DAS UNABHÄNGIGE XBOX360 MAGAZIN

# 360 LIVE

FÜR XBOX 360

360 LIVE

Gothic, wie es sein sollte:
**RISEN**
Exklusiv gespielt!
Außerdem: Divinity 2, Star Ocean, Tales of Vesperia

**NEU!** Frischer Look!
**32 SEITEN GRATIS-EXTRA: KAUFBERATER**
DIE 200 WICHTIGSTEN SPIELE!

ENTWICKLER-BESUCH
## BIOSHOCK 2
Enthüllt: Funktioniert das Big-Daddy-Experiment?

EXKLUSIV-BERICHT
## MAFIA 2
Knast, Knarren, Cadillacs: Endlich ein GTA-Killer?*

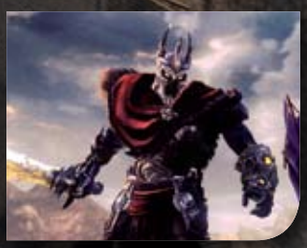
TEST: SPIEL DES MONATS
## GUITAR HERO METALLICA
Saiten dreschen, bis der Sandmann kommt

EXKLUSIVE PROBEFAHRT
## COLIN MCRAE DIRT 2
Nur frisch poliert oder komplett getunt?

DRECKIGE GRINGO-ACTION
## CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD
Call of Duty im Wilden Westen
Grafik scharf wie Feuerwasser
6-Seiten-Preview plus Poster

**BIONIC COMMANDO**
Bravo, Capcom! Action, hart aber packend. Test!

**OVERLORD 2**
Schergen, Schätze, schräge Sprüche. Erstmals gespielt!



AUSSERDEM F1 10, Wolverine, Batman, Wanted, Assassin's Creed 2, Battlestations: Pacific, Saboteur, Outrun Online Arcade, PES 2010, Max Payne 3
Schon gespielt: Harry Potter, Virtua Tennis 2009
Exklusiv: King of Fighters XII im Gameplay-Check

*Und warum's besser aussieht als Der Pate 2

MAI 09

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

www.360-live.de

€3,60 05
AUSGABE05
4 197019 903609

BE BIONIC
BIONIC COMMANDO
www.bioniccommando.com
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
In Kürze erhältlich für
Games for Windows
CAPCOM
© CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Windows the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

# Willkommen bei 360 Live!

Interessant wird das Leben doch erst durch Veränderung. Geht jedenfalls mir so. Ich möchte mich nicht Tag für Tag über dieselbe Tiefkühl-Pizza hermachen, Woche für Woche dieselbe Musik hören, Monat für Monat dasselbe Game einwerfen. Möchte lieber hin und wieder was Neues kennenlernen, mich von Ideen überraschen lassen. Vielleicht geht's auch dir so. Vielleicht ist das ein Grund dafür, weshalb das 360-Live-Magazin so erfolgreich ist. Weil's über drei Jahre nach Erscheinen der Erstausgabe unverbraucht wirkt. Weil's immer wieder aufgefrischt wird, zuletzt zum Beispiel durch das neue Papier und das überarbeitete Wertungssystem.

Und trotzdem hatten meine Kollegen und ich den Eindruck, wir könnten mehr tun. Könnten über den Look des Magazins nachdenken. Mehr Informationen integrieren. Also haben wir Leser befragt, Zuschriften gesammelt und die Beiträge im Magazin-Forum auf www.360-live.de verfolgt. Das Ergebnis all dieser Überlegungen ist in diese Ausgabe eingeflossen. 360 Live verändert sich so stark wie nie. Das Cover mag dem einen oder anderen schon aufgefallen sein: Wir haben das Logo und einige Stilelemente verändert, so dass Themen und Covermotiv jetzt mehr Platz haben. Die Seiten im Heft wirken durch neue Farbstrukturen und Designelemente viel moderner und klarer. Inhaltlich satteln wir ganze 32 Seiten drauf, und zwar als »Heft im Heft« – präzise formuliert als Serviceteil-Zugabe. Es trägt den Namen »360 Live Kaufberater« und will in erster Linie genau das sein – ein kompetenter Berater, garantiert verlässlich, unparteiisch und jederzeit zur Hand, wenn's ums Geld geht. Denn das sitzt bei vielen bekanntlich nicht mehr so locker.

Was steckt also drin im Kaufberater? Kurz gesagt: unser gesammeltes Know-How. Ich kann's kaum an meinem Gamerscore abzählen, wie oft Leser schon eine komplette Liste aller jemals in 360 Live erschienenen Tests gefordert haben. Hier ist sie also endlich: garantiert 200 Spiele, komplett mit Wertungen, Packshots, Kommentaren und mehr. Diese Liste bildet nahezu das komplette Software-Sortiment für Xbox 360 ab. Nur wenn ein Spiel nicht mehr lieferbar ist, entfernen wir es aus der Übersicht. Der »360 Live Kaufberater« ist mit extra Klammern eingeheftet und lässt sich leicht aus dem Magazin lösen. Ideal zum Mitnehmen, wenn man zum Spielehändler düsen und sich mit neuem Stoff eindecken will. Schließlich ist nicht alles, was in der Ramschkiste für ein paar Euro fuffzig angepriesen wird, dieses Geld auch wert. Wer den »360 Live Kaufberater« zur Hand hat, blättert vor dem Kauf nach, prüft die Wertung und spart unter Umständen bares Geld.

> „Im 32-Seiten-Extra steckt unser gesamtes Know-How drin."

Außerdem im Kaufberater: Besprechungen aktueller Spiele-Wiederveröffentlichungen als Xbox Classics auf Disk und als Xbox Originals als Download. Plus eine Liste aller Xbox-Live-Arcade-Download-Games mit Wertung. Plus ein umfassendes Fremd- und Stichwort-Lexikon für Einsteiger, eine nach Genres gegliederte Top-Ten-Liste mit den Spiele-Empfehlungen der Redaktion, dazu Zubehör-Tipps, Antworten auf häufig gestellte Fragen und vieles, vieles mehr. Zum Beispiel greifen wir Monat für Monat wechselnde Praxis-Themen auf und gehen Schritt für Schritt darauf ein. Diesen Monat zum Beispiel: Karriere in der Spiele-Industrie – wie werde ich Spiele-Programmierer? Wir geben uns Mühe und hoffen, dass das 32-Seiten-Extra dein Interesse weckt. Bin gespannt auf deine Meinung. Du kannst mir direkt schreiben – redaktion@360-live.de – oder aber dich im Magazin-Forum mit anderen Lesern austauschen: www.360-live.de.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,
**Richard Löwenstein**
Chefredaktion 360 Live

PS: Selbstverständlich entwickelt sich auch unsere Webseite weiter. Beispielsweise fassen wir neuerdings unsere Gedanken im Redaktions-Blog zusammen. Die Themen? Spiele! Sommer! Frauen! Alles was zählt eben! Das und mehr auf: blog.360-live.de.

## Das unabhängige Magazin für Xbox 360

**DAS MAGAZIN**
**Das unabhängige Fachmagazin für Xbox 360. Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft.**

**WWW.360-LIVE.DE**
**Die größte Community für Xbox 360. Bilder, Videos, News, Forum, Tests, Previews, Gewinnspiele, Blog und mehr.**

**✖ Coverthema**

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Überraschungen gibt es immer wieder. Gerade erst angekündigt kommt der Western-Shooter aus der »Call of Juarez«-Reihe auch schon angeritten. Und die Verblüffung ist groß: Das hier ist nicht nur namentlich verdammt nah dran an »Call of Duty«. Preview und Poster in der Heftmitte.

**GRATIS-BEILAGE!**
Ab sofort neu im 360-Live-Magazin: das **32-Seiten-Extra »360 Live Kaufberater«.**
Mit Test-Journal, Sparkauf-Tipps, Top-Games-Tabellen, Fachwort-Lexikon und viel, viel mehr.
**Jetzt zur Heftmitte blättern: ab Seite 43**

360 LIVE
AUSGABE MAI 09

# DAS STECKT DRIN


**14 COVERSTORY** — Call of Juarez: Bound in Blood

**06 AKTUELL** — Neues aus der Welt der Xbox 360

**14 PREVIEWS** — Die Spiele von morgen

**58 TESTS** — Gespielt, geprüft und bewertet

**72 COMMUNITY** — Live Arcade, Consoles Sport League

BILDER UND FAKTEN


## 28 BIOSHOCK 2

Nachgebohrt: Was haben die Entwickler mit Rapture vor?

4-SEITEN-PREVIEW


## 20 MAFIA 2

Die Alternative zu GTA IV? Gameplay plus Entwicklerbesuch!


## AKTUELL


06 Hans- Joachim Otto über Killerspiele
06 G.I. Joe
07 Call of Duty: Modern Warfare 2
07 Assassin's Creed 2
07 F1 10
08 Max Payne 3
08 Dead Rising 2
09 Ein Blick in die Zukunft
09 PES 2010
10 games™
10 Transformers: Die Rache
11 Termine
12 Community-Charts


## PREVIEW


14 Call of Juarez: Bound in Blood
20 Mafia 2
24 Batman: Arkham Asylum
26 X-Men Origins: Wolverine
28 Bioshock 2
32 Risen
34 Divinity 2: Ego Draconis
35 Tales of Vesperia
36 Star Ocean: The Last Hope
38 Saboteur
45 Harry Potter und der Halbblutprinz
46 The King of Fighters XII
48 Virtua Tennis 2009
50 Overlord 2
54 Colin McRae Dirt 2


## POSTER


42 Call of Juarez: Bound in Blood

**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

**78** RETRO-REPORT
So war das damals: Resident Evil

**43** KAUFBERATER
Budgettipps, Testlisten und mehr

## TEST

58 Bionic Commando
62 Wanted
64 Battlestations: Pacific
66 Leisure Suit Larry: Box Office Bust
67 Outrun Online Arcade
68 Guitar Hero: Metallica
70 Namco Museum Virtual Arcade
70 Monsters vs. Aliens
71 Don King Boxing
71 Millennium Paintball Championship 2009
74 Crystal Defenders
74 Flock!
74 Peggle Deluxe
74 Lode Runner

## COMMUNITY

72 Consoles Sport League
72 Clan-Interview: Kiara Hufnagel / Die Kampfkekse
74 Live Arcade Downloads

## RETRO-REPORT

78 So war das damals: Resident Evil

## KAUFBERATER

43 Testlisten, Budgettipps und mehr

## SERVICE

44 Abo
57 Impressum
76 Leserbriefe
82 Vorschau

COVERTHEMA

**14** CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
Hombre, mach dich bereit für starke Western-Action! Preview plus Poster in der Heftmitte!

## TOPSPIELE

**24** Batman: Arkham Asylum

14 Call of Juarez: Bound in Blood
20 Mafia 2
26 X-Men Origins: Wolverine

**38** Saboteur

28 Bioshock 2
32 Risen
34 Divinity 2: Ego Draconis
36 Star Ocean: The Last Hope
45 Harry Potter und der Halbblutprinz

**54** Colin McRae Dirt 2

46 The King of Fighters XII
50 Overlord 2
58 Bionic Commando

**68** Guitar Hero: Metallica

62 Wanted
64 Battlestations: Pacific

✖ DIE HEISSESTEN NEWS, DIE NEUESTEN GERÜCHTE, DIE BESTEN INTERVIEWS

# 360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?


| HANS-JOACHIM OTTO | ACTION | GDC | HEISSE AUSSICHTEN | WANN UND WO? |
|---|---|---|---|---|
| Videospiele & Kultur | G.I. Joe | Ein Blick in die Zukunft | Transformers: Die Rache | Charts und Termine |


## ✖ DER HEISSE STUHL Hans-Joachim Otto

Nicht erst seit dem schrecklichen Amoklauf von Winnenden stehen Videospiele in der Kritik. Auch sonst werden sie mit Skepsis betrachtet: Machen sie aggressiv und gewalttätig? Oder sind sie Kultur, gar Kunst oder einfach nur Bestandteil der Medienwelt? Wir haben jemanden gefragt, der es wissen muss...

Hans-Joachim Otto ist Vorsitzender des Ausschusses für Kultur und Medien des Deutschen Bundestages und befasst sich tagtäglich mit kulturellen und medienpolitischen Fragen. Darunter fallen auch Computer- und Videospiele. Deshalb haben wir uns mit ihm über das Thema unterhalten. Welchen Stellenwert nehmen Spiele bei seiner Arbeit ein? »Es gibt viele sehr wichtige Themen im Bereich der Medien- und Kulturpolitik. Es ist müßig, bestimmte Themen besonders hervorzuheben. Klar ist jedoch, dass Computerspielen – und auch Unterhaltungselektronik insgesamt – ein hoher Stellenwert zukommt und zukommen muss«, sagt der FDP-Politiker und offenbart: »Ich persönlich beschäftige mich bei meiner politischen Arbeit intensiv mit Computerspielen, schon allein auf Grund der Tatsache, dass diese häufig pauschal in eine Schmuddelecke gestellt oder als Ursache für gesellschaftliche oder individuelle Fehlentwicklungen hingestellt werden.«

Zum Thema »Deutschland als Standort für Videospiele« hat Otto eine feste Meinung. Crytek, den Schöpfern von »Far Cry«, hat er selbst einen Besuch abgestattet und sich angeschaut, wie viel Arbeit hinter einem Spiel steckt. »Eine tolle Erfahrung!«, sagt er, »ich halte Hersteller und Publisher von Computerspielen für sehr kreative und innovative Unternehmen und ich freue mich, dass Deutschland als Standort offenbar an Attraktivität gewinnt.« Doch wie gut sind eigentlich andere deutsche Politiker informiert? Erlernen sie Video- und Computerspiele? Dazu Otto: »Das lässt sich so pauschal natürlich nicht sagen. Es gibt Politiker, die kennen sich kaum aus, äußern sich aber zu den Themen. Andere spielen selbst gerne Computerspiele. Allerdings könnte es tatsächlich nicht schaden, wenn sich der eine oder andere Politiker mal selbst vor den Computer oder die Konsole setzen würde. Das gilt übrigens im gesamten Medienbereich: Viele Kritiker von Sendungen im Privatfernsehen haben diese noch nie gesehen.«

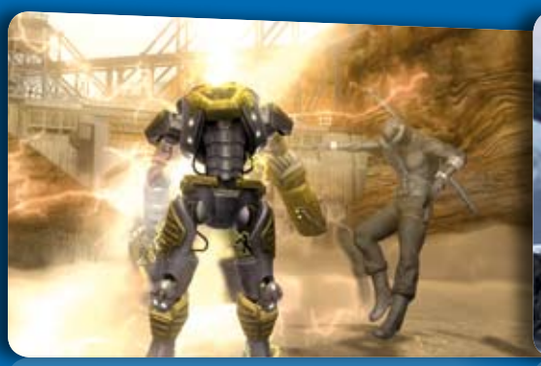
Genau dieses haben auch viele Videospielbegeisterte nach dem schrecklichen Amoklauf von Winnenden kritisiert, in dessen Folge erneut nach einem Verbot von so genannten Killerspielen gerufen wurde. »Die Politik hat die Aufgabe, Kinder und Jugendliche vor ungeeigneten oder gar für sie gefährlichen Inhalten zu schützen. Die Aufgabe der Politik ist es nicht, Erwachsenen vorzuschreiben, was sie konsumieren und was nicht. Die immer wiederkehrenden Verbotsdebatten wird es auch weiterhin geben.«

Wie Otto weiter erklärt sind die Jugendschutzmaßnahmen in Deutschland die strengsten weltweit. Doch das nütze wenig, wenn »ab 18«-Spiele an der Kasse ohne Kontrolle an Jugendliche verkauft werden. »Wichtiger ist, dass sich Eltern mit ihren Kindern und deren Gewohnheiten beschäftigen. Das werden sie allerdings immer weniger tun, wenn einige Politiker ständig behaupten, man könne durch Verbote alles besser regeln. Deshalb halte ich diese Verbotsdebatten auch für so gefährlich.« Abseits der steten Killerspiel-Diskussion bleibt auch die Frage, ob Videospiele nun eigentlich als Kunst und Kulturgut betrachtet werden können. Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats, erklärte vor geraumer Zeit, dass auch Videospieldesigner durchaus Künstler sind. Dem stimmt der FDP-Politiker zu: »Ich denke, dieses Thema ist abschließend geklärt. Selbstverständlich steckt in Computerspielen ein hohes Maß an kultureller und kreativer Arbeit. Es spricht für sich, dass sich der Deutsche Kulturrat – der einschlägige Dachverband in diesem Bereich – eindeutig geäußert hat. Ich sehe es genauso.«

### BIO

**NAME |** Hans-Joachim Otto
**FIRMA |** Bundesregierung Deutschland
**POSITION |** Ausschussvorsitzender Kultur und Medien
**ARBEITET GERADE AN |** Medienpolitik
**SCHON GEWUSST? |** Bereits seit 2007 ist Hans-Joachim Otto Vorsitzender des Ausschusses für Kultur und Medien des Deutschen Bundestages. Er steht Videospielen als neuer Medienform offen gegenüber und engagiert sich für Medienkompetenz.

» Deshalb halte ich diese Verbotsdebatten auch für so gefährlich! «



# G.I. JOE

Satte 45 Jahre auf dem Buckel und noch immer aktiv im Kampf gegen Bösewichte: »G.I. Joe« wird einigen noch als Actionfigur der 60er bekannt sein, jüngeren Hüpfern vielleicht eher als Trickfilmserie. Spätestens ab dem 6. August werden in Unkenntnis Gebliebene ihn im Rahmen der Verfilmung von Paramount Pictures kennenlernen oder über das zeitgleich erscheinende Actiongame »G.I. Joe: The Rise of Cobra«. Wir haben's kurz angespielt. G.I. Joe ist kein einzelkämpferischer US-Soldat mehr wie einst die Actionfigur. Hinter dem Namen »G.I. Joe« verbirgt sich vielmehr ein Team aus Elite-Soldaten, deren Hauptaufgabe es ist, die gefährliche Cobra-Organisation auszuschalten. Anders als für »Wer den Film kennt, kennt das Spiel«-Standards, wollen die Macher Double Helix – ehemals Shiny – nur Schlüsselszenen aus der Vorlage übernehmen und ansonsten eine neue Story entwickeln. Geplant sind 20 Missionen mit je fünf bis sechs Arealen, die man im Koop-Modus von feindlichen Cobra-Einheiten säubert. Wem gerade kein Kampfpartner zur Seite steht, dem hilft die KI. Dabei rennt man im Wesentlichen nur herum und ballert in Third-Person-Perspektive auf alles, was sich bewegt. Klingt langweilig, könnte dank rasantem Gameplay vielleicht kurzweilig Spaß machen. Zwar haben die Entwickler bis August noch etwas Zeit, eine gehörige Portion Fortschritt ist aber noch nötig, damit ein brauchbarer Titel daraus wird.

## klein-GEDRUCKT

### NEUES CALL OF DUTY IM NOVEMBER

✖ Da werden dem einen oder anderen Shooter-Fan sicherlich Freudentränen übers Gesicht rinnen. Am 10. November soll »Modern Warfare 2« erscheinen. Die direkte Fortsetzung zu »Call of Duty 4«. Jene spielt im Unterschied zu »World at War« nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern in einer nahen Zukunft und wird wieder vom Erfinder der Serie, Infinity Ward, entwickelt. Allein das ist schon fast eine Garantie für Action, die mehr sein will als nur Ballerei. Screenshots und weitere Infos folgen Ende Mai.

### ASSASSIN'S CREED 2

✖ Freunde des gepflegten Meuchelmordes dürfen aufatmen. »Assassin's Creed 2« kommt im Winter 2009. Anstelle Altaïrs wird der Spieler dessen Nachfahre Ezio übernehmen, der im Italien des 15. Jahrhunderts zur Zeit Da Vincis lebt. Handlungsorte sind Venedig, Florenz und die Gegend der Toskana. Das Gameplay: Der Held wird schwimmen und mit Da Vincis Hilfe auch fliegen können. Bleibt zu hoffen, dass die Macken des Vorgängers ausgebügelt werden.

### START FREI: F1 10

✖ Endlich Infos zum ersten Formel-1-Game für Xbox 360. Startet 2010, heißt »F1 10«, wird bei Codemasters im Haus entwickelt und dürfte die Ego-Engine verwenden – sollte daher und dank offizieller FIA-Lizenz voll authentisch aussehen.

## 3 in 3 SEKUNDEN

**Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...**

**MEHR SEGA-OLDIES...**
...bald auf XBLA. Darunter »Gunstar Heroes«, »Shinobi 3«, »Sonic 3« und »Virtual On«.

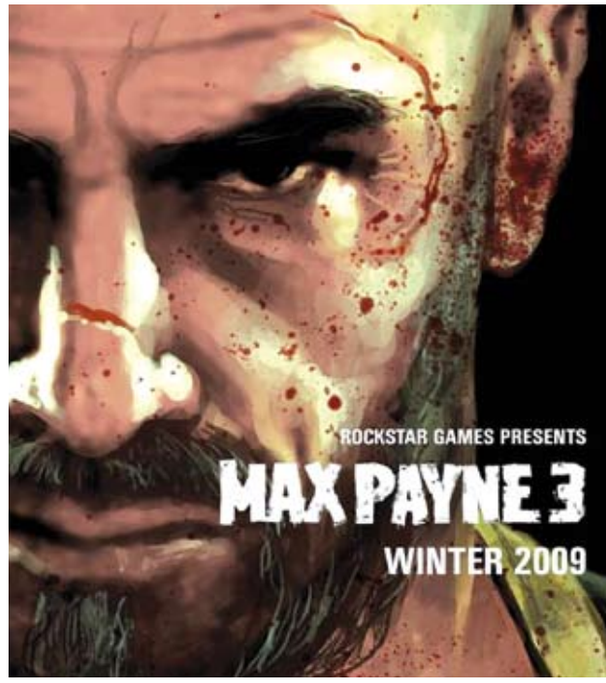
**CRYTEK...**
...hat sich den Spieletitel »Warface« sichern lassen. Ob da an was Neuem gewerkelt wird? Vielleicht mit der Xbox-tauglichen »Cryengine 3«?

**»SAW«...**
...als Splatter-Game von Konami kommt im Herbst zeitgleich mit dem sechsten Film.

✖ RACHE WÄHRT EWIG

# MAX PAYNE 3

Man kann durchaus darüber streiten, ob die Ankündigung von »Max Payne 3« so kurz nach dem Amoklauf von Winnenden moralisch bedenklich ist oder nicht – strotzt die Action-Reihe doch vor Tod, Waffen, Blut und Rache. Fans wird die Nachricht über die Rückkehr des düsteren Epos trotzdem freuen. Die Geschichte um den seelisch gebrochenen New Yorker Ex-Cop Max Payne gilt als stilbildend und wird von manchen gar als Kunstwerk betrachtet. Lange wurde schon über eine neue Folge spekuliert. Nun ist die offiziell angekündigt als finsterer, zynischer und depressiver als die zwei Vorreiter. Nachdem Max Payne der Polizei und New York City den Rücken kehrt, gerät sein Leben vollends aus den Fugen. Er kann Frau und Kind nicht vergessen, die beide ermordet wurden, lässt sich gehen. Ein ungepflegter Bart ziert sein abgemagertes Gesicht. In einer neuen Stadt wird er in eine undurchsichtige Verschwörung hineingezogen. So weit, so interessant. Doch wird der Third-Person-Shooter nicht von seinem finnischen Erfinder Remedy, sondern von Rockstar Vancouver in Kanada entwickelt. Dieses Team hat durchaus Vertrauen verdient. Anno 1998 von ehemaligen Radical-Entertainment-Mitarbeitern gegründet, haben sie auch gleich mit dem ebenso satirischen wie umstrittenen Action-Abenteuer »Bully« für Aufsehen gesorgt, das in Deutschland unter dem Titel »Canis Canem Edit« für Xbox und Playstation 2 erscheinen sollte, aber nur auf Letzterer veröffentlich wurde. »Wir schlagen mit diesem Spiel ein neues Kapitel in Paynes Leben auf«, sagt Sam Houser, Gründer von Rockstar Games, dazu. »Wir lernen Max von einer neuen, unbekannten Seite kennen.« Erscheinen soll das rabenschwarze Rache-Epos noch kommenden Winter.




✖ BEEINDRUCKENDES TOTENWERK

# DEAD RISING 2

Groß war die Skepsis, als Anfang des Jahres die Action-Metzelei »Dead Rising 2« angekündigt wurde. Denn der Nachfolger zur brutalen Zombie-Hatz soll nicht mehr von Capcoms hausinternem Studio Nummer Eins, sondern vom recht unbekannten kanadischen Entwickler Blue Castle Games realisiert werden. Aber erste Screenshots und Fakten beruhigen, lassen sie doch auf ein Untoten-Spektakel hoffen, das selbst eines George A. Romero würdig sein dürfte. Denn die Masse macht's: Mit stolz geschwellter Brust erzählt Studio-Chef Izmeth Siddeek, dass bis zu 6.000 Zombies gleichzeitig den Bildschirm fluten werden. Eine unglaubliche Zahl. »So viele Charaktere«, erklärt Siddeek, »hat man in noch keinem anderen Videospiel gesehen.« Damit die verwesenden Wiedergänger nicht alle gleich aussehen, gibt's rund 800 Kleidungsstücke für die Ausstattung. Optisch eintönigen Zombies wie in »Left 4 Dead« soll damit vorgebeugt werden. Möglich wird das durch eine neue Technik namens »Mental Mill«. Doch auch eine schlechte Nachricht ist mit im Gepäck: Zombie-Jäger werden Geduld aufbringen müssen. Das Game kommt nicht 2009, wie im Internet zu lesen war, sondern erst 2010. Und auch der vielfach erhoffte Multiplayer-Modus ist bisher unbestätigt. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe.

# EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

## GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2009

Vom 23. bis 27. März wurde San Francisco zum Nabel der Welt für videospielbegeisterte Kreative. Denn dort trafen sich, wie schon im Jahr zuvor, die Köpfe der Spiele-Industrie. Sie diskutierten kommende Trends, aktuelle Entwicklungen und erfuhren in Vorträgen, was die Kollegen des Fachs bewegt. Und natürlich gab's die eine oder andere Enthüllung und Ankündigung. Die größte Sensation für viele war »Onlive«, ein revolutionärer Spiele-Service. Die kleine Firma, gegründet vom ehemaligen Eidos-Chef Mike McGarvey und Quicktime-Entwickler Steve Perlman, will traditionelle Konsolen wie Xbox 360 oder Playstation 3 überflüssig machen. Dafür setzen sie auf Videostreams, ähnlich wie bei Internet-TV und Video-on-Demand. Grafik, Sound, Steuerung – all das, so die Idee, soll nicht mehr von einer Konsole berechnet werden, sondern auf Internet-Servern. Zu Hause steht nur noch eine kleine Box, die die Daten auf den Bildschirm schaufelt. Ein Konzept, das von vielen belächelt wird, aber irgendwann durchaus funktionieren könnte.

Was jetzt und hier geht, das zeigte die deutsche Firma Crytek, bekannt durch den Action-Kracher »Far Cry«. Die Kölner stellten ihre neue Grafik-Engine »Cryengine 3« vor. Auf aktuellen wie auch zukünftigen Konsolen soll sie für hyperrealistische Grafik und explosive Action sorgen: Rauschende Wasserfälle, winddurchzogene Nadelwälder und auch dreckige Städte zaubert sie auf den Schirm – auch auf Xbox 360. Damit bekommt die »Unreal-Engine 3« ernstzunehmende Konkurrenz. Im Rahmen der Game Developers Conference sprechen außerdem Videospiel-Design-Legenden wie Hideo Kojima, Schöpfer der »Metal Gear Solid«-Reihe. Er wurde für sein Lebenswerk ausgezeichnet, obwohl er noch gar nicht in den Ruhestand gehen will. In seiner Rede hielt er andere Spieleentwickler an, mutiger zu sein und nicht vor neuen Wegen zurückzuschrecken. Dinge auszuprobieren, auch wenn sie unmöglich scheinen? Finden wir gut.

Wer mit viel Charme und Begeisterung verpackte Worthülsen erleben wollte, der konnte sich turnusgemäß mit dem englischen Spiele-Guru Peter Molyneux zusammentun. Der Schöpfer von »Populous« und »Fable« äußerte sich in seinem Vortrag zur Weiterentwicklung von Simulations-Technologien, speziell Animation und KI betreffend. In seinem Unternehmen Lionhead sei man eifrig dabei, neue Software-Technologien und neue KI-Ansätze zu ergründen. Erste Ergebnisse seien bereits beim natürlich wirkenden Verhalten des Hundes in »Fable 2« zu erkennen, mehr folge in einem Projekt, das wohl im Rahmen der E3-Messe im Mai angekündigt wird. Weniger geheimnisvoll gab sich der Meister der Worte anlässlich der bevorstehenden Erweiterung für »Fable 2«. Das Add-on namens »See the Future« soll schon bald erscheinen und deutlich länger ausfallen als die Erweiterung »Astloch-Insel«. Freilich wurden auf der GDC auch kräftig Preise verteilt. Spiel des Jahres wurde recht überraschend »Fallout 3«, das zugleich auch einen Preis für die beste Story erhielt. Der heiße Favorit, »Grand Theft Auto 4«, ging dagegen komplett leer aus.

## PES 2010

# ALLES WIRD BESSER!

Pass in den 16er-Raum, ausdribbeln, Tor für »FIFA«. So sah es zumindest im vergangenen Jahr aus. Das sonst so souveräne »PES« wurde ausgespielt. Klar, dass Konami die verlorene Partie nun wieder wettmachen möchte. Fans der Serie wird es freuen: Denn für »Pro Evolution Soccer 2010« versprechen die Japaner ein ganzes Ballnetz voller Neuerungen – und dass das frische »PES« pünktlich im Herbst in den Läden stehen soll. Doch neben der fast schon obligatorischen grafischen Überholung, die noch lebendigere Kicker, schöner flatternde Trikots und eine wieder mal überarbeitete Ballphysik mitbringt, soll es diesmal auch tatsächlich »grundlegende Neuerungen« geben. Alle Teile des Spiels sollen nochmal gründlich unter die Lupe genommen und vor allem der Simulations-Aspekt deutlicher in den Vordergrund gerückt werden. Realismus und strategisches Vorgehen heißt die Devise, ein Punkt, der sich nach Angaben der Fans in den letzten Teilen nicht weiterentwickelt hat. Daher soll mit »PES 2010« quasi ein Neustart erfolgen. Monatelang, so Konami, habe man das Feedback von Fans ausgewertet, um das Spielerlebnis zu verbessern. »In PES 2010 verwirklichen wir einen großen Teil jener Ideen, die die Spieler eingebracht haben«, sagt Naoya Hatsumi, Produzent von »PES Productions« bei Konami. »Unser Ziel ist es, PES 2010 benutzerfreundlicher zu machen und den Spielern die Begeisterung zu vermitteln, für die die Serie dank ihres unverfälschten Gameplays seit jeher gefeiert wird. PES 2010 wird besser aussehen und besser spielbar sein als jemals zuvor, und es wird dem echten Fußball so nah kommen, wie die aktuelle Hardware es erlaubt.«

Nach dem eher mauen »PES 2009« muss sich Konami nun ranhalten, nicht erneut von »FIFA« ausgespielt zu werden.

Das heißt Konami zufolge, dass keine Animationen aus den älteren »PES«-Teilen recycelt werden. Stattdessen: Dribblings, Schüsse, Blutgrätschen werden allesamt per Motion-Capture-Verfahren neu aufgenommen. Auch Publikum und künstliche Intelligenz sollen neu, lebendiger und wirklich überraschend wirken. Ebenso wird der Fußball-Titel wieder mit umfangreichen Statistiken aufwarten. Bleibt zu hoffen, dass diesmal auch der Mehrspieler-Part Spaß macht, vielleicht sogar einen Elf-gegen-Elf-Modus bietet.

## NEU IN GAMESTM

✖ Jetzt in der aktuellen Ausgabe von games™: Über 20 Tests, umfangreiche Previews und reichlich Ein- und Ausblicke der Branche. Unter anderem: Der Game Boy feiert seinen 20. Geburtstag – Die bewegte Geschichte von Nintendos Vorzeige-Handheld. Richard Garriott, der Ultima-Schöpfer, flog ins All. Was hat er erlebt? Die Geschichte von »System Shock 2«, dem spirituellen Vorgänger von »Bioshock«. Darüber hinaus blicken wir auf die Anfänge der Resident-Evil-Reihe und warum ihr Schöpfer Teil Fünf nicht spielen will. Das alles und mehr nur in der aktuellen games™. Jetzt am Kiosk!

## AUS DER REDAKTION

✖ In der letzten Ausgabe von 360 Live konnten wir Ataris großartigem Ego-Shooter »Riddick: Assault on Dark Athena« vielfältige Qualitäten bestätigen. Die endgültige Wertung mussten wir jedoch verweigern, weil das Testmuster kurz vor Redaktionsschluss eintraf und nicht genug Zeit blieb, die zwei Kampagnen auf allen Schwierigkeitsgraden zu bewältigen. Das haben wir jetzt nachgeholt. Ergebnis: großartiges Sci-Fi-Erlebnis, viel Action, viel Spannung, viel Story und bemerkenswerter Spielfluss summieren sich auf die Gesamtwertung 8.8. Kauftipp und Spiel des Monats-Auszeichnungen bleiben erhalten, der schwache Mehrspieler-Modus verhindert einen Online-Tipp. Und noch eine Information: Die in der letzten Ausgabe angekündigte Vorschau zu »Dead Rising 2« verschiebt sich aus aktuellem Anlass um eine Ausgabe. Wir bitten um Entschuldigung.

## WAS UNS BEWEGT

✖ Die Arbeit in einer Zeitschriftenredaktion ist oft mit viel Stress und Durchhaltevermögen verbunden. Aber wenn wir mal wieder 23 Stunden am Stück gespielt und getippt haben, dann bleibt ja immer noch eine Stunde ungenutzt. Diese Zeit setzen wir ab sofort ein, um unseren Lesern unsere Arbeit und unsere Gedanken näherzubringen – im Redaktions-Blog auf der Magazin-Webseite. Hier äußert sich Richard über verlogene Pressemeldungen im Windschatten von Winnenden, Benjamin philosophiert über die Chancengleichheit von Casual Games und Sabine plaudert über ihre ersten Tage in der Weltstadt mit Herz, München. Mehr darüber auf: blog.360-live.de.

360 LIVE HEISSE AUSSICHTEN

# TRANSFORMERS – DIE RACHE

Huch, das wird ja wirklich richtig gut! Pünktlich zum Kinostart der Michael-Bay-Verfilmung »Transformers – Die Rache« im Juni dieses Jahres soll das gleichnamige Game die Xbox 360 erzittern lassen. Für einen ersten Einblick hat uns Hersteller Activision zu einer Präsentation des Spiels eingeladen. Schon die ersten Sekunden beeindrucken. Die Explosionen beben, Metallfäuste prallen aufeinander, das Terrain zerstaubt unter der Wucht der Attacken. Entwickler Luxoflux scheint da etwas zu gelingen: Als Spieler hat man das hervorragende Gefühl, die mächtigen Kampfroboter Optimus-Prime oder Bumble-Bee komplett unter Kontrolle zu haben. Bisher hat das Team von Luxoflux sein Können bereits mit »True Crime« und »Kung-Fu Panda« unter Beweis gestellt.

In Sachen Story lehnt sich das Spiel an die Filmvorlage an und weitet durch die zwei spielbaren Kampagnen der Autobots und Decepticons die Spieldauer aus. Während die Autobots versuchen, die Erde zu verteidigen, wollen die Decepticons unseren Planeten in Schutt und Asche legen. Dadurch entscheiden sich die Kampagnen im Missionsdesign dramatisch: Während man als Autobot eine Brücke verteidigt, werden Decepticons sie zerstören wollen. Mal so richtig böse sein und alles demolieren, das macht Laune. Natürlich darf auch namensgebend die Transformierbarkeit in Vehikel wie LKW oder F-16-Kampfjet nicht fehlen. Daher werden die Kämpfe auch mal gern in der Luft ausgetragen. Analog zum Film dienen global verstreute Gebiete als Schlachtfeld. Beim Probespiel waren wir in Shanghai und Kairo zu Gast. Über ein Punktesystem lassen sich neue Transformers und Upgrades freischalten. Zwischendrin stehen Bosskämpfe auf dem Plan, die mit zu den spektakulärsten Szenen im Spiel gehören: Bildschirmfüllende Transformers, etwa der übergroße »Demolisher«, sind schon allein wegen ihrer Größe zum Fürchten. Freunde von Multiplayer-Schlachten können sich in diversen Online-Modi austoben: Bis zu acht Spieler treten im so genannten »Warroom« gegeneinander an und treffen sich zu Team-Deathmatches und einer Art Capture-The-Flag. Sich mit Freunden als Roboter kloppen, das könnte richtig Laune machen! Nicht nur Fans des Spielzeugs aus dem Hause Hasbro sollten sich den Titel vormerken.

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!

# SPIELETERMINE

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

## APRIL 2009

| | |
|---|---|
| Der Pate 2 | Electronic Arts |
| Monsters vs. Aliens | Activision |
| Ninja Blade | Microsoft |
| Riddick: Assault on Dark Athena | Atari |
| Wanted: Weapons of Fate | Warner Bros. |
| Battlestations: Pacific | Eidos |

## MAI 2009

| | |
|---|---|
| Bionic Commando | Capcom |
| Fuel | Codemasters |
| Guitar Hero: Metallica | Activision |
| Sacred 2: Fallen Angel | Deep Silver |
| Terminator: Die Erlösung | Warner Bros. |
| Virtua Tennis 2009 | Sega |
| Wolverine | Activision |

## JUNI 2009

| | |
|---|---|
| Batman: Arkham Asylum | Eidos |
| Call of Juarez: Bound in Blood | Ubisoft |
| Damnation | Codemasters |
| Divinity 2: Ego Draconis | Dtp |
| Harry Potter und der Halbblut-Prinz | Electronic Arts |
| Operation Flashpoint: Dragon Rising | Codemasters |
| Overlord 2 | Codemasters |
| Red Faction Guerrilla | THQ |
| Star Ocean: The Last Hope | Square Enix |
| Tiger Woods PGA Tour 10 | EA Sports |

## JULI 2009

| | |
|---|---|
| Fight Night Round 4 | Electronic Arts |
| Ghostbusters: Das Videospiel | Atari |

| | |
|---|---|
| The King of Fighters XII | Ignition Entertainment |

## AUGUST 2009

| | |
|---|---|
| Madden NFL 10 | EA Sports |

## SEPTEMBER 2009

| | |
|---|---|
| Halo 3: ODST | Microsoft |
| Need for Speed: Shift | Electronic Arts |
| Venetica | Dtp |

## NOVEMBER 2009

| | |
|---|---|
| Call of Duty: Modern Warfare 2 | Activision |

## 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 |
| Bayonetta | Sega |
| Colin McRae: Dirt 2 | Codemasters |
| Crossfire | Eidos |
| Dante's Inferno | Electronic Arts |
| Dark Void | Capcom |
| Darksiders: Wrath of War | THQ |
| Das Schwarze Auge: Demonicon | TGC |
| Dead Island | Techland |
| Dead To Rights: Retribution | Namco Bandai |
| Dead Rising 2 | Capcom |
| Dragon Age: Origins | Electronic Arts |
| Driver 5 | Ubisoft |
| Earth No More | Radar Group |
| Forza Motorsport 3 | Microsoft |
| 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 |
| Max Payne 3 | Rockstar Games |
| Mafia 2 | 2k Games |
| Metro 2033: The Last Refuge | THQ |
| Oben | THQ |
| Planet 51 | Sega |
| Prototype | Activision |
| Red Dead Redemption | Rockstar Games |
| Ride to Hell | Deep Silver |
| Risen | Deep Silver |
| R.U.S.E. | Ubisoft |
| Score International Baja 1000 | Activision |
| Singularity | Activision |
| Split Second | Buena Vista |
| Splinter Cell: Conviction | Ubisoft |
| Tales of Vesperia | Namco Bandai |
| Precursors | Play Ten Interactive |
| Rock Band: The Beatles | Electronic Arts |
| 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 | Zuxxez |
| UFC 2009 Undisputed | THQ |
| Vancouver 2010 | Sega |
| Wardevil: Unleash the Beast Within | Digi-Guys |
| Witches | Unklar |
| Wolfenstein | Activision |

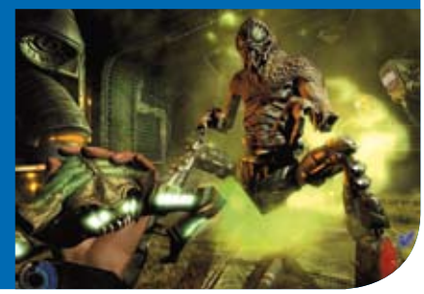
## UNKLARE TERMINE

| | |
|---|---|
| Alan Wake | Microsoft |
| 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 |
| Forza Motorsport 3 | Microsoft |
| I Am Alive | Ubisoft |
| Incarnate | Radar Group |
| Ninety-Nine Nights 2 | Microsoft |
| Rage | Electronic Arts |
| Test Drive Unlimited 2 | Atari |
| The Return of American McGee's Alice | Electronic Arts |

## ✖ Wo bleibt eigentlich...?

### PREY 2

Am 18. März 2008 wurde der Ego-Shooter »Prey 2« angekündigt. Seitdem herrscht Funkstille, keine Screenshots, keine Trailer. Und doch besteht Hoffnung, dass »Prey 2« etwas Großes wird. Schließlich wird das Game von den Human Head Studios entwickelt, die bereits im Juli 2006 einen Hit mit dem Vorgängertitel »Prey« gelandet haben. Der Shooter fasziniert durch eine sehr tiefgehende Atmosphäre und genial-wirre Portale, so dass der Spieler gern auch mal kopfüber ballert. In »Prey 2« schlüpft der Spieler abermals in die Rolle des Indianers Tommy. Der wird in der Fortsetzung für das Verschwinden seiner Familie verantwortlich gemacht und gnadenlos gejagt. Im Original noch eher zurückhaltend, soll Tommy seine Rolle als Weltenretter akzeptieren und in gewaltig inszenierten Massenschlachten mit übersinnlichen Fähigkeiten kämpfen. Vermarktet wird das Game vom neuen Publisher Radar Group, dem auch 3D-Realms-Gründer Scott Miller angehört. Mal schauen, ob »Prey 2« vor »Duke Nukem Forever« erscheint – was dann also im Jahr 2011 der Fall wäre. Nein, kleiner Witz. Vielleicht gibt es schon bald mehr Infos von der Spiele-Messe E3 im Mai.



# 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!**

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

### HALO 3: ODST

**1**

15.15%

Tendenz ↑

**Hersteller** | Microsoft
Die Halo-Mania ist mal wieder ausgebrochen: Fans haben eine mögliche »ODST«-Mission mit echten Schauspielern nachgespielt – recht beeindruckend. Gibt's auf www.youtube.de.

**Einschätzung** | sehr gut

### COD: MODERN WARFARE 2

**2**

12.12%

Tendenz ↑

**Hersteller** | Activision

Welch geheimnisvoller Trailer: Stimmen kommen aus dem Nichts. Stammen sie von russischen Terroristen? Gibt es einen Terrorangriff auf einen US-Flughafen?
**Einschätzung** | sehr gut

### DRAGON RISING 2

**3**

8.38%

Tendenz ↑

**Hersteller** | Codemasters

Holla, da hat unser Frontbericht aus England Lust auf mehr gemacht: Soll es lieber eine gewaltige Infanteriestreitmacht sein oder die lautlose Spezialeinheit?
**Einschätzung** | gut

**4** Assassin's Creed 2
7.58% **Einschätzung** | sehr gut
**5** Dead Space 2
6.06% **Einschätzung** | sehr gut
**6** The Witcher: Rise of the White Wolf
6.06% **Einschätzung** | sehr gut
**7** Just Cause 2
4.55% **Einschätzung** | sehr gut
**8** Lost Planet 2
4.55% **Einschätzung** | sehr gut
**9** Need for Speed: Shift
4.55% **Einschätzung** | sehr gut
**10** Aliens: Colonial Marines
3.03% **Einschätzung** | gut

## DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

### TOP 5
Powered by Amazon.de
Stand: Anfang April 2009

| Pos | Titel | Hersteller |
|---|---|---|
| 1 | Resident Evil 5 | Capcom |
| 2 | FIFA 09 | EA Sports |
| 3 | Halo 3 | Microsoft |
| 4 | Grand Theft Auto IV | Rockstar Games |
| 5 | Eternal Sonata | Atari |

### TOP 5
Powered by Amazon.com
Stand: Anfang April 2009

| Pos | Titel | Hersteller |
|---|---|---|
| 1 | Resident Evil 5 | Capcom |
| 2 | Halo Wars Limited Edition | Microsoft |
| 3 | Halo Wars | Microsoft |
| 4 | Call of Duty: World at War | Activision |
| 5 | Halo 3 | Microsoft |

### TOP 5
Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang April 2009

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

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

### HALO WARS

**1**

12.20%

Tendenz ↑

**Hersteller** | Microsoft
Charts-Halo-Mania, Runde zwei: Bevor die Jungs der Spezialeinheit ODST ran dürfen, geht's auf in zünftige Mehrspieler-Taktikschlachten.

**360-Wertung** | 7.8

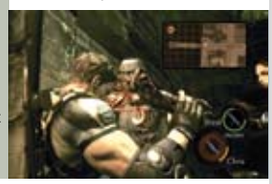
### RESIDENT EVIL 5

**2**

7.41%

Tendenz ●

**Hersteller** | Capcom



Famose Koop-Action, Atmosphäre die an den Nerven zerrt, ein Chris Redfield, der über sich hinauswächst: Dieses Game ist ein Meilenstein.
**360-Wertung** | 9.1

### HALO 3

**3**

7.41%

Tendenz ↑

**Hersteller** | Microsoft

Halo-Mania, Runde drei: Unverwüstlicher Charts-Besetzer. Ob das der Nachfolger auch schafft?

**360-Wertung** | 8.9

**4** FIFA 09
7.29% **Wertung** | 8.8
**5** Call of Duty: World at War
5.56% **Wertung** | 8.6
**6** Rainbow Six Vegas 2
4.88% **Wertung** | 8.1
**7** Tom Clancy's H.A.W.X.
4.88% **Wertung** | 8.0
**8** Call of Duty 4
4.78% **Wertung** | 9.1
**9** Grand Theft Auto IV
3.57% **Wertung** | 9.3
**10** Rock Band 2
3.44% **Wertung** | 8.8

# LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Note trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de!

## SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN
### FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

### NINJA BLADE

**1**
Leser-wertung **8.0**
360-Live-Wertung **7.1**

**Hersteller** | Microsoft

DarkWater: »Anders als bei Ninja Gaiden sind die Szenarien und Szenen derart überdreht und krass dargestellt, dass sogar Dante blöd aus der Wäsche schaut!«

### ASSAULT ON DARK ATHENA

**2**
Leser-wertung **8.6**
360-Live-Wertung **8.8**

**Hersteller** | Atari

Living Sacrifice: »Der erste Teil auf der Xbox war schon hammergeil. Für mich war dieses Game der Pflichtkauf des Jahres.«

### WHEELMAN

**3**
Leser-wertung **7.6**
360-Live-Wertung **8.0**

**Hersteller** | Midway

SaschaAsh: »Gefällt mir erstaunlich gut. Hab eigentlich nicht viel erwartet, doch es erinnert fast an die Driver-Spiele – nur mit noch mehr Action-Gehabe.«

**4 Eat Lead**
Hersteller | D3P
**Leser-Wertung** | 7.4
**360-Live-Wertung** | 6.7
Z0x hYp0tHeRmla: »Der Endgegner ist cool, er kann nicht reden und stattdessen werden Textpassagen wie in alten Rollenspielen eingeblendet.«

**5 Der Pate 2**
Hersteller | Electronic Arts
**Leser-Wertung** | 6.5
**360-Live-Wertung** | 7.3
Dodge charger: »Die Grafik wirkt altbacken, das Game ist aber sehr atmosphärisch. Damit versüße ich mir die Durststrecke bis Mafia 2 herauskommt.«

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

### LOST PLANET 2

**1**
Leser-Potenzial **8.7**
360-Live-Potenzial **8.5**

**Hersteller** | Capcom

SaschaAsh: »Hat richtig geile Features: Zum Beispiel der Virtual Suit-Mech, der statt einer Kanone einen ballernden Kameraden am Arm hat.«

### OPERATION FLASHPOINT 2

**2**
Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **8.5**

**Hersteller** | Codemasters

HeroFox: »Ich habe den ersten Teil geliebt und nun kommt der zweite sogar für die Xbox 360. Kann ich jedem Realismus-Fan nur empfehlen.«

### GHOSTBUSTERS

**3**
Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **9.0**

**Hersteller** | Atari

Chuck Norris: »In meiner alten Spielzeugkiste liegen die Figuren, der Cadillac Miller-Meteor steht auf dem Schrank. Fehlt nur noch das Spiel in meiner Sammlung.«

**4 Need for Speed: Shift**
Hersteller | Electronic Arts
**Leser-Potenzial** | 8.6
**360-Live-Potenzial** | 8.5
Dark Striker: »Sieht stark nach PGR aus, vor allem Cockpit-Ansicht und Streckendesign. Aber das ist ja nicht gerade der schlechteste Vergleich.«

**5 Halo 3: ODST**
Hersteller | Microsoft
**Leser-Potenzial** | 9.2
**360-Live-Potenzial** | 9.0
CFG shark302: »Ich freue mich riesig, in Sachen Story ist das Halo-Universum noch lange nicht ausgereizt. Hoffen wir, dass der Multiplayer wieder so genial wird.«

### DEIN VOTING

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

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

## AKTUELLE VOTINGS
### Wir fragen, ihr votet

### GAME DEVELOPERS CONFERENCE
Was war dein Highlight auf der GDC?

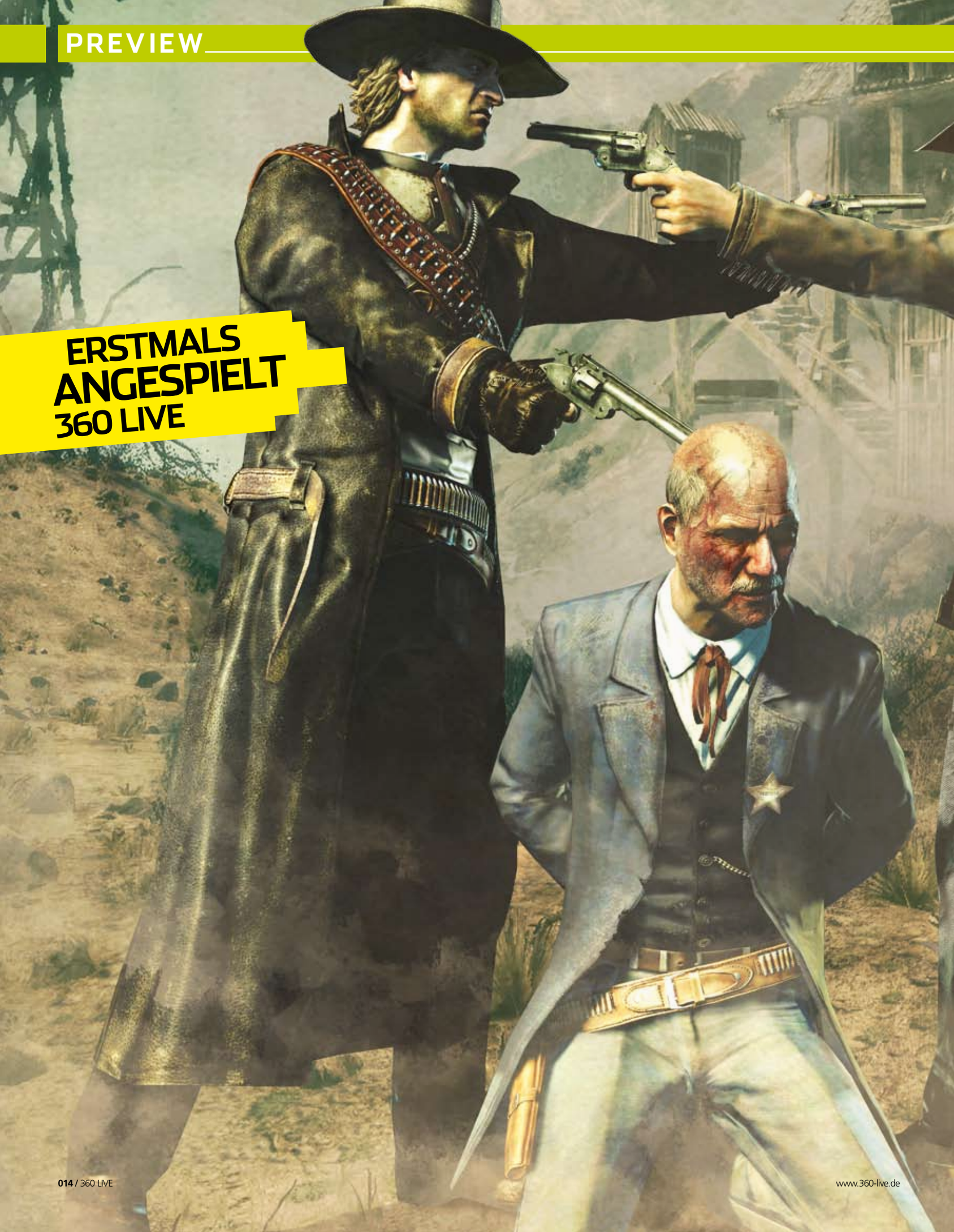
| | |
|---|---|
| OnLive – Neuer Streaming-Service für Games | 50.00% |
| Mass Effect 2 als actionreiches Shooter-RPG | 25.00% |
| Neue KI-Engine der Physikexperten von Havok | 15.00% |
| GDC – ist das eine Designer-Droge? | 10.00% |

### WOHIN VERSCHLÄGT ES GAMER...
... bei den ersten wärmenden Sonnenstrahlen?

| | |
|---|---|
| Nach draußen, Zombies beim Beach-Volleyball plätten | 41.75% |
| Auf die Wiese, Picknick mit der Geliebten | 25.00% |
| Sonne schadet meinem Geek-Teint | 16.65% |
| Wer braucht schon Sonne, wenn einem die Welt gehört | 16.60% |

### GELD REGIERT DIE WELT
Die Speicherfunktion als kostenpflichtiger Zusatz-Download?

| | |
|---|---|
| Ähm der 1. April ist schon vorbei | 50.00% |
| Genial, das Ende könnte man ja auch extra verkaufen | 35.00% |
| Gut, darf aber nicht zu teuer sein | 12.00% |
| Ich verstehe die Frage nicht | 3.00% |



# ERSTMALS ANGESPIELT 360 LIVE

**Erhältlich** | 26. Mai 2009 **Status** | 90% komplett

# CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

ÜBERRASCHUNGEN GIBT ES IMMER WIEDER. GERADE ERST ANGEKÜNDIGT, KOMMT DER WESTERN-SHOOTER AUS DER »CALL OF JUAREZ«-REIHE AUCH SCHON ANGERITTEN. UND SO GREIFT NICHOLAS BURACAS DEN STAUBMANTEL VOM HAKEN, LÄDT DEN COLT, SATTELT DEN GAUL – UND ZEIGT SICH VERBLÜFFT: DAS HIER IST NICHT NUR NAMENTLICH VERFLIXT VERDAMMT NAH DRAN AN »CALL OF DUTY«...

## kurz & knapp

**Hersteller** | Ubisoft
**Entwickler** | Techland
**Genre** | Ego-Shooter
**Spieler** | 1 - 12
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

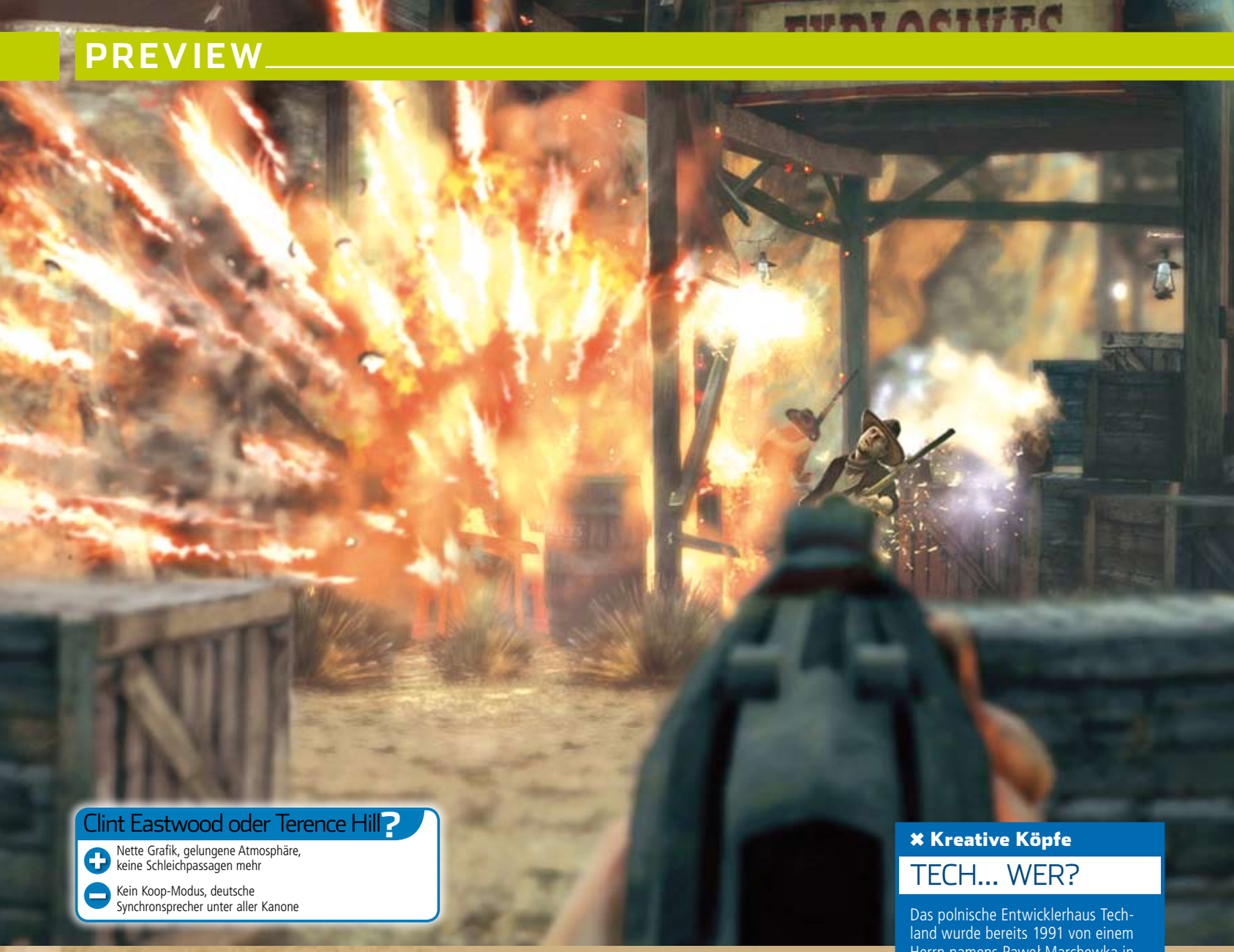
Der Wilde Westen als Refugium für einen überraschend starken Ego-Shooter.

## das ist drin

- Colts
- Schießereien
- Prärie
- Atmosphäre

Es gibt zweierlei auf dieser Welt, was einem Manne die Seele verdirbt: Frauen und Gold. Wenn beides in geballter Ladung zusammenkommt, dann geraten die Dinge außer Kontrolle. Das gilt seit allen Zeiten, das galt auch im Wilden Westen. Genau dorthin verschlägt dich der Ego-Shooter »Bound in Blood«, die Nachfolgeproduktion zur Western-Ballerei« Call of Juarez« aus dem Jahre 2007. Anhand einer technisch nahezu vollendeten Version haben wir die ersten sieben Kapitel des Spiels antesten können – und sind mehr als überrascht: Das hier ist richtig toller Stoff, der in seiner Wirkung und in seiner Intensität an den Weltkriegs-Shooter »Call of Duty« heranreicht. Okay, wir hätten's uns denken können. Schließlich hat das polnische Entwickler-Studio Techland in Teil Eins bereits demonstriert, dass man ein Händchen für das Western-Genre hat. Und mit dem schießwütigen Priester Reverend Ray haben sie bereits einen der einprägsamsten Charaktere erschaffen, die das Genre kennt. Kein Wunder also, dass der auch beim Nachfolger mit losem Colt zur Stelle ist.

Diesmal ist er allerdings kein Priester, denn die Handlung setzt einige Jahre vor den Ereignissen aus dem ersten »Call of Juarez« ein. Wir schreiben das Jahr 1864, die USA werden von einem blutigen Bürgerkrieg erschüttert. Ray McCall kämpft mit seinem Bruder Thomas auf Seiten der Südstaaten. Das kurzweilige Einstiegstraining lehrt sogleich, flotte Feuergefechte zu bestehen. Man muss sich vor den Scharfschützen der Nordstaatler in Acht nehmen, mächtige Verbände mit Kanonen beharken, generell die Augen offen halten, auf Tipps hören und vor allem scharf schießen. Danach beginnen sich die Dinge zu entfalten. Die McCalls wollen die Ranch ihrer Familie vor den Yankees aus dem Norden verteidigen und desertieren kurzerhand. Doch ihr Kommandant kennt kein Erbarmen. Er verfolgt die McCalls, wird zum Häscher. Er hetzt die beiden sogar dann noch, als sie längst als Glücksritter einem mysteriösen Goldschatz in Mexiko hinterherjagen. Und dann gibt es da noch den dritten der McCall-Brüder: Michael, selbst keine spielbare Figur, aber seit jeher als Priester in Gottes Diensten unterwegs und damit vor allem für Rays Schicksal von großer Bedeutung. Ray und Thomas nehmen Michaels mahnende Worte anfangs nicht weiter ernst. Das hätten sie mal besser tun sollen: Irgendwo in Arkansas hüpft Draufgänger Thomas >



## Clint Eastwood oder Terence Hill?

- ➕ Nette Grafik, gelungene Atmosphäre, keine Schleichpassagen mehr
- ➖ Kein Koop-Modus, deutsche Synchronsprecher unter aller Kanone

> nämlich ausgerechnet mit der Tochter des Sheriffs ins Heu. Der Gesetzeshüter bekommt Wind von der Sache, kommt beim Duell zu Tode – und schon hängen dir die Bewohner des Orts im Nacken. Solche Szenen sind Beleg dafür, dass »Call of Juarez« die Figuren nicht nur als Clowns oder Marionetten für Nullachtfuffzehn-Schießereien nutzt, sondern an ihnen ganze Dramen aufhängt. Das hier ist weniger ein Klischee-Western, sondern vielmehr so, als hätte es Clint Eastwood und Charles Bronson auf die Xbox 360 verschlagen.

**ZWEI GLORREICHE HALUNKEN**

Dass man sich vor vielen der 15 Missionen entweder für Ray oder für Thomas als spielbare Heldenfigur entscheiden darf, erweitert das Gameplay um spielenswerte Nuancen. Ray ist die erste Wahl für Feuergefechte über kurze Distanzen. Einer, der am liebsten mit zwei Revolvern um sich ballert. Thomas' Stärke ist eher die Beweglichkeit. Er ist der Athlet, der auch mal mit Hilfe seines Lassos die Vertikale erklimmt. Einen Großteil der Zeit sind die zwei gemeinsam unterwegs. Sie unterstützen sich, geben einander Feuerschutz, jeder bringt seine Stärken zur Geltung. Ray tritt verschlossene Türen ein, Thomas hievt ihn auf höhere Positionen hinauf. Ein Figurenwechsel ist zwar nur zu Missionsbeginn erlaubt, aber auf die KI des Partners kann man sich verlassen. Der kann was, steht nie im Weg, macht sich nützlich. Man könnte den fehlenden Online-Koop-Modus fast vergessen. Fast.

In Sachen Leveldesign gibt sich »Bound in Blood« anfangs recht geradlinig. Ein klassischer Ego-Shooter eben, der aber Aufgaben variantenreich aneinanderreiht und dem Ganzen durch sein Western-Setting einen eigenen Stempel aufdrückt. Nehmen wir das Einstiegskapitel als Beispiel. Kampf in Schützengräben, Waffenlager explodieren, Flöße tragen Nordstaatler über einen Fluss: In einer dramatischen Zielübung muss man mit der Kanone die Übermacht in Schach halten. Hohes Tempo, kaum eine Verschnaufpause drin. Im Spielverlauf ändern sich dann die Aufgaben. Man soll Waffenschieber aus dem Knast befreien, schießt sich durch einen Saloon, pflückt Verfolger von der Pritsche einer Postkutsche oder aus dem Sattel eines Gauls. Gelegentlich darf man sich selbst auf den Rücken eines edlen Rosses schwingen und so größere Distanzen überbrücken. Wer keine Ponys mag oder gern jeden Strauch nach Geheimnissen untersucht, der geht eben zu Fuß.

Wie jedes wirklich bemerkenswerte Game fällt auch dieses durch einprägsame Eigenheiten auf. Das Deckungssystem beispielsweise. Die Steuerung fühlt sich einfach anders an als beispielsweise bei einem »GoW«. Sie nimmt viel Tastenakrobatik ab und scheint die Vorhaben des Spielers fast schon zu erahnen. Wie das? Sobald der Held eine Kiste, eine Wand, eine Palisade oder Ähnliches berührt, kauert er sich automatisch dagegen. Jetzt reicht ein leichtes Antippen des rechten Analogsticks – der sonst die Blickrichtung steuert – nach unten, schon kauern sich Ray oder Thomas noch etwas tiefer. Den Stick leicht nach oben antippen, und sie richten das Gewehr aus der Deckung heraus auf höher gelegene Ziele. Kurzes Antippen des Sticks nach links oder rechts, und man

**✖ Kreative Köpfe**

## TECH... WER?

Das polnische Entwicklerhaus Techland wurde bereits 1991 von einem Herrn namens Paweł Marchewka in Breslau gegründet, befasste sich zunächst aber noch mit dem Vertrieb von Software in Polen. Ab 1997 beginnt die Firma mit der Entwicklung eigener Software, darunter neben erzieherisch wertvoller Lernsoftware auch erste Games wie der Action-Rennspiel-Hybrid »Crime Cities«, der anno 2000 schließlich hierzulande veröffentlicht wird. Richtig bekannt ist das Studio bisher vor allem für PC-Produktionen, darunter der Ego-Shooter »Chrome« aus dem Jahr 2003. Hierfür wurde eine eigene Game-Engine entwickelt. Die »Chrome Engine« ist eine Basistechnologie für Grafik und KI, Skripting und Physik. Sie bildet auch das visuelle und inhaltliche Gerüst für das erste »Call of Juarez« und – in der mittlerweile vierten Generation – für »Bound in Blood«. In Zukunft soll diese Engine die Shooter »Dead Island«, »Warhound« und »Chrome 2« antreiben. Wir rechnen aber erst 2010 mit spielbaren Ergebnissen.

linst links oder rechts hinter einer Wand hervor, kann die Deckung zum schnellen Zielen oder Schießen mal eben kurz verlassen. Das alles funktioniert also in alle Richtungen, auch um Ecken herum und fühlt sich realistisch und praktisch an. Dass die Figur in hektischen Situationen schon mal meutert? Das sollte bis zum Erscheinungstermin besser der Vergangenheit angehören.

Eine weitere interessante Facette verbirgt sich hinter dem »Konzentrations-Modus«. Mit jedem erlegten Gegner füllt sich eine Energieleiste. Sobald die voll geladen ist und der Spieler das Auslöse-Kommando gibt, verändert sich alles. Die Farben verschwinden, die Perspektive wird verzerrt, das Herz pocht. Ab jetzt wirkt die Action wie in Sirup getaucht – ganz extreme Zeitlupe! Geradezu mühelos markiert man nun per Fadenkreuz die Gegner, ähnlich wie bei einem Schienen-Shooter á la »Panzer Dragoon« oder »Rez«. Nachdem das Markieren erledigt ist, jagt Ray einen einzigen Kugelhagel in Richtung der Ziele – und vernichtet so mühelos ein Dutzend Banditen. Sehr befriedigend und auch von erheblicher taktischer Bedeutung. Gesammelte Konzentration lässt sich nämlich nicht beliebig sparen, sondern geht mit der Zeit flöten. Zeitiger Einsatz im richtigen Moment ist also erste Überlebenspflicht. Bei Thomas klappt das Ganze ähnlich und doch auch ein bisschen anders. Er feuert einen tödlichen Schuss, wartet auf ein kurzes Kommando, sucht sich dann das nächste Ziel. Fühlt sich nicht ganz so nach losem Finger an, ist dafür aber präziser. Geschmackssache.

Diese Brücke soll gesprengt werden. Wer sich schon immer wie Clint Eastwood als einer der zwei glorreichen Halunken fühlen wollte, bekommt hier seine Chance.

Der Einstieg in das Spiel ist durch Grabenkämpfe im Bürgerkrieg geprägt. Das Geschehen wirkt dann fast wie bei »Call of Duty«, nur halt irgendwo in Wäldern und Prärie.

Auch wenn die KI des Bruders im Praxis-Einsatz überzeugt: Einen Koop-Modus hätten wir herrlich gefunden.

**live&online** ■ Fünf Mehrspieler-Modi für bis zu 12 Spieler ■ Standard-Modi wie Deathmatch und Team-Deathmatch, aber auch ein Missions-Modus, der einige historische Ereignisse als Basis für schnelle Einsätze hernimmt ■ Freilich gibt's auch Erfolge; Die Verteilung macht einen guten Eindruck, lässt sich wegen der noch nicht ganz vollständigen Spielabläufe aber nicht endgültig beurteilen

Aber was wäre ein spielbarer Western, würde nicht die Spannung durch Duelle auf die Spitze getrieben? Wahrscheinlich fade wie »Zwei glorreiche Halunken« ohne den Soundtrack des verehrungswürdigen Komponisten Ennio Morricone. Wie schon im Vorgängerspiel loten deshalb erneut immer wieder mal zwei Männer im intensiven Blickkontakt aus, wer stärkere Nerven und weniger Furcht vor dem Tod hat.

### EIN GUTER TAG ZUM STERBEN

Die Duelle machen einen dynamischen Eindruck, denn es kommt nicht ausschließlich darauf an, als Erster zu ziehen. Es gilt, den Gegner im Auge zu behalten. Man muss den Analogstick führen wie ein Florett – sozusagen als Taktstock für einen Tanz des Todes. Mit dem Stick bewegt man seine Hand zum Revolver, spielt mit ihm, täuscht das Ziehen an. Wenn dann der stilechte Glockenschlag das Signal zum Schuss gibt, muss alles schnell gehen. Wer langsamer als sein Schatten zieht, denn holt der Game-Over-Bildschirm in die Gegenwart zurück. Schön, dass die Ladepause schneller vorüber ist, als du deine Winchester nachladen könntest. Überhaupt fällt der angenehme Spielfluss auf. Da unterbricht keine Pause die Daueraction, da setzen Spielgeschehen und Choreographien sehenswerte Höhepunkte, da verhindern viele kleine Hilfen lästige Effekte. Zum Beispiel lassen sich Freund und Feind anhand kleiner Symbole gut auseinanderhalten, selbst in hektischen Situationen oder wenn der getarnte Gegner im dichten Wald kaum zu entdecken >

## ✖ Zwei Colts für alle Fälle

Der Untertitel: »Bound in Blood« bezieht sich auf die zwei Heldenfiguren: die Gebrüder Ray und Thomas McCall, beide durch das Blut verbunden. Wir haben es hier mit zwei durchaus einprägsamen Revolverhelden zu tun, beide für lockere Sprüche zu haben, jeder anhand unterschiedlicher Fähigkeiten als eigener Typ identifizierbar. Vor Missionsbeginn darf man sich für einen der beiden Desperados entscheiden. Die Missionen entwickeln sich je nach Wahl unterschiedlich und finden auch ein anderes Ende. Wie es sich für raubeinige Gesellen gehört, zankt sich das Duo selbst bei den wildesten Feuergefechten und macht sich gegenseitig schon mal die Abschüsse madig. Das gibt dem Ganzen einen filmischen Charakter und macht die Figuren sympathisch.

### RAY MCCALL

Er ist der ältere der McCall-Brüder und Kennern des ersten Teils vertraut. Ray ist ein rauer Geselle, der wegen Ungehorsams seines Offizierspostens in der Armee enthoben und zum Sergeant degradiert wird. Eigentlich hilft er seinem kleinen Bruder Thomas gern aus der Patsche. Im Gefecht ist der kräftige Ray der bessere Nahkämpfer, er tritt am liebsten mit einem Revolver in jeder Hand an und zieht einen Gringo nach dem anderen ab. Wenn es hart auf hart kommt, kann er allerdings auch mit Dynamit oder richtig schwerem Kaliber umgehen. Im Verlauf des Spiels erfährt der Spieler übrigens auch, warum Ray schließlich die Waffen gegen die Bibel tauscht und das Wort Gottes predigt. Wer also das erste »Call of Juarez« zu kennen glaubt, erfährt hier mehr über Rays wahre Motivation.

### THOMAS MCCALL

Rays kleiner Bruder steht immer etwas im Schatten des Älteren und hat sich zu einem Einzelgänger entwickelt. Er ist ziemlich verschlagen, liebt seine Unabhängigkeit. Da überrascht es schon fast, dass er sich während des Bürgerkriegs auf Seiten der Konföderierten bis zum Rang eines Lieutenants hinaufarbeitet. Beim Thema Frauen kann ihm aber niemand was vormachen, was ihm häufig Ärger mit seinem Bruder einbringt. Thomas ist der agilere der beiden McCalls. Als Lieblingswaffe benutzt er einen Karabiner über weite Distanzen. Außerdem ist er im Umgang mit dem Bogen und Wurfmessern geschult. Falls nötig, kann er zusätzlich sein Lasso nutzen, um höhere Positionen zu erklimmen. Die gute Nachricht: Soweit es die uns vorliegende Spielfassung betrifft, quält sich keiner der zwei Brüder durch nervtötende Schleichsequenzen wie noch im ersten »Call of Juarez«. Bestens!

Wo die Gebrüder McCall aufkreuzen, da spielt das Lied vom Tod. Anders als das erste »Call of Juarez« erscheint »Bound in Blood« aber komplett ungekürzt.

**✖ Western**

## EIN UNTERBESETZTES GENRE

Auch wenn der Western im Kino mehr als stiefmütterlich behandelt wird, muss das ja nicht auch für die Spiele-Branche gelten, oder? Tut es aber: Wer auf der Xbox 360 den Wilden Westen erleben möchte, kann das im ersten »Call of Juarez« tun – oder aber mit dem Uralt-Werk »Gun«, einer Schöpfung der »Tony Hawk«-Macher von Neversoft. Schön, dass es jetzt nach Revival riecht. Nach »Bound in Blood« im Juni kommt im Herbst mit »Red Dead Redemption« ein weiterer Vertreter des Genres in den Handel. Wer den Vorgänger für diesen spielbaren Italowestern vorher noch nachholen will: Nur zu! »Red Dead Revolver« ist für die erste Xbox erschienen, läuft aber größtenteils auch auf der Xbox 360 problemlos. Und das Beste: Das Game gibt's inzwischen für knapp 10 Euro. Konsolen-Cowboys haben also insgesamt weniger Eisen im Feuer, aber dafür durchgehend Qualität.

> ist. So muss das sein bei einer modernen Videospiel-Produktion.

Nach knapp der Hälfte der Spielzeit erwartet die McCalls eine kleine Verschnaufpause. Dann erreichen die Brüder Mexiko, wo sie sich vom zwielichtigen Gauner Juarez und seiner hübschen Gespielin Marisa Hilfe auf der Suche nach dem legendären Goldschatz erhoffen. Zu diesem Zeitpunkt bricht die Geradlinigkeit etwas auf. Das sechste Kapitel besteht aus einem weitläufigen, komplett frei zu erkundenden Areal. Mit der Größe von »Gun« oder »GTA« kann das zwar nicht mithalten, ist aber halt nur eines von insgesamt 15 Kapiteln. Hier darf man sich auf Wunsch ein paar Dollars verdienen: Als Cowboy versprengtes Vieh zusammentreiben, als Kopfgeldjäger Schurken hetzen, als Detektiv nach Diebesgut fahnden, so was eben. Wer keine Lust aufs Kuhtreiben hat, lässt's eben bleiben und startet sofort das nächste Kapitel. Wie gesagt, der Spielfluss stimmt.

Die bis dahin erarbeiteten Reichtümer tauscht ein Dealer gegen Waffen und Munition. Das Arsenal? Überraschend umfangreich! Neben Standard-Colts und Single-Action-Revolvern, Gewehren, Schrotflinten und Bögen gibt es reichlich Exoten. Derringer-Miniknarren, Revolver mit angebrachtem Bajonett, Revolver von Peacemaker, Revolver mit Double-Action-Funktion – also erst Hahn vorspannen, dann feuern. Ist zwar lahm, sieht aber sehr cool aus. Die diversen Waffentypen unterscheiden sich in Aussehen, Präzision und Nachladegeschwindigkeit und das Ausprobieren macht Spaß. Da alle Standardwaffen gute Dienste leisten, kann man seinen Neigungen freien Lauf lassen. Sollten die blauen Bohnen rar werden, bedient man sich der Hinterlassenschaft im Staub liegender Gegner. Beim Mehrspieler-Modus bleiben noch Fragen offen. Fest steht, dass es aus erzählerischen Gründen keinen Koop-Modus geben soll. Bleiben

## ✖ Zieh schneller, Cowboy

Wer die Werke von Meisterregisseur Sergio Leone kennt, der weiß, wie entscheidend das Duell Mann gegen Mann für einen straffen Spannungsbogen ist. Wer würde je das grandiose Fünf-Minuten-Finale von »Zwei glorreiche Halunken« auf dem Sand Hill Cemetery vergessen, in dem sich Clint Eastwood, Lee Van Cleef und Eli Wallach gegenseitig mit bösen Blicken zu vernichten versuchen. Untermalt mit dem glorreichen Soundtrack von Ennio Morricone ist diese Szene Gänsehaut pur. Zwar gibt es in »Bound in Blood« keine »Mexican Standoffs«, also Schießereien mit mehreren Buben, aber das klassische Zweier-Duell prägt etliche Missionen. Mit dem linken Analogstick bewegt man seinen Helden und versucht, den Gegner im Blick zu behalten. Mit dem rechten lässt man die Hand über dem Revolver schweben und wartet gespannt auf den Glockenschlag – das Signal zum Ziehen. Wer anschließend noch steht, ist der Sieger. Lockert das Gameplay auf, bringt Spannung rein. Prima.

Sobald Thomas eine Anhöhe erklommen hat, hilft er Ray beim Hinaufklettern. Der wiederum kann kraft seiner Oberschenkel verschlossene Türen einfach auftreten.

Gruppen-Duelle gegeneinander. Insgesamt fünf Modi für bis zu 12 Cowboys hat Hersteller Techland ins Auge gefasst, darunter die üblichen Verdächtigen, also Deathmatch, Team-Deathmatch und so weiter.

**MAN NANNTE IHN HOMBRE…**

Dazu soll ein Modus namens »Gesucht« kommen, in dem man einen Teamkameraden vor der Exekution beschützen muss. Beim Kopfgeldjäger-Modus geht es schließlich ums pure Geld: Für jeden Kill steigt die Belohnung auf den eigenen Kopf, auf den der Rest der Spieler so scharf ist. Am interessantesten könnte der teambasierte Missions-Modus werden, der Banditen gegen Marshals antreten lässt und der sich an typischen Western-Szenarien orientiert. Größtenteils basieren diese auf historischen Ereignissen, wie beispielsweise dem Banküberfall der High Fives Gang im Städtchen Nogales in Arizona aus dem Jahre 1895 oder der Schießerei am O.K. Corral. Wie die Praxis dann aussieht, ist schwer einzuschätzen, da in der vorliegenden Version noch keine Mehrspieler-Duelle möglich sind.

Grafisch zeigt sich »Bound in Blood« von seiner schönsten Seite. Egal, ob weitläufige Prärie oder heruntergekommene Geisterstadt: Details und die Weitsicht begeistern. Wenn Gebäude explodieren und Schützengräben in sich zusammenstürzen, dann fühlt man sich erneut an »Call of Duty« erinnert. Spektakuläre Szenen forcieren die Spannung, lassen Panik keimen und treiben den Spieler voran. Schade, dass die Figuren – ähnlich wie im Vorgängerspiel – teilweise künstlich wirken. Vor allem Rays Haare sehen aus, als wären sie aus Plastik modelliert. Fällt während der Action kaum auf, stört aber während der Dialogszenen. Deutlich verbessert hat sich indes die Mimik der Figuren, sie wirkt lebendiger als im ersten »Call of Juarez«. Leider wird dieses Plus von der deutschen Synchronisation entwertet. Wie kann man ein so packendes Thema derart unmotiviert und gelangweilt runterleiern? Wir wollen hoffen, dass die Sprecherrollen in der uns vorliegenden Fassung nur Platzhalter sind – oder dass man der englischen Tonspur den Vorzug geben kann. Davon abgesehen gehen die Soundeffekte voll in Ordnung: Revolver knallen, Schrotflinten krachen, Dynamit lässt den Raum erzittern. Der Orchester-Soundtrack unterstützt und unterstreicht die Stimmung, von schneller Dynamik getragene Situationen genauso wie die ruhigen Momente. Dass sich mancher einen Schuss mehr unverwechselbare Morricone-Dramatik wünschen würde, sei der Vollständigkeit halber erwähnt.

Alles in allem scheinen es die Entwickler also wirklich hinzubekommen. Die Stärken des ersten »Call of Juarez« bleiben erhalten, die Schwächen fliegen raus. Das hier wird ein höchst unterhaltsamer Western: Tolles Rahmenprogramm, sehr stimmungsreich, angenehm im Spielfluss, da fügt sich eins zum anderen. Freilich, am Ende entscheidet allein der Finger am Abzug über Leben und Tod. Aber wen das nicht schreckt, sollte sich den Juni im Kalender dick anstreichen.

**Nicholas Buracas/rl**

Im Verlauf der Geschichte kommt es auch zu einer Schießerei in einer stillgelegten Goldmine – Einsturzgefahr inklusive.

**360 LIVE sagt…**

Macht bisher alles besser als das Vorgängerspiel. Western-Fans oder besser: Shooter-Fans sollten ihre Colts durchladen.

HITPOTENZIAL **8.5** von 10

**Erhältlich** | November 2009 **Status** | 80% komplett

## Pate oder Handlanger?

- ➕ Zur richtigen Zeit am richtigen Ort angesiedelt, das Setting passt wie die Faust in die Magengrube, sehr detailreiche Grafik, geniale Atmosphäre
- ➖ Die Schießereien scheinen noch etwas unausgegoren, da bleibt Raum für Verbesserungen

**live&online** ■ Es ist kein Multiplayer-Modus geplant, das Spiel wird wohl erneut ein reiner Solo-Einsatz ■ Erfolge wird es sicherlich geben, Details stehen aber noch aus

# MAFIA 2

## Ein Spiel aus einer Zeit, als Gangster noch mit Stil gekleidet waren.

Mit dem Gangster-Epos »Mafia« hat der tschechische Hersteller Illusion Softworks etwas geschafft, was keinem anderen Hersteller bisher gelungen ist: ein Konkurrenz-Produkt zu Rockstars »GTA«-Imperium aufzubauen. Doch im Osten scheinen die Uhren anders zu ticken. Und vor allem gemächlicher. Ist schließlich fünf Jahre her, dass wir uns auf der alten Xbox ein bisschen über die Steuerung geärgert, dann aber doch fasziniert mit dem Hauptcharakter Tommy vom einfachen Taxifahrer zum respektierten Mitglied der ehrenwerten Familie hochgearbeitet haben. Unvergessen sind die Abenteuer mit Kumpan Paulie: Autodiebstahl, Alkoholschmuggel, Schießereien, Verfolgungsjagden im Oldtimer. Das waren noch Zeiten, damals in den 30er-Jahren.

Doch beim Nachfolgerspiel muss man sich an einige Veränderungen gewöhnen: Die Entwicklerfirma hat sich mittlerweile zu 2K Czech gewandelt, die meisten Akteure aus Teil Eins sind tot und im Spiel sind noch mehr Jahre vergangen als in Wirklichkeit: Die goldenen 50er-Jahre sind angebrochen, die Welt erlebt einen wahren Wirtschaftsboom. Aber auch das Verbrechen floriert: Mafia-Familien kontrollieren einträgliche Geschäftszweige wie Glücksspiel und Prostitution, Raubzüge und Mord sind keine Seltenheit. Schauplatz für den virtuellen Mafia-Alltag ist dieses Mal die fiktive Stadt Empire Bay, zweifellos eine Kopie von New York City. Der Moloch besteht aus 20 verschiedenen Vierteln, dreckige Hafenanlagen wechseln mit grünen Parkanlagen, saubere Geschäftsstraßen mit spießigen Vorstadt-Wohnanlagen ab. Und die ersten Bilder lassen erahnen, warum sich die Leute bei 2K Czech so viel Zeit gelassen haben: Die Grafik ist unglaublich detailreich und vermittelt den Eindruck einer echten, lebenden Metropole. Gewaltige Wolkenkratzer stechen in den Himmel, unten auf der Straße rollen Limousinen über den Asphalt, halten an den Ampeln, blinken beim Abbiegen. Auf den Gehwegen spazieren lebensecht animierte Menschen, sitzen im Café oder plaudern an der Straßenecke. Sofort fällt die Vielfalt der Figuren auf: Unterschiedlich gekleidet gehen sie ihren Beschäftigungen nach, scheinen zu Terminen zu eilen oder lassen sich einfach nur die Schuhe putzen. Das wirkt echt und schon wenige Augenblicke später fühlt man sich zurückversetzt in diese Ära des Aufschwungs. Aber nicht alle finden die 50er-Jahre zum Jubeln: Vito Scaletta kehrt aus dem Krieg in Europa zurück und hat weder Geld noch eine feste Arbeit. Auch sein Freund aus Kindheitstagen, Joe Barbaro, schlägt sich mit allerlei Nebenjobs durchs Leben. Es dauert nicht lange, bis beide ein Angebot bekommen, das sie nicht ablehnen können: Als einfache Handlanger von Mafiaboss DeLuca sollen sie die Drecksarbeit erledigen, als Lohn winken Geld und eventuell auch die Aufnahme in den Kreis des Verbrecher-Clans.

### WILLKOMMEN IN DER FAMILIE

Der Entwicklungsstand des Spieles ist schon weit fortgeschritten und Petr Mikša, seines Zeichens Produzent von 2K Czech, zeigt eine erste Demo. »Die beiden Helden sind eigentlich keine Verbrecher«, erklärt er, während er mit einer Ganoven-Schaukel durch die Stadt fährt. »Die Umstände haben Joe und Vito dazu gemacht, weshalb sie auch immer wieder mit ihrem Gewissen hadern. Das macht die Burschen sympathischer.« Es ist ein sonniger Tag in Empire City. Straßenkreuzer bewegen sich hupend durch die Häuserschluchten, aus den Boxen ertönt passende Musik, alles wirkt wie ein spielbarer Mafia-Film. Petr hält vor einem Gebäude und lässt die beiden vor einem schön verzierten Hotel aussteigen. Hier, so wird erklärt, haust ein anderer Mafia-Chef, und den sollen die beiden erledigen. Schon wird sichtbar, das Joe und Vito völlig unterschiedliche Charaktere sind: Während Vito lieber still und behutsam vorgeht, stürmt Joe gern mal mit der Tür ins Haus – oder wie in diesem Falle mit einer Bombe. Die will er mit einem Lift für Fensterputzer nach unten in die Mafia-Etage transportieren. Auf dem Weg durch das Hotel fallen erneut die vielen liebevoll gestalteten Kleinigkeiten auf. Da werden Frauen recht freizügig angemacht, man schnappt Dialoge auf, sieht und hört vieles, das nicht wirklich zur Mission gehört, das Szenario aber lebendig gestaltet. Auf dem Dach dann die erste Schießerei und eine Überraschung: Neuerdings gibt es ein Deckungssystem. Auf Knopfdruck >

### kurz & knapp

**Hersteller** | 2K Games
**Entwickler** | 2K Czech
**Genre** | Action-Abenteuer
**Spieler** | 1
**Xbox Live** | nein

### kurz gesagt

Eine episch erzählte Mafia-Geschichte, perfekt platziert in den 50er- und 60er-Jahren.

### das ist drin

- Verbrechen
- Schnelle Autos
- Blaue Bohnen
- Gangsterehre

**✖ Im Gespräch mit...**

## ...ALEX COX UND PETR MIKŠA, PRODUZENTEN VON 2K GAMES UND 2K CZECH

**360 Live: Sieben Jahre liegen zwischen Teil Eins und dem kommenden Nachfolger. Was habt ihr in der Zwischenzeit getrieben?**
**Alex Cox:** Wir haben daran gearbeitet, die Stadt noch größer und schöner zu gestalten. Das Spiel ist inzwischen ja in den »Golden Sixties« angekommen, allerdings erzählen wir hier nun eine ganz andere Geschichte. »Lost Heaven« und das neue »Empire Bay« sind zwar Teil der gleichen Welt, aber einige der Charaktere aus Teil Eins sind mittlerweile verstorben. Daher wird man zwar auf einige Spuren der alten Gangster-Garde treffen, aber nicht auf sie selber.

**360 Live: Wie wird sich die Stadt im Laufe des Spieles verändern?**
**Petr Mikša:** Die Aktionen des Spielers werden sich sowohl auf den Verlauf der Story als auch auf das permanente Aussehen der Stadt auswirken. Wenn unser Held Joe zum Beispiel ein Hotel in die Luft sprengt, bleibt es zerstört, niemand wird es wieder aufbauen.
**Alex Cox:** Auch das gesamte Stadtbild wird sich verändern. Zu Beginn des Spiels hängen überall Rekrutierungsposter der Armee, die nach und nach ersetzt werden. Und der gesamte Look wird sich in Richtung 50er-Jahre entwickeln. Die Autos werden sich verändern, machne Dinge wird man nur im Sommer sehen können, manche nur während der Wintermonate.

**360 Live: Der erste Teil war ziemlich herausfordernd. Wird »Mafia 2« einfacher oder noch schwieriger?**
**AC:** Das Spiel wird mehr Fehler verzeihen, so viel steht fest! Im ersten Teil hat es schon genügt, bei Rot über die Ampel zu fahren, und schon hatte man die gesamte Polizei im Nacken. Eine Flucht war harte Arbeit. Dieses Mal wird es um einiges leichter werden, vor allem, weil dein Boss die besten Kontakte zur Polizei unterhält. Bestechung und Korruption waren damals ja weit verbreitet.

**360 Live: Ist das ein Zugeständnis an die vielen Spieler, die mit ihren Oldtimern zum Spaß Fußgänger überrollt haben?**
**AC:** Ja, auch das. Wir wollen natürlich niemanden ermutigen, im Spiel nur Unsinn zu treiben, aber es ist nun mal eine offene Welt, ein Sandkastenspiel. Und da darf sich jeder so austoben, wie er will. Aber die Idee hinter dem Ganzen ist es ja, dem Spieler das Gefühl zu geben, wie ein Mafiosi zu handeln. Und der legt sich nicht wegen Kleinigkeiten mit der Polizei an.

**360 Live: Von welchen Quellen hab ihr euch inspirieren lassen? Im ersten Teil war der Freund des Helden ein kleiner harter Kerl, der verblüffende Ähnlichkeit mit dem Schauspieler Joe Pesci hat...**
**AC:** Es sind genau diese Filme, die wir uns als Vorlagen genommen haben. All diese Streifen von Martin Scorsese wie »Hexenkessel«, »Good Fellas« oder »Casino«. Wir haben uns aber auch viele andere Polizei-Serien angesehen, um ein Gefühl für die Zeit zu bekommen. Das hat natürlich die Art und Weise, wie sich die Charaktere im Spiel verhalten, wie sie reden und gestikulieren, schwer beeinflusst.

**360 Live: Warum gibt es überhaupt diesen Zeitsprung in die 50er-Jahre?**
**AC:** Die Zeitperiode von »Mafia« war klasse, hat aber auch wenig Veränderungen gebracht. Zwischen den 30er- und 40er-Jahren gab es kaum technische Neuerungen, die man im Spiel wahrgenommen hätte. Im Nachfolger sieht das ganz anders aus, Geschichte und Technik haben sich schneller entwickelt. Das gibt uns die Möglichkeit, mitzuerleben, wie sich die Personen und ihr Umfeld verändern. Wir sehen, wie der Held zur Mafia stößt, sich hocharbeitet, ein anderer wird.

Bei Verfolgungsjagden quer durch die Stadt kann sich Joe aus dem Fenster lehnen und die Gegend durchlöchern.

Weitsicht und extremer Detailreichtum prägen das Bild der fiktiven Stadt Empire City.

**✖ Die Musik**

### SPIEL'S NOCH MAL, JOE!

Die richtige Musikuntermalung trägt viel zur Atmosphäre bei, das hat man auch bei 2K erkannt. Daher wurden nicht nur eigene Stücke komponiert, sondern auch gleich ein ganzes Bündel an Originaltiteln aus der Ära der 50er-Jahre lizenziert. Welche genau, das will der Hersteller derzeit noch nicht verraten, aber die einzelnen Titel sollen viele Stilrichtungen abdecken und dann missionsbezogen aus den Boxen tönen. Mit Duke Ellington und Little Richard durch die Stadt cruisen? Der Gedanke hat was...

> suchen die Helden Schutz hinter Kisten und Säulen. Allerdings wirkt das noch etwas roh und unhandlich, das System zwischen Verstecken und Schießen braucht Übung. Sobald die Wachen ausgeknipst sind, gleitet das explosive Paket mit der Fensterputzer-Plattform nach unten. Dummerweise geht die Sache schief: Die Detonation zerstört das Appartement des Paten nur teilweise. Die zwei Killer müssen sich durch das Hotel wieder nach unten kämpfen und den Boss auf die altmodische Art meucheln: Mit Kugeln aus Pistole und Schrotgewehr. »Das ist Teil der Story, um einfach noch mehr Dynamik reinzubringen«, erklärt Petr Mikša. Der Mafiosi wird durch das Gebäude gehetzt, man erlegt auf dem Weg zahlreiche seiner Helfer.

**DAS RAD DER ZEIT**

In der Tiefgarage entkommt der Gejagte. Also rein ins Auto, Start der Verfolgung. Während Vito den Boliden mit quietschenden Reifen durch die Gassen steuert, lehnt Joe aus dem Fenster und versucht, den Mafiaschlitten mit MP-Salven zu durchlöchern. Fußgänger springen verängstigt von der Straße, entgegenkommende Autos weichen schwerfällig aus, in diesem Augenblick schert sich niemand um Gesetz oder Verkehrsordnung. Ein Heidenspaß! Bevor der Gangster kaltgestellt ist, endet die Demo leider – und man bleibt fast

**✖ Im Auftrag der Mafia**

## LEBEN UND STERBEN IN EMPIRE CITY

**1 Trotz des** frühen Entwicklungsstadiums ist das, was es bis jetzt zu sehen gibt, von bester Qualität, zum Beispiel in dieser Szene, in der sich der Held mit seinen Handlangern trifft, dahinter die detailreich ausgearbeitete Stadt.

**2 Die Zwischensequenzen** aus der Game-Engine sind zwar gescriptet, machen aber einen realistischen Eindruck und passen perfekt zur Atmosphäre: Sprachausgabe, Gestik, Kameraführung, hier greift alles ineinander.

**3 Das war** mal ein Hotel, bevor es Joe und Vito in die Luft gejagt haben. Allerdings hat die Explosion nicht alle Bewohner erledigt: Rauch und Staub haben die Flucht eines konkurrierenden Mafia-Bosses ermöglicht.

sprachlos zurück. Das Gameplay ist spannend, die Atmosphäre dicht, die Charaktere wirken glaubhaft, die Handhabung überzeugend. »Und dabei«, so lässt uns Petr wissen, »ist das noch nicht einmal die Spitze des Eisberges. Wir haben versucht, die ganze Stadt dynamisch zu gestalten, sie wird sich verändern, sich weiterentwickeln.« Er nennt als Beispiel auch das Wettersystem: Sonne und Regen kennt man ja, aber diesmal soll es auch vier Jahreszeiten geben. Muss sich der Spieler in Zukunft Sorgen darüber machen, ob er Schneeketten aufgezogen hat? Petr verneint: »So weit geht das Ganze ja nun nicht, aber das Fahrverhalten ist bei Schnee und Eis natürlich verändert.« Auch alles andere kann sich ändern, etwa Vitos Appartement. Das soll sich im Laufe des Spieles von einer verkommenen Single-Wohnküche zur Luxuswohnung mausern, in der Reichtum aus jeder Sofaritze zu schimmern scheint. Der Übergang soll fließend dargestellt sein, je nachdem, wie viel Geld Vito besitzt. »Selbst das Hotel, das die beiden zertrümmert haben, wird eine geraume Zeit eine Baustelle bleiben«, erzählt Petr und verweist noch auf andere Details. »Der Zierkram an den Häusern wandelt sich, Plakate werden ausgetauscht, neue Automodelle kommen auf den Markt. Die Fahrzeuge lassen sich auch aufmotzen und mit anderen Teilen veredeln. Dadurch kann man sich sein eigenes Gangster-Mobil zusammenschrauben.«

Ja, darauf kann man sich schon freuen. Darauf und auf ein Spiel, das den Begriff »offene Welt« völlig neu definieren wird. Schon jetzt sitzt eine ganze Generation PC-Spieler in den Startlöchern, um endlich eine gänzlich neue Verbrecherkarriere starten zu können. Aber auch Konsolen-Besitzer sollten sich für den Herbst ein paar Kröten beiseite legen für »Mafia 2«. Denn es wird gut werden. Verdammt gut!

**Reinhard Fischer**

**360 LIVE sagt...**

Was lange währt, wird endlich gut? In diesem Fall gibt's keinen Grund für Zweifel!

HITPOTENZIAL

**8.5** von 10

## Fledermaus oder Ratte?

+ Geniale Atmosphäre, tolle Grafik, faszinierende Charaktere, Batman in Höchstform
− Hie und da noch schlechte Synchronsprecher; wer ihn nicht mag, den stört der typische Unreal-Engine-Look

**Erhältlich** | Sommer 2009 **Status** | 90% komplett

**Batman ist nicht zimperlich. Mit brutaler Gewalt zieht er gegen Joker und dessen Gefolgschaft zu Felde.**

### kurz&knapp

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

### kurz gesagt

Batman düster wie nie! Grandiose Jagd auf den Joker in einer wahnwitzigen Irrenanstalt.

### das ist drin

- Irres Gelächter
- Bat-Gadgets
- Wahnsinnige
- Prügel

### live&online

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modi ■ Spannender Herausforderungs-Modus mit Online-Statistik ■ Zusätzliche Inhalte via Download denkbar, aber bisher unbestätigt ■ Jede Menge Erfolge, etwa auch fürs Retten von Verbrechern

# BATMAN ARKHAM ASYLUM

## Es dauert nicht mehr lang, bis der Joker loslegt in der vielleicht besten Comic-Umsetzung 2009. Spielbericht!

Gerade erst bezeichnete Jon Brooke, PR-Chef von Eidos UK, »Batman: Arkham Asylum« als einen der Hoffnungsträger des Publishers, da flattert schon eine weitgehend fertige Version des Fledermaus-Spiels bei uns herein. Und die scheint Brooke tatsächlich zu bestätigen. In diesem Third-Person-Abenteuer muss der dunkle Ritter in und um die offene Welt der Irrenanstalt Arkham Asylum herum für Ruhe sorgen. Der wahnsinnige Joker hat einen Aufstand angezettelt und die Klappsmühle unter seine Kontrolle gebracht. Was zu tun ist? Klar, die Clownsvisage schnappen! Und das fühlt sich an wie eine Mischung aus »Splinter Cell« und »Assassin's Creed«, die in einen schwarzen Lederumhang gehüllt ist. Leichtgängig steuert sich Batman: Vieles, wie beispielsweise das Springen und Hinabgleiten auf andere Ebenen, wird durch das Halten eines Knopfes automatisch erledigt. Das ist angenehm. Die Kämpfe gegen Jokers Schergen sehen aus wie in »Dark Knight«. Wenige Tastentipper, schon vollbringt die Fledermaus Schläge, Tritte und brutale Kombos. K.O.-Schläge sind cool in Zeitlupe in Szene gesetzt! Doch geht's nicht nur ums Ausschalten kleiner Banditen, auch Rätsel und Missionen wollen gelöst und vollbracht werden. So rettet man im Spielverlauf Wachen vor einer Giftgasattacke und befreit Commissioner Gordon aus den Fängen Harley Quinns. Damit ist auch Spürsinn gefragt. Unterstützung bietet ein spezieller Sichtmodus, der das Bild in kontrastreiches Grün kleidet und Spuren sichtbar macht, etwa die Alkoholfahne eines korrupten Wärters. Für jede erfüllte Aufgabe, jeden erledigten Gegner gibt's Erfahrungspunkte. Die dürfen dann rollenspielartig in Fähigkeiten investiert werden: stärkere Schläge, bessere Panzerung oder ganz neue Tricks. Die sollen Vielfalt ins Spiel bringen und für Tiefe

### ✖ Die Qual der Wahl

## RITTER ODER SCHLEICHER?

Auch wenn Batmans rechter Haken ein deutliches Argument ist, soll »Arkham Asylum« dem Spieler die Wahl gewähren: sich offen in den Kampf stürzen, brachial austeilen oder heimlich, still und leise die Gegner ausschalten? Mittel und Wege gibt's zuhauf. Per Enterhaken auf einen Wasserspeier klettern, eine Wache von oben packen und baumeln lassen: kein Problem mit dem passenden Upgrade. Oder die Schergen aus der Ferne per »Baterang« ins Traumland schicken? Wer will, der kann. Freilich geht's auch direkt und ohne Schleichen: Panzerung aufrüsten, Schlagkraft boosten, Kombos trimmen, per Gleittritt direkt hinein in den Kampf und drei, vier, fünf Gegnern zeigen, was das Schlagrepertoire eines Kostümträgers zu bieten hat!

sorgen. Will man eher schleichen oder aggressiv vorgehen? Je nachdem darf aufgerüstet werden! Damit es nach der Kampagne nicht langweilig wird, ist der Herausforderungs-Modus dabei: Die Herausforderung sind 16 einzelne Tests wie Prügeleien oder Schleichabschnitte, die im Einzelspieler-Modus freigeschaltet werden. Anspornen soll eine geplante Online-Rangliste, in der sich die Besten messen dürfen. Spielerisch macht »Arkham Asylum« schon jetzt viel richtig. Auch die Atmosphäre kommt gut rüber. Die »Unreal 3«-Engine sorgt für passende Düsterstimmung. Alles wirkt dreckig verkommen und auch die Irren wie Mister Szasz sind voller Leben. Man fühlt förmlich die Bedrohlichkeit der Klappsmühle. Allerdings sollte Eidos bis zum Erscheinen noch an der Synchronisierung feilen. So passt die Stimme vom Zwei-Meter-Mutanten Killer Croc nicht zu seinem Äußeren, er klingt eher dünn und komisch. Doch alles in allem macht das bisher Gezeigte richtig Lust auf das fertige Abenteuer des düsteren Ritters von Gotham City.

**Michael Förtsch**

**360 LIVE sagt...**

Keine tumbe Haudrauf-Action, sondern ein grandioser Mix aus Action, Abenteuer und Schleicherei. Dieser Batman überzeugt schon jetzt!

HITPOTENZIAL **8.5** von 10


Du hast die Wahl.

ZWEI RIESIGE KAMPAGNEN

Kämpfe auf Seiten der Amerikaner oder Japaner in zwei riesigen Kampagnen.

GIGANTISCHE ACTION

Kontrolliere über 100 Einheiten. Luft-, See- und Unterwasserkrieg. Umfangreiche Multiplayer-Schlachten.

BATTLESTATIONS PACIFIC

www.battlestations.net

Games for Windows LIVE XBOX 360 XBOX LIVE eidos

© 2009 Eidos Interactive, Ltd. Published by Eidos, Inc. Battlestations: Pacific is a trademark of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos plc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the respective owner.

kurz & knapp

**Hersteller** | Activision
**Entwickler** | Raven
**Genre** | Action-Abenteuer
**Spieler** | 1
**Xbox Live** | nein

kurz gesagt

Blut, Körperteile, Eingeweide. Nichts für Sensibelchen!

das ist drin

- Zerstückelungen
- Adamantium
- Finishing Moves
- Köpfchen

# X-MEN ORIGINS WOLVERINE

## Exklusiv gespielt: 360 Live schnetzelt sich durch...

Er ist die ultimative Waffe. Seine messerscharfen Adamantium-Klingen schneiden mühelos Fleisch und Knochen. Kugeln und Fleischwunden steckt er locker weg. Sein Angriffsrepertoire ist gleichermaßen brutal wie tödlich. Er selbst nennt sich Logan, doch die Welt kennt ihn als »Wolverine«. Und das hier ist seine Geschichte…

»X-Men Origins: Wolverine« ist das gleichnamige Action-Game zum Film, der am 29. April in den Kinos anläuft. Zwar lässt auch dieser aufgrund Wolverines Vergangenheit einiges an Gewaltinhalten vermuten, aber verglichen mit dem Spiel dürfte der Film dennoch als familiär einzustufen sein. Wir haben drei Stunden lang exklusiv eine nahezu vollendete Version des Spiels ausprobiert. Die Story orientiert sich am Film. Der Rachefeldzug gegen die Weapon-X-Fabrik wird ebenso behandelt wie der Werdegang des späteren X-Man Wolverine, wie er zu dem wurde, was er ist, und was es mit seiner Feindschaft zum Mutanten Sabertooth auf sich hat.

Die Action steigt mit einer effektreichen Render-Szene ein: ein verfallenes Fabrikgebäude irgendwo in einer Einöde. Der Himmel ist grau bedeckt, die Umgebung in fades Licht getaucht, der Boden blutgetränkt. Tote Soldaten liegen verstreut, aufs Grausamste zugerichtet. Totenstille. Plötzlich ein Geräusch. Ein weiterer Soldat fällt blutüberströmt mit einem Wumms zu Boden, die leeren Augen weit aufgerissen vor Entsetzen. Die Kamera schwenkt in den Hintergrund. Man sieht Wolverine wie er wieder und wieder seine scharfen Klingenfortsätze in die Eingeweide eines bereits leblosen Gegners bohrt. Ein Kugelhagel fordert plötzlich seine Aufmerksamkeit. Er lässt von seinem Opfer ab und hechtet in Deckung. Das Blut seiner Gegner klebt an Kleidung und Händen. Die animalischen Gesichtszüge des Mutanten zeigen puren Hass. Selten hat man in einem Spiel so

Hier haben Gegner keine Chance: Einmal am Schlafittchen gepackt sind Soldaten und andere Feinde leichte Beute für das »Raubtier« Wolverine.

Die »Lunge«-Attacke fokussiert Gegner, um dann mit einem gewaltigen Sprung in deren Richtung zu hechten. Optimal für die Übersicht im Feindgetümmel.

**Erhältlich** | 30. April 2009 **Status** | 99% komplett

### Filetstück oder Blutwurst?

+ Brillante Grafik, geniale Animationen, spielbare Szenen, die es nicht im Film zu sehen gibt, Extras für Comic-Kenner
− Zu wenig Rätsel, keine Multiplayerfunktionen, Spiel komplett in Englisch

1

### ✖ Blutspende

## ACTION FÜR KLEINES GELD!

In Kooperation mit dem Versandhändler »Nippondreams« haben 360-Live-Leser exklusiv die Möglichkeit, »Wolverine« zum Sonderpreis von 49,90 Euro plus Porto zu erwerben. Wie? Auf unserer Website www.360-live.de findest du den Link zur »Nippondreams«-Produktseite. Dann ab mit dem Game in den Warenkorb und los zur Kasse. Im Feld »Bemerkungen« beim Bestellvorgang »360 Live Special 0509« eingeben, und schon werden 5 Euro vom Normalpreis abgezogen. Da das Spiel keine Jugendfreigabe hat, muss man registriert sein und eine 18er-Freischaltung besitzen.

2

### ✖ Von Mutanten...

## ... UND IHREN FÄHIGKEITEN

**1 Wie jeder** weiß, ist Wolverines Skelett mit extrem hartem Adamantium überzogen. Das macht ihn nahezu unverwundbar, zumal sein Körper sich selbst regeneriert. Unsterblich ist Wolverine trotzdem nicht, nach sehr vielen Attacken in Folge zerlegt es auch ihn. Bis dahin sieht's aber lässig aus, wie jeder Treffer, jeder Schuss, jede Verletzung seine Kleidung und seinen Körper mehr und mehr mitnimmt.

**2 Wolverine kann** vor allem eines: zuschlagen. Dank seiner rasiermesserscharfen Klingen unglaublich brutal. Die Liste der Angriffe ist ellenlang und reicht vom Standard-Schnellgeschnetzel bis hin zu blutigen Finishing-Moves und Sprungattacken. Ist einfühlsam kontrollierbar und spektakulär inszeniert mit vielen Höhepunkten – einem tollen Hubschrauber-Kampf beispielsweise.

**3 Das Tier** in Wolverine kann auf Kommando spezielle Sinne aktivieren, zum Beispiel den »Feral Sense«. Der hebt entscheidende Objekte in der Umgebung durch farbliche Markierung hervor: Felsvorsprünge, Seile, Holzpfähle und und mehr, außerdem alles, was sich als Waffe

3

**live&online**
- Keine Online-Funktionen
- Insgesamt 55 Erfolge, zum Beispiel für das Töten von 250 Feinden mit einem Finishing-Move

viel Information zum Gefühlszustand der Hauptfigur einzig durch Bewegungsabläufe und Mimik vermittelt bekommen wie hier. Das ist einer der Gründe, warum das Intro auch ohne Dialoge auskommt und trotzdem – oder gerade deswegen – einen so stimmungsvollen Einstieg bildet.

Doch vor allem grafisch ist »Wolverine« ein Überflieger. Die flüssigen Charakteranimationen fügen sich so nahtlos in die Landschaften ein, wie die Adamantium-Klingen in Wolverines Armskelett. Auch das Gameplay macht Laune. Wolverine pflügt sich mindestens so brachial wie Kratos aus »God of War« durch die Gegnerscharen. Auch in Sachen Finishing-Moves steht er dem Spartaner in nichts nach. Für den Anfang genügen einfache, schnelle Hiebe mit der X-Taste. Bei etwas zäheren Gegnern verhilft die Y-Taste zu einem kräftigeren Angriff, der meist mit einem brutalen Finalschlag endet. Wer seine Widersacher mit der B-Taste greift, kann sie durch die Luft schleudern, im Flug zerstückeln oder – sofern passende Interaktionsobjekte in der Umgebung vorhanden sind – auf Pfähle aufspießen oder an Felswänden zerschmettern. Als wäre das nicht genug Grausamkeit für ein ganzes Menschenalter, setzen die Entwickler noch einen drauf: Manchen Gegnern schneidet Wolverine gekonnt Beine oder Arme ab. In sekundenlangen Draufzoom- und Sterbesequenzen winden sich die armen Teufel vor Schmerzen, bis sie schlussendlich verbluten. Verständlich, wenn sich da so manchem der Magen umdreht. Klare Sache: Hier wäre weniger mehr gewesen, das Game würde auch ohne diesen Blutrausch top unterhalten. Denn Höhepunkte gibt es reichlich. Besonders beeindruckend ist zum Beispiel jener Bossgegner-Kampf, bei dem Wolverine den »Sentinel«-Kampfgiganten erklimmen und Stück für Stück dessen Schwachpunkte angreifen muss. Erinnert an den Endgegner des dritten Levels aus dem Weltraum-Shooter »R-Type«…

Aber gibt es mehr als nur Action und Gedärm? Jein. Man aktiviert gelegentlich das Hirn, löst Schalterrätsel und bringt Gegenstände von A nach B, aber das passiert selten. Auch Geschicklichkeitstests sind rar. Hin und wieder ein paar Felswände erklimmen oder an einem Seil schwingen, das war's. Klar ist Wolverine bekanntlich weniger Denker als Einschenker – aber ein bisschen mehr Grips statt Physis stünde ihm dennoch gut. Nun, Comic-Fans werden es hinnehmen und sich über viele Freispiel-Extras freuen. Raffinierte Körpertexturen zum Beispiel, die die Heldenfigur aussehen lassen wie in frühen Marvel Comics. Dass die durchaus in relevanten Mengen integrierten Dialogszenen mit den Synchronsprechern des Kinofilms besetzt sind, verdient ein Bravo. Dass jede Eindeutschung fehlt? Verständlich, schließlich wird das Spiel mangels USK-Freigabe offiziell nicht in Deutschland veröffentlicht. Wer dennoch Lust auf eine Art »God of War« hat, mag zugreifen. Ganz so überwältigend ist's aber nicht, und Geschmacks-Grenzen überschreitet's teils deutlich. Die blutige Inszenierung, die im zugrunde liegenden Original-Comic sicherlich stilvoll rüber kommt, wirkt hier als Filmumsetzung einfach nur plakativ und fehl am Platz. Schade. **Sabine Vogel/rl**

**360 LIVE sagt...**

Wolverine metzelt ebenso brutal wie der »God of War« Kratos. Erwachsenen-Titel mit Effekte-Feuerwerk.

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

**Erhältlich** | Herbst 2009 **Status** | 65% komplett

# BIOSHOCK 2

Ein Ego-Shooter als Unterwasser-Horrortrip: Tauchfahrt des Schreckens, die zweite...

Schon der französische Schriftsteller Jules Verne, Autor zahlreicher klassischer Zukunftsromane, wusste um die Gefahr von Träumen und egozentrischen Visionen einiger weniger Menschen. Er beschrieb in seinen Büchern, wie schnell ein vermeintliches Utopia zu einem Hort des Verderbens, zu einem Alptraum aus Wahnsinn und Blut mutieren kann. Er beschreibt, was passiert, wenn ethische und moralische Werte über Bord gehen und fortschrittsgläubige Technikhörigkeit das Wesen des Menschen dominiert. Diesem Schicksal fällt Rapture anheim – jene Unterwasser-Stadt, die wir im Ego-Shooter »Bioshock« bereits im Stadium der Zersetzung und des Zerfalls kennengelernt haben. Mit seiner Atmosphäre, seinen Möglichkeiten und seiner Geschichte saugt dich diese Stadt auf und zeigt sich letztlich als Abbild gescheiterter Utopien eines Industriellen namens Andrew Ryan. Er erbaute dieses mächtige Habitat am Meeresboden als Fluchtort für die Großen und Klugen der Welt, auf dass sie dem Wahnsinn an der Erdoberfläche entfliehen und eine bessere Zivilisation erschaffen können. Dass diese Vision gescheitert ist, wissen wir alle längst. Nachdem der erste Abstecher in die düstere U-Welt bereits als ein moderner Klassiker gilt, will 2k Games die Spieler noch in diesem Jahr erneut hinabschicken – hinunter in die dunklen Tiefen des Meeres.

**KENNE ICH DIE NICHT?**

Den jüngsten Tauchgang hat nicht mehr das Ursprungsteam 2k Boston – vormals Irrational Games – in der Hand, sondern das neu gegründete Studio 2k Marin. Wer sich Sorgen macht, dass da Neulinge am Werk sind, der sei beruhigt. Etliche der Kreativen haben schon das erste »Bioshock« zum unvergleichlichen Erlebnis gemacht. Angeführt wird das Team von Kreativ-Direktor Jordan Thomas, dem Mann, der eines der bizarrsten Kapitel im Originalspiel erschuf: Fort Frolic nämlich, mitsamt dem durchgeknallten Sander Cohen und seiner makaberen Leichenkunst. »Rapture ist ein verlockender Ort«, erklärt Thomas, »es gibt etliches Erzählenswertes und viele Orte, die es noch zu erforschen gilt.« Die Geschichte setzt zehn Jahre nach dem ersten Teil an. Erneut findet sich der Spieler in Rapture wieder, das noch weiter heruntergekommen, noch mehr verrottet ist. Zahlreiche Areale stehen unter Wasser. Die künstlichen Wälder und die einst wunderschönen Ballsäle sind überflutet. Schimmel bedeckt die Wände, Rost nagt an den eisernen Pfeilern. Nur hie und da spiegeln schlanke Statuen, gewaltige Maschinen und zeitgenössische Plakate den Art-Déco-Glanz vergangener Tage wider, lassen erahnen, welch Höhepunkt der Ingenieurskunst die Metropole dereinst war. Doch noch etwas hat sich verändert. Das Alter-Ego des Spielers. Der lenkt nicht mehr Jack durch die Korridore aus Bedrohung und Schrecken, sondern dessen Angstgegner: einen Big Daddy. Jene Figur also, die wir als mal tumben, mal extrem gefährlichen Kerl im mächtigen Tieftauchanzug in Erinnerung haben. »Aber du steuerst nicht irgendeinen Big Daddy«, merkt Thomas an, »sondern den ersten überhaupt. Und es gibt etliche Dinge, die diesen hier besonders machen.«

Dieser Big Daddy hat eine Vergangenheit. Die kennenzulernen, die Geheimnisse zu entmystifizieren, darum geht es in »Bioshock 2«. Wer ist der Mann hinter dem Taucherhelm? Wie wurde er zu einem Monster, eingeschweißt in seinen stählernen Sarg? Wir sollen Rapture aus einem anderen Blickwinkel erleben: »Der Prototyp des Big Daddys erschien uns logisch, weil diese Figur vielleicht die markanteste in Rapture ist.« Wie sich das Ganze anfühlen wird, muss sich freilich erst noch zeigen. Sicherlich anders als in jener kurzen Etappe, in der man als stählernes Ungetüm dem letzten Bossgegner entgegenstampft. Als Quelle der Inspiration für den Rollenwandel bei der Heldenfigur dient die faszinierende und geradezu symbiotische Beziehung zwischen den Big Daddys und den Little Sisters. Zur Erinnerung: Das sind jene kleinen Mädchen, die durch die von Wasser durchdrungenen Korridore schlurfen und nach Blut, totem Gewebe und verwesenden Leichen Ausschau halten – jede Kleine in Begleitung eines Big Daddys als Schutzpatron und Vaterfigur. Sobald ein Mädchen fündig wird, setzt es die mächtige Spritze an und saugt jenen Rohstoff heraus, nach dem alle gieren – jenen Stoff, der Rapture letztlich zu Fall gebracht hat: die Droge namens Adam, die Menschen völlig neue Fähigkeiten verleihen kann, sie aber

## kurz & knapp

**Hersteller** | 2k Games
**Entwickler** | 2k Marin
**Genre** | Ego-Shooter
**Spieler** | 1 - unklar
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Das Nachfolgespiel zum brillanten Ego-Shocker. Ein echter Angstmacher mit schrägem Design und finsterer Stimmung.

## das ist drin

- Wasser
- Wahnsinn
- Tod
- Plasmide

Als Prototyp eines Big Daddys kann man den obligatorischen Rammbohrer, das Nietengewehr und auch Plasmide nutzen. Ähnlich wie im ersten »Bioshock« und doch ganz anders.

Mehr auf www.360-live.de
✖ Mehr Bilder ✖ Leser-Voting

## Big Daddy oder Splicer?

➕ Fantastische Atmosphäre, mysteriöse Story, düstere Stimmung, faszinierende Gameplay-Ideen

➖ Mehrspieler-Modus lässt Fragen offen, ebenso das Gameplay mit einem Big Daddy als Zentralfigur

**live&online** ■ Mehrspieler-Modus ist geplant ■ Welche Modi das sein werden, ist noch nicht bekannt ■ Erfolge wird's geben

### ✖ Was bisher geschah

## DER NIEDERGANG VON RAPTURE

Im Jahr 1943 vom reichen Industriellen Andrew Ryan gegründet, ist Rapture ein Zufluchtsort für die Elite der Welt: Künstler, Wirtschaftsbosse und Wissenschaftler, die sich von der gängigen Moral, Ethik und gesellschaftlichen Barrieren befreien wollen. Ein Refugium, autark und fernab des Kapitalismus, Kommunismus und der Kirchen. Zunächst tatsächlich das erhoffte Utopia, verändert sich Rapture von einem Tag auf den anderen. Eine mysteriöse Gen-Droge namens »Adam« zerstört den Traum. Der in einer Seeschnecke produzierte Stoff kann menschliches Gewebe in Stammzellen umwandeln, wodurch sich Körper und Geist fast grenzenlos manipulieren lassen. Krankheiten werden heilbar, Chirurgie zum Kinderspiel und physische und psychische Fähigkeiten lassen sich verbessern. Doch die Adam-Zellen verfallen und mutieren, stetig muss Nachschub her, weshalb ein Streit um die Droge entbrennt. Die Stadt spaltet sich in verfeindete Lager. Nur die Little Sisters und ihre Beschützer, die Big Daddys, halten die Drogen-Ökonomie am Laufen. Doch mit dem Eingreifen von Jack – Held im ersten »Bioshock« – gerät der Kreislauf aus dem Takt. Zehn Jahre später will jemand die alten Zustände wiederherstellen.

unweigerlich zu Monstern mutieren lässt. Diesmal soll die Quelle der Droge entlarvt werden.

**DIE BIG SISTER**

Bleibt die Frage: Wo kommen die Little Sisters her? Wurden sie nicht gegen Ende des ersten »Bioshock« alle befreit? Just diese Begebenheit erklärt zu Beginn die Wissenschaftlerin Dr. Tenenbaum. Sie haben wir als Quasi-Mutter ja bereits im Vorgängerspiel kennengelernt. Tenenbaum verweilte die zehn Jahre in Rapture und musste erleben, wie eine frühere Little Sister in die verfaulende Metropole zurückkehrte. Diese will Rapture wieder zu dem machen, was es einst war. Dass der Umgang mit Adam gescheitert ist und deshalb Rapture dem Niedergang anheimfällt, scheint sie nicht begriffen zu haben. Deshalb funktioniert sie sich selbst zur Big Sister um. Sie beginnt, Mädchen aus Küstenorten zu verschleppen und mit Adam vollzupumpen. Die Mädchen sollen morbide Arbeiten verrichten. Als Big Sister erinnert das Mädchen an einen Big Daddy, nur dass sie schlanker ist und weniger stark gepanzert. Man erkennt sie an einem von innen heraus glühenden Taucherhelm. Vor allem ist sie schnell, kann sich an Wänden entlanghangeln und stellt sich dem Protagonisten immer wieder in den Weg. Mal mit Drohungen aus dem Sprechfunk, mal, indem sie dich überraschend anspringt. »Das ist eine große Sache für uns. Statt wie ein geskripteter Buhmann, lebt die Big Sister tatsächlich zusammen mit dir in dieser Welt«, fasst Thomas das Konzept zusammen. »Durch Adoption einer Little Sister verstrickst du dich nur in einen Kampf mit Splicern. Doch wenn du gierig wirst und mehrere Little Sisters um dich scharst, rufst du unweigerlich andere Big Daddys auf den Plan – und die Big Sister. Sie wird dich suchen, da du das Gleichgewicht störst. Und sie wird dich finden.« >

JETZT IN games™
ALLES ÜBER »SYSTEM SHOCK 2« UND ANDERE SPIRITUELLE WEGBEREITER VON »BIOSHOCK 2«

## ✖ Strittiges Konzept

# WARUM BIG DADDY COOL IST

**Das Internet – Fluch und Segen zugleich: Nachdem im Netz erste Gerüchte kursierten, man würde in »Bioshock 2« einen Big Daddy spielen, saß der Schock tief. Doch die Macher sind von dem Konzept überzeugt.**

Es soll sich cool anfühlen, ein Big Daddy zu sein. Das, meinen die Entwickler, sei eines ihrer wichtigsten Vorhaben für »Bioshock 2«. Denn freilich wird's wieder ein Ego-Shooter, der sein actionhaltiges Wesen mit viel Handlung und Rollenspielelementen verknüpft. Und doch will man ein anderes Spielgefühl vermitteln – eines mit mehr Macht. Splicer haben Respekt vor dem Spieler, werden ihn nur in Gruppen angreifen. Einzelne der mutierten Wüstlinge flüchten, wenn sie einen Big Daddy erspähen.

### DER MIT DEM BOHRER

Um der Attacken der Rapturianer Herr zu werden, halten als Waffen unter anderem der gigantische Bohrer, ein wundenreißendes Nietengewehr und ein hitzespendender Flammenwerfer her. Alle Systeme lassen sich um bis zu drei Stufen aufrüsten, ähnlich den Waffenupgrades in Teil Eins. Da dieser Big Daddy ein spezielles Exemplar seiner Gattung ist, darf auch er so genannte Plasmide einsetzen, damit seinen Körper tunen und Kraft seiner Hände Blitze, Feuer und Eis verschießen. Die Plasmide sollen mehr Macht und Kraft entwickeln. Auf der höchsten Stufe eröffnen sich dann ganz neue Möglichkeiten, verspricht Thomas. Doch wie, auf welche Weise? Das bleibt abzuwarten.

### DIE ADOPTIV-TOCHTER

Doch auch als Prototyp-Big-Daddy kann man seiner wichtigsten Aufgabe nicht widerstehen: Eine Little Sister eskortieren. Hierzu schlägt »Bioshock 2« ein neues Kapitel auf. Man nimmt herrenlose Little Sisters unter die Fittiche, lässt sie brav Adam ernten und produzieren – oder aber man tötet sie und macht sich das Adam zu eigen, steigert damit die eigenen Fähigkeiten. Doch wer das tut, wird mit seinem Gewissen ringen müssen. Denn trotz der glühenden Augen sieht eine Little Sister immer noch aus wie ein kleines Mädchen. Sie bettelt, weint, ruft um Hilfe, und dass in ihr eine unschuldige Seele steckt, das haben wir bereits im ersten »Bioshock« gelernt.

### WAHRE BEZIEHUNG

Der Akt der Tötung soll dem Spieler schwerer fallen als bisher. Immer wenn es zur Entscheidung kommt, soll sich ein moralisches Dilemma eröffnen. Denn man wird die Little Sisters viel besser kennenlernen. Sie werden ihren Big Daddy – also den Spieler – verehren, ihn anlächeln, werden dankbar für Schutz sein. »Die Little Sisters kommentieren alles, was du tust. Selbst das Unwichtige«, so Kreativ-Direktor Thomas. Schon wenn sie ihren Big Daddy sehen, rufen sie ihm ein liebevolles »Mr. Bubbles« entgegen. »Wir werden vom Spieler harte Entscheidungen fordern«, erklärt Thomas, »wir werden ihm Rollen und Aufgaben übertragen, die im ersten Spiel nicht mal ansatzweise denkbar gewesen wären.«

### ✖ Mehrspieler?

Manchmal hat das Internet doch Recht: Die im Web kursierenden Gerüchte um eine Mehrspieler-Komponente in »Bioshock 2« hat Hersteller 2k Marin nun uns gegenüber bestätigt – ohne allerdings Details zu nennen. Was genau online – oder womöglich offline an einer Konsole? – passieren wird, ist streng geheim. »Ich kann nicht mehr sagen, als dass es da was haben wird«, so Senior Producer Melissa Miller. Deathmatch? Gähn! Koop? Besser, vor allem, wenn Big Daddy und Little Sister gemeinsam Jagd auf den heiß ersehnten Rohstoff namens Adam machen könnten.

> Ist diese Grenze überschritten, soll sich die Angst ausbreiten und als allgegenwärtige Bedrohung spürbar sein. Das Spiel will auch zum Nachdenken anregen. Wird die Big Sister es akzeptieren, wenn ich diese Little Sister mitnehme? Habe ich genug Feuerkraft? Ein Kampf mit der gepanzerten Schwester ist kein Zuckerschlecken: Sie ist stark, setzt Telekinese ein und verfügt über eine riesige Adam-Nadel am Arm, mit der sie die Droge direkt in ihr Blut leitet, um Kraft zu tanken. Doch wer die Big Sister besiegt, dem soll eine »ganz spezielle Belohnung« winken, die … klar, ebenfalls noch geheim ist. Mehr wollen die Jungs von 2k Marin nicht erzählen. »Wir wären die schrecklichsten Menschen überhaupt, wenn wir jetzt schon die Geschichte verraten würden«, sagt der leitende Level-Designer J.P. Le Breton, fügt aber doch hinzu, dass das Ganze von Mysterien und Geheimnissen getrieben sei – mehr noch als einst bei »Bioshock«. Außerdem werde manche Erfahrung und Handlung unseren Instinkten und Moralvorstellungen widersprechen. Nun, wir werden sehen.

### EINE FRAGE DER PHILOSOPHIE

Lieber plaudern die Macher über das neue Rapture und wie verschiedene Mechanismen des Spielablaufs damit zusammenhängen. Denn könnte Rapture als erneuter Handlungsort nicht langweilig werden? Nein! Rapture hat sich stark gewandelt. Zwar wird man den eigentümlichen Stil wiedererkennen, doch man wird nur wenige Orte erneut erleben, die im Vorgängerspiel bereits Teil des Besuchsprogramms waren. Stattdessen werden sich viele Schleusen zu neuen Orten öffnen, etwa zu Fontaine Futuristics, einer bizarren Industrieanlage, in der Frank Fontaine Plasmide produzieren und Adam aus den Little Sisters extrahieren ließ. Außerdem kann ein Big Daddy Orte erreichen, die für Jack tödlich gewesen wären – den Meeresboden zum Beispiel. Auch die Unterwasserwelt als solche soll erforschbar sein, weitgehend offenstehen

### ✖ So funktioniert's ...

## ...MIT DER LITTLE SISTER

**1 Die Beziehung** der Big Daddys und Little Sisters soll den Mittelpunkt vieler dramatischer Situationen bilden. Tötet der Spieler einen Big Daddy oder rettet eine der Little Sisters – das sind die kleinen Mädchen, die die Adam-Droge sammeln – vor den Angriffen eines Splicers…

**2 … dann** kann er sie adoptieren. In der Folge sammelt die Little Sister brav Adam, wobei sie freilich stets beschützt werden muss. Doch kann der Spieler auch das Adam rauben und die Kleine dadurch töten. Wir hoffen im Entscheidungsfall auf eine ähnlich herzergreifende Szene wie im ersten »Bioshock«.

**3 Obacht ist** jedoch geboten: Tötet der Spieler zu viele Big Daddys, stiehlt er zu viele Little Sisters, dann ruft er damit unweigerlich eine bisher noch weitgehend unbekannte Macht auf den Plan: die Big Sister. Und mit der ist nicht gut Tiefseetauchen, so viel steht fest.

und ähnlich detailreich ausgestattet sein wie die Areale innerhalb von Rapture – Seegras wogt in der Strömung, Fische verstecken sich hinter Felsen. Außerdem werden sich die Bewohner von Rapture, die so genannten Splicer, stark verändern. Wirken sie schon in Teil Eins abstoßend und befremdlich mit entstellten Gesichtern und skurrilen Faschingsmasken, sind sie zehn Jahre später regelrecht grauenerregend. Die Gen-Drogen-Junkies sind übersät mit Ekzemen, Ausschlägen und tumorgleichen Wucherungen am ganzen Körper. Fleisch- und Hautlappen hängen von fahlen Hüften, Finger sind zu Krallen mutiert. Doch ähnlich wie die Little Sisters sollen sie deutlich natürlicher aussehen. Wo sich einst nur Lippen bewegten, soll das Gesicht mit Leben erfüllt sein und eine große Bandbreite an Emotionen vermitteln. Der Spieler soll den Figuren ansehen, was diese denken und fühlen – was bei den Splicern wohl zumeist überschäumende Wut wäre. Auch Funksprüche und die typische 50er- und 60er-Jahre-Musik sollen erhalten bleiben und die Stimmung zwischen den vier Pfeilern Spannung und Panik, Neugier und Hoffnung hin und her schubsen.

Neben bekannten Orten gibt's etliches Neues zu erkunden, etwa die legendäre Fabrik namens Fontaine Futuristics: Die Schleusen zu diesem Ort waren bisher verschlossen, nun stehen sie offen.

Neben der Atmosphäre spielt bei »Bioshock« auch der philosophische Unterton eine wichtige Rolle. Rapture-Erbauer Andrew Ryan stützt sich auf den Gedanken des Objektivismus, der eine libertäre Gesellschaftsordnung propagiert, die das Negative (Diebstahl, Mord) sanktioniert, in der ansonsten jedoch jeder für sich selbst und seine Existenz verantwortlich ist. Nicht zuletzt wird der freie Wille aufgegriffen – die Möglichkeit selbst zu entscheiden, was man tut, wer man ist. Diesem Weg soll auch das neue »Bioshock« treu bleiben, wenn auch auf andere Weise. Thomas: »Genauso machen, wäre dumm. Wir würden es hassen, wenn die Spieler von Bioshock 2 nicht überrascht würden.« Es sollen andere, aber ebenso wichtige Themen aufgegriffen und kommentiert werden. Ob das genauso brillant gelingt wie in Teil Eins, bleibt abzuwarten. Jedenfalls setzt 2k Marin einiges daran, Altbekanntes zu erhalten und mit Neuem zu ergänzen. Man will erneut begeistern und ein weiteres Mal verblüffen. Möge das Vorhaben gelingen.

**Michael Förtsch/rl**

**360 LIVE sagt...**

Das neue Herstellerteam hat Vertrauen verdient, denn die Ideen faszinieren. Ob sie funktionieren, muss sich zeigen.

HITPOTENZIAL **8.5** von 10

## kurz&knapp

**Hersteller** | Deep Silver
**Entwickler** | Piranha Bytes
**Genre** | Rollenspiel
**Spieler** | 1
**Xbox Live** | nein

## kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Schiffbrüchiger strandet auf Insel, erkundet deren Mysterium und findet sein Schicksal. Aus diesem Stoff werden Abenteuer gemacht.

## das ist drin

- Entscheidungsfreiheit
- Magiestarke Inquisitoren
- Rumsüchtige Piraten
- Buddelweise Karibik-Flair

# RISEN

Das größte Fantasy-Rollenspiel Deutschlands. Von den Machern von »Gothic«: So sieht die 360-Fassung aus...

Eine beeindruckende Kamerafahrt lässt mich auf einer Insel landen. Im Hintergrund erhebt sich ein mächtiger Vulkan, vorn wiegen sich Palmen im Wind. Die Kamera zoomt auf den Strand. Dort liegt etwas. Leblos, in Lumpen gehüllt und mit Wunden übersät – es ist der Protagonist.

Ich bin zu Gast bei Koch Media in München. Daniel Oberlechner vom Hersteller Deep Silver zeigt exklusiv eine erste Xbox-360-Version von »Risen«, dem seiner Angabe nach größten Fantasy-Rollenspiel, das bisher in Deutschland produziert wurde. Andererseits ist der Entwickler Piranha Bytes vorbelastet. PC-Spieler denken mit Tränen in den Augen an das von Programmfehlern verseuchte »Gothic 3« zurück. »Da wollten wir die Detailverliebtheit der Gothic-Serie mit der Größe eines Oblivion verbinden. Hat nicht funktioniert«, gibt Daniel zu. »Deshalb konzentrieren wir uns diesmal auf eine kleinere, dafür vitalere Welt. Eine Welt, die aus jeder Pore atmet.« Bereits in den ersten Minuten fängt »Risen« diese einzigartige, authentische Atmosphäre ein. Das hier ist kein lustiges Elfen- und Orks-Geplänkel, das fühlt sich kernig an. Also rein ins Geschehen: Nach Luft ringend blickt sich der Gestrandete um, sieht um sich herum Leichen liegen. Was ist passiert? Er war auf einem Schiff der Inquisition unterwegs. Das Schiff geriet in einen Sturm und sank, er hat überlebt. So also beginnt die Saga, mit einem Aufbruch ins Unbekannte. Je mehr man über die Insel und ihre Bewohner erfährt, desto mehr offenbart sich das Schicksal der Heldenfigur. Wohin das führt? Daraus macht der Hersteller vorerst ein Geheimnis.

Rollenspiel-Neulinge können sich von einer charmanten Begleiterin namens Sara die ersten Schritte erklären lassen; Kenner schließen sich einer der zwei dominierenden Fraktionen, den Freibeutern oder den Kampfmönchen an – oder gehen völlig eigene Wege. Offene Welt und großer Aktionsradius sind prägende Merkmale. Der Spieler soll sich frei entfalten und Handlung bzw. Quest-Abfolge in weiten Bereichen selbst bestimmen dürfen, auch in Sachen Kampf: Man kann sich von Landpiraten den Umgang mit der Klinge lehren lassen oder bei Gotteskriegern eine Grundausbildung in Sachen Magie und Heilkunde erhalten. Danach könnte sich die Heldenfigur gut und gern zu einem Schwerter schwingenden Hexenmeister entwickeln.

Die Grafik punktet mit gleißender Sonne, vollem Blätterwerk an den Bäumen und wunderschön nass wirkenden Gewässern. Zum Einrahmen schön.

Momentan arbeitet das Team von Piranha Bytes an der Umsetzung der hauseigenen Engine von PC auf Xbox 360. Noch stören etliche Details, zum Beispiel die staksige Figuren-Animation.

**Erhältlich** | Ende 2009 **Status** | 40% komplett

EXKLUSIV
ENTHÜLLT!
NUR IN 360 LIVE

### Rum oder Salzwasser?

+ Wunderschöne Karibik-Welt, dichte Atmosphäre, Entscheidungsfreiheit dominiert das Spielgefühl
− Xbox-360-Version hinkt der PC-Fassung bisher technisch hinterher, gleichzeitige Veröffentlichung erscheint uns zweifelhaft

Mehr auf www.360-live.de
✖ Mehr Bilder ✖ Leser-Voting

## ✖ Risen im Fokus

### DAS MACHT'S EINZIGARTIG

Hinter »Risen« stehen die Schöpfer des PC-Rollenspiels »Gothic«: Piranha Bytes möchte »Risen« einen unverwechselbaren Stil einprägen. Das Spiel soll authentisch wirken, man soll regelrecht »den Dreck unter den Fingernägeln« spüren. Laut Hersteller werden die Worte »direkt, ehrlich und kernig« das Ganze am ehesten umschreiben. Die Welt zieht jedenfalls sofort in ihren Bann. Die Landschaft ist nicht automatisiert oder generiert, man merkt ihr das Handgemachte an. Wenn eine Muschel eine Perle birgt, dann wurde sie dort von Hand platziert. Gepaart mit der situationsabhängigen Musik, dynamischem Tag- und Nachtwechsel und vielversprechender KI könnte »Risen« zum Rollenspiel des Jahres werden.

## ✖ Fraktionsfreiheit

### VON PIRATEN UND MÖNCHEN

**1 Der Held** trifft kurz nach Spielbeginn auf zwei Fraktionen: auf Freibeuter in ihrer Piratenbasis und Mönche aus dem Orden der Inquisition. Wer sich den Gotteskriegern anschließt, erhält eine magische Grundausbildung und lernt zum Beispiel, wie man Feuer regnen lässt oder aus Pflanzen Heiltränke braut.

**2 Entscheidet man** sich für die Piraten, lehren diese den Kampf Mann gegen Mann mit Schwert, Beil und Hellebarde – übrigens an Land, nicht zu Wasser. Seefahrt ist noch nicht bestätigt. Nach der Grundausbildung stehen dann alle Wege offen, die Charakterentwicklung lässt vieles zu.

**3 Das hier** dürfte wohl das erste Fantasy-Rollenspiel der Welt sein, in dem man eine Kreatur trifft, die zuerst in der Nase bohrt, anschließend um den Helden herum strawanzt und sich danach als hartnäckiger Dieb entpuppt. Unzählige Kleinigkeiten wie diese sollen »Risen« entdeckenswert machen.

**live&online**
■ Reines Solo-Abenteuer ■ Laut Entwickler Piranha Bytes wäre ein gemeinsames Erleben der Spielwelt, sprich ein Koop-Modus, ein extrem großes logistisches Problem und schwer auszubalancieren ■ Erfolge sind selbstverständlich geplant; welche wollten die Entwickler noch nicht verraten

Tatsache ist: Diese detailverliebte Spielwelt kann einen umhauen. Der namenlose Held läuft über saftig grüne Wiesen, erspäht im Hintergrund zerklüftete Bergketten, die in bewachsenen Tälern fußen. Überall gibt es etwas zu entdecken, zum Beispiel eine Hafenstadt. Da schmeißen Stadtwachen randalierende Trunkenbolde aus dem Wirtshaus und Pärchen flirten vor einem wunderschönen Hafenpanorama – malerisch wie Port Royale aus der Kino-Trilogie »Fluch der Karibik«. Offensichtlich hat da jemand ein Auge für stimmungsvolle Gestaltung. Das harmonische Gesamtkonstrukt beeindruckt. Laut Piranha Bytes wird jedes Haus, jeder Baum und jeder Dungeon von Hand designt. Allerdings wirkt die Charakter-Animation noch unbeholfen. Der Held dreht sich unrealistisch, läuft wie auf Stelzen. Das muss sich ändern.

Viele Details funktionieren aber, etwa bei der Charakteraufwertung. Genregemäß winken für erledigte Quests Punkte, die rollenspieltypisch in Fähigkeiten einfließen. Daniel zeigt uns einen Kampf gegen eine Aschenbestie, eine ziemlich skurrile Mischung aus Gorilla und Maulwurf. Das Scharmützel bestreitet er auf verschiedenen Levelstufen, die Auswirkung ist deutlich: Auf Stufe eins fuchtelt der Held unbeholfen mit seinem Säbel herum. Auf Stufe sieben stellt sich der Krieger cleverer an, sticht zu, pariert einen Prankenschlag, weicht aus, springt hoch und stürzt sein Schwert in den Leib der bemitleidenswerten Kreatur. »So ein Charakteraufstieg soll sich toll anfühlen, immerhin arbeitet der Spieler lange darauf hin. Wir belohnen den Abenteurer nicht nur mit einem Plus in der Charakter-Statistik. Bei uns gibt's mit jedem Aufstieg neue Animationen.« Prima, denn wer würde schon nach Wochen im Fitness-Studio nichts als einen Zettel in die Hand gedrückt bekommen wollen, auf dem zu lesen steht: Bizeps +1? Eben. Ob das Ganze funktioniert, ob die Quests zünden und das Gameplay motiviert, das alles muss sich freilich erst noch zeigen. Wir bleiben dran.

**Benjamin Kratsch/rl**

» Dieses Spiel ist handgemacht, automatisch generierte Level haben in »Risen« nichts verloren. Wenn eine Muschel eine Perle birgt, dann wurde diese dort von Hand platziert. «

**360 LIVE sagt...**

Abenteuerliches Rollenspiel mit stimmungsvoller Grafik und einer dicken Schippe Karibik-Flair.

HITPOTENZIAL Wir lechzen nach mehr.

**8.5** von 10

**Drachentöter oder Rattenfänger?**

+ Figuren und Animationen sehr sehenswert, Gedankenlesen gut umgesetzt

− Die Effekte verpuffen etwas, Kulissen wirken stellenweise zu bieder, Balance bisher noch nicht wirklich zu beurteilen

**Erhältlich** | 26. Juni 2009 **Status** | 85% komplett

## kurz & knapp

**Hersteller** | dtp
**Entwickler** | Larian Studios
**Genre** | Rollenspiel
**Spieler** | 1
**Xbox Live** | nein

## kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Klassisches Rollenspiel mit dem gewissen Etwas – als Drache kämpft man nicht jeden Tag.

## das ist drin

- Gedankenlesen
- Drachentöter
- Drachen-Beschützer
- Klassenfreiheit

# DIVINITY 2 EGO DRACONIS

Wer braucht schon stinkende Orks, wenn er grazile Drachen haben kann?

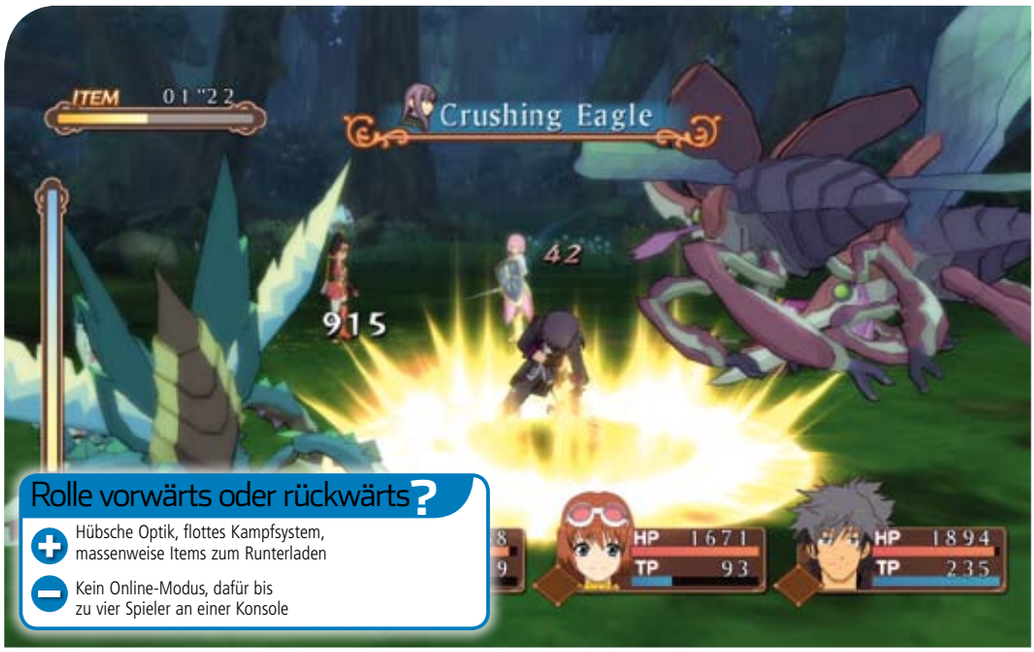
Hand aufs Herz: So richtig toll war die Schule nicht. Viele strebsame Menschen wollen sich erst nach dem Abschluss spezialisieren – zum Beispiel als Drachentöter in »Divinity 2: Ego Draconis«. Wir haben das Rollenspiel in einer weit fortgeschrittenen Fassung rund vier Stunden Probe gespielt. Die Fähigkeiten Geisterkunde, Gedankenlesen sowie die richtige Handhabe des Schwerts wollen gelernt sein – in der Drachentöter-Schule. Nach der gut gemachten Einführung stürzt die Welt ins Chaos, der Drachenritter greift an – ein fieser Kerl, der sich als feuerspuckende Riesenechse gen Himmel schraubt. Der Protagonist tötet ihn aus der Schulterperspektive. Durch einen interessanten Story-Twist zu Beginn erbt der dann die Fähigkeit, sich in einen Drachen zu transformieren und wird sogleich gejagt. Denn die Menschen führen Krieg gegen das Drachenvolk. Der Spieler soll im Laufe der Geschichte herausfinden, wie es dazu kam, und das Morden beenden. Hierbei erweist sich die Fähigkeit des Gedankenlesens als hilfreich. Bei jedem Gespräch enthüllen Dialogoptionen kleine und große Geheimnisse. Bei einer Lady findet er dank telepathischer Fähigkeiten heraus, dass sie von ihrem lüsternen Herrscher missbraucht wird. Daraus ergibt sich ein lukrativer Questverlauf. Die Aufgaben bewältigt der Abenteurer nicht mit rollenspieltypischer Klasseneinteilung, sondern kann mit seinem Charakter die Balance zwischen den einzelnen Fähigkeiten, z.B. Kampfkunst, Magie und Co., selbst entwickeln. Rollenspieltypisch winken für jede erledigte Aufgabe Punkte. Wer sich also auf Magie spezialisiert, wertet seinen Angst-Zauber maximal auf und verjagt damit Goblins. Auch kann er sich auf Tastendruck seiner polierten Rüstung entledigen und in einen Schuppenpanzer schlüpfen, der mehr Schaden aushält. Nahkampf-Socken hauen den Feind besonders kraftvoll aus den Latschen – kennt man alles. Richtig Spaß machen die leicht erlernbaren Flugmanöver als Drache. So einen Luftkampf gegen eine andere feuerspeiende Echse sieht man eben nicht jeden Tag. Allerdings sollten die belgischen Entwickler der Larian Studios noch ein wenig an der Technikschraube drehen. Zwar sind die Einheiten detailverliebt gezeichnet, die Umgebung – aus der Draufsicht zu sehen – wirkt hingegen häufig trist, Effekte verpuffen. Dafür gibt's gute Ideen, beispielsweise die eigene Basis, in der verschiedene Dienstleister in sechs Stockwerken herumwuseln. Ein Pseudo-Frankenstein erschafft gegen Bares furchterregende Kreaturen, die als Helden-Begleitschutz dienen. Je nachdem, welche Einzelteile getöteter Monster er bekommt, gibt es dutzende Kombinationsmöglichkeiten: Wie wäre es mit einem Zyklopen-Verschnitt mit schnellen Goblin-Beinen und scharfen Werwolf-Klauen? Allein dieses Feature dürfte für reichlich Schmunzler, aber auch taktischen Anspruch sorgen. Wenn Larian die technische Ausführung auf ein insgesamt hohes Niveau hebt und das Kampf-Balancing in den Griff kriegt, könnte das ein Überraschungshit werden.

**Benjamin Kratsch**

**360 LIVE sagt...**

Könnte richtig abheben – wilde Kreaturen, heißblütige Schlachten und die Freiheit der Lüfte. Technisch hapert's noch.

HITPOTENZIAL **7.5** von 10




**Rolle vorwärts oder rückwärts?**

- ➕ Hübsche Optik, flottes Kampfsystem, massenweise Items zum Runterladen
- ➖ Kein Online-Modus, dafür bis zu vier Spieler an einer Konsole

**Erhältlich** | Juni 2009 **Status** | 100% komplett

## kurz & knapp

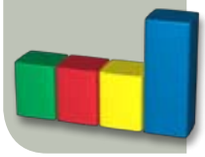
**Hersteller** | Namco Bandai
**Entwickler** | Namco Tales Studio
**Genre** | Rollenspiel
**Spieler** | 1 - 4
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Typisch japanisches Rollenspiel mit kindlichen Helden, bösen Monstern und herrlich animierter Magie.

## das ist drin

- Helden
- Monster
- Abenteuer
- Beziehungskisten



# TALES OF VESPERIA

Darum sollte sich ein Japaner eine Xbox 360 kaufen...

Manche Spielserien sind so alt, dass sich eigentlich nur noch Game-Veteranen an die Ursprünge erinnern. Das ist auch bei der »Tales«-Serie der Fall, deren erster Teil bereits 1995 auf den japanischen Markt kommt. Doch nur vier der zehn Teile haben es jemals nach Europa geschafft. Nun aber steht fest, dass der aktuelle Teil auch bei uns über den Ladentisch gehen wird.

Wünschenswert ist das sicherlich, schließlich bietet das Spiel alles, was bei Rollenspielern gut ankommt. Etwa eine geniale Grafik im Cel-Shading-Stil, die ja bereits bei »Eternal Sonata« für einen unverwechselbaren Look sorgte. Dadurch wirkt das Ganze mehr wie ein spielbarer Anime-Film als ein Konsolenspiel. Die schönen Charaktere stammen erneut aus der Feder von Kosuke Fujishima, der schon die Figuren für »Oh My Goddess!« oder »Sakura Wars« aus der Taufe hob.

Bei der Story gibt es allerdings kaum Überraschungen: Auf dem Planeten Terca Lumireis wird die magische Substanz Blastia dazu benutzt, Maschinen zu betreiben und Kraftfelder aufzubauen. Als etwas von dem Material gestohlen wird, macht sich Held Yuri mit seinen Kameraden auf die Suche nach dem Dieb. Was folgt ist ein Rollenspiel reinsten Wassers: Man durchkämmt die Polygon-Landschaften, befragt die Bewohner, löst Rätsel, erfüllt kleine Aufgaben und lässt natürlich etliche Monster über die Klinge springen.

Das ausgeklügelte Kampfsystem läuft in Echtzeit ab und erlaubt den Helden auch Positionswechsel. Standard-Angriffe, Kombos, Spezial-Attacken oder die Benutzung von Items können im Pausen-Modus geordert werden, wodurch auch Gruppenkämpfe übersichtlich bleiben. Die KI-Mitstreiter dürfen individuell an jede Kampfsituation angepasst werden: Zauberer treten dann automatisch in die zweite Reihe und überlassen den Nahkämpfern die Klingenarbeit. Das hört sich zwar recht praktisch an, allerdings prügeln die Krieger im Auto-Modus selbst harmlosen Kaninchen gnadenlos die Grütze aus dem Kopf. Daher muss man die Bande ständig an die Kandare nehmen. Auch die Charakter-Entwicklung mit den so genannten »Artes«-Gegenständen ist Gewöhnungssache: Nur wer bestimmte Gegenstände, wie etwa eine Intelligenz fördernde Mütze, über längere Zeit trägt, kann die entsprechende Fähigkeit steigern.

Ist aber alles nicht so wichtig wie eine gut erzählte Story und glaubhafte Charaktere – und hier punktet das Spiel auf ganzer Linie: Jedes Mitglied, das in die Partie aufgenommen wird, entwickelt in Sachen Gefühlsleben schon bald seine eigene Dynamik, liebt oder hasst andere Mitglieder. Allein die Beziehungskrisen innerhalb der Gang zu beobachten, ist stellenweise interessanter als die eigentliche Geschichte – für die man übrigens rund 50 Spielstunden veranschlagen sollte.

Wer könnte solch einem Rollenspiel schon widerstehen? Wir jedenfalls nicht. Weshalb wir vorsorglich schon jetzt all unsere Daumen drücken, damit alles zum geplanten Release im Juni klappt…

**Reinhard Fischer**

**360 LIVE sagt...**

Wer auf knuffige Charaktere, schicke Grafik und Anime-Atmosphäre steht, kommt an diesem Spiel kaum vorbei.

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

Im Kampfsimulator lässt sich das umfangreiche Repertoire an Techniken und Taktiken ausgiebig üben. Ob man danach alles aus dem Effeff beherrscht? Eine Frage der Routine…

**Supernova oder schwarzes Loch?**

- ➕ Tolle Grafik, Echtzeit-Kampfsystem
- ➖ Puppenhafte Charaktere, kompliziertes Kampfsystem

**Erhältlich** | 5. Juni 2009 **Status** | 90% komplett

**live&online**
- Keine Online-Funktionen
- Insgesamt 50 Erfolge, zum Beispiel für das Sammeln aller Monsterdaten im Spiel

Barbie-Gesichter und skurrile Outfits: Dieses Rollenspiel ist geprägt durch japanische Schönheitswerte.

**kurz&knapp**

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

**kurz gesagt**

Exklusiv für Xbox 360: Sci-Fi-Japano-Rollenspiel mit Echtzeit-Knüppeleien.

**das ist drin**

- Raumschiffe
- Insekten-Aliens
- Hautenge Raumsuits
- Phallus-Pflanzen

# STAR OCEAN THE LAST HOPE

## Junger Held auf neuer Welt.

Wir schreiben das Jahr 2087. Der dritte Weltkrieg ist vorbei, die Erde liegt in Schutt und Asche – so erzählt es ein visuell wundervoll gemachtes Einstiegsvideo in drei Minuten, von denen man keine einzige verpassen mag. Der tote Boden bietet keinen Lebensraum mehr für Pflanzen, Tiere und Menschen. Die Überlebenden flüchten ins All, siedeln auf mächtigen Raumstationen. Doch irgendwann soll wieder Normalität einkehren. Die Menschen brauchen eine neue Heimat, einen neuen Planeten. Und der soll irgendwo im unendlichen System der unzähligen Galaxien existieren. Man muss ihn nur finden.

Dieses Szenario mit Dramatik, Trauer, Glück und Aufbruchstimmung bildet den Ausgangspunkt für das Science-Fiction-Rollenspiel »Star Ocean: The Last Hope«, das wir in einer nahezu vollendeten Version ausgiebig Probe spielen konnten. Bald keimt neue Hoffnung in den Weltraum-Flüchtlingen: Der Planet, der den klimatischen Bedingungen der Erde entspricht, scheint gefunden: Aeos. Die Regierung stellt ein Erkundungsteam aus Sternenkreuzern zusammen. Mit dabei als Pilot der »Calnus«: Jungspund und Blondschopf Edge Maverick in hautenger Uniform. Auch seine Kindheitsfreundin Reimi – in Space-Suit-Schuluniform – ist mit an Bord. Ein echter Hingucker, zumindest, wenn man den für Square-Enix-Produktionen typischen Look mit abgefahrenen Frisuren und puppenhaften Gesichtern mag.

Bereits kurz nach dem Start der Calnus zum Planeten Aeos treten Turbulenzen auf. Ein Meteorit kreuzt den Kurs. Die eingeleitete Notlandung endet zwar eher als Bruchlandung, aber immerhin ist der angestrebte Planet Aeos erreicht. Das Schiff ist reif für den galaktischen Schrottplatz, Zeit für eine Erkundungstour. Dabei geht wirklich das Herz auf: Die Sonne zaubert herrliche Licht- und Schattenspiele in die Umgebung. Man spürt förmlich die Hitze des

**✖ Hinterhältig**

## WIRKUNGSVOLLE RÜCKENHIEBE

Offenbar sind die Gegner in »Star Ocean: The Last Hope« alle ein wenig kurzsichtig. Hält der Spieler vor dem gegnerischen Angriff die B-Taste gedrückt und zieht den Analogstick rechtzeitig vor dem Treffer zur Seite, sprintet der Sci-Fi-Kämpfer um den Angreifer herum und versetzt ihm einen herzhaften Schlag in die Wirbel – nicht, dass Insekten wirklich welche hätten. Und der Gegner? Der fragt sich noch immer, wo sein Opfer, das vor wenigen Sekunden noch vor ihm stand, geblieben sein mag. Nicht gerade helle.

**✖ Wenn Kinder...**

## ...ZU HELDEN WERDEN

**1 Blondschopf Edge** Maverick ist Pilot des Sternenkreuzers Calnus und trotz seiner wichtigen Aufgabe doch sehr pubertär. Nicht nur, dass er von Neid auf seinen großen Bruder, den Kapitän eines Raumschiffs, geplagt wird, er ist außerdem bockstur, unvernünftig und lässt sich von niemandem etwas sagen.

**2 Edges Kindheitsfreundin** Reimi ist zwar ein echter Hingucker, charakterlich jedoch eine totale Nervensäge. Sie klebt an Edge wie Kaugummi an einer Schuhsohle, obwohl sie, besonders auf niedrigem Level, im Kampf eher eine Behinderung ist.

**3 Im Laufe** der Geschichte trifft man auf immer neue Charaktere, die man in seine Gruppe aufnehmen kann. Zum Ende hin kontrolliert man insgesamt vier Charaktere im Kampf, allesamt mit verschiedenen Waffen und Fähigkeiten.

tropischen Planeten, auf dem grasgrüne Wiesenflächen und bunte Sträucher um die Wette strahlen. In der Umgebung finden sich phallusartige Pilzgebilde und eiförmige Gewächse, in deren Innern Früchte verborgen liegen. Leider sind das meist schnöde Blaubeeren, die dem Flair des außerirdischen Planeten einen leichten Dämpfer verpassen. Aeos ist jedoch längst nicht so ungefährlich wie gedacht. Überall treiben sich riesige insektenartige Wesen herum, die Ziele in ihrer Umgebung wahllos angreifen. Das Gameplay funktioniert wie in Rollenspielen japanischer Machart üblich: Die Crew rennt über die Oberfläche und führt Dialoge, Monster laden zu Zwistigkeiten ein. Zwar laufen diese sichtbar in der Umgebung herum, beim Zusammentreffen schaltet sich trotzdem ein Kampfbildschirm dazwischen. Mal stellen sich dem Helden kleinere Horden, mal größere Einzelgänger in den Weg. Das Kampfsystem wird Kenner begeistern. Warum? Um alle Möglichkeiten zu schildern, benötigt der Kampfsimulator fünf Unterrichtseinheiten mit je etwa vier bis acht Einzelübungen. Ist man mit der letzten Lektion durch, ist die erste fast wieder vergessen. Angriffe, Blocks, Special-Moves, Ablenkungsmanöver, Ausweichen, Gegenangriffe und, und, und… alles in Echtzeit, über Tastenkombinationen schnell und anspruchsvoll zu steuern. Glückwunsch, wer hier den Überblick behält und alle Techniken beherrscht. Weniger versierte Kämpfer wählen besser den niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade, was leider nur zu Spielbeginn entschieden werden kann. Dann lassen sich Gegner auch mit einfachen Attacken plätten. Wenig überraschend, dass Edge auch Mitkämpfer um sich schart. Denen kann man KI-Einheiten unterschiedlicher Ausprägung zuweisen. Soll die Figur verteidigen oder aggressiv zuschlagen? Kampfzauber aussprechen oder heilen? Welche KI in welchem Kampf sinnvoll ist, das kennenzulernen, hat seine Reize. Wer dem virtuellen Hirnschmalz nicht traut, kann notfalls auch selbst eingreifen und die Kontrolle über die anderen Charaktere übernehmen. Genretypisch steigen die Kämpfer durch Erfahrungspunkte auf, ihre Fähigkeiten verbessern sich. Das passiert allerdings automatisch, so dass man nur Einfluss auf Ausrüstung und Zauber hat – schade, nützt aber der Zugänglichkeit.

Und die Grafik? Die Rendersequenzen können begeistern, der Rest kann sich sehen lassen. Dschungel, Wüsten, Berge: All das wirkt lebendig. Die Charaktere erobern mit ihrer herrlichen Mimik und Gestik schnell einen Platz im Herzen. Einzig die Innenbereiche, zum Beispiel in Raumschiffen, kommen plakativ und monoton rüber. Auch die Kameraführung kann Frust auslösen, besonders, wenn Edge aus dem Sichtfeld verschwindet und der Spieler herumexperimentieren muss, in welche Richtung er blickt oder sich bewegt. Passiert gern und oft in engen Korridoren. Vorbildlich: Erstmals bekommt ein Teil der »Star Ocean«-Reihe deutsche Bildschirmtexte spendiert. So dürfen auch Nicht-Anglisten zugreifen. Insgesamt scheint »Star Ocean: The Last Hope« nicht ganz der ersehnte Höhepunkt japanischen Rollenspiel-Schaffens zu werden: wohl eher ein durchschnittliches Werk, mit schöner Grafik und sympathischen Charakteren, aber mit wenig Verblüffung und Überraschung. Den bübchenhaften Look muss man mögen. Wer's nicht tut, bleibt eher bei westlichen Rollenspielen wie »Fallout 3« oder »Oblivion«.

**Sabine Vogel/rl**

**360 LIVE sagt...**

Für Fans von Japano-Rollenspielen ein Pflicht-Kauf, für alle anderen zumindest grafisch und storytechnisch interessant.

HITPOTENZIAL **7.5** von 10

**Erhältlich** | Ende 2009 **Status** | 65% komplett

EXKLUSIV
ENTHÜLLT!
NUR IN 360 LIVE

**Widerständler oder Mitläufer?**

+ Faszinierendes Flair, dichte Atmosphäre, viele Freiheiten, mal eine andere Sicht auf den Zweiten Weltkrieg

− Recht eigenes Konzept, gefällt sicher nicht jedem; ob das Gameplay überzeugt, bleibt abzuwarten

Auch wenn Schleichen oft der einfachere Weg ist, muss Sean ab und zu zur Bleispritze greifen.

**kurz & knapp**

**Hersteller** | Electronic Arts
**Entwickler** | Pandemic Studios
**Genre** | Action-Abenteuer
**Spieler** | 1 - unklar
**Xbox Live** | unklar

**kurz gesagt**

Genreübergreifende Action im Zweiten Weltkrieg, unterfüttert mit interessantem Film-Noir-Ambiente. Da geht was!

**das ist drin**

- Schwarz
- Weiß
- Nazis
- Widerstand

**live & online**

■ Wohl ein Einzelspieler-Erlebnis ■ Ob es Belohnungen gibt, ist noch unklar ■ Koop- und Mehrspieler-Modus unwahrscheinlich

# SABOTEUR

Wenn die Macher von »Mercenaries 2« den Zweiten Weltkrieg thematisieren, dann muss kein Shooter dabei herauskommen. Sondern etwas ganz Anderes: ein erwachsener Krimi – ein Jeu Noir, angesiedelt in Paris, im Spannungsfeld von Nazi-Unterdrückung und französischem Widerstand.

Das Jahr 1940. Der Zweite Weltkrieg wütet in Europa. Adolf Hitler will die Welt unterjochen, seine deutschen Streitkräfte überrollen Frankreich in einem Feldzug, der die Bezeichnung Blitzkrieg prägt. Frankreichs Truppen versuchen vergeblich, die Hauptstadt Paris vor dem Fall zu bewahren. Innerhalb weniger Wochen verwandeln die Hakenkreuz-Soldaten die Stadt der Liebe und Lichter in eine düstere Kolonie des vermeintlich ewig währenden Reichs. Barrieren aus Stacheldraht türmen sich auf den Kopfsteinpflasterstraßen, riegeln sie ab. Luftschiffe bewachen die Nacht. Grau gekleidete Patrouillen der Wehrmacht sichern die Sperrstunde. Ihre MP40-Maschinenpistolen halten den Wagemut Aufmüpfiger im Zaum. In diesem leicht überzeichneten, aber doch realitätsnahen Szenario kämpft Sean Devlin um sein Überleben. Eigentlich ist er ein abgebrühter Kerl. Ein Weiberheld, den so schnell nichts aus der Bahn wirft. Doch dann ändert sich alles. Er ist zur falschen Zeit am falschen Ort. Nach und nach werden seine Freunde gefangen genommen und ermordet. Sean hat nur noch eins im Sinn: Sich an den deutschen Offizieren zu rächen, die die Morde verantworten.

**RACHE UND ANDERE KLEINIGKEITEN**

Den Zweiten Weltkrieg mal nicht aus Sicht eines Rekruten nachzuerleben, sondern Spannung als Widerständler hautnah zu spüren? Ein ungewöhnliches Szenario für ein Videospiel. Wir haben mit Tom French darüber

Mehr auf www.360-live.de
✖ Mehr Bilder und Leserumfrage: Was hältst du vom Widerständler-Thema?

### ✖ Der echte...

## ... SEAN DEVLIN

Natürlich ist Pandemics Weltkriegsepos frei erfunden. Trotzdem baut das Gameplay auf der realen Besetzung von Paris durch die deutsche Wehrmacht im Jahr 1940 auf. Für die Heldenfigur Sean Devlin beziehen sich die Macher auf eine wahre Geschichte. Der irische Videospiel-Held ist dem Résistance-Kämpfer William Charles Frederick Grover-Williams nachempfunden. In Frankreich geboren, als Rennfahrer erfolgreich, vor der einrückenden Wehrmacht nach England geflohen, wird der Franzose im Jahr 1940 von der britischen Spezialeinheit Special Operations Executive (SOE) rekrutiert und kehrt in sein besetztes Heimatland zurück. Im Auftrag der SOE organisiert er mit anderen Widerständlern und Untergrundorganisationen Sabotageakte, gründet Widerstandzellen und bereitet militärischen Einsätzen der Alliierten den Weg. Ende 1943 wird er vom deutschen Sicherheitsdienst aufgegriffen und inhaftiert. Zwei Jahre später findet er an der Seite von Francis Alfred Suttill, einem weiteren Widerstandskämpfer, im Konzentrationslager Sachsenhausen den Tod.

gesprochen. Als leitender Designer ist er beim Hersteller Pandemic derjenige, bei dem alle Fäden zusammenlaufen: »Zu Anfang interessiert ihn das alles nicht. Krieg hat für Sean keine Bedeutung«, erklärt Tom French. »Doch je mehr er kämpft, umso mehr wird er zum Helden.« So schließt sich Sean einer Untergrundorganisation an und verschreibt sich dem Widerstand gegen das Dritte Reich. Jetzt ist es seine Aufgabe, die deutsche Kriegsmaschinerie zu sabotieren und die Besatzer aus der Stadt zu verbannen.

Das Gameplay erinnert an »Grand Theft Auto 4«. Die Kamera hält etwas Distanz zur Heldenfigur, die sich frei durch die Kulissen bewegen kann. Nach und nach wächst man in das Szenario hinein. Sean erhält Aufträge von Vorgesetzten, soll eigentlich den Widerstand stärken. Doch dienen ihm die Aufgaben nur als Mittel zum Zweck, mehr über die gewissenlosen Mörder seiner Freunde zu erfahren. Also macht Sean Soldaten unschädlich, besetzt Wachposten oder sprengt Gebäude und Geschütze in die Luft. Auf welche Art und Weise der Spieler diese Dinge erledigt, das soll ihm selbst überlassen bleiben. Es gibt weder einen richtigen noch einen falschen Weg. Sich á la Sam Fisher an einen SS-Soldaten heranpirschen und diesen per Würgegriff erledigen? Oder ihn mit der Maschinenpistole durchsieben und riskieren, dass weitere Wachen alarmiert werden? Mittel und Wege kennenlernen und gegeneinander abwägen, das ist ein wesentliches Element des Spielablaufs. »Du kannst jederzeit in einen Nazi-Stützpunkt reinschleichen. Wenn's fehlschlägt, brichst du einfach das Tor mit einem Truck auf und springst schießend aus dem Führerhaus«, erläutert French anhand eines Beispiels die Freiheit bei der Wahl der Methode. Das Bestreben des Herstellers ist folglich, jede Aktion des Spielers mit einer nachvollziehbaren Reaktion der KI zu kontern. Man will so den Puls des Ganzen auf hohem Niveau halten.

### AMÉLIE UND SIN CITY

Klar ist jedoch auch: Der offene Kampf ist nicht immer zu empfehlen, denn Sean wächst im Spielverlauf zum waffenerfahrenen Untergrundkämpfer heran. Anfangs kann er kaum ein Gewehr gerade halten, verträgt auch nicht sonderlich viele Treffer, wirft sich jedoch auf Kommando schnell in Deckung. Und die Deutschen handeln intelligent, versuchen den Saboteur zu umkreisen und auszuschalten. Doch der kämpft nicht allein. »Ja, >

Schwarz-weiß oder Farbe? Das Kräfteverhältnis zwischen Nazi-Regime und Widerstand spiegelt sich im Look der Grafik wider. Der Stil pendelt zwischen Film Noir und bunt-überdreht, ähnlich »Amélie«.

> es gibt Verbündete, die dich unterstützen. Das Umfeld des Helden ändert sich mit jeder Mission. Jede Figur hat eine eigene Geschichte zu erzählen und beschreibt Probleme und Gründe, die sie zur Teilnahme an der Résistance bewegen.« Viele abwechslungsreiche Missionen und eine ordentliche Portion Neugier bilden die Grundlagen für die Motivation, ganz Paris zu erkunden: eine beeindruckende Umgebung – offener noch als Liberty City. Das gilt besonders für die Vertikale. Ähnlich »Assassin's Creed« sind Leitern, Gerüste und Dächer kein Spaziergänger-Bonus, sondern vielmehr zum Überleben notwendig, gerade in Fluchtszenen. Selbst der Eiffelturm steht für eine Kletterpartie zur Verfügung. Architekt Alexandre Gustave Eiffel wäre wohl stolz auf diesen Nachbau, so nahe kommt er dem Original – ähnlich wie der Rest der Stadt. Die Entwickler legen großen Wert darauf, dass die Sehenswürdigkeiten authentisch aussehen und sich am korrekten Platz befinden. Ortskundige sollen selbst Gassen, Seitenstraßen und Wohnhäuser anhand subtil platzierter Details wiedererkennen. Und an den Grenzen der Stadt ist noch längst nicht Schluss: An ihren Rändern liegen verkommene Banlieues, einsame Chateaus und die deutsch-französische Grenze laden zum Besuch ein. »Wer Paris kennt, wird den Weg vom Eiffelturm zum Arc de Triomphe problemlos finden«, verspricht French – was wiederum keine Kunst wäre bei einer Distanz von nicht mal drei Kilometern zwischen zwei so monumentalen Bauwerken. Aber entscheidender ist sicherlich, dass Sean sich die Stadt kraft seiner Füße untertan macht oder eben auch kraft starker Motoren. Vergleichbar mit Niko Bellic kann sich Sean an jedem Renault, Peugeot oder Citroën – wobei auf originale Lizenzen verzichtet wird – bedienen und Wege verkürzen. Davon abgesehen gehen wir auch vom Vorhandensein klappriger Kübel und stattlicher Panzerwagen aus deutschen Beständen aus.

**ACTION NOIR**

Auch wenn die französische Metropole weitgehend offenstehen soll, ist sie doch irgendwie auch geteilt – zumindest visuell. Bereiche von Paris, die fest unter Kontrolle des Nazi-Regimes stehen, sind entsprechend gefährlich und sofort zu erkennen. Hier verfärbt sich das Bild im Stile des Film Noir, alles erscheint düster und depressiv. Passanten schleichen verbittert umher, halten die Köpfe unten. Die Farben schwinden, Schwarz und Weiß dominieren. Nur Blut, Flaggen, Mündungsfeuer, Explosionen und die schwarzweißroten Armbinden deutscher Soldaten durchbrechen das Dunkel. In jenen Arrondissements bzw. Vierteln hingegen, in denen der Widerstand die Macht der Unterdrücker bereits beschneidet, erstrahlen pralle Farben. Die Sonne scheint, die Straßen sind belebt, Einwohner strömen durch Gassen und bevölkern die Cafés – alles wirkt idyllisch, froh und heiter. Für diesen deutlichen Stimmungswechsel haben sich die Macher von Hollywood-Streifen wie »Sin City« oder auch französischen Produktionen wie »Die fabelhafte Welt der Amélie« inspirieren lassen. Düster und abstrakt auf einer Seite, traumhaft schön und geradezu überdreht auf der anderen – diese starke optische Polbildung soll den Spieler motivieren, ähnlich wie zuletzt bei »Prince of Persia«. Je weiter die Handlung voranschreitet, desto mehr Licht strömt ins Dunkel und erleuchtet gleichsam die Seele – poetisch formuliert. Kann sich aber auch ganz schnell wieder ändern, denn sobald Sean verfolgt wird, Lastwagen mit Soldaten hinter ihm her rasen, dunkelt es um ihn herum, und die Farben verschwinden umso mehr, je näher die Verfolger herankommen. Kurz gesagt: »Saboteur« greift ziemlich tief in die visuelle Trickkiste und nutzt allerlei Kamera-Kniffe, um dramatische Szenen und Situationen in Adrenalin umzuformen und direkt ins Blut zu pumpen. Diese Effekte-Palette ist hier mehr als nur ein Stilmittel, sie unterfüttert die Spielmechanik. »Immer wenn Seans Leben sich zum Schlechteren wendet, droht, den Bach runterzugehen, und er wieder auf Rache sinnt, wird die Farbe aus der Welt getilgt«, so French.

Oberflächlich betrachtet könnte man »Saboteur« für ein weiteres Weltkriegsspiel halten. Oder für ein »Grand Theft Auto« in Paris um 1940. Doch weit gefehlt: Dieses Spiel zeigt eine neue Perspektive im Kriegsgeschehen. Es zeigt, wie die Bewohner der Stadt der Liebe unter der Herrschaft des Nazi-Regimes leben und leiden, wie abseits der großen, bekannten Schlachten gegen die Besatzer gekämpft wird, was ein einzelner Mann mit genug Mut leisten kann und wie er damit zum Helden wird. So verspricht Pandemics offene Welt also Abwechslung, interessante Erfahrungen, großartige Atmosphäre und vielleicht sogar ein paar historisch halbwegs tragbare Einblicke. Erscheinen soll das ebenso ungewöhnliche wie anspruchsvolle Werk Ende des Jahres. **Michael Förtsch/rl**

**✖ So klappt's ...**

## ... MIT DEM SABOTAGE-AKT

Einrichtungen und Infrastrukturen der Besatzer zu sabotieren, darum geht's in »Saboteur«. Nicht um geradlinige Ballerei in Weltkriegs-Shootern wie in der »Medal of Honour«-Reihe oder »Call of Duty: World at War«. Stattdessen muss geplant und taktiert werden, auch wenn jederzeit die Möglichkeit besteht, sich mit Waffengewalt durchzusetzen. Wie vielfältig die Aufträge ausfallen, welche Ziele genau zu erreichen sind, darum machen die Entwickler von Pandemic noch ein Geheimnis. Jedoch – so Designer Tom French – soll die Sabotage in eine freie, zwang- und grenzenlose Spielmechanik eingebunden sein, so dass man derlei Taten auch ohne gesonderten Auftrag durchführen kann. »Wenn du einen Panzer ausschalten möchtest, dann geh hin und kleb eine Mine dran«, erzählt Tom French. Abseits der Sabotage-Kür heißt es aber auch, das große Ganze im Blick zu behalten und die entscheidenden Taten durchzuführen: »Zum Beispiel haben die Nazis eine große Flak-Kanone auf einem Gebäude installiert. Du kämpfst dir den Weg dorthin frei und jagst das Teil in die Luft. Aber du sprengst auch einfache Dampfkessel und sogar Zeppeline. Alles dabei.«

» Zu Anfang interessiert ihn das alles nicht. Krieg hat für ihn keine Bedeutung. «

**360 LIVE sagt...**

Stilsicheres Weltkriegsabenteuer mit interessantem Szenario, realitätsnahem Hintergrund und einer ganzen Menge spielerischer Freiheiten.

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

# JETZT AM KIOSK!

games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

www.games-tm.de

# CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

# COWGIRL

## JETZT BEWERBEN!

## WWW.COWGIRLMODEL.DE

© 2009 Techland. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Techland. Call of Juarez is a trademark of Techland and is used under license. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
, "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# WANTED

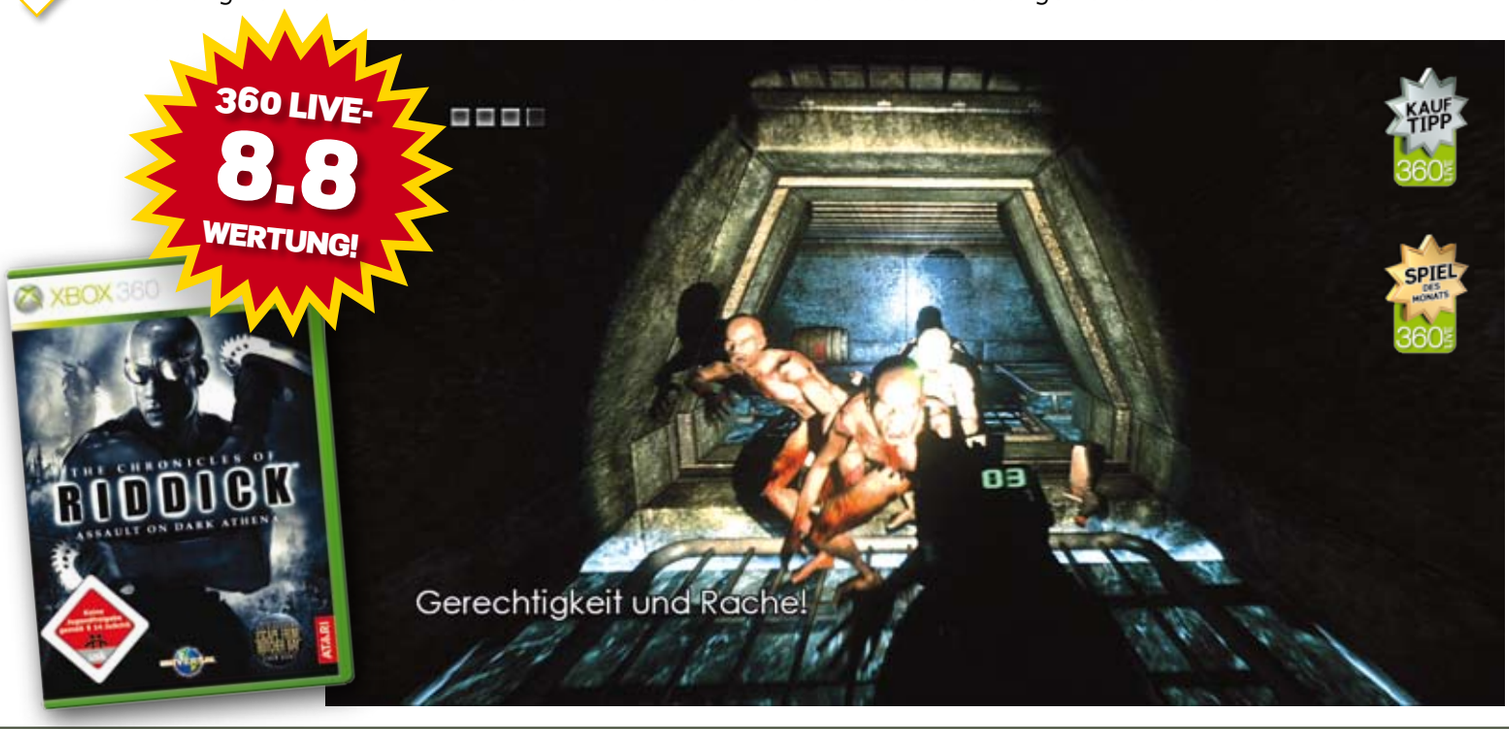
# JETZT ABONNIEREN!

## DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

DEINS! JETZT!

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den dramatisch spannenden Sci-Fi-Shooter **»Riddick: Assault On Dark Athena«** von Atari dazu. Qualitäts-Action mit Vin Diesel, »Spiel des Monats« und »Kauftipp« der 360-Live-Ausgabe 04/09, Wertung 8.8! Jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das Vin-Diesel-Actionpaket »Riddick: Assault On Dark Athena« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!




**✖ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!**

### Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schickt mir das 360-Live-Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,– Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,– sFr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Riddick: Assault On Dark Athena« gegen eine Zuzahlung von nur 29,– Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Riddick: Assault On Dark Athena« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer | Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber | Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

O Ja, ich will »Riddick: Assault On Dark Athena« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren.
Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

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.

**Zauber-Diplom oder Langeweile-Trank?**

+ Kulissen komplett aus dem Film übernommen, abwechslungsreiche Minispiele, gut funktionierendes Hogwarts-Flair
− Charaktere wirken steif, keine besonders kluge KI

**Erhältlich** | 02. Juli 2009 **Status** | 80% komplett

## kurz & knapp

**Hersteller** | Electronic Arts
**Entwickler** | EA Bright Light
**Genre** | Action-Abenteuer
**Spieler** | 1 - 2
**Xbox Live** | nein

## kurz gesagt

Filmumsetzung mit netten Möglichkeiten, allerdings etwas zu geradlinig.

## das ist drin

- Zaubertränke brauen
- Schnatz fangen
- Zauberduelle
- Pubertät

# HARRY POTTER UND DER HALBBLUTPRINZ

Von Schnatzen, Besen und bösen Buben.

Und wieder stürzt sich Harry ins Abenteuer, bereit den bösen Zauberer Voldemort endgültig zu vernichten. »Harry Potter und der Halbblutprinz« ist der sechste Kinofilm rund um den beliebten Zauberschüler; er kommt am 2. Juli in die Kinos und damit zeitgleich mit dem dazugehörigen Action-Abenteuer auf den Markt.

Nur eine weitere Filmumsetzung? Nun, wir konnten Ende März anspielen, Seite an Seite mit Produzent Justin Manning. Rund eine halbe Stunde umfasste der Spaziergang durch das sechste Jahr in der Zauberakademie Hogwarts. Zusammen mit Ron und Hermine bewegt sich Harry durch die exakte Nachbildung der Filmkulissen. Viele hübsche Details in den Räumen des Schlosses beeindrucken. Die Figuren allerdings wirken etwas plakativ und steif, immerhin aber nicht mehr so comichaft wie in den Vorgängerspielen. Da haben auch Erwachsene beim Erkunden des Schulareals und der Umgebung mehr Freude.

Die Standardfragen »Kann Harry sterben?«, gefolgt von »Kann Harry andere Leute töten?« werden mit nein beantwortet. »Es wäre nicht Harry Potter, wenn er mit seiner Magie anderen Leuten Schaden zufügt«, sagt Manning. Das Gameplay wirkt vertraut. Rennen, plaudern, puzzlen, kämpfen – sieht nach der gewohnten Mischung aus. Und abseits der Pfade gibt es wieder viel zu entdecken, magische Schilde zum Beispiel: einige verborgen, andere sichtbar, zu manchen versperren Hindernisse den Weg. Doch ein echter Potter kennt seine Zauber. Ein durch ein Gitter geschützter Schild lässt sich per »Stupor«-Zauber in Einzelteile zerlegen und durch das Gitter ziehen – ein anschließender »Reparo« fügt den Schild wieder zusammen. Die typischen Puzzles – warum auch nicht.

Gezaubert wird mit dem rechten Analogstick. Das klappt flüssig, sobald man die Tastenkombinationen verinnerlicht hat – genau wie beim letzten Potter-Game »Der Orden des Phönix«. Als neue Elemente fallen eher Kleinigkeiten auf, zum Beispiel, dass der neue Zaubertranklehrer Slughorn den Spieler häufig zum Mischen von Tränken und Giften auffordert, was wiederum Minispiele und Quicktime-Events zur Folge hat. Ein bisschen rühren, nicht zu viel kleckern, mit Gefühl schütteln, die Brühe nicht zu heiß werden lassen – nett. Dass Harrys Romanze mit Ginny thematisiert wird, hat Manning bereits bestätigt. Ob die Knutscherei allerdings ebenfalls als Quicktime-Event abgehandelt wird, wollte er nicht sagen – dafür aber, dass wieder eine Menge Minispiele freispielbar sind: Zauberduelle, Wettfliegen auf dem Zauberbesen Feuerblitz, einige Mehrspieler-Minigames, feine Sache! Als sicher darf außerdem gelten, dass sich das Abenteuer nicht immer so bunt und fröhlich gibt wie in den uns gezeigten Szenen. Das Buch kommt streckenweise sehr melancholisch und düster rüber, da wird das Game nicht nachstehen können.

**Sabine Vogel**

**360 LIVE sagt...**

Der neue Potter hat Potenzial. Besonders die Minispiele bringen Stimmung in den Zauberschulalltag.

HITPOTENZIAL **7.0** von 10

**Kinnhaken oder Tiefschlag?**

- ➕ Sehr hübsche Grafik, gelungenes Kampfsystem
- ➖ Bisher noch fiese Ladezeiten, manchmal ruckelt's

EXKLUSIV GESPIELT NUR IN 360 LIVE

**Erhältlich** | Juli 2009 **Status** | 90% komplett

Wer zu ungestüm kämpft und nie blockt, sollte sich an diesen Anblick gewöhnen.

**kurz & knapp**

**Hersteller** | Ignition Entertainment
**Entwickler** | SNK Playmore
**Genre** | Beat 'em Up
**Spieler** | 1 - 2
**Xbox Live** | unklar

**kurz gesagt**

Das kultige Beat 'em Up in HD genießen. Endlich!

**das ist drin**

- Neu gezeichnete Sprites
- Kombos
- Critical Counter
- Kampfsystem

**live & online**

■ Was die Online-Funktionen angeht, herrscht bisher leider noch Redeverbot; Mehr dann ab dem 15. Mai auf www.360-live.de ■ Natürlich können sich zwei Spieler an einer Konsole messen, wahrscheinlich auch vier, aber dann abwechselnd in Zweier-Pärchen ■ Erfolge sind natürlich auch drin, klar

# THE KING OF FIGHTERS XII

## Kampfsport mit Adrenalin im Blut.

Manchmal kommen sie wieder, diese ganz besonderen Klassiker, die die Herzen der Spielekenner im Sturm erobert haben. Neuauflagen sind da ein gefundenes Fressen. Der japanische Hersteller SNK ist Meister darin: Die Anzahl an Wiederveröffentlichungen und Sammlung hauseigener Spielhallen-Klassiker ist inzwischen kaum noch zählbar. Da ist es doch eine schöne Abwechslung, dass demnächst ein komplett neues Werk der SNK-Leute erscheint. Seit April mischt die Prügelei »The King of Fighters XII« japanische Spielhallen auf, im Juli folgt die Version für Heimkonsolen. Als erstes Fachmagazin in Deutschland durften wir eine fortgeschrittene Version Probe spielen. Mit dabei: SNK-Lieblinge wie Terry Bogard und Kyo Kusanagi.

Das sieht so herrlich retro aus, ist dank seiner neuen Detailfülle aber auch modern. Die Entwickler haben die 2D-Bitmap-Figuren – die so genannten Sprites – aller insgesamt 20 Kämpfer komplett neu gezeichnet und sie auf das HD-Video-Format getrimmt. Produzent Masaaki Kukono betont, dass das Spiel komplett von Hand gezeichnet ist, dass kein Cel-Shading zum Einsatz kommt. Zehn SNK-Designer hatten ordentlich zu tun und pro Charakter rund siebzehn Monate Arbeitszeit investiert. Das Ergebnis? Wunderschöne Animationen, Figuren mit vielleicht etwas mehr Muckis als früher, alle sehr schön bunt und wohlproportioniert. Im Hintergrund? Fußballstadion, Marktplatz in Venedig, Hafen in China, alles voller Farben und voller Leben. Der stilsichere Look entschuldigt sogar die geringe Zahl von Kämpfern. 20 sind's in der Spielhalle und unserer Preview-Fassung. Es könnten aber letztendlich mehr werden. In »The King of Fighters XI« waren's immerhin doppelt so viele.

Ähnlich wie in »King of Fighters '98«, und damit also anders als in den storybasierten Teilen aus der »King of Fighters«-Reihe, kommt

Mehr auf www.360-live.de
✖ Ab 15. Mai: Preview-Update mit Online-Funktionen und Exklusiv-Kämpfern

### ✖ Kämpferriege
## JUNG UND ALT

**1 Eine der** ältesten Figuren im Spiel ist Athena Asamiya, die bereits 1986 im gleichnamigen Plattform-Haudrauf-Game ihren ersten Auftritt hat – damals noch in der Spielhalle und in miesen Umsetzungen für Heimcomputer. Zudem ist sie in bisher jeder Episode von »The King of Fighters« angetreten, Teil Zwölf macht da keine Ausnahme.

**2 Terry Bogard** ist ein weiterer Veteran, der einen erneuten Auftritt wagt. Während der »Fatal Fury«-Recke in »The King of Fighters XI« noch im neueren Design von »Mark of the Wolves« auftritt, kommt er nun in klassischem Outfit daher.

**3 Der androgyne** Antiheld aus »The King of Fighters 2003« hat die Designer am meisten Schweiß gekostet. Der Grund: Sein Ursprungsdesign stammt von einem anderen Künstler als das vom Rest der Riege.

### ✖ 2D-Götter
## SNK PLAYMORE

Wer ältere Zocker auf SNK anspricht, wird ein seltsames Leuchten in deren Augen entdecken. Mit dem Neogeo AES hat das japanische Unternehmen die Traumkonsole der 90er entwickelt: Games in Spielhallen-Qualität daheim erleben, das war damals wow! Das hat und hatte seinen Preis. An die 200 Euro pro Spielmodul mussten ambitionierte Zocker zahlen. Heute liegen die Preise in aller Regel bei um die 100 Euro. Einige Oldies-Goldies von SNK, namentlich »Fatal Fury Special« oder »Samurai Shodown 2« und den Action-Plattformer »Metal Slug 3« gibt's als Download auf Xbox Live Arcade. »King of Fighters '98« soll demnächst folgen.

Teil Zwölf ohne Erzählungen und Geschichten daher. Das schmälert die Qualität des Rahmenprogramms, ermöglicht aber den Einsatz bereits »verstorbener« Figuren. Der Abschluss der Saga um den Antihelden Ash Crimson ist für eine der kommenden Episoden geplant. Aber sonst ist das hier genau so, wie sich das Fans der Reihe vorstellen. Zunächst formiert der Spieler sein eigenes Grüppchen an Kämpfern. Ein Team besteht aus drei Fightern, die einander dann im Ring abklatschen. Noch vor dem »Fight!«-Startsignal wird die Reihenfolge der Auftritte festgelegt. Ein Kämpfer bleibt so lange in der Arena, bis er ausgeknockt wird. Ein Wechsel auf Kommando ist nicht möglich. Das verlangt nach etwas taktischem Gespür bei der Bestimmung der Reihenfolge.

Die Basisfunktionen des Kampfsystems wirken vertraut. »The King of Fighters XII« kommt mit vier Tasten zurecht: zwei für Faustschläge, zwei für Tritte. Kenner der SNK-Prügelspiele sind das gewohnt, die Möglichkeiten zur Kampfgestaltung sind dennoch enorm. Kombos, Griffe, Würfe, Spezialattacken und Ausweichmanöver – alles drin. Sämtliche Attacken lassen sich in einem Menü anzeigen, ein Trainingsmodus hilft beim Üben. Neu ist das »Critical Counter«-System: Ist eine Energie-Leiste gefüllt und bringt man einen harten Schlag als Konter an, landet der Kämpfer eine Vielzahl an Hieben. Der Trefferzähler wandert in den zweistelligen Bereich, dann wird das Schauspiel mit einem Spezialangriff abgeschlossen. So eine Aktion kann im letzten Moment ein Match umdrehen. Noch eine prima Neuerung: das »Clash«-System. Sobald sich beide Kontrahenten Angriffe mit identischem Timing um die Ohren hauen, werden sie schadlos zurückgeschleudert. Es folgt eine kurze Verschnaufpause – ideal, um die Taktik zu überdenken.

Aus all diesen Feinheiten resultiert eine umwerfende Dynamik. Das Ganze ist schnell und anspruchsvoll, hat Tiefe und fühlt sich »richtig« an. Die präzise ausgearbeiteten Trefferzonen funktionieren, die vom Timing abhängigen Angriffe ebenfalls. Wer sich reinfuchst, wird von beeindruckenden Kombos und butterweichen Animationen umgeblasen. Die Steuerung? Ein Traum, präzise, perfekt wie eh und je. Allerdings ist bereits der niedrigste Schwierigkeitsgrad gnadenlos anspruchsvoll. Mal sehen, inwieweit zur Ring-Freigabe noch Feintuning betrieben wird. Bis dahin sollten auch einige technische Macken behoben sein. Zum Beispiel würden die Ladezeiten einer Athena Asamiya ausreichen, um sich vor dem Kampf die Haare blau zu färben – und anders als bei »Street Fighter IV« ändert daran auch die freiwillige Installation nichts. Dass die Grafik bei unserem Vorabmuster gelegentlich ruckt und damit den Spielfluss spürbar stört, sollte bis Juli ebenfalls kein Thema mehr sein.

Auch Umfang und Gestaltung der Online-Funktionen sind noch fraglich. Und wie sieht's mit exklusiven Kämpfern für die Konsolenfassung aus? Genre-Fans sind da ja spätestens seit »Street Fighter IV« sehr verwöhnt. Zugegeben, wir kennen die Antworten bereits – dürfen sie aber auf Bitte des Herstellers erst ab dem 15. Mai veröffentlichen. Tun wir auch: und zwar im Preview-Update auf www.360-live.de.

**Nicholas Buracas**

**360 LIVE sagt...**

Klassische Prügelei, garniert mit stilechter 2D-Grafik. Geniale Spielbarkeit!

HITPOTENZIAL

**8.5** von 10

# VIRTUA TENNIS 2009

Kurze Röcke, schneller Filz und jede Menge Spaß.

## kurz&knapp

**Hersteller** | Sega
**Entwickler** | Sumo Digital
**Genre** | Sport
**Spieler** | 1 - 4
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

So kennt man die Serie: tolle Ballwechsel in arcadelastigem Umfeld, aber mit wenigen Neuerungen.

## das ist drin

- Topspin
- Slice
- Smash
- Vorhand

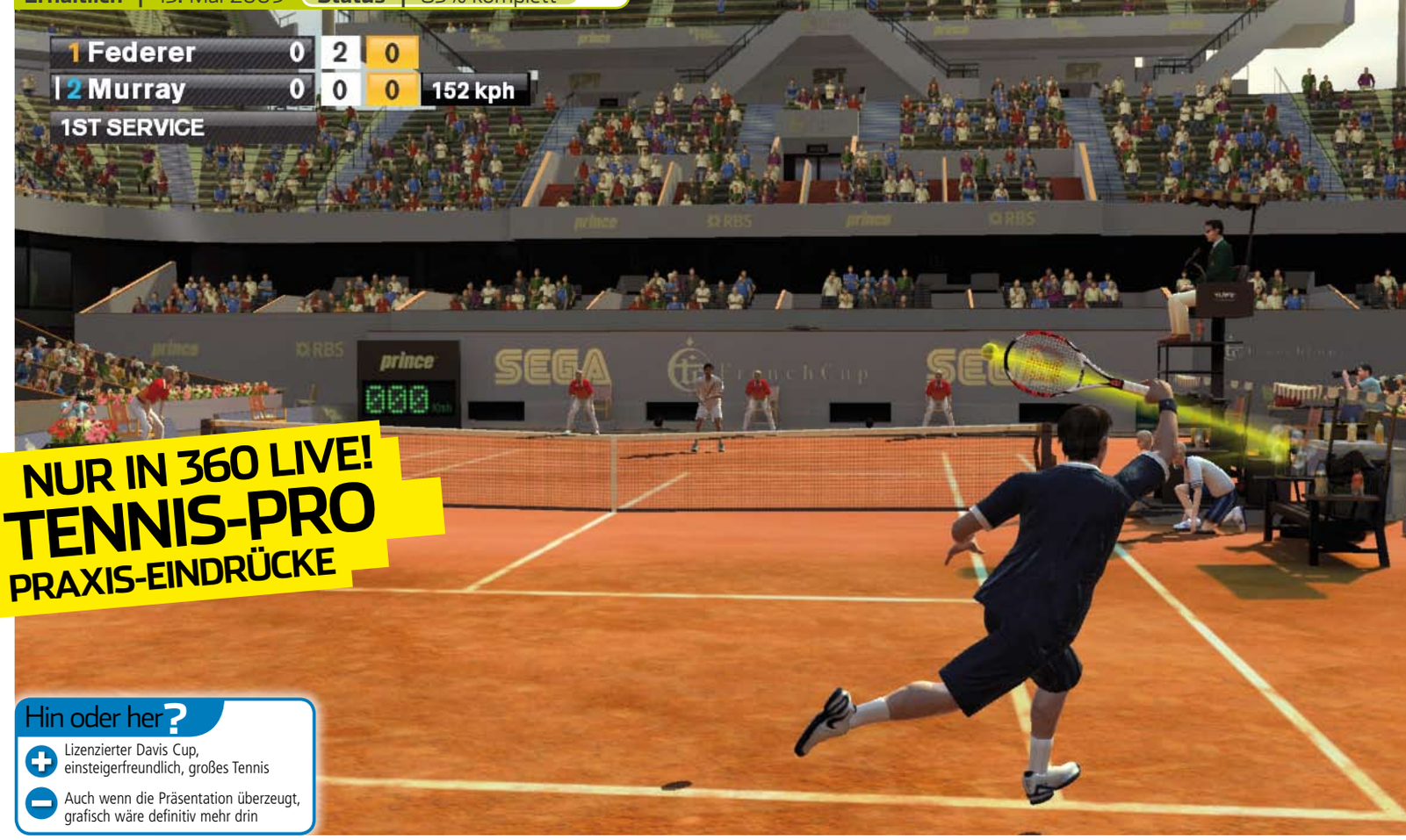
Maria Sharapova gibt seit Minuten das Tempo vor, sie macht richtig Druck: Ein wuchtiger Topspin treibt mich nach hinten, gerade so kann ich den Ball mit der Rückhand zurück ins Feld befördern. Der Schlag ist viel zu schwach, die Filzkugel eiert durch die Luft. Wieder setzt Sharapova zum Topspin an, mit dem Tempo eines startenden Kampfjets rast das Filzgeschoss gen Grundlinie. 40:30. Dieses Game geht wohl an Maria… also eigentlich an meine Kollegin Melanie Klein. Sie hat zwar mit Videospielen sonst nichts am Tennisröckchen, dafür aber zehn Jahre Vereinserfahrung und schon einige Turniere gewonnen – die Meisterschaft von Wittenberg zum Beispiel. Genau die richtige Dame also, um mit einer nahezu vollständigen Preview-Version von »Virtua Tennis 2009« den Court zu entern.

Advantage Melanie: Im Vergleich mit der Profi-Simulation »Top Spin 3« spielt sich die »Virtua Tennis«-Serie seit jeher eher arcade-lastig, ist auf schnelle Action getrimmt. Einsteigen und loslegen ist hier die Devise. Dem stimmt auch Melanie zu, anfangs drückt sie noch etwas unsicher auf dem Controller herum, kommt aber schnell ins Spiel: »Okay, also auf X jage ich dir einen Topspin um die Ohren«, scherzt sie. Der Topspin ist auch in »Virtua Tennis 2009« der effektivste Schlag, weil der Ball vor dem Gegner hoch abspringt und immer mehr Tempo bekommt. Dafür ist er aber auch am schwierigsten zu timen, es gilt, sich exakt hinter den Ball zu stellen, ihn am höchsten Punkt zu treffen und den Schläger so weit durchzuziehen wie möglich. Was im echten Tennis relativ anspruchsvoll ist, wird hier mit nur einem Tastendruck ausgelöst. Lediglich die Position zum Ball muss stimmen. Und die physikalischen Regeln von Kollege Filzball werden auch nicht unter den Tisch gekehrt. Generell kommen lediglich vier Buttons zum Einsatz: Mit der Y-Taste wird ein Lob gespielt, also ein langer, hoher Ball. Die zweite Schlagvariante ist der Slice. »Beim Slice wird die Filzkugel in einer Abwärtsbewegung mit dem Schläger gestriffen, also leicht angeschnitten. Dadurch wird

Großes Tennis: Sega zeigt, wie man einsteigerfreundliches Gameplay mit schnellen, dynamischen Match-Bällen verbindet.

Aufschlag Federer, den kennt man ja. 20 Neue sind mit dabei, bei den Herren unter anderem: Andy Murray, Novak Djokovic, Boris Becker sowie Stefan Edberg. Die Liste der Ladys wird durch Serbiens heißen Export Ana Ivanovic verstärkt.

**Erhältlich** | 15. Mai 2009 **Status** | 85% komplett




**NUR IN 360 LIVE!**
**TENNIS-PRO**
**PRAXIS-EINDRÜCKE**

### Hin oder her?

+ Lizenzierter Davis Cup, einsteigerfreundlich, großes Tennis
− Auch wenn die Präsentation überzeugt, grafisch wäre definitiv mehr drin

## ✖ Online-Gameplay

### AN DIE WELTRANGSPITZE AUF XBOX LIVE

Es war eine Revolution auf dem Tennisplatz. Am 7. Juli 1985 besiegte ein 17-jähriger Deutscher in Wimbledon den Südafrikaner Kevin Curren. Boris Becker machte damals die Sensation perfekt, heute hält er sich mit Poker-Werbung und Liebesschlagzeilen im kollektiven Gedächtnis. Zeit für einen neuen Star. Hast du Lust auf den Job? Alle Punkte, die der Gamer im Mehrspieler erringt, darf er auf Wunsch auch offline im »Tennis Store« ausgeben. Dort warten insgesamt 800 verschiedene Gegenstände: von weißen Tennissocken bis hin zum Hightech-Schläger. Dieses Feature war in unserer Preview-Version allerdings noch nicht verfügbar.

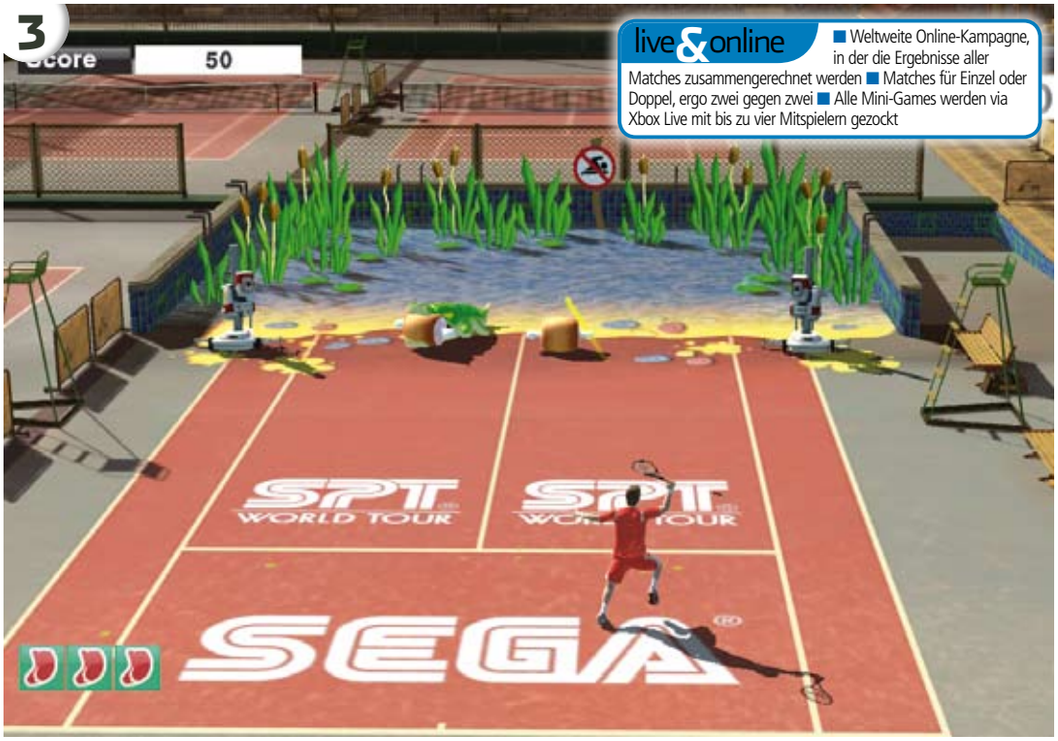
## ✖ Die Mini-Games unter der Lupe

### MIT DEM FILZBALL GEGEN KROKODILE

**1 Wer an** die Weltspitze gelangen will, muss hart trainieren. »Virtua Tennis 2009« beweist, wie schon der Vorgänger, wie witzig das sein kann. So gibt es zum einen die Tennis-Akademie, in der ganz klassisch Aufschläge oder Lobs geübt werden.

**2 Und dann** sind da diese abgefahrenen Mini-Games. Hier locht der Tennisspieler in der Disziplin »Pot Shot« Billardkugeln ein. Das trainiert nicht nur die eigene Präzision, sondern spielt sich auch urkomisch.

**3 Den Vogel** in Sachen Comedy schießt aber »Meat Defender« ab. Hier werden Bälle auf Ventilatoren geschlagen, die wiederum herankrabbelnde Krokodile zurückhalten. Die wollen an die saftigen Schnitzel ran, die am Ende liegen. Ein Screenshot sagt manchmal mehr als 1.000 Worte.




**live&online**
■ Weltweite Online-Kampagne, in der die Ergebnisse aller Matches zusammengerechnet werden ■ Matches für Einzel oder Doppel, ergo zwei gegen zwei ■ Alle Mini-Games werden via Xbox Live mit bis zu vier Mitspielern gezockt

die Flugbahn sehr flach und gestreckt. Das verschafft dir beispielsweise Zeit, dich näher am Netz zu positionieren. Er kann auch als Rettungsschlag eingesetzt werden«, erklärt Melanie fachmännisch. Je nachdem, ob angehende Tennis-Stars lieber einen Vorhand- oder Rückhand-Slice spielen wollen, drücken sie die X- oder die A-Taste.

Um die Grundschlag-Arten weiter zu verfeinern, geht es anschließend in die Tennis-Akademie. Die wartet allerdings nur in der Karriere, dem Herzstück des Games. Bevor sich unsere Lady mit Platz eins der Weltrangliste schmücken darf, kreiert sie erst mal ihr Alter Ego. Im umfangreichen, intuitiv bedienbaren Editor wird der neue Stern am Tennishimmel gebastelt: Statur, diverse Frisuren, bis hin zur Breite der Nasenwände, hier wird alles eingestellt. In der Tennis-Akademie warten klassische Trainingseinheiten, beispielsweise drei Longline-Schläge parallel zur Seitenauslinie zu spielen. Die Tennisstunden bauen gut aufeinander auf und lassen sich meist mit wenigen Anläufen meistern. Doch die Australian Open liegen noch in weiter Ferne. Zunächst wollen erste Sporen auf Regionalturnieren verdient werden. Nach dem ersten Sieg geht's ein ganz kleines Stückchen rauf auf der Leiter des Ruhms: »Yeah, immerhin 299. in der Weltrangliste«, scherzt Melanie. Im echten Leben spielt sie in der Kreisklasse. In »Virtua Tennis 2009« kann sie sogar für Deutschland die Fahne schwingen, kann im lizenzierten Davis Cup spielen.

In den skurril-genialen Mini-Games liegt der besondere Charme der »Virtua Tennis«-Serie. Die zwölf Spielchen sind abwechslungsreich, sechs davon sind brandneu: In »Pirate War« versenkt der Spieler mit einem Smash, also einem Schmetterball, Piratenkähne. »Anfangs ist das schon ein bisschen albern, motiviert aber schon nach kurzer Zeit und macht vor allem im Mehrspieler-Modus Spaß«, meint Melanie. Spaß muss sein, aber ein Kinderspiel ist »Virtua Tennis 2009« definitiv nicht. Melanie und ich müssen uns in den Mehrspieler-Partien schon gut überlegen, wie wir uns optimal positionieren, den Gegner in die Enge treiben und ihm die Bälle um die Ohren hauen. Jeder entwickelt so seinen eigenen Spielstil: Während Melanie die Kugel kontrolliert in die Ecken jagt, überrasche ich sie immer wieder mit Topspins entgegen ihrer Laufrichtung. Durch diese Szenen gewinnt das Spiel an Dynamik und Spieltiefe.

Mal schauen, welche Neuerungen Sega für den Test in der Hinterhand behält. Die Präsentation überzeugt zwar mit vielen Feinheiten, herumlaufenden Balljungen zum Beispiel. Insgesamt bewegt sich die Preview-Version grafisch allerdings auf einem Level mit »Virtua Tennis 3«. Sieht also gut aus, hat aber trotz echter 1080p-Auflösung noch Luft nach oben.

**Benjamin Kratsch**

**360 LIVE sagt...**

»Virtua Tennis«, wie es Fans kennen und lieben. Doch reicht das? Neuerungen muss man mit der Lupe suchen.

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

**Erhältlich** | Ende Juni 2009 **Status** | 95% komplett

TOTAL BÖSER
SPIELBERICHT
NUR IN 360 LIVE!

### Himmel oder Hölle?

+ Handliches Bedienkonzept, stimmungsvolle Sounds und Musik, zwei Kameraperspektiven – nah und fern – für Nahkampf und Übersicht
− In unserer Softwareversion gelegentlich Zeilenversatz, deutliches Rucken und fehlerhafte Kameraführung, Ladepausen noch etwas lang

Gladiator gegen Gnarl, den Oberschergen: Selbst ein römischer Überkrieger tut sich schwer, wenn ihm vier Vasallen des Overlords am Leib hängen.

Massenszenen: »Overlord 2« kennzeichnet auch, dass zeitweise gefühlte 135 Schergen und Opfer den Bildschirm in ein – meistens recht gut kontrollierbares – Kampf-Chaos versinken lassen.

### live&online

■ Download von Zierrat und Download-Karten sind bereits fest eingeplant ■ Im Titelbild unserer Softwareversion sind Online-Mehrspieler-Modus und Splitscreen-Game zu erkennen, lassen sich aber nicht aktivieren. Was daraus wird? Siehe Test in der nächsten Ausgabe ■ Erfolge sind mit an Bord, sowieso klar

### kurz&knapp

**Hersteller** | Codemasters
**Entwickler** | Triumph Studios
**Genre** | Action-Strategie
**Spieler** | 1 - 2
**Xbox Live** | ja

### kurz gesagt

Einzigartiger Mix aus Action, Puzzles, Strategie und Witz. Und so herrlich böse!

### das ist drin

- Overlord
- Schergen
- Chaos
- Zerstörung

# OVERLORD 2

Mit einer schönen Schergenschar machst du selbst die Hölle klar: Nette Begrüßung für den Spieler im vielleicht schrägsten Ding, das in diesem Jahr auf die Konsole kommt – starring den Herrn des Bösen, seine treuen Vasallen, viel Chaos und noch mehr Zerstörung!

Er wollte doch nur die Welt unterjochen. Wollte, dass seine Vasallen Chaos und Zerstörung in die Welt tragen, dass sie seine Macht mehren. Ja, so kennen und so lieben wir unseren Overlord: den bösesten aller Meister, den schlechtesten aller Schattenkrieger, mit fahler Kutte, Dornenhelm und Augenschlitzen dem Sauron aus »Der Herr der Ringe« wie aus dem Gesicht geschnitten. Im gleichnamigen Game – dem originalen »Overlord« von 2007 – hat der böse Meister bereits einmal eine Armee aus Schergen aufgebaut: fiese kleine Kobolde, rabiate Rabauken, grimmige Gnome. Sie grunzen, meckern und wollen alles kaputt machen. Des Overlords Armeen stürmen auf Kommando furchtlos jedem Gegner und jedem Hindernis entgegen, beseitigen es sofort und ohne zu fragen. Und sie haben Spaß gemacht als Triebfeder schneller Haudrauf-Action mit etappenweise richtig anspruchsvollen taktischen und strategischen Elementen – und mehr tiefschwarzem Humor als ein Minenarbeiter pro Schicht schürft.

**WO BIST DU, MEISTER?**

Doch nun ist der Overlord verschwunden, und ohne ihn sind die Schergen wie Flöhe ohne Hund, Maden ohne Fleisch, Pickel ohne Gesicht – so berichtet es Schergenmeister Gnarl im Introvideo mit herrlich knarriger Stimme. Er erzählt, wie die Menschen die Unterdrückung durch den Overlord abschüttelten, wie sie ein Reich ganz ähnlich dem Römischen Imperium aufgebaut haben und wie sich die Schergen auf die Suche nach ihrem Herrn und Meister begeben. Just am Tag der Wintersonnenwende, erzählt Gnarl, sollte die Unrast

Mehr auf www.360-live.de
✖ Mehr Bilder ✖ Leserumfrage: Codemasters denkt über eine Umbenennung der Schergen nach. Sollen sie besser »Minions« heißen?

### ✖ Pratchetts Werke

Der Spaß steht und fällt mit der Qualität der Dialoge. Unvergessen der Einstieg in das Vorgängerspiel, als Schergenmeister Gnarl zu Spielbeginn den schlafenden Overlord mit knarrender Stimme begrüßt: »Gebt ihm Säure in die Augen, damit er wach wird!« Und wie er die getreue Schergenschaft vorstellt mit den Worten: »Seht euch die bösen Gesichtlein an, bereit auf euren Befehl zu morden und zu plündern!« Damit »Overlord 2« erneut mit frechen, bösen und sarkastischen Sprüchen punktet, hat Hersteller Triumph ein weiteres Mal Rhianna Pratchett verpflichtet. Bleibt zu hoffen, dass auch im Deutschen wieder jede Text-Pointe trifft.

### ✖ Das Gameplay

## DER MEISTER UND SEINE SCHERGEN

**1 Zu Beginn** eines Kapitels ist der Overlord oft zunächst allein unterwegs. Er wird aktiv gesteuert. Seine Armeen muss er sich erst herbeibeschwören. Dazu dienen im Boden eingelassene Portale, die meist nahe dem Einstieg in das Kapitel platziert sind. Die Ressourcen sind begrenzt, je nach Etappe kann man mal bis zu 20, mal bis zu 45 Schergen um sich scharen.

**2 Es ist** jedes Mal ein Aha-Moment, wenn sich auf Kommando eines der Portale öffnet und dutzende Schergen mit begeistertem »Juchee!« und »Für Euch, Meister!« ins Freie hinaushüpfen und sich um ihren Herrn tummeln.

**3 Auf Kommando** stürmen die Schergen dann Wachen, Orks, Spinnen und jedem anderen Getier entgegen, das sich in den Weg stellt. Die Jungs werfen sich jedem noch so großen Gegner ins Genick. Leichtsinnig verheizen sollte man seine Vasallen trotzdem nicht. Denn Schergen sind leicht sterblich und das nächste Nachschub-Portal könnte einige Laufminuten entfernt sein.

ein Ende finden. Es heißt, der Overlord sei hoch oben im Norden zur Ruhe gebettet. Und so beginnt es in einem tief verschneiten Dörfchen namens Nordberg, wo Schneeflocken fallen und Kinder herumtollen. Diese ersten paar Minuten machen Schergenmeister Gnarl zum Anführer.

In den ersten Einstiegsmissionen werden die Basisfunktionen der Steuerung eingeübt. Also raus ins Land der Schneeflocken, brave Kinder verjagen und unschuldig in die Kamera guckende Kaninchen meucheln. Als Spieler lenkt man zunächst den Schergenmeister; schon bald danach übernimmt der Overlord die zentrale Rolle. Er hat zunächst noch kaum Gefolgsleute an seiner Seite, und in diesen ersten Momenten fühlt sich »Overlord 2« nach simplem Hack 'n' Slay an. Der Overlord haut mit einer gewaltigen Streitaxt zu. Das sorgt für reichlich fliegende Schilde und Speere unter den Römern. Bei anderen Opfern können es auch schon mal Körperteile sein. Aber die Gewalt hält sich im Rahmen. »Overlord 2« wirkt eher wie ein Comic, nicht wie ein Splatterfest. Und ja, es macht Spaß, so vieles in den Kulissen zu zerhauen, zu zertrümmern, zu zerstechen oder zu sprengen. Vasen, Kisten, Mauern, Zelte, Häuser: Nichts bleibt unversehrt, wenn man es drauf anlegt. Jäger und Sammler werden das Zerstörungswerk reizvoll finden, weil sich in fast jedem Gefäß Brauchbares findet. Schade nur, dass sich das persönliche Eingreifen des Overlords – also mit der Axt ins Getümmel – wirklich nur nach Draufhacken anfühlt. Mehr Kontrolle und mehr Raffinesse wären schön, würden den Schwerpunkt des Ganzen aber vielleicht zu sehr in Richtung Action verschieben. Durch das neue Physiksystem, den kontrastreichen Einsatz von Licht und Schatten und eine teils erstaunlich große Menge detailreich gezeichneter Kreaturen wirken Nordland, Grasland, Dschungelwelt und Co. dynamischer und lebendiger als im ersten »Overlord«. Fein strukturiertes Getreide auf den Feldern, plastischer Schnee auf den Bäumen, reichlich Glimmen und Glänzen überall, knackscharfe Texturen und einige wüste, martialische Posings des Oberböslings, dazu die märchenhafte Musik – das Kapitel »Feenland« kann da besonders punkten! – runden den Gesamteindruck ab. Die Verfolger-Kamera hält Abstand, das sorgt für Übersicht.

**» Frauen müssen tapfer sein: Das weibliche Geschlecht wird ziemlich böse durch den Kakao gezogen. «**

### SIEH NUR, DIES HERRLICHE CHAOS!

Den Kern des Ganzen bilden freilich die Schergen. Nur mit ihnen zusammen vermag der Overlord Siege an sich zu reißen. Im Spielverlauf schart der Meister mehr und mehr Vasallen um sich. Sie mögen auf den ersten flüchtigen Blick hin identisch aussehen, aber sie >

### ✖ Wichtige Neuerungen

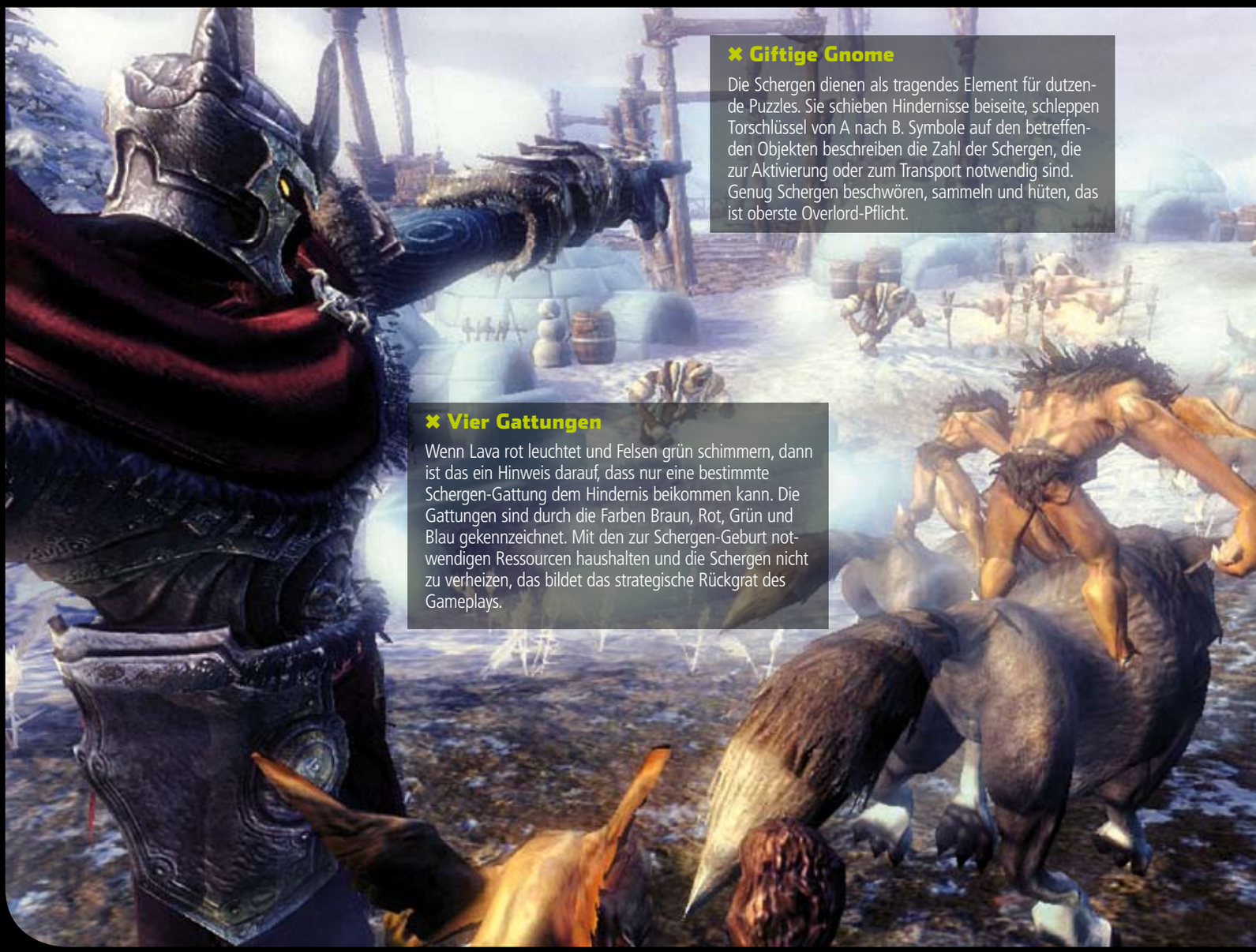
## VON SCHREINEN UND KATAPULTEN

Oh Meister! Wie gut, dass das jetzt keiner sehen kann!«, sagt Schergenmeister Gnarl zu gegebenem Anlass und meint damit die erste, nicht ganz folgenlose Begegnung mit einem »Dunklen Schrein«. Das sind Säulen aus düsterem Gestein, die sich auf Kommando entfalten und es dem Overlord erlauben, seinen Geist in einen Schergen zu übertragen. In Schergengestalt passiert der Overlord enge Korridore und schmale Brücken – eines von vielen neuen Gameplay-Elementen, durch die sich »Overlord 2« vom Vorgängerspiel abhebt. Während der »Dunkle Schrein« eher das Puzzle-Element betont, befriedigen stationäre XXL-Waffen die Lust auf Zerstörung – Ballista oder Fels-Katapult zum Beispiel. Das wird mit fünf bis zehn Schergen einsatzbereit gemacht und los geht's: Katapult nach links und rechts auf das Ziel ausrichten, Distanz abschätzen, Schultertaste halten und das Katapult spannen, spannen, spannen – dann Abschuss. Das alles sieht zunächst nur nach netter Abwechslung aus, gewinnt aber mit der Zeit an Bedeutung und Dramatik. Hügel und Schluchten verlangen außerdem nach räumlichem Denken.

> sind es nicht. Vier verschiedene Farben signalisieren Vorlieben und Fähigkeiten. Die Braunen sind sozusagen das Fußvolk. Sie drängen sich für Attacken auf, schieben Tore beiseite und tragen Objekte von A nach B. Die Roten sind mit Feuer und Hitze vertraut. Die Grünen sind auf Stille und Schatten spezialisiert; sie schleichen sich am Gegner vorbei und fallen ihm in den Rücken. Die Blauen wiederum sind die magisch Begabten. Sie beleben gefallene Kameraden wieder und können sich unsichtbar machen. In der Praxis lässt sich das alles prima nachvollziehen und bedienen. Man kann sich voll auf Logik und taktische Entscheidungen konzentrieren.

Wenn beispielsweise Römer den Eingang zu einer Mine voll Gold blockieren, was tun? Ganz einfach: Die RB-Schultertaste zusammen mit der Y-Taste antippen, schon fühlen sich die braunen Schergen für folgende Kommandos angesprochen. Die RT-Schultertaste antippen, schon stürmen sie den Wachen entgegen. Es folgt ein Gemetzel, das man abwarten kann – oder in das man aktiv eingreift, um es zu verkürzen. Sobald der Weg frei ist: RB plus A-Taste, das macht die Roten kommandobereit. Die rote Horde folgt nun brav den Vorgaben des rechten Sticks, so dass man sie selbst um Ecken herum zur Barrikade dirigieren kann. Dort hat das geübte Auge bereits Sprengladungen ausgemacht. Am Ziel angekommen machen sich die Roten – die Sprengmeister unter den Schergen – an die Arbeit. Ein kurzes Feuerwerk später ist der Weg frei für weitere böse Taten des Overlords und seiner Getreuen.

Die Steuerung geht locker von der Hand, nicht zuletzt dank vieler Einblend-Tipps, -Ratschläge und entdeckenswerter Feinheiten. Die Schergen-KI funktioniert: Die Jungs finden in aller Regel ihre Wege auch ohne manuelles Zutun. Sie scheinen Vorhaben des Spielers zu ahnen und erledigen die Dinge so, wie man sich das erhofft. Die Gegner-KI überzeugt weniger. Offenbar verlässt sich »Overlord 2« sehr auf Choreographiertes. Und wenn nicht, erinnert das Tun der Gegner an einen Hühnerhaufen. Clevere Reaktionen auf die Taten des Spielers sind eher die Ausnahme als die Regel. Tut der Sache aber wenig Abbruch: Es macht Spaß, der Reihe nach Katapulte zu erobern, Dörfer abzufackeln, Feldherren zu besiegen und so weiter. Anfangs leitet die geradlinige Struktur unbeirrbar von Mission zu Mission, später verzweigen sich



### ✖ Giftige Gnome

Die Schergen dienen als tragendes Element für dutzende Puzzles. Sie schieben Hindernisse beiseite, schleppen Torschlüssel von A nach B. Symbole auf den betreffenden Objekten beschreiben die Zahl der Schergen, die zur Aktivierung oder zum Transport notwendig sind. Genug Schergen beschwören, sammeln und hüten, das ist oberste Overlord-Pflicht.

### ✖ Vier Gattungen

Wenn Lava rot leuchtet und Felsen grün schimmern, dann ist das ein Hinweis darauf, dass nur eine bestimmte Schergen-Gattung dem Hindernis beikommen kann. Die Gattungen sind durch die Farben Braun, Rot, Grün und Blau gekennzeichnet. Mit den zur Schergen-Geburt notwendigen Ressourcen haushalten und die Schergen nicht zu verheizen, das bildet das strategische Rückgrat des Gameplays.

die Wege. Dann wüten und marodieren mehr und mehr Schergen innerhalb eines immer größeren, sich öffnenden Gebiets. Landschaften und Gegner ändern sich, verlangen nach einer Anpassung von Angriffs- und Verteidigungsstrategien. Kurzum, man muss konzentriert bei der Sache sein und sich vertraut machen mit vielen strategischen Komponenten, die sich hinter dem oberflächlich betrachtet so simplen Gameplay verbergen.

**FÜR EUCH, MEISTER!**

Mit der Zeit entfaltet sich ein an Witz und Überraschungen kaum zu überbietendes Gameplay-Potpourri. Ständig tun sich neue Herausforderungen auf. Beispielsweise befindet sich der Overlord anfangs nur in Begleitung genau jener Schergen-Gattung, die er zur Lösung der folgenden Herausforderungen braucht. Später stehen alle vier Schergen-Gattungen bereit, doch man darf nur eine begrenzte Menge mitnehmen. Tja, die Qual der Wahl: Welche Schergen braucht's, und wie viele davon? Sollte ich Gattungen mischen, und wenn ja, in welchem Verhältnis? In so einem Fall muss man es mit Neugier und Erfahrungswerten probieren und sehen, wohin das führt. Und dann gibt es wiederum Kapitel, in denen der Overlord zeitweise ganz auf sich allein gestellt ist. Dann macht er sich als einsamer Krieger auf die Reise, hackt sich nach alter Hack-and-Slay-Schule dem Ziel entgegen, befreit unterwegs einen Schergen nach dem anderen aus Gefangenschaft und baut sich eben mit guter alter Handarbeit seine Armee auf.

Und genau das macht »Overlord 2« aus. Da stellt sich keine Routine ein, da stellt das Spiel ständig neue Herausforderungen. Da muss man Katapulte in Betrieb nehmen und Römer-Garnisonen in Schutt und Asche legen. Muss abwägen, ob man alle Schergen im Kampf riskieren will oder lieber einige als Tragesel für vielleicht schlachtentscheidende Energiereserven abstellt. Muss entscheiden, wie man seine eigene Aufmerksamkeit – und die der Horden! – auf die gegnerischen Bogenschützen auf dem Hügel und die schlechtgelaunten Über-Gladiatoren in der Ebene verteilt. Muss Strategien entwickeln gegen ätherische Dryadenwesen, die sich gegenseitig heilen. Und dann bitte nicht vor Lachen zusammenbrechen, wenn eine dicke Haushälterin angestürmt kommt und dem Overlord mit wackelndem Bauch, bebenden Brüsten und geschwungenem Nudelholz nachstellt. Der schräge Humor der Gamedesigner zeigt sich an allen Ecken und Enden. So ziemlich jedes Fantasy-Klischee kriegt was ab. Weibliche Spieler müssen besonders tapfer sein, denn »Overlord 2« kennt keine Gnade: Das schwache Geschlecht wird ziemlich oft durch den Kakao gezogen. Allein schon diese zentnerschwere Feen-Matrone namens Petunia, die sich im Märchenwald vorm Spieler aufbaut. Die filigranen Flügelchen müssen reichlich ackern, um das Wesen über dem Boden zu halten; die gewaltigen Brüste werden von kleinen Blättchen erfolglos zu verhüllen versucht. Leute, wer kommt denn auf so was? Dass das Spiel im holländischen Delft entwickelt wird, nur knapp 60 Kilometer von Amsterdam entfernt – ob das wohl als Erklärung für so skurrile Bilder taugt?

So oder so ist's mehr als schön, dass Ende Juni endlich mal wieder ein freches und völlig anderes Game auf die Konsole kommt. Wer sich nicht in den Dienst des Overlords stellt, verpasst mit Sicherheit etwas ganz Besonderes.

**Richard Löwenstein**

### ✖ Gags und Pointen

## ACTION MIT AUGEN-ZWINKERN

Ein faszinierendes Element an »Overlord 2« ist sicherlich, auf welche Achterbahnfahrt der Gefühle die Gamedesigner von Triumph Studios den Spieler schicken! Entspannender Spaß und hektische Adrenalinschübe liegen oft nur Augenblicke auseinander. Nebenbei gelingt »Overlord 2«, was in den neunziger Jahren so vielen Spielen – »Monkey Island«, »Day of the Tentacle«, »Toon Struck« – gelungen ist: Es bringt dich zum Lachen! Die pointierten Gags und urkomischen Gegner persiflieren so ziemlich das komplette Fantasy- und Sandalen-Kino, stehen miteinander in Zusammenhang, sind durch Kamerafahrten und Erzählungen des Schergenmeisters Gnarl zu einem großen Ganzen verwoben. Wenn man in Nordhaven ein Elfenschiff findet, dutzende Elfen verjagt, danach eine Seeblockade durchbricht und schließlich die Segel zum nächsten Etappenziel setzt, dann fühlt man sich richtig fies und gemein – wie ein großer, böser Eroberer, wie ein Overlord eben.

### ✖ Reiten und dienen

Als kleine, aber feine Neuerung im Vergleich zum ersten »Overlord« fällt auf, dass der Overlord gelegentlich riesige Yetis mit in den Kampf rufen und Schergen auf Wölfen platzieren kann. So wirken Kämpfe beherzter, schneller und dramatischer. Wirklich anders fühlt sich das Gameplay dadurch aber nicht an.

Die hauseigene Engine hat das holländische Team von Triumph zuletzt deutlich überarbeitet: für sichtbar mehr Farben und mehr Plastizität der Figuren – wie man hier deutlich sieht…

**360 LIVE sagt…**

Kaum zu glauben, dass eine Mischung aus Action, Puzzles, Strategie und viel Witz so gut von der Hand gehen kann – aber sie tut's!

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

**Erhältlich** | September 2009 **Status** | 60% komplett

# COLIN MCRAE DIRT 2

## kurz & knapp

**Hersteller** | Codemasters
**Entwickler** | Codemasters
**Genre** | Arcade-Racing
**Spieler** | 1 - 8
**Xbox Live** | ja

## kurz gesagt

Arcade-Racing mit schickem Rallye-Anstrich, vielversprechender Ausstattung und dominanter Technik.

## das ist drin

- Simulation
- Arcade-Racing
- Positionskämpfe
- Zeitfahren

Ist's nur schön? Oder kann's auch was, das neue Rallyegame der »Grid«-Macher? Richard Löwenstein startet zur ersten Probefahrt!

Ein Studiobesuch bei Codemasters? Um als erster deutscher Journalist mit dem neuen Rennspiel aus jenem Hause auf Tuchfühlung zu gehen, das sich seit über zehn Jahren regelmäßig Bestnoten im Genre erarbeitet – zuletzt mit der Sportwagen-Simulation »Grid«? Jederzeit! Obwohl – auf dem Papier macht »Dirt 2« gar nicht so viel anders als das Vorgängerspiel. Codemasters übernimmt bekannte Qualitäten, baut sie aus und um. Es werden Kleinigkeiten verändert. Aber so viele davon, dass sich das Ergebnis unter dem Strich deutlich anders anfühlen möchte.

### HART, SCHNELL UND SPEKTAKULÄR

Vor allem soll »Dirt 2« einen etwas geänderten Kurs einschlagen. Man will das Ganze mehr in Richtung Motorsport-Extrem frisieren. Ein Rennspiel mit Persönlichkeit soll's werden, kein grundsätzlich neuer Ansatz. Ähnliches hat man in der Vergangenheit bereits in der »DTM«-Reihe versucht mit einer Einbettung der Rennen in eine Rahmenhandlung. »Wir haben lernen müssen, dass die Figuren zu flach wirken. Bei einem Rennspiel erwarten die Leute sofort Action. Da bleibt keine Zeit, um eine Geschichte zu erzählen und den Betrachter mit den Figuren vertraut zu machen«, erzählt Gavin Raeburn. Er ist als Produzent verantwortlich für alle Rennspiele, die momentan bei Codemasters entstehen: »Dirt 2«, »Grid 2« und das kommende Formel-1-Game »F1 10«. Nur geht »Dirt 2« die Sache mit der Persönlichkeit anders an: mit Prominenten. Codemasters holt Typen wie Dave Mirra und Travis Pastrana ins Cockpit. Sie fahren im Feld mit, sie gilt es zu besiegen. Wer Mirra und Pastrana nur als durchgeknallte Vollgas-Schädel aus MTVs »Nitro Circus« kennt – nein, die fahren

**✖ Feuer und Lichter**

Deferred Lighting: So sagen Engine-Entwickler, wenn sie viele schicke bunte Lichteffekte meinen, die Dynamik ins Spiel transportieren. Sponsorenlogos sollen sich als Projektionen über Wände drehen, bei Nachtfahrten – ja, die gibt's diesmal! – sollen Spots das Auto verfolgen.

### Das Spiel in Zahlen

1 Jahr in Arbeit. 5 Originalfahrzeuge bestätigt: BMW Z4, Lancia Stratos, Subaru Impreza WRX, Mitsubishi Lancer Evo, Baja-Buggy. 5 Racing-Perspektiven inklusive Cockpit, 6 Perspektiven bei Wiederholfunktion. 7 Promi-Superstars im Feld, u.a. Travis Pastrana, Ken Block, Dave Mirra, Tanner Foust, Mohammed Ben Sulayem. 40 Leute in der Entwicklung der »Ego«-Engine, 100 Leute im Racing-Team. 30 Videobilder pro Sekunde, 60 Controller- und 1.000 Physik-Updates pro Sekunde.

**EXKLUSIV GESPIELT NUR IN 360 LIVE!**

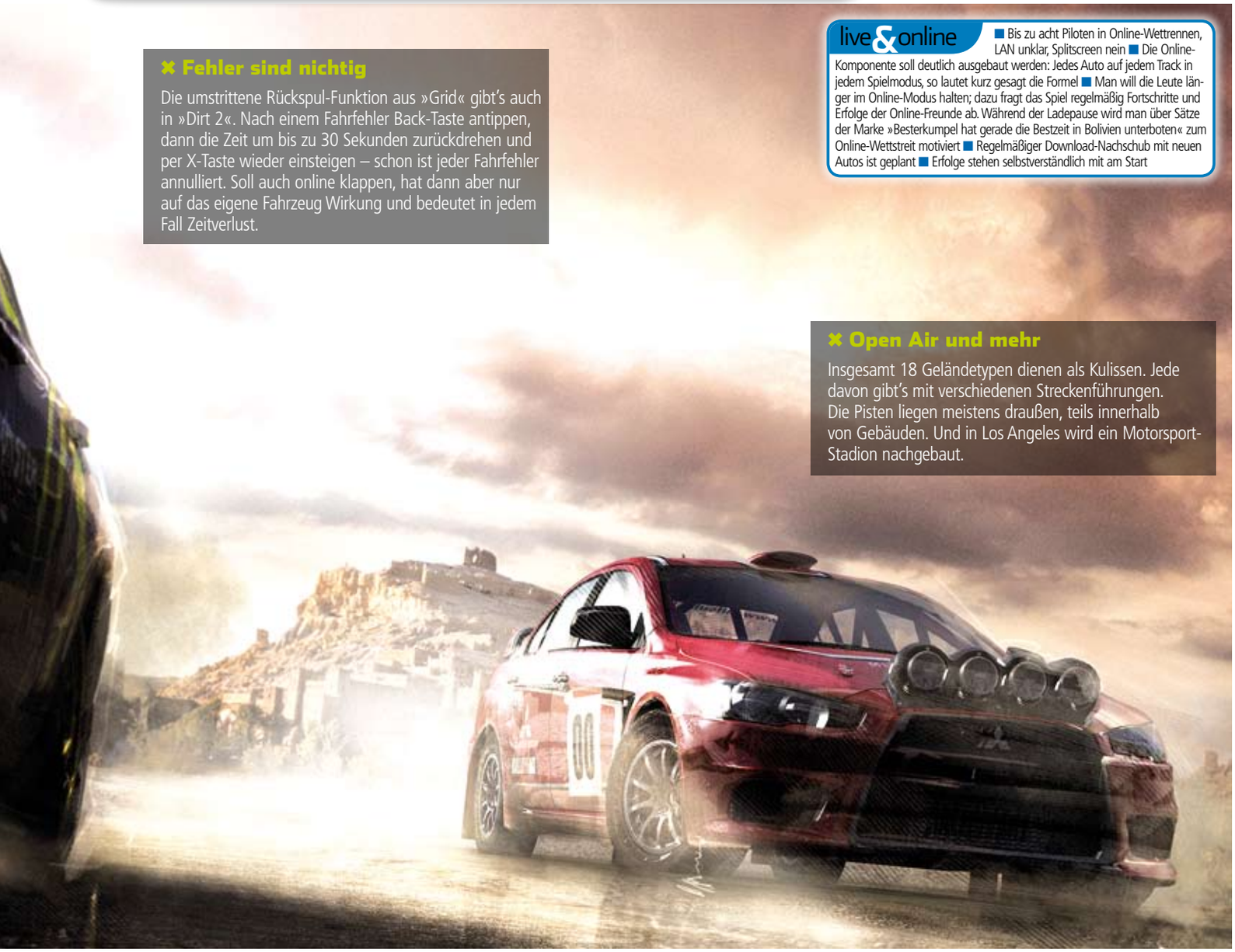
### Vollgas oder Plattfuß?

+ Lenkradsteuerung gefühlvoller als im Vorgängerspiel, Schnell-Tuning-Funktion mit Rallye- und Racing-Packs, mitreißende Cockpit-Perspektive

– Keine Splitscreen-Rennen, Bildwiederholrate verfehlt die optimale 60-Hertz-Marke, keine offizielle WRC-Lizenz

**Persönlichkeit ist, wenn man seinem Piloten einen Namen geben darf und sich Fortschritte im zentralen Ausgangspunkt widerspiegeln – dem Wohnmobil. Hier findet sich nach jedem freigeschalteten Rennen ein neues Souvenir. Zum Beispiel könnten Utah-Reisende den Saurier wiedererkennen…**

Mehr auf www.360-live.de
✖ Mehr Bilder ✖ Leser-Umfrage: Rückspul-Funktion nach Fahrfehlern – sinnvoll oder nicht?
Plus: mehr über das D-Box-Cockpit



### ✖ Fehler sind nichtig

Die umstrittene Rückspul-Funktion aus »Grid« gibt's auch in »Dirt 2«. Nach einem Fahrfehler Back-Taste antippen, dann die Zeit um bis zu 30 Sekunden zurückdrehen und per X-Taste wieder einsteigen – schon ist jeder Fahrfehler annulliert. Soll auch online klappen, hat dann aber nur auf das eigene Fahrzeug Wirkung und bedeutet in jedem Fall Zeitverlust.

### live&online

■ Bis zu acht Piloten in Online-Wettrennen, LAN unklar, Splitscreen nein ■ Die Online-Komponente soll deutlich ausgebaut werden: Jedes Auto auf jedem Track in jedem Spielmodus, so lautet kurz gesagt die Formel ■ Man will die Leute länger im Online-Modus halten; dazu fragt das Spiel regelmäßig Fortschritte und Erfolge der Online-Freunde ab. Während der Ladepause wird man über Sätze der Marke »Besterkumpel hat gerade die Besteit in Bolivien unterboten« zum Online-Wettstreit motiviert ■ Regelmäßiger Download-Nachschub mit neuen Autos ist geplant ■ Erfolge stehen selbstverständlich mit am Start

### ✖ Open Air und mehr

Insgesamt 18 Geländetypen dienen als Kulissen. Jede davon gibt's mit verschiedenen Streckenführungen. Die Pisten liegen meistens draußen, teils innerhalb von Gebäuden. Und in Los Angeles wird ein Motorsport-Stadion nachgebaut.

### ✖ Cockpit-Test

## DIE ADRENALIN-BOX

Ab und zu verschlägt es Profi-Rennfahrer ins beschauliche Warwickshire, rund anderthalb Fahrstunden nördlich von London. Sie sind dann zu Besuch bei Codemasters, fahren im Studio neue Racing-Games Probe und erzählen den Entwicklern, was sie mögen und was nicht – für »Dirt 2« zum Beispiel der US-Rallyepilot Ken Block. Er nimmt dann in einem wahrhaft heißen Cockpit Platz: »D-Box« nennt sich das Teil. Massiver Stahlkäfig, enger Sportsitz, der aus den Vollen gefräste Schaltknüppel rechts vom Fahrer – obwohl das in England anders zu erwarten wäre. Alles fußt auf einer Hydraulik, heftiger als Vin Diesels Powerdrifts im neuen »Fast & Furious«-Streifen. Fette Soundanlage, mega Glotze, feinstes Lederlenkrad – anlässlich der Probefahrt mit »Dirt 2« durfte ich auch mal ran. Erster Eindruck: Wow, stabil, das kannste richtig hart anfassen! Zweiter Eindruck: Fünfpunktgurt? Also bitte!
Tja, was soll ich sagen: Meine Fresse, schenkt das Ding ein! Gut, dass ich mich vor dem Start anschnallen muss. Denn auf den kroatischen Serpentinen reißt's am Lenkrad, das rüttelt und schüttelt dich, das haut dich hart hin und her. Du fährst fünf Minuten, dann packt's dich; zehn Minuten, du beginnst zu schwitzen; 15 Minuten, du bist im Fieber; 20 Minuten, du bist glücklich; 30 Minuten, du hast die erste Etappe fehlerfrei geschafft und eine Zeit von 3:50 als Ansage gesetzt. Kurz gesagt: Nur ein echter Rennwagen kickt mehr.
Leider kostet der Spaß so viel wie ein aufgemotzter VW Polo: um die 15.000 Euro. Die gute Nachricht: Das Ganze ist keine Einzelanfertigung, das gibt es zu kaufen. Mehr Infos und Bilder auf unserer Webseite. Weniger Betuchte dürfen auf kommenden August hoffen. Wir wären überrascht, wenn es den D-Box-Stuhl auf der Kölner Gamescom-Messe nicht zum Ausprobieren gäbe.

tatsächlich professionell Rallye, der Wahnsinn hat also Methode. Als Spieler soll man mehr denn je sein Fahrkönnen auf staubigen Pisten ausloten, an seine Grenzen gehen, sich an wagemutige Sprünge und irrwitzige Stunts heranwagen.

**WAS WÜRDE COLIN SAGEN?**

Dem am 15. September 2007 bei einem Helikopter-Unglück tödlich verunfallten Colin McRae – der im Abspann von »Dirt 2« eine Würdigung erhalten soll – hätte das laut Gavin Raeburn gefallen: »Ich habe über zehn Jahre mit Colin gearbeitet. Er hat nach seiner Karriere in der WRC Rallye-Weltmeisterschaft noch viel extremere Sachen gemacht.«

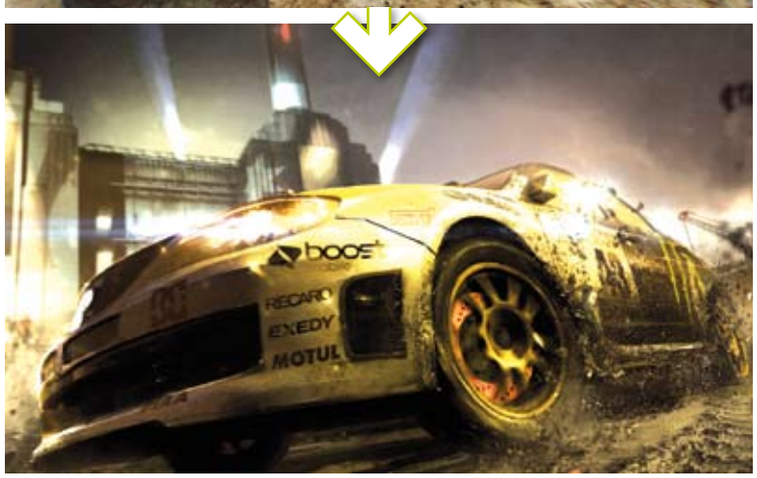
Allerdings ist bei dieser ersten Schnupper-Probefahrt wenig vom Kurswechsel zu merken. Nur ein Auto ist startbereit, ein aktueller Subaru Impreza WRX. Nur drei Etappen bzw. Veranstaltungen sind geöffnet: Rallye auf einer aus Geröll aufgeschütteten Berg- und Talbahn in Kroatien, dazu Rallycross, also Spieler gegen sieben KI-Gegner in einem von Schweiß, Nieten und Eisen zusammengehaltenen Industriekomplex namens Battersea Power Station in England. Dann der Ensenada Port in der kalifornischen Baja-Prärie als Gastgeber für wild gewordene und wüst driftende 600-PS-Buggys. Alles ohne Rahmenprogramm, nichts drumherum. Dass sich Codemasters für die Benutzerführung wieder ein sensationell schickes Menüsystem einfallen lässt, kann man anhand eines kurzen Demovideos erahnen: Eine abstrakte Weltkarte zoomt sehenswert über den Bildschirm, dutzende herausploppende Schriften und Animationen deuten eine vielseitig verzweigte Welttournee an. »Basis-Veranstaltungen und Basis-Autos werden schon sehr früh freispielbar sein«, erzählt Gavin.

All das wurzelt in einer neuerlich verbesserten Version von Codemasters hauseigener »Ego«-Engine. Die Steuerung hat Ekstase-Potenzial, das steht nach der Probefahrt fest. Wo sonst reagiert das Auto so >

**✖ Neu und anders**

## STUNTS UND MEHR

Mit »Dirt 2« strebt Codemasters einen Kurswechsel an: weniger Motorsport, mehr Extrem-Erlebnis, Show und Spektakel. Die typischen Von-A-nach-B-Zeitfahrten werden zwar Teil der Karriere sein, aber sie bilden nicht den Schwerpunkt. Stattdessen: Rallycross, wo acht Fahrzeuge auf der Rundstrecke um Positionen kämpfen, Baja-Trips mit wild gewordenen 600-PS-Buggys in hügeligem Gelände. Und aufgemotzte Rallye-Prüfungen, die den Piloten nach alter Väter Schule auf eine kilometerlange Piste katapultieren. Dort kämpft man mit sich, dem Auto, der Strecke, der Stoppuhr – aber auch weiteren KI-Autos, die mit Respektabstand vor und hinter dem eigenen Fahrzeug starten. Die Vorausfahrenden sollen dich locken, die Verfolger sollen dich antreiben. Warum nicht: Das Ganze macht bisher einen prima Eindruck. Die KI passt sich dem eigenen Können an. Man wird den Vorausfahrenden nur einholen, wenn ein paar Kurven richtig, richtig gut gelingen. Dabei pumpt's ordentlich Euphorie ins Blut. Fair, dass ein bis zwei verzeihliche Fahrfehler nicht sofort zum Positionsverlust führen. Im Rahmen der ersten Fahrprüfung leider noch nicht auszuprobieren: die neuen stuntähnlichen Prüfungen mit langen Sprüngen in schick ausgeleuchteten Arenen.



sensibel auf Gas und Bremse, lässt sich so herrlich nachvollziehbar um Kurven schießen? Welches andere Rennspiel arbeitet so dreidimensional, verlangt feines Handling in den Kurven und zugleich kluge Einbeziehung von Kuppen und Senken in die Ideallinie? Die Bildwiederholrate hält die 30 Bilder pro Sekunde stabil. Der Sound? »Den fand ich beim ersten Dirt ein bisschen flach. Wir hatten schlechte Samples als Vorlage. Das ist diesmal anders.« Die Engine-Sounddemo bestätigt das: Vierzylinder kreischen, Sechszylinder brüllen, Achtzylinder röhren. Das hat Tiefe, das vibriert!

### KEINE KONKURRENZ IN SICHT

Bei der Grafik fallen etliche Kleinigkeiten auf. Beispielsweise wirkt der Straßenbelag sehr natürlich, weil Erde, Asphalt und Schotter fließender als bisher einander abwechseln. In Kurven häuft sich der Kies auf der Außenbahn, wo die Räder ihn hinschleudern. Die Reifenspuren im Schlamm sehen plastisch aus – zum Reingreifen schön. Die Physiksimulation, die im ersten »Dirt« rund 40 Fahrwerks-Faktoren berücksichtigt, zieht diesmal den Reifendruck ins Kalkül. Der Pneu verformt sich bei Landungen, in Kurven sollen Unter- und Übersteuern deutlicher spürbar sein. Wasserlöcher bremsen das Auto und verursachen Schlammkrusten auf der Windschutzscheibe etwaiger Verfolger. Beeindruckend echt sieht das aus, wenn der Scheibenwischer die Plörre zur Seite schiebt, zurückbleibende Schlieren abtrocknen. Solche Kleinigkeiten verstärken wie nebenbei das taktische Element. Wer vor Wassergruben die Ideallinie aufgibt, kann diesen vermeintlichen Nachteil ein bis zwei Kurven später in einen Vorteil ummünzen, weil er nicht durch den Pfuhl muss.

Dass außerdem die tief stehende Sonne blendet, dass sie Pfützen mit wunderschönem Glitzern und Funkeln krönt, dass Staubkörnchen und Schwebeteilchen im Lichtkegel schimmern, das sind weitere Kleinigkeiten, die man nebenbei auch wahrnimmt und die dich tief in das Spiel hineinversetzen – nach Bolivien, Malaysia, China und in die staubigen Canyons von Utah – alles Stationen der Welttournee. Scheint, als würde sich die Arbeit des rund 40 Kopf starken Engine-Technologie-Teams bei Codemasters auszahlen. Die Programmierer haben vorrangig an der Verbesserung der Editoren und Baukästen gearbeitet, damit Grafiker, Soundleute und Fahrzeugdynamiker kleinste Details schneller vervollkommnen können. Genau deshalb könnte »Dirt 2« so gut werden, dass sich – wie beim Vorgängerspiel – erneut monatelang kein Konkurrent auf die Piste traut. Schade eigentlich.

**Richard Löwenstein**

**360 LIVE sagt...**

Technisch besser als das Vorgängerspiel, hat genug entdeckenswerte Neuerungen an Bord.

HITPOTENZIAL Wird toll!

**8.5** von 10

## IMPRESSUM

**VERLAG**
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

**HERAUSGEBER**
Florian Petrich

**PROJEKTLEITUNG**
Richard Löwenstein

**PRODUKTION**
Airmotion Games Verlags GmbH

**CHEFREDAKTION**
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

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

**REDAKTIONELLE MITARBEIT**
Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper

**LAYOUT/GRAFIK**
Tanja Gabler, Clarissa Gallistl

**GRAFISCHES KONZEPT**
Igor Clukas, Tanja Gabler

**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 Schober,
Tel.: +49(0)89 / 45 14 50 90 , Fax: +49(0)89 / 45 14 50 91,
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-Mail: media@360-live.de

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

**ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG**
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

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

**WEB-ADRESSE**
www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte.

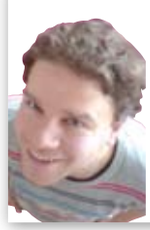

Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.


Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Das deutsche 360-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Imagine Publishing, Bournemouth, England produziert.
Covermotiv: Call of Juarez: Bound in Blood
Bildmotive von www.pixelio.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


# 360 – DAS SIND WIR

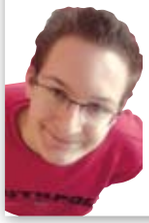
## RICHARD LÖWENSTEIN
### CHEFREDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** Buzzybee70
**GENRES |** Action, Racing
**SPIELT GERADE |** »Riddick: Assault on Dark Athena«, »Resident Evil 5«
**FREUT SICH AUF |** »Need for Speed: Shift«, sein Motorrad-Fahrertraining



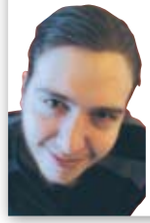
## SÖNKE SIEMENS
### REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** VG Sanka
**GENRES |** Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie
**SPIELT GERADE |** »WWE Legends of Wrestlemania«, »Halo Wars«
**FREUT SICH AUF |** »Dante's Inferno«, »Operation Flashpoint 2«



## BENJAMIN KRATSCH
### REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** Agent_K
**GENRES |** Sport, Ego-Shooter
**SPIELT GERADE |** »Wheelman«, »Riddick: Assault on Dark Athena«
**FREUT SICH AUF |** »Dragon Age: Origins«, »Fifa 10«



## NICHOLAS BURACAS
### REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** Type422
**GENRES |** Action, Abenteuer, Rollenspiele
**SPIELT GERADE |** »Empire: Total War« (PC), »Bionic Commando«
**FREUT SICH AUF |** »Batman: Arkham Asylum«, »Ghostbusters«

## JAN HEINRICH
### REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** Neurotekk
**GENRES |** Action, Abenteuer, Puzzle
**SPIELT GERADE |** »Bionic Commando«, »Tom Clancy's H.A.W.X.«
**FREUT SICH AUF |** »Dark Void«, »Bioshock 2«

## MICHAEL FÖRTSCH
### REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** Rincewind0
**GENRES |** Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
**SPIELT GERADE |** »Resident Evil 5«, »F.E.A.R. 2: Project Origin«
**FREUT SICH AUF |** »Duke Nukem Forever«, »Deus Ex 3«

## REINHARD FISCHER
### REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** Korkengewehr
**GENRES |** Action, Strategie, Rollenspiele
**SPIELT GERADE |** »Left 4 Dead«, »C&C: Alarmstufe Rot 3«
**FREUT SICH AUF |** »Dead Space 2«, Sommerurlaub

## MORITZ WANKE
### WEB-REDAKTION

**LIVE-GAMERTAG |** Cyntec
**GENRES |** Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
**SPIELT GERADE |** »Bionic Commando«, »Guitar Hero: Metallica«
**FREUT SICH AUF |** »Dead Rising 2«, »Batman: Arkham Asylum«

# 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 **»Kauftipp«** dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauftipps also!

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

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

# Wo finde ich was?

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

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

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

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

JETZT IN games™
RETRO-FAN? SYSTEM SHOCK IM RÜCKBLICK!

## kurz & knapp

**Hersteller** | Capcom
**Entwickler** | Grin
**Preis** | ab 60 Euro
**Genre** | Action-Abenteuer
**Spieler** | 1 - 8
**Xbox Live** | ja
**USK** | ab 18 Jahren

## kurz gesagt

Arcade-Remake mit überzeugender Technik und interessantem Cyberpunk-Drumherum.

## das ist drin

- Bionik
- Wurmlöcher
- Bioreign-Terroristen
- Radioaktivität

# BIONIC COMMANDO

**Erhältlich** | 22. Mai 2009

Ein böser Bube namens Gottfried will uns die Zukunft zerbomben. Also braucht's einen Helden, der so richtig Hand anlegt.

Neuerdings trägt Nathan Spencer den Decknamen »Bionic Commando«. Dass eine Granate seinen linken Arm zerfetzt hat, hat tatsächlich sein Leben verändert. Als erster seiner Art wurde er von einem Gremium ausgesucht: Er sollte zum ultimativen Mensch-Maschine-Soldaten werden. 500 Millionen Dollar investiert das Verteidigungsministerium der Federal States of America »FSA« in das Projekt, Spencer seinen linken Arm zurückzugeben. So jedenfalls erzählt es das Introvideo in schmuck und schnell aneinandergeschnittenen Szenen. Keine Standard-Prothese soll es sein, sondern ein technisches Wunderwerk, betrieben mit einer winzigen Wasserstoff-Zelle, aufgebaut aus grazilen Teilen, stabilisiert durch hochfestes Graphit-Verbundmaterial. Biologie und Mechanik in perfektem, harmonischem Miteinander – Bionik eben. Die Steuerungs-Chips des Arm-Apparats sind mit Gehirn und Rückgrat vernetzt. Auf Kommando eines Nervenreflexes schnellt die Klaue – befestigt an 20 Metern reißfestem Stahlseil – hervor und verkrallt sich in fast jedem Material. Bald nach der Modifikation des Körpers von Spencer beginnt die FSA, Soldaten hundertfach derart umzugestalten. Doch dann formieren sich einige Bionik-Soldaten zu einer terroristischen Organisation namens »Bioreign«. Sie tun sich mit den »Imperialen Streitkräften« zusammen und verwandeln Ascension City mit Hilfe eines neuartigen Sprengsatzes in ein radioaktives Trümmermeer. Spencer soll blutige Rache ausüben an jenen, die Millionen Leben ausgelöscht haben. Die Action beginnt.

### ZUPACKENDE ACTION

In der rechten Hand trägt Spencer seine Tungsten-Maschinenpistole. Ein Klick auf den rechten Stick schiebt die Kamera aus der zentrierten Verfolger-Perspektive knapp hinter die rechte Schulter. Die Kameraführung funktioniert gut. Bioreign-Terroristen lassen sich prima anvisieren, die Tungsten streut weniger. Doch das probate Mittel zum Kampf ist der mechanische Greifer: Sobald ein Gegner in Reichweite gerät, wird er automatisch von der bionischen Zielerfassung festgemacht. Per LT-Schultertaste schnellt die Klaue hervor und verankert sich im Opfer. Die untere Aktionstaste leitet darauf den Zip-Kick ein: Nathan zieht sich aus dem Sprung mit voller Wucht Richtung Gegner, prallt in ihn hinein, wird zurück in die Luft geschleudert und kann sofort einen weiteren Zip-Kick ansetzen. Das fühlt sich schön harmonisch und schwungvoll an.

Im Trainingsraum werden Grundlagen vermittelt – auch wie sich Relais hacken lassen, auf dass Türen und Tore sich öffnen.

Mehr auf www.360-live.de
✖ Kommentiertes Video ✖ Mehr Bilder ✖ Leser-Voting

## Fester Griff oder weicher Händedruck?

- ➕ Riesige Levelarchitektur mit üppiger Fernsicht, Sound geht unter die Haut, futuristische Hightech-Kriegsführung
- ➖ Einer der vier Bosse gibt sich zu schnell geschlagen, Feuer und Rauch sehen billig aus, Highscore-System für Einzelspieler fehlt

## Das Spiel in Zahlen

3 Kapitel mit je einem Boss-Kampf als Abschluss plus ein weiterer Boss-Kampf im Finale – macht 4, in 11 bis 12 Stunden auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad durchgespielt, 3 Schwierigkeitsstufen, von schwer bis krankhaft, neben seinem Hightech-Arm kann Spencer 3 von insgesamt 7 Waffen mit sich führen.

Wieder führt Gottfried Groeder seine Terroristen gegen die Menschheit und die FSA in die Schlacht. Spencer und sein flexibler Arm widersetzen sich dem Schurken.

Von weitem sieht der »Constructor« noch relativ klein aus, doch dient das Gefährt dem Oberbösebub als gigantische Behausung.

Gegen Ende übernimmt Spencer kurzzeitig die Kontrolle über eine Reihe von Buraq-Kampfhubschraubern. Eine geradlinige Ballerszene, die ordentlich fetzt. Fein!

Doch die Terroristen sind vorbereitet. Sie tragen Elektroschock-Geräte, mit denen sie Nathan in einer unachtsamen Sekunde elektrisieren und sich so aus seinem Griff lösen können. Das Timing muss also stimmen. Zudem sind die bösen Buben mit unterschiedlichen Schusswaffen ausgerüstet. Damit treffen sie zwar nicht besonders gut, doch dank ihrer Überzahl – meistens greifen Trupps von fünf bis zehn Mann gleichzeitig an – bilden sie eine akute Gefahr. In späteren Abschnitten sind in allen Ecken und Enden der riesigen Kulissen Scharfschützen positioniert, die nur selten danebenschießen und gleichzeitig kaum auszumachen sind. Heftig! Außerdem stellen sich Nathan zunehmend Biomechs in den Weg: brachiale Kampfroboter mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten. Einige können fliegen, andere tragen schwere Strahlengeschütze mit sich. Ihre Feuer- und Schlagkraft ist enorm, und das verlangt nach überlegtem und taktisch klugem Vorgehen.

Doch tatsächlich sollte der hohe Anspruch – gerade für Hardcore-Zocker – ein gefundenes Fressen sein. Es macht richtig Laune, sich mit diesen KI-Gegnern zu messen, vor allem, da Spencer im Spielverlauf viele weitere Greifarm-Funktionen erlernt. Das Ergreifen und Werfen von schweren Gegenständen Richtung Gegner funktioniert dank der ausgeklügelten Spielmechanik einwandfrei und verursacht heftige Schäden auch auf extreme Distanz. So kann man einen massiven Steinbrocken oder ein Autowrack mit Leichtigkeit in einen gefühlt 100 Meter entfernten Gegnerhaufen katapultieren – das Ergebnis befriedigt ungemein. In manchen Kapiteln sind solche Wurfgegenstände allerdings sehr begrenzt, was andere Mittel fordert: Über Versorgungstorpedos wird Spencer von der FSA immer wieder mit schweren Waffen ausgerüstet. Eine überdimensionierte Schrotflinte, Raketenwerfer mit Zielerfassung, Granatwerfer und ein panzerbrechendes Scharfschützengewehr bieten eine ständige Alternative zum Schlagabtausch. Doch die Munitionsvorräte sind streng limitiert, wie auch die der Tungsten, was immer wieder zum Einsatz der Überprothese >

### ✖ Hardcore-Allüren

## NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN

Endlich mal wieder eine Herausforderung für Könner. Wer das Live-Arcade-Download-Game »Bionic Commando Rearmed« kennt, weiß, was auf ihn zukommt: Spencer steckt nur wenige Treffer ein bevor sich der Bildschirm rot färbt und der Heldentod kurz bevorsteht. Die überzeugende Gegner-KI tut dazu ihr Übriges: Feinde feuern sofort, sobald Spencer auch nur annähernd in Sichtweite ist – solange er sich versteckt hält, suchen sie nach ihm und das meist erfolgreich. Mit jedem Abschnitt werden die Bioreign-Trupps zahlreicher, und Biomechs legen mit der Zeit an Vernichtungskraft zu. Zu allem Übel nehmen Spencer oft mehrere Scharfschützen gleichzeitig ins Visier. Heftig, selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade.

**✖ Famoser**

## KLANG

Die Disk in die Konsole einzuwerfen lohnt sich fast schon allein der Soundkulisse wegen. Elektronische Beats mit Einflüssen aus Industrial und Trance sorgen für vollendete Endzeitstimmung, gerade auch in Verbindung mit den allgegenwärtigen Sprachfetzen. Die Terroristen unterhalten sich, kommentieren ihre Suche nach Nathan Spencer, Super Joe und anderen Figuren, beschimpfen Spencer per Funkgerät. Sobald Oberschurke Gottfried Groeder mit seinen Constructor-Vehikel in Reichweite kommt, schreit er Kampfansagen; die schrille Stimme lässt die Kulissen noch weiträumiger wirken als sie ohnehin sind. Die Kommentare fließen nahtlos in die Action ein, die akustischen Details beeindrucken. Dazu zählen markante Effekte durch Sperrfeuer, hydraulische Mechanismen und ähnliches Tech-Beiwerk oder auch die Tatsache, dass sich die Akustik je nach Kulisse und der Position zu Spencer verändert: Echo, Hall und Filter fluten den Raum auf herrlich dynamische Weise. Spencer selbst kommentiert vernichtete Gegner mit Gelächter und Sprüchen. Da kann man auch mal zum Schmunzeln gereizt werden, sofern man des Englischen mächtig ist. Denn leider spart sich Capcom die Synchronisierung; selbst die Untertitel sind nur unvollständig eingedeutscht. Schwach. Dennoch: Man merkt die Handschrift von Sound-Mann Simon Viklund, der bereits das Download-Game »Bionic Commando Rearmed« famos vertont hat. Ob der Soundtrack separat veröffentlicht wird wie bei »Bionic Commando Rearmed«, ist noch unklar. Wir drücken die Daumen.

**live&online** ■ Mehrspieler-Komponente für bis zu acht Armprothetiker, leider nur online ■ Drei Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag auf insgesamt 16 Karten ■ leider keine Highscore-Listen für den Einzelspieler-Modus, immerhin aber Ranglisten für Online-Wettbewerbe ■ 49 Erfolge, teils sehr einfach erspielt – einmaliges Durchspielen bringt auch auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad bis zu 650 Gamerpoints ■ Bis jetzt ist nichts zu geplanten Download-Inhalten bekannt

> zwingt. Neue Muni bekommt Spencer durch Versorgungsbehälter, die manchmal von Gegnern fallengelassen werden, aber auch über die Spielabschnitte verteilt sind. Auch die Kapazitäten, die Spencer mit sich führen kann, sind klar begrenzt, können aber mit Upgrades nach und nach erhöht werden. So oder so: Man muss zwar haushalten, ist aber nie ganz wehrlos und hat im notwendigen Moment doch genug Feuerkraft dabei. Das macht einen gut ausbalancierten Eindruck.

### ERGREIFENDE SZENERIE

Auch wenn Spencer seinen Kampf gegen die Bioreign-Truppen nur in der Mega-Stadt Ascension City und deren Umfeld austrägt, mangelt es keineswegs an optischer Abwechslung. Vor allem aber imponieren die Szenarien aufgrund ihrer Größe. Dank des bionischen Arms kann Spencer jede nicht radioaktiv verseuchte Oberfläche zur Fortbewegung nutzen. Ist beispielsweise eine Reklametafel in Reichweite, kann Spencer die Klaue darin verankern. Gleich nach dem Absprung schwingt er dann mit voller Wucht nach vorn. Auf diese Weise kann der Cyber-Tarzan beeindruckende Distanzen in sehr kurzer Zeit zurücklegen. Das Schwingen benötigt zwar etwas Einarbeitungszeit, doch sobald man einmal Timing und Wirkungsweise durchschaut und verinnerlicht hat, breitet sich ein herrliches Gefühl von Freiheit aus. So jagt Spencer die Terroristen durch sehr weitläufige und zerklüftete Kulissen, durch die oft mehrere Wege zum Ziel führen. Das wiederum schafft Spielraum für die unterschiedlichsten Angriffsstrategien. Die ersten Abschnitte ziehen sich noch durch die Ruinen des verwüsteten Megalopolis, doch bald darauf gelangt Spencer in einen Canyon mit anschließendem Höhlensystem. Auch in den großen unterirdischen Hallen ist die Fernsicht immer noch gigantisch. Diese sind meist durch kreisrunde Röhren mit einem spiralförmigen Innenmuster miteinander verbunden. Dass diese Tunnel nicht natürlichen Ursprungs sind, ist bereits auf den ersten Blick klar erkennbar: Ein riesiger Metallwurm, genannt Mohole, wird von den Terroristen gesteuert. Sie suchen damit im Auftrag des imperialen Führers Gottfried Groeder nach der verschollenen Carrion-Einheit. Richtig gelesen, liebe Kenner von 80er-Arcadegames: Der Fiesling aus dem originalen Automaten konnte den vergangenen Showdown überleben. Er überwacht nun die Bioreign-Operation von einer kolossalen, mechanischen Krabbe aus, dem »Constructor«. Dieses Teil hat die Ausmaße einer ganzen Kleinstadt und ragt weit in den Himmel hinauf. Über dutzende Megaphone an der Unterseite des Constructors brüllt Groeder mit irrer Stimme Kommandos an die Bodentruppen, was oftmals eine sehr unterhaltende Wirkung hat.

Diese Kampfroboter der Bioreign-Terrororganisation brechen die Action als Mini-Bosse auf. Aufgrund cleverer KI sollte man eine Konfrontation mit ihnen nicht auf die leichte Schulter nehmen.

Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades entwickelt sich ein angenehmer Spielfluss. Das fühlt sich recht temporeich an und macht einen gut kontrollierbaren Eindruck: Die Mischung aus einem Drittel Geschicklichkeitstests und zwei Dritteln Feuerkraft-Action passt zusammen, zumal sich die Herausforderungen häufig abwechseln, die paar Ladepausen als Ruhepol durchaus willkommen sind und Rücksetzpunkte in ausreichender Menge ein angenehmes Gefühl der Sicherheit vermitteln. Insofern lassen sich die gelegentlich doch etwas frustrierenden Momente durchaus verschmerzen. Unbedingt erwähnenswert sind auch die Hochgefühle, die sich bei den Zweikämpfen mit den vier Techno-Bossgegnern einstellen: hektisches Ausweichen, dramatisches Abchecken, gezieltes Beackern von Schwachpunkten. Spannung und Befriedigung sind nur durch Augenblicke getrennt. Gegen Ende hin spitzt sich der Handlungsverlauf zu, das Gameplay gewinnt an Kick und Abwechslung. Spencer muss beispielsweise seinen Arm in die Steuerungsplatinen eines Buraq-Kampfhubschraubers rammen, um diesen steuern und damit

### ✖ Arm dran...

## ...ODER ARM AB?

**1 Von seinem** überaus vielseitigen Bionik-Schwung-und-Waffen-Arm abgesehen trägt Spencer auch ein paar feine Kampfstiefel. Die ermöglichen ihm gefahrlose Sprünge selbst aus größter Höhe. Die Tod-von-oben-Attacke beschleunigt den freien Fall zusätzlich und verursacht beim Aufprall heftigen Schaden.

**2 Die Bioreign-Truppen** verfolgen Spencer manchmal auch durch die Luft. Generell gilt aber für fast alle Bioreign-Soldaten: viel KI, aber wenig Widerstandskraft. Also ist auch diese Situation kein wirkliches Problem, sofern man den Beschuss überlebt…

**3 Der »Mohole«** ist einer der kolossalen und gefährlichsten Bossgegner. Normalerweise wird er von den Terroristen zum unterirdischen Tunnelbau genutzt, doch irgendwann machen die Jungs mit dem riesigen Metall-Vieh Jagd auf Spencer.

fliegen zu können. Solch krasse Szenenwechsel und die damit verbundene Adrenalinausschüttung kommen allerdings in den ersten acht Spielstunden zu selten vor – schade.

**UNSCHARFE BILDER**

Interessanterweise hinterlässt die Grafik einen ähnlich zwiespältigen Eindruck. Stellenweise sind die Bilder durch traumhafte Kulissen und atmosphärisch wunderschöne Lichteffekte geprägt. Auch die Vielfalt an Farben fällt zwischen all den Graubraun-Tönen in anderen aktuellen Shootern angenehm auf. Aber die Feuereffekte! Die wirken wie 2D-Pappen, ganz erstaunlich primitiv. Und so treffsicher Tiefen- und Bewegungsunschärfe so manch dramatischen Moment unterstreichen, so wirken sie manchmal – zum Beispiel bei schnellen Ausweichbewegungen – doch deutlich übertrieben. Ärgerlich ist auch, dass die Level-Grenzen etwas zu inkonsequent abgesteckt sind. Eigentlich markieren ja blaue Nebel jene radioaktiv verstrahlten Bereiche, die Spencer nicht mehr betreten darf. Doch sobald man sich diesen Barrieren nähert oder sie übertritt, ist die bläuliche Farbgebung nicht mehr deutlich erkennbar. Zwar bleiben dann drei Sekunden Zeit zur Rückkehr, doch wenn man sich mit vollem Tempo durch die Ruinen hangelt, reicht das oft nicht aus und hat den unerwarteten Heldentod zur Folge. Als suboptimal ist ebenfalls einzustufen, dass man zwar nach einmaligem Durchspielen per Hauptmenü Kapitel direkt anspringen darf, aber die Unterteilung so grob gerastert ist, dass mehrstündiges Abgrasen in Kauf nehmen muss, wer sich alle bisher nicht gefundenen Upgrades erarbeiten möchte. Dazu zählen zum Beispiel so genannte »Commando-Symbole«, die über das gesamte Areal verteilt sind. Ganz ohne Hinweise auf deren Lage wirkt der Wer-suchet-der-findet-Stress mit viel Hin-und-her-Gerenne unzeitgemäß. Ist aber eher ein Bonus – kein Muss – also Schwamm drüber. In der Praxis vermisst man eher Story und Charakterzeichnung. Es fängt interessant an, mit kurzen Flashbacks, die die Braut des Helden zeigen, und einem Auftritt von Joseph Gibson alias »Super Joe« – jenem Helden also, der im originalen Spielhallenautomat namens »Bionic Commando« von 1987 seinen Auftritt hat. Aber trotz einiger Dialogszenen und Kamerafahrten: Die Figuren greifen nicht weiter ein, stellen keine Weichen im Ablauf. Am Ende fehlt ein klar erkennbarer Handlungsbogen.

Und so stellt sich insgesamt das Gefühl ein, dass hier und da etwas Feintuning gutgetan hätte – zur ganz großen Klasse fehlt der letzte Schliff. Dennoch ist »Bionic Commando« ein sehr griffiges und vielseitiges Action-Game, das mit seinem hohen Schwierigkeitsgrad den Ehrgeiz gerade von Hardcore-Zockern entfachen wird. Und auch die Mehrspielerkomponente dürfte den einen oder anderen zu einer Online-Partie zwischendurch motivieren.

**Jan Heinrich**

### Zweite Meinung

**Richard Löwenstein:** Mir als Entspannungs-Spieler geht's wie beim originalen Arcade-Game von 1987: Ich find's manchmal frustrierend. Außerdem hätte ich mir mehr Retro-Flash gewünscht: Warum kann ich nicht das Originalgame freispielen? Ich gebe 7.5

### Bionic Commando

**GRAFIK** 7
Schöne Kulissen, feiner Maschinenlook, aber ein paar billige Effekte

**SOUND** 9
Stimmungsvolle Musik, tolle englische Sprecher, heftige Effekte

**STEUERUNG** 8
Anspruchsvolles Timing, übersichtliche und logische Belegung

Obwohl staubtrocken und bockschwer macht's ordentlich Spaß.

**7.7** von 10

## Oberschurke oder Versager?

- ➕ Attraktive Grafik, handliche Steuerung, Um-die-Kurve-Schießen sieht cool aus
- ➖ Einseitiges Action-Stelldichein, anspruchsloses Gameplay, langweilig erzählt

**Erhältlich** | 30. April 2009

**Wesley Gibson ist sauer und das zu Recht. Wird er doch urplötzlich von Französisch sprechenden Killern überrascht, die seine Wohnung verwüsten.**

### kurz&knapp

**Hersteller** | WB Games
**Entwickler** | Grin
**Preis** | ab 50 Euro
**Genre** | Action
**Spieler** | 1
**Xbox Live** | nein
**USK** | ab 18 Jahren

### kurz gesagt

Immer gleich wirkende Schießereien mit kurvigen Projektilen.

### das ist drin

- Kurvenschüsse
- Deckung suchen
- Aus Deckung feuern
- Verschiedene Waffen

### live&online

■ Kein Mehrspieler-Modus vorhanden ■ 45 Erfolge, unter anderem fürs Abschließen der Abschnitte, Einsetzen von Kurven-Kugeln und Abknallen von Ratten

# WANTED WEAPONS OF FATE

Die Kunst, eine Kugel um die Kurve zu schießen.

Sahen wir in der Verfilmung des Comics »Wanted« noch, wie aus dem Ex-Jammerlappen Wesley Gibson ein Kampfakrobat wird, erleben wir ihn im Third-Person-Shooter als gnadenlosen Böse-Buben-Killer. Die Handlung schließt an das Film-Finale an, ist aber kaum der Rede wert: Nach seinem blutigen Rachefeldzug gegen die Auftragskiller-Gilde der Weber hat Wesley dutzende Feinde auf der ganzen Welt, die ihm an die Lederjacke wollen. Außerdem will er den Verbleib seiner Mutter klären.

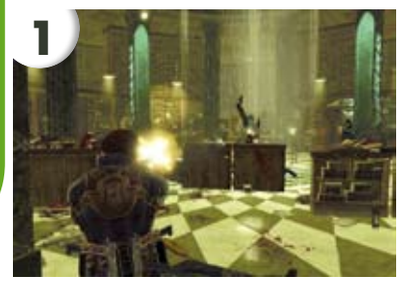
Im Spiel wird nach und nach Gibsons Werdegang erzählt. Doch das hauptsächlich per Bildschirmtext – nicht gerade atemberaubend. Im eigentlichen Game sitzt die Kamera dem Killer stets über der Schulter; folgt ihm unter anderem durch baufällige Häuser in Chicago, hinein in Lager- und Passagierdecks eines Flugzeug-Dickschiffs oder auch in eine verschneite Berglandschaft. Doch egal wo, stets dominieren Grau- und Brauntöne, überschwemmt durch Unschärfeeffekte. Das ist auf Dauer zwar eintönig, passt aber zum finsteren Szenario und fügt sich mit den recht geschmeidigen Animationen zu einem sehenswerten Ganzen zusammen. Trotzdem könnten die Umgebungen mehr Details und Texturen vertragen.

Das Spieltempo ist eher verhalten. In-Deckung-Gehen ist in dieser Dauerschießerei Pflicht. Sich von einem Schutz zum nächsten hechten, sichert auf Dauer das Überleben und bildet einen wesentlichen Teil der Spielmechanik. Außerdem: Durch schnelle Deckungswechsel kann und soll man den Gegner umgehen, Treffer vermeiden und stattdessen tödliche Nahkampfattacken einleiten. Letztere sind durchaus blutig und tatsächlich oft das Tötungsmittel der Wahl: Mit aller Gewalt rammt Gibson maskierten Gegnern das Messer in die Brust oder bricht ihnen das Genick. Wer das vernachlässigt, stirbt häufig. Daran ändert auch

### ✖ In Deutschland mit...

## ... WENIGER BLUT

Die deutsche Version von »Wanted: Weapons of Fate« kommt im Unterschied zur US- und EU-Version leicht gekürzt daher. So fließt nur wenig Blut, wo in der EU-Version der rote Lebenssaft quasi aus allen Körperöffnungen der Kontrahenten spritzt. Auch Ragdoll-Effekte, also zuckende und sich bewegende Leichen, gibt's in Deutschland nicht. Ebenso haben's die beiden Bonus-Modi »Headshot« und »Close Combat« nicht auf die Disk geschafft. Ersatz gibt's nicht. Entsprechend fallen auch fünf Erfolge weg.



### ✖ Die Waffen eines...

## ... AUFTRAGSMÖRDERS

**1 Wie im** Film sind auch im Spiel Projektilwaffen das Werkzeug der Wahl. Zumeist setzt Wesley zwei Pistolen gekonnt gegen die Übermacht an Gegnern ein. Doch ist einfaches In-die-Horde-Ballern der falsche Weg. Deckung ist Pflicht, sonst heißt's Game-Over!

**2 Doch auch** effektive Nahkampf-Attacken sind angebracht. Insbesondere, wenn man sich über die Flanke an die Gegner heranpirschen kann: Per Knopfdruck bekommt der böse Bube blutige Messerattacken, brachiale Genickbrecher oder derbe Tritte zu spüren.

**3 Doch wie** gesagt: Schusswaffen sind Wesleys Lieblinge. Und mit denen kann er auch recht gut umgehen. So darf die Kugel hin und wieder um die Ecke geschleudert werden. Das ist vor allem bei verschanzten oder mehreren Gegnern nützlich.

die Möglichkeit nichts, jederzeit den Schwierigkeitsgrad heben oder senken zu können. Nebenbei kann Gibson Projektile, wie im Film gesehen, per Extremdrall in eine Kurvenbahn zwingen. Hält man die linke Schultertaste gedrückt, deutet ein blauer Lichtbogen die Flugkurve an. Glück und Geschick vorausgesetzt, stehen der Kugel sogar mehrere Gegner im Weg – was sich durchaus flüssig anfühlt und befriedigt. Leider ist diese Spezialfähigkeit eher mau in Szene gesetzt und wirkt weit uncooler als im Leinwandvorbild.

Ladepausen, Checkpoints und Schwierigkeitsgrad? Das ist alles handwerklich solide gemacht. Nur, es fehlt an Abwechslung. Leveldesign und Gegnertaktiken sind monoton, die Ereignisse vorhersagbar: Gibson betritt einen Raum, dutzende Gegner schießen drauflos. Also in Deckung hechten und den Jungs nach und nach per Standardballerei und Kurvenprojektil die Lebenslichter ausblasen. Oder aber man nähert sich ihnen still und leise, dreht ihnen via B-Taste den Hals um. Dazwischen hin und wieder ein kurzer Adrenalinschub, weil ein rotes Symbol daran erinnert, dass im Umkreis von ein paar Metern gleich eine Granate zündet.

Diese Knallkörper selbst werfen kann man hingegen nicht, noch lassen sich jene der Gegner aufnehmen und zurückschleudern. Und auch die Schießeisen sind enttäuschend und eintönig. Ein Durchschalten zwischen den Waffen gerät zur Seltenheit, weil sich Gibson fast immer auf zwei halbautomatische Pistolen verlässt und nur gelegentlich ein Scharfschützengewehr einsetzen muss, um ein paar Bösewichte aus der Ferne umzunieten. So übermannt den Spieler recht bald eine gewisse Hilflosigkeit und Langeweile. Das war's dann auch schon. Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen? Nicht vorhanden. Lediglich einige filmisch inszenierte Einschübe lockern etwas auf. Hier werden in Rambo-Manier mit festmontiertem Geschütz Gegnerhorden in einem Hinterhof über den Haufen geballert – oder Wesleys Vater Cross übernimmt. In einigen entspannenden Quicktime-Events wird in Zeitlupe schießbudenartig geschossen. Die Gegner sind stets Kanonenfutter, sehen gleich aus, tun immer dasselbe, fordern nie durch überraschende Taktiken heraus. Kurzum, es fehlt an Höhepunkten und Hindernissen. Und auch die Spiellänge überzeugt nicht: Weniger als vier Stunden braucht man, um sich durch das Game zu holzen. Zwar können neben Zwischensequenzen und Konzeptzeichnungen sechs neue Charaktere freigespielt werden, doch die lohnen kaum, teilen sie doch Wesleys Fähigkeiten und Animationen. Außerdem, wozu hat sich Gibson im Film übermenschliche Kampfkunst antrainiert, wenn die hier kaum zur Geltung kommt?

Übrig bleibt Action wie ein Streichholz: Zündet heiß und brennt lichterloh, aber eben nur kurz – und eigentlich mag man sich daran nicht die Finger verbrennen.

**Jan Heinrich/mf/rl**

### Zweite Meinung

**Richard Löwenstein:** Ich mag den Film, aber eher wegen Angelina Jolie. Den Helden mag ich weniger, und dieses Spiel hier – na ja. Mich hat die Action anfangs echt angemacht, aber stundenlang immer dasselbe zu tun, das bringt's dann doch nicht. Ich gebe 4.7

### Wanted: Weapons of Fate

**GRAFIK** 6
Nette Kulissen und Charaktere, aber abwechslungsarm

**SOUND** 7
Gute Musik und Effekte

**STEUERUNG** 7
Handlich, griffig, aber anspruchslos

Oberflächlich betrachtet attraktiv gemachte Third-Person-Action. Spielt sich gut, doch auf Dauer immer gleich…

**5.4** von 10

## Leichtmatrose oder Admiral?

+ Simple Steuerung, unterhaltsamer Online-Modus, es kracht an allen Ecken und Enden

− Ladezeiten spürbar zu lang, Infanterie praktisch nicht vorhanden

## Das Spiel in Zahlen

Rund 100 Flugzeuge und Schiffe, viele davon nie gebaute Prototypen; 2 Kampagnen, Gesamtspieldauer ca. 15 bis 18 Stunden; Dauer der Onlineschlacht zwischen 30 Minuten und 2 Stunden; stärkste Waffe im Spiel: Zerstörer der Iowa-Klasse mit neun 16-Zoll-Kanonen und einer Batterie mit 12,7-mm-Flak-Geschützen

**Erhältlich** | 15. Mai 2009

**Auf Knopfdruck kann das nächste Ziel markiert werden, doch gegen Schiffe ist die Bordkanone eines Flugzeuges nutzlos: Hier helfen nur Bomben oder Torpedos.**

## live&online

■ Acht Spieler auf ebenso vielen Karten, fünf davon auch für Solo-Einsätze gegen die KI geeignet ■ Online-Gaming nur über Xbox Live, es gibt weder Splitscreen- noch LAN-Variante ■ Koop-Modus und Team-Schlachten für Einzelmissionen, nicht für die Kampagnen. Jeder Spieler darf nur eine Einheit befehligen, kein gemeinsames Steuern großer Waffensysteme ■ 50 Erfolge, darunter auch für das Versenken eigener Schiffe, um sie nicht in Feindeshand fallen zu lassen ■ Weitere Karten und Inhalte werden als Downloads nachgereicht

## kurz&knapp

**Hersteller** | Eidos
**Entwickler** | Eidos Ungarn
**Preis** | ab 50 Euro
**Genre** | Taktik-Action
**Spieler** | 1 - 8
**Xbox Live** | ja
**USK** | ab 12 Jahren

## kurz gesagt

Gelungene Mixtur aus Taktik und Front-Action.

## das ist drin

- Schlachtschiffe
- Flugzeuge
- U-Boote
- Pulverdampf

# BATTLESTATIONS PACIFIC

Wo geht's hier an die Front, Soldat?

Erneut dient der Pazifikkrieg der Jahre 1941 bis 1945 als Aufhänger für den neuesten Ableger der »Battlestations«-Serie, erneut wollen Seeschlachten geschlagen und Luftduelle überlebt sein. In die Handhabung führt eine mehrstufige Grundausbildung ein: Als Kommandant einer kleinen Bastion wehrt man anrückende Schiffe und Flugzeuge mit Geschützfeuer ab, Ungeduldige versuchen sich in fünf Schnellstart-Missionen: Seeschlachten, Inseln erobern, Geleitschutz geben, so verdient man sich erste Sporen. Den eigentlichen Schwerpunkt bildet ein zweigleisiger Story-Modus, der leider ohne bemerkenswerten Handlungsrahmen auskommt: Als namenloser Befehlshaber darf man den Pazifik-Krieg wahlweise auf Seiten der Japaner oder der US-Armee bestreiten. Das Ganze verlässt schon bald historische Pfade. Somit können die Nippon-Krieger den Pazifik-Konflikt gewinnen. Bis es so weit ist, wollen pro Seite 14 Missionen bewältigt sein. Es gilt, Flugplätze zu erobern, Invasionsflotten aufzuhalten, Konvois zu beschützen und Ähnliches. Gut gemacht: Der Wechsel vom körnigen Kriegsfilm zum Schlachtfeld ist übergangslos, man wird direkt ins Gefecht katapultiert.

Strategen befehligen ihre Einheiten über eine scroll- und zoombare Echtzeit-Karte. Aber wer würde nur Symbole über eine Karte schieben wollen, wenn man Flugzeuge, U-Boote und Zerstörer aktiv steuern kann? Man klettert jederzeit ins Cockpit von Jagdmaschinen und Bombern oder bemannt Schiffsbrücken – stark. Während Artillerie und Flak-Kanonen der Schiffe naturgemäß einfach zu bedienen sind, ist als Pilot fliegerisches Können gefragt: Fluglage, Schubregelung, Querruder und Bordwaffen – das hat was von einer echten Flugsimulation, funktioniert dank handlicher Steuerung aber

Mehr auf www.360-live.de
✖ Kommentiertes Video ✖ Mehr Bilder ✖ Leser-Voting

✖ **Materialschlacht**

## DER LOHN DES KRIEGERS

Laut Geschichtsschreibung hat die japanische Marine im November 1944 bei der Schlacht um die Philippinen den Großteil ihrer Flotte eingebüßt. Im Spiel nimmt man es mit der Historie nicht so genau: Wer taktisch klug agiert, kann den Krieg auch für die Söhne Nippons entscheiden – und nebenher noch etliche Einheiten freischalten. Im Laufe der Schlacht darf man so für beide Seiten U-Boote, Schiffe und Flugzeuge erspielen, die sich in späteren Gefechten einsetzen lassen. Das lockt in die nächste Schlacht.

✖ **Fahrstunde**

## KRIEGSGERÄT UNTER DER LUPE

1 **Der Spieler** kann alle Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld selbst steuern, wobei die Flugzeuge noch die komplexeste Steuerung aufweisen: Schub, Fluglage, Querruder brauchen die ganze Konzentration, da ist man dankbar für das neuzeitliche Zielerfassungssystem.

2 **Bei U-Booten** ist es mitunter schwierig, die exakte Sehrohr-Tiefe einzunehmen, denn der Auftrieb des Tauchkörpers hängt auch von der Geschwindigkeit ab. Wer zu schnell hochkommt, wird schnell geortet. Dann hilft nur die Flucht in tiefere Gewässer.

3 **Bei den** Schiffen müssen nur Kurs und Geschwindigkeit bestimmt werden, die schwenkbare Außenkamera dient zugleich als automatische Zielerfassung für Flak, Torpedos und Artillerie. Für besser platzierte Schüsse darf man auch in eine Fernglas-Optik umschalten.

problemlos. Dennoch bilden dichtes Flak-Feuer und viele feindliche Jäger eine ständige Bedrohung. Fällt die eigene Maschine brennend vom Himmel, darf man das Gefecht übergangslos in der nächsten Maschine des Geschwaders fortführen. Das hat einen überzeugenden Spielfluss zur Folge, trotz einiger Ladepausen.

Speziell bei großen Schlachten wird's aber unübersichtlich: Man springt zwischen Flugzeugen, Schiffen und stationären Flak-Geschützen umher, während dazwischen KI-Einheiten über die Karte hecheln. Wenn dann schwere Schlachtkreuzer aufeinander zuhalten und Salven auf Deck einschlagen, sind auch noch taktische Entscheidungen gefragt: Trennt man den Schlachtkreuzer vom Flugzeugträger, um eine angreifende Flotte zu versenken, oder entsendet man lieber Abfang-Flugzeuge? Bestückt man seine Jäger mit Torpedos, Raketen oder doch Wasserbomben? Und wer die gewaltige Feuerkraft der Schlachtschiffe voll nutzen will, muss den Pott so positionieren, dass vernichtende Breitseiten aus allen Rohren möglich sind. Neuerdings darf man dabei auch versuchen, den Maschinenraum, die Treibstoffbunker oder das Munitionsdepot gezielt zu zerstören – und das Feindschiff mit einem Zufallstreffer zu versenken. Spannend. Letzten Endes ist das Chaos auf dem Schlachtfeld aber gut kontrollierbar, wohl auch weil Realismus zugunsten der Spielbarkeit ins Hintertreffen gerät. Die Reichweite der Kanonen liegt gerade mal bei einer Meile. Flugzeuge verfügen – auf Wunsch! – über moderne Zielvorrichtungen samt Vorhalte-Markierung. Und Munition ist dank Endlos-Magazinen kein Thema. Die Optik ist fast ohne Tadel: Schwere Kreuzer und Fregatten pflügen durchs ausgezeichnet modellierte Meer, Flakfeuer erhellt den Himmel, brennende Maschinen klatschen auf die Gischt. Durch Rauch, Feuer und jede Menge Spezial-Effekte wirkt das Schlachtengemälde wie greifbar. Da verzeiht man auch die unmotivierten Matrosen, die selbst bei größtem Beschuss auf Deck ihren Sonntagsspaziergang absolvieren. Auch gelegentliche Ruckeleien, wenn der Himmel mal wirklich brennt, sind verschmerzbar. Der Sound? Passende Effekte, wechselnde Musikstücke und deutsche Sprachausgabe. Lediglich die japanischen Truppen lassen einen zackigen Militärton vermissen.

Unterm Strich lässt sich über diese Arcade-Ballerei im Simulations-Tarnanzug sehr viel Gutes sagen, allerdings entfaltet das Spiel sein Potential erst nach mehreren Einsätzen. Für erfolgreiche Missionen gibt es stets neues Kriegsgerät: Eine bessere Fregatte, ein schnelleres Flugzeug oder auch mal einen Prototyp – etwa die japanische Version der Messerschmitt Me 262 – reizen ungemein. Und man ertappt sich schnell beim Taktik-Tüfteln und Verinnerlichen der Eigenschaften eines jeden Fahrzeugs – Wissen, das sich in den spannenden Multiplayer-Duellen auszahlt. Wer auf der Suche nach einem guten Mix aus Strategie und Action ist, kreuzt, fliegt und kommandiert hier richtig.

**Reinhard Fischer**

Zweite Meinung

**Benjamin Kratsch:** Mir ist das Game nicht strategisch genug, ich vermisse auch taktische Facetten, Formationen und weitergehende Befehle. Und ich mag auch lieber Fantasy oder Sci-Fi als historische Action. Sorry, ich gebe 7.0

Battlestations: Pacific

**GRAFIK** 8
Detailreiche Modelle, schöne Effekte

**SOUND** 8
Krachige Soundeffekte und gute Sprachausgabe

**STEUERUNG** 7
Eingängig, nur bei U-Booten etwas knifflig

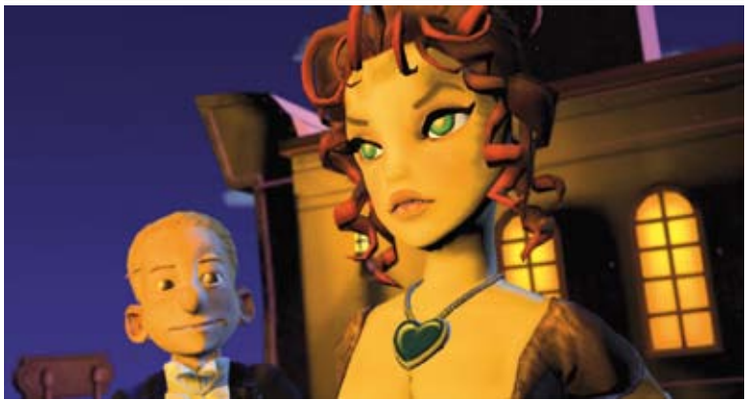
Klasse Actionfeuerwerk mit einem Schuss Taktik.

**8.0** von 10

**Erhältlich** | 26. März 2009

## Viagra oder Placebo?

- ➕ Grafik ganz akzeptabel
- ➖ Nur englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln, fade Witze, anspruchslose Minispiele



# LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

Entschuldigen Sie: Wo bitte finde ich hier den Humor?

### kurz & knapp

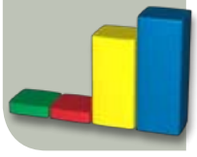
**Hersteller** | Codemasters
**Entwickler** | Team 17
**Preis** | ab 25 Euro
**Genre** | Minispiel-Abenteuer
**Spieler** | 1
**Xbox Live** | nein
**USK** | ab 12 Jahren

### kurz gesagt

Minispiel-Sammlung mit seichter Story und nervigen Sprüchen.

### das ist drin

- Humor
- Anspruch
- Große Brüste
- Flache Sprüche



Bis Ende der 90er Jahre hatte das Genre des Point-and-Click-Grafikabenteuers seine große Zeit. Da gab es noch echte Typen, einen wie Guybrush Threepwood aus »Monkey Island« zum Beispiel. Und natürlich Anti-Frauenheld Larry Laffer aus »Leisure Suit Larry«. Seine meist vergebliche Jagd auf das Stelldichein mit dem weiblichen Geschlecht war immer für einen Lacher gut. Mit coolen Sprüchen, netten Slapsticks und überraschend anspruchsvollen Rätseln hat er sich Millionen Fans weltweit erarbeitet. Dann jahrelang nichts mehr – und plötzlich schlägt dieses Ding hier bei uns auf. »Box Office Bust«. Davon hatte man vorher kaum was gehört. Ein Omen? Neugier treibt die Disk ins Laufwerk der Xbox 360 – blankes Entsetzen lässt sie recht bald wieder daraus verschwinden. Dabei waren die Erwartungen sowieso niedriger angesetzt als die Schamgrenze eines Boxenluders: Schließlich hat uns schon das Vorgängerspiel »Magna Cum Laude« gegen Ende des Jahres 2004 gelehrt, dass die »Larry«-Reihe besser längst begraben worden wäre.

**ICH BIN VOM TÜV. DARF ICH IHRE HUPEN UNTERSUCHEN?**

Die Dinge wiederholen sich. Anstelle von Larry Laffer betritt erneut dessen Neffe Larry Lovage die Bühne. Buuuh, den fanden wir schon in »Magna Cum Laude« öde! Und wieder kommt eher leblose 3D- statt charmanter 2D-Grafik zum Einsatz! Wenigstens hat Larry Laffer noch einen Gastauftritt als Besitzer eines Filmstudios für – sexmal raten, bitte – Porno-Filme. Doch das Konkurrenzstudio kennt Laffers Produktionspläne. Sitzt da ein Maulwurf im Büro? Da muss Larry Lovage ran und den Verräter entlarven – die Story ist so anspruchsvoll wie Dolly Busters Beitrag zur Quantenmechanik. Mit schwammiger Steuerung lenkt man Larry aus der Verfolgerperspektive durch das Liebesproduktionsgelände, befragt Leute und erledigt ein Minispiel nach dem anderen. So wollen Drehbuchseiten eingesammelt, Darstellerinnen fotografiert und Wachmänner vertrimmt werden. Zwischendurch darf man mal eine der Damen anbaggern, um doch immer nur eine Abfuhr zu erhalten. Dass man Filmszenen freispielen und dann zusammenschnippeln kann – Schwamm drüber. Da ist es unterhaltsamer, einen Erotikfilm gemeinsam mit den Eltern zu schauen. Zumal sich die Sprüche und Gags schneller verlaufen als Paris Hilton in einer Telefonzelle. Wir haben zwei Abende lang nach dem Verräter gesucht und noch nicht mal den Spielwitz gefunden.

**SEI ANDERS ALS DIE ANDEREN: SAG JA!**

Ein wesentlicher Spassfaktor der »Leisure Suit Larry«-Reihe sind natürlich die sexuellen Anspielungen. Wer aber hier was zu sehen erwartet, darf die Hosen gleich wieder hochziehen. Bis auf den häufigen Gebrauch des Wortes »Fuck« kommt hier nichts Prickelndes rüber. Da kann man einer selbsternannten Sex-Ikone namens Ginger beim Einölen zuschauen, deren Attribute aufgepumpter aussehen als ein Luftballon an einem Schlauchboot-Kompressor. Will man das? Eher nicht, selbst wenn die englische Synchronstimme von »Baywatch«-Star Carmen Electra die Hormone anheizen möchte. Gelingt nur halb, weil man mangels Eindeutschung ja doch häufiger auf die Untertitel schielen muss – und schon ist das bisschen Stimmung dahin. Wenigstens kann die 3D-Grafik dank »Unreal Engine 3« technisch überzeugen, die Bilder kommen geschmeidig rüber. Dass der Cartoon-Stil an »Worms« erinnert, ist kein Zufall: sind dieselben Entwickler. Trotzdem würden wir lieber mit dem alten Larry lachen und rätseln. Der war noch frech, hatte Charme und ist am Ende doch immer zum Schuss gekommen – zumindest fast. Ob's hier so ausgeht? Ist einem schon vorher herzlich egal… **Moritz Wanke/rl**

### Zweite Meinung

**Richard Löwenstein:** Meine Güte, Larry, was ist aus dir geworden? Als Minispiel-Sammlung mit Party-Modus hätte ich dir das hier vielleicht abgekauft. Zumindest, wenn du eine Kiste Bier drauflegst. Aber so? Nicht mal für ein Date mit einer deiner Bekanntschaften. Ich gebe 2.9

### Larry: Box Office Bust

**GRAFIK** 5
Cartoon-Look, dank Unreal-Engine akzeptabel

**SOUND** 4
Kaum Musik, sehr flache Sprüche

**STEUERUNG** 3
Schwammig und erstaunlich ungenau

Die Serie ist tot. Das bekräftigt auch dieses neue »Abenteuer«.

**3.7** von 10

**Erhältlich** | 25. März 2009

### Vollgas oder Plattfuß?

- ➕ In der Regel Bildaufbau mit vollen 60 Hertz, flüssiges Gameplay, zwölf Erfolge für 200 Gamerpoints, sehr schöne Weitsicht
- ➖ Kein Splitscreen-Modus, fade Anfeuerungsrufe in der deutschen Version, Grafikrucken im Herzinfarkt-Modus

# OUTRUN ONLINE ARCADE

## Ein Ferrari kann so preiswert sein...

### kurz&knapp

**Hersteller** | Sega
**Entwickler** | Sumo Digital
**Preis** | 800 MS Points
**Genre** | Arcade-Racing
**Spieler** | 1 - 6
**Xbox Live** | ja
**USK** | ohne Altersbeschränkung

### kurz gesagt

Löst einen Benzinrausch aus, wie's leider nur ganz wenige Arcade-Racer schaffen.

### das ist drin

- Checkpoints
- Ferraris
- Drifts
- Oldschool

Wenn die Worte »Splash Wave« und »Magical Sound Shower« fallen, dann knallen bei so manchem die Sicherungen durch. Jugendträume melden sich zurück, von schnittigen Ferraris auf schnellen Highways, einer Blondine neben sich und der Freiheit, nur einen Gaspedal-Stoß entfernt. So hat sich Segas Arcade-Racer »Outrun« 1986 angefühlt, und so fühlt sich heute das Remake der Spielhallen-Produktion »Outrun 2 SP« an. Dass Sega das Ganze als preiswerten Download statt als Vollpreis-Disk startfertig macht…danke!

**TEMPO, TEMPO!**

Mit dem Ferrari unter dem Hintern und einer Blondine als Passagier flitzt man an Palmenstränden und Eiswüsten, Wasserfällen und Canyons, Wäldern und Tempeln vorbei. Als Pulsbeschleuniger stehen zehn Ferrari-Mobile zur Disposition. Testarossa, 360 Spider, F40/50, 246 GTS, 250 GTO, Enzo und Co. machen optisch was her, fahren sich aber gleich und klingen alle nach Turbine. Das ist zwar nicht nervtötend, aber die sieben, vom englischen Soundtrack-Spezialisten Richard Jaques bearbeiteten Variationen der eingangs erwähnten Original-Musikstücke tun mehr für den Spielfluss.

Das Gameplay zaubert ein breites Grinsen ins Gesicht. Mehrspurige Straßen zoomen rauf und runter und in beeindruckender Ferne dem Horizont entgegen. Zum Gucken bleibt kaum Zeit, denn der Tacho zeigt fast immer 300 Sachen. Du musst den Speed halten, Haken um den Berufsverkehr schlagen, niemals bremsen. Nur vor engen Kurven das Gas lupfen, die Bremse antippen, so den Drift einleiten und ihn halten, indem du den Analogstick führst wie ein Chirurg – sachte und mit Finesse. Während der Countdown zur Eile mahnt, bildet die Quertreiberei die eigentliche Herausforderung; sie ist die schnellste Art der Fortbewegung. Das auf Zehntelsekunden ausbalancierte Timing zwischen den Checkpoints lässt wenig Raum für Fehler. Doch wenn alles klappt, die Reifen qualmen, die Beifahrerin quietscht und dich der Windschatten des Gejagten nach vorn zieht – dann puscht das ordentlich.

**HERZINFARKT-GEFAHR**

Die Grafik? Turboschnell, aber wenig detailliert. Und leider unterscheiden sich die fünf Spielmodi kaum. Meist geht es klassisch durch fünf von insgesamt 15 atmosphärisch unterschiedliche Etappen. An Abzweigungen entscheidet sich die Routenwahl, nebenbei werden Computergegner überholt. Genauso funktioniert das im Stoppuhr-Modus, bloß fährt man gegen Ghosts, also quasi sich selbst. Schlussendlich kann man alle 15 Etappen am Stück bewältigen. Der Herzinfarkt-Modus schlägt aus der Reihe: Hier sagt die Beifahrerin an, man möge nebenbei Hütchen rammen oder Tore treffen. Als Belohnung gibt's Herzchen. Schön auflockernd. Und so hat man zwar nach zwei Stunden alles gesehen, aber reizvoll ist ja auch eher das Wiederspielen, das Perfektionieren des eigenen Könnens, die Jagd nach dem Highscore. Dass man Punktestände via Xbox Live vergleichen kann, motiviert ebenso wie die Möglichkeit, sich mit bis zu fünf Kumpels online zu messen. Wunderbarer Retro-Flash für herrlich kleines Geld.

**Richard Löwenstein**

### Zweite Meinung

**Jan Heinrich:** Ich mag »Outrun«, aber »Burnout« mag ich noch lieber – einfach weil sich's ähnlich anfühlt, aber viel besser ausgestattet ist. Für ein Download-Game, das ich mir zwischendurch mal geben kann, geht »Outrun« aber in Ordnung.
Ich gebe 7.1

### Outrun Arcade Online

**GRAFIK** 6
Bunt, schnell, aber nicht sehr detailliert

**SOUND** 7
Fader Motorsound, netter Soundtrack

**STEUERUNG** 9
Großartig handlich, gefühlvoll und ausgewogen

Ursprünglicher kann ein Arcade-Racer nicht sein. Genau das Richtige für ein bisschen Action-Racing zwischendurch.

**8.0** von 10

**Heißes Eisen oder Altmetall?**

+ Viele Hintergrundinformationen und Extras wie Bühnenvideos, überzeugende Titelliste

− Aktuelles Album nicht enthalten, Headset funktioniert nicht als Mikrofon, Controller nicht als Gitarren-Ersatz

**Erhältlich** | 22. Mai 2009

**Endlich ein »Guitar Hero« ohne Kompromisse: Die Metallica-Edition rockt die Bühne!**

**live&online**

■ Bis zu vier Spieler bilden eine Band an einer Konsole, aber nicht online ■ Zwei Bands können online gegeneinander antreten und sich in der Highscore-Liste verewigen ■ Via Download-Shop »Guitar Hero Tunes« kann man Eigenkreationen hochladen, bewerten lassen und anderen zum Spielen zur Verfügung stellen ■ Außerdem Download kommerzieller Songpacks gegen Entgelt; das aktuelle Album »Death Magnetic« kostet 1.440 Microsoft Points ■ 50 Erfolge ergeben insgesamt 1.000 Gamerpoints, zum Beispiel für das Erstellen eines eigenen Bandlogos

**kurz&knapp**

**Hersteller** | Activision
**Entwickler** | Neversoft
**Preis** | ab 60 Euro
**Genre** | Musikspiel
**Spieler** | 1 - 8
**Xbox Live** | ja
**USK** | ohne Altersbeschränkung

**kurz gesagt**

Ein »Guitar Hero« wie gewohnt, nur mit der wohl bekanntesten Metal-Band der Welt: Das rockt!

**das ist drin**

- James Hetfield
- Lars Ulrich
- Kirk Hammett
- Robert Trujillo

# GUITAR HERO METALLICA

## Das lauteste Videospiel der Welt!

Wer auf Schwermetall steht, kommt an James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammett und Robert Trujillo nicht vorbei. Diese vier Burschen sind Metallica. Mit über 100 Millionen verkauften Alben gehören die US-Rocker zu den erfolgreichsten Musikern der Welt. Das macht sie zum perfekten Headliner für ein eigenes »Guitar Hero«-Game. Das Timing könnte nicht perfekter sein: Pünktlich zu Metallicas Deutschland-Tour im Mai bringt »Guitar Hero: Metallica« die Xbox 360 zum Beben. Mit der Umsetzung sind erneut die Kreativ-Köpfe von Neversoft beauftragt, die bereits mit »Guitar Hero: World Tour« die Bühne rocken. Auch »Guitar Hero: Metallica« wird wieder mit Nachbildungen echter Instrumente gespielt. Bis zu vier Rocker toben sich an Gitarre, Bass, Schlagzeug und Mikrofon aus. Nutzen lassen sich vorhandene Instrumente. Wer also bereits Geräte besitzt, krallt sich die Einzeldisk für rund 60 Euro. Inklusive Gitarre mit Metallica-Faceplate kostet das Spiel rund 100 Euro. Schlagzeug und Mikrofon gibt's separat, ein handelsübliches USB-Mikrofon reicht aus. Ein Kauftipp ist das komplette Instrumentenset mit dem Spiel »Guitar Hero: World Tour« für 170 Euro. Sparfüchse können das – qualitativ allerdings etwas schlechtere – Instrumentenset des Konkurrenzspiels »Rock Band« ins Auge fassen. Das kostet rund 100 Euro und funktioniert auch hier.

Das Gameplay? Die bekannte Mischung aus Rhythmustest und Taktgefühl. Nach wie vor laufen auf einem Band farbige Symbole über den Bildschirm, die für Takte und Noten stehen. Auf den Instrumente-Controllern werden die passenden Tasten im richtigen Moment angetippt bzw. gehalten. Wer zu oft

Mehr auf www.360-live.de
✖ Kommentiertes Video ✖ komplette Trackliste

1

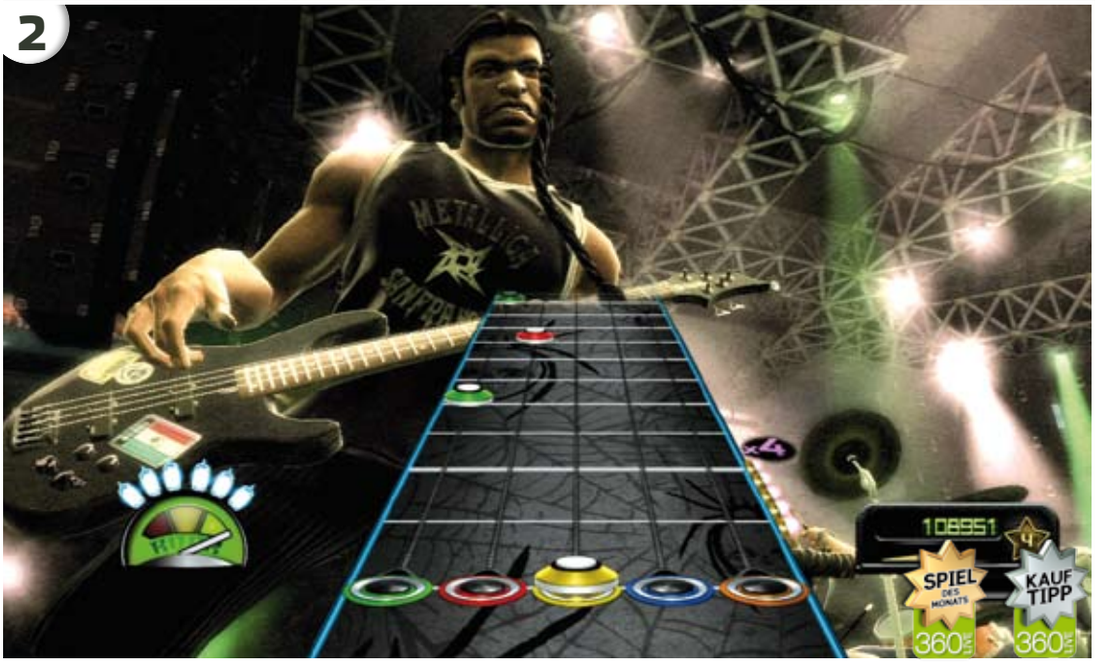
### ✖ Die Metaller...

## ...UND IHRE SCHERGEN

Die Ausstattung umfasst 28 Songs aus der gesamten Schaffensperiode der vier US-Jungs. 21 weitere Stücke stammen von Bands, die das derbe Treiben der Rocker nach eigenem Bekunden maßgeblich beeinflusst haben, und enthalten auch solche, die das Quartett zu seinen Lieblingsstücken zählt. Fans können also bei Metallica-Klassikern wie »Fade to Black« abrocken oder sich ähnlichem Schwermetall anderer Herkunft widmen: »Ace of Spades« von Motörhead, »War Ensemble« von Slayer oder »Hell Bent of Leather« von Judas Priest zum Beispiel.

3

2




### ✖ Von ganz unten...

## ...AN DIE SPITZE DER CHARTS

1 **Der Metallica-Sound** ist nicht zuletzt durch die virtuose Saitenkunst von Gitarrist Kirk Hammett und Bassist Robert Trujillo geprägt. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar nicht allzu hart, auf Schmusekurs gehen die vier Rocker aber trotzdem nicht.

2 **Im Karriere-Modus** gründet man seine eigene Coverband, spielt sich langsam warm und steigert sich von einer Garagen-Combo zur Metallica-Vorband. Dazu darf man sich Alter-Egos basteln und – wer die Karriere im Mehrspieler-Modus meistern mag – bis zu drei Mitspieler anwerben.

3 **Von anfänglichen** kleinen Bühnen geht's über größere Hallen bis hin zu ausverkauften Stadien. Sobald man den Auftritt erfolgreich absolviert hat, übernimmt man in der zweiten Spielrunde einen der vier Metallica-Jungs im Main Event. Ab da wird's richtig hart.

danebengreift beziehungsweise -haut, erntet den Hohn und Spott der Zuschauer. Aber der sanft ansteigende Schwierigkeitsgrad sorgt für reichlich Erfolgserlebnisse, und bald kocht die Bühne. Die Fans brüllen, stilecht schwingen sich die Rocker an ihre Instrumente. Kirk Hammett lässt die Saiten kreischen, James Hetfields markante Stimme ruft nach dem Sandmann, Robert Trujillo drischt den Bass mit lässiger Wucht. Spätestens jetzt hält es niemanden mehr auf seinem Platz. Die Starpower-Anzeige baut sich auf, der Punktezähler überschlägt sich, das Publikum gerät in Ekstase. Allerlei optisches Feuerwerk umrahmt das Konzert. Großartige Atmosphäre! Man merkt's, dass James und Konsorten ihre Live-Auftritte nachgestellt und per Motion-Capturing eingefangen haben. Das Ergebnis sind virtuelle Alter-Egos, die auf dem Bildschirm abgehen wie bei »Rock am Ring« – zwar immer noch recht comichaft, aber so nah am Original wie nie. Zwischen all dem Blitzen, Blinken und den Explosionen sind die Multiplikatoren leider etwas schwer zu erkennen. Dennoch haben sogar Einzelrocker ihren Spaß. Per Rockstar-Baukasten eine Newcomer-Band zu basteln, Karriere zu machen und irgendwann mit Metallica gemeinsam auf der Bühne zu stehen, das motiviert. Zumal man viel Original-Zubehör und -Instrumente von Metallica freispielen kann. Als Alternative drängt sich erneut der Schnellspielmodus mit 19 von Beginn an anwählbaren Einzel-Songs auf. Die restlichen Stücke muss man sich im Karrieremodus erarbeiten. Das schaffen auch Ungeübte, die sich im Training die Grundlagen der Steuerung näherbringen lassen und danach auf dem niedrigsten von fünf Schwierigkeitsgraden gemütlich dahinspielen. Bis man allerdings Feinheiten wie die Tremolo- und Slider-Tasten an der Gitarre meistert und komplexe Stücke wie »Master of Puppets« perfekt beherrscht, geht einiges an Zeit drauf: Grundsätzlich sind Metallica-Songs keine seichte Kost, sondern großes Handwerk.

Motivierende Wirkung hat – im Einzelspieler- und im Mehrspieler-Modus - die Tatsache, dass man sich richtig viele Bühnenvideos, Fakten und Details aus der Bandgeschichte freispielen kann. Das Musikstudio gibt's auch wieder. Fünf Spuren mit dem virtuellen WZ-RD-5000 Rekorder einzuspielen, das bringt's mangels Möglichkeiten und mieser Soundqualität immer noch nicht wirklich – zumal zwar Schlagzeug und Gitarre, aber nicht das Gebrüll des Shouters gespeichert werden.

Schwamm drüber: Das treibende Element ist hier die Trackliste. Wer sich dann irgendwann mit den schnellen Kicks von Drummer Lars Ulrich anlegen will, der holt sich im Games-Fachhandel ein spezielles Bass-Doppelpedal und treibt das Ganze auf die Spitze. Ein super Party- und Bier-Game ist's aber auch so.

**Sabine Vogel/rl**

### Zweite Meinung

**Richard Löwenstein:** »Enter Sandman« nachspielen find ich stark. Aber wieso muss ich das aktuelle Album »Death Magnetic« für 18 Euro downloaden? Na ja, als Fan nehm ich's hin und freu mich auf »Guitar Hero: Van Halen«. Danach bitte U2. Ich gebe 8.3

### Guitar Hero: Metallica

**GRAFIK** 7
Effektreiche Show, mitreißende Animation. Stark!

**SOUND** 9
Gnadenlos gutes Song-Repertoire, ideal zum Headbangen

**STEUERUNG** 8
Alt, bewährt, gut

Optisch ein Kracher und auch sonst der absolute Metal-Overkill!

**8.1** von 10

**Erhältlich** | 14. Mai 2009

Mehr auf www.360-live.de
✖ Komplette Liste aller 34 Spiele

# NAMCO MUSEUM VIRTUAL ARCADE

Die volle Ladung Klobige-Pixel-Spaß.

Schon früh in den 80er-Jahren machte sich Namco – hierzulande gerne auch mit Atari als Partner – einen Namen mit seinen tollen Spielhallenautomaten. Titel wie »Pac Man«, »Galaga« und »Mr. Driller« treiben Tränen in die Augen eines jeden, der damals seine Kindheit hinter sich gebracht hat. Die ältesten Games auf der Disk feiern in diesem Jahr ihr dreißigjähriges…

**GUT DURCHMISCHT**

Den Schwerpunkt bilden seitlich scrollende Action-Spektakel wie »Baraduke« und vertikale Weltraum-Simpel-Shooter im Stil von »Galaga«. Dazu kommen natürlich die unvermeidlichen Höhepunkte der Namco-Historie: etwa das Rennspiel »Pole Position« und der erdige Geschicklichkeitstest »Mr. Driller« – übrigens im Original und als modernisiertes »Mr. Driller Online« enthalten. Dazu – klar! – das Namco-Game schlechthin: »Pac Man« in allen Varianten, als Original, als »Pac & Pal«, »Pac-Mania«, »Pac Man Arrangement«, »Super Pac Man« und »Ms. Pac Man«. Natürlich ist auch ein bisschen Füllmaterial dabei: etwa der Du-unten-und-die-oben-müssen-sterben-Shooter »King and Balloon« als vielleicht überflüssigster »Galaxian«-Klon aller Zeiten. Na, wenigstens zündet auch das Original die Laser.

Im Hauptmenü hat man die Wahl zwischen zwei Wegen: Einer führt ins »Namco Museum«, der andere ins »Live Arcade Museum«. Ersteres birgt ausschließlich naturbelassene Umsetzungen steinalter Arcade-Oldies. Das Live Arcade Museum ebenfalls. Allerdings sind diese Spiele bereits als Live-Arcade-Download veröffentlicht worden. Unpraktisch ist der Beginn: Man kann die Spiele nicht direkt aus dem Hauptmenü starten, sondern nur mit Umweg über die Spiele-Bibliothek des Xbox-360-Dashboards. Ärgerlich auch die unfassbaren Ladepausen und das Fehlen einiger Komfortfeatures. Beispielsweise würde mancher sicher gern den für Oldie-Umsetzungen durchaus typischen Schmuck-Rahmen wegzoomen. Klappt auch oft, aber nicht immer. Bei Vertikalshootern – bei denen der Rahmen einen Großteil der sichtbaren Fläche für sich beansprucht, würde man sich bildfüllende Alternativen wünschen – oder dass man das Bild um 90 Grad auf die Seite kippen könnte, dann kann man dasselbe mit dem Fernseher tun und so ein formatfüllendes Erlebnis haben – genau wie beim Original.

**SPIELAUTOMAT FÜRS WOHNZIMMER**

Aber die paar Macken nimmt man mit einem Zähneknirschen hin. Erstens, weil die Steuerung per D-Pad und/oder Analogstick stets prima funktioniert. Zweitens, wegen zweier unübertrefflich gelungener Remakes auf der Disk: »Galaga Legions«, ein turboschneller Neon-Weltraum-Shooter und »Pac Man Championship Edition« – dank lustiger Extras und steiler Grafik kaum wiederzuerkennen. Jetzt kommen also endlich auch Offline-Spieler in den Genuss. Und selbst Online-Gamer machen einen guten Schnitt beim Kauf der Kompilation. Denn sie kostet nur rund 10 Euro mehr als beim Download dieser beiden genannten Sollte-man-unbedingt-kennen-Games fällig würden. Hier gibt's aber sieben weitere XBLA-Titel plus 25 bisher unveröffentlichte Umsetzungen obendrauf. Man kriegt also richtig was für's Geld.

**Sabine Vogel/rl**

**kurz & knapp**

**Hersteller** | Atari
**Entwickler** | Namco
**Preis** | ab 30 Euro
**Genre** | Spielesammlung
**Spieler** | 1 - 4
**Xbox Live** | ja
**USK** | ab 6 Jahren

**kurz gesagt**

Umfangreiche Spielesammlung mit 30 Namco-Klassikern.

**das ist drin**

- Pixel
- Pac Man
- Erinnerungen
- Chip-Gedudel

**Wertung**

Retro-Fans kommen trotz kleinerer Mängel auf ihre Kosten.

**7.3** von 10

# MONSTERS VS. ALIENS

Die Rettung der Erde war noch nie so einfach!

**kurz & knapp**

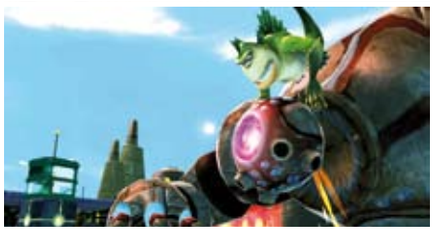
**Hersteller** | Activision **Entwickler** | Beenox
**Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Action-Abenteuer
**Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren
**Erhältlich** | 27. Mai 2009

Aus dem Grundgesetz der Videospiele-Industrie: Sobald ein neuer Dreamworks-Film die Kinos erreicht, folgt die Spielumsetzung. »Monsters vs. Aliens« stellt da keine Ausnahme dar. Wer die Story nicht kennt, hier eine kurze Zusammenfassung: Der Außerirdische Gallaxhar will mit seinen Roboterhorden die Erde erobern. Das Militär setzt seine letzte Hoffnung in fünf schräge Monster. An dieser Story orientiert sich auch das Game, in dem man das Ganze aus fünf Perspektiven erlebt – die großen Einfluss auf das Gameplay haben.

**WIE IM SCHLAF**

Je nach Wahl des Charakters löst man einfache Schalterrätsel oder beweist sein Geschick in Jump-and-Run-Einlagen. Zwar sind die monstermäßig komisch aussehenden Spielhelden allesamt charismatisch und liebenswert, der Schwierigkeitsgrad wird aber selbst die jüngsten Gamer kaum herausfordern. Die Rätsel, Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen sind so harmlos aneinandergestaffelt, dass man sich schon fragen muss: Wieso setzt die USK hierfür ein Mindestalter von 12 Jahren an? Für Zwischendurch taugt das Ganze aber allemal. Die Grafik ist wie aus dem Film geschnitten, Mimik und Gestik der Charaktere werden prima eingefangen, die deutschen Original-Synchronsprecher tragen zur Atmosphäre bei. Wer die Invasion der Erde zu zweit abwenden möchte, kann dies im Koop-Modus ebenfalls tun. Der zweite Spieler greift dann jederzeit als Dr. Kakerlake ins Spiel ein – nett! Wer also den Film mag und witzige Jump-and-Run-Puzzle-Geschicklichkeitstests auch, kann einen Blick riskieren.

**Sabine Vogel**



**Wertung**

Action-Abenteuer mit lebhaften, sympathischen Charakteren, aber komplett ohne Herausforderung und Anspruch.

**6.1** von 10

**Erhältlich** | 27. März 2009

# DON KING BOXING

Voll auf die Zwölf!

Das berühmte US-Magazin Sports Illustrated betitelt ihn als eine der einflussreichsten Sportpersönlichkeiten der letzten 40 Jahre, der Welt-Box-Verband nennt ihn »Bester Promoter aller Zeiten«. 1994 organisiert er rekordverdächtige 47 Titelkämpfe innerhalb eines Jahres – im Boxgeschäft zählt der Afroamerikaner Don King zu den Großen, und bis heute engagiert sich der 78-Jährige für seine Leidenschaft. Jüngster Spross des geschäftstüchtigen Mannes: ein Boxspiel, entwickelt in Zusammenarbeit mit Venom Games und 2K Sports. Zentrale Komponente von »Don King Boxing« ist der Karrieremodus. Hier durchlebt der Spieler den Werdegang eines aufstrebenden Boxers. Bevor allerdings der erste Gong erklingt, muss das virtuelle Konterfei mittels eines umfangreichen Editors erstellt werden. Brustbehaarung, Breite der Wangenknochen, Tattoos – hier geht's sehr ins Detail, schnell entsteht eine Bindung zur selbst erstellten 3D-Figur.

**ADRENALINGELADEN?**

Bevor die interaktive Karriere Fahrt aufnimmt, werden in einem einführenden Kampf alle wichtigen Manöver wie beispielsweise Jabs, Haken, Uppercuts, Tänzeln und die Funktionsweise der Adrenalin-Leiste ausführlich erklärt und direkt eingeübt. Dies ist auch dringend notwendig, denn auf den ersten Blick wirkt die Steuerung sehr überfrachtet. Doch nach knapp 20 Minuten Aufwärmphase und mit Hilfe der praktischen Controller-Belegungs-Tabelle im amüsanten Handbuch kommt man schnell dahinter. Noch ein Wort zu besagter Adrenalin-Leiste: Diese füllt sich, sobald man einen erfolgreichen Direkttreffer landet. Hat sie die erste von drei Markierungslinien überschritten, darf zu einem äußerst wuchtigen Schlag angesetzt werden. Überschreitet sie auch die dritte Markierungslinie, wird ein Adrenalin-Boost freigesetzt – wehe dem, der jetzt in die Nähe des Prüglers kommt. Des Weiteren ist eine Ausdauer-Leiste integriert. Sie nimmt ab, sobald man wild zu tänzeln beginnt, Luftlöcher schlägt oder ununterbrochen auf den Gegner eindrischt. Die Folge: Man büßt an Geschwindigkeit ein, kann schlechter ausweichen. Insgesamt erfüllt das Kampfsystem seinen Zweck, ist jedoch bei Weitem nicht so intuitiv und leichtgängig zu bedienen wie das von EAs »Fight Night Round 3«.

**SCHLAFFE TECHNIK**

Auch grafisch bleibt »Don King Boxing« hinter der Konkurrenz zurück: Staksige Animationen, mittelmäßige Mimik und ein Publikum, dem jede Begeisterung abgeht. Wett macht »Don King Boxing« zumindest einige dieser Mankos durch seinen gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrad und die gelungene Inszenierung des Karrieremodus'. Hier werden Video-Kommentare von Profis, Zuschauerstatements und Sequenzen in Spielgrafik zu einer unterhaltsamen Story vermengt. Aufgelockert wird die Mischung aus Storyelementen und Kämpfen gegen über 40 namhafte Boxer durch fünf den Charakterwert aufpeppende Minispiele wie Sandsack-Verprügeln oder Seilspringen. Dank der Einbindung einer stets aktualisierten Online-Weltrangliste motivieren die an sich banalen Tastendrückereien länger als erwartet. Macht in der Summe ein zumindest für einige Tage unterhaltendes Boxspiel. Danach verfliegt der Reiz aber schneller, als man »K.O.« rufen kann. Da reißt auch der Mehrspieler-Modus nichts mehr heraus.

**Sönke Siemens**

**Wertung**

Netter Schlagabtausch, dem es jedoch an Dynamik, Langzeitmotivation und Grafikreizen fehlt.

**6.0** von 10

**kurz & knapp**

**Hersteller** | 2K Games
**Entwickler** | Venom Games
**Preis** | ab 40 Euro
**Genre** | Sport
**Spieler** | 1 - 2
**Xbox Live** | ja
**USK** | ab 12 Jahren

**kurz gesagt**

Geradlinige Boxer-Sim mit spaßigem Karriere-Modus.

**das ist drin**

- Handschuhe
- Schweiß
- Blutspritzer
- Pöbelndes Publikum

# MILLENNIUM PAINTBALL CHAMPIONSHIP 2009

Gibt's hier auch einen Blut-Cheat?

**kurz & knapp**

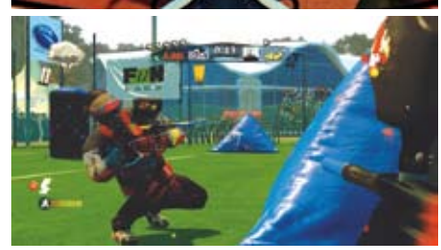
**Hersteller** | Activision **Entwickler** | Sand Grain Studios
**Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Ego-Shooter
**Spieler** | 1 - 14 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
**Erhältlich** | 12. März 2009

Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist auch einer, doch hier muss niemand sterben. Tote und Verletzte? Fehlanzeige! Sollte Herrn Pfeiffer eigentlich gefallen. Bis zu sieben Spieler pro Team treffen sich im Rahmen der in Fachkreisen bekannten »Millennium Paintball«-Meisterschaft in Arenen voller bunter Aufblas-Hindernisse und schießen mit Farbkugeln aufeinander. Zu Spielbeginn wählt man zwischen dem 37 Turniere umfassenden Meisterschafts-, dem in seinen Spielregeln editierbaren Freundschafts- und dem onlinefähigen Mehrspieler-Modus. Einen Karrieremodus mit Story-Drumherum gibt's nicht, das hier ist ein sportlicher Wettkampf. Durch Siege errungenes Preisgeld wird in neue Waffen mit schnellerem Abzug und größere Magazine investiert – ein erstaunlich motivierendes Element.

**FARBENFROHE BALLEREI**

Paintballer werden sich an den über 110 Ausrüstungsobjekten namhafter Hersteller wie Dye oder Empire erfreuen. Spielereien wie Bouncing und das »Abzug-Kitzeln« unterstreichen die Realitätsnähe. Auch interessant: Der Karteneditor, mit dem sich reale Turnier-Arenen zumindest grob nachbilden lassen. Weniger erfreulich dagegen die für Einsteiger oft zu zielgenaue KI. Hart! Und auch fortgeschrittene Spieler dürften mit dem voll belegten Controller und den teils schwierigen Manövern so ihre Probleme haben. Die Grafik mit ihren verwaschenen Texturen? Durchschnitt. Paintball-Fans dürfen einen Blick wagen, alle anderen investieren das Geld lieber in einen echten Paintball-Schnupperkurs.

**Moritz Wanke**



**Wertung**

Jugendfreier Ballerspaß für Paintball-Fans

**5.8** von 10

× XBOX LIVE PUR: NEUES VON DEN CLANS × AKTUELLE TABELLEN × DOWNLOADS IM TEST ×

# 360 LIVE COMMUNITY

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 | Resident Evil 5, Street Fighter 4, CoD: World at War | Crystal Defenders, Flock!, Peggle, Lode Runner | Die Ladder-Meister der Consoles Sport League | So punktet es sich richtig |


## RELAUNCH 2009

### Des Kaisers neue Kleider

Seit dem 6. April erstrahlt die Webseite der Consoles Sport League in neuem Glanz – ein weiterer Schritt, dem eSport auf Konsolen noch mehr Ernsthaftigkeit zu verpassen. Das minimalistisch edle Design ist dabei aber nicht die einzige Veränderung. Der neue Matchmaker soll lange Wartezeiten auf einen verlässlichen Gegner in die Vergangenheit verbannen. Hier erstellt man ganz einfach einen Termin oder nimmt ihn an. Der Spieltermin steht dabei im Vordergrund, weil der Gegenspieler nun nicht mehr sehen kann, wer ihn erstellt hat.
Für noch mehr Durchblick sorgt der

» Der Ligen-Alltag wird komfortabler. «

Consoles Level als zusätzlich Gradmesser. So führt nicht nur das reine Siegen zu Punkten und zu einem Stufenanstieg, sondern auch das bloße Spielen. Je mehr man spielt, desto höher der Level. Wer hingegen wissen möchte, ob sein Lieblingsspiel momentan bei der Community angesagt ist, für den reicht ein Klick auf die Gamecharts. Auf einen Blick bekommt man so die aktuell meistgespielten Titel serviert. Mit dem neuen Bookmark-System kann zudem jeder Benutzer sein ganz persönliches Menü erstellen. Das sind willkommene Neuerungen, die den täglichen Betrieb in den zahlreichen Ligen erleichtern sollten.

CONSOLES sport league

www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

## DIE SACHE MIT DEN UNVERBRAUCHTEN SZENARIOS

Warum gibt es eigentlich so viele Kriegsspiele und so wenige Western-Games? Der Gedanke kam mir pünktlich zur Ankündigung von »Red Dead Redemption«. Sicher, demnächst erscheint bereits mit dem zweiten »Call of Juarez« ein Vertreter dieser seltenen Gattung, wenn man die beiden Spiele jedoch mit der schieren Menge an Terroristen-Jagd-Kriegs-Shootern oder Space-Marine-Schlachtfesten vergleicht, ziehen sie ganz klar den Kürzeren. Schade eigentlich, denn der Wilde Westen würde so einiges bieten. Aber ich bin nun erst mal mit »Call of Juarez« zufrieden, schließlich sind die nervigen Schleichpassagen des Vorgängers gestrichen worden. Und im Herbst endlich »Red Dead Redemption«.

**DÜSTERE ZUKUNFTSVISIONEN**

Was noch immer deutlich unterbesetzt ist: Cyberpunk. Ja, »Bionic Commando« ist's im weitesten Sinne. Mir schweben aber eher Titel vom Schlage eines »Syndicate« oder »Deus Ex« vor. Düstere Zukunftsvisionen, die aber doch bodenständig genug sind, damit sie nicht im Bunti-Bunt-Lasersturm enden. Das 360-»Shadowrun« hat vor seiner konkreten Ankündigung eine Hoffnung in mir geweckt, die schnell im Keim erstickt wurde. Schönes Mehrspieler-Fest, aber nicht das, was ich unter »Shadowrun« verstehe. Und nun? Es heißt Warten auf »Deus Ex 3«, das mit etwas Glück in gut einem Jahr erscheint. Warum in sechs Jahren kein anderes Entwicklungsstudio in die Bresche gesprungen ist und sich so ein Szenario erdacht hat? Die aktuelle Technologie bietet das beste Grundgerüst für so etwas.

**ENDZEIT**

Aber es gibt auch so immer wieder frischen Wind aus ganz unerwarteter Richtung, wie Ubisoft mit dem Überlebenssimulator »I am Alive« beweist. Gibt es zwar so gesehen schon in Form der japanischen »Desaster Report«-Spiele, trotzdem angenehm, mal ein Game zu haben, in dem man nicht nur Gegnerwelle um Gegnerwelle totschießen muss. Klar, das macht auch Spaß, kann aber längst nicht alles sein, was die Xbox 360 hergibt. Ich bin ja noch immer gespannt, was das finnische Entwicklungsstudio Remedy mit »Alan Wake« abliefert. Vor allem aber wann...

BIO

**NAME/** Nicholas Buracas
**SCHON GEWUSST?**
Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und ist froh, wenn er mal nicht schießen muss.

interview

**UNTER VIER AUGEN MIT**

Giggles vom Clan Die Kampfkekse

**NAME |** Kiara Hufnagel **ALTER |** 16
**BERUF |** Schülerin **WOHNORT |** Bamberg
**AUFGABE IM CLAN |** Clan-Leader
**WEBSEITE |** http://www.diekampfkekse.de.ms

**360 Live: Was steht bei euch an erster Stelle?**
**KH:** Was bei einem Funclan an erster Stelle steht, ist natürlich – wie der Name schon sagt – der Spaß. Uns sind aber noch einige andere Sachen wichtig. So zum Beispiel Mitglieder, die nicht dauernd die Gegner beleidigen oder sich wegen jedem verlorenen Match aufregen. Spieler dieser Sorte sind Spaßbremsen und kommen bei uns erst gar nicht rein. Wir sind eine lustige Truppe, die lustige Mitglieder will. Des Weiteren liegen uns noch Clanfreundschaften sehr am Herzen, weil wir als netter Clan bekannt werden wollen. Ist uns bisher auch sehr gut gelungen. Wir verstehen uns mit den Clans b2S und BiG sehr gut und spielen auch so oft wir können mit ihnen. Dazu helfen wir neuen Clans so gut wir können bei deren Problemen.

**360 Live: Was haltet ihr von der Consoles Sport League?**
**KH:** Die Consoles Sport League, das ist schon so ein Thema, auf das ich nicht so toll zu sprechen bin. Prinzipiell ist sie eine wirklich gute Sache, die besser funktioniert als alle anderen Ligen. Meiner Meinung nach sollte auch jeder Clan mal dort mitgemacht haben. Allerdings stehe ich ihr auch skeptisch gegenüber. Sie macht zwar alles richtig, doch trotzdem gibt es einige Sachen, die verbesserungsbedürftig sind.

**360 Live: Was denn zum Beispiel?**
**KH:** Man sollte beispielsweise etwas einsteigerfreundlicher sein. Wenn man sich nämlich in einer Ladder einträgt, wird man sofort von den Erstplatzierten gefordert. Da wären Ligen, die nach dem Können der Spieler eingeteilt sind, viel besser. Diese Einteilung sollte dann durch die Gewinnstatistiken der Spieler erfolgen. Hinzu kommt das Problem, dass Spieler Forderungen nicht annehmen und man dagegen auch nichts machen kann. Diese Kleinigkeiten machen mir die Consoles Sport League weniger schmackhaft. Daher spielen wir bisher nur in »Fifa 09« und »Halo Wars« mit.

**360 Live: Was haltet ihr von der Entwicklung der E-Sports-Szene bei den Konsolen?**
**VH:** Die E-Sports-Szene hat sich eigentlich sehr gut entwickelt. Trotz des großen Clansterbens im letzten Jahr liest man nun auch wieder häufiger über Neugründungen von älteren Clan, die es erneut versuchen wollen. Ich bin persönlich sehr mit der E-Sports-Szene zufrieden. Nur gibt es da ein verbreitetes Gesprächsthema, das die neuen Clans betrifft. Diese lösen sich meist nach drei Monaten auf und machen einen neuen Clan auf, der sich dann wieder schnell auflöst. Es sollte für neue Clans mehr Starthilfe seitens der älteren Clans geben, damit sie länger leben.

✖ Call of Duty: World at War

# NACHSCHUB-LINIE STEHT

Nachdem bereits Ende Februar eine Tag-Version der Makin-Karte erschienen ist, folgte am 19. März das erste Kartenpaket zu »Call of Duty: World at War«. Das bietet insgesamt drei neue Schlachtfelder. Findige Internet-Surfer werden sich nun wundern, was mit der vierten, »Verrückt« getauften Karte passiert ist. Nun ja, die ist leider aus dem deutschen Map-Pack geflogen, weil sie lediglich für den Zombie-Jagd-Modus gedacht ist, der hierzulande sowieso fehlt. Wer jetzt schon einen erhöhten Blutdruck bekommt, darf aber aufatmen: Activision hat den Wegfall auch preislich bedacht, so dass nur 600 statt 800 Punkte fällig werden. Aber was bieten die Karten? »Nightfire« hat das brennende Berlin als Kulisse und ist ideal für mittlere bis große Teamspiele. »Bahnhof« hingegen ist eine mittelgroße Karte, die perfekt für Freunde von Capture the Flag ist, und bietet jede Menge Nahkämpfe. Den Abschluss bildet »Knietief« und ist eine größere Karte mit jeder Menge versteckter Positionen und befestigten japanischen Bunkern. Wer viel spielt, kann zugreifen. Und keine Panik: Auch wenn eine Karte fehlt, ist der Mehrspieler-Modus noch immer zum Rest der Welt kompatibel.

## ✖ TURNIER-BERICHT

**WORLD AT WAR**

Das hat man nicht oft: Sk Gaming CoD konnte sich in beiden Opening-Cups zur neuesten »Call of Duty«-Episode durchsetzen. Beim 3-on-3-Wettbewerb gingen sie unter 22 Teams als Sieger hervor, nachdem sie im Finale mydruSja.com CoD WaW mit 14:1 bezwangen. Im 5-on-5-Turnier war die Konkurrenz noch größer. Ganze 31 Mannschaften! Im Finale bezwang SK Gaming CoD schließlich Raptor-Gaming.CoD Xbox 360 mit 23:17. Gratulation!

**AUF WIEDERSEHEN, »PROJECT GOTHAM RACING 4«!**

Irgendwann ist halt doch Schluss. Das gilt auch für den »Project Gotham Racing 4«-Bereich der Consoles Sport League. Der ist inzwischen wegen mangelnder Aktivität dicht. Trotzdem haben all die verbliebenen treuen Seelen beim »Good Bye«-Cup noch mal alles gegeben. Platz eins holte sich GrEEnJuMPeR, während sich GiCStA und MasterErik die Plätze zwei und drei sichern konnten.

### RESIDENT EVIL 5

**Preis** | 400
**Hersteller** | Capcom

Gerüchte gab's ja schon länger, inzwischen ist es sicher: »Resident Evil 5« wird um eine Gegeneinander-Mehrspielerkomponente ergänzt. Gibt's als Download, überraschenderweise aber nicht in Deutschland. Der Zusatzinhalt mit den beiden Versus-Modi für bis zu vier Spieler hat von der USK keine Freigabe bekommen. Macht aber nichts, denn Spaß macht es sowieso nicht. Auch nicht für den fairen Preis von 400 Punkten.

### STREET FIGHTER IV

**Preis** | Gratis
**Hersteller** | Capcom

Seit dem 24. April ist der »Street Fighter IV: Championship Mode« zum Download verfügbar. Dahinter verbirgt sich ein Gratis-Update, das es endlich ermöglicht, Turniere zu erstellen und an ihnen teilzunehmen. Tolles Schmankerl: Die neue Wiederhol-Funktion erlaubt das Betrachten spannender Matches, den Upload auf einen Server und den Download dort abgelegter Matches. Und die Community darf die Matches bewerten, hurra. Super Erweiterung. Sollte sich niemand entgehen lassen.

### ROCKBAND

**Preis** | 160/1440
**Hersteller** | Electronic Arts

Pearl Jam gefällig? Seit Ende März ist das komplette Debütalbum der Grunge-Legenden aus dem Jahre 1991 als Songpaket für »Rock Band 2« zum Download erhältlich. Ausnahme ist der Song »Alive«, der sich bereits auf der Spieledisk befindet. An dessen Stelle rückt das Instrumental-Stück »Master/Slave«. Pearl-Jam-Fans, die 1440 Punkte übrig haben, greifen zu. Auf Wunsch gibt's auch einzelne Songs für je 160 Punkte.

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!

## PEGGLE DELUXE

**Preis** | 800 **Hersteller** | Popcap Games **Schwierigkeit** | mittel

Nach einer langen Durststrecke tröpfelt langsam doch wieder Qualität auf Xbox Live Arcade. So zum Beispiel das Puzzle-Spiel »Peggle«, das bereits auf allen erdenklichen Plattformen zu finden ist. Das Spielprinzip? Herrlich simpel: Man zielt mit einer Ballschussmaschine, schießt per A-Taste und sieht dann zu, wie sich die Kugel durch eine Kaskade von Hindernissen flippert. Ziel ist es, alle orangefarbigen Bolzen zu zerstören, bevor einem die Kugeln ausgehen. Dazu macht man sich andersfarbige Elemente mit unterschiedlichen Wirkungen zunutze – das reicht vom Abpraller bis zum Punkte-Multiplikator. Vereinfacht könnte man »Peggle« als eine Kreuzung aus »Arkanoid« und dem japanischen Automatenspiel »Pachinko« bezeichnen. Schon nach den ersten von insgesamt 55 Levels und 75 Herausforderungen macht die Mischung süchtig. Abgerundet wird das Ganze mit einem Online-Duell-Modus. Für 800 Punkte ein Schnäppchen.

## CRYSTAL DEFENDERS

**Preis** | 800 **Hersteller** | Square Enix **Schwierigkeit** | schwer

Wer angesichts der knuffigen 2D-Sprites eine Retro-Episode von »Final Fantasy« für Xbox Live Arcade erwartet, freut sich zu früh. Denn »Crystal Defenders« schnappt sich lediglich die Charakter-Klassen und Monster vergangener Episoden des Kult-Rollenspiels und packt sie in eine »Tower Defense«-Variante: In jedem Level muss der Spieler in Echtzeit mit einer limitierten Anzahl an Kämpfern verhindern, dass heranstürmende Monster die lebenswichtigen Kristalle erreichen und zerstören. Speziell in späteren Levels steigt dabei der Schwierigkeitsgrad, da hilft auch die Pause-Funktion wenig. Liegt allerdings auch an der missratenen Steuerung. Die Original-Version des Spiels lässt sich auf dem iPhone gemütlich via Touchscreen kontrollieren, die Padsteuerung ist jedoch ungenau. Doof auch, dass der Bildschirmausschnitt nicht für die HD-Ausgabe optimiert ist und mit einem dicken Rahmen daherkommt. Fühlt sich an wie eine lieblose Portierung, die es letzten Endes wohl auch ist.

## FLOCK!

**Preis** | 1200 **Hersteller** | Capcom **Schwierigkeit** | mittel

Hier werden Herdenschutzhunde arbeitslos: In »Flock!« kontrolliert der Spieler ein außerirdisches Raumschiff, das Schafe, Kühe, Schweine oder Hühner zusammentreibt und sie zu seinem Mutterschiff führt. Und das ist je nach Charakter der Tiere und Beschaffenheit der Umgebung manchmal gar nicht so einfach. Schafe sind stur und bewegen sich nur, wenn man ihnen Angst macht, Hühner werden von wilden Tieren gefressen und Kühe verfallen in Raserei, wenn man sie zu sehr antreibt. So ist für jede Situation eine andere Taktik nötig und dementsprechend viel Abwechslung geboten. Des Weiteren bietet »Flock!« einen Koop-Modus für zwei Spieler sowie einen sehr umfangreichen Leveleditor. Die Grafik im niedlichen Comicstil ist ansprechend. Ein sehr hübscher, sehr entspannender Puzzle-Spaß.

## LODE RUNNER

**Preis** | 800 **Hersteller** | Tozai / Microsoft
**Schwierigkeit** | schwer

Einer der beliebtesten Retro-Plattform-Puzzler hat's nun auch auf Live Arcade geschafft. Der Umfang? Massiv. Auf mehr als 220 Bildschirmen will ein Minenarbeiter zum Ausgang finden. Um den zu öffnen, müssen zuerst alle Objekte im Abschnitt gesammelt werden. Dies wollen aber Patrouillen verhindern. Die originale Strichmännchen-Grafik weicht schickem HD-Look, aber die Spielmechanik orientiert sich an der Urversion aus dem Jahr 1983: Der Bergmann kann nicht springen, muss Leitern benutzen, den Monstern klug ausweichen. Das Minen-Gewehr feuert nach links oder rechts, sprengt Felsblöcke beiseite und lockt Gegner in Fallen. Das Ganze verlangt nach Geschick und Timing, aber auch Gedächtnis und taktischem Einfühlungsvermögen. Koop- und Versus-Mehrspielermodi runden »Lode Runner« ab.

# CSL-CHARTS

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

Nur im 360 Live Magazin: Wer hat was zu melden unter den Profizockern? Hier die Tabellen der Consoles Sport League. Mitmachen und selbst die Tabelle erobern auf www.360-live.de und www.consoles.net.

## FIFA 09

Electronic Arts' Action-Kick kann sich mit Leichtigkeit an der Beliebtheits-Tabellenspitze der Consoles Sport League halten. Hier die besten Kicker:

| | Spieler | | Punkte | Matches |
|---|---|---|---|---|
| 1 | DeNiz 10 | ↑ | 1464 | 162 |
| 2 | Czech | ● | 1430 | 100 |
| 3 | GX I Gott | ↑ | 1411 | 141 |
| 4 | EnRo Niki | ↑ | 1411 | 79 |
| 5 | EnRo Goalgetter | ↓ | 1408 | 274 |

## HALO 3

Im Herbst steht »Halo 3: ODST« an, bis dahin behauptet sich Teil Drei der Saga weiterhin im Mehrspieler-Sumpf. Die Besten der 1-on-1-Ladder:

| | Spieler | | Punkte | Matches |
|---|---|---|---|---|
| 1 | RtC TuLaShock | ● | 1093 | 4 |
| 2 | P4N1C | ● | 1071 | 3 |
| 3 | Shoblin | ● | 1033 | 6 |
| 4 | NoScope | ● | 1031 | 3 |
| 5 | DaRk DeAth | ● | 1027 | 1 |

## GOW 2

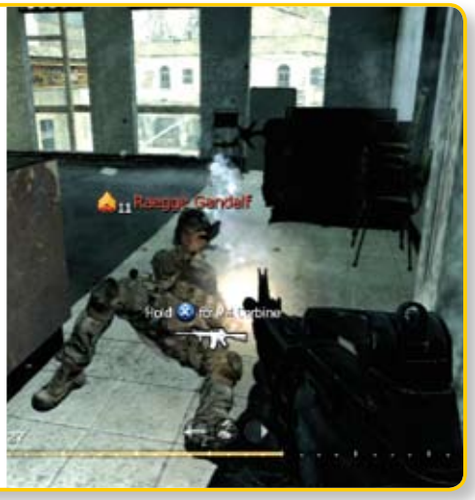
So langsam kommt es also in die Gänge, vor allem in der 1-on-1-Ladder. Zeit also, dieser mal den Vorrang zu lassen:

| | Team | | Punkte | Matches |
|---|---|---|---|---|
| 1 | mydruSja DoM1Na7e | ↑ | 1182 | 10 |
| 2 | z Reborn Z | ● | 1153 | 13 |
| 3 | dzs.beyerdynamic. GENE7iX | ↑ | 1110 | 5 |
| 4 | SZ NoobS 4 Life | ↑ | 1103 | 11 |
| 5 | FRiendS360 NeXt GeNeRaTiOn | ↑ | 1088 | 8 |

## CALL OF DUTY 4

Kein Bock auf Weltkrieg? Macht nichts! Du bist damit nicht allein, was die konstante Match-Rate von »Modern Warfare« beweist:

| | Team | | Punkte | Matches |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Dynasty Crew.CoD | ● | 1478 | 56 |
| 2 | BSX - Team Sexy | ● | 1295 | 33 |
| 3 | Who knows.Call of Duty | ↑ | 1179 | 9 |
| 4 | eXR.eXeCuTioN StyLE V3 | ↑ | 1117 | 12 |
| 5 | pure arroganCe | ↑ | 1084 | 7 |



## STREET FIGHTER IV

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

| | Spieler | | Punkte | Matches |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Laserda | ↑ | 1285 | 19 |
| 2 | CorTauri | ↑ | 1243 | 29 |
| 3 | PureTool | ↑ | 1208 | 21 |
| 4 | DF xTiMboX | ↑ | 1208 | 11 |
| 5 | Luffy | ↑ | 1182 | 39 |

## NFS: UNDERCOVER

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

| | Spieler | | Punkte | Matches |
|---|---|---|---|---|
| 1 | NXG Sephirus | ↑ | 1303 | 30 |
| 2 | SBH Maybach II | ↑ | 1005 | 5 |
| 3 | xOptiK CapuuTx | ↑ | 1000 | 1 |
| 4 | Sinned2007 | ↑ | 994 | 2 |
| 5 | GL Blade | ● | 923 | 12 |

# 360 LIVE LESERPOST

Schon alle Osternester geplündert? Dann hoffen wir mal, dass der Mix aus Zucker, Schokolade und Cholesterin dir nicht auf die Augen schlägt. Sonst hätten wir all die Leserbriefe völlig umsonst beantwortet. Viel Spaß beim Lesen.

## 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

## FRODO

**Ich sollte meinen Gamertag in »Der Herr der Ringe« umbenennen. Letzte Woche war es mal wieder soweit. Ich machte die Xbox an, und schon erschien – der rote Ring! Und dann das berühmte Prozedere mit Microsofts Juhu-Hotline – ich kann sogar die Nummer auswendig. Peinlich. Und das ist nun schon die siebte Konsole, die mir abrauscht! Und weil diese jetzige Konsole zu lange hielt, ist demnach auch die Garantie verpufft. Und nachdem ich mich eine ganze Weile mit einer netten – der deutschen Sprache nicht sehr mächtigen – Dame auseinandergesetzt habe, hatte ich dennoch kein positives Ergebnis. Mal ehrlich, wenn einem die siebte Box verendet, dann sollte Microsoft so kulant sein, diese zu ersetzen. Die sollen sich ein Beispiel an Sony nehmen.**
**Jens Weißberg, per E-Mail**

**Richard:** Ja, da hast du Recht. Uns wundert es eigentlich viel mehr, dass du der Xbox 360 trotz dieser Ausfallrate immer noch so tapfer die Treue hältst. Das nennen wir mal wahre Freundschaft! Vielleicht liest ja Bill Gates deinen Brief und ernennt dich spontan zum Microsoft-Fanboy des Monats. Wünschen würden wir dir es auf alle Fälle. Obwohl wir bezweifeln, dass diese Auszeichnung den ganzen Ärger wettmachen würde. Übrigens haben wir durch unser Schwestermagazin PS3M auch aus dem Sony-Lager schon so eine ähnliche Geschichte gehört...

## ZEITBOMBE

**Natürlich war der Amoklauf von Winnenden mal wieder ein sehr tragisches und extrem trauriges Ereignis. Aber dass jetzt schon wieder diese ganzen politischen Debatten losgehen, man müsse »Killerspiele« verbieten, das geht echt an die Substanz eines jeden Spielers. Denn wie viele Zocker unter uns denken über so eine Tat nach? Das dürfte wohl ein nicht messbarer Prozentsatz sein. Mal ehrlich, ich kann da jetzt mal von mir selber reden: Tagtäglich helfe ich in der Arbeit Menschen – ich bin Krankenschwester auf einer Intensivstation –, zu Hause spiele ich FSK-18-Games ohne daran zu denken, das Ganze Wirklichkeit werden zu lassen! Solche Amokläufer lassen die Worte »Zocker« oder »Gamer« mal wieder dastehen wie tickende Zeitbomben.**
**Fabiola Günzl, per E-Mail**

**Nicholas:** Besonders traurig ist dabei die Tatsache, dass immer just jene Politiker lautstark Verbote fordern, die ihr Lebtag lang noch keinen Controller in den Händen gehalten haben. Und seltsamerweise hat auch noch keiner ernsthaft ein Verbot aller Feuerwaffen gefordert.
**Richard:** So ist das eben in der Politik: Wer am lautesten schreit, wird am ehesten gehört. Und das ist leider nicht immer der mit den besten Argumenten. Man möchte kaum glauben, was der bayerische Innenminister Joachim Herrmann in einer Pressemeldung vom 31. März von sich gibt, während er sich über »Killerspiele« auslässt. Letzter Satz aus der Meldung, ich zitiere: »In ihren schädlichen Auswirkungen stehen sie – die Killerspiele – auf einer Stufe mit Drogen und Kinderpornografie, deren Verbot zurecht niemand in Frage stellt.« Das also denkt Bayerns Innenminister über mich und dich als Liebhaber von Actionspielen. Dass wir auf einer Stufe mit Kinderschändern stehen. Wer die komplette Pressemeldung lesen will, kann sie auf unserer Webseite im Forum finden.

## BITTE WERTUNG!

**Den Bericht zum »Halo-Effekt« fand ich sehr gut, habe ihn förmlich verschlungen. Dafür mal ein Lob an die Autoren. Dass »Chronicles of Riddick« allerdings keine Wertung bekommen hat, finde ich etwas suboptimal. Auf der einen Seite ist es lobenswert, weil ihr euch kein verfrühtes endgültiges Urteil erlauben wollt, auf der anderen Seite wirkt so etwas dann immer nach dem Motto »Wir waren die ersten, die einen Test im Heft hatten, und die endgültige Wertung reichen wir einfach nach«.**
**CFG Vin Kool, im Forum**

**Sönke:** Dein Lob an unseren Autoren geben wir gerne weiter, auch die leben schließlich nicht vom Spielen allein. Die Sache mit »Riddick« haben wir nach bestem Wissen und Gewissen gelöst – andernfalls wäre der Test nach Veröffentlichung des Spiels erschienen, was sicherlich auch nicht im Sinne des Erfinders ist.

## WANTED GESUCHT

**Leider gibt es keinen Verweis darauf, warum es der angekündigte »Wanted«-Test nicht in die Ausgabe geschafft hat. Das Thema hatten wir doch bereits. Gebt doch bitte einfach mal an, warum es ein im**

TOPTHEMA

## AUFRUF

**Der jüngste Amokfall wird mit Sicherheit wieder auf uns Zocker abgewälzt. Nicht die Tatsache, dass der Vater des Schützen wie ein ganzes Kriegsbataillon mit Waffen ausgerüstet war. Nein, Masterchief, Kratos und Co. werden dafür kritisiert.**
**Ich denke aber, wenn Dr. Pfeiffer das Forum »Kölner Aufruf« ins Leben rufen kann – in diesem Aufruf werden Unterschriften für ein Verbot von Computerspielen gesammelt – dann können wir das auch! Schließt euch doch mit anderen Magazinen zu einem »Unterschriftensammeln für die freie Zockergemeinde ab 18« zusammen. Anstatt eines Posters könntet ihr doch ein Formular reinlegen, wo alle über 18 unterzeichnen können. Gegen Pfeiffer muss was gemacht werden.**
**Der Hirni, per E-Mail**

Sönke: Nein, gegen Dr. Pfeiffer und seinen »Kölner Aufruf« muss nichts unternommen werden. Denn der Mann macht nur das, was auch jeder andere Mensch in diesem Land tun darf: Er vertritt seine Meinung. Die mag uns nicht gefallen, aber wir müssen sie ja auch nicht teilen. Und im Falle von Herrn Pfeiffer tun wir das nicht.

✖ LASS ES RAUS!

# UNSERE MOTZECKE

**In eurer Bewertung zu »Resident Evil 5« kritisiert ihr die Tatsache, dass das Spiel keine deutsche Sprachausgabe hat. Ich möchte jetzt nicht wieder das Spiel auf Gedeih und Verderb verteidigen. Wer sich mit Videospielen aber auskennt, sollte wissen, dass »Resident Evil 5« einfach englisch ist. Selbst die japanische Version ist untertitelt. Capcom hat diesen Umstand damit begründet, weil das Spiel fast nur amerikanische Protagonisten hat und diese eben Englisch reden und weil das Spiel westlich ist und auch so wirken will. Daher bitte ich euch, solche Kritiken, die in so einem Fall völlig unangebracht sind, doch vorher nochmals zu überdenken.**
**Mark Albrecht, per E-Mail**

**Jan:** Woran misst man eigentlich neue Spiele? Wer gerecht bewerten will, kann dazu wohl nur die bestehenden Titel hernehmen, eine andere Vergleichsgrundlage gibt es praktisch nicht. Und gerade hierzulande gehört eine gute Synchronisation inzwischen einfach zum guten Ton. Ich persönlich komme gut mit der englischen Sprache zurecht, aber das Lesen von Untertiteln liegt halt nicht jedem. Und diese Spieler müssen eben auch informiert werden, was sie beim Kauf des Spieles erwartet. Und mehr haben wir eigentlich nicht gemacht.

✖ WAS UNTER DEN NÄGELN BRENNT

**Blisterverpackungen! Diese Dinger, an denen man sich mit extrem hoher Wahrscheinlichkeit schneidet, es sei denn, man hat eine Schere zur Hand. Kannst du die ausstehen? Sag uns deine Meinung im Forum unter www.360-live.de.**

**CFG shark302**
Oh ja. Da kann ich nur zustimmen. Die Dinger sind schlimmer als der Teufel. Ich hab zum Glück immer eine Schere da, wenn ich diese Packungen öffnen will. Aber selbst damit ist es manchmal eine Qual.

**CFG Vin Kool**
Ja, zum Kotzen die Dinger. Dann sollen sie das Zubehör doch lieber in so abschließbare Sicherungsboxen (wie bei Speicherkarten etc. beim Saturn) packen. Fürchterlich! Das ist lebensgefährlich, vor allem, wenn man dann keine Schere zur Hand hat und die Verpackung mit dem großen Brotmesser aufschneidet.

**I Somewhere I**
Eine Erfindung des abgrundtief Bösen, welches uns in Zweierlei schaden will: Einerseits körperlich, indem wir uns schneiden könnten, andererseits versucht es uns am Zocken zu hindern.

**HandtuchHalter**
Boah! Ich hasse die auch wie die Pest. Mir sind schon 3 Scheren kaputtgegangen an den Verpackungen!

**letzten Heft angekündigtes Spiel nicht in die aktuelle Ausgabe schafft. Bei »Riddick« seid ihr ja zum Beispiel auch so genau, wenn es um die korrekte Wertung geht. Ich kann mir zwar selbst denken, dass es wohl bisher kein Testmuster zu »Wanted« gab, aber trotzdem wäre ich für eine Information dazu dankbar.**
**crizzero, im Forum**

**Reinhard:** Ja, du hast eine ehrliche Antwort verdient, hier kommt sie: Es gab bisher kein Testmuster zu »Wanted«. Das ist erst drei Wochen nach Redaktionsschluss eingetrudelt. Bericht in dieser Ausgabe. So etwas kommt leider vor und wird sich auch in Zukunft nicht immer vermeiden lassen. Das macht uns natürlich auch keinen Spaß, und wir können dir versichern: Wir arbeiten dran. Und haben ab sofort im Aktuell-Teil einen kleinen Bereich für »Neues aus der Redaktion« reserviert.

## AVANTI!

**Weiß eigentlich irgendeiner, was mit »Forza 3« los ist? Denn zur E3 wurde doch schon so viel preisgegeben: 500 Autos, 100 Strecken, daher soll's so groß werden, dass man zwei Disks braucht. Das hörte sich ja alles richtig schön an, und im Dezember-Magazin stand »Forza 3« auch auf der letzten Seite als Ankündigung für das neue Heft drin. Ich hatte daher immer gedacht, dass es im Frühling rauskommen wird. Aber nun liest man immer »Erscheinung erst Ende 2009« oder »unbekannt«. Wisst ihr Genaueres?**
**Kuppy680, im Forum**

**Richard:** Auch wir wissen leider nichts Genaues. Tatsache ist, dass vor knapp einem Jahr ein paar mysteriöse Dokumente im Internet aufgetaucht sind, die fast schon so etwas Ähnliches wie einen möglichen Erscheinungstermin nannten. Wir wären aber weniger überrascht als bei einem Schumi-Comeback, wenn Microsoft »Forza Motorsport 3« im Mai auf der Fachmesse E3 ankündigt.

## ADIEU

**Tja, dieses Heft ist wahrscheinlich das letzte 360-Live Heft, das ich habe. Mein Abo ist ausgelaufen... Ich freue mich, dass ich zum Abschluss noch ein ziemlich schönes Poster von »GTA IV« bzw. »Halo Wars« erhalten habe. Ich fand das Vorwort von Herrn Löwenstein immer sehr interessant. Respekt! Wie dem auch sei, macht genau weiter so, dann werdet ihr noch weiterhin viele Leser haben.**
**Extr3Me Leg3Nd, im Forum**

**Benjamin:** Uns freut jeder Leser, der zu uns stößt, und natürlich schmerzt uns im Gegenzug auch jeder Verlust. Zum Abschluss hast du es ja nun doch noch ins Heft geschafft, weshalb wir hoffen, dass du diese Zeilen noch irgendwo lesen kannst: Wir werden dich vermissen! Echt! Und du warst immer einer unserer Lieblingsleser. Doch! Wirklich!

## SCHNELLSCHUSS

**Die letzten Hefte von euch waren bei mir nach 15 Minuten durchgelesen und verschwinden dann in der Ecke. Ich weiß echt nicht, woran das liegen könnte. Lesen tu ich immer nur das, was unter den Bildern steht und das im Bewertungskasten, noch nicht mal mehr die Leserbriefe interessieren mich mehr. Liegt wahrscheinlich auch daran, dass ich total lesefaul bin und es am besten schön kurz zusammengefasst mag.**
**eXist, im Forum**

**Michael:** Und das sagst du uns erst jetzt? Nachdem wir Stunden damit zugebracht haben, Buchstabe für Buchstabe in den Computer zu hacken? Und zwar seitenweise! Aber gut, schließlich können wir dir nicht vorschreiben, wie du unser Heft zu lesen hast. Aber ich gebe dir einen Tipp: Lies auch mal einen der Texte, es lohnt sich! Denn in vielen Fällen sagt ein Text eben doch mehr als die sprichwörtlichen 1.000 Bilder. Oder war's umgekehrt?

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

**So eine schöne Überraschung. Ihr habt ja einen »Ninja Blade«-Test im Heft. Ich dachte schon, meine Mail ging in der Redaktion unter...**
**ÐarKWater**

**Jack:** Nein, natürlich ging deine Mail nicht unter, schließlich haben wir deine Nachricht direkt vom amerikanischen Geheimdienst NSA erhalten. Die haben dein Stichwort »Ninja Blade« in ihrer Abhöranlage Echelon herausgefischt und dann an uns weitergeleitet. Da kannst du mal sehen, wozu eine lückenlose Internet-Überwachung gut sein kann.

✖ SCHNIPSEL

**Kann ich deutsche Microsoft-Punkte auf einem österreichischen Konto anmelden und mir die »Call of Duty 5«-Uncut-Karten kaufen? Hätte nämlich gerne die Zombie-Map.**
**Hirntod 82, per Xbox Live**
Ist ja ein netter Plan, klappt aber nicht: Seit geraumer Zeit prüft Microsoft die IP-Adresse und damit deinen Standort. Du könntest deine Konsole höchstens in Österreich einstöpseln, aber selbst das ist noch keine Garantie.

**Gibt es eine Möglichkeit, als 25-jähriger Deutscher die Flashback-Karten für »GoW 2« downzuloaden? Ach ja, macht weiter so!**
**Nija47, per Xbox Live**
Mal davon abgesehen, dass es nichts mit dem Alter zu tun hat, hast du das gleiche Problem wie Leser Hirntod 82 weiter oben: Bestimmte Inhalte sind einfach auf bestimmte Länder beschränkt. Und um dieses Sicherheitssystem zu überlisten, müsste man schon viele Tricks anwenden.

**Wie wär's, wenn ihr den Multiplayer in eurem Bewertungssystem hinzufügt und ihm eine Note spendiert? Ansonsten, macht weiter so!**
**xl GoN360 lx, per Xbox Live**
Wir sind der Ansicht, es genügt, die Mehrspieler-Option im Text zu besprechen, das sagt meistens mehr aus als eine dürre Ziffer im Wertungskasten. Ansonsten machen wir weiter so.

**Ich bin im Internet auf ein Video zu dem kommenden Spiel »Space Marine« von THQ gestoßen und da wollte ich mal wissen, ob ihr vielleicht wisst, ob und wann es rauskommt?**
**Lion Pettera, per Xbox Live**
Wir denken mal, du redest hier von »Warhammer 40k: Space Marine«. Das soll voraussichtlich von THQ kommen, ein Erscheinungstermin ist aber noch lange nicht in Sicht.

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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Bildung ist, wenn man weiß, wo das Wenige, was man weiß oder zu wissen glaubt, ins Ganze des Wissens hingehört. «
Combat Dwarf

## So war das damals…

# RESIDENT EVIL

### Fremdgeher?

**Exklusive Leseprobe**

Wir sind so frei, und empfehlen an dieser Stelle einen Blick in unser Schwestermagazin gamesTM. Das Fachmagazin für alle, die mehr über die Hintergründe des Gamings wissen wollen. gamesTM, jetzt am Kiosk, unter anderem mit einem Retro-Bericht über die »Resident Evil«-Reihe inklusive Gewinnspiel. Da gibt's auch eine limitierte Chris-Redfield-Statue abzugreifen.

**Mit »Resident Evil 5« hat sich vieles verändert: Der Horror verbirgt sich nicht länger nur in der Dunkelheit, sondern auch im prallen Sonnenschein. Koop statt Einzelspieler, Action am laufenden Band statt geschickt platzierter Schockmomente. Wir blicken auf die Anfänge der Serie zurück. Mit prominenter Unterstützung vom Schöpfer höchstselbst: Shinji Mikami.**

Atmosphäre ist das Zauberwort der »Resident Evil«-Reihe. Kann übrigens durch geschlossene Gardinen und gelöschtes Licht nochmals gesteigert werden.

Auch wenn man über die Steuerung streiten kann, die Zwischensequenzen wiegen das kleine Manko mehr als auf. Nur wenige können der Serie in diesem Punkt das Wasser reichen.

**Shinji Mikami ist ein netter Kerl und eine Legende unter Fans des gepflegten Survival-Horrors.** Er erschuf die »Resident Evil«-Serie, die sage und schreibe 19 Teile auf verschiedensten Plattformen umfasst, von denen zusammen bisher über 34 Millionen Stück verkauft wurden. Aber auch Kracher wie die Action-Orgie »Devil May Cry«, das mysteriöse Action-Abenteuer »Killer7« und die kuriose Action-Hüpferei »Viewtiful Joe« gehen auf das Konto des Japaners. Derzeit arbeitet Mikami an einem Geheimprojekt bei Platinum Games, den Machern von »Mad World«. Mikami ist aber nicht nur ein Multitalent, sondern auch jemand, der redet, wie ihm der Schnabel gewachsen ist. Wenn man ihn beispielsweise auf »Resident Evil« anspricht, sagt er ganz offen, dass dieser Name dumm und einfach nur schlecht gewählt sei. Denn diese nur auf dem westlichen Markt verwendete Bezeichnung des Spiels sei komplett sinnentleert und hätte nichts mit dem Spielgeschehen und der Materie der Saga zu tun. Doch Mikami selbst kann Mitte der Neunziger nichts daran ändern, schließlich hat Capcom America die Namenshoheit für den Titel außerhalb des japanischen Raums. Deswegen nennt Mikami das Spiel »Biohazard«, so der japanische Originaltitel, den Mikami am liebsten für alle Versionen verwendet hätte.

»Biohazard wurde geboren, als Tokuro Fujiwara zu mir kam und sagte, ich solle ein Spiel auf Basis von Sweet Home entwerfen«, erinnert sich Mikami. Dabei ist der Abenteuer-Rollenspiel-Mix »Sweet Home« alles andere als ein Erfolg. Der 1989 für das Nintendo Entertainment System veröffentlichte Titel orientiert sich am gleichnamigen japanischen Horror-Film. Bei näherer Betrachtung fallen schließlich auch die starken Parallelen zwischen »Biohazard« und dem NES-Spiel ins Auge, beispielsweise ein Herrenhaus als Handlungsort, die fast schon legendäre Sequenz mit den sich öffnenden Türen zwischen zwei Räumen und natürlich die Rätsel und Puzzles, die es zu lösen gilt. Gleichwohl gelingt es Mikami, so viele neue Ideen in sein Spiel einzubringen, dass »Biohazard« nicht einfach als bloße Kopie abgestempelt werden kann. Eine Hommage auf den außerhalb Japans nahezu unbeachteten NES-Klassiker bleibt es dennoch. »Mein erstes Ziel war es, etwas zu schaffen, das der Atmosphäre eines Spukhauses in einem Vergnügungspark gleichkommt. Für mich waren Geister immer am schauerlichsten, also wollte ich eigentlich ein Spiel voller böser Gespenster machen.« Doch der japanische Spieldesigner verwirft diesen Plan bald wieder. Es hätte, wie er sagt, einfach keinen Spaß gemacht, auf Geister und leuchtende Schemen zu ballern. »Als mir das in der Planungsphase klar wurde, entschloss ich mich, nach anderen garstigen Gegnern zu suchen.«

### WIE ZOMBIES GEBOREN WERDEN

»Ich kam schließlich zu der Erkenntnis, die Gegner müssten irgendeine Art Monster sein, aber auch möglichst menschlich wirken«, sagt Mikami und nennt die Lösung: »Genau, dachte ich, Zombies! Ich erinnerte mich an den Film Dawn of the Dead; ich liebte diesen Streifen. Ich habe ihn als Schüler gesehen und das Bild hat

## AUF EINEN BLICK

» **PUBLISHER:** CAPCOM
» **ENTWICKLER:** PRODUCTION STUDIO 4
» **VERÖFFENTLICHT:** 1996
» **GENRE:** SURVIVAL HORROR
» **PREIS:** 10 EURO

# MEHR VOM ZOMBIE-MACHER

**ALADDIN** (SNES, 1993)
Kaum zu glauben, aber der Zombie-Papa ist einst Planer des Disney-Lizenz-Spiels »Aladdin«. Der kinderfreundliche Plattformer macht dank schicker Comic-Grafik, tollem Level-Design und charmanten Animationen noch heute was her.

**GOOF TROOP** (SNES, 1994)
Ein weiterer Disney-Titel, diesmal mit Goofy und Sohnemann Max. Hier ist Shinji Mikami bereits führender Designer, wobei er sich vom Spielprinzip von »Zelda – A Link to the Past« inspirieren lässt. Wenig überzeugend, aber hübsch anzusehen.

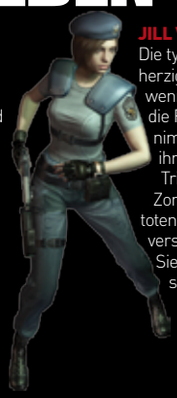
**DINO CRISIS** (PLAYSTATION / DREAMCAST, 1999)
Der Japaner ist Produzent bei »Dino Crisis«, einem abenteuerlichen Mix aus »Jurassic Park« und »Resident Evil«. Überraschenderweise funktioniert das Konzept, macht Spaß und bringt sogar drei Nachfolger hervor.

**P.N.03** (GAMECUBE, 2003)
Weit weniger überzeugt sind die Kritiker von » P.N.03«, einem actionreichen und stilsicheren Shooter für den Gamecube. Er ist Capcoms Versuch, Nintendos letzte traditionelle Konsole zu unterstützen. Trotz Schwächen gilt Mikamis Action-Feuerwerk heute als Klassiker.

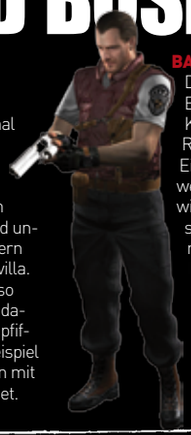
**GOD HAND** (PLAYSTATION 2, 2006)
Ebenfalls umstritten: »God Hand«, ein schräger und rabenschwarzer Mix aus Prügelei- und Action-Abenteuer, der mit Gewalt und äußerst bizarren Moves glänzt. Hier haben Mikami und Atsushi Inaba, Mitbegründer von Platinum Games, gemeinsam gewerkelt.

# HELDEN UND BÖSEWICHTE

**CHRIS REDFIELD**
Er ist Mikamis Lieblingscharakter und eigentlich, wie der Schöpfer lachend feststellt, nicht gerade cool und gutaussehend. Doch das ist Absicht. Mit Hässlichkeit begegnet er den Zombiemassen im düsteren Herrenhaus. Schuss für Schuss!

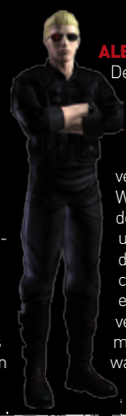


**JILL VALENTINE**
Die typische, weichherzige Heldin, die, wenn nötig, auch mal die Führung übernimmt. Sie erlebt ihren eigenen Trip durch die von Zombiehunden und untoten Wissenschaftlern verseuchte Horrorvilla. Sie ist zwar nicht so stark wie Chris, dafür aber umso pfiffiger – zum Beispiel wenn sie Türen mit Dietrichen öffnet.



**BARRY BURTON**
Der gute alte Barry ist Jills Kumpel und Retter in der Not. Einfach immer da, wenn er gebraucht wird, auch wenn seine Dialoge nicht gerade vor Intelligenz strotzen. Doch dafür ist er umso zielsicherer, wenn's darum geht, Köpfe platzen zu lassen.

**REBECA CHAMBERS**
Man hasst oder liebt sie. Sie ist der typische »Ich bin so hilflos, rette mich«-Charakter. Trotz alledem nützlich, da sie als Sanitäterin immer helfen kann und Chris auch sonst hin und wieder zur Hand geht. Etwa wenn's ums Klavierspielen geht.



**ALBERT WESKER**
Der Bösewicht ist einer von Mikamis Lieblingscharakteren. Der düstere und verschlagene Wesker führt andere hinters Licht und treibt mit jedem sein Spielchen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Niemand kennt seine wahren Ziele...

sich einfach in mein Hirn gebrannt. In einem Spiel, dachte ich mir, könnten die Spieler – analog zu den Schauspielern in besagtem Film – ihre eigenen Ideen entwickeln, um zu überleben. Nun, in diesem Moment hatte ich Biohazard erfunden.«

Es mag egozentrisch klingen, wenn der erfolgreiche Japaner im Zusammenhang mit dem Gruselschocker stets von »seinem« Werk spricht. Doch es ist tatsächlich so: Die ersten sechs Monate nach Beginn des Projekts im Januar 1994 arbeitet Mikami gänzlich allein. »Ich war das Team«, erklärt er. Erst nach neun langen Monaten, in denen er nur sporadisch Unterstützung findet, beginnt das Team zu wachsen. »Plötzlich waren wir 15 Mann. Und von da an wurden wir immer mehr. Bis zum Ende der Entwicklung zählten wir 50 Leute.«

Als das Kernteam steht, beginnt das derweil Capcom Production Studio 4 getaufte Entwicklungsstudio, Mikamis Ideen und Vorstellungen zügig, aber mit einigen Hindernissen in etwas Spielbares zu verwandeln. »Es war unheimlich schwer zu programmieren. Anfänglich sollte es eine reine 3D-Produktion werden, doch wir mussten die Idee aufgeben und vorgerenderte Bilder als Hintergrund nutzen. Wenn wir das nicht getan hätten, hätten wir meine Vorstellungen niemals umsetzen können.« Nichtsdestotrotz: Die Grafik ist bei Erscheinen ein echter Hingucker.

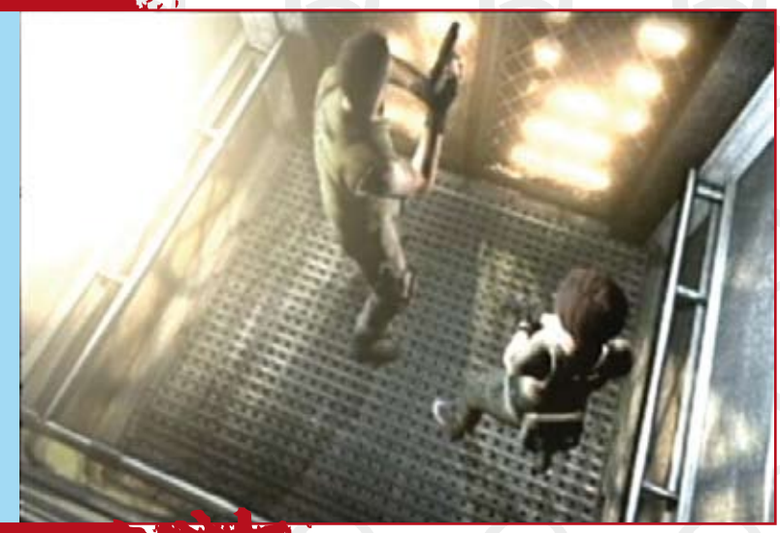
## WOHER DIE ANGST KOMMT...

»Ich begann mit einem Szenario, das zunächst einmal eine beklemmende, düstere Atmosphäre zeichnet«, meint Shinji Mikami, »das Wichtige war aber, eine Welt zu schaffen, der man ansieht, dass dort Menschen gelebt haben – und dann Zombies einzufügen und die Spieler auf sie treffen zu lassen. Ein anderer wichtiger Punkt war, sicherzustellen, dass das Angstgefühl durch die Ereignisse im Spiel ausgelöst wird.« Mikami schafft es immer wieder, die Spieler durch perfekt getimte Schockmomente aus der trügerischen und mit harmloser Musik unterlegten Ruhe zu reißen. Beispiele? Der Zombie im Kleiderschrank und die aggressiven Cerberus-Hunde, die durch Fensterscheiben springen. »Wir bauten tote Winkel ein, so dass der Spieler die Zombies nicht unmittelbar sehen kann und er sich einfach unbehaglich fühlt, sich fürchtet. Es reicht nicht, vor den Gegnern nur wegen eines möglichen Game-overs zu zittern«, meint die Entwickler-Legende. »Es musste einfach mehr sein als nur das.«

Trotzdem, erinnert sich Mikami, soll »Biohazard« ursprünglich auch eine Prise Humor spendiert bekommen. »In einer frühen Planungsphase kam mir die Idee, wie man das Spiel in eine witzige Richtung hätte leiten können. Ich persönlich denke, dass Horror und Comedy vieles gemeinsam haben und sehr eng miteinander verknüpft sind.« Doch wird die Idee eines lustigen Zombie-Metzel-Spiels bald wieder fallengelassen. Grund: natürlich Zeitmangel.

## NAH AM ABGRUND

Als Mikami im Januar 1994 mit der Planung von »Biohazard« beginnt, sind weder Sonys Playstation noch Segas Saturn auf dem Markt. Stattdessen dominiert das Super Nintendo in Japan. Deshalb ist Capcom unschlüssig, für welche Systeme das Horror-Game überhaupt erscheinen soll. Man setzt also zunächst auf beide Konsolen der kommenden Generation, bevor schließlich ein Exklusivtitel für Play-



Jill und Barry, ein Team wie kein anderes. Auch wenn ihre Dialoge meist eher schlecht als recht dahinplätschern, Kultstatus haben sie.

Auch wenn das Spiel schon einige Jahre auf dem Buckel hat, die gerenderten Hintergründe haben nur wenig von ihrer Schönheit eingebüßt.

Den ersten Zombie vergisst du nie!

station daraus wird. Das bringt zeitliche und finanzielle Belastungen mit sich. »Während der Entwicklung fühlte ich, dass wir nicht zu hundert Prozent unterstützt wurden«, sagt Mikami. Eine Beratungsfirma rät der Capcom-Führung sogar, das Projekt abzubrechen. »Das machte mich wahnsinnig«, erregt sich Mikami selbst heute noch. »In diesem Moment stand für mich erst recht fest, dass ich Biohazard um jeden Preis fertigstelle.« Was Mikami damals nicht weiß: Nur durch Eingreifen von Tokuro Fujiwara, dem Chef der Verbraucherabteilung, gelingt es, die vernichtende Beratereinstufung noch einmal zu überdenken und so einen Entwicklungsstopp in letzter Minute abzuwenden. »Erst zehn Jahre später erfuhr ich davon«, erzählt Mikami. »Fujiwara hat das Projekt gerettet. Und als wir dann endlich fertig waren, feierte das ganze Team erleichtert. Ich war wirklich ausgebrannt.«

Shinji Mikami weiß damals ganz genau: Wenn »Biohazard« kein Erfolg wird, stünde ganz Capcom vor einer Pleite. Doch letztlich erweist sich die Entscheidung, Mikami und seinem Team freie Hand zu lassen, als Glücksgriff. Die Mischung aus Horror, Shooter- und Rollenspiel-Elementen sowie toller Grafik zieht schnell in den Bann. Dabei ist deren Schöpfer nicht gänzlich von seinem Werk überzeugt. »Um ehrlich zu sein, ich war überrascht, wie erfolgreich es war. Es war mehr als Zufall, dass der Playstation-Markt und Biohazard so gut zusammenpassten. Wir hatten sehr viel Glück.«

Welche Wogen »Biohazard« wirklich schlägt, zeigt sich schnell: Das Survival-Horror-Genre wird bald von Nachahmern überflutet – allen voran »Silent Hill«, später dann Produktionen wie »Obscure«. Doch auch Mikamis Schöpfung wird zur Mega-Serie. Allerdings ist er mit deren Entwicklung nicht komplett einverstanden. Nach der Fertigstellung von »Resident Evil 4« verlässt er Capcom sogar und geht zum neuesten Teil der Saga, »Resident Evil 5«, auf Distanz. Wie er sagt, will er diese Episode nicht spielen. »Ich würde es nicht mögen. Es ist nicht das Spiel, das ich gemacht hätte. Es zu spielen, würde mich nur stressen.«

Nichtsdestotrotz lebt sein Erbe auch in diesem – wie wir seit dem 13. März wissen – sehr gelungenen Game fort. Und dass auch »Resident Evil 6« kommen wird, ist schon in Stein gemeißelt. Ob der Meister, der Spiritus Rector der Serie selbst, noch mal Hand anlegen wird, dagegen nicht. Die Zombies hätten sicherlich nichts dagegen, denn dann dürften sie sich wieder ihrem Lieblingshobby widmen: volljährige Spieler erschrecken statt ihnen in Scharen vor die Flinte zu laufen.

**MICHAEL FÖRTSCH**

## ENTWICKLER HIGHLIGHTS

**DINO CRISIS**
PLATTFORM: PLAYSTATION 2, DREAMCAST, PC
VERÖFFENTLICHT: 1999

**P.N. 03**
PLATTFORM: GAMECUBE
VERÖFFENTLICHT: 2003

**GOD HAND**
PLATTFORM: PLAYSTATION 2
VERÖFFENTLICHT: 2006

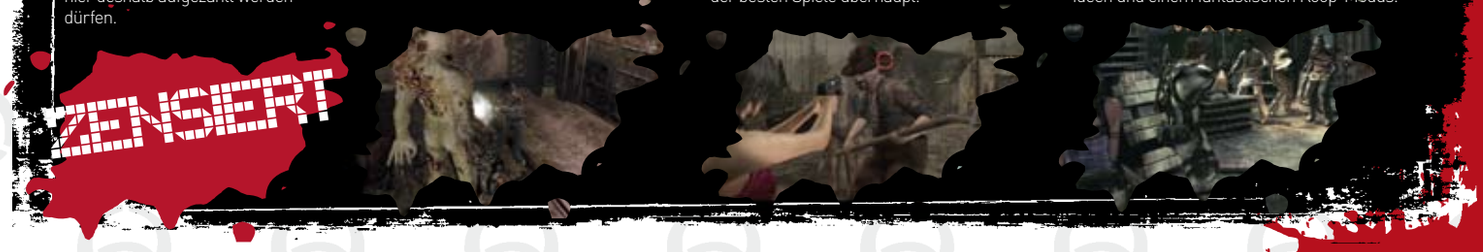
## DIE FORTSETZUNGEN

**DIE INDIZIERTEN**
Die meisten Teile der legendären Reihe sind hierzulande aufgrund ihrer Gewaltdarstellung indiziert. Deshalb dürfen sie leider nicht erwähnt werden. Doch gibt es auch einige Fortsetzungen, die nicht von USK und Co verbannt wurden und hier deshalb aufgezählt werden dürfen.

**RESIDENT EVIL ZERO**
Die Rückkehr von Rebeca Chambers, diesmal als Hauptcharakter. »Resident Evil Zero« erzählt die Vorgeschichte der Geschehnisse in der Spencer-Villa. Ursprünglich als N64-exklusives Spiel geplant, verschlägt es den Zombie-Shooter dann jedoch auf den Gamecube.

**RESIDENT EVIL 4**
Der hierzulande gekürzt frei erhältliche Titel kann als Neustart der Serie betrachtet werden. Weg von Zombies und den serientypischen Viren, verschlägt es den Spieler in ein Dorf voller Wahnsinniger und Parasiten. Es ist das letzte »Resident Evil«, das unter Mikamis Aufsicht entstand, und gilt als eines der besten Spiele überhaupt.

**RESIDENT EVIL 5**
Der bis dato letzte Teil der Hauptserie. Auch er bricht mit der Tradition und wechselt überraschend ins helle, heiße Wüstenszenario. Shinji Mikami ist nicht an der Entwicklung beteiligt und scheinbar auch nicht mit der Richtung des Spiels einverstanden. Großartig gelungen ist es dennoch und glänzt mit neuen Ideen und einem fantastischen Koop-Modus.



# 360 LIVE - NEU AB DEM 27. MAI!
## IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

# DARK VOID

Das neue Ding der Macher von »Resident Evil«: ein futuristischer Kampf gegen Aliens, der dich buchstäblich die Wände hochgehen lässt. Pilot Will kann mit seinem Cyber-Kampfanzug rasend schnell klettern und per Jetpack UFOs entern. Wie das »Vertical Combat«-System im Detail funktioniert und was die Spielmechanik sonst noch so zu bieten hat? Siehe nächste Ausgabe.

## ASSASSIN'S CREED 2

Die Rückkehr des Erinnerungsreisenden steht für das Jahresende bevor. Erste handfeste Informationen versprechen, dass er diesmal das Italien des 16. Jahrhunderts besucht – und dass ihm der geniale Künstler und Erfinder Leonardo da Vinci interessante Waffen implantiert. Mehr darüber, über die Neuerungen beim Gameplay und erste Bilder in der nächsten Ausgabe.

## E3 VORSCHAU

Um das Jahr 2000 herum galt die US-Fachmesse E3 noch als Muss-Termin für jeden, der in der Games-Branche arbeitet: Hier war zu sehen, was ein bis drei Jahre spielbar sein sollte. Nach einer Schwächeperiode in den letzten Jahren will die E3 vom 2. bis 4. Juni wieder zu alter Stärke zurückfinden. Vorberichterstattung mit allen Highlights von EA, Activision, Capcom und Co.

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

## PLUS!

### BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Diesmal aber wirklich! Gothams Fledermaus-Mann legt ein paar Wochen später los als gedacht, dafür bringt er aber das Arkham Asylum umso heftiger zur Eskalation. Schleichattacken, brachiale Frontal-Angriffe – dem Spieler bleibt selbst überlassen, wie er den Insassen der berüchtigten Irrenanstalt das Fürchten lehrt. Unsere Preview-Version hat sich schon sehr vielversprechend gespielt – was die Endversion kann, steht im Test im nächsten Heft.

### DANTE'S INFERNO

EA Redwood Shores, die Macher von »Dead Space«, sind wieder am Werk. Die Jungs haben derzeit ein ganz heißes Eisen im Feuer, nämlich dieses neue Action-Abenteuer rund um den Gotteskrieger Dante, der auf der Suche nach seiner Frau die neun Kreise der Hölle durchfährt und sich den abstrusesten Gestalten in den Weg stellt. Für düsteren Gothic-Stil steht Horror-Ikone Wayne Barlowe gerade. Mehr im Juni-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!

**DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ...** EARTH NO MORE, G.I. JOE, DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION, VIRTUA TENNIS 2009, TEKKEN 6, BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2, DEAD SPACE 2, ASSASSIN'S CREED 2, CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD, OVERLORD 2, BORDERLANDS, UND VIELE MEHR.

Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

Gleich abonnieren
Prämie abgreifen, eher lesen: Seite 44

## AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 27. MAI 2009!

AUSTRALIA´S GAME EDUCATOR OF THE YEAR !!

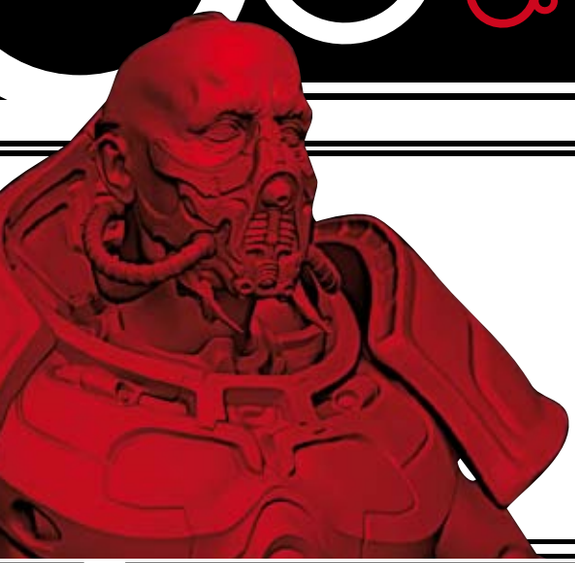
qantm INSTITUTE

qantm.com • qantm.de • sae.edu

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

Ausbildungsinstitut für Gamedesign & Development, Animation und kreative Medien

# THE CREATIVE GAME & 3D EXPERTS



**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

# DIPLOMA & BACHELOR*
## OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

qantm INSTITUTE

sae INSTITUTE

*in Kooperation mit der Middlesex University of London

ANGST, DIE DU NIE VERGISST

13.3.09

RESIDENT EVIL 5™

Offizielles Lösungsbuch
zum Spiel erhältlich.

PLAYSTATION 3

XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM®
RESIDENTEVIL.COM

RESIDENT EVIL™ 5 ©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.soft group of companies.

# 360 LIVE KAUFBERATER

**DER TEST-KATALOG!**
**SPIELE. PREISE. WERTUNGEN.**

AUSGABE 05/09

## KAUFTIPPS
Das empfiehlt die Redaktion

## GLOSSAR
Fachbegriffe verständlich erklärt

## ZUBEHÖR
Aktuelle Tests und Empfehlungen

## TITELSTORY
# WEGE IN DIE SPIELE-INDUSTRIE

## FAQ
Xbox Live für Einsteiger

ÜBERSICHT ALLER XBOX-LIVE-ARCADE-TESTS • HITLISTEN: DIE BESTEN TITEL AUS JEDEM GENRE

# WILLKOMMEN BEIM 360 LIVE KAUFBERATER!

Du bist seit kurzem Besitzer einer Xbox 360? Du willst dir eine gut sortierte Spielesammlung aufbauen, hast aber nur ein begrenztes Budget zur Verfügung? Du bist auf der Suche nach passendem Zubehör? Du interessierst dich für das Thema Download-Spiele, weißt aber nicht, welche Titel ihr Geld wirklich wert sind? Du verstehst unter Fachbegriffen wie »Cel-Shading« nur Bahnhof?

In allen Fällen bist du hier an der richtigen Adresse. Denn diese erstmals in 360 Live integrierte Sonderbeilage will beraten, Kaufempfehlungen aussprechen, Hintergrundwissen vermitteln und überraschen. Das gilt natürlich auch für langjährige 360-Live-Leser, die hier erstmals eine Übersicht der 200 wichtigsten, in 360 Live getesteten Xbox-360-Spiele sowie aller bisher getesteten Xbox-Live-Arcade-Spiele finden. Ach ja, wer mit einem beruflichen Einstieg in die Games-Branche liebäugelt, den informieren wir abseits der Kaufberater-Pfade mit unserem Cover-Feature »Wege in die Spieleindustrie«.

Und das Sahnehäubchen: Diese Beilage lässt sich leicht heraustrennen, kann also bei anstehenden Einkäufen als Spickzettel mitgenommen werden. So, nun aber viel Spaß beim Schmökern, Sparen und Feedback-Mails-schreiben. Letztere bitte direkt an die speziell dafür eingerichtete Adresse kaufberater@360-live.de.

**Sönke Siemens**
**Leitende Redaktion**

»Halo 3« gibt's ab sofort für günstige 30 Euro. Welche weiteren Toptitel aktuell zu welchem Straßenpreis verfügbar sind, verrät unsere umfangreiche Tabelle.

## Inhalt 360 Live Kaufberater


**4 Feature**
Unsere Coverstory zum Thema »Wege in die Spieleindustrie«. Diesmal vorgestellt: die Spieledesign-Fachakademie Quantm.

**6 Budget-Tipps**
Was die Redaktion empfiehlt, was ab sofort vergünstigt angeboten wird – und somit den Geldbeutel schont.

**8 Top-Empfehlungen**
Unsere Spiele-Highlights aus den wichtigsten Genres. Diese Titel sollten in keiner Sammlung fehlen.

**10 Zubehör-Empfehlungen**
Controller, Lenkräder, Headsets, Kabel. Die beste Peripherie für deine Konsole. Plus: ausführliche Tests aktueller Hardware.

**11 FAQ**
Problemlose Anmeldung bei Xbox Live. So geht's im Handumdrehen!

**12 Lexikon der Fachbegriffe (Teil 1 von 3)**
Klugscheißen leicht gemacht. Unser Glossar für wichtige Fachbegriffe von A-G.

**14 Top 200 Games**
Daten, Fakten und Wertungen zu den 200 wichtigsten, in 360 Live getesteten Xbox-360-Spielen.

**30 Xbox Live Arcade**
Welche Download-Spiele ihre Microsoft-Punkte wert sind und was sie umgerechnet in harten Euros kosten.


**TIPP: Gleich heraustrennen und beim nächsten Spieleeinkauf mitnehmen!**


## IMPRESSUM

**VERLAG**
Airmotion Games Verlags GmbH ,
Tassiloplatz 7, 81541 München

**HERAUSGEBER**
Florian Petrich

**PROJEKTLEITUNG KAUFBERATER**
Sönke Siemens

**PRODUKTION**
Airmotion Games Verlags GmbH

**CHEFREDAKTION**
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

**REDAKTION**
Nicholas Buracas, Reinhard Fischer,
Michael Förtsch, Jan Heinrich, Benjamin Kratsch,
Sabine Vogel, Moritz Wanke

**ART DIRECTOR**
Igor Clukas

**GRAFIK**
Clarissa Gallistl

**LEKTORAT, TEXTKORREKTUR**
Martina Strack
Tomas Soucek
Jan Kahlert

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

**VERTRIEB**
BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden,
Tel.: 0 76 23/9 64-0, Fax: 0 76 23/9 64-2 59,
E-Mail: vertriebsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

**ANZEIGENLEITUNG PRINT UND ONLINE**
Media & Office Point, Christiane Schober,
Tel.: +49 (0) 89/45 14 50 90 , Fax: +49 (0) 89/45 14 50 91,
Mobil: +49 (0) 1 62/2 74 65 11, E-Mail: media@360-live.de

**ABONNENTEN-HOTLINE**
Tel.: 0 89/ 87 80 68 81-4, E-Mail: abo@360-live.de

**ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG**
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 0 89/85 63 27-77

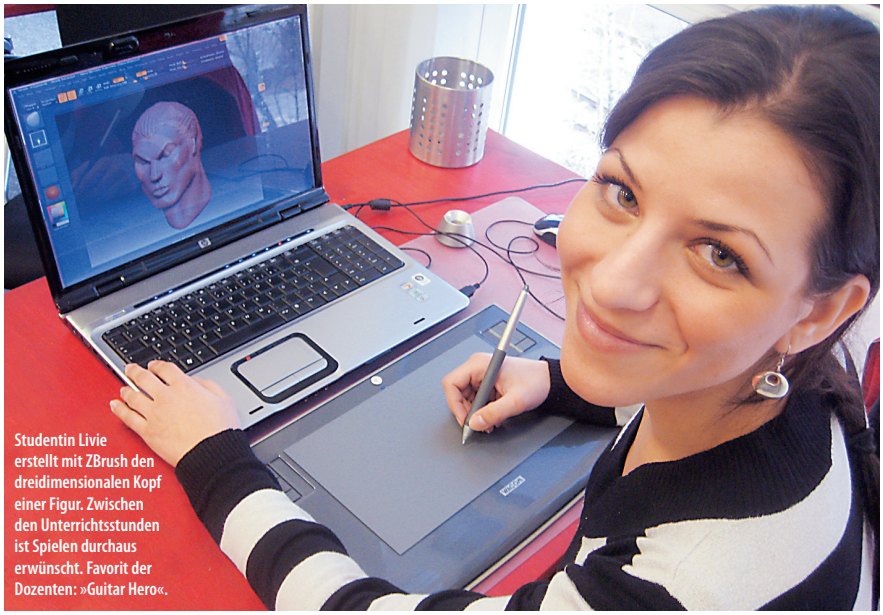
**ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION**
Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion PS3M
Tassiloplatz 7/Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: kaufberater@360-live.de

Erscheinungsweise der Kaufberater-Beilage: unregelmäßig. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im PS3M-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.
Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.

Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Covermotiv: Qantm

# WEGE IN DIE SPIELEINDUSTRIE Ein Erfahrungsbericht

**Computer- und Videospiele selbst entwerfen – ein Wunschtraum vieler. Doch wie reinkommen in diese aufstrebende Branche? Wir sprachen mit einer Studentin, die es geschafft hat und nun am Qantm Institut in München einen Abschluss im Spezialgebiet Interaktive Animation anstrebt.**



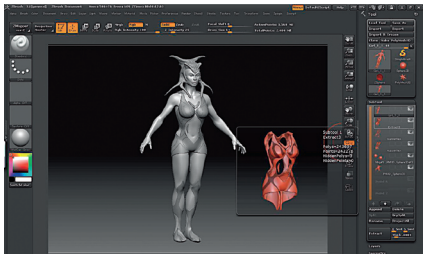
Studentin Livie erstellt mit ZBrush den dreidimensionalen Kopf einer Figur. Zwischen den Unterrichtsstunden ist Spielen durchaus erwünscht. Favorit der Dozenten: »Guitar Hero«.

Japan, USA, England, Kanada, Korea – seit Jahren zählen diese Länder zu den Hochburgen der Computer- und Videospieleentwicklung. Nicht zuletzt, weil auch zahlreiche spezialisierte Bildungseinrichtungen an den jeweiligen Standorten dafür sorgen, dass Entwicklernachschub nicht ausbleibt. Doch wer dachte, dass eine Ausbildung in diesem Sektor auch weiterhin nur im Ausland möglich ist, der irrt. Immer mehr Universitäten und vor allem auch private Ausbildungszentren bieten hierzulande Studiengänge rund um das Thema Computer- und Videospieleentwicklung an. Eine dieser privaten Ausbildungsstätten hört auf den futuristischen Namen Qantm. In der Münchner Zweigstelle des Unternehmens haben wir Livie L. getroffen, um uns der Thematik mal aus dem Blickwinkel einer Studentin zu nähern. Wie fing alles an? Welche Hürden muss man nehmen? Was darf man erwarten? Über all diese Themen plaudert Livie mit uns.

Auf der Webseite von Qantm finden sich zahlreiche Beispiele für gelungene Studentenprojekte. Hier zu sehen: eine von Stefan Braun mit der Animations-Software Maya erstellte 3D-Kriegerin.

»Was ich jetzt eigentlich machen würde, war wohl die häufigste Frage, die Freunde und Bekannte mir stellten, als ich meinen Realschulabschluss in der Tasche hatte. Meine Antwort drauf hat kaum jemand erwartet: Gamedesign.« An die überraschten Gesichter und den damit einhergehenden Standard-Kommentar »Wie Gamedesign? Ich wusste gar nicht, dass man das studieren kann«, hat sich die 20-Jährige mittlerweile gewöhnt. Wir wollen wissen, was sie dazu bewogen hat, sich in München am Qantm Institut für den Studiengang »Bachelor of Interactive Entertainment« einzuschreiben. »Ich wollte einen Beruf erlernen, der eine gewisse Zukunftssicherheit versprach und zugleich etwas, bei dem ich mich auf meine Fähigkeiten und Talente konzentrieren konnte. Eine meiner großen Leidenschaften war schon immer das Zeichnen und Gestalten. Außerdem habe ich mich seit jeher sehr für Film, Kunst und Musik interessiert. Aufgrund dieser Vorlieben für kreative Tätigkeiten hatte ich das Gefühl, ein Beruf in den Medien wäre genau das Richtige. Gerade die enorm wachsende Spieleeindustrie erschien mir als geeignetes Betätigungsfeld. Es mag banal klingen, aber Spiele werden die Menschen immer begeistern. Als mir das nochmals bewusst wurde, waren alle Grübeleien verflogen, ob ein solches Studium denn überhaupt Sinn macht.«

Auf Qantm wird Livie erstmals durch eine Anzeige in einer Schülerzeitschrift aufmerksam. »Ich war sofort Feuer und Flamme und fing an, Informationen auf der Webseite zu sammeln. Das Schulkonzept sagte mir sehr schnell zu. In einem persönlichen Gespräch mit dem Schullei-



Studenten der Fachrichtung »Interaktive Animation« erlernen bei Qantm unter anderem den Umgang mit ZBrush, einer professionellen Software zum Erstellen und Bemalen von 3D-Figuren.

## Die Qantm-Story

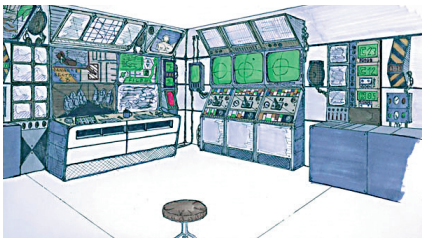
1996 als Innovationsprojekt zahlreicher namhafter Universitäten und Institutionen in Australien gegründet, hat sich die Marke Qantm mittlerweile zu einem echten Aushängeschild für Studiengänge rund um die Games-Branche gemausert. Gleich drei Mal wird Qantm im seinem Herkunftsland mit der Auszeichnung »bestes australisches Ausbildungsinstitut« belohnt. 2005 wird das Unternehmen in die renommierte SAE-Gruppe eingegliedert, einem seit 33 Jahren tätigen Anbieter aus dem Sektor private Medienausbildung. Mittlerweile offeriert Qantm an zahlreichen Standorten weltweit die Möglichkeit, sich über einen offiziell anerkannten Ausbildungsweg für einen Job in der Spieleindustrie zu qualifizieren. Im deutschsprachigen Raum hat Qantm Ausbildungsstätten in München, Berlin, Wien und Zürich ins Leben gerufen. Internationale Zweigstellen gibt es unter anderem in London, Melbourne, Sydney, Singapur, Amsterdam und Brisbane.

Blick auf die modernen Räume des Qantm Instituts in München in der Unterhachinger Straße 75.

ter habe ich mich dann zusätzlich vor Ort beraten lassen. Die Atmosphäre war ungezwungen, alles machte einen sehr persönlichen, lockeren und trotzdem professionellen Eindruck.« Nach wenigen Tagen ist sich Livie sicher, das Richtige gefunden zu haben – und stellt sogleich eine Bewerbungsmappe zusammen. Diese hilft dem Institut, einzuschätzen, welche Fähigkeiten und kreativen Begabungen angehende Studenten mitbringen. »Meine Mappe beinhaltete vorwiegend die Zeichnungen, die ich bis dahin erstellt hatte. Die Qualität der Mappe ist jedoch nicht entscheidend dafür, ob man am Qantm Institut studieren darf.«

## GESCHAFFT!

Nach ausführlicher Begutachtung ihrer Einsendungen erhält Livie schließlich gute Nachrichten – sie hat den Studienplatz. »Nun galt es nur noch, das finanzielle Problem zu lösen. Der Nachteil einer privaten Bildungsinstitution ist leider, dass ein Studium dort mit erheblichen Kosten einhergeht. Die Wahl sollte also gründlich überlegt sein. Glücklicherweise bekam ich entsprechende finanzielle Unterstützung durch meinen Bruder«, erzählt Livie. Wie alle anderen Studenten bei Qantm muss sich auch Livie beim



Zeichnerisches Talent ist immer gefragt: Skizze von Max Feineis – vermutlich für das Leveldesign eines Ego-Shooters.

Einreichen der Anmeldungsformulare vorläufig für eine Spezialisierungsrichtung entscheiden: Design oder Programmierung. »Aufgrund meiner grafischen Begabung lag meine Entscheidung auf der Hand – Design sollte es sein. Um eine gewisse Bindung zwischen den zwei Spezialisierungsgebieten zu schaffen, werden bestimmte grundlegende Unterrichtseinheiten trotzdem für beide Fachrichtungen abgehalten. Der spezifischere Unterricht für Programmierer und Grafiker findet jedoch getrennt statt.« Von dieser Art des Studienaufbaus scheint Livie begeistert: »Ich finde den Ansatz klasse, schließlich kann nur so ein Grundverständnis für die beiden Fachrichtungen aufgebaut werden. Und das wiederum ist wichtig für die zukünftige Zusammenarbeit und Kommunikation, wie sie in der Industrie tatsächlich auch stattfindet.« Livie weiter: »Die Entwicklung der individuellen Fähigkeiten wird durch Projektarbeiten verschiedenen Umfangs trainiert und gefördert. Man hat fortwährend die Möglichkeit, auf die Betreuung durch Supervisoren und Dozenten zurückzugreifen. Außerdem kann man die moderne Ausstattung regelmäßig problemlos nutzen.«

## ALLER ANFANG IST SCHWER

Und mit welchen Problemen sah sie sich anfangs konfrontiert? »Weil ich mich auf völliges Neuland begab, gestaltete sich der Umgang mit den diversen Arbeitsprogrammen anfangs sehr komplex. Im Laufe der Zeit kommt man aber immer besser rein. Ich persönlich arbeite sehr gerne mit dem 3D-Texturtool ZBrush, weil es sehr viele Gestaltungsmöglichkeiten bietet, wodurch man seiner Kreativität völlig freien Lauf lassen kann. ZBrush wird vorwiegend im Bereich der Cha raktermodellierung eingesetzt, was mir ebenfalls sehr viel Spaß macht. Durch die Vielfältigkeit der Aufgabenstellungen und Arbeitsprogramme findet sich bestimmt für jeden Studenten ein Bereich, der ihm besonders zusagt.« In diesem Zusammenhang lobt sie auch die Möglichkeit, sich unter Einhaltung bestimmter Fristen doch für den anderen der beiden Spezialisierungspfade entscheiden zu können oder – bei Nichtgefallen – auch vorzeitig abzuspringen: »Ich habe mich noch nicht definitiv auf meine Spezialisierung festgelegt. Ich will mir noch alle Optionen offen halten. Erst einmal möchte ich aber wie gehabt weiterstudieren,

Bei »Jim Tonic« handelt es sich um ein am Qantm-Institut entwickeltes Jump'n'Run – konkret um die Jahresabschlussarbeit einer Gruppe, der auch die Studentin Livie angehört.

## Studium bei Qantm – das solltest du wissen!

**F: Welche Titel können durch ein Studium bei Qantm erworben werden?**
A: Wer die einführenden zwölf Monate erfolgreich abschließt, kann auf diesem Weg das »Interactive Entertainment Diploma« erhalten. Der Zeitaufwand dafür wird mit 35 Wochen-Stunden angesetzt, davon entfallen zehn Wochenstunden auf Theorievorlesungen. Wer weitere zwölf Monate dranhängt, kann den Titel »Bachelor of Arts« mit Spezialisierung entweder auf Interactive Animation (Interaktive Animation) oder Games Programming (Spieleprogrammierung) erwerben. Auch hier beträgt der Zeitaufwand etwa 35 Stunden pro Woche, wobei viele Veranstaltungen als Blockunterricht abgehalten werden. Wissenswert: Seit 1999 ist der Abschluss Bachelor of Arts – bei eingereichter, schriftlicher Abschlussarbeit – gleichwertig mit einem hierzulande verliehenen Diplom einer Fachhochschule (FH).

**F: Welche Kosten fallen an?**
A: Studiengebühren können auf zweierlei Art abgeglichen werden, entweder per Vorkasse oder per Ratenzahlung, wobei Variante zwei höhere Kosten verursacht. Entscheidet man sich dafür, alles in einem Rutsch zu bezahlen, schlägt das erste Ausbildungsjahr mit 10.120 Euro zu Buche, Einschreibe- und Prüfungsgebühren sind damit ebenfalls abgeglichen. Wer noch den Bachelor dranhängt, muss für das zweite Ausbildungsjahr weitere 5.790 Euro kalkulieren. Macht zusammen 15.910 Euro. Alternative zur Vorkasse ist die Ratenzahlung. Gezahlt wird in zwölf monatlich zu entrichtenden Raten zu je 890 Euro. Zusammen mit Einschreibe- und Prüfungsgebühren beläuft sich der Endbetrag für das erste Jahr auf 11.080 Euro. Bachelor-Studenten müssen im zweiten Jahr weitere 540 Euro pro Monat entrichten. Ergibt für diese Zahlungsvariante eine Gesamtsumme von 17.560 Euro.

**F: Wann beginnen die Semester?**
A: Das Sommersemester beginnt in der Regel im März, das Wintersemester im September.

**F: Gibt es weitere Zulassungsvoraussetzungen?**
A: Einschreiben darf sich jeder, der mindestens 18 Jahre alt ist, über einen mittleren Bildungsabschluss verfügt und vernünftige Englischkenntnisse mitbringt. Mindestalter für den Beginn des Bachelor-Levels ist 21 oder alternativ der Nachweis eines Abiturs.

**F: Wo finde ich Antworten auf weitere Fragen?**
A: Zentrale Sammelstelle für alle Informationen rund um Qantm ist die Webseite www.Qantm.de. Dort kann man sich auch ein erstes Bild von den dort tätigen Dozenten machen.

um meinen Bachelor of Arts zu machen. Außerdem: Das Qantm Institut bietet dieses Studium in Kooperation mit der renommierten Middlesex University of London an. Dies gewährleistet mir einen international anerkannten akademischen Abschluss, mit dem mir weltweit viele Optionen offen stehen.«

Der Qualität ihrer aktuellen Projekte nach zu urteilen, ist Livie auf dem richtigen Weg und scheinbar fest überzeugt, in der Spieleindustrie Fuß zu fassen. »Für mich war es die richtige Entscheidung. Und ich hoffe, ich kann den ein oder anderen dazu bewegen, selbst mal vorbeizukommen, um sich ein Bild von allem zu machen.« Keine schlechte Idee, Livie! Aber wundere dich nicht, wenn am 17. Mai um 14 Uhr plötzlich Busse voller 360-Live-Leser vorbeikommen, und dich mit Fragen löchern – dann ist bei Qantm nämlich Tag der offenen Tür.

**Sönke Siemens**

# BUDGET-TIPPS DER REDAKTION

**Nimmt man aktuelle Händlerpreise unter die Lupe, zeigt sich, dass etwas ältere Hits kein Vermögen kosten müssen. Welche Preisbrecher die Redaktion jüngst gesichtet hat, erfährst du hier.**

## Forza Motorsport 2

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Rennsimulation | USK: ohne Einschränkung | Spieler: 1 – 8 |
| Hersteller: Microsoft | Xbox Live: ja | Aktueller Preis: ab 30 Euro |

Ich gehe fest davon aus, dass Microsoft auf der E3-Messe im Juni endlich »Forza Motorsport 3« offiziell ankündigt. Bis zum Start – ich tippe auf Winter – empfehle ich Training mit Teil Zwei. Kostet nur noch wenig, macht viel Spaß. Immer noch eine schöne Beinhart-Simulation, trotz des authentischeren »Race Pro«.

## The Orange Box

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Ego-Shooter | USK: ab 18 Jahren | Spieler: 1 – 16 |
| Hersteller: Electronic Arts | Xbox Live: ja | Aktueller Preis: ab 30 Euro |

Drei Top-Ego-Shooter zum Preis von gerade mal 30 Euro – das bietet aktuell nur die Spielesammlung »The Orange Box«. Auf einer Disc vereint finden Action-Fans hier den Klassiker »Half Life 2« samt beiden Erweiterungen, die Mehrspieler-Granate »Team Fortress« 2 und die Puzzle-Shooter-Sensation »Portal«.

## Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Action-Abenteuer | USK: ab 6 Jahren | Spieler: 1 – 2 |
| Hersteller: Lucas Arts | Xbox Live: ja | Aktueller Preis: ab 37 Euro |

Das ideale Koop-Erlebnis! Schnell einen Kumpel per Xbox Live eingeladen und schon schlüpft man zu zweit in die Rolle des charmant-klotzigen Indy und einer seiner vielen Begleiter. Wer die Filme kennt, wird hier äußerst charmant und witzig unterhalten. Bei vielen Online-Händlern schon für unter 40 Euro zu haben!

## Bioshock

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Ego-Shooter | USK: ab 18 Jahren | Spieler: 1 |
| Hersteller: 2k Games | Xbox Live: ja | Aktueller Preis: ab 20 Euro |

Eine verfallene, düstere Unterwasserstadt. Abgedrehte Gegner, Angst, Paranoia, eine mitreißende Story und absolut bizarre Charaktere. Und vor allem: eine zum Schneiden dicke Atmosphäre. All das macht »Bioshock« zum Pflichtkauf, der momentan bei vielen Händler schon ab 20 Euro angeboten wird.

## Call of Duty 4: Modern Warfare

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Ego-Shooter | USK: ab 18 Jahren | Spieler: 1 – 18 |
| Hersteller: Activision | Xbox Live: ja | Aktueller Preis: ab 40 Euro |

Was für ein Erlebnis: Selten zuvor habe ich einen Shooter gespielt, der mich von der ersten Kampagnen-Sekunde bis zur letzten Minute im Mehrspieler-Gefecht derart gefesselt hat. Wer des Englischen mächtig ist, erhält die auf deutschen Konsolen lauffähige UK-Version bei vielen Online-Fachhändlern bereits ab 40 Euro.

## Universe at War: Angriffsziel Erde

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Echtzeit-Strategie | USK: ab 16 Jahren | Spieler: 1 – 4 |
| Hersteller: Sega | Xbox Live: ja | Aktueller Preis: 10 Euro |

Echtzeit-Strategie ist bei Weitem nicht das populärste Genre auf der Xbox 360. Dennoch haben es die Jungs von Petroglyph geschafft, einen soliden Vertreter für Konsolen zu entwickeln: Drei spielbare Fraktionen, unzählige Mehrspieler-Modi, handliche Steuerung und vielerorts schon ab 10 Euro zu haben – da muss man zugreifen!

## Mass Effect

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Rollenspiel | USK: ab 16 Jahren | Spieler: 1 |
| Hersteller: Microsoft | Xbox Live: nein | Aktueller Preis: ab 30 Euro |

Wer Rollenspiele mag und noch dazu Science-Fiction-Fan ist, kommt um »Mass Effect« nicht herum. Alleinschon wegendesgrandiosenSoundtracks, der an Filmklassiker vom Schlage eines »Blade Runner« erinnert. Das Beste: Das Meisterstück gibt's endlich als Classics-Version, also offiziell für gerade mal 29,99 Euro.

## Dead Space

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Survival-Horror | USK: ab 18 Jahren | Spieler: 1 |
| Hersteller: EA Redwood Shores | Xbox Live: nein | Aktueller Preis: ab 35 Euro |

Nervenkitzel von Anfang bis Ende. Electronic Arts' Weltraum-Horror-Shooter »Dead Space« lässt einem keine fünf Minuten Verschnaufpause. Hier jagt ein Schockmoment den nächsten. Und das Alien-Schnetzeln ist mehr als unterhaltsam. Eine fantastische Dosis Horror, in der britischen Version schon für günstige 35 Euro zu haben.

## FIFA 09

| | | |
|---|---|---|
| Genre: Sport | USK: o. Einschränkung | Spieler: 1 – 20 |
| Hersteller: EA | Xbox Live: ja | Aktueller Preis: ab 30 Euro |

Eigentlich mag ich ja keine Fußballspiele, aber seit meinem wöchentlichen »FIFA 09«-Einsteiger-unter-sich-Match gegen Sönke bin ich auf den Geschmack gekommen. Deshalb empfehle ich die kürzlich auf 30 Euro reduzierte Xbox-Classics-Edition von »FIFA 09«. Abgesehen von der weniger attraktiven Packung ein Volltreffer!

**JETZT BILLIGER!**

**Xbox-360-Software, die sich großer Beliebtheit erfreut und gute Verkäufe generiert, wird in der Regel mehrere Monate nach der Erstveröffentlichung als so genannter Xbox-360-Classics-Titel zu einem vergünstigten Preis neu auf den Markt gebracht. Spiele aus dieser Produktkategorie stellen wir in jeder Ausgabe des Kaufberaters vor. Top-Sparangebote diesen Monat: das Rennspiel »Project Gotham Racing 4« und der Shooter-Hit »Halo 3«.**

## Project Gotham Racing 4

Hersteller: Microsoft
Genre: Rennspiel
Spieler: 1 - 8
Xbox Live: ja
USK: ab 6 Jahren
Preis: ab 30 € (Classic-Version)

Online wird abseits der Wettrennen einiges geboten: Austausch von Replays, ständig aktualisierte Bestenlisten, Videostreams von den Rennen der Topfahrer etc...

Schnee in Quebec, Regen in New York – das dynamische Wettersystem sieht nicht nur gut aus, sondern beeinflusst auch das Fahrverhalten der Vehikel.

Ein schnittiges Introvideo reißt einen hinein in das mittlerweile für 30 Euro erhältliche Motorsport-Erlebnis »Project Gotham Racing 4«. Teil Vier präsentiert sich als konsequente Fortsetzung der renommierten Rennspielreihe. Herzstück des Games ist erneut der Weltmeisterschafts-Modus, der Tempo-Enthusiasten zu Rennveranstaltungen rund um den Erdball führt. Als Austragungsort dienen – mit Ausnahme des Nürburgrings und der Michelin Teststrecke – vornehmlich Stadtkurse in Metropolen wie Shanghai, Las Vegas, New York, London, Tokio, Quebec, Macao und St. Petersburg. Pro Stadt werden jeweils zehn Rundkurs-Varianten geboten – einige klein, andere riesig. Das ergibt eine ganze Menge Pflaster, das von insgesamt 122 traumhaft schönen Originalflitzern aus aller Welt befahren werden darf. Dazu kommen die neu in die Reihe integrierten Motorräder, darunter allseits beliebte Feueröfen wie Kawasaki Ninja ZX-14, BMW F 800 S oder das MTT Trident Superbike. Grundsätzlich versteht sich das vierte »PGR« als Mischung aus ernst zu nehmender Rennsimulation und rassigem Vollgas-Racing. Wieder an Bord: Das Kudos-System, welches gelungene Fahrleistungen, zum Beispiel Drifts, fehlerfreie Runden oder Überholmanöver mit Punkten belohnt. Kombiniert mit abwechslungsreichen Rennvarianten wie Slalomfahrten, »Der Letzte muss Gehen«-Rennen oder Geschwindigkeits-Prüfungen ergibt das eine hochexplosive Mischung. Ausgereifte Positionskämpfe à la »Forza Motorsport 2« dürfen Motorsport-Kenner in Standard-Rennen jedoch nicht erwarten – dafür ist die KI nicht raffiniert genug. Ist aber zu verschmerzen, denn online warten tausende talentierte Fahrer auf neue Herausforderungen.

**Sabine Vogel / sö**

**Faszinierender Fuhrpark, berauschende Grafik, unzählige Extras zum Freispielen und ein toller Online-Modus. Gehört in jede Garage!** **8.6**

## Halo 3

Hersteller: Microsoft
Genre: Ego-Shooter
Spieler: 1 - 16
Xbox Live: ja
USK: ab 18 Jahren
Preis: ab 30 € (Classics-Version)

Die Künstliche Intelligenz überrascht zunächst und hält den Spieler auf Trab. Nach mehreren Spielstunden fallen jedoch kleine Ungereimtheiten auf, wie in Kisten feststeckende KI-Kollegen.

Der Warthog-Jeep: Schnell, wendig und gut bewaffnet. Nach kurzer Eingewöhnung lässt er sich außerdem – wie alle anderen Vehikel – prima steuern.

Der Ego-Shooter »Halo 3« wurde seinerzeit von den Fans regelrecht herbeigesehnt. Und das nicht nur wegen des deprimierenden Abspanns aus Teil Zwei, in dem die Erde von den Covenant-Aliens überrannt wird. Der nunmehr als günstige Classics-Edition erhältliche dritte Teil der Reihe knüpft direkt an das Ende des zweiten Stücks an und beginnt wie ganz großes Science-Fiction-Kino. Noch immer kämpfen die Menschen verzweifelt gegen die außerirdische Bedrohung, doch nur einer kann sie retten: der Master Chief, der vom Schicksal auserkorene Übersoldat. Zehn bis zwölf Stunden kämpft man sich in seiner Rolle durch eine, für Serien-Einsteiger leider etwas verwirrende, teil überraschungsarme und nicht immer optimal synchronisierte Story, die diese Mankos jedoch durch atemberaubende Außenareale, tolles Leveldesign, fordernde Bossgegner, fesselnde Fahrzeugpassagen, kongeniale Musikuntermalung und Action im Minutentakt wieder wettmacht. Außerdem lässt sie sich erstmals nicht nur zu zweit, sondern auch zu viert kooperativ durchspielen – sowohl in Splitscreen als auch via Xbox Live. Alles geht ungemein flüssig von der Hand, was nicht zuletzt an der unübertroffen guten Steuerung liegt. Highlight der futuristischen Ballerei bleibt allerdings die Mehrspieler-Komponente für bis zu 16 Spieler. Ein knappes dutzend Spielmodi, die Möglichkeit, Screenshots und Videos aufzunehmen und mit der Community zu teilen, ein durchdachter Karteneditor und regelmäßiger Nachschub an Zusatzkarten – »Halo 3« muss man online gespielt haben! In der Summe also ein phantastisches Shooter-Paket, dessen Macken schnell sichtbar werden, nach spätestens zwei Stunden Online-Spiel aber kaum mehr ins Gewicht fallen.

**Sabine Vogel / sö**

**Actionreiche Kampagne, überragender Mehrspieler-Modus – nur Story und deutsche Sprachausgabe können nicht ganz mithalten. Trotzdem: Kauftipp!** **8.9**

**Die besten Spiele aus jedem Genre. Diese Übersicht soll dir dabei helfen, sie zu finden. Detail-Informationen zu jedem Spiel verrät die alphabetisch sortierte Tabelle am Ende des Kaufberaters. Viel Spaß beim Stöbern!**

## Top 3 Sci-Fi-Shooter

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Bioshock | Hersteller: 2K Games · Wertung: 9.6 |
| 2. | The Orange Box | Hersteller: EA · Wertung: 9.1 |
| 3. | Halo 3 | Hersteller: Microsoft · Wertung: 8.9 |

## Top 3 Realwelt-Shooter

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Call of Duty 4: Modern Warfare | Hersteller: Activision · Wertung: 9.1 |
| 2. | Far Cry 2 | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.6 |
| 3. | Battlefield Bad Company | Hersteller: EA · Wertung: 8.6 |

## Top 3 Taktik-Shooter

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 9.0 |
| 2. | Ghost Recon Advanced Warfighter | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 9.0 |
| 3. | Rainbow Six Vegas | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.5 |

## Top 3 Horror-Shooter

| | | |
|---|---|---|
| 1. | F.E.A.R. | Hersteller: Vivendi Games · Wertung: 8.7 |
| 2. | Left 4 Dead | Hersteller: EA · Wertung: 8.6 |
| 3. | F.E.A.R. 2: Project Origin | Hersteller: WB Games · Wertung: 8.5 |

## Top 3 Shooter mit Mehrspieler-Fokus

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Unreal Tournament 3 | Hersteller: Midway · Wertung: 8.9 |
| 2. | Enemy Territory: Quake Wars | Hersteller: Activision · Wertung: 8.3 |
| 3. | Battlefield 2: Modern Combat | Hersteller: EA · Wertung: 7.0 |

## Top 3 Zweiter-Weltkriegs-Shooter

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Brothers in Arms: Hell's Highway | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.7 |
| 2. | Call of Duty 3 | Hersteller: Activision · Wertung: 8.5 |
| 3. | Call of Duty: World at War | Hersteller: Activision · Wertung: 8.4 |

## Top 10 Action-Abenteuer

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Assassin's Creed | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.8 |
| 2. | Prince of Persia | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.8 |
| 3. | Tomb Raider: Underworld | Hersteller: Eidos · Wertung: 8.7 |
| 4. | Tomb Raider: Legend | Hersteller: Eidos · Wertung: 8.5 |
| 5. | Lego Indiana Jones | Hersteller: Lucas Arts · Wertung: 8.3 |
| 6. | Mirror's Edge | Hersteller: EA · Wertung: 8.2 |
| 7. | Lego Star Wars: Die komplette Saga | Hersteller: Lucas Arts · Wertung: 8.1 |
| 8. | Wheelman | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8 |
| 9. | Naruto: Broken Bond | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 7.9 |
| 10. | Kameo: Elements of Power | Hersteller: Microsoft · Wertung: 7.8 |

## Top 10 Action-Spiele

| | | |
|---|---|---|
| 1. | GTA IV | Hersteller: Rockstar Games · Wertung: 9.1 |
| 2. | Peter Jackson's King Kong | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.8 |
| 3. | Devil May Cry 4 | Hersteller: Capcom · Wertung: 8.7 |
| 4. | Splinter Cell: Double Agent | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.6 |
| 5. | Lost Planet Colonies | Hersteller: Capcom · Wertung: 8.5 |
| 6. | Just Cause | Hersteller: Eidos · Wertung: 8.5 |
| 7. | Stranglehold | Hersteller: Midway · Wertung: 8.5 |
| 8. | Dark Messiah of Might and Magic: Elements | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.5 |
| 9. | Viking: The Battle for Asgard | Hersteller: Sega · Wertung: 8.5 |
| 10. | The Outfit | Hersteller: THQ · Wertung: 8.5 |

## Top 3 Survival-Horror

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Resident Evil 5 | Hersteller: Capcom · Wertung: 9.1 |
| 2. | Dead Space | Hersteller: EA · Wertung: 8.7 |
| 3. | Silent Hill: Homecoming | Hersteller: Konami · Wertung: 7.1 |

## Top 3 Flug-Simulationen

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Ace Combat 6: Fires of Liberation | Hersteller: Namco-Bandai · Wertung: 8.1 |
| 2. | Tom Clancy's H.A.W.X. | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 8.0 |
| 3. | Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2 | Hersteller: Ubisoft · Wertung: 7.9 |

## Top 3 Beat 'em Ups

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Dead or Alive 4 | Hersteller: Tecmo · Wertung: 8.8 |
| 2. | Street Fighter IV | Hersteller: Capcom · Wertung: 8.8 |
| 3. | Soul Calibur IV | Hersteller: Ubisoft/Namco-Bandai · Wertung: 8.7 |

## Top 3 Jump 'n' Runs

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Kung Fu Panda | Hersteller: Activision · Wertung: 7.8 |
| 2. | Sonic the Hedgehog | Hersteller: Sega · Wertung: 7.4 |
| 3. | Banjo Kazooie: Schraube locker | Hersteller: Microsoft · Wertung: 7.2 |

Auch der zweite Teil von »Viva Pinata« entpuppt sich als gut gemachtes Spiel für die ganze Familie.

## Top 5 Musikspiele

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Rock Band | Hersteller: EA · Wertung: | 8.9 |
| 2. | Rock Band 2 | Hersteller: EA · Wertung: | 8.6 |
| 3. | Guitar Hero 2 | Hersteller: Activision · Wertung: | 8.5 |
| 4. | Guitar Hero 3: Legends of Rock | Hersteller: Activision · Wertung: | 8.5 |
| 5. | Lips | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.4 |

## Top 5 Familienspiele

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Viva Pinata: Trouble in Paradise | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.1 |
| 2. | Viva Pinata | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.1 |
| 3. | Thrillville: Verrückte Achterbahn | Hersteller: Lucas Arts · Wertung: | 7.2 |
| 4. | Scene It? Kinohits | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 7.2 |
| 5. | You're in the Movies | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 7.0 |

## Top 10 Rennspiele

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Need for Speed: Most Wanted | Hersteller: EA · Wertung: | 8.8 |
| 2. | Burnout: Paradise | Hersteller: EA · Wertung: | 8.8 |
| 3. | Project Gotham Racing 3 | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.8 |
| 4. | Colin McRae: Dirt | Hersteller: Codemasters · Wertung: | 8.7 |
| 5. | Need for Speed: Pro Street | Hersteller: EA · Wertung: | 8.7 |
| 6. | Flatout: Ultimate Carnage | Hersteller: Empire · Wertung: | 8.6 |
| 7. | Burnout: Revenge | Hersteller: EA · Wertung: | 8.6 |
| 8. | Project Gotham Racing 4 | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.6 |
| 9. | Forza Motorsport 2 | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.6 |
| 10. | Need for Speed: Carbon | Hersteller: EA · Wertung: | 8.4 |

## Top 10 Sportspiele

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | FIFA 09 | Hersteller: EA · Wertung: | 8.8 |
| 2. | NHL 09 | Hersteller: EA · Wertung: | 8.5 |
| 3. | PES 2009 | Hersteller: Konami · Wertung: | 8.5 |
| 4. | Fight Night Round 3 | Hersteller: EA · Wertung: | 8.3 |
| 5. | Madden NFL 09 | Hersteller: EA · Wertung: | 8.3 |
| 6. | NBA Street: Homecourt | Hersteller: EA · Wertung: | 8.3 |
| 7. | NHL 2K9 | Hersteller: 2K Sports · Wertung: | 8.3 |
| 8. | Shaun White Snowboarding | Hersteller: Ubisoft · Wertung: | 8.3 |
| 9. | Tiger Woods PGA Tour 09 | Hersteller: EA · Wertung: | 8.3 |
| 10. | Top Spin 3 | Hersteller: 2K Sports · Wertung: | 8.3 |

## Top 10 Rollenspiele

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | The Elder Scrolls 4: Oblivion | Hersteller: 2K Games · Wertung: | 9.1 |
| 2. | Mass Effect | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.9 |
| 3. | Fable 2 | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.8 |
| 4. | Infinite Undiscovery | Hersteller: Square-Enix · Wertung: | 8.6 |
| 5. | Eternal Sonata | Hersteller: Atari/Namco-Bandai · Wertung: | 8.3 |
| 6. | Fallout 3 | Hersteller: Bethesda/Ubisoft · Wertung: | 8.1 |
| 7. | Blue Dragon | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 8.1 |
| 8. | Enchanted Arms | Hersteller: Ubisoft · Wertung: | 7.8 |
| 9. | Phantasy Star Universe | Hersteller: Sega · Wertung: | 7.8 |
| 10. | The Last Remnant | Hersteller: Square-Enix · Wertung: | 7.6 |

## Top 10 Strategiespiele

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 | Hersteller: EA · Wertung: | 8.5 |
| 2. | Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Hersteller: EA · Wertung: | 8.5 |
| 3. | Battlestations Midway | Hersteller: Eidos · Wertung: | 8.5 |
| 4. | Civilization Revolution | Hersteller: 2K Games · Wertung: | 8.1 |
| 5. | Tom Clancy's Endwar | Hersteller: Ubisoft · Wertung: | 8.1 |
| 6. | Universe at War: Angriffsziel Erde | Hersteller: Sega · Wertung: | 7.9 |
| 7. | Halo Wars | Hersteller: Microsoft · Wertung: | 7.8 |
| 8. | Stormrise | Hersteller: Sega · Wertung: | 7.7 |
| 9. | Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde | Hersteller: EA · Wertung: | 7.6 |
| 10. | Warhammer: Battle March | Hersteller:Namco/Bandai · Wertung: | 7.2 |

## Top 10 Xbox Live Arcade Spiele

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Braid (Puzzle) | Hersteller: Number · Wertung: | 9 |
| 2. | Banjo-Kazooie (Jump 'n' Run) | Hersteller: 4J Studios · Wertung: | 9 |
| 3. | Mega Man 9 (Jump 'n' Run) | Hersteller: Capcom · Wertung: | 9 |
| 4. | Castlevania: Symphony of the Night (Act.-Abt.) | Hersteller: D. Ecl. · Wertung: | 9 |
| 5. | N+ (Jump 'n' Run) | Hersteller: Slick Entertainment · Wertung: | 9 |
| 6. | Castle Crashers (Action) | Hersteller: The Behemoth · Wertung: | 9 |
| 7. | Super Street Fighter THDR (Beat 'em Up) | Hersteller: Backbone Ent. · Wertung: | 9 |
| 8. | Assault Heroes 2 (Action) | Hersteller: Wanako Games · Wertung: | 9 |
| 9. | Bomberman Live (Geschickl.) | Hersteller: Backbone Ent · Wertung: | 9 |
| 10. | Rez HD (Shooter) | Hersteller: Q Entertainment · Wertung: | 9 |

## Die beliebtesten Film-Downloads auf Xbox Live*

| | |
|---|---|
| 1. | Tropic Thunder (Paramount) |
| 2. | Der Mann der niemals lebte (Warner Bros.) |
| 3. | Kein Bund fürs Leben (Constantin) |
| 4. | Blade Trinity (Warner Bros.) |
| 5. | Lars und die Frauen (MGM) |
| 6. | Warum Männer nicht zuhören und… (Constantin) |
| 7. | Speed Racer (Warner Bros.) |
| 8. | Save the last Dance (Paramount) |
| 9. | Neues vom Wixxer (Constantin) |
| 10. | How She Move (Paramount) |

* Stand: 16. April 2009

AKTUELLES ZUBEHÖR

**Auf dieser Seite findest du regelmäßig ausführliche Besprechungen zu jeweils zwei interessanten Zubehörneuerscheinungen, außerdem Empfehlungslisten für Zubehör aus verschiedenen Produktkategorien.**

# Aviator Flight Stick

Hersteller: Saitek | Preis: ca. 40 Euro | Erscheint: bereits in Handel

In Ausgabe 03/09 von 360 Live berichten zwei Kampfpiloten der Bundeswehr über ihre Erfahrungen mit Ubisofts Flugsimulation »H.A.W.X.« Gesteuert haben die Jungs das Spiel bei ihrem Vor-Ort-Besuch in der Redaktion mit diesem Steuerknüppel, dem Aviator Flight Stick von Saitek. Mittlerweile konnten wir das Gerät noch ausführlicheren Belastungstests unterziehen und sind weiterhin begeistert. In Sachen Verarbeitung erhält man einen grundsoliden Steuerknüppel, der für einen Preis von 40 Euro kaum Wünsche offen lässt. Genre-Fans freuen sich beispielsweise über den Klappdeckel, welcher zunächst nach oben geschnippt werden muss, bevor die darunter liegende X-Taste gedrückt werden kann. Direkt darüber: der so genannte Coolie-Hat. Per Daumendruck kann man sich damit problemlos im Cockpit umsehen. Die unteren Schultertasten RT und LT hat Saitek prompt in nette Schubregler umfunktioniert. Störend ist in diesem Zusammenhang allerdings deren Lage. Direkt vor dem Joystick angebracht, sind sie schlecht zu erreichen. Eine seitliche Positionierung wäre hier besser gewesen. Alle anderen Tasten lassen sich hingegen mühelos bedienen. Auch an eine Buchse für das kabelgebundene Headset wurde gedacht. Sie befindet sich unten links auf der Rückseite des Geräts, direkt unter den Knöpfen LB und LS. LS? Richtig, da beide Analogsticks ja zu besagten, relativ kleinen Coolie-Hat-Sticks umfunktioniert wurden, kann man sie nicht mehr hineindrücken. Damit diese Knopfbelegung trotzdem angeboten werden kann, gibt es die Tasten LS und RS. Kompatibel ist der Aviator mit allen Flugsimulationen, also neben »H.A.W.X.« auch mit beiden »Blazing Angels«-Teilen sowie »Ace Combat 6«. Und wie auch die Profi-Flieger der Bundeswehr bestätigen, wird schon nach wenigen Spielminuten klar: Mit Flugknüppel machen die Spiele einfach mehr Spaß. Unterem Strich also eine klare Kaufempfehlung, wenngleich wir uns für eine überarbeitete Fassung weiterhin Saugnäpfe an der Unterseite des Geräts wünschen.

**Sönke Siemens**

**8** von 10

# Cyborg Rumble Pad

Hersteller: Saitek | Preis: ca. 35 Euro | Erscheint: bereits im Handel

Mit dem Cyborg Rumble Pad erscheint eine echte Alternative zum kabelgebundenen Xbox-360-Controller von Microsoft. Das merkt man bereits an der robusten Verarbeitung und den kraftvollen Rütteleffekten. Erfreulich die Präzision, mit der die unteren Schultertasten in ihren Fassungen sitzen: Nerviges Klappern wie bei günstigen Konkurrenz-Pads tritt nicht auf. Das gilt auch für die oberen Schultertasten. Bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass beide Analog-Sticks – ähnlich wie beim Playstation-Controller – direkt nebeneinander angeordnet sind. Wem diese Konfiguration missfällt, nutzt die Cyborg-Funktion, tauscht also Position von Digital-Steuerkreuz und Analogstick. Das ist fix erledigt, die Genauigkeit leidet nicht. Erfreulich: Das D-Pad macht schon nach dem ersten Drücken eine bessere Figur als das des Microsoft-Controllers. Für »Street Fighter IV«-Duelle kommt trotzdem nur ein Arcade-Stick in Frage. Wie bei einem USB-Pad zu erwarten, funktioniert es auch unter Windows. Insgesamt also ein überzeugender Auftritt!

**Sönke Siemens**

**8** von 10

## Empfehlenswerte Controller

| Name | Hersteller | Besonderheiten | Preis |
|---|---|---|---|
| **Wireless Controller** | **Microsoft** | **kabellos** | **ca. 45 €** |
| **Cyborg Rumble Pad** | **Saitek** | **kabelgebunden** | **ca. 35 €** |
| **Game Pad** | **Madcatz** | **kabelgebunden** | **ca. 30 €** |

## Empfehlenswerte Fernbedienungen

| Name | Hersteller | Besonderheiten | Preis |
|---|---|---|---|
| **Universal Media Remote** | **Microsoft** | **beleuchtete Tasten** | **ca. 30 €** |
| **Universal Fernbedienung** | **Bigben** | **programmierbar** | **ca. 17 €** |
| **Pro DVD Remote** | **Logic 3** | **programmierbar** | **ca. 15 €** |

## Empfehlenswerte Lenkräder

| Name | Hersteller | Besonderheiten | Preis |
|---|---|---|---|
| **Wireless Wheel** | **Microsoft** | **Force Feedback Effekte** | **ca. 130 €** |
| **Drive FX Wheel** | **Logitech** | **Axial-Feedback** | **ca. 95 €** |
| **MC2 Lenkrad** | **Madcatz** | **Vibration** | **ca. 90 €** |

## Empfehlenswerte VGA-Kabel

| Name | Hersteller | Besonderheiten | Preis |
|---|---|---|---|
| **HQ VGA Kabel** | **Bigben** | **2 Meter** | **ca. 20 €** |
| **VGA HD AV Kabel** | **Microsoft** | **2 Meter** | **ca. 30 €** |
| **HD VGA Cable** | **Madcatz** | **2 Meter** | **ca. 23 €** |

## Empfehlenswerte Headsets

| Name | Hersteller | Besonderheiten | Preis |
|---|---|---|---|
| **Wireless Headset** | **Microsoft** | **kabellos** | **ca. 45 €** |
| **Xbox 360 Headset** | **Logic 3** | **Bügel** | **ca. 13 €** |
| **Soundlution Headset** | **Madrics** | **Bügel** | **ca. 16 €** |

## Empfehlenswerte Komponenten-Kabel

| Name | Hersteller | Besonderheiten | Preis |
|---|---|---|---|
| **Monster Gamelink Component** | **Monster** | **3 Meter** | **ca. 70 €** |
| **HD Component Cable** | **Madcatz** | **2 Meter** | **ca. 21 €** |
| **Premium Component Cable** | **Snakebyte** | **2 Meter** | **ca. 20 €** |

# XBOX LIVE – SO KLAPPT'S IN FÜNF SCHRITTEN

**Auf dem Xbox-Live-Marktplatz warten allerhand feine Daten-Schmankerl für Gamer und Multimediabegeisterte. Bevor man allerdings in den Genuss von Demos, zusätzlichen Spielinhalten, Filmen und anderen Extras kommt, steht die Anmeldung bei Xbox Live auf dem Programm. Wir zeigen in fünf einfachen Schritten, wie das reibungslos funktioniert.**

## SCHRITT 1

Wurde die Xbox 360 gestartet, wählst du zunächst dein Profil aus. Wichtig: Bevor du den Anmeldeprozess beginnst, solltest du die aktuelle Sitzung, also beispielsweise das gerade laufende Spiel, verlassen und das Systemmenü aufrufen. Außerdem muss die Konsole mit dem Internet verbunden sein. Dies setzt einen Breitband-Anschluss via Kabelmodem oder DSL voraus. Woher du diesen beziehst und was dabei zu beachten ist, verrät der Kasten auf dieser Seite. Alles startklar? Dann auf zum Menüpunkt »Spielmarktplatz« und den Unterpunkt »Xbox Live beitreten« auswählen. Alternativ gelangst du auch über den Button »Freunde« oder »Videomarktplatz« dorthin.

## SCHRITT 2

Nachdem eventuell vorhandene Aktualisierungen des Systems vorgenommen wurden, wird angezeigt, durch welche Schritte dich die Xbox sogleich leiten wird. Dazu zählen die eigentliche Erstellung des Accounts, die Art der Mitgliedschaft und das Anlegen eines Spielerprofils. Mit einem Klick auf das Feld »Mich anmelden« gelangst du zur nächsten Seite, wo deine Daten eingegeben werden müssen.

## SCHRITT 3

Um dich bei Xbox Live anzumelden, brauchst du eine gültige E-Mail-Adresse. An die wird später eine E-Mail gesendet, mit der du deinen Account bestätigen oder ablehnen kannst. Das dazugehörige, frei wählbare Passwort sollte aus mindestens sechs, maximal aber aus 16 Zeichen bestehen. Für den Fall, dass du das Passwort einmal vergisst, muss auch noch eine »Geheime Frage« mit passender Antwort ausgewählt werden. Beispielsweise was das persönliche Lieblingsessen ist. Im Anschluss muss noch das eigene Geburtsdatum eingegeben werden. Korrekte Angaben zu machen, ist Pflicht, da man ansonsten gegen die Nutzungsbedingungen verstößt, die abschließend abgenickt werden müssen.

## Mit Highspeed ins Netz

So genannte Breitband-Internet-Anschlüsse sind heutzutage günstig und in vielen Teilen des Landes zu haben – Ausnahmen sind einige ländliche Gebiete. Zwei Varianten haben sich durchgesetzt: der DSL-Anschluss, meist zur Verfügung gestellt vom Telefon- oder Mobilfunk-Anbieter, oder Internet über Kabel, sprich über den Kabelanschluss im eigenen Gebäude. Ein DSL-Anschluss der Geschwindigkeitsklasse 6000 (= 6 MBit/s) schlägt durchschnittlich mit 25-30 Euro pro Monat zu Buche. Internet via Kabel ist meist etwas günstiger, flotte 16-MBit-Verbindungen gibt es bereits ab 20 Euro pro Monat. Zusatzkosten müssen für Endgeräte (Modems, Router bzw. Kombigeräte) und zum Teil auch die erstmalige Einrichtung des Anschlusses berappt werden.

## SCHRITT 4

Als nächstes musst du dich für eine von zwei Mitgliedschaftstypen entscheiden: Gold oder Silber. Gold beinhaltet alle Funktionen von Xbox Live und ermöglicht Online-Spiele mit und gegen andere Xbox-360-Nutzer. Silber stellt die abgespeckte Variante der Xbox-Live-Mitgliedschaft dar – Online-Spielen ist hier nur innerhalb bestimmter Aktionszeiträume möglich, Demos, Videos und Xbox-Live-Arcade-Spiele können jedoch weiterhin heruntergeladen werden.

Wer sich für Gold entscheidet, hat die Wahl zwischen einer Mitgliedschaft für 6,99 Euro (ein Monat), einer für 19,99 Euro (drei Monate) und einer für 59,99 Euro (zwölf Monate). Gutscheincode-Besitzer können diesen unter dem Menüpunkt »Abonnementkarte« einlösen. Wer nur eine kostenlose Silbermitgliedschaft möchte, klickt auf »Ich möchte keine Gold-Mitgliedschaft«. Wichtig: Jedem registrierten Silbermitglied bietet Microsoft einen einmonatigen Gold-Account zu Testzwecken an. Hier kannst du also in Ruhe ausprobieren, ob dir das Angebot zusagt.

## SCHRITT 5

Die Eingabe der Gamer-Informationen ist der letzte Schritt zur vollständigen Anmeldung. Zuerst wählt man einen so genannten Spielerbereich, sprich eine Einordnung der Spielgewohnheiten. Zur Auswahl stehen Fun, Profi, Familie und Underground, die jeweils im Menü näher erklärt werden. Bevor es dann zur Auswahl deines Gamertags geht, bekommst du eine Übersicht aller bisher gemachten Angaben zu deiner Person. Sollte sich ein Fehler eingeschlichen haben, kann er hier noch korrigiert werden. Der Gamertag ist dein Spitzname innerhalb der Xbox-Live-Community. Jeder Name kann aber nur einmal vergeben werden. Wird dein favorisierter Gamertag also schon verwendet, kannst du entweder einen neuen kreieren oder aus Namensvorschlägen einen herauspicken. Mit einem letzten Klick auf »Weiter« sendest du deine Daten endgültig an Xbox Live und schließt die Account-Erstellung ab. Wer möchte, darf zum Schluss noch einen Schnappschuss seines Avatars knipsen, der dann als virtuelles Konterfei, auch »Spielerbild« genannt, angezeigt wird. Willkommen in der Welt von Xbox Live!

# LEXIKON DER FACHBEGRIFFE

TEIL 1 VON 3

**Auszug aus einem Internet-Forum: »Dieses Add-on kann ich nur jedem empfehlen, denn endlich wurden Auto-Aiming und Bumpmapping integriert und viele Bugs beseitigt.« Wer hier vor lauter Zocker-Jargon nur Bahnhof versteht, kann sich unser Lexikon der Fachbegriffe zu Gemüte führen. Diesmal: Teil Eins unseres Glossars, das alle wichtigen Ausdrücke von A – G abdeckt.**

### 50 Hz / 60 Hz

Bezeichnet die Maßeinheit für zwei weit verbreitete Bildwiederholraten. Das im europäischen Raum verbreitete TV-Verfahren PAL50 arbeitet mit 50 Hz und 625 Zeilen Bildinformationen. In den USA kommt das NTSC-Verfahren mit 60 Hz und 525 Bildzeilen zum Einsatz. Viele in den USA entwickelte Spiele-Produktionen enthalten einen optionalen PAL60-Videomodus, um das Spiel auch in Europa im Originalformat und mit Originaltempo genießen zu können. Der Unterschied zwischen 50 und 60 Hz verliert weiter an Bedeutung, denn alle gängigen Flachbild-Displays für PC- und Videospiel-Systeme arbeiten weltweit einheitlich mit 60 Hz in den HD-Auflösungen 720p, 1080i oder 1080p.

### Add-on

Add-on bezeichnet zusätzlichen Spielinhalt, der Nutzer am Spiel interessiert halten soll. Regelmäßig werden Add-ons vom Hersteller zum Kauf, teilweise jedoch auch von Dritten gratis zum Download angeboten.

### Adventure

Englische Umschreibung für das Genre der Abenteuerspiele. Diese sind in der Regel geprägt durch die bild- und wortlastige Schilderung von charakterstarken Figuren in komischen oder lebensbedrohlichen Situationen. In aller Regel müssen Rätsel gelöst werden, um dem Spielablauf folgen zu können.

### Animation

Bewegungsabläufe bei Objekten und Personen werden durch Bildabfolgen dargestellt, wie man sie beim »Daumenkino« und aus Comic-Filmen kennt. Diese nennt man Animation. Heute werden Figuren oder Objekte teilweise auch durch Berechnungen animiert.

### Arcade

Arcade stand ursprünglich für die kostenpflichtigen Videospiel-Automaten, die insbesondere in den 70er und 80er Jahren in Spielhallen angeboten wurden. Klassische Beispiele: »Pacman« und »Space Invaders«. Heute bezeichnet der so genannte Arcade-Modus eine Variante innerhalb eines Spiels, welche realitätsnahe Simulation zu Gunsten eines actionbetonten Ablaufs vernachlässigt.

### Auto-Aiming

Manche 3D-Spiele, insbesondere im Konsolenbereich, verfügen über digitale Zielhilfen. Der Anwender muss die Computergegner daher nicht exakt treffen, das Programm selbst justiert nach.

### Avatar

Während Avatar ursprünglich die weltliche Inkarnation einer Gottheit bezeichnete, stellt er heute den digitalen Stellvertreter einer realen Person im Spiel oder Internet dar. Im technischen Zusammenhang führte die bekannte PC-Rollenspielserie »Ultima« den Begriff des Avatars ein; dort war es der Titel des Hauptcharakters.

### Beat 'em Up, Beat them up

Beat 'em Ups sind in der deutschen Übersetzung als »Prügelspiele« bekannt. Dabei handelt es sich um ein Genre, in dem das Spielziel schlicht und ergreifend darin besteht, menschliche oder computergesteuerte Gegner zusammenzuschlagen. Dies erfolgt entweder in Form von aufeinanderfolgenden Zweikämpfen oder gegen eine Vielzahl von Gegnern. Bekannte Klassiker sind »Dead or Alive«, »Street Fighter« oder »Soul Calibur«.

### Beta-Test

Bevor Programme endgültig veröffentlich werden, lässt sie der Hersteller (idealerweise) auf Herz und Nieren prüfen, um Fehler auszumerzen. Das geschieht im so genannten Beta-Test durch entsprechende Tester. Nicht selten werden diese aus Spielerkreisen rekrutiert.

### Bildwiederholrate

Begriff aus der Videotechnik. Bezeichnet die Häufigkeit, mit der ein Bild auf einem Fernseher oder Monitor pro Sekunde aufgefrischt wird. Je höher die Rate, desto stabiler das Bild und desto flüssiger der Bewegungseindruck. Bildwiederholrate bezeichnet außerdem die Rate, in der die Software ein aktualisiertes Bild an das Bildausgabegerät überträgt. Oft geschieht das nur 15 bis 30 mal pro Sekunde. Die technische Bildwiederholrate ist also komplett von der softwareseitigen entkoppelt. Spiele-Software nutzt die gewonnene Zeit in aller Regel für den Aufbau zusätzlicher Bilddetails.

### Bit

Neben der Marke eines rheinland-pfälzischen Bieres bezeichnet der Begriff die kleinste Informationseinheit des Computers. Bit bedeutet schlicht Binary Digit und damit Binärziffer, also einen Zustand von 0 oder 1.

### Bloom

In Programmen, die HDR verwenden, ist Bloom (auch Light Bloom) eine Technik, um extrem helle Objekte darzustellen.

### Blu-ray

Es handelt sich um ein Speichermedium, das die Nachfolge der DVD angetreten hat. Es kann bis zu 54 GByte Daten pro Seite fassen. Sonys Playstation 3 verfügt über ein Laufwerk für Blu-ray-Discs. Das konkurrierende Format war HD-DVD, welches jedoch mittlerweile eingestellt wurde.

### Bluetooth

Blutetooth bezeichnet einen in den 90er Jahren entwickelten Industriestandard für die Vernetzung von technischen Geräten mittels Funk. Über die Bluetooth-Schnittschnelle, die mittlerweile sowohl Handys als auch die meisten PCs und Peripheriegeräte besitzen, können die Geräte miteinander kommunizieren. Hauptzweck von Bluetooth ist das Ersetzen einer Kabelverbindung.

### Bot

In Multiplayer-Spielen werden Bots eingesetzt, um das Fehlen menschlicher Gegner zu kompensieren. Es handelt sich um computergesteuerte Widersacher, die sich vor allem dadurch auszeichnen (sollen), dass sie menschliches Verhalten simulieren. Während im Einzelspieler-Modus Gegner keine Waffen oder Gegenstände sammeln und in der Regel als Kanonenfutter dienen, zielen Bots darauf ab, möglichst realitätsnah menschliches Vorgehen nachzuahmen und geschickt zu agieren.

### BPJM

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (früher »Schriften«) überprüft Medien vor allem daraufhin, ob sie unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Inhalte aufweisen. Die betreffenden Titel werden indiziert, was ein differenziertes Abgabe- und Werbeverbot zur Folge hat. Die Indizes werden digital, aber auch im Mitteilungsblatt »BPJM-Aktuell« veröffentlicht, das mit Altersnachweis bei der BPJM für elf Euro zu beziehen ist.

### Budget-Spiel

Wenn sich Spiele bereits einige Zeit auf dem Markt befinden, wird häufig nicht einfach deren Preis gesenkt. Sie werden noch einmal in einer massiv verbilligten »Budget«-Version herausgebracht. Für die Xbox 360 laufen diese Budget-Spiele unter dem Titel »Xbox 360 Classics«.

### Bug

Bug bedeutet übersetzt so viel wie Wanze oder Käfer und bezeichnet Programmfehler aller Art. Es ranken sich unterschiedlichste Legenden um die Etymologie des Begriffs. Nicht ganz unwahrscheinlich dürfte jedoch sein, dass er einfach vom englischen Verb »to bug« abstammt, das »belästigen, nerven« bedeutet.

### Bumpmapping

Durch Bumpmapping wird dem Auge eine Tiefenstruktur von virtuellen Oberflächen vorgegaukelt, ohne dass hierfür geometrische Daten verarbeitet werden müssten. Hierzu werden in einer Textur Daten abgespeichert, die die Schattierung und Glanzpunkte des Objektes beinhalten.

### Bundle

Bundle heißt die »Verbündelung« verschiedener Produkte zu einem Gesamtpaket, etwa Hardware mit Software oder mehrere Software-Produkte, die zusammen im Paket verkauft werden.

### Breitbild

Ursprünglich für das Kino entwickeltes Bildformat, das im Vergleich zum PAL-Fernsehbild besser an das Erfassungsvermögen des menschlichen Augenpaares angepasst ist. Das Verhältnis zwischen Höhe zu Breite beträgt 1:1,66 oder 1:1,85. Das aus dem Fernsehmarkt bekannte Format 16:9 liegt mit einem Verhältnis von 1:1,77 etwa in der Mitte zwischen beiden Werten. Zwecks Anpassung von Kinofilmen an das Fernsehformat wird oft durch schwarze Ränder (»letterboxing«) oder Weglassen von Bildinhalten »geschummelt«. Moderne Videospiele sind in aller Regel an das 16:9-Format angepasst.

### Campen, Camper

Camper ist die (abfällige) Bezeichnung für Personen in einer Mehrspieler-Partie, die nicht aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, sondern an vorteilhaften Stellen ihren Gegnern auflauern.

### Case Modding

Case Modding beschreibt das Hobby mancher Anwender, die Optik ihres Computers oder ihrer Konsole individuell zu gestalten. Von Holztastaturen bis zu Bierkastengehäusen und Airbrush-Malereien sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

### Cel-Shading

Cel-Shading bezeichnet eine Rendertechnik. Bei dieser werden Objekte, also beispielsweise Spielcharaktere, nicht realistisch, sondern comichaft dargestellt. Das wird durch die sogenannte Contour-Enhancing-Lines-Technik erreicht: Das Grundkonzept besteht darin, Umrisslinien – also die Konturen – zu verstärken, Flächen hervorzuheben und Farbvariationen herabzusetzten, so dass die dreidimensionale Wirkung verblasst und auch gerundete Flächen flach wirken.

Eine per Cel-Shading dargestellte Figur aus »Eternal Sonata«.

### Cell-Prozessor

Hierbei handelt es sich um einen Anfang 2005 vorgestellten Prozessor mit 64-bit Architektur, den IBM, Sony und Toshiba in Koproduktion entwickelten. Er findet auch in der Playstation 3 Verwendung.

### Charakter

Begriff für Figuren in Computer- und Videospielen, häufig bezogen auf die spielbare/n Figur/en, aber auch in der Bezeichung Nicht-Spieler-Charakter (NPC) verwendet.

### Chat

Chats sind Unterhaltungen, die in der Regel per Tastatur über Netzwerke geführt werden. »Chat« bezeichnet demnach auch die in manchen Spielen integrierte Möglichkeit, online mit anderen Spielern zu kommunizieren.

### Cheat
Unter Cheats, bzw. cheaten versteht man ein Verhalten, das sich über die vom Spiel vorgegebenen Regeln hinwegsetzt. Der User schummelt also, um etwa insgesamt schneller voranzukommen oder gezielt Hindernisse zu überwinden.

### Clan
Clans nennt man Spielerzusammenschlüsse, die in Multiplayer-Games zumeist als geschlossene Einheit auftreten. Der Begriff wird üblicherweise eher für Action- und Strategietitel verwendet. In Rollenspielen organisieren sich die Teilnehmer dagegen in Gilden.

### Clipping-Fehler
Ein Grafikfehler, insbesondere bei 3D-Darstellungen, wodurch ein Objekt, das optisch hinter einem anderen liegen müsste (also nicht sichtbar sein sollte) mit dem davorliegenden Objekt zusammen dargestellt wird oder damit verschmilzt. Ein bekanntes Beispiel sind Charaktere oder Gegenstände, die halb in Wänden oder Böden verschwinden. Solche Fehler entsteht oft durch falsche Berechnungen der Grafik-Engine.

Hopp & Ex: Clippingfehler führen mitunter zu seltsamen Szenen.

### Combo
Siehe Kombo.

### Community
Englischer Begriff für Gemeinschaft, der häufig als Bezeichnung für Interessengruppen verwendet wird, die sich in Foren und sozialen Netzwerken im Internet austauschen.

### Controller
Unter den Begriff Controller fallen alle Eingabegeräte von Tastatur über Maus bis hin zu Lenkrad und Joystick. Meist sind damit allerdings die Joypads einer Konsole gemeint.

### CTF
CTF steht für »capture the flag«. Es handelt sich um einen Mehrspieler-Modus, in dem zwei Teams gegeneinander antreten, um dem jeweils anderen eine Fahne zu stehlen und in die eigene Basis zu bringen.

### Dashboard
Der von Microsoft verwendete Begriff für die Bedienoberfläche der Xbox-360-Konsole.

### Deathmatch
Deathmatch ist ein Mehrspieler-Modus, in dem die Teilnehmer gegeneinander antreten. Das denkbar einfache Ziel ist es, so viele Gegner wie möglich auszuschalten.

### Developer
Englischer Begriff für die Firma, die ein Spiel entwickelt (Entwickler) und grundsätzlich zu unterscheiden vom Producer oder Publisher (Produzent/Hersteller), der das Spiel nicht selbst entwickelt, sondern finanziert und/oder vermarktet.

### DirectX
DirectX ist eine Schnittstelle zur erleichterten Ansteuerung von Grafik, Sound, Netzwerkfunktionen und Eingabegeräten. Die aktuelle Version von DirectX ist 10.1. Version 11 befindet sich in Planung und soll im 3. oder 4. Quartal 2009 erscheinen.

### Download
Download nennt sich das Herunterladen von Daten. Während streng genommen ausnahmslos jede Aktivität im Internet mit einem Download verbunden ist, bleibt diese Bezeichnung in aller Regel dem gezielten Anfordern und Abspeichern von Dateien auf der Festplatte vorbehalten.

### Dungeon
Dungeon lässt sich schlicht mit Kerker übersetzen. Es umschreibt in Rollenspielen und Hack 'n' Slays die dunklen Räumlichkeiten, durch die sich die Helden üblicherweise kämpfen müssen. Ein gutes Beispiel für Dungeons in Rollenspielen findet man mit »The Elder Scrolls IV: Oblivion«.

### E3
Die »Electronic Entertainment Expo« (E3) findet jährlich in Los Angeles statt und ist die weltgrößte Messe für Videospiele. Sie wurde zum ersten Mal im Jahr 1995 veranstaltet. Dieses Jahr treffen sich Videospielbegeisterte vom 2. bis 4. Juni in L.A.

### Echtzeit
Ein Begriff aus dem Strategie- und Rollenspiel-Genre. Damit sind nicht im buchstäblichen Sinne Abläufe in Echtzeit, sprich in Taktgleichheit zwischen realem Empfinden und simulierten Abläufen gemeint. Der Begriff dient vielmehr zur Unterscheidung zwischen Echtzeit und Rundensystem. In Echtzeit-Spielen wirken alle Parteien gleichzeitig, im Rundensystem führen die Teilnehmer nacheinander bzw. abwechselnd ihre Züge aus. Echtzeit erhöht den Zeitdruck, denn dem Spieler wird neben Weitsicht auch schnelle Reaktion und Übersicht in chaotischen Situationen, Umgebungen oder Kämpfen abverlangt. Beispiele für Echtzeit-Strategiespiele sind »Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3« oder »Halo Wars«. »Civilization Revolution« dagegen ist ein prominentes Beispiel für ein Runden-Strategiespiel.

Echtzeitstrategie: »Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3«.

### Ego-Perspektive
Siehe First-Person-Perspektive.

### Engine
Bedeutet übersetzt »Maschine« und bezeichnet das technische Grundgerüst der meisten Computer- und Konsolenspiele, mit dem die Spielmechanik berechnet wird. Die Engine bildet sozusagen das Knochengerüst, das Gamedesign wiederum füllt die Leerräume mit Gameplay bzw. Substanz. Je nach Spiel gibt es eine Grafik-Engine für die grafische Darstellung auf dem Bildschirm, Physik-Engine für die Simulation der Gesetze der Physik, Soundsystem, KI, Steuerung und so weiter.

### E-Sport, e-Sport
Auch bezeichnet als »elektronischer Sport«. Hier geht es um den Wettkampf im Spielen von netzwerkbasierten Computer- oder Videospielen im Mehrspieler-Modus. E-Sport ist somit ein Überbegriff für Sportdisziplinen, deren Spielfelder und Regeln durch die entsprechende Software und Wettkampfbestimmungen vorgegeben werden.

### EXP
EXP steht für Experience Points, was mit Erfahrungspunkten übersetzt wird. Diese stellen in Games wie zum Beispiel Rollenspielen eine Einheit dar, um das Vorankommen und die Entwicklung des digitalen Charakters zu messen.

### Eyetoy
Eyetoy ist eine digitale Kamera, die über USB an Sonys Playstation angeschlossen wird. Das dient dem Zweck, Spiele über die Bewegungen des Nutzers steuern zu können. Mittlerweile gibt es Treiber, um die Kamera auch am PC zu nutzen. Für die Playstation 3 gibt es außerdem die neue Playstation Eye-Kamera.

### FAQ
Die Frequently Asked Questions sollen die am häufigsten gestellten Fragen (etwa zu einem Produkt) zusammenfassen und dem Anwender eine Hilfestellung geben. Wer etwa in einem Forum Fragen stellt, die bereits in den FAQs zu finden gewesen wären, muss mit »RTFM« (»Read the Fucking Manual« – lies das verdammte Handbuch) als Antwort rechnen.

### Farmen
So wird in Online-Rollenspielen das Verhalten von Teilnehmern bezeichnet, das nicht dem allgemeinen Spielspaß dient, sondern auf das reine Sammeln von Gold oder auch Gegenständen abzielt.

### First-Person-Perspektive
First-Person- oder Ego-Perspektive bezeichnet die Spielansicht, in der der Anwender das Geschehen aus dem eigenen Blickwinkel betrachtet im Gegensatz zur Third-Person-Perspektive.

### Flatrate
Als Flatrate wird ein Pauschaltarif für Telekommunikation, also zum Beispiel Telefonie und/oder Nutzung des Internets, bezeichnet. Für einen festgelegten Geldbetrag, der gewöhnlich monatlich bezahlt wird, kann ein Service unbegrenzt oft genutzt werden. Flatrates werden inzwischen auch in anderen Bereichen angeboten, z.B. für Software- oder Musikdownloads.

### FMV
FMV steht für Full Motion Video. Es handelt sich um vorberechnete Videosequenzen, die Actionszenen verbinden und zumeist als erzählerische Mittel eingesetzt werden. Bis etwa ins Jahr 2005 hinein war qualitativ zumeist ein erheblicher Unterschied zur restlichen Spielegrafik feststellbar. Aktuelle PCs und Videospielsysteme sind jedoch in der Lage, Bilder in FMV-Qualität in Echtzeit zu berechnen und dabei dynamisch auf die Spielsituation zu reagieren. Daher werden FMVs immer weniger verwendet.

### Force Feedback
Wenn Eingabegeräte wie Joystick, Joypad oder Lenkräder eine Kraftrückmeldung an den Benutzer geben, nennt sich dies Force Feedback. Das bedeutet faktisch, dass die Eingabegeräte unter bestimmten Spielbedingungen vibrieren oder einen Widerstand erzeugen.

### FPS
Zwar kürzt FPS teilweise den Begriff First-Person-Shooter ab, er meint jedoch in der Regel den englischen Begriff »frames per second« oder Bildwiederholfrequenz (siehe auch Bildwiederholrate). Dies ist die Maßeinheit für die Anzahl Bilder, welche der Rechner pro Sekunde erzeugt, gemessen in Hertz (Hz). Hieraus ergibt sich ein Leistungsbild, wie schnell und flüssig die jeweilige Anwendung läuft. Als Idealmaß gelten 50 bis 60 Hz. Bei weniger als 25 Hz wird die Animation vom menschlichen Auge als ruckelig empfunden.

### Framerate
Siehe Bildwiederholrate und FPS.

### Gamedesigner
Gamedesigner sind Mitglieder eines Entwicklungsteams, die für den Entwurf des großen Ganzen zuständig sind. Sie entwickeln die Grundidee im Rahmen des Machbaren und müssen dabei alle Aspekte des Spiels koordinieren.

### Game Over
Game Over bezeichnet das Ende eines Spiels im Falle des Versagens des Spielers. Für die erfolgreiche Beendigung existiert dagegen keine Entsprechung, was interessante Schlüsse über die Psyche von Spieleentwicklern zulässt.

### Gamerpoints
Xbox-Spieler erhalten Gamerpoints für das Meistern bestimmter Aufgaben (Achievements / Erfolge) innerhalb eines Spiels. Im Gegensatz zu den Microsoft Points haben sie keine wirtschaftliche Komponente, sondern dienen dazu, Gamern online den Vergleich ihres Könnens zu ermöglichen.

### Games Academy
Die Games Acadamy ist eine auf Videospiele spezialisierte Schule in Berlin und Frankfurt, in der Entwickler ausgebildet werden. Kurse dauern in der Regel fünf Semester und kosten zirka 5.000 Euro pro Semester.

### Games Com
Die Games Com wird ab diesem Jahr die bisher in Leipzig stattfindende Games Convention als europäische Leitmesse für Computer- und Videospiele ablösen. Dieses Jahr findet die Games Com vom 19. bis 23. August in den Kölner Messehallen statt.

# TOP 200 SPIELE – DIE BESTEN SPIELE IN EINER ÜBERSICHT

**Hier findest du sie, die 200 interessantesten Xbox 360-Spiele in einer kompakten Übersicht, samt Bewertung, Angaben zur Altersfreigabe, dem momentanen Preis und weiteren nützlichen Detailinformationen. Außerdem dabei: Ein kleines Abbild der Verpackung. So hast du auch eine optische Orientierung, wie der Titel im Regal schlussendlich aussieht. Kleine Sterne unterhalb der Wertung verraten darüber hinaus, welche Auszeichnungen ein Spiel eingeheimst hat.**

## SO IST DIE TABELLE AUFGEBAUT

**Altersfreigabe:** Gibt an, ab wieviel Jahren das Spiel laut Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) empfohlen ist. Eltern können dies als Orientierung beim Kauf altersgerechter Software für ihre Kinder zu Hilfe nehmen.

**Der Name des Spiels:** Selbsterklärend. Willst du das Game haben, dann frag nach diesem Titel.

**Aktueller Preis:** Gibt den niedrigsten Preis an, zu welchem die deutsche Version des Spiels im Neuzustand bei Fachhändlern aus Deutschland gesichtet wurde. Steht ein Stern (*) dahinter, ist das Spiel als Classic Edition verfügbar und kostet nicht mehr als 30 Euro.

**Name des Herstellers:** Gibt an, von welcher Firma das Spiel auf den Markt gebracht wird.

**Sprache des Spiels:** Ist es komplett auf Deutsch, nur mit deuschen Untertiteln oder komplett auf Englisch? All das erfährst Du hier. Hat ein Spiel nur deutsche Untertitel, ist die Sprachausgabe in der Regel auf Englisch.

**Quelle:** Gibt an, in welcher Ausgabe von 360 Live das Spiel getestet wurde. Falls hier nur ein Strich steht, wurde das Spiel bisher nicht in 360 Live getestet und folglich von der Redaktion nachträglich bewertet.

| B | Bioshock | | | | | | | Test in 360 Live 09/07 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
| Ego-Shooter | ab 18 Jahren | 2K Games | ab 19 € | kompl. Deutsch | ja | nein | 1 | 9.6 ★ ☆ |
| Das schockt. Unser Spiel des Jahres 2007. Ein Erlebnis, das nur selten vorkommt. | | | | | | | | |

**Gekürzt:** Gibt an, ob die deutsche Version des Spiels inhaltlich gekürzt wurde, um den hier geltenden Jugendschutz-Bedingungen gerecht zu werden.

**Fazit-Text:** Das Test-Fazit der Redaktion mit wenigen Wort auf den Punkt gebracht.

**Spielerzahl:** Gibt an, für wie viele Personen das Spiel maximal ausgelegt ist. Steht hier nur eine Eins, handelt es sich um einen reinen Einzelspieler-Titel.

**Mehrspieler-Modi:** Gibt an, ob ein Spiel gegeneinander (VS) oder kooperativ (Koop) spielbar ist. Natürlich können beide Modi auch in einem Spiel enthalten sein.

**Genre:** Diesem Genre, also dieser Art von Spiel, wird der Titel zugeordnet.

**Wertung:** Gibt an, wie das Spiel bewertet wurde. Achtung: Die Sterne symbolisieren die vergebenen Kauftipps. Welche das sind, verrät die Legende am jeweiligen Seitenrand. Ausserdem: Um dem seit Ausgabe 02/09 eingeführten, verschärften Wertungssystem gerecht zu werden, sind alle davor getesteten Spiel geringfügig abgewertet worden.

| A | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Ace Combat 6: Fires of Liberation** | | | | | | | | Test in 360 Live 12/07 |
| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
| Action | ab 12 Jahren | Namco-Bandai | 50 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 16 | 8.1 |
| Zum In-die-Luft-gehen schön. Hübsche Action für jedermann. | | | | | | | | |
| **Alarm für Cobra 11: Burning Wheels** | | | | | | | | Test in 360 Live 12/08 |
| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
| Action-Rennspiel | ab 12 Jahren | RTL Games | 30 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 7.0 |
| Rasant und spaßig. Aber »Cobra-11«-Fans werden ihre Helden vermissen. | | | | | | | | |
| **Alone in the Dark** | | | | | | | | Test in 360 Live 07/08 |
| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
| Action-Abenteuer | ab 18 Jahren | Atari | 20 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 7.4 |
| Anspruchsvolles Gruselabenteuer, dem man aber diverse Mängel nachsehen muss. | | | | | | | | |
| **Amped 3** | | | | | | | | Test in 360 Live 01/06 |
| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
| Sport | ab 12 Jahren | 2K Games | 34 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 2 | 7.8 ☆ |
| Exklusiv auf der Xbox 360: stylische Pisten, die man mit Snowboard, Schlitten, Luftschlauch und Co. herunterfetzt. Ein richtig freches Ding! | | | | | | | | |
| **Armored Core 4A** | | | | | | | | Test in 360 Live 01/09 |
| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
| Action-Shooter | ab 12 Jahren | Ubisoft | 43 € | Englisch | nein | VS | 1 – 8 | 6.6 |
| Schnelle, aber kurzweilige Robo-Action. | | | | | | | | |

★ = Spiel des Monats, ☆ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

B

## Assassin's Creed

Test in 360 Live 12/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 16 Jahren | Ubisoft | 26 € * | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.8 |

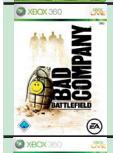
Wunderschön, atemberaubend, herrlich groß, aber auch mit ein paar Macken. ★ ★

## Banjo Kazooie: Schraube locker

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Geschicklichkeit | ab 6 Jahren | Microsoft | 32 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 8 | 7.2 |

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



## Battlefield: Bad Company

Test in 360 Live 07/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 16 Jahren | Electronic Arts | 34 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 24 | 8.6 |

Endlich mal ein »Battlefield«, das jeden begeistert - auch Einzelkämpfer. Klasse! ★ ★ ★

## Battlefield 2: Modern Combat

Test in 360 Live 03/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 16 Jahren | Electronic Arts | 50 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 24 | 7.0 |

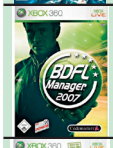
Das erste »Battlefield« für die 360 macht nur online richtig Spaß.

## Battlestations Midway

Test in 360 Live 02/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Strategie | ab 12 Jahren | Eidos | 23 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 8 | 8.5 |

Begeisternder Stoff für Taktiker und Freunde abwechslungsreicher Action. Topp auf Xbox Live! ★ ★



## BDFL Manager 2007

Test in 360 Live 07/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | Codemasters | 9 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 6.6 |

Viel Inhalt, aber leblos verpackt. Punktet eher mit inneren Werten.

## Beautiful Katamari

Test in 360 Live 02/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Puzzle | ohne Einschränkung | Atari/ Namco-Bandai | 19 € | Englisch | nein | VS | 1 – 4 | 7.2 |

Buntes Flair, wahnwitziger Humor und einzigartiges Spielprinzip. Mal was ganz anderes.

## Beijing 2008

Test in 360 Live 07/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | Sega | 15 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 8.1 |

Hält, was der Titel verspricht, schreit aber nach Mitspielern. ★

## Bioshock

Test in 360 Live 09/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 18 Jahren | 2K Games | 19 € | kompl. Deutsch | ja | nein | 1 | 9.6 |

Das schockt. Unser Spiel des Jahres 2007. Ein Erlebnis, das nur selten vorkommt. ★ ★

## Blazing Angels 2: Secret Missions of WW 2

Test in 360 Live 09/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 12 Jahren | Ubisoft | 17 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 16 | 7.9 |

Flotte Dogfights, handlich spielbar, ziemlich fantasievoll. Insgesamt spaßig!

## Blazing Angels: Squadrons of WW 2

Test in 360 Live 03/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Shooter | ab 12 Jahren | Ubisoft | 25 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 16 | 7.8 |

Jagdflieger kämpfen zwischen den Wolken: mittelmäßig anspruchsvoll, dafür enorm spaßig.

## Blue Dragon

Test in 360 Live 09/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rollenspiel | ab 12 Jahren | Microsoft | 17 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.1 |

Sympathisches Japano-Rollenspiel, aber ohne fesselnde Höhepunkte und insgesamt zu spannungsarm.

## Brothers in Arms: Hell's Highway

Test in 360 Live 10/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Taktik-Shooter | ab 18 Jahren | Ubisoft | 25 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 20 | 8.7 |

Zweiter Weltkrieg mal ganz anders: Taktisch brillant ganz nah am echten Vorbild, intelligente Kämpfer. ★ ★ ★

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung | Test in 360 Live |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Bully: Die Ehrenrunde** | Action | ab 16 Jahren | Rockstar Games | 27 € | deutsche Texte | nein | nein | 1 | 8.1 | 03/08 |
| Wie ein Schulbubenstreich: nicht gerade schön, aber sehr unterhaltsam. | | | | | | | | | ★ | |
| **Burnout: Paradise** | Rennsimulation | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 30 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 8.8 | 02/08 |
| Nahezu fehlerfreies, enorm rassiges Racing mit toller Einzelspieler- und klasse Online-Komponente. | | | | | | | | | ★ ★ | |
| **Burnout: Revenge** | Arcade-Racing | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 36 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 6 | 8.6 | 03/06 |
| Das schnellste Rennspiel für die 360. Ein geradliniger Arcade-Racer, der Action mit Positionskämpfen paart. | | | | | | | | | ★ | |
| **C** | | | | | | | | | | |
| **Call of Duty 2** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Activision | 18 € * | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 16 | 8.5 | 01/06 |
| Nie war der Zweite Weltkrieg so realistisch. Genial in Szene gesetzt, packend, spannend und authentisch. | | | | | | | | | ★ | |
| **Call of Duty 3** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Activision | 40 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 24 | 8.5 | 09/06 |
| Klasse Kriegs-Atmosphäre, flüssiges Gameplay - Shooter-Fan was willst du mehr? | | | | | | | | | | |
| **Call of Duty 4: Modern Warfare** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Activision | 60 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 16 | 9.1 | 12/07 |
| Spielt sich genial, hat kaum Leerlauf, übernimmt allerdings ein paar Fehlerchen der Vorgänger. | | | | | | | | | ★ ★ | |
| **Call of Duty: World at War** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Activision | 55 € | kompl. Deutsch | ja | Koop, VS | 1 – 16 | 8.4 | 12/08 |
| »Call of Duty« wie man es kennt und mag. Sehr flüssig, sehr actionreich, aber eben überraschungsfrei. | | | | | | | | | ★ ★ | |
| **Call of Juarez** | Action-Abenteuer | ab 18 Jahren | Ubisoft | 15 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 8 | 7.5 | 7+8/07 |
| Atmosphärische Mischung aus Ego-Shooter und Abenteuerspiel. Trotz Mängeln: ein Muss für Western-Fans. | | | | | | | | | | |
| **Chromehounds** | Action | ab 16 Jahren | Sega | 25 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 12 | 7.8 | 05/06 |
| Temporeiche Mech-Action, die vor allem mit dem gelungenen Online-Modus punktet. | | | | | | | | | ★ | |
| **Civilization Revolution** | Rundenstrategie | ab 6 Jahren | 2K Games | 19 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 8.1 | 06/08 |
| Auch wenn die Einzelwertungen es verschleiern: Das hier ist ein Strategie-Leckerbissen! | | | | | | | | | | |
| **Colin McRae: Dirt** | Rennsimulation | ab 6 Jahren | Codemasters | 30 € * | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 100 | 8.7 | 06/07 |
| Vielseitige Rallye-Simulation mit starkem Design und hoch motivierendem Gameplay. | | | | | | | | | ★ ★ | |
| **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** | Echtzeit-Strategie | ab 16 Jahren | Electronic Arts | 33 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 4 | 8.5 | 05/07 |
| Schnelle und temporeiche Echtzeit-Strategie mit klasse Technik und einmaliger Atmosphäre. Toll! | | | | | | | | | ★ ★ | |
| **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** | Echtzeit-Strategie | ab 16 Jahren | Electronic Arts | 20 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 6 | 8.5 | 12/08 |
| Abgefahrene Einheiten, durchgeknallte Story in Kombination mit taktischer Raffinesse: »Alarmstufe Rot 3« explodiert! | | | | | | | | | ★ ★ | |

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## Conan

Test in 360 Live 10/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 16 Jahren | THQ | 13 € | kompl. Deutsch | ja | nein | 1 | 7.4 |

Etwas brav geratenes Barbaren-Gehacke. Trotzdem recht vergnüglich.

## Crash of the Titans

Test in 360 Live 02/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jump 'n' Run | ab 12 Jahren | Sierra | 20 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 7.1 |

Gut eingedeutschte Mischung aus Jump 'n' Run und Action-Adventure mit einer großen Portion Humor.

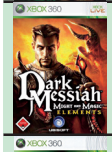
## Crash: Herrscher der Mutanten

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jump 'n' Run | ab 6 Jahren | Vivendi Games | 27 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 ‡ | 5.6 |

Nettes Jump 'n' Run mit Spargrafik und Koop-Twist.

D



## Dark Messiah of Might and Magic Elements

Test in 360 Live 01/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Rollenspiel | ab 18 Jahren | Ubisoft | 15 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 10 | 8.5 |

Mitreißend, erfrischend, aber leider auch mit ein paar Macken. ★ ★ ★

## Das Bourne Komplott

Test in 360 Live 07/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 18Jahren | Vivendi/ Sierra | 15 € | kompl. Deutsch | ja | nein | 1 | 8.3 |

Hektisch geschnittene Action zwischen Jäger und Gejagtem. Macht richtig Druck! ★

## Dead or Alive 4

Test in 360 Live 02/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Beat 'em Up | ab 16 Jahren | Tecmo | 23 € * | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 2 | 8.8 |

Verbessert genau da, wo's nötig war: mehr Tiefgang, ein überzeugendes Kampfsystem plus die gewohnt schnelle Action in Top-Grafik. ★

## Dead or Alive: Xtreme 2

Test in 360 Live 01/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ab 12 Jahren | Microsoft | 12 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 5.8 |

Lässt sich nur schwer benoten. Wer entspannen und gaffen mag, könnte sich hier wohlfühlen.

## Dead Space

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Survival-Horror | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 50 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.7 |

Fesselnder Science-Fiction-Horror, trotz einiger Schwächen stilbildend. Ein Vorzeige-Game! ★ ★

## Def Jam: Icon

Test in 360 Live 03/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Beat'em Up | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 35 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 2 | 8.3 |

Beat 'em Up mit guten Ideen und durchdachter Steuerung. Bitte mehr davon! ★

## Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

Test in 360 Live 05/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Echtzeit-Strategie | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 50 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 8 | 7.6 |

Tolle Atmosphäre, aber Unstimmigkeiten und Balance-Fehler trüben den Spielspaß. Trotzdem ein klasse Titel.

## Der Pate

Test in 360 Live 07/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 60 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 7.9 |

Filmumsetzung mit Substanz. So stimmungsvoll und pathetisch wie der Name suggeriert.

## Der Pate 2

Test in 360 Live 04/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 60 € | deutsche Texte | ja | VS | 1 – 16 | 7.3 |

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

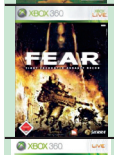
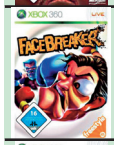
## Der unglaubliche Hulk

Test in 360 Live 08/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 12 Jahren | Sega | 12 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 6.2 |

Action für Rabauken - Pazifisten schauen weg!

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **Devil May Cry 4** | | | | | | | | Test in 360 Live 02/08 |
| | | **Genre** Action | **USK** ab 12 Jahren | **Hersteller** Capcom | **gesichtet ab** 40 € | **Sprache** deutsche Texte | **gekürzt** nein | **MP-Modi** nein | **Spielerzahl** 1 | **Wertung** 8.7 |
| | | Selbst mit kleinen Schwächen ein ebenso begeisterndes wie einzigartiges Erlebnis. Dämonen-Jäger greifen zu! | | | | | | | | ★★ |
| | | **Die Simpsons: Das Spiel** | | | | | | | | Test in 360 Live 11/07 |
| | | **Genre** Geschicklichkeit | **USK** ab 12 Jahren | **Hersteller** Electronic Arts | **gesichtet ab** 28 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** Koop | **Spielerzahl** 1 – 2 ‡ | **Wertung** 7.9 |
| | | Witzig, spritzig, fröhlich und voller »Simpsons«-Charme. Für Fans ein Muss. | | | | | | | | |
| E | | **Eat Lead** | | | | | | | | Test in 360 Live 04/09 |
| | | **Genre** Action | **USK** ab 16 Jahren | **Hersteller** D3 Publisher | **gesichtet ab** 50 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** nein | **Spielerzahl** 1 | **Wertung** 6.7 |
| | | Durchschnittliche Action, verpackt als trashige Parodie. | | | | | | | | |
| | | **Enemy Territory: Quake Wars** | | | | | | | | Test in 360 Live 06/08 |
| | | **Genre** Ego-Shooter | **USK** ab 16 Jahren | **Hersteller** Activision | **gesichtet ab** 14 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** VS | **Spielerzahl** 1 – 16 | **Wertung** 8.3 |
| | | Wer einen Mehrspieler-Shooter abseits der eher auf realistisch getrimmten Konkurrenz sucht, wird hier bestens unterhalten. | | | | | | | | ★ ★ |
| | | **Eragon** | | | | | | | | Test in 360 Live 09/06 |
| | | **Genre** Action | **USK** ab 12 Jahren | **Hersteller** Vivendi Games | **gesichtet ab** 20 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** Koop | **Spielerzahl** 1 – 2 | **Wertung** 7.4 |
| | | Ziemlich geradliniges und durchaus reizvolles Spiel-zum-Film-Vergnügen. Unser Tipp für zwei Spieler! | | | | | | | | |
| | | **Eternal Sonata** | | | | | | | | Test in 360 Live 11/07 |
| | | **Genre** Rollenspiel | **USK** ab 12 Jahren | **Hersteller** Namco-Bandai | **gesichtet ab** 11 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** nein | **Spielerzahl** 1 | **Wertung** 8.3 |
| | | Wunderbares Rollenspiel. Top für Einsteiger. Experten könnten sich auf Dauer unterfordert fühlen. | | | | | | | | ★★ |
| F |  | **F.E.A.R.** | | | | | | | | Test in 360 Live 09/06 |
| | | **Genre** Horror-Shooter | **USK** ab 18 Jahren | **Hersteller** Vivendi Games | **gesichtet ab** 19 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** ja | **MP-Modi** VS | **Spielerzahl** 1 – 16 | **Wertung** 8.7 |
| | | Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist aber ein Horror-Thriller erster Güte. | | | | | | | | |
| | | **F.E.A.R. 2: Project Origin** | | | | | | | | Test in 360 Live 02/09 |
| | | **Genre** Ego-Shooter | **USK** ab 18 Jahren | **Hersteller** WB Games | **gesichtet ab** 45 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** ja | **MP-Modi** VS | **Spielerzahl** 1 – 16 | **Wertung** 8.5 |
| | | Vorzeige-Ego-Schocker: dramatisch, anspruchsvoll und hochspannend. Verlangt nach Köpfchen und Nerven. | | | | | | | | ★ |
| | | **Fable 2** | | | | | | | | Test in 360 Live 11/08 |
| | | **Genre** Rollenspiel | **USK** ab 16 Jahren | **Hersteller** Microsoft | **gesichtet ab** 59 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** Koop | **Spielerzahl** 1 – 2 | **Wertung** 8.8 |
| | | Auch wenn nicht alles so wurde, wie geplant: ein exzellentes Rollenspiel und ein würdiger Nachfolger. | | | | | | | | |
| |  | **Facebreaker** | | | | | | | | Test in 360 Live 09/08 |
| | | **Genre** Sport | **USK** ab 16 Jahren | **Hersteller** Electronic Arts | **gesichtet ab** 18 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** VS | **Spielerzahl** 1 – 2 | **Wertung** 7.6 |
| | | Als Solospiel gut, für Multiplayer-Boxkämpfe klasse! | | | | | | | | |
| | | **Fallout 3** | | | | | | | | Test in 360 Live 11/08 |
| | | **Genre** Rollenspiel | **USK** ab 18 Jahren | **Hersteller** Bethesda/ Ubisoft | **gesichtet ab** 60 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** ja | **MP-Modi** nein | **Spielerzahl** 1 | **Wertung** 8.1 |
| | | Klasse Endzeit-Atmosphäre. Ein Fest für Entdecker, Kämpfer und Abenteurer! | | | | | | | | ★ |
| | | **Far Cry 2** | | | | | | | | Test in 360 Live 11/08 |
| | | **Genre** Ego-Shooter | **USK** ab 18 Jahren | **Hersteller** Ubisoft | **gesichtet ab** 60 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** VS | **Spielerzahl** 1 – 16 | **Wertung** 8.6 |
| | | Action nonstop, unverbrauchtes Szenario und grenzenlose Freiheit: So sieht ein Muss-Kauf aus. | | | | | | | | ★ |
| | | **Far Cry Instincts: Predator** | | | | | | | | Test in 360 Live 03/06 |
| | | **Genre** Ego-Shooter | **USK** ab 18 Jahren | **Hersteller** Ubisoft | **gesichtet ab** 40 € | **Sprache** kompl. Deutsch | **gekürzt** nein | **MP-Modi** VS | **Spielerzahl** 1 – 16 | **Wertung** 8.1 |
| | | Ein Name, aber zwei bockschwere Ego-Shooter. Man muss Fallen stellen, Gegnern auflauern, überleben. | | | | | | | | |

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **FIFA 09** | Sport | ohne Einschränkung | Electronic Arts | ab 29 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 20 | 8.6 | Test in 360 Live 10/08 |
| Sieht fantastisch aus, spielt sich klasse: das beste »FIFA« seit Jahren! | | | | | | | | | | ★ ★ |
| **FIFA Street 3** | Arcade-Sport | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 28 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 8 | 7.5 | Test in 360 Live 03/08 |
| Der bisher beste Teil der Reihe punktet mit prima Balancing und einfacher Handhabung. | | | | | | | | | | ★ |
| **Fight Night Round 3** | Sport | ab 16 Jahren | Electronic Arts | 22 € | Englisch | nein | VS | 1 – 2 | 8.3 | Test in 360 Live 03/06 |
| Box-Simulation mit Hammer-Optik und spannenden Kämpfen auf Next-Gen-Niveau! | | | | | | | | | | ★ |
| **Final Fantasy XI** | Online-Rollenspiel | ab 12 Jahren | Square-Enix | 15 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 1000 | 6.2 | Test in 360 Live 05/07 |
| Auch auf Deutsch für Gelegenheitsspieler viel zu hart und zeitaufwändig. Erfüllend nur für Menschen mit Durchhaltevermögen… | | | | | | | | | | |
| **Flatout: Ultimate Carnage** | Action-Rennspiel | ab 12 Jahren | Empire | 25 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 8 | 8.6 | Test in 360 Live 09/07 |
| Starkes Krawallo-Rennspiel mit begeisternder Fahrdynamik und pfiffigen Ideen. | | | | | | | | | | ★ ★ |
| **Forza Motorsport 2** | Rennsimulation | ohne Einschränkung | Microsoft | 26 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 8.6 | Test in 360 Live 06/07 |
| Prickelnde Rennsimulation, die sehr vieles richtig, aber auch ein bisschen was falsch macht. | | | | | | | | | | ★ ★ |
| **Fracture** | Shooter | ab 16 Jahren | Lucasarts | 14 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 12 | 8.3 | Test in 360 Live 10/08 |
| Konstanter Adrenalinkick mit sinnvoll integrierter Terraforming-Komponente, tollen Waffen und netten Puzzles. | | | | | | | | | | ★ ★ |
| **Frontlines: Fuel of War** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | THQ | 19 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 32 | 8.6 | Test in 360 Live 02/08 |
| Mitreißende und erfrischende Ego-Shooter-Action, der man ein paar Macken gerne verzeiht. | | | | | | | | | | ★ ★ ★ |
| **Full Auto** | Action-Rennspiel | ab 12 Jahren | Sega | 20 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 8 | 7.8 | Test in 360 Live 02/06 |
| Viel Action, etwas Racing. Mit mehr Spieltiefe, als wir dem Spiel zugetraut hätten. | | | | | | | | | | ★ |
| **Fuzion Frenzy 2** | Geschicklichkeit | ab 12 Jahren | Microsoft | 20 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 4 | 6.2 | Test in 360 Live 03/07 |
| Wer öfters drei Kumpels an der Konsole hat, kann zugreifen. Solisten lassen besser die Finger davon. | | | | | | | | | | |
| **G** | | | | | | | | | | |
| **Ghost Recon Advanced: Warfighter** | Taktik-Shooter | ab 16 Jahren | Ubisoft | 22 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 16 | 8.9 | Test in 360 Live 03/06 |
| Gut aussehend, spannend, vielfältig. Top-Shooter für Taktiker. Kann auch Action-Fans gefallen. | | | | | | | | | | ★ ★ |
| **Ghost Recon Advanced: Warfighter 2** | Taktik-Shooter | ab 18 Jahren | Ubisoft | 22 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 16 | 9.0 | Test in 360 Live 04/07 |
| Leistet sich praktisch keine Fehler. Verblüffend intelligent und gut aussehend. Willst du uns heiraten? | | | | | | | | | | ★ ★ ★ |
| **GTA IV** | Action | ab 18 Jahren | Take 2 | 30 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 16 | 9.1 | Test in 360 Live 06/08 |
| Wer sich dieses Erlebnis nicht in die Konsole holt, hat wirklich was verpasst! | | | | | | | | | | ★ ★ |

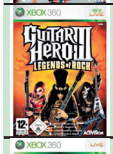
★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## Guitar Hero 2 (inkl. Gitarre)

Test in 360 Live 04/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Musikspiel | ohne Einschränkung | Activision | 45 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 2 | 8.5 |

Ein Partyspiel das rockt, im wahrsten Sinne des Wortes.



## Guitar Hero 3: Legends of Rock (inkl. Gitarre)

Test in 360 Live 12/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Musikspiel | ohne Einschränkung | Activision | 95 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 2 | 8.3 |

Sinnvoll erweitert, tolle Songs, tolles Feeling. Fans der Vorgänger greifen zu.

## Guitar Hero: Aerosmith

Test in 360 Live 07/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Musikspiel | ohne Einschränkung | Activision | 18 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 2 | 7.9 |

Kaum Neuerungen im Vergleich zu Teil Drei, für Fans der Band aber genial.

## Guitar Hero: World Tour (inkl. Gitarre)

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Musikspiel | ohne Einschränkung | Activision | 80 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 8 | 7.8 |

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

H

## Halo 3

Test in 360 Live 10/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Microsoft | 28 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 16 | 8.9 |

Spannende Kampagne, klasse Mehrspieler-Modus, aber etwas enttäuschende Technik.

## Halo Wars

Test in 360 Live 03/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Echtzeit-Strategie | ab 12 Jahren | Microsoft | 52 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 6 | 7.8 |

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

## Harry Potter und der Orden des Phönix

Test in 360 Live 7+8/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 39 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 7.4 |

Ziemlich zauberhaftes Action-Abenteuer. Für Potter-Fans toll, für Genreliebhaber okay.

## Herr der Ringe: Die Eroberung

Test in 360 Live 02/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 16 Jahren | Electronic Arts | 43 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 16 | 5.0 |

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

## Hitman: Blood Money

Test in 360 Live 04/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 18 Jahren | Eidos | 37 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.3 |

Spannende, atmosphärisch dichte Killer-Action mit kleinen technischen Mängeln.

I

## Infinite Undiscovery

Test in 360 Live 09/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rollenspiel | ab 12 Jahren | Square-Enix | 40 € | Englisch | nein | nein | 1 | 8.6 |

Das bisher vielleicht beste Japano-Rollenspiel für die 360.

## Iron Man

Test in 360 Live 06/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 16 Jahren | Sega | 19 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 4.6 |

Traurige Vorstellung für Iron Man. Nur für Gamer ohne Anspruch!

J

## James Bond: Ein Quantum Trost

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Activision | 31 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 12 | 7.9 |

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

## Just Cause

Test in 360 Live 07/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 16 Jahren | Eidos | 29 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.5 |

Ein herrlich entspannendes Action-Abenteuer mit beachtlicher Spieltiefe und interessantem Kuba-Setting.

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## K

### Kameo: Elements of Power
Test in 360 Live 01/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 12 Jahren | Microsoft | 13 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 7.8 |

Fantasievolles Action-Abenteuer mit enormer Spieltiefe, superber Grafik, schönen Details. ★

### Kane & Lynch: Dead Men
Test in 360 Live 12/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 18 Jahren | Eidos | 30 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 8 | 8.4 |

Fesselnde, packende, witzige Action. Leider mit Schwächen in der Deckung. ★★

### Kung Fu Panda
Test in 360 Live 06/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jump 'n' Run | ab 6 Jahren | Activision | 20 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 7.8 |

Ziemlich spaßige Filmumsetzung, die den Drachen im Bären entfesselt. Und das nicht nur bei Kindern!

## L

### Left 4 Dead
Test in 360 Live 01/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 50 € | kompl. Deutsch | ja | Koop, VS | 1 – 8 | 8.6 |

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

### Lego Batman
–

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 6 Jahren | Warner Interactive | 27 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 7.3 |

Erfindet das Genre zwar nicht neu, bietet aber ultimativen Multiplayer-Spaß für große und kleine Lego- und Batman-Fans.

### Lego Indiana Jones
Test in 360 Live 06/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 6 Jahren | Lucasarts | 37 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 8.3 |

Zünftiger Jump 'n' Run-Spaß in einer kunterbunten Lego-Welt voller Witz und Charme. ★★

### Lego Star Wars: Die komplette Saga
Test in 360 Live 11/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 6 Jahren | Lucasarts | 23 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 8.1 |

Leichtfüßig, mühelos spielbar und ziemlich umfangreich.

### Lips
Test in 360 Live 01/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Partyspiel | ohne Einschränkung | Inis Entertainment | 58 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 6 | 8.4 |

Microsoft kopiert Sony, das aber ziemlich gut.

### Lost Odyssey
Test in 360 Live 03/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rollenspiel | ab 12 Jahren | Microsoft | 50 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 7.5 |

Da hätte Mistwalker mit ein bisschen Tuning und Feinschliff deutlich mehr draus machen können.

### Lost Planet Colonies
Test in 360 Live 06/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 16 Jahren | Capcom | 30 € * | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 16 | 8.5 |

Arktischer Action-Kracher mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis. Darf in keiner Sammlung fehlen. ★

### Lost: Das Spiel
Test in 360 Live 03/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 12 Jahren | Ubisoft | 22 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 7.0 |

Übernatürliches und mysteriöses TV-Serien-Flair, recht geradlinig, etwas wirr manchmal - für Fans eben.

## M

### Madagascar 2
Test in 360 Live 01/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jump 'n' Run | ab 6 Jahren | Activision | 50 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 6.6 |

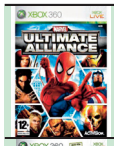
Simples Jump 'n' Run, ohne große Stärken, aber mit witzigen Charakteren.

### Madden NFL 09
–

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 49 € | Englisch | nein | VS, Koop | 1 – 4 | 8.3 |

Stellenweise inakkurates Gameplay, aber ansonsten eine der authentischsten Football-Erfahrungen.

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



## Marvel Ultimate Alliance

Test in 360 Live 09/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 12 Jahren | Activision | 40 € | Englisch | nein | Koop | 1 – 4 | 7.4 |

Hübsche und anspruchsvolle Action mit richtig Tiefgang. Aber leider stellenweise lieblos umgesetzt.

## Mass Effect

Test in 360 Live 12/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rollenspiel | ab 16 Jahren | Microsoft | 30 € * | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.9 |

Revolutionär inszeniertes Weltraumabenteuer, dessen Anziehungskraft sich auch Nicht-Rollenspieler kaum entziehen können. ★

## Medal of Honor: Airborne

Test in 360 Live 09/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 16 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 8 | 7.7 |

Unterhaltsam, spannend und abwechslungsreich. Für einen modernen WK-Shooter jedoch mit etwas wenig Persönlichkeit.

## Mercenaries 2: World in Flames

Test in 360 Live 10/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 29 € | kompl. Deutsch | ja | Koop | 1 – 2 | 7.8 |

Koop-Freunde und Fans des Vorgängers kommen auf ihre Kosten. ★

## Midnight Club Los Angeles

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arcade-Racing | ab 12 Jahren | Rockstar Games | 30 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 16 | 7.9 |

Von A bis Z konsequent durchgestylter Show-Racer mit grenzenloser Freiheit und unzähligen Details, aber auch Gameplay-Schwächen. ★

## Mirror's Edge

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 16 Jahren | Electronic Arts | 28 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.2 |

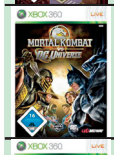
Trotz Frust-Passagen absolut spielenswert. Wer Le Parkour liebt, muss sowieso zuschlagen. ★

## Monopoly

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Brettspiel | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 35 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 5.6 |

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



## Mortal Kombat vs. DC Universe

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Beat 'em-Up | ab 16 Jahren | Midway | 39 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 2 | 8.3 |

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

## Moto GP 08

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rennsimulation | ohne Einschränkung | Capcom | 37 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 12 | 7.0 |

Arm an Ausstattung und Ideen, aber schnell spiel- und fahrbar.

N

## Naruto: Rise of a Ninja

Test in 360 Live 12/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Rollenspiel | ab 12 Jahren | Ubisoft | 30 € * | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 2 | 7.2 |

Liebevoll gemachtes »Naruto«-Actionabenteuer. Ein bisschen seicht vielleicht, aber sonst schön gemacht.

## Naruto: The Broken Bond

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action-Abenteuer | ab 12 Jahren | Ubisoft | 35 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 4 | 7.9 |

Schönes Nachfolge-Game mit recht dynamischer Spielführung.

## NBA 2K9

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Basketball | ohne Einschränkung | 2K Games | 28 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 8 | 7.9 |

Spielstarke Basketball-Simulation, aber trocken präsentiert.

## NBA Live 09

Test in 360 Live 10/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 40 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 10 | 8.0 |

Flotter Basketball-Nachfolger mit vielen neuen Modi und Optionen. Für Simulationsfans zu actionreich.

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## NBA Street: Homecourt

Test in 360 Live 03/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | EA Sports | 50 € | Englisch | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 8.3 |

Kaum Neues, aber dafür schön verpackt und mit jeder Menge Spaßpotenzial. ★★

## Need for Speed: Carbon

Test in 360 Live 08/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arcade-Racing | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 16 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 8.4 |

Konsequente Fortsetzung der »Need for Speed«-Reihe. Ohne große Momente, aber zackiger und mitreißender. ★

## Need for Speed: Most Wanted

Test in 360 Live 01/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arcade-Racing | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 30 € * | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 8.8 |

Definitiv der beste Racer aus der »Need for Speed«-Serie. Cops, Tuning und jede Menge Asphalt-Action machen alle Vollgas-Akrobaten glücklich. ★

## Need for Speed: Pro Street

Test in 360 Live 11/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rennspiel | ab 6 Jahren | Electronic Arts | 20 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 8.7 |

Sehenswert, spielenswert, toll ausgestattet und voller Benzin in den Bits. Geiles Racing! ★ ★

## Need for Speed: Undercover

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arcade-Racing | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 28 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 8.1 |

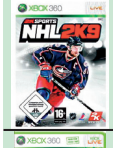
Richtig schnittige Rennspiel-Action, aber letztlich doch nur ein aufgehübschtes »NfS Most Wanted«.

## NHL 09

Test in 360 Live 09/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 9 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 12 | 8.5 |

Großartiges Gameplay, aber keine wesentlichen Neuerungen. ★ ★



## NHL 2K9

Test in 360 Live 10/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | 2K Games | 23 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 8 | 8.3 |

Spielstarke Eishockey-Simulation, allerdings trocken präsentiert. Wem »NHL 09« zu viel Arcade ist, greift zu. ★

## Ninja Blade

Test in 360 Live 04/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 16 Jahren | Microsoft | 52 € | deutsche Texte | nein | nein | 1 | 7.1 |

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

O

## Oblivion: Shivering Isles

Test in 360 Live 04/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rollenspiel | ab 16 Jahren | Bethesda | 27 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 9.1 |

Addon zu »The Elder Scrolls 4: Oblivion«. Und ein ganz ausgezeichnetes dazu! Auch im Doppelpack als »Game of the Year«-Edition erhältlich. ★

## Overlord

Test in 360 Live 7+8/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Strategie | ab 16 Jahren | Codemasters | 30 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 8.3 |

Von null auf dreiundachtzig: Strategie-Überraschung mit tollem Humor-Plus. ★★

P

## Perfect Dark Zero

Test in 360 Live 01/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Microsoft | 14 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 32 | 8.8 |

Hervorragender Ego-Shooter, der vieles richtig, ganz wenig falsch und so letztlich eine prima Figur macht. ★

## PES 2009

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ohne Einschränkung | Konami | 28 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 8.5 |

Schön spielbarer Action-Kick mit flüssiger Anmutung, aber Schwächen bei der Ausstattung. ★

## Peter Jackson's King Kong

Test in 360 Live 01/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 12 Jahren | Ubisoft | 29 € * | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.8 |

Diese Filmumsetzung ragt in vielen Dingen heraus: Atmosphäre, Spannung, Spielbarkeit. Ein Muss-Spiel!

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung | Test in 360 Live |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt** | Action | ab 12 Jahren | Disney Interactive | 18 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 7.2 | 06/07 |
| Mit flotterem Gameplay wäre mehr drin gewesen. Für Fans trotzdem ein Fest! | | | | | | | | | | |
| **Prey** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | 2K Games | 13 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 8 | 8.5 | 05/06 |
| Endlich mal wieder ein Ego-Shooter, der den Reiz des Neuen an sich hat. Action mit Tiefgang! | | | | | | | | | | |
| **Prince of Persia** | Action-Abenteuer | ab 12 Jahren | Ubisoft | 40 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.8 | 12/08 |
| Herrliches Action-Abenteuer aus 1001er Nacht. Nahezu fehlerfrei. | | | | | | | | | | |
| **Project Gotham Racing 3** | Rennspiel | ohne Einschränkung | Microsoft | 12 € * | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 8 | 8.8 | 01/06 |
| Temporeicher Mix aus Rennsimulation und Arcade-Racer. Herausragend vor allem wegen seines Fuhrparks. | | | | | | | | | | |
| **Project Gotham Racing 4** | Arcade-Racing | ab 6 Jahren | Microsoft | 20 € * | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 8.6 | 10/07 |
| Unterhaltsam, top ausgestattet und voller guter Xbox-Live-Ideen. | | | | | | | | | | |
| **Pure** | Offroad-Action | ab 6 Jahren | Disney | 28 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 16 | 8.3 | 10/08 |
| Quad-Racing mit Trick-Schwerpunkt. Etwas einfallsarm, aber top Design und fast ohne Schwächen gemacht. | | | | | | | | | | |
| **R** | | | | | | | | | | |
| **Race Driver Grid** | Rennsimulation | ab 6 Jahren | Codemasters | 35 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 12 | 8.3 | 06/08 |
| Geschmeidige Rennspiel-Action, die trotz einiger Problemstellen letztlich großartig unterhält. | | | | | | | | | | |
| **Race Pro** | Rennspiel | ohne Einschränkung | Atari | 52 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 12 | 7.7 | 02/09 |
| Ein Rennspiel wie ein GT-Prototyp: herausfordernd und puristisch, aber ohne Blingbling und Luxus. | | | | | | | | | | |
| **Rainbow Six Vegas** | Taktik-Shooter | ab 18 Jahren | Ubisoft | 19 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 16 | 8.5 | 09/06 |
| Mit ihrem Debüt auf der 360 trifft die Truppe direkt ins Schwarze. Ein Muss für Taktikfreunde! | | | | | | | | | | |
| **Rainbow Six Vegas 2** | Taktik-Shooter | ab 18 Jahren | Ubisoft | 26 € | kompl. Deutsch | ja | Koop, VS | 1 – 16 | 8.4 | 04/08 |
| Anspruchsvolle Action mit viel Tiefgang und Abwechslung. Für Fans des Vorgängerspiels ohnehin ein Pflichtkauf. | | | | | | | | | | |
| **Ratatouille** | Geschicklichkeit | ohne Einschränkung | THQ | 16 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 ‡ | 5.6 | 10/07 |
| Wirkt auf den ersten Blick charmant, auf den zweiten unfertig. | | | | | | | | | | |
| **Resident Evil 5** | Horror-Action | ab 18 Jahren | Capcom | 56 € | deutsche Texte | nein | Koop | 1 – 2 | 9.1 | 03/09 |
| Unglaublich spannend erzählt, mit viel Atmosphäre und voller Herausforderung. | | | | | | | | | | |
| **Riddick: Assault on Dark Athena** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Atari | 54 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 12 | 8.8 | 04/09 |
| An Spannung, Spieldauer und Dramatik reicher Ego-Shooter, der Geschick, Können und Hirn verlangt. Nicht verpassen! | | | | | | | | | | |

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | | Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung | Test in 360 Live |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Ridge Racer 6 | Rennspiel | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 33 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 14 | 7.8 | 02/06 |
| | Rise of the Argonauts | Action-Rollenspiel | ab 18 Jahren | Codemasters | 35 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.4 | 01/09 |
| | Rock Band (Version ohne Instrumente) | Musikspiel | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 48 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 8.9 | 05/08 |
| | Rock Band 2 (Version ohne Instrumente) | Musikspiel | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 60 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 8.6 | 12/08 |
| | Rock Band AC/DC Live | Musikspiel | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 38 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 4.3 | 02/09 |
| | Rumble Roses XX | Sport | ab 12 Jahren | Konami | 25 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 7.9 | 04/06 |
| S | Saints Row | Action | ab 18 Jahren | THQ | 15 € * | deutsche Texte | ja | VS | 1 – 12 | 8.3 | 06/06 |
| | Saints Row 2 | Gangster-Action | ab 18 Jahren | THQ | 30 € | deutsche Texte | ja | Koop, VS | 1 – 12 | 8.1 | 11/08 |
| | SBK 08: Superbike World Championship | Rennsimulation | ab 6 Jahren | Codemasters | 30 € | Englisch | nein | VS | 1 – 8 | 7.4 | 07/08 |
| | Scene it? | Quiz | ab 12 Jahren | Microsoft | 55 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 ‡ | 6.6 | 01/08 |
| | Scene It? Kinohits | Quiz | ab 12 Jahren | Microsoft | 35 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 7.2 | 01/09 |
| | Sega Mega Drive Ultimate Collection | Spielesammlung | ab 12 Jahren | Sega | 39 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 2 ‡ | 8.3 | 03/09 |
| | Sega Rally | Rennspiel | ohne Einschränkung | Sega | 10 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 6 | 8.1 | 10/07 |

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## Sega Superstars Tennis

Test in 360 Live 04/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ab 6 Jahren | Sega | 6 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 7.0 |

Nicht besonders anspruchsvolle Filzball-Action, die im Mehrspieler-Modus zu viert jedoch durchaus Freude aufkommen lässt.

## Shaun White Snowboarding

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sport | ab 6 Jahren | Ubisoft | 28 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 16 | 8.3 |

Immer wieder eine Abfahrt wert! ★★★

## Shrek der Dritte

Test in 360 Live 7+8/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jump'n'Run | ab 6 Jahren | Activision | 13 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 2 | 6.8 |

Grafisch weit weit weg von einem Next-Gen-Spiel. Und kein Vier-Spieler-Modus. Viele Chancen verpasst.

## Silent Hill: Homecoming

Test in 360 Live 02/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Horror | ab 18 Jahren | Konami | 60 € | deutsche Texte | ja | nein | 1 | 7.1 |

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

## Skate 2

Test in 360 Live 02/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Skating-Action | ab 12 Jahren | Electronic Arts | 45 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 6 | 7.6 |

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

## Skate.

Test in 360 Live 10/07

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Simulation | ab 12 Jahren | EA Sports | 31 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 6 | 8.3 |

Überraschend gelungenes Debüt für EA's neue Skateboard-Reihe. ★ ★

## Sonic the Hedgehog

Test in 360 Live 09/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 6 Jahren | Sega | 25 € | deutsche Texte | nein | Koop | 1 – 2 ‡ | 7.4 |

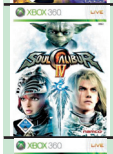
Geschicklichkeitstests mit viel Tempo und ausreichend Abwechslung.

## Sonic Unleashed

Test in 360 Live 01/09

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jump 'n' Run | ab 12 Jahren | Sega | 42 € | deutsche Texte | nein | nein | 1 | 6.0 |

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



## Soul Calibur IV

Test in 360 Live 08/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Beat 'em-Up | ab 16 Jahren | Ubisoft / Namco | 28 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 2 | 8.7 |

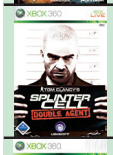
Prügelfans schlagen zu. Sofort! ★ ★ ★

## Spider-Man: Web of Shadows

Test in 360 Live 11/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 16 Jahren | Activision | 60 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.3 |

Fraglos das mit Abstand beste Superhelden-Game seit langer Zeit. ★



## Splinter Cell: Double Agent

Test in 360 Live 08/06

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 16 Jahren | Ubisoft | 21 € * | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 6 | 8.6 |

Auch auf der 360 ein Meilenstein! Der bisher beste Teil der Serie. ★ ★ ★

## Spyro: Dawn of the Dragon

Test in 360 Live 12/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jump 'n' Run | ab 12 Jahren | Sierra | 47 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 7.4 |

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

## Star Wars: The Force Unleashed

Test in 360 Live 10/08

| Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action | ab 12 Jahren | Activision | 60 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 7.9 |

Der »Star Wars«-Bonus macht einige Schwächen wieder wett.

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Stormrise** | Echtzeit-Strategie | ab 16 Jahren | Sega | 37 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 7.7 | Test in 360 Live 04/09 |
| Der Sturm zieht mit taktischen Raffinessen Profis an, Gelegenheitsgeneräle suchen nach Bodenhaftung. | | | | | | | | | | ★ |
| **Stranglehold** | Third-Person-Shooter | ab 18 Jahren | Midway | 30 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 8 | 8.5 | Test in 360 Live 09/07 |
| Wahnsinn! Was für ein Action-Feuerwerk! Eine klare Kaufempfehlung! | | | | | | | | | | ★★ |
| **Street Fighter IV** | Beat 'em-Up | ab 12 Jahren | Capcom | 50 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 2 | 8.8 | Test in 360 Live 02/09 |
| Wer das spielt, bekommt glänzende Augen - egal, ob man nun Beat'em Ups mag oder nicht. | | | | | | | | | | |
| **Stuntman: Ignition** | Rennspiel | ab 16 Jahren | THQ | 11 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 8.1 | Test in 360 Live 09/07 |
| Trotz fehlendem Umfang ein aufregender Vollgas- und Kaputtmach-Knaller. | | | | | | | | | | |
| **T** | | | | | | | | | | |
| **Test Drive Unlimited** | Rennsimulation | ohne Einschränkung | Atari | 25 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 1000 | 8.3 | Test in 360 Live 06/06 |
| Das kompletteste Erlebnis, seit es Rennspiele gibt. Trotz Mängel: ein Muss für jeden Racer. | | | | | | | | | | ★★ ★ |
| **The Darkness** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | 2K Games | 20 € | deutsche Texte | ja | VS | 1 – 8 | 8.5 | Test in 360 Live 7+8/07 |
| Großartig, stimmungsvoll, schockierend, handwerklich herausragend: Pflichtprogramm für Actionfans. | | | | | | | | | | ★★ |
| **The Elder Scrolls 4: Oblivion** | Rollenspiel | ab 12 Jahren | 2K Games | 20 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 9.1 | Test in 360 Live 03/06 |
| Wunderschöne Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure. Ein Erlebnis! | | | | | | | | | | ★ |
| **The Last Remnant** | Rollenspiel | ab 12 Jahren | Square-Enix | 48 € | deutsche Texte | nein | nein | 1 | 7.6 | Test in 360 Live 01/09 |
| Schönes und handliches Japano-Rollenspiel mit ausreichend Tiefe, aber etwas oberflächlich und technisch unsauber. | | | | | | | | | | |
| **The Orange Box** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Electronic Arts | 30 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 16 | 9.1 | Test in 360 Live 10/07 |
| Ein Spielepaket mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis. Muss jeder haben. Wirklich jeder! | | | | | | | | | | ★★ ★ |
| **The Outfit** | Action | ab 16 Jahren | THQ | 30 € | deutsche Texte | ja | Koop, VS | 1 – 8 | 8.5 | Test in 360 Live 03/06 |
| Destruktionsfeuerwerk mit komplett zerstörbaren Kulissen, Taktikelementen und unterhaltsamer Action. | | | | | | | | | | ★ |
| **Thrillville: Verrückte Achterbahn** | Minigame-Sammlung | ab 6 Jahren | Lucasarts | 30 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 4 ‡ | 7.2 | Test in 360 Live 11/07 |
| Charmant gemacht und mühelos spielbar. Für Kids toll, für Erwachsene zu seicht. | | | | | | | | | | |
| **Tiger Woods PGA Tour 09** | Sport | ohne Einschränkung | Electronic Arts | 65 € | Englisch | nein | VS | 1 – 4 | 8.3 | Test in 360 Live 09/08 |
| Einsteigerfreundlich, gut spielbar und hübsch präsentiert. | | | | | | | | | | ★ |
| **Timeshift** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Sierra | 13 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 16 | 8.9 | Test in 360 Live 11/07 |
| Großartig, flüssig und abwechslungsreich inszeniertes Ego-Shooter-Erlebnis. | | | | | | | | | | ★★ ★ |

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | | Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung | Test in 360 Live |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Tischtennis** | Sport | ohne Einschränkung | Rockstar Games | 16 € * | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 2 | 8.1 | 04/06 |
| | Tolle Kombination aus Next-Gen-Grafik und perfekter Steuerung, für Einzelspieler aber viel zu wenig Inhalt. | | | | | | | | | | |
| | **Tom Clancy's Endwar** | Echtzeit-Strategie | ab 16 Jahren | Ubisoft | 19 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 6 | 8.1 | 12/08 |
| | Strategiespiel mit Sprachsteuerung als Highlight. | | | | | | | | | | ★ |
| | **Tom Clancy's H.A.W.X.** | Flugsimulation | ab 16 Jahren | Ubisoft | 49 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 8 | 8.0 | 04/09 |
| | Griffige Luftkampf-Action mit gelungener Präsentation. | | | | | | | | | | ★★ |
| | **Tomb Raider: Legend** | Action-Abenteuer | ab 16 Jahren | Eidos | 28 € * | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.5 | 03/06 |
| | Entspannendes, kurzweiliges, angenehm spielbares Action-Abenteuer. Tolle Atmosphäre! | | | | | | | | | | ★★ |
| | **Tomb Raider: Underworld** | Action-Abenteuer | ab 12 Jahren | Eidos | 45 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.7 | 12/08 |
| | Herrlich entspanntes Action-Abenteuer, ein Genuss für viele Abende. | | | | | | | | | | ★ |
| | **Tony Hawk's Project 8** | Sport | ab 12 Jahren | Activision | 20 € | deutsche Texte | ja | VS | 1 – 8 | 8.3 | 09/06 |
| | Hochmotivierter Skating-Contest mit perfekter Steuerung. | | | | | | | | | | |
| | **Too Human** | Action-Rollenspiel | ab 16 Jahren | Microsoft | 30 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 8.3 | 09/08 |
| | Die mit einer Prise Rollenspiel kombinierte Action muss sich eine ganze Reihe Mängel ankreiden lassen. Dennoch: Das Gameplay motiviert. | | | | | | | | | | ★★ |
| | **Top Spin 3** | Sport | ohne Einschränkung | 2K Sports | 24 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 8.3 | 07/08 |
| | Trotz anspruchsvoller Steuerung ein hervorragender Vertreter des weißen Sports. | | | | | | | | | | ★ ★ |
| | **Turok** | Ego-Shooter | ab 18 Jahren | Touchstone | 27 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 12 | 7.5 | 02/08 |
| | Grundsätzlich ziemlich reizvolles, aber unausgewogenes Saurier- und Soldaten-Gemetzel. | | | | | | | | | | |
| | **Two Worlds** | Rollenspiel | ab 12 Jahren | Zuxxez | 30 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 8 | 6.1** | 7+8/07 |
| | Interessantes Rollenspiel mit vielen Möglichkeiten, das jedoch mit technischen Macken zu kämpfen hat. | | | | | | | | | | ★ |
| U | **Universe at War: Angriffsziel Erde** | Echtzeit-Strategie | ab 16 Jahren | Sega | 10 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 7.9 | 04/08 |
| | Etwas ausgelutschte Story, aber insgesamt recht fesselnde Echtzeitstrategie mit hohem Spaßfaktor. | | | | | | | | | | ★ |
| | **Unreal Tournament 3** | Ego-Shooter | ab 16 Jahren | Midway | 52 € | kompl. Deutsch | ja | VS | 1 – 8 | 8.9 | 08/08 |
| | Schnell, clever, taktisch und mit richtig Wumms: »Unreal Tournament 3« schießt gen Mehrspieler-Himmel. | | | | | | | | | | ★★★ |
| V | **Viking: Battle for Asgard** | Action | ab 18 Jahren | Sega | 20 € | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.5 | 04/08 |
| | Überraschend anspruchsvolle Action mit top Kampfsystem und überhaupt einigem dahinter. | | | | | | | | | | ★★ |

** von der Redaktion aufgrund gravierender technischer Mängel in der endgültigen Verkaufsversion zusätzlich abgewertet.
★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| | | Genre | USK | Hersteller | gesichtet ab | Sprache | gekürzt | MP-Modi | Spielerzahl | Wertung | Test |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Virtua Fighter 5** | Beat 'em-Up | ab 16 Jahren | Sega | 29 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 2 | 8.6 | Test in 360 Live 11/07 |
| | Klasse Kampfsport. Kickt, sobald man die Steuerung beherrscht. | | | | | | | | | ★ | |
| | **Virtua Tennis 3** | Sport | ohne Einschränkung | Sega | 20 € | kompl. Deutsch | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 7.9 | Test in 360 Live 04/07 |
| | Tolle Tennis-Action ohne viel Tiefe, dafür handlich, witzig und temporeich. | | | | | | | | | | |
| | **Viva Pinata** | Garten-Simulation | ohne Einschränkung | Microsoft | 30 € * | kompl. Deutsch | nein | nein | 1 | 8.1 | Test in 360 Live 09/06 |
| | Zückersüße Lebenssimulation, die mit Knuddel-Look und erstaunlich reifer Thematik gefällt. | | | | | | | | | | |
| | **Viva Pinata: Party Animals** | Partyspiel | ohne Einschränkung | Microsoft | 29 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 6.9 | Test in 360 Live 12/07 |
| | Partyspaß für Groß und Klein. Ohne Langzeitmotivation, dafür mit Charme. | | | | | | | | | | |
| | **Viva Pinata: Trouble in Paradise** | Garten-Simulation | ohne Einschränkung | Microsoft | 37 € | kompl. Deutsch | nein | Koop | 1 – 2 | 8.1 | Test in 360 Live 10/08 |
| | Eben mal ein 360-Spiel für alle Altersgruppen. | | | | | | | | | | |
| W | **Wall-E** | Action | ab 6 Jahren | THQ/ Disney | 16 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 4.6 | Test in 360 Live 09/08 |
| | Hüpfen, springen, puzzeln. Leider ohne Spaß, Spannung und Überraschungen. | | | | | | | | | | |
| | **Warhammer: Battle March** | Echtzeit-Strategie | ab 16 Jahren | Namco-Bandai | 27 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 7.2 | Test in 360 Live 09/08 |
| | Eingefleischte »Warhammer«- und Genre-Fans kommen auf ihre Kosten. | | | | | | | | | | |
| | **Wheelman** | Action-Abenteuer | ab 16 Jahren | Ubisoft/ Midway | 55 € | deutsche Texte | nein | nein | 1 | 8.0 | Test in 360 Live 04/09 |
| | Geschmeidige Gangster-Action mit einigen Schwächen, aber eigenem Charme und flüssiger Spielbarkeit. | | | | | | | | | ★★ | |
| | **World Series of Poker 2008** | Simulation | ohne Einschränkung | Activision | 20 € | Englisch | nein | VS | 1 – 21 | 7.8 | Test in 360 Live 01/08 |
| | Tolles Poker-Game, inklusive nettem Xbox-Live-Modus. | | | | | | | | | | |
| | **World Snooker Championship 2007** | Sport | ohne Einschränkung | Sega | 15 € | Englisch | nein | VS | 1 – 2 | 7.2 | Test in 360 Live 01/07 |
| | Feines Teil für Billard-Interessierte, egal ob Anfänger oder Profi. | | | | | | | | | | |
| | **WWE Legends of Wrestlemania** | Sport | ab 12 Jahren | THQ | 40 € | deutsche Texte | nein | VS | 1 – 4 | 7.8 | Test in 360 Live 04/09 |
| | Ehre, wem Ehre gebührt: trotz Detailfehlern ein sehr spielenswertes Denkmal für Yokuzuna, Hogan und Co. | | | | | | | | | ★ | |
| | **WWE Smackdown vs Raw 2009** | Sport | ab 16 Jahren | THQ | 50 € | deutsche Texte | nein | Koop, VS | 1 – 4 | 7.7 | Test in 360 Live 11/08 |
| | Haut ordentlich rein, aber pinnt die »TNA«-Konkurrenz nur knapp. Für Wrestling-Fans trotzdem ein Pflichtkauf! | | | | | | | | | | |
| Y | **You're in the Movies** | Partyspiel | ohne Einschränkung | Microsoft | 32 € | kompl. Deutsch | nein | VS | 1 – 4 | 7.0 | Test in 360 Live 01/09 |
| | Netter Party-Gag, der eine gewisse Zeit lang Spaß macht. Doch die Technik-Probleme rauben dem ganzen viel Reiz. | | | | | | | | | | |

★ = Spiel des Monats, ★ = Kauftipp, ★ = Geheimtipp, ★ = Livetipp
VS = im Mehrspieler gegeneinander spielbar, Koop = kooperativ spielbar, ‡ = nur offline
USK = Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

# XBOX LIVE ARCADE – ALLE GETESTETEN SPIELE IN EINER ÜBERSICHT

**Hier findest du eine Übersicht aller in 360 Live getesteten Download-Spiele inklusive aller wichtigen Angaben. Außerdem hilft dir der Microsoft-Points-Kursrechner dabei, die Preise in Euro umzurechnen.**

**1942: JOINT STRIKE** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 5

**3 ON 3: NHL ARCADE** · Sport · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 7

**3D ULTRA MINIGOLF** · Sport · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**ACES OF THE GALAXY** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 7

**AGE OF BOOTY** · Strategie · ab 6 · **800 MS Punkte** 6

**ARKADIAN WARRIORS** · Action-Rollenspiel · ab 12 · **800 MS Punkte** 7

**ASSAULT HEROES 2** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 9

**ASTEROIDS & DELUXE** · Action · o. Einschr. · **400 MS Punkte** 5

**BANJO-KAZOOIE** · Action-Abenteuer · o. Einschr. · **1200 MS Punkte** 9

**BATTLESTAR GALACTICA** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 6

**BATTLEZONE** · Action · ab 6 · **400 MS Punkte** 6

**BIONIC COMMANDO: REARMED** · Shooter · ab 16 · **800 MS Punkte** 8

**BLISS ISLAND** · Geschicklichkeit · o. Einschr. · **400 MS Punkte** 2

**BOMBERMAN LIVE** · Geschicklichkeit · ab 6 · **800 MS Punkte** 9

**BOOGIE BUNNIES** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 6

**BOOM BOOM ROCKET** · Musikspiel · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**BRAID** · Puzzle · o. Einschr. · **1200 MS Punkte** 9

**CARCASSONNE** · Brettspiel · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**CASTLE CRASHERS** · Jump'n'Run · ab 12 · **1200 MS Punkte** 9

**CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT** · Action-Abenteuer · ab 12 · **800 MS Punkte** 9

**CATAN** · Brettspiel · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**CENTIPEDE & MILLIPEDE** · Action · o. Einschr. · **400 MS Punkte** 8

**CHESSMASTER LIVE** · Simulation · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**CRAZY MOUSE** · Puzzle · o. Einschr. · **400 MS Punkte** 4

**DEATH TANK** · Shooter · ab 12 · **1200 MS Punkte** 8

**EETS: CHOWDOWN** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**EVERY EXTENDED EXTRA** · Puzzle · nicht eingestuft · **800 MS Punkte** 8

**EXIT** · Jump'n'Run · ab 18 · **800 MS Punkte** 7

**EXIT 2** · Jump'n'Run · ab 18 · **800 MS Punkte** 8

**FATAL FURY SPECIAL** · Beat'em Up · ab 16 · **400 MS Punkte** 8

**FEEDING FRENZY** · Jump'n'Run · o. Einschr. · **400 MS Punkte** 8

**GALAGA LEGIONS** · Arcade · ab 12 · **800 MS Punkte** 8

**GEOMETRY WARS EVOLVED** · Arcade · ab 6 · **400 MS Punkte** 9

**GOLF: TEE IT UP!** · Sport · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**GTA IV: THE LOST AND DAMNED** · Action · ab 18 · **1600 MS Punkte** 9

**INTERPOL** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 2

**LUXOR 2** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 7

**MEGA MAN 9** · Jump'n'Run · ab 6 · **800 MS Punkte** 9

**METAL SLUG 3** · Action · ab 16 · **800 MS Punkte** 8

**METEOS WARS** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 5

**MINESWEEPER FLAGS** · Puzzle · o. Einschr. · **400 MS Punkte** 5

**MR. DRILLER ONLINE** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 5

**N+** · Jump'n'Run · ab 12 · **800 MS Punkte** 9

**OMEGA FIVE** · Shooter · ab 12 · **800 MS Punkte** 7

**PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION** · Geschicklichkeit · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**PAPERBOY** · Geschicklichkeit · o. Einschr. · **400 MS Punkte** 5

**PENNY ARCADE - EPISODE 1** · Rollenspiel · ab 12 · **1600 MS Punkte** 8

**PENNY ARCADE - EPISODE 2** · Rollenspiel · ab 12 · **1200 MS Punkte** 6

**POKER SMASH** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**PORTAL: STILL ALIVE** · Puzzle/Action · ab 12 · **1200 MS Punkte** 8

**POWER UP FOREVER** · Shooter · ab 6 · **800 MS Punkte** 5

**PRINCE OF PERSIA CLASSIC** · Jump'n'Run · ab 12 · **800 MS Punkte** 9

**PUZZLE QUEST** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**REZ HD** · Shooter · ab 6 · **800 MS Punkte** 9

**ROCKETMAN: AXIS OF EVIL** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 7

**R-TYPE DIMENSIONS** · Shooter · ab 6 · **1200 MS Punkte** 8

**RUSH'N ATTACK** · Action · ab 12 · **400 MS Punkte** 5

**SAMURAI SHOWDOWN II** · Beat'em Up · ab 12 · **800 MS Punkte** 8

**SCHIZOID** · Shooter · ab 6 · **800 MS Punkte** 9

**SCREWJUMPER!** · Shooter · ab 12 · **800 MS Punkte** 3

**SENSIBLE WORLD OF SOCCER** · Sport · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**SHRED NEBULA** · Shooter · ab 6 · **800 MS Punkte** 6

**SHREK-N-ROLL** · Geschicklichkeit · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 5

**SONIC THE HEDGEHOG** · Jump'n'Run · ab 6 · **400 MS Punkte** 7

**SONIC THE HEDGEHOG 2** · Jump'n'Run · ab 6 · **400 MS Punkte** 8

**SOUL CALIBUR** · Beat'em Up · ab 16 · **800 MS Punkte** 7

**SPACE GIRAFFE** · Shooter · ab 6 · **400 MS Punkte** 9

**SPEEDBALL 2** · Action · ab 6 · **800 MS Punkte** 7

**STREETS OF RAGE 2** · Beat'em Up · ab 12 · **400 MS Punkte** 7

**SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO HD REMIX** · Puzzle · ab 6 · **800 MS Punkte** 8

**SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX** · Beat'em Up · ab 12 · **1200 MS Punkte** 9

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 1989 ARCADE** · Beat'em Up · ab 12 · **400 MS Punkte** 6

**TENCHU: SHADOW ASSAULT** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 4

**THE MAW** · Action · ab 6 · **800 MS Punkte** 8

**TRIGGERHEART EXELICA** · Shooter · ab 6 · **800 MS Punkte** 8

**UNDERTOW** · Action · ab 12 · **400 MS Punkte** 8

**UNO RUSH** · Kartenspiel · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 8

**VIGILANTE 8 ARCADE** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 7

**WAR WORLD** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 8

**WATCHMEN: DAS ENDE IST NAH** · Action · ab 18 · **1600 MS Punkte** 3

**WING COMMANDER ARENA** · Action · ab 12 · **800 MS Punkte** 4

**WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3** · Action · nicht eingestuft · **800 MS Punkte** 8

**WORD PUZZLE** · Puzzle · o. Einschr. · **800 MS Punkte** 3

**WORMS** · Strategie · ab 6 · **400 MS Punkte** 8

**XEVIOUS** · Shooter · ab 6 · **400 MS Punkte** 7

## Microsoft Points Kursrechner

| MS-Points | entspricht | MS-Points | entspricht |
|---|---|---|---|
| 100 | 1,20 Euro | 540 | 6,48 Euro |
| 250 | 3,00 Euro | 600 | 7,20 Euro |
| 360 | 4,32 Euro | 800 | 9,60 Euro |
| 380 | 4,56 Euro | 1200 | 14,40 Euro |
| 400 | 4,80 Euro | 1600 | 19,20 Euro |

## KLASSIKER – DIE BESTEN XBOX ORIGINALS

**Xbox Originals, also populäre Spiele für Microsofts erste Xbox gibt's auch auf Xbox Live als Download-Titel. Die empfehlenswertesten finden sich in dieser Übersicht.**

**BLACK** · Ego-Shooter · ab 18 · **1200 MS Punkte** 8

**BURNOUT 3: TAKEDOWN** · Rennspiel · ab 12 · **1200 MS Punkte** 8

**CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE** · Flug-Action · ab 12 · **1200 MS Punkte** 7

**FABLE** · Rollenspiel · ab 12 · **1200 MS Punkte** 9

**FAHRENHEIT** · Action-Abenteuer · ab 16 · **1200 MS Punkte** 9

**GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS** · Action · ab 18 · **1200 MS Punkte** 9

**HALO** · Ego-Shooter · ab 16 · **1200 MS Punkte** 8

**JADE EMPIRE** · Rollenspiel · ab 16 · **1200 MS Punkte** 9

**NINJA GAIDEN: BLACK** · Action · ab 16 · **1200 MS Punkte** 9

**PSYCHONAUTS** · Jump'n'Run · ab 12 · **1200 MS Punkte** 8

**SID MEIER'S PIRATES** · Abenteuer · o. Einschr. · **1200 MS Punkte** 8

**SPLINTER CELL: CHAOS THEORY** · Schleich-Action · ab 16 · **1200 MS Punkte** 8