos
Duke Nukem Forever	3D Realms
Final Fantasy XIII	Square Enix
Formel 1 Spiel	Codemasters
I Am Alive	Ubisoft
Max Payne 3	Rockstar Games
Return of American McGee's Alice	Electronic Arts
Split Second	Disney Interactive Studios
Test Drive Unlimited 2	Atari

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 · 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + 2 Games + Bonus	ab 239,00 Euro
Xbox 360 Elite + 2 Games + Bonus	274,99 Euro
Xbox 360 Arcade mit Jasper Board	189,99 Euro
Wireless Controller weiss (Original MS)	33,33 Euro
Controller mit Autofire für Halo, Cod 4	ab 79,99 Euro

Xbox Live 3 Monate	14,99 Euro
Xbox Live 12 Monate	44,44 Euro
Sega Superstars Tennis	9,99 Euro
Call of Duty - World at War USK 18	44,44 Euro
The Chronicles of Riddick USK 18 (23.4.09)	59,99 Euro

viele Uncut Titel auf Lager!

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

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

0700 WOLF SOFT - www.wolfsoft.de

*12 ct/min

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 März 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Resident Evil 5	Capcom
2	Halo Wars	Microsoft
3	Halo 3	Microsoft
4	Eternal Sonata	Atari
5	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2k Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang März 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Sonic's Ultimate Genesis Collection	Sega
2	Major League Baseball 2k9	2k Sports
3	NBA 2k9	2k Sports
4	Burnout Paradise	2k Sports
5	Madden NFL 09	EA Sports

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Biohazard 5	Capcom
2	Biohazard 5 Deluxe Edition	Capcom
3	The Idol Master	Namco
4	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix
5	11eyes Crossover	5pb

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

21.76%

Hier mal ein Wunsch an Ubisoft: Wir wollen dieses Game auf den Ubidays 09 in Paris endlich spielen. Ginge das? Danke.

Tendenz



Einschätzung/ sehr gut



2

HALO 3: ODS

HERSTELLER/ MICROSOFT

16.76%

Tendenz



Oldie, but Goldie: Laut Bungie werden im Mehrspieler-Modus alle Karten des Originals sowie Zusatzpakete wie das Mythic-Paket spielbar sein.

Einschätzung/ gut



3

ALAN WAKE

HERSTELLER/ MICROSOFT

16.76%

Tendenz



Eine Nachricht von Entwickler Remedy: Die Story schreibt sich mittlerweile von allein. Die Dinge entwickeln sich hin zur Horror-Geschichte. Überlebt Alan?

Einschätzung/ gut



4 The Witcher

9.09% Einschätzung/ sehr gut

5 Just Cause 2

4.55% Einschätzung/ sehr gut

6 Ghost Busters – The Video Game

4.55% Einschätzung/ sehr gut

7 Duke Nukem Forever

3.03% Einschätzung/ sehr gut

8 Beyond Good & Evil 2

3.03% Einschätzung/ sehr gut

9 Half-Life 2: Episode 3

3.03% Einschätzung/ sehr gut

10 Batman: Arkham Asylum

3.02% Einschätzung/ sehr gut

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

1

HALO 3

HERSTELLER/ MICROSOFT

11.48%

Tendenz



Holla, ein Oldie ganz oben in den Charts: Offensichtlich wollen unsere Leser erst mal die Hintergrund-Geschichte aufsaugen, bevor sie sich ins Echtzeitgefecht stürzen...

360-Wertung/ 8.9



2

HALO WARS

HERSTELLER/ MICROSOFT

9.84%

Tendenz



Jener Echtzeitstrategie-Titel hört auf den Namen »Halo Wars« und verbindet Einsteigerfreundlichkeit mit einer emotionalen Kampagne.

360-Wertung/ 7.8



3

GTA IV: TLAD

HERST./ ROCKSTAR GAMES

8.20%

Tendenz



Born to be wild: Nach dem serbischen Kriegsveteran Nico macht nun der coole Biker Jonny mit seiner Motorradgang Liberty City unsicher.

360-Wertung/ 8.7



4 Fallout 3

6.56% Wertung/ 8.8

5 CoD 4: Modern Warfare

5.45% Wertung/ 9.0

6 CoD: World at War

4.92% Wertung/ 8.6

7 Grand Theft Auto IV

4.91% Wertung/ 9.3

8 FIFA 09

4.89% Wertung/ 8.8

9 Guitar Hero World Tour

4.76% Wertung/ 8.0

10 Race Pro

4.71% Wertung/ 7.7

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 RESIDENT EVIL 5 HERSTELLER/ CAPCOM	
LESER-WERTUNG 9.2	360-LIVE-WERTUNG 9.1
Wittkugel: »Ein Meilenstein! Dass man während des Laufens nicht zielen kann, ist serientypisch und erzeugt eine einzigartige, bedrückende Atmo.«	

2 HALO WARS HERSTELLER/ MICROSOFT	3 SEGA MEGA DRIVE ULT. COLL. HERSTELLER/ SEGA	4 Race Pro Hersteller/ Atari
LESER-WERTUNG 8.0	LESER-WERTUNG 7.3	LESER-WERTUNG 7.8
360-LIVE-WERTUNG 7.9	360-LIVE-WERTUNG 8.5	360-LIVE-WERTUNG 7.7
xPh03n1Xx GT: »Hab's durch. War ziemlich kurz, hat aber echt Laune gemacht. Das Missionsdesign ist schön abwechslungsreich.«	MC-Gastro: »Sind ein paar richtige Perlen dabei! So muss eine Retro-Collection aussehen. Aber Flashback vermisse ich.«	Goaly099: »Der Online-Modus ist mangelhaft. Letztens bin ich ein Rennen im Bruchteil der normalen Zeit gefahren, weil mein Wagen viel schneller war als normal.«
		5 50 Cent: Blood on the Sand Hersteller/ THQ
		LESER-WERTUNG 6.4
		360-LIVE-WERTUNG 6.3
		Tree Python: »Macht schon Laune: Die Inszenierung ist okay, Steuerung und Grafik auch. Die ständigen Heli-Bosskämpfe nerven aber.«

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

1 JUST CAUSE 2 HERSTELLER/ EIDOS	
LESER-POTENZIAL 8.7	360-LIVE-POTENZIAL 8.5
XPh03n1Xx GT: »Teil 1 war schon der Hammer. Ich habe alle Aufgaben erledigt, die es gab, und mir so 840 Gamerpoints erkämpft.«	

2 BATMAN: ARKHAM ASYLUM HERST./ EIDOS	3 SINGULARITY HERSTELLER/ ACTIVISION	4 FIGHT NIGHT ROUND 4 Hersteller/ EA Sports
LESER-POTENZIAL 8.5	LESER-POTENZIAL 8.5	LESER-POTENZIAL 7.5
360-LIVE-POTENZIAL 8.0	360-LIVE-POTENZIAL 8.5	360-LIVE-POTENZIAL 7.0
DarkWater: »Batman steht auf meiner Lieblingshelden-Liste eigentlich ganz unten, aber das Preview macht Lust auf mehr.«	Lo360oser: »Interessantes Konzept, das Spiel soll sich durch rätselreiches Game-design vom Shooter-Einerlei abgrenzen.«	Carnivore: »Saubert! Endlich kommt ein bisschen Bewegung ins vereinsamte Sportgenre. Don King Prizefighter vs. Fight Night Round 4.«
		5 STAR OCEAN: THE LAST HOPE Hersteller/ Square Enix
		LESER-POTENZIAL 8.0
		360-LIVE-POTENZIAL 8.0
		TheLegendKiller: »Ausgehend vom Story-Trailer gefallen mir Städte und Landschaften. Hoffe nur, dass die Weltraumgebiete nicht überhand nehmen.«

DEIN VOTING!

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

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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DIE GUTE ALTE ZEIT

Was hältst du von Retro-Spielesammlungen?

Sehr gut, schwelge gerne in nostalgischer Erinnerung.	45.83%
Gut, mal was anderes als Hochleistungs-Grafiken.	25.00%
Retro interessiert mich überhaupt nicht.	25.00%
Mega Drive? Retro? 16-Bit? Kenne ich nicht.	4.17%

FILMQUIZ

Welches Zitat stammt nicht aus den Ghostbusters-Filmen?

Es kommt direkt auf dich zu.	72.22%
Ist das Atomgewicht von Kobalt 58,9?	16.67%
Ray, wenn dich jemand fragt, ob du ein Gott bist, sag »ja«.	11.11%
Niemand latscht ungestraft auf eine Kirche in meiner Stadt.	0.00%

GUT VERPACKT

Nerven dich Blister-Verpackungen?

Sie sind der Teufel!	75.44%
Habe mich mindestens zehnmal geschnitten!	12.28%
Ich kaufe nichts in Blisterverpackung.	12.28%
Blister? Kann man das essen?	0.00%

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

Was denn? Sind schon wieder vier Wochen vorbei? Scheint so, denn auf dem Schreibtisch stapeln sich die Leserbriefe und unser Email-Programm leidet an akuter Verstopfung. Dafür gibt es nur eine Lösung: Lesen, beantworten und abdrucken. Na dann, viel Spaß!

Adlerauge

Mal was zu eurer vorletzten Ausgabe. Mir ist da was bei eurer »Spiel des Jahres«-Seite aufgefallen. Bei der Kategorie »Bestes Sportspiel« ist ein Bild zu »Soul Calibur IV« zu sehen. Stammt das nicht aus der Playstation-3-Version? So viel ich weiß, haben wir 360-Besitzer nur Yoda zu spielen bekommen. Ich wollte euch nur darauf aufmerksam machen.

Jonas Falter

Michael: Das hast du wirklich scharf beobachtet, aber nicht scharf genug: Tatsächlich gibt es den grünen Jedi-Meister serienmäßig nur auf der Xbox 360 und den Sith-Lord dementsprechend nur für Playstation 3-Besitzer. Doch beide Charaktere gibt es eben auch als zusätzliche Downloads. Ansonsten wären sie ja auch kaum zusammen auf einem Bild zu sehen, oder? Eben!

INTERNATIONAL

Ich habe da mal eine Frage an euch: Nehmen wir mal an, ich hätte mir die PEGI-Version von »Fallout 3« aus Österreich bestellt und möchte mir jetzt das Add-on vom deutschen Marktplatz downloaden. Würde dann das Add-on auch mit der PEGI-Version laufen oder wäre sie nur mit der USK-Version kompatibel? Und wenn das Letztere zuträfe,

gäbe es eine Möglichkeit, das Add-on vom österreichischen Marktplatz downloaden?

Mahatma Andi

Nick: Gut, nehmen wir einfach mal an, du hättest dir die ungeschnittene Version in deutscher Sprache geholt, dann solltest du auch den österreichisch/deutschen Patch vom deutschen Marktplatz herunterladen können. Für den deutschsprachigen Raum gibt es nämlich nur einen. Der Flicker ist rund 50 MB groß und behebt etliche Grafik-Probleme, Fehler mit den NPCs und korrigiert diverse Missionen.

PECHVOGEL DES MONATS

Ich habe seit kurzem eine Xbox 360 und war bis jetzt voll begeistert. Aber es ist schon passiert: der verdammte Ring of Death! Das ist aber nicht alles, denn ich habe seit einer Woche »GTA IV« und die Konsole hat das verdammte Spiel gleich mit beschädigt. Das Seltsame ist, dass die Seite mit der Beschriftung dabei abgeblättert ist. Die Seite mit den Daten ist hingegen makellos. Ich traute mich aber nicht, die Disc noch mal zu starten. Also habe ich bei Microsoft angerufen, die Konsole wird in den nächsten Tagen abgeholt und repariert. Dickes Lob für die schnelle Bearbeitung, dachte ich mir. Dann habe ich das Problem mit der CD

erklärt. Fehlanzeige! Das Game ist nicht von Microsoft und wird damit nicht ersetzt! Und bei Take 2 tauschen sie nur Spiele, die bis März 2008 erschienen sind. Und somit hab ich eine beschädigte CD, die ich nicht ersetzt bekomme! Ich finde das dreist! Hilfe!

Jerome Sander

Jan: Da hast du aber mal die ganz große Niete gezogen: Erst »GTA IV« verbraten und dann auch noch die Konsole abgebraucht, das ist doppeltes Pech. Dass Microsoft nur für die Hardware eine Garantie übernimmt, ist klar und laut Handbuch, letzte Seite unter Beschränkte Gewährleistung, ist der Hersteller des Spieles nicht verpflichtet, DVDs zu ersetzen, die durch Unfälle beschädigt wurden. Einzige Möglichkeit: Spiel in den Umschlag stecken, Rechnung dazu, netten Brief schreiben und alles an den Hersteller senden, vielleicht zeigt er sich ja gnädig – und bringt deine Ganoven-Karriere wieder in Schwung.

GAMERPOINTS PRO

Ich habe einen Verbesserungsvorschlag: Irgendwie sind die Achievements inzwischen mehr als eine nette Dreingabe. Wenn ich mich so umschaue, bin ich auch nicht der einzige, der sie mag, und ich schätze die kleine »GS einfach gemacht«-Kolumne. Darum ist es für mich interessant, bei den Tests unter »Live und Online« mehr zu den Achievements zu erfahren als immer dieses »50 Erfolge für insgesamt 1.000 Punkte«. Das ist ja inzwischen Standard und kann getrost als bekannt vorausgesetzt werden. Mir wäre lieber, ihr würdet kurz aufzeigen, wie viele Erfolge jeweils on- und offline erzielt werden können, am besten mit Angabe der Punktzahl. Außerdem wäre eine kurze Aussage zur Schwierigkeit des Erreichens hilfreich.

bograsa, im Forum

GAMERPOINTS CONTRA

Ich wäre immer noch dafür, den Gamerscore endgültig aus dem Heft zu werfen. Die Erfolge kann sich so gut wie

Die Meckerecke in der aktuellen Ausgabe ist wirklich sehr gut und trifft es auf den Punkt. Viel zu oft hat man eben den Eindruck, dass man erst per Download das Spiel komplett bekommt. So kann man zum eh schon teuren Neupreis den Spieler nochmals schröpfen. Dass es auch anders gehen kann, zeigen die Jungs von Rockstar mit ihrer neuen Storyline von »GTA IV«. Dafür lohnt es sich, Geld auszugeben, man bekommt eine ganze Menge Neues geboten und wird nicht mit Häppchen abgeserviert. Anderes Beispiel wäre auch das Download-Angebot demnächst für »Midnight Club LA«, wo man zusätzliche neue Teile und Streckenabschnitte umsonst downloaden kann.

SaschaAsh, im Forum
Richard: Dem können wir uns eigentlich nur anschließen! Aber es war schon immer eine Eigenheit der Menschen, aus der Not eine Tugend zu machen: Was früher Patch genannt wurde, heißt heute großspurig »Service-Pack«. Und wo man früher als Entschädigung für einen ellenlangen Download ein paar Extras gratis bekam, muss man heute nochmals Geld hinblättern. Grundsätzlich ist die Strategie, über längere Zeiträume neue Levels und Inhalte anzubieten, natürlich wünschenswert: Unser Lieblingsgame bleibt attraktiv und damit weiterhin spielenswert. Und das wünschen wir uns doch alle.

DOWNLOAD-MECKER

Top
Thema

WAS UNTER DEN NAGELN BRENNT ...

In unserer Redaktion spalten sich die Lager, was »Halo Wars« angeht. Den einen gefällt die bunte Grafik, die anderen finden sie langweilig und zu undetailliert. Sag uns deine Meinung im Forum unter www.360-live.de.

GrZ WarPig

Das Spiel nervt. Ich kann den Spartenmüll nicht ausstehen. Die Grafik passt zu »Halo« und das dürfte Fans gut gefallen. Aber das führt bei mir zur Annahme, dass diese Fans unter Geschmacksverirrungen leiden!

I Somewhere I

Wenn man den Bildern aus dem Heft trauen darf, sieht es recht gut aus, aber auch ich möchte es lieber selbst sehen. Die Demo kann kommen.

DarkWater

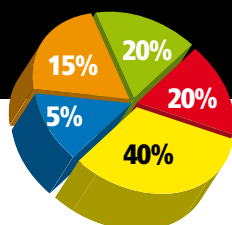
Die wenigen Effekte können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich nur um ein weiteres »Halo«-Produkt handelt: so viel Inhalt und Tiefe wie ein Vakuum! Da hätten sie lieber alle Sequenzen zusammengefasst und einen netten Film geschnitten.

SaschaAsh

Nachdem ich nun etwas damit gespielt habe, gefällt mir die Grafik sehr gut. Es wurden viele kleine Details vom großen Bruder übernommen, etwa das typische Wackeln der Warthogs. Selbst der Sound ist typisch »Halo«. Klasse, die originale Musik mit neuen Kompositionen zu verbinden. Coole Zwischensequenzen. Herz, was willst du mehr?

LESERPOST IN ZAHLEN

- RoD
- Add-ons
- Tests
- Meckerecke
- Gamerscore



Ich habe mich gestern Nacht mal dem Heft gewidmet und muss sagen, dass ich ziemlich enttäuscht bin. So schnell hatte ich noch keins eurer Hefte durch. Das lag daran, dass mich so gut wie kein Preview- oder Test-Thema angesprochen hat und auch die Nicht-Preview- und Test-Themen, wie die Seiten über »Square Enix« oder die Mecker-Ecke mit Nicholas, kalt ließen. Nur das Vorwort – wie immer – und der »Halo Wars«-Test waren sehr gut – und dies waren auch die einzigen größeren Artikel, die ich gelesen habe.

Somewhere, im Forum

jeder im Internet ansehen. Und meistens gibt's da auch noch einen Lösungsweg, um die Achievements zu erreichen. Und wenn's schon draußen ist, reicht ein Klick auf die Gamercard eines Kumpels und gut ist's. Da lese ich lieber eine lustige, gut geschriebene Kolumne – die gibt's nämlich nicht überall in dieser Form im Internet.

I Sensenmann I, im Forum

Jack: Zwei Leser, zwei Meinungen. Für mich persönlich sind die Erfolge genau das, was sie sein sollen: Ein Ansporn, um sich etwas intensiver mit einem Spiel zu befassen, als man es eigentlich geplant hatte. Nach dem Motto »Diese Auszeichnung nehm' ich noch mit« taucht man vielleicht doch noch etwas tiefer in die Spielwelt ein. Dabei sollte aber immer der Spaß am Spielen im Vordergrund stehen und nicht die Jagd nach einer guten Position in einer Highscore-Liste, von der außerhalb der Xbox-360-Welt kaum jemand Notiz nimmt. Allerdings ist jeder herzlich eingeladen, seine Erfahrungen in unserem Forum zum Besten zu geben. Schau doch einfach mal rein unter www.360-live.de.

SPEICHERZÄHLER

Großes Lob für die »X Blades«-Bewertung. Ich habe ja schon mit einem Debakel gerechnet! Was mir allerdings nicht ganz einleuchtet: Welche Hardware-Hürde soll denn beim »GTA IV«-Add-on vorliegen? Ist der Umstand gemeint, dass man einen 2-GB-Inhalt nicht auf eine 264- bzw. 512-MB-Speichereinheit bekommt? Ich hätte mir jedenfalls gewünscht, dass ein Thema, das euch sogar eine Erwähnung auf dem Cover wert ist, mindestens in einem eigenen Kasten behandelt wird. Ansonsten: Weiter so!

kleenerthor, im Forum

Moritz: Danke für Dein Lob, das lässt uns das miese Wetter wenigstens zeitweise vergessen. Die erwähnte »Hardware-Hürde« bezieht sich in diesem Fall allerdings nur auf die einfache Konsole-Ausführung, also die Xbox 360 Arcade. Die ist mit knapp 180 Euro zwar recht günstig, wird aber ohne Festplatte geliefert – und bietet damit keine Möglichkeit, das Add-on von »GTA IV« zu installieren. Und das war uns eine Erwähnung auf dem Cover wert.

MEINUNGSVERSCHIEDENHEIT

Jetzt muss ich doch einmal Kritik loswerden, und zwar über die Meinung von Richard Löwenstein. Wie kann er die

zweite Meinung zu »GTA IV The Lost and Damned« abgeben? Er hat schon zu »GTA IV« immer gesagt, dass er es nicht spielen wird, weil er es nicht verstehen kann, wie man hier ein Spiel ohne deutsche Sprachausgabe rausbringen kann. Er schreibt nur nach seinem Gefühl, und wenn er eine Kategorie nicht mag, ist es gleich negativ. Das soll jetzt nicht nur Kritik an ihm sein, er schreibt auch oft gute Berichte, besonders bei Rennspielen ist er in seinem Element. Damals hätte ich ohne seine Preview und seinen Test nie »Test Drive Unlimited« gekauft. Das Spiel ich immer wieder. Bei so vielen Fans kann ein Spiel wie »GTA IV« nicht schlecht sein. Auch wenn es keine deutsche Sprachausgabe hat.

Sven Wizesarski

Richard: Nur weil ein Spiel von vielen gespielt wird, muss es ja nicht automatisch auch mir gefallen, oder? Anders gesagt: Wer Rennspiele generell öde findet und deine Leidenschaft für »Test Drive Unlimited« nicht teilt, sagt damit ebenfalls nur seine Meinung. Und auch wenn die Kollegen im Fall von »GTA« etwas von »authentischer Atmosphäre« faszeln: Ich finde, bei so viel Dialog wie in »GTA IV« muss einfach eine anständige Synchronisierung drin sein. Ob ich sie mir dann reinziehe oder doch lieber dem Gossenslang lausche, sollte meine Entscheidung sein dürfen. Übrigens leisten bei uns grundsätzlich nur Leute aus der Redaktion einen Beitrag zum Test, die das betroffene Genre mögen. Gilt auch für die zweite Meinung.

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Gutes Heft, muss ich euch einfach mal so schreiben. Ihr werdet auch in Zukunft das einzige Heft sein, das ich mir kaufe. Ihr seid billig, ohne DVD und habt angenehm wenig Werbung. Weiter so!

CFG soundstar, im Forum

Michael: Danke für das Lob, aber gegen das Adjektiv »billig« möchten wir uns an dieser Stelle schon zur Wehr setzen. Wir sind allenfalls preiswert. Und kompetent. Und DVD-los. Und gutausschend, aber das wusstest du bestimmt schon. Ach ja, und bescheiden sind wir ja auch, was wir aber niemals öffentlich zugeben würden.

LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Sönke: Tja, seltsame Sache, denn auch die März-Ausgabe hat rund 80 Seiten und die sind ja mit irgendwas gefüllt. Tatsächlich sogar mit der fast gleichen Anzahl an Tests und Previews wie in der letzten Ausgabe. Schade, dass dir bei der großen Auswahl nichts zugesagt hat. Aber da du ja nun auch in den Leserbriefen drin stehst, können wir dich zukünftig vielleicht für diese zwei Seiten erwärmen.

SCHNIPSEL

MIT WÜRDE MIR INTERESSIEREN, OB IHR FRÜH BZW. IHR ZEITSCHRIFT CLAPS SPONSERT?

MIR "LUSH RHYTHM" UNLUTRANN, VON XBOX LIVE Ganz offen gesagt: Wir erhalten nahezu jeden Tag solche Sponsoring-Anfragen. Es ist uns schlicht und einfach unmöglich, in jedem Fall eine Zusage zu machen. Sorry.

WOLLTE MIR FRAGEN, WANN DENN AUN SACRED 2 IN DEN STARTLÖCHERN STEHT. ICH BIN DAS ELLUGE VERSCHIEBEN LIEG.

MIRAY SPARTAKUS, VON XBOX LIVE Wenn alles gut geht, kommt es am 24. April. Bis dahin tröstet dich hoffentlich unser Preview in dieser Ausgabe.

KANN MAN ALS SPIELEREDAKTEUR EIGENTLICH REICH WERDEN?

KATIA, VON XBOX LIVE

Ja, stinkreich! Aber nur, wenn man nebenher Lotto spielt – und gewinnt...

KANN ICH MIR MEINE XBOX 360 FLASHEN LASSEN? ABER ES WIRD GESAGT, DASS MAN DANN NICHT MEHR ONLINE SPIELEN KANN, STIMMT DAS?

KINGVARANTIK, VON XBOX LIVE

Respekt. Es gehört schon Mut dazu, wildfremden Menschen so eine Frage zu stellen – oder willst du deine Konsole nur flashen, um die paar Japan-Importe zu zocken? Tatsache ist: Microsoft kann die installierte Firmware online abfragen und tut das auch. Wer mit einer »falschen« Firmware erwischt wird, verliert unter Umständen seinen Gamertag.

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

SPRUCH DES MONATS

„Sie lebten in einer Scheinwelt, bis die Wirklichkeit diese zerbrach und noch nicht einmal Scherben überließ.“
lo36ooser



DIE ACTION-TRILOGIE UM DEN MASTER CHIEF MAG ZU ENDE SEIN, DOCH DIE »HALO«-REIHE LEBT FORT. GLEICH ZWEI TITEL SPINNEN DIESES JAHR DIE GESCHICHTE UM DEN KONFLIKT ZWISCHEN DER ALIEN-ALLIANZ COVENANT, DEN PARASITÄREN FLOOD UND DER USNC, DEN TRUPPEN DER MENSCHHEIT, FORT. ZWEI TITEL, DIE MIT DEN BISHERIGEN »HALO«-TEILEN SPIELERISCH WENIG GEMEIN HABEN. WARUM SIE DABEI TROTZDEM TRIUMPHIEREN KÖNNEN, DAS LÄSST SICH DURCH DEN »HALO«-EFFEKT ERKLÄREN.

DER HALO EFFEKT

Der »Halo«-Effekt ist mehr als nur ein plumpes Wortspiel, das sich aus den Worten »Halo« und »Wow-Effekt« zusammensetzt. Er meint mehr als nur die Sorte Reaktion, die mancher zeigt, wenn er ein besonders eindrucksvolles Spiel zum ersten Mal sieht. Gemeint ist etwas, das sicherlich auch mit der prächtigen Grafik und dem fantasievollen, einnehmenden Sci-Fi-Universum zu tun hat, das die »Halo«-Reihe mittlerweile prägt. Doch eigentlich ist der »Halo«-Effekt vor allem wirtschaftlicher Natur. Geprägt wurde der Begriff bei Erscheinen des dritten Teils im angloamerikanischen Raum, also in den USA und England. Zu dieser Zeit ist es nicht die Fach-, sondern vor allem die amerikanische Publikumspresse, die Microsofts erfolgreiches Xbox-360-Heimatgeschäft über den Klee lobt. Nun, im deutschsprachigen Raum tut sich Microsoft schwerer. Doch das Heimspiel läuft wie geschmiert. Ein Erfolg, den die Medien nicht zuletzt eben diesem »Halo«-Effekt zuschreiben: Gemeint ist schlicht und ergreifend die Macht starker Markennamen, durch die sich – so die These – artverwandte Produkte auch dann wie von selbst verkaufen, wenn sie mit dem Ursprung des Erfolgs eigentlich nur wenig zu tun haben.

Ein Beispiel: Seitdem Apple mit seinem iPod einen gigantischen Erfolg gelandet hat, verkaufen sich auch die Computer der Firma aus Cupertino wesentlich besser. Berücksichtigt man diese Definition, dann haben die US-Schreiberlinge bei der Benennung dieses Effekts im Zusammenhang mit »Halo 3« allerdings daneben gehauen. Immerhin setzt »Halo 3« auf denselben Hauptcharakter, dasselbe Genre und dieselben Tugenden wie seine Vorgänger. Der Erfolg war also quasi vorprogrammiert. Ganz anders dagegen bei »Halo Wars« und »Halo: ODST«. Beide Spiele bringen Änderungen in der Wahrnehmung der Marke. Hier wird sich tatsächlich zeigen, was dran ist am »Halo«-Effekt.

DER BUNGIE-BOOM

Bevor man die Stärke einer Marke verstehen kann, muss man sie zunächst analysieren: Was macht »Halo« eigentlich aus? Was erhofft sich ein Fan von einem neuen Teil? Was sollte einen Fan dazu bewegen, sich auch ein »Halo Wars« zu kaufen, obwohl es als Echtzeitstrategiespiel in einem ganz anderen Genre angesiedelt ist, als der Kern der Marke? Höchste Zeit also, Microsofts Vorzeige-Serie zu tranchieren. Auf der ersten Xbox ist es vor allem die Kombination aus prachtvoller 3D-Grafik, einem farbenfrohen, epischen Sci-Fi-Szenario und weiten, offenen Terrains, die bereits den ersten Teil von Bungies Ego-Ballerei zum Presse- und Publikums-Liebling machen. Außerdem ist der Konsolen-Kosmos in diesen Tagen nicht eben mit 3D-Shootern gesegnet. Hinzu kommt die Tatsache, dass Microsoft Himmel und Hölle in Bewegung setzt, um dem Titel eine beinahe unheimliche Medien-Präsenz zu beschern. Die plötzliche Übernahme des einst



PREVIEW

winzigen Macintosh- beziehungsweise PC-Entwicklers Bungie im Jahr 2000, ewige Verzögerungen und nicht zuletzt die überraschende Xbox-Exklusivität: All das verleiht der Produktion des früher unbeachteten Softwarehauses eine beinahe mythische Note. Microsoft gibt den Medien Zucker, präsentiert Screenshots und Videos. Doch gibt es einige Probleme, das einst als Third-Person-Shooter für PC und Mac entwickelte Spiel für die Xbox umzumodeln. Die komplexe Engine sperrt sich gegen die Konsole, zahlreiche Änderungen am Konzept – die weitgehend offen geplante Welt wird linear, der Schulterblick wird zur Ego-Perspektive – sind die Folge; etliche geplante Spielinhalte werden gnadenlos gestrichen. So fallen beispielsweise die Fauna des riesigen Rings und ein umfangreicher Online-Part unter den Tisch.

Das fertige Produkt kann die hohen Erwartungen vielleicht nicht komplett erfüllen, aber es ist zumindest nahe dran. Einige weitere Faktoren tragen dazu bei, dass »Halo« besonders in den USA die Xbox-Verkäufe potenziert und das Ego-Shooter-Genre überhaupt erst etabliert.

Tatsächlich ist »Halo« der erste Systemseller für eine Konsole, den man diesem Genre zuordnen kann. Wichtig auch: Die Xbox ist zusammen mit der Playstation 2 die erste Konsole, die vom ersten Tag an mit einem Controller moderner Prägung ausgeliefert

wird – also einem, der mit zwei Analogsticks ausgestattet ist. Das ist ein entscheidender und notwendiger Schritt hin zur komfortablen Bedienung eines Ego-Shooters auf der Konsole. Das mag auch die treibende Kraft hinter Microsofts damals durchaus mutiger Entscheidung gewesen sein, die Lust auf die Xbox ausgerechnet mit einem Game aus einem damals auf Konsole recht bedeutungsarmen Genre zu schüren. Hätte auch schiefgehen können.

Dass es geklappt hat, kann damit zusammenhängen, dass »Halo« mehr mitbringt als nur eine wirklich gut funktionierende Bedienung. Anno 2001 haben Action-Freunde schon lange kein Sci-Fi-Spiel mehr mit ähnlich überwältigender Wirkung und mehr Tiefgang gesehen. Nun gibt es eins: für die Xbox. Bungie holt das Genre raus aus düsteren Kerkern und Gewölben und setzt es an die frische Luft. Action unter weitem, offenem Himmel ist zu diesem Zeitpunkt noch die Ausnahme, nicht die Regel.

SCI-FI-IMPULSE

Nun rennen hunderttausende Begeisterte über weite Wiesen unter blauem Himmel, fühlen sich auf eigentlich vertrautem Gelände – wäre da nicht hoch oben jener geheimnisvolle

Halo-Ring, der der Reihe seither den Namen gibt. Es handelt sich um eine Hinterlassenschaft der geheimnisvollen »Blutsväter« bzw. »Forerunners«, so nennen die Allianz-Aliens oder Covenant eine alte und unverschämt hoch entwickelte Rasse. Fürs Setting hat sich Entwickler Bungie von Larry Nivens Ringwelt-Zyklus inspirieren lassen, der ebenfalls von einer ringförmigen künstlichen Welt erzählt. Doch auch wenn der »Halo«-Ring mit 10.000 Kilometer Durchmesser knapp 30-mal kleiner ist als Nivens, werden deren wohl längst verschwundenen Erschaffer von den Angehörigen der Allianz wie Götter verehrt. Weil man hier nicht nur auf Schritt und Tritt über die Zeugnisse dieser Rasse stolpert, sondern sich buchstäblich auf ihnen



EFFEKT

ALS FAN MUSS MAN SICH VOM MASTER CHIEF, DEM BISHERIGEN STAR DER SERIE, LOSREISSEN. ▯

bewegt und diese auch stets am Horizont erblicken kann, wird über Umgebung und Story eine Atmosphäre erzeugt, die dem häufig sterilen Sci-Fi-Genre neue Impulse verleiht – und nebenbei an die Qualitäten des drei Jahre zuvor veröffentlichten PC-Bestsellers »Unreal« anknüpft, das seinerzeit eine technische wie spielerische Offenbarung war. Zur Erinnerung: Auch Epics Erfolgs-Ballerei lässt den Spieler unter offenem Himmel und inmitten geheimnisvoller Ruinen loslegen. Ebenfalls wichtig: »Halo« ergänzt das stagnierende Genre 2001 um etwas, das ab sofort jeder Shooter mitbringen muss, um sich auf dem Markt zu etablieren, nämlich Fahrbares. Die Warthog-Buggies, riesige Scorpion-Panzer und extraterrestrische Hovercrafts stehen schon im ersten Teil bereit. Teil Zwei und Drei erweitern den intergalaktischen Fuhrpark dezent.

Aber obwohl die beiden Nachfolger noch so einiges mehr richtig machen, sollen sie kein wesentlicher Bestandteil dieses Artikels sein. Warum? Da die beiden Actionspiele derart

konsequente Fortsetzungen des Bestsellers sind, hat niemand ernsthaft mit einem Misserfolg gerechnet. Allerdings erzählen auch sie die Geschichte weiter – und die ist mittlerweile wichtiger als bei irgendeinem anderen Ego-Shooter zuvor. Und mit »Geschichte« ist nicht nur die Handlung gemeint, die während eines Spiels weitergesponnen wird, sondern vielmehr das über sämtliche Veröffentlichungen entstandene und weiterentwickelte »Halo«-Universum, das mit jeder weiteren Episode überproportional wächst. Diese »Erzählung« ist inzwischen so reichhaltig, dass sie neben den Spielen ganze sechs Roman- und fünf Comic-Bücher hervorbringt. Bücher, die unter anderem die Geschichte einer Figur zeichnen, die im Spiel zunächst als eine Art Charakterhülle erscheint. Erst hier erfährt der Fan, wie der »Master Chief« alias »John-117« als Kind entführt und in ein streng geheimes Regierungsprogramm zur Erzeugung von Supersoldaten, genannt Spartaner, aufgenommen wird. Er überlebt die Tortur mit wenigen anderen und wird zur hochgezüchteten Kampfmaschine – geschützt durch eine MJOLNIR-Kampfrüstung. Aber damit nicht genug: Nur in den Büchern gibt's die Antwort auf eine Frage, die man den Käufern der Spiele vorenthält. Die Antwort auf die Frage: Warum greift die Allianz die Menschheit an? Selbst »Halo Wars« drückt sich um diese Antwort herum.

SO GEHT'S WEITER

Wenn es neben dem populären Namen also noch etwas gibt, das die Fans trotz d e s

Wechsels von Genre und Hauptdarsteller bei »Halo Wars« oder »Halo: ODST« zur Serien-Treue motiviert, dann ist es die Geschichte. Die Geschichte von mysteriösen Alien-Propheten, rätselhaften Artefakten, ekligem Flood-Schlabbergezucht und stahlharten Spartanern. Denn: Außer dieser Geschichte, dem genialen Soundtrack von Martin O'Donnel und dem typischen Look bleibt zumindest im Fall von »Halo Wars« nichts von dem übrig, was die Marke ursprünglich ausgezeichnet hat. Und tatsächlich: Obwohl Ensembles Strategie-Eintrag in die »Halo«-Chronik spielerische Schwächen hat, so schafft er es doch, die Geschichte voranzutreiben und sie obendrein um eine entscheidende Note zu bereichern. Game Devine, der Autor hinter dem Echtzeitstrategie-spektakel, drückt das so aus: »Ein Ego-Shooter beleuchtet die Geschehnisse aus der Perspektive einer einzigen Person, aber bei Echtzeitstrategie geht es um ganze Gruppen. Darum erzählen wir auch von der gesamten Spirit-of-Fire-Crew. So bekommt man das Gefühl, über mehr als nur ein Leben zu entscheiden.« Im Klartext: Zum ersten Mal liefert man den Spielern eine sehr greifbare Vorstellung von der Tragweite des Konflikts. Und was ist mit »ODST«? Das ist immer noch ein Shooter und weicht daher nicht so stark von den Gewohnheiten der Serie ab wie »Halo Wars«. Aber auch hier muss sich der Fan vom bisherigen Star der Serie, dem einzigartigen Master Chief, losreißen und statt seiner einen sehr viel menschlicheren Charakter durch den Krieg dirigieren.

All das mutet vor allem wie ein großes Experiment an: Ein Experiment, an dessen Ende man wissen wird, wie mächtig die Marke »Halo« wirklich ist. Und was den »Halo«-Effekt angeht: Das ist wohl weniger die Marke selbst, als vielmehr die Geschichte, die all ihre Inkarnationen zusammenhält. Ob die Story mächtiger ist als die Action und sich der narrative »Halo«-Kreis schließt, das wird sich bald zeigen.

Robert Bannert



AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Capcom
Entwickler/ Capcom

Genre/ Third Person Action

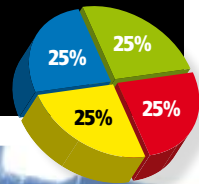
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Lost Planet mit frischem Szenario und dem lang geforderten Koop-Modus.

DAS STECKT DRIN

- Haushohe Bestien
- Koordiniertes Vorgehen
- Grafik mit Wow-Effekt
- Durchschlagende Waffen



LOST PLANET 2

Dschungelcamp für Hartgesottene...

Videospiel-Enthüllungen finden in der Regel in Form von haarklein durchorganisierten Presseveranstaltungen statt. Mal auf Messen, mal direkt beim Entwickler und nicht selten an skurrilen Orten. Gelegentlich allerdings entfliehen dem Hersteller Informationen ins Internet – ob unbeabsichtigt oder als perfider PR-Plan, das sei mal dahingestellt. Tatsache ist jedenfalls: Nachdem ein bis zwei Screenshots aus »Lost Planet 2« den Weg ins Netz gefunden hatten, trat Capcom Ende Februar die Flucht nach vorne an und präsentierte den Third-Person-Shooter in Form eines knapp neunminütigen Videotrailers auf Xbox Live. Um genau zu sein ist es Jun Takeuchi, Produzent von »Resident Evil 5«, der den aufschlussreichen Trailer zum Nachfolgetitel des Action-Überraschungshits aus dem Jahre 2007 kommentiert: »Noch trage ich eine Resident Evil-Westen, aber es wird Zeit, sie abzulegen, denn heute geht es nicht mehr um Resident Evil, sondern um mein anderes großes Projekt. Das Sequel nach dem User auf der ganzen Welt schon seit langem fragen.« Recht hat er.

Capcoms erste Third-Person-Action-Hatz über den Eisplaneten E.D.N. III konnte in Ausgabe 02/07 respektable 8.7 einheimsen und wurde nach mehrmonatiger 360-Exklusivität auch für PC und Playstation 3 veröffentlicht.

Aber zurück zu Teil Zwei, der zumindest im Trailer schon mal die Technik-Muskeln spielen lässt: Die Kamera fliegt über eine schneeüberwehte Landschaft, gibt den Blick frei auf drei Mechs samt Infanterie-Geleitschutz, heroische Musik setzt ein. Mit mächtigen Tritten stolzieren die Kampfläufer vorbei, das Quietschen der vereisten Stahlscharniere ist deutlich zu hören. Sekunden später ein Schwenk gen Himmel: Ein halbes dutzend Transporthubschrauber schwirrt wie aufgeschreckte Libellen durch die arktische Steppe. Schneegestöber, schlechte Sicht. Widrigkeiten, mit denen auch acht, jeweils mit vier Mann besetzte Schnellboote zu kämpfen haben. Sie folgen der Route der Helikopter über eine weitläufige Seenlandschaft hinweg. Fans des ersten Teils erkennen die Soldaten in den Booten sofort, es handelt sich um so genannte Snow Pirates, abtrünnige Kolonisten, die einst



Leg dich nicht mit unserer Metallwand an! Mittels tragbarer Schilde trotzen zwei Koop-Kämpfer dem tödlichen MG-Feuer aus erhöhter Position.



Cool: Mechs können erstmals von mehreren Personen bemannt werden, die dann unterschiedliche Funktionen übernehmen. Meist lenkt einer, während zwei in den MG-Türmen Platz nehmen.

Erhältlich/ Ende 2009

Tiefkühlpizza oder 3-Sterne-Menü?

- 🏠 Endlich kooperativ spielbar und das gleich zu viert, viele Detailverbesserungen, Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln absolvierbar
- 🍷 Hoffentlich werden nicht zu viele Feinde recycelt und hoffentlich stimmt das Balancing im Koop





1

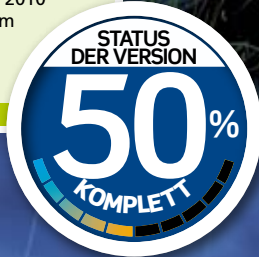
UMGEKEHRTER VERMARKTUNGSWEG

Der Film zum Spiel

Laut Capcom hat »Lost Planet: Extreme Condition«, also Teil Eins der Eisplaneten-Saga, weltweit mittlerweile über 2,2 Millionen Kopien abgesetzt. Ein großer Erfolg, aus dem unter anderem auch Filmgigant Warner Profit schlagen möchte. Ergebnis: Am 15. Juli 2008 wurde der Film zum Game auf der Spielemesse E3 erstmals angekündigt. David Hayter, Autor der ersten beiden »X-Men«-Movies, schreibt das Drehbuch. Für die Entstehung zeichnet außerdem Avi Arad verantwortlich, Produzent von »Spiderman« und »Iron Man«. Erscheinen soll der Film 2010 und verspricht bei einem Budget von knapp 200 Millionen Dollar ganz großes Kino.



2



KOOP-MODUS

Ohne Teamwork bist du tot!

1 **Bevor es** mit drei Freunden in die Koop-Schlacht geht, dürfen die Figuren der Spieler maßgeschneidert werden. Noch ist unklar, ob das über simples Definieren von Waffen, Emblemen und Klamotten hinausgeht.

Viele der insektenartigen Akrid-Wesen lassen sich nur mit kombinierter Feuerkraft zu Fall bringen. Vorausgesetzt, man kennt ihre Schwachstellen. Wie uns Teil Eins lehrt meist ein gelbes, schleimiges und wabberndes Körperteil. Hier tippen wir auf das Auge oben im Zentral-Tentakel.

Technisch nutzt Teil Zwei Capcoms haus-eigene Engine, genannt MT Framework 2.0. Kämpfe gegen stachelige Bestien wie diese werden damit absolut flüssig auf die Matt-scheibe gezaubert. Auch der Detailgrad überzeugt: Schon die herumfliegende Patrone in der Bildmitte entdeckt?

2



3

liveundonline

- 4-Spieler-Koop; ob auch im Splitscreen, ist noch fraglich
- Diverse Versus-Modi
- Erfolge
- wahrscheinlich Mehrspieler-Download-Inhalte

im Zuge einer Massenevakuierung auf E.D.N. III zurückgelassen wurden. Seit der Entdeckung von T-ENG, einer kraftvollen Energiequelle, hat sich ihr Schicksal jedoch gewandelt. Nach und nach gelingt es ihnen, die so genannten Akrid, eine feindlich gesinnte Alienrasse und gleichzeitig lebender Spender der wertvollen Ressource, in ihre Schranken zu weisen. Zehn Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils ist das kalte Territorium des Planeten nun endgültig erobert. Doch E.D.N. III ist groß und die meterdicke Schneedecke vielerorts aufgrund von Terraforming-Aktivitäten und den damit einhergehenden Klimaveränderungen geschmolzen. »Brandneue Umgebungen sind die Folge, allen voran der Dschungel«, schwärmt Kenji Oguro, Verantwortlicher des Projekts. Wem das Szenario des ersten Teils also schon immer zu frostig und eintönig war, der darf aufatmen: Üppige Flora, reißende Bäche, sprudelnde Wasserfälle sowie verschlungene Pfade durch ein undurchsichtiges Urwald-Dickicht bestimmen nun das Landschaftsbild.

Bis der eingangs erwähnte Stoßtrupp allerdings erstmals Fuß auf das neue Territorium setzen darf, zeigen die Japaner noch einmal, was sie in Sachen Ingame-Zwischensequenzen drauf haben. Während Schneepirat A sich noch über die Abwechslung in der Szenerie freut, türmt sich vor seinem Boot eine Wasserwand auf, die sich als gigantischer Tenta-

kel entpuppt, der kurz darauf einen Transportheli in die Tiefe reißt. Das von zwei Rotoren angetriebene Luftgefährt verglüht in einer bildschirmfüllenden Explosion, Teile fliegen durch die Gegend, darunter eines der Rotorblätter, welches Schneepirat B fast einen Kopf kürzer macht. Gänsehaut-Feeling!

Am Flussrand vor Anker schließlich der größte Aha-Moment: Alle vier Soldaten verlassen das Boot und preschen als Team vor. Kenner wissen, was das heißt: Der im ersten Teil schmerzlich vermisste Koop-Modus ist nun endlich an Bord. Dazu Oguro: »Die Fans haben dieses Feature immer wieder verlangt, jetzt kriegen sie es, und zwar gleich in der Vier-Spieler-Variante.« Doch damit nicht genug. Um den Vier-Spieler-Aspekt ins rechte Licht zu rücken, können diverse Mechs auch von mehreren Personen bemannt werden. Ferner spendieren Oguro und Co. tragbare Schilde, hinter denen das komplette Team Schutz suchen kann. Und den praktischen Enterhaken? Den gibt's immer noch. Dagegen wurde Protagonist Wayne Holden aus Teil Eins pensioniert. Oguro hierzu: »Diesmal konzentrieren wir uns nicht auf einen einzigen Charakter. Stattdessen erzählen wir die Geschichte aus der Perspektive der verschiedenen Schneepiraten-Gruppierungen.« Ein Konzept, das übrigens auch Microsoft in ähnlicher Form im kommenden »Halo:

ODST« verfolgt. Nimmt man den zu 90 Prozent aus Spielgrafik zusammengestellten Trailer als Maßstab, erklimmt »Lost Planet 2« schon jetzt die Liste unserer persönlichen Favoriten für das Weihnachtsgeschäft. Wobei die Sache mit dem Weihnachts-Release bisher eher spekulativ ist. Zum neuen Dschungel-Feeling würde ja eigentlich eher ein Sommertermin passen. Aber zugegeben: Das Argument hätte beim jüngst veröffentlichten »Resident Evil 5« mit seinem Afrika-Szenario natürlich genauso gezogen.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

Durch und durch auf Koop-Gameplay getrimmter Third-Person-Shooter mit schicker Dschungel-Grafik und fiesen Mutanten-Insekten.

Hitpotenzial 8,5

Erhältlich/ Sommer 2009

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

AUF EINEN BLICK

Hersteller/

Codemasters

Entwickler/

Codemasters

Genre/ Ego-

Shooter

Spieler/ 1 - 16

Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Taktik-Shooter mit
beinhartem
Schwierigkeitsgrad,
aber komfortabler
Steuerung.

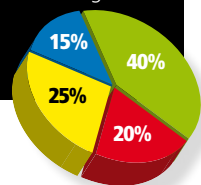
DAS STECKT DRIN

■ Fernkampf

■ Fluchen

■ Authentizität

■ Fahrzeuge



Wie nutzt man einen Tag bei Codemasters am besten? Klar: Man spielt den wahrscheinlich komplexesten Taktik-Shooter des Jahres!

Anfang März verslägt es einen tapferen 360-Live-Redakteur ins abgelegene Warwickshire in der Nähe von London. Einsatzziel? »Operation Flashpoint: Dragon Rising« erstmals anspielen. Auch wenn die Bilder aussehen, als stammen sie aus »Call of Duty« oder »Battlefield: Bad Company« – das hier wird kein Fest für Raussturm-Rambos. Hier ist knallharte Taktik gefragt. Dennoch versuchen die Entwickler mit diesem Ego-Shooter die beiden widersprüchlichen Pole Realismus und Handlichkeit zusammenzubringen.

Dazu zeichnet das zweite »Flashpoint« – PC-Veteranen erinnern sich bestimmt mit Freude an die acht Jahre alte Vorgängerproduktion – einen fiktiven Konflikt auf der Insel Skira. Das Eiland basiert auf der Alaska-Insel Kiska, wird allerdings in den Nordpazifik verlegt und fungiert als russische Sachalin-Insel. Irgendwann in naher Zukunft, so will es die Handlung, wird Skira von der chinesischen Armee aufgrund enormer Ölvorkommen annektiert. Die Nato schreitet ein, und so verslägt es den Spieler im Rahmen einer US-Marine-Operation ins Krisengebiet.

WAS DARF ES SEIN?

Das ist alles in Sachen Story. Heldenfiguren gibt es keine. Laut Sion Lenton, seines Zeichens ausführender Produzent, soll der Spieler seine ganz eigene Geschichte schreiben. Das zeigt sich schon zu Beginn: Da entscheidet sich der Spieler nämlich zwischen einer Rolle als Infanterie-Soldat oder Teil einer Spezialeinheit. »Dragon Rising« erscheint mit zwei grundverschiedenen Kampagnen. Da gibt es die reguläre Fußtruppe, die mit einer großen



Wald bietet die perfekte Deckung für Hinterhalte. Das weiß der Feind allerdings auch.



BILDSCHIRMANZEIGEN

Der Aufbau der Anzeige richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad. Während auf »Leicht« Fadenkreuz und Kompass zu sehen sind, ziehen Hardcore-Taktiker komplett ohne dergleichen in die Schlacht. Das sorgt für ein deutlich atmosphärischeres Spielgefühl.

FERNKAMPF

Bei den Gefechten ist Realismus angesagt. Vorbei der häufige Nahkampf von »Call of Duty« und Co. Oftmals erstrecken sich die Feuergefechte über eine Distanz von 100 bis 200 Metern, so dass man nur auf Punkte am Horizont schießt. Lässt man den Feind zu nah heran, wird's gefährlich, denn mit Handgranaten ist selbst die beste Stellung schnell ausgehebelt.

Treffer oder Ladehemmung?

-  Nicht zwanghaft vereinfacht, herrlicher Detailgrad, taktisches Gameplay
-  Wer sich nicht ein bisschen reinarbeitet, hat schlechte Karten; Grafik ruckt noch etwas

liveundonline

■ Die beiden Kampagnen sind komplett zu viert im Koop spielbar. Fehlende Mitspieler werden notfalls von der KI aufgefüllt ■ Gegeneinander-Modi mit bis zu 16 Spielern sind ebenfalls geplant, bei denen jeder Spieler ein Feuerteam von drei Mann an die Seite gestellt bekommt; weitere Details sollen in den kommenden Monaten bekannt gegeben werden ■ Erfolge gibt's natürlich auch; anstrengend: Eine Mission beenden, ohne einen Schuss abzugeben

MASSIG SPIELZEUGE

Realismus-Wahn

Das Gameplay ist nicht zuletzt geprägt durch die realistische Nachbildung von tonnenweise modernem Kriegsgerät. Wir spekulieren: »Operation Flashpoint: Dragon Rising« wird die umfangreichste Militärsimulation, die Konsolenspieler je zu Gesicht bekommen haben. Die Fahrzeugfront bilden etwa der M1A1 Abrams Panzer oder der SH-60 Seahawk Helikopter. Die Entwickler achten dabei auf jedes noch so kleine Detail, bis hin zum kleinsten Rückspiegel. Zudem sehen sämtliche Fahrzeuge mit Dreck und anderen Abnutzungserscheinungen auch tatsächlich so aus, als seien sie im Einsatz. Gleiches gilt für die Waffen. Ganz egal, ob M16A4, M4 oder AK-74, wenn der Griff abgenutzt aussieht und zahlreiche Kratzer den Lauf zieren, dann wirkt das deutlich authentischer als in vielen anderen Spiele-Produktionen. Authentizität dominiert auch die Wirkung der Waffen. Jede hat ihre Eigenheiten bei Reichweite, Feuerkraft und dergleichen. Selbst die pfeifenden Querschläger sind mehr als nur Effekthascherei: Die Flugbahn wird berechnet, so dass sie tödliche Projektile bleiben.



Army-Streitmacht über Skira herfällt. Dann erobert man etwa Feindescamps oder zerstört Konvois. Die Spec-Ops hingegen agieren hinter den feindlichen Linien und sind immer in der Unterzahl. Sie müssen dementsprechend versteckt vorgehen und heimlich Sabotage-Einsätze erledigen. Klingt jetzt nicht sonderlich anders als in ähnlichen Produktionen – der Unterschied liegt aber beim Gameplay. So übernimmt man hier keinen unbesiegbaren Super-soldaten – ganz im Gegenteil. Jeder Treffer kann den Tod bedeuten. Der Großteil der Gefechte erstreckt sich dann wie im wahren Leben über mittlere und vor allem lange Distanzen. Sperrfeuer und Flankiermanöver sollten daher als Pflichtübung für alle Hobby-Soldaten gelten. Das komplette Geschehen ist also von taktischer Tiefe geprägt. Dazu halten sich auch drei Kameraden an der Seite des Spielers auf, so dass die gleiche Größe des Marine-Feuerteams entsteht wie im wahren Leben. Die CPU-Kämpfer folgen entweder freiwillig oder

können über ein Ringmenü befehligt werden. Das ist angenehm durchdacht. Selbst die komplexesten Befehle können mit höchstens drei Knopfdrücken an den Adressaten gebracht werden. Denn eines wollen die Entwickler nicht: An Vielschichtigkeit beim Gameplay sparen. Auf Knopfdruck lässt sich auch auf eine taktische Übersichtskarte umschalten, von der aus man sich notfalls auch komplett aufs Befehligen konzentrieren kann. Das ist allerdings nur aus der Deckung heraus zu empfehlen, weil das Geschehen trotzdem in Echtzeit weiterläuft. Insgesamt sollen auch Einsteiger auf ihre Kosten kommen, zumindest, wenn sie nicht davor zurückschrecken, sich ein wenig einzuarbeiten.

DYNAMISCHE SCHLACHTEN

Auch die künstliche Intelligenz trägt ihren Teil dazu bei. Die Truppen der chinesischen Volksbefreiungsarmee verstecken sich, gruppieren sich und feuern auf Stellen, an denen sie den Aufenthaltsort des Spielers vermuten. Dadurch bekommen die Gefechte eine herrliche »

FREIE WELT

Och neel?

Das erste »Operation Flashpoint« hat schon vor acht Jahren mit weitläufigen Kulissen gepunktet. Bei »Dragon Rising« können sich Hobby-Soldaten auf ganzen 220 Quadratkilometern Fläche austoben. Prinzipiell ist eine freie Welt eine tolle Sache, die aber auch einiges an Problempotenzial mit sich bringt. Wer erinnert sich nicht etwa an die langweilige Herumfahreieri in »Far Cry 2«, inklusive ständiger nervtötender Feind-Wiederbelebung. Sion Lenton, ausführender Produzent für »Dragon Rising«, gibt jedoch Entwarnung. Zwar soll der Spieler möglichst viel erkunden, um etwa umherziehende Patrouillen auszuschalten und dadurch an Waffennachschub zu kommen, wer aber zum falschen Zeitpunkt dem Entdeckerdrang erliegt, wird abgestraft. Wer etwa in einer Mission einen feindlichen Konvoi entkommen lässt, muss neu laden. Allerdings sind nicht alle der insgesamt 14 Aufträge so zeitkritisch. So sollen alle Freigeister genügend Zeit zum Erkunden bekommen, wenn sie es denn wollen. Man kann's aber auch ganz außen vor lassen und sich komplett auf die militärischen Aufträge konzentrieren.



„Jeder Treffer kann den Tod bedeuten.“

» Dynamik, keine Mission verläuft wie die andere. Zwar ist auch das eine oder andere vorgegebene Ereignis im Spiel, ein Großteil der Geschehnisse ergibt sich aber aus den Taten des Spielers. Und der merkt schnell, dass ein Frontalangriff selten die beste Idee ist. Außer natürlich, man hat Unterstützung von Panzern. Die gut 50 Panzer, Helikopter und anderen Fahrzeuge folgen prinzipiell den physikalischen Regeln, lassen sich aber zugänglich steuern. Ist ganz praktisch, schließlich umfasst die Insel rund 220 Quadratkilometer an Fläche, die übrigens frei erkundbar sind. Bei wem nun schon die Entdecker-Glocken läuten, hier schon mal ein kleiner Dämpfer und möglicher Grund der Erleichterung für andere: Die meiste Zeit verbringt man mit den insgesamt 14 Missionen. Die dauern von 45 Minuten bis über eine Stunde, je nach Vorgehensweise und Schwierigkeitsgrad. Letzterer verändert übrigens nichts an Gegner-Zahl, KI oder Schadenssystem. Vielmehr wirkt es sich auf die Zahl der Bildschirm-Hilfen aus. Auf »Leicht« gibt es also das volle Programm: Trefferindikator, Schussrichtung und dergleichen. Auf »Schwer« sind die Bildschirmanzeigen relativ leer.

zaubert ein hügeliges Inselparadies mit einer herrlichen Sichtweite auf den Bildschirm. Die Kulissen machen einen naturgetreuen Eindruck und laden ein, sich auch abseits der Hauptwege genauer umzusehen. Die 50 Fahrzeuge wirken bis auf den kleinsten Spiegel authentisch. Und durch die Schlammkrusten an den Flanken wirkt ein M1A1-Abrams-Panzer auch, als wäre er wirklich in Gebrauch. Wenn der dann seine Salven feuert und der Sound die Erde erzittern lässt, dann fährt »Dragon Rising« zur Hochform auf. Die Geräuschkulisse von Panzern und anderem Kriegsgerät ist vorzüglich. Gleiches gilt für die Explosionen, die den Spieler noch dazu mit herrlichen Partikeleffekten und eindrucksvollen Rauchsäulen belohnt, die selbst in mehreren Kilometern Entfernung noch sichtbar sind. Da stören auch die aufploppenden Bäume nicht, die ab einer gewissen Entfernung zu sehen sind. Schließlich ist bis zum Releasetermin im Sommer noch genügend Zeit, um solche Mängel zu beheben. Gleiches gilt für die manchmal etwas behäbig reagierende KI der Kameraden: Bis die auf Feuer reagieren, sind sie oft schon tot. Aber wir gehen fest davon aus, dass sich das noch ändert, und haben wenig Zweifel daran, dass »Operation Flashpoint: Dragon Rising« Pflichtprogramm für Taktik-Shooter-Fans wird.

Nicholas Buracas

WEITE AUSSICHTEN

Als Grundlage für die Optik dient eine technisch überarbeitete Version der »Ego«-Engine aus »Race Driver: Grid«. Sie

360 SAGT ...

Anspruchsvoller Taktik-Shooter, der voran-stürmenden Rambos das

Fürchten lehrt.

Hitpotenzial 8.5

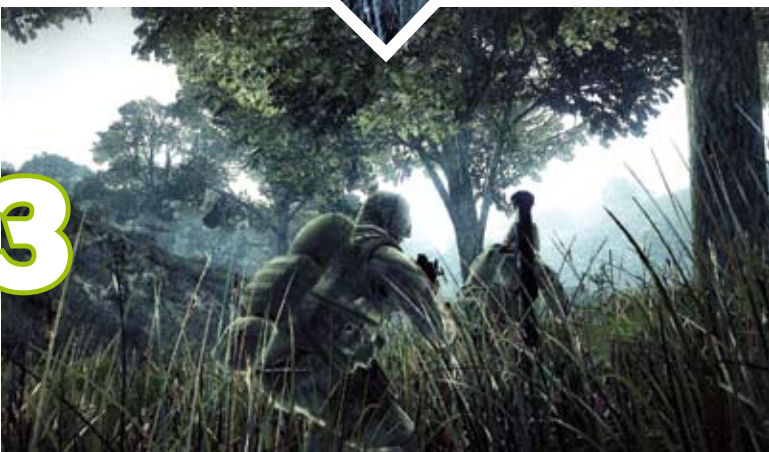
1



2



3



ANGST, DIE DU NIE VERGISST

13.3.09

RESIDENT EVIL™

Offizielles Lösungsbuch
zum Spiel erhältlich.



PLAYSTATION 3



XBOX
LIVE

CAPCOM®

RESIDENTEVIL.COM

Geistvoll oder geistlos?

- Der Witz der »Ghostbusters«-Filme bleibt erhalten, tolle Sprüche, coole Gespenster, topp Steuerung, Originalsynchronsprecher, Koop-Einzelmissionen für bis zu vier Spieler
- Teils noch recht verwinkelte Level-Strukturen, insgesamt nur sieben große Missionen, keine richtige Koop-Kampagne

**Exklusive
BILDER**
Nur in 360 Live!

Erhältlich/ 19. Juli 2009

GHOSTBUSTERS DAS VIDEOSPIEL

Es wird wieder geschleimt! Ein Vierteljahrhundert nach der Kinopremiere des ersten »Ghostbusters«-Films kehren die Geisterjäger zurück...

Endlich flitzt er wieder, der weiße 1959er Cadillac Miller-Meteor. Mit wahnwitzigem Tempo fegt das weiße Dickschiff durch die Straßen von New York City, die Sirene auf dem Dach flutet die Häuserschluchten mit ohrenbetäubendem Quietschen. In Kurven scheint der Wagen beinahe zur Seite zu kippen, so schwer wiegen die zahllosen skurrilen Aufbauten auf dem Dach des überforderten Vehikels. Dann kommt der Wagen mit dem seltsamen Nummernschild namens »ECTO-1« vor dem noblen Sedgewick Hotel zum Stehen – und so manchem Betrachter geht dabei das Herz auf. Denn dem weißen Wagen entsteigen Dr. Peter Venkman, Dr. Ray Stantz, Dr. Egon Spengler und ein junger Kerl

namens Rookie – der Neuling. Das also sind die Ghostbusters, die Geisterjäger anno 2009. Im Sommer legen sie wieder los. Höchste Zeit, die Protonenpäckchen zu schultern und zur Gespensterjagd zu schreiten...

HÖRT NUR! ICH RIECHE ETWAS!

Die Handlung setzt etwa zwei Jahre nach den Ereignissen des zweiten Kinofilms an, also im Jahr 1991. Geändert hat sich seitdem nicht allzu viel. Die Ghostbusters sind lediglich reifer und arbeitslos, weil sie die Straßen von New York City vielleicht etwas zu gründlich von Gespenstern und Geistern gereinigt haben. Als junger und sprechfauler Neuling stößt der Spieler zum skurrilen Trupp und wird erst mal

AUF EINEN BLICK

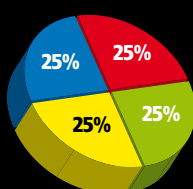
Hersteller/ Atari
Entwickler/ Terminal Reality
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Geisterjagd mit kultiger Action, trockenem Witz und richtig steiler Grafik.

DAS STECKT DRIN

- Geister
- Gekreuzte Strahlen
- Irre alte Götter
- Kollateralschäden



So macht Wiedersehen Freude: Die digitalen Versionen von Venkman und Stantz haben die ausladende Mimik von Bill Murray und Dan Aykroyd supergut drauf.

liveundonline

■ Bis zu vier Geisterjäger können online gemeinsam Einzelmissionen erledigen – in aller Regel im Boss-Rush, es geht also gegen die Oberbiester ■ Kein Splitscreen- oder Offline-Modus an einer Konsole ■ Insgesamt 50 Erfolge fürs Abschließen von Missionen, Fangen von Geistern und Anrichten von richtig viel Schaden

2

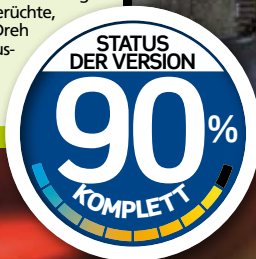


DIE FILME

Einfach geisterhaft

Die »Ghostbusters«-Streifen sind Kult. Die erste Action-Komödie um die irren Geisterjäger kommt 1984 in die Kinos und wird auf Anhieb zu einem der erfolgreichsten Filme der 80er-Jahre.

Warum? Weil die Mischung stimmt. Der Nachfolger kommt 1989 und setzt die Handlung exakt fünf Jahre nach dem ersten Streifen fort. Obwohl wieder ein Kassenschlager, wird es danach ruhig um die Ghostbusters. Doch jetzt scheinen Pläne für einen dritten Anlauf zu reifen: Hartnäckig halten sich Gerüchte, wonach der Dreh von »Ghostbusters 3« diesen Herbst beginnen soll.



3

SO GEHT'S...

Wie man einen Geist fängt...

Der Beruf Geisterjäger ist kein sonderlich leichter. Die Arbeitszeiten sind miserabel und die Bezahlung auch nicht gerade überwältigend. Dennoch muss jemand den Job machen. Und der geht so: Zunächst den Geist anvisieren und losfeuern.

Hat man den Ektoplasma-Klops mit dem Protonenstrahler umwickelt, wird der mit Wucht gegen Boden, Decke und Wände geschleudert. Dadurch verliert er Energie, wird langsam müde und zu schwach, um sich weiter zu wehren.

Ist der Geist letztlich betäubt, bleibt nicht sonderlich viel zu tun: die Falle auswerfen, den Störenfried hineinmanövrieren. Der Geist wird eingesaugt, die Falle schließt sich. »Rein in die Kiste, Zeit zum Verschwinden, denn wir sind fix und die sind foxi«, wie Venkman sagen würde.



1

nicht für voll genommen. Speziell Venkman neckt den Ärmsten mit zynischen Kommentaren. Doch nicht nur Gags und Dialoge treffen ins Schwarze, sondern auch die Figuren selbst: Die sind Peter Venkman, Ray Stantz und Egon Spengler tatsächlich wie aus dem Gesicht geschnitten. Man meint deren individuelle Mimik und Gestik wiederzuerkennen und schaut in Augen voller Leben. Doch es bleibt keine Zeit für bewundernde Blicke, eine Sirene mahnt zum ersten Einsatz; einer Mission im Sedgewick Hotel, das man bereits aus dem ersten Movie kennt. Der Haus- und Quälgeist namens Slimer ist aus seiner Kammer entkommen und hat sich in besagte Nobelherberge verkrochen, in der er einst gefangen wurde. Wenig später geht's per Schulterblick an der Seite von Ray einen Korridor entlang. Es fällt auf, dass etwas fehlt: Bildschirm-Anzeigen. Alle Informationen über Lebensenergie und Waffensysteme sind auf dem Protonenrucksack untergebracht. Das soll ein Mittendrin-Gefühl erzeugen und tut es auch. »Ghostbusters« ist keine doofe Dauer-Action ums Geisterfangen, sondern eher gute Erzähltradition à la Hollywood. Sachte wird der Spieler an die Thematik und die Figuren herangeführt. Anfangs hat der KI-Begleiter viel zu berichten, erklärt etwa nebenbei Steuerung, Waffen

und anderes Gerät. Später treiben die Dialoge vor allem die Handlung voran. Dazu sorgen natürlich die vielen irren Wortgefechte, Gags und Sketche dafür, dass man sich mal für einen Augenblick zurücklehnen und einfach nur genießen kann.

Ein Bravo dafür, dass fast alle deutschen Originalsynchronsprecher mit an Bord sind und ihren Job offensichtlich mit Lust und Liebe erledigt haben. Die Dialoge wirken glaubhaft und nachvollziehbar. Ähnliches gilt für die Klang- und Musikantermalung. Die Protonenstrahler brutzeln herbe und deftig, so wie man's kennt, und die kultige Originalmusik trägt ebenfalls wieder viel zur Stimmung bei.

ICH LIEBE DIESEN PLAN!

Insgesamt gibt es sieben Missionen, dazu mehrere freiwillige Nebenmissionen. Alles recht geradlinig also, klingt auch erst mal nach wenig, ist aber eine ganze Menge. Und damit zurück zu Slimer, dem Amok-Geist. Mit dem PKE-Gerät, dem Geistersensor vor der Nase, schleichen der Neuling und Ray durch einen leeren Korridor, der durch die fast völlige Dunkelheit schon ein bisschen schauerlich wirkt. Das Gerät sagt, wo's langgeht. Die Antennen schlagen aus; der Schleimer

kommt in Sicht! Also Protonenstrahler abgefeuert, eine Vase zerspringt, die Wand brennt ein bisschen. Doch Slimer verschwindet durch die Wand. Und jetzt wird's ungemütlich – irgendwas stimmt nicht. Plötzlich tauchen im Hotel und in der ganzen Stadt unzählige Gespenster auf. Warum, wieso, woher? Das wird sich im Spielverlauf klären. Eines verraten die Macher jedoch: Gozer, jener tyrannische Sumerer-Gott aus dem ersten Film, erlebt im Spiel seine Auferstehung.

Nun, was ist gegen die Kreaturen zu unternehmen? Fangen natürlich! Und das geht so: Geist anvisieren, per RT-Schultertaste mit dem Fangstrahl umwickeln und mit LT-Schultertaste brachial auf den Boden, gegen Wände und Decken schmettern. Dadurch verliert das Gespenst Energie – angezeigt im Fadenkreuz – bis es irgendwann total benommen ist. Anschließend per rechtem Stick über die Falle ziehen, die mit der X-Taste ausgeworfen wird, und das Vieh hineinmanövrieren. Zack, fertig. Zwischendrin noch den Strahler per RB-Taste runterkühlen, sonst versagt der. Das alles ist anfangs tatsächlich recht einfach, doch wehren sich größere Geister später ziemlich heftig. Alles in allem: intelligent gelöst und erfreulich unkompliziert, vor allem, da man an die Steuerung nach und nach »

LASS' KRACHEN, SPENGLER

Ektoplasma-Physik

Die Filme leben nicht zuletzt von einigen charmanten Wortgefechten: »Ich glaube, wir sollten uns lieber aufteilen.« – »Ja, auf diese Weise können wir mehr Schaden anrichten.« Und das tun sie – auch im Spiel. Wer Spaß an diesem Zerstörungswerk hat, kann ganz nebenbei Tische, Stühle, Schränke und überhaupt die ganze Einrichtung demolieren. Die Physik-Engine zerlegt das Mobiliar fachgerecht in kleinste Stückchen, die artgerecht zu Boden fallen, aufeinanderprallen, einander beeinflussen. Jeder Schaden wird mit einem Geldbetrag registriert und in einer Gesamtstatistik gespeichert. »Die Infernal-Engine«, sagt der ausführende Produzent Brendan Goss, »hat alles, um ein authentisches Ghostbusters-Spiel abzuliefern. Sie gibt uns die Freiheit, richtig coole Dinge zu machen. Mit unserem Physik-System Velocity können wir etwa Gegner aus herumliegendem Unrat entstehen lassen. Golem-Tech haben wir das genannt.« Und ja, es sieht in der Tat gut aus, wenn sich Geisterkreaturen nur aus Ektoplasma und herumliegenden Büchern, Stühlen, Tischen und Bänken formieren.

» herangeführt wird. So macht das Geisterfangen von Anfang an richtig Spaß, wird auf Dauer aber richtig fordernd.

Doch manche Geister lassen sich nicht fangen, sondern müssen schlicht ... tja, wie sagt man ... getötet, entmaterialisiert werden. Draufhalten und schießen ist angesagt. Einer dieser bösen Buben ist ein Golem, dessen Körper sich aus hunderten Büchern zusammensetzt. An anderer Stelle im Hotel begegnet man dem Geist eines wahnsinnigen Fischers, der ein ganzes Stockwerk des Hotels in eine düstere, feuchte Meereslandschaft verwandelt und dem Spieler sogleich eine Flutwelle entgeschickt – zusammen mit lebendig und bissig gewordenen Wandleuchtern. Im Lauf der fünf Stunden Probespiel sind uns etliche derart schräge Poltergeister begegnet. Und in diesem Punkt beweisen die Entwickler wirklich Kreativität. Die Spukgestalten sind schrill, skurril und einfach filmreif. Insgesamt soll's 40 verschiedene Geistertypen geben. Darunter natürlich auch einige kleine und große Bossgegner.

Einer davon ist der allseits beliebte Stay Puft Marshmallow Man. Gleich mehrmals muss der Dickling angegangen werden. Den New Yorker Time Square legt er fast komplett in Schutt und Asche, wirft Autos wie Spielzeuge umher und versucht Rookie und Co. mit seinen fluffig-leckeren Füßen zu zermalmen. Doch keine Angst. Natürlich kann ein Geisterjäger – auch im Spiel – nicht einfach das Zeitliche segnen. Stattdessen werden die Ghostbusters lediglich außer Gefecht gesetzt und können jederzeit von einem Kameraden wieder auf die Beine geholt werden. Übrigens: Wer mit Freunden auf die Geisterjagd gehen will, der darf das tun. Zwar wird es keine Koop-Kampagne geben, doch dürfen verschiedene spezielle Missionen von bis zu vier Spielern angegangen werden. Aber: Sind sowohl im Einspieler-Modus wie im Koop alle Protagonisten K.O., ist die Mission verloren. Zum Glück gibt's gut abgesteckte Checkpoints. Dennoch: Um das Ableben zu verhindern, sind ein wenig Taktik und natürlich schlagkräftige Waffen vonnöten.



DIE BRAUT IST TOAST

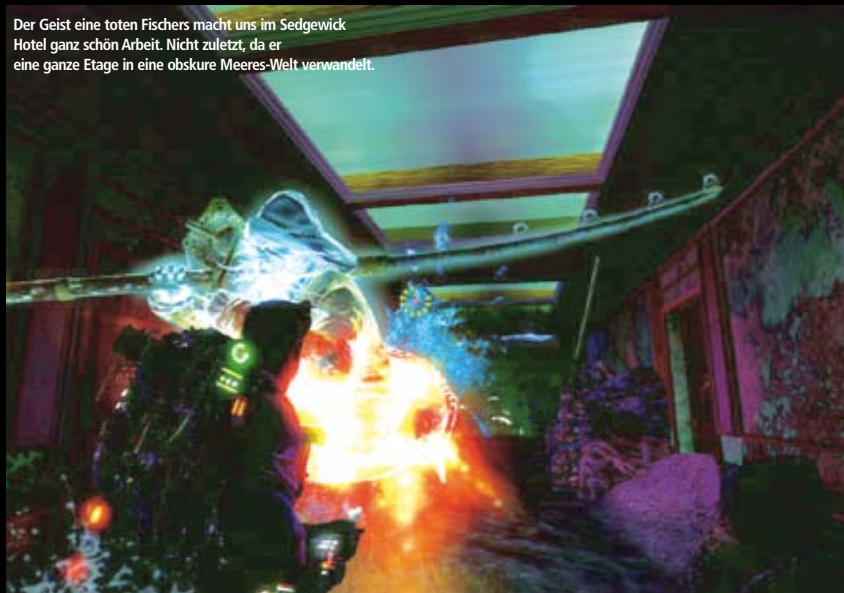
Neben den üblichen, nicht lizenzierten Nuklearbeschleunigern gibt's natürlich auch noch anderes hochexperimentelles Gerät, das Meisterhirn Egon Spengler in seiner Freizeit bastelt: Mit der Schleimkanone können Gegner – nun, ja – eingeschleimt und quasi alles miteinander verklebt werden. Damit könnte man das eine oder andere Physikpuzzle lösen, falls mal eins im Weg sein sollte. Mit einer Art Energieschrotflinte wird breitflächig gefeuert und alternativ ein Energiestrahle abgeschossen, der Geister einfriert. Zu guter Letzt gibt's den aufgemotzten Protonenstrahler. Der feuert Protonenbälle ab, die kraftvoll reinhauen und sogar den größten Monster-spuk effektiv in seine Dimension zurückschleudern. Von der Handhabung her nichts Neues, aber sehr effektiv. Gut zu sehen in einer Szene, in der der Neuling an einer Hausfassade hängt. Warum die Luftnummer? Wegen

GEISTERHAFTER ZUFALL

So kam's...

Ziemlich überraschend und eher zufällig kamen die Entwickler von Terminal Reality an das geisterhafte »Ghostbusters«-Projekt. »Ist eine lange Geschichte«, sagt Mark Randel, Gründer von Terminal Reality. »Vor zweieinhalb Jahren haben wir versucht, für ein eigenes Projekt einen Publisher zu finden und haben mit Sierra gesprochen. Die Leute dort haben gefragt, ob wir Lust auf ein Ghostbusters-Spiel hätten.« Terminal Reality ließ daraufhin prüfen, ob und wie sich so ein Spiel verwirklichen ließe. »Welche Möglichkeiten bestehen zur Vermarktung? Das war ein entscheidender Punkt. Und da geht wohl einiges. Allein das Ghostbusters-Logo. Es ist das zweitbekannteste Logo der Welt, nach Coca-Cola. Als das geklärt war, haben wir neun Monate an einem Prototypen gearbeitet und uns dann grünes Licht für die Produktion abgeholt.«

Der Geist eines toten Fischers macht uns im Sedgewick Hotel ganz schön Arbeit. Nicht zuletzt, da er eine ganze Etage in eine obskure Meeres-Welt verwandelt.



des Wiedersehens mit einem alten Bekannten: dem Marshmallow Man! Der dramatisch inszenierte Auftritt unterstreicht einen Eindruck, der sich im Laufe der Zeit immer mehr verfestigt: Hier halten sich Gags und Spannungsspitzen durchaus die Waage. Jetzt ist also Spannung dran: Die Ghostbusters seilen ihren Neuling an einer Hauswand ab. Ganz weit unten am Boden ist der Gigant aus Mäusespeck zu erkennen, wie er seine Fäuste in die Fenster rammt und nach oben zu klettern versucht. Das hier hat nichts mit kindischer Action zu tun – das dämonische Grinsen in der Fratze des Monsters signalisiert, dass der Spaß hier vorbei ist. Glas splittert, das Bild zittert, Adrenalin beginnt zu fließen. Flüchten ist keine Option, nur schießen – und zwar was das Zeug hält! Meter um Meter keilt sich der Gigant nach oben, fängt nach mehreren Treffern Feuer, spuckt Stücke seines eigenen Körpers in Richtung des Geisterjägers. Nach ein paar weiteren Treffern ruft der Marshmallow Man Verstärkung herbei: garstige Mini-Marshmallows mit bissigen Mäulern, die per Protonenstrahler erst kross- und dann weggebrutzelt werden. Reaktion, Timing und vorausschauende Spielweise führen zumindest zu einem ersten Etappenziel: Die Ghostbusters überleben, die Kreatur stürzt und zerbricht in einen Sud aus weißem Matsch. Das Ende? Bei weitem nicht.

Graphisch macht das alles einen hervorragenden Eindruck. Die von Terminal Reality entwickelte Infernal-Engine bringt wunderschöne, detailreiche und farbenfrohe Bilder hervor.

DER SCHLÜSSELMEISTER

Die Grafik lebt von den lebensechten Umgebungen. Die rustikale, helle Hotelhalle kommt einem sofort bekannt vor, weckt nostalgische Gefühle. Der Time Square strahlt förmlich vor Details und blinkenden, leuchtenden Lichtern. Auch alle Geister glimmen beeindruckend in verschiedenen Nuancen, wirken abwechselnd skurril und Furcht einflößend. Deutlich orientieren sie sich an den Originalen aus den Filmen. Und die Protonenstrahlen: ein Farbenspiel sondergleichen; leuchtende Lichtbänder, die wild und effektiv umherfetzen und eine Schneise der Verwüstung hinterlassen. Dies ist wiederum ein Werk des Velocity-Physiksystems: Rußgeschwärmte Wände sind obligatorisch, es lässt sich so ziemlich alles zerstören, was zerstörbar wirkt: Tische, Schränke, Kronleuchter, Stühle und natürlich auch die Hochzeitstorte irgendwo in den Kulissen.

»Ghostbusters: Das Videospiel« macht einen blendenden Eindruck und vermittelt Kinoflair wie selten eine Filmumsetzung. Die Figuren sind bestens getroffen, das Gameplay wirkt abwechslungsreich, herausfordernd und durchdacht. Für uns bisher eine der Überraschungen des noch jungen Jahres – und eine gelungene dazu!

Michael Förtsch



360
SAGT ...

Kultverdächtige Geisterjagd mit Originalsprechen, tollem Humor und beeindruckender Grafik.

Hitpotenzial 9.0



Teamwork oder Konkurrenzkampf?

- Shanghai wird gut eingefangen, tolle Einstiegssequenz, neue Koop-Moves, alte Moves überarbeitet, verschiedene Lösungswege
- Grafisch kaum sichtbare Neuerungen, KI und Story müssen sich noch bewähren



Erhältlich/ Herbst 2009



AUF EINEN BLICK

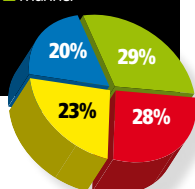
Hersteller/ Electronic Arts
Entwickler/ EA
Montreal
Genre/ Action
Spieler/ 1 - unklar
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Zwei Söldner sollen Shanghai vor der ultimativen Katastrophe bewahren.

DAS STECKT DRIN

- Koop-Moves
- Menschen retten
- Masken
- Männer



ARMY OF TWO THE 40TH DAY

Kawoom:
Die Koop-Querköpfe sind zurück.

Freunde gepflegter Koop-Action dürfen schon mal nachladen: Electronic Arts' hierzulande indizierte Zwei-Mann-Armee legt im Herbst mit »Army of Two: The 40th Day« wieder los! Wie das aussieht? Das hat uns passenderweise ebenfalls ein Duo demonstriert: Studioleiter Alain Tascan und Produzent Reid Schneider, beide EA Montreal.

Erster Eindruck: keine Überraschungen. Erneut nehmen es die zwei überzeichneten Brachial-Söldner Elliot Salem und Tyson Rios mit einem Heer Bösewichte auf. Beinharte Sprüche, herber Grafikstil, Third-Person-Kameraführung, so kennt man das. Erneut ist dem taffen Duo Erfolg nur vergönnt, wenn es kooperativ vorgeht, zum Beispiel Rücken an Rücken kämpfen oder einander mittels Räuberleiter Hilfestellung beim Erklimmen von Wänden leisten. Gespielt wird im Splitscreen oder online. Ist kein Koop-Partner verfügbar, springt die KI ein.

Der Demolevel zeigt Chinas Küstenmetropole Shanghai in nicht allzu ferner Zukunft. Temporeich geht's los, mit Salem und Rios auf dem Dach eines Wolkenkratzers. Die zwei stecken in der Tinte: Ein benachbartes Hoch-

haus sackt in sich zusammen. Terroranschlag? Gasexplosion? Just als das Duo zur Brüstung rennt, stürzt einige Blocks entfernt ein noch viel größeres Hochhaus ein. Am Horizont wird das Ausmaß der Bedrohung deutlich: Eine riesige Kriegsschiff-Armada bewegt sich auf Shanghai zu. Kurz darauf sackt ein Bomber vom Typ A-10 Thunderbolt II ins Bild, reißt eine Schneise just an jener Stelle des Daches, an der sich Salem und Rios gerade noch aufhielten.

»Für The 40th Day haben wir uns drei Ziele gesteckt: schlüssigeres Drumherum, bessere Koop-Erfahrung und bessere Technik«, so Tascan. Der Fokus auf Shanghai als Schauplatz soll laut Schneider eine »glaubhafte Story ohne ständige Ortswechsel« bewirken. Punkt Zwei: Bessere Koop-Erfahrung. Herbeiführen möchte man die durch Integration neuer und Feintuning bewährter Team-Manöver sowie häufigerer Spannungsspitzen, etwa indem sich beide Figuren an unterschiedlichen Ausgangspunkten innerhalb eines Kapitels wiederfinden. Als witzige Neuerung ist uns das Koop-Playbook aufgefallen. Dabei handelt es sich um eine Art Zusatzansicht, die sich jederzeit

einblenden lässt. Hier definiert man haarklein, welchen der gerade ins Bild huschenden Gegner man mit welchem Manöver ausschalten will. Feine Sache, die das Zusammenspiel zwischen Einzelkämpfer und KI-Partner harmonisieren sollte. Und technisch? Na ja: Aktuell sieht's aus wie Teil Eins. Dafür soll die KI viele Tricks dazulernen; außerdem preist EA umfangreiches Waffen-Tuning an. Wie dem auch sei: Sollte jede Mission so spektakulär beginnen wie das Demolevel, könnte »The 40th Day« die Spannungsskala nach oben hin sprengen.

Sönke Siemens

360 SAGT ...

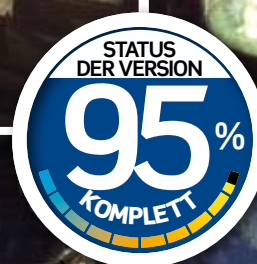
Feine Koop-Action im Verlass-dich-auf-mich-Stil. Sieht vielversprechend aus, obwohl technisch wenig Neues geboten wird.

Hitpotenzial 7,5



Regenerieren oder Abnippeln?

- Lange Kombo-Liste, detaillierte und stimmungsvolle Spielumgebung, kübelweise Blut, Wunden und Heilvorgang auf Wolverines Körper sehr schön dargestellt
- Die Story wird nicht erklärt oder nur vage umrissen, zumindest bei der uns vorliegenden Version



Erhältlich/ 30. April 2009



AUF EINEN BLICK

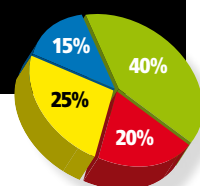
Hersteller/ Activision
Entwickler/ Raven Software
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein

KURZ & KNAPP

Action wie im Film: blutiger Rachefeldzug mit regenerativen Kräften.

DAS STECKT DRIN

- Lykanthropie
- Adamantium
- Mutanten
- Aufschlitzen



X-MEN ORIGINS WOLVERINE

Was da kommt, weckt das Tier in dir!

Spätestens seit »The Darkness« wissen wir, dass Comic-Helden in Videospielen überaus brutal zur Sache gehen können. Dauer-Außenseiter und Einzelgänger Wolverine macht mit jedem, der sich ihm in den Weg stellt, kurzen Prozess – und das mit äußerst abgeklärter Professionalität. Der bärtige Mutant nennt sich selbst Logan, sein Körper besitzt regenerative Fähigkeiten, das Skelett ist mit einer unzerstörbaren Adamantium-Legierung überzogen. Seine Waffen: Pro Hand drei zackenartige, rasiermesserscharfe Knochenfortsätze, die sich auf Kommando ausfahren und wieder einziehen. In isometrischer Third-Person-Sicht geht's durch die abwechslungsreichen Kulissen der von uns durchgespielten Preview-Version.

Gleich die erste Render-Sequenz zeigt, was »X-Men Origins: Wolverine« prägt: Schnelle Nahkampf-Action ohne große Handlung, dafür mit literweise Blut. Logan befindet sich an Bord eines Bell-UH1-Kampfhubschraubers, der über dem afrikanischen Dschungel von einer Lenkarakete getroffen wird. Der Mutant springt kurz vor dem Einschlag aus Schwindel erregender Höhe ab, prallt am Boden direkt in einen

Söldner. Per X- und Y-Taste werden die Angreifer in der Nähe mit schnellen und schweren Klauenhieben versorgt. Letztere schneiden das militante Gesindel direkt in Streifen. Nachdem auch der nahe liegende Klippenvorsprung von Gegnern gesäubert ist, schiebt sich ein weiterer Kampfhubschrauber vor Logan ins Bild. Die »Lunge«-Attacke lässt den Mutanten mit den Adamantium-Kralen gefühlte 20 Meter direkt auf das Cockpit des Helis hechten. Nach ein paar Faustschlägen durch die Glasscheibe ins Gesicht des Piloten verliert dieser endgültig die Kontrolle. Logan springt zurück auf die Klippe, der Hubschrauber kommt ins Trudeln, zerschellt schließlich weiter unten an der Felswand. Ganz altmodisch verzichten alle diese Action-Szenen komplett auf Quicktime-Events, der Spieler hat ständig die volle Kontrolle. Auch über Wolverines verfeinerte Sinneswahrnehmung: Per Digi-Pad wird der »Feral Sense« aktiviert, er macht Kletterhilfen und bewegliche Objekte sichtbar. Logan muss folglich die ein oder andere Steilwand erklimmen und sich an Vorsprüngen entlanghangeln, um alles restlos zu erkunden. Die Spielumgebungen überzeugen dabei mit extremer Weitsicht und haufenweise

wunderschönen Details – kein Quadratmeter gleicht dem anderen.

Und so hat uns das Probespiel mit einer bereits recht vollständigen Preview-Version überzeugt: Ansehnliche Grafik, hohes Spieltempo und fantastische Render-Sequenzen fügen sich zu einem zwar bodenständigen, aber abwechslungsreich inszenierten und sehr spielswerten Action-Hammer zusammen. Hinzu kommt, dass sich dieser Wolverine visuell und inhaltlich stark vom ebenfalls Ende April in die Kinos kommenden Popcorn-Familien-Film mit demselben Namen unterscheidet. Das hier wird ganz klar ein Fall für Erwachsene.

Jan Heinrich

360 SAGT ...

Handwerklich hervorragend gemachte Action. Hoffentlich drückt die USK ein Auge zu.

Hitpotenzial 7,5

**Erstmals
ANGESPIELT**

Nur in 360 Live!



Start oder Stopp?

- Flüssige und detailreiche Grafik, ansprechende Steuerung, umfangreiche Ausstattung, Mörder-Sound
- Wir wollen die Abkehr von bisherigen »Need for Speed«-Stil nicht schlechtreden, aber ob's bei allen ankommt...?

Erhältlich/ Herbst 2009

AUF EINEN BLICK

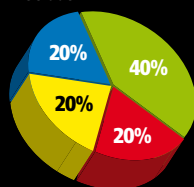
Hersteller/ Electronic Arts
Entwickler/ Slightly Mad Studios
Genre/ Rennsimulation
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Zurück zu den Wurzeln: Das allererste »Need for Speed« von 1994 war eher Simulation als Arcade-Racer. Das hier geht in eine ähnliche Richtung.

DAS STECKT DRIN

- Arcade
- Simulation
- Kurven
- Geraden



NEED FOR SPEED SHIFT

Start frei für die erste Probefahrt: Richard Löwenstein über das neue »Need for Speed« und ein halbes Dutzend guter Gründe, sich damit anzufreunden, obwohl's eine Simulation wird.

Die erste Begegnung mit etwas Neuem kann von Berührungsängsten geprägt sein, vor allem, wenn sich das Neue stark von vertrauten Eindrücken unterscheidet. Und so ist es denn tatsächlich eine Mischung aus Überraschung, dann Skepsis und schließlich blanker Neugier, als Electronic Arts die Kiste hochfährt und das neue »Need for Speed« das erste Mal zur Probefahrt freigibt. Ich darf für 360 Live bei »Shift« ins Lenkrad greifen, als erster Journalist in Deutschland. Gastgeberin der Probefahrt ist Suzy Wallace. Als Produzentin hat sie das Projekt von A bis Z im Blick und spricht auch offen über vieles. Gut so, denn eine Einschätzung von »Shift« ist nicht

einfach – und jede Antwort willkommen in Anbetracht der Tatsachen: Obwohl »Undercover« im vergangenen Jahr souverän die Verkaufscharts stürmen konnte, hat sich das Werk des EA-Teams Black Box schwache Technik und ein Gameplay vorwerfen lassen müssen, das eins zu eins vom älteren »Most Wanted« abgekupfert schien.

Nun, zu diesem Zeitpunkt waren die Weichen längst gestellt: Es war das letzte »Need for Speed«, für das EA Black Box federführend verantwortlich ist. Electronic Arts vertraut das Schicksal seiner vielleicht wichtigsten Marke nunmehr einem externen Entwicklungsteam aus London an: Slightly Mad Studios. Dort arbeiten Leute, die vorher



Das sind so die Momente, in denen einem Hybrid- oder Elektro-Antrieb herzlich egal sind...

liveundonline

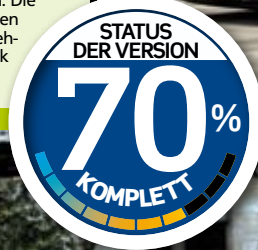
- Bisher ist nur die Existenz eines Mehrspieler-Modus bestätigt. Aber wie der aussieht, ist noch völlig offen
- Erfolge dürften wohl mit am Start stehen

2



DAS IST NEU

Das neue »Need for Speed« wird sich inhaltlich völlig verändern und bringt außerdem interessante Ausstattungs-Merkmale mit. Dazu zählen unter anderem eine Wiederhol-Funktion, funktionsfähige Innen- und Außen-Spiegel, authentische Cockpits und eine neue Grafik-Engine. Die hat bei der Probefahrt volle 60 Bilder pro Sekunde hervorgebracht und das Ganze mit visuellen Effekten intensiviert. Die veränderliche Tiefenschärfe simuliert zum Beispiel die Beeinträchtigung des Sehvermögens nach harten Einschlägen in Leitplanken und/oder Konkurrenten. Die Folgen von G-Kräften werden durch zunehmenden Tunnelblick simuliert. Sieht schick aus!



3



REALISMUS

Warum der Tacho bei 350 Sachen endet

Wie bisher bei jedem »Need for Speed« wurzelt die Realitätsnähe wieder in großen Namen und Lizenzen. Im Kleinen zeigt sich das bei Werbeschildern und Sponsorenauklebern von PIAA, BBS, Outlaws und Ferodo, im Großen bei Fuhrpark und Rennstrecken.

Für die erste Probefahrt waren Lotus Elise, Audi RS4, Shelby Mustang, Corvette Z06, Porsche 911 GT2 und Pagani Zonda-F verfügbar, alle tief, breit und gemein. Zur Wahl standen außerdem die englische Rennstrecke Brands Hatch

und ein abgesteckter Rundkurs in London. Wie viele Strecken letztlich zur Verfügung stehen, muss sich noch zeigen.

Gut zu erkennen ist bereits, wie viele Details in den Autos stecken. Zoomt man beim Zonda die Radkästen heran, scheint jede einzelne Speiche der Felge wie zum Greifen nah. Schaltet man beim Porsche auf die Vollbild-Kamera um, blenden sich Porsche-Instrumente ein: Der Tacho endet dann bei 350 Kilometer pro Stunde, nicht bei 180 Meilen pro Stunde wie im Lotus.

1



2

3

fast nur Vorzeige-Rennspiele auf den Weg gebracht haben. Die sind überwiegend aber Hardcore-Simulationen für PC: »GT Legends« und »GTR 2« zum Beispiel. Ende Januar gab es bereits eine Vorwarnung per Presse-Meldung, dass »Shift« anders werden würde als »Undercover« und Co. Aber zu sehen, wie konsequent das Game mit Vertrautem bricht, wie es Schluss macht mit Tuning-Overkill und dem Tritt in den Hintern der Straßenverkehrsordnung, das überrascht. Keine illegalen Jagdszenen. Keine offene Welt. Weder Cops noch Storyline. Das hier reißt das Lenkrad noch mehr in Richtung Simulation rum als »Pro Street«.

SOLLTE EIN FERRARI WERDEN

Seit zwei Jahren wird bei Slightly Mad an einem Arcade-Racer mit Simulations-Kern geschraubt, ursprünglich als Basis für ein Ferrari-Game. Dass die Arbeiten umgelenkt und aus den Vorarbeiten »Shift« entstehen sollte, das hat sich erst im März 2008 ergeben. Die Technik teilt kaum ein Bit mit vergangenen »Need for Speed«-Games; sie basiert vielmehr auf Imagespaces »ISI«-Engine, die bereits in »GTR 2« zum Einsatz kommt. Für die Physik-Simulation greift man auf das Know-how der Schöpfer

von »Richard Burns Rally« zurück. Viel wird neu programmiert. Das Ergebnis sind Hingucker-Bilder. Schon in der ersten Reinschnupper-Runde fallen etliche schöne Details auf. High-Dynamic-Range-Lichteffekte sorgen für hohe Kontraste zwischen Licht und Schatten; Anti-Aliasing vermeidet Flimmern an feinen Strukturen und die Grafik wirkt enorm flüssig, läuft offensichtlich mit vollen 60 Bildern pro Sekunde, kein Stottern weit und breit. Aber Suzy ist ehrlich: »Wird nicht sicher, ob wir das halten können. Eine stabile Bildwiederholrate ist für uns entscheidend, weil die Lenkpräzision davon abhängt. Mit Schadensmodell und KI für bis zu 15 Computergegner werden wir eher auf 30 Bilder pro Sekunde gehen.«

Noch nicht zu sehen, aber im Lastenheft der Entwickler ist's nachzulesen: wechselnder Sonnenstand. Rennen bei Tag und Nacht bekomme ich auf Nachfrage bestätigt, ob's aber einen stufenlosen Übergang zwischen diesen Zuständen geben wird, diese Frage bleibt vorerst unbeantwortet. Könnte so viel wie »Ja« bedeuten. Denn Suzy Wallace spricht bei meiner routinemäßigen Abfrage von Ausstattungsmerkmalen offen darüber, wenn etwas nicht geplant ist oder wenn sie nicht darüber reden mag. Tuning?

Mehrspieler-Modus? »Beides drin, aber lass uns da bitte erst im Sommer drüber sprechen.« Und die Spielstruktur? Wie muss man sich den Karrieremodus vorstellen? Auch dazu vorerst kein Wort, man will im Sommer was zu erzählen haben. Hier und jetzt soll es um Fahreindrücke gehen.

Okay, dann also auf ins erste Rennen. Positionskampf in London, natürlich mit einem englischen Sportwagen: Der Lotus soll es sein. Schon am Start fallen die flüssige Anmutung und das schöne Umfeld auf. Die englische Metropole liefert die Kulisse für ein Rennen mit langen Geraden, vielen schnellen Kurven, einigen engen Kehren und einer fieschen Schikane. Wer da abfliegt, reißt dutzende Reifen aus den Stapeln links und rechts. Muss einem gar nicht selbst passieren. Auch die Computergegner fahren keineswegs immer fehlerfrei, verlangsamen sich, drücken sich an der Wand die Nase platt. »Shift« soll eine Rennsimulation mit Persönlichkeit werden. Suzy erzählt, dass sich jeder Computergegner durch einen eigenen Fahrstil ausweist. Noch haben sich weder Nate Denver, Thomas Kessler, Tabo Mitsuko noch sonst einer der KI-Jungs vorgestellt, weder per Dialogszene noch per Videoeinschub. Ich habe ihren aggressiven oder defensiven »

WER ÜBERNIMMT...

...das Steuer?

Es scheint merkwürdig, dass Electronic Arts eine so wichtige Produktion wie »Need for Speed: Shift« einem so jungen Studio wie Slightly Mad anvertraut, das offiziell erst seit Januar 2009 existiert und bisher noch kein Spiel hervorgebracht hat. Aber der Eindruck täuscht. Unter dem Namen Blimey hat das in London beheimatete Team seit 2005 unter anderem an der Entstehung von »GT Legends« und »GTR 2« mitgewirkt. Die Physik-Simulation verantworten Leute, die »Richard Burns Rally« auf den Weg gebracht haben. Und der Studiogründer heißt Ian Bell. Der Mann hat in den 80er-Jahren gemeinsam mit David Braben »Elite« in den Orbit geschossen, wird bei »F1 2002« in den Credits aufgeführt und betreut jetzt die Entstehung von »Shift« als Entwicklungsleiter. Rund 30 US-Leute von EA Black Box greifen Slightly Mad unter die Arme. Handfestes motorsportliches Know-how bringt Patrick Söderlund ein. Der frühere Geschäftsführer des schwedischen Entwicklers DICE, jetzt Vize bei EA Europe, hat Anfang Januar beim 24-Stunden-Rennen von Dubai einen Porsche GT3 durch die Nacht dirigiert.

» Fahrstil mangels Fahrzeit nicht ausloten können; bisher sind diese Typen nur Namen auf der Rundenzeiten-Rangliste. Aber im kompletten Spiel soll man die Jungs aufgrund ihres mal eher defensiven, mal eher aggressiven Fahrstils deutlich unterscheiden können. Und man darf sie durch Anrempern provozieren.

POSITIONSKAMPF

Aber das ist Zukunftsmusik. Jetzt zeigt die Ampel rot und die Kamera schwingt sich die Startgerade runter, zoomt zwischen die Autos, irgendwo ein paar Reihen weiter hinten ist eine Hupe zu hören. Dann schwenkt die Kamera ein letztes Mal durch die Reihen, fängt die vibrierende Spannung während des Ampel-Countdowns ein. Rot, immer noch rot – dann grün, los geht's! Scharf, wie sich das Fahrzeug windet und aufbäumt, wie der Motor Drehzahl aufbaut und seine Kraft herauszubrüllen beginnt. Leute, dieser Sound! Als wollte er deine

Sinne fluten, dir die Lust auf den Positionskampf ins Blut pumpen. Und dennoch ist das nur die Begleiterscheinung einer ernstzunehmenden Start-situation. Die Computergegner beschleunigen hartnäckig, lassen sich nicht so einfach überholen wie sonst oft in Rennspielen. Dann die erste Rechts-Links-Rechts-Kombination. Sich links neben den Computergegner reinbremsen klappt gerade eben so. Nun, dann eben Positionsgewinn auf die Derbe.

In der nächsten Kurve versuche ich's mit einem Rammstoß. »Kannst du machen, aber nicht zu oft. Das Schadensmodell drückt dir nicht bloß hübsche Beulen ins Blech, du wirst die Schäden an der Steuerung spüren«, erzählt Suzy. Bleibt das Auto irgendwann liegen? »Nein. Du kannst das Rennen immer beenden.« Die rotierende Karte links unten im Bild hilft bei der Orientierung. Die dynamisierte Ideallinie signalisiert durch Farbverschiebungen, ob ich zu langsam, zu schnell



Mehr auf www.360-live.de

■ Soundcheck: So klingt das neue Need for Speed! ■ Umfrage: Keine illegalen Straßenrennen mehr – gut oder schlecht?

„Ein Trick mit Physik- und Grafik-Engine soll flüssigen Bildaufbau garantieren.“

oder im richtigen Tempo auf eine Kurve zusteuere.

Und die Grafik kommt sagenhaft rüber, genauso wie auf den Hersteller-Screenshots auf diesen Seiten. An den Bäumen lässt sich jedes Blatt abzählen, so scharf sind die Texturen. In weiter Ferne schält sich das »London Eye« ins Bild, das futuristische Riesenrad und Wahrzeichen der Themse-Metropole, und deutet damit an, dass ich mich eben jenem Fluss nähere. Also Achtung: Brücke, Engstelle, dann Vollgas. Die Dynamik begeistert. Je höher die Geschwindigkeit, umso mehr zittert die Kamera; Cockpit und Controller beginnen zu vibrieren, das Differenzial unterstreicht das Tempo durch zunehmendes Kreischen. Zusammen mit dem gierigen Motorsound geht das ernsthaft durch Mark und Bein. Das Ganze reißt auch deshalb mit, weil »Shift« die Führung von Cockpit-,



GRAFIK-TRICKS

Das sieht flüssig aus!

Den letzten »Need for Speed«-Games wurde stockender Bildaufbau vorgeworfen, diesmal soll ein Trick flüssige Zooms garantieren: Physik- und Grafik-Engine arbeiten unabhängig voneinander. Sollte die Physik-Engine beispielsweise im Fall einer Massenkarambolage nicht schnell genug Rohdaten für das verformte Blech berechnen und zur Grafik-Engine weiterreichen können, wird sie abgekoppelt. Die Grafik-Engine baut dann in jedem Fall ein neues Bild auf, nur halt mit alten Physik-Daten. Funktioniert gut, die flüssige Grafik ist ein Hingucker. Trickreich auch, wie die Schatten mit jedem Richtungswechsel durch das Cockpit huschen, Schalter und Instrumente überfliegen, herrlich plastisch ausmodelierte Oberflächen in Dunkelheit tauchen, ohne jedes Kantengeflimmer, wie mit dem Laserstrahl gezeichnet. Wer sich per rechtem Stick umschaute und genau hinsieht, kann den Zeigern von Tacho, Drehzahl- und Ladedruck-Anzeige bei der Arbeit zusehen und beobachten, wie sich Sonnenlicht auf dem Glas der Armaturen bricht. Sehr schöne Grafik.



Das englische Wort »Shift« steht für Schaltung und soll andeuten, dass das Spiel sich auf Motorsport und Fahrkönnen konzentriert.



Motorhauben- und Hinterbord-Kameras offensichtlich gut im Griff hat, und weil die Steuerung so handlich aus den Fingern flutscht. Das Gas lässt sich gefühlvoll dosieren, das Auto reagiert nachvollziehbar auf jedes Antippen des Analogsticks. Und so umrundet der Lotus Kurven exakt auf Messers Schneide, immer am Limit, gut kontrollierbar. Ein befriedigendes Gefühl: Das hier scheint eines jener Rennspiele zu werden, in dem man an sich und seinen Fahrkünsten arbeiten kann; eines jener Rennspiele, das präzise gesetzte Bremspunkte und vorausschauende Fahrweise mit spürbar schnellen Rundenzeiten belohnt. »Übrigens, Shift nutzt die ersten Rennen als Gradmesser für das Können des Piloten. Der Code erfasst, wie der Spieler bremst und Gas gibt, ob er Beschleunigungs- und Bremshilfe benötigt und auf welchem Niveau die Gegner fahren sollen«, erzählt Suzy. Zweck der Übung: Einsteiger und Könnler sollen eine Herausforderung vorfinden – angepasst an die jeweilige Ausgangsleistung.

SCHWÄRZE VOR AUGEN...

Es scheint einiges drinzustecken in »Shift«, etliche Kleinigkeiten, zum Beispiel die Simulation so genannter G-Kräfte. Das sind Beschleunigungskräfte, die am Körper des Piloten zerren und ähnlich den Belastungen im Kampfjet in schnellen Kurven und bei harten Bremsmanövern das Blut aus dem

Hirn drücken und Blackouts verursachen. Die Konzentration geht flöten, die Sinne werden destabilisiert. Hier heißt das: In richtig schnellen Kurven wird das Bild körnig, die Farben verschwinden, das Sichtfeld schrumpft auf den so genannten Tunnelblick zusammen. Sehr nett ist auch zu betrachten, wie die kurzzeitige Orientierungslosigkeit nach einem Crash simuliert wird. Man sieht zunächst nur verschwommene Umrisse. Erst gewinnt das Cockpit an Schärfe, die Kulissen bleiben diffus, dann pendelt sich die Schärfe ein. Diese Spielerei mit der Tiefenschärfe dauert nur wenige Sekundenbruchteile, löst aber ein Hey-wie-geil-Gefühl aus. Das dürfte im Rennalltag auch mehr sein als nur Optik-Gag und wird wohl eine interessante taktische Facette mit sich bringen. Wer nämlich eine runde Linie bevorzugt und nicht allzu »eckig« beziehungsweise hart fährt, der sieht ganz einfach besser.

Fragt sich nur, inwieweit die »Need for Speed«-Klientel bereit ist, sich an diesen neuen Stil anzupassen. Allerdings ist zu erwarten, dass sich bis zum Start im Spätherbst noch viel bewegt. Vorstellbar, dass Electronic Arts das Ganze deutlicher auf »Need for Speed« frisiert. Hinweise gibt's genügend: Über der Strecke sind Sonnensegel gespannt, Graffiti an Leitplanken und bunt animierte Werbe-Displays am Streckenrand deuten an, dass sich rund um die Rennen einiges tut und sich der Motorsport letztlich doch nicht ganz so ernst nimmt, wie es bei dieser ersten Probefahrt erscheint. Die nächsten Monate werden zeigen, wie Electronic Arts hier den »Need-For-Speed«-Stallgeruch umsetzt.

Richard Löwenstein

360 SAGT ...

Ein Umbruch in der »Need for Speed«-Reihe. Simulations-Freunde jubeln, Liebhaber illegaler Straßenrennen müssen nach Alternativen Ausschau halten.

Hitpotenzial 8.5

Volltreffer oder Abschuss?

-  Fantastische Optik, spektakuläre Schlachten, vielversprechender Online-Modus
-  Komplizierte Steuerung, etwas leblose Umgebung



Erhältlich/ 15. Mai 2009



Action trifft Strategie: Wer keine Lust auf taktisch anspruchsvolle Schlachtenplanung hat, schwingt sich selbst ans Steuer des Kampfflers, Kreuzers oder U-Boots und nimmt aktiv am Getümmel teil.

AUF EINEN BLICK

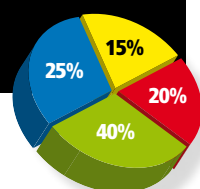
Hersteller/ Eidos
Entwickler/ Eidos
Ungarn
Genre/ Taktik-Action
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Flotter Genre-Mix im bewährten Zweiter-Weltkrieg-Szenario.

DAS STECKT DRIN

-  Kampfflieger
-  KI
-  U-Boote
-  Taktik



BATTLESTATIONS PACIFIC

Exklusiv für Xbox 360: anspruchsvoller Mix aus Action und Taktik mit Was-wäre-wenn-Pazifik-Szenario.

Eine klasse Einzelspieler-Kampagne, tolle Mehrspieler-Möglichkeiten und eine umwerfende Grafik. Superlative ist man ja schon von »Battlestations: Midway« gewohnt. Aber auch der Nachfolger »Battlestations: Pacific« hat wieder einiges zu bieten und setzt an etlichen Stellen sogar noch ein Sahnehäubchen drauf.

Storytechnisch gibt es wenig Neues zu berichten. Wieder einmal verschlägt es den Spieler in den Zweiten Weltkrieg, wo historische Pazifikschlachten wie Pearl Harbor oder Midway neu ausgefochten werden. Neben der US-Kampagne kann das Schlachtfeld aber erstmals auch aus Sicht der japanischen Streitmacht betreten werden. Mit originalgetreuen Einheiten wie dem Jagdflugzeug J2M Raiden oder dem Schlachtschiff BB Yamato nimmt man die Fäden im Pazifikkrieg selbst in die Hand. Doch wer jetzt glaubt,

dass für die Japaner spätestens bei der Schlacht um Midway Schluss ist, wird eines Besseren belehrt. »Battlestations: Pacific« betreibt historisches Brainstorming und zeigt den Spielern, was hätte passieren können, hätte Japan die Schlacht um Midway gewonnen. Durch die japanische Kampagne erweitern die Entwickler den Einzelspieler-Modus um mehr als das Doppelte dessen, was der Vorgänger zu bieten hatte. Insgesamt wollen nun satte 28 Story-Missionen bewältigt werden.

Klingt alles sehr strategisch. Der große Unterschied zu anderen Echtzeitstrategie-Titeln: Der Spieler greift bei Flugzeugen, Booten und Kreuzern auf Wunsch selbst ins Steuer. Dann fühlt sich »Battlestations: Pacific« wie ein Actionspiel an: temporeiche Dogfights zwischen den Jagdflugzeugen F4F Wildcats und Mitsubishi A6M Zero,

liveundonline

-  Fünf neue Mehrspieler-Modi, in denen man zu Übungszwecken auch allein gegen die KI in die Schlacht ziehen kann
-  Reichlich Download-Inhalte sind geplant, Details aber leider noch nicht bekannt
-  Multiplayer-Unterstützung für bis zu acht Spieler

REALITÄT IM SPIEL

War das gerade mein Kraftstofftank?

1 Eidos hat in Sachen Nachbesserungen wirklich ganze Arbeit geleistet. Endlich hat auch die Cockpit-Ansicht beim Steuern der Flieger Einzug ins Gameplay gefunden. Nicht unbedingt übersichtlicher als aus der Schulterperspektive, aber garantiert authentischer!

2 Dank des neuen Schadenssystems besitzen alle Flugzeuge und Schiffe nun so genannte »Weak Spots«, also Schwachpunkte. Landet man dort einen gezielten Treffer, gehören Torpedo-Bomber und Schlachtkreuzer schnell der Vergangenheit an.

Nettes Detail: Wird ein Schiff von einem Torpedo oder einer Bombe getroffen, nimmt es auf unterschiedliche Art und Weise Schaden. Erstere reißt meist ein Loch in die Schiffshülle, während die Bombe eher Brände auslöst.



GESCHICHTSSTUNDE

Hintergrundinfos inklusive...

Alle Lesefüchse, die Geschichte nicht nur erleben, sondern auch nachrecherchieren möchten, können in Teil Zwei wieder die Geschichtsbücher aufschlagen. In der taktischen Bibliothek warten Hintergrundinformationen zu allen Flugzeugen, Schiffen und anderen Einheiten der Japaner und der Alliierten. Nach dieser Lektüre wissen wir, dass die Yamato 18.1 Zoll große Hauptgeschütze besitzt und die South Dakota knapp unter 35 Tonnen wiegt. Für Weltkriegs- und Waffenfans ein echtes Schmankerl.



Schlachten zwischen mächtigen Zerstörern, spannende Schleichfahrten an Bord von U-Booten. Wer nicht aktiv kämpfen mag, kann's bleiben lassen: Hardcore-Generäle verschieben Einheiten auf einer strategischen Karte und bewältigen so die Kampagnen ebenfalls von A bis Z. Wegen der durchdachten Menüstrukturen klappt das auf der Xbox 360 sehr gut. Ohne vorher die Tutorien zur Steuerung und zum Gameplay absolviert zu haben, sollte sich aber niemand ins Getümmel wagen; schon gar nicht Neulinge, die dann mit ihren Aufgaben gnadenlos überfordert sein werden.

Am Ende der Einzelspiel-Kampagne sollte der Spieler perfekt auf den Mehrspieler-Teil vorbereitet sein. Hier geht es ähnlich zur Sache wie bei den beliebten Titeln aus der »Battlefield«-Reihe. Aber nur acht Karten? Und nur höchstens acht Teilnehmer pro Karte beziehungsweise Schlachtfeld? Die geringe Zahl mag überraschen, aber Entwarnung scheint angebracht – das Konzept macht wie im Vorgänger auch einen schlüssigen Eindruck. Zum einen bietet jedes Schlachtfeld genug Platz für stundenlange Unterhaltung. Zum anderen will Eidos die Community mit regelmäßigem Nachschub neuer Karten bei der Stange halten. Nach dem Start wird jedem Teilnehmer eine Klasse zugeteilt. Soldat A ist dann beispielsweise für

die Zerstörer und kleineren Schiffe zuständig, während Soldat B die U-Boot-Flotte befehligt. Macht Sinn und bewahrt die Teilnehmer vor unkoordiniertem Chaos. »Battlestations: Pacific« hält außerdem fünf komplett neue Mehrspieler-Modi parat: Inselerobung, Duell, Belagerung, Geleitschutz und Wettkampf. Wer gerade keine kriegslüsternden Mitspieler zur Verfügung hat, kann im neuen Skirmish-Modus auf den Multiplayer-Karten auch gegen die sehr gute KI antreten.

Technisch zeigt sich »Battlestations: Pacific« wieder in bester Verfassung. Das Wasser lädt zum Reinspringen ein, so anregend sehen die Wellen aus. Die Nachbauten der Fahrzeuge überzeugen durch Liebe zum Original und überzeugende Detailarbeiten; an Bord größerer Kreuzer sind beispielsweise im Vorbeiflug Matrosen erkennbar, die sich an den Geschützen abmühen. Satte Explosionen und dichter Rauch unterstreichen die Atmosphäre. Schade, dass das Schlachtfeld trotz aller Mühe noch immer ein wenig menschenleer wirkt.

Einige neue Einheiten hat »Battlestations: Pacific« natürlich auch zu bieten. Highlight sind aber zweifelsohne die japanischen Kamikaze-Bomber, die mit ordentlichem Karacho vor allem den US-Flugzeugträgern zusetzen. Für Geschichtsfans gibt es im Hauptmenü außerdem ein

Nachschlagewerk für alle im Spiel vorkommenden Einheiten. Wer also schon immer einmal mehr über die PBV Catalina oder die South Dakota erfahren wollte, ist hier bestens aufgehoben.

Im Mai soll »Battlestations: Pacific« exklusiv für Xbox 360 erscheinen. Unser Ersteindruck: Die Fehler des Vorgängers werden ernst genommen und ordentlich ausgebessert. Und wer hätte es bei Erscheinen des ersten Teils für möglich gehalten: »Battlestations: Pacific« scheint noch mal ein Stück besser zu werden als der Vorgänger!

Sabine Vogel

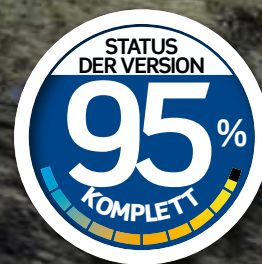
360 SAGT ...

Alles in allem scheint's ein würdiger Nachfolger des ersten Teils zu werden.

Hitpotenzial 8.0

Zaubertrank oder Giftgemisch?

- ⬆️ Ausgefeilte Geschichte, sechs Charaktere mit jeweils unterschiedlich interessantem Kampfstil, spaßiger Koop
- ⬇️ Die Story wird fad präsentiert, das dürfte sich bis zum Release nicht mehr ändern: Hier wird Potential verschenkt



Erhältlich/ 24. April 2009



Die Dryade reitet auf einem Drachen durch das wunderschöne Ancaria. Gras bewegt sich im Wind, Schatten werden korrekt geworfen, jede einzelne Naht der Rüstung ist erkennbar – sogar in echter 1080p-Auflösung.

AUF EINEN BLICK

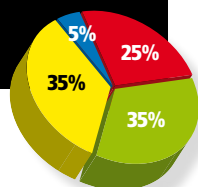
Hersteller/ Deep Silver
Entwickler/ Ascaron / Studio 2
Genre/ Action-Rollenspiel
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja

KURZ & KNAPP

Charakterstarke Story trifft auf ein attraktives Levelsystem.

DAS STECKT DRIN

- Iso-Perspektive
- Sechs Helden
- Kampf
- Magie



liveundonline

■ Interessantes Koop-Konzept: Man spielt die Geschichte allein, kann aber bei Bedarf via Xbox Live bis zu drei Freunde für zum Beispiel Bosskämpfe hinzuziehen ■ Drei Mehrspieler-Modi: Zum Koop-Modus gesellt sich Mehrspieler PvE, also Spieler gegen KI-Gegner, plus PvP, also Spieler-gegen-Spieler-Schlachten für vier Teilnehmer ■ Keine dedizierten Server notwendig, jeder kann aus dem laufenden Spiel heraus eine Mehrspieler-Partie starten ■ 50 Erfolge ergeben 1.000 Gamerpoints. Gutes Balancing: Knapp die Hälfte der Punkte gibt's für Siege respektive Etappen-Siege in Mehrspieler-Partien

SACRED 2 FALLEN ANGEL

Gefallene Engel leben länger: Benjamin Kratsch über 14 Stunden Abenteuerurlaub in Ancaria.

Rollenspiele haben den Ruf, sehr stereotype Geschichten zu erzählen: Meist geht es darum, den Mord an einem Verwandten zu rächen, die Welt vor bösen Eroberern zu bewahren oder ein magisches Machtgerangel zu veranstalten. »Sacred 2« will damit brechen und die Spielhandlung mit einem eingängigen Kampfsystem untermauern. Dieser Ansatz spiegelt sich bereits in der Charakterwahl wider: Für die Reise nach Ancaria stehen sechs Helden zur Wahl, von denen drei Terror und Unheil säen und selbst an die Spitze der Macht gelangen wollen, und weitere drei, die den Völkern Ancarias helfen wollen, die Katastrophe abzuwenden. Eine mysteriöse Kraft namens T-Energie droht die Welt zu zerstören: Wälder verdorren, Tiere mutieren zu Höllenbestien, Nahrung wird knapp, es

entbrennt ein Bürgerkrieg. Herzensgute Krieger wie die Seraphim können nur die Kampagne des Lichts wählen. Warum?

Im Laufe meines rund 14-stündigen Streifzugs durch Ancaria erfahre ich, dass die Hochelfen versagt und somit den ganzen Schlamassel erst ermöglicht haben. Schön, hier werden Einzelschicksale herausgearbeitet, die Motivation der einzelnen Charaktere wird verständlich erzählt. Nur warum wird das so langweilig präsentiert? Zwar sind die stellenweise sehr langen Monologe vorbildlich vertont, aber mehr gibt es nicht. Rendersequenzen, die Höhepunkte markieren und zum Weiterspielen animieren? Fehlanzeige! Was genau macht dieses Produkt dann spielenswert? Auf elegante Art werden hier drei Gameplay-Mechanismen gekonnt verquickt: Zunächst vermöbelt die attraktive

ZAHLEN, DATEN, FAKTEN

Angriff der Killer-Statistiken

1 Dieses Rollenspiel wird groß: Ancaria, das Reich von »Sacred 2«, erstreckt sich über 22 virtuelle Quadratkilometer, unterteilt in elf Regionen. Von den Hochlanden, in denen die Zwerge in ihren Minen schuften, über Wüste, Dschungel oder dicht besiedelte Städte sind verschiedenste Landschaften vertreten.

2 Zum Vergleich: »Sacred 2« ist so groß wie die drei kleinsten Staaten der Welt zusammen, also Monaco, Vatikanstaat und Nauru – ein Inselstaat im Pazifik, wer's nicht kennen sollte. Um ein Mal von Ost nach West zu laufen, benötigt der Spieler fünf bis sechs Stunden.

3 Rollenspieler wollen nicht nur wandern, sondern auch was erleben. Sehr praktisch ist es da, dass man anders als in der bereits im September 2008 erschienenen PC-Version nicht erst umständlich zu Teleport-Steinen rennen muss, um sich von A nach B zu beamen. Die Teleport-Funktion steht immer zur Verfügung. Schöne Verbesserung.



HOTTEHÜ

Pferd, Drache, Höllenhund

Für lange Distanzen bevorzugen Rollenspieler schnelle Fortbewegungsmittel, deshalb gibt es seit »Ultima Online« Reitgetier. In »Sacred 2« ergänzen sich Ross und Reiter tatsächlich, vor allem im Kampf: Der seraphimische Tiger setzt zum Sprungangriff an und rennt Gegner um, während der Höllenhund des Schattenkriegers gerne mal in des Gegners Kopf beißt. Besonders cool ist das Reittier der Dryade. Die clevere Waldläuferin hat sich einen Drachen gezähmt, der nicht nur toll animiert durch die Gegend trottet, sondern auch brav Feuer spuckt. Da empfiehlt es sich, dem eigenen Streichelzoo Rüstungen zu spendieren, die den Defensiwert erhöhen.



Heldin im sexy Lederhöschen einen leicht bewaffneten Zwerg. Dafür bekommt sie Erfahrungspunkte. Netterweise lässt der aggressive Bergarbeiter gleich auch seine Axt fallen. Die sackt die holde Maid ein. Der dritte und entscheidende Schritt ist dann die Charakteraufwertung – also das Leveln. Verdrischt die kesse Heroin einen ganzen Trupp Bergarbeiter, sammelt sie zunehmend mehr Erfahrungspunkte und steigt einen Level auf. Damit werden je Charakter neue Zaubersprüche, stärkere Angriffe oder Verteidigungszauber freigeschaltet. Einer der Helden, ein Cyborg, heizt seinen Gegnern beispielsweise per Flammenwerfer ein – cool und mal so schön Fantasy-untypisch. Nun gibt es bisher ja kein Action-Rollenspiel auf der Xbox 360, in dem man aus der Iso-Perspektive dutzende Fertigkeiten strategisch einsetzen muss. Daher setzt das deutsche Team von Ascaron auf eine leicht zu erlernende Kombination aus ABXY-Buttons in Kombination mit der LB-Schultertaste und dem D-Pad. Fühlt sich erstaunlich intuitiv an: Die Seraphim feuert mit der A-Taste einen Blitz ab. Für einen dicken, gut gepanzerten Oger reicht das freilich nicht. Der verursacht mit seiner Steinkeule ziemlich viel Schaden; der Gesundheitsbalken der Seraphim sinkt in bedrohliche Bereiche.

Ein Druck nach unten auf dem D-Pad und die Lady schmeißt einen Heiltrank ein. Komfortabler geht es kaum. Nun ist die Stunde der Rache gekommen: Der Oger wird sein blaues Wunder erleben – wortwörtlich, denn die Spezialfähigkeit Eisregen lässt Hagelkörner vom Himmel prasseln. Bis zu acht Spezialfähigkeiten eines Charakters lassen sich bequem per LB-Schultertaste durchschalten. Wie in Rollenspielen üblich, erwerben erfahrene Heroen nach und nach immer mehr Zauber. Ein Druck auf die RB-Schultertaste öffnet das Inventar, hier sind alle Fähigkeiten fein säuberlich gelistet – von Feuer und Eisregen über Vergiftungszauber bis hin zu Meteoritenhagel. Clevererweise macht das System auf Wunsch Vorschläge, welche Ausrüstung oder Zauber sich optimal für den eigenen Spielstil eignen – feine Sache für Einsteiger. Profis stellen ihre Sets lieber selbst zusammen und kombinieren bis zu vier Kampfkünste zu einem besonders machtvollen Angriff. Wenn ein Meteorit in den Feindeshorden einschlägt, zaubert das ein zufriedenes Grinsen auf des Spielers Gesicht. So ein Einschlag sieht auch famos aus, denn grafisch wird was geboten. Ancaria ist sehr liebevoll und detailliert gestaltet: Im Osten erstreckt sich eine durch T-Energie verstrahlte Sumpflandschaft, die

nur noch von allerlei mutiertem Getier bewohnt ist. Im Herzen von Ancaria liegt das idyllische Elfenreich. Dort leben Langohren in modernen Bauten mit hohen Glasfassaden – sehr malerisch. Die Designer haben jeden einzelnen Stein und jedes Haus von Hand modelliert. Abgesehen von der zwar stark und gehaltvoll geschriebenen, aber schwach präsentierten Geschichte erwartet Rollenspiel-Fans hier ein echter Leckerbissen. Vormerken.

Benjamin Kratsch

360 SAGT ...

Da kommt ein Rollenspiel-Tipp auf uns zu: Mit dicken Gegnern, handlichem Kampfsystem und grandioser Grafik. Wenn nur die Story so liebevoll inszeniert wäre...

Hitzpotenzial 7,5

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch entweder die neue Referenz im Beat-'em-Up-Genre »Street Fighter IV« oder den unvergleichlich spannenden Horror-Schocker »Resident Evil 5« von Capcom dazu. 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 deine Wunsch-Abo-Prämie – entweder »Street Fighter IV« oder »Resident Evil 5« – gegen eine Zuzahlung von nur 10 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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 10,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandsbedingungen 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 Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Street Fighter IV« oder »Resident Evil 5« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Street Fighter IV« oder »Resident Evil 5« verzichten.

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 »Street Fighter IV« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 12 Jahren.

☐ Ja, ich will »Resident Evil 5« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren.

Einmalige Zuzahlung: 10,- 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.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

**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.

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.

360 – das sind wir

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Nicholas Buracas, Sönke Siemens,
Benjamin Kratsch, Jan Heinrich,
Reinhard Fischer, Michael Förtsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Clarissa Gallistl

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Martina Strack, Alice Klink, Tomas Soucek

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT UND ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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

Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München. Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert. Covermotiv: Wheelman. Bildmotive von www.pixels.de und www.aboutpixel.de. Verbreitete Auflage (IVW Q4/2007): 24.312 Hefte. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin.



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

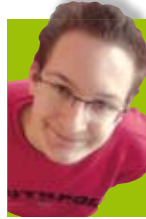
LIVE-GAMERTAG/ Buzzybee70

GENRES/ Action, Racing

SPIELT GERADE/ »Race Pro«,

»F.E.A.R. 2: Project Origin«

FREUT SICH AUF/ »Riddick: Assault on Dark Athena«, »Need for Speed: Shift«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Agent_K

GENRES/ Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE/ »Resident Evil 5«,

»Stormrise«

FREUT SICH AUF/ »Singularity«,

»Dragon Age: Origins«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Neurotekk

GENRES/ Action, Puzzle

SPIELT GERADE/ »GTA IV: The Lost

and Damned«, »Resident Evil 5«

FREUT SICH AUF/ »Deus Ex 3«,

»Mass Effect 2«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Nyanko

GENRES/ Horror, Abenteuer

SPIELT GERADE/ »Mirror's Edge«,

»Resident Evil 5«

FREUT SICH AUF/ »I Am Alive«,

»Riddick: Assault on Dark Athena«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

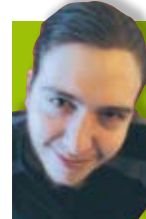
LIVE-GAMERTAG/ VG Sanka

GENRES/ Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

SPIELT GERADE/ »Halo Wars«, »Fallout 3«

FREUT SICH AUF/ »Dante's Inferno«,

»Operation Flashpoint 2«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Type422

GENRES/ Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Killzone 2« (PS3),

»Star Ocean: The Last Hope«

FREUT SICH AUF/ »Splinter Cell: Conviction«,

»Battlefield 1943«



Michael Förtsch REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Rincewind0

GENRES/ Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE/ »Fable 2«,

»F.E.A.R. 2: Project Origin«

FREUT SICH AUF/ »Duke Nukem Forever«,

»Deus Ex 3«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG/ Cyntec

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

SPIELT GERADE/ »Street Fighter IV«,

»Resident Evil 5«

FREUT SICH AUF/ »Guitar Hero: Metallica«,

»Army of Two: The 40th Day«

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. Kauf Tipps 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.



UBISOFT®

© 2009 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Midway Home Entertainment Inc. Wheelman is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. and is used under license. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The Trigon logo is a trademark of Trigon Studios, Inc.

www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE



THE FAST AND THE FURIOUS

VIN DIESEL

TM

Mehr auf www.360-live.de
☐ Leser-Voting ☐ Mehr Bilder ☐ Umfrage: Was hältst du von Quicktime-Events?


Kult oder Eintagsfliege?

- Spektakuläre Boss-Fights, sieht stellenweise klasse aus, sehr einsteigerfreundlich, dt. Version ungekürzt
- Extrem viele Quicktime-Events, fade Texturen, zu wenig Speicherpunkte, einseitiges Design

Das Spiel in Zahlen

- 9 Missionen, 3 verschiedene Schwerter mit jeweils 6 Upgrades, 2 getrennte Schwierigkeitsgrade für Kampf-Gameplay und Quicktime-Events, knappe 9 Stunden für einmaliges Durchspielen auf mittlerer Stufe, 4 Ninjutsus, 20 Embleme und nochmal so viele Kostüme freischaltbar

Erhältlich/ 03. April 2009

AUF EINEN BLICK

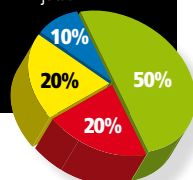
Publisher/ Microsoft
Hersteller/ From Software
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ nein
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Kampfkunst gegen dutzende Bossgegner und massig Quicktime-Events.

DAS STECKT DRIN

- Mutanten
- Boss-Viecher
- Schwarze Klamotten
- Ninjutsu



NINJA BLADE

Action mit mehr Bossgegnern als ein Ninja Kerben auf seinem Katana hat...

Tokio im Jahr 2015: Ein junges Mädchen kniet auf einem Gehsteig und weint. Als ein älterer Herr ihr aufhelfen will, zeichnet sich pure Angst in sein Gesicht: Kleine Würmer winden sich aus den Augenhöhlen des Mädchens. Die Kamera zoomt durch das Auge direkt ins Gehirn, das von den parasitären »Alpha-würmern« zur Brutstätte umfunktioniert wurde. Die Maden vermehren sich, die Gliedmaßen mutieren, der zierliche Körper verformt sich zu einer riesenhaften Kreatur. Schon nach kurzer Zeit fällt fast ganz Tokio den Parasiten anheim. Die Regierung Japans verlässt sich zur Lösung des Problems auf die Kampfkunst eines einzigen Kriegers: Ken Ogawa ist immun gegen den Erreger. Er soll die Seuche bekämpfen und die Stadt retten.

Gleich zu Beginn stellt sich dem Spieler der verunstaltete »Pockenriese« in den Weg.

Während man das Biest verkloppt, wird die Steuerung erklärt: Waffenkombos basieren auf X- und Y-Taste, Sprints und Ausweichmanöver vollbringt Ken per RT-Schultertaste. Gesprungen wird mittels A-Knopf. Doppelsprünge hat Ken aber nicht drauf. Via LB-Schultertaste wird die »Ninja Sicht« aktiviert. Sie löst einen speziellen Sichtmodus aus, bremst Angreifer aus, hebt Gefahren und Schwachstellen hervor. Doch wirklich viel bringt die Zeitlupen nicht; zu langweilig ist die Farbgebung, zu gering die Einflussnahme auf den Spielablauf.

Der junge Ninja wird von seinem Vater gleich in der ersten Mission mit drei mächtigen Schwertern ausgerüstet. Die Oni-Schlächterklinge ist ein zweihändig geführtes Katana-Schwert für schnelle Angriffskombinationen. Wer dagegen Mauern einreißen und schwerfällige Gegner meucheln möchte, wird eher das so genannte Panzerbrechende



Das Spiel greift Stilelemente aus Hongkong-Movies auf, lässt Ken zum Beispiel für Kampfszenen durch die Luft segeln.

liveundonline

- Online-Ranglisten
- 50 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, teilweise sehr schwer zu verdienen; »Meister der Unbesiegbarkeit« etwa – alle Missionen ohne Neuversuch durchstehen – bringt gerade mal 20 Gamerpoints
- Es gibt eine Demo auf dem Marktplatz; die besteht allerdings ausschließlich aus Quicktime-Events und ist deshalb für das Gameplay nicht allzu repräsentativ

3



PROFIS AM WERK

So funktioniert's

Gekonntes Charakter-Design ist in Videospielen seit jeher ein entscheidender Faktor. From Software hat sich deshalb für die Gestaltung des Helden Ken Ogawa an den sonst für Capcom tätigen Designer Keiji Nakaoka gewandt, der schon die Charaktere für »Lost Planet« entworfen hat. Er zeichnet für das Aussehen des neuen Ninjas verantwortlich. Gute Entscheidung, wie wir finden, denn die Figuren in »Ninja Blade« wirken eigen, nicht abgekupfert und fügen sich sehr gut in das düstere Drumherum ein. Wenn nur die Kulissen nicht ganz so grau in grau wären.



2

NINJA-STYLE

Extra-spektakulär

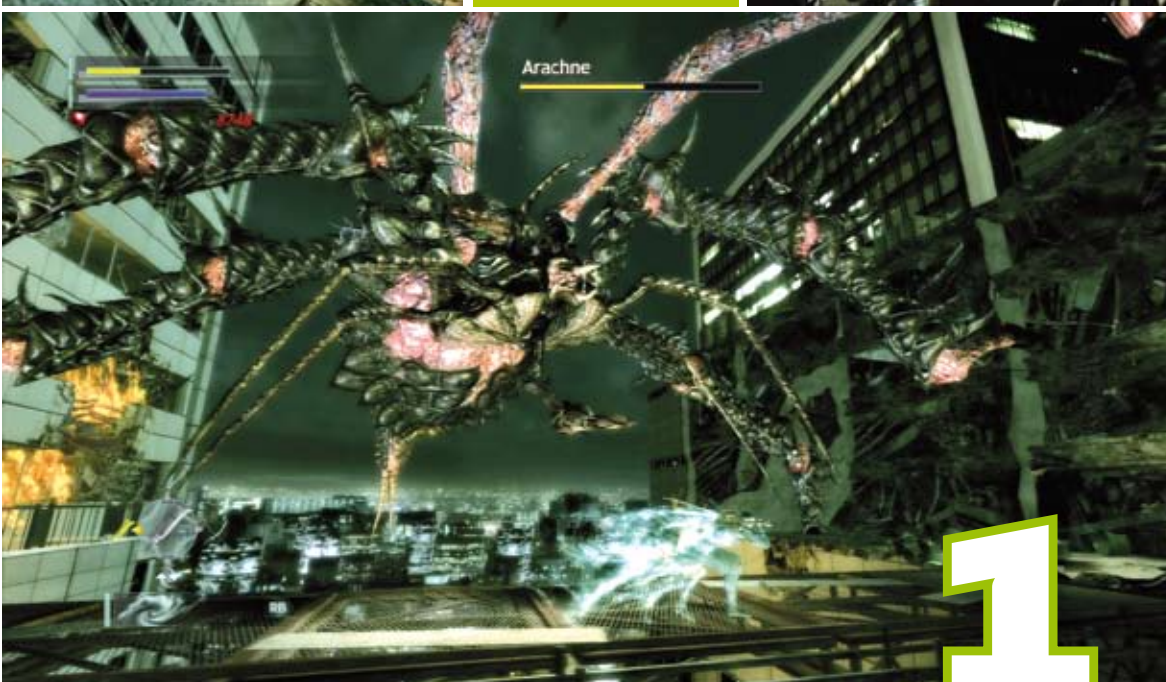
Die Riesenspinne »Arachne«

1 ist der erste Endgegner. Zack, zack, Beinchen ab! Auch wenn sich der Kampf etwas in die Länge zieht, ist er dennoch eine Augenweide.

In einigen Szenen steigt Ken in den Geschützstand und nimmt mit großkalibrigen Geschossen die widerlichen Gegner ins Visier. Ein Tastendruck genügt, um zwischen panzerbrechendem Dauerfeuer oder dem Granatwerfer umzuschalten.

2 Den geneigten Ninja erwarten pro Abschnitt ungefähr drei Boss-Kämpfe. Sie sind allesamt nervenaufreibend inszeniert und fügen sich gut in die Gesamtgeschichte ein.

3



1

Schwert mögen. Für Distanzangriffe und Rundumschläge drängen sich die Doppelfalken-Schwerter auf. Ken hat die drei Waffen stets bei sich, kann sie zu Beginn aber nur begrenzt nutzen. Doch sobald Gegner zu Boden gehen, lassen sie Blutkristalle zurück. Damit lassen sich die Waffen stufenweise verbessern. Mehr und mehr Kombos werden freigeschaltet. Von denen wirken die meisten zwar völlig übertrieben, aber zum Design passt's, und die Effekte kommen richtig wuchtig rüber. Das gilt erst recht für Kens schlagkräftige Fernwaffe, das Ninjutsu, das er auf seinem Rücken trägt: Ein riesiger Wurfstern, der mittels B-Taste Wind- und Blitzzauber auf die Gegner überträgt.

Zu oft hat man allerdings das Gefühl, Treffer seien eher dem Zufall als dem eigenen Können geschuldet. Dass sich das Ganze etwas sperrig anfühlt, hängt außerdem mit einer fragwürdigen Design-Entscheidung zusammen: Quicktime-Events bilden nicht nur eine Facette des Ganzen, sondern ein tragendes Element. Unzählige cineastische Sequenzen, häufig von schnellen Schnitten und Wechseln der Kameraperspektive begleitet, gehen mit Quicktime-Reaktionstests Hand in Hand. Dramatische Momente durch schnelles Antippen vorgegebener Tasten in Gang halten zu können, intensiviert die Action und schießt den Adrenalinpegel oft bis unters Dach, erst recht bei Boss-

gegner-Kämpfen. In jedem Kapitel schieben sich mehrere mächtige Riesenkrebe, haushohe Megawürmer und ähnliche XXL-Kreaturen ins Bild. Wenn sich aber selbst kleine Standard-Zombies ihre letzte Salbung per Senso-Reflex-Test abholen, dann ist das ein bisschen viel. Letztlich verlangen die Reaktionsübungen außerdem wenig Fingerfertigkeit. Ein »Ninja Gaiden« legt da ein höheres Tempo vor, erwartet besseres Timing und gezielten Einsatz von Kampftechniken.

Und so vermag »Ninja Blade« zwar etappenweise mitzureißen, spielt sich aber oberflächlich und nervt mit Macken. Kontrollpunkte etwa sind fair gesetzt, Speichern ist aber nur zu Etappenbeginn erlaubt. Wer das nicht weiß und fahrlässig die Konsole abschaltet, muss bis zu einer Stunde nochmal fleißarbeiten. Viele der in Echtzeit gerenderten Zwischensequenzen sehen zwar fantastisch aus, doch dem stehen Gähn-Texturen und arg geradliniges Level-Design gegenüber. Fast alles spielt sich auf den Dächern und in den Häuserschluchten von Tokio ab.

Was bleibt, ist griffige Action, die den Ninja in dir entfachen kann – aber nur für rund neun Stunden Spieldauer, und auch nur, wenn man Quicktime-Events abkann.

Jan Heinrich/rl

ZWEITE MEINUNG

Richard Löwenstein: Quicktime-Overkill? Ja. Aber da das Spiel immer dieselben Tasten abfragt und ich meine Reflexe dank variablem Schwierigkeitsgrad nicht überstrapazieren muss, kann ich das schnittige Design und die spektakulären Bilder voll genießen. Toll zum Abreagieren. Ich gebe 7.8

Ninja Blade

GRAFIK/

Stilsicher, dynamisch und flüssig, aber grau in grau

7

SOUND/

Gute Effekte, stimmungsvoller Soundtrack

7

STEUERUNG/

Eingängig, aber teilweise unpräzise

6

Gut erzählte und optisch streckenweise überragende Ninja-Action, leider gemindert durch einige Defizite im Gameplay.

7.1 aus 10

Erhältlich/ 24. April 2009

Licht oder Finsternis?



Deutsche Version ungekürzt, tolle Originalstimmen von Vin Diesel und US-Rapper Xzibit, keine Quicktime-Events, alle freigespielten Kapitel vom Titelbild aus anwählbar



Nur englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln, nur vier Controller-Konfigurationen auswählbar, kein PAL-50-Video unterstützt

AUF EINEN BLICK

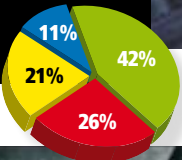
Hersteller/ Atari
Entwickler/ Starbreeze/Tigon
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Ego-Shooter
Spieler/ 1 - 12
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

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

DAS STECKT DRIN

- Dunkelheit
- Drohnen
- Nahkampf
- Kopfgeldjäger



liveundonline

■ Bis zu zwölf Mitspieler in sechs Online-Mehrspieler-Modi: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und Arena als Standards sowie »Butcher Bay Riot« und »Pitch Black«-Modus in Dunkelheit ■ Die 50 hart erkämpften Erfolge (1.000 Gamerpoints) verteilen sich zu je einem Drittel auf die zwei Einzelspieler-Kampagnen und den Mehrspieler-Modus. Punkte gibt es für einige Etappenziele, etwa 1.000 oder 10.000 tote Gegner, außerdem fürs Durchspielen auf den Stufen mittel und hart. Dazu kommen ein paar geheime Erfolge, zum Beispiel den Frachtbereich ohne Sichtung schaffen oder alle Gegner im Ring von Turm 17 besiegen ■ Optionale Spielerbilder und Dashboard-Themen als Download geplant

RIDDICK

ASSAULT ON DARK ATHENA

Nach »Dead Space« ein weiterer Höhepunkt unter den Sci-Fi-Shootern.

Ein fremder Planet. Einige Menschen verlieren sich auf einem Sturm umtosten Felsplateau. Im Hintergrund schält sich ein monströser Bau aus festem Beton und verrottenen Stahlarmierungen aus dem Zwielicht, verspricht Schutz, birgt aber Unfreiheit: Es handelt sich um das Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay. Schilder warnen vor Minenfeldern rundherum. Flucht aussichtslos? Die Menschen wechseln ein paar Worte, und schnell zeigen sich Klassenunterschiede. Einer ist Kopfgeldjäger, die anderen sind Wärter und weitere Insassen. Und dann ist da noch einer. Ein Mörder und Gesetzloser, ein Gejagter unter Sternen. Aber kein gewissenloser Killer, sondern einer, der sich zur Wehr setzt, tief im Herzen ein Krieger ist für das Gerechte: Richard B. Riddick, sicherlich eine der ausgeprägtesten Figuren, die das Sci-Fi-Genre in den letzten Jahren hervorgebracht hat.

Populär ist Riddick seit den Hollywood-Streifen »Pitch Black« und »Chroniken eines Kriegers«, und das hängt mit der Leistung des US-Schauspielers Vin Diesel zusammen. Er gibt der Figur eine

Erscheinung, die keine Zweifel an ihrer Entschlossenheit lässt. Kahler Kopf, Arme wie Keulen, Stiernacken, Bewegungen wie ein Panther – auch im Videospiel. Die körperbetonte Kameraführung lässt den Spieler an dieser markanten Figur teilhaben. Der Blick verlässt gelegentlich die für Ego-Shooter typische Ich-Perspektive, zoomt raus, zeigt Riddick in seiner Umgebung. Demselben Zweck dienen auch Riddicks Selbstgespräche und kernigen Konter, wenn ihn Menschen aus seinem Umfeld blöd anmachen. Und das tun sie oft. Doch am Ende bluten sie alle gleich.

ICH BIN DIE DUNKELHEIT

Dieser Ego-Shooter unterscheidet sich in vielen Punkten von anderen, schon bei der Ausstattung, denn eigentlich sind's zwei Spiele auf einer Disk. Einmal das modernisierte Update des PC- bzw. Xbox-Games »Riddick: Escape from Butcher Bay« von 2004, dann die Neuveröffentlichung, die dem Ganzen ihren Namen gibt: »Riddick: Assault on Dark Athena«. Die zwei Kampagnen



Schnittige Nahkampf-Action auf der Dark Athena dank Riddicks zwei Ulak-Handklingen.



Interessantes Stilmittel: Wechsel im Farbton unterstreichen das Spieltempo, bei Schleichereien wird's bläulich...



Zwischendurch die Kontrolle über Drohnen-Soldaten übernehmen und in wüsten Ballereien austoben? Doch, fühlt sich gut an!

sind dem Namen nach getrennt, jedoch über einen roten Faden in der Handlung verbunden und über das Hauptmenü getrennt spielbar – ein schönes Angebot für all jene, die das Hochsicherheits-Gefängnis Butcher Bay bereits erkundet haben und das kein zweites Mal tun wollen. Wenn wir verraten, dass Riddick die Flucht aus Butcher Bay am Ende überlebt, dann lüften wir kein Geheimnis – schließlich ist schon länger bekannt, dass die Dark-Athena-Kampagne daran anknüpft und Riddick als Heldenfigur erhalten bleibt. Diese Kampagne erzählt von einem ebenso gewaltigen wie geheimnisvollen Sternenschiff namens Dark Athena. Das Schiff ist ein Hort Gesetzloser, die unter der Führung einer gewissen Captain Revas andere Schiffe kapern. Einige Opfer enden im Gefangenentrakt, den meisten jedoch droht Schlimmeres: Sie werden zu willenlosen Soldaten-Drohnen umgeformt. Wie Riddick an Bord gelangt und was es mit den Drohnen auf sich hat, das erschließt sich im Spielverlauf.

Flucht aus dem Gefängnis, Flucht aus der Drohnenfabrik? Die Handlung ist vergleichbar, das Gameplay auch. Das hier ist kein stumpfer Ego-Shooter, in dem man mit dem Finger am Abzug über Leichen geht. Riddick ist vielmehr ein Schattenkrieger, der das Licht meidet, die Dunkelheit bevorzugt, sich an Ahnungslose heranpirscht und diese hinterrücks

meuchelt. Zumindest anfangs geht das so. Später entwickelt sich das Gameplay mehr in Richtung Action.

Zu tun gibt's jede Menge: In Butcher Bay stehen Riddick bevorzugt Insassen, Aufseher und gepanzerte Wärter im Weg, auf der Dark Athena sind's Söldner, Mech-Krieger, Kampfroborer und Geisterdrohnen mit verschieden ausgeprägter Klugheit. Einige reagieren stumpf wie Maschinen, andere sind sozusagen beseelt und deutlich gefährlicher. Die Gegner-KI leistet sich ein paar Dummheiten, kennt aber grundlegende Verfolgungs- bzw. Ausweich-Taktiken und vermag einige Situationen nachvollziehbar zu erfassen. Wer unter Beschuss das Suchlicht auf dem Waffenlauf brennen lässt, muss sich nicht wundern, dass er ein blendendes Ziel abgibt. Also Funzel aus, jetzt können Wachen nur noch blind in die Dunkelheit feuern.

Und siehe da, es lässt sich auf magische Weise pixelgenau zielen, sehr zufriedenstellend. Misslingt eine Aktion, schreibt man's letzten Endes sich selbst zu und ist motiviert, das Ganze beim nächsten Mal geschickter hinzukriegen. Ein Bravo auch für die drei jederzeit einstellbaren Schwierigkeitsgrade. Wer unbeschwert die Sci-Fi-Atmosphäre genießen will, muss nur wenige Heldentode erdulden. Wer die Herausforderung sucht, wird ebenfalls fündig.

Entscheidende Details

Das Raumschiff lebt!

Es sind die Kleinigkeiten, die »Assault on Dark Athena« so hautnah und erlebenswert machen. Zum Beispiel die Tatsache, dass Riddicks Arme und Beine bei Sprüngen durchs Bild huschen, was das Mittendrin-Gefühl verstärkt. Oder auch, dass Riddick seine Waffe zur Seite senkt, sobald er auf eine Wand zugeht und sich nah an sie heranpressen möchte. Damit verliert sich der Lichtkegel der mit dem Lauf verschweißten Taschenlampe im Nichts, ein taktischer Vorteil geht flöten. Solche Aha-Effekte gibt's immer wieder, auch bei Experimenten in den sehr körperbetonten Faust- bzw. Messerkämpfen. Manchmal bekommt Riddick mit der linken Hand den Gegner zu packen, hält ihn fest, gibt ihm mit der rechten Faust ein, zwei, drei schnelle Knochenbrecher direkt ins Gesicht. Die Nahkämpfe kommen durch die Ich-Kamera heftig rüber. Kein Kampf sieht wie der andere aus, und doch klappt alles mit nur zwei Tasten: Deckung per LT-, Fausthieb per RT-Schultertaste. Alles Weitere hängt vom Timing und der Position zum Gegner ab. Das hat eine ausgewogene Mischung aus Eigenkontrolle und Choreographie zur Folge.

Einige Merkmale wirken jedoch nicht ganz so schlüssig. Zum Beispiel die Tatsache, dass Riddick bei Sprints über Container und Kisten manchmal selbst an kleinsten Höhenunterschieden stoppt und seinen Lauf erst nach einem Sprungkommando fortsetzt. Dann gibt's schulterhohe Luken, die Riddick auf Kommando per Sprungtaste nicht verlassen mag. Erst mit dem Kletter-Befehl klappt's. Da hätte Starbreeze der Steuerung ruhig mehr Toleranz und Hirn antrainieren können. Davon abgesehen geht die Steuerung bestens von der Hand, nicht zuletzt dank vielfältiger Feinjustierungsoptionen für Controller- und Fadenkreuz-Empfindlichkeit. Und so arrangiert man sich letztlich gern mit den Macken. Die Geschicklichkeitstests fügen sich gut in das Schleich- und Action-Gameplay ein und bringen so manchen Höhepunkt mit sich: Zum Beispiel eine Hetzkletterei an Bord der Dark Athena, die stark an die Flucht vor der aufgehenden Sonne auf dem Höllenplaneten Crematoria erinnert. Schönes Déjà-vu für Kenner des Riddick-Streifens »Chroniken eines Kriegers«!



Wenn man den Gegner zu umtänzeln versucht, kriegt Riddick ihn von hinten am Genick zu fassen, entzieht ihm sein Messer und schlitzt seine Kehle auf.



WER SIEGEN WILL...

1 ...muss hören!

Das Spiel lebt nicht zuletzt vom Hörenswerten: In den Quartieren trällern Wachen vor sich hin, im Kampf warnen sie sich mit einem »Grenade!« vor fliegendem Sprengstoff und drohen Riddick ein »Who turned off that light? You're goin' down!« an, sobald er mit Lichtschaltern spielt. Schade, dass sie das nur auf Englisch tun.

Gelegentlich weisen Durchsagen über das Lautsprechersystem darauf hin, dass die Leiche einer Wache entdeckt wurde und deshalb erhöhte Alarmbereitschaft notwendig sei. Leichen packen und in dunkle Ecken ziehen, kann von Nutzen sein – in Butcher Bay genauso wie auf der Dark Athena.

Ein Tipp für Besitzer zweier Konsolen: Anders als auf der Xbox 360 fehlt auf Playstation 3 eine Anpassung der Farbtemperatur ans vorhandene Fernsehgerät. Außerdem leiden dunkle Passagen unter ausblutenden Farbflächen. Wir wüssten, mit welcher Version wir spielen...

2



Er hat mit mir gesprochen ... über dich, Riddick. Aber woher ich, dass du nicht nur ein Hochstapler bist?

3



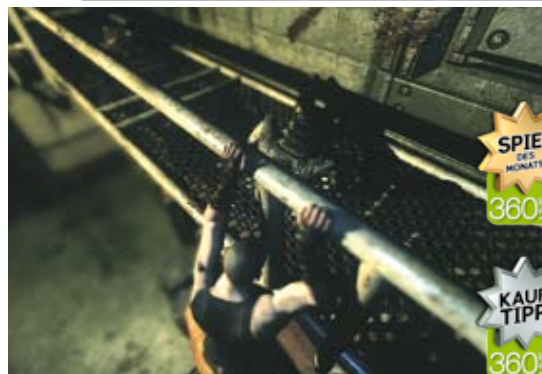
Gerechtigkeit und Rache!

Eine Reihe von Einschüben mit Dialogszenen versorgt den Spieler mit Aufgaben. Bring mir dieses, dann kriegst du jenes: Die Suche-Finde-Puzzles machen immerhin Sinn als Schmiermittel für die Handlung.

UMARME DIE DUNKELHEIT

Und der Spielfluss stimmt. Wärter, gepanzerte Drohnen, egal: Sie alle verhalten sich nachvollziehbar. Abrufbare Spiel Tipps, jede Menge Rücksetzpunkte, minimale Ladepausen, ausreichend Nanomed-Stationen zum Dopen von Riddicks Lebensgeistern, alles da. Auch Stoff für Sammler in Form dutzender versteckter Sammelkarten, Entwickler-Skizzen und Ähnlichem. Nun kann man der Butcher-Bay-Kampagne eine gewisse Geradlinigkeit vorwerfen, und dass die von den Gamedesignern konstruierten Aufgaben der Reihe nach wie vorgesehen erledigt sein wollen. Auf der Dark Athena bleiben mehr Entscheidungsfreiräume. Schießen oder schleichen – oft führt beides zum Ziel. Häufig wird die Spielhandlung durch besondere Erlebnisse aufgelockert, etwa mit Action bei verminderter Schwerkraft oder hochgeschraubte Dramatik in minutenlangen Dauerfeuer-Ballereien. In einer Szene übernimmt Riddick beispielsweise die Kontrolle über Geisterdrohnen und richtet mit deren brachialer Drohnen-Schnellfeuerkanone ein unbeschreibliches Gemetzel an. Das tut gut – nach Stunden des Versteckspiels...

„Ein Mörder und Gesetzloser, ein Gejagter unter Sternen.“



Vorantreibende Wirkung hat auch die Tatsache, dass Riddick im Spielverlauf spürbar an Fähigkeiten zulegt. Die Butcher-Bay-Kampagne erzählt zum Beispiel nach einiger Zeit, wie Riddick an diese scharfen Nachtsicht-Augen herankommt. Per D-Pad lässt sich's dann jederzeit zwischen Normal- und Nachtsicht hin und her schalten. Das Spiel nutzt diese Fähigkeit als schicken Grafikeffekt und zur Integration taktischer Facetten. So kann Riddick stellenweise das Licht löschen und in vollkommener Dunkelheit Wachen und Drohnen auf-lauern. Dumm nur, dass die Nachtsicht-Augen bei Gegenlicht zu Überlastung neigen. Sobald also ein Gegner seinen Suchscheinwerfer auf Riddick richtet, blitzt's kurz grell auf und der Bildschirm explodiert in strahlendem Weiß, bevor wieder Schemen erkennbar sind. Jeder Vorteil ist also irgendwie erkauft.

MÄCHTIG WIE KALTER STAHL

Und die Grafik? Sicherlich erfindet die Starbreeze-Engine die Pixel nicht neu. Der Butcher-Bay-Kampagne ist ihr Ursprung im Jahr 2004 stellenweise anzusehen. Einige Strukturen wirken flach, Wände scheinen nicht ganz so plastisch, Riddick selbst ist weniger schön modelliert als in der sichtlich moderner ausgestatteten Dark-Athena-Kampagne. Da kommen

die Hangars, Laderäume, Quartiere und Labore schön dreckig, rostig und verkommen rüber. Nur täte vielen Figuren eine lebendigere Anmutung gut. Nun gut, entscheidender ist, dass die Spielereien mit grellem Licht und tiefschwarzen Schatten eine so tolle Wirkung entfalten. Wenn sich Riddick hinter einer Kiste verschanzt, Patrouillen mit grellen Suchscheinwerfern vorbeischießen und der Lichtkegel ihn jeden Moment zu erfassen droht, dann löst das ein herrliches Prickeln aus. Die Musik forciert von düsterer Vorahnung geprägte

Situationen mit bebenden Elektro-Sounds, flutet den Raum bei Attacken mit hektischem Schlagzeug-Stakkato, unterstreicht Schießereien mit dramatischen Orchester-Klängen. Intensiviert wird das durch den cleveren Einsatz wechselnder Tiefenschärfe. Mal wird der Hintergrund fokussiert, dann der Vordergrund scharf gestellt. Das lenkt die Aufmerksamkeit des Betrachters auf bestimmte Bildbereiche, lenkt von anderen ab, erhöht wiederum die Spannung. Unter dem Strich also ein langfristig unterhaltsames Action-Paket mit eigener Note, das für 18

bis 24 Stunden vollauf beschäftigt – ohne Pause, Leerlauf, Frustattacken oder Jetzbitte-was-andere-Sehnsüchte. Wo gibt's mehr Begeisterung pro Euro? Eben!

Richard Löwenstein

Waffensysteme

Tod durch Teetasse

Fäuste, Schlagring und Haarnadel reichen dem kampferprobten Überlebenskünstler Riddick in beiden Kampagnen für die erste halbe Stunde aus. Dann bewaffnet er sich mit Messer beziehungsweise Ulak-Handsicheln. Sage und schreibe zwei bis drei Stunden vergehen in beiden Kampagnen, bevor Riddick dauerhaft Hand an Schusswaffen legen darf. Das Gameplay nimmt damit eine Wendung in Richtung Action- und Ego-Shooter – ohne aber auf Spannungshöhepunkte durch Schleichereien im Schatten zu verzichten. Gegen Ende verfügt Riddick über Pistole, Schrot-, Sturm- und Maschinengewehr, Maschinenkanone, Betäubungswaffe, Haft- und Sprenggranaten. Die Waffen-Sounds bohren sich teils richtig heftig in den Magen. Wenn so eine Maschinenkanone im Stakkato hunderte Kugeln in Richtung Gegner spuckt, dann klingt das satt und kraftvoll. Im Multiplayer-Modus sind Haftgranaten und einige andere Waffen modifiziert, außerdem kommt ein Scharfschützengewehr zum Einsatz. Die Waffenauswahl klappt nach kurzer Eingewöhnung bestens: RB-Schultertaste antippen, ein Radialmenü schnippt auf den Bildschirm, den rechten Analogstick in Richtung der favorisierten Waffe schnalzen lassen, fertig.



Es gibt eine Zielauswahl, doch die hält sich zurück. Das Fadenkreuz will eher von Hand geführt werden, damit Treffer gelingen. Klappt super – dank Magie der Furianer?

NUR FRAGEZEICHEN?

Darum keine Wertung!

Warum stehen hier rechts in der Gesamtwertung zwei Fragezeichen, wo doch eine Zahl unsere Eindrücke zusammenfassen sollte? Uns lag für diesen Bericht eine vollständige und so weit fehlerfreie Version vor. Allerdings hat uns die Disk erst kurz vor Redaktionsschluss erreicht. Wir konnten zwar beide Kampagnen durchspielen, aber nur einmal. Weil sich die drei Schwierigkeitsgrade aber deutlich unterscheiden, wäre für eine verlässliche Benotung ein mehrfaches Durchspielen notwendig gewesen. Das war in der Kürze der Zeit nicht machbar. Außerdem konnten wir den Mehrspieler-Modus nur zwei Stunden lang ausprobieren. Um dennoch vor der Veröffentlichung zu informieren, haben wir uns zum Vorabtest ohne Wertung entschlossen. Das endgültige Urteil reichen wir in der kommenden Ausgabe nach. Unabhängig davon stehen Auszeichnungen als Kauf Tipp und als Spiel des Monats fest.

ZWEITE MEINUNG

Nicholas Buracas: Tolles Spiel, ich kenn's ja zum Teil von der alten Xbox. Nur der Mehrspieler-Modus macht mich bisher nicht so an. Bin gespannt, ob sich der »Pitck Black«-Modus mit den dunklen Karten durchsetzt. Bis dahin vernein ich mir eine Wertung.

Assault on Dark Athena

GRAFIK/

Voller Atmosphäre, aber teils leblose Figuren

8

SOUND/

1A-Miteinander aus Filmmusik, Waffen- und Ambiente-Klängen

9

STEUERUNG/

Handlich, übersichtlich, Belegung nur teils konfigurierbar

8

An Spannung, Spieldauer und Dramatik reicher Ego-Shooter, der Geschick, Können und Hirn verlangt. Nicht vergessen!

?.? aus 10

Deutschlands
ERSTER TEST
Nur in 360 Live!

Das Spiel in Zahlen

■ Spielfläche von umgerechnet etwa 17 mal 6 Kilometern, Karrieremodus mit 23 Kapiteln, gegen Ende in 3 Handlungspfade verzweigend, plus 1 Schlusskapitel mit Finalkampf, Spieldauer 11 bis 13 Stunden für Muss-Missionen, 7 freiwillige Auftragsgattungen: Vertrag, Flucht, Kurier, Auf Bestellung, Zerstörungsgorgie, Straßen-Rundrennen und Taxi mit je 10 bis 15 Missionen, 24 Auto- und Motorrad-Typen, davon 2 original lizenziert. Bildaufbau mit 30 Bildern pro Sekunde.

Hersteller/ Ubisoft/Midway **Entwickler/** Midway Newcastle **Preis/** ab 55 Euro **Genre/** Action-Abenteuer **Spieler/** 1 **Xbox Live/** ja **Erhältlich/** 25. März 2009 **USK/** ab 16 Jahren

VIN DIESEL

WHEELMAN

VIN DIESEL IM STRESS: ALS RIDDICK BEFREIT ER DAS UNIVERSUM VON FIESEN KOPFGELD-JÄGERN, ALS MILO BURIK REINIGT ER BARCELONAS STRASSEN VON GANGSTER-SCHMUTZ – IN EINEM GAME WIE EINER SCHNITTMENGE AUS »GTA« UND »DRIVER«.

Das hier ist wieder eines dieser Spiele, das dich anfangs kalt lässt, dir dann aber nach ein bis zwei Stunden unter die Haut kriecht. Und ehe du dich versiehst, ist es mitten in der Nacht, und du hast Stunde um Stunde mit dem Wheelman verbracht. Dieser englische Begriff steht für nichts anderes als für den Transporter, den Fluchtfahrer – für den Typ also, der Lenkrad und Gas im Griff hat und dieses Talent im Auftrag zwielichtiger Typen für deren halbseidene Geschäfte einsetzt. Interessant an diesem speziellen Vollgas-Artisten namens Milo Burik ist zunächst die Tatsache, dass Hollywoods Actionstar Vin Diesel für ihn Modell steht. Diesel mimt den Prototyp des muskulösen, selbstbewussten, meistens wortkargen, Sprüche klopfenden, niemals etwaigem Ärger aus dem Weg gehenden Mordskerls – so, wie man ihn aus »XXx« oder »The Fast and the Furious« kennt. Ein böser Bube als zentrale Figur in einer offenen Welt, die zur freigeibigen Erkundung einlädt? Das erinnert an Action im Stil von »GTA«, und mehr noch »Driver«.

HEY, ICH BIN NUR DER FAHRER

Milo Burik verschlägt's zu Spielbeginn aus vorerst unbekannten Gründen vom Drogenmekka Miami in die spanische Metropole Barcelona. Der Stadtbummel entwickelt Charme, fängt die Reize der Stadt gut ein. Man könnte sich zwar mehr Leben auf den Straßen vorstellen, aber die Farben und die Stimmung passen. Zu dumm, dass keine Zeit für Sightseeing bleibt: Milo wird binnen kurzer Zeit in einen Krieg zwischen rumänischen Schmugglern und zwei Gangs – Chulos Canallas und Los Santos – verwickelt. Zahlreiche Dialoge und per Game-Engine inszenierte Momente rahmen den Spielablauf ein, geben dem Ganzen Sinn und Zweck. Im Lauf der Karriere macht Milo Bekanntschaft mit Gaunern und Gangstern, Informanten und Verrätern, darf auf Liebschaft mit einer Flamenco-Tänzerin hoffen. Und irgendwann steigt man dahinter, weshalb sich Milo mit allen drei Gangs einlässt. Die choreographierten Szenen unterbrechen die Action immer wieder, verändern das Tempo und intensivieren das Erlebnis. Die Sprüche kommen recht kernig, strapazieren aber Action-Klischees etwas zu sehr. Da hätte man sich mehr Pfiff und Logik vorstellen können. Wie kann Milo in einer Dialogszene einen Mordauftrag mit der Begründung ablehnen, dass er ein Fluchtfahrer und kein Killer ist – nur um eine Mission später dutzende gesichtslose Noname-Wachen zu meucheln? Dazu kommt, dass die Geschichte

ständig neue Gestalten einführt. Die sind zwar markant gezeichnet und die hölzerne Mimik wäre verzeihlich, doch die Figuren kommen und gehen in viel zu schnellem Rhythmus, haften sich nicht ins Gedächtnis. Schließlich kommt's einem dann egal vor, ob Adrian ein Informant oder Benito ein Killer ist, ob Milo für Sorin den Rumänen oder Felipe den Katalanen fährt und dass am Ende jemand ganz anders eine tragende Schurkenrolle übernimmt. Es bleibt festzuhalten, dass der Unterhaltungswert sich eher aus dem Gameplay als der Handlung speist. Der Eindeutschung inklusive Martin Kessler als Vin Diesels vertraute Synchronstimme gebührt dennoch Anerkennung.

Ähnlich wie bei »GTA« bilden 25 Kapitel den Rahmen für eine geradlinige Aneinanderreihung von Aufträgen, die gelegentlich per Handy, häufiger bei persönlichen Treffen mit den bösen Buben übermittelt werden. Ob man die Jobs wahrnimmt oder lieber spazieren geht bzw. rumgondelt, das bleibt einem selbst überlassen. Wer parallel zu den 25 Muss-Missionen die 105 Kann-Aufträge angeht, schaltet Garagen und Waffenkammern frei und macht sich so das Leben erheblich leichter. Zu Anfang fühlt sich das Ganze etwas seicht und oberflächlich an, es fehlt an Herausforderungen. Aber mit der Zeit bekommt Milo mehr zu tun, als nur Figur A nach B hetzen oder Diebesgut von C nach D zu überführen. Er soll Gauner von der Straße rammen, Autos bei voller Fahrt kapern, seine Qualität als Begleitschutz unter Beweis stellen. Und sobald Milo in erste Schießereien verwickelt wird, gewinnt »Wheelman« weiter an Tiefe und Reiz. Nach dem ersten Spieldrittel zieht der anfangs so harmlose Schwierigkeitsgrad an und man begrüßt die Tatsache, dass das Spiel häufig Etappenziele anlegt. Die sind durch – dann sehr kurze – Dialoge, Explosionen oder vergleichbare Schlüsselszenen als solche zu erkennen. Soll heißen: Durchatmen und in der Gewissheit weiterkämpfen, dass man im Fall des Ablebens nicht allzu viel wiederholen müsste. Gutes Gefühl, vor allem weil sich zwei unfaire Missionen einschummeln.

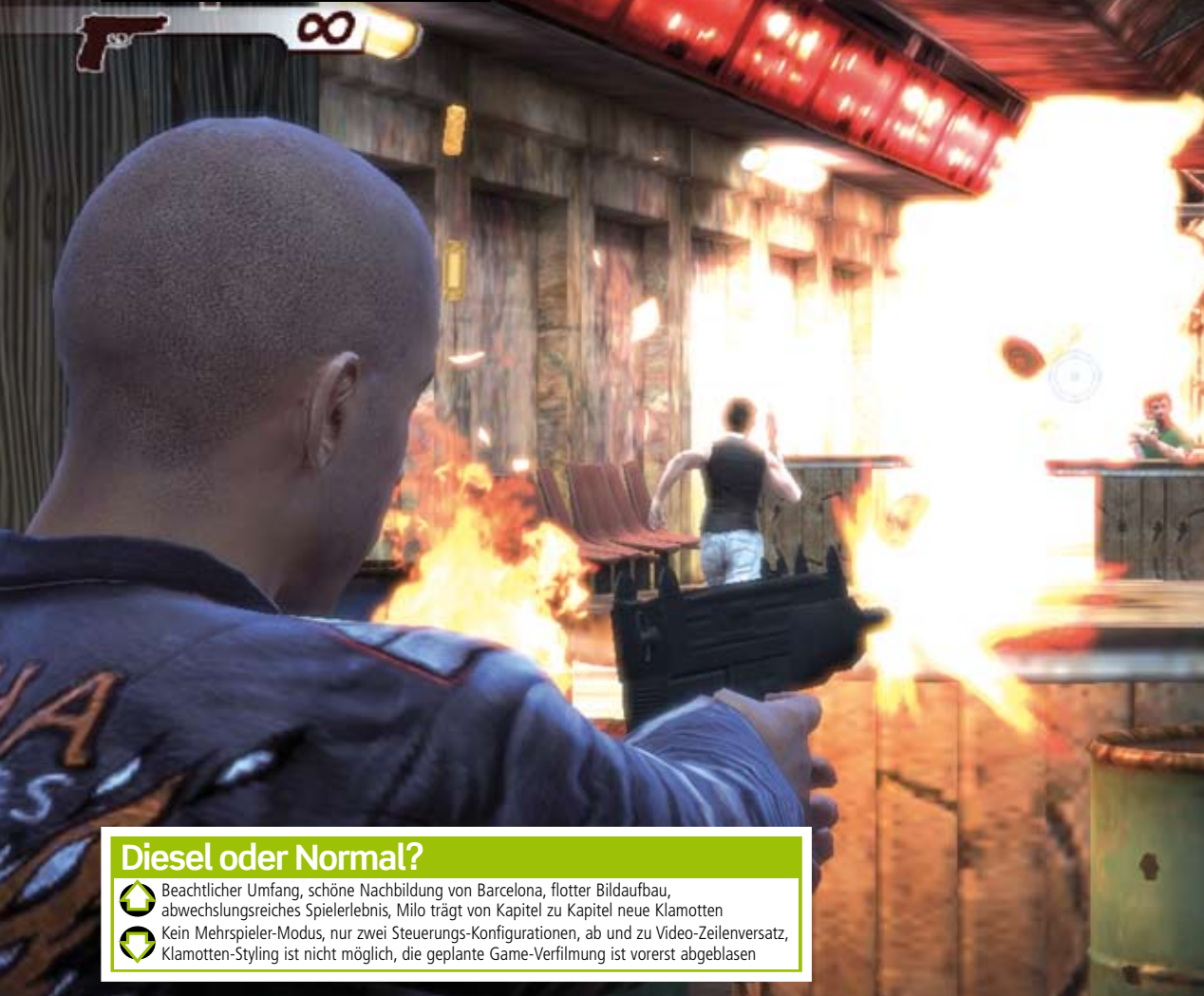
DER HAT EIER AUS STAHL

Wer bei Midway Newcastle ist bitte auf die Idee gekommen, Milo in einem kaum kontrollierbaren 40-Tonnen-Sattelschlepper quer durch Barcelona zu jagen, unter ständigem Beschuss und harten Rammattacken von dutzenden Gangstern in Sportautos und Lieferwagen? Doch diese Szene bildet die Ausnahme in einem



liveundonline

Keinerlei Mehrspieler-Modus ■ Download-Demo auf dem Xbox Marktplatz verfügbar ■ Erfolge sind natürlich drin. 1.000 Gamerpoints gibt's für einige recht fair quer durch das Spiel verteilte Etappen-Ziele: für das Schaffen von Missionen, den ersten Sprung, den ersten Kopfschuss und Ähnliches – Standard eben



Diesel oder Normal?

- Beachtlicher Umfang, schöne Nachbildung von Barcelona, flotter Bildaufbau, abwechslungsreiches Spielerlebnis, Milo trägt von Kapitel zu Kapitel neue Klamotten
- Kein Mehrspieler-Modus, nur zwei Steuerungs-Konfigurationen, ab und zu Video-Zeilenversatz, Klamotten-Styling ist nicht möglich, die geplante Game-Verfilmung ist vorerst abgeblasen

sonst auf Fairness und Spielbarkeit angelegten Actiongame. Die Steuerung erfordert Einarbeitung, aber sie funktioniert. Im Vergleich mit anderen Vertretern des Böse-Buben-in-schlimmer-Umgebung-Genres wirkt die Fahrerei herrlich präzise und kontrollierbar. Tatsächlich pumpt »Wheelman« in einigen Momenten fast so viel Benzin ins Blut wie ein echtes Rennspiel, und nebenbei – es driftet sich recht schnittig, wohl wegen des Bildaufbaus mit flotten 30 Bildern pro Sekunde. Was richtig steil kommt, sind die Motorräder. Wenn Milo mit 180 Sachen in Schräglage über die Placas pfeilt, dann kickt das ordentlich. Zumal man beim blinden Reinstechen in die Kurve Risiken eingehen kann: Leichte Rempeler enden nämlich nicht gleich mit einem Highsider vom Bike. Das mag unrealistisch sein, ist aber dem Spielspaß zuträglich. Weniger toll ist, dass sich Schießereien während der Fahrt so sperrig anfühlen. Wenn Milo lenkt und die Knarre aus der Karre hält, bremst das Kontrollierbarkeit und Handlichkeit aus – auch, weil das Abfeuern der Waffe anders gesteuert wird als bei der Zu-Fuß-Action. Man müsste sich also umstellen, lässt's aber gern bleiben, weil Schießereien bei 100 Sachen gottlob sowieso selten notwendig sind.

Das Zu-Fuß-Kampfsystem wiederum macht einen souveränen Job. Zahl, Tempo und Angriffsmuster der Gegner verändern sich mit der Zeit erheblich, man muss sich auf etliches

einstellen und Feinheiten nutzen lernen. Milos Weg zum Überleben: In Deckung bleiben. Die Umgebung beobachten. Gegner-Markierungen auf der Minikarte als Warnung auffassen. Den Weg zum Opfer suchen. Es im Nahkampf ausknocken oder präzise anvisieren. Die Ziel-Automatik findet zuverlässig die größte Gefahr und behält sie im Blick. Diese Automatik lässt sich durch Antippen der LB-Schultertaste für einen Moment außer Kraft setzen; dann zoomt die Umgebung zwecks Nutzung eines von Hand geführten Präzisions-Visiers nah heran. Man kann dann zum Beispiel eine per Kevlar-Weste geschützte Wache per Kopfschuss ausschalten oder ein Explosiv-Fass ins Auge fassen und hochgehen lassen. Nun ist das hier nicht taktisch oder präzise wie bei »Ghost Recon«, aber schnell ist's allemal und vergleichbar mit »GTA IV« ebenfalls. Auch der Komfort stimmt. Zum Beispiel mag es ja Standard sein, dass man per B-Taste in die Hocke geht um sich vor Beschuss zu schützen. Aber dass man danach nur die RT-Schultertaste antippen muss, damit Milo sich kurz aufrichtet, feuert und sofort wieder verschanzt, das ist praktisch.

DER WEISS, WIE MAN SICH FEINDE MACHT

Die Gegner-KI macht sicherlich keinem »F.E.A.R.« Konkurrenz; manche Wache reagiert nicht mal, wenn direkt neben ihr jemand zu Boden geht. Immerhin tut die KI so viel, dass man

GTA PLUS DRIVER?

Das ist Wheelman!

In seiner Rolle als Kurier, Transporteur und Fluchtfahrer für diverse Gangster ist Milo Burik in den ersten zwei Spielstunden vorrangig motorisiert unterwegs – meist auf vier, gelegentlich auf zwei Rädern. So ein stattlicher Bube wie Milo muss nie spazieren gehen, sondern darf jedes Vehikel auf der Straße anhalten und das Steuer an sich reißen. So kommt's gelegentlich zu witzigen Szenen, etwa wenn ein Gangsterpaar im Smart flüchtet oder man einen Informanten auf einem 50-Kubik-Roller durch die engen Gassen nahe der La Rambla jagt. Mit weiterer Spieldauer gewinnt jedoch die Zu-Fuß-Action an Bedeutung. Teils huscht Milo bis zu einer halbe Stunde lang durch Lagerhallen oder Villen, sucht zwischen Pfeilern und Containern Deckung, zuckt kurz raus, schießt, geht erneut in Deckung und weiter vorwärts. Kein bahnbrechendes Kampfsystem, aber kontrollierbar und motivierend.





sich nicht gelangweilt fühlt. Die Jungs verfolgen Milo, suchen Deckung und entwickeln spezifische Eigenheiten, so dass man mitdenken und sich was einfallen lassen muss. Zu den entdeckenswerten Feinheiten zählt auch die Tatsache, dass am Boden zurückgelassene Waffen durch einen glänzenden Schimmer Aufmerksamkeit erregen: Hey, tipp die X-Taste an und nimm mich mit! Gesagt, getan und festgestellt, dass Schrotflinten, Automatik-Gewehre und das halbe Dutzend anderer Waffen im Einsatz ihre Stärken zeigen, aber auch Nachteile haben. Die Pistole ist unbegrenzt munitioniert und trifft immer, will aber spätestens nach acht Schüssen nachgeladen werden. Die Uzi wiederum überzeugt mit hoher Schussfrequenz, streut aber wie eine Pfeffermühle – was übrigens durch den veränderten Radius des Fadenkreuzes dezent angedeutet wird.

Auch bei den Fahrzeugen lösen etliche Eigenheiten Neugier aus. Dass sich Kleinwagen, Sportflitzer und Lastkraftwagen unterschiedlich anfühlen, zeigt Realitätsnähe und verlangt nach situativ angepasster Taktik. Wer beispielsweise einen Kleinwagen klaut, sollte tunlichst durch enge Gassen flüchten, wo Verfolger nicht hinterherkommen. Wer dagegen einen LKW chauffiert, sollte seine Gegner eher mit Rammstößen in die Mauern jagen. Die

Fahrzeuge sind übrigens frei erfunden, bis auf zwei Ausnahmen. Der General-Motors-Konzern steuert ein US-Modell bei, Opel einen Astra in verschiedenen Ausführungen: Basismodell, getunter OPC und mit buntem Chamäleon-Lack. Und das sieht gut aus. Die Havok-Physik-Engine tut mal wieder was für ihr Geld; wirbelt Trümmer, Steine, Scherben in rauen Mengen und unzählige Funken oder Splitter über den Bildschirm. Andererseits – wie eckig und zackig Autos mitunter Kurven nehmen und in welch hohem Bogen menschliche Explosionsopfer durch die Luft geschleudert werden, das hat schon eher was unfreiwillig Komisches an sich. Dem stehen etliche schöne Momente gegenüber. Große, wie zum Beispiel die Fahrt an der Strandpromenade entlang. Und kleine, wie der »Alpha Industries 59«-Aufnäher auf Milos Lederjacke. Der ist so plastisch ausgebildet, dass man das rote Garn des Logos beinahe mit den Fingern zu ertasten glaubt.

Unter dem Strich werden »GTA IV«-Kenner sicherlich manches vermissen: Taxifahrten, ein benutzbares U-Bahn-System – Tunnels und U-Bahnen gibt's immerhin –, mehrere Radiosender und generell mehr Musik. Vom Straßenlärm abgesehen wogen in wechselnden Situationen zwar entspannte bis vorantreibende passende Musikstile durch Barcelona. Aber manchmal – wenn einem der

AGGRESSIV IM STRASSENVERKEHR

Die Auto- und Motorrad-Jagdszenen sind durch gute Ideen gepfeffert. Beispielsweise kann man durch Antippen des linken Analogsticks Rammstöße austeilen. Fühlt sich wuchtig an und hat Wirkung. Ist das getroffene Auto stark beschädigt, zeigt eine kurze, auf Wunsch abschaltbare Filmszene die Explosion in Zeitlupe mit allen Details. Dazu kommen witzige Stunts. Beispielsweise kann Milo bei voller Fahrt aus dem Auto klettern, mit einem waghalsigen Sprung das Fahrzeug des Gejagten entern, den Fahrer wegtreten und selbst das Steuer übernehmen. Schön, dass sich Midway unsere Kritik an der überkomplexen Combo-Steuerung zu Herzen genommen hat – solche Stunts klappen jetzt kinderleicht. Es genügt, sich in den Windschatten zu klemmen und die B-Taste so lange zu halten, bis eine grüne Markierung ausreichend Nähe zum verfolgten Fahrzeug signalisiert. Dann sofort die B-Taste lösen, schon hechtet Milo aufs Dach des Fahrzeugs. Der Rest ist choreografiert und läuft automatisiert ab. Ein Quicktime-Event Deluxe also, wenn man so will. Solche Szenen kommen nicht allzu häufig vor, stellen Reaktion und Geschick auf die Probe und wirken nicht aufdringlich, sondern gut ins Gesamtgefüge integriert. Man würde sich allerdings wünschen, es gäbe mehr Special-Moves dieser Art – nicht nur die beschriebenen plus die unten aufgeführten.



Präzisionsschuss: Sieht man eine Blockade auf sich zukommen, dann bitte D-Pad oben antippen. Grauschleier legt sich über das Bild; die Action bremsst sich auf ein Drittel des üblichen Tempos ein.



Der Ton dringt nur noch gedämpft ans Ohr; ein pochender Herzschlag unterstreicht die Spannung. Jetzt flugs Fadenkreuz und Zielformierung in Übereinstimmung bringen, abdrücken – schon verglüht das Hindernis in einem Feuerball.



Cyclone Move: Mit Verfolgern im Nacken bitte das D-Pad unten antippen. In Zeitlupe schleudert Milo in Rückwärts-Fahrt. Als Spieler muss man jetzt sofort Ziel bzw. Zielformierung zusammenbringen: Wird mit einer spektakulären Explosion belohnt.

STADT-URLAUB

Barcelona sehen und leben

Die meisten Videospiele entstehen in den USA, folgerichtig bilden US-Städte fast immer den Schauplatz der Handlung. Da hat es Charme, wenn man mal eine europäische Großstadt besuchen und kennenlernen kann – noch dazu eine so attraktive wie Barcelona, Spaniens katalanische Einkommensechse-Millionen-Menschen-Metropole am Mittelmeer. Das im Spiel nachgebildete Gebiet umfasst große Teile des Stadtkerns mit Drumherum, insgesamt eine Fläche von rund 17 mal 6 Kilometern. Die Collserola-Hügel und der Tibidabo-Gipfel bilden ein schönes Panorama im Hintergrund, sind aber nicht erreichbar. Auch kommt das reizvolle Auf und Ab an den Hanglagen zu kurz, schade. Dafür sind viele wichtige Straßen und Viertel geographisch halbwegs korrekt angelegt und benannt, so dass eine gewisse Ortskenntnis die Orientierung im Spiel durchaus unterstützt. Die vielen markanten Bauten von Barcelona, etwa das Straßenrondell Placa de Catalunya, das Stadion Camp Nou oder die Kathedrale Sagrada Familia sind wunderschön nachgebildet. Gleiches gilt für die Charakteristika der Stadtviertel. Beispielsweise sind abseits der Flaniermeile La Rambla wie in der Realität etliche Gassen zu finden, die teils nur zu Fuß, per Motorroller oder Motorrad nutzbar sind. Das Spielgebiet ist in drei große Areale unterteilt. Davon sind zwei zu Beginn durch Baustellen, Betonteile und ähnliche Hindernisse gesperrt, öffnen sich aber recht bald.



Für die meisten Aufträge kriegt Milo einen fahrbaren Untersatz gestellt. Wenn aber ein anderes Auto besser gefällt, dann klaut man eben das.



WENN FUNKEN FLIEGEN...

Das haben Wheelman und Burnout gemeinsam

Auch wenn sich »Wheelman« in Sachen Ausstattung nicht mit dem Vorzeige-Topseller »GTA IV« messen kann: Das, was im Spiel enthalten ist, funktioniert gut. »Wheelman« macht vieles richtig. Die paar Ladepausen zum Beispiel sind angenehm kurz gehalten, und bei einer Verfolgungsjagd weisen Pfeile am unteren Bildrand auf Verfolger hin. Es macht auch Sinn, dass der Einsatz dieser Spezialfähigkeit durch das Vorhandensein so genannter Fokus-Energie limitiert wird. So ist man motiviert, Fokus-Ressourcen durch schnelle und riskante Fahrten durch den Gegenverkehr zu laden. Ein bisschen wie bei »Burnout« also, das übrigens auch den häufigen Funkenflug und die bunte Aufmachung mit diesem Vin-Diesel-Auftritt teilt. Gut außerdem, dass das Spiel den Einsatz von Rammattacken und dergleichen selten aufzwingt. Man kann meistens frei entscheiden, ob man ein Ziel durch Actioneinsatz oder durch Fahrkönnen erreichen möchte.

WOHIN DES WEGES?

Wirklich verirren kann man sich fast nur bei den zeitkritischen Bonus-Rundrennen durch die offene Stadt, weil der Weg zu den Etappenzielen mangels deutlicher Hinweisfeile oft nur zu erraten ist. Davon abgesehen klappt die Orientierung gut, dank Minikarte und jederzeit einblendbarer XXL-Stadtkarte mit Zoomfunktion. Sie zeigt anhand schlüssiger Symbole alle Muss- und Kann-Aufträge. Man kann Wegpunkte setzen. Ein echtes Navigationssystem mit Wegführung fehlt, das Ziel wird nur als Symbol in der Minikarte eingetragen. Letztlich orientiert man sich also eher grob wie bei einem Kompass, sucht sich den Weg durch den Straßendschungel selbst. Die einprägsamen Bauten, Straßenstrukturen und -namen von Barcelona machen das recht einfach. Der Minikarte kommt auch Bedeutung zu, wenn man zu schnell fährt und die Aufmerksamkeit der Policia erregt. Sobald man die Gesetzeshüter im Nacken hat, zeigen Stern-Symbole den Fahndungsgrad und die Hartnäckigkeit der Verfolger. Ein roter Kreis symbolisiert die Sichtlinie. Solange die Cops Milos Fahrzeug sehen, bleiben sie dran. Ist aber kein großes Problem, die Jungs abzuhängen.



Gegen Spielende nimmt die Dichte an Symbolen für Muss- und Kann-Ziele auf der Einblend-Karte überhand. Das spricht für die beachtliche Spieliefe. Eine Filterfunktion zur Ausblendung unerwünschter Missionen wäre wünschenswert.

Eigentlich ist Milo Burik als Fluchtfahrer engagiert. Doch erstaunlich häufig muss er auch sein Talent als Killer unter Beweis stellen.

Country-Moderator die »Yiiiihaa! Bullridin' Highlights!« aus Texas näher bringen möchte, wünscht man sich einen Umschaltknopf. Im Vergleich mit »GTA IV« wirkt alles halt ein bisschen kleiner und beschaulicher, nicht ganz so ausladend, dafür übersichtlicher. Dass das Finale binnen elf bis 13 Stunden in Reichweite rückt, hat ja auch Vorteile – zumal dann immer noch reichlich Nebenmissionen zu weiteren Spazierfahrten bzw. Verbesserungen der eigenen Leistung einladen. Wer würde schon alles auf Rang C abschließen wollen, wenn es einen Rang A und damit verknüpfte Freispiel-Extras gibt? So betrachtet ist »Wheelman« wie gut gemachtes Popcorn-Kino: Bunt, schnell, spielbar und

dennoch mit genug Überraschungen drin. Außerdem mag der Charme von Barcelona und/oder Vin Diesel für so manchen ein entscheidender Grund sein, sich als Fluchtfahrer zu versuchen. Warum nicht.

Richard Löwenstein

ZWEITE MEINUNG

Jan Heinrich: Nach »GTA IV« tun sich vergleichbare Spiele schwer, schon klar. »Wheelman« schlägt sich tapfer, wirkt durch Barcelona, den bunten Look und besondere Ideen eigenständig genug. Mir persönlich fehlt der Mehrspieler-Teil. Ich gebe 7.3

Vin Diesel: Wheelman

GRAFIK/

Flüssig, effektiv, bunt, aber etwas hölzerne Mimik

8

SOUND/

Unauffällige Motorsounds, abwechslungsreiche Musik

7

STEUERUNG/

Etwas überladen, nicht immer logisch, aber handlich

7

Geschmeidige Gangster-Action mit einigen Schwächen, aber eigenem Charme und flüssiger Spielbarkeit.

8.0



Monty Python oder Scary Movie?

- 🏠 Witzige Parodie auf bekannte Videospiel-Stars und hundertfach recycelte Klischees
- 🎮 Eintöniges Gameplay, grafisch Mittelmaß, manche Gags ohne Biss



Erhältlich/ 20. März 2009

EAT LEAD

Friss Blei?! Das ist mal 'ne klare Ansage!

Matt Hazard ist ein Draufgänger von Videospiel-Held – so wird es im Introvideo zu diesem Third-Person-Shooter erzählt – ein Teufelskerl, dem der Finger am Abzug locker sitzt. Einer, der sich in den 80er Jahren durch etliche virtuelle Welten geballert hat und der jetzt reaktiviert wird. Aber Moment – wer bitte ist Matt Hazard? Nie gehört? Keine Sorge, mit dem Gedächtnis ist alles in Ordnung. Denn in Wahrheit hat der englische Publisher D3P – wir erinnern uns: Das sind die hinter dem schrägen Action-Trash »Earth Defense Force« – Matt Hazard neu erfunden, als Held einer Action-Persiflage auf rund 25 Jahre Videospiel-Historie.

Quer durch alle Genres werden stereotypes Gameplay und bekannte Figuren aufs Korn genommen. Ein bisschen wie bei »Simpsons – the Game«, nur hier auf hart getrimmt. Matt selbst ist einem Duke Nukem wie aus dem Gesicht geschnitten. Dass sich hinter Matts

Rückkehr eine Verschwörung verbirgt, die vorrangig über Dialogszenen in der Spielgrafik aufgedeckt wird, scheint eher sekundär zu sein: Wer eine ausgefeilte Story erwartet, ausgeprägte Charaktere und andere Errungenschaften moderner Videospiel-Technologien, wird sich hier unterfordert fühlen. Hier geht es nämlich nur um eines: ballern, ballern, ballern. Gesteuert wird Matt aus der Schulterperspektive. Per A-Taste sucht er Deckung hinter Kisten, Wänden und Pfeilern, per Y-Taste springt er flugs von Barrikade zu Barrikade. Das fühlt sich alles vertraut an, zumal aufgrund des eher mittleren Tempos genug Zeit für planbare Reaktionen bleibt. Per R1-Schultertaste lässt Matt seine besten Argumente sprechen: Kanonen. Das Zielen funktioniert leider etwas ungenau, und auch die Zielhilfe arbeitet einen Tick zu unzuverlässig – ist aber nicht wirklich nervig.

Der erste Aha-Moment: Hey, das sieht aus wie »Hitman« hier! In Anzug und Krawatte

AUF EINEN BLICK

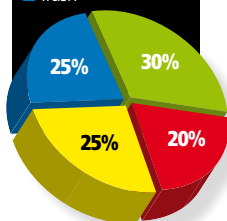
Hersteller/ D3P
Entwickler/ Vicious Cycle
Preis/ ab 39 Euro
Genre/ Action
Spieler/ 1
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Ziemlich actionreiche und äußerst trashige Parodie auf die Videospielwelt.

DAS STECKT DRIN

- Parodien
- Klischees
- Action
- Trash



Offensichtlicher geht's kaum: An wen soll Captain Carpenter wohl erinnern? Na klar, Nintendos Maskottchen

live und online

- Kein Mehrspieler-Modus, reines Einzelspiel
- 50 Erfolge für 1.000 Gamerpoints
- Die ersten Punkte sind schnell erreicht, schon das Starten des Spiels wird mit 15 Punkten belohnt
- Auch zu schaffen: 100 Kopfschüsse bringen 30 Punkte, 50 mit der AK-47 getötete Gegner 10 Punkte
- Weitere Punkte gibt's fürs Zerschießen von Pflanzenkübeln und Besiegen der einzelnen Bosse; sagenhafte 60 Punkte gibt's für das Ertragen des gesamten Abspanns

3



GAGS...

...und deren Ursprung

Klischees wie stereotype Gegner: russische Soldaten, Cowboys und 2D-Nazis zum Beispiel. Oder immer gleich aussehende Nichtspielercharaktere, wie etwa tanzende Mädels in einem Club. Unverwundbar sind die übrigens auch noch.

Auch Matts Weggefährtin QA kommt merkwürdig bekannt vor. Genau: Die ist eine Persiflage der Künstlichen Intelligenz Cortana aus der »Halo«-Serie, die bei »Eat Lead« gleich mehrmals aufs Korn genommen wird.

Selbst Ladebildschirme und Missionsbeschreibungen laden mit ironischen Kommentaren zum Schmunzeln ein. Nachdem sich der Held über zu viele Aufgaben und Spielziele beschwert, prangt nur noch eine Mission in der Liste: »Schieß auf alles, was sich bewegt!« Und das tun wir dann auch.

DIE LEGENDE DER LEGENDE

Matt, Wer?

Laut Story handelt es sich bei Matt Hazard sozusagen um den großen Bruder von Duke Nukem. Das Intro erzählt, wie Matt in den 80er und 90er Jahren kräftig abgeräumt hat – unter anderem im Prügelspiel »A Fistful of Hazard«, dem Ego-Shooter »Matt Hazard 3D«, dem Kart-Rennspiel »Haz-Matt Carts« und dem Import-Titel »Goonzilla Versus Mega-Matt«. Das sind natürlich keine real existierenden Spiele. Aber diese Titel stehen für klassische Spieleprinzipien und -inhalte, die jeder kennt. Und so lebt »Eat Lead« letzten Endes vor allem von dieser inneren Freude, dass man alte Bekannte nach vielen Jahren wieder trifft.



1



2

legt sich Matt mit Mafiosi an. Laufen, ducken, schießen, das spielt sich unspektakulär, aber geschmeidig. Mehr und mehr Widersacher aus alten Tagen huschen durchs Bild, und im Lauf der Zeit entwickelt sich das Ganze zu einem Déjà-vu-Marathon. Man erkennt reihenweise alte Ego-Shooter wieder, auch »Starcraft« und »Probotector«. Da, diese Figuren: Sind die nicht aus »World of Warcraft«? Oder Matts Waffenbruder Captain Carpenter, wie der mit seiner Schirmmütze Nintendos Mario nachahmt. Und wer sich bei der Begegnung mit dem Koch in Science-Fiction-Rüstung nicht an den Master Chief und bei dem Hey-ich-geb-Dir-Tipps-Hologramm an Cortana aus »Halo« erinnert fühlt, der hat wohl noch nie irgendwas gespielt. Wenn Matt dann erklärt, dass die Girls in einem Tanzclub nur deshalb alle gleich aussehen, weil bei den Grafiken an Speicherplatz gespart werden müsse, dann möchte man die insgesamt schlichte Grafik beinahe ins Herz schließen.

Immerhin bietet sich dem Auge in den acht Kapiteln viel Abwechslung. Rennt man gerade noch durch eine dreckige Kantine, findet man sich einen Raum weiter in einer Westernstadt wieder. Schade, dass es hier wie da so wenig zu entdecken gibt, dass die Herausforderungen so geradlinig und überraschungsarm aufeinanderfolgen. Taktisches Vorgehen? Fehlanzeige. Rätsel? Kein einziges. Auch die Gegner verändern eher ihr Aussehen als ihre KI, bauen bis zum Finale auf durchschaubare Vorwärts-Angriff-Strategie. Die

Endgegner am Schluss jeder Episode bemühen wiederum herzlich jedes denkbare Klischee. Da gibt sich ein General Alexei Plutoniovich Neutronov die Ehre, ein russischer Irrer, der die Welt mit Atombomben einäschern will. Auch der schwertschwingende Altos Tratus ist dabei – offenbar ein Zwillingbruder diverser »Final Fantasy«-Schurken –, zu erkennen an seinen stilecht als Textbox geäußerten Kommentaren. Doch auch diese XXL-Widerstände sind kaum mehr als ein Kugelfang für die 14 Schießbeisen, die Matt bedient: Standards, aber auch Skurrilitäten wie Wassergewehr und Westernpistolen. Übrigens geben Soldaten und Cowboys eher nach Beschuss mit der Kalaschnikow klein bei, während sich Space Marines der Plasmawumme beugen. Dass die Waffe klug gewählt sein will, hängt außerdem mit der streng limitierten Munition zusammen – und diese Tatsache mag nicht recht mit dem Sturm-und-Drang-Gameplay harmonieren. Man würde lieber hirnlos draufhauen. Der Spielfluss stimmt dennoch: Rücksetzpunkte gibt's reichlich, die Ladepausen halten sich im Rahmen.

Tja, und so wäre »Eat Lead« letzten Endes nicht weiter beachtenswerter Action-Durchschnitt, würden nicht all die Gags und Pointen so gut sitzen. Der Trashfaktor stimmt, und der Umfang von sechs bis acht Stunden Spieldauer scheint angesichts des relativ niedrigen Preises entschuldbar.

Michael Förtsch/rl

ZWEITE MEINUNG

Nicholas Buracas: Herrlich, wenn sich ein Spiel mal nicht so ernst nimmt. Das Gameplay hat zwar 08/15-Charakter, wirklich überrascht werde ich nie, aber ich kann hier so viele Gags und Anspielungen auf alte Videospiele entdecken, dass ich mich prima unterhalten fühle. Ich gebe 7,5

EAT LEAD

GRAFIK/

Witzige Kulissen voller Leben, aber detailarme Zeichnung

7

SOUND/

Nette Klangkulisse, gute deutsche Synchronsprecher

7

STEUERUNG/

Genretypisch, aber etwas unpräzise

6

Durchschnittliche Action, verpackt als trashige Parodie.

6.7
aus 10



Schutzgeld oder Betonfuß?

- Große Handlungsfreiheit, toll inszenierte Story, frische Ideen mit einer Prise Taktik, voluminöse Explosionen
- Grafisch zurückgeblieben, fraglicher Brutalitätsgrad

Erhältlich/ 10. April 2009



Die deutsche Version ist weitestgehend ungekürzt, nur auf Zivilisten darf man nicht mehr schießen. Außerdem gibt's keine nackten Brüste mehr zu sehen – da bezahlen wir wohl für die Prüderie des US-Volkes.

AUF EINEN BLICK

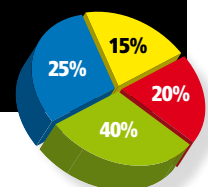
Hersteller/ Electronic Arts
Entwickler/ EA Redwood Shores
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Action-Abenteuer
Spieler/ 1 - 16
Xbox Live/ ja
USK/ ab 18 Jahren

KURZ & KNAPP

Mix aus der offenen Welt von »GTA IV«, der »Pate«-Trilogie und cleverer Taktikkomponente.

DAS STECKT DRIN

- Blut
- Taktik
- Francis Ford Coppola
- Schrot



DER PATE 2

Auch ohne Pferdekopf ein blutiges Angebot.

Wir erinnern uns an das erste Spiel namens »Der Pate«: Das Game beruft sich auf den gleichnamigen Film und imitiert Offene-Welt-Action à la »GTA«. Also rumfahren, Ankerpunkte anfahren, Aufträge erledigen, die Karriereleiter emporklettern. Teil Zwei orientiert sich wieder am gleichnamigen Film, erzählt aber eine eigene Geschichte. Und zwar die von Dominic. Der Mafia-Capo trägt teuren Zwirn und erledigt die Drecksarbeit für den Mafia-Boss, den Don: Michael Corleone, Fans bestens aus Mario Puzos Büchern und Francis Ford Coppolas Verfilmungen bekannt. Dominics Leben wird von Gewalt, Mord und Mafia-kriegen in den 60er Jahren diktiert. Orte der Handlung: Queens, ein Stadtteil von New York City, später dann Miami, zuletzt Havanna.

Sechs Clans streiten sich um die Vorherrschaft, fünf gilt es also zu vertreiben. Schutzgeld kassieren, Staatsanwälte töten, unlieb-samen Konkurrenten Betonschuhe verpassen – was Gangster eben so den ganzen Tag lang

machen. Im unvermeidlichen Vergleich mit »GTA IV« zeigen sich spürbare Unterschiede. Die Fahrten zum Einsatzort zum Beispiel rücken eher ins zweite Glied. Jagdszenen, Autoschießereien, all das hinterlässt einen nebensächlichen Eindruck. Auch muss man im Vergleich zu »GTA IV« ein deutlich kleineres Einsatzgebiet kontrollieren. Gut so, denn die anspruchslose Fahrphysik macht wenig Lust auf Lenk-rad-Action. Ebenso enttäuschen die sich häufig wiederholenden Aufgaben sowie eine höchst mittelmäßige, weil leicht berechenbare und wenig zielsichere Gegner-KI. Die Schießereien fühlen sich anspruchslos an. Dass die für die Handlung entscheidenden Missionen einen choreographierten Eindruck machen? Das ist genretypisch. Und letztlich schälen sich ja doch einige Aufgaben, speziell die Invasionen in den Hauptquartieren der fünf konkurrierenden Clans, als spannende Höhepunkte heraus.

Außerdem gewinnt das Gameplay durch die offene Struktur an Reiz. Man kann sehr vieles

liveundonline

■ Spannender Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler, der den Online-Part mit der Kampagne verknüpft; mehr dazu siehe Kasten ■ 42 Erfolge, unter anderem für das Töten von 250 Mafiosi und das Ausrauben einer Bank

1



FLIESSENDER WECHSEL

Mehrspieler-Modus und Offline-Kampagne

Als Nachwuchs-Don heuert man während der Kampagne Ganoven an, alles Experten auf ihrem Gebiet: muskelbepackte Schläger, Safeknacker, Ärzte und Bombenleger, die sich auch im Mehrspieler-Modus zur Wahl stellen. Für online abgepackte Villen, geknackte Safes und Abschüsse winken Ehrenpunkte. Die werden im Einzelspieler-Modus für neue Waffen oder Scharfschützen-Fähigkeiten eingesetzt. Wer online spielt, erleichtert sich also auch das Leben als Offline-Mafioso.



ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG

Sturm auf Casa Rosato

Gefälligkeiten erhalten die Freundschaft: Der Polizeichef zwingt Dominic, ein Bordell in die Luft zu jagen und damit kompromittierende Fotos zu zerstören. Ist der Job erledigt, zieht der Cop als Dankeschön seine Einheiten vor Dominics eigentlichem Ziel ab, der Villa der Familie Rosato.

Ohne polizeiliche Eingriffe startet der Angriff auf das Anwesen: Während Ingenieur Bill Bardo die Alarmanlage ausschaltet, sprengt Bombenbastler Roy Giordano zur Ablenkung die Familienlimousine in die Luft – die Leibwächter stürmen heraus und werden vom Scharfschützen Bobby Carregi aufs Korn genommen.

Bis zu acht Leute kämpfen an Dominics Seite. Leider lassen sie sich nur begrenzt kommandieren, erledigen viele Arbeiten automatisch. Der Angriff auf die Villa bildet übrigens nur auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade eine Herausforderung. Wer auf leicht spielt, spaziert einfach zum Ziel, dem Clan-Oberhaupt Don Rosato.



abseits der eigentlichen Handlung erledigen und ist durchaus geneigt, das zu tun. Weshalb? Speziell in der zweiten Hälfte des rund 30 Stunden umfassenden Erlebnisses wird einem mehr als nur Reaktionsvermögen und Zielsicherheit abverlangt. Nämlich Führungsqualität. Weil man Leute um sich scharen und für Einsätze abkommandieren und weil man die Eroberungen von Queens, Miami und Havanna Straße für Straße aktiv kontrollieren muss.

Ein einmal erreichter Status quo ist nämlich keineswegs gesichert. Wie der Stand der Dinge aussieht, das zeigt die Karte. Per Tastendruck wechselt man von der Schulterperspektive in eine dreidimensionale Straßenübersicht. Banken, Casinos, Waffenläden und andere wichtige Gebäude sind farblich markiert. Kontrolliert Dominic bzw. der Corleone-Clan eine gewisse Anzahl Unternehmen, werden Boni aktiviert. Vier Waffen-Shops unter Kontrolle, das heißt zum Beispiel, dass die eigenen Jungs ab sofort schussichere Westen tragen dürfen. Doch konkurrierende Clans sehen Dominics Bestrebungen nicht tatenlos zu, sondern rächen sich und erobern die Shops zurück. Damit wären dann die Vorteile, eben zum Beispiel schussichere Westen, wieder futsch. Das unterfüttert die Action mit einer interessanten taktischen Note, bringt Dynamik ins Gameplay, verlangt nach Aufmerksamkeit und einem wachen Verstand. Man muss beizeiten die Karte konsultieren, auf Situationen

reagieren und die Balance finden – wo greife ich ein, wo nehme ich zeitweilig Nachteile in Kauf, um andernorts Vorteile zu erkämpfen? Schöne Sache.

Aber muss das Ganze so brutal inszeniert sein? Dominic durchsiebt Opfer nicht einfach nur mit der Schrotflinte; er schiebt ihnen die Waffe bis zum Anschlag in den Mund, lässt sie winseln, drückt dann ab. Der Bildschirm wird blutrot getüncht; das ist kein wohl dosiertes Stilmittel mehr, sondern wirkt plakativ und fragwürdig. Und die Kulissen? Havanna macht einen bunten und lebendigen Eindruck, aber Queens als Einstiegsgebiet scheint wild und trist zusammengewürfelt. Kein Vergleich mit Liberty City, aber das wiederum passt zu den Figuren: wächserne Haut, strukturlose Texturen, staksige Animationen. Aliens in Schlaghosen. Wenigstens punkten die Dialogszenen, nämlich mit starker Mimik und interessanten Zwiegesprächen. Die Worte passen zur Stimmung, leider fehlt's den deutschen Synchronstimmen an Charakter. Wir hätten uns die bessere englische Sprachspur als Option auf der Disk gewünscht.

Wer sich aber mit der schwachen Technik abfindet und nicht gerade eine Erste-Klasse-Produktion wie »GTA IV« erwartet, wird »Der Pate 2« durchaus unterhaltsam finden. Gerade taktisch interessierte Actionfreunde werden die vielen Feinheiten und Freiheiten ins Herz schließen.

Benjamin Kratsch/rf

ZWEITE MEINUNG

Sönke Siemens: Wer noch nie »GTA IV« gespielt hat, wird hier sicherlich einige vergnügliche Stunden verbringen. Aber ich kenne den Erzriualen und kann die blasse Grafik hier nur schwer akzeptieren. Außerdem missfällt mir die völlig übertriebene Brutalität. Ich gebe 6.9

Der Pate 2

GRAFIK/

Maue Texturen, staksige Animationen, aber fette Explosionen

5

SOUND/

Krachende Explosionen, überzeugende Waffensounds

7

STEUERUNG/

Handlich, logisch, präzise, intuitives Taktieren

8

Technisch dem Untergang recht nahe, wegen interessanter Ideen dennoch ein Lichtblick im Gangster-Genre.

7.3 aus 10

AUF EINEN BLICK

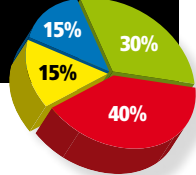
Hersteller/ Sega
Entwickler/ Creative Assembly
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Echtzeit-Strategie
Spieler/ 1 - 8
Xbox Live/ ja
USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Intuitive Strategiesteuerung in einem postapokalyptischen Szenario, das komplexer kaum sein könnte.

DAS STECKT DRIN

- Erkunden
- Planen
- Taktieren
- Hirn zermartern



STORMRISE

Dieser Strategie-Sturm wirbelt manches durcheinander: Gameplay, Design und vielleicht auch das eigene Hirn. Ein Fall für Hardcore-Feldherren.

Es ist alles andere als einfach, sich in diesem neuen Strategiespiel die ersten Sporen zu verdienen. Ohne Zähigkeit und den Willen, sich durchzubeißen, kommt man nicht weit – so viel sei vorweg gesagt – in diesem neuen Werk der Schöpfer jenes Taktik-Kolosses, das momentan auf dem PC voll abräumt: »Empire: Total War«. Das gibt's zwar nicht auf Konsole, dafür aber eben »Stormrise«. Und das ist echt Hardcore, treibt den Grad an strategischer Komplexität fast schon an die Grenze des eigentlich Machbaren beziehungsweise Zumutbaren. »Stormrise« ist ein Spiel, das 18 Stunden und mehr Volldampf-Einsatz beider Hirnhälften fordert. Drei Punkte machen das Ganze spielenswert: Die Geschichte, die Steuerung sowie die Höhenunterschiede. Letzteres hört sich harmlos an. Man vermutet hier und da mal eine erhöhte Position, von der aus Schützen weiter schießen können. Mit der vollen Auswirkung des Ebenenspiels wird man nämlich erst zur Mitte der 12 Missionen umfassenden Kampagne konfrontiert. Bis zu diesem Zeitpunkt bewegt sich der Schwierigkeitsgrad im gut machbaren Bereich – sowohl im mittleren als auch höchsten der drei Schwierigkeitsgrade, danach zieht er massiv an.

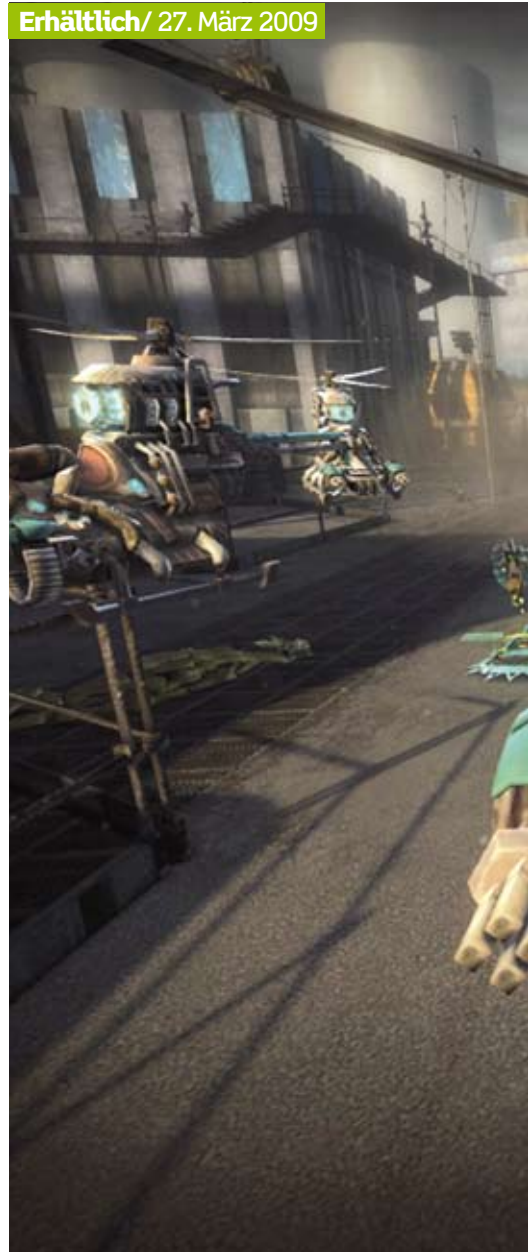
Angehende Generalmajore schlüpfen in die Haut von Commander Geary, der nach einer Klimakatastrophe auf der Erde die Streitkräfte der Echelon gegen die verfeindete Fraktion der Sai führt, im Verlauf der Geschichte aber auch auf Seiten der Sai gegen seine ehemalige Armee kämpft. Zu Beginn stehen ihm lediglich eine Handvoll Truppen zur Verfügung, die in Squads unterteilt sind. Generell ist das Spiel auf Zugänglichkeit ausgelegt, langes Herumtüteln mit Einheiten-Upgrades entfällt, bis zu acht Einheitenstufen stehen bereits zu Missionsstart Spalier. Diese unterteilen sich in Infanterie, Artillerie sowie Spezialeinheiten.

Das Rückgrat bildet die Infanterie, namentlich Enforcer, die mit Sturmgewehren ausrückt. Zur Aufklärung werden wendige Buggys eingesetzt, die Prowler. Jede Einheit verfügt über Spezialfähigkeiten, die mit der LB-Schultertaste aktiviert werden: Die Enforcer werfen Granaten oder machen ihre Rüstung auf Knopfdruck widerstandsfähiger – damit halten sie mehr aus, sind aber auch langsamer. Genau wie die Prowler, die eine kleine Abschussrampe für Boden-Luft-Raketen auf den Seiten ausfahren und durch das zusätzliche Gewicht an Wendigkeit verlieren. Die Heuschrecken-Helikopter der Sai vernichten ganze Infanterieverbände, haben aber keine Chance gegen die Echelon-Prowler mit Raketen-Tuning. Das Stein-Schere-Papier-System ist hier Standard und funktioniert sehr gut.

HÖHEN UND TIEFEN

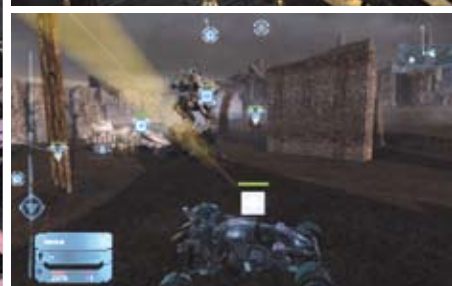
Was macht »Stormrise« nun eigen, anders und spielenswert? Vor allem die Höhenunterschiede. Man nehme »Endwar« und ersetze das weitestgehend flache Gelände durch zerstörte Brücken, Fabrikanlagen mit Lagerhallen und Türme. All das dient nicht nur der optischen Zierde, sondern stellt die Basis für taktische Tiefe. Jedes Haus kann betreten werden, auf jedem Dach gehen Scharfschützen in Position, hinter jeder Mauer, hinter jedem Fenster und sogar im Untergrund lauern Feinde. Denn unter den meisten Karten schlängeln sich Tunnelanlagen entlang, deren Ausgänge wiederum in alle Himmelsrichtungen führen. Ein derart facettenreiches, herausforderndes Gameplay gibt es selten auf der Konsole: Was passiert zum Beispiel, wenn ich mit meinem Infiltrator-Scharfschützen in den obersten Stock vordringe, aber nicht genug Einheiten habe um das gesamte Gebiet abzusichern? Was wenn plötzlich die

Erhältlich/ 27. März 2009



Das Spiel in Zahlen

■ Je 8 Einheiten auf Seiten der Sai und Echelon, Kampagne mit 12 Missionen in je 5 Akten, Gesamtspieldauer der Single-Kampagne rund 18 Stunden, durchschnittliche Dauer pro MPlayer-Gefecht ca. 15 bis 25 Minuten auf 12 Mehrspieler-Karten, Spezialfähigkeiten bleiben 30 Sekunden aktiv



Jede Einheit verfügt über bis zu drei Spezialfähigkeiten, die leicht per LB-Schultertaste aktiviert werden, für 30 Sekunden wirken und sich dann wieder regenerieren müssen.

Sturm oder laues Lüftchen?

- ↑ Intuitiv funktionierendes Bedienkonzept, dichte postapokalyptische Atmosphäre, taktische Tiefe durch Höhenunterschiede, abwechslungsreiches Missionsdesign, Schwierigkeitsgrad zieht im Laufe der Zeit extrem an
- ↓ Höhenunterschiede sorgen bei Gelegenheitsstrategen für Verwirrung, Schwierigkeitsgrad zieht im Laufe der Zeit extrem an



Clever gemacht: Protagonist Geary führt zu Beginn die Echelon-Armee gegen die Sai, wird im Laufe der Geschichte aber von den Sai über den Tisch gezogen und kämpft mit ihnen gegen sein Heimatvolk...



...das ist insofern clever, da der Spieler alle Einheiten der Echelon sowie Sai kennenlernen. Allerdings nicht in verschiedenen Kampagnen, sondern durch einen gut eingefügten Story-Twist...



...durch den »Stormrise« nicht wie irgendein Groschenroman wirkt, sondern mit einer toll ausgearbeiteten Story und vielschichtigen Charakteren glänzt.

Sai-Luftwaffe angreift? Mit ihrer Swift-Worm-Einheit meine Jungs anzündelt? Wo man es in herkömmlichen Strategietiteln gewohnt ist, eine Frontlinie aufzubauen, seine Nachschubrouten zu sichern und gezielt zuzuschlagen, müssen sich Echtzeitgeneräle hier ständig auf neue Gefahren einstellen – man denkt sich einen Knoten ins Hirn! Die Karten weisen zunehmend mehr Höhenunterschiede auf; eine der letzten Missionen, Shock Verdict, spielt innerhalb einer riesigen Zitadelle, die mehr vertikale als horizontale Bewegungen erlaubt. Mit einer herkömmlichen Steuerung wie in »Alarmstufe Rot 3« würde man die extremen Höhenunterschiede gar nicht bewältigen können. Deshalb haben Creative Assembly einen Steuerungsmechanismus namens Whip-Select erdacht, der sich nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr intuitiv anfühlt. Vor allem in ungewöhnlichen Szenarien wie der Zitadelle spielt er seine Stärken aus: Ist die Kamera auf eine Einheit fixiert, werden die restlichen Truppen mit Symbolen am Bildschirmrand dargestellt. Um zu einer anderen Einheit zu wechseln, muss man nur noch den rechten Analogstick in die entsprechende Richtung

drücken und der Blickwinkel verstellt sich automatisch. Kurze Bewegungen genügen, um Höhenunterschiede von mehreren hundert Metern oder dutzende Etagen zu überwinden. Das funktioniert richtig gut und präzise, da der Auswahl-Pointer recht feinfühlig agiert. Besser wäre es allerdings, die Einheiten-Symbole in Signalfarben zu markieren, in Weiß sind sie in hektischen Gefechten nur schwer zu unterscheiden. Die innovative Steuerung ermöglicht aber auch eine für Strategiespiele völlig ungewöhnliche Schlachtfeld-Architektur: Von futuristischen Glasbauten bis hin zu mächtigen Zitadellen im abendländischen Stil. Wenn Geary mit seiner Armee die Heimatstadt der Sai angreift, erlaubt die enorme Weitsicht einen Blick auf riesige Türme, die sich gen Himmel recken. Mit wenigen Ausnahmen wirken die Schlachtfelder sehr stilsicher und plastisch – im Gegensatz zu den teilweise sehr polygonarmen Soldaten, die etwas mehr Designliebe vertragen hätten. Das beeinträchtigt das positive Gesamtbild, das nicht an die gestalterische Klasse eines »Alarmstufe Rot 3« heranreicht. Die ganze Komplexität dieses Spiel entfaltet sich aber erst im Mehrspieler-Gameplay, »

DIE STORY

Ein Spiel, das eine echte Geschichte erzählt

Im Echtzeit-Intro-Video wird die Geschichte der beiden Völker Echelon und Sai erzählt, die nach einer Klimakatastrophe auf der Erde in einen Bürgerkrieg schlittern: Technisch einwandfrei umgesetzt, hört sich zunächst aber nach Groschenroman an. Tatsächlich entspinnt sich im Laufe der Kampagne aber ein spannendes Machtkomplott. Dabei trifft Protagonist Commander Geary auf nachvollziehbare Charaktere, wie die Sai-Anführerin Sable, die ihn für ihren perfiden Plan benutzt: Sie will die gesamte Menschheit auslöschen und spielt deshalb seine Geliebte. Solche Details machen die Story greifbar. Die Qualität der Zwischensequenzen schwankt, gibt im letzten Drittel aber richtig Gas: Sound, Mimik und Gestik ziehen in ihren Bann. Die Sprecher wirken sehr lebendig und mitreißend – bei der Portraittierung waren offenbar echte Mimik-Profis am Werk.





ABWECHSLUNGSREICHES MISSIONSDSIGN

liveundonline

■ Durchdachtes Online-Gaming: Bis zu acht Feldherren ziehen gegeneinander in die Schlacht, wobei die Teams bunt gemixt werden. So kann jeder entscheiden, ob er die Fraktion der Sai oder Echelon spielen möchte, deren Spezialfähigkeiten sich gut ergänzen ■ Einstieg in Mehrspieler-Gefechte ist jederzeit möglich, diese sind auf Schnelligkeit ausgelegt und dauern in der Regel rund 15 – 20 Minuten ■ Die 1.000 Gamerpoints muss man sich richtig hart erarbeiten ■ 43 Erfolge, beispielsweise für den Abschluss eines der fünf Kapitel oder auch skurrile Dinge: Verliere ein Mehrspieler-Gefecht, während du gerade frische Einheiten orderst



1 Schon mal eine Festplatte gerettet?

Die Missionen bieten angenehme Abwechslung: Mal gilt es eine Basis zu verteidigen, dann wieder eine bestimmte Person auszuschalten oder aber – total abgefahren – eine KI-Lady auf einer Art futuristischen Festplatte zu retten.

Die Cyber-Dame heißt Ava und ist die virtuelle Schaltzentrale von Gearys Truppen. In der Mission »Prison Break« wird sie in einem Server-Gefängnis festgehalten. Geary muss erst die Generatoren ausschalten und dann einen Virus ins System einspielen, damit Ava entkommen kann.

Toll: Der Spieler bekommt die Charaktere nicht nur während der gut gemachten Zwischensequenzen zu Gesicht, sondern Geary plaudert auch während des Spiels immer wieder mit seinen Kollegen. Zu Ava entwickelt er eine besondere Beziehung, mehr wird nicht verraten...



da die KI zwar meist clever agiert, sich bei hohen Verlusten aber zurückzieht und auf Flankenmanöver setzt. Einen menschlichen Kontrahenten kann sie nicht ersetzen.

STRATEGIE MIT IDEEN

Als Testszenario soll die Karte »Infinite Justice« erhalten. In der Lobby wird ein Spiel mit zwei Teams zu je vier Kontrahenten erstellt. Diese können beliebig gemixt werden, so spielen dann beispielsweise zwei Sai an der Seite von zwei Echelons. Der Spieleinstieg ist unkompliziert, es kommt schnell zu ersten Gefechten. Das liegt auch daran, dass es nur eine einzige Ressource, die Energieknoten, gibt, mit denen in Türmen Energie erzeugt wird. Türme sind häufig an Schlüsselpositionen auf der Karte verteilt. Sie dienen als Energielieferant und als Verteidigungsstellung, die für Truppen nachschub sorgt. Einmal eingenommen, lassen sich die Türme in drei Stufen aufrüsten: Aus einem einfachen MG wird eine Gatling-Gun mit mehreren tausend Schuss pro Minute, die Energielieferung wird auf Stufe Drei versechsfacht. Energie benötigt man, um Truppen anzuheuern. Dazu muss man den Turm zum Warp-Tor ausbauen. Das ist nur gelegentlich machbar, denn vor jedem weiteren Warp-Upgrade müssen drei neue Knotenpunkte eingenommen werden. Hier kommt eine weitere taktische Komponente zum Tragen, da man nicht einfach überall munter Soldaten produzieren kann, sondern stets ein Auge auf alle Türme haben muss. Diese sind jedoch teils viel zu stark. Ein voll ausgebauter Energieknoten vernichtet mit seiner Gatling-Gun leicht ganze Infanterieverbände und sogar Panzer wie die Arc Hammer der Echelon –

einer der wenigen Balance-Schnitzer, die sich Creative Assembly leistet. Insgesamt wirkt der Mehrspieler-Modus sehr durchdacht: So gilt es, eine Art Energienetz aufzubauen, um stetigen Ressourcenfluss zu sichern. Erobert der Gegenspieler einen der Türme innerhalb des Netzes, bricht für eine gewisse Zeit die gesamte Energieversorgung in diesem Bereich zusammen. Die Türme sind also stets hart umkämpft. Hier greift die Idee der gemischten Teams: Die Sai setzen vor allem auf Defensivzauber und kurze, aber heftige Angriffe. Die Sai-Zauberin Siren bildet einen Schutzmantel um verbündete Armeen, der jeweils 30 Sekunden lang hält. Im Angriff hingegen bewirkt Siren einen cybernetischen Sturm, die so genannte Vortex, die Feinde anzieht, herumwirbelt und schließlich mit einer Explosion vernichtet.

Als Gesamtkonstrukt ist »Stormrise« ein zweischneidiges Schwert: Der gut ausbalancierte Mehrspieler-Modus begeistert, ebenso das abwechslungsreiche Missionsdesign, frische Ideen, einfallsreiche Bedienstruktur sowie strategische Einbindung der Höhenunterschiede. Letztere werden Profi-Strategen lieben, Einsteiger und Gelegenheits-Kommandeure aber dürfte das eher abschrecken. Das Hirn läuft ständig unter Volllast, man muss hellwach sein, genau wissen, wo die eigenen Truppen stehen, da die Kamera durch Whip Select permanent in Bewegung ist und sich die Position der Armeen zueinander stetig verändert. Eine tolle Idee, die allerdings stellenweise in Arbeit ausartet. Wer einfach nur mal ein Viertelstündchen zocken will, wird nicht glücklich sein. Anspruchsvolle Strategen hingegen könnten sich verlieben.

Benjamin Kratsch

ZWEITE MEINUNG

Sönke Siemens: Innovative Steuerung, taktisch fordernde Kämpfe auf mehreren Level-ebenen, wendungsreiche Story, viel Abwechslung – nach längerer Einarbeitungszeit fesselt »Stormrise«, frustriert zuweilen aber auch, weil schwierig. Ich gebe 7.6

Stormrise

GRAFIK/
Weitestgehend flüssig, detailverliebte Karten, polygonarme Einheiten **7**

SOUND/
Atmosphärisch: Rock bei Angriff, Violine in Zwischensequenzen **8**

STEUERUNG/
Intuitiv, handlich, könnte etwas feinfühler sein **8**

Der Sturm zieht mit taktischen Raffinessen Profis an, Gelegenheitsgeneräle suchen nach Bodenhaftung.

7.7
aus 10

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:

September 2009 &
März 2010

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

World Champion oder Hinterhof-Versager?

- ⬆️ Einsteigerfreundliche Steuerung, alle namhaften Superstars aus den 80er- und 90er-Jahren, gelungener World-Tour-Modus, viele Spielmodi, ansehnliche Grafik
- ⬇️ Kamera nicht immer optimal, unpräzise Steuerung beim Aufheben von Objekten, Zuschauer auf den hinteren Rängen etwas mager präsentiert, Ladezeiten



Erhältlich/ 20. März 2009

AUF EINEN BLICK

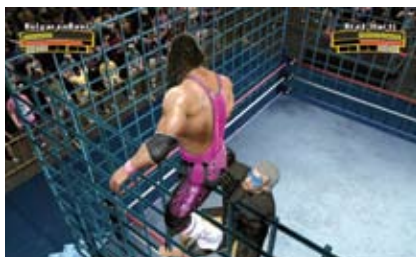
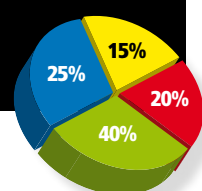
Hersteller/ THQ
Entwickler/ Yuke's
Preis/ ab 60 Euro
Genre/ Kampfsport
Spieler/ 1 - 4
Xbox Live/ ja
USK/ ab 12 Jahren

KURZ & KNAPP

Retro-Wrestler feiern in zeitgemäßem Grafikgewand ihr Xbox-360-Comeback.

DAS STECKT DRIN

- Männer & Mähen
- Manager & Mikros
- Stühle & Spitzen
- Seile & Stahlhaken



Gewichtsverhältnisse werden von der Engine gut simuliert: Fleischklopse lassen sich nur schwer auf die Matte zwingen.

liveundonline

- Online-Duelle für bis zu vier Spieler, es sind so ziemlich alle Basis-Spielmodi der Einzelspieler-Schaukämpfe spielbar
- Bis zu vier Spieler an einem Bildschirm ■ 19 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, zum Beispiel für erfolgreiche Sprungattacken aus allen vier Ecken des Rings oder einen Sieg bei einem 30-Mann-Royal-Rumble-Kampf

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA

Auf den Pfaden der Titanen...

Los Angeles am 2. April 1986. Im Finale der Veranstaltung Wrestlemania 2 trifft der 1,96 Meter große, zirka 140 kg schwere Wrestling-Superstar Hulk Hogan auf seinen nicht weniger hünenhaften, sage und schreibe 207 Kilogramm schweren Kontrahenten King Kong Bundy. Über die gesamte Arena wird ein Käfig aus verstärktem Stahl gestülpt. Wer ihn zuerst durch die dafür vorgesehene Tür verlässt, geht als Sieger hervor. Auf den Zuschauerrängen kocht ein Hexenkessel über, als die ersten Schläge auf Bundy herniederschmettern, der jedoch geschickt kontert, Hogan zu Boden schleudert und sofort sein Heil in der Flucht aus dem Käfig sucht. Doch Hogan trägt nicht umsonst den Champions-Gürtel, berappelt sich, reißt den türmenden Bundy zu Boden und setzt zum schmerzhaften Monster-Leg-Drop an. Im Anschluss noch eine gute getimte Irish Whip, die Bundy mit voller Wucht gegen den Käfig katapultiert – Blut tropft auf den Boden, während Hogan bereits die Käfigwand erklimmt und

aus zwei Meter Höhe zum vernichtenden Sprungangriff ansetzt. Gute Nacht, Bundy, und willkommen im »Nacherlebens«-Modus – einer der spaßigsten Spielvarianten von »Legends of Wrestlemania«, dem neuen, auf Retro-Kämpfe und Retro-Wrestler getrimmten Spiel der »Smackdown vs Raw«-Macher. Insgesamt sieben historische Finalkämpfe darf der Spieler im besagten Modus passieren lassen. Damit der virtuelle Schlagabtausch annähernd dem entspricht, was sich einst in jenem Kampf ereignet hat, definiert das Spiel für jedes Match bestimmte Ziele. Wer beispielsweise im beschriebenen Kampf Bundy zweimal an der Flucht aus dem Käfig hindert, hat zwei Match-Ziele erfüllt und kassiert dafür je zehn Punkte. Erfolgreiches Ausführen von Irish Whip und Monster-Leg-Drop bringen nochmals je 20 Punkte. Der Lohn: Eine strahlende Medaille, die fortan in der virtuellen Ruhmeshalle – auf Hochglanz poliert – ausgestellt wird. Und natürlich der Zugang zum nächsten Match. Ein ähnliches Konzept verfolgt der

3

FRANKENSTEIN SPIELEN

Bau dir deinen Helden

Wie schon in »Smackdown vs Raw« darf man nach allen Regeln der Kunst ein Alter Ego erschaffen. Egal ob Schielaugen, Piepshow-Tanga, orangener Schnauzbart, behaarte Gliedmaßen wie bei einem Urzeitmenschen oder ein Wasserkopf mit Vokuhila-Schnitt – fast alles ist möglich. Schade nur, dass einige Design-Optionen nicht für Xbox-Live-Duelle zugelassen sind und beim Darstellen einer neuen Bekleidungs-option Ladephasen nerven. Wer mag, darf zudem für jede Figur Intro-Sequenzen und Ähnliches basteln, die dann im Spiel zu gegebener Zeit abgespielt werden.



Modus »Neu Schreiben«. Doch statt in der Rolle des tatsächlichen Match-Gewinners von damals anzutreten, schlüpft der Spieler nun ins hautenge Outfit des damals Zweitplatzierten und muss versuchen, den Kampf zu gewinnen.

Sechs Finalklassiker wie beispielsweise »Bret Hart gegen Yokozuna« dürfen in diesem Modus auf den Kopf gestellt werden – ein Traum für jeden Wrestling-Fan. Last but not least: »Neu Definieren« ist der dritte Modus dieser Machart, mit dem Unterschied, dass hier frei zwischen den beiden Kombattanten gewählt werden darf. Auch in diesem Modus darf sich der Spieler auf sechs historische Kämpfe freuen. Macht zusammen 19 verschiedene historische Kämpfe, die neu erlebt, neu geschrieben oder definiert werden dürfen. Zur Einstimmung auf jeden dieser Kämpfe gibt's zudem historisches Videomaterial von jeweils vier bis fünf Minuten Spieldauer – ein Fest für Retro-Wrestling-Fans. Einziges Manko: Zeitlupe- sowie simple Vor- und Rückspul-Funktionen fehlen gänzlich. Schade, dass die technisch sonst so gelungene Umsetzung nicht auf die wirklich nervtötenden Ladephasen verzichten kann. Denn im Ring ist »Legends of Wrestlemania« fast immer eine Augenweide: Hervorragend animierte 3D-Modelle von allen 40 Retro-Superstars, farbenfrohe 90er-Jahre-Outfits, coole Intro-Sequenzen und scheppernde Soundeffekte, die alles stilecht untermalen. Nur auf den hinteren Publikumsrängen jubeln immer mal wieder hässlich bröselige 2D-Schreihäse im Pappaufsteller-

Look. Ferner bockt die Kamera stellenweise, zum Beispiel wenn in einem Tag-Team-Match der außen am Ring agierende Partner des Gegners genau vor die Linse marschiert und dem Spieler die Sicht auf das Kampfgeschehen versperrt. Eine transparente Darstellung – wie sie auch für die vier sperrigen Eckpfosten des Rings erfolgt – hätte hier Abhilfe geschaffen.

Gottseidank tritt das Problem nicht allzu häufig auf. Löblich wiederum der Umfang: Neben den beschriebenen drei Match-Typen im World-Tour-Modus darf man sich im Modus »Legend Killer« als Wrestling-Niemand in die Hall of Fame kämpfen – samt fantastischem Editor fürs maßgeschneiderte Alter Ego. Ergänzt wird das Paket durch elf weitere Spielmodi, darunter Royal Rumble und Leiter-Duelle sowie der Möglichkeit, Superstars und selbst erstellte Ringer aus »Smackdown vs Raw 2009« zu importieren: Hulk Hogan gegen einen Star aus dem Jahre 2009? Kein Problem! Und das Kampfsystem? Wurde im Vergleich zu »Raw« entschlackt, nutzt nun primär die vier Aktionstasten auf dem Controller, ist dank immer wieder eingeblendeter Trainings-Bildschirme schnell erlernt und lässt sich in Sachen Spielbalance vielfach konfigurieren. Probleme bereitet gleichwohl das Greifen von Objekten – Punkt-abzug! Dennoch: Wer neumodischen Muskelbergen nichts abgewinnen kann, Hulk Hogan und Co jedoch als Kind verehrt hat, darf bedenkenlos in den Ring steigen.

Sönke Siemens



ALLES NUR SHOW?!

Packende Momente

Hulk Hogan gegen André the Giant: 93.000 Fans verfolgen am 29. März 1987 den wohl spektakulärsten Kampf aus der Karriere des stets gelb gekleideten Superstars. Im Spiel dürfen zahlreiche dieser historischen Kämpfe in all ihren Facetten nachgespielt werden.

Ladder Matches, also Leiter-Duelle, enden nicht selten blutig – weil die Leiter als Waffe missbraucht werden darf. Gewinner ist, wem es gelingt, die Leiter zu erklimmen und den von der Decke hängenden Sieger-Gürtel zu schnappen.

Einige Helden, wie etwa Japan-Koloss Yokozuna, André the Giant und der Undertaker, können auf die Mithilfe ihrer listigen Manager vertrauen. Yokozunas Vertrauter Mr. Fuji streut dem Gegner zum Beispiel Salz in die Augen oder zieht ihm mit dem Spazierstock ein Bein weg.

ZWEITE MEINUNG

Richard Löwenstein: Ich bin mit Hulk, André the Giant und dem Undertaker auf dem alten TV-Kanal Tele 5 aufgewachsen. Dass ich das jetzt wieder erleben darf, herrlich retro! Toll auch die handliche Steuerung und der Vier-Spieler-Modus an einer Konsole. Ich gebe 8,3

Legends of Wrestlemania

GRAFIK/
Schicke Charaktermodelle, Top-Animationen, teils fade Zuschauer

7

SOUND/
Gute, allerdings nur englische Kommentatoren, wuchtige Sounds

7

STEUERUNG/
Leicht erlernbar, trotzdem mit vielen Feinheiten für Profis

8

Ehre wem Ehre gebührt: Trotz Detailfehlern ein sehr spielenswertes Denkmal für Yokozuna, Hogan & Co.

7.8

aus 10

Erhältlich/ 13. März 2009

BATTLE FANTASIA

Blaue Augen, braune Hasen...



Die Entwickler von Ark System Works sind die wahren Freaks des Prügel-Genres. Das haben sie unter anderem mit der »Guilty Gear«-Reihe – erschienen auf Dreamcast und Playstation 2 – schon mehrfach unter Beweis gestellt. Das neueste Game der Fighting-Virtuosen präsentiert wieder teils sehr abgedrehte Anime-Charaktere vor den 2D-Kulissen einer quietschbunten Fantasiewelt. Außerdem sind RPG-Elemente eingestreut: Die Kämpfer unterhalten sich vor und nach dem Fight per Bildschirmtext, persönliche Hintergründe und Werdegang der Protagonisten werden mit verstreichender Spielzeit zunehmend erkennbarer. Schon das Auftreten der Turnierteilnehmer gibt dagegen Auskunft über die unterschiedlichsten Herkunftsländer und Gesellschaftsschichten. Einige von ihnen tragen schwere Rüstungen und sind so groß, dass sie fast die gesamte Bildschirmhöhe einnehmen, andere dagegen klein und zierlich. Doch egal, wie abwechslungsreich die Figurensammlung sein mag, der Auswahlbildschirm mit insgesamt zwölf Kämpfern wirkt im Vergleich zu anderen aktuellen Prügel-spielen wie »Street Fighter IV« oder »Soul Calibur IV« doch arg beschränkt.

WO BLEIBT DER ANSPRUCH?

Die Charaktere haben zudem sehr unterschiedliche Kampfstile – durchgeknallte Spezialattacken inklusive. Kombos gehen schon mit ein paar Tasten absolut leicht von der Hand, dasselbe gilt auch für flächendeckende Angriffe. Diese sehr einfach gehaltenen Eingabemuster machen »Battle Fantasia« besonders einsteigerfreundlich. Die Kehrseite der Medaille: Hardcore-Gamer haben schon nach kurzer Zeit das gesamte Angriffsarsenal des aktuellen Charakters abgefeuert – ab da folgen immer gleiche Kombinationen. Im Einzelspiel fällt auch der gesamte Schwierigkeitsgrad sehr leicht aus, geübte Zocker haben nach knapp zwei Stunden bereits alles

gesehen. Zwei Besonderheiten heben die Spielmechanik allerdings von allen anderen Prügelspielen ab: Am unteren Bildschirmrand hat jeder Kämpfer seine eigene Leiste, die Auskunft darüber gibt, wie viele der so genannten »Hitpoints« noch zur Verfügung stehen. Sie sind – ähnlich wie in manchen Rollenspielen – nötig, um bestimmte Spezialattacken auszuführen. Allerdings ist deren Vorrat nicht begrenzt, denn über die LT-Schultertaste wird der eigene Kämpfer in den »Heat Up«-Modus versetzt, die HP-Leiste regeneriert sich dadurch.

NUR HALBWEGS SOLIDE

Neben der Verwendung von Hitpoints weist die Spielmechanik noch ein anderes, in Fighting-Spielen sonst recht ungewöhnliches Element auf: Durch aggressive Attacken lässt sich der Gegner an die Bildschirmwand drängen und prallt nach hohen Schlägen immer wieder von dieser ab. Das verschafft geübten Spielern einen entscheidenden Vorteil und ist für das Opfer vor allem dann besonders nervig, wenn der Rand der Arena bereits erreicht wurde – dann besteht nämlich kein Fluchtweg mehr. Da hilft nur noch, im richtigen Augenblick eine Spezialattacke einzuleiten. Insgesamt kann »Battle Fantasia« aber durchaus unterhalten – wenn auch nur kurzfristig. Das nette Charakter-Design und die wuchtigen Spezialattacken mit Schwert und Magie tragen dazu mindestens genauso viel bei wie der quirlige Soundtrack von Acts wie Tears of a Phoenix und Iggy Pop.

Jan Heinrich

Wertung

Einfach gehaltene Prügel-Action in mittelmäßiger Anime-Grafik.

5.6
aus 10

DYNASTY WARRIORS GUNDAM 2

Häckseln, schnetzeln, langweilen...

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Namco Bandai **Entwickler/** Omega Force
Preis/ ab 54 Euro **Genre/** Hack'n'Slay **Spieler/** 1 - 2
Xbox Live/ ja **USK/** ab 12 Jahren
Erhältlich/ 27. März 2009

Das Hack 'n' Slay »Dynasty Warriors« besteht im Wesentlichen aus dem Plätten aberhunderter chinesischer Soldaten. Und das vom ersten bis zum mittlerweile gefühlten zweihundertsten Teil der Serie. Da kann ein bisschen Abwechslung ja nicht schaden; denkt sich offensichtlich auch Hersteller Koei und versetzt die Spieler vom alten China in ein futuristisches Weltraum-Szenario. Die Schlachten bestreitet man nicht mehr als Fußsoldat, sondern im Innern eines High-Tech-Roboters, der Mobile Suit Gundam. Schon 2007 schaffte es der erste Ableger von »Dynasty Warriors Gundam« nach Europa, nun folgt der zweite. Mit bahnbrechenden Neuerungen und fortschrittlichen Änderungen? Nicht doch!

LANGeweile und fliegende ROBOTERTEILE

Wie schon im Vorgänger bestreitet man seine Schlachten in Szenarien trostloser als die Wüste Gobi und schlägt im wahrsten Sinne des Wortes Zeit und Gegner mit stupidem Knöpfchendrücken tot. Da schmilzt der Hirnschmalz. Und spätestens nach dem achtzigsten identischen Roboter, dem man sein hübsch und detailreich gestaltetes Blechfell über die Ohren zieht, wünscht man sich ein wenig Abwechslung. Zum öden Gameplay kommt außerdem eine katastrophale Kameraführung hinzu. Der Blickwinkel im Kampf ist miserabel und die Steuerung läuft so flüssig wie ein im Matsch steckender PKW. Unbelehrbare »Dynasty Warriors«-Veteranen oder »Gundam«-Liebhaber werden wahrscheinlich trotzdem zugreifen, alle anderen lassen lieber die Finger davon.

Sabine Vogel



Wertung

Nur etwas für eingefleischte »Gundam«-Maniacs.

3.1
aus 10

Erhältlich/ 12. März 2009

TRIVIAL PURSUIT

Leider eine ziemlich triviale Brettspiel-Umsetzung...



Mittlerweile 25 Jahre hat der Brettspiel-Klassiker »Trivial Pursuit« auf dem Buckel. Passend zum Jubiläum veröffentlicht Electronic Arts eine Umsetzung für die Xbox 360. Wie im Original dreht sich auch hier alles um Trivia – um ein Frage- und Antwort-Quiz, um Allgemeines und Kurioses, in jedem Fall aber nur um punktuell Wissen. Bis zu vier Spieler können an einer Konsole gegen- oder miteinander darum spielen, wer als erster möglichst viele Fragen korrekt beantwortet und so sechs Spielsteine in einem so genannten Wissensspeicher sammelt. Die sind nötig, um als Sieger in Sachen Allgemeinwissen hervorzugehen. Geboten werden zwei Varianten. Die klassische Brettspielvariante und ein Modus namens »Party«. Da teilen sich die Spieler einen Spielsteinspeicher; zusätzlich gibt's noch Punktekonten, Leben und verschiedene Bonus-Ereignisse. Für erfahrene Quizzer ist dieser Spieltyp am lustigsten, denn er würzt das Bewährte mit frischen Ideen und macht tatsächlich Laune. Leider ist er für spontane Partien ungeeignet, da recht komplex und erklärungsbedürftig. Übrigens: Wer mit Freunden spielt, braucht nicht zwingend zusätzliche Controller. Ein einziger reicht, wird nach jeder Frage einfach weitergereicht. Gut gelöst.

ONLINE FEHLT

Uns ist es aber unverständlich, wieso keine Online-Modi geboten werden. Schließlich wäre ein »Trivial Pursuit« doch ideal für Online-Rate-Duelle. Dafür gibt's einen rasanten Einzelspieler-Modus. In »Tempo« geht's darum, so viele Punkte zu sammeln und Fragen zu beantworten, wie möglich. Dabei spielt, klar, das Tempo eine gewichtige Rolle. Perfekt für die Highscore-Jagd. Der wird immerhin online gespeichert. Kommen wir zum Herz von »Trivial Pursuit«: Den Fragen. Die sind in sechs Kategorien wie Geographie und Erdkunde oder Film und Sport eingeteilt. Insgesamt sind die Fragen

allesamt gut gewählt, sprechen eine große Bandbreite an Spielern an. Jedoch sind viele zu einfach und langweilen, andere hingegen bockschwer und kaum zu beantworten – sehr unausgewogen. Da ist mehr Balance notwendig und eine altersabhängige Abstufung wünschenswert. Bleibt die Hoffnung auf guten Download-Nachschub.

ECHT FRAGLICH

Für die Umsetzung wurden aber nicht einfach Fragen aus dem Brett-Vorbild übernommen: Es gibt auch Fragen mit Multimedialeinsatz. So müssen Orte auf Karten angeklickt, berühmte Gebäude auf Bildern erkannt und Zahlen mit Schieberegler eingetragen werden. Beispielsweise muss beantwortet werden, wie viele Minuten auf eine CD passen oder aus welchem Land die Oper La Traviata stammt. Das alles wäre ganz einfach, würde die Steuerung nicht einen Strich durch die Rechnung machen. Denn ausgewählt werden die Antworten mit dem D-Pad oder rechten Stick. Eine Auswahl per Aktionstasten wäre deutlich angenehmer und intuitiver. Gut gelungen ist hingegen der Sound. Der Moderator im Hintergrund ist zwar nur mäßig witzig, spricht aber deutsch, wirkt professionell und nervt nicht. Die Soundeffekte sind subtil, aber passend. Die Grafik? Ein Spielbrett eben, aber durch ein paar 3D-Zooms modern und stilsicher aufgepeppt, und die eigenen Avatare verbreiten ebenfalls gute Laune. Passt alles. Unterm Strich könnte also vieles eleganter sein: »Trivial Pursuit« kann durchaus unterhalten, nur leider nicht ganz so gut wie das originale Brettspiel.

Michael Förtsch

Wertung

Klassischer Ratespaß mit einfachen Fragen und ohne Online-Modi.

6.1
aus 10

CABELA'S DANGEROUS ADVENTURES

Großwildjagd mit Ladehemmung.

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Activision **Entwickler/** Fun Labs
Preis/ ab 50 Euro **Genre/** Jagdsimulation **Spieler/** 1
Xbox Live/ nein **USK/** ab 12 Jahren
Erhältlich/ 19. März 2009

Es scheint tatsächlich Menschen zu geben, die am Bildschirm gern wehrlose Tierchen abknallen. Das ist wohl der einzige Grund, weshalb die Welt mit einem neuen Ableger der »Cabela's«-Serie erfreut wird. Wie schon in den Vorgängerspielen stapft man im Karriere-Modus und verschiedenen Bonus-Missionen minutenlang durch Landschaften, legt sich per B-Taste mit einer von 14 Waffen auf die Lauer, um eines von 25 – wie's auf der Packung heißt – »gefährlichen Tieren« zu erlegen. Das sind, je nach Kontinent, Bären, Löwen, Nashörner, Wölfe und Co. Wer nicht gleich das gewünschte Großwild ausfindig macht, darf Köder auslegen und – genau – anschließend warten. Falls sich die potentielle Trophäe dann blicken lässt, ist Zielen und Feuern angesagt. Kurz die RT-Schultertaste antippen und das war's.

Fade, eintönig, moralisch eher fragwürdig und übrigens komplett in Englisch. Klar können sich die felligen Opfer mit Krallen und Zähnen wehren, müssen dann aber in einem Quicktime-Event per Hand getötet werden. Dazu kommt's meist jedoch nicht, da deren KI der eines Erdhörnchens mit Schädeltrauma entspricht. Die Steuerung funktioniert insgesamt gut, wirkt aber träge. Auch grafisch ist »Dangerous Adventures« alles andere als ein Blattschuss. Die Tiere sind kantig, schwach texturiert, ohne Liebe zum Detail – wirken fast wie ausgestopft. Das Gleiche gilt für die Jagdgebiete etwa in Afrika oder Alaska. Es gibt kaum markante Punkte, selbst die schönsten Gegenden wirken leblos und trüb. Kurz gesagt: Jagdfieber? Fehlanzeige.



Wertung

Langweilige Jagdszenen mit sperriger Grafik und toten Tieren.

3.4
aus 10



Mehr auf www.360-live.de

■ Leser-Voting ■ mehr Bilder ■ exklusive H.A.W.X.-Goodies-Gewinnspiel

Volltreffer oder Blindgänger?

- ✓ Tolle Sprachsteuerung für wichtige Waffenfunktionen; gut eingedeutscht, englische Original-Tonspur mit auf der Disk; Maße optional in Meter oder Fuß
- ✓ Grafik rückt gelegentlich, stört aber kaum; Kameraführung im Off-Modus nicht justierbar; Ladezeiten bis zu einer Minute; kein Splitscreen-Modus

Lesertest

EXKLUSIV

Nur in 360 Live

628 Knoten

100%

SeaShadow
15284ft

ZIEL ZERSTÖRT +20 XP

HÖHE 349

US-Flotte beschüt

JStrike

Multi L-L

100

Tauschkörper

TacMap

Erhältlich/ 5. März 2009

AUF EINEN BLICK

Hersteller/ Ubisoft

Entwickler/ Ubisoft

Bukarest

Preis/ ab 60 Euro

Genre/ Flug-

Simulation

Spieler/ 1 - 8

Xbox Live/ ja

USK/ ab 16 Jahren

KURZ & KNAPP

Tödliche Luftkämpfe auf neuem Niveau. Implantiert dem Genre neue Features.

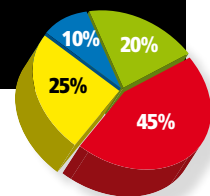
DAS STECKT DRIN

■ Upgrades

■ Jets

■ Dogfights

■ Ghosts



In der Außenansicht lässt sich die Kamera mit dem rechten Stick um den Jet drehen.

liveundonline

■ 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpunkte; 50 Punkte gibt's beispielsweise für das Erreichen der Level-40-Erfahrungstufe ■ Zu viert kooperativ durch die Kampagne, Versus-Luftkämpfe für bis zu acht Piloten – beides online oder via Systemlink ■ Waffen- und Fliegerpakete als herunterladbare Inhalte geplant

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

Dranbleiben,
Ziel erfassen,
Feuer frei!

In der letzten Ausgabe haben wir Ubisofts Action-Flieger von zwei Luftwaffenpiloten auf Realitätsnähe checken lassen; diesmal wollen wir prüfen, wie sich das Ganze anfasst. Als Kopilot für unseren Testflug sitzt Lesertester Christian Bauer mit im Cockpit. Der »Ace Combat 6«-Veteran hat sich auf unseren Aufruf im Magazin-Leserforum gemeldet. Falls auch du die Redaktion besuchen und ein Game antesten möchtest: Schau vorbei auf www.360-live.de.

Also dann, Start frei: Die erste Mission platziert dich im Luftraum über Mexiko, über dem Dorf Ciudad Juarez. Kampf den Rebellen! Flak-Feuer erstrahlt am Nachthimmel, feindliche Jäger zoomen heran. Ein gelbes Zielerfassungs-Fadenkreuz schaltet per Y-Taste zwischen den Gegnern hin und her, zeigt Entfernungen an. Handlich! Dann die

Kommandos per Spracheingabe: »Radar!« ins Headset brüllen, das funktioniert verblüffend gut. Rückt ein Ziel in Reichweite, wird es von der roten Zielmarkierung erfasst. Die Lenkraketen schalten sich automatisch scharf. A-Taste antippen oder »Feuer!« brüllen – der Abschuss schafft Ordnung auf der Radarkarte in der unteren rechten Bildschirmcke und bringt Erfahrungspunkte mit sich. Über die Kampagne hinweg und im Mehrspielerkomplex werden so kontinuierlich neue Flugzeuge, Waffenpakete und Designs freigeschaltet. Vielfältige Details sorgen für ein lebendes, atmendes Schlachtfeld. Zum Beispiel soll man in einigen Missionen die Ghost-Spezialeinheit aus den »Ghost Recon«-Games eskortieren. Und selbst wenn die Bodentruppen weitestgehend autark agieren, verleihen deren Aktionen den Luftkämpfen



FIKTIVER KONFLIKT...

...unter realen Bedingungen

Im Jahr 2014 gelten Privatarmeen als probates Mittel, um Konflikte weltweit zu lösen. Auf dieser Konstellation und politischen Wirrungen basiert die Hintergrundgeschichte: Als Major David A. Crenshaw unterschreibt man während der Kampagne bei verschiedenen Auftraggebern, kämpft später sogar gegen ehemalig Verbündete. Die Geschichte bleibt nachvollziehbar und geht dank umfassender Besprechungen, regem Funkverkehr und tollen deutschen Sprechern unter die Haut. Obwohl die Handlung in der Zukunft angesetzt ist, entsprechen alle Jets realen Vorbildern. Das Gelände basiert auf aktuellen Satellitenbildern. Sehr schön!



FINGER AM ABZUG

Jede Sekunde zählt

Die ERS-Flughilfe arbeitet absolut zuverlässig. Bei Raketen im Schlepptau weist sie den optimalen Fluchtweg und gibt den Einflugwinkel vor, wenn man sich von hinten einem Feind nähern will. Klasse!

Die wichtigsten Tasten für den Luftkampf sind im passenden Moment in der Anzeige sichtbar. Auf diese Weise passt sich das ERS der Situation an. Man muss die entsprechende Taste dann allerdings im richtigen Moment antippen – fast wie bei einem Quicktime-Event.

Auch das Feuern mit dem Bord-Geschütz wird durch Symbole im Head-Up-Display sehr vereinfacht. Ist der Gegner in Reichweite, erscheint neben seiner Zielmarkierung eine kleines rotes »B«. Tippt man in diesem Moment die B-Taste an, frisst der feindliche Pilot ordentlich Blei.

Das Spiel in Zahlen

■ 19 Missionen; 3 Schwierigkeitsgrade; 10 Stunden bei einmaligem Durchspielen auf mittlerem Schwierigkeitsgrad; 50 freischaltbare Jets; pro Jet 3 Waffen-Pakete; 16 nicht spielbare Flugzeuge; 11 Landkarten mit jeweils 10.000 Quadratkilometern; 7 Stadtkarten mit je 900 Quadratkilometern; 263 Luftkampf-Herausforderungen



zusätzlich Brisanz. Man fühlt sich als Teil einer Einheit. Die Folgen der letzten Schlacht sind später spürbar: Konflikte arten aus, Auftraggeber wechseln, irgendwann steht der Weltfrieden auf der Kippe.

Das eigentlich Packende sind die spannenden High-Tech-Luftkämpfe bei Überschallgeschwindigkeit. Wie sich die Luft um die Tragflächen herum verdichtet kurz bevor der Jet die Schallmauer mit lautem Knall durchbricht, stark! »Das schießt dir richtig Adrenalin rein«, findet Christian. Die Qualität der Grafik und der flüssige Bildaufbau grenzen an Fotorealismus. F/A-18 E, F-22 Raptor, F-117 Nighthawk, A-10 Thunderbolt II, YF-12A und F35 – die 50 Jets sehen aus wie auf Fotos. Ruder, Bremsklappen und Triebwerke reagieren sofort auf den Controller; Licht und Umwelt spiegeln sich auf dem stählernen Rumpf wieder. Das Gelände überzeugt: Texturen mit deutlicher Tiefenwirkung überspannen ein unfassbar großes Areal.

Mit der Steuerung kommen Einsteiger und Kenner klar, auch dank durchdachter Hilfen: Beispielsweise lässt sich das »Enhanced Reality System« (ERS) jederzeit per X-Taste aktivieren. Ein Tunnel aus Dreiecken formiert sich im Head-Up-Display und zeigt den Pfad, der zum Beispiel in die Windschlepp eines feindlichen Jägers führt – so dass man diesen mit Leichtigkeit in einen Feuerball verwandeln kann. Fortgeschrittene dürfen sich an der Fliegerei ohne Flughilfen versuchen; dürfen ihren Jet im Steigflug über-

ziehen und ins Trudeln entsenden oder Kurven deutlich enger fliegen als im Standard-Flugmodus. Zusätzlich kann man dann – und nur dann! – bei einigen Jets per Einflussnahme auf den Triebwerksstrahl unfassbare Luftakrobatik vollbringen. Vektorschubsteuerung nennt sich das: »Das Flugzeug lässt sich auf der Stelle halten, um 180 Grad drehen und mit vollem Schub in Richtung Gegner lenken«, lobt Christian. Schade nur, dass die Kamera dabei weit herauszoomt, das kostet Dynamik. Schade auch, dass die Vektorfliegerei kein Muss ist. Man kann die Kampagne sogar auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad abschließen, ohne einmal mit Vektorfliegerei getrickst zu haben.

Dass der Schwerpunkt auf Action liegt, lässt sich an weiteren Merkmalen festmachen. Zum Beispiel fehlen Starts und Landungen. »Auf einen schlingenden Flugzeugträger herunterzukommen, das wäre ein Sahnehäubchen gewesen«, bringt's Christian auf den Punkt. Und warum ist die Story so geradlinig strukturiert? Vor einigen Monaten hatten uns die Entwickler noch eine nichtlineare Kampagne mit Weichen im Handlungsablauf avisiert.

Nun sind die Missionen zwar starr aneinandergekettet, aber schlimm ist das nicht. Szenarien, Atmosphäre, Herausforderungen und Spannung stimmen dennoch. Somit schiebt Ubisoft hier zwar keinen Überflieger aus dem Hangar, ein ansprechendes Luftkampf-Game aber allemal.

Jan Heinrich

ZWEITE MEINUNG

Richard Löwenstein: Mir wäre mehr Simulation und weniger Action lieber gewesen; und die Flugphysik dürfte gern anspruchsvoller sein. Außerdem find ich's doof, dass mich das Spiel beim Abschalten des Flugassistenten aus dem Cockpit heraus in die Verfolger-Perspektive zwingt. Ich gebe 7,5

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

GRAFIK/

Tolle Bodentexturen, detaillierte Flugzeugmodelle

8

SOUND/

Knackige Soundeffekte, gute deutsche Sprecher

8

STEUERUNG/

Sieht anspruchsvoll aus, macht's einem aber leicht

8

Griffige Luftkampfaktion mit gelungener Präsentation.

8.0
aus 10

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	Fallout 3, Tomb Raider: Underworld, Midnight Club: Los Angeles	Death Tank, Exit 2, Minesweeper Flags, Watchmen	Die Ladder-Meister der Consoles Sport League	So punktet es sich richtig

CONSOLES SPORT LEAGUE

SPIELEFRÜHLING AUCH IN DER LIGA

Normalerweise ist zu dieser Jahreszeit immer tote Hose an der Spielefront. Vor allem Mehrspieler langweilen sich. Klar, schließlich ist man im Normalfall noch immer mit den Krachern vom Weihnachtsgeschäft beschäftigt. Im Februar haben jedoch gleich drei neue Spiele ihren eigenen Bereich erhalten, bei denen man davon ausgehen kann, dass sie sich ein Weilchen ganz oben in der Gunst der Spieler halten können. Allen voran natürlich »Halo Wars«. Trotz kleinerer Schwächen drängt sich das Echtzeitstrategie-Spiel geradezu für den Liga-Alltag auf.

„Traumhafte Zeiten für Videospieler.“

Aber auch Fans von fliegenden Fäusten haben allen Grund zur Freude: »Street Fighter IV« wurde ebenfalls ins Programm aufgenommen. Zu guter Letzt hält auch das Genre der Rennsimulationen Einzug in die Consoles Sport League:

»Race Pro« bekommt einen eigenen Bereich spendiert. Hoffentlich wird das Spiel für längere Zeit akzeptiert. Es sind also noch immer traumhafte Zeiten für Videospieler, ganz egal ob Einzel- oder Mehrspieler.



CONSOLES
SPORT LEAGUE

www.consoles.net

070 / 360 LIVE

Die Mecker-Ecke HALBE SACHEN

Jetzt sitze ich hier und reibe mir nach jeder geschriebenen Zeile die Knöchel. Vor allem den Daumen. Genau, ganz klassischer Fall des berühmten berüchtigten »Street Fighter«-Daumens. Ich mache mal keinen Hehl draus: »Street Fighter IV« ist das beste Prügelspiel, das ich seit Jahren gespielt habe. Nicht weiter verwunderlich, dass ich schon kurz nach Release gut 20 Stunden auf dem Zähler habe. Und einen schmerzenden Daumen. Das wird jeder kennen, der die Reihe über längere Zeiträume mit einem Gamepad gespielt hat.

ES HÄTTE SO SCHÖN SEIN KÖNNEN

Ursprünglich hätte der schmerzende Daumen gar nicht entstehen sollen. Pünktlich zum Start des Spiels hätte jeder Fan mit einem stilechten Street Fighter IV Fighting Stick von Madcatz loslegen können, bevorzugt natürlich in der Tournament Edition mit echten Sanwa-Automaten-Teilen. Aber schon Anfang Februar, als erste amerikanische Kunden ihr Zubehör erhielten, häuften sich die Hiobsbotschaften in einschlägigen Foren. Bei vielen ist die Rede von Defekten schon nach kurzer Spieldauer, ungenauen Eingaben, nicht reagierenden Knöpfen. Bei einem Stück Hardware, das mit gut 150 Dollar zu Buche schlägt, eine Frechheit. Noch mehr bei der »günstigen« 80 Dollar Variante: Die ist nicht nur billig verarbeitet, sondern gleich noch fehleranfälliger. Und dabei hieß es vorher noch, dass sich Madcatz mit dieser Hardware von seinem Schmuddel-Image wegbewegen würde. Scheinbar doch nicht ganz.

WO BLEIBEN SIE?

Aber da hören die Probleme noch lange nicht auf. Wer sich hierzulande einen Stick zulegen wollte, wird sich gewundert haben. Der

Erscheinungstermin wurde mir nichts, dir nichts auf unbestimmte Zeit verschoben. Tolle Sache! Da stellt sich mir wirklich die Frage, wieso Capcom überhaupt eine Kooperation mit einem Hersteller wie Madcatz eingegangen ist. Warum nicht direkt mit dem japanischen Hersteller Hori zusammenarbeiten, der schon seit Jahren hochwertige Arcade Sticks in allen erdenklichen Preisklassen liefert. Und das vor allem pünktlich. Ein klarer Fall von vergeudeter Chance. Zumal mir langsam wirklich Zweifel kommen, ob wir hierzulande überhaupt noch in den »Genuss« der Hardware kommen. Sticklose Fans sollten also über einen Import des Hori Real Arcade Pro EX SE nachdenken. Da steht zwar nicht »Street Fighter IV« drauf, aber es sind trotzdem Sanwa-Teile verbaut. Schließlich kommt es ja auf die inneren Werte an...



BIO

NAME/ Nicholas Buracas
SCHON GEWUSST? Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und hat keinen grünen Daumen mehr.

INTERVIEW

UNTER VIER AUGEN MIT
gioNe vom Clan
flawless.xBox



NAME/ VOLKER HÖTZINGER **ALTER/** 23
BERUF/ FREIWILLIGES SOZIALES JAHR **WOHNORT/** BIRKENHEIDE (LUDWIGSHAFEN) **AUFGABE IM CLAN/** CLAN-LEADER
WEBSEITE/ HTTP://WWW.FLAWLESS-SPORTS.DE

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

Volker Hötzing: Als ich vom PC auf die Xbox umsteigen wollte, bewarb ich mich bei dem Clan SFX, der mich jedoch ablehnte. Das bewegte mich dazu einen eigenen Xbox-Clan zu gründen. Nach nur einem Tag bekam ich auch die große Unterstützung von Malte »cyraX« Stäubner, der mit mir den Clan aufbaute.

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

VH: Natürlich die Loyalität und der Zusammenhalt, wenn die Lage mal etwas schwieriger wird. Zudem die Gemeinschaft, sowohl im Forum als auch über Xbox Live.

360 LIVE: Wie würdet ihr einem Nicht-Clan-Spieler eine Mitgliedschaft schmackhaft machen?

VH: Definitiv über unsere lockere und nette Art. Wir alle sind zwar sehr zielstrebig, was aber nicht heißt, dass wir nicht für jeden Spaß zu haben sind. Dafür gibt es auch Beweise in Videoform auf unserer Homepage. Zudem bieten wir über unser Forum eine nette Plattform zur Kommunikation und Unterstützung für unsere Spieler.

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

VH: Sie ist die beste deutschsprachige E-Sport-Liga, die es hierzulande gibt, weshalb unser Clan fLx schon von Anfang an Mitglied ist. Wir haben auch beobachtet, dass sich immer mehr Zocker der Plattform anschließen und unsere Meinung teilen. Denke daher, dass sich das nicht so schnell ändern wird!

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

VH: Hierzulande geht alles sehr schleppend. Trotzdem: So langsam interessieren sich auch die großen PC-Vereine immer mehr für Konsolenspieler, was ein ziemlich gutes Zeichen ist. Meiner Meinung nach wird der Konsolen-E-Sport aber immer noch von vielen in Deutschland unterschätzt, da sie das Potenzial nicht sehen. Leider haben Spieler auch unrealistische Forderungen an ihre Clans, so dass viele ziemlich oft wechseln, bis sie den passenden gefunden haben.

360 LIVE: Wo seht ihr die Szene in zwei bis drei Jahren?

VH: Wir hoffen, dass sich noch so einiges tut und wir uns hierzulande in Sachen Turnieren nicht mehr vor unseren amerikanischen Kollegen verstecken müssen. Dort gibt es momentan einfach viel mehr Events mit Preisgeldern und mehr Sachpreisen. Nachdem aber Xbox Live von Monat zu Monat wächst, sind wir uns jedoch sicher, dass auch das Interesse für große Events steigen wird.

www.360-live.de

FALLOUT 3

ENDLICH WIEDER ROLLENSPIEL

Anfang Februar ist mit »Operation Anchorage« das erste Download-Paket für das postapokalyptische Rollenspiel erschienen. Schade nur, dass Bethesda aus der Erweiterung für 800 Punkte quasi den Rollenspiel-Kern entfernt hat. In den wenigen Stunden, die man in einer Simulation der chinesischen Invasion von Alaska verbringt, führt eigentlich nur stumpfsinniges Ballern zum Erfolg. Zudem ist das Ganze mehr als geradlinig ausgefallen. Groß also die Enttäuschung vieler Fans. Das ändert sich mit »The Pitt«, dem neuen Download für »Fallout 3«. In diesem zweiten Add-on schlägt es den

Spieler in ein zerstörtes Pittsburgh. Er soll ein Sklaven-Camp infiltrieren und einen Kerl namens Ashur ausfindig machen. Der ist im Besitz eines Heilmittels für die Mutationen, unter denen die Bevölkerung leidet. »The Pitt« soll deutlich mehr in Richtung des Hauptspiels gehen und neben massig Dialogen auch eine Vielzahl an Nebenaufgaben bieten. Es sieht also ganz danach aus, dass dieses Paket das wird, was sich »Fallout«-Fans bereits von »Operation Anchorage« erhofft hatten. Der Preis liegt ebenfalls wieder bei 800 Punkten.

**TOMB RAIDER: UNDERWORLD**

Preis/ 800

Hersteller/ Eidos

Die gute Lara können wir nicht lange genug begleiten. Leider hat »Tomb Raider Underworld« aber ein Ende. Doch das lässt sich mit den beiden exklusiven Download-Add-Ons »Unter der Asche« und »Laras Schatten« hinausziehen. Die gibt's seit Mitte Februar und Mitte März für je 800 Punkte. Das erste Paket lässt den Spieler die Ruinen unter Laras ausgebranntem Herrenhaus Croft Manor erforschen. Bringt für etwas über zwei Stunden Spielzeit mehr vom bekannten »Tomb Raider«-Prinzip. Fans freuen sich trotzdem drüber. Einen Tick interessanter ist da »Laras Schatten«. Hier übernimmt man Laras Doppelgängerin, die mit einigen komplett neuen Kampffähigkeiten ausgestattet ist. Damit fühlen sich die Kämpfe deutlich griffiger und weniger gezwungen an. Wirkt also wirklich neuer, während »Unter der Asche« eher wie ein Level wirkt, der es auf dem letzten Drücker nicht mehr ins Hauptspiel gebracht hat. Lara-Fans können aber bei beiden zugreifen. Es gibt immerhin auch zehn neue Erfolge zu ergattern.

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Preis/ gratis/800

Hersteller/ Rockstar

Seit dem 19. März sind die beiden Erweiterungen zu Rockstars Rennspiel online. Die Kartenenerweiterung um ein Drittel des alten Gebiets ist komplett kostenlos. Wer in den vier neuen Gegenden mehr erleben will als simples Cruisen, muss für 800 Punkte das Premium-Upgrade kaufen. Der Einfachheit halber hier das Wichtigste vom Add-on in Zahlen: neun neue Fahrzeuge, 26 neue Rennen, 12 neue Areale für Kampf-Modi, zehn neue Liefermissionen und neue Musik-Tracks. Das Preis-Leistungsverhältnis ist definitiv gegeben.

TURNIER-BERICHT

STREET FIGHTER IV

So schnell kann es gehen. Da ist also bereits der erste Cup zu Capcoms Vorzeige-Prügelspiel entschieden. 14 Kämpfer traten kurz nach Release des Games gegeneinander an. Selbst die Community Manager der Consoles Sport League, Speedy und Ray, schwangen die Fäuste. Schließlich holte sich venom123 den ersten Platz, während sich gioNe mit der zweiten Stufe auf dem Podest zufrieden geben musste. Im Spiel um Platz drei bezwang CorTauri schließlich Speedy mit 2:1.

COD 4 PREMIERSHIP: SIEGER STEHEN FEST

Nach gut sechs Monaten Spielzeit ist die Premiership zu »Call of Duty 4« zu Ende gegangen. Dabei sorgte das Team Dynasty Crew.CoD für eine Überraschung und schoss sich ganz nach oben auf das Siebertreppchen: So konnten sie alle Spiele der Finals für sich entscheiden. Platz zwei und drei gingen an WoH.COD 4 und SK Gaming CoD. Die drei Teams dürfen sich über ein Preisgeld von insgesamt 500 Euro freuen. Gratulation!

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!

DEATH TANK

Preis/ 1.200 **Hersteller/** Snowblind Studios/Microsoft **Schwierigkeit/** mittel

Die simpelsten Spielideen sind oft die besten. Das gilt auch hier wieder. Ursprünglich Bonusgame in einem hierzulande indizierten Ego-Shooter, gibt's die 2D-Panzerhatz nun optisch aufgeböhrt als Xbox-Live-Arcade-Download. Das Spielprinzip ist schnell beschrieben: »Worms«, nur eben mit Panzern und in Echtzeit. Bis zu acht kleine Schwergewichte treten auf acht hügeligen 2D-Schlachtfeldern an und bekämpfen sich mit Kanonenschüssen. Das fühlt sich taktisch an: Jeder Spieler bestimmt die Position seines Panzers, dazu Schuss-Winkel und Waffen-Gattung, dann Schuss – und gucken, ob's trifft. Die Mitspieler tun gleichzeitig dasselbe – spannend! 20 Waffenupgrades und 40 Schlachtfelder peppen den Alltag auf. Macht schon allein Spaß, wird aber im Mehrspielermodus zur Fetzengelei. Hier treten entweder vier Spieler an einer Konsole gegeneinander an oder bis zu acht über Xbox Live. Macht speziell mit Freunden richtig Laune. Der Preis ist allerdings unangemessen hoch.



WATCHMEN: DAS ENDE IST NAH

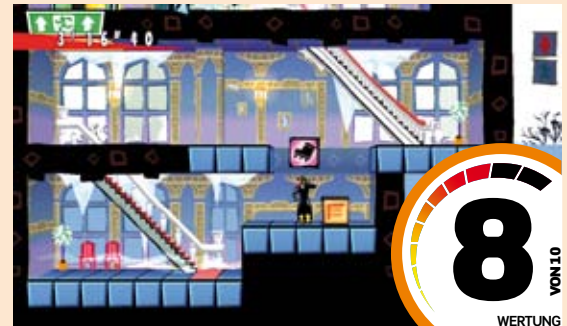
Preis/ 1.600 **Hersteller/** WB Games **Schwierigkeit/** mittel

Zur wohl spektakulärsten Comic-Verfilmung dieser Tage schiebt Warner Bros. das passende Action-Game als Download auf die Konsole. Doch egal, wie grandios DC-Comic oder Verfilmung auch sein mögen, hier jedenfalls machen die beiden Superhelden Rorschach und Nite Owl eine schlechte Figur. Das Konzept erinnert an alte, scrollende Beat 'em Ups wie »Fighting Force« oder »Streets of Rage«. Man rennt also die Straße runter, prügelt dutzende Gangster grün und blau und langweilt sich binnen weniger Minuten. Die Kämpfe sind durch doofe Zwei-Tasten-Kombos geprägt, triste Kulissen und immergleiche Gegner schlängeln ein. Koop-Modus und nett gemachte Animations-Comics zwischen der Action reißen da auch nichts mehr raus. Nach zwei Stunden ist das Ganze vorbei, und das ist gut so. Fans der Vorlage lassen den Download sein und gehen für das gesparte Geld lieber ins Kino.



EXIT 2

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



Fast zwei Jahre ist es her, seit die Live-Arcade-Spieler mit Rettungsexperte Mr. Esc losziehen durften, um Leute aus allerlei misslichen Lagen zu befreien. Die Mischung aus Geschicklichkeits- und Puzzle-Spiel funktioniert, der eigenwillige 2D-Comic-Look tut sein übriges. »Exit 2« setzt genau da an, macht keinerlei Experimente. Noch immer rettet der Spieler unter Zeitdruck in Gefahr geratene Zivilisten indem er Gegenstände benutzt oder die zu Rettenden prompt als Assistenz heranzieht. Der Schwierigkeitsgrad zieht relativ schnell an, dank des cleveren Level-Designs kommt es aber nie zu unfairen Situationen. Wer den ersten Teil geliebt hat, kann zugreifen. Der Preis von 800 Punkten geht für die Fülle an neuen Levels durchaus in Ordnung.

MINESWEEPER FLAGS

Preis/ 400 **Hersteller/** TikGames/Microsoft
Schwierigkeit/ mittel



Dieses Spiel, das quasi jedem Windows-Betriebssystem beiliegt, kennt wohl jeder: Auf einem Spielfeld klickt man ein Kästchen an unter dem mit ein bisschen Glück keine Mine liegt. Wird eine Zahl aufgedeckt, zeigt diese an, wie viele Minen in den umliegenden Feldern versteckt sind. Der Spieler gewinnt, wenn er alle Felder freigeräumt hat, ohne eine Mine zu treffen. »Minesweeper Flags« packt das Spielgeschehen auf ein 3D-Spielbrett. Sieht ganz nett aus, bringt dem Spiel aber leider nichts. Im neuen Mehrspielermodus sucht man dann mit bis zu drei Kontrahenten um die Wette nach den Sprengköpfen. Trotz des fairen Preises fällt es schwer, ein Spiel zu empfehlen, das es schon in zig Variationen gratis für PC gibt. Außerdem ist die Bedienung per Controller auch nicht das Gelbe vom Ei.

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	●	1520	145
2	HFD Czech	↑	1442	93
3	CROWFEX Goalgetter	●	1440	267
4	GX Torevernichter	↑	1440	85
5	GX I Gott	↑	1432	140



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	tRoH	↑	1366	32
2	Chill ShOt	↑	1183	6
3	JaYZoN iZ Ninja	↑	1173	11
4	The z SoNnY	↑	1156	12
5	BlizZ	●	1148	21

GOW 2

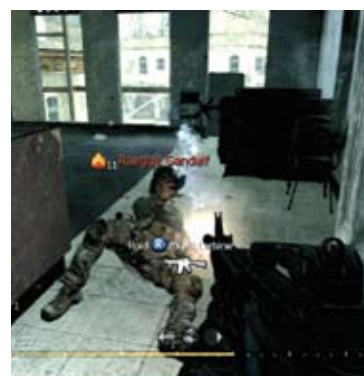
Der erste Patch ist erschienen und hat glücklicherweise einige Fehler ausgemerzt. Hier die besten Teams der 5-on-5-Ladder:

	Team		Punkte	Matches
1	Dynasty Crew.GoW2	↑	1228	13
2	zZ Reborn Zz	↑	1137	12
3	mTeX - Gears of War	↑	1081	4
4	dzs.beyerdynamic. GENE7iX	↑	1065	3
5	FRiendS360 NeXt GeNeRaTiOn	↑	1061	4

CALL OF DUTY 4

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

	Team		Punkte	Matches
1	Dynasty Crew.CoD	●	1460	51
2	BSX - Team Sexy	●	1290	28
3	eNoX.CoD4	●	1288	48
4	RAPTOR-GAMING . COD Xbox360	↑	1257	26
5	Il eXiT ReAlIty II	↑	1066	3



NFS UNDERCOVER

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

	Team		Punkte	Matches
1	NXG Sephirus	↑	1274	26
2	GoH Showtek	↑	1163	18
3	Steahl_360	↑	964	11
4	SabMission	↑	956	4
5	GL Blade	↑	922	10



STREET FIGHTER IV

Lang lebe der Prügelspiel-König! Auch in der Consoles Sport League fliegen die Fäuste. Die besten Pad-Akrobaten gibt's hier:

	Team		Punkte	Matches
1	diko	●	1217	12
2	g1oNe	●	1194	22
3	CorTauri	●	1191	19
4	SureShot030	●	1172	10
5	LASERDA	●	1167	9

DER SCHNELLE WEG ZU DEN

GAMERPOINTS

GESTUTZTE FLÜGEL?

Wenn der falsche Patch erscheint

Ei, ei, ei, was ging am 17. Februar ein Geschrei durch die Weiten des Internets, als ein Patch zu »GTA IV« pünktlich zum Release des Erweiterungspakets »The Lost and Damned« ins System eingespeist worden ist. Neben der Ausbesserung von einigen kleineren Fehlern hat dieser nämlich prompt für Schnitte im Spiel gesorgt, die ursprünglich in Deutschland überhaupt noch nicht enthalten waren. So bildeten sich beispielsweise bei niedergeschossenen Gegnern keine Blutlachen mehr und allgemein wurde der rote Lebenssaft runtergeschraubt. Im Grunde sind es Kleinigkeiten, die am Spielspaß und der Handlung kaum etwas ändern. Da kann man sich schon wundern, dass so mancher sich trotzdem beim Äußern von Kritik im Ton vergriff, selbst wenn es ärgerlich ist. Des Rätsels Lösung: Ursprünglich wurden genau diese Schnitte bei unseren Freunden in Australien ange-setzt. Die haben sich nach dem Update gefreut – die Schnitte waren auf diesem Kontinent wie weggeblasen. Offensichtlich haben die Jungs von Rockstar da eine Kleinigkeit durcheinandergebracht. Immerhin hat man schnell reagiert: Drei Tage später war alles wieder ausgebügelt. Wer noch kein »The Lost and Damned« hat, kann also beruhigt zugreifen.



EAT LEAD: RETURN OF MATT HAZARD

Zum Einstieg ausnahmsweise mal ein anderer Ansatz: 160 Punkte klingen zwar wenig, sie zu bekommen ist dafür auf gewisse Weise ganz witzig. Denn die Parodie macht auch vor den Erfolgen nicht halt. So bekommt der Spieler bereits beim Start eines Spiels 15 Punkte gutgeschrieben. 5 weitere gibt's für einmal Pause drücken. Wer einen Feind mit einem explosiven Objekt tötet und sich dabei selbst verletzt, bekommt weitere 10. Aber auch Vandalen kommen auf ihre Kosten: 30 Blumentöpfe und 30 Feuerlöscher zerstören – zack 25 Punkte. Wer das Spiel durchspielt, kassiert weitere 30. Geduld wird ebenfalls belohnt: Schaut man den Abspann komplett an, winken weitere 60 Gamerpoints.

Spiel starten	15
Pause drücken	5
Gegner sprengen und sich selbst verletzen	10
30 Blumentöpfe zerschießen	5
30 Feuerlöscher zerschießen	20
Auf »normal« durchspielen	30
Abspann komplett ansehen	60

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 145

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

Ubisofts Action-Flugsimulation ist ein zweischneidiges Schwert was Erfolge angeht. Gut die Hälfte der Punkte wird nur an Mehrspieler-Piloten verteilt. Wer sich auch mal bei der einen oder anderen Mission durchbeißen kann, sollte die Kampagne direkt mit »schwer« angehen. Damit bekommt man immerhin 350 Punkte fürs Durchspielen. Unterwegs gibt es dann noch die eine oder andere Kleinigkeit zu sammeln. So fliegt man im Verlauf der Kampagne locker insgesamt eine Stunde schneller als Mach 2 oder lässt die Flughilfe aus. In den 18 Missionen bleibt auch genug Zeit, um alle Unterstützungselemente einzusetzen. Weitere zehn Punkte winken für eine bestandene Koop-Mission.

Kampagne »schwer« durchspielen	350
Eine Mission im Koop-Modus schaffen	10
Eine Stunde ohne Flughilfe fliegen	15
Eine Stunde schneller als Mach 2 fliegen	15
Jedes Unterstützungselement einsetzen	10

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 400

DISNEY'S BOLT

Viel zu sagen gibt es hierzu nicht: Ein Spiel für Kinder, das auf einem Animationsfilm basiert. Zwar gibt es die vollen 1.000 Punkte nicht geschenkt, aber immerhin 460 sind dank der kurzen Spielzeit an einem Nachmittag zu erwischen. Neben dem einfachen Durchspielen sollte man 15 der Bonus-Hack-Level schaffen. Das Gleiche gilt für das Erledigen von 250 Feinden. Die Punktehatz ist nicht ganz so nervtötend wie bei »Sing it«, macht aber auch nicht richtig viel Spaß. Aber was tut man nicht alles für seinen Gamerscore?



Das Spiel durchspielen	320
15 Bonus-Hack-Levels schaffen	90
250 Feinde erledigen	50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 460

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 eine der aktuellen Aboprämien »Street Fighter IV« oder »Resident Evil 5« gegen nur 10,00 € Zuzahlung. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht.



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN:

BRIEF
Einfach die Geschenkabo-Bestellung ausfüllen und abschicken.

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

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

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

360 Live Geschenkabo-Bestellung

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

- ☐ Ja, ich möchte 360 Live verschenken. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrages von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,00 sFR) und bei Wahl der zuzahlungspflichtigen Prämie zur einmaligen Zuzahlung von 10,- € per Bankeinzug bereit.
- ☐ Ja, ich will »Street Fighter IV« als Aboprämie dazu erhalten. USK: ab 12 Jahren. Zuzahlung 10,- €. 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.
- ☐ Ja, ich will »Resident Evil 5« als Aboprämie dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Zuzahlung 10,- €. 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.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

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 _____

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

LASST DAS SPAR-
SCHWEIN LEBEN!



LASST DAS SPARSCHWEIN LEBEN!



WENN MAN EINIGEN MEDIEN GLAUBEN MAG, DANN
STeht DIE WIRTSCHAFT VOR DER KERNSCHMELZE.

MANCHER VERLIERT SEINEN JOB SCHNELLER ALS EIN BANKER »AUTSCH!« SAGEN KANN, UND
VIELE SEHEN SICH FINANZIELLEN SORGEN GEGENÜBER – GRÖßER ALS DER STAPEL WERTLOS
GEWORDENER US-IMMOBILIENPAPIERE.

DA KANN ES EINE SINNVOLLE STRATEGIE SEIN, SICH IN SEINEM HÄUSCHEN ZU VERBAR-
RIKADIEREN UND BIS ZUR WIEDERKEHR BESSERER TAGE VIDEOSPIELE ZU ZOCKEN.

PRIMA IDEE, NUR – KANN MAN SICH DAS NOCH LEISTEN?

JA, MAN KANN – MIT UNSEREN ZEHN GOLDENEN REGELN ZUM PREISWERTEN GAMING!
WIR ZEIGEN, WIE DAS SPARSCHWEIN DIESE HARTEN ZEITEN SCHADLOS ÜBERSTEHET.

OHNE WEITERE UMSCHWEIFE: LASST DIE KNAUSEREI BEGINNEN!

1] BRING ES ZU ENDE!

LASST DAS SPAR-
SCHWEIN LEBEN!



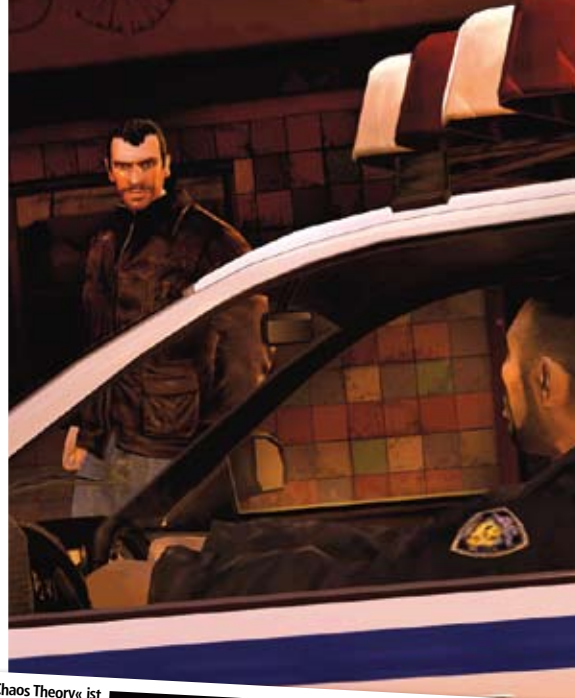
Viele Spieler sind wahre Jäger und Sammler. In den Regalen türmen sich neue wie alte Spiele, Sondereditionen und Werbeartikel. Dabei verliert man schnell den Überblick und übersieht gern einige Schätzchen, die man schon seit längerer Zeit unvollendet in den Niederungen des Staubes vergammeln lässt. Irgendwann sind sie dort gelandet, wegen eines Bossgegners, an dem man ständig gescheitert ist, oder schlichtweg, weil ein neues Spiel das Interesse auf sich gezogen hat. Dabei hat man sich doch so fest vorgenommen, »Dark Messiah« irgendwann einmal durchzuspielen... Aber – gute Vorsätze hin oder her – jetzt ist die Zeit dafür! Wer kein Geld für neue Spiele ausgeben kann oder will, der nimmt sich eben die alten wieder vor und vollendet, was er einst angefangen hat! Gleiches gilt selbstverständlich auch für bereits durchgezockte Spiele. Wie wär's mit einem

neuen Highscore in »Burnout Paradise« oder dem Ziel, »GTA IV« in unter 30 Stunden durchzuspielen? Und was ist schöner als die Gewissheit, sich durch ein »Assassin's Creed« bis ins letzte Detail durchgemeuchelt zu haben?

DER VORTEIL: Sicherlich die günstigste Alternative zum Kauf neuer, teurer Games. Und bestimmt nicht die langweiligste!

DER NACHTEIL: Leider befreit einen diese Möglichkeit nicht von dem unstillbaren Verlangen, ein ladenfrisches, eingeschweißtes 360-Game in den Händen zu halten. Und manchmal muss man dem eben doch nachgeben...

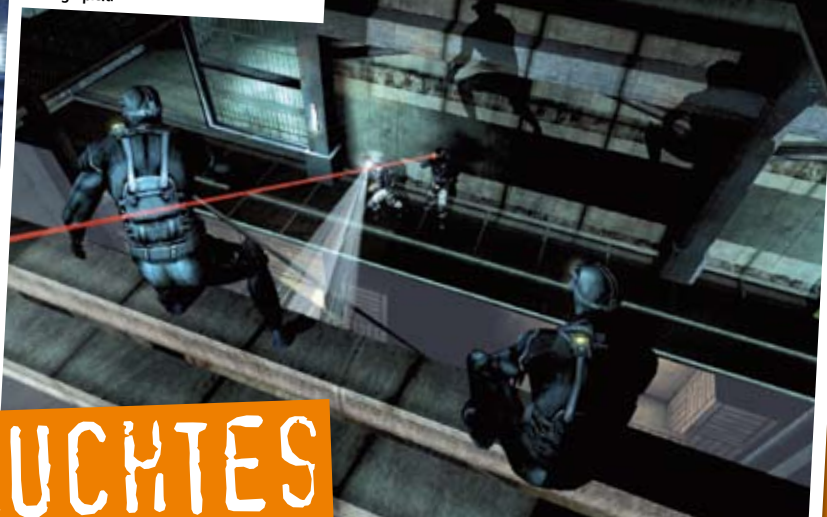
Wie schnell kann man ein Game wie »GTA IV« durchzocken? Da gibt es nur eine Antwort: Selbst rausfinden!



Knack den Highscore: Titel wie »Burnout Paradise« haben aufgrund vieler entdeckenswerter Feinheiten einen sehr hohen Wiederspielwert.



Lange nicht tot: »Splinter Cell: Chaos Theory« ist für sechs Euro zu haben und wird noch immer online gespielt.



2] GUTES GEBRAUCHTES

Auch wenn Entwickler und Produzenten den Kauf von gebrauchten Videospielen als achte Todsünde verteufeln: Es handelt sich um eine durchaus legale und kostengünstige Möglichkeit! Nicht mehr benötigte Spiele können verkauft, das Geld in neue investiert werden. Und manche Gebrauchtspiel-Abteilung quillt über vor guten Second-Hand-Titeln. Ein Insidertipp: Wem Ebay, »Gamestop« und Co. trotzdem noch zu teuer sind, der kann sein Glück auch beim Pfandleiher versuchen. Wer darüber hinwegsehen kann, einer armen Seele ihr heißgeliebtes und aus Geldnot

versetztes »Fable 2« zu entreißen, kann unter Umständen ein echtes Schnäppchen machen. Zwar gibt es hier für Zocker nicht immer etwas zu holen, doch viele Pfandleiher wissen oft nicht um den wahren Wert eines Spiels und verschauern es daher zu Schleuderpreisen. Leider findet man ein gutes Sortiment fast nur in größeren deutschen Städten.

DER VORTEIL: Booklets und Spielzubehör können im Lauf der Zeit verschleißen, das Gameplay nicht. Und selbst ein Datenträger ohne Original-

Wulf im Sparpelz: »Beowulf« gibt es für läppische zehn Euro.



verpackung bietet den gleichen Spielspaß wie die Collector's- oder Special-Edition.

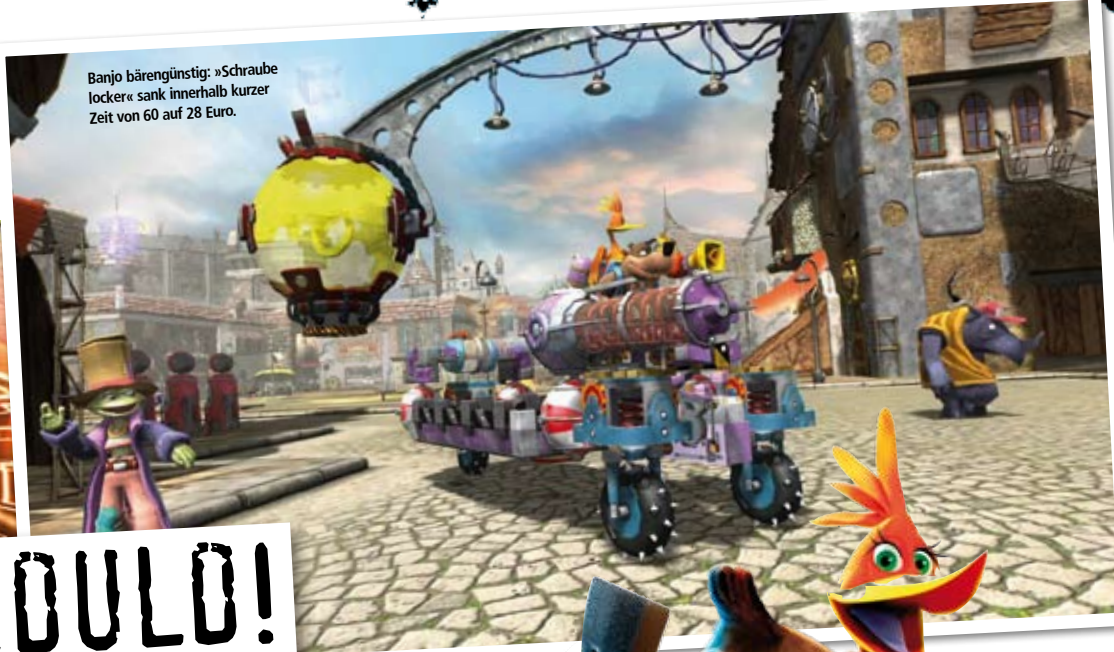
DER NACHTEIL: Gebrauchtware ist keine Neuware. Wer günstig einkaufen will, muss hin und wieder auch Rückschläge wie zerkratzte DVDs oder in Cola eingelegte Handbücher einstecken. Auf der hundertprozentig sicheren Seite ist man bei Gebrauchtspielen leider nie.

“ AUCH WENN ENTWICKLER UND PRODUZENTEN DEN KAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN ALS ACHE TODESÜNDE VERTEUFELN: ES HANDELT SICH UM EINE DURCHAUS LEGALE UND KOSTENGÜNSTIGE MÖGLICHKEIT! ”

LASST DAS SPAR-
SCHWEIN LEBEN!



Grandios und geldbeutelfreundlich: »Eternal Sonata«, einst 60 Euro teuer, schlägt nur noch mit zehn Euro zu Buche.



Banjo bärengünstig: »Schraube locker« sank innerhalb kurzer Zeit von 60 auf 28 Euro.

3] NUR GEDULD!

» Was gibt es für einen wahren Actiongamer Erstrebenswerteres, als sich am Erscheinungstag des heißersehten »Riddick: Assault on Dark Athena« frühmorgens vor dem Laden zu positionieren, um bei Eröffnung eines der ersten Exemplare in der Hand zu halten? Doch Geduld ist eindeutig die günstigere Alternative. Wer direkt bei Verkaufsstart zuschlägt, zahlt für seine fehlende Langmut drauf. Ein Beispiel: »Tom Clancy's Endwar« kostete Anfang Dezember noch 60 Euro. Im Februar wechselte dasselbe Spiel für 28 Euro den Besitzer. Vor wichtigen Feiertagen wie Ostern ist der Kampf zwischen den Händlern besonders hart. Jeder versucht den anderen preislich zu unterbieten, um möglichst viele Spiele zu verkaufen. Dann hat die Stunde der Schnäppchenjäger geschlagen.

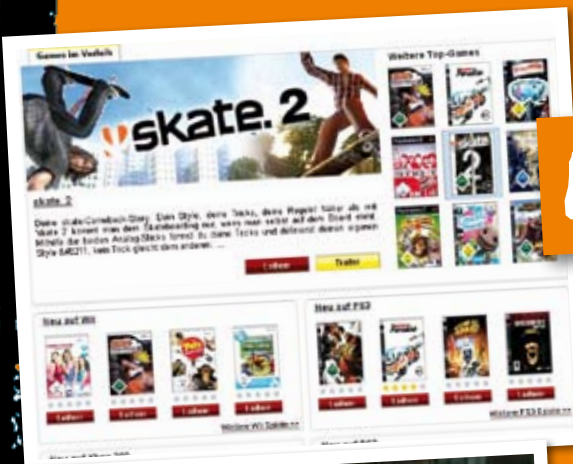
DER VORTEIL: Brandneue Spiele zu Schleuderpreisen. Und wer das ausnutzt, kann Titel wie »Banjo Kazooie: Schraube locker« oder »Sega Superstars Tennis« zu Tiefstpreisen ergattern.

DER NACHTEIL: Immer diese Warterei! Es kann ganz schön zermürbend sein, um das Erscheinen eines Spiels zu wissen, es aber nicht direkt auszuprobieren. Hinzu kommt, dass einige Titel halt nie billiger werden. »Call of Duty 4: Modern Warfare« kostet heute dasselbe wie am ersten Tag.



„BEQUEMER KANN GAMING GAR NICHT SEIN.“

4] LEIH'S DIR!



Sich von einem Kumpel ein Spiel leihen: Diese Idee ist so alt wie Microsofts Problem mit dem Ring des Todes. Doch nicht jeder Kumpel besitzt immer die neuesten Games, die man selbst gern ausprobieren möchte. Eine Möglichkeit stellen größere Videotheken dar, die ihre Spiele zu Tagespreisen verleihen. Deutlich günstiger bieten aber Online-Services wie www.verleihshop.de oder www.videobuster.de ihre Dienste an. Für rund sechs Euro bekommt man Spiele für sieben Tage nach Hause geschickt. Jeder weitere Tag wird mit einem geringen Cent-Betrag abgerechnet. Wurde ausreichend gezockt, geht das Spiel per Rücksendeumschlag zurück zum Verleihdienst. Bequemer kann Gaming gar nicht sein.

DER VORTEIL: Spiel bestellen, auf die Post warten und loszocken. Nicht nur Stubenhocker werden von der billigen Alternative zur örtlichen Videothek begeistert sein.

Zu schade fürs Regal: »Der Herr der Ringe: Die Eroberung« ist nicht nach jedermanns Geschmack aber als Leih-Software einen Blick wert.



DER NACHTEIL: Nichts für Unorganisierte! Wer die Fristen nicht einhält oder vergisst, zahlt schnell drauf. Bei besonders begehrten Spielen haben Verleihdienste zudem auch nur ein begrenztes Kontingent. Stürzen sich also 500 Besteller auf lediglich 20 vorhandene Exemplare eines Games, können lange Wartezeiten auftreten.



Klötzchen-Party: Die Lego-Games von Traveller's Tales sind flott durchgespielt und deshalb ideale Leihspiele.

5] TEILE ES!

LASST DAS SPAR-SCHWEIN LEBEN!



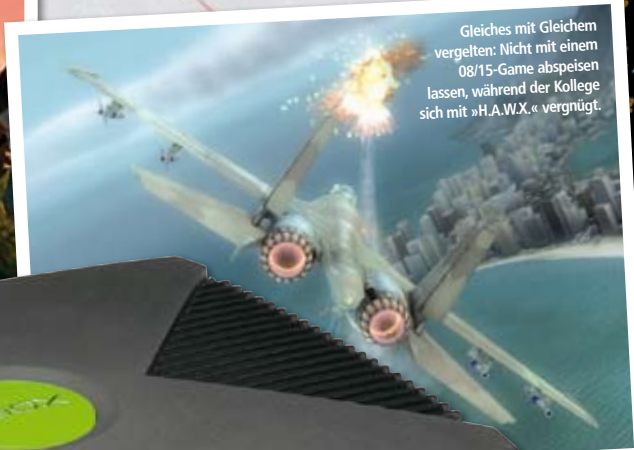
Alles, was man für diesen Spartipp braucht, sind ein paar ebenso begeisterte Spieler, wie man selbst einer ist. Hat man die zusammen, kauft sich jeder ein Spiel seiner Wahl im Laden, das nach einer Weile an die Mitspieler weitergegeben wird. So gibt's gleich mehrere Spielerfahrungen zum Preis von einer. Noch ein Tipp: In der Tauschbörse auf <http://forum.360-live.de> kann man auch den einen oder anderen Titel absahnen und seine eigenen Spiele zum Tausch anbieten.

DER VORTEIL: Viel Spiel für schmale Portemonnaies. Wer sich zusammentut, kann bares Geld sparen.

DER NACHTEIL: Eine derartige Aktion setzt ein gewisses Maß an Zuverlässigkeit voraus. Wer wochenlang auf sein Spiel wartet, ist irgendwann von der Idee des Teilens gefrustet. Gleiches gilt für die Wahl des Spieltitels. Legt man sich selbst »Kung Fu Panda« mit rund sechs Stunden Spieldauer zu, Kollege Y jedoch »Infinite Undiscovery« mit der siebenfachen Spielzeit, dreht man ein ganzes Weilchen Däumchen, bevor man wieder ans Zocken kommt.



Beim Spielekauf mit Freunden sollte man sich besser nicht aufs Glatteis führen lassen...



Gleiches mit Gleichem vergelten: Nicht mit einem 08/15-Game abspeisen lassen, während der Kollege sich mit »H.A.W.X.« vergnügt.

6] ZURÜCK ZU DEN WURZELN!

Wer erinnert sich noch an »Fahrenheit« oder »Quantum Redshift«? Bei derzeitigen Hammer-Titeln wie »GTA IV: The Lost and Damned« oder »Resident Evil 5« wohl kaum jemand. Dabei kann man gerade jetzt auf der Oldie-Schiene besonders günstig fahren. Zeit, die Abwärtskompatibilität seiner 360 mal richtig auszuschöpfen. Zahlte man früher noch hohe, zweistellige Beträge für »Halo« oder »Need for Speed Underground 2«, blättert man heute nur noch selten mehr als fünf bis zehn Euro für einen Ur-Xbox-Titel hin. Und auch die



guten alten Oldschool-Games besitzen nach wie vor ihren Reiz.

DER VORTEIL: Zwar können Online-Händler ihre alten Xbox-Spiele nicht einfach verschenken. Ebay-Auktionen, die mit einem Gebot von einem Euro enden, kommen dem aber schon sehr nahe. Ein wahres El Dorado für Oldie-Gamer!

DER NACHTEIL: Die Emulationssoftware der 360 hat dann und wann ihre kleinen Macken. Gewisse Xbox-Titel, die vorher online spielbar waren, verlieren dieses Feature, oder die Darstellung im Widescreen-Modus wird nicht mehr unterstützt. Besitzer einer funktionsfähigen Ur-Xbox lösen dieses Problem allerdings recht einfach: Stecker rein, Spiel einlegen, Glotze an, Kompatibilitätsfragen geklärt. »



Günstige Klassiker: Segas bezauberndes Xbox-Actiongame »Panzer Dragoon Orta« läuft dank Abwärtskompatibilität auch auf der Xbox 360. Und sieht immer noch toll aus.



Gute Story altert nicht: »Fahrenheit« fesselt trotz dürrer Grafik mit einer spannenden Geschichte.

LÄSST DAS SPAR-SCHWEIN LEBEN!



7] SEI SPARSAM!

» Einmal »Fallout 3« in Full HD auf dem neuen 42"-Fernseher mit ohrenbetäubendem 5.1-Sound spielen. Dieser Traum vom Gamer-Himmel kostet! Aber anstatt eine seiner Nieren für den neuen Sony Bravia auf dem Schwarzmarkt zu verhöckern, kann man sich für knapp 20 Euro ein VGA-Kabel für die 360 zulegen und gestochen scharfe Bilder auf einem kompatiblen PC-Monitor bewundern. Selbst einer der billigsten Flachbildschirme ist für diese Aufgabe ausreichend. Zwar tendieren die Budget-Monitore zu Pixelfehlern; die sind bei bewegten Bildern jedoch kaum sichtbar. Wer seine 360 zudem fit für das Funknetzwerk machen will, zahlt für den Microsoft Wireless-Adapter 70 Euro. Günstiger und mit besserem Signal geht es mit einem einfachen Homeplug-Adapter ab 30 Euro. Xbox verkabeln, Homeplug in die Steckdose und schon funkt die 360 übers heimische Stromnetz.



Für alle, die noch keins gesehen haben: Ein waschechtes VGA-Kabel!

DER VORTEIL: Gute Performance muss nicht teuer sein. Billiger geht's, wenn man offen für Alternativen ist.

DER NACHTEIL: Tief in deinem Innern gibt es jemanden, der dir einflüstert, dass es absolut uncool ist, auf einem schnöden PC-Monitor zu spielen: Der berühmte Schweinehund. Da hilft nur eins: Das Vieh wegsperren und den Schlüssel ins Klo werfen! Abziehen nicht vergessen!

8] SEI SPIESSIG!



Im Geschäft die abgelaufenen Lebensmittel herunterhandeln, nach Mengenrabatten beim Bäcker fragen oder die Schuhe im Laden günstiger bekommen wollen, wenn man seine alten gleich dalässt. Ganz so krass muss es bei Spielen zwar nicht ablaufen, doch viel zu oft scheut der Gamer den Aufwand, über den Tellerrand zu schauen, Preise ausgiebig zu vergleichen und auch mal zu handeln. Wem das Flair des türkischen Basars zuwider ist, der kann zumindest einige Euros beim Preisvergleich im Internet sparen. Die meiste Arbeit erledigen da mittlerweile Suchmaschinen. Wer halbwegs über Einfuhrzölle informiert ist, kann derzeit auch echte Schnäppchen in Übersee machen. Dank Wechselkursschwankungen stellen ausländische Onlineshops eine günstige Kaufquelle dar. Zumindest für diejenigen, die auch mit einer anderssprachigen Spielversion zurechtkommen. Wer Garantieprobleme fürchtet, könnte sein Glück auch damit versuchen, das Internet nach Gutscheincodes zu durchforsten. Zwar funktionieren von diesen meist recht wenige oder lassen sich

bestenfalls für Katzenfutterproben einlösen, doch einen Versuch ist es allemal wert. Nicht zuletzt gibt es Angebote, die dir ein brandneues Game zum Spartarif verschaffen, wie zum Beispiel die Abo-Prämie in diesem Heft. Da gibt's »Street Fighter IV« oder »Resident Evil 5« für nur 10 Euro Zuzahlung zum Abo dazu.

DER VORTEIL: Wer sich umschaute, sieht mehr. Der Spielmarkt ist hart umkämpft, warum also daraus nicht seinen eigenen Vorteil ziehen?

DER NACHTEIL: Harte Arbeit, was?



Ganz so schlimm wird es nicht enden, wenn man versucht, Preise runterzuhandeln. Einige Einzelhändler sind durchaus bereit, Rabatte zu geben, wenn man mehr als ein Spiel kauft.



Wer sich die Mühe macht, kann Wechselkursschwankungen ausnutzen.



9] SPIELSPASS GRATIS

Was kostet Spielspaß? Im besten Fall nur Strom und einen Internetzugang. Denn zu den meisten Spielen, die im Handel erhältlich sind, gibt es auch Demos. Und die lädt man vom Xbox-Live-Marktplatz kostenlos herunter. Also selbst, wenn man bereits auf dem finanziellen Zahnfleisch kriecht: Eine schier unendliche Anzahl neuer Spielerfahrungen warten darauf, völlig kostenfrei gesammelt zu werden.

DER VORTEIL: Rechnet man nur Strom und Internetkosten, kann man zweifelsfrei sagen, billiger geht Gaming nicht! Zudem werden spätere Fehlkäufe durch das Anspielen von Demos weitestgehend vermieden. So bleibt jede Anschaffung eine gut durchdachte.

DER NACHTEIL: Demo ist nicht gleich Demo. Einen umfassend objektiven Eindruck des Spiels, seines Umfangs, Flairs und Spielerlebnisses bieten die wenigsten. Viele sind zudem so kurz gehalten, dass sie die Bezeichnung Demo kaum verdienen. Ein richtiger Ersatz für die Vollversion sind sie auf alle Fälle nicht.



Tach, Post! Mit Midways »Paperboy« kann man sogar alte Kindheitserinnerungen wieder aufleben lassen.

“ WAS KOSTET SPIELSPASS? IM BESTEN FALL NUR STROM UND EINEN INTERNETZUGANG. ”

10] FRÖHNE DEM LUXUS!

Alle Gebrauchtspiele und Demos ausprobiert und trotzdem gibt es für dich keinen Ersatz dafür, ein fabrikfrisches Spiel am Tag seiner Veröffentlichung in den Händen zu halten? Die 360 ist an den PC-Monitor angeschlossen und trotzdem gehst du direkt los und kaufst den 42-Zoll-Fernseher in Full-HD und ein 5.1-Soundsystem noch dazu? Dann vergiss einfach alles, was gesagt wurde, plündere dein Konto und deine Lebensversicherung und geh shoppen, bis die Kasse raucht! Immerhin sollen die Preise für Elektrogeräte im Lauf des Jahres 2009 ja wieder steigen... und mal unter uns: Es gibt weitaus teurere Hobbies als Gaming.

DER VORTEIL: Du belebst die Weltwirtschaft im Alleingang wieder! Glückwunsch!

DER NACHTEIL: Es besteht das nicht unwesentliche Risiko, dass du dein Auto, dein Haus und deine Familie verlierst und einsam und allein, von allen verlassen, in einer dunklen, kalten Hinterhof-Butze endest – mit süßen Erinnerungen an das Wochenende, an dem du den ganzen Tag mit einem brandneuen Exemplar von »Resident Evil 5« vor dem Augenkrebs erzeugend großen Flachbildfernseher verbracht und deine Ohren mit heißem 5.1-Sound betäubt hast...

Sabine Vogel



360 LIVE - NEU AB DEM 29. APRIL! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

DEAD RISING 2

Jahre nach der Zombie-Plage von Willamette wird nun Las Vegas von Untoten heimgesucht. Casinos, Hotels und die Straßen der Glücksspielmetropole bilden die Kulisse für einen erbitterten Überlebenskampf, bei dem jeder Gegenstand zum schlagkräftigen Argument wird. Neueste Technik, mehr Gegner, eine packende Geschichte. So macht's Zombie-Verkloppen wirklich Spaß. Erstes Preview!

TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG

Ende Mai kommt der neue Terminator-Streifen in die Kinos und das dazu passende Spiel in die Regale. Unser Preview in der letzten Ausgabe macht schon Lust auf mehr, doch was die KI aus der Zukunft wirklich kann, zeigt der 360-Live-Test in der nächsten Ausgabe. Welche Waffen es gibt, wie der Kampf gegen die Maschinen erzählt wird und ob der Koop-Modus was taugt - dazu die Antworten.

DIE DICKE ÜBERRASCHUNG

Ende April beginnt ja fast schon der Sommer. Das ist die Zeit, in der sich viele Menschen für Badehose und Bikini fein machen. Ähnliches gilt für dieses Magazin: Wir haben was vor. Was genau? Würden wir's jetzt verraten, wär's ja keine Überraschung mehr!

PLUS!



JETZT IN **games™**

FEATURE: SPIELE-DESIGNER RICHARD GARRIOTT ÜBER SEINEN AUFENTHALT IM WELTALL
RETRO: 20 JAHRE GAME BOY - NINTENDOS HANDHELD-SENSATION IM RÜCKBLICK

COLIN MCRAE: DIRT 2

Die dritte Generation der preisgekrönten »Ego«-Engine sorgt in diesem Rallye-Spektakel für fotorealistische Kopf-an-Kopf-Rennen. Boliden und Rennstrecken werden mit doppelt so vielen Details dargestellt wie in »Race Driver Grid« - das versprechen die britischen Entwickler. Wir checken schon mal, was das Projekt wirklich unter der Haube hat. Preview!

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Der Dunkle Ritter als Jäger des Jokers im Irrenhaus von Gotham City - das Arkham Asylum als Schauplatz der Begegnung mit unzähligen Irren, Killern und Mördern. Dieses Comic-Game will vieles sein: düster, hart, anspruchsvoll, schockierend, spannend. Die ersten Eindrücke sind hervorragend. Ob Batman wirklich hält, was er verspricht, das klärt der Test im nächsten Heft!

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 40

DIE BESTEN GAMES - ALLE HITS ... BIOSHOCK 2, THIS IS VEGAS, PROTOTYPE, ASSASSIN'S CREED 2, CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD, OVERLORD 2, BORDERLANDS, MASS EFFECT 2, OPERATION FLASHPOINT 2 UND VIELE MEHR. ACHTUNG: DIE REDAKTION BEHÄLT SICH VOR, THEMEN AUS AKTUELLEM ANLASS ZU STREICHEN ODER ZU ÄNDERN.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 29. APRIL 2009!

games™

games™

PC / PS3 / Xbox 360

Wii / PS2 / DS / PSP / Retro

Riddick

VIN DIESEL IM HÄRTESTEST!

Dunkle Gänge, fiese Drohnen,
rasende Herzen!

ENDLICH ANGESPIELT!

OPERATION FLASHPOINT 2

Damit würde sogar der
Bund trainieren!

TEST MIT TRAUMNOTE!

GTA CHINATOWN WARS

Pornos, Drogen und Triaden
Erwachsenen-Action fürs DS

MEGA-TEST
UND POSTER

BATTLEFORGE

Strategie-Hit aus Deutschland
Rasant, spannend, wegweisend

JUBILÄUMS-FEATURE

NINTENDO GAME BOY

Die Handheld-Legende wird 20
Plus: Alles zum Nintendo DSi

- RESIDENT EVIL: RÜCKBLICK + GEWINNSPIEL
- SYSTEM SHOCK 2 (RETRO-FEATURE)
- DIE 10 SCHWEIGSAMSTEN SPIELE-HELDEN
- RICHARD GARRIOTT ÜBER SEINEN ALL-AUSFLUG

- DOWNLOAD-PORTAL FÜR PS3
- LOST PLANET 2 (IMMERSIVE)
- YAKUZA 3 (IMMERSIVE)
- STORMRISE

RESIDENT EVIL 5 UND STREET FIGHTER 4
JE NUR 10 EURO. GROSSE ABO-AKTION!

Ausgabe 05



€ 3,90

0 5

4 1977 12 303904

DON KING BOXING



Großes Gewinnspiel auf
www.mgmchannel.de.
 Fitness-Vertrag, Wii, Games,
 MGM-DVDs gewinnen!

NOTRB
 NIGHT OF THE RAGING BULLS

Werde Box-Weltmeister
 im wahren Leben!
www.NOTRB.biz



Deine Box-Karriere als Spiel
 und Dokumentarfilm - in HD!



Teile kräftig aus mit
 dem DS-Touchpen!



Echtes Training, echtes Boxen -
 mit dem Wii Balance Board!

DIE REVOLUTION IM BOXRING!

Wii

NINTENDO DS

www.2kgames.de

XBOX 360

XBOX
LIVE

DON

2K
SPORTS

© 2008-2009 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the USA and/or other countries. The Don and Crown logo is a registered trademark of Don King Productions, Inc., and such logo and Don King's name, image and likeness are used under the license of Don King Productions, Inc. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii and THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.