

360 LIVE

Neue Rollenspiele im Test
**STAR OCEAN
 SACRED 2**
 Japanischer Sci-Fi-
 Trip vs. westliches
 Fantasy-Abenteuer

25 SEITEN E3!

TRENDS UND SPIELE VON
 DER US-MEGAMESSE
**MODERN WARFARE 2,
 FORZA 3, ASSASSIN'S
 CREED 2 UND MEHR**

GAMEPLAY & INTERVIEW

DEAD RISING 2

Vegas im Zombie-Rausch
 Capcom, Casinos, Kettensägen

SCHON IM TEST!

PROTOTYPE

Brutaler Action-Amoklauf, stimmt!
 Aber auch sehr spielbar!

SPIEL DES MONATS!

RED FACTION GUERRILLA

4-Seiten-Test: Starker Sci-Fi-
 Shooter mit Hammer-Action
 und irren Ideen



AUSSERDEM Lost Planet 2, Final Fantasy XIII,
 Wolfenstein, Red Dead Redemption, Bioshock 2, Fuel,
 Fight Night 4, Virtua Tennis 2009, Marvel vs. Capcom 2
Schon gespielt: Dark Void, Dragon Age
Exklusiv: Kingdom Under Fire 2 enthüllt!



EXKLUSIV GESPIELT

DIVINITY 2 EGO DRACONIS

Drachenstarkes Fantasy-Abenteuer
 Voller Action, Tiefe und Atmosphäre
 6-Seiten-Preview plus Poster

UFC 2009 UNDISPUTED

Toller Extrem-Kampfsport
 ohne Manieren. Test!



TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG

Bitte terminieren: Fade
 Movie-Action ohne Zukunft



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

www.360-live.de

€ 3,60

0 6

AUSCABE06



4 197019-903609



"Das beste Action-Rollenspiel seit Langem."
GAMESTAR 02/09



"Extrem cool! Sieht geil aus und spielt sich toll!"
GAMONA.DE



"Die riesige Spielwelt macht auf Anhieb Laune"
GAMESWELT.DE



"Ein Spiel der Extra-klasse dank des enormen Umfangs"
3.3 / PLAY3

"Ein deutsches Spiel auf dem Weg zur Genre-Referenz"

XBOX GAMES



"Riesige Welt, feine Details, coole Ideen"

GAMEPRO

FALLEN ANGEL SACRED 2

ENDLICH: AB 29.5. IM HANDEL!



Die Collector's Edition enthält das Spiel, eine handbemalte Seraphim-Miniatur, den Original-Soundtrack, das SACRED 2 Hörbuch, ein Artbook sowie ein Poster mit der Weltkarte.



PLAYSTATION 3



SACRED 2 - Fallen Angel. © 2009 Ascaron Entertainment GmbH. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. © 2009 Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. "PLAYSTATION 3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Willkommen bei 360 Live!



Dass dieses Heft ganz im Zeichen der Games-Fachmesse E3 steht, hat einen ganz simplen Grund: Dort werden Trends gemacht und frühe Versionen jener Produktionen gezeigt, die wir Ende 2009 und Anfang 2010 spielen werden. Ich freue mich auf die Show vor allem, weil ich mir erste handfeste Infos über das neue Action-Abenteuer mit der kleinen Alice erhoffe – nicht dem Mädchen aus Lewis Carrolls Wunderland, sondern deren schräger Zwillingschwester in ihrem zweiten Einsatz. Mit Teil Eins, »American McGee's Alice«, habe ich Ende 2000 endlose Stunden verbracht. US-Gamedesigner American McGee hat seinerzeit

das Wunderland ins völlig Absurde umgestülpt, hat die zauberhafte Alice in eine ambivalente Psychopathin verwandelt. Einerseits kleines Mädchen, das im Gespräch mit dem Märzhäsen unsicher auf den Füßen wippt, andererseits mordlüsternes Zwergerl, das mit geschliffenem Messer und geschärften Wurfkarten meuchelt. Das Ganze hat mich damals überrascht, hat mich neugierig gemacht auf das, was da noch kommen mag. Gefühle, die ich gern wieder erlebe.

Gestern habe ich spontan Lust auf das Original bekommen. Hab's mir auf dem PC installiert, und was soll ich sagen: Die Grafik mag nicht mehr auf dem neuesten Stand sein, aber davon abgesehen ist dieses exzentrische Action-Erlebnis kein bisschen gealtert. Das Ganze fühlt sich so anders und unkonventionell an wie eh und je. Bei der ersten Begegnung mit jenem gnadenlosen Mahlstrom aus Stürmen in der Burg der Türen hat's mir sofort wieder die Nackenhaare aufgestellt. Dieser Sound, dieses allgegenwärtige Kreischen, das packt dich wie schon früher. Und dann dieser Spielfluss wie aus dem Bilderbuch! Keine Ladepause, nach einem Fehlsprung beamt's mich sofort an den Ausgangspunkt des Fehlers zurück!

»Ein mordlüsternes Zwergerl, das mit geschliffenem Messer und geschärften Wurfkarten meuchelt.«

Bleibt zu hoffen, dass American McGee seinen Ideen im Remake wieder freien Lauf lassen darf. Aber da bin ich guter Hoffnung. McGee sagt, er hätte freie Hand beim Design. Außerdem arbeiten an Teil Zwei neben ihm viele weitere an der Entstehung von Teil Eins Beteiligte. Das kann nur gut werden. Übrigens muss auch mal gesagt werden, wer das Projekt stemmt: Electronic Arts nämlich. Jenes Unternehmen also, dem so mancher gern die Fließbandproduktion einfallsloser Sportspiel-Updates unterstellt. Dabei geht Electronic Arts seit jeher ins Risiko, unterstützt mutige Konzepte wie zum Beispiel »Dead Space«. Dass Electronic Arts nach dem ersten Flop mit dem originalen »Alice« und den seither durch American McGee veröffentlichten Enttäuschungen – »Bad Day L.A.«, »Scrapland« und »Grimm« – immer noch an das Wunderland unter dem Kaninchenbau glaubt, kann ich den Verantwortlichen nicht hoch genug anrechnen. Ich freu mich wie eine Grinsekatz!

Mir ist aber klar, dass die großen Abräumer der E3 andere Namen tragen: Darum viel Spaß mit »Modern Warfare 2« und Co. in unserem E3-Preview-Spezial ab Seite 20. Außerdem würde ich gerne wissen, welches E3-Spiel dich am meisten interessiert. Schreib's mir: forum.360-live.de!

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live

PS: Nicht vergessen – unsere aktuelle Online-Berichterstattung.
Ab 1. Juni auf www.360-live.de mit News, Blog, Videos und mehr!

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

DIVINITY 2 EGO DRACONIS

Keiner wird es bestreiten: Das Genre der Rollenspiele braucht mal wieder frisches Blut. Im Falle von »Divinity 2: Ego Draconis« handelt es sich sogar um Drachenblut, das durch die Adern williger 360-Recken fließt. Im exklusiven Reisebericht nehmen wir das gefährliche Leben des Helden und Drachens unter die Lupe, berichten von Kriegen und Abenteuern. Das Ergebnis: sechs Seiten Preview und Poster in der Heftmitte.



GROSSES E3-SPEZIAL!
Trends und Spiele
von der US-Fachmesse
Modern Warfare 2, Forza 3,
Dead Rising 2, Assassin's Creed 2,
Red Dead Redemption, Dark Void
und vieles, vieles mehr!
Ab Seite 20!

360 LIVE
AUSGABE JUNI 09

DAS STECKT DRIN



14 COVERSTORY

**Divinity 2:
Ego Draconis**

06 AKTUELL

**Neues aus der Welt
der Xbox 360**

14 PREVIEWS

**Die Spiele
von morgen**

20 E3 SPEZIAL

**Großer Messe-
Sonderteil**

41 POSTER

**Star Ocean,
Divinity 2**

MESSE-SONDERBERICHT

20 E3 SPEZIAL

Alles von der größten Spiele-Show der Welt:
Assassin's Creed 2, Dead Rising 2 und mehr...

ERSTER TEST!

52 RED FACTION GUERRILLA

Sci-Fi-Drama auf dem Mars: umwerfende Grafik,
Hammer-Action, Spiel des Monats!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl:
Tim Schafer über Brütal
Legend
- 06 Mini Ninjas
- 07 Fallout: New Vegas
- 07 DJ Hero
- 07 Summer Athletics 2009
- 08 Aliens vs. Predator
- 08 Blur
- 09 Duke Nukem Forever
- 09 Einer gegen Hundert
- 10 Neu in games™
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Darksiders: Wrath of War
- 11 Termine
- 12 Community-Charts

PREVIEW

- 14 Divinity 2: Ego Draconis
- 21 Lost Planet 2
- 22 Dante's Inferno
- 23 Fight Night Round 4
- 23 Alpha Protocol
- 24 Bioshock 2
- 24 Dragon Age
- 25 Wolfenstein
- 25 Splinter Cell: Conviction
- 25 Forza Motorsport 3
- 26 Assassin's Creed 2
- 31 Final Fantasy XIII
- 34 Kingdom Under Fire 2
- 38 Dead Rising 2
- 45 Terminator: Die Erlösung
- 46 Dark Void
- 48 Red Dead Redemption

**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

52 TESTS

Gespielt, geprüft
und bewertet

74 COMMUNITY

Live Arcade, Consoles
Sports League

TEST

- 52 Red Faction: Guerrilla
- 56 Prototype
- 60 Star Ocean: The Last Hope
- 62 Sacred 2: Fallen Angel
- 66 Velvet Assassin
- 66 Rock Revolution
- 67 Damnation
- 68 UFC 2009 Undisputed
- 70 SBK 09 Superbike
World Championship
- 71 Fuel
- 72 Virtua Tennis 2009
- 76 Arkanoid Live!
- 76 Banjo-Tooie
- 76 Star Trek D-A-C
- 76 Space Invaders Extreme

COMMUNITY

- 74 Consoles Sports League
- 74 Clan-Interview: Jonas
Englich und Bastian Bernst
vom Clan Nameless Quality
- 76 Live Arcade Downloads

POSTER

- 41 Divinity 2: Ego Draconis
- 42 Star Ocean: The Last Hope

SERVICE

- 50 Abo
- 51 Impressum
- 80 Leserbrief
- 82 Vorschau

COVERTHEMA**14 DIVINITY 2
EGO DRACONIS**

Exklusiv gespielt: Storystarkes Fantasy-Abenteuer! Werde
zum Drachen! 6-Seiten-Preview und Poster in der Heftmitte!

TOPSPIELE**31** Final Fantasy XIII

- 14 Divinity 2: Ego Draconis
- 21 Lost Planet 2
- 26 Assassin's Creed 2

**38** Dead Rising 2

- 34 Kingdom Under Fire 2
- 45 Terminator: Die Erlösung
- 46 Dark Void
- 48 Red Dead Redemption
- 52 Red Faction: Guerrilla

**56** Prototype

- 60 Star Ocean: The Last Hope
- 62 Sacred 2: Fallen Angel

**68** UFC 2009 Undisputed

- 72 Virtua Tennis 2009
- 76 Marvel vs. Capcom 2

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	KNUDEL-ACTION	3D REALMS	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
➔ Tim Schafer	Mini Ninjas	Die Pleite der Duke-Macher	Darksiders Wrath of War	Charts und Termine

✖ DER HEISSE STUHL Tim Schafer

Eine große Axt, massig Dämonen und ein steifer Nacken vom Headbängen, das sind die Grundzutaten zu Tim Schafers neuestem Streich »Brütal Legend«. Aber warum ist ein Roadie Hauptfigur? Grund genug für eine Stunde Gespräch mit dem US-Gamedesigner.

Für Gamer älteren Semesters ist er eine Legende. Klar, schließlich zeichnet Tim Schafer für Abenteuer-Klassiker wie »Day of the Tentacle«, »Grim Fandango« und »Vollgas« verantwortlich. Aber auch in den ersten beiden »Monkey Island«-Episoden hat er seine Finger im Spiel. Mit »Brütal Legend« erscheint am 12. Oktober dieses Jahres der neueste Streich des Querkopfs. »Brütal Legend ist das Spiel, das ich schon seit frühesten Jugend machen wollte«, schwärmt Schafer. »Ich habe schon immer Metal-Musik gemocht und war stets von den abgedrehten und übertriebenen Plattencovers begeistert. Jedes Mal habe ich mir gedacht, was für ein geniales Spiel könnte man daraus machen!« Das Action-Abenteuer katapultiert den Roadie Eddie Riggs also in eine Welt, die man gewöhnlich auf einschlägigen Heavy-Metal-CD-Covers zu sehen bekäme. Riesige Schwerter ragen in den Himmel, Tempelanlagen aus Gebeinen bestimmen das Landschaftsbild, während unförmige Dämonen nach den letzten verbliebenen Menschen jagen. Eddie, dessen Aussehen auf Jack Black basiert, nimmt es ganz gelassen, findet die neue Welt deutlich attraktiver als sein vorheriges Dasein als »bester Roadie der Welt«. Aber warum ist ausgerechnet ein Roadie, also der Veranstaltungstechniker, Protagonist und kein Axt schwingender Metal-Sänger? »Von den Roadies hängt einiges ab im Rockgeschäft«, erklärt Tim Schafer. »Wer würde die Gitarren stimmen und darauf achten, dass eine Bühnenshow aus technischer Sicht funktioniert? Außerdem haben die Jungs eine Menge interessanter Geschichten parat. Nach einem längeren Gespräch nahm ich einen von ihnen als Vorlage für Hoagie aus Day of the Tentacle.« Die Hauptfigur von »Brütal Legend« ist da nur einen



BIO

NAME | Tim Schafer
FIRMA | Double Fine Productions
POSITION | Firmengründer und kreativer Leiter
ARBEITET GERADE AN | Brütal Legend
SCHON GEWUSST? | Bevor er im Januar 2000 seine Firma Double Fine Productions gründete, hat Tim Schafer an einem Action-Abenteuer für LucasArts gearbeitet, welches leider nie in Produktion ging.

Schritt entfernt. Neben seiner Axt und der magischen Gitarre hat Eddie aber vor allem eines auf Lager: flotte Sprüche. Wenn er eine dämonische Kampfnone mit verzerrtem Gesicht, aber toller Figur als »eigentlich ganz heiß – im abgedrehten Sinne« bezeichnet, dann fühlt man sich fast in die glorreiche Zeit von Schafers früheren Werken versetzt. Bleibt zu hoffen, dass die Gag-Dichte über die Spielzeit von 15 bis 20 Stunden – ohne Nebenaufgaben – auf ähnlich hohem Niveau bleibt wie in der einen Stunde, die 360 Live mit Tim Schafer verbracht hat. Bosskämpfe gibt's auch, beispielsweise einen überdimensionalen Wurm, der wie eine Mischung aus Wirbelsäule mit Nägeln und klassischem Sandwurm wirkt. Und die Musik? »Das Autoradio in Eddies Hot Rod bietet schon eine Auswahl, außerdem haben die verschiedenen Fraktionen im Spiel alle ihren eigenen Musikgeschmack«, erklärt Schafer. »Deshalb haben wir viel klassischen Metal, aber auch Industrial und für die ganz Harten auch Death- und Black-Metal. Welche Bands im Soundtrack auftreten, darf ich allerdings noch nicht sagen. Nicht, dass ich noch verklagt werde.« Auch zum geplanten Mehrspieler-Modus lässt sich Schafer nur wenige Infos entziehen: »Details kann ich noch nicht verraten, nur so viel: Alles dreht sich um das Roadie-Armee-Konzept, was für ziemlich abgedrehte Situationen sorgen sollte.« Spätestens zum 16. Oktober wissen Metal-Fans und alle, die es werden wollen, mehr, denn dann gibt's »Brütal Legend« im Handel.

» Ohne Roadies würde im Rock-Business nichts gehen. «





MINI NINJAS

Sie sind klein, knuffig, knuddelig – und doch mordsgefährlich! Gegen die »Mini Ninjas« hat selbst Glatzkopfkiller »Hitman« keine Chance. Deswegen macht Auftragskiller Nummer 47 erst mal Pause, während sich die dänischen Entwickler IO Interactive den Zwerg-Schattenkrieger aus Fernost widmen.

In diesem Action-Abenteuer übernimmt der Spieler die Rolle des Nachwuchs-Ninjas Hiro, der zusammen mit Krieger-Klops Futo und der musikalischen Suzume einen Feldzug gegen einen bösen Samurai-Feldherren startet. Das klingt ja fast wie eine neue Disney-Produktion! Ein derartiges Familienspiel hätte man den »Hitman«-Machern beim besten Willen nicht zugetraut. Und trotzdem: Es

scheint ein echter Knaller zu werden! Das Team beweist: Es muss nicht immer Blut fließen, um gut zu unterhalten. Auch die Grafik spielt in einer ganz eigenen Liga. Bunt, peppig, comichaft überzogen – und eben deshalb genau so sympathisch wie die Charaktere. Noch etwas macht das Konzept von »Mini Ninjas« einzigartig: Einfallsreiche Endkämpfe sorgen für taktischen Anspruch und Witz. Oder wo sonst gibt es furzende Bossgegner, die den Spieler mit ihren Flatulenzen um die Ecke bringen wollen? Eben! Bis zum Herbst schleifen die Schattenkriegerlein noch ihre Klingen – dann gibt es hoffentlich kein Halten mehr!

klein- GEDRUCKT

NEUES FALLOUT

✦ Nach dem Erfolg von »Fallout 3« hat Bethesda nun den nächsten Teil mit dem Titel: »New Vegas« angekündigt. Soll 2010 kommen, bei den Rollenspiel-Experten von Obsidian Entertainment entstehen und eine eigenständige Episode werden. Bei Obsidian sind ehemalige Angestellte von Black Isle am Werk, dem Studio, das die apokalyptische Rollenspiel-Serie erfunden hat. So könnten vor allem der schwarze Humor und der Rollenspielaspekt in den Vordergrund rücken.

BEWEGUNGSSENSOR FÜR 360?

✦ Wie von 360 Live in Ausgabe 04/09 berichtet, hat Microsoft die Firma 3DV Systems gekauft, welche an Bewegungssensorik und 3D-Kameras arbeitet. Offenbar trägt die Übernahme schon Früchte. Bilder einer Sensorleiste für die Xbox 360 sind aufgetaucht und lassen vermuten, dass die Technik wohl auf der E3 vorgestellt wird: Die Sensoren sollen den ganzen Körper des Spielers erfassen, einzelne Bewegungen deuten können und auch Videokonferenzen ermöglichen.

SOMMER, SCHWEISS UND SPORT

✦ Fans von Konsolensport dürfte »Summer Athletics 2009« interessieren. Die im Sommer startbereite Olympiade soll 28 Disziplinen anbieten, darunter Sprinten, Speerwurf, Schwimmen und mehr. Schau'n mer mal. Das Vorgängerspiel aus der Saison 2008 war optisch nicht gerade ein Medaillenkandidat, aber trotzdem ganz vernünftig.

3
in
3
SEKUNDEN
↓

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

AUFSCHLAG ELECTRONIC ARTS...

...»Grand Slam Tennis« erscheint im Herbst 2009.

NACH GUITAR HERO...

...bringt Activision im Herbst »DJ Hero« inklusive Scratching-Plastikplattenspieler.

NEUE USK-SIEGEL...

...statt: »keine Jugendfreigabe« heisst's nun konkret »ab 18« Jahren!

✕ PACK DEN MOTION-TRACKER AUS

ALIENS VS PREDATOR

MWährend die Entwickler von Gearbox scheinbar nicht so recht mit »Aliens: Colonial Marines« vorankommen mögen, kündigt Sega schon das nächste außerirdische Game an. »Aliens vs Predator« – natürlich ein taktisch angehauchter Shooter – will ab Anfang 2010 schocken. Allzu detaillierte Informationen mögen weder Entwickler Rebellion – der schon die ersten Teile der Reihe für Jaguar und PC entwickelte – noch Sega preisgeben. Aber das, was bekannt ist, lässt Fans der

Xenomorph hoffen. Das Spiel setzt 30 Jahre nach dem Film »Aliens« an, dem zweiten Werk der Tetralogie. Marines versuchen auf einem bis dato namenlosen Planeten eine Alien-Seuche einzudämmen, gerade zu der Zeit, da die Predator-Krieger sich entschließen, auf die Jagd zu gehen. Wie aus den Filmen gewohnt, wird das Spiel düster und dunkel werden – und blutig. In drei Einzelspieler-Kampagnen, jeweils eine für jede Rasse, wird es durch düstere Gänge und Außenareale der Koloniestationen gehen. Ein Mehr-

spieler-Modus darf als sicher angesehen werden. Prägnant dabei: Die Rassen werden sich deutlich unterscheiden. Aliens krabbeln an der Decke entlang, müssen sich auf Krallen und Maul verlassen. Die Marines sind bis an die Zähne bewaffnet und können Gegner per Bewegungssensor orten. Predatoren machen sich unsichtbar und setzen auf ein brutales Arsenal wie Plasmakanonen und Speere. Mal sehen. 1994 auf Ataris Jaguar-Konsole hat Rebellion ja noch einen guten Job gemacht...



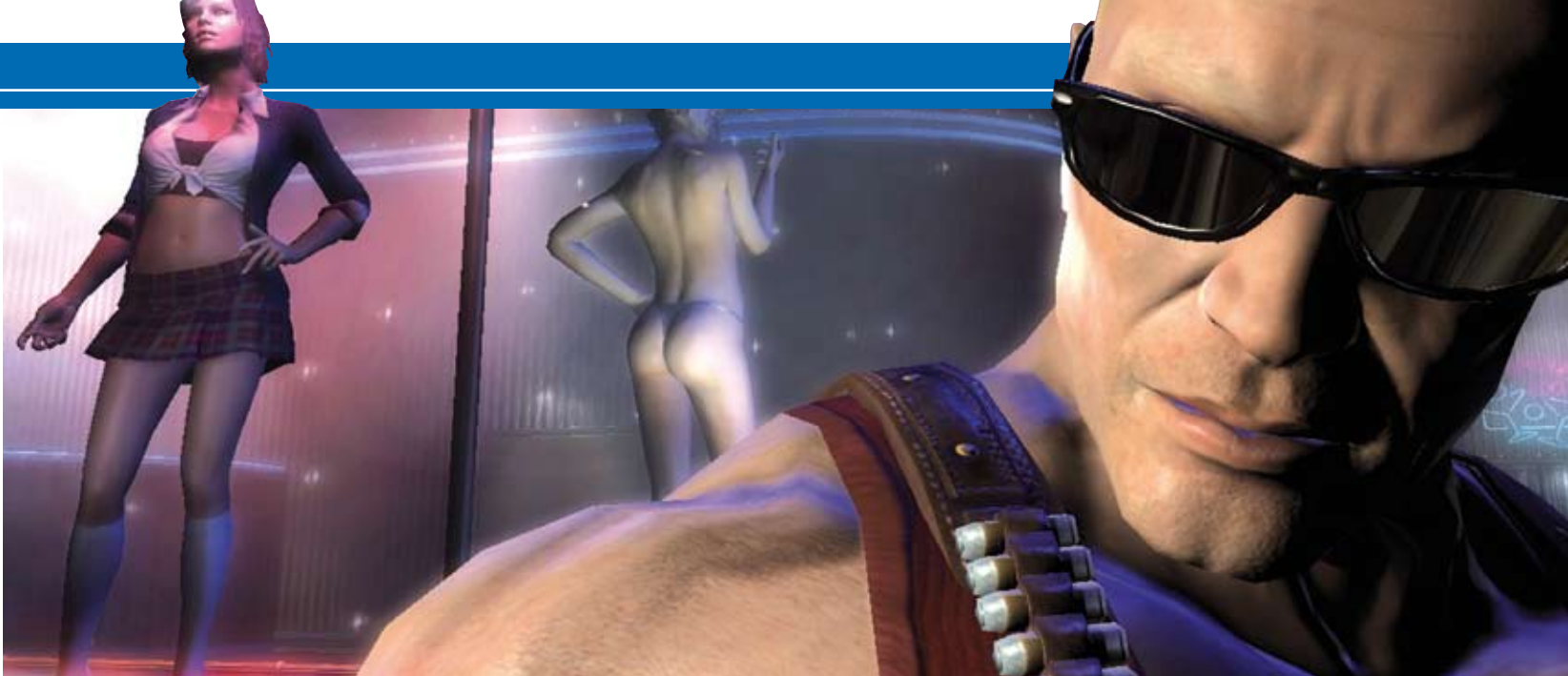
✕ BLUR – ECHT VERSCHWOMMEN

NEUE VOLLGAS-ACTION VON BIZARRE CREATIONS

Im Sommer 2007 übernahm Activision die englische Spieleschmiede Bizarre Creations, die sich vorher mit der stilsicheren Rennspiel-Reihe »Project Gotham Racing« einen Namen gemacht hat. Fans warten seitdem vergeblich auf eine Fortsetzung der Raserei, da die Namensrechte bei Microsoft liegen. Ergo schraubt jetzt Bizarre an einem ganz anderen neuen Arcade-Racer: »Blur« soll das Game heißen und sich vom geradlinigen Vorgängerspiel abheben. Los Angeles, Tokyo, New York und London bilden die Kulissen, die Rennen sollen deutlich wirklichkeitsferner ablaufen als einst bei »PGR«. Das

hier muss man sich eher wie »Mario Kart« mit original lizenzierten Autos vorstellen. Die Strecke ist also mit diversen Objekten gesprenkelt. Beispielsweise warten Minen, Schilde und elektromagnetische Waffen auf ihren Einsatz. Man soll Gegner effektiv von der Strecke schubsen, und hochdynamische Rennen erleben können. Sportautos wirbeln durch die Luft, schlittern in Kulissen, werden durch einen Lichtstrahl gelähmt. Klingt schräg, doch bei Bizarre Creations' Erfahrung mit dem Genre könnte das ein echter Knaller werden. Erster Spielbericht in der kommenden Ausgabe.





✖ SHAKE IT, BABY!

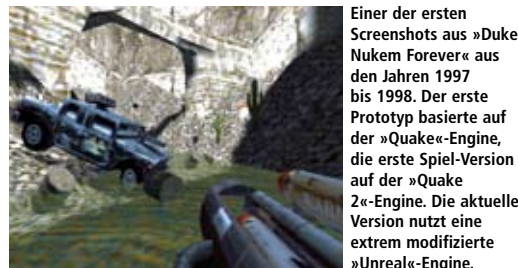
AUF WIEDERSEHEN, DUKE!

Der 27. April 1997, Atlanta: Die Geburtsstunde des wohl absurdesten Running-Gags der Videospielgeschichte, der nun in eine weitere traurige Pointe hat. An diesem Tag wird erstmals »Duke Nukem Forever« angekündigt, der vierte Teil aus der »Duke Nukem«-Reihe. Natürlich wieder mit dem abgebrühten Duke, dem derben Weiberhelden mit Sonnenbrille auf der Nase, Zigarre im Mundwinkel und Knarre im Arm. Allein rettet er die Welt und – selbstverständlich – hübsche Mädels mit wenig Stoff am Leib. Hail to the King, Baby!

Doch schnell wird »Duke Nukem Forever« zum Inbegriff einer Chaos-Entwicklung. Mehrmals wird die Grafik-Engine gewechselt, ändert sich das Konzept. Lediglich einige wenige Bilder und Trailer zeugen davon, dass das Spiel überhaupt in Arbeit ist. Im Jahr 2002 begann 3D Realms nochmal gänzlich von vorn: Scott Miller vom Duke-Team erklärt, dass ein Neuanfang notwendig gewesen sei. Man habe erkannt, dass man die Messlatte vorher unerreichbar hoch angelegt hat. Die Nennung eines Erscheinungsdatums ist zu diesem Zeitpunkt – nach unzähligen Verschie-

bungen – schon längst aufgegeben worden. Es entsteht das mittlerweile geflügelte Wort: »When it's done!« – »Sobald wir fertig haben!«.

Ob das je der Fall sein wird? Zweifel schienen schon seit Jahren angebracht, doch seit Mai 2009 mehr denn je. Am 6. Mai haben sich Gerüchte verdichtet, 3D Realms sei pleite. Das wird von Mitarbeitern bestätigt. Einer davon, Joe Siegler: »Das ist kein Marketing-scherz. Es ist wahr. Mehr kann ich momentan nicht sagen.« Bis Redaktionsschluss gibt's offiziell keinen Kommentar von 3D-Realms, Studioboss und Sprachrohr George Broussard mag sich nicht äußern. Dass das Spiel vom Originalteam fertiggestellt wird, scheint aber so gut wie ausgeschlossen. Publisher Take 2 äußert sich in einer Pressemeldung, dass man die Rechte an »Duke Nukem Forever« besitze, aber die Entwicklung durch 3D-Realms nicht weiter finanzieren mag. Es ist also denkbar und sogar wahrscheinlich, dass ein anderes Studio die Arbeit vollendet. Laut George Broussard ist »Duke Nukem Forever« zu etwa 85 Prozent fertiggestellt. So betrachtet bliebe alles beim Alten: Das Spiel kommt »when it's done!«.



Einer der ersten Screenshots aus »Duke Nukem Forever« aus den Jahren 1997 bis 1998. Der erste Prototyp basierte auf der »Quake«-Engine, die erste Spiel-Version auf der »Quake 2«-Engine. Die aktuelle Version nutzt eine extrem modifizierte »Unreal«-Engine.



Hier eines der letzten Bilder des Dukes, die Ende 2008 auftauchten. Ob das Game jemals in den Handel kommt? Wir werden es sehen, »when it's done!«

✖ INTERAKTIVE QUIZ-SHOW FÜR XBOX LIVE

EINER GEGEN HUNDERT

Es ist jetzt knapp ein Jahr her, dass Microsoft eine Quizshow nur für Xbox-Live-Gamer angekündigt hat. Nun nähert sich das Ding seiner Fertigstellung: Ein erstes Probespiel von »Einer gegen Hundert« war auf der Deutschlandpremiere in München möglich. »Wie oft wollen wir noch bei ‚Wer wird Millionär‘ die richtige Antwort, in den Fernseher schreien?«, fragt Adam Valkin, Vizepräsident des Mediengiganten Endemol. Die Antwortet liefert diese interaktive Quizshow: Der Moderator liest gut vertont eine der Fragen vor, die sich aus den Fachgebieten deutsche Kultur, Politik und Boulevard zusammensetzen. Beantwortet wird mit dem Controller, per A-, B-, X- und Y-Taste. Wer am schnellsten tippt, gewinnt. Wer falsch antwortet, fliegt raus. Runde um Runde wird eliminiert, der Kreis der Teilnehmer schrumpft, am Ende räumt einer richtig ab. Eigentlich gewinnt aber

jeder Teilnehmer, denn Microsoft schüttet richtig echte Microsoft Points für jeden aus, der die korrekte Antwort auf seinem Controller antippt. Kostenlos. Gutes Angebot!

Ähnlich wie bei einer TV-Show soll »Einer gegen Hundert« zu festen Zeiten stattfinden. Teilnehmen



kann jeder Xbox-Live-Nutzer mit Gold-Mitgliedschaft, der zu dieser Zeit online geht. Das System generiert automatisch so viele Partien, dass jeweils 101 Kandidaten in einer Raterunde mitmachen. Pro Raterunde wird wiederum per Zufallsprinzip ein Kandidat für den heißen Stuhl auserkoren. Der freut sich dann über diverse Points-Multiplikatoren und eventuell am Ende sogar den Hauptgewinn: bis zu 10.000 Microsoft Points. Die besten Raterfüchse können irgendwann sogar einen »Mini One« oder einen LCD-Fernseher abstauben. Macht Spaß, ist auch zu viert an einer Konsole spielbar, kostet nichts – sollte man also durchaus ausprobieren. Auf einen genauen Starttermin legt sich Microsoft leider noch nicht fest, spricht vage von Frühjahr 2009. Dann kann's ja nicht mehr lange dauern.

NEU IN GAMESTM

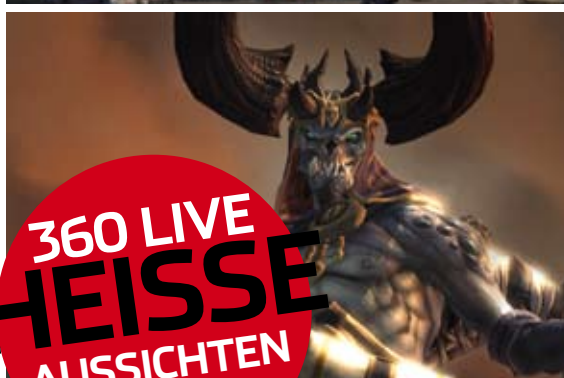
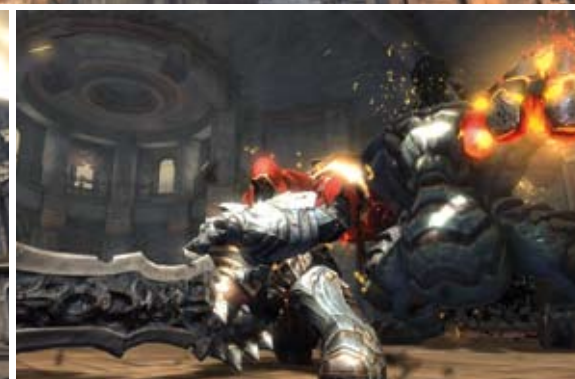
✖ Am 3. Juni erscheint die neue Ausgabe von games™, vollgestopft mit exklusiven Top-Themen. Retro-Freunde können sich beispielsweise über einen 6-seitigen Rückblick zum Abenteuer-Klassiker »Discworld« freuen, außerdem über das brisante Sammler-Thema »Wie erhalte ich meine Spiele für die Nachwelt?«. Desweiteren beleuchtet games™ in einer umfangreichen Reportage, welche, zum Teil unheilvollen, Folgen die Benotung im Spieletest nach sich ziehen kann. Dazu gibt's über 20 Vorschau-Artikel, zum Beispiel zu »FIFA 10«, »Metro 2033« und »Blur« sowie massig Tests, etwa zu »Sims 3«, »Arma 2«, »Infamous« und »The Conduit«.

AUS DER REDAKTION

✖ Wir bemühen uns redlich, aber dennoch – es soll immer noch Kiosk-Verkaufsstellen in Deutschland geben, an denen 360 Live nicht zu haben ist. Ein Zustand, der von einigen Lesern im Internet-Magazin-Forum auf www.360-live.de zu Recht kritisiert wird. Daher hier unser Angebot, das du nicht ablehnen kannst: Solltest du 360 Live an deinem Wunschiosk nicht erhalten können, bitte den Kioskbesitzer um Bestellung. Oder schreib eine E-mail an kiosk@360-live.de mit Angabe deiner Lieblings-Verkaufsstelle, die das Heft bitte in Zukunft für dich bereithalten soll. Und noch eine Sache, die unsere Leser bewegt. Das neue Design von 360 Live stößt offenbar auf Wohlwollen – nur dass das Balken-Diagramm sich mangels präziser Zahlen schlecht lesen lässt, wurde kritisiert. Haben wir deshalb sofort geändert.

360 LIVE IN KÖLN

✖ Köln ist immer eine Reise wert. Nicht nur, weil der Dom so schön groß anzuschauen ist und weil die das Bier dort in so putzigen kleinen Gläschen ausschenken, sondern auch und vor allem, weil in Köln vom 19. bis 23. August Deutschlands größte Videospiele-Messe stattfindet: die Gamescom. Die gesamte Branche lädt ein zur Mega-Show der kommenden Top-Games. Nur dort kannst du die besten Spiele des kommenden Herbsts und Winters schon mal Probe spielen, und dort kannst du die Redaktion von 360 Live treffen. Wir sind mit eigenem Stand vertreten. Die Redaktion steht Rede und Antwort, wir planen dicke Aktionen und viel Gaming und freuen uns auf ein Treffen – zum Beispiel mit dir. So viel jetzt. Mehr in Bälde.



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

London, 13. Mai 2009. Mein Name ist Benjamin Kratsch. Ich bin für 360 Live zu Gast bei THQ, kann beim US-Hersteller schon im Vorfeld der US-Fachmesse E3 die bevorstehenden Spiele-Produktionen ausprobieren. Darunter das für Ende 2009 avisierte Action-Abenteuer »Darksiders: Wrath of War«. Was für ein Game! Nach drei Stunden habe ich fünf grandiose Bossgegner erledigt. Nicht durch tumbes Draufhauen, sondern durch taktischen Einsatz meiner Waffen. Habe atemberaubend schöne Dungeons im Stilmix aus Manga, Comic und Realwelt erforscht. Und ziehe meinen Hut vor dem Entwickler Vigil Games um Joe Madureira, der früher mal die »X-Men«-Comics mitgestaltet hat. Ein bisschen Feintuning, schärfere Texturen, dann macht das hier »God of War« Konkurrenz. Ja, man mopst ein paar Ideen. Die Quicktime-Events zum Beispiel. Genau wie Kratos schwingt sich auch dieser Held – sein Name »War« scheint trefflich gewählt – auf eine Harpie und reißt ihr die Flügel aus. Und dennoch: Das hier hat Persönlichkeit und macht vieles anders. Das fängt schon bei der Geschichte an, in der man nicht schon wieder

griechische Gottheiten vermöbeln muss, sondern als einer der vier Reiter der Apokalypse die biblische Offenbarung des Johannes mitgestaltet. Entsprechend zieht War durch zerklüftete Städte und verhaut Riesenbiester in Massen. Zum Beispiel den Steinfresser, der sich in einer spektakulären Szene aus einer Kathedrale heraus formt. »Darksiders« punktet mit seiner riesigen, frei erkundbaren Welt und tollen Dungeons, die vor jedem Bosskampf enträtselt werden wollen. Hat was von »Zelda«, wenn ich Plattformen in eine günstige Konstellation schiebe, um Lavaströme zu überwinden. Wirkt schlüssig und sorgt für Abwechslung. Die Levelarchitektur haut mich um, von sakral geprägten Bauten im Gotik-Stil hin zu einem Geisterschloss, mit Geheimgängen, unterirdischem Fluss, der zur Artefaktjagd unter Wasser einlädt. Die investiere ich in neue Fähigkeiten – das Crossblade zum Beispiel, ein tödlicher Bumerang mit magischer Power und brennenden Stacheln. Das ist grad richtig im Kampf gegen die mächtige Ritterstatue in einer Rüstung aus Eiskristallen. Mehr über »Darksiders« in der kommenden 360 Live.



✱ 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.

MAI 2009

Battlestations: Pacific	Eidos
Bionic Commando	Capcom
Damnation	Codemasters
Fuel	Codemasters
Guitar Hero: Metallica	Activision
Namco Museum:	Virtual Arcade Atari
Rock Revolution	Konami
Sacred 2: Fallen Angel	Deep Silver
SBK 09	Black Bean
Star Ocean: The Last Hope	Square Enix
Terminator: Die Erlösung	Warner Bros.
UFC 2009 Undisputed	THQ
Velvet Assassin	Southpeak Interactive
Virtua Tennis 2009	Sega
Wolverine	Activision

JUNI 2009

Battlefield 1943	Electronic Arts
Harry Potter und der Halbblutprinz	Electronic Arts
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision
Operation Flashpoint:	
Dragon Rising	Codemasters
Overlord 2	Codemasters
Prototype	Activision
Red Faction Guerrilla	THQ

JULI 2009

Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
Divinity 2 Ego Draconis	dtp
Fight Night Round 4	Electronic Arts
The King of Fighters XII	Ignition
	Entertainment
Tiger Woods PGA Tour 10	EA Sports

AUGUST 2009

Batman: Arkham Asylum	Eidos
Madden NFL 10	EA Sports

SEPTEMBER 2009

Need for Speed: Shift	Electronic Arts
-----------------------	-----------------

OKTOBER 2009

Brütal Legend	Electronic Arts
FIFA 10	EA Sports
Splinter Cell Conviction	Ubisoft

NOVEMBER 2009

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

2009

Alpha Protocol	Sega
Assassin's Creed 2	Ubisoft
Avatar	Ubisoft
Bakugan: Battle Brawlers	Ubisoft
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
Bayonetta	Sega
Bioshock 2	2k Games
Borderlands	2k Games
Colin McRae: Dirt 2	Codemasters
Coraline	D3
Crossfire	Eidos
Dark Void	Capcom
Darksiders: Wrath of War	THQ
Das Schwarze Auge: Demonicon	TGC

Dead To Rights:

Retribution	Namco Bandai
Dragon Age: Origins	Electronic Arts
Driver 5	Ubisoft
Earth No More	Radar Group
Ghostbusters: Das Videospiel	Atari
G.I. Joe	Electronic Arts
Grand Slam Tennis	Electronic Arts
Heist	Codemasters
Highlander	Eidos
Indiana Jones	Lucasarts
Just Cause 2	Eidos
Justice League of America	Warner Bros.
Lego Rockband	Warner Bros.
Mafia 2	2k Games
Mass Effect 2	Electronic Arts
Max Payne 3	Rockstar Games
Metro 2033: The Last Refuge	THQ
Mini Ninjas	Eidos
MX vs. ATV Reflex	THQ
Oben	THQ
Planet 51	Sega
Precursors	Play Ten Interactive
R.U.S.E.	Ubisoft
Red Dead Redemption	Rockstar Games
Ride to Hell	Deep Silver
The Beatles: Rock Band	Electronic Arts
Rogue Warrior: Black Razor	Bethesda Softworks
Saboteur	Electronic Arts
Score International Baja 1000	Activision
Singularity	Activision
Split Second	Buena Vista
Tekken 6	Namco Bandai
The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari
They	IMC
This is Vegas	Midway
Tr2n	Buena Vista
Transformers: Die Rache	Activision
Two Worlds: The Temptation	Zuxxez
UFC 2009 Undisputed	THQ
Vancouver 2010	Sega
Wet	Bethesda Softworks
Witches	Unklar
Wolfenstein	Activision

UNKLARE TERMINE

Aliens vs. Predator	Sega
Aliens: Colonial Marines	Sega
Beyond Good & Evil 2	Ubisoft
Dante's Inferno	Electronic Arts
Dead Rising 2	Capcom
Deus Ex 3	Eidos
Doom 4	id Software
Duke Nukem Forever	3D Realms
F1 2010	Codemasters
Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
Forza Motorsport 3	Microsoft
Final Fantasy XIII	Square Enix
I Am Alive	Ubisoft
Incartate	Radar Group
Kingdom Under Fire 2	Blueside
Lost Planet 2	Capcom
Prey 2	2k Games
Rage	Electronic Arts
Test Drive Unlimited 2	Atari
The Return of American McGee's Alice	Electronic Arts
Thief 4	Eidos

✱ Wo bleibt eigentlich...?

GUN 2: MAGRUDER'S GHOST

Man muss schon Adlernaugen haben, um das erste Lebenszeichen des Nachfolgetitels zum Western-Shooter »Gun« zu entdecken. Am 14. September 2007 wurde die Demo-version des Skating-Games »Tony Hawk's: Proving Ground« veröffentlicht. Da findet sich ein Poster zu »Gun 2: Magruder's Ghost« an einer Wand. Logisch, schließlich hat Neversoft sowohl »Proving Ground« entwickelt als auch »Gun«! Die offizielle Ankündigung des Herstellers Activision steht allerdings bislang noch aus. Schade, beweist doch Protagonist Colton White schon im ersten Teil seine Schnelligkeit am Abzug. »Gun« ist ein stilischer inszenierter Italo-Western. Schmutzig und dreckig, der Staub der Prärie klebt unter den Fingernägeln – so lässt sich Activisions erster Ausritt ins Wildwest-Genre beschreiben. Immerhin nehmen sich dieses Jahr zwei große Hersteller der durstenden Fans an. Ubisofts »Call of Juarez: Bound in Blood« hat es in der Mai-Ausgabe aufs Cover des 360-Live-Magazins geschafft, und wie lässig sich »Red Dead Redemption« anfühlt, das ist in dieser Ausgabe zu lesen.



WOLFsoft
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

So günstig wie nie

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

Xbox Live 3 Monate 14,99 Euro
Xbox Live 12 Monate 44,44 Euro
Sega Superstars Tennis 9,99 Euro
Call of Duty - World at War USK 18 44,44 Euro
Prototype USK 18 (08.06.09) 59,99 Euro

viele Uncut Titel auf Lager!

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

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

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

*12 ct/min

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

Uns interessiert die Meinung unserer Leser. Wir wollen wissen, welche aktuellen Spiele dich fesseln und auf welche Titel von morgen du dich freust. Entscheide mit auf unserer Webseite. Klick dich durch zum Forum und weiter zum Thema Xbox 360. Ganz oben findest du die Mitmach-Charts.

Mitmachen und
mitbestimmen auf
www.360-live.de!

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!

DARAU-FREU-ICH-MICH-TIERISCH-CHARTS DIE MEISTERWARTETEN GAMES UNSERER LESER

MODERN WARFARE 2

1 Hersteller | Activision
Immer wieder wird das erste Video analysiert, Fans wollen beispielsweise die Christusstatue entdeckt haben. Wird in Rio de Janeiro etwa ganz unchristlich geballert?
12.99%
Tendenz
↑
Einschätzung | sehr gut



ASSASSIN'S CREED 2

2 Hersteller | Ubisoft
11.69%
Tendenz
↑
Der Held Ezio arbeitet für Leonardo Da Vinci und wird von ihm mit einem Handgleiter ausgestattet. Mal schauen, was der brillante Erfinder noch so auf Lager hat...
Einschätzung | sehr gut



HALO 3: ODST

3 Hersteller | Microsoft
8.66%
Tendenz
↓
Fans lieben auch die Vorgeschichte von Sci-Fi-Autor Greg Bear. Die Buch-Trilogie dreht sich um die Aliens, die die ringförmigen Objekte gebaut haben.
Einschätzung | sehr gut



- 4 Operation Flashpoint: Dragon Rising**
6.78% Einschätzung | sehr gut
- 5 Dead Space 2**
6.78% Einschätzung | sehr gut
- 6 Final Fantasy XIII**
5.08% Einschätzung | sehr gut
- 7 Fight Night Round 4**
4.94% Einschätzung | sehr gut
- 8 Alan Wake**
3.39% Einschätzung | sehr gut
- 9 Half Life 2: Episode 3**
3.37% Einschätzung | sehr gut
- 10 Beyond Good & Evil 2**
3.34% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Mai 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 09	EA Sports
2	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
3	Race Driver: Grid	Codemasters
4	Far Cry 2	Ubisoft
5	Resident Evil 5	Capcom

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Mai 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 Mai 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Dream C Club 2009	D3
2	Magna Carta 2	Banpresto
3	X-Blades	Ubisoft
4	Blazblue	Arc System Works
5	Death Smiles	Cave

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

RESIDENT EVIL 5

1 Hersteller | Capcom
Chapeau an alle, die es ohne Eier-Cheat durchgespielt haben: Ins leere Inventar werden 45 faule Eier gelegt. Speichern. Laden. Taaaa! Schon sind's 90 Eier. Verkaufen – und der Rubel rollt.
14.29%
Tendenz
●
360-Wertung | 9.1



DEAD SPACE

2 Hersteller | Electronic Arts
14.28%
Tendenz
↑
Noch ist »Dead Space 2« nicht angekündigt, Electronic Arts startet allerdings erste Umfragen: Wäre ein Koop-Modus wünschenswert oder eine Mehrspieler-Variante ohne Gravitation? 360-Wertung | 8.7



COD 4: MODERN WARFARE

3 Hersteller | Activision
10.71%
Tendenz
●
Das Hier-und-jetzt-Szenario kommt offenbar auch im Mehrspieler besser an als der Zweite Weltkrieg. Mehr zu »Modern Warfare 2« gibt's auf der »E3« und somit im nächsten Heft. 360-Wertung | 9.1



- 4 Wheelman**
7.37% Wertung | 8.0
- 5 Guitar Hero: World Tour**
7.35% Wertung | 7.8
- 6 Call of Duty: World at War**
4.92% Wertung | 8.4
- 7 Grand Theft Auto IV**
4.92% Wertung | 9.1
- 8 Fable 2**
4.92% Wertung | 8.8
- 9 Mirror's Edge**
4.10% Wertung | 8.2
- 10 Fallout 3**
3.28% Wertung | 8.1

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

BIONIC COMMANDO

1 Hersteller | Capcom

Leserwertung **7.5**
360-Live-Wertung **7.7**

KalifvonBagdad: »Schwingende Action, bockschwer – genau das Richtige für mich. Nur warum wird das so staubtrocken präsentiert?«



GUITAR HERO: METALLICA

2 Hersteller | Activision

Leserwertung **7.9**
360-Live-Wertung **8.1**

Legolars81: »Meinetwegen soll jede Top-Band ein Spiel bekommen. Weitere Kandidaten wären für mich Led Zeppelin, Queen oder Pink Floyd.«



OUTRUN ONLINE ARCADE

3 Hersteller | Sega

Leserwertung **8.1**
360-Live-Wertung **8.0**

DerSpieler187: »Hach, die gute alte Zeit. Bin weg, muss gerade in Erinnerungen schwelgen.«



4 Battlestations Pacific

Hersteller | Eidos

Leser-Wertung | 8.2

360-Live-Wertung | 8.0

Timuel: »Schon doof, wenn du mit einem U-Boot eine ganze Flotte versenkst und fürs letzte Schiff keinen Torpedo mehr hast. Macht trotzdem richtig Laune.«

5 Wanted: Weapons of Fate

Hersteller | WB Games

Leser-Wertung | 4.8

360-Live-Wertung | 5.4

BigBurny: »Hätte man den Entwicklern zwei Jahre Zeit gegeben, wäre daraus was richtig Großes geworden. So ist es nur Lizenzmüll.«

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

BIOSHOCK 2

1 Hersteller | 2k Games

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

I Sensenmann I: »Hammer! Allein die Videoszene, in der das Wasser durch die Scheibe bricht, sieht klasse aus. Ich freue mich drauf.«



MAFIA 2

2 Hersteller | 2k Games

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

Carnivore: »Euer Preview hat mir Tränen in die Augen getrieben. Mafia war in allen Belangen genial: Präsentation, Inhalt und Atmosphäre.«



SABOTEUR

3 Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial **8.5**
360-Live-Potenzial **8.0**

DesasterMaster: »Sieht vielversprechend aus. Auf der anderen Seite hat Pandemic mit Herr der Ringe extrem viel Kredit verspielt.«



4 Divinity 2: Ego Draconis

Hersteller | dtp

Leser-Potenzial | 7.0

360-Live-Potenzial | 7.5

Dodge_charger: »Ich habe den ersten Teil gespielt und bin sehr gespannt, wie das Konzept auf der Xbox 360 funktioniert.«

5 Risen

Hersteller | Deep Silver

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.5

KönigdesOstens: »Das wird ein Fest: Das Flair von Fluch der Karibik im Mix mit den genialen Gameplay-Ideen der Gothic-Macher.«

✕ DEIN VOTING

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



Jetzt reinklicken
und voten
[www.360-live.de!](http://www.360-live.de)

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Welche Ankündigung erhoffst du dir von der E3?

The Elder Scrolls V	28.15%
Ghost Recon Advanced Warfighter 3	18.75%
Dead Space 2	15.63%
Der Duke in meinem Nikolausstiefel	12.50%
Andere Games	24.97%

JEDER WO ER'S MAG...

Wo liest du das 360-Live-Magazin?

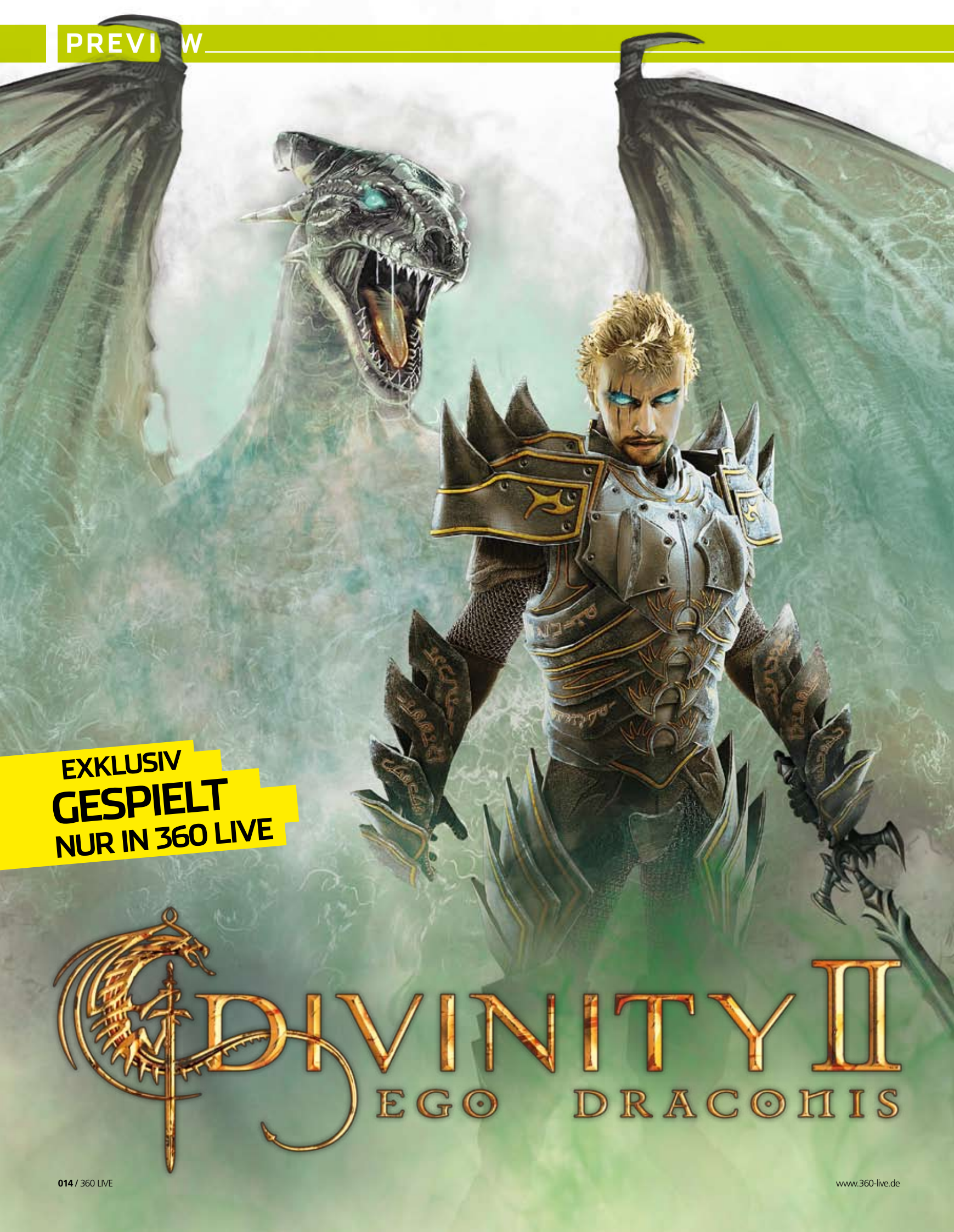
Auf dem Donnerbalken des Todes	38.18%
Auf der Couch der Entspannung	25.45%
Auf dem Bett der Zweisamkeit	25.45%
In der S-Bahn der Verspätung	7.27%
Andernorts	3.65%

KAUFEN ODER SPAREN

Welches Game hast du dir im Laufe des Monats gekauft?

Habe mir die Abopremie Resident Evil 5 geschnappt	9.68%
Tom Clancy's H.A.W.X.	9.68%
Wheelman	9.68%
Ein anderes Game	39.71%
Keins	31.25%

EXKLUSIV
GESPIELT
NUR IN 360 LIVE



DIVINITY II

EGO DRACONIS

Erhältlich | 31. Juli 2009 Status | 80% komplett

Das Fantasy-Genre braucht neue Impulse. Die alten Geschichten von guten Helden und bösen Drachen sind doch alle von gestern. Dieses Rollenspiel versucht sich daher an vielen frischen Ideen – und macht den Helden vom Drachentöter zum Drachenbeschützer. Reinhard Fischer über eine ungewöhnliche Verwandlung...

Erneut geht es zurück nach Rivellon. Mehr als 100 Story-Jahre nach dem PC-Fantasy-Rollenspiel »Divine Divinity« und dem Add-on »Beyond Divinity« hat die Fantasiewelt schlimme Zeiten hinter sich: Ein Irrtum hat den langen Frieden zwischen Menschen und Drachen beendet, seither brennen die Flugechsen Dörfer und Ansiedlungen der Menschen nieder. Die Bewohner wehren sich und rufen eine Schutztruppe ins Leben. Mächtige Drachentöter machen fortan Jagd auf die geflügelten Feuerspucker, der Krieg zieht sich über Jahrzehnte hin und verwüstet ganze Landstriche. Mittlerweile sind die Auseinandersetzungen zwar etwas ruhiger geworden, doch noch immer sucht die Armee der Drachentöter neue Rekruten. Einer davon ist der Spieler, der seine Ausbildung fast beendet hat und es eigentlich kaum erwarten kann, einem Drachen das Schuppenkleid über die Spitzohren zu ziehen. Doch bevor es so weit ist, muss das Alter Ego erst einmal zusammengestellt werden. Der Charaktergenerator beschränkt sich dabei auf wenige Äußerlichkeiten: Name, Geschlecht, Frisur, Gesichtsbehaarung und die Heldenstimme lassen sich bestimmen, Auswirkungen auf den Spielverlauf hat das Ganze aber nicht. Außerdem sind die Einstellungen nicht für die Ewigkeit bestimmt, denn per Illusionszauber darf man sein Äußeres immer wieder komplett neu arrangieren.

Sobald die Gestalt feststeht, reisen Held oder Heldin per Luftschiff nach Farglow. Die dort stattfindende Abschlussprüfung dient zugleich als spielbares Training und macht mit der Steuerung vertraut: Gelaufen wird mit dem rechten Stick, für einen Sprung tippt man die RB-Schultertaste an, das klappt problemlos. Doch der Einsatz der Waffen muss vorbereitet werden: Sobald man ein paar Sekunden auf den Aktionstasten A, B, X oder Y verweilt, darf man diesen Knöpfen eine beliebige Funktion zuweisen, etwa eine Nahkampf-Attacke, einen Distanzangriff, eine Kampfkombo, einen Zauberspruch oder auch einen magischen Trank. Das Gleiche in Grün gilt für die vier Richtungen des Steuerkreuzes: Einmal kurz die Richtung gehalten, und die Funktion lässt sich nach eigenem Gusto belegen. Das braucht ein paar Minuten Einarbeitungszeit, doch bald lernt man dieses dynamische System zu schätzen: Statt vorgefertigte Tastenbelegungen nutzen zu müssen, passt man das Spiel dem individuellen Stil an, das macht Sinn.

GEDANKEN EINES NPC'S

In dem kleinen Ort warten ein paar Lehrmeister mit Lektionen in Sachen Nahkampf, Fernkampf und Magie. Außerdem erhält man hier ein paar nützliche Fähigkeiten: Man kann Untote sehen und durch den Einsatz von Erfahrungspunkten die Gedanken der NPCs lesen. Natürlich hat nicht jeder der Bewohner

etwas Wichtiges mitzuteilen, doch die Fähigkeit lässt sich im Spielverlauf immer wieder nützlich einsetzen. Ein Beispiel: In einem Multiple-Choice-Gespräch mit einem Jäger erfährt man, dass der Held für ein paar Goblinherzen eine nette Summe Gold kassieren könnte. Per Gedankenlesen kommt aber schnell ans Licht, dass der Jäger gut und gern das Dreifache für die Organe erhält. Mit dieser Information lässt sich auch für die Arbeit des Helden ein besserer Preis erzielen. Durch den gezielten Einsatz dieser Fähigkeit kann man Lügner entlarven, geheime Informationen erhalten und auch die eine oder andere Quest ergattern. Apropos Quest: Das Annehmen der großen und kleinen Aufgaben kann ebenso Auswirkungen auf den Spielverlauf haben wie ihre Ablehnung – vom Ausgang ganz zu schweigen. Ein gutes Beispiel ist die Taverne. Dort haben sich einige gelangweilte Drachentöter zum Saufgelage eingefunden und alle anderen Gäste vergrault. Darauf angesprochen kommt es fast zur Keilerei mit dem Spieler, nur der Auftritt eines vorgesetzten Offiziers kann ein Blutvergießen verhindern. Nun hat man die Wahl, die unflätige Truppe anzuschwärzen oder die ganze Aktion als Scherz unter Kameraden abzutun. Im letzteren Fall gehen die Drachentöter straffrei aus – und stehen dem Helden später dankbar in einem kniffligen Kampf bei. Auf diese Weise eröffnen sich für das Spiel bis zu 20 verschiedene Lösungswege.

BÖSE MENSCHEN, GUTE DRACHEN

Der Kern der Geschichte ist allerdings fest umrissen. Noch vor dem Ende der Abschlussprüfung wird ein Drache gesichtet, und die Kadetten werden zur Suche abkommandiert. Man plaudert also mit den Bewohnern, sammelt Hinweise und Informationen und durchkämmt die Umgebung. Auf einen Drachen trifft man zwar nicht, aber dafür auf einen weiblichen Drachenritter. Diese Fraktion glaubt nicht an das Ammenmärchen vom bösen Drachen und arbeitet immer noch mit den Echsen zusammen. Die Verbindung zwischen Ritter und Drachenwesen ist so stark, dass sie sich sogar selbst in feuerspeiende Echsen verwandeln können. Als die Drachenritterin stirbt, überträgt sie dem Spieler diese Fähigkeiten. Es dauert allerdings nicht lange, bis sich der wahre Feind Rivellons zeigt – und ab da gewinnt die ganze Sache an Drive. Man wird das erste Mal einem Eroberer namens Damian vorgestellt – ein Nachkomme des Herrn des Chaos. Damian hat eine Monsterarmee aus dem Boden gestampft und überzieht die Lande mit Krieg und Schrecken. Überall auf der Welt wachsen gigantische Dornen-Bäume, die dem Schreckensherren und seinen Untergebenen als Basis dienen.

Somit kristallisiert sich die Aufgabe des Helden mehr und mehr heraus: Finde einen der legendä- ➤

kurz & knapp

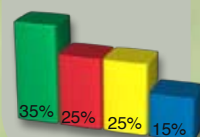
Hersteller | dtp
Entwickler | Larian Studios
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Rollenspiel, das klassische Elemente und neue Features mit einer packenden Story verwebt.

das ist drin

- Fantasy
- Helden
- Drachen
- Monster



► ren Drachensteine. Denn dieses sagenhafte magische Artefakt erlaubt es zusammen mit der zuvor erworbenen Fähigkeit, die Verwandlung eines gewöhnlichen Menschen in eine mächtige Flugechse auszuführen. Diese Kreatur sollte dann in der Lage sein, Damians Horden zu meucheln und zu vertreiben. Nun setzt das Gameplay zwar grundsätzlich auf die Reize eines actionreichen Kampfsystems, während die Dialoge eher zweitrangig scheinen; Multiple-Choice-Gespräche jedenfalls beschränken sich auf kurze Plaudereien. Aber dennoch schürt die anfangs so banal scheinende Handlung bald unweigerlich das Interesse, was sicherlich auch mit der facettenreichen Charakter-Entwicklung zusammenhängt.

Um letzten Endes erfolgreich zu sein, muss sich der Held zwischen alle Fronten begeben, er muss sein eigenes Tun als Drachentöter überdenken und wird sogar selbst zum Drachen, womit er natürlich auf der Abschlusliste seiner früheren Kameraden ganz weit nach oben rückt.

DIE SCHULE DES LEBENS

Diese Wandlung des Helden – im uns vorliegenden Preview-Muster zumindest ansatzweise bereits erfahrbar – soll die komplette Kampagne von Anfang bis Ende durchziehen. Der Spieler soll ständig auf Neues stoßen, soll sich nie auf Gegebenes verlassen dürfen, sich immer wieder auf Überraschungen gefasst machen. Und dazwischen sorgen reichhaltige Höhepunkte für das Prickeln, für Spannung, für Gefühle. Wenn man zum allerersten Male den Drachenstein anwendet und sich als feuerspeiender Drache in die Luft erhebt, dann geht einem wahrlich das Herz auf, so mächtig und so stark fühlt sich das an. Zumal das Schuppentier nicht nur ein optischer Gag ist oder eine Überbrückungshilfe zur Überwindung großer Distanzen. Nein, der Lindwurm ist aktives Element im Werdegang des Helden und darf vor allem

in den actionreicheren Szenen seine Talente voll entfalten, indem er beispielsweise Feuerbälle oder Flammenlanzen spuckt. Kämpfe zu Boden und in der Luft sind also vorprogrammiert.

Das Ganze macht bisher einen recht ausgewogenen Eindruck. Der Einstieg fällt leicht, die Fortschritte sollten niemanden überfordern. Egal, ob Kampfkombos, Drachenfeuer oder Spezialskills, die meisten Grundtechniken darf man sich bei einigen NPC-Meistern in der Umgebung antrainieren und danach schrittweise steigern. Das führt letzten Endes zur Aufweichung einengender Klassen-Grenzen: Der Spieler ist bei der Entwicklung seines Helden relativ frei, ihn nach eigenen Vorstellungen zu formen und zu verändern. Grundlage dafür ist ein klassisches System mit Erfahrungspunkten, die für erfolgreiche Kämpfe und Quests zugeteilt werden. Aus diesen lassen sich fünf Berufe, gebildet aus Kombinationen der insgesamt rund 60 Fähigkeiten, basteln. Wer sich also einen guten Magier erträumt, wird Zaubersprüche und magische Attacken freischalten. Einen Krieger bekommt, wer in Schwert-Attacken und mächtige Kombos investiert. Oder sollen es doch lieber Bogen und ein paar vergiftete Pfeile sein, dann wird die Laufbahn eines Waldläufers interessant. Mit göttlichem Segen lassen sich dann sogar Untote beschwören oder Gegner kurzzeitig blenden. Außerdem ist da noch der Drachenkrieger, der viele weitere Attacken drauf hat und sich mittels Spezialfähigkeit – dem Knacken von Schlössern beispielsweise – Areale erschließt, die anderen Heldentypen nicht offen stehen. Auch der Drache wächst und entwickelt sich, wobei sich das allerdings vornehmlich aufs Feuerspucken in allen Variationen zu beschränken scheint.

Es dürfte aber wohl dauern, bis man seine Figur durch die ersten paar Stufen nach oben bringt. Denn bisher zumindest sind die Kämpfe oft anspruchsvoll und ►

× Zahlenzauber

BUCHHALTER ODER ABENTEURER?

Zahlreiche Hilfestellungen sollen das Leben des Abenteurers erleichtern. So werden zum Beispiel die Begegnungen mit den vielen Bewohnern automatisch erfasst und in einem Logbuch gespeichert. Nützlich, wenn man mal eine Aufgabenstellung nachlesen will. Auch die Kurzbeschreibung aller gefundenen Items ist hilfreich. Allerdings kommt man bei der Beurteilung der zahlreichen Waffen, Rüstungsteile und magischen Gegenstände nicht um die obligatorischen Zahlenkolonnen herum: Welchen Level benötigt man, um dieses oder jenes Schwert nutzen zu können? Was richtet man damit an? Wie wirkt sich der Gegenstand auf Stärke, Wille, Lebenspunkte oder Gewandtheit aus und Ähnliches. Das Ganze gilt hier sowohl für den Helden als auch den Drachen, denn auch für die Echse gibt es Nachrüstteile. Wer sich das Nonplusultra an Ausrüstung zusammenstellen will, braucht schon eine ausgeprägte Buchhaltermentalität.

× Alles im Blick

Die Anzeigen sind gut zu erkennen: Rot steht für Lebensenergie, Blau für den Vorrat an magischem Mana. Erreicht die Lebensanzeige des Helden einen kritischen Bereich, schaltet das Spiel automatisch in den Pausenmodus. Eventuell kann man dem Tod ja mit einem Heiltrank gerade noch von der Schippe springen. Praktisch!



Lasst sie kommen: Wer die Kombinationen von Magie und Klingen richtig einsetzt, kann auch mehrere Angreifer erledigen.

live & online

■ Keine Multiplayer-Modi geplant, dies wird ein reiner Solo-Einsatz ■ Insgesamt werden sich rund 50 Erfolge erspielen lassen, genaue Details sind noch nicht bekannt.

✱ Waffenstark

Der Held kann ein ganzes Waffen-Sammelsurium einsetzen, vom mächtigen Zweihänder bis zu verschiedenen Klingen in jeder Hand. Mit dem passenden Zauber lassen sich die Schwerter und Kriegskeulen auch noch magisch verstärken, Pfeile dürfen mit Gift getränkt werden.

✱ Schnellfeuer

Spezial-Attacken, Zaubersprüche, Waffen und Heiltränke lassen sich auf Tasten und Steuerkreuz legen und schnell aktivieren, die Zahl darunter gibt über die Stärken Auskunft.

Kadett oder Meister-Magier?



Wendungsreiche Story, vielseitiges Kampfsystem, sehr lebendige Städte



Es gibt weder Helden-Partie noch Multiplayer-Modus, Drachenfliegerei auf Dauer eventuell fade

✱ Entscheidungen

DER SPIELER ALS SCHICKSALSBOHE

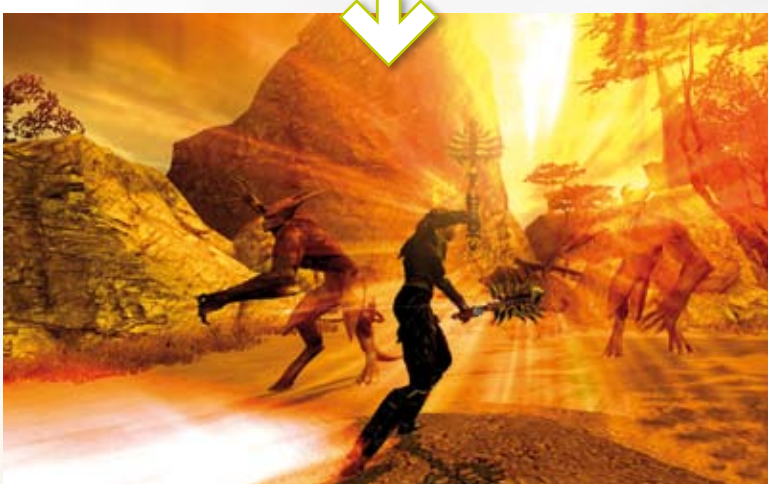
Wie bei Rollenspielen üblich, bürden die Bewohner dem Helden all ihre Mühsal auf: Töte dieses Monster, suche jenen Gegenstand, löse dort eine Aufgabe und so weiter. Da stellt sich fast die Frage, was aus den unselbstständigen Bewohnern wohl würde, wenn der Spieler gerade mal nicht vorbeikäme. Die zahlreichen Quests und Nebenaufgaben haben dabei nicht selten drastische Auswirkungen. Beispiel Postbote: Eine verheiratete Bäuerin bittet uns, dem örtlichen Schmied einen Brief zukommen zu lassen. Per Gedankenlesen erfahren wir, dass es sich um einen pikanten Liebesbrief handelt, außerdem gibt uns die Frau den Aufbewahrungsort für einen Schlüssel preis. Hier hat man nun die Wahl, den Brief zu öffnen und einen Erpressungsversuch bei Bäuerin oder Schmied zu starten oder das verfängliche Schreiben direkt an den Bauern weiterzuleiten. Der miese Kerl hat aber sprichwörtlich selbst eine Leiche im Keller, denn der Schlüssel passt zu einer geheimen Kiste mit dem Tagebuch des Bauers – samt Mordgeständnis! Das wiederum eröffnet die Möglichkeit, den Bauer zu erpressen oder ihn bei der Wache anzuschwärzen. Seine Verhaftung würde dem geheimen Liebespaar eine gemeinsame Zukunft garantieren. Man kann also Schicksal spielen. Allerdings hat jede Geschichte zwei Seiten, und nicht selten zeigen sich die Auswirkungen einer Entscheidung erst im späteren Spielverlauf.



✕ Fremde Welten

WIE MAN ZUM HELDEN WIRD

Auch Helden fangen klein an, der hier macht da keine Ausnahme: Als frischer Kadett in einer Schule für Drachentöter sind die Charakterwerte natürlich im Keller. Die Infotafeln im Spiel stellen fest, dass die Stärke des Neulings so niedrig ist, dass er »von gebrechlichen Damen beim Armdrücken geschlagen wird« und die Magiekenntnisse gerade mal ausreichen, um »Opfer der eigenen Zauberei zu werden«. Das ändert sich aber bald und schnell lässt der Held ganze Gegnerhorden über die Klinge springen oder verwirrt ihren kleinen Verstand mit seiner mächtigen Magie. Später dann wird er in Drachengestalt in gewagte Luftkämpfe gegen Artgenossen und Bodentruppen verwickelt. Hier lassen sich die Gegner mit Feueratem verbrutzeln und was zu Fuß unerreichbar scheint, ist als Echse nur ein paar Flügelschläge entfernt. Allerdings haben auch die Schergen des Bösen die Gefahr aus der Luft erkannt: Nicht selten werden feindliche Türme und Gebäude von Schutzzaubern gesichert, die man wiederum nur als Mensch überwinden kann.



Die Fähigkeiten der fünf Basis-Klassen lassen sich beliebig zum Helden der Wahl kombinieren.



➤ schwer, der Umgang mit Magie, Schwertern und Distanzwaffen braucht Einübung. Die Kampfhandlungen laufen zwar in Echtzeit ab, hektisch oder gar unfair geraten sie aber nicht. Eine nette Idee ist zum Beispiel, dass sich der Pausenmodus automatisch aktiviert, sobald es mit dem Helden zu Ende geht. Dann können eventuell noch Heiltränke konsumiert, Waffen gewechselt und Zaubersprüche erwirkt werden. Das nimmt vor allem den Gefechten mit mehreren Gegnern etwas den Stachel. Auch die Möglichkeit, jederzeit speichern zu können, macht sich sehr positiv bemerkbar. Und Sammler dürften frohlocken, findet sich in den Hinterlassenschaften Erschlagener doch häufig Nützliches: Gold, Fleisch, Organe oder Gliedmaßen etwa. Diese Findlinge darf man entweder für etwas Kleingeld verkaufen oder für später sammeln. Das alte Rollenspielsystem vom »Jäger und Sammler« hat also auch hier seine Gültigkeit.

MY TURM IS MY CASTLE

Darüberhinaus verlässt sich das Gameplay auf die Reize einer weitläufigen Umgebung, die relativ frei zu erkunden ist. Zu finden gibt's einiges, darunter auch Rätsel und Jump-and-Run-Etappen. Speziell im Drachenturm – eine der ersten Stationen – wird das deutlich. Vier Bücher öffnen je eine Tür. Dort sollen Plattformen erklettert, Verschiebe-Rätsel gelöst und Hebel in korrekter Reihenfolge benutzt werden. Alles nix wirklich Neues oder sonderlich Originelles, aber als kleine Herausforderung in der großen Kampagne mehr als willkommen. Besonders gut hat uns beim Probespiel der Spiegelraum gefallen: eine Art Suchbild, bei dem sich die

linke Raumhälfte nur durch eine winzige Kleinigkeit von der rechten unterscheidet.

Wer sich davon nicht allzu sehr ablenken lässt und den Drachenturm schließlich von Damians Schergen reinigt, der darf ihn für sich beanspruchen und als Hauptquartier benutzen. Das mehrere Stockwerke hohe Bauwerk bildet eine ideale Basis für die kommenden Abenteuer. Die Distanzen von dieser Zentrale in die mannigfaltigen Gebiete sind enorm – jedoch, es fehlt nicht an Unterstützung. Teleporter erlauben schnelle Sprünge zum nächsten Zielort. Und der Turm hält noch viel mehr Entdeckungswertes bereit: Lagerräume zum Bunkern der Schätze etwa und eine Monster-Schmiede. Den passenden Zauberspruch vorausgesetzt, kann der Held eine Kreatur beschwören, die ihm dann im Kampf zur Seite steht. Wie die aussieht, liegt übrigens im Ermessen des Spielers – das ist eine der vielen, vielen Feinheiten hier in »Divinity 2«. Da machen sich dann nämlich die Gliedmaßen bezahlt, die man vorher hoffentlich gesammelt hat. Ein Schwarzmagier flickt die Teile nämlich zusammen und macht aus einem buckligen Unhold einen brauchbaren Gefährten. Frankenstein? Mitnichten! Ein schlauer Kopf steigert die KI des Monsters, ein starker Arm erhöht die Kampfkraft, schnelle Beine stärken das Lauftempo. Und Stachelarme oder Klauenhände beeinflussen den Kampfstil. Die Möglichkeiten scheinen sehr vielfältig: ein wahrer Abenteuerspielplatz für Kreative!

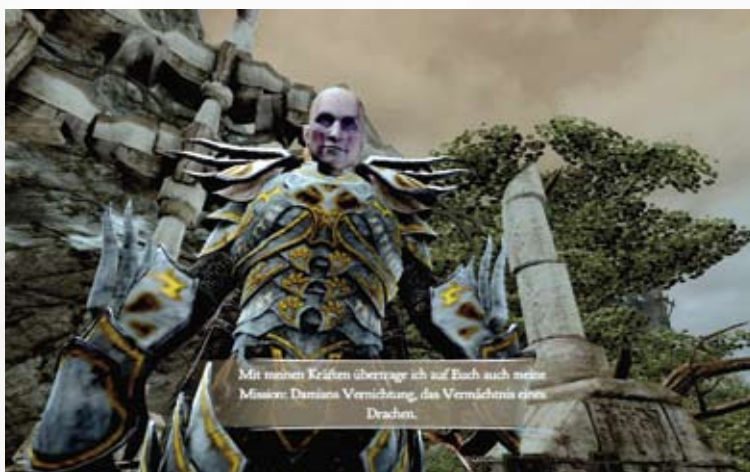
In den Labors und Werkstätten warten weitere Gehilfen darauf, für den Helden Tränke zu brauen und Waffen oder Rüstungsteile herzustellen – allerdings nur, solange der Spieler genügend



✖ Magie macht's möglich

MANCHMAL KOMMEN SIE WIEDER

Auch wenn in der Geschichte seit dem Vorgängerspiel – das nur für PC erschienen ist – mal schlappe 100 Jahre ins Land gestrichen sind, ist das für einen echten Zauberer kein Grund, das Zeitliche zu segnen. Magier Zandalor hat den Spieler schon durch das erste »Divine Divinity« geleitet, zusammen haben sie dort den Herrn des Chaos und seine üble Schergen-truppe bekämpft. Heute steht der alte Rauschbart dem Helden wieder zur Seite: mit Rat und Tat und jeder Menge neuer Aufgaben. Willkommen zurück, Zandalor!



Rohstoffe von seinen Reisen mitbringt. Als Alternative stehen eine Etage tiefer aber auch drei Läufer in den Startlöchern. Auf Kommando erledigen sie Botengänge oder sammeln Kräuter, Items, Edelsteine und anderen Kram. Wenn man die Burschen mit Waffen, Rüstung und anderen Gegenständen bestückt, arbeiten sie noch schneller und effektiver. Derartig ausgestattet kann man den Abenteuern in der Stadt Aleroth, dem Maxos-Tempel und anderen Orten mutig ins Auge blicken.

LICHT UND SCHATTEN

Der Blick auf die Bilder macht klar: Die Iso-Perspektive aus dem Vorgängerspiel gehört der Vergangenheit an,



Effektreich: Die abgefeuerten Zaubersprüche können sich sehen lassen.

»Divinity 2« versucht den Sprung zur neuzeitlichen 3D-Optik. Und das sollte gut klappen: Die Fantasy-Landschaften sind facetten- und abwechslungsreich gestaltet, grüne Auen wechseln sich mit verwinkelten Mittelalter-Städten und zerklüfteten Fjorden ab. Flüsse und Seen sind herrlich animiert, Licht und Schatten schaffen eine traumhafte Kulisse. Doch gleichzeitig trüben etliche Details den vielversprechenden Gesamteindruck – jedenfalls in der uns vorliegenden Preview-Version. So fehlen hier und da noch ein paar Animationen und Grafiken, vor allem aber stehen die NPC-Figuren noch etwas leer und leblos in der Gegend herum. Entwickler Larian sollte die Städte und vor allem die Umgebung unbedingt noch mit mehr Leben und Charisma füllen. Genau daran wird laut Hersteller gerade gearbeitet. Wir werden sehen, zumal bereits jetzt die Bildwiederholrate schon gelegentlich ins Straucheln gerät. Auch andere Ausstattungsmerkmale würden wir uns noch wünschen: Eine Heldenpartie zum Beispiel. Neben der Kreatur soll der Spieler zwar die Möglichkeit haben, kurzzeitig ein paar NPCs anzuheuern – doch die wird er selbst nicht steuern können. Auch ein Mehrspieler-Modus oder ein dynamischer Wechsel von Wetter und Tageszeiten sind bisher nicht vorgesehen. Dafür ist die Beschallung bereits tadellos: Das herrlich aufspielende Orchester betont die wechselhaften Situationen – Kämpfe, Dialoge, Wanderungen – auf dynamische Art und Weise. Die Effekte knallen so richtig rein, und die

deutsche Sprachausgabe verdient sich ein extra Schulterklopfen: endlich mal wieder Stimmen, die zu den Figuren passen. Und Dialoge, die Interesse wecken und sich in puncto Wortwahl in die mittelalterliche Atmosphäre einfügen.

Nun machen die technischen Probleme ohnehin einen überschaubaren Eindruck. Spielbarkeit und Ausstattung jedenfalls scheinen überzeugend. Insofern könnte uns im Juli mit »Divinity 2« das erste einer ganzen Reihe prächtiger Rollenspiele aus der zweiten Jahreshälfte beglücken. Also immer her mit den Geschichten von Helden und Kriegen, von Drachen und Jungfrauen. Wir sind bereit!

Reinhard Fischer/rl

360LIVE sagt...

Das Grundgerüst steht und überzeugt. Da ist richtig viel drin. Jetzt muss Larian noch die Technik und HITPOTENZIAL speziell die Grafik hinkommen – dann wird das ein richtig schönes Fantasy-Erlebnis.

7.5 von 10

ÜBER 20 SEITEN
VORSCHAU
DAS KOMMT 2009



PREVIEW SPEZIAL!

Früher war die Fachmesse E3 der Muss-Termin für die Branche schlechthin. Nach einer Schwächeperiode scheint die US-Mega-Show in diesem Jahr zu alter Stärke zurückzufinden. Die Messe öffnet am 2. Juni – und hier stehen die Höhepunkte!

Vom 2. bis zum 4. Juni findet im Los Angeles Convention Center die Electronic Entertainment Expo –kurz: E3 Expo – statt. Das ist immer noch die wohl wichtigste Fachmesse rund um Video- und Computerspiele überhaupt, selbst wenn ihr Ruf in den letzten Jahren etwas gelitten hat. Doch in diesem Jahr scheint die E3 wieder die unfassbare Mega-Show zu werden, die sie vor einigen Jahren noch war. Praktisch alle großen Spielehersteller sind vor Ort und zeigen, was sie draufhaben. Die Branche stellt die Weichen für die nächsten ein bis zwei Jahre. Große Enthüllungen, überraschende Ankündigungen, sehen und gesehen werden, Aufsteiger und legendäre Entwickler – darum geht es. Und natürlich um heiße Messe-Hostessen in knappen Höschen.

Wir haben im Vorfeld der E3-Messe unsere Fühler ausgestreckt, haben alle Spielehersteller nach ihren Top-Games befragt, konnten etliche Titel anspielen und übrigens in der Folge bei einigen Produktionen unsere Einschätzung – das »Hitpotenzial« – korrigieren. Anders als die Gamescom-Show Mitte August in Köln öffnet sich die E3 nur dem Fachpublikum. Aber du verpasst nichts. In dieser Ausgabe sind auf 20 Seiten wichtige Trends und Titel zusammengefasst. Seit Ende April läuft eine Leserumfrage im Forum auf 360-live.de, in der jeder angeben kann, welchen Titel er sich für 2009 wünscht. Außerdem gibt's im wahrsten Sinne des Wortes 360-Live-Berichterstattung von der E3. Tagesaktuelle Neuigkeiten und Eindrücke von der Microsoft-Pressekonferenz findest du ab dem 1. Juni auf www.360-live.de.



Mehr auf www.360-live.de

✖ Ab 1. Juni: Aktuelle Updates und Redaktions-Blog aus Los Angeles

E3
VORSCHAU SPEZIAL

Mehr Bossgegner als man verkraften kann...

LOST PLANET 2

Hersteller | Capcom Entwickler | Capcom Genre | Third-Person-Action Spieler | 1-16 Xbox Live | ja Termin | Anfang 2010

Capcom-Produzent Jun Takeuchi und sein Team sind stolz auf ihr kommendes Sci-Fi-Actiongame, als sie 360 Live im Vorfeld der E3-Messe zu einer ersten Präsentation einladen. Takeuchi erzählt: »Lost Planet 2 wird untypisch für eine Capcom-Produktion. Wir setzen keinen Schwerpunkt auf Story und Charakter. Wichtig ist nicht, wer der Held ist, sondern was er erlebt und wie sich das anfühlt.« Dialogszenen soll es nur zu Beginn und Abschluss eines Kapitels geben, Helden und Gruppierungen werden im Spielverlauf wechseln, die Fäden im Finale zusammengeführt. Takeuchi setzt auf Arcade-Gameplay und Koop-Kick. Bis zu vier Spieler sollen die rund zehn Stunden umfassende Kampagne gemeinsam meistern und dabei viele Feinheiten entdecken. Wie man Thermal-Energie tauscht und einander am Leben erhält, beispielsweise, und was der Charakter-Editor leistet. Damit bastelt der Spieler Marcus Fenix, Big Daddy oder Lady Gaga und individualisiert seine Heldenfigur mit hunderten Gesten. Witzig!

Capcom setzt auf eine überarbeitete Fassung der hauseigenen »MT Framework Engine 2«. Der im Vorgängerspiel völlig versteinerte Planet E.D.N. III hat sich in nur zehn Jahren enorm erwärmt; unendlich dichter Dschungel füllt den Bildschirm. Alles wirkt unfassbar plastisch und organisch. Man kann nur ahnen, welche Akrid-Insekten sich in den

Schatten zwischen Farnen und Gräsern in den Wäldern verbergen. Vier Krieger huschen durch das Dickicht, sprinten weiter, erreichen eine Ebene. Nasser Fels, links ein Abgrund. Ein Fluss wälzt sich durch die Schlucht. Gespannte Ruhe. Dann beginnen sich auf dem Wasser Luftblasen und Schaumkronen zu bilden. Ein Grollen, ein Fauchen, eine Explosion aus Gischt, Schaum und Fleisch. Ein widerlicher Riesenwurm schraubt sich hundert Meter in die Höhe, wuchtet seinen Leib vor den Kriegern auf den Felsen – der erste von etlichen XXL-Höhepunkten. Das hier soll ein Rausch aus Effekten, Biestern und Waffen werden. »Einige Bossgegner sind so groß, dass du zwischen den Innereien kämpfen wirst«, verrät Takeuchi. Aber nicht bei diesem hier. Seine Schwachstellen liegen außen am Körper, sind anhand orange pulsierender Warzen gut zu erkennen. Wurfdisks zischen, Schnellfeuerkanonen sputzen, die Wunden bluten, ein bestialisches Chaos. Irgendwann bricht die bildfüllende Kreatur zusammen, das verfaulende Fleisch löst sich vom Korpus. Zurück bleiben das gewaltige Skelett, dutzende Extras und die Vorfriede auf die Demo-Version, die laut Hersteller im Juni erscheinen soll.

Richard Löwenstein

Hitpotenzial | 8.5 von 10



Der Koop-Modus soll Xbox Live und System Link unterstützen; außerdem können sich bis zu 16 Krieger in diversen Deathmatch-Varianten miteinander messen.



Einzelkämpfer freuen sich gemeinsam mit ihren KI-Kameraden auf abwechslungsreiche Herausforderungen, auf Flug-Action, Exoskelett-Power und wechselnde Landschaften abseits des Dschungel-Dickichts.

**DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE
LESER**

✖ **Arsonist:** »Am meisten erhoffe ich mir die Ankündigung von Elder Scrolls V!«



Die Hölle im Wohnzimmer

DANTE'S INFERNO

Hersteller | Electronic Arts Entwickler | Visceral Games Genre | Action-Abenteuer Spieler | 1 Xbox Live | nein Termin | 2010

Das hat man nicht oft, dass Electronic Arts ein Game in der Entwicklung bereits gut ein Jahr vor Veröffentlichung anspielen lässt. Und noch seltener hinterlässt eine so frühe Version einen blendenden Eindruck. Also, wenn das hier kein richtig heißer Brenner von einem Actiongame wird, was dann? »Dante's Inferno« nimmt die »Göttliche Komödie« des italienischen Dichters Dante Alighieri auf und vermischt sie mit einem mehr als düsteren Stil – ähnlich wie es Sonys Santa Monica Studios in »God of War« tun. Natürlich nehmen sich die Entwickler einige Freiheiten in Sachen Handlung – schließlich ist die »Göttliche Komödie« nicht gerade für Action bekannt, schon gar nicht für heftig blutende. Was bleibt, ist die Ausgangssituation: Dante folgt seiner Geliebten Beatrice in den Tod und bereist dabei die neun Höllenkreise. Unsere Anspielsession zeigt einen großen Teil des Limbus – die Vorhölle. Laut Producer Jonathan Knight der optisch harmloseste Bezirk. Mit der Sense von Gevatter Tod kann Dante alles, was Kollege Kratos ebenfalls drauf hat: Leichte

Schläge, harte Schläge, Feinde packen und aufspießen. Mit dem rechten Analogstick weicht er Angriffen aus, die Kamera arbeitet mit festen Perspektiven. Leicht ist der Höllentrip bisher nicht, wer auf Blocken verzichtet, könnte Probleme bekommen. Highlight ist der Hadesrichter Minos, der die ankommenden Seelen per Geruchstest den diversen Höllenzirkeln zuordnet. Der Kampf besteht aus insgesamt drei Stufen, während Dante den wütenden Fäusten und der spitzen Zunge des Biests ausweichen muss. Zum Abschluss zieht er den wuchtigen Feind an besagtem Organ in ein Zahnrad, das schließlich den Kopf des Hadesrichters abtrennt. Nichts für Zartbesaitete, aber ähnlich wie »God of War« driftet die dargebotene Gewalt nicht ins Abstoßende ab. Das hier scheint stilsicher zu sein, flüssig spielbar, schlicht großartig! Das Spiel läuft bereits jetzt mit zügigen 60 Bildern pro Sekunde. Wieso kriegen das andere Entwicklerteams nicht genauso hin?

Hitpotenzial | 9.0 von 10

Dies ist einer der seltenen Fälle, in denen die vom Hersteller bereitgestellten Screenshots der tatsächlichen Action nicht ansatzweise gerecht werden.



Hadesrichter Minos ist zwar spielerisch keine Herausforderung, aber mit seiner wummernden Stimme und den brutalen Angriffen fantastisch inszeniert.



**DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE
LESER**

✖ Tesh: »Ich hoff' ja immer noch, dass ein neues Jet Set Radio kommt.«



Duell der Titanen: Wenn Mike Tyson gegen Muhammad Ali antritt, ist für große Box-Unterhaltung gesorgt. Selbst wenn es diesen Kampf nie gegeben hat.



AB 3. JUNI IN **games™**
PREVIEW ZU »FIFA 10«, DEM NEUESTEN STREICH VON EA SPORTS!

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Sports **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **Termin** | 30. Juni 2009

FIGHT NIGHT ROUND 4

Wird das ein Lucky Punch?

Nachdem sich »Don King Boxing« als eher ernüchternd herausgestellt hat, ist es schön, dass der Champion erneut in den Ring steigt. Nach gut drei Jahren ist endlich wieder »Fight Night«-Zeit. Neu ist die Tatsache, dass sämtliche Elemente im Spiel auf physikalischen Daten basieren. Jeder Kämpfer hat feste Muskelmassen und deutlich mehr Trefferzonen. Clippingfehler gehören komplett der Vergangenheit an. Die Knock-Outs geraten so um einiges spektakulärer als noch bei Teil Drei. Wenn ein völlig erschöpfter Mike Tyson erst in die Ringseile und anschließend auf den Boden knallt, ist das einfach nur fernsehreif – deutlich besser als in den vergleichsweise steifen KOs beim Vorgänger »Fight Night«. Außerdem spielen sich die Kämpfe sehr viel dynamischer, nicht

mehr so steif wirkend. Das liegt nicht nur daran, dass endlich schnelle Schlagkombinationen möglich sind. Auch Lucky Punches sind drin. Noch gravierender ist die Tatsache, dass diesmal auch die Größe der Boxer entscheidend ist. So können hochgewachsene Naturen ihren Reichweitenvorteil endlich richtig ausspielen. Das ist ein ordentliches Paket sinnvoller Erweiterungen. Die über 40 lizenzierten Boxer sind da nur das Tüpfelchen auf dem i. Sportfans sollten sich den 30. Juni im Kalender dick ankreuzen. Test gibt's im nächsten Heft.

Hitpotenzial | 9.0 von 10

Hersteller | Sega **Entwickler** | Obsidian Entertainment **Genre** | Rollenspiel **Spieler** | 1 **Xbox Live** | unklar **Termin** | Oktober 2009

ALPHA PROTOCOL

In geheimer Mission

Gheimagenten sind harte Kerle. Diese Typen aus echtem Schrot und Korn bieten perfekten Stoff für Actionspiele und Schleich-Shooter wie »Splinter Cell« und Co. Doch Obsidian Entertainment will zeigen, dass ein Agenten-Thriller auch zum Rollenspiel taugt. Noch im Oktober wird der Spieler in die Rolle von Michael Thorton schlüpfen, der in eine globale Verschwörung verstrickt wird. Mit dabei: ein Flugzeugabsturz, Waffenschieberei und mehr – quasi ein Mix aus Tom-Clancy-Romanen und der TV-Serie »24«. Erste Einblicke zeigen die Dynamik des Spiels, aber auch kleine Macken. Es ist dem Spieler überlassen, wie er vorgeht, was er tut. Geheime Akten mit Waffengewalt beschaffen oder still an Wachen vorbeischieben, um das Ziel zu erreichen? Bestimmte Fähigkeiten, Gespräche und Aktionen verändern den Ablauf des Spiels, können unterschiedliche Handlungsstränge freilegen. Das verspricht Spannung! Ebenso frei ist das Kampfsystem, das an »Das Bourne Komplotte« erinnert. Etwas enttäuschend wirkt hingegen die karge Grafik. Da müssten die Rollenspiel-Experten von Obsidian noch nachlegen.

Hitpotenzial | 7.5 von 10



**DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE
LESER**

✖ **Dark Striker:** »Halo 4, das wäre der Hammer schlechthin!«

MELISSA MILLER

leitende
Produzentin
»Bioshock 2«
bei 2K Marin



360 Live: »Bioshock 2« soll sich von Teil Eins abheben. Wie bereits bekannt, übernimmt der Spieler einen Big Daddy. Doch was bedeutet das?

Melissa Miller: Ja, in »Bioshock 2« steigst du in die Stahlstiefel eines Big Daddys. Das ist aber nicht irgendein Big Daddy, sondern eine Art Prototyp mit besonderen Fähigkeiten. Du bist schneller, und was am wichtigsten ist, du hast einen freien Willen. Deshalb kannst du auch Plasmide nutzen und Waffen wechseln. Ich denke, der Spieler wird interessiert sein, diesen Charakter zu erforschen, herauszufinden, was und wie er vorher war.

360 Live: Das kurze Dasein als Big-Daddy machte eher einen behäbigen Eindruck...

Melissa Miller: Kann ich verstehen. In »Bioshock 2« wollen wir ein ganz anderes, viel besseres Erlebnis bieten. Dort einem Splicer den Bohrer in den Kopf zu rammen, ist einfach cool. Der Spieler wird die Fähigkeiten eines Big Daddys nutzen können, die er in »Bioshock« nur beobachtet hat. Wenn du etwa eine Little Sister adoptierst, dann wirst du ihr persönlicher Beschützer. Doch musst du dich vor der Big Sister in Acht nehmen, sie wird dich im Auge behalten.

360 Live: Wie sieht es mit den Rollenspiel-Elementen aus? Irgendwelche Unterschiede zum Vorgängerspiel?

Melissa Miller: Das Character-System ist ein wichtiger Teil. Wir versuchen dieses Element weiter zu vertiefen, wollen dem Spieler mehr Wahlmöglichkeiten lassen, seine Taten stärker zu gewichten, damit er mehr Einfluss auf die Welt ausüben kann.

360 Live: Das erste »Bioshock« lebt ja von seiner Atmosphäre, von seiner Geschichte. Man findet Tonbänder, sieht schemenhaft Gestalten aus der Vergangenheit. Bleibt das erhalten?

Melissa Miller: Wir wollen den Spieler auf keinen Fall dazu zwingen, dass er sich eine dreiminütige Videosequenz anschauen muss. Stattdessen erfährt der Spieler die Story durch die Umgebung, seine Umwelt. In Bioshock 2 werden wir vergleichbare Techniken nutzen wie in Teil Eins, wir werden aber auch neue Facetten hinzufügen. Doch darüber darf ich noch nichts verraten.

Hersteller | 2k Games **Entwickler** | 2k Marin **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | Herbst 2009

BIOSHOCK 2

Im Herbst geht's wieder »Beyond the Sea«, hinab in das dunkle und verfallende Utopia namens Rapture – der am Meeresgrund erbauten Stadt, die dank einer Gen-Droge vom Traum zum Alptraum wurde. Deren Bewohner mutierten, streunen jetzt getrieben von der Sucht danach durch die nassen Gänge. Nachdem Teil Eins bereits ein moderner Klassiker ist, soll der Shooter-Rollenspiel-Mix »Bioshock 2« bei Atmosphäre und Story deutlich nachlegen und geht dabei mutige Wege: Denn statt eines Besuchers aus der Oberwelt wird der Spieler einen Big Daddy steuern: einen Mutanten, eingepfercht in eine rostige Taucherrüstung. Erste Einblicke beim Entwickler lassen Zweifel an der Idee verfliegen. Alles wirkt dynamisch, zieht in die Welt hinein. Die Atmosphäre bleibt gewahrt. Nur ist Rapture nach zehn Jahren, der Zeit, die das Spiel nach dem Original ansetzt, noch verfallener, finsterner und hat sich auch sonst verändert. Angst und Spannung soll der Spieler fühlen, wenn er neue Teile von Rapture erkundet, sich mit Bohrer und Flammenwerfer gegen Gen-Junkies wehrt. Denn der Spieler, der Big Daddy, ist bei Weitem nicht das Gefährlichste, was unter Wasser lauert.

Hitpotenzial | 8.5 von 10



» Bioshock 2 will dem Spieler tiefgehende moralische Entscheidungen abringen, wenn er nach Rapture zurückkehrt. «

Interview mit Melissa Miller, Senior Producer bei 2K Marin



Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Bioware **Genre** | Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar **Xbox Live** | unklar **Termin** | Herbst 2009



DRAGON AGE

Wenn die Rede von Bioware ist, ist die Freude groß bei Rollenspielern. Zwar lässt die Fortsetzung des Science-Fiction Abenteuers »Mass Effect« noch bis 2010 auf sich warten, aber bereits im Herbst kann man auf Monsterjagd gehen: »Dragon Age« wird ein richtig schönes Fantasy-Rollenspiel! Spannend ist nach wie vor, wie das Spielinterface bei den Konsolen-Fassungen funktionieren wird. Denn statt auf Action getrimmt, sind die Kämpfe hier deutlich taktikintensiver, etwa wie es PC-Spieler von »Baldur's Gate« gewohnt sind. Ende April war ein erstes Probespiel gegen den Beschwörer Uldred möglich. Auf jeden Fall ist es angenehm, endlich mal wieder mit einer ganzen Helden-truppe loszuziehen. Nach gut fünf Minuten ist der Schurke am Boden, weitere zehn Minuten später ist der komplette Magierturm erforscht. Für die Welt vor der Tür gilt leider noch: Betreten verboten. Schade, denn so ist das Rollenspiel noch relativ schwer einzuschätzen. Auf den ersten Blick weiß jedoch die Komplexität zu gefallen: Massig Fähigkeiten und Zaubersprüche, das taktische Kampfsystem und die klassischen Multiple-Choice-Dialoge lassen das Rollenspieler-Herz höher schlagen. Mehr Infos jetzt auf www.360-live.de.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

**DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE
LESER**

✖ ZoG XTR3M3: »Ich würde mich auf ein neues Hitman freuen«

WOLFENSTEIN

B.J. Blazkowicz ist zurück – und damit der Alptraum der USK. Der Ego-Shooter »Wolfenstein« bringt den Spieler – wie seine umstrittenen Ahnen auf PC – in die Zeit des Dritten Reiches, allerdings nicht in die des historischen Zweiten Weltkrieges. Stattdessen geht's in eine düstere alternative Zeitlinie: Der Krieg tobt und die Nazi-Schergen versuchen ihrer Niederlage mit Okkultismus entgegenzuwirken. Deshalb haben sie das Tor zur kruden Parallelwelt Veil aufgestoßen. Dieses soll Blazkowicz nun wieder schließen und kämpft in der offenen Spielwelt Eisenstadt Seite an Seite mit Untergrundkämpfern. Doch nicht nur die verrückten deutschen Wissenschaftler und Spezial-Krieger nutzen die Veil-Kraft, auch der Spieler kann mit einem Amulett diese Energie nutzen und in die Parallelwelt wechseln, in der Schwerkraft und Zeit manipulierbar sind. Das alles klingt verlockend finster, doch wird das Spiel wohl nur deutlich gekürzt nach Deutschland kommen.

Hitpotenzial | 8.5 von 10



Hersteller | Ubisoft Entwickler | Ubisoft Montreal Genre | Stealth-Action Spieler | unklar Xbox Live | unklar Termin | Ende 2009

SPLINTER CELL CONVICTION

Totgeglaubte leben länger. Zwei Jahre ist es nun her, seit der neueste Einsatz von Agent Sam Fisher begutachtet werden konnte. Dann ist der Schattenmeister untergetaucht. Hatten sich die Entwickler mit ihrem Improvisieren-in-allem-Lebenslagen-Konzept zu hohe Ziele gesteckt? Erscheint das Spiel überhaupt noch? Sieht so aus, als könnte man das bejahen. Ubisoft will »Conviction« auf der E3 zeigen. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft soll Sam Fisher zu seinem ersten Einsatz seit drei Jahren aufbrechen. Wem das Konzept der Improvisation, des »sozialen Schleichens« im öffentlichen Raum zugesagt hat, kann also aufatmen. Es bleibt spannend an der Geheimdienstfront. Mehr ab 2. Juni auf www.360-live.de.

Hitpotenzial | 7.5 von 10



Hersteller | Microsoft Entwickler | Turn 10 Genre | Rennspiel Spieler | 1 - unklar Xbox Live | ja Termin | 2009



FORZA MOTORSPORT 3

Um kein anderes Rennspiel ranken sich zur Zeit mehr Gerüchte als um »Forza Motorsport 3«. Spekulationen sprechen inzwischen von fast 400 Autos, die der Spieler über 100 verschiedene Strecken scheuchen darf – dieses Mal sogar mit einem glaubhaften Schadensmodell. Bei dem Umfang, so heißt es weiter, reicht eine Datenscheibe gar nicht mehr aus, weshalb das Spiel gleich auf zwei DVDs ausgeliefert werden soll. Wohlgemerkt – soll. Denn harte Fakten oder gar Bildmaterial sind so rar wie übergewichtige Frauen in der Boxengasse. Bleibt also abzuwarten, was Microsoft auf der E3 zum Thema zu sagen hat. Angeblich will man als Veröffentlichungstermin sogar das Jahr 2009 nennen. Angeblich...

Hitpotenzial | 8.0 von 10

Was die Zukunft bringt ...

Natürlich sind die Spiele auf den vorangegangenen und auf den folgenden Seiten nur eine Auswahl derer, die auf der E3 zu sehen sein werden. Es gibt auch Etliches zu sehen, über das in den vergangenen Ausgaben bereits berichtet wurde: »Need for Speed: Shift«, »Just Cause 2«, das neue »Call of Duty« mit dem Titel »Modern Warfare 2« und »Darksiders« zum Beispiel. Es ist fest mit neuen Informationen zum Mystery-Thriller »Alan Wake« und zum Bungie-Shooter »Halo 3: ODST«, zum unvermeidlichen Fußball-Update »Fifa 10« und dem neuen »MotoGP«-Rennspiel von Capcom zu rechnen – darüber hinaus mit Überraschungen und Neuankündigungen, die sich die Spiele-Industrie tatsächlich für die Show aufhebt. Dazu könnte gehören, dass Ubisoft mehr über »Ghost Recon 4« und »Beyond Good & Evil 2« erzählt. Man munkelt auch von einem Geheimprojekt, das im »Halo«-Universum verwurzelt ist. Außerdem halten sich Gerüchte über eine Auferstehung des Beat 'em Ups »Killer Instinct«. Und Meisterdieb Garrett in »Thief 4«, das gleichzeitig mit »Deus Ex 3« bei Eidos' Montreal-Studio entwickelt wird, soll erstmals live zu sehen sein. Ebenso ist es Zeit für Valves »Half-Life 2: Episode 3« und die »Portal«-Fortsetzung. Ach ja: Woran arbeiten eigentlich Warren Spector und Peter Molyneux? Ob die zwei vielfach dekorierten Star-Entwickler auf der E3 ihre aktuellen Projekte enthüllen? Es gibt also mehr als genug Gründe, die E3 zu verfolgen. Aktuelle Nachrichten und Live-Berichte von den Pressekonferenzen gibt's ab dem 1. Juni auf www.360-live.de. Wenn du dich in unserem Forum mit anderen Lesern austauschen willst, dann fühle dich herzlich eingeladen: forum.360-live.de

Alles zur E3
Aktuelles, Blog, Forum
www.360-live.de!

Erhältlich | Winter 2009 | Status | 70% komplett



VENEDIG SEHEN UND STERBEN

ASSASSIN'S CREED II

Jerusalem, frühes Mittelalter, Zeit der Kreuzzüge. Dort begab es sich, dass ein junger Assassine namens Altaïr zahlreiche Zeitzeugen über die Klinge springen ließ. Man möge sich die Aufregung vorstellen, als uns die Nachricht über seinen Nachfolger zu Ohren kam. Renaldo Pescatore berichtet über eine neue Legende.

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

Genre | Action-
Abenteuer

Spieler | 1

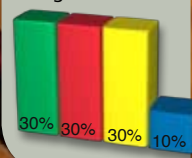
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Das alte Venedig als Schauplatz für neue Messerarbeit mit besserer Technik und schöner Optik. Könnte stark werden.

das ist drin

- Schleichen
- Schwimmen
- Killen
- Gondeln Trauer tragen lassen



Am Ende eines mühseligen Tages angekommen, wollen wir Zeugnis ablegen über die Dinge, die wir sahen und hörten. Es soll berichtet werden über eine Reise zu einem anderen Ort und in einer anderen Epoche.

Und auch über Blut, Gerechtigkeit und nackte Gier. »Assassin's Creed 2« ist eines der Themen, das auf der diesjährigen E3 viele Begehrlichkeiten weckt – nur wenigen anderen Spielen ist solch ein Aufruf vergönnt. Dabei hatte das Vorgängerspiel, ein Action-Abenteuer, keinen leichten Start: Die Meinungen der schreibenden Zunft gingen von himmelhohen Jubelrufen bis hinab zum absoluten Verriss. Wo mancher

Zeitgenosse die geniale Atmosphäre beweihräucherte, verdammt ein anderer die stetig gleichen Aufgabenstellungen. Recht hatten sie alle, doch schlussendlich verwandelten sich acht Millionen Exemplare in klingende Münze. Das macht Altaïrs Abenteuer zu einem der bestverkauften Spiele der letzten Jahre, von den unzähligen Auszeichnungen möge an dieser Stelle gar nicht erst die Rede sein. Doch Sebastian Puel, Produzent von »Assassin's Creed 2« weiß, wie man mit Kritik umzugehen hat: »Für jeden Entwickler ist es schwierig zuzusehen, wie die Presse über sein Projekt urteilt. Die Person, die

**ERSTE BILDER
VOR-ORT-BERICHT
DAS KANN ALTAÏRS ERBE**



Mehr auf www.360-live.de

✱ Mehr Infos ✱ mehr Bilder unter www.360-live.de

VORSCHAU SPEZIAL **E3**

darüber schreibt, hat eventuell Tage damit verbracht, der Entwickler unter Umständen viele Jahre. Allerdings ist es wichtig, sich all diese Meinungen anzuhören. Gerade negative Kritik kann dazu beitragen, es beim nächsten Mal besser zu machen. Daher haben wir viele Dinge komplett neu gestaltet.« Kritik als Motivation, das klingt gut und richtig, doch wieso nicht beim ersten Anlauf alles richtig machen? Sebastian Puel dazu: »Wir mussten erst mal die Grundlage schaffen: eine 3D-Engine programmieren, Animationsabläufe erstellen, Werkzeuge bauen, um damit Missionen erstellen zu können, so was eben. Das kostet viel Zeit und noch mehr Geld. Als wir fertig waren, wussten wir bereits, dass unser Spiel gut war, aber nicht perfekt. Mittlerweile haben wir das Wissen und die nötige Technik und können uns einem spannenden und abwechslungsreichen Spielablauf widmen.«

VERGANGENHEIT UND ZUKUNFT

Spannung und Abwechslungsreichtum, diese Elemente ließ das Vorgängerspiel tatsächlich etappenweise vermissen. Das Designerteam im fernen Montreal hat daher im Moment nur zwei Dinge im Auge: Schaffe eine epische Geschichte, fülle sie mit fesselnden Momenten. Die neue Geschichte hat mit dem Vorgängerspiel nur wenig gemein. Der geneigte Leser möge sich erinnern an die Geschehnisse in Jerusalem, anno Domini 1191: Der dritte Kreuzzug stürzt das Heilige Land erneut in einen blutigen Konflikt zwischen Kreuzrittern und Sarazenen. Als Meister-Assassine versucht ein Mann namens Altaïr beide Seiten zu schwächen und dem Blutvergießen damit ein Ende zu bereiten. Das Besondere an der Geschichte: Der Spieler erlebt das Geschehen in Rückblende – als unfreiwillige Testperson in einem High-Tech-Labor der nahen Zukunft. Dort versucht Professor Abstergo Teile eines Artefaktes zu finden, das zur Massenhypnose verwendet werden kann. Den Weg dorthin vermutet er in den Genen des einfachen Barkeepers Desmond Miles, einem direkten Nachfahren Altaïrs. Durch einen Vorgang, der sich Animus nennt, extrahiert der Professor die Erinnerungen des Auftragsmörders aus Desmonds genetischen Aufzeichnungen. Auch der neue Held steht in direkter Blutlinie zu Miles: Rund 30 Dekaden nach Altaïr schlüpft der junge Adlige Ezio Auditore de Firenze in die Robe eines aktiven Mietkillers. Mit der Historie nehmen es die fleißigen Leute in Montreal jedoch nicht allzu genau: Bereits anno 1256 schleiften die Mongolen die Mauern der Assassine-Feste Alamut, der Clan löste sich auf. »In unserer Version der Vergangenheit hat die Bruderschaft der Assassinen überdauert«, so erklärt uns Sebastian Puel. »Sie operiert weltumspannend gegen die ebenfalls überlebende Organisation der Tempelritter.« Ezios Motive werden jedoch nicht mehr von einer Bruderschaft oder undurchsichtigen politischen Entscheidungen gelenkt. Er hat sich eine Vendetta auf seine Fahnen geschrieben: Blutrache!

WILLKOMMEN IN ITALIEN

Das schöne Venedig des 15. Jahrhunderts ist der neue Wirkungskreis des jungen Auftragsmörders. Es ist das Zeitalter der Renaissance. Angesehene Künstler wie Leonardo da Vinci und Michelangelo Buonarroti schaffen in Florenz und Mailand wahre Meisterwerke, neue Technologien entstehen, >



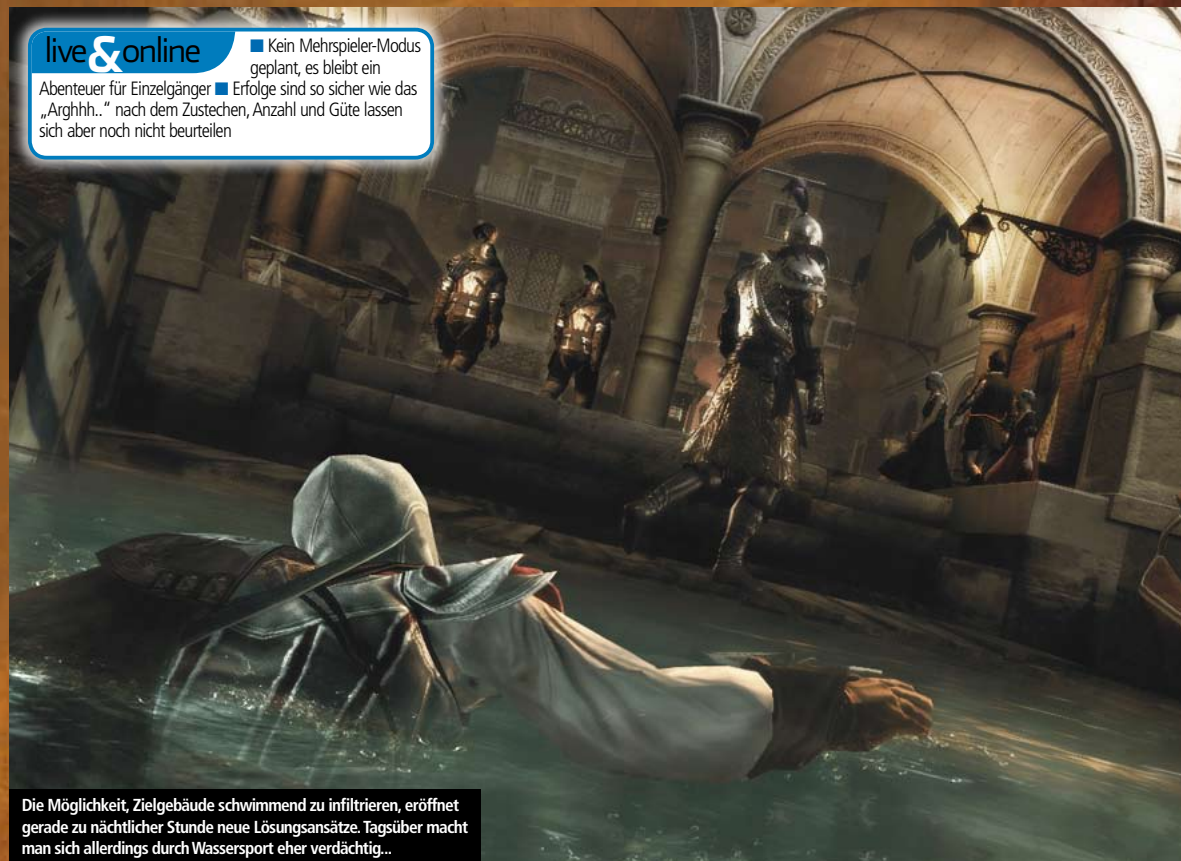
Profikiller oder Totschläger?

- Tolle Optik, gelungene Atmosphäre, mehr Spieliefe, mehr Möglichkeiten
- Reines Solo-Abenteuer

Dank einer neuen Kampfmechanik kann es Ezio gleich mit mehreren Gegnern aufnehmen, allerdings gibt es zwischen Wachen gravierende Unterschiede in Sachen Kampfstil.



Original und Nachbau



live & online

- Kein Mehrspieler-Modus geplant, es bleibt ein Abenteuer für Einzelgänger
- Erfolge sind so sicher wie das „Arghhh..“ nach dem Zusteichen, Anzahl und Güte lassen sich aber noch nicht beurteilen

Die Möglichkeit, Zielgebäude schwimmend zu infiltrieren, eröffnet gerade zu nächstlicher Stunde neue Lösungsansätze. Tagsüber macht man sich allerdings durch Wassersport eher verdächtig...



Ein Sprung ins Wasser kann ein Mittel sein, die starken, gepanzerten Wachen abzuhängen. Ihre schwere Rüstung macht Schwimmen unmöglich.



Egal, ob auf den Straßen, über den Dächern oder im Wasser, Ezio vermag alle Ebenen der Stadt für seine Zwecke zu nutzen.

Scharfe Neuheiten

ALLE FAKTEN AUF EINEN BLICK

Das Spiel ist im 15. Jahrhundert angesiedelt, mitten im Herzen des Renaissance-Zeitalters.

Bekannte Kulissen wie Venedig, Florenz und die Toskana stehen bereits fest, eventuell gibt es auch eine Stippvisite in das Städtchen Forlì.

Der neue Charakter hört auf den Namen Ezio Auditore de Ferenze. Er ist ein entehrter Adliger und ebenfalls ein direkter Vorfahre von Barkeeper Desmond Miles aus dem Vorgängerspiel.

Ezio gehört keiner Meuchler-Gilde an, sondern arbeitet auf eigene Rechnung: Er will Blutrache.

Der Spieler wird vielen bekannten historischen Persönlichkeiten begegnen, darunter auch dem Universalgenie Leonardo da Vinci.

Ezio bekommt neue Fähigkeiten mit auf den Weg: Er kann schwimmen, Gegner entwaffnen und mit da Vincis Flugmaschine sogar über die Stadt gleiten.

Die Umgebung und die NPCs bieten mehr Interaktionsmöglichkeiten als bisher.

Verschiedene Waffengattungen und neue Gegnertypen versprechen Vielfalt im Kampf.

► Diplomatie löst langsam die kriegesischen Konflikte ab. Die Lagunenstadt Venedig gibt sich rauschenden Festen hin, doch hinter den Mauern der ehrwürdigen Gebäude nistet auch das Verbrechen. Durch einen Verrat verliert Ezio Geld, Familie und Ansehen. Er strebt nach Rache und setzt seine Fähigkeiten ein, um die Hintermänner zur Strecke zu bringen. Von den gleichförmigen Strategien seines Vorgängers will er sich allerdings distanzieren. Vielmehr sollen neue Elemente den Spieler fordern und die Aufträge abwechslungsreicher gestalten: Statt mit nur fünf verschiedenen Missionstypen bekommt es Ezio gleich mit 16 unterschiedlichen Aufgabenstellungen zu tun. Details will Produzent Sebastian Puel nicht verraten, wer jedoch auf eine Mixtur aus Meuchelmord, Einbruch, Diebstahl, Schleichen und Ähnlichem tippt, liegt schwerlich daneben. Das nährt die Hoffnung, dass »Assassin's Creed 2« inhaltlich mehr Tiefe zu bieten hat. »Jede Mission wird sich auf mehreren Wegen lösen lassen«, erzählt Sebastian Puel. »Und bei jedem Einsatz kann der Spieler seiner Kreativität freien Lauf lassen. Direkte Angriffe sind ebenso möglich wie das leise Schleichen durch die Hintertür. Auch das Kampfsystem ist neu.« Und das hat Konsequenzen: Die Zeiten, als die Feinde mit einem simplen Knopfdruck fielen, sind vorbei, nunmehr sind geschickte Angriffskombinationen gefragt. Das liegt in erster Linie an den neuen Gegnern, denn durch Venedig patrouillieren die unterschiedlichsten Wächter. Das Angebot reicht von der einfachen Bürger-Miliz bis hin zu kampferprobten Elite-Offizieren, allesamt bestückt mit einem beeindruckenden Waffenarsenal: Florett, Degen, Äxte, Schwerter, Kampfkeulen, Hellebarden und mehr. Doch



auch Ezio weiß sich zu wehren: Er kann seine Gegner nun entwaffnen und die Beute-Klingen gegen seinen Feind richten. Das ganze Konzept zwingt dem Spieler aber nicht allein bei den Gefechten strategisches Vorgehen auf, auch die Wahrnehmung der Wachen zeigt viele Feinheiten: Während man einfache Soldaten problemlos umschleichen kann, fällt den Elite-Truppen jede verdächtige Bewegung auf, selbst das beliebte „Verstecken“ in der Menge klappt nicht mehr ohne Probleme. Kurz: Die Vorgehensweisen werden differenzierter, die Lösungswege ausgefeilter, das klingt vielversprechend.

ALLEIN GEGEN ALLE

Im Gegensatz zu Altair arbeitet Ezio zwar grundsätzlich nur für sich selbst, seine Rachepläne machen es aber erforderlich, bestimmten Personen die eine oder andere Gefälligkeit zu erweisen. Das gilt für kleine Gauner ebenso wie für echte Berühmtheiten. Als Beispiel für Letztere mögen an dieser Stelle der Politiker und Dichter Niccolò Machiavelli und die Gräfin Caterina Sforza genannt sein. Die werden Ezio mit dienlichen Informationen bezahlen, andere Personen stellen als Gegenleistung bessere Waffen und neue Ausrüstungsgegenstände. Sogar Leonardo Da Vinci gibt sich die Ehre. Er wird Ezio ein Set aus Doppelklingen-Dolchen anfertigen und ihm sogar den Prototyp seines berühmten Hanggleiters zur Verfügung stellen. Ja, richtig gelesen: Wer dem bärtigen Meisterkünstler bei der Lösung seiner Probleme hilft, darf

lautlos über die Lagunenstadt gleiten und kann so auch gut gesicherte Gebäude infiltrieren. Selbst die Liebe kommt nicht zu kurz, denn Ezio ist ein echter Herzensbrecher. Wer die richtigen Damen betört, darf mit Gegenleistungen rechnen. Welche das sind, darüber hüllt sich Ehrenmann Puel in Schweigen. Über ein anderes Spielelement plaudert er hingegen ganz zwanglos: Die Aktionen des Spielers bleiben nicht länger unbemerkt, vor allem die kleinen Dinge werden von der Software registriert. Je mehr Unruhe Ezio stiftet, je mehr unschuldige Personen er tötet, umso eher besteht die Möglichkeit, dass man von Bewohnern bei der Wache angeschwärzt wird. Das drängt den Spieler mehr in die Rolle eines verdeckt arbeitenden Meuchlers. Wer nicht auffallen will, muss eben agieren wie ein wahrer Assassine: heimlich, still und leise. Just so, wie es uns der erste Teil erwarten ließ.

Da Ezio ohne direkten Vorgesetzten arbeitet, vermag der Spieler die Zügel der Geschichte selbst in die Hand zu nehmen. Das riecht nach offener Spielwelt à la »GTA IV«. Und wahrhaftig will man dem Helden ähnliche Möglichkeiten zur Interaktion einräumen wie Niko Bellic: Automatische Fahrgelegenheit zu anderen Bereichen der Stadt etwa, Marktstände für einen schnellen Imbiss, Geschäfte für kleinere Einkäufe – all jene Dinge also, die Altair verwehrt blieben. Und noch etwas unterscheidet den Italiener von seinem Vorgänger: Ezio kann schwimmen, eine durchaus nützliche Eigenschaft in einer Stadt wie Venedig. Zugleich eröffnen sich hierdurch neue strategische Möglichkeiten: Wo kein



gangbarer Weg über die Dächer führt, gibt es eventuell einen vergessenen Kanal oder ein schmales Abflussrohr ins Zielgebäude. »Natürlich hat die Sache auch einen Haken!«, erläutert Sebastian Puel. »Wer am hellen Tag durch die venezianischen Wasserstraßen krault, macht sich nicht weniger verdächtig, als wenn er durch die Straßen schleichen würde. Man muss seine Aktionen also stets abwägen.«

RENAISSANCE IN VOLLER PRACHT

Warum die Wahl ausgerechnet auf Venedig gefallen ist, vermag Puel wie folgt zu erklären: »Dieser geschichtsträchtige Ort ist einfach eine ideale Spielwiese. Eine uralte Stadt mit verwinkelten Gassen und weiten Plätzen, dazu das Netz aus Kanälen... allein das schafft ja schon jede Menge Atmosphäre. Wir haben die Stadt dabei bewusst in drei Sektionen aufgeteilt: Wohngebiet, Militärbereich und Geschäftsviertel. In jeder Ecke der Stadt soll etwas anderes los sein.« Und was da los ist, bringt das Herz dazu, etliche Takte schneller zu pochen. Ein erstes Lustwandeln durch die virtuelle Stadt lässt ►

»Ezios Missionen sind abwechslungsreicher als beim Vorgängerspiel, benötigen aber mehr Planung und Vorbereitung.«

Viel Feind, viel Ehr!

DIE ZEITEN DER GLEICHEN
GEGNER SIND VORBEI



Die einfache Miliz ist das Rückgrat der venezianischen Wachtruppe. Diese tritt in drei Variationen mit unterschiedlicher Bewaffnung auf, hat aber keine speziellen Fähigkeiten.



Die leichteste Variante der Elite-Truppen: Nicht besonders kampfstark, dafür jederzeit in der Lage, den Spieler über weite Distanzen und sogar über Dächer hinweg zu verfolgen. Lästige Burschen!



Diese Kerle sind heftige Gegner. Stark gepanzert, kampferprobt und im Gefecht über alle Maßen gefährlich. In der Regel kann man es kaum mit auch nur einem dieser Sorte aufnehmen, oft bleibt nur die Flucht.



Diese intelligenten Männer bilden die Speerspitze der Wachtruppe. Sie können den Spieler schon auf große Distanz als Übeltäter und Störenfried ausmachen und sind auch als Krieger nicht zu unterschätzen.



Einsätze bei dunkler Nacht sind ebenso neu wie die Möglichkeit, den Gegner im Nahkampf zu entwaffnen. Diese Begegnung wird der Wächter bestimmt noch lange in Erinnerung haben!

► die Renaissance praktisch vor den eigenen Augen auferstehen. Deutlich erkennt man die verschiedenen Architekturstile: byzantinisch, Romantik, Gotik, Renaissance. Der Blick schweift über wuchtige Säulenhallen, massive Kathedralen, zierliche Brücken, gleich daneben reihen sich bunte Häuser im mediterranen Stil aneinander. Auf der Piazza San Marco lässt die Pracht einfach nur staunen, nur selten zuvor gab es eine so detailreiche Ansicht zu sehen: Die Basilika, der Uhrenturm, der Dogenpalast, das alles baut sich

an einer Straßenecke, im Hafen warten Segelschiffe darauf, entladen zu werden, aller Orten sieht man geschäftiges Treiben – und viele maskierte Menschen. Schnell dämmert's: In einem Spiel wie diesem darf der berühmte zweiwöchige Karneval wohl nicht fehlen. Und ein Schleich-Spiel, bei dem der größte Teil der Bevölkerung Masken trägt – das verspricht doch mal ganz neue Möglichkeiten. Kurz: Das Jerusalem aus dem Vorgängerspiel sieht gut aus, dieses virtuelle Venedig hingegen lebt! Und das Beste: Ezio ist nicht auf

Venedig beschränkt, einige Missionen sollen ihn auch nach Florenz und in die Toskana führen.

Mithin soll »Assassin's Creed 2« besser, echter und packender werden als das Vorgängerspiel. Der Plan scheint aufzu-

gehen. Was bisher zu sehen ist, lässt Hoffnung keimen, dass hier ein sehr charakterstarkes Action-Abenteuer ins Haus steht: Spannende Aufträge, tolle Atmosphäre, spielerische Freiheiten und alles eingehüllt in feinste Pixelgewänder. Da lässt es sich verschmerzen und scheint sogar konsequent, dass Ubisoft erneut keinen Mehrspieler-Modus plant. Und so könnte Ezio sogar seinen Lehrmeister Altaïr übertrumpfen. Oder wie es schon der geniale Leonardo Da Vinci formulierte: »Armselig der Schüler, der seinen Meister nicht übertrifft.« Dem schließen wir uns stillschweigend an.

Reinhard Fischer

»Selbst die Liebe kommt nicht
zu kurz. Ezio ist ein Verführer und
Herzensbrecher.«

vor dem Betrachter auf, erschlägt förmlich mit Wucht. Passende Lichteffekte tauchen die Szenerie dazu in malerische Farben wie aus einem Gemälde von Raffael da Urbino. Die Wandschaft geht weiter zum Canale Grande und über die berühmte Rialto-Brücke – die aber ganz anders aussieht als man sie in Erinnerung hat. »Die berühmte Steinbrücke wie wir sie kennen«, so erklärt Sebastian Puel, »wurde erst viel später errichtet, die ersten Brücken waren aus Holz gemacht.«

Unter der Brücke schimmert genial animiertes Wasser, zahlreiche Gondeln und kleine Transport-Kähne schaukeln über die Oberfläche. Und dazu diese Geräusch-Kulisse: Unter Ezios Stiefel knarrt das Holz und knirscht das Kopfsteinpflaster, beim Vorbeigehen schnappt man Gesprächsfetzen auf, denn natürlich ist man nicht allein. Auf den Gehwegen und Plätzen sieht man unzählige Bewohner in historischen Gewändern: Galante Damen in üppigen Kleidern, Adelige in teuren Roben, einfach gekleidete Bürger, in Lumpen gehüllte Bettler. Andere Details fördern den Eindruck einer lebendigen, pulsierenden Stadt: Bewohner plau-

360LIVE sagt...

Scheint vieles besser zu machen als das Vorgängerspiel, unsere Dolche sind schon HITPOTENZIAL gewetzt.

8.5 von 10



Mehr auf www.360-live.de

* Das komplette Introvideo und Ausschnitte aus dem Gameplay. Alles in original japanischer Sprache, von uns um deutsche Untertitel ergänzt. Man will ja was verstehen, nicht wahr?

VORSCHAU SPEZIAL
E3

Erhältlich | April 2010 Status | 60% komplett

FINAL FANTASY XIII

Was lange währt wird endlich gut? Die erste spielbare Demo macht zumindest den Eindruck.



kurz & knapp

Hersteller | Square
Enix

Entwickler | Square
Enix

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1

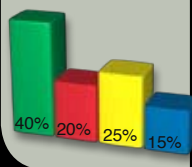
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Das erste richtig klassische »Final Fantasy«-Rollenspiel auf der aktuellen Konsolen-Generation. Mit einigen Neuerungen und überwältigender Grafikpracht.

das ist drin

- Schwebende Stadt
- Magische Waffen
- Kristalle
- Bestia



Bereits vor drei Jahren kündigten die japanischen Rollenspiel-Meister von Square Enix ihr neues Wunderwerk »Final Fantasy XIII« an. Das war im Mai 2006 anlässlich der E3-Messe. Wiederum zeitnah zur E3 – diesmal Jahrgang 2009 – verdichten sich die Zeichen, dass Square Enix langsam zum Ende kommt. In Japan ist jüngst eine Demo-Version im Paket mit der Blu-ray-Filmsammlung »Final Fantasy VII: Advent Children Complete« erschienen.

Wird ja auch höchste Zeit, dass sich was tut. Immerhin soll »Final Fantasy XIII« in Japan schon Ende des Jahres erscheinen. Für den westlichen Sprachraum ist April 2010 angedacht. Wer nun voller Vorfriede mit dem Gedanken spielt, sich die Blu-ray-Disk samt Demo zuzulegen, muss also nach Japan blicken oder beim Importhändler um die Ecke nachfragen. Der Preis für das Import-Paket liegt bei umgerechnet rund 30 Euro. Die gute Nachricht: Die Blu-ray besitzt keine Regionalcode-Sperre und startet somit auch auf deutschen Geräten. Allerdings nur mit original japanischer Sprache. Untertitel gibt's nicht. Und noch eine schlechte Nachricht: Der Silberling ist vorerst nur für Playstation 3 verfügbar. Xbox-Gamer müssen sich weiter gedulden – und darauf hoffen, dass die Demo in Kürze den Weg auf den Marktplatz findet. Sich mit einem Kumpel gut zu stellen, der die Sony-Konsole besitzt, ist auch eine Möglichkeit. Die japanische Sprachausgabe und Menüs voller Kanji- und Kana-Zeichen sind für Europäer zwar

mehr als hinderlich, wer sich durchbeißt und herumexperimentiert, kann sich aber wenigstens an der Grafik ergötzen.

DAS NEUE KAMPFSYSTEM

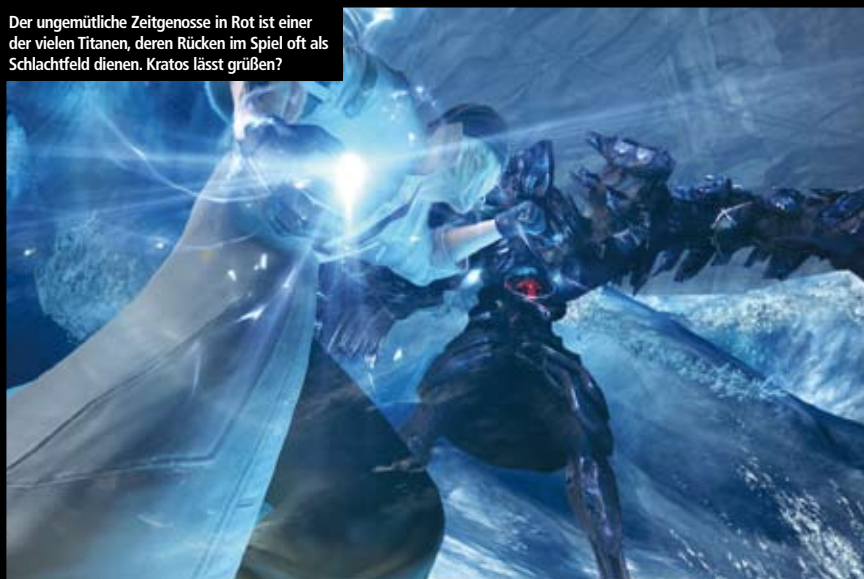
Und das können wir nur empfehlen. Denn schon die ersten Minuten der Rendersequenz zeigen: »Final Fantasy XIII« möchte so richtig abräumen. Wow, das sieht einfach nur bombastisch aus! Ein Zug fegt durch eine futuristische Landschaft. Geschmeidig streift die Kamera am kalten Stahl entlang, die Grafikeinheit lässt ihre Muskeln spielen. Im Innern einige verummte Gestalten, mit elektronischen Fesseln an ihren Sitz gebunden. Erstes Zusammentreffen mit der neuen Protagonistin Lightning, die zusammen mit Kumpan Sazh eine Befreiungsaktion starten will. Soldaten stellen sich ihnen in den Weg, es entbrennt ein Kampf, während die Bahn in die schwebende Stadt Cocoon einfährt. Beschuss von außen durch die Rebellen aus der Unterstadt Pulse, immer wilder wird die Fahrt. Cocoonsche Soldaten fahren schwere Geschütze auf, die ersten Bestien fallen über die Kämpfer her. In einem Krachen, Kreischen und Funken schlagen gerät der Zug von den Schienen und entgleist mit ohrenbetäubendem Karacho. Und während vor lauter Stauen und Bewunderung die Kinnlade noch unten hängt und die Augen am Bildschirm kleben, ist auch schon Konzentration gefordert: Der erste Bosskampf wartet – eine Art Stachelrochen-Roboter mit rasiermesserscharfen Kreissägen. ➤

Gunblade oder Buttermesser?

- +** Brillante Grafik, verbessertes, dynamisches Kampfsystem, Effekte-Feuerwerk
- Noch ist es fraglich, ob die Story der Brüder wird, den Square Enix verspricht



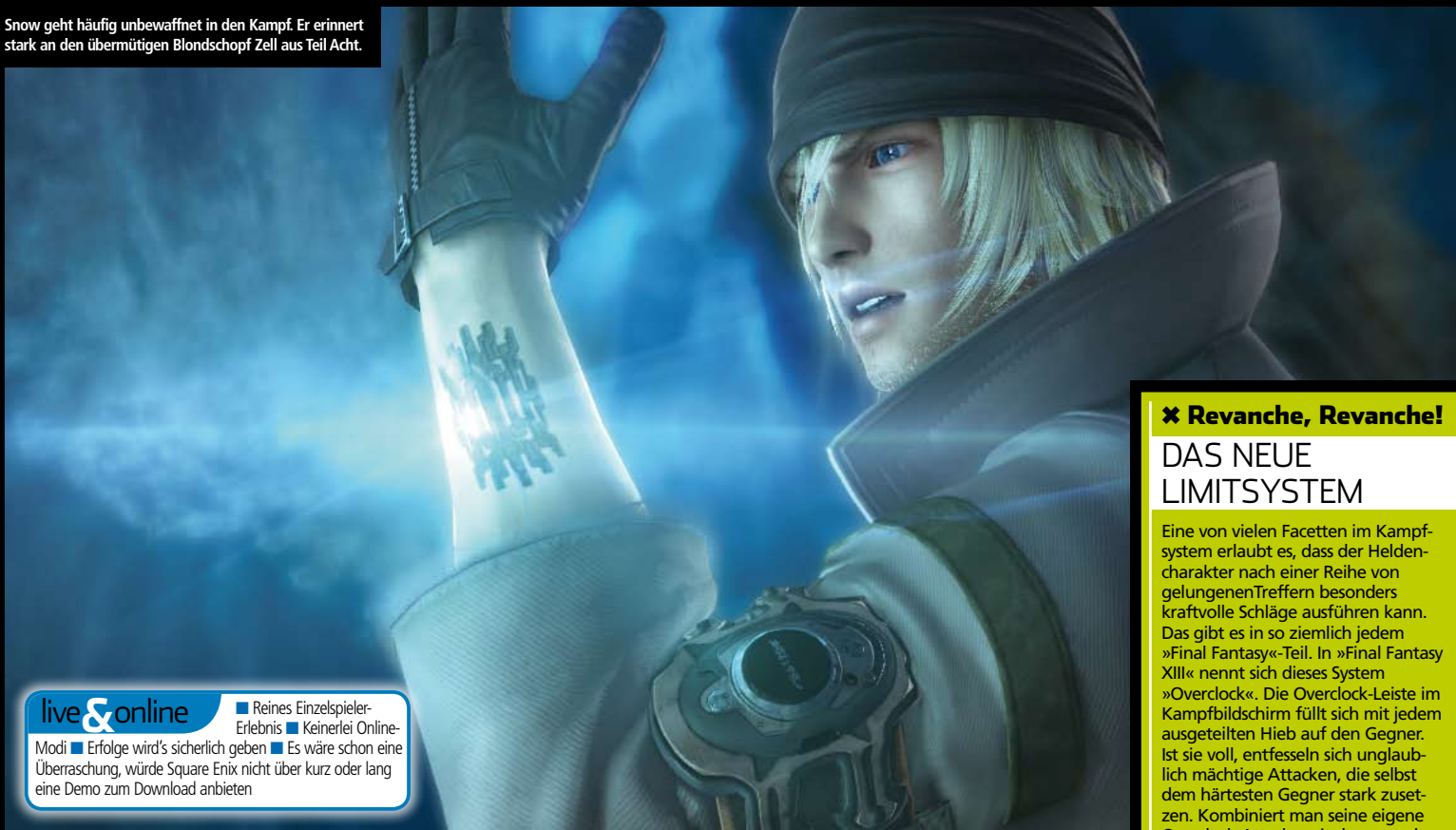
Der ungemütliche Zeitgenosse in Rot ist einer der vielen Titanen, deren Rücken im Spiel oft als Schlachtfeld dienen. Kratos lässt grüßen?





Wird Lightning zur Vernichterin der Menschheit oder zu ihrer Retterin? Auf welcher Seite wird sie stehen?

Snow geht häufig unbewaffnet in den Kampf. Er erinnert stark an den übermütigen Blondschof Zell aus Teil Acht.



live & online

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Keinerlei Online-Modi ■ Erfolge wird's sicherlich geben ■ Es wäre schon eine Überraschung, würde Square Enix nicht über kurz oder lang eine Demo zum Download anbieten

× Revanche, Revanche!

DAS NEUE LIMITSYSTEM

Eine von vielen Facetten im Kampfsystem erlaubt es, dass der Heldencharakter nach einer Reihe von gelungenen Treffern besonders kraftvolle Schläge ausführen kann. Das gibt es in so ziemlich jedem »Final Fantasy«-Teil. In »Final Fantasy XIII« nennt sich dieses System »Overclock«. Die Overclock-Leiste im Kampfbildschirm füllt sich mit jedem ausgeteilten Hieb auf den Gegner. Ist sie voll, entfesseln sich unglaublich mächtige Attacken, die selbst dem härtesten Gegner stark zusetzen. Kombiniert man seine eigene Overclock-Attacke mit denen anderer Teammitglieder in einer Kette von Kombos, gehen selbst Bossgegner schnell in die Knie.

Wie schon Vincent, Irvine und Balthier vor ihm, kämpft auch Sazh mit futuristischen Feuerwaffen aus der Distanz.





Wie immer gibt es auch wieder ein unerträglich quietschvergnühtes Teammitglied. Ihr Name: Oerba Dia Vanille.

なのかな?



Zufallskämpfe wird es nicht mehr geben. Jeder Gegner läuft nun sichtbar über die Oberfläche und kann bekämpft werden oder eben nicht.

➤ Die Demo soll offensichtlich das Kampfsystem näher bringen, ohne allzu viel von der Story preiszugeben. Das ist gelungen! Aber trotzdem schade, dass über die Geschichte um Lightning und Co. noch immer geschwiegen wird. Alles, was bisher bekannt ist, hier nochmal zur Übersicht: Die wesentlichen Schauplätze in »Final Fantasy XIII« sind die Städte Cocoon und Pulse. Während Cocoon eine florierende schwebende Stadt ist, erschaffen und beschützt von einem mächtigen Kristall, grassieren in Pulse Angst und Hass auf die Bewohner der Oberstadt. Die Bürger von Pulse werden von der heiligen Regierung Cocoon mit Abneigung gestraft, Kontakt mit ihnen endet in der Verbannung. Doch die Widerstandsgruppe Team Nora, der auch die festsche Lightning angehört, kämpft gegen diese schreiende Ungerechtigkeit. Männer, Frauen und sogar Kinder greifen zu den Waffen und stellen sich einem scheinbar übermächtigen Gegner: der Psicom-Organisation, die Soldaten ausbildet und Kampfmaschinen baut. Hinter ihr steht nicht nur die Regierung, sondern auch ein Waffenarsenal, von dessen Ausmaß selbst der Shinra-Konzern aus Teil Sieben nur träumen kann. Dabei driftet »Final Fantasy XIII« vom Fantasy-Setting in eine Mischung aus Magie und Steampunk ab, ähnlich der Welt, die schon Cloud, Tifa und Yuffie durchstreifen.

HEILEN WIE VON WUNDERHAND

Auf dem Kampfbildschirm tut sich einiges. »Final Fantasy«-Kenner werden die Menüführung zuerst befremdlich finden, da sie einige Änderungen mit sich bringt. Das Design geht aber in Ordnung, ist



ansehnlich und übersichtlich. Das seit »Final Fantasy X« verschwundene Active-Time-Battle-System – kurz ATB – feiert in Teil 13 seine Wiedergeburt. Doch wo einst die

harten Schlacht entfällt. Die Regeneration erfolgt automatisch und ohne den Einsatz von Gegenständen oder Zaubern. Das sorgt ganz nebenbei auch für

» Die Welt von Final Fantasy XIII zeigt eine neue Stufe der Zivilisation – eine Welt, in der sich Magie und Technologie vereinen. «
Motomu Toriyama (Regisseur)

Kämpfe zu Warteschlangen wurden, in denen die Spieler nur agieren durften, wenn ein Aktionsbalken komplett aufgeladen war, ist jetzt Dynamik angesagt. Der Aktionsbalken gehört der Vergangenheit an, das gestaltet die Rangeleien wesentlich flotter. Auch auf Magiepunkte wird verzichtet. Im Gemenge kosten Zauber – wie jeder normale Angriff und jede Beschwörung auch – so genannte ATB-Punkte. Davon besitzt jeder Spieler zu Anfang drei. Je nach Stärke des Angriffs führt man mit seinen Punkten eine oder mehrere Attacken hintereinander aus. Auch das lästige Heilen der Gruppe nach einer

eine ausgewogenere Mischung aus Prügeleinlagen und Erkundung. Einige hübsche Spezialattacken fehlen natürlich ebenso wenig. So kann Protagonistin Lightning zum Beispiel mit einer Fingerbewegung im Kampf die Schwerkraft steuern und sich grazil und flink wie eine Gazelle den Gegnern nähern.

Auch wenn alle lang darauf warten mussten: Die Demo macht Lust auf mehr. Und hoffentlich lässt sich Square mit weiteren spielbaren Versionen nicht nochmal so viel Zeit – das hält ja kein Fan aus.

Sabine Vogel



Der Overclock-Modus ist die Geheimwaffe im Kampf gegen übermächtige Gegner wie diesen.



360 LIVE sagt...

Die spielbare Demo ist vielversprechend. Behält Square Enix den Kurs bei, erwartet uns 2010 HITPOTENZIAL ein Rollenspiel-Hit, der seinesgleichen sucht.

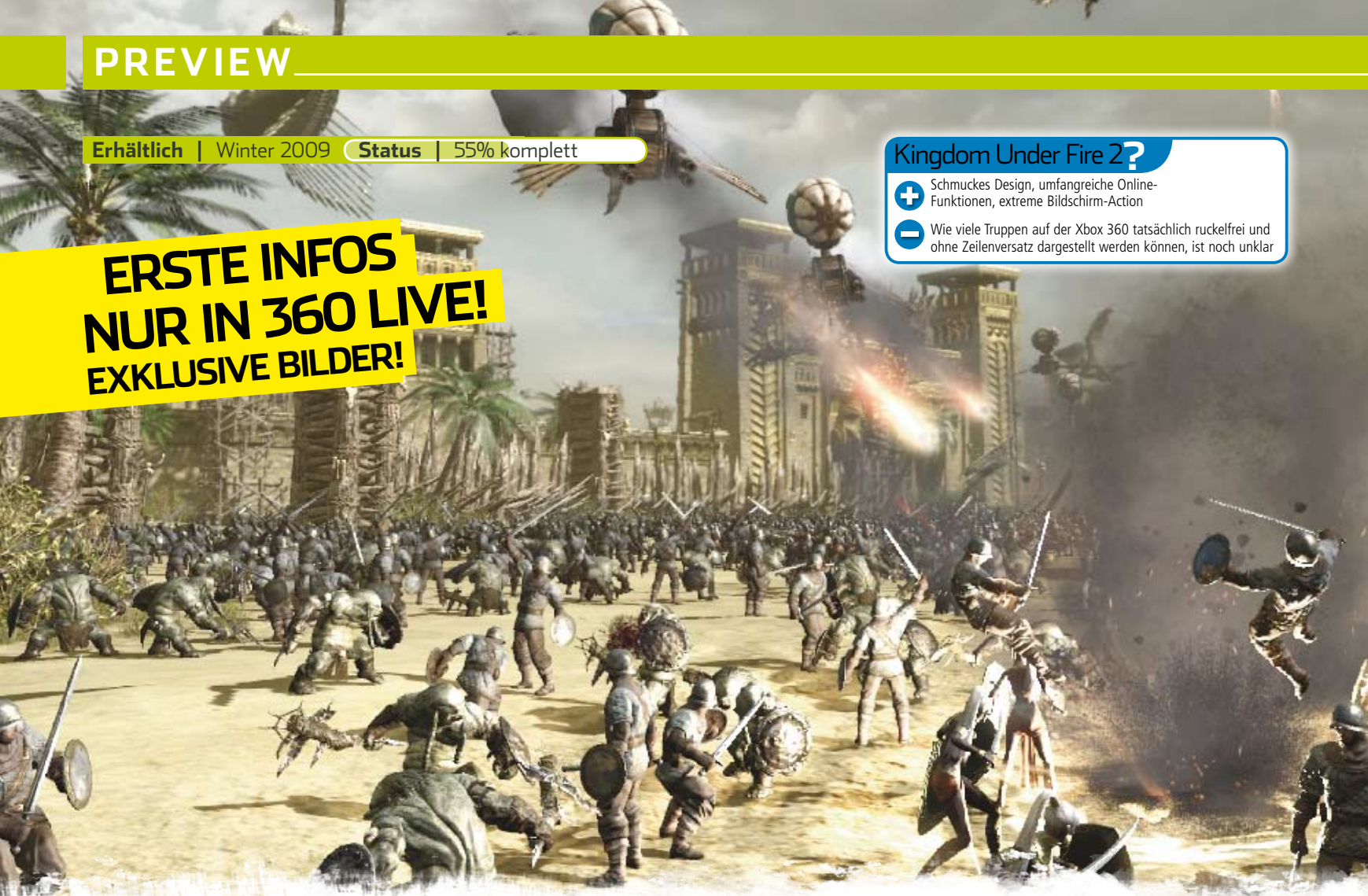
9.0 von 10

Erhältlich | Winter 2009 Status | 55% komplett

**ERSTE INFOS
NUR IN 360 LIVE!
EXKLUSIVE BILDER!**

Kingdom Under Fire 2?

- +** Schmuckes Design, umfangreiche Online-Funktionen, extreme Bildschirm-Action
- Wie viele Truppen auf der Xbox 360 tatsächlich ruckelfrei und ohne Zeilenversatz dargestellt werden können, ist noch unklar



kurz & knapp

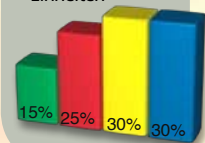
Hersteller | unklar
Entwickler | Blueside
Genre | Strategie-Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: opulente Fantasy-Szenarien, aufwändige Action-Szenen und fürstliche Strategie-Verlockungen.

das ist drin

- Schlachtrufe
- Reittiere
- Helden
- Belagerungs-Einheiten



KINGDOM UNDER FIRE 2

Wenn tausend Mann starke Heere den Horizont verdunkeln, wenn Drachen vom Himmel Feuer spucken, wer führt dann sein Volk zum Sieg? Genau, du! Und zwar in einem einzigartigen Mix aus Action und Strategie, exklusiv für Xbox 360.

In der heutigen Zeit wagen Folgetitel erstklassiger Spiele nur selten den Sprung über den eigenen Schatten, innovative Ideen werden meist konservativ übergangen. Da bleibt die Abwechslung innerhalb eines vorgegebenen Konzepts leider viel zu oft auf der Strecke. Doch die explodierenden Entwicklungskosten für qualitativ hochwertigen Stoff und die Sorge, das aktuelle Projekt in den Wogen der Finanzkrise zum Kentern zu bringen, begründen die vorsichtige Haltung der meisten Studios und Publisher nur zu gut. Auch wenn in den letzten beiden Jahren einige unabhängige Entwickler erfolgreich neuartige Ideen umsetzen konnten – man vermisst doch gerade bei den großen Spieleschmieden zukunftsweisende Geistesblitze.

Das koreanische Studio Blueside, das mehr oder weniger aus NCsofts verpatztem Übernahmeversuch von Phantagram im

Jahre 2004 entstand, ist nach eigenen Angaben stets offen für ausgefallene Verbesserungsvorschläge. Bereits in der »Kingdom Under Fire«-Ausgliederung »Circle of Doom« zeigt das Team, zu was es technisch in der Lage ist – auch wenn dieser Spinoff die Erwartungen von Fans eher enttäuschte. Daran hat die stark abgewandelte Spielmechanik sicherlich Mitschuld. Denn ganz im Gegensatz zu den beiden Vorgängertiteln für die Xbox, »Heroes« und »Crusaders«, zelebriert »Circle of Doom« eher einseitige Hack-and-Slay-Action mit wenigen Rollenspiel-Elementen. Es richtet den Blick einzig und alleine auf eine Handvoll Heldenfiguren und entfaltet sich daher kaum, bleibt ein durchwachenes Action-Rollenspiel. Nicht gerade das beste Debüt auf der aktuellen Konsolengeneration. Fans haben die Fantasy-Reihe aber hauptsächlich deshalb lieben gelernt, weil beispielsweise »The Crusaders«

die Genres Echtzeitstrategie und Action enorm griffig miteinander verwebt und in eine blutgetränkte Fantasy-Welt projiziert, die der von »Herr der Ringe« oder »Warhammer« in nichts nachsteht. »Kingdom Under Fire 2« soll nun auf der Basis der beiden mittlerweile in die Jahre gekommenen Xbox-Klassiker entstehen, mit neuartigen Ideen angereichert und so zu einem neuen repräsentativen »Kingdom Under Fire«-Titel für die Xbox 360 werden.

BLUTIGE MISCHUNG

Projektleiter Dee Lee erzählt über die aktuelle Projektplanung: »Derzeit konzentrieren wir uns auf zwei Schwerpunkte: Einmal wollen wir die actiongeladenen Nahkämpfe der Kingdom-Under-Fire-Welt so greifbar wie möglich mit dem Echtzeitstrategie-Genre koppeln, zum anderen müssen wir die technischen Voraussetzungen schaffen, um die



Mehr auf www.360-live.de

✱ Lesenumfrage: Welches der »Kingdom Under Fire«-Spiele gefällt dir bis jetzt am besten?

VORSCHAU SPEZIAL
E3



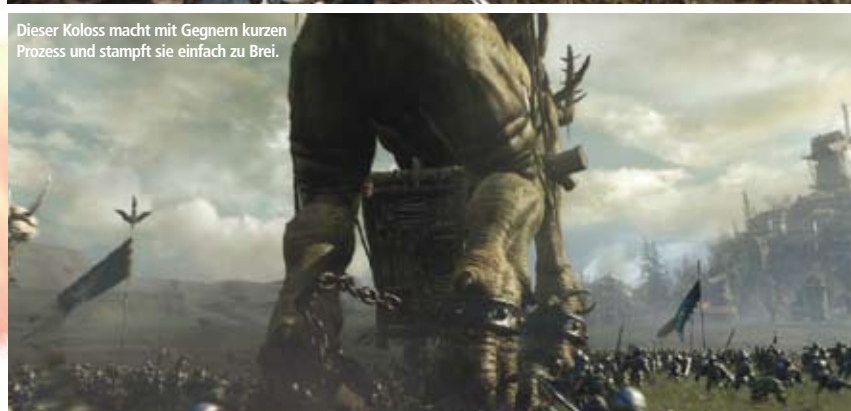
✱ Prince of Bersia

DER UNTERGANG

Auch wenn uns Projektleiter Dee Lee noch nichts Genaueres zur Handlung verraten will, gibt er uns wenigstens einen Anhaltspunkt, wie der neueste Teil zeitlich in die »Kingdom Under Fire«-Reihe eingegliedert ist: »Der große Krieg endete damit, dass Encablossa, der Fürst der Finsternis, wieder in seine Dimension verbannt werden konnte. Zwei Helden wurden dabei aus Versehen mit Encablossa in das Wurmloch gesaugt. Erst nachdem die beiden Kämpen die sechs Stadien des Wahnsinns in dieser alptraumhaften Zwischenwelt überstanden hatten, konnten sie dem Paralleluniversum entfliehen – so geschehen in Kingdom Under Fire: Circle of Doom. Doch vor seiner Verbannung hatte Encablossa die heile Welt bereits mit seiner dunklen Magie infiziert und damit das irdische Gleichgewicht auf ewig zerstört. Erdbeben und andere Naturkatastrophen zerklüfteten darauf den Kontinent Bersia. Hier steigt Kingdom Under Fire 2 ins Geschehen ein.«



Dieser Koloss macht mit Gegnern kurzen Prozess und stampft sie einfach zu Brei.



Flugeinheiten sind zwar keine Neuerung in der »Kingdom Under Fire«-Reihe, diesmal aber darf man als Drachenreiter direkt die Kontrolle übernehmen.



heftigen Massenschlachten auch glaubhaft darstellen zu können. Doch mir persönlich ist am wichtigsten, dass sich alle Aktionen der Helden und Einheiten auf dem Feld tatsächlich auf den epischen Konflikt auswirken – ich möchte, dass das Miteinander aller Verbündeten im Vordergrund steht.«

Erste bewegte Spielszenen vermitteln tatsächlich einen epischen Eindruck: Schiere Massen von Fußsoldaten fluten den Bildschirm und kloppen sich mit mindestens genauso vielen Schergen der dunklen Gegenseite gegenseitig die Schädel weich. Kolossale Reittiere bahnen sich schnaubend den Weg zu feindlichen Belagerungseinheiten, am Himmel hängen seltsame Luftschiffe und feuerspeiende Drachen. Die Kamera schwenkt über das wilde Treiben, wobei sofort der hohe Detailgrad und das schicke Design der einzelnen Charaktermodelle ins Auge fallen. Die Soundkulisse macht die Illusion fast perfekt: Schwerter klirren, Schilde bersten entzwei, Verwundete fallen röchelnd und Blut spuckend zu Boden.

Doch wie genau funktioniert die Mischung aus Action und Echtzeitstrategie? »Wie bei The Crusaders legen wir das Hauptaugenmerk darauf, dass man ständig und überall jede eigene Einheit und jedes Regiment unter Kontrolle bringen kann«, erklärt Lee. »Wir nutzen eine Mischung aus Echtzeit-Kampf und Truppensteuerung mittels taktischer Zielformierung auf Übersichtskarten – wir nennen das Hero-Action-Modus und Tactical-Gameplay-Modus. Wenn dann eine Einheit auf einen Gegner prallt, stellt dich das Spiel vor die Wahl: Willst du in diese ➤

» Diese actiongeladenen Nahkämpfe sollen so greifbar wie möglich mit dem Echtzeitstrategie-Genre gekoppelt werden. «



» Die Spieler sollen eine weit größere Rolle bekommen, als nur auf dem Schlachtfeld zu kämpfen. «



Mit ihren riesigen Hauern pflügt diese berittene Wildschwein-Armada mit Leichtigkeit durch jede Infanterie-Legion.



➤ Einheit schlüpfen und mit ihr aktiv am Scharmützel teilnehmen, oder überlässt du sie der KI und hältst dich für wichtigere Aufgaben bereit? In jedem Fall wird man die Intensität und Brutalität der Nahkämpfe ebenso spüren wie das enorme Ausmaß einer Schlacht mit tausenden von Einheiten.

TECHNISCHE VERSTÄRKUNG

Solch umfangreiche Kriegsführung wurde bisher nur in sehr wenigen Spielen auch tatsächlich realisiert. Im Vergleich zu »Dynasty Warriors« und »Ninety-Nine Nights«, die beide mit Nebelbarrieren und wenigen Details die CPU-Auslastung im Überschaubaren halten, scheint »Kingdom Under Fire 2« aber vieles besser zu machen. Die uns vorgestellten, spielbaren Abschnitte zeigen Konflikte von einer Größe, wie sie bisher nur in Leinwandproduktionen wie »Der Herr der Ringe« zu sehen sind –

unter Videospielen noch am ehesten vergleichbar mit Ablegern der PC-Spielreihe »Total War«.

»Da die Schlachten generell mit tausenden von Kriegeren ausgetragen werden, besteht für uns die größte Herausforderung darin, diese Unzahl an detaillierten Charaktermodellen gleichzeitig mit flüssiger Bildwiederholrate auf den Schirm zu bringen«, erklärt Dee Lee. Doch wie schafft es das Entwicklerteam, das wilde Treiben in Sachen Quantität und Qualität auf diese Weise darzustellen? »Am wichtigsten ist natürlich eine entsprechend leistungsfähige Technologie. Genauer gesagt liegt die Antwort in unserer hauseigenen Engine namens FameTech 2. Nur mit ihr können wir solch umfangreiches Gemetzel mit dieser überwältigenden Detaildichte darstellen – und das bei flüssigen 30 Bildern pro Sekunde.« Dabei muss uns Dee Lee eigentlich gar nicht erzählen, wie toll das Spiel aussieht, denn dass Bluesides Engine extremes Potenzial hat, liegt bei den gezeigten Ingame-Sequenzen klar auf der Hand.

Aber haben wir uns bei all dem Gerede von Polygon-Zahlen und Bildwiederholraten nicht zu weit vom eigentlichen Thema entfernt? Was hat denn »Kingdom Under Fire 2« nun wirklich Originelles an sich? In »The Crusaders« wurden bereits erfolgreich die beiden Genres Action und Strategie miteinander gekreuzt, für das neueste Projekt allerdings will sich Blueside noch wesentlich weiter aus dem Fenster lehnen. Doch wie wollen die Jungs und Mädels verhindern, dass die fragile Balance mehrerer Genres kippt?

LASST DIE ONLINE-KRIEGE BEGINNEN

Ein neuartiger Online-Modus soll die Mischung aus Action und Echtzeitstrategie auf ein ganz neues Niveau bringen. »Kingdom Under Fire 2 wird einen wegweisenden Online-Modus enthalten, der auf ganz Bersia als virtuellem Kontinent basieren wird, auf dem gleichzeitig tausende Spieler interagieren können. Wir wollen den Spielern eine weit größere Rolle zukommen lassen, als nur auf dem Schlachtfeld zu kämpfen. Bersia teilt sich in sechs Staaten auf: Ecclesia, Heroneiden, Hextor, Vellond, Azillia und Arein. Jeder von ihnen hat unzählige unterschiedliche Organisationen und Verbündete«, erklärt Lee. »Gilden werden dabei eine bedeutende Rolle spielen. Auch wenn jeder Spieler dazu eingeladen

live & online ■ Spielerszahl derzeit noch nicht festgelegt
Soll ähnlich aktueller MMORPGs funktionieren ■ Natürlich mit der Möglichkeit, Gilden und Clans zu bilden ■ Regler Handel von Gegenständen mit anderen Online-Spielern
■ Erfolge noch unklar

Neben dem gewöhnlichen Spektrum von Fußsoldaten bis zur Heldenfigur werden auch sehr originelle Feinde und Alliierte das Schlachtfeld bevölkern.

✖ Die wilde Hilde... ...UND IHRE GILDE

Große Worte von Projektleiter Dee Lee: »Wenn alles nach Plan läuft, wird die Online-Ausstattung von Kingdom Under Fire 2 an das herankommen, was große Online-Rollenspiele wie World of Warcraft oder Guild Wars bieten.« Und er geht ins Detail: »Klassisch kann man dann einer Gilde beitreten, jede mit ihrem ganz speziellen Wirkungsbereich. Um die eigenen Ressourcen und auch das Ansehen zu steigern, aber besonders um mehr Mitglieder rekrutieren zu können, muss dann diese Gilde ihr Terrain ständig erweitern. Das ist aber nur möglich, indem sie einem benachbarten Clan den Krieg erklärt.« Doch wie soll das Prinzip funktionieren, wenn man als einziges Mitglied seiner Gilde online ist und die gegnerische Meute in voller Zahl vor der Tür steht? »Generell bleiben alle Mitglieder der Gilde ständig im Spiel, werden aber von einer KI gesteuert, sobald der jeweilige Spieler gerade mal nicht online ist«, sagt Dee Lee. Das hört sich nicht nur interessant an, sondern könnte tatsächlich funktionieren.



ist, seine eigene Gilde zu gründen, wird sich doch am Ende die stärkste dadurch behaupten, dass sie den gesamten Kontinent erobert und unter ihr Banner stellt – was in diesem System der ultimative Etappensieg sein wird. Danach wird die gesamte Online-Welt von Kingdom Under Fire 2 neu gestartet und die nächste Saison eingeleitet. So ziehen immer alle an einem Strang.« Freilich sind längst nicht alle Online-Spieler daran interessiert, mit anderen zu koalieren, um ihr Abenteuer für sich selbst nachvollziehbarer zu machen. »Wer lieber ein Dasein als einsamer Wolf fristet und sich nicht weiter für taktische Eroberungen interessiert, kann seine

Kampfkünste der meistbietenden Organisation als Söldner anbieten.« Diese Idee klingt durchaus solide, Blueside sollte aber unbedingt darauf achten, dass die aus Eroberungen resultierenden Belohnungen für Gilden und Einzelkämpfer ein angemessenes Verhältnis wahren. »Jeder Einzelne wird Massen an Reichtümern sammeln können, was ihn dazu befähigt, die Politik des gesamten Kontinents zu beeinflussen. So können Besitztümer verwaltet werden, um mehr Ressourcen zu produzieren, oder man handelt wertvolle Gegenstände mit anderen Spielern.« Lee macht auch darauf aufmerksam, dass das Leben in Bersia neben dem kämpfe-

rischen Aspekt auch politische Bereiche wie Diplomatie und Kapitalismus beinhalten soll. Ob Heldenaufbau, Waffen-Upgrades und vergleichbare Rollenspiel-Elemente vorhanden sind, beziehungsweise wie ausgeprägt sie sind, muss sich allerdings erst noch zeigen.

Neben der steilen Grafik und dem schmackhaften Design wird letztlich das Balancing von Handel und dessen Einfluss auf das Schlachtfeld darüber entscheiden, ob »Kingdom Under Fire 2« tatsächlich ein Hit wird. Ansätze wie »Phantasy Star Universe« und »Final Fantasy XI« zeigen bereits, dass Online-Rollenspiele auf der Xbox 360 durchaus funktionieren können. Über ein entsprechendes Zahlungsmodell oder ob der Online-Dienst eventuell sogar gratis sein könnte, darüber haben sich die Entwickler bisher noch keine Gedanken gemacht. »Auch wenn wir Vorschläge machen würden, ist das doch einzig und allein Sache des Publishers«, sagt Dee. Phantagram und Blueside wollen das Spiel noch bis Ende dieses Jahres in die Läden bringen. Da das Projekt bis jetzt noch bei keinem Publisher unter Vertrag ist, könnte der Veröffentlichungstermin aber auch leicht ins Jahr 2010 rutschen. Das muss nicht negativ sein, denn so können die Entwickler weiter an ihren guten Ideen feilen und an deren technischer Umsetzung basteln. Wir drücken die Daumen.

Jan Heinrich



Regnier der Barbar – der aussieht, als wäre er gerade quer durch die Hölle marschiert – ist auch diesmal wieder mit von der Partie.

360 LIVE sagt...

Extrem spannendes Projekt, das jetzt schon klasse aussieht und für packendes Online-HITPOTENZIAL Gemetzler sorgen könnte.

8.0

von 10

NIPPON DREAMS

INHABER CHRISTIAN BOEHME

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES

BARGELD SOFORT!

**TÄGLICH
NEUHEITEN IM
ONLINE
SHOP!**

XBOX360

STAR OCEAN
THE LAST HOPE

52,90 EUR

XBOX360

PROTOTYPE

59,90 EUR

SACRED 2
57,90 EUR

RED FACTION
GUERRILLA
59,90 EUR

VIRTUA TENNIS
2009
52,90 EUR

VELVET ASSASSIN
49,90 EUR

FUEL 59,90 EUR

XBOX360

UFC UNDISPUTED
UNDISPUTED

59,90 EUR

**UNCUT
GAMES!**

NIPPONDREAMS.COM

ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN
FON 089-95893552

Erhältlich | Anfang 2010 **Status** | 50% komplett

DEAD RISING 2

kurz & knapp

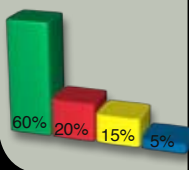
Hersteller | Capcom
Entwickler | Blue
Castle Games
Genre | Zombie-Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Heftige Zombie-Daueraction in einer offenen Nachbildung von Las Vegas.

das ist drin

- Untote
- Chuck
- Waffen
- Rätsel



Wenn in einer Stadt wie Las Vegas die Untoten auferstehen, was braucht man dann zur Verteidigung? Genau: Roulette und Elchgeweih!

Wir schreiben den September 2006. Ein Fotograf namens Frank West besucht ein Einkaufszentrum, die Willamette Mall – Horden von Zombies. Frank nimmt den Überlebenskampf fast ganz allein auf. Anfang 2010 wird Ähnliches erneut passieren, aber diesmal widerfährt das nicht Frank. Der Neue heißt Chuck Greene: schmale Augenschlitze, blonder Igelschnitt, athletische Figur, die kurze Lederjacke eng am Körper anliegend – ein Motocross-Crack. Das Gesicht vielleicht ein bisschen zu kantig und verkiffen, macht Chuck im Vergleich mit Frank einen weniger lässigen Eindruck. Ihn verschlägt es an einen Ort namens Fortune City: eine Zockerstadt, ein Abziehbild von Las Vegas. Neon und Glitter überall. Lichter funkeln vor dunkelblauem Sternenhimmel, das Piepsen und Surren von Spielautomaten dringt aus allen Richtungen ans Ohr. Ein grelles Werbeschild drüben beim Neptune Grill erzählt, dass das Steak nur 8,99 Dollar kostet. Apropos Steak: Schon wanken die ersten Zombies aus den Eingängen des Atlantica-Casinos und des Yucatan-Kinos und strömen in die Straßen – eine Wand aus Fleisch. Dutzende, hunderte, tausende von Zombies. Laut Capcom bis zu 7.000 auf einen Schlag. Und jeder davon will nur das Eine – den Helden packen, ihm die Halsschlagader durchbeißen und von seinem Blut trinken. Aber nicht mit Chuck! Der greift sich Baseballschläger, Kettensäge oder zur Not ein irgendwo herumliegendes Elchgeweih und erteilt jedem einzelnen Angreifer die letzte Abreibung. Rein ins Chaos, draufhauen, fertig. Schnell, temporeich, kompromisslos. »Mach die Welt zu deiner Waffe«, heißt es, als Capcom das Spiel jetzt erstmals einigen wenigen Pressevertretern aus aller Welt zeigt.



✖ Schuss und Schluss

Nicht zu sehen, aber trotzdem da: Schusswaffen. Sobald Chuck die Schnellfeuerkanone an die rechte Schulter anlegt, zoomt die Kamera direkt hinter seinen Nacken, Chuck sprintet im Laufschrift mitten in die Zombie-Horde hinein – der Tanz des Todes beginnt. Die Waffe spuckt, das Mündungsfeuer taucht die Umgebung in ein flackern des Chaos.

Blutrot oder Untot?

- +** Überarbeitetes Speichersystem, mehr Speicherpunkte, kein Bug soll das Durchspielen mehr verhindern
- Bisher sieht's nach wenig Abwechslung aus, Grafik ruckt bei starkem Zombie-Befall deutlich



Gestatten, Chuck Greene. Ich kann beides: Motocross fahren und Untote zu Volltoten befördern.



* Scharfe Schneide

Ebenfalls nicht zu sehen, aber Tatsache: Die Klinge des Katana-Schwerts schneidet da, wo sie trifft. Die Resultate sind alles andere als jugendfrei. Arme purzeln, Schädel werden gespalten, Körper reißt's in der Diagonale entzwei. Heftig, selbst für Hartgesottene.

* Alles ist eine Waffe

Chuck kann jedes Objekt in der Umgebung als Schlagwaffe benutzen. E-Gitarre, Elchgeweih, egal. Blut spritzt, die Angreifer fallen. B-Taste auf dem Controller antippen: Chuck reißt zum Beispiel das Rouletterad aus einem Casinotisch und prügelt's dem nächsten Opfer um die Ohren.

live&online

■ Noch äußert sich Capcom vage. Man habe Pläne für einen Mehrspieler-Modus, heißt es. Ob die allerdings in die Tat umgesetzt werden, das bleibt abzuwarten
■ Dass es Freispiel-Erfolge gibt, davon ist auszugehen

* Die Zombie-Flutwelle

FRÜHER WAREN ES MAL 500...

Etwa vierzehnmals so viele Zombies wie zuvor, das bezeichnet Capcom als die offensichtlichste Neuerung bei »Dead Rising 2« – nämlich, dass bis zu 7.000 vermodernde und verfaulende Kreaturen gleichzeitig den Bildschirm fluten. Nur zum Vergleich: In »Resident Evil 5« bekommen es zwei Helden bestenfalls mit 20 Angreifern zu tun. Die Technik scheint der für »Dead Rising 2« verantwortliche Spielentwickler Blue Castle im Griff zu haben. »Als es an die ersten Planungen für Dead Rising 2 ging«, erzählt Produzent Keiji Inafune gegenüber 360 Live, »haben mir die Capcom-Programmierer versichert, dass man vielleicht 1.500 und maximal 2.000 Zombies auf den Bildschirm malen könne.« Jetzt holt Blue Castle doch mehr heraus, mehr als die dreifache Menge. Allerdings bemerkt der aufmerksame Betrachter ruckende Grafik, identisch aussehende Zwillinge und Drillinge unter den Zombies und außerdem die Abwesenheit einer bemerkenswerten KI. Ein derartiges Gegner-Aufkommen wird also schon aus technischen Gründen die Ausnahme bleiben.



DER MACHER UND SEIN WERK

Grundsätzlich erfindet »Dead Rising 2« das Genre des Zombie-Slashers nicht neu. Capcom bastelt an einer offenen Welt, nicht so gigantisch wie – sagen wir mal – Liberty City, dafür detailreich ausgestattet. Man will alles groß und extrem machen. Das wird ein klarer Fall für Erwachsene, eine hemmungslose Orgie der Gewalt – aber auch grotesk überzeichnet. »Ja, bitte nehmt das Ganze nicht zu ernst. Ich sehe Dead Rising 2 als Persiflage auf das Horror-Genre«, erzählt Capcom-Mann Keiji Inafune im Gespräch mit 360 Live. »Dass wir alles so blutig darstellen, hängt mit der japanischen Kultur zusammen. Wir kennen keinen rabenschwarzen Humor wie ihr im Westen. Deshalb müssen wir, damit unsere Landsmänner das Ganze als Parodie wahrnehmen, so ins Extreme gehen.« Nun, Inafune sollte es wissen. Er zählt in Japan zu den ganz großen Gamedesignern, hat »Street Fighter«, »Mega Man« und »Resident Evil« mit aus der Taufe gehoben.

In welche Richtung »Dead Rising 2« geht, das bestimmt Inafune trotz seiner leitenden Funktion als Produzent keineswegs allein. Capcom verteilt die Arbeiten. Viel Grundsätzliches wird im eigenen Haus erledigt, alles andere vertraut man aber einem Team aus dem kanadischen Vancouver an: Blue Castle Games. Nie den Namen gehört, nie was von denen gesehen oder gespielt? Tatsächlich ist »Dead Rising 2« neben der Take-2-Produktion »The Bigs« die erste Auftragsarbeit für das 2005 gegründete Blue-Castle-Team. Keiji Inafune erklärt die unorthodoxe Entscheidung, einen so wichtigen Titel wie »Dead Rising 2« an ein so junges Entwicklerteam ohne Background abzugeben.

DARUM BLUE CASTLE STATT CAPCOM

Inafune beschreibt Capcoms vor vier Jahren eingeleitete Wachstumsstrategie – dass man zu den größten Spieleherstellern der Welt zählen will, dass man dazu mehr Spielverkäufe in der westlichen ➤

✕ Alles im Eimer

DER MOTOCROSS-KETTENSÄGER

Nach dem Motto »Mach die Welt zu deiner Waffe« soll Einzelkämpfer Chuck so ziemlich jeden Gegenstand aufheben, ihn mit anderen Objekten kombinieren und als Waffe einsetzen können. Bleicheimer plus Bohrmaschine beispielsweise ergeben eine effektive Kombination, sobald man sie einem Zombie über den Kopf stülpt. Das Blut strömt, als wär's ein Wasserfall. Gottlob achtet »Dead Rising 2« gewisse Geschmacksgrenzen, vermeidet die Zurschaustellung allzu widerlicher Details: Dank Eimer beispielsweise sieht man die Fräs- und Bohrarbeiten nicht, der Fantasie bleibt Spielraum. Ähnliches passiert, wenn Chuck eine Metallstange mit je einer Kettensäge an beiden Enden versieht. Wenn das Ding loslegt, fallen die Gegner in rauen Mengen, Einzelheiten sind kaum noch zu erkennen. Nur der hektisch durchstartende Opfer-Zähler am rechten unteren Bildrand lässt erahnen, was passiert. Rekorde purzeln, sobald Chuck zwei Kettensägen an beide Seiten seiner Motocross-Maschine schraubt und in den Zombie-Pulk hineinbeschleunigt. Kurz aufs Gas, nach 10 Sekunden sind 583 Zombies erlegt, nach 20 Sekunden 987 Untote gefallen, einmal die Straße rauf und runter: 1.397 Volltote.



Hemisphäre braucht. »Deshalb soll Dead Rising 2 vom Stil und von der Anmutung her westlicher wirken. Um das zu erreichen, ist der logische Schritt die Zusammenarbeit mit einem westlichen Team.«

Und so ganz unerfahren ist Blue Castle Games ja dann doch nicht. Hinter dem jungen Namen stecken alte Hasen. Die meisten Mitarbeiter sind Ehemalige von EA Canada, haben an den »Madden«- und »Need for Speed«-Titeln gearbeitet. Die Leute bringen viel Erfahrung aus dem Sportspiel-Genre mit. Was das bringen soll, außer dass die Jungs die Wirkung eines Baseballschlägers beim Aufprall auf eine weiche Birne akkurat simulieren können? Nun, Sportspiele leben von realitätsnaher Animation der Menschen. Bei einer Football-Simulation etwa treffen Körper aufeinander, rangeln sich, gehen sich an die Gurgel. Das ist grundsätzlich gar nicht so weit weg von dem, was in »Dead Rising 2« passiert, was aber nicht automatisch das Spielerlebnis intensiviert. Die uns vorgestellte Demoversion von »Dead Rising 2« zeigt zwar unzählige Zombies, aber auch eine kümmerliche KI. Jeder Einzelne der 7.000 mümmelt nur stumm vor sich hin, kämpft sich langsam dem Helden entgegen. Zeichen von Intelligenz oder zumindest Reaktion sind nur erkennbar, wenn der Spieler einem der Halbtoten zu nahe kommt und der ihm an die Gurgel geht – was einen kurzen Quicktime-Event zur Folge hat.

Kurz gesagt, viele Zombies machen noch kein gutes Spiel,

oder, Herr Inafune? »Das stimmt natürlich. Das hier ist auch nur als Demonstration unserer Technik gedacht. Du wirst solche Horden nur selten sehen – wenn überhaupt. Wir wollen zeigen, dass wir die Technik beherrschen und zu verstehen geben, welche Freiheiten beim Gamedesign sich uns dadurch eröffnen. Wir können dramatische Situationen zuspitzen, können Panik im Spieler sehr gezielt auslösen.«

MEHR ALS NUR EIN ZOMBIE-SLASHER?

Der Spannungsaufbau soll in einer ganzen Reihe von Gameplay-Facetten wurzeln. Druck zum Beispiel, da eine tickende Uhr zur Eile antreibt. Auch werden Waffen nach einer gewissen Zeit zerbrechen, so dass man sich flugs nach was Neuem umsehen muss. Und es soll menscheln. Inafune verspricht reichlich Dialoge, Kamerafahrten und vergleichbare Stilmittel, die mit der Heldenfigur und seinen Schicksalbegleitern vertraut machen sollen. Präzisere Angaben will Inafune aber erst im Laufe des Jahres machen. PR-Strategie. Man will das Interesse langsam schüren.

Nun, fragen wir eben unsere Leser: Was erwartest du dir von »Dead Rising 2«? Sag Deine Meinung im Forum auf www.360-live.de. Die Redaktion jedenfalls wünscht sich Tempowechsel und Höhepunkte abseits von Zombie-Flutwellen, anders geartete Kreaturen, gern auch Tiere. Und Angreifer, die mehr können als nur keuchend dem Helden entgegenzuwanken. Wurden nicht zuletzt einigen Untoten anlässlich »Resident Evil 5« Ansätze einer KI erfolgreich implantiert? Das würde »Dead Rising 2« sicher ebenso gut stehen.

Richard Löwenstein

360LIVE sagt...

Hemmungsloser Zombie-Slasher, der zumindest technisch bisher einen guten Eindruck macht.

HITPOTENZIAL

7.5 von 10

ADVENTINITY III

EGGO DRACOMIS





www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE

© 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.
Entwickelt von tri-Ace Inc.

STAR OCEAN und THE LAST HOPE sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd.
SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

SQUARE ENIX®

STARBUCKS®

THE LAST HOP™



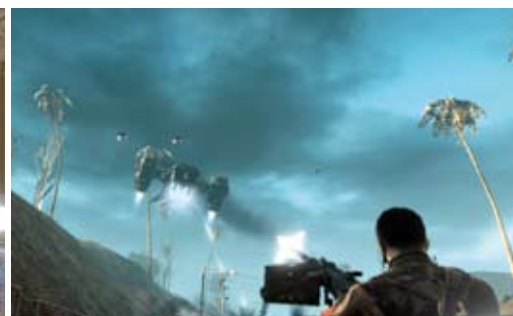
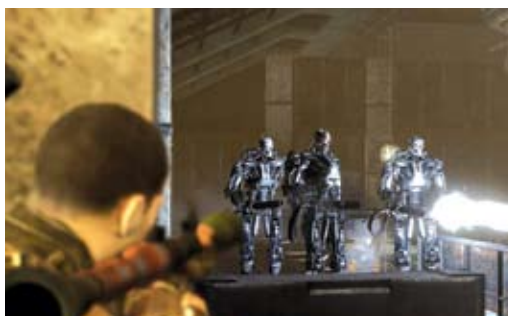


WWW.DIVINITY2.COM

Divinity 2: Ego Draconis © 2008 dtp entertainment AG and Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Erlösend oder enttäuschend?

- +** Annehmbarer Koop-Modus, elf Erfolge für schnellen Gamerscore, Trefferzonen und Sammelobjekte optisch auffällig markiert
- Klobige Animationen, schäbiges Deckungssystem, Koop-Sitzung bricht ab, sobald sich beide Spieler zu weit voneinander entfernen



Erhältlich | 29. Mai 2009 | Status | 98% komplett

TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG

kurz & knapp

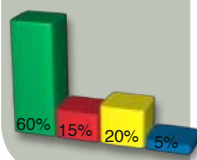
Hersteller | WB Games
Entwickler | Grin
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Abwechslungs-
armes Deckungs-
Scharmützel gegen
die Silizium-Schergen
von Skynet.

das ist drin

- Killermaschinen
- Trümmerfelder
- Koop-Sperrfeuer
- Rail-Shooting



Endzeitstimmung ohne Lichtblicke.

Generell sind wir als unabhängige Redaktion darum bemüht, jedes neue Spiel vor Veröffentlichung im Testteil zu sezieren – ob nun hier im Magazin oder auf www.360-live.de. Manchmal klappt's aber halt nicht. Bei diesem Spiel etwa erlaubt der Hersteller keine Rezension vor der Veröffentlichung am 29. Mai. Eine ungewöhnliche Maßgabe, die journalistische Neugier weckt. Also haben wir uns mit einem nahezu vollendeten Vorabmuster befasst. Und schon wird deutlich, weshalb der Hersteller kein Interesse an allzu intensiver Berichterstattung zeigt, bevor das Werk an den Mann gebracht ist. Noch dazu im Zeitfenster der E3-Messe, wo man mit Informationen über tolle Spiele-Produktionen förmlich überflutet wird. In so einem Umfeld würde die Besprechung eines solchen 08-15-Third-Person-Shooters wohl kaum kaufanregende Funktion haben.

Gleich nach Start macht sich der Eindruck breit, der Entwickler Grin hätte lediglich sein maues Actiongame »Wanted« – Test in der letzten Ausgabe – recycelt und mit neuen Texturen geschmückt. Das hier sieht unfassbar ähnlich aus – auch ähnlich ab-

wechslungsarm. Immer dieselben Angreifer, immer dieselben Waffen. Die Grafik ist durch Erdtöne geprägt – alles grau und braun, kaum ein Lichtblick, kaum Effekte dazwischen. Zudem sieht man aufgrund der Kameraführung immer nur des Helden Rückansicht. Feine Sache bei einer Lara Croft. Aber hier? Ein Rücken wie ein Besenstil, darunter ein Hintern wie ein Wackeldackel, das sieht künstlicher aus als ein T-1000. Den gibt's hier übrigens nicht, dafür humanoide T-600 und blecherne Spinnen-Bots: beide allgegenwärtig, beide mit schweren Gatling-Guns bewaffnet. Als effektivste Überlebensstrategie bleibt das koordinierte Sperrfeuer aus der Deckung heraus im Koop-Modus – also online oder zu zweit auf dem geteilten Bildschirm. Während ein Spieler die Horde umflankt und den Silizium-Hirnen von hinten die Lebensgeister kilt, sorgt der andere frontal für Ablenkung. Blöd nur, dass die Koop-Kampagne zickt, sobald sich Spieler weit voneinander entfernen. Sogar Abbrüche sind während des Tests vorgekommen.

Ist John als Einzelkämpfer unterwegs, tut er sich mit wechselnden KI-Begleitern zusammen, die aber hauptsächlich als Zierrat

fungieren. Aufgelockert werden die Zu-Fuß-Schießereien durch Rail-Shooting-Sequenzen. Dann klemmt sich John hinter Geschütze von Zügen oder Buggys und beschäftigt sich beispielsweise mit Robot-Bikes und deren Miniguns oder nimmt die angenehm deutlich markierten Schwachpunkte fliegender Angriffsjäger unter Feuer. Doch zwischen diesen paar Höhepunkten herrscht zu viel Leerlauf, Langeweile und Frust. Wieso gibt's keine Ausweichmanöver? Muss sich das Deckungssystem so sperrig anfühlen? Als Vorab-Fazit bleibt: großer Name, wenig dahinter. Test und Wertung ab 29. Mai auf www.360-live.de.

Jan Heinrich/rl

360LIVE sagt...

Ein weiterer Phyrus-Sieg für mäßige Lizenz-Action. Starker Name, fades Game – das wird HITPOTENZIAL nix.

4.5 von 10



**GAMEPLAY
HAND DRAUF!
ERSTMALS GESPIELT**

Erhältlich | Ende 2009 | Status | 70% komplett



kurz & knapp

Hersteller | Capcom
Entwickler | Air Tight Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Abwechslungsreicher Third-Person-Shooter mit Zu-Fuß- und Flug-Action.

das ist drin

- Zu-Fuß-Action
- Flug-Action
- Sci-Fi-Atmosphäre
- Fiese Aliens



Wills handfestes Argument: Geht die Munition zur Neige, kann er Aliens im Nahkampf die Waffe abnehmen.

DARK VOID

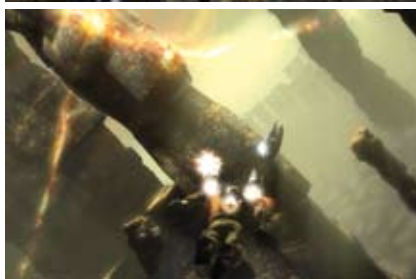
Der Eindruck nach der ersten Begegnung mit diesem Sci-Fi-Shooter: Verwirrung...

Irgendwann in ferner Zukunft. Die Menschheit muss sich mit einer außerirdischen Zivilisation auseinandersetzen, die keineswegs freundliche Absichten hegt – diese Erfahrung macht jedenfalls ein Kerl namens Will. Als es den Piloten eines Raumfrachters in die Alien-Dimension verschlägt – das so genannte Dark Void – sieht er sich sofort mit aggressiven Nachstellungen konfrontiert...

So erzählt es Capcoms kommender Third-Person-Shooter, jetzt erstmals zum Probespiel freigegeben. Mit »Resident Evil 5« und »Bionic Commando« haben die Japaner zuletzt eindrucksvoll belegt, dass sie ihr Handwerk verstehen. Ganz ähnlich wie beim ebenfalls in der Entwicklung befindlichen »Dead Rising 2« und den Heimversionen von »Street Fighter IV« trifft Capcom erneut wesentliche Design-Entscheidungen im eigenen Haus, überlässt den Großteil der Arbeiten aber einem externen Team: Air Tight Games, dem Namen nach ein Newcomer, tatsächlich aber ein Haufen erfahrener US-Boys. Mitbegründer ist unter anderem Ed Fries, der

für Microsoft die Game Studios mit aufgebaut hat.

Nun soll »Dark Void« wie großes Kino wirken, eine spielbare Sci-Fi-Heldensaga. Ergo hat man Hollywood-Profis mit an Bord geholt, unter anderem Nathan Crowley und Bear McCreary – der eine Production-Designer von »The Dark Knight«, der andere Soundtrack-Verantwortlicher der TV-Serie »Battlestar Galactica«. Dem Drumherum kommt entscheidende Bedeutung zu. Will und seine Mitkämpfer sollen Charakter haben. Dialoge, Kamerafahrten und weitere cineastische Stilmittel sollen entschlüsseln, was das Void ist. Nun, in den bisher gezeigten Etappen wirkt eben dieses zwar nicht allzu fremdartig, weckt aber erfolgreich Empfindungen irgendwo zwischen Staub und Hightech, Gefahr und Aufbruchstimmung. Man möchte die dreckigen Canyons kennenlernen, möchte den klinisch reinen Weltraumbahnhof vom Alien-Gesocks säubern. Capcom verspricht weitere, völlig anders geartete Kulissen.



1 × Superwaffen

WILL UND SEINE SPIELZEUGE

Der besondere Reiz an Shootern mit Alien-Thema ist sicherlich, dass man Neues und Fremdartiges zu entdecken hofft – nicht zuletzt interessante Waffensysteme. Bisher kann man nur Impulskanonen und Schnellfeuer-gewehre ausprobieren. Fühlen sich kräftig an, ist allerdings nicht übertrieben originell. Mehr Einfallsreichtum steckt in der »Schmerzgranate«. Die löst beim Aufprall eine sich ausdehnende Energiehalbkugel aus, die alle darin gefangenen Kreaturen peinigt. Eigentlich ist dies eine Waffe in Händen der Aliens aus dem Void, aber da man Kampfgerät aus den Klauen Gefallener sammeln und sich zu Eigen machen darf, lässt sich der Spieß leicht umdrehen.



2 × Vertikale Action

DAS RAUF-UND-RUNTER-SPIEL

1 Häufig löst sich das Gameplay aus der zweidimensionalen Ebene, soll heißen: Während sich die Action beim ähnlich aussehenden und ähnlich gearteten »GoW« meistens auf Höhe des Horizonts konzentriert, bezieht »Dark Void« sehr viel mehr von der Umgebung mit ein. Oben und unten eben.

2 Der Jetpack-Treibsatz auf dem Rücken öffnet den Raum für eigenwillige Aktionen. Man kann – sofern es sich um offenes Gelände handelt – die Umgebung erkunden, bis unsichtbare Grenzen den Protagonisten sanft zurückschubsen. Landungen sind praktisch überall möglich, auch auf Alien-Schiffen.

3 Die Zu-Fuß-Action spielt ebenfalls mit Richtungswechseln. Beispielsweise muss Will den Aufstieg an einem Energieturm über eine Kaskade rotierender Plattformen meistern. All das soll die Baller-Action entspannen, auflockern, intensivieren. Täte es wohl auch, wäre da nicht die Steuerung...



Nun soll sich »Dark Void« in engen Korridoren geradlinig, im weiten Gelände dagegen freiheitlich anfühlen. Symbolisch dafür steht der Jetpack, der Raketenrucksack auf Wills Rücken. Stets einsatzbereit dient er als Basis für eine abwechslungsreiche Mischung von Herausforderungen. Gemeinsam mit Kameraden ins Alien-Feuer hetzen, ballern, in Deckung abrollen, per Zoomvisier akkurat oder mit einer Hand lässig über die Deckung feuern, das treibt vorwärts und wirkt motivierend. Die Aliens kämpfen halbwegs clever, schocken gelegentlich mit Blitzattacken aus dem Hinterhalt – gut so! Hier und da kommt es zu ausgeprägten Höhepunkten, etwa wenn ein XXL-Metallic-Biest ins Bild schwebt und den Spieler mit überlegenen Power-Projektilen zum Kampf aus der Deckung zwingt.

Nur, man kann halt jederzeit abheben, die Schlacht verlassen und sich frei fühlen wie ein Vogel. Y-Taste, Zündung, und dich katapultiert's in die Luft. X-Taste, und der Jetpack verfällt in den Schwebemodus – perfekt, wenn man ein Ziel zu Boden oder in der Luft akkurat unter Feuer nehmen will. Die Basismanöver gehen nach fünf Minuten der Eingewöhnung gut von der Hand. Mit etwas Übung dreht sich Will putzmunter zwischen den Wänden einer tiefen Schlucht, stürzt sich mit einem Affenzahn der Wand entgegen und rettet sich einen Wimpernschlag später vor dem Aufprall mit

einem Ausweichmanöver zur Seite. Man kann so einige Kämpfe umgehen und Herausforderungen abseits vorgegebener Wege suchen. Der Jetpack erlaubt die Landung auf Vehikeln, die nicht Teil der zentralen Gameplay-Choreographie sind. Wenn beispielsweise Alien-Ufos herumschwirren – warum nicht eines davon kapern, den Piloten im Quicktime-Reaktionstest aus der Kanzel reißen, das Steuer übernehmen und Alien-Flaktürme mit reißerischen Sonstwas-Projektilen abwracken, statt mit dem Kleinkaliber in Wills Gepäck.

So vielversprechend sich das alles anlässt, die Steuerung wirkt verkrampft. Wenn Will sich beispielsweise durch einen Energieturm nach oben kämpfen soll, muss man rotierende Plattformen von unten anspringen, sich festklammern, über die Kante nach oben stemmen, parallel auf Alien-Beschuss achten, binnen weniger Augenblicke mit einem halben Dutzend Tasten jonglieren, dabei Gefahren neben, über und unter sich im Blick behalten, von Hand Kamera bzw. Visier nachführen – das alles ist ein bisschen verwirrend, daran ändern die eingeblendeten Tasten-Symbole wenig. Wenn außerdem Jetpack-Landungen so häufig misslingen wie im Probespiel, dann ist Frust unausweichlich. Zuverlässige Ziel- und Landehilfen wären angebracht, die Steuerung gehört entschlackt, dem Spieler Arbeit abgenommen, wenn sich

das flüssig und frustfrei anfühlen soll. Auch das Design irgendwo zwischen »Alien« und »I, Robot« könnte noch einen Schuss Eigenständigkeit vertragen: Auf die Wiedererkennbarkeit der »Unreal Engine 3« könnten wir verzichten.

Keine Frage: Die derzeit zur Verfügung stehende Version ist noch in einem unfertigen Zustand. »Dark Void« hat das Zeug zu ganz großem Kino. Jetzt muss halt der Feinschliff passen. Zeit dafür bleibt genug: Vor Ende 2009 ist mit »Dark Void« nicht zu rechnen.

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Schöne Grafik, tolles Flair, abwechslungsreiches Gameplay. Aber diese Steuerung...

HITPOTENZIAL

7.0 von 10

RED DEAD REDEMPTION

Rot und tot und glücklich dabei: So spielt sich der Western-Knaller.

kurz & knapp

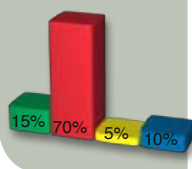
Hersteller | Rockstar
Entwickler | Rockstar
 San Diego
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Western-Action mit offener Spielwelt. Eigentlich wie »Gun«, nur deutlich besser.

das ist drin

- Prärie
- Schießereien
- Ökosystem
- Zufallsereignisse



Nach langer Durststrecke scheppert es endlich wieder im Wilden Westen. Ab Anfang Juli lassen es die McCall-Brüder in »Call of Juarez: Bound in Blood« ordentlich krachen, im Herbst folgt ein Kerl namens John Marston, ein ehemaliger Gesetzloser, der sich letztendlich doch für ein friedlicheres Leben mit einer Familie entschieden hat. Relativ schnell holt ihn seine Vergangenheit jedoch ein.

Das Spiel ist zeitlich gut 50 Jahre nach »Red Dead Revolver« angesiedelt, zur Zeit der Wende ins 20. Jahrhundert. Die wilden Gebiete werden immer weniger, die Industrialisierung hält Einzug. Aber auch der Staat will den »Wilden Westen« endgültig bändigen. Dafür ist die Behörde »The Bureau« zuständig, aus der später das FBI wird. Die Agenten gehen dabei äußerst brutal vor und stellen den Ex-Revolverhelden schließlich vor ein grausames Ultimatum. Um welches es sich genau handelt, wollen die Entwickler bei einer ersten Vorführung des Spiels noch nicht verraten.

Kenner des Vorgängerspiels müssen sich neben dem neuen Helden auch sonst umgewöhnen. Statt in lineare Level schlägt es Marston in eine offene Spielwelt, die von der Fläche her größer sein soll als Liberty City in

»GTA IV«. Das Ganze lässt sich in drei Teile gliedern: das heruntergekommene Grenzland mit zahlreichen Geisterstädten, das etwas freundlichere Grasland im Norden und ein Teil von Mexiko. Wer mit Niko Bellic durch Liberty City gestiefelt ist, wird sich auch im Westen zurechtfinden. Speziell das Spiel-Interface weist einige Parallelen zum Gangster-Epos auf. Das beginnt bereits bei der Minikarte in der unteren linken Bildecke, die Missionsgeber, Feinde und Geschäfte anzeigt. Groß ist natürlich die Neugier, wie die Missionen verlaufen. Die drei bisher gezeigten Aufträge sind bereits herrlich abwechslungsreich. Zu Beginn muss der Ex-Gesetzlose mit einem Sheriff eine Freundin namens Bonnie aus den Händen von Banditen befreien. Die verlangen als Austausch einen ihrer Kollegen. Als Übergabe-Ort soll eine heruntergekommene Geisterstadt fungieren. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass die Ganoven eigentlich Marston tot sehen wollen. Eine Schießerei beginnt. Und schon fällt eine weitere Parallele auf: Der Revolverheld kann sich per Knopfdruck an beliebige Deckungsmöglichkeiten heften und von dort aus feuern. Das können Wände, Zäune, aber zur Not auch Pferdekadaver sein. Kenner des Vorgängerspiels erinnern sich sicher an die »Dead Eye«-



Dieser Screenshot lässt vermuten, dass Poker zu den Minispielen gehört. Aber nicht vergessen: Wer blufft, stirbt!

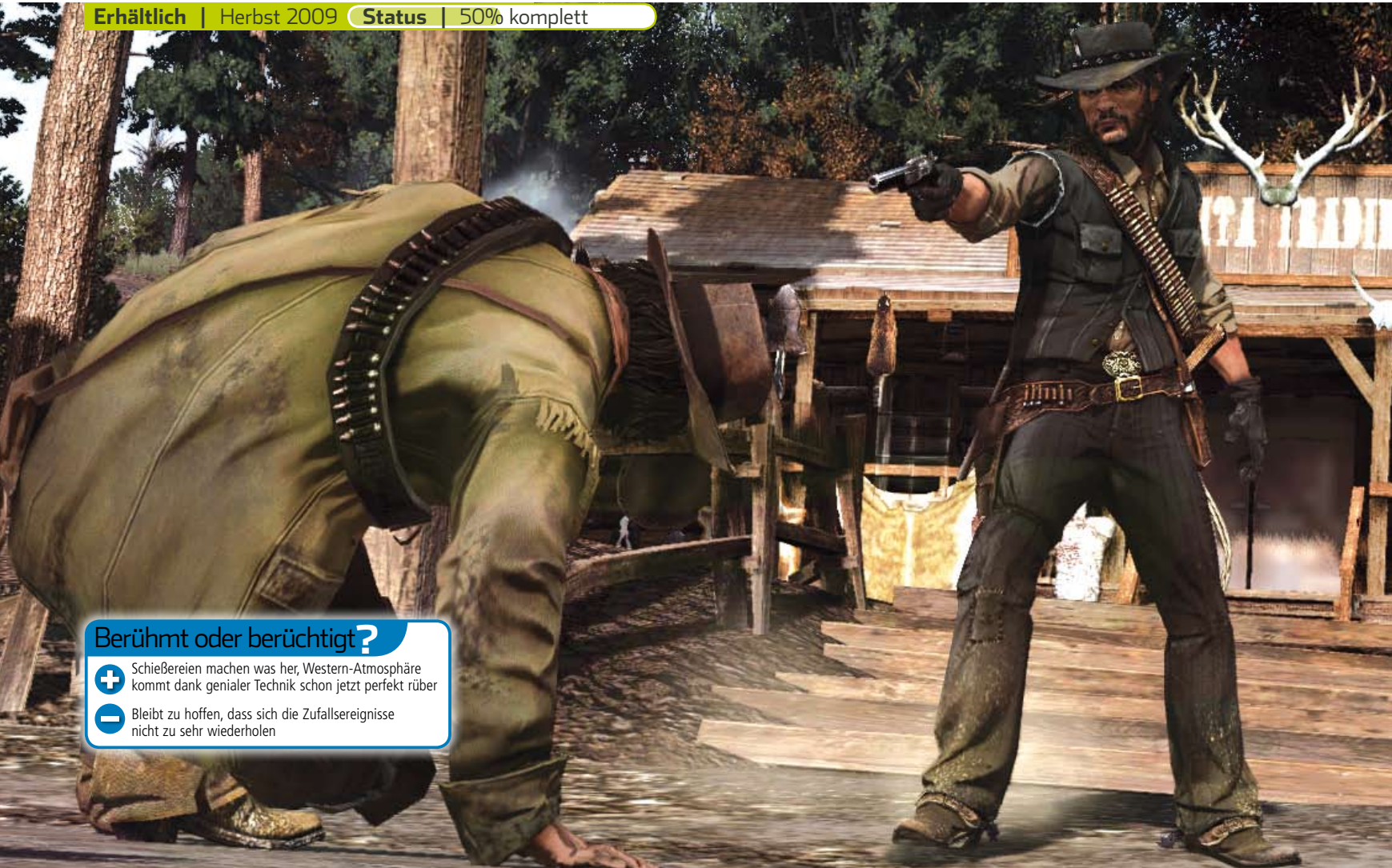


Wer das mag, kann sich seine Wildpferde selbst einfangen, zähmen und auf Wunsch sogar weiterverkaufen – die Vorteile einer offenen Welt!

Erhältlich | Herbst 2009 | Status | 50% komplett

Berühmt oder berüchtigt?

- ⊕ Schießereien machen was her, Western-Atmosphäre kommt dank genialer Technik schon jetzt perfekt rüber
- ⊖ Bleibt zu hoffen, dass sich die Zufallsereignisse nicht zu sehr wiederholen



**1***** Soundtrack****DER GUTE TON**

Wir erinnern uns: »Red Dead Revolver« hat vor allem mit seinem Soundtrack überzeugt, mit einer Fülle lizenzierter Kompositionen aus Italo-Western wie »Django« oder »Für ein paar Dollar mehr«. Wie es bei »Red Dead Redemption« aussieht, ist noch nicht ganz sicher. Wegen der offenen Spielstruktur wollen die Entwickler aber eher auf eine dynamische Musikuntermalung setzen, die ihr Tempo nach der Action auf dem Schirm ausrichtet. Die bereits gehörten, selbst komponierten Stücke machen schon was her – und das, obwohl diese bisher als Platzhalter fungieren. Ausschließen mag der Entwickler Rockstar San Diego einige Lizenzstücke aber dennoch nicht.

2*** Schießereien****ÜBER STOCK UND STEIN**

1 **Deckung ist** essentiell, denn Revolverheld Marston ist nicht unverwundbar. Allerdings funktioniert das Schadenssystem wie bei modernen Ego-Shootern: Je schwerer der Held getroffen ist, desto blutiger färben sich die Bildschirmränder. Eine Verschnaufpause bringt aber Heilung.

2 **Wer schon** immer mal einen Zug kapern wollte, bekommt hier seine Chance. Marston muss jedoch aufpassen: Er kann zwar die Pferde der Gegner ausschalten, aber auch sein eigener Gaul kann sterben, und dann ist Schluss mit der Verfolgung.

3 **Neben Pferden** und Zügen kommen natürlich auch Kutschen zum Einsatz. Die klassischen Fortbewegungsmittel sollen für ein ganz besonderes Spielgefühl sorgen. Bleibt zu hoffen, dass sich die virtuellen Pferde nirgends verhaken...

3**live & online**

■ Bisher noch keine Informationen zum Thema Mehrspieler-Modus, ganz ausschließen kann man Mehrspieler-Duelle jedoch nicht. ■ Erfolge sind natürlich sicher, bestimmt für das Erledigen von Story-Missionen; allerdings kann man sicher sein, dass sich Rockstar in dieser Hinsicht einiges einfallen lässt



Funktion. Die ist diesmal wieder an Bord: Auf Knopfdruck startet ein Zeitlupen-Modus, und der Revolverheld kann einzelne Körperpartien anvisieren und anschließend ein Trommelfeuer auf den Feind loslassen. Dieses Konzept hat auch »Call of Juarez« mit dem Konzentrations-Modus übernommen. Die Schießereien sehen bereits in der frühen Version ziemlich genial aus, woran die Kombination aus »Euphoria«-Physik-Engine und Rockstars eigener »RAGE«-Engine einen großen Anteil hat. Getroffene Gringos halten sich die Seite und fallen vornüber von Dächern, verwundete Pferde bäumen sich auf und werfen ihre Reiter ab. Apropos Pferde und Reiter: In der zweiten gezeigten Mission muss Marston einen fahrenden Quacksalber vor wütender Kundschaft beschützen. Auf der Kutsche des Händlers holt er mit einer Winchester Reiter um Reiter aus dem Sattel. Die dritte Mission hievt den Helden dagegen selbst in den Sattel eines Pferdes. Zusammen mit einigen Soldaten der mexikanischen Armee soll er einen Postzug eskortieren und vor Plünderern beschützen. Praktisch, dass Marston auch vom Rücken eines Pferdes schießen kann. Die Steuerung

wird dabei genau so sein wie zu Fuß. Wenn der Held zielt, läuft sein Gaul dank cleverer KI selbstständig voran. Das macht das Ganze dynamisch und ist daher begrüßenswert.

Eine offene Spielwelt bringt allerdings herzlich wenig, wenn in ihr nichts passiert. Deshalb greifen die Entwickler auf Zufallsereignisse zurück: Banditen überfallen Postkutschen, oder Wanderer werden von wilden Tieren angegriffen. In den Siedlungen kann sich Marston nicht nur neue Aufträge beschaffen, sondern auch Waffen und Gegenstände kaufen, sich im Saloon entspannen oder eine Runde »Five Finger Filet« spielen, bei dem er mit dem Messer so schnell wie möglich in die Zwischenräume seiner Finger sticht, ohne sich zu verletzen. Sämtliche Örtlichkeiten sind schon jetzt bis auf den Spucknapf detailliert. Grafisch am beeindruckendsten ist das Zusammenspiel aus Licht und Schatten zu den unterschiedlichen Tageszeiten. Wenn in der Dämmerung die Schatten der Kakteen und Wüstengräser immer länger werden, könnte selbst der härteste Ganove das Lied vom einsamen Cowboy anstimmen – vielversprechende Aussichten. Bleibt

nur zu hoffen, dass das Treiben über die komplette Spielzeit so stark von Abwechslung geprägt ist wie beim bisher gezeigten Material. Auch zum Verlauf der Geschichte halten sich die Entwickler noch relativ bedeckt. Trotzdem: Das hier hat das Zeug, selbst Western-Muffel auf den wahren Weg des Colts zu führen. Hoffentlich bleibt's beim Erscheinungstermin im Herbst dieses Jahres!

Nicholas Buracas**360** LIVE sagt...

Was Rockstar anfasst, das wird zu Gold. Dieser Shooter könnte selbst für Western-Muffel mehr **HITPOTENZIAL** als interessant werden.

8.5 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

DEINS!
JETZT!

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den schwarzhumorig-bösen Action-Strategie-Mix »Overlord 2« von Codemasters dazu. Spiele den unartigen Oberfiesling, und schare deine Schergen um dich – **Und zwar pünktlich zum Spiel-Release ab 25. Juni!** Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den humorvollen Action-Strategie-Mix »Overlord 2« gegen eine Zuzahlung von nur 29 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

»Kaum zu glauben, dass eine Mischung aus Action, Strategie und Witz so gut von der Hand gehen kann!«

360 Live Ausgabe 05/09



* JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360-Live-Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr (12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich). Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 29,- Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandsbedingungen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Overlord 2« gegen eine Zuzahlung von nur 29,- Euro dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Overlord 2« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

☐ Ja, ich will »Overlord 2« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 16 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 29,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe.

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.

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION

(verantwortlich für den Inhalt)

Richard Löwenstein

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Clarissa Gallist

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: vertriebservice@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,

Tassilostraße 7, 81541 München

E-Mail: verlag@360-live.de

Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live

Tassilostraße 7 / Rückgebäude, 81541 München

E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München
360 Live nutzt gelegentlich in Teilen Inhalte des X360-Magazins von Imagine Publishing, Bournemouth, England.
Covermotiv: Divinity 2: Ego Draconis
Bildmotive von www.pixelo.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q1/2009): 18.308 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 | mit seinem neuen Macbook herum

FREUT SICH AUF | »Colin McRae: Dirt 2«, »Bioshock 2«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent_K

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Bionic Commando«, »Der Pate 2«

FREUT SICH AUF | »Operation Flashpoint: Dragon Rising«, »Need for Speed: Shift«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Action, Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE | Speedminton im Park um die Ecke

FREUT SICH AUF | »Dark Void«, »Borderlands«



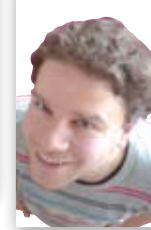
SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Guitar Hero: Metallica«, »Star Ocean: The Last Hope«

FREUT SICH AUF | »Venetica«, »The Beatles: Rock Band«



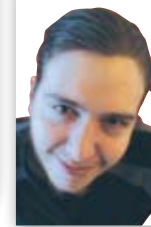
SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

SPIELT GERADE | »Riddick: Assault On Dark Athena«, »Mass Effect«

FREUT SICH AUF | »Lost Planet 2«, »Dragon Age: Origins«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Type422

GENRES | Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Empire: Total War« (PC), »Bionic Commando«

FREUT SICH AUF | »Red Dead Redemption«, »Alan Wake«



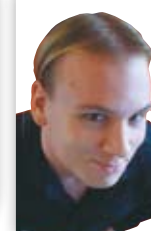
MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Discworld« (PC), »Wanted: Weapons of Fate«

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem Forever«, »Bioshock 2«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Cyntec

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

SPIELT GERADE | »Batman: Arkham Asylum«, »Guitar Hero: Metallica«

FREUT SICH AUF | »Final Fantasy XIII«, »Assassin's Creed 2«

So werten wir

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

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

8.0 bis 9.4 Spiele dieser Top-Kategorie zählen zum Besten vom Besten. Muss-Titel, die Liebhaber des jeweiligen Genres auf jeden Fall wochenlang unterhalten.

7.0 bis 7.9 Gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die Spitzenklasse fehlt es an Feinschliff oder an Ideen, aber man wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können zugreifen.

5.0 bis 6.9 Das Mittelfeld. Als Liebhaber des Genres kann man immer noch Spaß haben, sofern einen Abstriche bei Look, Spieltiefe oder Bedienungskomfort weniger kümmern.

Bis 4.9 Dieser Titel hat ernste Mängel. Sieht langweilig aus, zickt bei der Steuerung, nervt mit einer umständlichen Bedienung, oder alles zusammen. Erst anspielen, dann kaufen!

Auszeichnungen



Die goldene Auszeichnung
»Spiel des Monats«
verleihen wir einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



Die silberne Auszeichnung
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

RED FACTION GUERRILLA

Erhältlich | 05. Juni 2009

kurz & knapp

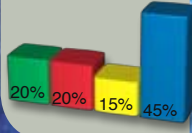
Hersteller | THQ
Entwickler | Volition
Preis | ab 60 Euro
Genre | Third-Person-Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Erst die offene Welt erkunden – dann zerstören. In diesem Shooter stecken etliche einzigartige Ideen.

das ist drin

- Zertrümmern
- Sprengen
- Zerquetschen
- Aufstände anzetteln



Nur ein weiterer Sci-Fi-Shooter? Von wegen: Das hier ist Abrisskommando und Actionüberraschung in einem!

Willkommen auf dem Mars in einer gar nicht allzu fernen Zukunft. Das erste Render-Video stimmt mit hübschen Bildern auf die nachfolgende Action ein. Die Story: Als Alec Mason seinen Bruder Dan auf dem Mars besucht, trifft er auf eine Gesellschaft am Abgrund. Menschen flüchten von der Erde zum Roten Planeten, erhoffen sich ein besseres Leben und finden doch nur Verfall und Ausbeutung. Hier hat die Earth Defence Force – kurz EDF – das Sagen. Mega-Konzern und Terror-Regime in einem, zwingt die EDF Mars-Immigranten unter unmenschlichen Bedingungen zum Rohstoffabbau. Als Dan von den Handlangern der EDF erschossen wird, schließt sich Alec der Widerstandsbewegung »Red Faction« an und kämpft sich im Handumdrehen in die Kommando-Ebene hoch: Einfacher Arbeiter legt sich mit fiesen Drahtziehern an und wird zum heldenhaften Menschenretter – Parallelen zu Schwarzeneggers Sci-Fi-Streifen »Total Recall« sind unübersehbar.

GEOMOD IST TOP

Die von der EDF durch Terraforming bewohnbar gemachten Areale sind in sechs Sektoren gegliedert: Parker, Dust und Oasis als Zufluchtsstätten der Arbeiterklasse, die Badlands und die Free Fire Zone als ödes

Brachland und die Hauptstadt Eos, in der die EDF residiert. Das Gebiet mit seiner enormen Größe erinnert an Liberty City aus »GTA IV«, ist zwar nicht ganz so detailliert dargestellt, weist aber Gemeinsamkeiten auf: regen Straßenverkehr, Lagerhallen zum Speichern und Aufrüsten und vor allem das Gefühl, machen zu können, worauf man Lust hat. Ein Sci-Fi-Shooter in einer offenen Welt – dass das so gut funktioniert?!

Alec ist zu Spielbeginn nur mit Pickel und Haftminen ausgerüstet, beides Relikte seiner Tätigkeit als Bergarbeiter. Die Karte zeigt erste Missionen, eine davon wird Alec von seinen Faction-Kumpels besonders ans Herz gelegt: Zerstöre ein nahe gelegenes EDF-Gebäude. Alsdann: Ziel auf der Karte markieren, rein in den Truck, der gelben Linie zum Einsatzziel folgen – klappt gut. Der EDF-Stützpunkt scheint unbewacht, mit LT- und RT-Schultertaste schwingt Alec den Vorschlaghammer, zerlegt das Gebäude Stück für Stück. Sofort fällt die Wirkung der »Geomod 2.0«-Physikengine auf: Während sich lose Steine relativ bald aus der Struktur lösen, brauchen Stahlträger mehr Zuwendung. Konzentriert man sich auf tragende Wände, fällt das gesamte Konstrukt in sich zusammen. Sprengstoffe beschleunigen die Abriss-Party. In den folgenden Stunden erarbeitet sich Alec ein beachtliches Inventar an



Die Anhänger von Alec und seiner Roten Fraktion legen teils beachtliche Feuerkraft an den Tag.

**NUR IN 360 LIVE
 ERSTER TEST
 EXKLUSIVE BILDER!**



✱ Mehr Bilder und Leserumfrage: Mehrspieler-Komponente – nützlich oder entbehrlich?
Außerdem: Infos zum »Guerrilla«-Redaktions-Mehrspieler-Event

Revoluzzer oder Däumchendreher?

- +** Unverbrauchte Ideen, tolle Science-Fiction-Atmosphäre, ausgefallenes Waffenarsenal
- Teilweise sehr knackiger Schwierigkeitsgrad, leichter Zeilenversatz im 1080p-Modus, kein Koop-Modus



Das Spiel in Zahlen

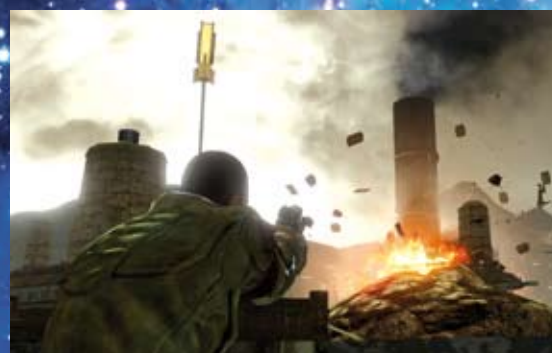
20 Missionen, über 70 Guerilla-Aktionen, 3 Schwierigkeitsgrade – auch im Spiel wechselbar, in 15 Stunden im Eiltempo durch die Kampagne, 10 Rucksäcke bestimmen die Klassen im Mehrspieler-Modus, 3 verschiedene Kampfläufer-Typen.



Kristalle wie dieser symbolisieren Erzvorkommen. Wer die sucht und sammelt, kann das Zeug später in bessere Ausrüstung ummünzen.



Die mächtigen Explosionen knallen so richtig rein. Danach taucht realitätsnaher Schleier das Bild für kurze Zeit in düsteres Grau.



Trotz klasse Fernsicht bleibt der Bildaufbau flüssig, keine Pop-Up-Grafikfehler weit und breit. So muss das sein.

Waffen und Upgrades, das mehr Schaden anrichtet als jede Abrissbirne – klasse fühlt sich das an! Die Übersichtskarte füllt sich im Lauf der Zeit, zeigt neben den Basisaufgaben reichlich Guerilla-Aktionen.

Blöd nur, dass die EDF gleich in Hundertschaften antritt. Die bösen Buben sind mit schweren Waffen ausgerüstet und setzen Alec mit gepanzerten Fahrzeugen unter Druck. Balern reicht da oft nicht, man muss Hirn in die Waagschale werfen, muss sich durch gezieltes Zerstören bestimmter Gebäudeteile Deckung schaffen, die EDF-Leute mit ferngezündeten Sprengsätzen ausknocken. Die Gegner-KI zeigt sich durchschnittlich begabt, aber aggressiv ausbalanciert. Die Jungs feuern wild und gern, machen richtig Zunder. Über den Spielverlauf hinweg werden die EDF-Trupps größer und feuerkräftiger, verändern Taktiken und nötigen den Spieler zur Anpassung der eigenen Vorgehensweise.

Das Kampfsystem ist zwar durchschaubar gehalten, dennoch fordern die Kämpfe gutes Timing und situationsbedingtes Handeln. Man

vermisst wenig, den Adrenalinschub wahrer Bosskämpfe aber doch. Ab und zu mit dem Vorschlaghammer Drahtzieher vermöbeln, ist kein Ersatz. Gefühls-Wallungen stellen sich eher bei truppenintensiven EDF-Aufmärschen ein. Hochdynamische Kameraführung, fette Explosionen in Kettenreaktionen, Schutt und Asche überall – spätestens ab Spielmitte kommt es zu rauschähnlichen Zuständen. Die schweren Waffen machen schon nach kurzer Zeit süchtig, das Ineinandergreifen von Aktion und Reaktion fasziniert. Was hier alles kaputtgeht, das hat die Welt noch nicht gesehen!

DIE ROTE FRAKTION

Und doch ist »Red Faction: Guerrilla« kein doofer Grafik-Blender, das zeigt sich auch an der unaufdringlichen Integration taktischer Facetten. So kann der Umsturz nur gelingen, wenn Alec genug Menschen – die überall als Spaziergänger die Gegend beleben – für seine Sache begeistert. Wie? Propagandafeln zerstören, EDF-Bauten zerstören, Spaß haben. Die neu gewonnen Anhänger scharen sich um ➤

✱ Abriss-Party...

... STATT RICHTFEST

Die »Geomod 2.0«-Engine sorgt in »Red Faction: Guerrilla« in Verbund mit der »Havok«-Physikengine für realistisch wirkende Bewegungsabläufe: Kettenreaktionen von brennbaren Gegenständen und ein Objektverhalten, das bezogen auf Masse und Größe tatsächlich nachvollziehbar ist. Doch die eigentliche Stärke von »Geomod 2.0« liegt darin, dass sie sämtliche Strukturen im Spiel mit einem Schadensmodell ausstattet. Diese Besonderheit kommt schon ab Spielbeginn zur Geltung und ist ein tragendes Element der Spielmechanik. Der Held kann mit Hammer, Sprengsätzen oder Nano-Technologie Gebäude komplett zerstören, Betonplatten zertrümmern, dabei deren Armierung freilegen, Eisenträger biegen, bis sie brechen – was ein Spaß! Ist die Statik eines Gebäudes ins Wanken gebracht, steht der Einsturz kurz bevor. Das Tolle an diesem Fest der Zerstörung ist, dass keiner der Abläufe vorher einprogrammiert wirkt. Das ganze Gebröckel und Gebrösel wird auf Basis physikalischer Simulationen immer wieder neu berechnet und generiert. Dieses Zerstörungswerk fände nicht nur Conan schön!

✖ Volle Ladung

WAFFEN-ARSENAL

Wie viele gute Ideen in diesem Spiel stecken, das zeigt sich allein beim Blick auf Alec Masons Waffenarsenal. Die Schießprügel wirken doch alle recht eigenartig: Der Bogenschweißer, ein zweckentfremdetes Werkzeug, kettet gleich eine ganze Gegner-Reihe mit Blitzen aneinander und grillt ihre Synapsen. Noch gemeiner ist das Nano-Gewehr, dessen Projektile beim Aufprall eine Wolke Naniten freisetzen: winzige Nano-Roboter, die Moleküle organischen Materials schneller zersetzen, als das Opfer zwinkern kann. Auch der Zermalmer richtet ähnlich hohen Schaden an: Mit voller Wucht und extremer Drehzahl schickt er riesige Wurfsterne Richtung Gegner. Durch eine Verbesserung werden die rasiermesserscharfen Disks explosiv. Auch für jede andere Waffengattung ist eine Hand voll mächtiger Upgrades verfügbar. Standardwaffen wie Sturmgewehr und Schrotflinte spielen auf dem Mars nur eine marginale Rolle. Doch für Abrissarbeiten und Infiltrationsaufträge eignen sich besonders Alecs kleine Helferlein. Gemeint sind ferngezündete Haftminen, Näherungs-Sprengsätze und ein mächtiger kleiner Kasten namens Singularitäts-Bombe. Darin wird bei Bedarf auf atomarer Ebene ein Schwarzes Loch erzeugt, das dann gern mal ein ganzes Haus samt enthaltener Gegnerschaft in sich aufsaugt. Ein nettes Spielzeug!

live&online

■ Sechs Online-Mehrspieler-Modi für bis zu 16 Zerstörungswütige, in denen Gebäude nicht nur zerstört, sondern auch wieder aufgebaut werden können ■ 50 Erfolge, viele sind von der Sorte »Finde-alles-von-XY«, für das Zerstören sämtlicher EDF-Propaganda gibt's beispielsweise 25 Gamer-points ■ Fortschritt der einzelnen Erfolge im Options-Menü übersichtlich dargestellt ■ Bis jetzt ist nichts zu geplanten Download-Inhalten bekannt, wir vermuten aber, dass eventuell ein Koop-Modus nachgereicht werden könnte ■ Demo auf dem Marktplatz



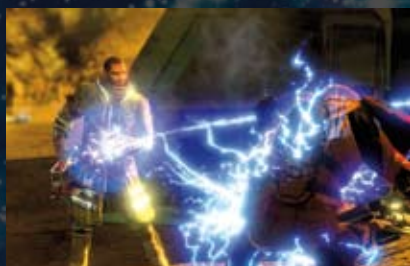
➤ Alec, rennen gemeinsam mit ihm durch das Chaos, schießen zwar eher wild um sich und nehmen einem kaum Arbeit ab, lenken aber das Interesse des Gegners auf sich und richten ordentlich Chaos und Zerstörung an. Man fühlt sich tatsächlich als Teil eines Teams. Das Moral-O-Meter im Kartenbildschirm motiviert, sich tatsächlich um seine Leute zu kümmern – zumal das Zerstörungswerk auch in anderer Hinsicht lohnt. Sobald sich der Staub legt, schimmern umso mehr silbrige Trümmerteile im Schutt, je mehr Schaden angerichtet wird. Wer diese »Rohstoffe« sucht und sammelt, auch abseits zwischen den Hügeln, sichert sich die Dankbarkeit einer blonden Schlüsselfigur namens Sam. Die hübsche Ingenieurin fertigt Knallkörper und Waffen-Upgrades, die je nach Menge des Rohstoffs attraktiver ausfallen. Dieses Eine-Hand-wäscht-die-andere-System macht sich als taktische Note gut. Die Munition ist limitiert, aber nicht allzu streng. Für sorgloses Ballern reicht's. Die Rahmenhandlung stützt sich auf reichlich Dialogszenen

und Missionsbeschreibungen. Alec steht seinen Verbündeten zur Seite, beschützt die Basis vor heranstürmenden EDF-Truppen, befreit Kolonisten aus Gefangenschaft, sabotiert Kolonnen des EDF-Konzerns, fängt dessen Kuriere mit brisanten Nachrichten ab. Generell funktioniert das alles ähnlich: Pro Sektor drei- bis viermal mit dem Fahrzeug zum Zielpunkt eiern, vor Ort Krawall machen, dann die Abschluss-Mission meistern. Veränderliche Zusammenhänge sorgen für Abwechslung, auch die Neugier kommt nicht zu kurz: Die Charakter-Portraitierung funktioniert gut genug, um Interesse für Alec und Sam zu wecken. Und dann sind da noch diese Alien-Spuren...

Der Spielfluss wäre fast perfekt, gäbe es da nicht Ladezeiten von rund 15 Sekunden bei jedem Missionsbeginn und nach jedem Heldentod. Allzu häufig sind solche Auszeiten aber nicht – dem ausgewogenen Schwierigkeitsgrad sei Dank. Das in drei Stufen – auch mitten in der Action – verstellbare Anforderungsprofil lässt sich gut an eigene Können anpassen. Wer die 15-Stunden-Kampagne mit vertretbarem Aufwand durchhuschen mag, sieht sich auf der einfachsten Stufe mit überschaubaren Gegner-Horden und – vor allem bei Bringefahrzeug-von-A-nach-B-Aufgaben – einem gezähmten Zeitlimit gegenüber. Die höchste Stufe wirft schon mal 20 Gegner mehr auf den Bildschirm und baut gelegentlich einen Zeitdruck auf, bei dem abgebrühten Actionkennern die Düse geht. Aber unfair wird's

nie. Man hat immer den Eindruck, etwaige Fehler gingen auf die eigene Kappe. Außerdem heilt sich der Held selbst, sobald etwas Ruhe einkehrt. Das ist dem Spielfluss ebenso zuträglich wie die Tatsache, dass das Gameplay im Lauf der Zeit zwar an Tiefe zulegt, aber durch zunehmende Integration von Komfortmerkmalen an anderer Stelle Arbeit abnimmt. Beispielsweise ist der Marsch zu Sams Waffenwerkstatt nur in den ersten paar Spielstunden eine – nicht mal allzu lästige – Notwendigkeit. Später führt die Beam-Funktion direkt dorthin. Praktisch!

Mitverantwortlich für die Reizüberflutung ist auch die Tatsache, dass viele Missionen massiven Gebrauch von Fahrzeugen machen; gelegentlich entert Alec außerdem Exoskelett-Konstruktionen in drei Ausführungen. Die leichte Variante überwindet größere Entfernungen schwebend, die zwei robusten Brüder sind für derbe Boden-Action ausgelegt, einer davon macht mit Schnellfeuer-Raketenwerfern richtig Rabatz. Egal ob Buggy, Radpanzer oder Jetpack: Der Umgang mit den Fahrzeugen macht tatsächlich Spaß, weil Fahrphysik und Steuerung überzeugen. Per X-Taste bzw. Handbremse um enge Kurven schlittern und gegnerische Straßensperren umrahmen, das klickt. Mit schweren Jeeps macht die Erkundungstour der Mars-Oberfläche nochmal so viel Spaß, denn dank der geringen Mars-Schwerkraft kann man tödlich klaffende Abgründe spektakulär überwinden. Der Minder-Schwerkraft ist es auch zu verdanken, dass





✖ Chaostheorie

UNTER KONTROLLE

1 Die Steuerung dieser mächtigen Kampfpläuer sorgt für wahre Hochgefühle. Ihre Konstruktion ist so stabil, dass Alec mit ihnen mühelos durch Gebäude marschieren kann.

2 Neben ein paar wirklich überraschenden und andersartigen Missionen sind Rail-Shooting-Sequenzen ein weiteres tragendes Spielelement. Alects Kumpel Jenkins besitzt beispielsweise ein Trike, dessen Geschützstand über eine Minigun und einen Raketenwerfer verfügt.

3 Auch wenn eigentlich kein Deckungssystem vorhanden ist, stemmt Alec seinen Körper gegen die nächste Wand, sobald Gefahr im Verzug ist. Das stört die Steuerung nicht im Geringsten und sieht zudem klasse aus.



Alec beim Einsturz von Gebäuden nicht das Zeitliche segnet, selbst wenn's ihm Brocken gegen den Schädel zimmert.

DEUTSCHE SCHNITTE

Außerdem möchten wir »Red Faction: Guerrilla« einen Orden umhängen, weil's den Mars nicht nur als rotbraune Suppe darstellt. Keine Chance für Monotonie. Volition bringt Farbe ins Spiel, peppt das Drumherum etappenweise mit praller Vegetation auf, überrascht in jedem Sektor mit intensiven Paletten. Und dennoch wirkt das Gezeigte nachvollziehbar, gerade so, als würde man sich auf dem roten Planeten befinden. Auf die üppig bepflanzen Ebenen von Oasis folgen die radioaktiven Badlands, zerklüftete Oberflächen und tobende Sandstürme stehen in Kontrast zu futuristisch anmutenden Gebäudestrukturen in lila-blauen Tönen. Glaubhafte Wetterumschwünge und wechselnde Tag-Nacht-Zyklen tauchen den Planeten in immer anderes Licht. Wenn dann noch Gas-Tanks in farbenfrohen Explosionen bersten, dann sind Augenmenschen glücklich – zumal die Bildwiederholrate fast immer die 30 Frames hält. Kein Vergleich mit den eher ruckeligen und charakterschwachen Bildern aus Volitions »Saints Row 2«. Der Sound? Streicher, Chöre und Synthesounds werfen einander den Taktstock zu, synchron zu den Ereignissen auf dem Bildschirm. Die Effekte bringen erst den Subwoofer, dann die Nachbarn zum Beben. Jäwoll! Die deutsche Fassung? Richtig tolle Synchro, der Inhalt ist gekürzt – jedoch

nicht allzu stark: Haftminen haften nicht mehr an menschlichen Gegnern, und die schweren Wurfsterne in Radkappen-Größe fliegen nach Kontakt mit dem Opfer weiter, bleiben nicht im Fleisch des Getroffenen stecken. Auch die Spielmechanik ist modifiziert. Sobald Alec zu viele Unschuldige killt, wenden sich potenzielle KI-Mitkämpfer gegen ihn, der Heldentod ist die beinahe unvermeidliche Folge. Wenn in manchen Szenen Zivilisten aufgeschreckt durchs Bild flitzen, heißt's dann in der deutschen Version die Augen offen zu halten, wo man im englischen Original weiter sorglos schießen kann. Das ist nicht besser oder schlechter – nur anders. Laut Hersteller bleibt die Xbox-Live-Kompatibilität von alldem unbeeinflusst. Besitzer der deutschsprachigen Spielversion sollen anders als bei Volitions »Saints Row 2« nicht in ein Online-Ghetto abgeschoben werden, sondern international spielen dürfen. Wie gut das funktioniert, wird nach Spielveröffentlichung auf www.360-live.de nachzulesen sein.

Dass das hier so rundherum begeistert, wagte man nach den vielen Produktionsschwierigkeiten und Start-Verzögerungen kaum mehr zu hoffen. So oder so bleibt festzuhalten, dass stimmungsvolle Aufmachung, außergewöhnliche Ideen und zugänglicher Spielspaß selten so harmonieren wie hier. Ganz große Klasse, Volition!

Jan Heinrich/rl

Zweite Meinung

Nicolas Buracas: Die Missionen sind angenehm abwechslungsreich, die zerstörbare Umgebung begeistert mich. Aber ich vermisse ernstzunehmende Bossgegner, und der Mehrspieler-Modus lässt mich kalt. Ein Koop-Modus wäre deutlich attraktiver. Ich gebe 8.3

Red Faction: Guerrilla

GRAFIK

Schlüssiges Design, wuchtige Explosionen – der Mars sieht klasse aus

8

SOUND

Stimmungsvoller Soundtrack, tolle Effekte, komplett deutsch

8

STEUERUNG

Absolut nachvollziehbar, perfekte Kollisionsabfrage

8

Atmosphärisch starkes, mit Action und Abwechslung aufgeladenes, durch und durch prima designtes Sci-Fi-Erlebnis.

8.8

von 10



Tipp oder hopp?



Zusätzlich zu den Story-Missionen: 10 Sprint- und 10 Weitsprung-Wettbewerbe, 24 Schnelltötungs- und 9 Nahkampf-Herausforderungen gegen die Stoppuhr

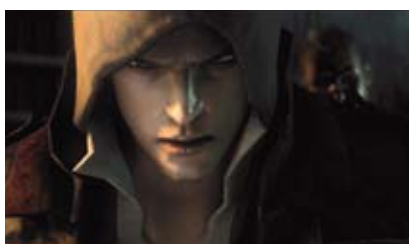


Highscore-Upload bei diesen Arcade-Games wäre toll gewesen, Steuerung nur eingeschränkt konfigurierbar

live & online

Kein Mehrspieler-Modus, bisher keine Downloads angekündigt ■ 40 fair verteilte Erfolge, darunter Standards, also Durchspielen auf allen Schwierigkeitsgraden, besiegte Bossgegner etc., aber auch originellerer Kram, der gut zu schaffen ist. Frecher Gag: 30 Gamerpoints für exakt 53.596 getötete Infizierte – na, woran erinnert das? Antwort auf www.360-live.de!

Erhältlich | 8. Juni 2009



Im Spielverlauf gerät Alex mehr und mehr zwischen die Fronten von Militär und Infizierten.

Das Spiel in Zahlen

11 Kapitel mit je 2 bis 5 Missionen, insgesamt 31 Muss-Missionen, 20 Gegnervarianten, 3 deutlich unterscheidbare Schwierigkeitsgrade, 24-Stunden-Tag-Nacht-Zyklus, 1 Voller-Power-Spielemodus (alle Kräfte von Beginn an) nach erstmaligem Durchspielen, 200 versteckte Aussichtspunkt-Extras, 121 freispielbare Erinnerungen fürs Netz der Intrigen, 23 Heldenkraft-Upgrades, 15 Flug- und Sprung-Upgrades, 11 Schutz- und Defensiv-Upgrades, 31 Nahkampf-Upgrades, 14 Stealth-Upgrades, 4 Waffen in je 3 Stufen, je 3 Heli- und Panzer-Führerscheine, 18 Stunden Spieldauer.

kurz & knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Radical Entertainment

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | nein

USK | keine Freigabe

kurz gesagt

Mutanten-Show-down in Manhattan: offene Welt, Bewegungsfreiheit, spektakuläre Kämpfe.

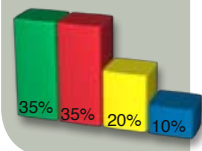
das ist drin

● Freiheit

● Action

● Story

● Upgrades



PROTOTYPE

Das kommt also dabei heraus, wenn sich Superhelden-Action mit der offenen Welt aus »GTA« und den Viren aus »Resident Evil« infiziert...

Eigentlich sollten Videospiele nicht so gemein sein. Sie sollten dir nicht in den ersten Spielminuten die Superkräfte eines Überhelden verleihen, nur um dir dann alles wieder wegzunehmen. Auch »Prototype« beginnt furios: Im Anschluss an das kurze Einstiegsvideo wirft es dich direkt in eine atemberaubende Abfolge von Action-Happen. Die Kamera zeigt Zerstörung: verummte Soldaten-Patrouillen, das Wrack eines Yellow-Cab am Straßenrand, offensichtlich New York City, genauer gesagt Manhattan. Dann Zoom auf einen Kerl, der auf einem Sims hoch über den Dächern kniet und die Szenerie beobachtet. »Mein Name ist Alex Mercer. Für die da bin ich ein Killer. Ein Monster. Ein Terrorist.« Für die da, damit meint er die Patrouillen der Blackwatch-Militärs, die ihn jagen. Und die Mutanten, die ihn ebenfalls jagen.

Warum, erklärt sich im Spielverlauf. Jetzt geht's erst mal los: Menschen, Panik, Feuer,

riesige Kreaturen hechten ins Bild. Sie sehen aus wie Gorillas, denen jemand die Haut abgezogen hat. Auch Alex verändert seine Gestalt: Sicheln schießen aus seinen Armen. Er häckselt Kreaturen wie ein Düsentriebwerk eine verrückte Taube, stemmt ein Auto und wirft's einem Kampfhubschrauber entgegen, schwingt sich in Richtung einer Glasfassade, rennt mehrere Meter daran empor, springt hoch über das Dach hinaus und weiter ins Ungewisse...

ICH JAGE. ICH TÖTE.

Zehn Minuten furiose Action als Lauf- und Kampf-Training. Dann Schnitt und Rückkehr ins Jetzt. 18 Tage vorher, wo alles beginnt. Ein Rendervideo zeigt Alex als Versuchskaninchen des Forschungsunternehmens Gentek. Ist es Zufall oder Fingerzeig, dass der Vorname des Helden mit demselben Buchstaben beginnt wie jener der Heldin aus den »Resident Evil«-Filmen, Alice? Die thematische Verwand-

*** Wirklich so krass?****BLUT UND BODYSURFING**

Unverständlich, dass der US-Hersteller Radical die Zurschaustellung von Gewalt so in den Himmel lobt und spielerische Qualitäten fast unerwähnt lässt. Tatsächlich kann Alex Mercer die Körper seiner Opfer teilen, Leiber auf Dornenbäumen aufspießen, sie im Tiefflug mit den Rotorblättern eines Helikopters schnetzeln. Doch anders als Videotrailer und etliche Hersteller-Bilder suggerieren, bleibt die Kamera stets auf Distanz. Dadurch, durch das extreme Tempo und die schnellen Schnitte sind Details eher zu erahnen als zu erkennen. Andere Games geben sich da geschmackloser und gewaltgeiler. Dennoch bleibt »Prototype« ein Fall für Erwachsene.

*** Offene Welt****RENN, WOHN DU WILLST**

1 Kompliment an Hersteller Radical und an die hauseigene »Titanium«-Engine: Von West Harlem im Norden bis hin zu Chinatown und Financial District im Süden wirkt Manhattan ausgesprochen dynamisch und lebensecht.

2 Es ist eine Lust, die Bewegungsfreiheit zu genießen. Wenn du dich das erste Mal per Segelgleitsprung von einem Wolkenkratzer stürzt, die Skyline vorüberzieht und du dann wie ein Meteor am Boden aufschlägst, dann wirkt das so frei und kraftvoll wie nur ganz selten in einem Videospiel.

3 Toll auch, wie sich die Stadt verändert. Anfangs bevölkern hunderte Menschen und Autos die Straßen. Doch die Infektion breitet sich aus; Kreaturen fluten die Straßen, Häuser brennen, Fassaden bilden organisch pulsierende Strukturen aus. Statt Sonnenschein beginnt die Farbe Rot zu dominieren.



schaft ist unübersehbar. Hier wie da ein Labor als Ausgangspunkt einer Virus-Infektion, die – das zeigt sich bald – Menschen entstellt, zu Zombies macht, auf immer größere Teile der Bevölkerung übergreift. Welche Rolle spielt Alex, warum entwickelt er Superkräfte, wo andere Menschen degenerieren? Die Antworten sind Teil der Rahmenhandlung.

Großes Durchatmen angesichts der Tatsache, dass Alex Mercer auch nach dem Training und dem Verlust seiner Superkräfte mehr draufhaut als mancher Marvel-Held. Das Gameplay legt ein derart hohes Tempo vor, dass man sich bestens bedient fühlt – und sich mit Zuversicht an die Aufgaben macht. Das Ganze lebt von Geschwindigkeit, Radikalität und Grenzenlosigkeit. Die »Titanium«-Engine des Herstellers Radical bildet Manhattan als pulsierende Metropole ab. Sehr beeindruckend, dieses Leben auf den Straßen, diese Fernsicht über die Skyline, wie sich durch Tag- und Nachtzyklen Lichter und Schatten verändern. Man kann sich frei im dreidimensionalen Raum bewegen, kann Fassaden erklettern und über Dächer

turnen. Das fühlt sich derart leicht und mühelos an wie Le Parkour Extrem, besser noch als bei »Assassin's Creed«, kein Vergleich mit »GTA IV«. Nur Schultertaste gedrückt halten, schon gibt's keine Hindernisse mehr. Alex rennt über Autos hinweg, schwingt sich an Wänden hoch, turnt über Dächer und stürzt sich von 300-Meter-Wolkenkratzern in die Tiefe. Alex rennt und rennt. Dieser Reiz verflöge bald, würde sonst nichts dahinterstecken. Tut es aber.

Die Struktur erinnert an »GTA« oder »Spider-Man: Web of Shadows«. Eine große Übersichtskarte und die kleine Minikarte zeigen die Anlaufstationen für die storyrelevanten Missionen. Soldaten ausknocken, militärische Einrichtungen infiltrieren, Verbündete finden, Wissenschaftler eskortieren, Mutanten-Nester ausheben – da wird das Rad nicht neu erfunden, ist aber alles sinnvoll in die Handlung eingebunden und abwechslungsreich inszeniert. Motivierende Wirkung hat vor allem die Tatsache, dass Alex seine Kräfte im Spielverlauf eindrucksvoll steigert. Töten lohnt. Denn jedes Opfer hinterlässt Erfahrungspunkte, die sich in Upgrades ummünzen lassen. So kann man sich Alex hintrimmen, wie's beliebt. Nahkampf-Kombos, Gleitflug-Fähigkeiten, nach einem haushohen Sprung wie ein Meteorit zurück zu Boden stürzen und 20

Angreifer ins Verderben reißen – immer wenn Alex' Fähigkeiten ausgereizt scheinen, zieht er ein weiteres Ass aus dem Ärmel.

Mitverantwortlich für das hohe Maß Dynamik sind Alex' gestaltwandlerische Gene: Indem er sich an Helikopter-Piloten, Mutanten-Bosse und andere Schlüsselfiguren heranmacht, sie rücklings meuchelt oder im Kampf schwächt und »frisst«, eignet er sich deren Aussehen und Können an; lernt Panzerfahren, wie er seine Hand zur mächtigen Doppelsense formt und dass man in Gestalt einer Wache unbehelligt eine Kaserne betreten kann. Bemerkenswert, wie unaufdringlich sich Upgrades und Gestaltwandlung ins Gameplay einfügen.

ICH WERDE SIE BEZAHLEN LASSEN.

Selbst die Schleichereien gefallen, sind schlüssig integriert. Beispiel: Wer sich unauffällig bewegt, hat länger seine Ruhe. Logisch eigentlich. Und trotzdem funktioniert's selten so nachvollziehbar wie hier. Nicht zuletzt weil das Tarn-O-Meter – dieses zeigt den Aufmerksamkeitsgrad der Gegner an – bei auffälligen Aktionen sofort warnt oder bei Unauffälligkeit entwarnt. So machen Experimente Spaß. Jedoch ist es das Kampfsystem, das »Prototype« seinen Stempel ►

»Für die da bin ich ein Killer.
Ein Monster. Ein Terrorist.«

Dramatische Höhepunkte ergeben sich aus Bosskämpfen: mal gegen skrupellose Drahtzieher, mal gegen schlecht gelaunte Mutanten.



aufdrückt. Ausweichen, abrollen, schnell vorstoßen, da geht's Schlag auf Schlag. Alex hat zwar nur zwei Attacken drauf, aber das reicht. Die Kämpfe fühlen sich durch die zunehmende Mutation des Helden und seine Konfrontation mit wechselnden Soldaten-Klassen und irrwitzigen Kreaturen interessant genug an. Wenn ganze Rudel angreifen, hat's freilich eher was mit Chaos, Reaktion und gekonntem Tasten-Ballett zu tun, weniger mit Taktik, Deckungssuche und Gegner-KI. Auch Ballereien und Fernkämpfe sind die Ausnahme. Die vier Handwaffen – Panzerfaust, Granatenwerfer, Maschinenpistole und Flinte in je drei Ausbaustufen – kommen auf kurze Distanz zum Einsatz. Fahrzeuge? Ja, Alex kapert zeitweise Panzer und Helikopter. Aber immer nur kurz. Gut so, denn die Power von Raketen und Kanonen macht zwar Laune, die Fahrzeug-Steuerung geht grundsätzlich voll in Ordnung, wirkt aber im Vergleich zu Alex' Sprint- und Sprung-Akrobatik lähmend. Überhaupt verliert sich die Frische der ersten fünf bis sieben Stunden irgendwann, weil sich die Aktionen wiederholen. Auseinandersetzungen mit interessanten Bossgegnern reißen das Ruder aber immer wieder herum.

Kompliment dafür, wie handlich sich das Ganze trotz vielfältiger Möglichkeiten und Doppelbelegung einiger Controller-Tasten anfühlt. Die wesentlichen Funktionen – springen, attackieren, freilaufen, Objekte sammeln und benutzen – gehen locker von der Hand. Viele praktische Kleinigkeiten greifen einem unauffällig unter die Arme. Kleine Symbole weisen auf Gefahren hin, die teils bis zu einer halben Stunde umfassenden Missionen sind mit Check-points durchsetzt. Schön außerdem, dass die Zielautomatik zuverlässig sinnvolle Angreifer und Objekte erfasst und sich

dennoch durch kurzes Antippen des rechten Sticks überstimmen lässt. Dass sich beim Zielen das Tempo etwas einbremst und damit mehr Kontrolle zulässt, ist noch so eine Nuance.

Unter dem Strich bleibt das angenehme Gefühl, man hätte die Dinge meistens unter Kontrolle. Hier werden Reaktion, Können und vorausschauende Spielweise mit Fortschritten belohnt. Klassisches, anspruchsvolles Gaming eben. Allerdings fallen eben auch Störungen im Spielfluss auf: ein paar frustrierende Situationen, das etwas zu oberflächliche Kampf-

✖ Nur Fragezeichen?

DARUM KEINE WERTUNG!

Warum stehen hier rechts in der Gesamtwertung zwei Fragezeichen, wo eine Zahl unsere Eindrücke zusammenfassen sollte? Uns lag für diesen Bericht eine vollständige, auf allen drei Schwierigkeitsgraden komplett durchspielbare Version vor. Allerdings waren einige Rendervideos noch durch skizzierte Platzhalter ersetzt, außerdem sind zwei Chaos-Kampf-Missionen durch erhöhten Schwierigkeitsgrad aufgefallen. Sie werden laut Hersteller noch ausbalanciert. Den Abdruck eigener Screenshots hat Activision leider untersagt. Die Bilder stammen vom Hersteller. Seltsam, aber wahr: Tatsächlich sieht die Grafik deutlich detailreicher und farbintensiver aus. Um dennoch vor Veröffentlichung des Spiels zu informieren, haben wir uns zum Vorabtest ohne Wertung entschlossen. Das endgültige Urteil reichen wir ab 7. Juni auf www.360-live.de sowie in der kommenden Ausgabe nach.

✖ Alex' Erinnerungen...

... EIN NETZ DER INTRIGEN

Im Spielverlauf trifft Alex Mercer immer wieder Menschen, die ihm einen Teil seiner Erinnerungen wiedergeben. Er lernt Verbündete kennen, stößt auf eine Erzfeindin, kommt den Machenschaften des Gentek-Konzerns und dem Geheimnis seiner eigenen Mutation auf die Spur. Die Erinnerungs-Fragmente sind als Video im MTV-Stil aufgemacht: schnelle Bilder, schnelle Schnitte. Sie alle werden im so genannten »Netz der Intrigen« gesammelt – auf dem Bildschirm eine Ansammlung einzelner Gedächtniszellen. Man kann jede Zelle jederzeit aufrufen, sich bisher bekannte Ereignisse und die Rolle der daran Beteiligten ins Gedächtnis zurückrufen, und erhält so ein Bild der Zusammenhänge. Die Rahmenhandlung verlässt sich aber auch auf konventionelle Stilmittel, also Rendervideos und Dialogszenen, zwischen und Kamerafahrten während den Missionen. Bei Alex' Schwester Dana laufen alle Fäden zusammen. Sie erklärt, warum was wo wann passiert. Und weshalb sich Manhattan von einer glitzernden Metropole in einen Kriegsschauplatz verwandelt, den skrupellose Militärs und Infizierte unter sich aufteilen. Für ein Actionspiel ist die Erzählung gut gelungen, weckt Neugier, wirkt schlüssig und nachvollziehbar. Schade nur, dass die Charaktermodelle der Monster zwar herrlich widerlich aussehen, die Gesichter einiger menschlicher Figuren aber so leblos. Dafür sind die englischen Synchronstimmen gut gewählt und die Sprüche sitzen.

system, Ladepausen, die vor jeder Mission und Neubelebung des Helden herausreißen. Aber das ist Genörgel auf hohem Niveau.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Nicholas Buracas: So würden sich die »Spider-Man«-Games anfühlen, wenn die Entwickler keine Rücksicht auf den Lizenzgeber nehmen müssten. Die flüssige Spielbarkeit, das anspruchsvolle Gameplay und die kompromisslose Optik sind genau mein Ding.

Prototype

GRAFIK
Spektakulär, lebendig, schwächelnde Charaktermodelle

8

SOUND
Ordentliche Effekte, gute Stimmen, unauffälliger Soundtrack

7

STEUERUNG
Vielseitig, etwas überladen, aber handlich genug

8

Selten hat sich Bewegungsfreiheit so toll angefühlt. Einfallsreiche Action, aufgrund der heftigen Bilder nur für Erwachsene.

?..? von 10

ANGST, DIE DU NIE VERGISST

13.3.09



RESIDENT EVIL™

Offizielles Lösungsbuch
zum Spiel erhältlich.



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

CAPCOM®

RESIDENTEVIL.COM

RESIDENT EVIL™ © 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 or its group of companies.



Sternenflug oder Bruchlandung?

- +** Lebhaftige Umgebungen, fantastische Grafik, fesselndes Kampfsystem
- Schlechte Synchronsprecher, hakelige Kamera, puppenhafte Charaktere, kein Mehrspielermodus, Diskwechsel

**NUR IN 360 LIVE
POSTER
IN DER HEFTMITTE**

Das Spiel in Zahlen

5 lange Jahre in Arbeit. 4 Charaktere kämpfen gleichzeitig in Echtzeit auf dem Schlachtfeld. 3 Datenträger sind für das komplette Game vonnöten. 5 verschiedene Planeten werden bereist. 321 Gegenstände können im Spiel selbst erschaffen werden. 166.027 verkaufte Exemplare in Japan in den ersten vier Tagen nach Verkaufsstart, zirka 35 Stunden Spielzeit.

Erhältlich | 29. Mai 2009



Die gigantischen Raumstationen bieten zwar genügend Lebensraum für die menschlichen Flüchtlinge, doch um wieder Normalität einkehren zu lassen, braucht die Menschheit einen neuen Planeten.

kurz & knapp

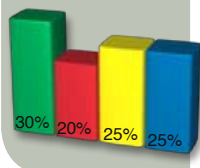
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Tri-Ace
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Standard-Sci-Fi-Japano-Rollenspiel mit tiefgehender Echtzeit-Klopperei.

das ist drin

- Raumschiffe
- Aliens
- Meteoritensplitter
- Raumanzüge



STAR OCEAN THE LAST HOPE

Von Planeten, Aliens und der Zukunft der Menschheit.

Das weiß vielleicht nicht jeder Besitzer einer Xbox 360, es ist aber so: »The Last Hope« ist das vierte Sci-Fi-Rollenspiel aus der »Star Ocean«-Reihe – zeitlich betrachtet aber ein Prequel und damit vor den anderen Teilen angelegt. Deshalb können auch Einsteiger bedenkenlos den Warp-Antrieb starten und loslegen. Wer das tut, sollte aber Zeit mitbringen. Schon bevor es richtig losgeht, bauen Einstiegs- und Dialogsequenzen Stimmung auf. Rund 30 Minuten lang erfährt der Spieler alles über das Schicksal der Erde und wie der Dritte Weltkrieg unseren Planeten unbewohnbar gemacht hat. Die Überlebenden siedeln auf gewaltigen Raumstationen im All und suchen nach einer neuen Heimat. Also werden Edge Maverick und seine Kindheitsfreundin Reimi auf dem Raumkreuzer Calnus zum Planeten Aeos entsandt, um die Lebensbedingungen dort zu untersuchen. Nach einer

Bruchlandung trifft die Expedition auf feindselige Kreaturen und einen geheimnisvollen Meteoriten, mit dessen Gegenwart Aggressivität und Menge der Kreaturen zusammenzuhängen scheinen...

Die Story mag so durchgesessen sein wie der Kommandosessel von James T. Kirk, dennoch fasziniert dieses typisch japanische Abenteuer von Beginn an – vor allem optisch. Geradezu atemberaubend die vielen eingestreuten Renderszenen. Auch die Ingame-Grafik verblüfft: bezaubernde Licht-und-Schatten-Spiele, Außenareale voller Leben. Als Stimmungsbremse wirkt allerdings die Tatsache, dass sich bei Dialogszenen die Lippen der Charaktere nicht bewegen. Dafür merkt man bald, dass »The Last Hope« mehr kann als nur gut aussehen. Das Gameplay geht in die Tiefe, macht mit unzähligen Feinheiten und Details vertraut. So gehört sich das für ein Rollenspiel, das letzt-

live & online

■ Insgesamt 50 Erfolge bringen 1.000 Gamerpunkte, zum Beispiel für das Herstellen aller Gegenstände im Spiel
 ■ Keine Online-Funktionen



× Helden in Strumpfhosen

GESCHMACKS- VERIRRUNG

Von Rollenspielen aus Fernost ist man ja einiges gewohnt. Frisuren in allen Formen und Farben, Puppenaugen und Porzellan-gesichter. Die Outfits in »Star Ocean« schießen allerdings den Vogel ab. Die Mädels tragen Raumanzüge im Schul-uniform-Look, während die Jungs in haut-engen Einteilern und teilweise sogar Strumpf- und Pluderhosen herumrennen. Die Spitze des Eisberges sind allerdings die extra hohen Plateauschuhe, die vor allem den außerirdischen Eldarians verpasst wurden. Schlechter Geschmack macht eben auch vor Aliens nicht Halt.

3



× Edge Maverick...

...UND KONSORTEN

1 Leider wurde die japanische Sprachausgabe in der deutschen Version wegrationalisiert. An ihre Stelle tritt eine schlechte englische Synchronisation, die den lebhaften Charakteren des Spiels völlig unpassende, lakonische Stimmen anhängt.

2 Ein Charakter legt sich besonders ins Zeug, um dem Spieler Ohren und Hirn zu martern: Lymle, das Mädels mit dem Alien-Hündchen, ist auf dem Stand einer Fünfjährigen geblieben und beendet jeden Satz mit »'kay?«. Spätestens nach dem dritten, in ihrer monoton-langweiligen Art gesprochenen Satz, schaltet man freiwillig den Ton ab.

3 Die vielen Charaktere beschenken »Star Ocean: The Last Hope« insgesamt neun verschiedene Schlusssequenzen. Welches Ende man zu sehen bekommt, hängt von getroffenen Entscheidungen während des Spielverlaufes ab.



lich mehr Wert auf umfangreiche Kämpfe als auf emotionale Charaktere und deren Schicksale legt. Ausgangspunkt ist die typische Oberwelt, die mit Edge erkundet wird – er steht symbolisch für sich selbst und für seine Mitstreiter, die sich ihm mit der Zeit anschließen. Standard eben. Sobald Edge mit Gegnern zusammentrifft – ausweichen ist auch möglich, die Viecher sind nicht unsichtbar – wird ein Kampfbildschirm eingeblendet. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Mit dem linken Analogstick hechtet der Spielercharakter übers Schlachtfeld, fasst den nächsten Gegner ins Auge und schlägt aus einem umfangreichen Aktions-Repertoire zu: einfache Hiebe, Kombinationsschläge, Special Moves, Limit-Attacken, blocken, kontern, zaubern – das alles erinnert an Hack 'n' Slay hoch zwei, wirkt dennoch handlich und vielseitig. Alles muss zack, zack gehen, sonst gewinnt der Gegner. Die Kämpfe sind fesselnd und actionreich, dennoch ausgewogen und punkten mit allerhand taktischen Spielarten, die man freilich erst verinnerlichen muss. Einsteiger können sich im Training mit allen Basistechniken vertraut machen.

Während man selbst den Charakter seiner Wahl im Kampf steuert, übernimmt die KI die restlichen Haudegen. Festzulegen ist, ob ein Charakter eher offensiv oder defensiv kämpft, alle Ressourcen auf den Kampf verwendet oder sparsam mit Magie und Items umgeht. Das System ist leicht verständlich, gut umgesetzt und verlässlich. Wer es dennoch drauf anlegt, kann die KI ausschalten und alle Teammitglieder abwechselnd aktiv steuern.

Das ist aber auf Dauer ein nahezu unmögliches Unterfangen. Hier hätte sich ein Mehrspielermodus angeboten, wie ihn Namcos »Tales of Vesperia« bietet. Wie schon in früheren »Star Ocean«-Titeln findet auch die Herstellung von Gegenständen wieder Einzug. Mit Zutaten und Materialien lassen sich Speisen zubereiten, Waffen schmieden und Rüstungen bauen. Die meisten Items steigern die Charaktereigenschaften, verleihen zum Beispiel kurzzeitig Angriffs- oder Schnelligkeitsboni. Aber auch Kurioses gibt's, etwa eine Jukebox fürs Raumschiff. 321 solche Gimmicks harren der Entdeckung – das wird Sammler freuen!

Leider, leider leistet sich »Star Ocean« einen Schnitzer, und der betrifft die Diskwechsel. Die Kampagne verteilt sich auf drei Datenträger, und sobald man in der Story die letzte Disk erreicht hat, sind nur noch zwei von fünf Planeten erreichbar. Möchte man die anderen drei Welten besuchen, steht ein Diskwechsel an. Nervig und auch per Festplatten-Installation leider nicht zu umgehen. Vielleicht kommt das ja noch als Patch, nur so als Vorschlag?

Davon abgesehen ist »Star Ocean: The Last Hope« ein feines Japano-Rollenspiel mit hübscher Grafik, überzeugendem Spielfluss und ausreichend vielen Höhepunkten – Bossgegner! – als Motivationsfaktor. Prima Unterhaltung für vier bis fünf lange Abende, speziell wenn man ein Faible für Anime hat.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Nicholas Buracas: Eigentlich liebe ich Rollenspiele im Sci-Fi-Gewand. Dieses hier ist aber so knallbunt und voll von schrägen Designs, dass sich mir die Zehnägel aufrollen. Spieltechnisch und grafisch geht's in Ordnung. Ich gebe 7.1

Star Ocean: The Last Hope

GRAFIK
Fantastische Effekte, lebhafte Umgebung, Charaktere zu comichaft

8

SOUND
Musik dezent, aber gut, schlechte Synchronstimmen

7

STEUERUNG
Nicht ganz einfach am Anfang, danach aber eingängig

8

Ein Fest für Japanophile. Für weniger östlich orientierte Rollenspieler wohl eher Durchschnitt.

7.7 von 10

kurz & knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

Ascaron/Studio 2

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-Rollenspiel

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

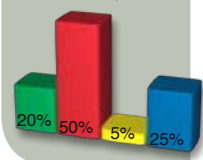
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Faszinierendes Action-Rollenspiel, das garantiert des Spielers Sammeltrieb weckt. Hier und da hakt allerdings die Balance.

das ist drin

- Entdecker
- Magier
- Taktiker
- Gotteskrieger



SACRED 2 FALLEN ANGEL

Nur noch diese eine Quest, nur noch ein paar Seelen rauben – der Weltherrschaft so nahe... Das hier ist mal wieder ein Zeitfresser, wie er im Buche steht. Benjamin Kratsch verrät, ob sich die Reise ins Fantasy-Reich Ancaria lohnt.

Was haben Lara Croft und die Seraphim aus »Sacred 2« gemeinsam? Genau, sie sind weiblich und tragen mehr Waffen am Leib als Stoff auf der Haut. Ist schon okay so, schließlich wollen Flammenstürme entfesselt werden, Großinquisitoren gestürzt, Dämme gesprengt, Steingolems zersplittet und – ach lassen wir das – allein die Palette der Aufgaben dieses Action-Rollspiels würde drei Seiten füllen. Ein Rollenspiel ist schließlich nur so gut wie die Ideen, die in seinen Quests stecken. Nicht umsonst gilt »Oblivion« noch heute als Vorzeigerollenspiel. Und auch hier warten unzählige Charaktere am Wegesrand, die dem Spieler über 200 Aufgaben stellen. »Sacred 2« ist ein echter Zeitfresser – und zwar ein unterhaltsamer. Der Sammeleifer nach Ausrüstung und Talenten fesselt tagelang.

Insgesamt stehen für die Reise ins Land Ancaria sechs Helden zur Wahl, die sich von ihrer Spielweise stark unterscheiden. Das fängt schon bei der Auswahl der Kampagne an: Licht oder Schatten? Vier Charaktere dürfen frei wählen, der dunkle Inquisitor hingegen macht mit seinem rabenschwarzen Umhang und den feurig roten Augen klar, dass er auf die dunkle Seite der Macht gehört. Der Schattenkrieger stürzt sich als ebenso zäher wie untoter Soldat ins Nahkampf-Getümmel und frönt nebenher der Todesmagie. Genau so wie die Dryade, die auf Voodoo-Zauber und Blasrohr-Angriffe setzt. Die stolze Hochelfe hingegen zerlegt mit Eis- und Flammenstürmen ganze Feindarmeen.

Der Tempelwächter, ein ägyptisch angehauchter Kampfroboter, hüllt sich in ein Energieschild und schraubt je nach Belieben einen Flammenbrutler oder Granatwerfer an seinen Arm. Eine derart abgefahrene Einheit im Science-Fiction-Look trifft man selten in einem Fantasy-Szenario. Mal abgesehen von den Ausnahmefällen Inquisitor und Seraphim dürfen alle Charaktere frei wählen, welche Kampagne sie bestreiten wollen. Warum das so ist wird während der stellenweise sehr wirren Story enthüllt. Alles dreht sich um ominöse, blau schimmernde Energiepfützen, die so genannte T-Energie. Diese lässt Mensch und Tier mutieren. Gute Helden ziehen aus, um das Unheil abzuwenden, die bösen wollen natürlich die Welt beherrschen – ist ja klar. Letztendlich ist das aber weitgehend belanglos, weil die Rahmengeschichte nur während der professionell vertonten Monologe einzelner Auftraggeber erzählt wird. Man kann aber eine Aufgabe nur entweder annehmen oder ablehnen, richtige Interaktion gibt's nicht.

STARKE CHARAKTERE, SCHWÄCHELNDE BALANCE

Viele werden »Sacred 2« auch nicht der Story wegen spielen, sondern weil man eine riesige Welt erkunden, Monster verhauen, Ausrüstung sammeln und immer neue, mächtigere Magiesprüche lernen will. Kenner des Vorgängerspiels »Sacred«, das anno 2004 exklusiv auf dem PC erschien, werden ein Déjà-vu erleben. Während sich fünf Helden durchaus ausgewo-

Erhältlich | 29. Mai 2009



Das Spiel in Zahlen

6 Helden, Story mit 200 Hauptquests für jeden Charakter, hinzu kommen 500 Nebenquests. 56 Magiesprüche und Kombinationszauber. Die Spielwelt Ancaria erstreckt sich über 28 virtuelle Quadratkilometer und unterteilt sich in elf Regionen. Spieldauer? Mindestens 40 Stunden.



Der Feendrange ist das Reittier der Hochelfe. Sieht aus wie ein handzähmes Haustier, kann aber Feuer speien.

Abenteurer oder Bürohengst?

- +** Detailverliebte Helden, Monster und Effekte, atmosphärische Soundkulisse, übersichtliche Menüs, zwei verschiedene Kampagnen
- Inquisitor ist deutlich zu stark, außerdem Balanceschwächen, lange Laufwege, Taktik-Element könnte stärker betont sein



Die Landschaften des Fantasy-Reichs Ancaria erstrahlen in echter 1080p-Auflösung. Außerdem gibt es dutzende verschiedene Gegnertypen. Die Seraphim kämpft gerade gegen Eingeborene...



...währenddessen schlägt sich ihre Kollegin, die Dryade, mit einem Königs-Skarabäus herum. Das Vieh bewacht eine Art Vorposten mitten in der staubigen Savanne.



Anschließend führt eine Aufgabe direkt in eine Feuerlandschaft, die von Asche übersät ist. Lava und Flammen bilden die Kulissen. Sehr atmosphärisch.

gen anfühlen, sticht der Inquisitor negativ heraus: Ein fieser Kerl, der die Seelen getöteter Feinde versklavt, eine Geisterarmee um sich scharf und zudem mit dem »Machtsog« ganze Feindgruppen gen Himmel wirbelt. Dadurch entpuppt er sich schnell als übermächtig, steigt ruck zuck im Level auf und gelangt so an die stärksten Zaubersprüche. Was fehlt ist die Herausforderung. Im Umkehrschluss heißt das allerdings nicht, dass die Heldenklopperei keinen Spaß macht. Es ist schon ein sehr befriedigendes Gefühl, wenn der eigene Schattenkrieger sich in bester »Matrix«-Manier auf seine Helebarde stützt und Rundum-Tritte verteilt. Nun fällt das Talent »Stampfsprung« nicht vom Himmel, sondern muss erlernt werden. Ein Druck auf die RT-Schultertaste öffnet das Inventar, hier sind alle Fähigkeiten fein säuberlich geordnet, von der mobilen Knochenturm-Kanone bis hin zur Leichenbeschwörung. Weniger entscheidungsfreudige Gamer lassen sich ihr Ausrüstungsset vom System zusammenstellen, Profis machen das selbst.

Otto-Normal-Ungeheuer werden hingegen effektiv im Nahkampf vertrimmt. Denn mit

Schwert, Axt und Co. teilt jeder Held ordentlich aus. Leider verwässern sich so die Unterschiede zwischen den Helden wieder ein wenig. Die zahlreichen Zaubersprüche kann man, muss man aber nicht einsetzen. Inkonsequent!

Steht ein Bossgegner vor der Tür, werden flugs über das intuitiv bedienbare Menü bis zu vier Kampfkünste zu einem besonders machtvollen Angriff, einer Kombo, aneinandergereiht.

Die spezifischen Zauber können wiederum dreimal aufgewertet werden. Eine Hochelfe, die mit einem einfachen Feuerball startet, spezialisiert sich im Laufe ihres Abenteuers auf drei Kampfkunst-Kategorien: Inferno, Sturm oder Arkan. Letzteres ist eine Art mystische Naturmagie. Als Teil einer Kombo kann man nun beispielsweise »Inferno« wählen, das sich dreimal aufwerten lässt. Zuerst ist das nur ein kleiner, unscheinbarer Feuerball, der anfangs kaum Schaden verursacht. Auf Stufe zwei bekommt er zusätzlich einen Bonus auf Flächenschaden, verbrutzelt also mehr als einen Gegner. Später wandelt sich das Einzelgeschoss in einen Dreifach-Fächer um, es werden also drei Feuerbälle mit Flächen- ➤

× Gotteskrieger

RELIGIONSFREIHEIT

Dieses Fantasy-Rollenspiel lebt nicht zuletzt von den häufigen Entscheidungen, die man als Spieler treffen und so den Spielverlauf nachhaltig beeinflussen muss. So wählt der Spieler anfangs nicht nur aus sechs Helden, sondern auch, welche der sechs Gottheiten er anbeten möchte. Götter verleihen besonders mächtige Fähigkeiten. Wer sich beispielsweise für die Hassherrscherin Ker entscheidet, beschwört einen mächtigen Feuertölpel, der ordentlich austeilte. Die Natur-Göttin Kybele hingegen bietet Unverwundbarkeit an – natürlich sind alle Spezialfähigkeiten nur zeitlich begrenzt aktiv. Daraus ergibt sich eine gewisse strategische Komponente.

Schon zu Beginn nimmt der Spieler Einfluss, indem er auf eine aggressive oder defensive Gottheit setzt. Außerdem können Gotteskrieger diese Fähigkeiten durch spezielle Aufträge noch verbessern – schöne Idee, die den Wiederspielwert massiv erhöht.



3



2



live & online

■ Durchdachtes Online-Gaming: Via Xbox Live ist der Abenteurer ständig online; wird ihm beispielsweise ein Bosskampf zu schwer, kann jederzeit ein Freund einsteigen; dabei ist es egal, welches Level dessen Charakter hat, er wird direkt zum Spieler beordert; die Abenteurer sollten allerdings in etwa auf einem Level sein, Einsteiger haben keine Chance gegen einen Boss – eine nette Idee ■ Die Mehrspieler-Gefechte mit bis zu vier Rivalen haben noch mit leichten Balance-Problemen zu kämpfen – Spaß macht's trotzdem ■ 48 Erfolge wollen hart erarbeitet werden, sind aber stellenweise witzig: Wer den Titel »Fashion Police« tragen will, muss erst mal ein komplettes Rüstungsset erstellen

✗ Spezialmissionen für Helden

VON UNTOTEN UND NATURSCHÜTZERN

1 Prinzipiell ähneln sich die Aufgaben der Helden. Doch hin und wieder locken Spezialmissionen. Diese erzählen stets eine eigene kleine Geschichte, vermitteln Hintergrundwissen zu den Charakteren und machen diese greifbarer.

2 Der untote Schattenkrieger war einst ein stolzer römischer Legionär, doch dann fiel er im Kampf. Er will herausfinden, was geschehen ist und wie es um seine Familie steht. Der einzige Weg zur Erkenntnis führt ins Reich der Toten.

3 Ziemlich originell ist auch eine Quest der Dryade. Die naturverbundene Baumschmuserin jagt Umweltsünder, die Kuhkadaver in Flüssen entsorgen. Das bringt Leben in die zahlreichen »Laufe-zu-Punkt-A-und-töte-Monster-B«-Aufgaben.

1



➤ schaden abgefeuert. Hört sich kompliziert an. Ist es auch. Unerfahrene Rollenspieler verbringen recht viel Zeit in den übersichtlich gestalteten Menüs, um die zig verschiedenen Boni miteinander zu vergleichen. Dadurch können sich allerdings selbst zwei Helden der gleichen Klasse völlig unterschiedlich spielen – prima! Zudem punkten die Zauberangriffe mit flüssigen, detailverliebten Animationen, die mit tollen Partikeleffekten jedes Gefecht veredeln.

TAKTISCHER WECHSEL?

Puh, erst mal durchatmen. Das muss sich ja unheimlich taktisch spielen – so denkt man. Stimmt aber nicht, es reichen zwei verschiedene Kombo-Ketten – eine für den Nahkampf und eine für Distanzcharmützel. Während Otto-Normal-Gegnerpack gerade kein Problem darstellt, nervt der enorme Schwierigkeitsgrad der Bosskämpfe. Diese fühlen sich allerdings sehr abwechslungsreich an: Jedes Biest hat verschiedene Spezialfähigkeiten. Da gibt es etwa einen Teufel, der den eigenen Helden mit glühendem Schwanz versengt. Und einen Flugdämon, der Energieraketen verschießt. So detailverliebt die Monster auch ausgearbeitet sein mögen, so wenig taktisch fühlen sich die Angriffe an. Der Spieler braucht kaum Köpfchen, sondern bechert dutzendweise Heiltränke, während er wie ein Irre seine Kombos auf den Feind jagt. Heiltränke werden mit einem Druck auf das D-Pad eingeworfen. Wer genug Heilelixiere mitbringt, erlebt nicht gerade anspruchsvolle, aber zumindest fulminant inszenierte Bosskämpfe. Und dennoch sollte jeder mal nach Ancaria reisen: Eine derart liebevoll

gestaltete Landschaft hat man selten gesehen. Im idyllischen Elfenland schlängeln sich gewaltige Palasttürme gen Himmel, Laubbäume säumen azurblaue Ströme. In den Städten herrscht reges Treiben; Brauereimeister rollen beispielsweise ihre Fässer durch die Straßen. Fantastisch. Ancaria ist sehr groß, sogar riesig. Laut Entwickler erstrecken sich die elf Regionen des Landes auf 28 Quadratkilometer. Entsprechend gibt es auch ein paar langweilige Landstriche und Höhlen, das fällt bei der abwechslungsreichen Spielwelt aber kaum ins Gewicht. Was hingegen nervt, ist, dass Helden immer wieder an Gebäuden hängenbleiben – und diese unendlich langen Fußmärsche in den ersten sieben Stunden. Zum Glück führt eine Questreihe nach gut einem Drittel der Story auf die versteckte »Insel der Reittiere«. Als Belohnung wartet wohl was? Ein Reittier. Der Inquisitor etwa sattelt eine Riesenspinne. Das ist spielerisch sinnvoll, denn nur auf dem Rücken der Supertiere dürfen die Helden ihre Magiekünste einsetzen. Von normalen Pferderücken aus können sie zwar zuhauen, müssen zum Zaubern aber absteigen.

Holla, welch ein Rollenspiel-Koloss: Zwar enttäuschen stellenweise die taktische Komponente sowie viele »Laufe-nach-A-und-vernichte-Monster-B«-Aufträge, auf der anderen Seite wartet eine der am liebevollsten gestalteten Spielwelten, die je eine Xbox 360 gesehen hat. Hinzu addieren sich charismatische Helden, die mit insgesamt 54 Zaubersprüchen und ihren unzähligen Upgrades für rund 40 bis 50 Stunden beste Fantasy-Unterhaltung sorgen.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Ancaria scheint aus jeder virtuellen Pore zu atmen, so toll sehen Landschaft und Städte aus. Mich stört allerdings, dass ich kaum taktisch vorgehen muss und es Balance-Schwächen gibt. Dennoch ein Tipp für Rollenspiel-Fans. Ich gebe 7,8

Sacred 2: Fallen Angel

GRAFIK

Angenehm flüssig, wunderschöne Landschaft, detailverliebte Gegner

8

SOUND

Knallige 7.1 Soundkulisse, dynamische Musik, professionelle Sprecher

8

STEUERUNG

Komfortable Menüs, Helden bleiben an Gebäuden hängen

7

Die stete Jagd nach Zaubersprüchen fasziniert, genauso die wunderschön vitale Stadt Ancaria. Wäre da nicht der Leerlauf...

7.9 von 10

Das unabhängige **MULTIFORMAT**-Magazin

Deutschland EUR 3,90
Österreich EUR 4,30 • Benetton EUR 4,50 • Italien EUR 4,90 • Schweiz CHF 7,60

www.games-tm.de

07

games™

games™

PC / PS3 / Xbox 360 / Wii / PS2 / DS / PSP / Retro

EXKLUSIV

RIESIGES E3-MESSE-SPEZIAL

Report: Die Macht der Testberichte
Retro: Spiele für die Nachwelt bewahren

ERSTER TEST AUF 4 SEITEN!

RED FACTION GUERRILLA

Abriss-Action in Perfektion

SCHLEIMIG SCHÖN

GHOSTBUSTERS

Schon getestet! Das haut selbst den
Marshmallow-Mann um!

EXKLUSIV-PREVIEW
UND POSTER

DIVINITY 2 EGO DRACONIS

Sexy Rollenspiel-Spektakel
mit wegweisenden Ideen

PRATCHETTS PRACHTSTÜCK

DISCWORLD

Das Scheibenwelt-Abenteuer
im Retro-Rückblick

- ASSASSIN'S CREED 2 (MEGA-PREVIEW)
- BLUR: DAS NEUE RENNPIEL VON BIZARRE
- PROTOTYPE IM DAUERBELASTUNGSTEST
- INFAMOUS: DIE PS3-ÜBERRASCHUNG GETESTET

- DEAD RISING 2 (PREVIEW)
- DIE SIMS 3 (TEST)
- THE CONDUIT (TEST)
- STAR OCEAN: THE LAST HOPE (TEST)

OVERLORD 2
GROSSE
ABO-AKTION!



AB 3. JUNI AM KIOSK!

games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

www.games-tm.de

Erhältlich | 14. Mai 2009



ROCK REVOLUTION Revolution gescheitert...

Seit »Guitar Hero« und »Rock Band« wandeln sich unsere Wohnzimmer mehr und mehr zur Showbühne für Nachwuchsmusiker. Mit »Rock Revolution« tritt jetzt auch Konami ins Rampenlicht. Zwar sind die Japaner mit Titeln wie »Dancing Stage« oder »Guitar Freaks« sozusagen der Begründer des Musikspiel-Genres, doch gegenüber der Konkurrenz muss das neue »Rock Revolution« klein begeben – so viel vorweg.

ZU SPÄT, ZU SPÄT

Wie zu erwarten, soll man auf den Bühnen der Welt dem Publikum ordentlich einheizen. Das Gameplay gleicht grundsätzlich dem von »Rock Band«: Vertikal über den Bildschirm laufende Aktionssymbole zeigen an, wann welche Tasten auf dem Instrumente-Controller im Takt gedrückt werden sollen, fertig. Leider verpasst »Rock Revolution« auch sonst jede Chance, einen zu überraschen – und selbst Standards fehlen. Individuelle Musiker-Gestaltung? Eine ordentliche Songliste? Keine Chance. Nur 41 Titel, fast alles Cover-Versionen – was soll das? Dabei hätte man sich gerade so geniale Songs wie »Dr. Feelgood« von Mötley Crüe oder »Highway Star« von Deep Purple im Original gewünscht. Zudem hat ein Großteil der Lieder seinen Auftritt schon in anderen Games, so zum Beispiel »Won't Get Fooled Again« von The Who oder »Run to the Hills« von Iron Maiden. Und Konami bedient sich nicht nur an den Musiktiteln der Konkurrenz, sondern auch an deren Zubehör. »Rock Revolution« wird im Set mit einem nur schlecht verarbeiteten Schlagzeug verkauft, das zudem mit einer unkomfortabel winzigen Bedienfläche nervt. Als Bass- und normale Gitarre kommen die Instrumente von »Guitar Hero« oder »Rock

Band« zum Einsatz, sofern vorhanden. Eigenes Gerät gibt es nicht, genauso wenig wie Goldkehlchen-Flair: Mikrofon und Gesangseinlagen werden nicht unterstützt.

TRISTESSE STATT ROCK'N'ROLL

Grafisch zielt das Ganze augenscheinlich auf realistischere Darstellung von Musikern und Bühnen. Heraus kommen leider nur behäbige Animationen und sterile Podeste. Es scheint, als wäre das virtuelle Alter Ego ebenso gelangweilt wie man selbst, während man monoton in die Saiten haut. Das Publikum erinnert mit seinen einheitlich-militärischen Bewegungen an Synchronsportarten. Und was bitte soll im Solo-Karriere-Modus motivieren? Aus einem Album mit sechs Songs müssen mindestens drei Lieder korrekt gespielt werden. Für je drei komplettierte Alben locken neue Auftritte an neuen Schauplätzen. Da sind selbst völlig taktlose Musik-Analphabeten nach wenigen Stunden durch. Mehr Spaß könnte man im Online-Mehrspieler-Modus vermuten – müsste man nicht von leeren Servern ausgehen. In den USA jedenfalls, wo das Spiel schon seit 15. Oktober 2008 verkauft wird, findet sich kaum ein Partner. Was gibt es noch zu sagen? Wer Wert auf ein gutes Musikspiel legt, sollte etwas tiefer in die Tasche und zu »Rock Band« oder »Guitar Hero« greifen. Die haben den Dreh deutlich besser raus.

Sabine Vogel

Wertung

Rockt wie Omas
Musikantenstadt:
gar nicht!

3.8 von 10

kurz & knapp

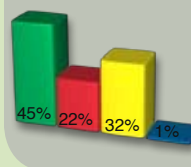
Hersteller | Konami
Entwickler | Zoe Mode
Preis | ab 30 Euro
Genre | Musikspiel
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ohne
Altersbeschränkung

kurz gesagt

Musikalischer
Rhythmus- und
Reaktions-Test ganz
ohne Star-Allüren.

das ist drin

- Cover-Versionen
- Frust
- Langeweile
- Star-Allüren



VELVET ASSASSIN

Bitte schleich vorbei, liebe Violette...

kurz & knapp

Hersteller | Southpeak **Entwickler** | Replay Studios
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Schleich-Shooter
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | keine
Jugendfreigabe **Erhältlich** | 7. Mai 2009

Sexy Agentin, Zweiter Weltkrieg, Made in Germany, durch Bunker schleichen und fiese Nazis meucheln? Als britische Agentin namens Violette Summer deutsche Anlagen infiltrieren, Benzindepots sprengen und Zielpersonen eliminieren? Klingt interessant und anders! Stutzig macht nur die Tatsache, dass der Hersteller das Ganze ohne jede Vorwarnung in den Handel stellt; da wird doch nicht jemand der arglosen Kundschaft einen drittklassigen Third-Person-Schleicher unterjubeln wollen?

LANGeweile ÜBERALL

Doch, genau das: selten einen so reizlosen Mix aus Schleichen, Morden und Sabotieren erlebt. Nur vereinzelt hat Violette einen Schießprügel zur Hand, die Devise lautet also vor allem: schleichen, tarnen, sich im Schatten halten. Leider wird man trotzdem oft entdeckt, meist aus nicht wirklich nachvollziehbaren Gründen. Schafft man es trotzdem in den Rücken der Wache, wird sie lautlos per Messer gemeuchelt. Das Kampfsystem? Oberflächlich. Dass man sich eine Dosis Morphium injizieren und das Ganze in Zeitlupe erleben kann, macht's nicht wirklich spannender. Im Übrigen sind Morphium-Ampullen so rar wie Verbandspäckchen, Munition und Spielspaß: Bewegungsmuster wiederholen sich, Herausforderungen sind vorhersehbar, Alternativen im Ablauf kaum vorhanden. Schade um die nette Atmosphäre, die handliche Steuerung und die passable Grafik.

Reinhard Fischer



Wertung

Öde Schleicherei ohne
jeden Höhepunkt. Nicht
mal die Hauptdarstellerin
lohnt den Kauf.

4.1 von 10

Erhältlich | 22. Mai 2009



Treffer oder Fahrkarte?

- +** Das Szenario ist unverbraucht, die Steampunk-Elemente passen
- Die Steuerung ist unhandlich, Optik und Sound sind von der Stange



DAMNATION

Lara Croft trifft Wild Wild West.

kurz & knapp

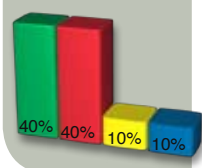
Hersteller | Codemasters
Entwickler | Blue Omega
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Action im Wilden Westen einer alternativen Zeitrechnung.

das ist drin

- Schießen
- Klettern
- Rennen
- Fahren



Nach dem Willen der Entwickler nimmt die Geschichte der USA in einer alternativen Realität einen völlig anderen Verlauf: 40 Jahre Bürgerkrieg haben Anfang der 20er-Jahre dazu geführt, dass Industriemagnat W.D. Prescott als Despot herrscht, die Bevölkerung verwandelt sich durch seine PSI-Drogen langsam in Mutanten. Den letzten Widerstand bilden die Friedensstifter-Rebellen. Eines der Mitglieder ist Soldat Rourke. Der will nicht nur Prescott zur Strecke bringen, sondern auch seine verschollene Verlobte wiederfinden. Dazu muss er sich durch ein Western-Szenario mit Steampunk-Elementen kämpfen: Neben modern wirkenden Waffen gibt es auch dampfbetriebene Panzer und Motorräder. Die sind auch nötig, denn die Abschnitte sind gigantisch. Oft kann man den Ausgang aus dem aktuellen Umfeld nur als Punkt am Horizont ausmachen.

PLATTE PLATTFORMEN

Das Gameplay? Ein Mix aus Plattform-Turnen und Tempo-Schießereien: Held Rourke hangelt an Balken herum, gleitet am Seil über Schluchten hinweg, springt über Spalten, hüpft zwischen Wänden hin und her. Nur macht er dabei eine weitaus schlechtere Figur als Lara Croft: Die Möglichkeiten sind begrenzter, die Kamera will ständig nachkorrigiert werden. Das nervt. Immerhin ist die Steuerung so weit okay, auch lockt der weitläufige Levelaufbau zu Entdeckungen. Abseits des Lösungsweges finden sich häufig neue Waffen und mehr von der knappen Munition. Kritisch wird's, wenn Schrotgewehr, Scharf-

schützenflinte, Granatwerfer und andere Waffen zum Einsatz kommen. Rourke kann zwar jederzeit eine von drei Knarren zücken, doch die Ballerei gegen Soldaten, Bergarbeiter oder mutierte Indianer ist knifflig: Mit der LT-Schultertaste zieht der Held die Waffe, der rechte Stick dient zum Anvisieren, der linke bewegt den Helden. Mit der RT-Schultertaste wird gefeuert. Ist dann auch noch die Zoom-Funktion gefragt, muss der rechte Analogstick gedrückt werden. Wer das alles meistern will – und muss – während Rourke auch noch überm Abgrund hängt, der braucht Geduld und Übung.

FEIND-KONTAKT

Die Gegner-KI beschränkt sich auf simple und berechenbare Attacken, außerdem lassen sich die Feinde selbst hinter Mauern prima per Indianer-Vision aufspüren. Die Wirkung vieler Schießprügel nimmt der Mann am Abzug staunend zur Kenntnis: Nur mit Scharfschützengewehr oder Bolzenwerfer hat man überhaupt eine Chance, ein entferntes Ziel auszuschalten. Die anderen Schieß-eisen wirken fast nur auf Armlänge. Und Rourkes ständige Begleiterin Yakecan ist während der Gefechte keine rechte Hilfe. Immerhin weist sie dem Helden ab und zu den richtigen Weg.

So weit ist das Ganze also Durchschnittsware, daran ändert auch die Optik nichts. Egal, ob Stollen oder Prärie, Kaff oder Moloch, es fehlen Farben, Details, Effekte und Abwechslung, Gebäude und Gegner sehen immer gleich aus. Auch die mageren Zwischensequenzen machen die Augen nicht satt. Der Sound fügt schlappe

Waffeneffekte, Schreie der Banditen und eine wechselnde Musikbegleitung hinzu. Wenigstens ist die deutsche Sprachausgabe ganz passabel gelungen. Einziger Lichtblick: Die Story lässt sich online auch im Koop-Modus abfeiern, die bekannten Multiplayer-Modi wie »Deathmatch« oder »Capture the Flag« fesseln hingegen kaum. Kurzum: Für den Preis bietet »Damnation« einfach zu viel Mittelmaß und zu wenige Höhepunkte, wirkt mithin veraltet. Da gibt es heutzutage deutlich Besseres.

Reinhard Fischer/rl

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Die Idee einer parallelen Welt hat mich zuerst angeregt, ist dieses Szenario doch gänzlich unverbraucht. Die schwammige Steuerung und triste Umgebungen stören mich allerdings schon, und auch der Mehrspieler-Modus hätte umfangreicher ausfallen dürfen. Ich gebe 5.1

Damnation

GRAFIK
Matschige Texturen, detailarme Ausstattung

4

SOUND
Wenige Soundeffekte, magere Musikbegleitung, dt. Sprachausgabe

6

STEUERUNG
Bei Kletterpassagen gut, im Kampf unhandlich

1

Mix aus Third-Person-Shooter und Jump 'n' Run, bedient aber keines der Genres richtig.

4.7 von 10

Erhältlich | 22. Mai 2009

UFC 2009 UNDISPUTED

Hart, härter, UFC?

Nicht beißen und nicht in die Augen stechen: So lauten Anfang der 90er-Jahre die einzigen Regeln der Ultimate Fighting Championship – einer amerikanischen Kampfsport-Veranstaltung, bei der Verfechter verschiedenster Stile gegeneinander antreten. Das Tempo? Schneller als Wrestling, also eher wie beim Ringen. Erlaubt ist nach wie vor ziemlich vieles, auch wenn nach zahlreichen Protesten vor gut zehn Jahren die Regeln verschärft und fiese Aktionen wie das Abdrücken der Luftröhre verboten wurden. Mittlerweile haben sich die Schläger aus der UFC also ein sportlicheres Image zugelegt und sind damit in den USA recht erfolgreich. In Deutschland weniger, zu mehr als dem DSF-Samstag-Nachtprogramm reicht's bisher nicht. Egal, zieht man sich halt das hier auf der Xbox 360 rein. Verantwortlich für die Umsetzung zeichnet Entwickler Yuke's aus Japan, Schöpfer von »Smackdown vs Raw«. Und siehe da: »UFC 2009« legt die Latte vergleichbar hoch.

Das beginnt bei der zunächst komplexen, nach der Trainingssequenz und einem halben Dutzend Kämpfen aber in Fleisch und Blut übergehenden Steuerung. Die vier Aktions-tasten auf dem Controller lösen Schläge und Tritte aus. Kombiniert mit den beiden linken Schulter-tasten lässt sich die Angriffshöhe bestimmen. Mit den beiden rechten Schulter-tasten wird geblockt, der rechte Stick leitet

Greifmanöver ein und kommt bei Defensiv-Aktionen zum Einsatz. Prima für Lern-begeisterte: Je nach Position des eigenen Kämpfers – also zum Beispiel am Boden liegend – blendet das Spiel beim Aufrufen der Tastenübersicht alle sinnvollen Manöver ein. Und die Grafik? Ein Titelanwärter! Typen wie Chuck »Iceman« Liddell, Mauricio »Shogun« Rua als Fighter oder auch Mario Yamasaki als Kampfrichter und Bruce Buffer als Ansager sehen ihren Vorbildern aus Fleisch und Blut ganz verblüffend ähnlich. Die Animation – hervorragend! Schweißperlen, Tattoos, Platzwunden und Blutspritzer kommen vor allem in den Zwischensequenzen rüber wie bei einer TV-Übertragung. Moment mal: Wunden? Blut? Sicherlich ist roter Lebenssaft oft zu sehen, und in den Wiederholungen werden Direkttreffer herausgearbeitet – ultrabrutale Attacken kommen aufgrund des überarbeiteten UFC-Regelwerks aber nicht vor. Trotz USK-Freigabe ab 18 und Ex-Knackies im Ring geht's also nicht unbedingt härter zur Sache als in »Fight Night Round 3« mit USK 16. Der Ton besticht mit stimmungsvollen Kommentaren der UFC-Sprecher Joe Rogan und Mike Goldberg. Die zwei haben endlos viele spannende Anekdoten auf Lager, zum Beispiel wie ein Motorrad-Unfall die Karriere von Frank Mir fast ruiniert hätte. Eingedeutscht wurde der Kommentar nicht. Größtes Technik-Manko: die Ladezeiten – wie

kurz&knapp

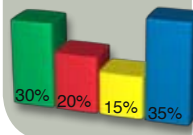
Hersteller | THQ
Entwickler | Yuke's
Preis | ab 60 Euro
Genre | Kampfsport-Simulation
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Detailgetreuer Körperkontakt-Kampfsport mit riesigem Umfang und guter Steuerung.

das ist drin

- Schwitzende Männer
- Spritzendes Blut
- Schreiende Ansager
- Sexy Show-Girls



live&online

■ Standard- und Ranglisten-Kämpfe sowohl über Xbox Live als auch an einem Bildschirm ■ 30 Erfolge, zum Beispiel 100 Gamepoints für das Gewinnen von 100 Ranglisten-Matches oder 75 Gamepoints für das Beenden des Karrieremodus ohne Niederlage ■ Erfolge ziemlich gleichmäßig verteilt auf den Einzel- und Mehrspieler-Modus ■ Regelmäßige Download-Inhalte, bereits verfügbar: 27 MB großes Paket mit zwei zusätzlichen Kämpfern: Ryan »Darth« Bader und Efrain Escudero

Das Spiel in Zahlen

Über 80 Kämpfer, 12 Klassik-Kämpfe, 15 Kämpfer-Vorlagen im Editor-Modus, 13 Körperformen, 39 Frisuren, mehrere Dutzend Tattoos, die auf neun Positionen am Körper angebracht werden können, 5 Gewichtsklassen

✱ Superwaffen

JUNGS UND IHRE SPIELZEUGE

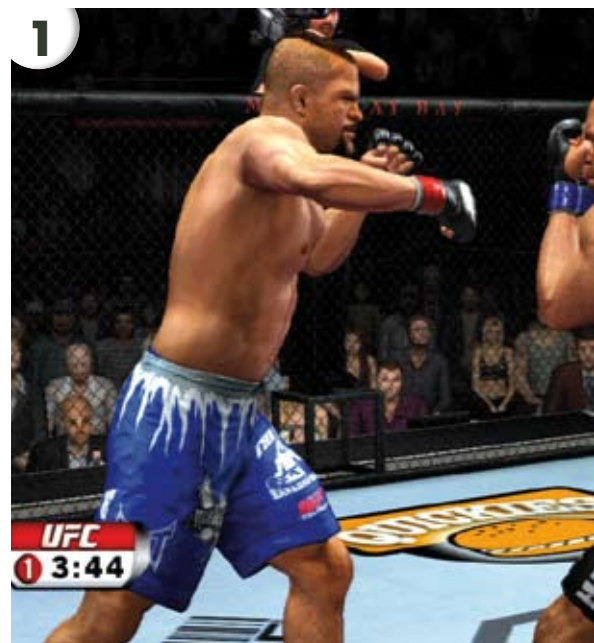
1 Wie schon in »Legends of Wrestlemania« können auch bei »UFC 2009« legendäre Klassiker-Kämpfe nachgespielt werden. Hier zu sehen: Das haarsträubende Duell zwischen dem amerikanischen Stiernacken Chuck »Iceman« Liddell und dem brasilianischen Muay-Thai-Experten Wanderlei »The Axe Murderer« Silva während der 79sten Ultimate Fighting Championship.

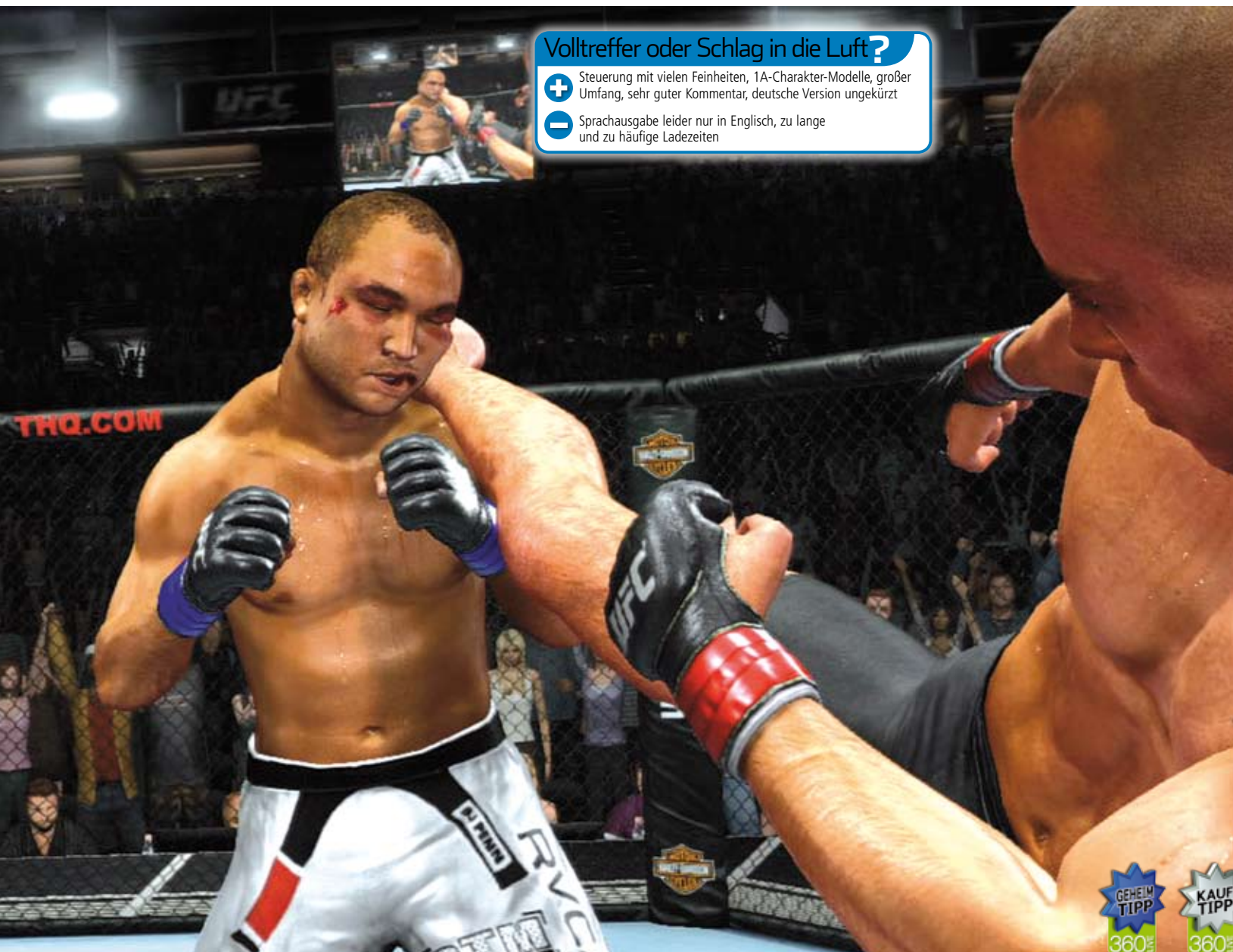
2 Die zwölf »Classic Fights« sind kein Eiertanz und dürften Frischlinge zunächst vor ernsthafte Probleme stellen. Einsteiger sollten deshalb in jedem Fall den umfangreichen Übungsmodus absolvieren, in dem jedes Manöver im Detail erklärt und anschließend eingeübt wird.

3 Wer alle »Classic Fights« und den Karriere-Modus zu den Akten gelegt hat, darf sich in den Ring der Online-Arena wagen. Das funktionierte in unserer Testversion zwar; leider waren die Server zu Redaktionsschluss noch menschenleer. Nachtest des Online-Modus jetzt auf www.360-live.de!



Die Grafik der Kämpfer ist über jeden Zweifel erhaben. Aus drei Meter Entfernung könnte man fast glauben, eine TV-Übertragung zu sehen.



**Volltreffer oder Schlag in die Luft?**

Steuerung mit vielen Feinheiten, 1A-Charakter-Modelle, großer Umfang, sehr guter Kommentar, deutsche Version ungekürzt



Sprachausgabe leider nur in Englisch, zu lange und zu häufige Ladezeiten

*** Der Editor****KÄMPFER-BAUKASTEN**

Wie es sich für eine moderne Kampfsport-Simulation gehört, darf auch bei »UFC 2009« ein eigener Kämpfer erstellt werden, dessen Werdegang man dann im Karrieremodus selbst bestimmt. Die Einstellungsmöglichkeiten sind – wie bei Spielen von Entwickler Yuke's üblich – mehr als umfangreich. Egal, ob Fülle des Dreitagebarts, Position des Spinnen-Tattoos, Farbe des Mundschutzes oder die Dichte der Haare auf dem Oberkörper – nahezu jeder relevante Parameter lässt sich frei Schnauze definieren. Einziges Manko: Die kurzen, aber regelmäßigen Ladezeiten, während man seine Auswahl trifft.



leider so oft bei Spielen aus Yuke's-Produktion. Sechs bis zehn Sekunden Wartezeit vor und nach einem Kampf nerven dann schon. Immerhin, wenn ein bereits in den Speicher geladenes Match neu gestartet wird, tritt das Problem nicht auf. Und der tolle Umfang entschädigt ohnedies für so manche Macke: Über 80 spielbare Raufbolde, umfangreicher Kämpfer-Editor, On- und Offline-Mehrspieler-Duelle für maximal vier Spieler, nachspielbare Klassiker-Kämpfe und ein gut gemachter Story-Modus. Wer schon immer die Faszination UFC interaktiv miterleben wollte, ist hier genau an der richtigen Adresse.

Sönke Siemens**Zweite Meinung**

Michael Förtsch: Mir sagt Kampfsport eigentlich erst seit »Street Fighter IV« zu. Bei »UFC 2009« jedoch geht's mir wie Insekten mit dem Licht – das zieht mich magisch an. Gründe: Grafik, handliche Steuerung und der krasse Mehrspieler. Ich gebe 7.7

UFC 2009 Undisputed**GRAFIK**

Phantastische Kämpfermodelle, jedoch fade Zuschauer

8**SOUND**

Herausragender Kommentar, aber nur in Englisch, Bildtexte in Deutsch

7**STEUERUNG**

Anfangs komplex, dank ausführlichem Übungsmodus aber gut erlernbar

8

Packender Kampfsport, gut kontrollierbar und gar nicht so oberflächlich brutal wie man denken könnte.

8.0

von 10

Erhältlich | 29. Mai 2009



SBK 09

Wenig Neues bei den Superbikes...

kurz & knapp

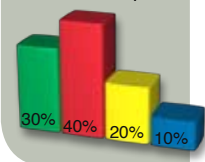
Hersteller | Codemasters
Entwickler | Black Bean
Preis | ab 50 Euro
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Rennsimulation für Freunde der wind-schlüpfrigen Haltung auf vollverkleideten Zweirädern.

das ist drin

- Tempo
- Schnelle Ideallinie
- Schräglage
- Positionskampf



Das Kürzel »SBK« steht für die Superbikes – schnelle Sportmotorräder aus Serien-Produktion, für die Rennstrecke mit edlen Teilen aufgemöbelt, aber sonst wie vom Fließband. Wenn nun der Hersteller dieser Rennsimulation mit »allen Teams, Fahrern und Strecken« aus der laufenden Superbike-WM wirbt, dann stimmt das so nicht. Aus deutschsprachiger Sicht freuen wir uns zwar über Max Neukirchner auf Suzuki, und BMW ist als neuer Hersteller gern gesehen, aber gastiert die wahre SBK-WM nicht in der laufenden Saison auf dem Nürburgring? Und schwärmen Eingeweihte nicht vom tapferen Roland Resch, der mit unterlegenem Material zwischen Biaggi und den anderen Stars mitmischte? Nun, weder Nürburgring noch Resch finden sich in dieser Simulation wieder.

ALLES NICHTS NEUES...

...dafür aber recht authentische Nachbildungen attraktiver Suzukis, Aprilias und Ducatis. Wie sich die heißen Eisen in die Kurve legen, wie die Piloten mit dem Körper arbeiten, das sieht okay aus. Das gilt freilich auch fürs Vorgängerspiel »SBK 08«, und so betrachtet kann sich die 9er-Edition nicht nennenswert absetzen. Ist halt wieder Racing alter Schule: 27 Piloten balgen sich auf 13 Rundstrecken. Assen, Monza, Kyalami und Co. können als Einzelrennen oder in der Komplett-WM – sprich dem Karrieremodus – gefahren werden, in dem man 13 Wochenenden lang um Positionen und letztendlich den Titel kämpft. Als Schmankerl gibt's 20 Herausforderungen. Da soll man um die Wette driften oder Schlüsselszenen aus älteren Rennen nacherleben. Das Ganze ist spürbar zugänglicher als im Vorgängerspiel. Kurven sind leichter anzupeilen, und nur krasse Fahrfehler haben Stürze zur Folge. Wenn man die Streckenführung verinnerlicht hat, lässt

es sich ausgesprochen gefühlvoll zwischen den Kurven hin und her schwingen. Sehr schön!

REGEN ODER SONNENSCHNEIN?

Der regelbare Schwierigkeitsgrad kommt Einsteigern entgegen und fordert Könner heraus. Das Techniktuning allerdings ist eher nett gemeint als gut gemacht. An vielen Schraubchen drehen und sogar Lenkkopfwinkel verstellen können, das verliert schnell seinen Reiz, wenn man letztlich nur Regler bewegt und die Resultate kaum spürbar sind. Etliches andere wirkt ähnlich einfallslos: Anstelle einer dynamischen Wetter-Simulation gibt's nur harte Wechsel zwischen Regen und Sonne. Die KI-Piloten fahren so vorhersehbar, dass sich Startszene bei einem Rennabbruch – der immerhin keine Ladepause nach sich zieht – eins zu eins wiederholen können. Apropos: Zwischen Training, Qualifying und Rennen wird jedes Mal eine gefühlte Ewigkeit geladen. Das nervt, während das Rahmenprogramm langweilt: Wenn die Piloten bei der Siegerehrung feiern, sehen sie den wahren Vollgas-Helden so ähnlich wie der Michelin-Mann einem Reifen.



Aber haben Motorrad-Fans Alternativen? Kaum – zumal: Einmal in Fahrt, macht »SBK 09« durchaus Laune. Dass man online neben Einzelrennen eine komplette Saison mit Mitspielern bestreiten kann, werden beinhardt Fans sicher goutieren, sofern sie nicht gerade im wahren Leben per mörderischem Hangoff um die Kurven schleifen – was locker den besseren Kick gibt.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Das Vorgänger-Game war mir zu schwierig, hier tue ich mich sehr viel leichter. Schade nur, dass sich technisch nichts getan hat, die Rennstrecken hätten ein paar zusätzliche Details gut vertragen können. Ich gebe 6.1

SBK 09

GRAFIK

Flüssig, ordentliche Fahrzeugmodelle, fade Kulissen

6

SOUND

Etwas lustloser Motorsound, Musik nicht der Rede wert

5

STEUERUNG

Recht handlich für ein Motorrad-Rennspiel

7

Rennsimulations-Update mit prima Steuerung, aber karger Ausstattung und einigen Komfortmängeln.

6.3 von 10

Erhältlich | 28. Mai 2009



kurz & knapp

Hersteller | Codemasters

Entwickler | Asobo Studios

Preis | ab 70 Euro

Genre | Arcade-Racer

Spieler | 1 - 16

Xbox Live | ja

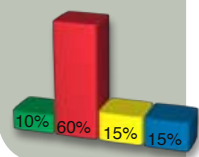
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Querfeldein-Rennspiel im post-apokalyptischen »Mad Max«-Stil, gute Ansätze – halbherzig umgesetzt.

das ist drin

- Driften
- Rumschleichen
- Runterfallen
- Ziel erreichen



FUEL

Wenn Offroad-Racing zur Weltreise wird...

Ein Offroad-Racer aus dem Hause, das »Grid« und »Dirt« produziert hat – hurra? Eher oje. Zum Einstieg erzählt das Intro-Video von einer durch Dürren, Stürme und Umweltschäden ausgemergelten Erde. Die Überlebenden vertreiben sich ihre Zeit mit Wettrennen mit Buggys, Jeeps, Motocross-Maschinen. Als Arena dient eine offene Welt. Hügel, Asphalt, Steppen, Schluchten, Wälder, hier und da mal ein Kaff oder Rowdy-Treff als Blickfang, alles vollkommen frei befahrbar. Man kann herumgondeln und Startpunkte suchen oder sich klassisch-bequem von Rennen zu Rennen beamen lassen. Für Zeitfahrten und Checkpointrennen gegen 15 KI-Gegner werden Strecken lose abgesteckt. Die insgesamt 70 Fahrzeuge im bösen »Mad Max«-Design – davon fast alle freizuspielen – nötigen dem Spieler angepasstes Fahrverhalten ab. Die Steuerung ist Arcade pur, fühlt sich griffig an, das Auf und Ab über die Gebirgsketten macht Laune. Wenn Quads und Bikes über Schanzen hüpfen, zieht der Pilot gelegentlich Tricks ab. Ist aber reine Kosmetik, es gibt weder Style-Punkte noch Boost-Schübe. Das hier ist Offroad-Racing, keine Extrem-Trick-Veranstaltung à la »Pure«.

CRUISEN MACHT LAUNE

Die Rennen sind lang, richtig lang. 45 Minuten Dauer sind bei späteren Starts durchaus drin. Und man muss alle Checkpoints treffen. Dumm nur, dass die Wege dazwischen kaum markiert sind. Am besten verlässt man sich ganz auf die Karte und/oder einen dynamischen Einblend-Pfeil als Richtungsweiser. Funktionierte meistens, aber nicht immer. Checkpoint verpasst, den Fehler erst spät erkannt? Sorry, dann bitte umdrehen! In der Praxis kommt das so oft vor, dass Frust den Spaß ausbremst. Orientierungsfehler, Umwege und

Niederlagen sind unvermeidbar, egal wie viel Einsatz man zeigt. Die Navigation zieht zu viel Aufmerksamkeit auf sich. Der lustvolle Umgang mit der prima Fahrdynamik bleibt auf der Strecke, ebenso das genussvolle Kennenlernen toller landschaftlicher Besonderheiten. Hautnahe Positionskämpfe spielen kaum eine Rolle.

GESCHENKT IST NUR DIE NIEDERLAGE

Wer also das tut, was der Karrieremodus vorgibt – nämlich Rennen gewinnen – hat eher wenig Spaß. Befriedigender: auf die Meisterschaft pfeifen, einfach spazieren fahren oder nur die Rennen starten, die einen anlocken. Wer einmal den 4,5 Kilometer hohen Mount Rainier erobert, spürt den Kick. Auf dem Gipfel warten ein Aussichtspunkt, eine wunderschöne Kamerafahrt und so genannte »Fuels« – das sind Freischalt-Punkte für neue Fahrzeuge. Aber geschenkt bekommt man dieses Erfolgserlebnis nicht. Jedes Extra will aufwändig entdeckt, jeder Sieg mühsam erkämpft sein. Diese Spielwelt erschlägt dich, sie ist zu groß und zu unübersichtlich geraten. Laut Hersteller simuliert das Gebiet rund 14.000 Quadratkilometer, eine Durchquerung dauert rund vier Stunden.



Die Motivation droht sich zwischen riesigem Gelände, banaler Story und hübscher Grafik zu verlieren. Nur wer sich durchbeißt, wird die Stärken von »Fuel« kennen- und schätzen lernen: den direkten Sprung zu 19 regionalen Ausgangspunkten, das dynamische Wettermodell, Online-Raids für bis zu 16 Piloten mit viel Spaßpotenzial. Etliches andere wirkt unfertig.

Benjamin Kratsch/r/

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Kaum ein Rennspiel hat mich je so geärgert wie dieses hier. Engine hui, Gameplay pfui. Mir ist das zu groß, zu ermüdend. Auf 14.000 Quadratkilometern 500 Fässer finden für 15 Gamerpoints?! Nicht mit mir. Ich gebe 4.1

Fuel

GRAFIK

Schöne Landschaften, tolle Weitsicht, aber vieles ähnelt sich

6

SOUND

Nette Motorensounds, unpassender Pop-Soundtrack

6

STEUERUNG

Handlich, aber etwas schwammig und nicht konfigurierbar

9

Offroad-Racing mit guten Ansätzen, nur für frustresistente Piloten und Spaßfahrer, die auf den Karrieremodus pfeifen.

4.6 von 10

kurz & knapp

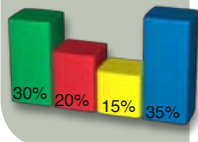
Hersteller | Sega
Entwickler | Sumo
 Digital
Preis | ab 60 Euro
Genre | Sport
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ohne
 Altersbeschränkung

kurz gesagt

Ganz großes Tennis, aber neue Ideen muss man mit der Lupe suchen.

das ist drin

- Topspin
- Slice
- Longline
- Vorhand



VIRTUA TENNIS 2009

Die Magie des weißen Sports...

Zwei Tennis-Titanen stehen sich auf dem Court gegenüber: Rafael Nadal und Roger Federer, der Weltranglistenerte gegen seinen hartnäckigen Verfolger. Das Match wird immer schneller, wuchtige Topspins wechseln sich mit eleganten Rückhandschlägen und fiesem Lobs ab. Federer schlägt zu, als müsse seine Filzkugel den Geschwindigkeitsrekord brechen. Kein Wunder, schließlich führt unser Leser-Tester Thomas Kunold den Schläger. Der Sportstudent ist genau der Richtige, um »Virtua Tennis 2009« zu checken. »Die Serie schafft seit der Dreamcast-Generation immer wieder den Spagat zwischen realem Sport und spannendem Arcade-Spaß«, erklärt er fasziniert. Nadal spielt sich mit seinen 75 Kilo flink wie ein Hase, schlägt Haken, treibt Thomas' Federer weit nach hinten, dann nach vorn und wieder nach hinten. Doch der 1,90-Meter-Hüne retourniert gekonnt, setzt auf kraftvolle, gut platzierte Schläge. Die Stars unterscheiden sich deutlich, sehr schön. Für eine Sekunde bin ich – also Nadal – unaufmerksam, kann die Ecke gerade so erahnen, erwische den Ball, lande bäuchlings im Sand des ehrwürdigen Roland Garros in Paris, rappe mich sofort wieder auf. Natürlich bestraft Thomas meinen Fehler mit einem tödlichen

Schmetterball. Ich hechte in die linke Ecke, verstoppere den Ball.

Im Vorgänger »Virtua Tennis 3« hätte Nadal den Ball noch erwischt, ein Hechtsprung von der Mitte des Courts an die Außenlinie hätte problemlos geklappt. Jetzt straucheln die Cracks bei so einer Aktion. Thomas empfindet das als authentisch: »Sinnvolle Neuerung. Tennis ist kein Ballett. Es geht nicht ums Schönspielen, sondern um Effektivität.« Außerdem wird's taktischer, verlangt gerade bei schnellen Ballwechseln vorausschauendes Spiel.

Die Steuerung ist topp, der von »Virtua Tennis 3« sehr ähnlich und doch in Nuancen anders. Man bewegt die Cracks zentimetergenau, zieht vor einem Stoppball den Analogstick weit zurück. Am Netz wird sofort der Volley ausgepackt. »Es geht nicht nur darum, Tasten-Kombinationen zu lernen und schnell hintereinander einzusetzen. Gut so«, sagt Thomas. Insgesamt gibt es nur drei belegbare Schlagtasten. Mit der Y-Taste wird ein Lob gespielt; ein langer, hoher Ball. Beim Slice wird die Kugel entweder via Vor- oder Rückhand angeschnitten, was eine flache und gestreckte Flugbahn zur Folge hat. Die Kombination aus Grundsschlägen, Länge des Tastendrucks und Bewegung des Analogsticks führt zu einer



Schau mir über die Schulter, Kleines. Die neue Kameraperspektive wird auf Knopfdruck aktiviert und bringt spürbar mehr Dynamik und Tempo ins Spiel. Gute Idee!

Erhältlich | 22. Mai 2009

**EXKLUSIV
LESER-TEST
NUR IN 360 LIVE**

Ass oder Aus?

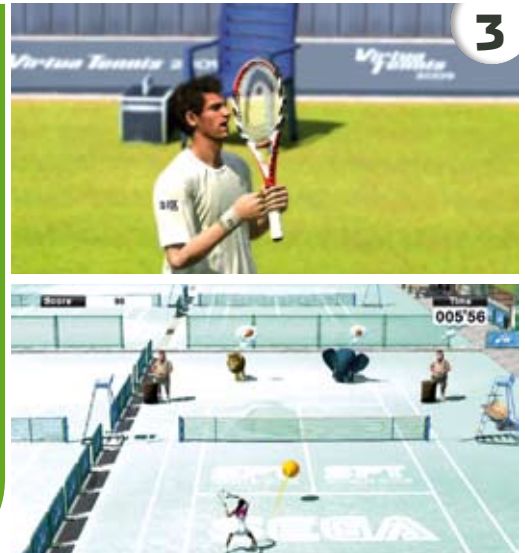
- +** Einsteigerfreundlich, kurze Ladepausen, umfangreicher Charakter-Baukasten, echtes 1080p-Video
- Grafisch wäre mehr drin gewesen, Stars mit leblosen Gesichtern



✖ Leser-Test

DER 360-LIVE-LINIEN-RICHTER ENTSCHIEDET

Thomas Kunold ist im 360-Live-Forum unter dem Spitznamen Kalif von Bagdad unterwegs. Der Sportstudent ist der perfekte Doppelpartner: Er fühlt sich nicht nur auf den realen Courts des Tennisvereins Rot-Weiß München zu Hause, sondern schwingt auch gerne den virtuellen Tennisschläger. Seine Faszination für den weißen Sport geht auf den 11. Juli 2000 zurück, damals eroberte »Virtua Tennis« seine Dreamcast-Konsole. Wen jetzt die Lust auf einen Leser-test packt, der sollte in unserem Forum auf www.360-live.de den Thread »360 Magazin« im Auge behalten.



✖ Die Kampagne

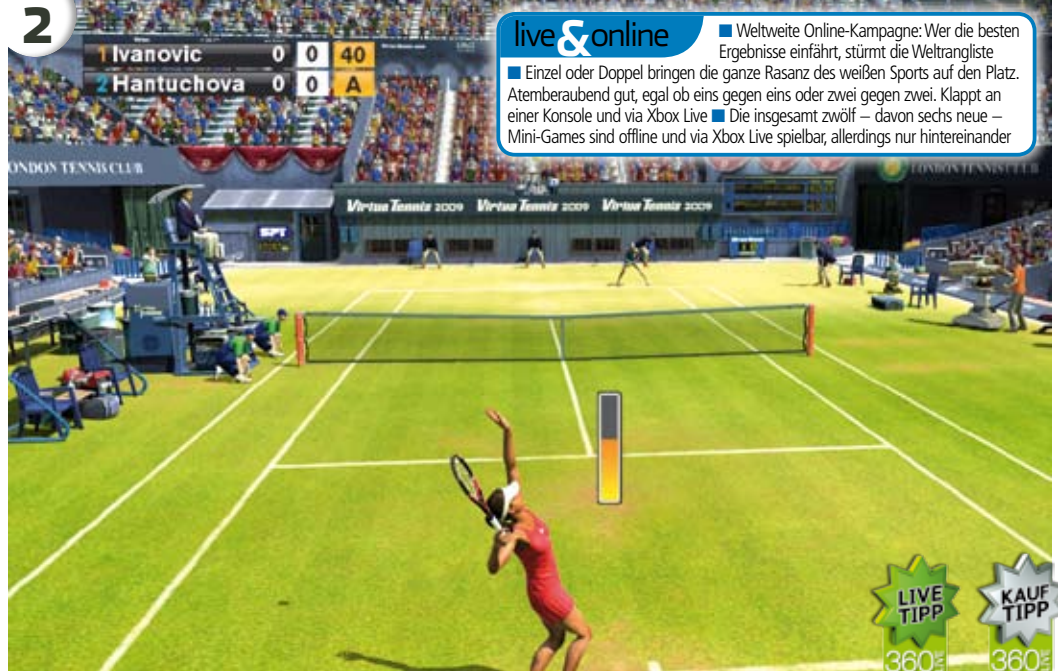
NEUIGKEITEN IM WORLD-TOUR-MODUS

1 Auch in »Virtua Tennis 2009« gibt es wieder einen Karrieremodus, in dem der Spieler zunächst mit einem umfangreichen Editor seinen Nachwuchsstar erstellt und sich dann auf Platz eins der Weltrangliste spielen soll.

2 In der Tennis-Akademie bieten Legenden wie Boris Becker oder Stefan Edberg ihre Dienste an. Wer genug Kohle in der World Tour erspielt hat, lässt sich spezielle Trickschläge beibringen, die nur die Legenden beherrschen. Die sind allerdings nicht übermächtig, die Balance gerät nie ins Straucheln.

3 Sechs neue, absurd-geniale Minispiele sind an Bord: Wortwörtlich, denn in »Piratenkrieg« weicht man beispielsweise Kanonenkugeln aus und versenkt die Pötte mit Filzgeschossen. Richtig knuffig ist »Zoo Feeder«: Hier bekommt ein Elefant sein Frühstück via Topspin serviert.

2



live & online

■ Weltweite Online-Kampagne: Wer die besten Ergebnisse einfährt, stürmt die Weltrangliste
■ Einzel oder Doppel bringen die ganze Rasananz des weißen Sports auf den Platz. Atemberaubend gut, egal ob eins gegen eins oder zwei gegen zwei. Klappt an einer Konsole und via Xbox Live ■ Die insgesamt zwölf – davon sechs neue – Mini-Games sind offline und via Xbox Live spielbar, allerdings nur hintereinander

LIVE
TIPP
360KAUF
TIPP
360

enormen Dynamik. Wer die X-Taste lange gedrückt hält und den rechten Stick nach vorn presst, schlägt beispielsweise einen Longline-Ball. Schlagwahl und Laufarbeit entscheiden schlussendlich über Sieg oder Niederlage. Das Timing ist weniger wichtig als bei den Simulationen aus der »Top Spin«-Reihe. »Es sind die taktischen Ballwechsel, die kicken – vor allem mit Freunden im Einzel, Mixed oder Doppel«, zeigt sich Thomas begeistert.

Dieses Tennis-Game beschränkt sich auf das Wesentliche und lässt sich sofort abtauchen in die Punktejagd. Großartig, so muss sich der weiße Sport anfühlen. Aber, liebe Entwickler, warum traut ihr euch nicht, das Spielgefühl zu verändern? Der Lob mag jetzt deutlich effizienter sein, im Vorgänger konnte man fast jeden Ball kräftig zurückschmettern. Wenn ich jetzt ans Netz stürme, werde ich viel öfter überrumpelt. Das ist gut so, bereichert das Gameplay um ein Überraschungsmoment, macht das Spiel authentischer. Aber mehr solcher Änderungen wären schön gewesen. Was ist mit Aufschlägen oder Stoppbällen? Eine Spurtaste, um Lobs oder Stopps per Temposchub vielleicht

doch noch zu erlauben? Zugegeben, das ist Meckern auf hohem Niveau. Auch bei der Grafik: Wunderschön, aber da wäre mehr drin. Auf der Habenseite stehen Volleys und Schmetterbälle, die handwerklich perfekt animiert mit 60 Bildern über den Monitor fliegen.

Schön auch, wie das hier menschelt. Nadal oder die Neuen – Andy Murray und Novak Djokovic zum Beispiel – treten schon mal ihren Schläger, reißen die Arme hoch oder knien im Staub. Paris, Melbourne, New York, London, Phuket: Insgesamt 39 Courts bilden die Kulissen. Und die Damen? Jelena Jankovic, Tamira Paszek und Ana Ivanovic, sie sind alle dabei. Insgesamt sagen 20 neue Gesichter hallo. Wenn allerdings die Kamera in der Wiederholung auf die Gesichter zoomt, wirken diese leblos: kein Augenaufschlag, kein Schweiß, nichts. Das macht »Top Spin 3« besser. Insgesamt bleibt damit zwar ein gewisses Da-wäre-mehr-möglich-Gefühl, dennoch ist »Virtua Tennis 2009« ganz klar eines der besten Sportspiele für Xbox 360.

Benjamin Kratsch/r!

Zweite Meinung

Nicholas Buracas: Der virtuelle Court fasziniert mich schon seit jeher: schnelle Ballwechsel, diese Dynamik, der Geist. Aber warum tut sich Sega mit Neuerungen so schwer? Ich gebe 8.1

Virtua Tennis 2009

GRAFIK

Schicke Animationen, aber fade Gesichtstexturen

SOUND

Gute Kommentatoren, Bälle pfeifen über den Court

STEUERUNG

Eingängig, sehr präzise, ausgezeichnet

Schnell, präzise, dynamisch – geniales Arcade-Tennis. Auch wenn die Neuerungen enttäuschen, eines der besten Sportspiele momentan.

8.3 von 10

» Die Magie des Zweikampfs: Aggressive Topspin-Angreifer und defensive Return-Verteidiger jagen einander, ein bisschen wie Hase und Igel auf Speed. «

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	Fallout 3, Wheelman, Tom Clancy's H.A.W.X., Burnout Paradise	Marvel vs. Capcom 2, Star Trek D-A-C, Space Invaders Extreme	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

SPRING
SEASON

Es geht los!

Seit Ende April ist die Spring Season der Consoles Sports League im vollen Gange. Zum ersten Mal in der Geschichte stehen diesmal sieben Spiele auf dem Plan: »Call of Duty 4«, »Call of Duty: World at War«, »Fifa 09«, »GoW 2«, »Race Pro«, »Street Fighter IV« und »Texas Hold'em«. In sämtlichen Spielbereichen wurden die Teilnehmer über Qualifikationsturniere bestimmt. Des Weiteren geht's in unterschiedlichen Divisionen für je acht Spieler zur Sache. Die Sieger dürfen sich auf eine sechsmonatige Premium-

» Wer wird
Meister in seiner
Disziplin? «

Mitgliedschaft bei der Consoles Sports League und einen virtuellen Pokal im Profil freuen.

Wer wird Meister in seiner Disziplin? Wer schafft den Aufstieg in eine höhere Division? Das wird sich in den kommenden Monaten entscheiden. Man kann sich aber bereits jetzt auf einige spannende Partien mit der einen oder anderen Überraschung freuen. Einen ersten Zwischenstand gibt es in der nächsten Ausgabe.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

WOHIN MIT DEM
PLASTIKGERÜMPEL?

Was waren das noch für Zeiten, als im April vor drei Jahren das erste »Guitar Hero« für Playstation 2 erschien. Endlich in den eigenen vier Wänden rocken, sogar ganz stilecht mit Gitarren-Controller. Grund genug für lange Nächte, bis wutentbrannt der Nachbar klingelt oder das Handgelenk schmerzt. Die vorzügliche Song-Auswahl versüßt die fleißige Highscore-Jagd außerdem. Wenn ein Konzept funktioniert, ist es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis eine Nachfolge-Produktion ansteht. Und noch eine, und noch eine, und noch eine.

PLASTIKGEKLIMPER

Die haben lustigerweise bis auf kleinere Macken nicht wirklich was falsch gemacht. Warum aber konnte ich mir schon bei »Guitar Hero III: Legends of Rock« trotz genialer Setlist (Slayer!) ein Gähnen nicht verkneifen? Etwas mehr als ein halbes Jahr später hat immerhin »Rock Band« die alte Liebe neu entfacht. Und das trotz der hierzulande extrem frechen Preispolitik. Es macht einfach Laune, mit ein paar Kumpels »Enter Sandman« von Metallica zu brettern. Aber wenn der letzte Akkord gespielt ist, das letzte Bier getrunken ist und der letzte Polizist an der Tür geklingelt hat, ist es doch nur noch mehr vom Gleichen. Ach ja, wer sich wundern sollte: Konamis »Rock Revolution« lasse ich an dieser Stelle dezent unter den Tisch fallen, den Grund kann jeder im Test in dieser Ausgabe nachlesen.

GENUG IST GENUG

Ich weiß, ich rege mich oft genug über herunterladbare Inhalte auf, in Sachen Musikspiele begrüße ich

das Konzept jedoch. So ist für Fans der Spiele jederzeit neues Songmaterial verfügbar, und das kontinuierlich. Warum aber strömen dann von allen Seiten aufgeblasene Songpakete in Form von »Guitar Hero: Aerosmith«, »Guitar Hero: Metallica« oder, bereits am Horizont, »The Beatles: Rock Band« in den Handel? Klar, für die Fans der jeweiligen Bands eine tolle Sache, würde meiner Meinung nach als Download aber genauso gut funktionieren. So gesehen fallen mir auf jeden Fall bei jeder Neuankündigung dieser Art immer mehr die Augen zu. Wie geht es dir? Bekommst du nicht genug von »Rock Band« und Co? Diskutier mit im Forum auf www.360-live.de.



BIO

NAME/ Nicholas Buracas
SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und weiß nicht, wohin mit all den Plastikinstrumenten.

interview

UNTER VIER
AUGEN MIT

ZaCkBaG und
DeXtrOniC vom
Clan Nameless
Quality



NAME | Jonas English / Bastian Bernst **ALTER** | 17 / 18
BERUF | Schüler **WOHNORT** | Bad Hersfeld
AUFGABE IM CLAN | Clan-Leader
WEBSEITE | <http://www.nq-gaming.com>

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

Jonas English: Die Idee dazu kam eigentlich ziemlich spontan. Wir beide wollten nach einer Pause in die Clanszene zurückkehren, merkten aber schnell, dass sich diese stark verändert hatte. Da wir nach längerer Suche nichts Passendes gefunden hatten, kamen wir auf die Idee, ein eigenes Projekt auf die Beine zu stellen, mit dem wir unsere Vorstellungen eines Clans verwirklichen konnten.

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

Bastian Bernst: Zuerst steht bei uns der Zusammenhalt, der Teamgeist. Wir wollen ein Clan sein, der in Sachen Charakter als Vorbild gelten kann. Außerdem steht und fällt der Clan auch durch seine Organisation.

360 Live: Wie oft trainiert ihr in euren einzelnen Squads pro Woche?

JE: Unsere Squads haben fürs Erste drei bis vier feste Trainingseinheiten pro Woche. Da unser Clan aber noch in den Kinderschuhen steckt, müssen sich manche von ihnen noch auf eine genaue Zeit einigen. Auf jeden Fall sind unsere Jungs fast täglich bei Xbox Live anzutreffen.

360 Live: Was haltet ihr von der Consoles Sports League und was sollte sich vielleicht verbessern?

BB: Das Konzept finden wir klasse! Es hat sich schon bei der ESL bewährt und wir denken, die Consoles Sports League bietet eine tolle Plattform für Konsolenspieler. Deshalb sind auch alle Spieler von uns dort vertreten. Diese Liga hat und wird den Konsolen-E-Sport auf jeden Fall weiterbringen können.

JE: An der Liga, beziehungsweise dem Wettbewerbssystem an sich, haben wir nichts aussetzen. Für verbesserungswürdig halten wir eher das Verhalten der Community und der Spieler untereinander. Dies ist jedoch in erster Linie nicht die Schuld der Consoles Sports League.



✖ **Fallout 3**

BROKEN STEEL

Seit Anfang Mai steht bereits die dritte Erweiterung zum Endzeit-Rollenspiel zum Download parat. Das »Broken Steel« betitelte Paket ist zudem das umfangreichste. Die interessanteste Neuerung: Nach dem eher bescheidenen Ende des Hauptspiels ist es nun endlich möglich, das wüste Land weiterhin zu erforschen und die ersten Auswirkungen vergangener Taten zu sehen. Zudem gilt es, zusammen mit der Brotherhood of Steel den Rest der Enklave-Truppen aufzureiben. Neben neuen Quests gibt es passenderweise auch neue Orte zu erforschen, das Kraftwerk Olney Powerworks etwa, wo es Komponenten für die

neue Tesla-Kanone zu finden gilt. Als besonderer Bonus ist die Levelgrenze für den eigenen Charakter von 20 auf 30 angehoben worden. Einerseits gut, andererseits schlecht für all diejenigen, die schon das gesamte Gebiet um Washington DC erkundet haben. Die werden trotz neuer Quests und neuer Gegnertypen kaum die neue Grenze erreichen. Zumindest bis der nächste Download folgt, der sich Gerüchten zufolge bereits in Entwicklung befindet. Alles in allem angenehm viel neuer Stoff für die 800 Punkte.



✖ TURNIER-BERICHT

CALL OF DUTY 4

Es hält sich noch immer. Seit Ende April laufen sogar drei neue Cups. Vor allem beim 1-on-1 Snipe Cup Vol.2 waren die Teilnehmerplätze nach kürzester Zeit belegt. Interessant auch der 2-on-2 Mixed Cup, in dem ein Team nicht nur die Karte wählt, sondern auch einen von drei Spielmodi. Da kommt der 4-on-4 Hardcore Cup geradezu normal daher. Die Gewinner gibt's in der nächsten Ausgabe.

HALO 3

Anfang Mai ging das erste Turnier der FFA Sunday Night Series zu Ende. Insgesamt 45 Teilnehmer traten an, nur einer konnte gewinnen. Und dieser eine ist RAPTOR GuNpLeX. Nach dem Sieg in der Halbfinalgruppe schnappte er sich schließlich noch vor GriZz und jObSTheBesT den ersten Platz. Gratulation!

BURNOUT PARADISE

Preis | 800

Hersteller | Electronic Arts

Nach zahlreichen Gratis-Downloads nun also noch ein kostenpflichtiger Download für Criterion's Highspeed-Raserei. Der erweitert den Mehrspieler-Modus um die Capture-the-Flag-Variante »Cops and Robbers«. Zwei Teams à vier Fahrer rasen einer Ladung Gold hinterher und müssen diese anschließend zu einem Abgabe-Ort bringen. Definitiv Spaßig und für Mehrspieler-Fans empfehlenswert.

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

Preis | 400

Hersteller | Ubisoft

Wer gern in die Luft geht, kann mit »Tom Clancy's H.A.W.X.« nichts falsch machen. Wem die Flugzeug-Auswahl im virtuellen Hangar nicht ausreicht, könnte einen Blick auf das »European Assault Pack« werfen. Dieses erweitert die Auswahl um Dassault Rafale, Saab-37 Viggen und zwei Mirage-Jets. Des Weiteren bekommt man den Bomber-Prototyp FB-22 und eine experimentelle Variante der XA-20 Razorback aus »Tom Clancy's Endwar« zur Verfügung. Für Fans ganz nett, beim Preis von 400 Punkten für alle anderen aber zu wenig Fleisch.

WHEELMAN

Preis | 400/gratis

Hersteller | Midway/Ubisoft

Auch für den »Wheelman« gibt's seit 7. Mai neues Download-Material. Wer von den Street-Showdown-Nebenmissionen nicht genug kriegen kann, bekommt für 400 Punkte fünf weitere davon geliefert. Die sind relativ schnell wieder vorbei, was den Preis ziemlich happig macht. Sparsame Naturen bekommen mit dem »Free Street Showdown Pack« immerhin einen Showdown gratis.



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

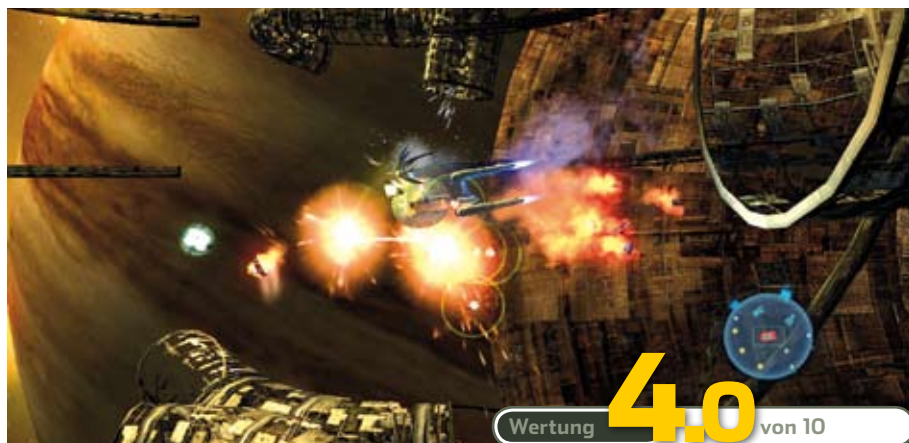
LIVE ARCADE TOTAL

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

STAR TREK D-A-C

Preis | 800 **Hersteller** | Paramount / Bad Robot **Schwierigkeit** | mittel

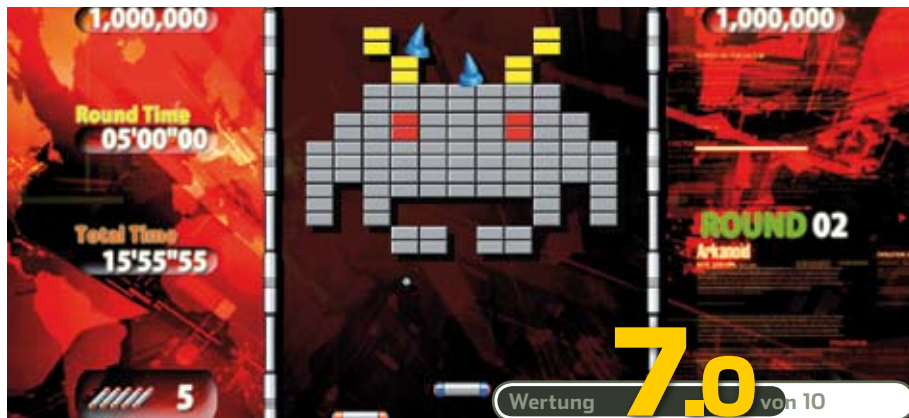
Raumschiff Enterprise in einem Draufsicht-Shooter nach uralter Spielhallen-Machart, ob das gut gehen kann? Im Fokus steht der Kampf der Sternenflotte der Föderation gegen das Romulanische Imperium. Jede Fraktion greift auf drei Schiffstypen zurück. Das Ganze ist für Online gemacht. Bis zu zwölf Captains treten in den drei Modi Team-Deathmatch, Assault und Conquest an. Wer keine Trekkies zur Hand hat, kann die restlichen Schiffe von der KI übernehmen lassen. Soweit die Theorie. In der Praxis fühlt sich das an wie »Asteroids« auf Grafik-Steroiden. Draufsicht, Rotations-Steuerung, Lasersalven ins Weltall pumpen, das kennt man. Das Tempo ist behäbig, aber deutlich höher, als man's einem Föderations-Flaggschiff eigentlich zutrauen würde. Die Neoneffekte und die Space-Kulisse sehen sogar halbwegs attraktiv aus. Und so könnte »Star Trek D-A-C« Online-Gamer sogar eine Zeitlang beschäftigen, wenn es dann Anklang findet. Einzelspieler werden Höhepunkte vermissen, und sich spannendere Waffen-Extras wünschen.



ARKANOID LIVE!

Preis | 800 **Hersteller** | Taito **Schwierigkeit** | mittel

Wenn du dein Ding am unteren Bildrand nach links und rechts schiebst, und dabei auf die anderen Dinger da oben zielst – dann könnte es sein, dass du »Space Invaders« spielst. Oder eben dieses zweite Remake eines 80er-Jahre-Spielautomaten aus dem Hause Taito. Mit dem Schläger unten, dem so genannten »Vaus«, wird ein Prallball auf dem Bildschirm gehalten. Der löst nach und nach Steine aus den Mauern oben. Bildschirm leer, Level gelöst, fertig. Die taktischen Finessen haben schon 1986 beim originalen »Arkanoid« Laune gemacht und tun das jetzt erneut. Man kann mit Feingefühl den Abprallwinkel verändern, erarbeitet sich Laserschuss, Mehrfachball und weitere Extras, muss zackig auf diverse Überraschungen reagieren. Der Reaktions- bzw. Geschicklichkeitstest zündet vor allem zu zweit. Sich online oder am Splitscreen zu bekämpfen, oder gemeinsam die 120 Bildschirme abzuräumen, das hat was. Stilsicher aufgehübschte Originalgrafik und Originalsounds, Online-Highscore-Listen und vielseitige Tempo- bzw. Schwierigkeitsoptionen fügen sich zum angenehmen Zeitvertreib für jedermann zusammen.



SPACE INVADERS EXTREME

Preis | 800 **Hersteller** | Taito **Schwierigkeit** | leicht

Huch, »Space Invaders«, Taitos Urahn aller Space-Shooter, als Remake? Dank fetzigem Minimal-Pop, netten Minispielen und coolen Raumschiff-Waffen-Upgrades blüht der Klassiker auf. Aliens oben, dein Raumschiff unten, also Feuer frei! Die Angriffsformationen wechseln wild, das erinnert an ein »Mega Galaxians«. Sterben kann man trotzdem kaum, das hier lebt eher von Chaos, prallen Farben und hektischer Highscorejagd. Macht aber Spaß, nicht zuletzt, weil's einiges zu entdecken gibt: Extrawaffen, witzige Bossgegner, kluges Rankingsystem und mehr. Im Mehrspieler-Modus wird zu zweit gepunktet, wahlweise an einer Konsole oder über Xbox Live Arcade. Empfehlenswert, selbst wenn das Original nicht enthalten ist. Das gibt's nur als Extra-Download. Frech.



BANJO-TOOIE

Preis | 1200 **Hersteller** | Rare/Microsoft

Schwierigkeit | mittel

Wer mit »Banjo-Kazooie: Schraube locker« nicht warm geworden ist, möge jubeln: Nachdem das erste Nintendo-64-Abenteuer des ungleichen Paares bereits seit einigen Monaten über XBLA erhältlich ist, gibt's nun auch den zweiten Teil. »Banjo-Tooie« kommt mit nur leicht verbesserter Grafik daher. Macht nichts, denn die Spielmechanik in den riesigen neun Levels ist noch immer vorbildlich: Punktgenaue Steuerung, abwechslungsreiche Herausforderungen und mehr Witz in einem Dialog als im ganzen »Schraube locker«. Flüssige Spielbarkeit und lange Spieldauer entschuldigen auch den etwas hohen Preis. Pflichtdownload für Jump 'n' Runner.



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

Im nächsten Heft gibt es erste Infos zu »FIFA 10«. Trotzdem bleibt 09 an der Tabellenspitze der Consoles Sport League. Hier die besten Kicker:

	Spieler		Punkte	Matches
1	druSja Deniz	●	1519	173
2	EnRo Goalgetter	▲	1476	282
3	EnRo Torevernichter	▲	1475	94
4	Czech	▼	1423	109
5	EnRo Niki	▼	1393	82



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	SoNnYHell	▲	1264	20
2	MaYo	▲	1198	10
3	P4N1C	▼	1176	13
4	RtC TuLaShock	▼	1147	7

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	TeaM DoM1Na7e	●	1182	10
2	dzs.beyerdynamic. GENE7iX	▲	1158	8
3	FRiendS360 NeXt GeNeRaTiOn	▲	1105	9
4	SZ NoobS 4 Life	●	1103	11
5	GoW -- STARS. FaNaTiX	▲	1073	4

CALL OF DUTY 4

Hierzu gibt es nichts mehr zu sagen: »Modern Warfare« ist und bleibt eines der beliebtesten Spiele in der Consoles Sport League:

	Team		Punkte	Matches
1	Dynasty Crew.CoD	●	1502	63
2	WoH.COD 4	▲	1396	53
3	BSX - Team Sexy	▼	1295	33
4	teamDivinely	▲	1198	11
5	eXR.eXeCuTiOn StyLE V3	▼	1156	16



STREET FIGHTER IV

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	sh1Nd	▲	1242	16
2	Siamkusa	▲	1230	10
3	PureTool	▲	1184	25
4	playathome	▲	1184	25
5	Luffy	●	1132	41



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	●	1323	33
2	atbiochewberlin	▲	1016	2
3	xOptiK CapuuTx	●	993	1
4	Sinned2007	●	968	2
5	GL Blade	●	911	12

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

XBOX LIVE ARCADE

Einmal kaufen, zweimal zahlen

Wie schön waren die Zeiten zu Beginn von Xbox Live Arcade. Für wenig Geld konnten sich Spieler sowohl Klassiker als auch Neuentwicklungen herunterladen. 800 Punkte, also gut 10 Euro, waren damals die Obergrenze, nur ganz selten mussten 1.200 Punkte auf den virtuellen Tresen geklatscht werden. Das Gefüge hat sich inzwischen verschoben. Spiele für 800 Punkte werden immer seltener, 1.200, also gut 15 Euro, immer häufiger. Der japanische Hersteller Taito hat nun einen Weg für sich entdeckt, die psychische Barriere beim Preis zu senken. Das Remake des Blöckchen-Zerschlag-Klassikers »Arkanoid Live!« kostet 800 Punkte, schön! Weniger schön, dass in diesem Preis nur insgesamt zwei von vier Episoden stecken, wie im Hauptmenü zu sehen ist. So gesehen ist das Ganze also eigentlich ein 1.200-Punkte-Spiel. Ist schon enorm frech, auch wenn wohl nur die wenigsten sich gegen den beinhalten Schwierigkeitsgrad des Klassikers durchsetzen werden. Etwas sanfter fällt das Konzept bei »Space Invaders Extreme« aus. Hier gibt es das Ur-»Space Invaders« mitsamt Pseudo-Nachfolger »Space Invaders Part Two« als Zusatzdownload. Früher waren solche Ur-Fassungen zwar immer eine Gratisbeigabe, aber immerhin wird das Hauptspiel dadurch nicht betroffen. Bleibt zu hoffen, dass der Trend zu versteckten Kosten bei Xbox-Live-Arcade-Spielen nicht Überhandnimmt. Gleiches gilt für die allgemein steigenden Preise. Was hältst du vom aktuellen Status von Xbox Live Arcade? Diskutiere mit im Forum auf www.360-live.de.



TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG

Wer mit John Connor gegen die Maschinen in den Krieg zieht, sollte auf alle Fälle hart im Nehmen sein. Da macht es schon fast keinen Unterschied mehr, den kompletten Einzelspieler-Modus auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchzuspielen. Nur so lassen sich die vollen 1.000 Punkte holen. Keine Sammel-Erfolge oder Ähnliches: Kapitel abschließen, das füllt das Punktekonto. Der hohe Schwierigkeitsgrad hat einen weiteren Vorteil: Das Spiel ist nicht ganz so schnell durchgespielt.

Kampagne auf Schwer durchspielen: 1.000

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 1.000

BATTLE FANTASIA

Mit dem Erscheinen von »Street Fighter IV« ist dieses Prügelspiel etwas untergegangen. Ist auch eine ziemlich harte Nuss in Sachen Erfolge. Immerhin lassen sich speziell über die Story-Modi der verschiedenen Figuren ein paar Pünktchen ergattern. Wichtig ist hierbei nur, dass man sich stets auf dem Hauptpfad hält. Schnell gemacht: Den Arcade-Modus ohne Continue durchspielen, gibt 20 Punkte. Wer danach einen Favoriten im Kämpferfeld hat, kann sich am Survival-Modus versuchen. Falls 30 Siege hintereinander hinhalten, winken weitere 70 Punkte.



Den Story-Modus von jedem Charakter beenden: 240
Arcade-Modus durchspielen: 10
Arcade-Modus ohne Continue durchspielen: 20
30 Siege hintereinander im Survival-Modus: 70

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 340

UFC 2009 UNDISPUTED

Kampfsport auf die harte Tour, das ist »UFC 2009 Undisputed«. Das gilt auch für die Erfolge. Für Einzelspieler gibt es immerhin ein paar Pünktchen zu holen. Einfach den Trainings-Modus durchspielen und dann ab in den Schaukampf. Wer hier mit jedem UFC-Kämpfer einmal gewinnt, kann sich anschließend beruhigt dem Karriere-Modus zuwenden. Diesen, wenn möglich, ohne Niederlage schaffen, schon winken immerhin 240 Gamerpunkte. Auch wenn dafür ein bisschen Zeit nötig ist.



Alle Aufgaben im Trainings-Modus beenden: 25
Die UFC Championship in jeder Gewichtsklasse gewinnen: 100
Den Karriere-Modus ohne Niederlage abschließen: 75
Einen Schaukampf mit jedem UFC-Kämpfer gewinnen: 40

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 240



B E B I O N I C



BIONIC

C O M M A N D O

www.bioniccommando.com



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



In Kürze erhältlich für
Games for Windows

CAPCOM



© CAPCOM CO., LTD. 2005 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.

360 LIVE LESERPOST



Wir haben zwar die Schweinegrippe unbeschadet überstanden, doch der nächste gesundheitsgefährdende Horror hockt ja schon in den Startlöchern: Die E3 öffnet dieser Tage ihre Tore, und die ernährt sich ja bekannterweise von Redakteuren. Bevor wir uns freiwillig in diesen Fleischwolf stürzen, hier schnell noch die Leserbriefe.



KONTAKT



E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an leserpost@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

AUGEN AUF

Ich bin echt überrascht! Das neue Design, das Extraheft – total hammer! Ich finde, euch ist noch nie eine Ausgabe so gut gelungen wie diese. Das neue Design passt super und erzeugt irgendwie eine gute Atmosphäre beim Lesen. Einzige Kritik: Wo ist die zweite Redakteursmeinung hin? Die fand doch so viel Lob. Und jetzt? Futsch! Finde ich echt schade. Ach, und noch was: Ihr versprecht schon seit fünf Ausgaben, dass ihr etwas zu »Prototype« bringen wollt. Wo bleibt's? Ich meine, ich will ja nicht unhöflich sein und ich weiß, dass ihr viel zu tun habt, aber es kann doch nicht so schwer sein, ein Preview zu dem Game zu schreiben, schließlich sind ja massig Infos vorhanden! Und es ist schon jetzt klar, dass es ein absoluter Megahit wird!
Prototype, im Forum

Nicholas: Tja, das haben wir jetzt davon: Bei all den Neuerungen in 360 Live ist dir womöglich die eine oder andere Sache durch die Lapen gegangen. Die zweite Meinung zum Beispiel. Ist und war bereits in den letzten Ausgaben fester Standard, bleibt es auch weiterhin. Und was »Prototype« betrifft: Wozu ein Preview, wenn wir auch einen Test liefern können? Ausführlicher Artikel weiter vorne im Heft.

AUFGEWACHT

Ich bin seit fast zwei Jahren größtenteils zufriedener Leser eurer Zeitung. Noch länger warte

ich auf »Alan Wake«, der seit der E3 2005 verschwunden scheint. Aus diesem Grund habe ich mich gefreut, dass es im Ausblick zur Ausgabe 02/09 angekündigt wurde – doch leider nicht erschienen, ebenso nicht in der Ausgabe 03/09, wieso? Wenn man weiß, dass viele Leser auf dieses Spiel sehnsüchtig warten, kann man sich dann nicht wenigstens im Vorwort dazu äußern? Dieses Verhalten hat mich zugegebenermaßen ziemlich enttäuscht. Ist das der Grund, warum sich seit Neuestem die Redaktion Änderungen zum Inhalt des nächsten Heftes vorbehält?
Sebastian Hakelberg, per E-Mail

Richard: Während du diese Zeilen liest, stellen wir gerade eine erste Themenliste für die August-Ausgabe zusammen. Anders formuliert: die Vorlaufzeit für unsere Planungen ist teils erheblich, und es vergehen immer noch knapp zwei Wochen zwischen Redaktionsschluss und dem Tag, an dem das Heft an den Kiosk kommt. In dieser Phase kann es immer wieder mal zu Themenverschiebungen kommen, aktuell zum Beispiel »Ghostbusters«. Fest als Test für diese Ausgabe zugesagt, ist uns das Game im letzten Moment von der Schippe gesprungen. Nicht schön, kommt aber vor – und ist wohl auch in Zukunft nicht zu ändern. Daher haben wir seit kurzem in den Aktuell-Teil eine Rubrik namens »Aus der Redaktion« integriert. Dort ist nachzulesen, wenn ein in der Vorschau der Vor-Ausgabe

angekündigtes Thema dann doch nicht den Weg ins Heft findet.

BILDERSTÜRMER

In eurer letzten Ausgabe hattet ihr bei den Leserbriefen ein Bild mit ein paar Konsolen drauf abgebildet und daneben stand ein Kommentar »Wir sind zwar nicht leicht zu beeindrucken, aber das drucken wir einfach mal kommentarlos ab« oder so ähnlich. Nun dachte ich mir, lasse ich euch mal mit ein paar Bildern an meiner Sammlung teilhaben. Wenn euch das andere Foto schon beeindruckt hat, was haltet ihr davon? Wäre echt cool, wenn es wenigstens eins der Bilder ins Heft schaffen würde.
Christian Mildenberger, per E-Mail

Sabine: Du hast uns überzeugt, auch deine Sammlung kann sich sehen lassen. Daher auch hier der (fast) kommentarlose Abdruck. Und für alle anderen gilt: Immer her mit den Bildern, wir freuen uns drauf!



EIN DANKESCHÖN

Habe mir gestern endlich auch euer Heft gekauft. Wie immer sehr informativ und im Gegensatz zur

TOPTHEMA

PAPIERTIER

Erst mal natürlich ein ganz großes Lob an euch wegen dem neuen Papier und dem neuen Wertungssystem, mit welchem auch meine Frage verbunden ist. Und zwar hat »Bioshock« nach dem alten Wertungssystem, wenn ich mich nicht irre, eine 9.8 bekommen und »Resident Evil 5« nach dem neuen eine 9.1. Jetzt meine Frage: Was für eine Wertung würde »Resident Evil 5« bekommen, wenn es nach dem alten System bewertet worden wäre?
Krüger, per E-Mail

Jan: Das klingt ganz so, als wolltest du einen direkten Vergleichswert. Doch anstatt unser neues Wertungssystem zu verbiegen, empfehlen wir dir lieber einen Blick ins Heft-im-Heft der Mai-Ausgabe, den »Kaufberater«. Der enthält alle bisherigen Wertungen – komplett an das aktuelle, strengere Wertungssystem angepasst.

✕ LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Ich habe ein paar Anmerkungen zu einigen Neuerungen der letzten Zeit: Schade finde ich, dass die »5 in 5« auf »3 in 3« gekürzt wurden! Da muss man doch mehr News finden können, oder? Bin ich eigentlich der Einzige, der die »Spiele-Termine« für völlig überflüssig hält, da sich die Termine eh immer wieder verschieben? Die Leserpost am Anfang hat mich nicht wirklich verärgert. Öfter mal was Neues.
CoolShooter, im Forum

Richard: Auch wenn es nur noch drei statt fünf Telegramm-Nachrichten sind, kannst du sicher sein, dass die interessantesten Infos an einer anderen Stelle im Heft auftauchen. Sei es unter der Rubrik »Kleingedruckt« im Aktuell-Teil oder gleich als Preview. Neue Spiele finden wir nämlich schon von Berufs wegen interessant. Und die Sache mit der Terminliste hat durchaus Methode, denn so lässt sich wenigstens ein vager Fahrplan mit den Neuerscheinungen erstellen. Dass die Einträge auf einem Fahrplan nicht immer pünktlich eingehalten werden, weiß jeder, der öfter mal mit dem Zug fährt...

letzten Ausgabe gibt es diesmal auch genügend interessante Themen. Ich möchte mich auch noch für die Auszeichnung zum Spruch des Monats bedanken. Macht weiter so!
lo360oser, im Forum

Nicholas: Na, das freut uns aber, schließlich versuchen wir gerade auf den Leserpost-Seiten die Leser zu Wort kommen zu lassen – und sei es nur mit einem cleveren Zitat. Nur eine Sache hat uns stutzig

gemacht und zwar das Wort »auch« in deinem ersten Satz. Soll das heißen, du liest auch noch andere Hefte? Also wirklich, nicht zu fassen...

ZEITBOMBEN

Natürlich ist das mal wieder ein sehr tragisches und extrem trauriges Ereignis. Aber dass jetzt schon wieder diese ganzen politischen Debatten losgehen, man müsse »Killerspiele verbieten und alles noch mehr einschränken«, 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: Ich spiele USK-18-Games, ohne daran zu denken, das Ganze real werden zu lassen! Solche Amokläufer lassen die Worte »Zocker« oder »Gamer« mal wieder dastehen wie tickende Zeitbomben. Na ja, und ich kann nichts ticken hören.
Fabiola Günzl, per E-Mail

Richard: Die Debatte über die Gewalt in Computerspielen ist so alt wie die Videospiele selbst, lässt aber einen Aspekt völlig außer Acht: Gewalttäter und Amokläufer gab es schon vorher. Bereits 1966 tötete ein Student in Amerika 13 Menschen. Und der hatte keinen Kontakt mit Killerspielen, so viel steht fest. Keine Frage: Überlebende und Hinterbliebene suchen natürlich nach dem Sinn in solch einer blutigen Tat – die leider absolut sinnlos ist. Da ist es schon einfacher, die Computerspieler als Sündenböcke auszubuhnen...

Heftumbau

Ich möchte gern meine Meinung zu den zwei Leserbriefen in der April-Ausgabe bezüglich Gamerscore im Heft kundtun: Ich unterstütze den Vorschlag (von Bograsa), genauer auf die Art, Schwierigkeit etc. der Erfolge für die getesteten Spiele einzugehen, allerdings wäre

mein Vorschlag, dies nicht im Test selbst zu tun, da so zu viel Platz für Informationen zum eigentlichen Spiel verloren gehen. Mein Vorschlag ist, eine Doppelseite à la »Gamerscore leicht gemacht«, nur etwas ausführlicher, auf der alle Spiele aufgeführt werden, die im Testteil der Ausgabe enthalten sind, und wo eben genannt wird, wie viele Erfolge online/offline zu holen sind, wie schwer und zeitaufwändig sie sind etc. Auf diese Weise können auch Leser, die nichts mit Gamerscore am Hut haben, einfach die Seite überblättern.
Andy the X, im Forum

Moritz: Eine Seite, so weit sind wir uns hier in der Redaktion einig, ist völlig ausreichend, zumal das Thema »Gamerpoints« beileibe nicht jeden interessiert. Den Platz füllen wir lieber mit spannenden Previews oder einem interessanten Testbericht. Aber natürlich steht unser Angebot noch, persönliche Erfahrungen in Sachen Gamerpoints im 360-Live-Forum einzu-reichen. Wie wäre es mit einem eigenen Bereich, der könnte »Gamerpedia« oder so ähnlich heißen. Unter www.360-live.de ist jeder herzlich eingeladen.

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich habe die neue Ausgabe gerade aus dem Briefkasten gefischt. Also, ich muss wirklich sagen, ihr macht euch! Das Design finde ich noch mal besser! Die Beilage ist echt cool, vor allem mit den Covern der Spiele, und dann auch noch ein Preview zu »Overlord 2«. Also, ich bin ich von der Ausgabe begeistert.
1337, im Forum

Reinhard: Ja, und wir sind begeistert, dass du deine Begeisterung so hemmungslos mit uns teilst. Schade, dass du das eine oder andere Detail vergessen hast, zum Beispiel das neue Papier. Hochglanz, vierfarbig, knitterecht und schön rechteckig!

✕ SCHNIPSEL

Sind Demos auch auf CD erhältlich?
Andre Hoepfner, per Xbox Live
Nachdem die meisten Demos online angeboten werden, lohnt es sich für die Hersteller nicht mehr, zusätzlich auch noch eine DVD zu pressen. Daher musst du wohl auch in Zukunft auf eine Demo-Scheibe verzichten.

Bin ein treuer Leser eures 360-Live-Magazins. Macht weiter so!
King Vinman 81, per Xbox Live
Dieser netten Aufforderung kommen wir doch mit Freuden nach.

Was für eine Wertung hat »Fallout 3« abgestaubt? Im Testindex auf eurer Website ist es nicht aufgelistet.
Akumatata, per Xbox Live
Ja, das stimmt, die hat unser Webmaster tatsächlich verbummelt. Den Fehler haben wir inzwischen korrigiert, doch hier ganz speziell für dich noch mal unsere Wertung der leidlich eingedeutschten Version: 8.1.

Ich hab da mal ne Frage zu »Avatar«, dem kommenden Film von James Cameron. Da soll doch auch ein Spiel nachkommen, oder?
Kata, per Xbox Live
Ja, soll es! Es soll sogar ein Online-Rollenspiel werden und zeitgleich mit dem Film erscheinen. Und der soll ja noch 2009 in die Kinos kommen. Und sowohl Film als auch Spiel sollen mit 3D-Brille kommen. Du siehst: Viele »soll«, aber wenig Fakten. Doch bis zur nächsten Ausgaben wissen wir vermutlich mehr.



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Ray, wenn dich irgendjemand fragt, ob du ein Gott bist, dann sagst du: Ja! «
Marky Darky

360 LIVE - NEU AB DEM 24. JUNI! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

MASS EFFECT 2

Großer Schock: Der im Februar veröffentlichte Internet-Videoschnipsel zum zweiten Teil aus der intergalaktischen Sci-Fi-Trilogie prophezeit Commander Shepards Heldentod. Stimmt das? So lauten die Infos: Beim neuen Action-Rollenspiel will Bioware außer ein paar technischen Verbesserungen vor allem das Kampfsystem inklusive der Kameraden-KI erheblich überarbeiten. Konkreten Kontakt zum Kosmos und seinen Anders-Welten gibt's in der nächsten Ausgabe – und ein Interview mit Bioware.

FALLOUT: NEW VEGAS

Neben der Enthüllung von »Mass Effect 2« ist die Präsentation von Bethesda's Fallout-Fortsetzung für Rollenspielfans sicher eine der spannendsten Angelegenheiten der diesjährigen E3. Kein direkter Nachfolger von Teil Vier soll es werden, aber auch kein halbherziger Marken-Ableger. Wie macht sich das neue Entwickler-Team Obsidian Entertainment? Mehr dazu in der Juli-Ausgabe.

FORZA MOTORSPORT 3

Schon zur letzten E3 sollte dieses schicke Rennspiel enthüllt werden, diesmal ist es definitiv so weit. Dann wird sich zeigen, ob sich der Gerüchten zufolge massive Umfang von rund 400 Fahrzeugen und 100 Strecken bewahrheitet. Die Probefahrt hat den Kofferraum bis zum Rand mit handfesten Fakten gefüllt. Wie sich die Marke seit »Forza 2« entwickelt hat? Auch dazu Genaueres im nächsten Heft.



JETZT IN **games™**

FEATURE: ZIFFERNALARM – WIE SPIELETEST-NOTEN DIE INDUSTRIE BEEINFLUSSEN
RETRO: DISCWORLD – DAS ABENTEUER, DAS NIEMAND KENNT, ABER JEDER GESPIELT HABEN SOLLTE

PLUS!

MODERN WARFARE 2

Hurra: Der beliebteste Online-Shooter der letzten zwei Jahre bekommt endlich einen offiziellen Nachfolger. Der fiktive Kampf gegen den modernen Terrorismus wird diesmal noch krasser auf die Spitze getrieben – den Entwicklern zufolge passiert eine »Ultimative Invasion«. Auch wenn Infinity Ward derzeit noch jegliche Fakten geheim hält, in der nächsten Ausgabe wird dieses Schweigen gebrochen.

FIFA 10

Das wohl unvermeidlichste Sportspiel im Jahr 2009 läuft sich gerade für einen ersten Freundschafts-Probekick warm. Welche Neuerungen gibt es, was tut sich, wird's wieder meisterhaft? Soviel vorab: Es gibt erstaunliche Ideen, die Fans auf jeden Fall auf den Platz locken werden. Erste Bilder, aktuelle Infos und persönliche Eindrücke in der nächsten 360 Live!

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 ... E3-UPDATE, BATMAN: ARKHAM ASYLUM, CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD, OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING, ASSASSIN'S CREED 2, DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION, BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2, DEAD SPACE 2, COLIN MCRAE: DIRT 2, MAFIA 2, MASS EFFECT 2 UND VIELE MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 24. JUNI 2009!

**Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 50**

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:

16. August 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



*in Kooperation mit der Middlesex University of London

LEG DICH NICHT MIT DEN McCALLS an!



Erhältlich
Juli '09



CALL OF JUAREZ

BOUND IN BLOOD

www.callofjuarez.com

JETZT DIE DEMO TESTEN



XBOX 360

XBOX
LIVE



PLAYSTATION 3



TECHLAND



UBISOFT