

360 LIVE

**DIE NEUE
SHOOTER-GENERATION!
MODERN WARFARE 2
HALO 3: ODST
WIE SPIELT SICH DAS?**

EXKLUSIV FÜR XBOX 360

ALAN WAKE

Psychothriller erwacht aus Koma:
Neue Bilder, erster Spielbericht!

BRANDNEUE INFOS

MASS EFFECT 2

Gameplay und Entwickler-Interview:
Grandioses Sci-Fi-Abenteuer!

MEGA-RENNSPIEL

FORZA MOTORSPORT 3

400 Autos, 100 Strecken,
50 Marken: 120.000 PS auf
zwei Disks!

TEST UND KAUF Tipp

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Colts of Duty: Dreckiger Western-
Shooter mit Tempo und toller Grafik

AUSSERDEM Splinter Cell: Conviction, Guitar Hero 5,
Blur, Harry Potter und der Halbblutprinz, Wolfenstein,
Singularity, Halo: Reach, DJ Hero, Infernal
Gespielt: Darksiders, Split/Second, Dante's Inferno
Projekt Natal: Microsofts Körper-Steuerung analysiert
Fight Night Round 4: Test und Wow-Bilder!
Bayonetta: Sega! Action! Arsch! Geil!

Exklusiv-Feature
**DER DUKE
UND DU**

Hat Duke Nukem eine
Zukunft? Hommage auf
den Unbesiegbaren.
Insider packen aus.



SEXY TOCHTER DES TODES VENETICA

Scharfe Klingen, dunkle Mächte:
So muss Fantasy-Action aussehen!
Exklusiv: 6-Seiten-Bericht und Poster

FIFA 10

Der erste Probe-Kick:
Neues Jahr, altes Spiel?



OVERLORD 2

Schräge Schergen, witzige
Action, böser Humor. Test!



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

www.360-live.de

€ 3,60

0 7

197019-903609

AUSCABE07

4

"EIN GRANDIOSES MÄRCHEN ERWARTET DICH..."



*Der Xbox 360
Bestseller 2008
aus Japan*

MIT TALES OF VESPERIA FEIERT DIE TALES OF - SERIE IHR COMEBACK - IN ZAUBERHAFTER ANIME-HD-GRAFIK.

- Erlebe eine dramatische Story und die fesselnde Erzählung eines jungen Helden auf der Suche nach Gerechtigkeit, Vertrauen und Freundschaft.
- Charakterdesign von Manga-Künstler Kosuke Fujishima - berühmt durch beliebte Serien wie "Ah! My Goddess" und "You're under Arrest".
- Das Echtzeit-Kampfsystem sorgt für die actionreichsten und dynamischsten Kämpfe, die man je in einem RPG erlebt hat.



XBOX 360

XBOX
LIVE

Tales of Vesperia™ & © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
© KOSUKE FUJISHIMA. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE,
and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

namco



Willkommen bei 360 Live!



Die HD-DVD hat's schon erwischt. DVD und Blu-ray-Disk sind die nächsten. Und bald werden wir unsere Games, Movies und Musikstücke nur noch aus dem Netz-Shop saugen. Das glaubt jedenfalls David Reeves, der bis Ende April Sonys Konsolensparte geleitet hat. Ich glaub das alles nicht, und ich habe Sätze wie die von David Reeves schon oft gehört. Kann mich noch gut an ein Gespräch mit dem Playstation-Erfinder Ken Kutaragi auf der Fachmesse Cebit erinnern, im März 2002 – jetzt also über sieben Jahre her. Da hat Kutaragi prophezeit, dass keine Konsole nach Xbox und Playstation 2 noch Datenträger benötigen werde. Offensichtlich ist's ja anders gekommen. Aber es stimmt schon: Die Zeichen verdichten sich, dass die Spielehersteller ernst machen. »Battlefield 1943« zum Beispiel. Ein Wagnis, ein Experiment für Electronic Arts. Ein Ego-Shooter mit einem richtig großen Namen, der nur als Download zu haben ist. Ob das funktioniert, steht im Testteil der kommenden Ausgabe.

Mir ist klar, warum sich so mancher Manager aus der Spiele-Industrie die Datenträger weg wünscht. Wenn es Software nur noch als Download gäbe, wandert die Software ohne Umwege vom Hersteller zum Kunden. Produktionskosten für Disks und Verpackungen und auch Vertriebskosten fallen sofort weg – Millionen Euro pro Spiel! Kein Groß- und Einzelhandel zwackt mehr was ab. Blieben die Spielepreise auf dem aktuellen Niveau – und davon ist nach den Erfahrungen mit Gamesload, Steam und Microsofts Online-Videothek auszugehen – dann würden sich die Gewinne der Spiele-Industrie vervielfachen. Außerdem würden sich Sony, Microsoft und Co. die totale Kontrolle über die gesamte Wertschöpfungskette aneignen, von der ersten Skizze des Grafikers bis zum durchgespielten Abspann. Von Bedeutung ist das vor allem im Kampf gegen Raubkopien. Wenn sich ein Spiel bei jedem Start online legitimieren muss oder aus Kopierschutzgründen entscheidende Bestandteile seines Codes jedes Mal neu aus dem Netz lädt – wie das etwa beim PC-Download-Gameservice von Metaboli der Fall ist – sind Raubkopien fast undenkbar.

Alles schön und gut und nachvollziehbar. Aber was, wenn der Hersteller seine Kopierschutz-Server irgendwann abschaltet? Mein DSL streikt oder die Festplatte abraucht? Außerdem will ich was Handfestes bekommen, wenn ich jemandem mein Bares in die Pfote drücke. Ich will das Spiel weiterverkaufen können, wenn's mir nicht gefällt. Oder will's verschenken können, wenn's toll ist. Geht das mit »Battlefield 1943«? Nicht ohne weiteres jedenfalls. Und: Die richtig großen Megatitel will ich mir als Sammlerstück ins Regal stellen. Hin und wieder betrachte ich dann die Rücken der Schachteln und hole mir so die mit dem Spiel verbundenen Erinnerungen zurück ins Gedächtnis. Würde ich nur noch auf eine Online-Liste starren, was wäre das für ein lausiger Ersatz!

Oder anders formuliert: Downloads sind vergänglich, Datenträger dagegen verlässlich. Ein kleines Arcade-Game oder eine Independent-Produktion zwischendurch zum Anschauen aus dem Netz laden, klar, gern. Aber wirklich wertvolles Gaming bitte auf Disk. Unter welchen Umständen würdest Du ein Vollpreis-Game als Download akzeptieren? Sag's mir im Internet-Forum: www.360-live.de.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360-Live-Magazin

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

VENETICA

Abenteuer, Schicksal und dunkle Mächte. Gefühle und Emotionen, die mindestens so groß geschrieben werden wie actionreiche Kämpfe. »Venetica« ist das Debüt des Teams, das mit dem tollen Fantasy-Abenteuer »Ankh« auf dem PC abgeräumt hat. Eine Reise in das 16. Jahrhundert, in die Hafenstadt Venedig, nach Afrika und in die Welt der Toten, voller Ideen, voller Atmosphäre und erzählerischer Tiefe haben wir exklusiv gespielt. 6 Seiten plus Poster in der Heftmitte!



AUF WIEDERSEHEN, DUKE!
3D Realms ist Asche, der Duke hängt seine »Shrink Gun« an den Nagel. Daher ein letztes »Hail to the King, Baby!« an den Duke – jenen Videospiel-Helden, der mehr Kerl ist als Marcus Fenix und Lobo zusammen.
Ab Seite 78!

360 LIVE
AUSGABE JULI 09

DAS STECKT DRIN

22 COVERSTORY Venetica	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Die Spiele von morgen	14 SHOOTER-SPEZIAL Halo 3: ODST, Modern Warfare 2	56 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet
----------------------------------	--	---	---	---



NEUE INFOS UND BILDER

14 HALO 3: ODST

Die neue Shooter-Generation:
So heiß spielt sich das!

BIOWARE IM INTERVIEW

32 MASS EFFECT 2

Mehr Gameplay, mehr Atmosphäre: was für ein grandioses Sci-Fi-Abenteuer!



AKTUELL

- 06 Peter Sokal über Wolfenstein
- 06 GoW2: All Fronts Collection
- 07 Brink
- 07 Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen
- 08 Projekt Natal
- 08 Crysis 2
- 08 Metal Gear Solid: Rising
- 08 Halo: Reach
- 08 Twitter, Last.fm, Facebook
- 09 Grafik in 15 Jahren
- 09 Jonathan Knight über Dante's Inferno
- 10 Neu in gamesTM
- 10 Aus der Redaktion
- 10 360 Live auf der Gamescom
- 10 Singularity
- 11 Termine
- 12 Community-Charts

PREVIEW

- 14 Halo 3: ODST
- 18 Modern Warfare 2
- 22 Venetica
- 28 Homefront
- 29 Splinter Cell: Conviction
- 30 Alan Wake
- 32 Mass Effect 2
- 36 Darksiders: Wrath of War
- 38 Bayonetta
- 41 DJ Hero
- 45 Guitar Hero 5
- 46 Forza Motorsport 3
- 48 Blur
- 49 Split/Second
- 50 FIFA 10
- 52 Harry Potter und der Halbblutprinz



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

72 COMMUNITY

Live Arcade, Consoles
Sports League

78 FEATURE

Der Duke
und du

TEST

- 56 Call of Juarez: Bound in Blood
- 60 Infernal: Hell's Vengeance
- 62 Overlord 2
- 66 Tales of Vesperia
- 68 Fight Night Round 4
- 69 Tiger Woods PGA Tour 10
- 70 Terminator: Die Erlösung
- 70 Night at the Museum 2
- 74 Wallace & Gromit: Grand Adventures Episode 1
- 74 Gunstar Heroes
- 74 Yosumin! Live
- 74 Gel

COMMUNITY

- 72 Consoles Sports League
- 72 Clan-Interview: Alex Vogel vom Clan Shooter Zocker
- 74 Live Arcade Downloads
- 76 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 78 Der Duke und du: Leser und Insider über den Fall »Duke Nukem Forever«

POSTER

- 42 Venetica

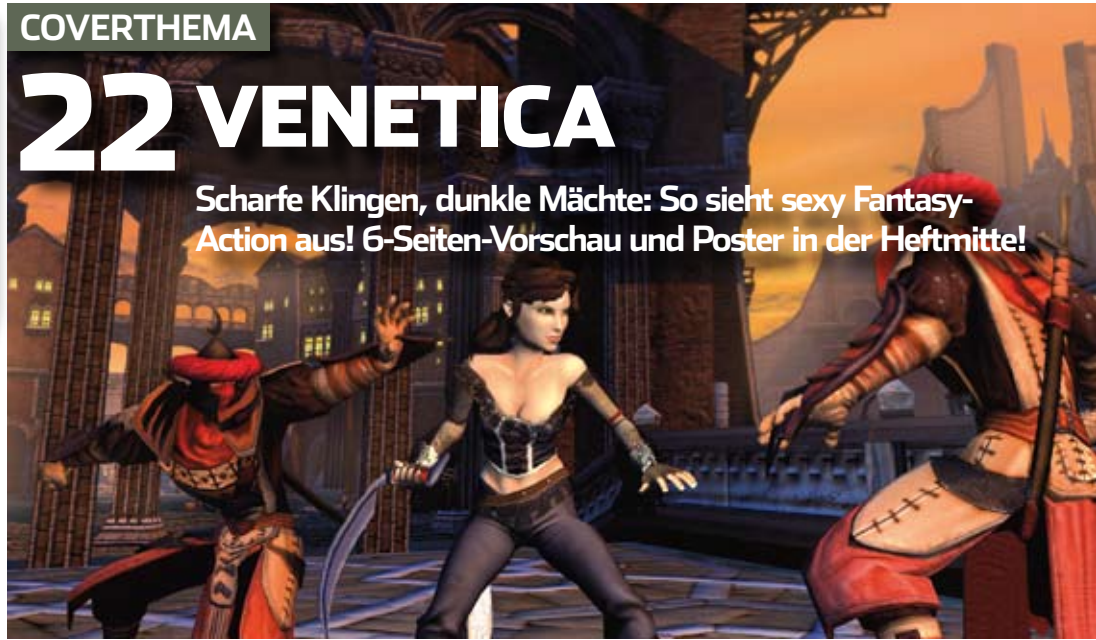
SERVICE

- 55 Impressum
- 71 Abo
- 80 Leserpost
- 82 Vorschau

COVERTHEMA

22 VENETICA

Scharfe Klingen, dunkle Mächte: So sieht sexy Fantasy-Action aus! 6-Seiten-Vorschau und Poster in der Heftmitte!



TOPSPIELE

18 Modern Warfare 2

28 Homefront
29 Splinter Cell: Conviction
32 Mass Effect 2

30 Alan Wake

36 Darksiders: Wrath of War
38 Bayonetta
45 Guitar Hero 5
48 Blur
49 Split/Second
50 FIFA 10

46 Forza Motorsport 3

60 Infernal: Hell's Vengeance
62 Overlord 2

56 Call of Juarez: Bound in Blood

66 Tales of Vesperia
68 Fight Night Round 4



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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ACTION-ADDON	SPIELE-GRAFIK	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
 Peter Sokal	GOW2: All Fronts Collections	Realismus oder Comic?	Singularity	Charts und Termine

✱ DER HEISSE STUHL **Peter Sokal**

Peter Sokal, Community-Manager bei id-Software, erzählt, wie es um »Wolfenstein« steht und ob das Gemeinschaftsprojekt mit Raven Software den Weg nach Deutschland findet...

Grausige Experimente, finstere Magie und ein Zweiter Weltkrieg, der nie zu enden scheint. Das ist die Welt von »Wolfenstein«, dem neuesten Ego-Shooter aus einer der sicherlich umstrittensten Spielserien überhaupt. Nicht zuletzt deutsche Verfassungs- und Jugendschützer stehen schon Gewehr-bei-Fuß beim Gedanken an den 4. August, an dem das Werk erscheinen soll. Wir haben mit id-Softwares Community-Manager Peter Sokal gesprochen – vor allem darüber, ob deutschsprachige Nazis jäger überhaupt zum Einsatz kommen. Sokal: »Ja. Wir wollen das Spiel auch nach Deutschland bringen. Schließlich ist es ein wichtiger Markt für uns. Irgendwie schaffen wir das schon, da müssen wir eben einige Änderungen vornehmen.« Das war schon beim nachträglich indizierten Vorgängerspiel der Fall: Aus Hakenkreuzen auf Flaggen und an Uniformen wurden Phantasiesymbole und Balkenkreuze, Naziverbrecher wie Heinrich Himmler wurden kurzerhand in Höller umbenannt. Nahezu die komplette Hintergrundgeschichte ist geändert. Doch nehmen es die Entwickler bei Raven und id-Software sowieso mit der Historie nicht sonderlich genau. Die Uniformen der Wehrmachts- und SS-Soldaten und Nazischergen sind bunt gemischt, und jeder zweite Gegner ist Träger des Eisernen Kreuzes. Außerdem tritt der Spieler nicht nur gegen Otto-Normal-Soldaten, sondern auch gegen okkulte Priester,



BIO

NAME | Peter Sokal
FIRMA | id-Software
POSITION |

Community-Manager
ARBEITET GERADE AN | Wolfenstein
SCHON GEWUSST? |

Außer düsteren Ego-Shootern hat id-Software in seinen frühen Zeiten auch die Jump-and-Run-Reihe »Commander Keen« hervorgebracht. Die dreht sich um den Jungen Billy Blaze, der Abenteuer im Weltall erlebt.

Zombies, Supersoldaten und Monster aus einer obskuren Parallelwelt an. »Wolfenstein« spielt in einer alternativen, ziemlich düsteren Weltgeschichte. Doch, wie Sokal sagt, sei das alles trotzdem nicht so weit hergeholt. »Die Nazis haben sich wirklich für das Okkulte und Magie interessiert, waren richtig vernarrt darin und haben beispielsweise nach religiösen Relikten suchen lassen. Unsere Geschichte basiert damit also lose auf historischen Geschehnissen, so wie etwa die Indiana-Jones-Filme. Genau auf diese Art funktioniert Wolfenstein – und so hat die Reihe eigentlich schon immer funktioniert. Wir wollen kein trockenes Zweiter-Weltkrieg-Spiel machen, sondern etwas Cooles und Interessantes. Eben etwas Abgefahrenes.« Tatsächlich ließ der SS-Chef Himmler einen Archäologen nach dem Heiligen Gral suchen, doch mit mäßigem Erfolg. Propagandaminister Göbbels hingegen war von Hexenverbrennungen fasziniert.

Allerdings soll der Ego-Shooter auch nicht zu abgedroschen und schräg werden, gibt Sokal zu verstehen. Die Frage, ob man in »Wolfenstein« Hitler direkt gegenüberstehen wird, verneint er. »Hitler ist nur insoweit vorhanden, dass man ihn auf Bildern und Gemälden sehen wird. Ihm wirklich gegenüberstehen? Nein. Doch wir haben natürlich lange darüber diskutiert, ob wir ihn integrieren sollten. Möglichkeiten hätte es dafür jedenfalls genug gegeben.« Etwa als Roboter-Mensch-Monster...





GOW2: ALL FRONTS COLLECTION

Epic Games' indizierter Third-Person-Shooter starring Marcus Fenix und seine Kettensägen-Knarre sind und bleiben ein Fall für Erwachsene – auch in der Fassung, die Microsoft ab dem 28. Juli ins Xbox-Live-Netzwerk pumpt. Das Download-Paket namens »All Fronts Collection« umfasst alle bisher veröffentlichten Zusatzkarten und Kartenpakete, dazu sieben komplett neue Karten und ein komplett neues Kapitel für den Einzelspieler-Modus. In letzterem müssen sich Marcus Fenix und seine Kameraden erneut durch einen Unterschlupf der Locust kämpfen. Doch diesmal hat man die Wahl: pure Waffengewalt sprechen lassen oder auf einen neuartigen Schleichmodus setzen

und damit Kämpfe und blutige Gedärme vermeiden. Deutschen Actionfreunden bleibt der Zugriff auf das 1.600 Punkte teure Paket allerdings verwehrt: Eine Veröffentlichung auf dem deutschen Marktplatz hat Microsoft nämlich nicht geplant, und seitdem Xbox Live per IP-Check den Standort der Konsole überprüft, klappen auch Trickserien mit englischen Abonnements nicht mehr.

klein- GEDRUCKT

BRINK

✖ Lange haben die Entwickler Bethesda und Splash Damage ein Geheimnis um ihr gemeinsames Projekt »Brink« gemacht. Jetzt steht fest: Der Ego-Shooter ist in einer Endzeit-Welt angesiedelt, die sich ersten Bildern nach zu urteilen am futuristisch-kargen Stil von »Mirror's Edge« orientiert. Auch die Steuerung wird ähnlich zu handhaben sein. Was das Spiel besonders machen soll: Ein offenes Missionssystem, zu dem aber noch nicht viel verraten wird. Erscheinen soll der Titel im Frühling 2010. Bilder und mehr Informationen in der kommenden Ausgabe.

ZIEMLICH NAHRHAFT!

✖ Ubisofts Jump 'n' Run »Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen« klingt nach einem Kinderbuch – und basiert auch auf einem. Jedoch soll das Spiel eher an den gleichnamigen Animationsfilm angelehnt sein, dessen Kinostart Ende des Jahres geplant ist. Darin gelingt es einem schrulligen Wissenschaftler, Wasser in Nahrung zu verwandeln. Die Folge: Stürme aus Hamburgern und Fleischbällchen brechen über die Welt herein. Klingt witzig, sollte im Auge behalten werden.

WARHAMMER 40.000

✖ Stoff für Freunde des Ketten-sägenschwertes: Entwickler Relic bestätigt die Arbeiten an einem Third-Person-Shooter im »Warhammer«-Universum. Darin schlüpft der Spieler in die Servo-Rüstung eines Space Marines und setzt sich blutig gegen einen Eroberungsfeldzug der Orks zur Wehr. Ein Mehrspieler-Modus ist schon bestätigt. Mehr Infos in der nächsten Ausgabe und auf www.360-live.de!

3
in
3
SEKUNDEN
↓

Schnipsel, die du
zwischen zwei
Atemzügen
aufschnappst...

NOCH AM 17. NOVEMBER...

...soll der Zombie-Shooter »Left 4 Dead 2« erscheinen. Viele neue Features und Waffen sind angekündigt.

»SHADOW COMPLEX«...

...ist das neue Spiel der »GoW«-Macher. Wird wohl 2010 kommen und ein effektreicher 2D-Shooter im Stil von Konamis »Probotector« sein.

MAFIA 2 UND RED DEAD REDEMPTION...

...wurden verschoben. Die beiden Top-Titel stehen erst nächstes Jahr ins Haus.



* ECHT SOZIAL?

NETZWERKEN
AUF DER 360

Soziale Netzwerke erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Das hat auch Microsoft erkannt und will mitmischen: Das aus den USA stammende Vorzeignetzwerk Facebook, Musik-Pendant Last.fm und der Kurznachrichten-Dienst Twitter kommen auf die 360 – das hat Microsoft Anfang Juni im Rahmen der US-Games-Fachmesse E3 bekanntgegeben. Dort sollen Bilder getauscht, mit Freunden diskutiert und gemeinsam Musik gehört werden – egal, ob der Kumpel am PC oder Mobiltelefon sitzt. Klingt gut. Doch ob das Tippen mit dem Controller Spaß macht? Eher fraglich. Bei wem dagegen eine USB-Tastatur rumliegt, bei dem wird auch ein PC nicht weit sein, mit dem

» Labern, Film schauen? Passt irgendwie nicht zusammen. «

sich's viel einfacher netzwerken lässt. Zwar sollen die Webseiten speziell für den Konsolengebrauch angepasst werden, doch ist die Auswahl für deutsche Nutzer eher wenig optimal. Hierzulande werden andere Dienste wie StudiVZ oder Lokalisten erheblich mehr frequentiert. Fraglich sind auch die Aussichten für Microsofts Dienst »Xbox Live Party«. Der erlaubt es, gemeinsam mit Freunden über das Internet gleichzeitig einen Film anzuschauen. Per Sprachchat verbunden und durch Avatare verkörpert kann während des Films diskutiert werden. Labern, Film schauen? Passt irgendwie nicht zusammen. Oder? Diskutiert mit auf www.360-live.de.

» Eine der großen Überraschungen ist sicherlich die Ankündigung von Halo: Reach! «



Spiele steuern mit dem bloßen Körper, das soll »Projekt Natal« möglich machen – und auch Gelegenheitsspieler vor die Konsole locken.



Endlich neuer Stoff für »Halo«-Fans. »ODST« soll noch im September erscheinen und überrascht mit Duster-Look.



Auch die Frankfurter von Crytek wollen auf die 360. Ihr erstes Konsolen-Projekt: »Crysis 2«!

* DAS WAR DIE E3

DIE ZUKUNFT BEGINNT

Die US-Games-Fachmesse E3 ist zurück in neuer Stärke, mit neuem Glanz, wenn auch noch nicht ganz erholt vom Imageverlust der letzten Jahre. Zumindest was große Ankündigungen und Enthüllungen angeht, da ist sie wieder ganz vorn mit dabei. Selten gab es so viel Neues zu berichten, so viel zu debattieren. Gerade als Xbox-360-Besitzer darf man sich freuen. Noch im Frühjahr 2010 soll das heißersehnte Grusel-Action-Abenteuer »Alan Wake« endlich seinen Weg ins Laufwerk finden, die Rennsimulation »Forza Motorsport 3« soll sogar schon jetzt im Oktober kommen. Die Veröffentlichung von »Modern Warfare 2« in diesem Jahr wurde bestätigt, das, was es von »Mass Effect 2« zu sehen gab, hat hohe Erwartungshaltungen geschürt. Ein richtiger Paukenschlag geht aber auf das Konto der deutschen Entwickler von Crytek: »Crysis 2« kommt für Xbox 360! Mal schauen, wann es mehr zu sehen gibt als nur einen nichtssagenden Videotrailer – wir bleiben dran. Überraschung Nummer zwei: ein

neues Spiel aus dem »Halo«-Universum. Kommt im Herbst 2010, trägt den mysteriösen Namen »Halo: Reach« und wird ein Ego-Shooter. Mehr verrät Microsoft noch nicht. Und dann natürlich Konami. Doch, tatsächlich, endlich: »Metal Gear Solid« auf der Xbox 360! Trägt den Untertitel »Rising«, ist eher ein Spin-off als eine echte Fortsetzung und erspart dem Agenten Snake die Heldenrolle. Stattdessen mimt man den Cyborg-Ninja Raiden; mehr Action, weniger Taktik ist die Devise. Viel Getöse machte Microsoft um sein »Projekt Natal«, das Nintendos Wii Konkurrenz machen soll und publikumswirksam von Regisseur Steven Spielberg präsentiert wurde. Ein Mix aus Mikrophon, Kamera und Tiefensensor ist das – eine Leiste, die den ganzen Körper und die Stimme erfassen soll, nicht nur bloße Bewegungen eines Controllers.

Funktioniert's? Laut den Machern ja, was anhand mehrerer Technikdemonstrationen vor mehreren hundert Journalisten auch vorgeführt wurde. Zu sehen gab es die Demo eines Rennspiels, das statt mit einem Controller mit bloßen Händen gelenkt wird, die ein gehaltenes Lenkrad andeuten. Außerdem ein Kampfsport-Spiel, bei dem Schläge mit den Händen und Tritte mit den Füßen erfasst werden. Kampf- und Tanzspiele könnten so

Bewegungen des Spielers nahezu eins-zu-eins ins Spielgeschehen übertragen. Preis, Erscheinungsdatum? Steht noch in den Sternen, vor 2010 ist aber nicht damit zu rechnen. Für Verwunderung sorgte die Präsentation des »Fable«-Erfinders Peter Molyneux, der nun zum kreativen Leiter aller Microsoft-Studios in Europa berufen wurde – also gleich schubkarrenweise seinen kreativen Feenstaub verteilen darf. Er enthüllte »Projekt Milo«, eine mit »Natal« gekoppelte Technikdemonstration. Milo, ein virtuelles Kind, soll über die Sensoren direkt mit Spielern agieren. Das Erkennen von Fragen und Emotionen sowie sinnvolle Antworten und Reagieren wurden in der Vorführung gezeigt. Dass die Technikdemo zu einem eigenständigen Spiel entwickelt wird, ist nicht zu erwarten. Vielmehr ist denkbar, dass sich Aspekte davon in zukünftigen Games von Microsoft wiederfinden.

Xbox-360-Besitzer, die ihre Konsole nicht nur zum Spielen verwenden, dürften sich über die Ankündigung von »Zune Video« freuen. Der Service soll noch mehr Filme und TV-Serien über Xbox-Live verfügbar machen – und zwar in 1080p, also HD-Auflösung. Das ist leider nur bei entsprechend schneller Internet-Anbindung nützlich, dafür soll der Dienst aber noch in diesem Jahr starten.



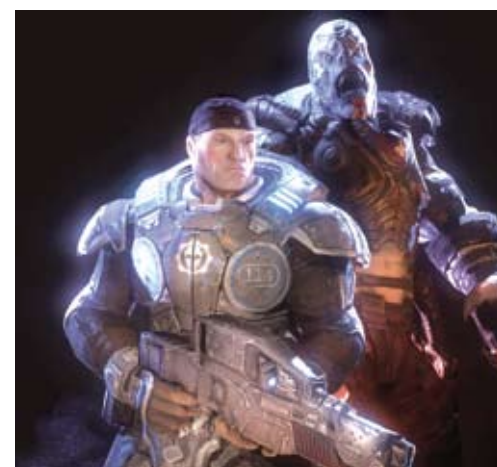
✕ GRAFIK IN 15 JAHREN

STILBRÜCHE UND FOTOREALISMUS

Noch zehn bis 15 Jahre soll es dauern, dann werden Videospiele fotorealistische Grafik bieten. Das prophezeit Tim Sweeney, Gründer der Videospiel-Schmiede Epic, die vor allem für den Grafik- und Gameplay-Motor namens »Unreal-Engine« bekannt ist. Spiele, die ausschauen wie der neuste Kinofilm, das soll schon bald keine Zukunftsmusik mehr sein. »Wir sind bloß um den Faktor Tausend davon entfernt, so etwas ohne Abstriche in Echtzeit berechnen zu können«, erklärt Sweeney überzeugt. »Wir werden das noch zu unseren Lebzeiten sehen dürfen.« Einziges Hindernis sei die benötigte Rechenleistung, die PCs, Konsolen oder Server aufbringen müssten, um realistische Beleuchtung, Spiegelungen oder auch perfekte Kanten-glättung zu erreichen. Doch – so gibt der Spieleentwickler zu bedenken – bedeute Fotorealismus nicht, dass ein Spiel sich auch anfühlt wie das wirkliche Leben: »Da gibt es noch andere Probleme zu lösen. Etwa alles, was das Simulieren menschlicher Intelligenz und der Natur betrifft: Animationen, Bewegung, Interaktion mit anderen Charakteren und Gespräche.« Doch wollen die Spieler überhaupt bestehenden Fotorealismus, Spiele, die ein Abbild der realen Welt darstellen? Da sind sich sowohl Spieler als auch Entwickler nicht sicher. Vor allem in

Anbetracht äußerst gewalthaltiger Games führt stetig steigender Realismus schließlich auch zu manch moralischer und ethischer Fragestellung. Wie weit darf Realismus und Gewalt in Videospielen gehen? Braucht Spielspaß überhaupt Realismus? Zumindest letztere Frage lässt sich mit »offensichtlich nicht« beantworten. »Ein Hit-Spiel wie die Half-Life-2-Episode von Valve, GoW oder die Spiele von Bungie sind äußerst unrealistisch im Vergleich zu menschlichen Schauspielern in Filmen«, merkt Sweeney an. So mancher Entwickler setzt gar gezielt darauf, Fotorealismus zu meiden. Kam das legendäre »Killer7« von Shinji Mikami doch im kontraststrotzenden Cel-Shading-Look daher. Ebenso wie der Ego-Shooter »XIII« aus dem Jahr 2003, der zahlreiche Referenzen zu Comics und Grafiknovellen aufweist. Die Spieleschmiede Gearbox enthüllte gar recht überraschend, den Grafikstil ihres in Entwicklung befindlichen Action-Games »Borderlands« über den Haufen zu werfen: Statt Real-Flair und Duster-Look wird nun auf überzeichneten Comic-Look und Cel-Shading-Optik gesetzt – ähnlich Ubisofts »Prince of Persia«. Eine Entscheidung, so ein Kommentar der Entwickler, die nicht leicht gefallen sei. Doch bietet der überzeichnete Look dem Spieler eine ganz andere, eine interessantere Erfahrung und passe überdies besser zum

Spiel selbst. Eine mutige Entscheidung ist der krasse Stilbruch auf jeden Fall, war vielen Spielen mit derartiger Grafik bis dato doch kein großer Erfolg vergönnt – und das trotz guter Spielbarkeit und interessanter Ideen. Kommt es bei Spielen tatsächlich mehr auf realistische Grafik als auf Flair und Gameplay an? Sag, was du darüber denkst: im Forum auf www.360-live.de.



✕ DANTE'S INFERNO

IM GESPRÄCH MIT JONATHAN KNIGHT



Mit »Dante's Inferno« wagt sich Electronic Arts in unbekannte Gefilde vor. Schnelle, zackige Massenschlachten soll das Spiel bieten. Vergleiche zu Sonys playstationexklusivem Vorzeigetitel »God of War« liegen da auf der Hand.

Produzent Jonathan Knight verrät, welche Spiele ihn inspirierten und was »Dante's Inferno« anders machen will: »Ich persönlich spiele Beowulf und Conan. Ich hab mir auch Star Wars: The Force Unleashed angeschaut und mag den Einsatz der

Macht-Kräfte, die Art, wie mit dem Lichtschwert und der Macht gekämpft wird. Auf diese Weise funktionieren auch Dantes Sense und sein heiliges Kreuz. Ich glaube, wir wurden auf überraschende Weise durch andere Spiele inspiriert.« Doch wie nahe ist das Game an seiner literarischen Vorlage, der Göttlichen Komödie? »Wir wollen sie eigentlich ziemlich strikt verfolgen. Wir verarbeiten das Epos komplett und klaben nicht nur ein paar Namen und Ideen heraus. Das Spiel basiert nun mal auf einem wichtigen Werk, und wir wollen damit gewissenhaft umgehen.« Doch nicht nur das will Knight anders machen als die Schöpfer der Genre-Kollegen: »Wir

versuchen frischen Wind reinzubringen! Die Kruzifix-Mächte – Magieattacken – und das Kontrollieren und Reiten gigantischer Dämonen, die moralische Entscheidung, Verdammte zu bestrafen oder zu befreien. Wir können noch nicht über alles reden, aber wir hatten eine tolle Zeit beim Designen der Höllenkreise der Lust und Völlerei. Wir wollen gewisse Momente erzeugen, bei denen du wegschauen willst, aber einfach nicht kannst.« Das sei es, so der »Dante's Inferno«-Macher, was man von einem guten Spiel über die Hölle erwarten kann.

NEU IN GAMESTM

✖ Seit dem 3. Juni gibt es die neue Ausgabe von **games™**, vollgestopft mit exklusiven Top-Themen. Retro-Freunde erwartet beispielsweise ein 6-seitiger Rückblick zum Abenteuer-Klassiker »Discworld«, außerdem ein ebenso langes Feature über das brisante Thema »Software-Archivierung für die Nachwelt«. Desweiteren beleuchtet **games™** in einer umfangreichen Reportage welche, zum Teil unheilvolle Folgen die Note in einem Spieltest 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«, »Ghostbusters: Das Videospiel«, »Infamous« und »The Conduit«.

AUS DER REDAKTION

✖ Die E3 hat gerufen und alle sind gekommen. Da macht die 360-Live-Redaktion keine Ausnahme. Die erste Juni-Woche war Stress für unsere beiden E3-Besucher Benjamin und Sönke. Viel haben sie gesehen, viel haben sie gespielt und natürlich jede Menge abgegriffen in den T-Shirt-Jagdgründen in Los Angeles. Doch auch das Berichten bleibt natürlich nicht aus. Hätten sie doch ihren Urlaub etwas günstiger gewählt. Ansonsten: Im Forum gab's mal wieder Jubel, Trubel und Zank wegen Richards Editorial und der Bewertung von »Fuel«. Nur weil's im Guinnessbuch steht, muss es nicht gleich gut sein, oder? Zuguterletzt »Prototype«. Nach Vorabtest in der letzten Ausgabe hier noch die Wertung: 8.0.

WIR SIND AUF DER GAMESCOM

✖ Bald steht sie an, die deutsche Messe rund ums Videospiel. Auch die 360-Live-Redaktion ist dabei, wenn vom 19. bis 23. August 2009 in Köln die Gamescom ihre Tore öffnet. Allerdings nicht nur als Berichterstatter, sondern mit einem eigenen Stand. Der trägt die Nummer C-056 und ist zwischen Sega und Electronic Arts angesiedelt. Top-Games also gleich in der Nachbarschaft – und jede Menge Spaß auch bei uns: mit Gewinnspielen, sexy Abo-Babes und natürlich dem nagelneuen 360-Live-Heft, bevor's am Kiosk liegt. Ein klasse Treffpunkt für alle Leser und jene, die es noch werden wollen. Lesertreffen zur Gamescom, Fahrgemeinschaften et cetera – einfach im Forum auf www.360-live.de organisieren. Eine ausführliche Messevorberichterstattung gibt's im nächsten Heft!



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

SINGULARITY

Die 1950er-Jahre: Der Kalte Krieg ist in seine heiße Phase eingetreten. Die Supermächte USA und Sowjetunion kämpfen um die militärische und technische Vorherrschaft auf dem Planeten. Spionageflugzeuge und Atomraketen sollen den Feind einschüchtern. Doch treibt das Technikstreben auch obskure Blüten. Sowjetische Wissenschaftler und der Geheimdienst KGB forschen an Telekinese, Gedankenmanipulation und Antigravitation. Das, so erklärt Produzent Kekoa Lee-Creel von Raven Software, ist die Essenz seines Spiels »Singularity«. Ein Ego-Shooter, der den Spieler als Aufklärungspilot Nate Renko in naher Zukunft auf eine abgelegene russische Insel versetzt. Auf dieser, Katorga-12, fanden obskure Experimente der Sowjet-Republik statt. Die Forscher unter Führung des kommunistischen Regimes haben mit Zeit, Raum und dem unberechenbaren Element 99 herumexperimentiert. Die Folge: Das Raumzeitkontinuum der kleinen Insel ist durcheinandergeraten. Zeitwellen überschwemmen die Insel, ziehen Nate in die 1950er-Jahre, in denen er sich gegen

russische Soldaten verteidigen muss. Wieder in der Gegenwart bekommt er es mit russischen Spezialeinheiten zu tun. Schlimmer noch: Durch Dimensionsrisse strömen entstellte Monster in die Welt. Aber der Pilot ist nicht gänzlich schutzlos. Ein Zeitmanipulationsgerät, das TMD, steht ihm zur Seite. Mit diesem ist er selbst in der Lage, Einfluss auf die temporalen Gegebenheiten zu nehmen. Auf diese Weise kann er Gegner altern und Türen oder Wände rosten und zerfallen lassen. Die Inspiration für dieses Szenario, die Idee dahinter, gesteht Kekoa Lee-Creel, sei jedoch nicht die seine. Stattdessen seien die Gründer von Raven Software die Ideengeber gewesen. »Die sind in der Nähe von Militäranlagen aufgewachsen«, sagt er, »und haben sich natürlich stets gefragt, was dort vorgeht, was da wohl für abgedrehte Dinge laufen.« Die 50er-Jahre seien für das bedrückende, aber auch interessante Flair perfekt gewesen, die Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg mit der stillen Bedrohung aus dem Osten, zwielichtig und faszinierend.



✱ 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.

JUNI 2009

Battlefield 1943	Electronic Arts
Blood Bowl	Deep Silver
Fight Night Round 4	Electronic Arts
Harry Potter und der Halbblutprinz	Electronic Arts
Ice Age 3: Die Dinosaurier sind los	Activision
Overlord 2	Codemasters
Prototype	Activision
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	South Peak
Red Faction Guerrilla	THQ
Star Ocean: The Last Hope	Square Enix
Tales of Vesperia	Atari
Transformers 2: Die Rache	Activision

JULI 2009

Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
Fight Night Round 4	Electronic Arts
Summer Athletics	Dtp
Tiger Woods PGA Tour 10	EA Sports
Velvet Assassin	Topware Interactive

AUGUST 2009

Batman: Arkham Asylum	Eidos
Madden NFL 10	EA Sports
The King of Fighters XII	Deep Silver
Wolfenstein	Activision

SEPTEMBER 2009

Divinity 2: Ego Draconis	Dtp
Halo 3: ODST	Microsoft
Mini Ninjas	Eidos
Need for Speed: Shift	Electronic Arts
Section 8	Topware Interactive
The Beatles: Rock Band	Electronic Arts
Venetica	Dtp

OKTOBER 2009

Alpha Protocol	Sega
Brütal Legend	Electronic Arts
Cars Race-O-Rama	Disney Interactive
FIFA 10	EA Sports
Forza Motorsport 3	Microsoft
G-Force - Agenten mit Biss	Disney Interactive
LIPS: Number One Hits	Microsoft
Squeeballs	unklar
Performance Designed Products (PDP)	
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft

NOVEMBER 2009

Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
Guitar Hero: Greatest Hits	Activision
Left 4 Dead 2	Valve

2009

Assassin's Creed 2	Ubisoft
Avatar: Das Spiel	Ubisoft
Bakugan: Battle Brawlers	Ubisoft
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
Bayonetta	Sega
Bioshock 2	2k Games
Blur	Activision
Borderlands	2k Games
Cars Race-O-Rama	THQ

Colin McRae: Dirt 2	Codemasters
Coraline	D3
Crossfire	Eidos
Dark Void	Capcom
Darksiders: Wrath of War	THQ
Das Schwarze Auge: Demonicon	TGC
Dead Island	Techland
Dead Rising 2	Capcom
Dead To Rights: Retribution	Namco Bandai
DJ Hero	Activision
Dragon Age: Origins	Electronic Arts
Driver 5	Ubisoft
Earth No More	Radar Group
Fireburst	Black Inc.
G.I. Joe	Electronic Arts
G-Force	Disney Interactive
Grand Slam Tennis	Electronic Arts

Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City	Rockstar Games
Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony	Rockstar Games
Guitar Hero 5	Activision
Heist	Codemasters
Highlander	Eidos
Indiana Jones	Lucasarts
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft
Just Cause 2	Eidos
Justice League of America	Warner Bros.
Lego Rockband	Warner Bros.
Marvel: Ultimate Alliance 2	Activision
Max Payne 3	Rockstar Games
Metro 2033: The Last Refuge	THQ
MX vs. ATV Reflex	THQ
Ninety-Nine Nights 2	Microsoft
Oben	THQ
Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters
Painkiller Resurrection	Jowood
Planet 51	Sega
Precursors	Play Ten Interactive
R.U.S.E.	Ubisoft
Ride to Hell	Deep Silver
Risen	Deep Silver

Rogue Warrior: Black Razor	Bethesda Softworks
RTL Winter Sports 2010	RTL Games
Saboteur	Electronic Arts
Score International Baja 1000	Activision
Singularity	Activision
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
Summer Athletics 2009	Dtp
Supreme Commander 2	Square Enix
Tekken 6	Namco Bandai
The Beatles: Rock Band	Electronic Arts
The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari
They	IMC
This is Vegas	Midway
Tony Hawk: Ride	Activision
Tr2n	Buena Vista
Transformers: Die Rache	Activision
Two Worlds: The Temptation	Zuxxez
Vancouver 2010	Sega

Wardevil: Unleash the Beast Within	Digi-Guys
Wet	Bethesda Softworks
Witches	Unklar
WWE Smackdown vs. RAW 2010	THQ
Zephyr: Rise of the Elementals	Konami

AB 2010

Alan Wake	Microsoft
Aliens vs. Predator	Sega
Aliens: Colonial Marines	Sega
All Points Bulletin	Electronic Arts
Beyond Good & Evil 2	Ubisoft
Brave: A Warrior's Tale	Topware Interactive
Castlevania: Lords of Shadow	Konami
Crackdown 2	Microsoft
Crysis 2	Electronic Arts
Dante's Inferno	Electronic Arts
Deus Ex 3	Eidos
Doom 4	id Software
Dragon Ball: Raging Blast	Namco Bandai
F1 2010	Codemasters
Fairytale Fights	Playlogic
Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
Final Fantasy XIII	Square Enix
Front Mission Evolved	Square Enix
Gothic 4: Arcania	Jowood
Halo: Reach	Microsoft
Homefront	THQ

I Am Alive	Ubisoft
Incarnate	Radar Group
Kingdom Under Fire 2	Unklar
Lego Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.
Lost Planet 2	Capcom
Mafia 2	2k Games
Mass Effect 2	Electronic Arts
Metal Gear Solid: Rising	Konami
Mobile Ops: The One Year War	Namco Bandai
Nier	Square Enix
Ninety-Nine Nights 2	Microsoft
Prey 2	2k Games
Rage	Electronic Arts
Red Dead Redemption	Rockstar Games
Resonance of Fate	Sega
Saw: The Videogame	Konami
Section 8	Topware Interactive
Split/Second	Disney Interactive
Test Drive Unlimited 2	Atari
The Return of American McGee's Alice	Electronic Arts
Thief 4	Eidos
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ

NIPPON DREAMS

日本

OVERLORD 2 59,90 EUR

TIGER WOODS PGA TOUR 10 59,90 EUR

TALES OF VESPERIA 52,90 EUR

TERMINATOR 49,90 EUR

PROTO. 59,90 EUR

RED FACTION 49,90 EUR

XBOX360

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD 59,90 EUR

FIGHT NIGHT ROUND 4 59,90 EUR

TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES BARGELD SOFORT!

BLITZ-VERSAND

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN

WWW.NIPPONDREAMS.COM

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

Welche Games sind die aktuellen Favoriten unserer Leser, auf welche Titel freuen sie sich am meisten? Deine Stimme zählt! Mitklicken und mitbestimmen im Forum und auf www.360-live.de!

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

ASSASSIN'S CREED 2

1

Hersteller | Ubisoft

11.43%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Romantik pur: Wenn Ezio mit einer Holden im Arm den neuen Tag-Nacht-Wechsel auf der Rialto-Brücke genießt. Ja, Ezio ist ein echter Frauenheld.



HALO 3: ODS

2

Hersteller | Microsoft

10.71%

Tendenz



Fühlt sich an wie »Halo«, spielt sich wie »Halo«, aber irgendwie fehlt er doch: Der Master Chief.

Einschätzung | sehr gut



MODERN WARFARE 2

3

Hersteller | Activision

10.00%

Tendenz



Nahkampf-Action, Schleichmissionen, Schneemobil-Jagden und nicht zuletzt die Aufträge im Taucheranzug sorgen für Abwechslung.

Einschätzung | sehr gut



4 Operation Flashpoint: Dragon Rising

6.43% Einschätzung | sehr gut

5 Alan Wake

5.00% Einschätzung | sehr gut

6 Batman: Arkham Asylum

5.00% Einschätzung | sehr gut

7 Final Fantasy XIII

5.00% Einschätzung | sehr gut

8 Just Cause 2

4.29% Einschätzung | sehr gut

9 Ghostbusters: Das Videospiel

3.57% Einschätzung | sehr gut

10 Dead Space 2

3.57% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Juni 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
2	FIFA 09	Electronic Arts
3	Sacred 2: Fallen Angel	Deep Silver
4	Baja: Edge of Control	THQ
5	UFC 2009 Undisputed	THQ

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Juni 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	UFC 2009 Undisputed	THQ
2	Pure	Disney
3	Modern Warfare 2 (Vorbestellung)	Activision
4	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
5	Resident Evil 5	Capcom

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Dream C Club	D3Publisher
2	GoW2	Microsoft
3	Blazblue	Arc System Works
4	Dynasty Warriors 5 Empires	Koei
5	Mass Effect	Microsoft

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

DEAD SPACE

1

Hersteller | Electronic Arts

8.49%

Tendenz



360-Wertung | 8.7

Stilistisch brillanter kann Science-Fiction-Horror gar nicht sein. Derartige Spannungsdramaturgie gibt es selbst in Filmen nur selten.



FIFA 09

2

Hersteller | Electronic Arts

8.49%

Tendenz



Klinsi ist weg, Jupp mittlerweile auch, van Gaal übernimmt das Ruder. Fragt sich, ob der die Bayern zurück zu Glanz und Gloria führen kann. Ansonsten gibt's ja »FIFA«.

360-Wertung | 8.6



BAD COMPANY

3

Hersteller | Electronic Arts

8.49%

Tendenz



Wo im Vorgänger Panzer noch via Raketenwerfer geknackt wurden, übernimmt hier gleich eine ganze B2-Bomberstaffel das Abwracken.

360-Wertung | 8.6



4 Halo 3

6.60% Wertung | 8.9

5 Resident Evil 5

6.60% Wertung | 9.1

6 Call of Duty 4

5.66% Wertung | 9.1

7 Grand Theft Auto IV

4.92% Wertung | 9.1

8 Fallout 3

4.72% Wertung | 8.1

9 Halo Wars

3.77% Wertung | 7.8

10 Fable 2

2.38% Wertung | 8.8

LESER-VOTINGS

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

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

RED FACTION: GUERRILLA

1 Hersteller | THQ

Fuzzy: »Ich bin kein Fan von Schnitten, aber hier sind sie belanglos. Verhindert doch nur sinnlose Gewalt und vor allem das Ergötzen an selbiger.«



VIRTUA TENNIS 2009

2 Hersteller | Sega

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
8.3



CFG Vin Cool: »Tennis finde ich im realen Leben eher langweilig, aber Virtua Tennis rockt. So, muss wieder los, Nadal vom Court fegen.«

UFC 2009 UNDISPUTED

3 Hersteller | THQ

Leserwertung
7.8
360-Live-Wertung
8.0



Sil3ntJul86: »Klasse Spiel. Schön ist auch, wie Cuts entstehen oder die Augen nach direkten Treffern zuschwellen.«

4 Fuel

Hersteller | Codemasters
Leser-Wertung | 4.3
360-Live-Wertung | 4.6
KönigdesOstern: »Durch die Pampa heizen ist cool, aber die Strecken und vor allem der Multiplayer: Sorry, ich habe noch ein Leben.«

5 Prototype

Hersteller | Activision
Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 8.0
Prototype: »Erstaunlich taktisch, ständig muss ich überlegen, ob ich lieber die Mutanten jage, damit sich das Virus nicht ausbreitet, oder die Macht der Army eindämme.«

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

FINAL FANTASY XIII

1 Hersteller | Square Enix

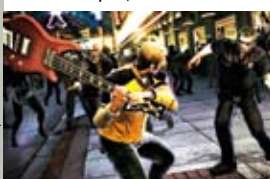
Kompatient Ignaz: »Ja, Advent Children ist eine teure Demo! Aber es ist auch die beste Demo, die ich je gesehen habe. Mehr Atmosphäre geht nicht.«



DEAD RISING 2

2 Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
7.5

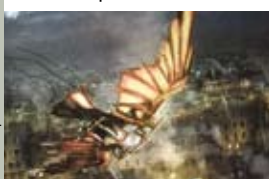


Fuzzy: »Hoffentlich halten die Gegenstände länger. Ich will nicht eine Stunde das Katana suchen und dann ist es nach fünf Zombies im Eimer.«

ASSASSIN'S CREED 2

3 Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



1337: »Einmal habe ich Freunden die Akrobatik vorgeführt, dann bin ich ins Wasser gefallen und das Gelächter war groß. Gut, dass Ezio schwimmen kann.«

4 Red Dead Redemption

Hersteller | Rockstar Games
Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.5
Gagerer: »Der Vorgänger war eines der besten Xbox-Spiele. Es gab so viel freizuspielen, dass ich es gleich dreimal durchgezockt habe.«

5 Dark Void

Hersteller | Capcom
Leser-Potenzial | 7.5
360-Live-Potenzial | 7.0
chickenkiller: »Erinnert vom Look her an Unreal Tournament. Bin mal gespannt, wie sich's spielt, die Steuerung scheint ja nicht der Bringer zu sein.«

✕ 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!

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

GUITAR-MANIA

Welche Band braucht ein eigenes »Guitar Hero«?

Die Ärzte	41.67%
Led Zeppelin	25.00%
Billy Talent	16.67%
Slayer	16.66%

EXKLUSIVDEAL

Spiele ausschließlich via Download:
Fluch oder Segen?

Super, wenn es deutlich günstiger als die DVD ist	40.00%
Absoluter Fluch! Da vereinsamen meine DVD-Boxen	30.00%
Pah, Downloadspiele! Und was liegt dann unterm Weihnachtsbaum?	25.00%
Spart Zeit und die Auto-Patch-Funktion ist sehr praktisch	05.00%

EINE FRAGE DER GRÖSSE

Was hältst du von den neuen USK-Logos?

Ich warte noch auf die Neon-Glitzer-Edition	35.00%
Solange man wenigstens noch die Hälfte des Covers erkennen kann	35.00%
Endlich steht die Zahl im Vordergrund	15.00%
Quadratisch, praktisch, gut	05.00%

Erhältlich | 22. September 2009

Status | 85% komplett



Brillante Baller-Action oder Schuss in den Ofen?

- +** Zwei neue Waffen, neues Spielgefühl durch neue Helden, packende Atmosphäre, erstmals mit 3D-Automap
- Sprachausgabe stellenweise noch halbherzig, wie groß wird der Umfang im Einzelspieler-Modus?



Keine übermächtigen Krieger mehr: Im Gegensatz zum Master Chief sollten ODST-Soldaten den Nahkampf gegen starke Einheiten wie diesen Brute meiden.

kurz & knapp

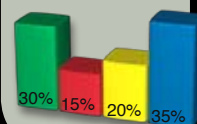
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Bungie Studios
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Erster »Halo«-Ego-Shooter ohne den Master Chief. Eine Rechnung, die aufzugehen scheint.

das ist drin

- Verwinkelte Spielwelt
- Schicke Automap
- Kreischende Grunts
- Düstere Kulissen



live & online

■ Bis zu 16 Spieler gleichzeitig via System Link oder Xbox Live ■ Brandneuer Firefight-Modus, in welchem vier Spieler im Koop immer neue Feindwellen besiegen müssen ■ Überarbeitete Ranglisten-Darstellung und erweiterte Statistiken auf www.bungie.net ■ Wie bei anderen Disk-basierten Titeln auch gibt's maximal 1.000 Gamerpunkte, wofür genau wollen die Entwickler noch nicht verraten ■ Spiel wird auf zwei DVDs ausgeliefert, die erste enthält das eigentliche Spiel, Disk zwei alle bisher erschienenen Kartenpakete für »Halo 3«, also 24 weitere Karten ■ Alle Käufer des Spiels erhalten einen Zugangscode für die Mehrspieler-Beta von »Halo: Reach«, dem neuen, auf der E3 angekündigten, ebenfalls von Bungie entwickelten »Halo«-Spiel ■ Abspeichern und Hochladen von aufgenommenen Filmen und Screenshots ■ Schmiede-Modus ebenfalls wieder mit an Bord

HALO 3: ODST

Und Tschüss, Master Chief. Jetzt wirst du zum Orbital Drop Shock Trooper!

Los Angeles, South Hall des E3-Messe-geländes, Sternzeit 3. Juni 2009. Endlich ist es so weit. Entwickler Bungie spielt 360 Live in einer Live-Präsentation eine erste Version von »Halo 3: ODST« vor, der eigenständigen Erweiterung zu »Halo 3«, die letztes Jahr erstmals auf der Tokyo Game Show angekündigt wurde. Die Bungie-Jungs legen sofort los, wollen keine Zeit verlieren, denn in einer halben Stunde stürmt schon die nächste Journalistengruppe in den Präsentationsraum. Bevor die ersten bewegten Bilder über die Mattscheibe flimmern, werden noch Kleinigkeiten in Form von »ODST«-Taschenlampen mit eingebautem Kompass verteilt – nette Idee, aber kreative Pressegeschenke machen noch kein gutes Spiel. Was kann

»ODST« also wirklich? Alles beginnt mit einer schicken Render-Sequenz. Sie zeigt den Kartenraum an Bord eines UNSC-Schlachtschiffs. Rookie, einer der spielbaren Helden, macht in einer Ecke des Raums ein Nickerchen, während seine Kollegen Mickey, Dutch und Romeo mit Hilfe einer holografischen Karte ihren nächsten Einsatz planen – »Halo Wars« lässt grüßen. Alle genannten Figuren sind ihres Zeichens ODSTs, die Kurzform für Orbital Drop Shock Trooper, also hoch qualifizierte Elitesoldaten, die direkt aus dem All per Einsatzkapsel zum Zielort katapultiert werden. Noch bevor sich das Team auf eine Strategie einigen kann, wie denn nun der Träger der Alien-Allianz zu knacken sei, der direkt über den Toren von New Mombasa schwebt, heulen die Bord-

1

✖ Die Collector's Edition

SAMMLER AUFGEPASST!

Wie schon bei allen vorangegangenen »Halo«-Teilen gibt's auch zu »ODST« eine Sammler-Edition. Diese enthält neben dem Game einen kabellosen Xbox-360-Controller im Look des Spiels. Klasse wäre natürlich ein knallgelbes Pad mit dem Smiley-Gesicht der Künstlichen Intelligenz »New Mombasa Superintendent« drauf. Oder eines im Drop-Kapsel-Look. Und was tippt du? Diskutiere mit im »ODST«-Thread im Forum auf www.360-live.de. Vorbesteller erhalten übrigens einen Code, der die Figur Sergeant Johnson aus »Halo 3« als Extra-Charakter im Firefight-Modus freischaltet. Zumindest in den USA – für Deutschland ist das noch nicht bestätigt.

2



✖ Nach dem Drop

AUS DEM WELTRAUM INS KAMPFGEBIET

1 Wer erst kürzlich »Halo Wars« gespielt hat, weiß wie der Hase läuft: Eine aufwändig inszenierte Render-Sequenz leitet das Spiel ein. In dieser Szene versammeln sich einige der später spielbaren Helden im Kartenraum ihres Raumschiffs, um ihren bevorstehenden Einsatz zu besprechen.

2 Eng, klaustrophobisch und mit unzähligen Displays und Anzeigen ausgestattet: die futuristischen Abwurfkapseln der UNSC. Ohne sie könnten die ODSTs ihren Job nicht erledigen. Auf diesem Bild nicht zu sehen: Die zwei Joysticks des Piloten – ob man die Kapsel zumindest streckenweise selber steuern wird? Bis jetzt nur ein Wunschtraum.

3 Endlich auf dem Boden der Tatsachen. Alle Bildschirmanzeigen unten links und rechts könnten 1:1 aus »Halo 3« stammen – Kenner kommen sofort klar. Neu ist der Kompass am oberen Bildschirmrand sowie die zuschaltbare Visor-Ansicht, die Feinde rot hervorhebt. Überlebenswichtig im Dunkeln.

3



sirenen. Eine Luftschleuse öffnet sich und Buck und Kollegin Dare betreten den Raum. Anspannung steht in ihren Gesichtern. »Ihr wisst, wie's läuft! Der Affentanz kann beginnen. Ab in die Pods«, lautet die Anweisung von Kommandeur Buck. Romeo sieht's gelassen, macht zwischendurch lieber noch einen neckischen Kommentar zum Look von Blondschopf Dare. Rookie kriegt von all dem nichts mit, bis Romeo ihn mit einem Gewehrkolben-Schlag aufs Bein und einem schnippischen »Aufstehen, Butterblume« unsanft weckt. Das Spiel nutzt diesen Moment, um nahtlos zwischen Rendersequenz und Spielgrafik in gewohnter Ego-Perspektive umzuschalten – sehr schön! Dutch drückt Rookie noch die neue, schallgedämpfte Version des »Halo 3«-SMGs in die Hand und auf geht die Reise an Bord einer der Abwurfkapseln. Aus der Sicht von Rookie erlebt der Spieler, wie dutzende Pods per Raketenantrieb aus dem Cargo-Raum des in der Atmosphäre stationierten Raumschiffs gen Planetenoberfläche abgefeuert werden. Dann ist Rookie an der Reihe. Seine Haltevor-

richtung öffnet sich, der Bildschirm beginnt zu wackeln, Abschied! Rookie saust einem schier endlosen Wolkenteppich entgegen, auf den zwei Bildschirmen vor ihm Video-Live-Streams aus den Kapseln von Dare und Buck, im Hintergrund ein auseinanderbrechender Weltraum-Transporter der UNSC. Die Covenant scheinen mit einem Angriff zu rechnen. Sekunden später hat Rookie bereits die Wolkendecke durchbrochen, sieht, wie die Kapseln der Kollegen wie Asteroiden in Richtung des Allianz-Trägers rasen. Typische, orchestrale »Halo«-Musik setzt ein, gefolgt von einem verheißungsvollen Kribbeln auf der Haut des Betrachters. Wow, so atmosphärisch wurde bisher in keinen »Halo 3«-Einsatz gestartet. Plötzlich besorgte Funksprüche: »Wir sind weit ab vom Kurs, wir werden den Covenant-Träger verfehlen. Verdammt, der Träger hat einen Hypersprung eingeleitet. Festhalten, festhalten!« Zu spät: Eine von der Druckwelle des Hypersprungs erfasste Kapsel wird dem Pod des Spielers direkt entgegengeschleudert, auf den Anzeigen überall Warnsignale, Funken sprü-

hen. Dann nichts mehr außer einem schwarzen Bildschirm. Spätestens jetzt sind alle geladenen Gäste voll bei der Sache, freuen sich über ein »Halo«-Spiel, das besser zu werden scheint, als man es von einer Erweiterung ohne Haupthelden vermuten würde.

Ein-Mann-Suchtrupp

Kurz danach: Die Decke der stark lädierten Kapsel wird weggesprengt, Störsignale trüben die ersten Blicke durchs Helmvisier. Erst jetzt wird dem Spieler seine missliche Lage bewusst. Das Team ist verschwunden, womöglich tot. Funkkontakt? Fehlanzeige. Dass er als Einziger überlebt hat, will Rookie jedoch nicht so ganz glauben. Das vorläufige Missionsziel ist somit klar: alle Crewmitglieder aufstöbern und dann nichts wie weg von diesem unwirtlichen Ort. Blöd nur, dass man noch immer fünf Meter über dem Boden in einer Kapsel hockt. Da hilft nur ein Sprung auf den Boden der Tatsachen. Ein Manöver, das Rookie knapp ein Drittel seiner Lebensenergie kostet. Wer jetzt kurz stehenbleiben wollte, um seinen Energievorrat wie ➤

✖ Firefight im Detail

DER NEUE MEHR-SPIELER-MODUS

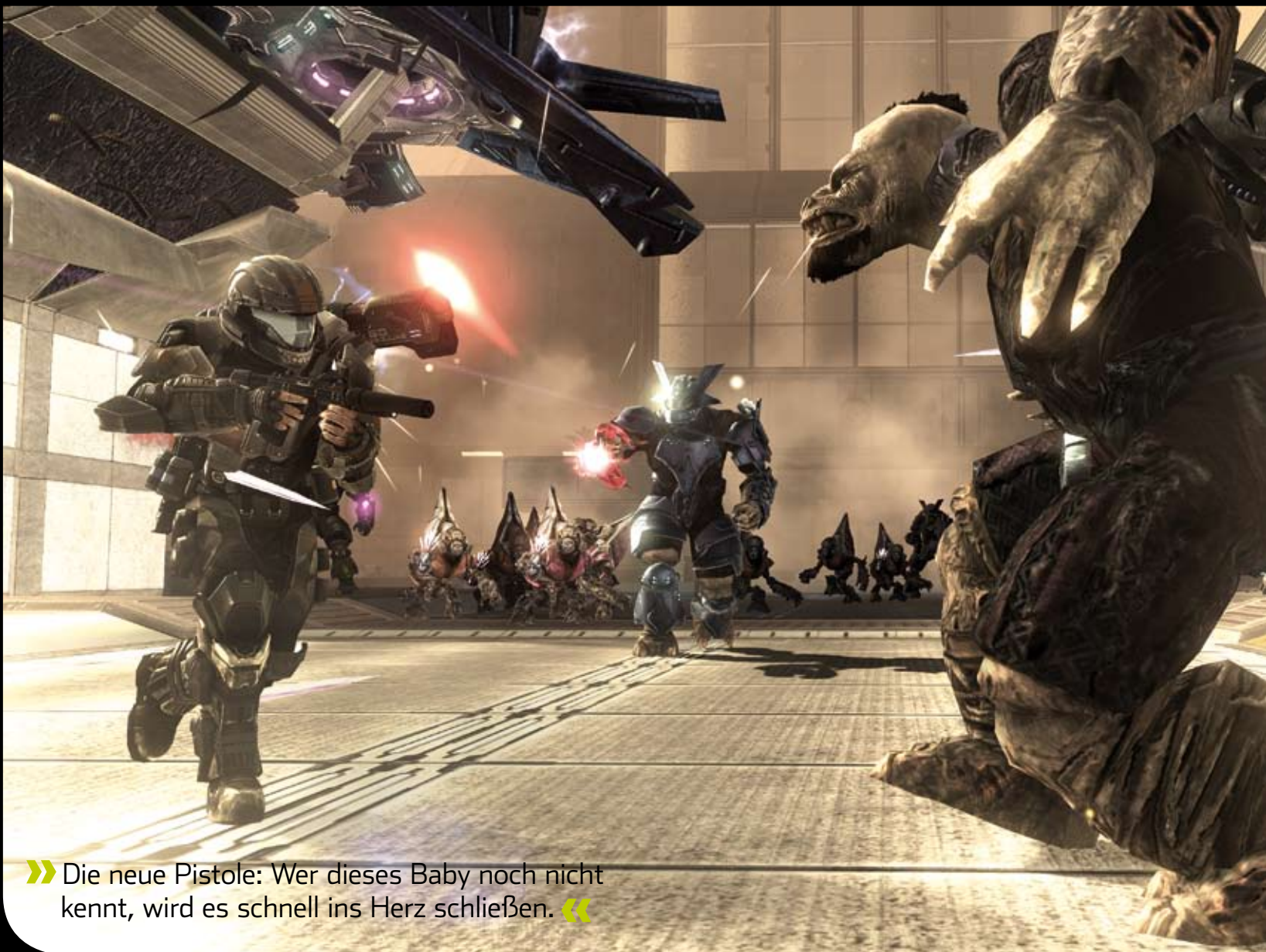
Ein Game aus der »Halo«-Reihe ohne Mehrspieler-Modus, das ist wie Bundesliga ohne Rückrunde. Entsprechend wird auch »Halo 3: ODST« mit umfangreichen Mehrspieler-Optionen ausgeliefert. Allen voran der brandheiße Firefight-Modus, den 360 Live auf der E3 anspielen durfte. Vier Spieler stürzen sich kooperativ ins Geschehen. Ihr Ziel: auf einer Karte ihrer Wahl so vielen Covenant-Angriffen wie möglich standzuhalten. Per Landungsschiff abgesetzt, greifen diese in immer größeren Stückzahlen und mit immer schwieriger zu besiegenden, immer pfiffiger agierenden Einheiten an – der Horde-Modus aus »GoV2« lässt grüßen. Größtes Hindernis für die entweder per System-Link, Xbox Live oder Split-screen – hier nur zu zweit – agierenden Spieler: Sie verfügen zusammen nur über sieben Bildschirmleben. Sind alle ausgelöscht, heißt's Game Over. Neue Leben gibt's, sobald eine Angriffswelle überstanden ist. Wer den Skirmish-Modus in Echtzeit-Strategiespielen mag, wird diese Spielvariante lieben.

➤ in »Halo 3« zu regenerieren, muss umdenken. »Die Orbital Drop Shock Trooper verfügen – anders als der Master Chief in den ersten drei Halo-Spielen – nicht über wiederaufladbare Schilde. Sie sind zähe Soldaten, jedoch technisch nicht ganz so opulent ausgestattet. Zur Regeneration der Lebensenergie kommen deshalb erstmals so genannte Energiespender zum Einsatz, die in regelmäßigen Abständen an dafür vorgesehenen Terminals zu finden sind«, erklärt Joseph Staten, Kreativ-Direktor des Spiels. Ist mal kein Energie-Terminal in Reichweite, kann man sich nach so genannten Opticon Medkits umsehen. Wie viel Lebensenergie der tapfere ODST noch in sich hat, verrät die rote Menüleiste am oberen Bildschirmrand. Darüber positioniert und ebenfalls neu: der Kompass samt Diamant-förmigem Indikator, der den Weg zum jeweils nächsten Ziel weist.

Schon nach wenigen Schritten durch das vom EM-Puls des flüchtenden Covenant-Schiffs sichtlich ramponierte New Mombasa fällt der ungewöhnlich düstere Look auf. »Zeit, eines der coolsten Features zu aktivieren, die wir in ODST eingebaut haben, die Visor-Ansicht«, so Staten. »Zusammengefasst handelt es sich um eine Kombination aus Restlichtverstärker und Zielerfassungsgerät.« Kaum aktiviert, wird in weiter Ferne auch schon eine patrouillierende Covenant-Brute-Einheit von einer roten Silhouette

umgeben. Bäume und andere größere Objekte in der Umgebung erhalten eine orangefarbene Umrandung, während das System freundlich gesinnte Einheiten mit einem grünen Rahmen umgibt. Auch wenn dieser Look nicht jedem auf Anhieb gefällt, der praktische Nutzen ist nicht von der Hand zu weisen: Zielen wird um einiges einfacher. Vor allem auf größere Distanz – perfekt für Nutzer von Scharfschützengewehren und der beliebten Pistole aus »Halo 1«, die in »ODST« wiederbelebt wird. »Wer dieses Baby noch nicht kennt, wird es schnell ins Herz schließen. Sehr gut geeignet für Kopfschüsse und mit hoher Feuerrate«, schwärmt Staten.

Neue Waffen? Neuer Sicht-Modus? Neues Energie-System? Neue Helden? Stellt sich natürlich schnell die Frage, wie sich all diese Komponenten auf das Spielgefühl auswirken. Dazu Staten: »Einerseits soll sich's wie Halo anfühlen, andererseits trotzdem anders – menschlicher. Denn schließlich flitzt man nun nicht mehr als übermächtiger Supersoldat durchs Level. Im Vergleich zum Master Chief laufen die ODSTs etwas langsamer, springen nicht ganz so hoch, sie können keine zwei Waffen auf einmal einsetzen und mit schwer zu tragendem Equipment, wie etwa dem aus Halo 3 bekannten Blasen-Schild, ebenfalls nichts anfangen.« Bedachtes Vorgehen lautet somit die Devise. Wer wie der Master Chief blind in einen Pulk aus



» Die neue Pistole: Wer dieses Baby noch nicht kennt, wird es schnell ins Herz schließen. «

Feinden stürmt, kann jetzt schon seine Initialen auf den virtuellen Grabstein pinseln.

GOOGLE MAPS WAR GESTERN

Letzte große Gameplay-Neuerung ist die jederzeit abrufbare 3D-Automap. Sie erleichtert die Navigation in den verwinkelten Straßenzügen von New Mombasa unheimlich. Doch Kartendaten gibt's vor Missionsbeginn nicht frei Haus. Stattdessen wollen die jeweils aktuellsten Daten mittels Pitstop bei einem der zahlreichen Datenterminals aufgespielt werden. Einmal auf dem neuesten Stand, darf schließlich auch ein Wegpunkt gesetzt werden, der sofort auf dem Kompass angezeigt wird. Während Staten all diese Features erläutert, plötzlich ohrenbetäubende Schreie – klingt irgendwie gar nicht nach »Halo 3: ODST«. Staten beruhigt: »Ignorieren sie die fürchterlichen Monster aus Alan Wake, die im Nachbar-Demo-Raum um die Ecke gebracht werden, und werfen sie noch mal einen genauen Blick auf die Automap. Sie macht klar, wie groß New Mombasa wirklich ist. Um genau



✖ Halo: Reach

DAS NEUE HALO – EIN PREQUEL?

Schon eine ziemlich freche Werbemaßnahme: Wer »Halo 3: ODST« kauft, erhält irgendwann im Jahr 2010 automatisch einen Code für die Mehrspieler-Beta von »Halo: Reach«. Doch was ist »Halo: Reach« überhaupt? Ein erster Videotrailer lässt vage Vermutungen zu. Zum Beispiel die, dass »Halo Reach« eine Videospiel-Adaption des Romans »Halo: Fall of Reach« von Eric Nylund wird. Das hierzulande unter dem Titel »Die Schlacht um Reach« erhältliche, 382-seitige Buch erzählt von eben dieser Schlacht. Hier bildet der Planet Reach die letzte menschliche Verteidigungslinie zwischen der Erde und der zerstörerischen Weltraum-Flotte der Covenant. Was diese noch nicht wissen: Reach dient als geheimes Ausbildungslager für Supersoldaten mit dem Codenamen Spartaner. Einer von ihnen trägt den Namen John-117, sein Rang: Master Chief. Seine Gabe: Kämpfen, wie noch nie zuvor jemand gekämpft hat. Klingt nach einer plausiblen Story, vor allem für einen Ego-Shooter, wie »Halo: Reach« laut Microsoft einer werden soll.

Der neue Firefight-Modus in Aktion: Landungsschiffe der Covenant setzen immer neue Wellen von Feinden ab. Je länger man überlebt, desto wertvoller die Schädel, die als Belohnung winken.



zu sein, handelt es sich hierbei um das größte Areal, das jemals für ein Halo-Spiel entworfen wurde. Außerdem haben wir jede Menge Eastereggs, sprich Gags und Kuriositäten, versteckt.« Zusätzliche Navigationshilfe leistet der New Mombasa Superintendent, eine auf Displays von Datenterminals als Smiley-Gesicht dargestellte Künstliche Intelligenz, die sich um die Verwaltung von New Mombasa kümmert. Immer wieder markiert er wichtige Positionen auf der Karte, die neue Story-Hinweise für den Spieler bereithalten. Außerdem lotst er den Spieler an relevante Orte, indem er beispielsweise die Aufschrift von digitalen Hinweisschildern umprogrammiert und nützliche Tipps wie »Rechts halten« auf eben diese projiziert. In welcher Reihenfolge der Spieler welchen Ort erkundet, ist ihm übrigens selbst überlassen – ein krasser Gegensatz zum absolut linear designten »Halo 3«.

PERSPEKTIVENWECHSEL

In der Demo lautet der wichtigste Zielort »Oni Alpha Site«. Er ist noch so weit von der Position des Spielers entfernt, dass sich die Macher per Cheat dorthin beamen. Endlich dort, färbt sich der Bildschirm blau. »So geben wir dem Spieler einen Hinweis,

dass wir hier ein wichtiges Objekt zur Enträtselung des Plots versteckt haben.« Und tatsächlich, vor den Trümmern einer Brücke liegt der Zünder für eine Sprengkapsel. Kaum hat Rookie einen Blick drauf geworfen, folgt eine Rückblende, wie man sie aus Film und Fernsehen kennt. Schnitt, schwarzer Bildschirm, kurze Textschnipsel zur Erklärung – wie's aussieht, geht's ab sofort in der Rolle von Raketenwerfer-ODST Dutch weiter, der zwei Stunden nach Abschuss der Kapseln hier gestrandet ist. Seinen Kampf um die später in Trümmern liegende Brücke darf der Spieler nun in klassischer »Halo«-Manier selbst miterleben. Interessante Idee, die es den Entwicklern ermöglicht, die ruhigeren, auf das Finden von Objekten fokussierten Rookie-Abschnitte glaubhaft mit zünftigen Massenschlachten verschmelzen zu lassen. Klingt alles sehr vielversprechend, Feintuning erhoffen wir uns dennoch in Sachen Dramatik der Sprachausgabe – während die Eingangssequenz sich in diesem Punkt nicht zu verstecken braucht, wirkt sämtliche Kommunikation in der Dutch-Sequenz etwas unmotiviert. Da geht noch mehr, Bungie! Und bitte keinen Elton als Sprecher im deutschen Synchro-Team. Abgesehen davon aber einer unserer Action-Hoffnungsträger für den Herbst, der auch im Mehrspieler-Modus die Covenant-Schwarte krachen lässt.

Sönke Siemens



360 LIVE sagt...

Vielversprechende Atmosphäre, bombastische Mehrspieler-Möglichkeiten und ganz neue
HITPOTENZIAL Perspektiven auf das »Halo«-Universum – nur die Technik wirkt teils angestaubt.

8.0 von 10

Erhältlich | 10. November 2009 | Status | 75% komplett

MODERN WARFARE 2

kurz & knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Infinity Ward

Ward

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

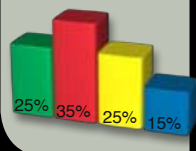
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Call of Duty wie man es kennt und liebt. Ein geradliniger Ego-Shooter, um Schleichmissionen und spielerische Freiheiten erweitert.

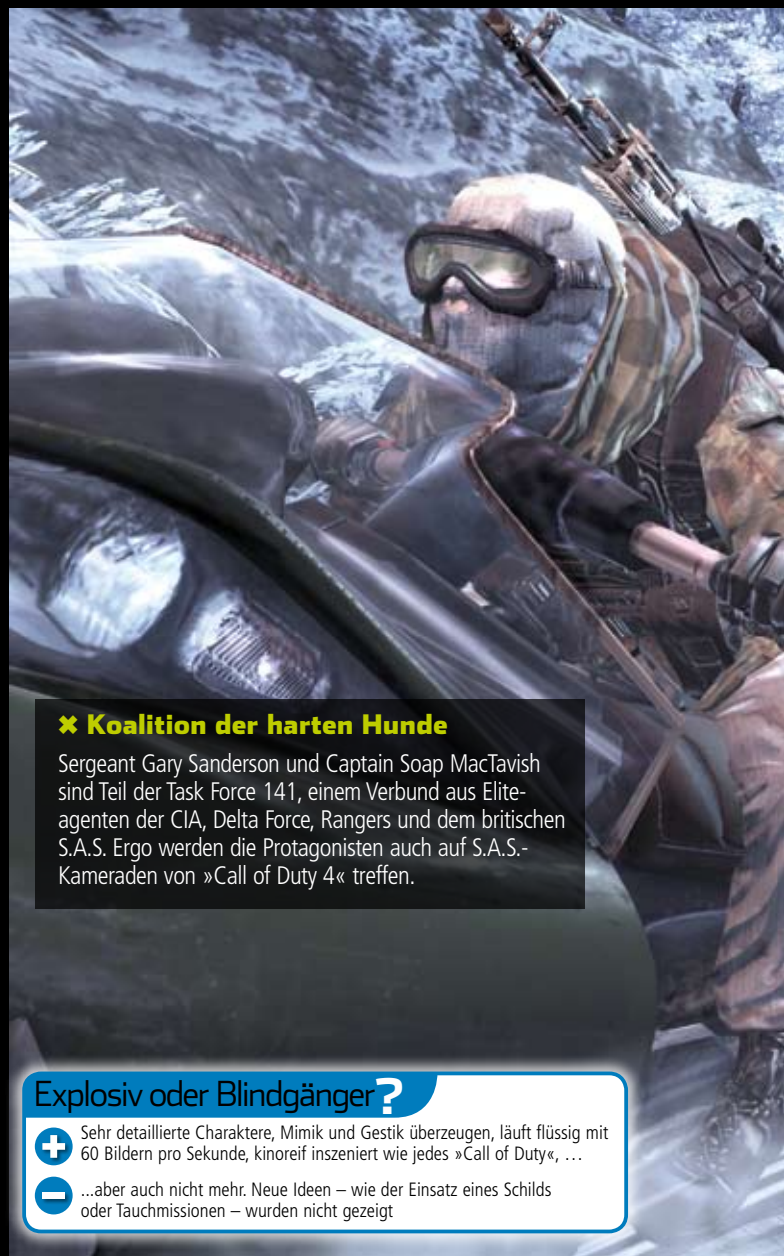
das ist drin

- Infiltrieren
- Eliminieren
- Sabotieren
- Gestikulieren



Von Herzsensoren, Schleichpassagen und einer rasanten Verfolgungsjagd in Kasachstan.

Los Angeles, E3-Fachmesse, West Hall, Bunker 5322, Operation »Modern Warfare 2« startet in T minus einer Sekunde. Der neue Protagonist, Sergeant Gary »Roach« Sanderson steht an einer Gletscherspalte auf dem Tian Shang an der Grenze zu Kasachstan. Seine Mission: Eine Radarstation des russischen Militärs finden, taktische Daten sichern und das Objekt neutralisieren. Jetzt nur nicht nach unten schauen, da geht es verdammt tief hinunter. Der Eissturm macht klar: Jeder Schritt könnte der letzte sein. Sanderson atmet schwer, der Spieler spürt die Anspannung, hackt den Eispickel mit der RT-Schultertaste in die Felswand – ein kleines Quicktime-Event. Plötzlich: Der Eissturm wird heftiger, Sanderson kann sich nicht halten, droht zu fallen – in letzter Sekunde zerrt ihn eine Hand nach oben. Es ist Soap MacTavish. Der Star aus »Call of Duty 4« wurde mittlerweile zum Captain befördert und nimmt die Rolle von Price ein – wer »Call of Duty 4« durchgespielt hat, weiß, warum. Wir hingegen wissen mittlerweile: Das hier wird ein echtes »Call of Duty«, brillant inszeniert, mit atmosphärischen Höhepunkten gespickt – dabei ist es egal, dass der Namenszug im Titel fehlt. »Modern Warfare 2 wird zum ersten Mal in der Serie eine echte Fortsetzung, du wirst viele Charaktere wiedertreffen und dich an Call-of-Duty-4-Missionen erinnern«, so Jason West, leitender Designer von Infinity Ward. Jetzt aber Funkstille, Feindkontakt auf 12 Uhr: MacTavish befiehlt, den linken Wachposten auszuschalten. Nach einem gezielten Schuss aus dem schallgedämpften Sturmgewehr Bushmaster ACR können die beiden weiter vorrücken. Ärgerlicherweise dürfen wir nicht selbst spielen, können also nur vermuten, dass das Timing hier einen hohen Stellenwert einnehmen wird. Während gut vierzig Prozent der Mission bleiben die beiden unentdeckt, agieren aus



✖ Koalition der harten Hunde

Sergeant Gary Sanderson und Captain Soap MacTavish sind Teil der Task Force 141, einem Verbund aus Eliteagenten der CIA, Delta Force, Rangers und dem britischen S.A.S. Ergo werden die Protagonisten auch auf S.A.S.-Kameraden von »Call of Duty 4« treffen.

Explosiv oder Blindgänger?

- ➕ Sehr detaillierte Charaktere, Mimik und Gestik überzeugen, läuft flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde, kinoreif inszeniert wie jedes »Call of Duty«, ...
- ➖ ...aber auch nicht mehr. Neue Ideen – wie der Einsatz eines Schilds oder Tauchmissionen – wurden nicht gezeigt

**SPIEL-EINDRÜCKE
VOR-ORT-BERICHT
DAS NEUE CALL OF DUTY!**



Das Vorgängerspiel wirft massig Kanonenfutter vor die Flinte des Spielers. Bei »Modern Warfare 2« hingegen sieht's bisher so aus, als seien die Gegnernemgen kleiner, dafür die Taktiken schlauer.

*** Sturmgewehr mit Wunschausstattung**

Als Standardwaffe kommt die neue »Adaptive Combat Rifle« zum Einsatz. Infinity Ward beschreibt das ACR als »anpassungsfähiges, schallgedämpftes Sturmgewehr«, verrät aber nicht, ob der Spieler dieses nach eigenen Wünschen ausstatten kann, ob er sich dazu Punkte verdienen muss oder ob missionsabhängig beispielsweise automatisch ein Infrarotfernrohr auf die Waffe gesteckt wird.

*** Streaming versus Pop-Ups**

Das Spiel soll schlussendlich stabil mit 60 Bildern pro Sekunde laufen, so die Ansage des leitenden Designers Jason West. Dazu setzt Infinity Ward auf Textur-Streaming: Die Flächen werden zunächst mit niedrig aufgelösten Texturen überzogen und erst mit hochauflösenden Texturen versehen, wenn der Spieler sich nähert. Funktioniert ganz ohne Pop-up-Grafikfehler. Trotz mächtiger Explosionen und rasanter Verfolgungsjagden ist der Bildaufbau absolut flüssig.

live&online

■ Noch hält sich Infinity Ward mit Detail-Informationen zurück; klar ist nur, dass es einen neuen Special-Ops-Modus geben wird, der den Spieler auf einen von der Kampagne unabhängigen Schauplatz wirft; dort muss unter Zeitdruck ein Ziel erreicht, beispielsweise ein Hangar in die Luft gesprengt werden. ■ Über einen Splitscreen-Modus denkt Infinity Ward nach; »World at War« bietet einen solchen für den Koop-Modus, der auch sehr gut funktioniert. ■ Koop dürfte sicher sein, immerhin ist Protagonist Sanderson meistens mit Captain MacTavish unterwegs.

*** Erweiterte Physik****DEIN FEIND, DER WASSERHYDRANT**

Technisch setzt Infinity Ward auch in »Modern Warfare 2« auf die »Call of Duty 4«-Engine, die laut leitendem Designer Jason West massiv erweitert wurde. Auffällig war während der E3-Präsentation vor allem, wie unterschiedlich Objekte auf einschlagende Geschosse reagieren. Während beispielsweise Fahrzeug A nach Beschuss mit dem Granatwerfer sofort in einem gleißenden Feuerball abfackelt, lässt sich Fahrzeug B deutlich mehr Zeit, fängt langsam Feuer und brennt dann gemütlich vor sich hin. Der Unterschied: Bei Fahrzeug A ist die Granate in der Nähe des Benzintanks eingeschlagen. Bei Fahrzeug B hingegen auf dem Dach, die leichte Panzerung verhindert eine große Explosion. »Außerdem musst du stets aufpassen, welches Objekt du unter Feuer nimmst. Ballerst du beispielsweise auf einen Hydranten, könnte es passieren, dass die abgesprengten Teile dich erschlagen«, erklärt Jason West und feixt: »Ja, in unserem Spiel avancieren sogar harmlose Wasserhydranten zu einem Gegner.«



dem Hinterhalt, erledigen Feinde aus der Distanz oder mit schnellen Messerattacken. Das Ganze in 1080p, ruckfrei mit 60 Bildern pro Sekunde. Bemerkenswert sind vor allem die detaillierten Figuren, die mit aussagekräftiger Mimik und Gestik punkten. Sogar Schneeflocken bleiben in den Bärten der Gesichter hängen.

CALL OF SPLINTER CELL?

Nachdem die beiden den Berg und die ersten zwei Wachposten hinter sich gelassen haben, fühlt sich die Mission »Cliffhanger« ein bisschen wie »Splinter Cell« an: Sanderson schleicht vorsichtig voran, schaltet Feinde mit gezielten Kopfschüssen aus und wirkt deutlich weniger gehetzt als in »Call of Duty 4«, das dem Spieler im Sekundentakt riesige Feindarmeen vor die Füße klatscht. Hier geht es darum, in Deckung zu bleiben, aus dem Hinterhalt Kopfschüsse zu verteilen, damit niemand Verstärkung rufen kann. Ergo greift Sanderson nie mehr als zwei Gegner gleichzeitig an. Als ein Schneesturm durch die Basis fegt, taucht er unter dem Eis

hinweg, kann nur wenige Meter sehen. Um seinen Gegnern immer einen Schuss voraus zu sein, verfügt seine Waffe über einen Herzschlagsensor – den hat sich seine Einheit, die Task Force 141, ebenfalls bei Sam Fisher abgeschaut. Statt wild ballernd vorzustürmen, muss der Elitesoldat höllisch aufpassen: Tritt er einem Gegner auf die Füße, bleibt nur noch ein schneller Stich mit dem Kampfmesser. Massive Faust- oder Messerkämpfe nutzt in der Präsentation allerdings nur Captain MacTavish: In einer Baracke stellt er sich hinter die Tür, ein Soldat kommt herein, er stürzt sich von hinten auf ihn und schneidet ihm die Kehle durch. Sanderson soll nun eine Sprengladung an der Gasleitung anbringen, die sich durch die halbe Basis zieht. »Aber nicht hochjagen, Soldat, das ist unsere Lebensversicherung«, scherzt MacTavish mit starkem britischen Akzent. Somit hat der wortkarge Protagonist aus »Call of Duty 4« einen professionellen Synchronsprecher bekommen. Für orchestrale Soundgenuss sorgen wieder Stephan Barton und Harry Gregson-Williams, zwei vielfach ➤

✕ Wunschkonzert

WAS WIR GERN SEHEN WÜRDEN

Die E3-Präsentation war beeindruckend. Dennoch bleiben viele Fragen offen, zum Beispiel, worum es eigentlich in der Geschichte geht. Sicher ist nur, dass das Ganze an die Ereignisse aus »Call of Duty 4: Modern Warfare« anschließt, also in naher Zukunft spielt. 360 Live fragt auf der E3 beim leitenden Designer Jason West nach, unter anderem nach den Favelas, also den Armenvierteln von Rio de Janeiro, die auf den Bildern zu sehen sind. Jason erzählt von einer Mission, in der die Heldenfigur Sanderson im Jeep sitzt und sein Fahrer plötzlich von einem Scharfschützen erschossen wird. Sanderson springt aus dem Wagen, ehe eine Rakete das Vehikel zerreit. Seine Mission: Er soll ein Mitglied eines Drogenkartells zu Fuß jagen, was sich ähnlich rasant anfühlen soll wie die Le-Parkour-ähnliche Verfolgung auf der Baustelle in »Casino Royale«. Sanderson soll den Mann gefangennehmen und verhören. Weitere Bilder zeigen den Angriff auf ein russisches Militärgefängnis. Wie das wiederum mit der Geschichte zusammenhängt, bleibt noch unklar. Dem Namen nach – moderne Kriegsführung – ist wahrscheinlich der Kampf gegen den Terrorismus Grundlage der Hintergrundgeschichte. Schließlich stürmen auch schon im ersten Trailer Terroristen einen internationalen Flughafen.



➤ ausgezeichnete Kino-Komponisten.

CINEASTISCHER SOUND-TRACK

Und damit zurück ins Spiel: Was wird passieren? Da muss doch irgendwas schiefgehen? Einfach nur schnell rein, Wachen erledigen, Daten sichern, Basis sprengen und wieder raus – das wäre kein echtes »Call of Duty«. Aha, roter Alarm, sieben gepanzerte Fahrzeuge der russischen Armee preschen vor, rund 25 Soldaten gehen vor dem Hangar in Stellung. Major Petrov fordert die beiden Elitesoldaten auf, sich zu ergeben, man würde sie vor ein Kriegsgericht stellen und ihnen einen fairen Prozess machen. Ein echter S.A.S.-Captain lässt sich aber nicht so leicht gefangen nehmen. MacTavish befiehlt, zu Plan B überzugehen. Plan B heißt: aufs Knöpfchen drücken und die Gasleitung hochjagen. Einen Tastendruck später wechselt das Spiel in eine Art Zeitlupenmodus, dutzende russische Soldaten werden von der Druckwelle durch die Luft geschleudert, Fahrzeuge und Kampffjets vor dem Hangar explodieren eindrucksvoll, das Partikelfeuerwerk legt sich bald über die gesamte Basis. Die Zeitlupe ist allerdings ein Skript, damit die beiden Kampfsäue rund 20 Soldaten in nicht mal 30 Sekunden erledigen können. Gut so, denn eine Bullet-Time-Zeitlupe würde nun wirklich kaum zu »Modern Warfare 2« passen. Anschließend gibt es heftige Feuergefechte, die MiG-29-Kampffjets auf dem

Rollfeld sorgen für losen Schutz vor feindlichen Geschossen. Aber wieder fehlt ein richtiges Deckungssystem. An eine Mauer lehnen, hervorgucken, Gegner gezielt ausschalten und wieder in Deckung hechten, das hätte doch gut gepasst. »Modern Warfare 2«-Schützen hingegen müssen sich mit Hinknien respektive Hinlegen begnügen, um präziser abziehen zu können. Zum Abschluss werden die beiden Helden von Schneemobilen angegriffen. MacTavish verbirgt sich hinter einem Haus und rammt einem vorbeifahrenden Soldaten seinen Eispickel in den Wanst, übernimmt das Schneemobil und liefert sich eine wilde Verfolgungsjagd mit den russischen Truppen.

Die KI zeigt sich recht clever, versucht dem Spieler den Weg abzuschneiden und ihn über die Flanken anzugreifen. Währenddessen rast Sanderson einen Hang hinunter – gut einen Kilometer lang –, weicht Bäumen aus, sieht, wie Angreifer in die Nadelgewächse hineinrasen, reißt die Gegner mit seiner Maschinepistole vom Sattel. Das fühlt sich ein bisschen an wie die Sequenz aus »James Bond: Die Welt ist nicht genug«, in der 007 die schöne Elektra King – spricht Sophie Marceau – rettet.

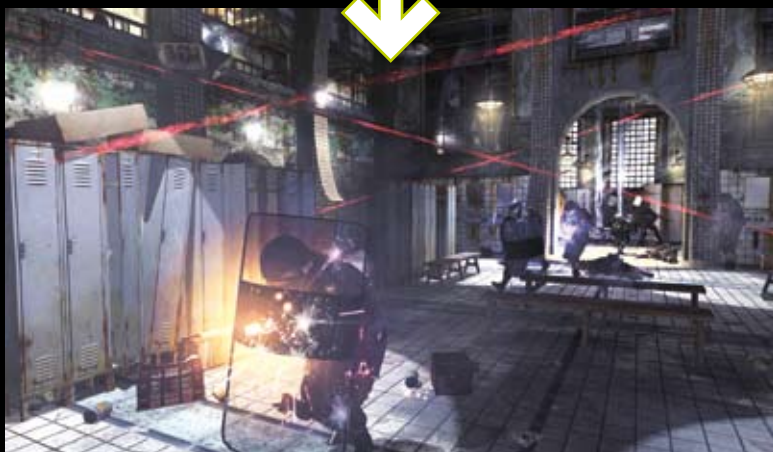
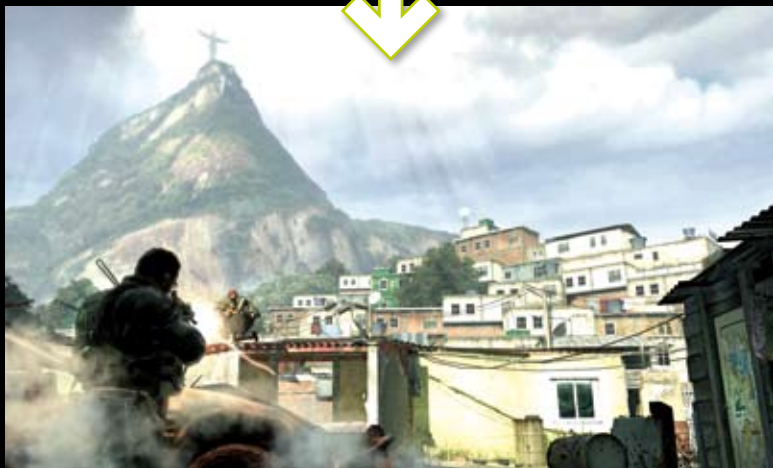
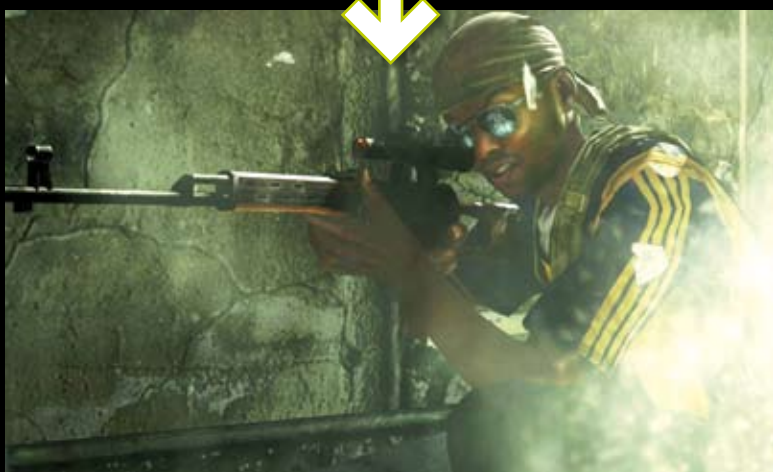
Fazit des gezeigten Materials: Dramatische Action in eisiger Kälte wechselt sich mit prickelnden Schleicheereien ab. Es wird nach und nach Spannung aufgebaut und nicht gleich alles auf einmal abgefeuert. Die Verfolgungsjagd mit Schneemobilen bildet einen temporeichen Abschluss der Mission. »Modern Warfare 2« ist wie eine rasante Achterbahnfahrt. Fetzt gut rein. Das wird was.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Technisch beeindruckend, die Schleichelemente fügen sich gut ein. Eine Gameplay-Revolution HITPOTENZIAL darf man aber nicht erwarten.

8.5 von 10



BATTLEFIELD

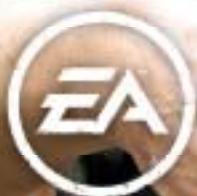
1943

NUR 1.200
MICROSOFT®
POINTS

DER KAMPF UM DEN PAZIFIK HAT BEGONNEN!



Ab 25. Juni zum
Download
auf Xbox LIVE®
Marketplace.



WWW.BATTLEFIELD1943.COM

DICE

© 2008 EA Digital Illusions CE AG. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. DICE logo is a trademark or registered trademark of EA Digital Illusions CE AG in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

PREVIEW

**NUR IN 360 LIVE
ENTHÜLLT
EXKLUSIVE BILDER**



Erhältlich | Oktober 2009 | Status | 75% komplett

VENETICA

MAN NEHME EINE PRISE ITALIENISCHE RENAISSANCE, MISCHSIE SIE MIT EINER FANTASIEVOLLEN GESCHICHTE UM INTRIGEN UND SCHICKSAL, FÜGE EIN QUANTUM DÜSTERE MYTHEN HINZU UND SCHÜTTELE DAS GANZE IM ABENTEUER-SHAKER DER DEUTSCHEN ENTWICKLER DECK 13. WAS DABEI HERAUSKOMMT IST »VENETICA«, EIN FASZINIERENDES, OBGLEICH EIGENWILLIGES ACTION-ROLLENSPIEL. WIR DURFTEN DIE TOCHTER DES TODES AUF IHREM RACHEFELDDZUG DURCH DIE KANALSTADT MEHRERE STUNDEN BEGLEITEN.

kurz & knapp

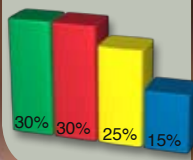
Hersteller | dtp Entertainment
Entwickler | Deck 13
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Sexy Todestochter unterwegs im antiken Venedig. So schön können Fantasy-Abenteuer im Zeitalter der Renaissance sein.

das ist drin

- Mondklingen
- Twilight-Energie
- Venedig
- Totenwelt



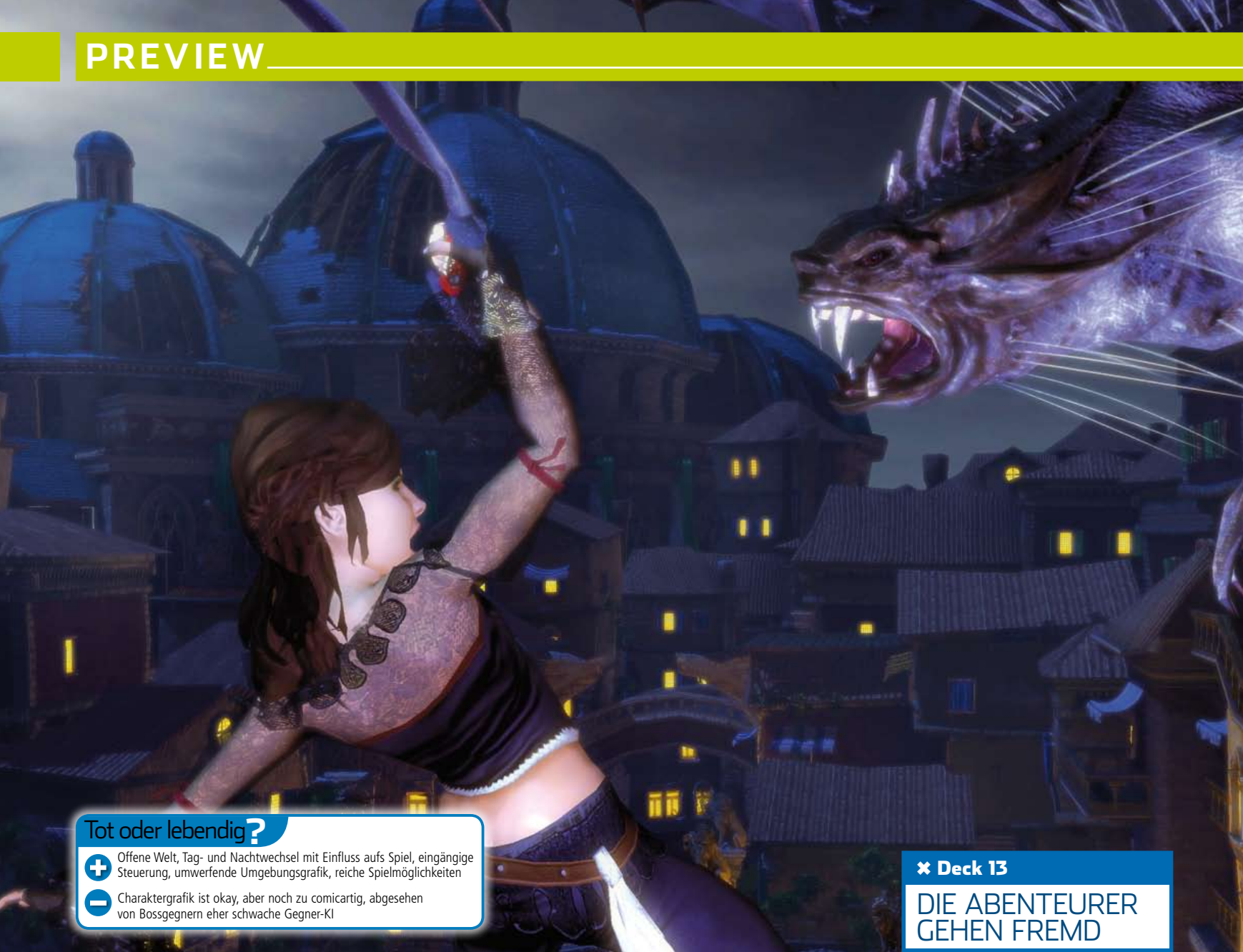
Scarlett ist eine echte Dorfschönheit: Feine Kleider, langes Haar, zarte Gesichtszüge – und unsterblich verliebt in Benedict, einen Kreuzritter. Als der auf einen Kreuzzug gerufen wird, kann Scarlett ihr Schicksal kaum fassen. Inständig bittet Benedict sie, mit ihm zu reisen. Doch das zierliche Mädchen fürchtet sich. Sie ist schließlich kein Abenteuerer. Diese Einstellung muss Scarlett allerdings schon bald überdenken. Mitten in den Feierlichkeiten zu Benedicts Abschied überfällt eine Gruppe maskierter Unbekannter das Bergdorf vor den Toren Venedigs. Häuser brennen, ein Pfeilhagel regnet durch die kühle Abendluft. Da bleibt auch Scarlett nichts anderes übrig, als zur Waffe zu greifen – die sie seltsamerweise besser beherrscht, als sie es selbst je für möglich gehalten hätte. Reihenweise gehen die Gegner unter ihrer Klinge zu Boden. Truppe um Truppe formieren sich die Feinde neu, doch Scarlett schlägt sich tapfer. Als sie aber ihre Kräfte verlassen, ist es Benedict, der seine Geliebte vor einem tödlichen Schwertstreich beschützt – und dafür selbst mit dem Leben bezahlt.

So dramatisch beginnt die Geschichte des Action-Rollenspiels »Venetica«. Mit gar so viel Herz, Schmerz und Tragödien ist laut Hersteller freilich nicht während des kompletten Abenteuers zu rechnen. Das deutsche Entwicklerteam Deck 13 hat für Scarlett ein anderes Schicksal vorgesehen, nicht das der einsamen Witwe. Sie wird sich auch nicht – wie Assil im PC-Game »Ankh« – einen komischen Fluch einfangen oder wie Jack Keane im gleichnamigen PC-Abenteuer Teepflanzen vor gefräßiger Flora retten müssen. Denn grundsätzlich zeigt sich »Venetica« weniger humorvoll als die vielfach prämierten PC-Produktionen aus der Frankfurter Weltenschmiede, sondern ernsthafter, erwachsener, stellenweise auch bedrohlicher. Und in jedem Fall spannender.

DER TOD UND SEINE TOCHTER

Als das Mädchen Scarlett am Morgen nach dem Angriff erwacht, hat sie keine Erinnerung mehr daran, wer die Raubmörder verjagt hat oder wie das geschah. Da die Dorfbewohner für einen erneuten Angriff gerüstet sein möchten, wird sie kurzerhand zum Schmied geschickt. Der soll ihr leichtes Nachthemd durch eine Rüstung ersetzen. Schon dieser Spaziergang durch das Bergdorf ist eine wahre Augenweide: Die kargen Lehmhütten im Schein der Morgensonne, das rege Treiben der Überlebenden, die eifrig mit den Aufräumarbeiten beschäftigt sind, das alles trägt Leben in sich! Doch viel Zeit zum Dorfbummel bleibt nicht, auch wenn die verschlafene Szenerie, der Blick auf das Meer und das schemenhafte Venedig am Horizont zum Träumen einladen. Von einigen Leuten bringt Scarlett in Erfahrung, dass ihr hitzköpfiger kleiner Bruder einigen Maskierten nachstellt, um ihnen sein Talent mit dem Schwert zu beweisen. Aber mit kleinen Brüdern ist es wie mit Dackeln: Erst spielen sie Großmaul, aber wenn's ernst wird, ziehen sie den Schwanz ein. Scarlett bleibt wohl keine andere Wahl, als dem Brüderchen zur Hilfe zu eilen. Der Weg zum Wald ist nicht weit. Mit dem linken Analogstick geht's über Trampelpfade und Hügel. Auch hier fällt wieder auf: Alles ist so schön bunt und sonnig, die Bäume werfen Schatten, in denen man sich am liebsten ein Nickerchen gönnen würde. Doch die Pflicht ruft: Bereits kurz hinter den Dorftoren wird Scarlett von einer Gruppe schlecht gelaunter Dorfbewohner erwartet, die ihr die Schuld am Überfall und dem Tod vieler Dorfbewohner in die Lederstiefel schieben wollen.

Noch bevor Scarlett ein einziges Wort hervorbringen und den Häschern die Meinung geigen kann, zückt einer von ihnen sein Messer; ein Stoß in den Bauch lässt Scarlett in die Knie gehen. Die Sicht verschwimmt, Geräusche werden leiser – Game ➤



Tot oder lebendig?

- +** Offene Welt, Tag- und Nachtwechsel mit Einfluss aufs Spiel, eingängige Steuerung, umwerfende Umgebungsgrafik, reiche Spielmöglichkeiten
- Charaktergrafik ist okay, aber noch zu comicartig, abgesehen von Bossgegnern eher schwache Gegner-KI

> Over? Weit gefehlt. Jetzt geht's in »Venetica« erst richtig los! Nach ihrem Tod findet sich Scarlett in einer trostlosen Umgebung wieder. Ein starker Wind weht, die Luft flimmert und suggeriert unerträgliche Hitze. Vor der Verstorbenen steht eine Gestalt in weißer Kutte, das Gesicht bedeckt von einer vogelartigen Maske – es ist der Tod höchstpersönlich. Und er hat eine nicht ganz unwichtige Nachricht für Scarlett: Sie ist seine Tochter und besitzt – genauso wie er selbst – übernatürliche Kräfte. Mit dieser so genannten Twilight-Energie kann Scarlett nicht nur von den Toten auferstehen, sondern auch zwischen der Welt der Toten und der der Lebenden hin- und her wechseln – das ist übrigens sehr nützlich, um versteckte Durchgänge und Türen zu finden, die in der Menschenwelt unsichtbar sind. Doch wie in der irdischen Welt kriegt man auch im Totenreich nichts geschenkt. Und so erteilt der Tod seiner Tochter einen Auftrag: Ein dunkler Magier namens Viktor hat sich durch seine finsternen Zaubereien eine ähnlich starke Macht angeeignet wie der Tod selbst. Viktor kontrolliert Horden von Untergebenen und Monstern, mit denen er die Welt der Lebenden terrorisiert. Sein Ziel: Scarlett töten, bevor sie sich ihrer Kräfte und Macht vollends bewusst und damit gefährlich wird. Zum Glück weiß Papi Tod, wo der fiese Finsterling zu finden ist und schickt das Töchterchen nach Venedig. Doch zuerst noch einmal zurück zu unseren Mördern. Die staunen nicht schlecht, als sich ihr Opfer völlig unbeschadet wieder erhebt. Wären wir in »Jack Keane« würden sie bei ihrer rasanten Flucht in den Wald wahrscheinlich eine große Staubwolke hinterlassen...

Nach der Rettung des Bruders setzt Scarlett mit einem Boot nach Venedig über. Einmal angekommen, werden dem Spieler die Ausmaße von »Venetica« deutlich.

ÜBER DEN DÄCHERN VON VENEDIG

Die gewaltige Renaissance-Metropole erstreckt sich nicht nur in die Breite, sondern auch in die Höhe. Viele hundert Meter ragen Wohnhäuser, Bars und Geschäfte über die Hafensilhouette hinaus – mit Kathedralen und Palästen obenauf, wie ein Amaretti auf der Milchschaumkrone eines Cappuccinos. Schmale Treppchen führen serpentinenartig in die luftigen Höhen. Alles wirkt so instabil wie ein Kartenhaus – und doch funktioniert die venezianische Architektur. Echtes Mittelmeer-Flair macht sich breit. Zwischen den kleinen Fenstern mit ihren bunten Fensterläden sind Wäscheleinen gespannt, im baufälligen Arbeiterviertel hoch oben über der Stadt bewegen sich die Einwohner auf wackeligen Holzplanken. Auf den Marktständen werden mediterrane Kräuter feilgeboten, Fische in der heißen Sonne getrocknet. Klarer Fall: Meine Vorstellung vom Venedig des 16. Jahrhunderts wird zu 100 Prozent getroffen! Trotzdem versuchen die Entwickler, kein Abziehbild der Hafenstadt zu erschaffen. Viele Details und Stile rücken dieses architektonische Werk der Fantasie zwar optisch in die Nähe der bekannten Kanalstadt – nur wirkt's viel fantastischer und mystischer.

Und: »Venetica« spielt in einer offenen Welt, in der es viel zu entdecken gibt. Wer gerade knapp bei Kasse ist, kann auch in Häuser einbrechen und die Bewohner ausrauben. Wird man

✕ Deck 13

DIE ABENTEUERER GEHEN FREMD

Eines muss man dem deutschen Entwicklerteam Deck 13 lassen: Abenteuerspiele entwerfen, das können sie, das haben die Jungs aus Frankfurt auch schon zweimal eindrucksvoll bewiesen: 2005 mit der humorigen Adventure-Reihe »Ankh«, 2007 mit Mächtegegn-Indy »Jack Keane«. Beide für PC und beide mit dem deutschen Entwicklerpreis für das beste deutsche Adventure ihres Jahrgangs ausgezeichnet. Mit »Venetica« verlässt das Studio jedoch bekanntes Terrain und wagt sich an die Entwicklung eines erwachsenen Action-Rollenspiels – erstmals auch für die Xbox 360. Weniger Witze, Seitenhiebe und schräge Comicgrafik, dafür mehr Action, Spannung, Dramatik. Wie schon in früheren Titeln wird auch hier wieder die freie Grafikengine »Ogre« zum Einsatz kommen, was zu einer nicht unwesentlichen Ähnlichkeit mit den haus-eigenen Abenteuerspielen beiträgt. Augenscheinlich konnten sich die Entwickler doch nicht gänzlich von ihrem typischen Look trennen.



Das Spiel in Zahlen

Fast 3 Jahre in Arbeit, angesiedelt im Venedig des 16. Jahrhunderts, 2 parallele Welten – die der Lebenden und die der Toten, 2 Fertigkeiten-Bäume – physikalisch und mental, zirka 30 Charakterstufen, an die 25 Stunden Spielzeit, 3 Gilden, denen man beitreten kann.

dabei erwisch, drohen allerdings hohe Geldstrafen und Nachteile bei Händlern. Wie für Rollenspiele üblich gibt es neben dem Haupterzählstrang auch noch viele kleinere Nebenaufträge. Die bestehen bekanntermaßen aus dem Ausliefern oder Finden von Gegenständen, dem Töten kleinerer Monster oder Botengängen. Hier erfindet man das Rollenspiel-Rad nicht neu, lernt aber die vielen kleinen Gassen, Dachterrassen und unterirdischen Katakomben Venedigs viel besser kennen. In Dialogen mit Auftraggebern und Städtern erfährt man Klatsch, Tratsch und Wissenswertes – und auch das eine oder andere Gespräch ist dabei, das die typisch witzige Ader der Entwickler widerspiegelt. Sogar eine Fahrt mit der Gondel ist drin – nur schade, dass der Gondoliere nicht »O Sole Mio« singt...

In den Katakomben unterhalb der Stadt warten nicht nur menschliche Gegner. Besonders skurril sind die sogenannten



In den nasskalten Kanal-Dungeons im Souterrain Venedigs wartet das seltsamste Getier darauf, Scarletts scharfen Stahl zu schmecken.



Mit einem kleinen Boot setzt Scarlett von ihrem Heimatdorf ins entfernte Venedig über...



...wo sie jedoch alles andere als freundlich empfangen wird.

✕ Wir haben schon geschlossen!

Das könnte man in »Venetica« öfter hören. Denn hier bestimmt der aktive Tag- und Nachtwechsel den Tagesablauf. Da kann es schon mal passieren, dass man sich früh morgens beim Schmied die Beine in den Bauch steckt, bis der die tägliche Arbeit aufnimmt und den Amboss endlich wieder benutzt. Gleiches gilt für den Abend: Abgesehen von Bars und Hotels ist nach Sonnenuntergang tote Hose in Venedigs Straßen. Händler kehren in ihre Häuser zurück, die kleinen Gässchen wirken wie ausgestorben. Unvorsichtige Gesellen werden zu dieser Zeit auch bevorzugt ausgeraubt – Diebe und anderes Gesindel sind zuhauf unterwegs. Alles so unglaublich lebendig hier!



Lektoren: froschähnliche Geschöpfe mit vier Armen und gigantischen Augen, die auf ihrem Weg durch Gassen und Gänge immerzu in Bücher vertieft sind. Besonders helle ist leider kein Widersacher – abgesehen von den Bossgegnern. Außer Blocken können die meisten Feinde besonders zu Anfang nur Schläge einstecken. Zugeschlagen wird mit einer einzigen Taste, zum Ausweichen oder Blocken braucht man auch nicht mehr. Einfach zu erlernen, trotzdem vielfältig in der Anwendung. Spielt sich fast wie »Fable«... Die Höhepunkte eines jeden Spielabschnittes sind ➤



Lektoren sehen zwar lächerlich harmlos aus, doch abseits ihrer Schmökerstunden können die Froschmänner dank scharfer Klauen und Zähne ordentlich zulangen.



✕ Der Tod

EIN WESEN AUS FLEISCH UND BLUT?

Als Scarlett in der Totenwelt zum ersten Mal auf ihren Vater, den Tod, trifft, staunen auch Spieler nicht schlecht. Wo unsereins ein Skelett mit schwarzer Kutte und scharfer Sense erwartet, präsentiert sich dieser Tod ganz in Weiß und in Menschengestalt, sein Gesicht ist bedeckt von einer venezianischen Vogelfmaske. Das ist aber sehr eigenwillig, denkst du? Eigentlich nicht. Denn im Italien der Renaissance ist es eine Legende, dass der Tod früher einmal menschlich war, bis man ihn zum Tod ernannte. Das passiert laut dieser Sage alle paar Jahrhunderte in einer üppigen Zeremonie. Gevatter Tod's Aussehen ist also völlig legitim.



➤ die Bossgegner – besonders starke Untergebene Viktors. Hier kommt man ohne Taktik nicht weit. Jeder Widersacher will auf andere Art und Weise besiegt werden.

ZOFF IN DER TOTENWELT

Eine besonders springfreudige Dame ist erst angreifbar, wenn man ihr die Holzpfähle unter den Füßen wegschlägt. Der Kapitän eines persischen Schiffes bleibt so lange unverwundbar, wie seine Lebensvase noch ganz ist. Gerade in Boss-, aber auch in normalen Kämpfen kann Scarlett guten Gebrauch ihrer dunklen Kräfte machen. Wechselt sie zum Beispiel per Knopfdruck in die Welt der Toten, verschwimmt das Bild leicht ins Bläuliche, und die Zeit in der Welt der Lebenden steht still. So kann sie seelenruhig tödlichen Schlägen ausweichen oder sich flugs hinter einem Gegner positionieren, um diesem beim Wechsel in die irdische Welt von hinten eins überzubraten. Spielerische Möglichkeiten gibt es jedenfalls genug – kreative Köpfe werden ausgelastet. Ist der Bossgegner besiegt, gibt's jedoch eine Überraschung: Jeder Obermotz hat noch eine zweite Identität in der Welt der Toten, die es gleichermaßen zu besiegen gilt. Aus dem Springinsfeld wird eine hässliche Riesenschlange, das wahre Gesicht des Kapitäns ist ein meterhohes Ungetüm mit kräftigen Klauen. Schöne Idee, wenn auch nicht hundertprozentig nachvollziehbar, woher die Gestaltwandlung rührt.

Wer fleißig kämpft, der wird dafür mit Erfahrungspunkten belohnt, die genretypisch einen Stufenanstieg herbeiführen. Stufe und vorhandene Punkte verbessern Charakterfertigkeiten. In »Venetica« gibt es insgesamt zwei Fertigkeiten-Bäume mit unterschiedlichen Talenten. Die Unterteilung erfolgt in physische Verbesserungen, die beispielsweise Spezialattacken, Waffenkombos oder das Brauen von Tränken steigern, und mentale, die

live&online

■ Erfolge wird's geben

■ Keine Online-Funktionen geplant

Diese zwei Gesellen wirken zwar äußerst suspekt, sind jedoch begnadete Schlossknacker und stellen Scarlett gern ihr Talent zur Verfügung.



die Twilight-Energie nutzen. Natürlich lernt Scarlett im Spielverlauf immer neue Mächte dazu. So kann sie später das Blut ihrer Gegner aussaugen und für ihre Lebenspunkte verwenden oder eine Krähe entsenden, durch deren Augen sie sehen kann. Eine Überraschung gibt es auch hier: Scarletts Mentor, der sie im Totenreich die neuen Kräfte lehrt, ist niemand Geringeres als der verschiedene Benedict. Mittlerweile von Schwiegervater Tod in alles eingeweiht, steht Benedicts Seele Scarlett mit Rat und Tat zur Seite. Das gilt auch für spätere Verbündete, die im Laufe des Spiels ihr Leben lassen. Zwei Einbrecher zum Beispiel, die nach ihrem Ableben Scarlett beim Knacken von Schlössern Anweisungen aus dem Jenseits geben. Nützlich und überaus logisch – auf die Fortsetzung der triefenden Romanze hätte manch einer trotzdem lieber verzichtet.

Natürlich fällt auch Geld bei Kämpfen ab. Selbst die Tochter des Todes muss für ihre Einkäufe in der Stadt bezahlen. Bloß schade, dass ein Rüstungswechsel keine

optischen Veränderungen an Scarlett mit sich bringt. Ob hier den Ambitionen einiger Spieler vorgebeugt werden sollte, die die Heldin gern hätten nackt herumspringen lassen? Ein wenig optische Veränderung beim Rüstungswechsel wäre trotzdem wünschenswert. Immerhin sehen die Waffen unterschiedlich aus und fühlen sich auch anders an. Mit ihren Mondklingen hüpfte Scarlett flink wie ein Wiesel durch die Gegnerreihen, ein Kriegshammer macht sie zum tragen Faultier.

SPRICHT HIER JOHNNY DEPP?

Leider sind in der vorliegenden Version Charaktergrafik und Sound noch nicht auf endgültigem Niveau. Clipping- und Farbfehler, Tonaussetzer und komplett unvertonte Abschnitte – da braucht es schon eine gehörige Portion Vorstellungsvermögen, um das Ganze in endgültiger Fassung vor Augen zu haben. Wie sich die deutschen Sprecher anhören, lässt sich ebenfalls noch nicht beur-

teilen. Wünschenswert wäre eine ähnliche Starbesetzung wie in »Jack Keane« – dafür wurden sogar die deutschen Stimmen von Johnny Depp und Antonio Banderas herangezogen.

Und sonst? Nun, dass sich die Entwickler ihre Lorbeeren bisher vor allem mit Abenteuerspielen wie »Ankh« verdient haben, lässt sich am Grafikstil klar ablesen. Der bekannte Comic-Look schimmert irgendwo doch durch, selbst wenn er mit einer erwachsenen Prise Pfeffer deutlich nachgeschärft wird. Der Schritt in Richtung Ernsthaftigkeit könnte unserer Meinung nach aber fast noch ein bisschen konsequenter ausfallen; speziell die an sich überzeugende Mimik wirkt noch ein bisschen überzogen mit den großen Augen und den knolligen Nasen an manchen Figuren. Andererseits ist so etwas bekanntlich Ansichtssache, und objektiv betrachtet macht dieses herrliche Rollenspiel-Erlebnis bereits in diesem relativ frühen Versionsstadium schon verblüffend viel her. Die Atmosphäre – ganz erstaunlich! »Venetica« verbreitet eine Stimmung, der sich niemand entziehen kann, besticht durch gute Ideen und eine solide Story. Da passt eines zum anderen, da fügt sich alles gut zusammen. Wenn an einigen Details jetzt noch gefeilt wird, dann kann man sich auf das virtuelle Leben als Tochter des Todes jetzt schon freuen.

Sabine Vogel



360 LIVE sagt...

Trotz der sehr unfertigen Version schon ein tolles Spielerlebnis. Jetzt Feinheiten ausbügeln und
HITPOTENZIAL nicht nachlassen! Dieses Spiel weckt hohe Erwartungen!

8.0 von 10



Handgranate oder Silvesterböller?

- +** Filmreife Inszenierung, interessantes Szenario und faszinierende Story
- Leicht erweiterter Shooter-Standard, bleibt das Gameplay auf Dauer abwechslungsreich?



Erhältlich | Mitte 2010 | Status | 65% komplett

kurz & knapp

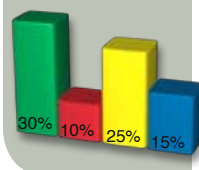
Hersteller | THQ
Entwickler | Kaos Studios
Genre | Taktik-Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Spannender Ego-Shooter mit interessantem Szenario. Diesmal müssen sich die Amerikaner verteidigen.

das ist drin

- Nordkoreaner
- Amerikaner
- Waffen
- Fahrzeuge



HOMEFRONT

Mutti, da ist ein Koreaner im Badezimmer!

Düster sieht es aus für die Vereinigten Staaten von Amerika. Eine Energiekrise hat die selbsternannte Supernation in die Knie gezwungen. Es kommt noch schlimmer, Ex-Präsident George W. Bush behält Recht: Im Jahr 2025 startet Nordkorea eine Invasion an den Küsten der einstigen Weltmacht, unterjocht das Land. Die Geschichte stammt aus der Feder von Regisseur John Milius, der am Antikriegsfilm »Apocalypse Now« mitgearbeitet hat und in »Homefront« ein wirklich düsteres Bild der Geschichte zeichnet. Zwei Jahre nach der Invasion ist es an Widerstandskämpfer Connor Mason, Haus und Hof vor den Besatzern zu beschützen.

Ausgangspunkt ist Colorado – ein Rückzugspunkt der letzten freien Amerikaner. Von dort aus soll der Feind an die Westküste zurückgeschlagen werden. Wohin genau der Feldzug führt, ist noch geheim. Als Schlachtfelder kommen die Glückspiellmetropole Las Vegas, die Mormonenstadt Salt Lake City oder die dichten Wälder um Carson City in Frage. Die auf der Fachmesse E3 gezeigte Demo führte jedoch erst in das Rebellenlager in der Kleinstadt Montrose, eine Ansamm-

lung von Vorstadthäusern, Zelten, Wasserkesseln und Windmühlen zur Energiegewinnung. Kinder rennen über die Straßen und Widerstandskämpfer patrouillieren gelassen umher. Doch plötzlich: Chaos, Explosionen zerfetzen die Idylle. Unbemannte Drohnen fegen durch die Luft, lassen Bomben fallen. Nordkoreaner kommen wie aus dem Nichts hervorgestürmt.

Gerade noch schaukelt eine Mutter liebevoll ihr Kind auf einer Treppe, da prescht ein Panzer durch das Haus, panisch reißt die Mami ihr Baby an sich, Connor kann die beiden gerade noch retten. Wow, inszenatorisch muss sich das hier dank »Unreal Engine 3« nicht hinter Größen wie »Call of Duty« verstecken. Nahtlos wechselt das Spiel in die Ego-Perspektive, mit dem Sturmgewehr im Anschlag rückt Connor Mason gegen die Besatzer vor. Das Gameplay erinnert an »Frontlines: Fuel of War«, dem Erstlingswerk der Kaos Studios. Fühlt sich allerdings deutlich schneller, taktischer und dynamischer an. Feinde müssen bekämpft und Missionsziele erreicht werden. Hierbei ist der Spieler selten allein. So steuert er über ein ins Spiel integriertes Befehlssystem einen Lion-Radpanzer.

Einfach mit dem Lasermarker des Sturmgewehrs Ziel vorgeben, den Job erledigt die Drohne selbstständig. Sehr praktisch, so lassen sich selbst gefährliche Bomber im Tiefflug vom Himmel holen. Hubschrauber oder manns-hohe Kampfroborer vervollständigen das Arsenal. »Wir haben uns angeschaut, woran das Militär gerade arbeitet und was in 15 bis 20 Jahren zum Einsatz kommen könnte«, erklärt Dave Votypka, leitender Designer der Kaos Studios.

»Homefront« ist überraschend gut, muss sich aber erst noch im Fronteinsatz gegen die starke Konkurrenz beweisen.

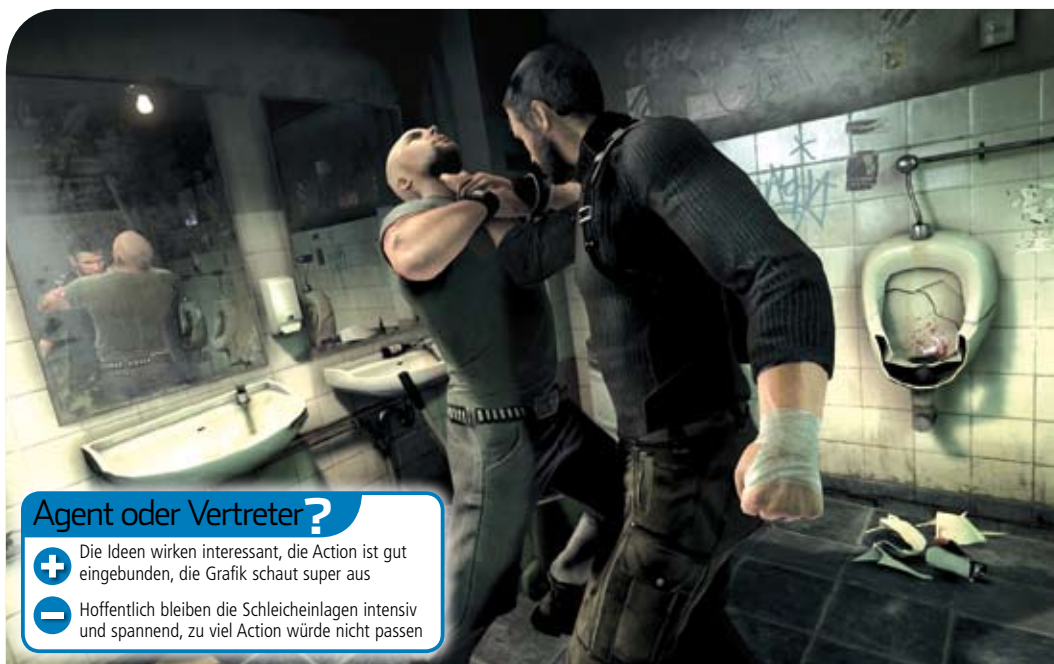
Benjamin Kratsch/mf

360 LIVE sagt...

Viel Standard, erweitert um taktische Ideen und gekonnte Inszenierung.

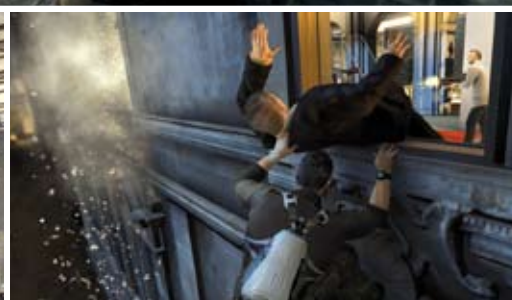
HITPOTENZIAL

7.5 von 10



Agent oder Vertreter?

- +** Die Ideen wirken interessant, die Action ist gut eingebunden, die Grafik schaut super aus
- Hoffentlich bleiben die Schleicheinlagen intensiv und spannend, zu viel Action würde nicht passen



Erhältlich | Herbst 2009 **Status** | 70% komplett

kurz & knapp

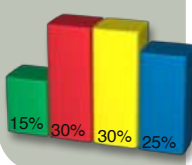
Hersteller | Ubisoft
Montreal
Entwickler | Ubisoft
Genre | Action-
Abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Action- und ideen-
reiche Fortsetzung
der legendären
Schleich-Reihe.

das ist drin

- Dreitagebart
- Schleichen
- Schießen
- Klettern



SPLINTER CELL CONVICTION

Wenn Agenten sauer sind ...

Nach fast drei Jahren soll die Schleich-Action-Saga »Splinter Cell« mit dem neuesten Teil »Conviction« endlich eine Fortsetzung bekommen. Im Vergleich mit den Vorgängerspielen wird hier manches anders angegangen. Geheimagent Sam Fisher ist zurück – diesmal mächtig sauer. Aus ist's mit dem folgsamen Spion von einst. Nachdem Sams Tochter Sarah bei einem Autounfall verstorben ist, erfährt der Ex-Agent, dass ihn sein Auftraggeber, die NSA-interne Antiterror-Gruppe Third Echelon, verraten hat. Besteht da eine Verbindung? Wurde seine Tochter ermordet? Das versucht Sam herauszufinden. Er handelt auf eigene Faust und ohne Rücksicht auf Verluste. Entsprechend soll sich »Conviction« anfühlen und spielen, auch wenn die Essenz der Serie gewahrt bleiben soll. Immer noch reist der Spieler durch die Welt und erfüllt Missionen – doch diesmal seine eigenen. Da heißt es, unentdeckt in Gebäude auf Malta oder in Washington D.C. einzudringen, Häuserfassaden zu erklimmen, Fenster zu öffnen und gezielt aus der Finsternis Gegner mit schallgedämpfter Pistole auszuschalten – oder gleich durchs Fenster zu ziehen. Stille und Dunkelheit sind nach wie vor

Sams Verbündete. Wer Gegner leise tötet und in den Schatten bleibt, erspart sich Schwierigkeiten. Doch auch harte, offene Kämpfe mit bloßen Fäusten wird es geben. Sam zeigt seine dunkle, rachsüchtige Seite, geht hart zur Sache, schmettert Gegner brutal gegen Spiegel und Waschbecken, wenn er nicht die Information bekommt, die er will. Haben die Macher sich vom letzten James Bond inspirieren lassen?

Den Hi-Tech-Krieger, den Sam einst verkörperte, gibt es nicht mehr. Nun ist er der Typ mit dem Dreitagebart, der in Jeans und Rollkragenspullover zu Felde zieht. Das Multifunktionsgewehr weicht Knarren wie Maschinenpistole und Schrotgewehr. Statt einer Kamera kommt ein Spiegel zum Einsatz, um unter einer Tür durchzulugen, zu schauen, wo und wie viele Gegner warten. Deren Anzahl und Position wird dann auch registriert und in den Bildschirmanzeigen geführt. Damit kann gezielt und schnell geschossen werden. Automatisch richtet Sam die Waffen auf gesehene, markierte Gegner. So soll dem Spieler auch die Wahl bleiben, wie er vorgeht: Einen auf Rambo machen, die Tür mit dem Sturmgewehr in der Hand eintreten, Salven durch den Raum feuern, eine Granate werfen –

das geht. Ebenso aber auch: durch ein Fenster einsteigen, von hinten an den Gegner anschleichen und ihn mit Würgegriffen still und leise ins Jenseits befördern.

Was Ubisoft bisher zeigte, scheint die Entwicklungsdauer zu rechtfertigen. Die Kniffe und Tricks wirken durchdacht, Sam und seine Umwelt lebendig. Die Hintergrundgeschichte soll aktiv ins Spiel eingebunden werden, etwa als halb sichtbare Reflexionen in der Umgebung. Das schaut toll aus. Doch ob die Ideen und das Mehr an Action Fans gefallen oder eher abschrecken, das wird sich wohl erst noch zeigen.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Klingt vielversprechend und könnte mit den neuen Ideen zusätzliche Fans gewinnen – aber HITPOTENZIAL auch alte verscheuchen.

8.5 von 10



Lichtblick oder zappenduster?



Lichteffekte, wie sie selten ein Spiel demonstriert hat, packende Atmosphäre, Szenario wirkt sehr unverbraucht



Kann Remedy die Aneinanderreihung von Höhepunkten durchhalten, so wie sie die Demoversion verspricht? Wie hoch ist der Rätselanteil im fertigen Spiel?

**AUS DEM KOMA ERWACHT
SPIELBERICHT
NUR IN 360 LIVE!**

Erhältlich | Frühjahr 2010 | Status | 65% komplett



Blick auf ein und denselben Ort im Spiel – einmal des Nachts und einmal zur Mittagszeit. Wechsel zwischen verschiedenen Tageszeiten stellt die Engine in Echtzeit dar. Da staunt man gern.

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft Game Studios

Entwickler | Remedy

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1

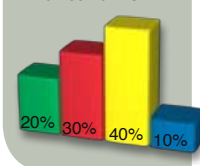
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Psychologischer Actionthriller mit Herzklopf-Garantie.

das ist drin

- Geniale Lichteffekte
- Mordlustige Fahrzeuge
- Lichtscheue Feinde
- Fliegende Kühlschränke



live & online

■ Download-Inhalte in Form von neuen Episoden gelten als sehr wahrscheinlich; die dafür nötige Software-Grundstruktur liegt vor ■ Aktuell als reines Einzelspieler-Erlebnis angelegt ■ Erfolge wird's natürlich geben, mit Details halten sich die Finnen jedoch zurück

ALAN WAKE

Rückkehr einer verloren geglaubten Seele.

Erstmals im Mai 2005 auf der Spiele-Fachmesse E3 in einer eindrucksvollen Präsentation enthüllt, ist es in den Folgejahren sehr ruhig geworden um den neuen Titel des Entwicklers Remedy, der mit »Max Payne« einen hervorragenden Action-Thriller vorgelegt hat. Mittlerweile sind über vier Jahre vergangen, und »Alan Wake« ist immer noch nicht erschienen. Schlechtes Omen oder optimale Zeitspanne, um einen Thriller mit Hitgarantie zu entwickeln? 360 Live tippt auf Variante zwei. Was wir jetzt betrachten können, setzt sowohl grafisch als auch inhaltlich Maßstäbe – und geht unglaublich unter die Haut, im wahrsten Sinne des Wortes. Endlich wieder ein Werk, dessen Geschichte man wirklich mit jedem Detail aufsaugen möchte; ein Werk, dessen Soundeffekte Gänsehaut verursachen; ein Action-Abenteuer, das im Konsolensektor exklusiv für Xbox 360 erscheint.

Doch wer ist dieser Alan Wake überhaupt, der dem Ganzen seinen Namen leiht? Langjährige 360-Live-Leser kennen ihn aus älteren

Previews – den renommierten Thriller-Autor, der plötzlich von einer Schreibblockade heimgesucht wird. Seit über zwei Jahren hat er nichts mehr zu Papier gebracht. Seine Frau Alice ist darüber sehr besorgt, weshalb sie ihren Mann nach Bright Falls bringt, eine idyllische Kleinstadt in Washington, dem nord-westlichsten Bundesstaat der USA. Inständig hofft sie, dass dieser Tapetenwechsel Alan auf neue Gedanken bringt, sein künstlerisches Talent wieder entfacht. Betrachtet man die ersten Bilder der per Kameraflug inszenierten Echtzeit-Intro-Sequenz, könnte Alice' Gleichung aufgehen: malerische Küstenabschnitte, weitläufige Täler, kräftige Vegetation, Sonnenaufgänge wie im Bilderbuch und seltene Sehenswürdigkeiten wie ein abgelegener Leuchtturm – Bright Falls scheint das Paradies für Großstadt-Geplagte. Doch der Ausflug in die ländliche Idylle wird schnell zum Albtraum, denn eines Nachts entführt eine unbekannte Macht Alice. Schlimmer noch: Alles, was Alan bisher in einem Manuskript für seinen neuesten Horror-Thriller niedergeschrieben hat, wird



1

× Häppchenweise Vergnügen

AKTE X LÄSST GRÜSSEN

In Sachen Spielstruktur ist »Alan Wake« wie eine TV-Serie aufgebaut, die der Spieler Episode für Episode konsumiert. Speichert man ab und spielt am nächsten Tag weiter, wird in einer kurzen Sequenz noch einmal erläutert, was bisher passiert ist. Kein revolutionäres Konzept, wurde es doch bereits im genreverwandten »Alone in the Dark« genutzt. Wie viele Episoden das finale Spiel beinhaltet, wollte Remedy noch nicht verraten. Anzunehmen ist jedoch mit ziemlicher Sicherheit, dass die Macher weitere – vielleicht vom Hauptspiel inhaltlich abgetrennte – Episoden in Download-Form nachliefern.



2

× Highlights

TOP-TECHNIK AUS FINNLAND

1 Hier zu sehen: Die im Haupttext beschriebene Szene, in der Alan nach dem Polizisten Rusty sucht. Wer genau hinschaut, erkennt unzählige kleine Details, etwa die über einen Holzbalken huschende braune Katze.

2 Wie sein wohl ärgster Konkurrent »Resident Evil« setzt auch »Alan Wake« auf eine Third-Person-Perspektive. Anders als in der Capcom-Produktion sind die Level jedoch weitläufiger, so weitläufig gar, dass weite Strecken per Fahrzeug abgekürzt werden müssen. Ein echtes Offene-Welt-Spiel wie »GTA« will das Ganze trotzdem nicht sein.

3 Größter Feind des Spielers ist die so genannte dunkle Macht. Nachts ergreift sie nicht selten Besitz von Fahrzeugen aller Art, zum Beispiel dem hier im Bildvordergrund gezeigten Radlader. Wehe dem, der jetzt keine Lichtquelle zur Hand hat, um das Schutzschild der verwunschenen Objekte zu neutralisieren.



3

plötzlich Realität... In der vorgelegten, rund 15 Minuten umfassenden Demoversion sucht Alan nach einem Bündel fehlender Seiten aus besagtem Manuskript. Denn nur im Besitz aller Seiten kann er herausfinden, was tatsächlich mit Alice geschehen ist und wie er sie wiederfinden kann. Die vom Autor der Geschichte, Sam Lake, präsentierte Sequenz beginnt mit einer Konversation zwischen Alan und seinem Freund Barry Wheeler, der gleichzeitig sein Literaturagent ist. Barry hat Zweifel an Alans Theorie, dass Alice von dunklen Mächten entführt wurde, steckt ihm aber, dass eventuell der örtliche Polizist Rusty weitere Hinweise geben könnte. Alan fackelt nicht lang, obwohl er noch weiter mit Barry interagieren kann. »Wenn man Barry beispielsweise mit der Taschenlampe ins Gesicht leuchtet, wird er sich die Hand vor die Augen halten und umgehend zu meckern beginnen«, erläutert Lake. Ein kleines, aber feines Detail, das die Spielwelt sofort glaubhafter erscheinen lässt. Aber nun ist es Zeit, Rusty zu finden.

Bewaffnet mit Schrotflinte und Taschenlampe macht sich Alan auf den Weg. Unweit von Rustys letzter bekannter Position ertönen plötzlich Hilfeschreie und Schüsse. Doch Alan kommt zu spät, findet in einer verlassenen Holzhütte nichts als Trümmer sowie ein riesiges, kreisförmiges

Loch in einer Wand. Hat hier die dunkle Macht gewütet, von der Alan ständig faselt? Wieder draußen bestätigt sich Alans unheilvolle Vermutung: Wie von Geisterhand gesteuert beginnen sich verschiedene Objekte zu bewegen. Lake wird konkreter: »Die Dunkle Macht ist so gefährlich, wie Alan es vermutet hat, kann Besitz von nahezu allen Personen und Objekten ergreifen, Fahrzeuge aller Art eingeschlossen.« Und genau das ist es auch, was Sekunden später auf Alan zurauscht – die schwebenden Überreste eines schrottreifen Jeeps. Was für ein Glück, dass ein Baum im Weg steht und Schutz bietet.

Wenig später der nächste Schock-Moment: Eine Tanne knickt um, bahnt sich mit ihrem tonnenschweren, herniederkrachenden Stamm eine Schneise durch das Dickicht. Was zum Henker geht hier vor? Die Umgebung wird immer düsterer, ohne Taschenlampe und Kompass wäre Alan nun völlig hilflos. Genial, wie Remedy in solchen Szenen durch das Wechselspiel von Licht und Schatten Atmosphäre erzeugt. Apropos Licht: Egal ob Taschenlampe, Leuchttab oder Scheinwerfer – alles, was die Dunkelheit erhellt, ist Alan wohlgesonnen. Das gilt vor allem im Kampf gegen die von der dunklen Macht ergriffenen Stadt-Bewohner. Nur wenn Alan diese eine Zeit lang anleuchtet, verlieren sie ihre Immunität gegen physika-

lische Schäden und Projektilenwirkung. Prima Idee, die vielen Kämpfen eine taktische Note verleiht – insbesondere wenn die Batterien der Taschenlampe zur Neige gehen. Macht in Kombination mit kleinen Physik-Rätseln, sinnvollen Minispielen, rasanten Fahrzeugsequenzen, toll erzählter Story und einer phantastischen Soundkulisse eines der besten Xbox-360-Spiele, die momentan in der Mache sind. Die bisher investierte Entwicklungszeit ist keineswegs vergeblich gewesen. Ganz im Gegenteil scheint sie eher Ausdruck von Perfektion im Detail zu sein!

Sönke Siemens

360 LIVE sagt...

Neben »Splinter Cell: Conviction« das spannendste Gibt's-ja-doch-noch-Projekt
HITPOTENZIAL momentan. Wird einschlagen wie ein Blitzgewitter!

8.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2010 **Status** | 40% komplett

**NUR IN 360 LIVE
EXKLUSIVE BILDER
BRISANTE INFOS**

Irdisch oder extraterrestrisch?

- +** Bioware verbessert nahezu alle Faktoren des Vorgängerspiels, ein wirklich ehrgeiziges Projekt
- Leider kann noch niemand sagen, ob das letztlich alles fehlerfrei spielbar sein wird und ob die Fans mit den vielen Änderungen glücklich werden

kurz&knapp

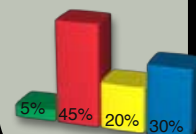
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Commander Shepard meldet sich mit Teil Zwei der Sci-Fi-Saga zurück zum Dienst.

das ist drin

- Menschen
- Aliens
- Raumschiffe
- Sternenkrieg



live&online

- Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Online-Features
- Sicherlich gibt's Erfolge für 1.000 Gamerpunkte
- Über zukünftige Download-Inhalte ist derzeit leider noch nichts bekannt

MASS EFFECT 2

Sechs verschiedene Enden und unzählige Überraschungsmomente in einer Geschichte, die ständig aufbricht und wieder neu zusammengeführt wird: Der Variantenreichtum von »Mass Effect« bleibt bis heute im Sci-Fi-Genre unerreicht. Doch daraus ergibt sich unweigerlich eine Frage: Wie steigt man in eine Fortsetzung ein, wenn Fans mit dem Vorgängerspiel derart unterschiedliche Erfahrungen sammeln konnten? Jan Heinrich spricht mit Bioware.

Setzt man sich mit den Entwicklern von »Mass Effect« an einen Tisch, vergehen keine paar Minuten, in denen nicht irgendein Verbesserungsvorschlag geäußert wird. Nein, niemand würde behaupten, der Auftakt zur »Mass Effect«-Trilogie sei zu durchwachsen oder Ähnliches. Der Grund für das Engagement bei der Planung des zweiten Teils liegt nur einfach darin, die Science-Fiction-Welt noch attraktiver und zugänglicher machen zu wollen, als sie es ohnehin schon ist, und gleichzeitig der gesamten Geschichte mit all ihren Charakteren mehr Tiefe zu verleihen. Klar, das Spielprinzip als Mischung aus Rollenspiel und taktischem Third-Person-Shooter bleibt grundsätzlich erhalten. Auch Fahrzeug-Missionen wird es wieder geben.

Doch wo genau liegen die Innovationsschwerpunkte des neuen Projekts? Welche Story erwartet uns? Und vor allem: Was will uns der erste Videotrailer zu »Mass Effect 2« sagen, der Commander Shepards Tod prophezeit? Das sind nur einige wichtige Fragen, zu denen Casey Hudson, ausführender Produzent der »Mass Effect«-Reihe, fundierte Antworten liefert.

ERBGUT IN DATEN

So mancher wird sich schon die Frage gestellt haben, was denn nun mit dem eigenen Speicherstand nach dem Durchspielen von »Mass Effect« passiert und welchen Nutzen er wohl für das Folgespiel haben könnte. »Im neuen Teil kannst du direkt mit deinem alten



2

* Anfang vom Ende VORGESCHICHTE

Die epische Story von »Mass Effect« beginnt mit Teil Eins, der 2007 für die Xbox 360 erschienen ist und überall Bestwertungen einheimen konnte. In dem actionorientierten Rollenspiel übernimmt der Spieler den Weltraumsoldaten Commander Shepard, der mit seinem Raumschiff Normandy fremde Planeten und Raumbasen erforschen muss. Eines der wichtigen Nebenziele ist es, Spectre zu werden, also die rechte Hand des Rates der galaktischen Allianz. Shepards gefährlichste Gegner im ersten Teil sind das Droiden-Volk Geth und der durchgeknallte Turianer Saren.



3

* Andere Welten

ANDERE SIPPEN

1 Mit Teil Zwei halten auch neue Charaktere und fremde Rassen Einzug in die Reihe, allerdings wurde über Sinn und Gesinnung dieses schweren Mech-Bots und seiner Truppe noch nichts verraten.

2 Die Entwickler geben sich richtig Mühe, diesmal mehr Abwechslung in die verschiedenen Spielumgebungen zu bringen. Außerdem ist – wie mittlerweile fast schon üblich für den zweiten Teil einer Trilogie – alles in einem düsteren Look gehalten.

3 Auch Tali'Zorah nar Rayya, eine Killerbraut aus den Reihen der Quarianer, ist wieder mit von der Partie. Werden wir in »Mass Effect 2« endlich mehr über sie und ihre eigentlichen Ziele erfahren?

1



Spielstand loslegen, doch das wird weitreichende Folgen haben«, erklärt Hudson. Denn Erfahrungen aus dem ersten Teil wirken sich auch auf das neue Abenteuer aus. Nicht nur sechs verschiedene Höhepunkte im Finale kennzeichnen das erste »Mass Effect«, sondern auch Unmengen kleinerer Entscheidungen. Und jede davon beeinflusst letztendlich das Schicksal Shepards und seiner Crew: Hat Wrex überlebt oder wurde er von Shepard getötet? Hat sich Alenko oder Williams für die Gruppe geopfert? Geht von den Rachni immer noch potentielle Bedrohung aus? Ob ja oder nein, das hängt oft von Banalitäten ab, etwa, ob man nach dem ersten Besuch auf der Raumstation Zitadelle einem Fan ein Autogramm gibt oder nicht. Solch eine Masse an Entscheidungen und damit ganz persönlicher Werte in ein Folgespiel effektiv einfließen zu lassen, wirkt auf den ersten Blick wie ein unmögliches Unterfangen. Doch Bio-

ware ist nicht umsonst im Rollenspiel-Genre ein renommiertes Studio und verfügt über die notwendigen Mitarbeiter, Strukturen und das Know-how, um diese Aufgabe zu meistern. Man hat ja bereits in Point-and-Click-Abenteuern viel Erfahrung mit offenen Storyboards machen können.

In Teil Zwei kommt Multiple-Choice-Entscheidungen nicht nur wieder eine tragende Rolle zu, sie werden außerdem um wichtige Funktionen ergänzt. Casey Hudson: »Dies ist nicht das erste Mal, dass wir ein Projekt auf einer Geschichte mit extrem vielen Variablen aufbauen. Offen gesagt arbeiten wir schon sehr lange so und haben uns entsprechendes Wissen angeeignet. Mass Effect 2 wird an die mehrdimensionale Geschichte anknüpfen, vorausgesetzt, der alte Spielstand wird importiert. Übrigens wirken sich nicht nur die großen Entscheidungen aus dem Vorgängerspiel in Teil Zwei

aus, sondern auch marginal wirkende Konversationen haben mitunter großen Einfluss.«

Doch natürlich ist der Start mit einem Spielstand aus Teil Eins keine Pflicht. Dennoch sind wir zuversichtlich, nicht wieder den Charakter-Editor konsultieren zu müssen und mit alten Bekannten an den Start gehen zu können.

PROGNOSE: HELDENTOD

Das erste wirklich starke Überraschungsmoment des Bioware-Besuchs tritt ein, als Hudson uns den Höhepunkt des Handlungs Bogens von Teil Zwei unter die Nase reibt: Demnach muss sich Commander Shepard zusammen mit seinem Team in der Abschlussmission von »Mass Effect 2« einer nahezu aussichtslosen Schlacht stellen. Jeder, der diesem Feind blauäugig und ohne die nötigen Vorkehrungen gegenübertritt, wird nicht nur sich, sondern auch seine ganze Crew sinnlos opfern. Dieses Selbstmordkommando ist zudem die wohl beste Erklärung für den ersten Trailer zu »Mass Effect 2«, in dem der menschliche Spectre als »im Kampf >

» Wenn du deine Aufträge nicht ernst nimmst und nicht die richtigen Entscheidungen triffst, endet dieser Trip in einem Blutbad. <<

✖ Quietschlebig

Da schau her, doch noch unter den Lebenden – zumindest immer noch. Wer will, kann seinen Speicherstand aus dem ersten Teil importieren und mit der alten Truppe an den Start gehen, was die Geschichte umso interessanter macht.

✖ Zukunftsmusik

Die versprochenen Verbesserungen, wie erhöhte Feuerkraft und erweiterte bionische Fähigkeiten, machen schon jetzt Lust auf die anstehenden Gefechte – auch weil dafür gänzlich neue Soundeffekte aufgenommen werden.



➤ gefallen« gelistet wird. »Im ersten Akt einer Geschichte lässt man jemanden einen Baum erklimmen, im zweiten bewirft man ihn mit Steinen und im dritten Akt holt man ihn dann wieder zurück auf den Boden der Tatsachen«, fasst Hudson den erzählerischen Ansatz der Trilogie zusammen. »Im zweiten Teil unserer Geschichte sitzen wir also mit Shepard bereits auf dem Baum, die Reapers schmieden finstere Pläne und setzen alles daran, dass unser Held die dunkelsten und brutalsten Ecken des Universums kennenlernen. Am wichtigsten für uns ist, dass die Mass-Effect-Teile Eins bis Drei von einem ordentlichen Spannungsbogen zusammengehalten werden. Die Tatsache, dass jeder die komplette Trilogie mit nur einem Spielstand durchleben kann, wird sich auch sehr positiv auf diese Vorhaben auswirken«, so Hudson.

Um das Gefühl einer aussichtslosen Lage noch zu verstärken, wird Shepard gleich zu Anfang des Spiels mit einer neuen Bedrohung konfrontiert, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt – so viel sei an dieser Stelle schon mal verraten. Und wie für die zweiten Teile vieler Trilogien typisch, hat auch »Mass Effect 2« eine klare Tendenz hin zum Düsternen: Fast alle Umgebungen zeichnen sich durch Lichtarmut aus, sind von kalten Strukturen geprägt und wirken in ihrer Farbgebung natürlicher als die Kulissen des

ersten Teils. Dazu kommt, dass sich Bioware die Kritik am ersten Teil wegen mangelnder Abwechslung im Spieldesign augenscheinlich sehr zu Herzen genommen hat. »Viele Stimmen bemängelten am ersten Teil, dass sich die unterschiedlichen Planeten viel zu ähnlich sind«, sagt Hudson. »Das wollen wir ändern und schaffen deshalb klare Kontraste zwischen den unterschiedlichen Welten, bringen unterschiedliche Vegetationsstufen und Ähnliches mit ins Spiel.«

DIE CYBER-TRUPPE

Im zweiten Teil von Biowares Sci-Fi-Trilogie bildet das eigene Team die zentrale Komponente. Doch diesmal wird Shepards Truppe größer sein, auch sollen sich die einzelnen Heldenfiguren stärker voneinander unterscheiden. Wer »Mass Effect« bereits durchgespielt hat und in den neuen Teil einsteigt, wird schnell merken, dass sich die alten Weggefährten wieder der Gruppe anschließen – vorausgesetzt, sie leben noch. Alle anderen Charaktere des zweiten Teils sind dagegen komplett neu. Darunter etwa Thane, ein Assassine der »Drell«-Spezies – die Verkörperung einer Art Echten-Mensch-Mix. Der fischhäutige Grünling mit dem ausfahrbaren Hals schließt sich Shepard an, sobald er auf einer Nebenmission gerettet wird. Außerdem bekamen

✖ Synthetische Organismen

Auch die Geth sind Bestandteil des neuen Abenteuers, aber sind sie auch wieder eine ernste Bedrohung? Die Chancen stehen nicht schlecht, dass sich sogar ein Verbündeter unter ihnen befindet. Diese zwei hier suchen allerdings Streit.

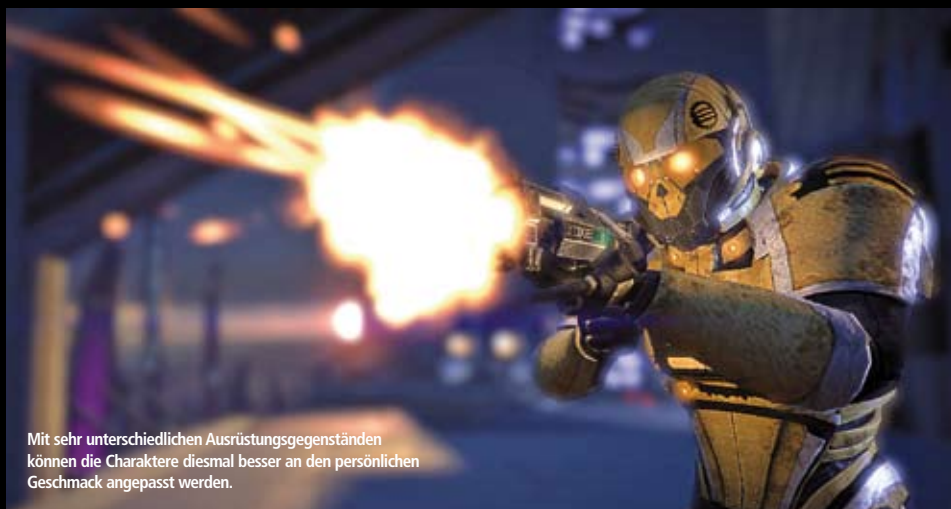


wir noch einen jungen Kroganer und einen seltsam aussehenden Geth zu Gesicht, derer beider Namen wir allerdings noch nicht verraten dürfen. Der Geth hat sogar die Fähigkeit, zweifelnd eine Augenbraue zu heben, zu lachen und sogar zu flirten. Seine Eigenschaften machen auch ihn zu einem potentiellen Mitstreiter. Allerdings hat Bioware unsere Annahme diesbezüglich nicht bestätigen wollen. Tatsache dagegen ist, dass auch im neuen Teil wieder zu jedem Charakter dutzende Nebenmissionen generiert werden. »Nur wer sich intensiv mit seiner Crew beschäftigt und sich ihrer Anliegen annimmt, wird aus ihnen loyale Mitstreiter machen«, sagt Hudson. Für eine größtmögliche Entscheidungsfreiheit sorgt auch diesmal wieder ein komplexes, aber zugänglich gestaltetes Konversationssystem, das komplett in Echtzeit abläuft: Sobald Shepard in ein Gespräch verwickelt wird, schaltet die Kamera auf eine Ansicht aus der Halbdistanz um und setzt dadurch die Charaktere perfekt in Szene. Am unteren Bildschirmrand erscheint während der Unterhaltung ein Diskus mit sehr unter-

✖ Neue Sterne

NEUE GEFAHREN

Anders als im ersten »Mass Effect«, in dem einzig und allein die Raumstation Zitadelle den politischen Dreh- und Angelpunkt der galaktischen Föderation bildet, bereist Shepard in »Mass Effect 2« auch einige weitere Welt-raum-Bahnhöfe. Die Omega-Station etwa steht in krassem Kontrast zur Zitadelle. Sie dient nicht nur Piraten und anderen Verbrecherorganisationen als Unterschlupf, sondern ist auch der größte Umschlagplatz für illegale Ware. Doch neben der auf einem Kometen im Terminus-System errichteten Omega-Basis wird Shepards Truppe auch abwechslungsreiche Planetenwelten entdecken. Laut Bioware werden deshalb – anders als im ersten Teil – sehr unterschiedliche Designs und Bedingungen für die Himmelskörper gewählt, um dem Spieler die größtmögliche Abwechslung zu bieten. Für erhöhten Erkundungskomfort sprechen auch die verkürzten Ladezeiten: Die nervigen Aufzugfahrten innerhalb der Zitadelle bleiben uns in Teil Zwei wohl erspart.



Mit sehr unterschiedlichen Ausrüstungsgegenständen können die Charaktere diesmal besser an den persönlichen Geschmack angepasst werden.

schiedlichen Reaktionsmöglichkeiten, die fast alle zu einem anderen Ausgang des Gesprächs führen. »Auch dieses System wird um ein paar sinnvolle Neuerungen ergänzt und jeweils speziell an die jeweilige Situation angepasst. So wird Shepard jetzt immer die Möglichkeit haben, Gespräche abrupt abzubreaken. Außerdem werden Konversationen auch in bisher ungewohnten Momenten geführt, beispielsweise während man in einem Fahrzeug sitzt oder ein Raumschiff fliegt. Für die eine oder andere Überraschung sorgt zudem eine Action-Variable, die teilweise blitzschnelle Reaktionen während einer Unterhaltung erfordert. Diese führt dazu, dass man beispielsweise seinen Gesprächspartner mit einem gezielten Tritt unsanft durch eine nahegelegene Glaswand befördert oder ihn in einem anderen Fall aus der Schussbahn eines Scharfschützen schubsen muss.«

ZUKUNFTSVISIONEN

Das Kampfsystem, Bewegungsdynamik und die Teamverwaltung werden ordentlich aufgepeppt. Das Deckungssystem sowie sämtliche Bewegungsabläufe wirken wesentlich flüssiger. Shepard kann jetzt auch von einer Deckung zur nächsten hechten und kleinere Hindernisse überspringen. Zudem finden sich im neuen Inventar außer schweren Waffen auch sehr unterschiedlich aussehende Ausrüstungsgegenstände, die eine optische Anpassung des eigenen Charakters erheblich erleichtern. Und auch taktische Befehle scheinen endlich die nötige Wirkung zu zeigen: Schickt man einen Kameraden los, auf dass dieser die Gegner flankiert, rennt er

nicht einfach durch feindliches Sperrfeuer blind ins Verderben. Damit wäre dann auch eines der nervigsten Probleme des ersten Teils behoben: Die schwache Verbündeten-KI. Außerdem motivieren allerlei Physik-Spielerereien zu erbitterten Gefechten. Das zeigt sich vor allem darin, dass mehr explosive Objekte und Gegenstände mit Schadensmodell in der Spielumgebung verteilt sind. Für den richtigen Wumms sorgen neue, überarbeitete Feuereffekte und neu eingespielte Soundeffekte, die jetzt dank Hall und Filterdynamik an die Umgebung angepasst werden. Nach Biowares Angaben umfasst der Soundtrack des Spiels über 40 Musikstücke, die mit nahtlosen Übergängen situationsbedingt ineinander fließen. So reagiert »Mass Effect 2« auf plötzliche Stimmungswechsel, zum Beispiel, wenn man sich seinen Weg durch eine Passage mit vielen feindlichen Scharfschützen bahnt oder einem Gegner einen tödlichen Schlag verpasst.

Auch auf technischer Seite wird geklotzt statt gekleckert: Der gesamte Look wirkt eine ganze Ecke cineastischer als im Vorgängerspiel. Animationen machen einen perfekten Eindruck, Licht- und Schatteneffekte füllen das Bild mit Leben. Auch das alte Problem der »Unreal Engine 3«, das dazu führt, dass Texturen einer Szene erst ein paar Sekunden nach dem Spielstart ins Bild ploppen, hat Bioware dank umfassender Modifikationen in den Griff bekommen. Ähnliche Fortschritte gibt es auch in puncto Ladezeiten. Waren Trips innerhalb einer Raumstation in Teil Eins noch ein extrem zeitaufwendiges Unterfangen, werden die Ladezeiten jetzt auf ein Minimum reduziert.

Wie unschwer zu erkennen ist, ist Bioware hochambitioniert, die Grenzen des Machbaren erneut zu suchen und zu erweitern. Wenn alles läuft wie geplant, steht uns Anfang 2010 ein zukunftsweisendes Rollenspiel ins Haus.

Jan Heinrich



360 LIVE sagt...

Alle Sci-Fi-Fans sollten sich schon mal anschnallen – Bioware wird uns Anfang 2010 HITPOTENZIAL die Sterne vom Himmel holen.

9.0 von 10

kurz & knapp

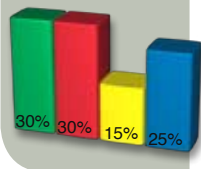
Hersteller | THQ
Entwickler | Vigil Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Schnetzeln, rätseln, Fallen entkommen – variantenreiche Action im Manga-Look.

das ist drin

- Blutig schnetzeln
- Intelligent rätseln
- Schnell ausweichen
- Schneller zuschlagen



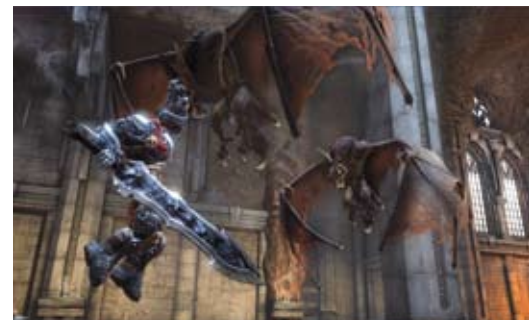
DARKSIDERS WRATH OF WAR

Gehasst vom Himmel, gejagt von den Legionen der Hölle, getrieben vom Kampf. Oder anders gesagt – genau der Stoff, aus dem Action gemacht sein sollte!

Die ersten Minuten in »Darksiders: Wrath of War« machen unmissverständlich klar: Dieser Typ ist eine harte Sau. Er heißt ja auch »War« – also »Krieg«. Und War trägt nicht nur diesen martialischen Namen, er lebt ihn auch. Schlägt mit einem Schwert zu, das dreimal so groß ist wie er selbst. Er ist ein Schnetzelmaler, der zum Frühstück drei Harpien vernascht, mit ordentlich Blut nachspült und des Nachts dann gegen die richtig finsternen Buben, Bossgegner von der Größe eines Hochhauses, zu Felde zieht. Die Geschichte dreht sich um die Apokalypse – und das sogar im biblischen Sinne: Im Buch der Bücher beschreibt die Offenbarung des Johannes das Ende der Welt, die finale Schlacht zwischen Engeln und Teufeln, an deren Ende die Menschen für ihre Sünden bezahlen sollen. Es kommt allerdings anders. Irgendjemand drückt zu früh auf den Knopf, die Erde geht unter, und War soll herausfinden, wer der göttlichen Vorhersehung ein Schnippchen geschlagen hat.

Die Story – so viel lässt sich nach gut drei Stunden Probespiel bereits sagen – wird zwar spannend inszeniert, aber jedem sollte klar sein, dass eine Action-Schlachtplatte wie »Darksiders« nicht so sehr in die Tiefe geht wie ein Rollenspiel. Hier geht es darum,

Mutanten zu verkloppen und Orkschädel zu spalten, zwischendurch ein geschmeidig eingebundenes Rätselchen zu knacken und schließlich immer mal wieder einen imposant designten Bossgegner über die Klinge springen zu lassen. Wenige Minuten nach dem apokalyptischen Intro-Video findet sich War in einer fiktiven Stadt wieder: In den Wolkenkratzen klaffen mächtige Wunden, die Straßen sind aufgeschlagen, zerstörte Brücken ragen in Wohnhaussiedlungen hinein. Überall geistern Mutanten umher, fleischige Hüllen, keine echten Gegner für War. Sie dienen eher zum Austesten seiner Macht: Auf Knopfdruck stößt er ihnen sein Schwert in die Rippen, schleudert die Körper nach oben und zerteilt sie in bluttriefende Brocken. Ein Druck auf die B-Taste und War packt eine der bemitleidenswerten Gestalten, hebt sie gen Himmel und zermatscht den Kopf mit seinem Tremor-Stahlhandschuh. Die Feinde plättet man allerdings nicht aus lauter Lust an der Freud, sondern um die Belohnungen zu kassieren: Seelenpunkte. In »Darksiders« findet der Held nicht Hundertschaften von Schwertern, sondern immer nur eine Waffe pro Typ, die im Verlauf der Geschichte durch Upgrades zur Mega-ich-mach-euch-alle-platt-Waffe ausgebaut wird. Jeder getötete Scher-



Bevor der apokalyptische Reiter den Drachenkönig Tiamat stellen kann, muss er dessen flatternde Leibgarde im »God of War«-Stil abmurksen.



Dann steht der Bosskampf an: Es gilt, den Flammen auszuweichen und die leuchtenden Minen auf Tiamat zu schleudern.

Erhältlich | Ende 2009 **Status** | 70% komplett

**DER ACTION-
GEHEIMTIPP?
SO SPIELT SICH DAS!**

Apokalypse oder Oma-Geburtstag?

- ➕ Unverwechselbares Design, fließender Übergang von Rollenspielaspekten und Rätseln in Kämpfe
- ➖ Ruckelt im aktuellen Stadium öfter mal, hin und wieder Pop-ups in weitläufigen Arealen



* Mehr Bilder * Leser-Umfrage: »Darksiders« oder »Dante's Inferno« – welche Bossgegner schenken mehr ein?



* Design by Joe Madureira

COMIC-HERZEN
SCHLAGEN HÖHER

Comic-Fans werden um einen Blick auf »Darksiders« schon deshalb kaum herumkommen, weil Joe Madureira als Chefdesigner maßgeblich beteiligt ist. Madureira hat bereits »Battle Chasers« sowie »Uncanny X-Men« seinen unverwechselbaren Stempel aufgedrückt. Warum ist Joe eigentlich in die Gamesbranche gewechselt? »Spiele sind für mich schon immer die größte Inspirationsquelle. Mein Stil wurde maßgeblich durch japanische Rollenspiele wie Final Fantasy oder Persona beeinflusst. Einen Comic kann ich jedoch nur lesen, Games hingegen fühlen, sie beeinflussen, selbst der Held sein«, erklärt er im Gespräch mit 360 Live.



* Die Crossblades

DIE MACHT EINES BUMERANGS

1 Die raffinierteste Waffe des Helden sind sicherlich die so genannten Crossblades, eine Art Bumerang mit eingebauter Kettensäge: aktivieren via RT-Schultertaste, zielen mit dem linken Analogstick, markieren und losschicken. Die Klingen fressen sich in die Haut des Feindes und schlitzen schwach gepanzerte Gegner im Nu auf.

2 Alternativ dienen sie als Grillanzünder: Dazu werden brennende Objekte markiert, Fackeln etwa. Danach lotst man das Fadenkreuz auf einen Angreifer, lässt dann die Crossblades von der Leine. Diese peilen alle markierten Ziele an, folgen der Route, entzünden sich im Feuer und verursachen beim Opfer extra Feuerschaden. Praktisch bei Bossgegnern, die eine Eisrüstung tragen.

3 Auch als Explosionsbeschleuniger machen die Blades eine gute Figur: In einer Mission verfolgt der Held feindliche Engel durch die Luft. Die Engel lassen sich nur mit Minen knacken, die man auf die Himmelsboten schleudert. Dann die Crossblades magisch aufladen und eine Kettenreaktion der Minen auslösen. Halleluja!



live & online

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Nach rund 17 bis 20 Stunden Spielspaß sollte man laut Hersteller die Erfolge fast alle abgeräumt haben ■ Die Erfolge sind stellenweise makaber: beispielsweise dreißig Feinde innerhalb eines bestimmten Zeitlimits mit den Crossblades häckseln, also einer Art Bumerang mit eingebauter Kettensäge. Andere wiederum sind kreativ. Wer besonders tief taucht und eine Perle findet, wird mit dem Erfolg »Tiefseeforscher« belohnt

ge spült Punkte ins Seelenkonto, mit denen passive Fähigkeiten wie beispielsweise Maximierung der Schadens-effektivität oder aktive Fertigkeiten wie Spezialschläge, Sprungattacken oder der Klingensturm freigeschaltet werden. Mit Letzterem mäht War flüssig animiert durch Feindhorden. Ähnlich wie in »Sacred 2« werden die Spezial-Angriffe komfortabel in Slots geschoben. Jeder Slot steht für eine Taste auf dem Digi-Pad, vier Maßnahmen lassen sich belegen. Dann trifft War auch schon auf Vulgrim, eine Art Mentorin, die immer mal wieder mit Ratschlägen zur Seite steht und bei der man für Seelenpunkte einkaufen kann. Vulgrim verlangt 240 Seelen, also müssen 240 Untote dran glauben. Anfangs macht das Austesten der Waffen noch Spaß, doch selbst die Ork-Oger-Mischwesen mit ihren Plattenpanzerungen sind keine Herausforderung. Letztlich wirken solche Passagen aufgesetzt wie eine Fleißaufgabe – könnte man gut drauf verzichten.

Anschließend soll der Mann des Todes das Herz des Drachenkönigs Tiamat stehlen, der es sich dummerweise auf dem Dach einer Kathedrale bequem gemacht hat. Glücklicherweise muss War nicht tausende Stufen laufen,

sondern meistert Kletterpartien und kämpft gegen die Drachenleibwache, die Skelettkrieger der Tiamat-Legion. Clever: Um zu überleben, stürmt man nicht blind in den Nahkampf, sondern nutzt die Umgebung und setzt die neu errungenen Ketten ein. Auf Knopfdruck schleudert War damit Gegenstände durch das atmosphärisch ausgeleuchtete Gemäuer. So werden Kirchenbänke oder Statuen zu tödlichen Geschossen, die im Flug auch einen realistischen Schatten werfen. Beim Bossgegner angekommen heißt es dann erneut, das Hirn einzuschalten: Die Bosskämpfe sind meist mit kleinen Rätseln verknüpft, die sich sehr gut ins Gameplay einfügen. Im Kampf gegen den Drachen sind die Crossblades der Schlüssel zum Erfolg – eine neue effektive Waffe, die man sich erst errätseln muss. Ausgangssituation: Der Drache heizt War mit seinem Atem ganz schön ein und zerschlägt mit seinem Schwanz ruck, zuck seine Deckung. Also schnell ausweichen, die Umgebung erfassen: Ah, da stehen Bomben, da locken wir den Flattermann hin. Gesagt, getan. Nur, wie entzünden? Mit den Crossblades, die der Spieler mit Hilfe des linken Analogsticks erst an einer Fackel Feuer fangen lässt und dann ins Ziel lenkt.

Wer das sechsmal erfolgreich wiederholt, darf Tiamat mit einem extrem blutigen Fatality-Move ein Ende setzen – Blutfontänen spritzen, der Drachenkopf wird in zwei Hälften geteilt. Geschmackssache! Allerdings passt der Blut- rausch ins düstere Szenario, das selbst in der kleinsten Ecke stimmig wirkt. Wem dieses abwechslungsreiche Design mit seinen sakralen Bauten, den zerstörten Städten oder dem Hort der Hölle im Lava-Look kein »Wow« entlockt, der muss blind sein!

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Fantastisch inszenierte Bosskämpfe mit taktischer Note, clevere Rätsel und umwerfendes
HITPOTENZIAL Design: alle Zutaten für ein Action-Spektakel der Sonderklasse.

8.5 von 10

BAYONETTA

kurz & knapp

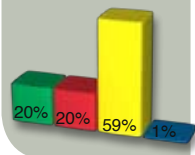
Hersteller | Sega
Entwickler | Platinum Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Schlagkräftige Hexe in einem völlig irrsinnigen Szenario. Sexy, actionreich und nahezu ohne Verschnaufpause.

das ist drin

- Hexen
- Engel
- Kombo-Action
- Stille und Frieden



Robert Rodriguez' Film »Planet Terror« lässt grüßen: Bayonetta kann sich Pistolen und Flinten an die Beine heften und im Handstand mächtig austreten.

Bibi Blocksberg kann einpacken: Diese Hexe kämpft mit allen Waffen!

Auch Helden haben Vorbilder. Das gilt auch für die sexy Hauptfigur in diesem Action-Spektakel, die sich recht aussagekräftig Bayonetta nennt. »Devil May Cry« steht eindeutig Pate für dieses Spiel. Die tollen Zwischensequenzen, der abgefahrene Grafikstil, die überzeichneten Charaktere, die fast identische Kameraführung – das kann kein Zufall sein. Ist es auch nicht, denn sowohl hinter den weinenden Teufeln als auch »Bayonetta« stehen Produzent Yusuke Hashimoto und Spieldesigner Hideki Kamiya. Beide haben schon für »Devil May Cry« und die Plattform-Hüpferei »Viewtiful Joe« zusammengearbeitet. Und erneut bleiben die beiden Schuster bei ihren Leisten: Auch »Bayonetta« wird ein sehr temporeiches, sehr von Kamerafahrten und sehenswerten Einstellungen geprägtes Actionspiel. Kämpfen und Überleben stehen im Vordergrund. Kompromisslos ist es deshalb, weil der Schwierigkeitsgrad laut Ankündigung enorm hoch angesetzt wird. Das erste Anspielen überrascht dann aber: Auf der mittleren Spielstufe ist das Game schön ausbalanciert, die holde Dame reagiert prompt auf Eingaben und bewegt sich wie ein mit Klingen bewaffneter Wirbelwind. Von allen Seiten stürmen Gegner heran, doch die Monster fallen schneller als man »Hoppla...«

sagen kann. »Eine gute Steuerung liegt uns ganz besonders am Herzen!«, erklärt Hideki Kamiya. »Wir wollen, dass sich der Wille des Spielers direkt auf die Heldin überträgt.« Gute Idee, aber das bedeutet in diesem Falle auch, dass die Software in den Einstellungen »einfach« und »sehr einfach« viele der Kombos automatisch abfeuert. Doch wer die komplexe Handhabung der »Devil«-Serie kennt, weiß, dass das keine schlechte Neuerung ist. »Bayonetta soll Gelegenheitspieler ebenso unterhalten wie Hardcore-Zocker.« erklärt Hideki Kamiya auf Anfrage. »Allerdings werden Spieler auf den härteren Spielstufen mehr und interessantere Moves entdecken.«

SCHUHE MIT MÖRDERISCHEN ABSÄTZEN

Die verschiedenen Abschnitte des Spieles können sich jetzt schon sehen lassen: rauchende Ruinen, brodelnde Lavaebenen, surrealistische Landschaften. Ja, selbst auf dem Flügel eines gigantischen Bombers oder auf einer gigantischen Uhr, die kilometerweit in die Tiefe stürzt, wird gefochten. Schon das macht deutlich: Allzu ernst darf man das Gameplay nicht nehmen, es lebt allein von den flinken Kämpfen und der abgefahrenen Story. Ach ja, eine Geschichte will das Spiel ja auch erzählen. Genaue Details hält der

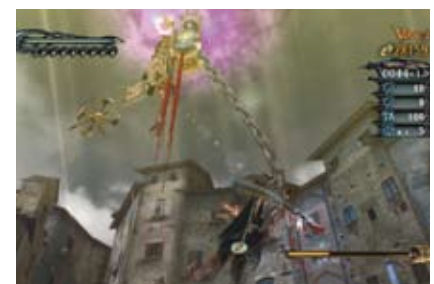
» Der Wille des Spielers soll sich über die Steuerung direkt auf die Heldin übertragen. «



Ein einschneidendes Erlebnis: Um den Monstern Saures zu geben, greift die Hexe gern mal zu überdimensionierten Äxten und Schwertern.



Doppelter Lauf: Mit den Pistolen kann Bayonetta Angriffe aus verschiedenen Richtungen abwehren.



Die kruden Waffen und Angriffstaktiken passen zur Machart des Games wie die Faust aufs Auge.

Erhältlich | September 2009 Status | 75% komplett



**EXKLUSIV
GESPIELT
NUR IN 360 LIVE!**

✖ Hexen-Klänge

SCHMUSE-POP STATT HEADBANGEN

Auch musikalisch will man bei diesem Spiel ganz neue Wege einschlagen. Statt dröhnenden Hardrock-Riffs setzt man auf leichte Popmusik. Das klingt zwar wortwörtlich verstörend, aber genau dieser Bruch lässt die Kämpfe noch surrealistischer erscheinen. Das gefällt!



Sexy-hexi oder Scheiterhaufen?

- + Ausgefallenes Szenario, gute Steuerungsgrad, der auch Einsteigern nicht gleich den Spaß verdirbt
- Die Heldin ist wohl nicht jedermanns Geschmack, eventuell liegt's ja nur an der Brille

live&online

■ Die Hexe ist nur auf Solo-Pfaden unterwegs, ein Mehrspieler-Modus ist nicht geplant ■ Erfolge wird's geben, etwa für besonders stilvolles Schnetzeln

Nackte Tatsachen: Wenn die Kämpferin ihr Haupthaar ins Gefecht schickt, geht's dem Gegner dreckig – und Bayonetta steht praktisch im Eva-Kostüm da!

Hersteller noch unter Verschluss, daher nur so viel: Hexen und Engel kämpfen um die Vorherrschaft, doch wer die gelenkige Titelheldin sieht, weiß sofort, dass sie sich kaum zum Hosianna-Singen eignet. Das hat aber auch seine Vorteile, denn dank ihrer schwarzen Magie kann sie allerlei Kampfzauber auf ihre Gegner loslassen. Interessant ist jedoch die schiere Anzahl an Kombos, die die zierliche Dame beherrscht: Schlagen, Treten, Schießen in zig Variationen. Besonders beeindruckend werden die Spezialattacken in Szene gesetzt. Wie aus dem Nichts erscheinen dann Folterinstrumente, die die Gegner einschließen und zerquetschen oder ein Stöckelschuh in XXXL-Größe, der selbst den stärksten Boss-Gegner auf die Bretter schickt. Und Bayonetta kann noch mehr: Senkrechte Wände nimmt sie im Dauerlauf, und

wenn es die Situation erfordert, verwandelt sie sich auch mal in einen mit Reißzähnen bewaffneten Höllenhund. Auch das Abfeuern der Waffen ist elegant gelöst: Einmal den linken Stick herumgewirbelt und Y und B gedrückt, schon schwingt sich die Kamera in Bayonettas Rücken und gibt dem Spieler Zeit, einen Gegner anzuvisieren. Mit der RT-Schultertaste geht die Heldin in die Hocke und das Spiel einen Augenblick in den Zeitlupen-Modus – eine ideale Situation, um die Monster und Boss-Gegner zielsicher mit Kugeln zu perforieren. Das sieht nicht nur cool aus, sondern spielt sich nach einiger Eingewöhnung auch ganz famos. Neben den zwei Handfeuerwaffen setzt sich die Dame auch mal mit Peitschen oder einem Raketenwerfer zur Wehr. Selbst ihre hochhackigen Schuhe entpuppen sich bei näherem >

» Selbst Bayonettas hochhackige Schuhe entpuppen sich bei näherem Hinsehen als geladene Pistolen, die sie im Flug oder im Handstand abfeuert. «

✖ Wurfsendung

KANNST DU MIR MAL DEINEN WAGEN LEIHEN?

Die kurvige Bayonetta begnügt sich nicht nur mit an allen Extremitäten verstaubten Schießprügeln, sondern greift sich auch gern mal Gegenstände aus der Umgebung. Doch wo bei anderen Spielen nur eine Zaunlatte fliegt, schleudert die Hexe ihren Gegnern gleich ein Auto oder Teile eines Gebäudes entgegen. Sogar eine aufgeklaubte Posaune muss als Waffe herhalten: Damit kann man entweder Geröll aus dem Weg blasen oder einfach nur die Gegner verdreschen. Musik macht eben alles möglich!





✱ Ein haariger Kampf

BITTE AUFSTELLEN ZUM IN-DEN-HINTERN-TRETEN

1 Kreaturen wie dieses ekelhafte Monster stellen die breite Basis der Gegnerhorden. Die bekämpft Bayonetta am besten mit einer Kombination aus Sprüngen und Schüssen, notfalls spaltet man den Brüdern eben mit einer Axt den Schädel.

2 Die Boss-Gegner verlangen stets eine andere Taktik und Vorgehensweise. Selbst mit seinem Babyface ist der Dickwanst aber nicht zu unterschätzen. Nur gut, dass Bayonetta hoch und weit springen kann.

3 Je weiter man im Spiel kommt, umso abgefahrener werden die Gegner. Dieser doppelköpfige Metaldrahe beweist eindeutig, dass Größe eben doch zählt. Glücklicherweise gibt es aber auch kleinere Feind-Exemplare.



➤ Hinsehen als geladenen Pistolen, die sie im Flug oder im Handstand abfeuert. Sogar ihre rabenschwarze Mähne fungiert zeitweise als Waffe. Aber weil die Haarpracht auch Teil ihrer Kleidung ist, muss sie sich in dieser kurzen Zeit quasi entblößen.

SEX UND GEWALT

Die Kamera wird in der Regel in klassischer Third-Person-Sicht geführt – getreu dem Motto: Ein schöner Rücken kann auch entzücken. Aber vor allem bei Sprüngen von einem Abschnitt in den anderen oder den elegant erzählten Zwischensequenzen gleitet der Blick oft hautnah über Bayonettas kurvigen Körper. Verkauft sich Sex als Würze besser als rohe Gewalt allein? Spiel-designer Hideki Kamiya erklärt dazu: »Solche Freiheiten konnten wir uns bei Spielen wie Devil May Cry einfach nicht erlauben. Aber da haben wir auch noch unter Capcom gearbeitet. Mittlerweile sind wir unabhängig. Das bietet uns zwar mehr Möglichkeiten, aber es fehlt auch das finanzielle Sicherheitsnetz: Für Verluste stehen wir ab jetzt selbst gerade!« Er muss wissen, wovon er spricht: Platinum Games' erste Produktion mit dem

Sieht aus wie ein Fieber-Albtraum, ist aber einer der Abschnitte des Spieles.



Titel »MadWorld« ist ein Actionspiel für die Wii-Konsole. Das Game ist ultra-brutal und komplett in stylischer Schwarz-Weiß-Optik gehalten – garniert mit viel roter Farbe! Hat aber nichts geholfen, die Verkaufszahlen im Ausland bleiben weit hinter den Erwartungen zurück. In Deutschland ist das Spiel sowieso nur als Import zu haben. »Freiheit hat seinen Preis!«, resümiert Hideki Kamiya weiter. »Man darf machen, was man

will, weiß aber nicht, ob man am nächsten Tag noch sein Mittagessen bezahlen kann!« Dass es so weit kommt, wollen wir ja nicht hoffen, schließlich hat »Bayonetta« durchaus Qualitäten. Das Gameplay ist rasant, die Grafik sehenswert und die Heldin sexy. Story und Szenario sind allerdings gewöhnungsbedürftig, nicht jeder Spieler mag auf Anhieb an eine solche Protagonistin Hand anlegen. Wen das nicht stört und wer schon mit Titeln wie »Devil May Cry« seine helle Freude hatte, sollte hier aber gut aufgehoben sein.

Reinhard Fischer

360LIVE sagt...

Rasant und abgedreht, trotzdem voll Action und Spielspaß: So haben wir's gerne!

HITPOTENZIAL

7.5 von 10



Szeneclub oder Dorfdisko?

+ Gute Musikauswahl, einfallsreiche Steuerung, klasse verarbeiteter Controller, original »Guitar Hero«-Feeling, bei einigen Songs zusätzlich Gitarre und Gesang spielbar

- Einführung für Neulinge wäre sinnvoll, ob's der bekannten Fan-Gemeinde gefallen wird?



Erhältlich | Ende 2009 | Status | 70% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Freestyle Games

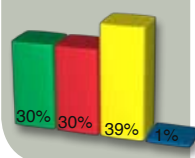
Genre | Musik-Spiel
Spieler | 1 - 3
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Klarer Partyknüller.
Mischen macht Laune.

das ist drin

- Scratchen
- Effekte
- Bässe
- Klassik



DJ HERO

Spielbar, tanzbar, partytauglich.

Fette Beats drücken sich aus dicken Boxen direkt in die Mägen der erstaunten Betrachter. Wummernde Bässe füllen den kleinen Präsentationsraum am Activision-Stand auf der Games-Messe E3 bis in den letzten Winkel. Der ist eng gefüllt mit Fachbesuchern und Redakteuren von Spiele-Magazinen der ganzen Welt. Niemand kann sich der Darbietung entziehen, fast alle nicken oder wippen zu den Rhythmen eines Rap-Songs mit. Und das, obwohl das Publikum nur wenige Minuten zuvor noch recht skeptisch den Plastik-Plattenteller beäugt hat, um den sich bei »DJ Hero« alles dreht. Bedient wird der neue Controller von Mit-Entwickler und DJ Ken McSherry, der routiniert und unbeeindruckt von Kamerablitz die drei Tasten auf dem Plattenteller drückt, parallel dazu Cross-Fader und Effekt-Mischer bedient und sich – fast schon in Trance – den ohrwurmigen Beats hingibt, während der Punktezähler im Sekundentakt immer neuen Highscores entgegenrast. Kombiniert mit der Lichtshow auf dem breiten Plasma-TV wird klar, warum Epilepsiewarnungen bei Videospielen auch zukünftig ihre Daseinsberechtigung haben.

»DJ Hero ist die logische Konsequenz aus Guitar Hero«, meint Ko-Produzent Will Townsend. Ob »DJ Hero« zur vollwertigen Party-Beschallung taugt, lautet eine der ersten Fragen aus der Riege der neugierigen Betrachter. »Da können Sie Gift drauf nehmen«, antwortet Townsend wie aus der Pistole geschossen. »Auf dem Plattenteller sind drei Tasten – Rot, Grün und Blau. Die werden angeschlagen, wenn auf dem bekannten Fließband die Noten die Linie am unteren Bildschirmrand passieren. Kommt eine lang anhaltende Note auf den Spieler zu, muss der passende Notenknopf gedrückt und der Plattenteller für die Spieldauer der Note vor und zurück geschratcht werden.« Allein der immer wiederkehrende Einsatz dieser Scratch-Bewegung macht das Zuschauen für Club-Kenner zum Erlebnis. Insbesondere dann, wenn der Präsentator bei Gwen Stefani, Jay Z, Gorillaz oder den Black Eyed Peas mitgeht, als stürmte eine Horde Tanzwütiger den Saal. Kommen dann noch Cross-Fader und Effekt-Regler zum Einsatz, könnte man fast vermuten, einen echten DJ am Werk zu sehen. Der Effekt-Regler senkt und hebt

die Tonhöhe, derweil der Cross-Fader immer dann zum Einsatz kommt, wenn eine Notenlinie plötzlich einen Links- oder Rechts-Knick aufweist, dem es durch das »Sliden« in die entsprechende Richtung zu folgen gilt. Klingt kompliziert, ist's aber nicht, und vor allem klingt's verdammt gut. Nicht umsonst haben's die Entwickler mit der Präsentationszeit nicht so genau genommen, sogar noch weitergespielt, obwohl der Messtag vorbei war. Kurzum: Spiel und Controller machen schon jetzt unheimlich Laune.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Was mit Gitarre gut funktioniert, geht mit Turntables erst richtig ab.

HITPOTENZIAL

8.0 von 10



www.dtp-entertainment.com



www.360-live.de

VENETICA © 2008 dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Deck 13 Interactive GmbH. Xbox 360 Version entwickelt von Wizardbox Studios. VENETICA und das VENETICA Logo sind Warenzeichen der eingetragene Warenzeichen der dtp entertainment AG in Deutschland und/oder in anderen Ländern. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.



AVENGERS

Jetzt 1 Ausgabe gratis einfahren!

NONSTOP ACTION

Da kommen Tuner auf Hochtouren.

Hol dir dein Wunschmagazin!



www.vw-speed.de

12x

VW SPEED – das starke Kult-Magazin für die komplette VW-Szene. VW-Freaks finden hier Monat für Monat, was sie wirklich interessiert: spektakuläre Autos, Insider-News, Technik-Infos und Tuning-Tipps zu Karosserie, Interieur, Motor und Fahrwerk.



www.tuning-magazin.de

6x

TUNING – das Magazin für Aufbohrer, Frisierer, Styler und Veredler. Hier gibt's 6x im Jahr die abgefahrensten Cars, wichtige News, heiße Storys, Tuning-Tipps zum Selbermachen und alles, was in der Tuning-Szene angesagt ist.

Einfach
anrufen ►
oder faxen

HOTLINE FÜR
Tel. 0521-55 99 33
Fax 0521-55 98 81 14
TUNINGFANS

Dieses Angebot kann nur 1x pro Haushalt genutzt werden.

Einfach Coupon ausfüllen und abschicken an: Axel Böhm's Alasing Verlag, Postfach 10 10 71, D-23516 Bishofsdorf
oder per Fax: 0521-55 98 81 14 oder zurufen unter Telefon: 0521-55 99 33.

Ja, ich möchte 1 Gratis-Ausgabe zum Kennenlernen (bitte ankreuzen):

☐ VW SPEED ☐ TUNING

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Ort, Unterschrift

VW SPEED
Rausholen was drin ist.

TUNING
MUSS SEIN

E-Gitarre oder Klampfe?

- +** Das Kernkonzept bleibt unangetastet, Fans werden sich sofort zurechtfinden, die neuen Modi versprechen Spaß
- Die Grafik und der Stil sind immer noch dieselben, die Download-Inhalte werden einem wieder das Geld aus der Tasche ziehen



Erhältlich | Herbst 2009 **Status** | 75% komplett

kurz & knapp

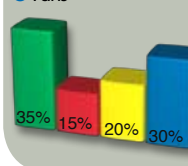
Hersteller | Activision
Entwickler | Neversoft
Genre | Musikspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das bekannte Musikspiel wie es lebt und lebt. Doch mit mehr Modi, mehr Ideen und mehr Freiheiten.

das ist drin

- Musik
- Hörsturz
- Gitarren
- Fans



GUITAR HERO 5

Mehr Musik, mehr Freiheit ... einfach mehr!

Das fünfte Musikspiel aus der »Guitar Hero«-Reihe soll das beste »Guitar Hero« überhaupt werden. Das versprechen zumindest die Macher von Neversoft. Dafür Sorge tragen sollen Neuerungen, coole Ideen, aber auch gewohnter Spielspaß: Vier Spieler, eine Konsole, gemeinsam internationale Hits nachspielen, daran hat sich nichts geändert. Doch gibt's im neuesten Spiel für Gitarrenhelden nicht mehr nur eine feste Besetzung aus Sänger, Schlagzeuger und zwei Gitarristen. Vielmehr soll alles flexibler sein. Man kann Stücke auch mit vier Gitarren angehen oder zwei Schlagzeugen. Oder ein Gesangs-Quartett à la Abba bilden. Die Instrumente sollen nicht nur variabel zusammenstellbar sein, sondern können auch während der Bühnenshow durchwechseln. Wer also die Gitarre weglegt, kann zum Mikro greifen oder sich hinter Becken und Hi-Hats klemmen.

Das Gameplay bleibt unangetastet: Wie gehabt laufen über ein Fließband die farbigen Symbole, die der Spieler mit seiner Gitarre nachklimpert. Beim Schlagzeug läuft die Sache ähnlich. Der Sänger muss darauf ach-

ten, dem angezeigten Verlauf von Tonhöhe und -länge exakt zu folgen. Wer Noten ohne Fehler nachspielt, pumpt mehr und mehr Energie in die so genannte Star-Power-Anzeige. Sobald die gefüllt ist, löst das auf Kommando ein Effektfeuerwerk aus. Das treibt das Publikum zur Ekstase und füllt damit das Punktekonto. Neu: Im Modus Party Play darf der Schwierigkeitsgrad während der Session geändert werden, Spieler können mitten im Song ein Instrument schnappen und einsteigen oder auch wieder von der virtuellen Bühne gehen. Im Modus Eliminierung geht's härter zu: Jeder Fehler eines Mitspielers wird registriert – wer zu schlecht ist, fliegt raus, bis nur noch einer übrig ist. Beim Rock-Fest-Modus messen zwei Bands ihr Können, entweder online mit acht Spielern gleichzeitig oder nacheinander vor einer Konsole.

Die Zusammenstellung der Songs kann sich hören lassen: 85 Stücke von bekannten Künstlern werden auf die Scheibe gepresst. Angefangen bei Iron Maiden über Johnny Cash, die Rolling Stones, Bob Dylan, Stevie Wonder bis hin zu Tom Petty und Santana.

Das mühsame Freispielen der Songs entfällt, man hat vom Start weg Zugriff auf die komplette Liste. Wem das nicht reicht, der wird sich aus dem Online-Musikgeschäft bedienen können. Bares Geld soll sparen, wer sich schon beim Vorgängerspiel »Guitar Hero World Tour« mit Lieblingstiteln eingebracht hat. Die sind nämlich laut Hersteller kompatibel.

Die Optik zeigt sich allerdings kaum verbessert. Die begleitende Bühnenshow der Polygon-Rocker kann sich zwar sehen lassen, wirkt aber zumindest im aktuellen Status kaum besser als noch im vierten »Guitar Hero«.

Reinhard Fischer/mf

360 LIVE sagt...

Wird garantiert ein echter Hit, doch ob es tatsächlich das beste »Guitar Hero« wird, HITPOTENZIAL werden die Fans beurteilen.

8.0 von 10

Erhältlich | Oktober 2009 Status | 70% komplett

FORZA MOTORSPORT 3

Die Kraft der Pferdestärken.

Nichts zählt außer dem Kick, wenn du das Gas durchtrittst. Der Rausch der Geschwindigkeit. Die Macht der Pferdestärken. Bahn frei für die dritte Rennsimulation mit dem pulsierenden Titel »Forza Motorsport 3« – die zweite für die Xbox 360. Überraschend schnell – nämlich schon Ende Oktober – werden Umweltzonen und Hybridautos wieder dahin verbannt, wo sie hingehören: in den Windschatten der wirklich Heißblütigen, der Begehrten, der Lustmacher. Die Rede ist natürlich von den schärfsten Sportautos dieser Welt: Audi R8, Ford GT, BMW M3, Nissan 370Z, Ferrari 599, Lamborghini Murciélago, Jaguar XK, Alfa Romeo 8C, Corvette ZR1, Chrysler Viper, Aston Martin Vanquish. Wahrgewordene Männerträume aus europäischen und japanischen Manufakturen ergänzt um dicke, fette US-amerikanische Muscle Cars. Insgesamt fluten 400 Autos von 50 Herstellern die größte Ansammlung von Rennstrecken, die je in eine einzige Vollgassimulation für Xbox 360 gepfercht wurden. Von 100 Pisten ist die Rede und dass das Spiel deshalb zwei Datenträger umfasse. Darunter finden sich klassische Rundkurse wie Suzuka und Sebring, aber auch eher landschaftlich geprägte Strecken im Südwesten der USA, an Italiens Amalfi-Küste und Spaniens hügeliger Montserrat-Region. Besonders vielversprechend ist natürlich die Aussicht auf die Jagd nach Sekunden zwischen Karussell und

Döttinger Höhe – nur zwei der vielen markanten Abschnitte auf der Nürburgring-Nordschleife.

Auch das dritte »Forza Motorsport« ist und bleibt eine puristische Rennsimulation. Die verlangt nach einer gewissen Meisterschaft in Sachen Streckenkenntnis und Fahrkönnen, außerdem ist ein gefühlsvolles Händchen für Gas und Bremse gefragt. Dazu soll alles viel schöner, größer und besser werden. Jedes Auto soll aus zehnmal mehr Polygonen als im Vorgängerspiel bestehen; kreative Köpfe sollen ihr Lieblingsmodell mit 1.000 Lack- und Folienschichten individualisieren und das Ergebnis online zur Schau stellen können. Auch von mehr Spielmodi ist die Rede. Vorbei die Zeiten reiner Rundfahrten – diesmal sind im Reise-um-die-Welt-Karrieremodus in über 200 Veranstaltungen auch Driftkünste, taktisches Fahren auf dem Oval, Reaktionsvermögen beim Beschleunigungs-Duell und Nervenstärke bei der Zeittor-Hatz gefordert.

Um das Ganze optimal in den Griff zu kriegen, arbeitet Turn 10 gemeinsam mit den Landshuter Lenkrad-Profis von Fanatec an drei neuen Handkurbeln. Die sollen ideal auf Xbox 360 und »Forza 3« abgestimmt werden, passen aber auch zu anderen Spielen und Systemen. Die Ausstattung verspricht einiges. Porsche-911-Lizenz, Force Feedback, kabellose Verbindung, handvernähtes Leder, satter Schaltknauf. Den Lenker soll's dann als Pure-, als Turbo-S- und als Clubsport-Edition

kurz&knapp

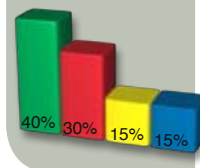
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Turn 10
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: realitätsnahe Rennsimulation mit üppiger Ausstattung.

das ist drin

- Fahrkönnen
- Positionskampf
- Driftgeschick
- Siegerlaune



✖ Fortschritt durch Technik

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

1 Bei »Forza 3« soll alles viel schöner, größer und besser werden. Entwickler Turn 10 will jedes Auto aus zehnmal mehr Polygonen als im Vorgängerspiel zusammensetzen: Das verspricht mehr Modellgenauigkeit als in »Forza 2«, bei dem Kenner doch etliche Detailfehler an Karosserien und in Cockpits bemängeln.

2 Turn 10 avisiert außerdem ein akkurates Schadensmodell und eine extrem flüssige Bildwiederholrate von 60 Bildern pro Sekunde. Zur Ausstattung zählen außerdem Auto-Tuning-Funktion und eine neue Vollautomatik-Bremse. Mit der will man offenbar Einsteiger ins Rennspiel-Genre locken.

3 Diskutabel ist sicherlich auch die Ankündigung, Einsteiger durch eine Live-Action-Rückspulfunktion vergleichbar »Race Driver Grid« vor den Folgen unachtsamer Manöver bewahren zu wollen. Aber wenn man Fahrfehler jederzeit ungeschehen machen kann, wenn man sich nicht mehr richtig anstrengen und Können beweisen muss – prickeln Siege dann noch oder fühlen sie sich schal an?



Das Zuckerl jeder wahren Rennsimulation: die Cockpitperspektive.





Forza oder Tranquillo?

- +** Vielsprechende Ausstattung, großartiger Detailreichtum an den Fahrzeugen
- Kulissen und Straßen wirken noch etwas flach, Collector's Edition bisher nur für USA bestätigt

live & online

- Bis zu acht Piloten flitzen online, per Systemlink und – ja, tatsächlich! – sogar am Splitscreen um die Wette
- Diverse Möglichkeiten zum Upload selbstgeschossener Fotomodus-Motive und selbstgeunter Fahrzeuge
- Die Online-Autotauschbörse aus »Forza Motorsport 2« wird ausgebaut
- Download diverser Autos, Tuningteile und Herausforderungen
- Upload von Rundenzeiten auf diverse Ergebnislisten
- Die Mega-Hardware-Kopplung: Hardcore-Racer bauen sich aus drei Konsolen, drei Bildschirmen und drei Disks ein Mörder-Rundum-Cockpit auf
- Erfolge gibt's, Details rückt Turn 10 aber noch nicht heraus. Nur dass man keine stupiden Sammel-Erfolge einbauen wolle, hat Turn-10-Mann Dan Greenawalt geäußert

✖ Das Covercar

DIE KRAFT DER VIER RINGE

Die Automobil-Schmiede Audi will offenbar ernsthaft die Herzen der Videospieler erobern. Zu diesem Zweck haben sich die Ingolstädter mit Microsoft verbündet. Im Umfeld von »Forza Motorsport 3« und Audis 100-Jahr-Feier im kommenden August machen die beiden Unternehmen gemeinsame Sache: Man packt zum Beispiel den Audi R8 5.2 FSI Quattro auf das Cover von »Forza 3«, hat im Rahmen der 24 Stunden von Le Mans einen Marathon-Gaming-Wettbewerb in den USA durchgezogen, lädt – auch in Deutschland! – Tuningbegeisterte zum Kreativsein ein: Wer dieser Tage auf der Spiel-Webseite den schönsten virtuellen Audi R8 designt, kann Ruhm, Ehre und Gaming-Lenkräder gewinnen. Mehr dazu auf www.360-live.de.



geben. Im Spiel wiederum harren etliche weitere Merkmale der Entdeckung, darunter viele feine Kleinigkeiten. Beispielsweise erfassen während der Trainingsrunden und Rennen virtuelle Sensoren ständig die Stellungen des Gaspedals und der Bremse, darüber hinaus Kurvengeschwindigkeit und weitere Faktoren. Die Daten werden gespeichert und lassen sich nach der Fahrt per so genannter Telemetrie auf einen virtuellen Computer laden und dort als Diagramm betrachten. Durch Datenvergleich und Analyse können Technikjunkies entsprechend Reifenluftdruck, Verzahnung des Schaltgetriebes und viele weitere Komponenten optimieren, kitzeln so die letzten Zehntelsekunden aus dem Auto und holen vielleicht den Sieg. Wie sehr das Ganze ins Detail geht? Ordentlich.

Selbst die Verformung des Reifens in Kurven, auf Kuppen und in Senken soll die Physik-Engine beziehungsweise die darauf aufgebaute Simulation ins Kalkül ziehen, damit sich das Ganze am Ende echter, packender und authentischer denn je anfühlt. Oder um es anders zu formulieren – es soll mehr kicken. Ob's das wirklich tut? Dem sind wir schwer auf der Spur: Fahrbericht in der kommenden Ausgabe.

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Macht momentan eher den Eindruck von Evolution als Revolution. Mehr von allem ist HITPOTENZIAL das Motto. Warum auch nicht.

8.0 von 10

Ford Mustang oder VW Käfer?

- +** Spaßiges Konzept, witzige Waffen, rasante Rennen, zahlreiche Lizenzwagen
- Wirkt grafisch noch bieder und altbacken, Waffen könnten einfallsreicher sein



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

kurz & knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Bizarre
Creations

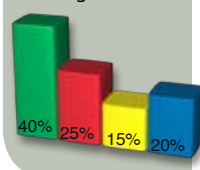
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Witziger Fun-Racer, der jedoch noch etwas Optik-Tuning nötig hat.

das ist drin

- Lizenzwagen
- Spezialattacken
- Dröge Kulissen
- Tuning-Defizite



BLUR

Wie »Mario Kart« mit Autos.

Eigentlich sind die Jungs von Bizarre Creations für realitätsnahes Arcade-Racing mit edlen Rennwagen und feiner Hochglanzoptik bekannt. Hier ist in erster Linie das vielfach prämierte »Project Gotham Racing 4« zu nennen. Da scheint das neue Projekt der Engländer auf den ersten Blick fast ein Fremdkörper zu sein, was die Entwickler im Gespräch mit 360 Live auch durchaus eingestehen. Das neue Vollgas-Game trägt den obskuren Namen »Blur« und soll ein Fun-Racer werden, der leicht zugänglich sein und sich intensiv anfühlen soll. Statt einander geradewegs über Rundkurse zu scheuchen, können sich die Wagenlenker gegenseitig mit Waffen und Spezialattacken malträtiert – durchaus dem legendären »Mario Kart« ähnlich. Dennoch will Bizarre nicht ganz von eingefahrenen Wegen abweichen. Sage und schreibe 70 Autos werden der derzeitigen Planung nach zur Verfügung stehen: keine Fantasie-Geschosse, sondern Original-Fahrzeuge. Darunter befinden sich Drift-Meister wie der Nissan 350Z, Brachial-Karossen vom Typ Dodge Challenger und Ford Mustang, aber auch der Offroad-Exot Bowler Nemesis

und ein niedlicher VW-Käfer – ein einladendes, bunt gemischtes Feld.

Bizarre möchte sowohl im Einzelspieler- als auch Mehrspielermodus bis zu 20 Autos gleichzeitig auf die Strecken bringen, die zumeist an realen Standorten positioniert sind – beispielsweise im Londoner Stadtbezirk Hackney mit seinen dunklen Gassen und reizlosen Klinkerbauten oder in einer abgelegenen Wüstenstadt ohne Namen, mit verfallenen Häusern und einem verwaisten Wasserturm. Schnell fegen die Wagen über die Piste, Staub weht durch die Luft, und überall leuchten seltsame Symbole – Sammel-Powerups!? Hier? Genau! Statt wie bei »Mario Kart« Bananen zu sammeln und damit die Bahn einzuseifen, gibt's hier zum Beispiel eine so genannte Barge-Attacke: Beim Auslösen jagt ein Blitzstrahl aus dem eigenen Kühler in Richtung Vordermann. Der wird aus der Bahn gedroschen, fliegt hoch durch die Luft, kracht in die Kulissen, wird aus dem Bild geschleudert. Die Action sieht klasse aus! Außerdem mit an Bord: Minen, Nitro-Boost und EMP-Blitze, die ganze Autokorsi schachmatt setzen. Das verspricht mächtig viel Spaß. Die Autos sind toll model-

liert, auch die Fahrphysik macht einen guten Eindruck. Leider sehen die Kulissen recht fade aus. Höhepunkte und Anzeichen von Leben sind selten. Außerdem muss sich erst zeigen, ob das realitätsnahe Fahrgefühl mit der übertriebenen Hollywood-Action zusammenpasst. Auch der geile »Burnout«-Eindruck von extremer Geschwindigkeit wird vermisst, und das, obwohl's flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde dahinsauert. Da muss Bizarre also noch an einigen Stellschrauben drehen. Sollte das gelingen, erwartet uns gegen Jahresende ein abgedrehter Spaß – eben »Mario Kart« für erwachsene Arcade-Fans. Ob's aber Bizarres bisherige Klientel mag? Da scheinen Zweifel angebracht.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Der Entwurf ist witzig, die Ideen überzeugen. Wenn Bizarre dranbleibt, könnte das ein großer HITPOTENZIAL Spaß werden!

7.0 von 10

B-Movie oder Blockbuster?

-  Bombt schöner als jeder Hollywood-Streifen, Action nonstop, waghalsige Raserei
-  Steuerung noch sehr steif, Rennen teilweise unbalanciert



Erhältlich | 1. Quartal 2010 | Status | 50% komplett

kurz & knapp

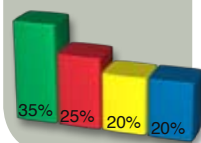
Hersteller | Disney Interactive
Entwickler | Blackrock Studios
Genre | Arcade-Racing
Spieler | 1-8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bei diesem Rennspiel fliegen die Fetzen – und die Autos!

das ist drin

-  Powerplays
-  Explosionen
-  Umherfliegende Trümmer
-  Quietschende Reifen



SPLIT/SECOND

Vollgas-Action wie in Hollywood.

Acht Autos an der Startlinie. Nervös zuckt der Finger auf der RT-Schultertaste, dem Gaspedal des 360-Controllers. Endlich grünes Licht: der Start. In Heckansicht heizen die Wagen über ein riesiges Flughafenareal – links das Terminal-Gebäude, weiter vorn der Tower, rechts ein Flugzeughangar – sieht bombastisch aus. Klingt wie ein x-beliebiges Rennspiel? Stimmt. Doch die Jungs von Blackrock, die schon mit »Pure« Ideenreichtum bewiesen, wollen auch »Split/Second« von anderen Spielen des Genres abheben und lassen sich etwas ganz Neues einfallen...

Herzstück dieses Arcade-Racers sind die so genannten »Powerplays«, Ereignisse, die die Umgebung zerstören. Explosionen, Einstürze, Überflutungen – spätestens nach drei Runden ist die Strecke derart beschädigt, dass man sie nicht mehr wiedererkennt und wird so zu einem echten Hindernisparcours. Beispiel gefällig? In der zweiten Runde erschüttert eine gewaltige Explosion die Strecke. Langsam sackt der gigantische Tower in sich zusammen und kippt in Richtung Fahrbahn. Rauch und Staub erschweren die Sicht, umherfliegende

Trümmerteile werden zu gefährlichen Geschossen. Jetzt bloß nicht die Übersicht verlieren! In der kommenden Runde der nächste Schock: Plötzlich heult über unseren Köpfen eine Turbine. Eine Boeing befindet sich im Landeanflug auf die Fahrbahn. Ausweichen? Oder aufs Gaspedal drücken und hoffen, dass man nicht vom Triebwerksstrahl erwischt wird? Ganz schön nervenaufreibend!

Aber woher kommen eigentlich die ganzen Explosionen? Die Idee hinter »Split/Second« ist die einer Reality-Fernsehsendung. Der Spieler ist ein Wettkämpfer und muss in einer Show im Stile großer Hollywood-Action überleben – Running Man mit Autos sozusagen. Ausgelöst werden die versteckten Fallen von Mitfahrern oder vom Spieler selbst, sobald die Powerplay-Leiste am unteren Bildschirmrand gefüllt ist. Die lädt sich durch fehlerfreies Fahren oder kleinere Tricks wie Driften auf. Jedoch muss stets ein gegnerischer Fahrer in Sichtweite sein, dem das Powerplay schaden soll. Diese Opferwahl wird zum echten Problem, wenn der Spieler so weit zurückfällt, dass kein anderer Fahrer zu sehen ist – und somit auch niemand, dem man ein

Powerplay aufhalsen könnte. Dann ist das Spiel so gut wie verloren – denn der Einsatz der bombigen Überraschungen entscheidet über Sieg oder Niederlage. Gleichermäßen unbalanciert ist auch das Handling der Autos: Bei gefühlten 300 Sachen sind Streckenverläufe nur noch schwer erkennbar, Kurven schlecht abzuschätzen. Zudem wirkt die Lenkung noch sehr hart, und Drifts werfen den Fahrer eher aus der Kurve als ihn um selbige zu tragen. Hier ist definitiv noch Feintuning gefragt. Optisch macht »Split/Second« jedoch schon jetzt – ein knappes Jahr vor Release – ordentlich was her. Wird was für Actionfreunde, nix für Simulanten.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Sieht fantastisch aus. Jetzt noch etwas geschmeidigere Steuerung und weniger HITPOTENZIAL. Gewichtung auf den Powerplays, dann wird's ein Kauf Tipp.

7.5 von 10



Tor oder Latte?

- +** Sinnvolle Neuerungen treffen auf ein schon sehr gutes Spiel, verbesserte KI und einen rundum erneuerten Manager-Modus
- Ob es wirklich alles ins Spiel schafft?

**SCHON
GESPIELT
NUR IN 360 LIVE**

live & online

- Online-Modi sind so gut wie sicher, mit Details halten sich die Entwickler aber noch zurück
- Ebenfalls sicher, auch wenn der Hersteller Details bisher noch geheim hält: die Erfolge

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



Die Zweikämpfe werden deutlich rustikaler – autsch!

kurz & knapp

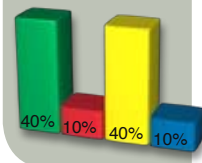
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Sports
Genre | Sport
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Keine Zweifel möglich: Da passt das Runde ins Eckige.

das ist drin

- Ballkünstler
- Manager
- Tore
- Details



FIFA 10

Die Rückkehr des Meisters.

Dass es einen Nachfolger geben würde, das war für Kenner so vorhersagbar wie der Trainerwechsel beim FC Bayern München. Der neueste Ableger von Electronic Arts' »FIFA«-Reihe wärmt sich bereits in der Kabine für den geplanten Anstoß im Herbst auf. Da kann man als Videospiel-Journalist auch gar nicht erst »Nein« zur Einladung ins Emirates Stadium nach London sagen. Vor allem dann nicht, wenn das neue »FIFA« enthüllt wird und man es vor Ort direkt anspielen kann. Nachdem bereits die letztjährige Episode dem Erzrivalen »Pro Evolution Soccer« die Meisterschale entreißen konnte, will Electronic Arts dieses Jahr noch einen draufsetzen – unter anderem, indem man zahlreiche Vorschläge aus der Fankurve ins Spiel einfließen lässt.

Mit welchen neuen Taktiken wagt sich der Titelverteidiger nun genau auf den heiligen

Bildschirmrasen? Das Tuning beginnt schon bei elementaren Dingen wie dem Dribbling. So konnte man bisher seine Spieler lediglich in acht Richtungen laufen lassen. Bei »FIFA 10« steht nun der gesamte Bewegungsradius des Analogsticks zur Verfügung. Das soll zum einen mehr Kontrolle bringen, zum anderen den Realismus noch einmal erhöhen. Und tatsächlich: Schon nach den ersten Minuten auf dem Platz macht sich die direktere Steuerung positiv bemerkbar. Optimierung preist Electronic Arts ferner rund um das Thema Zweikämpfe an. Jetzt kann man stolpern, schubsen, rangeln, sich bei Kopfbällen aufstützen. Dank erweiterter Physik-Engine sollen Mann-gegen-Mann-Duelle intensiver denn je ausfallen. Speziell im Zusammenspiel mit dem verbesserten Dribbling sollen sich die Matches dann deutlich natürlicher anfühlen, zumal Spieler mit größerer Reichweite einen Vorteil beim Erobern des Balles haben. Sinn-



1

* Manager-Modus RUNDUM NEU

Exakt 50 Detailverbesserungen zählt Electronic Arts für den Manager-Modus auf. Insgesamt soll das Geschehen realistischer, die Spieler-Transfers nachvollziehbarer werden. Auch die künstliche Intelligenz anderer Manager reagiert nun auf alle Aktionen. Bietet man einem Spieler etwa zu wenig, kann es gut sein, dass der Erzrivale sofort ein besseres Gebot nachreicht. Dazu kommt: Nicht jeder Spieler hat überhaupt Lust, im jeweiligen Verein anzutreten. Neueinsteiger haben deswegen kaum eine Chance, einen Superstar ins Team zu bekommen.



2

* Ballkünstler

IM VISIER

1 Die erweiterte Torwart-KI lässt den Keeper besser abwägen, wann es Sinn macht, nach draußen zu stürmen. Hier hätten eigentlich die Verteidiger die Situation unter Kontrolle bringen sollen, so dass der Torhüter in seinem Kasten bleiben und den Ball im Blick behalten kann.

2 Während die Zweikampf-Situationen im Vorjahr bereits erstaunlich gut rüberkamen, sollen sie jetzt noch abwechslungsreicher werden. Das gibt dem Spielverlauf ein deutlich realistischeres und dynamischeres Gefühl. Kein Zweikampf ist wie der andere.

3 Auch wenn die bisher freigegebenen Bilder lediglich Mannschaften und Kicker aus der englischen Premier League, der italienischen Serie A und der französischen Ligue-1 zeigen, wird die deutsche Bundesliga natürlich auch wieder an Bord sein.



3

volle Detailverbesserungen wie die schnell ausführbaren Freistöße nach kleineren Fouls oder die verkürzte Flugzeit des Balls bei langen Pässen fallen sofort auf und steigern das Tempo, ohne das Spiel in die Arcade-Ecke abdriften zu lassen. Aber auch die Schussmechanik bekommt einen Neuanstrich und soll noch einmal besser kontrollierbar werden.

Die Realismus-Offensive soll zudem das Verhalten der künstlichen Intelligenz beeinflussen. Während in »FIFA 09« Defensiv-Spieler – obwohl sich der Ball in der gegnerischen Hälfte befindet – nicht selten wie nervöse Wachsoldaten auf dem Spielfeld hin und her wetzten, verhalten sie sich nun glaubhafter. Mal traben sie gelassen gen Spielfeldmitte, mal bleiben sie stehen, um eine Verschnaufpause einzulegen. Wird es gefährlich, positioniert sich die KI deutlich schlauer. Gegenspieler werden gedeckt oder es wird sich freigelaufen, wenn eine Lücke in der gegnerischen Abwehr sichtbar ist. Insgesamt scheint es, als schätzen die Computer-Kicker die Situationen spürbar cleverer ein als noch in der Vorsaison. Ähnliches gilt für den Torwart. Okay, der hat schon im letzten Jahr zufriedenstellende Arbeit geleistet, soll dieses Jahr aber noch besser werden –

ebenfalls ein Ergebnis der Optimierungsarbeiten an der künstlichen Intelligenz. So soll beispielsweise die Entscheidung »In den Strafraum stürmen oder nicht?« nachvollziehbarer mit dem Gesamtgeschehen zusammenhängen. In Kombination mit deutlich detaillierteren Animationen entsteht auch hier ein realistischeres Spielerlebnis.

Auch der Rest der Optik kann für sich einnehmen: Wie erwartet sind die Kicker den wahren Stars wie aus dem Gesicht geschnitten, auch charakteristische Animationen sind sofort wiederzuerkennen. Das britische Schwergewicht Wayne Rooney bewegt sich auf dem Platz eben vollkommen anders als der Brasilianer Anderson. Die Darstellung wird um 50 neue Bewegungszyklen erweitert, damit die Abläufe noch flüssiger und abwechslungsreicher wirken. Zudem läuft »FIFA 10« schon jetzt mit angenehm stabiler Bildwiederholrate, was bei diesem Entwicklungsstand durchaus beeindruckt. Zur Online-Komponente gibt es bis jetzt noch keine konkreten Ankündigungen. Dass es Mehrspieler-Modi geben wird, steht bei bisher gezählten 250 Millionen Online-Matches in »FIFA 09« wohl außer Frage. Dafür gibt es bereits jetzt gute Neuigkeiten für diejenigen, die

zwischen durch die Stollenschuhe an die Wand hängen möchten: Der Manager-Modus soll durch rund 50 Verbesserungen deutlich an Gewicht gewinnen, soll mehr sein als nur ein Gimmick am Rande. Auch hier macht das Game einen Schritt in Richtung Realismus. Soweit legt »FIFA 10« im ewigen Duell mit Konamis »PES« also vor – ob's am Ende für den Sieg reicht, wird sich freilich erst im Herbst zeigen.

Nicholas Buracas

360 LIVE sagt...

Wenn die Entwickler ihre Ankündigungen einhalten, dürfen sich FIFA-Fans definitiv freuen.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

HARRY POTTER UND DER HALBBLUTPRINZ

kurz & knapp

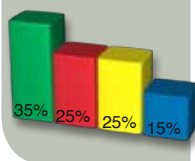
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Bright Light
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Reifere Zauberei, die auch Erwachsenen Spaß bereiten kann.

das ist drin

- Zauberschüler
- Zaubertränke
- Liebeleien
- Horkruхе



Die Schulbank drücken und die Welt retten.

Ein alt-ehrwürdiges Gemäuer: In wuchtigen Bilderrahmen plappern verstaubte Ölportraits über gekochte Käfer, ein fast kopfloser Geist spielt Fremdenführer und hinter den großen Türen versuchen Schüler, aus Teeblättern die Zukunft zu lesen. Sieht aus wie Hogwarts, klingt wie Hogwarts – es ist Hogwarts! Bereits zum sechsten Mal muss der bekannte Zauberlehrling Harry Potter sein Können beweisen: im Buch, im Film und natürlich auch im passenden Videospiel. Wir haben uns drei Abende lang eine recht endgültige Fassung gegeben und finden's toll: Das Spiel zum gleichnamigen Roman und Film zeigt sich erfrischend erwachsen – vor allem visuell. Kein überdrehter Comic-Look mehr, sondern reife Animationen und Charaktere. Auch wenn Teenager-Romanzen bei Harry, Hermine und Ron natürlich nicht ausgeschlossen werden. Neben Gefühlschaos warten aber auch noch andere Probleme auf Harry: Voldemorts Macht wird stärker und breitet sich immer mehr auf die Welt der Muggels – also der Menschen – und der Zauberer aus. Zusammen mit Schuldirektor Dumbledore stößt Harry in den Erinnerungen des neuen Zauberklehrers Slughorn nach Hinweisen über Voldemorts Vergangenheit.

Außerdem fällt ihm ein seltsames Lehrbuch in die Hände, dessen Einband die Kitzelei »Eigentum des Halbblutprinzen« zielt und übersät ist mit ungewöhnlichen Trank- und Zauberspruch-Formeln. Und als wäre das nicht schon genug, scheint sich Harrys Gegenspieler Draco Malfoy auch noch den Tod-Essern – den Anhängern Voldemorts – verschrieben zu haben. Probleme über Probleme!

Doch ganz so düster gibt sich das Spiel zumindest zu Anfang nicht. In Hogwarts ist nach Beginn des neuen Schuljahres der Alltag eingeleitet. Harry wird als Kapitän des Gryffindor-Quidditch-Teams gefeiert und Slughorn hält ihn für ein Naturtalent im Tränke-Brauen. Erfolg also auf der ganzen Linie – auch wenn er bei seiner Angebeteten Ginny mit seinen Annäherungen nicht punktet.

Und so lenkt der Spieler Harry mit dem linken Analogstick über das weitläufige Areal von Hogwarts, bewundert die grandios umgesetzten Filmkulissen, erfreut sich an vielen liebevollen Kleinigkeiten wie der Karte des Herumtreibers und drückt natürlich die Schulbank. Allerdings scheint abseits von Freizeitaktivitäten wie Quidditch nur eins auf dem Stundenplan zu stehen: Zaubertränke brauen. Andere



Im Kessel brodelt oft allerhand Abscheuliches vor sich hin: Rattenmilz oder Drachen-Dung zum Beispiel.



Kein Harry-Spiel ohne Quidditch: Auch der »Halbblutprinz« kommt ohne die rasante Besenjagd nach dem goldenen Schnatz nicht aus.

Erhältlich | 2. Juli 2009 Status | 98% komplett

Zauberhaft oder verhext?

- ⊕ Riesiges Hogwarts-Gelände, sehr atmosphärisch, Minispiele
- ⊖ Es fehlt an Abwechslung in der Hauptstory, leider keine originalen Film-Stimmen

Das Spiel in Zahlen

Teil 6 der Harry-Potter-Reihe, bis zu 2 Spieler im Offline-Versus-Modus, 150 im Spiel versteckte Boni, rund 15 Stunden Spielzeit.



1

✖ Magische Schilde

VERSTECKT UND DOCH ENTDECKT

Eine Erkundungstour durch die Zauberschule Hogwarts lohnt sich immer – nicht nur wegen der fantastischen Optik. So machen Mobiliar und Gegenstände durch bunt schillernde Kreise auf sich aufmerksam. Wer an diesen Punkten seinen Zauberstab schwingt, erhält Energie für seine Schild-Leiste in der oberen linken Ecke. Ist die gefüllt, gibt's eins der begehrten magischen Schilde. Eine gewisse Anzahl davon bringt Harry Vorteile beim Zaubern: Zum Beispiel landet er in Zauberduellen bei seinen Gegnern häufiger Treffer.

2



✖ Minispiele

DES ZAUBERERS FREIZEIT

1 Im **Duellier-Club** kann Harry andere Zauberschüler zum Duell auffordern. In Echtzeit hauen sich die Kontrahenten dann Zaubersprüche wie »Expelliarmus« oder »Levi Corpus« um die Ohren – jeder ausgelöst durch eine bestimmte Tastenkombination.

2 Natürlich ist Harry ein hervorragender Quidditch-Spieler. Regelmäßiges Training auf seinem Besen ist trotzdem unerlässlich. Dafür schickt der Spieler den Zauberlehrling in vorgegebenen Wegen übers Quidditch-Feld. Für sauberen Flug durch verschiedenfarbige Ringe lockt am Ende der Schnatz.

3 Der neue Zauberkochlehrer Slughorn sieht in Harry ein Naturtalent. Kein Wunder, dass der Brillenträger deshalb öfter zu Kessel und Kelle greifen muss. Innerhalb eines bestimmten Zeitlimits gilt es, die Rezept-Anweisungen am Bildschirm zu befolgen: Zutaten hinzugeben, rühren, köcheln, schütteln. Aber Vorsicht! Manchmal entstehen wahrhaft explosive Mischungen!

3

live & online

Gamerpunkte wird's geben

 ■ Reiner Offline-Zauberkasten
■ Erfolge für insgesamt 1.000


Unterrichtsstunden wie Verteidigung gegen die dunklen Künste oder Wahrsagen kann man leider nicht besuchen. Schade! Und trotzdem: Die Panscherei im Hexenkessel bringt's. In Form eines Minispiels unter Zeitdruck Zutaten mischen, kochen und rühren stellt zwar nicht immer eine Herausforderung dar, ist aber unterhaltsam genug, dass es so schnell nicht langweilig wird. Minuspunkt: Benutzen kann man die gebrauten Tränke leider nicht.

Ist eine Aufgabe erledigt, folgt meist nahtlos die nächste. Doch der Spieler hat die Wahl: Direkt weiter zur nächsten Quest oder erst noch ein bisschen stöbern? Und stöbern kann man in Hogwarts wirklich wunderbar. Überall kann man kleine, versteckte Schilde finden, insgesamt 150 Stück, die Harry Fähigkeiten-Boni verschaffen. Und während man bei einigen lediglich das Mobiliar mittels »Wingardium Leviosa« zur Seite rücken muss, um diese an sich zu nehmen, benötigt man für andere schon mehr Grips. Mit dem Zauberepertoire im Hinterkopf gelangt man aber immer ans Ziel. Die für Harry-Spiele typische Mischung aus Rennen, Rätseln und Raufen eben. Wer sich verlaufen hat, ruft per Tastendruck den fast kopflosen Nick herbei, der sich im alten Gemäuer auskennt wie in seiner modrigen Westentasche. Und Nick spielt nur allzu gern den Führer. Eine wirklich

schöne Alternative zur normalen Umgebungskarte. Durch viele Zwischensequenzen wird die Story vorangetrieben. Gespräche mit Hermine, Ron und anderen Zauberschülern fügen sich ebenso gut in den Handlungsrahmen ein wie die wichtigen Treffen mit Albus Dumbledore, um mehr über Voldemort zu erfahren. Und die sehen auch noch verdammt gut aus! Die Mimik ist gut getroffen und die deutschen Sprecher leisten erstklassige Arbeit – auch wenn die originalen Film-Stimmen mehr zum Wiedererkennungswert beigetragen hätten.

Einzig etwas mehr Abwechslung hätte drin sein können: Die Haupthandlung wird mit den immer gleichen Aufgaben in ansteigendem Schwierigkeitsgrad fortgeführt. Tränke brauen, Quidditch spielen, zum Duell herausgefordert werden, mit Dumbledore Nachforschungen betreiben. Gäh! Dabei hätte man von den Möglichkeiten einer Zauberschule doch so gut Gebrauch machen können! Warum nicht eine Lektion in Verwandlung, ein Waldspaziergang mit Hagrid oder eine Spritztour im fliegenden Auto der Weasleys? Das fehlt hier.

Nur einige wenige Zwischenfälle lockern das Gameplay auf: Zum Beispiel als Ron versehentlich einen Liebestrank trinkt oder Luna Probleme hat, die Feuerwerkskörper für

Slughorns Party zu entzünden. Immerhin kann man einige der Minispiele auch zu zweit bestreiten: Im Offline-Versus-Modus dem Schnatz nachsetzen, sich Zaubersprüche um die Ohren hauen oder im Zeitwettkampf Tränke brauen – das hat was. Auch wenn's online bestimmt noch toller gewesen wäre.

Für Fans wird »Harry Potter und der Halbblutprinz« auf alle Fälle ein Goldstück – viel Wiedererkennungswert, viel Liebe zum Detail und viel Atmosphäre: ein Lizenzspiel, das seinem zweifelhaften Ruf ein Schnippchen schlagen könnte.

Sabine Vogel

360

LIVE sagt...

Sicherlich eines der besten Harry-Potter-Games seit »Der Stein der Weisen«. Macht auch HITPOTENZIAL Erwachsenen Spaß.

7.5

von 10

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

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/GRAPHIK

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: vertriebsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT UND ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
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, Buchhandlungen, 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: Nimm 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: Venetica
Bildmotive von www.pixelio.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



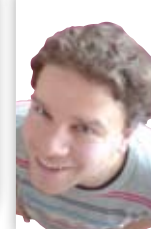
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Racing

SPIELT GERADE | mit dem Gedanken an neue Felgen

FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham Asylum«, »Need for Speed: Shift«



SÖNKE SIEMENS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie

SPIELT GERADE | »Banjo-Tooie«, »Red Faction: Guerrilla«

FREUT SICH AUF | »Alan Wake«, »Halo: O.D.S.T.«



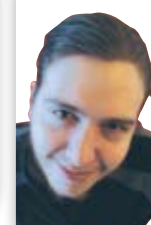
BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent_K

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Call of Juarez: Bound in Blood«, »Prototype«

FREUT SICH AUF | »Alpha Protocol«, »Assassin's Creed 2«



NICHOLAS BURACAS REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Type422

GENRES | Action, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Red Faction: Guerrilla«, »Tales of Vesperia«

FREUT SICH AUF | »Brütal Legend«, »Red Dead Redemption«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Action, Abenteuer, Puzzle

SPIELT GERADE | »Bionic Commando«, »Red Faction: Guerrilla«

FREUT SICH AUF | »Bioshock 2«, »Borderlands«



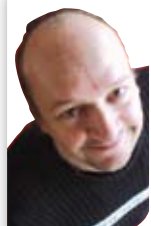
MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Demigod« (PC), »Riddick: Assault On Dark Athena«

FREUT SICH AUF | »Thief 4«, »Duke Nukem Forever«



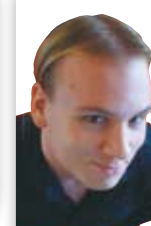
REINHARD FISCHER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Korkengewehr

GENRES | Action, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Red Faction: Guerrilla«, »Death Tank«

FREUT SICH AUF | »Dead Rising 2«, einen längeren Urlaub



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Cyntec

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

SPIELT GERADE | »Prototype«, »Guitar Hero: Metallica«

FREUT SICH AUF | »Brütal Legend«, »Batman: Arkham Asylum«

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 Ausnahmereignung. 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.

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

kurz & knapp

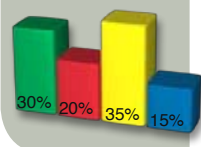
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Techland
Preis | ab 70 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Düsterer Ego-Shooter mit knallharten Revolverhelden. Abwechslungsreich, fordernd, handwerklich gut, aber nicht herausragend.

das ist drin

- Action
- Harte Sitten
- Charakterköpfe
- Lassowerfen



Call of Duty im Wilden Westen: Dreckig, kaltblütig und voller blauer Bohnen!

Als Oberindianer Winnetou einst auf der Leinwand in die ewigen Jagdgründe entschwand, haben tausende deutsche Hausfrauen getrauert. Erst Kevin Costners Zusammentreffen mit dem Wolf und der Prärie hat 1990 ein scheinbar totes Genre halbwegs wiederbelebt. Auch Videospiele mit dem Thema Wilder Westen sind rar. Was gab's da schon zuletzt? »Gun« schwächelte 2005 mit etlichen Längen im Gameplay. Schließlich war es am Ego-Shooter »Call of Juarez« anno 2007, dem Genre neues Leben einzuhauchen. Jetzt also »Call of Juarez: Bound in Blood«. Fulminant inszeniert, voller guter Ideen und mit hohem Bleigehalt, so wie es sich für einen modernen Ego-Shooter gehört.

Wir schreiben das Jahr 1864. In den USA tobt ein blutiger Bürgerkrieg zwischen den Nord- und den Südstaaten. Ray McCall wird zusammen mit seinem Bruder Thomas eingezogen. Sie sollen für den Süden kämpfen. Warum und wieso, das wird nicht sonderlich schlüssig erklärt. Letzten Endes bilden die in den Konflikt eingebetteten Kapitel zu Spielbeginn – Versteckspiel im Wald, Jagd durch Schützengräben etc. – aber ohnehin nur den Auftakt zu einem Familiendrama. Die Yankees aus dem Norden überfallen die Farm der McCalls. Fast alle sind tot, die verbleibenden McCall-Brüder nur noch von

Rache und Blutdurst getrieben. Die Story entwickelt sich zu einer Odyssee tragischer Ereignisse, und ja, man spürt den seelischen Verfall vor allem von Ray, der wie besessen nach den Mördern sucht. Oder das zumindest zum Vorwand nimmt. Womöglich liegt ihm in Wahrheit doch nur das Gold von Juarez am Herzen? Der riesige, verschollene Schatz der Azteken? Nun, bis zum Finale klären sich die Dinge...

Und bis dahin zieht »Bound in Blood« die Aufmerksamkeit des Betrachters wirkungsvoll auf sich. Die Action ist abwechslungsreich und dramatisch inszeniert, konfrontiert den Revolverhelden ständig mit neuen Situationen und setzt etliche spannende Höhepunkte obenauf. Dazu gehören beispielsweise klassische Pistolen-Duelle. Die Kulissen verschwimmen, das Bild wird in einen dreckigen Sepia-Farbtönen getaucht. Zwei Männer sind zu sehen, der US-Marschall der Stadt Arkansas und Protagonist Ray. Zwanzig oder vielleicht dreißig Meter Distanz entscheiden über Leben und Tod. Die Nerven sind gespannt. Die Kamera zeigt die Hand, wie sie vorsichtig um das Halfter kreist – gekoppelt an den rechten Analogstick, womit man die ganze Sache gleichsam noch mehr in sich aufsaugt. Dann ein Glockenschlag: zwölf Uhr. Schneller als sein Schatten zieht Ray seinen Revolver, das Bild scheint zu gefrieren: Konzentrationsmodus, sprich Bullet-Time-Extrem-

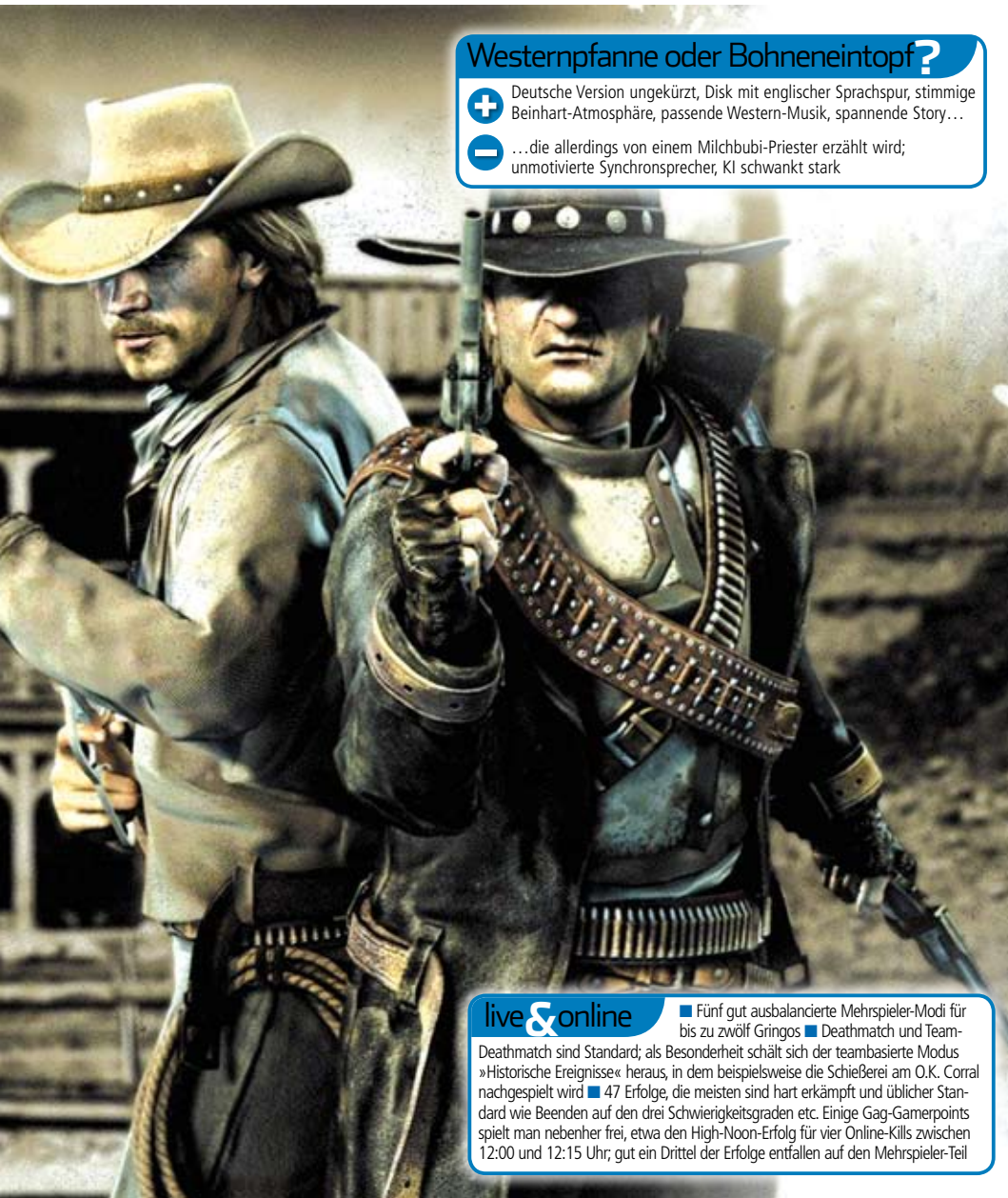
Erhältlich | 2. Juli 2009



**CALL OF DUTY:
IM WILDEN WESTEN
NUR IN 360 LIVE!**



Im Wilden Westen herrschten raue Sitten, entsprechend blutig ist das Game. »Call of Juarez« kommt dennoch ungeschnitten nach Deutschland.



Westernpfanne oder Bohneneintopf?

- Deutsche Version ungekürzt, Disk mit englischer Sprachspur, stimmige Beinhart-Atmosphäre, passende Western-Musik, spannende Story...
- ...die allerdings von einem Milchbubi-Priester erzählt wird; unmotivierter Synchronsprecher, KI schwankt stark

live&online

■ Fünf gut ausbalancierte Mehrspieler-Modi für bis zu zwölf Gringos ■ Deathmatch und Team-Deathmatch sind Standard; als Besonderheit schält sich der teambasierte Modus »Historische Ereignisse« heraus, in dem beispielsweise die Schießerei am O.K. Corral nachgespielt wird ■ 47 Erfolge, die meisten sind hart erkämpft und üblicher Standard wie Beenden auf den drei Schwierigkeitsgraden etc. Einige Gag-Gamerpoints spielt man nebenher frei, etwa den High-Noon-Erfolg für vier Online-Kills zwischen 12:00 und 12:15 Uhr; gut ein Drittel der Erfolge entfallen auf den Mehrspieler-Teil



Der Einstieg fühlt sich wie »Call of Duty« an. Kanonenkugeln zerreißen ein Fort, der Feind greift mit Bajonetten an – ähnlich wie die todesmutigen Japaner in »World at War«.



Die Partikeleffekte sind eine Wucht, die Brücke explodiert in mehreren Stufen, übrig bleiben nur ein paar Holzbalken.



Grafisch zeigt sich die »Chrome«-Engine von ihrer besten Seite. Egal, ob weiträumige Prärie, verregnete Städte oder gigantische Minen: Details und Weitsicht begeistern.

Zeitlupe. Blutrote Kreis-Symbole wollen mit den Analogsticks ins Ziel geführt werden, direkt auf das Herz des Marschalls. Dann die rechte Schultertaste durchdrücken – das Opfer wird von Kugeln durchsiebt, sackt in sich zusammen. Ist ja einfach? Alles andere als das. Tatsächlich gibt's während der etwa siebzehn Stunden zwischen Trainingsmission und Finale rund zehn solcher Duelle. Und jedes einzelne davon ist Nervenkitzel, Konzentrationsübung und irgendwie auch Abschluss eines Kapitels.

ZWEI GLORREICHE HALUNKEN

Es tut sich also was, beispielsweise auch in der Szene vor dem Duell. Brennender Saloon. Nach einer der wenigen Ladepausen stellt »Bound in Blood« den Spieler vor die Wahl: Thomas oder Ray? Aha, Heldenwechsel! Beide haben ausgeprägte Vorzüge. Ray ist eher der Revolverheld, der mit seinen beiden Colts namens Dagoon für Ordnung sorgt. Außerdem hat er immer ein paar Stangen Dynamit dabei. Thomas hingegen ist eher der Scharfschütze mit athletischen Fähigkeiten. Er schießt bevorzugt mit seinem Gewehr, einer Mouser Norris Modell 6769. Thomas soll es

sein, also heißt es Lasso auspacken und sich auf ein anderes Dach schwingen. Das Seil wird mit der rechten Schultertaste ausgewählt und durch saches Hin und Her des rechten Analogsticks ausgeworfen – nette Idee! Schön, wie solche Szenen die Action auflockern. Thomas schwingt sich nicht nur rüber auf die andere Seite des Daches. Stattdessen wackelt die Kamera, pendelt hin und her. Schaut man nach unten, schlagen Flammen aus dem Saloon. Also den rechten Analogstick von links nach rechts bewegen und sich aufs Dach schwingen – bei den Lasso-Klettereien haben sich die Entwickler von Techland wohl von Lara Croft inspirieren lassen. Man kann dem polnischen Studio nur gratulieren, wie nahtlos sie dutzende solcher Herausforderungen verketten. Ständig passiert was Neues. Mal wird das Lasso ausgepackt, dann werden die Colts gezogen, mal Soldaten mit einer Gatling-Gun abgeknallt, mal ein Schiff mit einer Kanone versenkt.

Doch zurück nach Arkansas: Die Bewohner wollen um jeden Preis den Tod ihres Marschalls rächen und stürmen durch die Straßen, bauen Wagen-Barrikaden, schießen von Türmen und aus Fenstern. Damit nicht allzu oft die Melodie von ➤

✱ Mehrspielerschießerei

IM MANTEL VON WYATT EARP AUF VERBRECHERJAGD

Neben gut ausbalancierten Standards wie Team-Deathmatch und Deathmatch bietet dieser Western-Shooter die Möglichkeit, historische Ereignisse nachzuspielen. Je weiter der Spieler in der Geschichte rund um Thomas und Ray vordringt, umso mehr historische Schießereien schaltet er frei, darunter beispielsweise die berühmt-berüchtigte Schießerei am O.K. Corral. Hier schlüpfen zwölf Revolverhelden in die Mäntel von Persönlichkeiten wie Doc Holliday, Frank McLaury oder eben Wyatt Earp, seines Zeichens berühmter Nationalheld und Sheriff-Ikone. Genau wie in der Historie stehen sich sechs Schützen in der Fremont Street in Tombstone, Arizona, gegenüber und tragen ihr Duell aus. Spannende Sache, die durch den »Konzentrationsmodus« – eine Art Bullet-Time-Zeitlupe – an Intensität gewinnt. Als weitere historische Ereignisse locken der Banküberfall der High Fives Gang im mexikanischen Städtchen Nogales und die Schießerei am Hide-Park.



✖ Plastisch fantastisch

Techland setzt bei seinem Western-Shooter sehr detailreiches Bumpmapping ein. Dadurch wirken Felsen und andere Strukturen wie zum Greifen nahe. Auch die Maserung des Holzhauses überzeugt.

✖ Countdown des Todes

Die Zahl 22 innerhalb der Totenköpfe weist darauf hin, wie lange noch Zeit für den »Konzentrationsmodus« bleibt, also die Bullet-Time-Zeitupe. Die lässt sich jederzeit auslösen und wird in dramatischen Situationen manchmal auch automatisch aktiviert.

✖ Wenn's mal wieder länger dauert

Das Nachladen eines Repetiergewehrs oder Colts hat im Wilden Westen eine gewisse Zeit gedauert. Das Fassungsvermögen war ein anderes als heute. Wenn es brenzlich wird, lässt sich der Vorgang jederzeit abbrechen. Durchdacht!

✖ Call of Juarez?

NOMEN EST OMEN!

Die Revolverhelden Thomas und Ray suchen einen gigantischen Aztekenschatz. Das Gold war ursprünglich als Lösegeld für den Aztekenherrscher Montezuma II gedacht, um ihn aus den Fängen der spanischen Konquistadoren zu befreien. Doch der Schatz verschwand. Seitdem ranken sich Legenden um ihn. Die Bewohner der mexikanischen Enklave Juarez glauben, der aztekische Sonnengott habe den Schatz mit einem Fluch belegt – die Einwohner nennen diesen den »Call of Juarez«. Nur böswillige Menschen würden die namentliche Nähe zur »Call of Duty«-Reihe als Marketingtrick deuten. Jedenfalls, der Fluch wirkt: Ray verändert sich im Spielverlauf, wird bösartig, tötet skrupellos. Thomas erkennt ihn am Ende kaum wieder. Wie's ausgeht? Wird nicht verraten...

➤ »Spiel mir das Lied vom Tod« erklingt, sollte man größere Gegner-Ansammlungen regelmäßig per Konzentrationsmodus neutralisieren.

Leider macht das Markieren der Ziele in Zeitlupe etappenweise einen unausgewogenen Eindruck. Mal ballert man locker sieben oder acht Angreifer über den Haufen – und dann gibt es wieder solche Situationen wie die mit der Postkutsche: Ray steuert seine Gäule geradewegs auf die Holzbude eines Gemüsehändlers zu. Die Pferde traben durchs Fenster, reißen auch noch die Wand nieder – nun ja, mit Realismus hat das Ganze wenig am Stetson. Das Problem hat sich dahinter auf der Straße postiert: Zwölf schießwütige Cowboys versperren den Weg aus der Stadt. Diesmal aktiviert sich der Konzentrations-

modus von selbst, drückt einem zwei Colts in die Hand. Mit dem rechten und linken Analogstick soll man binnen eines Wimpernschlags alle Feinde anvisieren, von rechts nach links und von links nach rechts. Und das ist verdammt schwierig. Drei Redakteure haben diese Stelle ausprobiert, jeder hat mehr als drei Anläufe gebraucht. Es gibt diesen und eine Handvoll andere Momente, da stimmt die Balance des Schwierigkeitsgrades nicht. Sonst recht ausgewogen, fair und schaffbar, gibt sich das Gameplay dann unbarmherzig und schickt dich zur Hölle. Konkret ist's zum Beispiel so, dass das Game Over dem droht, der nicht alle Gegner auf einmal trifft – selbst wenn die Postkutsche durchbricht. Wirkt unlogisch und schürt Frust. Schade.

DAS LIED VOM TOD

Ohnehin ist das hier kein Run-und-Gun, keine Ballerei ohne Verstand. Wer wie Billy the Kid blind vorwärts stürmt, wird häufig die Radieschen von unten sehen. Man muss präzise zielen, schnell reagieren und die Augen offen halten, denn Ray und Thomas stecken auf dem mittleren und höchsten Schwierigkeitsgrad nur wenige Treffer weg. Greenhorns werden mit dem einfachen Modus aber gut zurechtkommen. Deutlich sichtbare Markierungen weisen gelegentlich auf versteckte Gegner hin, das kommt dem Spielfluss zugute. Unabhängig vom Schwierigkeitsgrad wirft dir das Game kaum mal Hundertschaften entgegen. Massenszenen wie in »Call of Duty: World at War« sind selten. Man kämpft meist eher gegen ein, zwei oder drei, maximal zehn Gegner. Jedoch geben sich die Jungs keinen Feuerschutz, haben von Flankenmanövern noch nichts gehört. Das bisschen Versteckspiel und Deckungswechsel lässt sie weniger dumm, aber auch nicht sonderlich intelligent aussehen.

Hinter der überschaubaren KI-Leistung mag allerdings System stecken. Indem »Bound in Blood« nicht allzu oft taktisch anspruchsvolle Schießereien auffährt, hält's das Tempo hoch. Denn dass Techlands hauseigene »Chrome-Engine-4« beachtliches KI-Potenzial in sich trägt, blitzt etappenweise schon durch. So treibt es Thomas und Ray im Spielverlauf Richtung Mexiko. Dort stürmen sie eine Mine. Die zehn Gringos nahe dem Einstieg sind schnell erledigt, doch der Scharfschütze



1



✖ Ausbruch aus der Linearität FÜR EINE HANDVOLL DOLLAR

1 Bis zum sechsten Kapitel zeigt sich dieser Western-Shooter streng linear. Als die Revolverhelden Ray und Thomas in Mexiko eintreffen, bricht die Geradlinigkeit auf. In einem weitläufigen Areal reiten die Cowboys umher, verdingen sich beispielsweise als Kopfgeldjäger, um neue Waffen wie die legendäre Winchester kaufen zu können.

2 In einem mexikanischen Fort will General Pablo Muerez den Mann tot sehen, der seine Tochter entführt hat. Kein Problem, bis Frauenheld Thomas die südamerikanische Schönheit zu Gesicht bekommt und ins Heu einlädt.

3 Der streng katholische General jagt die beiden mit seiner Armee durch das ganze Fort. Während Ray das Tor mit Dynamit sprengt, schwingt sich Thomas via Lasso von Dach zu Dach und erledigt die Wachen. Feine Sache, die zwar die Geschichte nicht weiterführt, aber für Kurzweil sorgt.

3



2



– eine Art Mini-Boss – hat es in sich. Zur Erinnerung: Wir schreiben das Jahr 1864. Es gibt keine Hightech-Präzisionsgewehre, die Ziele aus einem Kilometer Entfernung ausknipsen. Stattdessen muss er mit seinem Repetiergewehr Snider Enfield nahe an sein Opfer heran. Der Bursche ist clever, klettert wie ein Akrobat über einen Holzverschlag vor der Mine, ist dem Spieler immer einen Schritt voraus. Er schießt, der eigene Lebensbalken sinkt, man will kontern. Doch der Kerl hat sich längst auf der anderen Seite des Verschlags verschanzt, huscht hin und her. Spannendes Katz- und Maus-Spiel. Ähnlich clever wie der Scharfschütze agiert auch der KI-Partner, eben Ray oder Thomas. Die beiden sind meist gemeinsam unterwegs und arbeiten prima zusammen, geben einander Feuerschutz, nutzen ihre Stärken. Ray tritt verschlossene Türen ein, Thomas hievt seinen Blutsbruder auf erhöhte Positionen. Auf die KI des Partners kann man sich meistens verlassen, das macht »Call of Juarez: Bound in Blood« sogar stellenweise besser als »Resident Evil 5«.

Aber warum kein Koop-Modus? Nun, tatsächlich hätte er sich wohl nur schlecht eingefügt. Berichtet das Spiel doch

letztlich davon, wie sich die beiden Brüder mehr und mehr entfremden und schließlich... aber nein, das wäre zu viel verraten. Das Ganze ist nämlich bravourös inszeniert, reißt durch wirkungsvolle Choreographien am Rande mit, schockt und überrascht hin und wieder sogar. Nur die Erzählweise, die wünscht man sich manchmal an den Galgen. Wieso mischt sich ausgerechnet William als Berichterstatter ein, der kleine Bruder der McCalls. Ein Priester! William berichtet mit zerbrechlicher Stimme, rennt mit der Bibel ins Bild, sagt was vom »fünften Gebot, ihr dürft nicht töten« – das alles will sich nicht einfügen in eine beinharte Inszenierung, in der dutzende oder gar hundert Leichen den Weg säumen. Ray und Thomas hingegen spielen ihre Rolle schneidig. Vor allem Ray kommt tatsächlich wie der raubeinige Ganove rüber, der er ist. Schade nur, dass Thomas und eine Reihe anderer Figuren etwas emotionslos vertont sind. Das kostet Wirkung, wenn ein Südstaaten-General nuschelt wie ein Laienschauspieler. Thomas und Ray retten die Situation immerhin häufig mit lockeren Sprüchen – sind halt Charakterköpfe, die sich auch schon mal streiten und prügeln. Hat was von Kino an sich. Prima! Und so macht »Bound in Blood« schlussendlich vieles richtig. Die paar Schwächen fallen kaum ins Gewicht, legt man sie mit den Stärken gemeinsam auf eine Waage. In Sachen Anmutung, Unterhaltungswert und Spielfluss ist »Bound in Blood« verdammt nahe dran an den besten Teilen aus der »Call of Duty«-Reihe.

Benjamin Kratsch/rl

Zweite Meinung

Nicholas Buracas: Wilder Westen: tolles Thema! Am Vorgängerspiel mag ich nur die nervigen Schleichereien nicht. »Bound in Blood« ist in jeder Hinsicht besser. Die Synchro stört mich nicht die (blaue) Bohne – dank multilingualer Disk spiel ich's in Englisch. Ich gebe 8.3

CoJ: Bound in Blood

GRAFIK

Stilvoller Sepia-Look, abwechslungsreiche Kulissen, top Animationen

8

SOUND

Tolle Spät-Western-Atmo, donnernde Kanonen, orchestrale Szenen

8

STEUERUNG

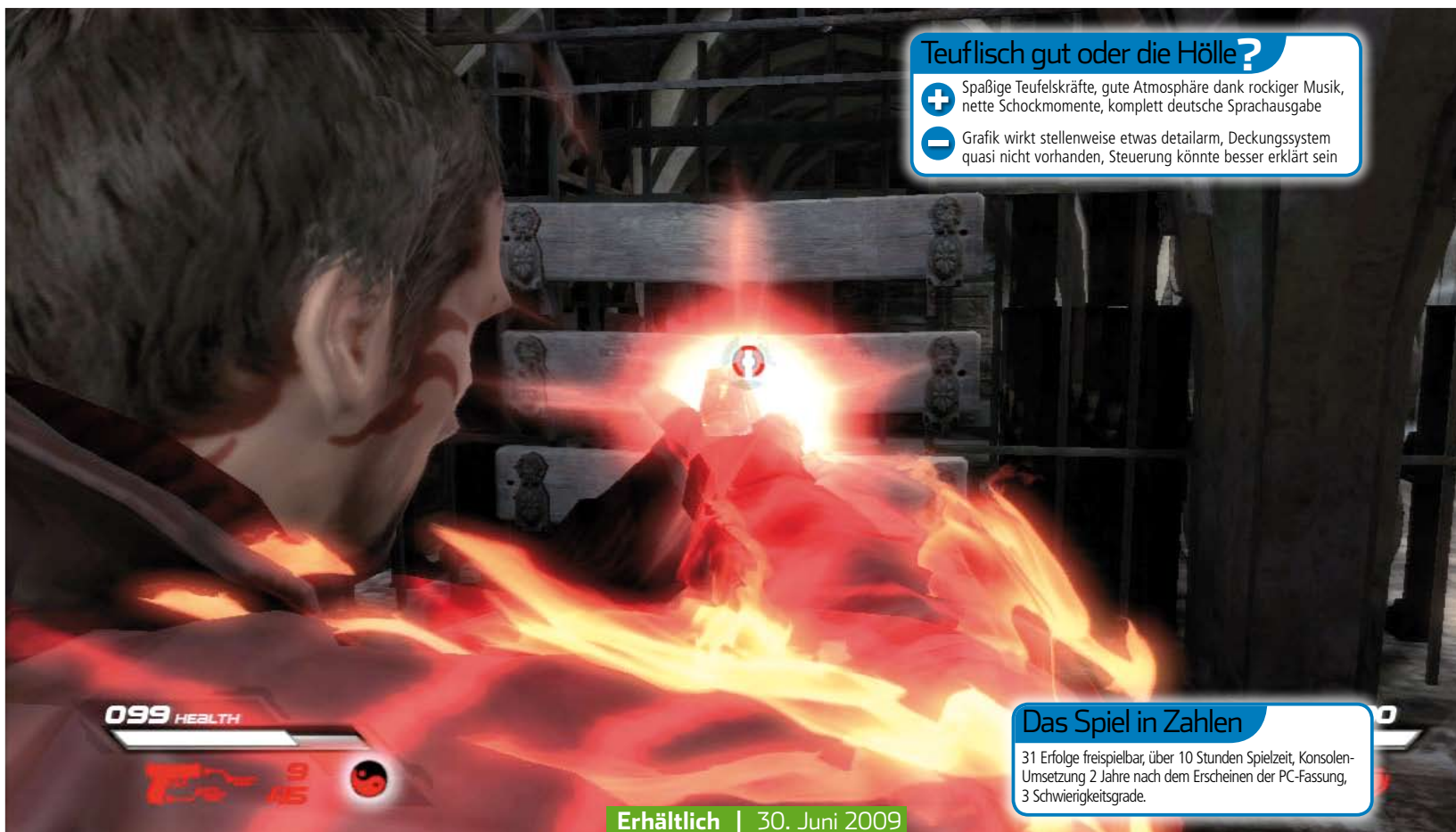
Standard, handlich, Konzentrationsmodus etwas sperrig

7

Packende und stimmungsvolle Western-Action. Aber: Kantige Charaktere treffen auf Milchbubis und KI-Schnitzer.

8.0 von 10

» 12 Uhr, zwei Männer, zwei Colts, keine Ausreden – das ist ein Duell. «



Teuflich gut oder die Hölle?

- +** Spaßige Teufelskräfte, gute Atmosphäre dank rockiger Musik, nette Schockmomente, komplett deutsche Sprachausgabe
- Grafik wirkt stellenweise etwas detailarm, Deckungssystem quasi nicht vorhanden, Steuerung könnte besser erklärt sein

Das Spiel in Zahlen

31 Erfolge freispielbar, über 10 Stunden Spielzeit, Konsolen-Umsetzung 2 Jahre nach dem Erscheinen der PC-Fassung, 3 Schwierigkeitsgrade.

Erhältlich | 30. Juni 2009



In ständigem Funkkontakt. Über das höllische Headset und zahlreiche Dialogszenen kommunizieren Lennox und sein Meister Black.

kurz & knapp

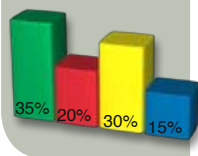
Hersteller | Playlogic International
Entwickler | Metropolis Amsterdam
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Gegner mit Waffengewalt oder teuflischen Kräften ausschalten – ein höllischer Spaß.

das ist drin

- Dunkle Mächte
- Mönche
- Seelen
- Der Teufel



INFERNAL HELL'S VENGEANCE

Die rechte Hand des Teufels auf Seelenklau.

Selbst für ein Actionabenteuer mit Fantasy-Drumherum ist dieses Himmel-und-Hölle-Szenario ziemlich schräg: Noch vor kurzem hat Lennox als Engel; als Agent für »Etherlight« gearbeitet; jenen Großkonzern, der als Himmels-Streitmacht all die göttlich beauftragten Arbeiten auf der Erde erledigt. Doch von heute auf morgen flattert Lennox die Kündigung auf den Tisch; nun muss er als Ex-Engel auf der Erde weilen, sterblich und ohne übermenschliche Kräfte – außerdem setzt Etherlight ein Killerkommando auf ihn an. Folglich nimmt Lennox ein unmoralisches Angebot der Konkurrenzfirma Abyss an: Im Tausch gegen übermenschliche Kräfte und diabolische Regenerationsfähigkeiten soll Lennox als rechte Hand des Teufels Aufträge ausführen. Der Pakt ist besiegelt, per Headset hält Lennox Kontakt zu seinem Herrn und Meister. Auf Basis diverser Zwiegespräche folgt Mission auf Mission; es entfaltet sich ein Action-Abenteuer konventionellen Zuschnitts.

Der erste Auftrag: Ein hinterhältiges Mönchspack im verschneiten Hochtengelberg-Kloster hat einen Top-Agenten des Teufels ermordet. Der Herr der Unterwelt vermutet die Entwicklung einer streng geheimen Technologie hinter den Klostermauern, die er nur allzu gern

in seinen glühenden Klauen halten würde. Der immerwährende Kampf zwischen Himmel und Hölle – ja, die Geschichte klingt vertraut, zumindest für Kenner des PC-Spiels »Infernal«, das 2007 erschienen ist. Die Grafik scheint in der Zeit stehengeblieben zu sein. Die Animationen wirken teils steif, Mimik wird als Stilmittel vernachlässigt; da ließe die Hardware der Xbox 360 sicherlich mehr zu. Immerhin läuft das Ganze fast immer mit 60 Bildern pro Sekunde. Der Spielfluss stimmt ohnehin. Die Ladepausen sind kaum der Rede wert, die Steuerung ist gut gelungen. Laufen mit dem linken Analogstick, zielen mit dem rechten, schießen mit der rechten Schultertaste – passt und funktioniert. Alles andere ist Standard: Aktionstaste, Sprungtaste, Nachladetaste. Trotzdem keimt anfangs der Wunsch nach besserer Einführung. Zwar bekommt man auch Starthilfe auf dem Bildschirm, doch die Erklärungen sind oft eher ungenau und verschweigen wichtige Informationen.

Das Städtchen Weissdorf, in dem Lennox seine ungewöhnliche Reise beginnt, ist ansehnlich – genau wie spätere Schauplätze, zum Beispiel das Kloster. Doch es bieten sich kaum Möglichkeiten zur Erkundung. Ver-

live & online

Insgesamt können 31 Erfolge für 1.000 Gamerpunkte freigespielt werden

Ansonsten reine Offline-Action



3

* **Aufploppende Mönche****BESTIMMT WAR DER IM KLEIDERSCHRANK**

In guter Schlächter-Manier säubert Lennox jeden Raum, jede Halle und jede freie Fläche gründlichst von Gegnern. Ist kein Feind mehr in der Nähe, signalisiert das auch die Musik, die dann aufhört zu dudeln. Doch Teufel nochmal! Kehrt Lennox in einen bereits klinisch reinen Raum zurück, finden sich dort erneut dicke Mönche mit Pistolen und Wurfsternen! Sind die von den Toten auferstanden? Schwierig, so mit ausgelutschter Seele. Vielleicht steckten die auch unter den Bodendielen oder hinter den schweren Vorhängen? Das wäre toll! Aber leider handelt es sich hier doch nur um schlechtes Gamedesign.

1

* **Teuflich, teuflisch!****LENNOX UND DIE DUNKLEN KRÄFTE**

1 Wer wie Lennox einen Pakt mit dem Teufel schließt, erhält zum Dank spezielle Fähigkeiten, die mit dem »Infernal Mana« bezahlt werden. Das gewinnt der Protagonist aus den Seelen seiner getöteten Opfer, die er in einer hübschen Animation aus den leblosen Körpern saugt.

2 Schusswaffen sind und bleiben Lennox' durchschlagendstes Argument. Ist die Wumme zu schwach, kann sie mit den infernal Magiepunkten aufgeladen werden. Dann ist der kommende Schuss höllisch – garantiert!

3 In der Steuerung etwas vertrackt, aber durchaus nützlich: die Teleportationsfähigkeit. Hierbei schickt Lennox eine Art astralen Körper an scheinbar unerreichbare Orte, um zum Beispiel ein Sicherheitssystem unbemerkt auszuschalten. Nach Ablauf der Zeit kehrt der Spieler in Lennox' Körper zurück.

2



laufen kann man sich kaum, der Handlungsspielraum ist also klar vorgegeben. Auch die simplen Tür/Schalter-Puzzles halten einen eher selten auf. Und die KI kennt zwar Ausweich- und Deckungs-Akrobatik, aber sonst keine außergewöhnlichen Kunststücke.

So fühlt sich die erste halbe Stunde eher nach banaler Actionorgie an, danach beginnen sich die Dinge zu entwickeln. Man lernt zum Beispiel Lennox' teuflische Fähigkeiten kennen und schätzen, etwa dass er getötete Gegner die Seelen aussaugt und damit seine Lebens- und Magiepunkte regeneriert. Da durchzucken dann rote Blitze die sich aufbäumenden Körper, bis sich ein transparenter Schatten erhebt und mit gleißendem Licht in Lennox einfährt – sieht scharf aus! Stehen vernagelte Türen im Weg, behilft sich Lennox durch Aufladen seiner Schusswaffen mit Hilfe der Magiepunkte. Die Waffen beginnen zu glühen wie heißes Eisen, Lennox' Arme sind von Flammen überzogen, ein Energiegeschoss rauscht dem Ziel entgegen und durchschlägt es eindrucksvoll. Klappt nicht nur bei Hindernissen, sondern auch bei widerborstigen Gegnern prima. Und irgendwann tritt einem dann der erste Bossgegner entgegen – zum Beispiel ein fatter Mönch, der haufenweise Knarren um sich lagert und von deren Möglichkeiten regen Gebrauch macht. Panik? Nicht angebracht, denn stupides Draufhalten reicht nun nicht mehr. Spätestens jetzt führen eher Köpfchen,

Timing und Taktik zum Erfolg. Die Grafik passt sich der Story an – sehr düster! Lichtquellen sind sparsam gesät, aber das Wenige wird clever eingesetzt. Im alten Kloster flackern Kerzen, werfen Schatten, Laserbarrieren blenden das Auge. Reizvoll auch die Schockmomente, wenn sich Türen knarrend öffnen, Schubkarren sich selbständig machen, Steinbrücken effektiv einstürzen. Wirklich nett. Hätte aber mehr davon sein dürfen. Und die deutsche Sprachausgabe? Steht sich gelegentlich selbst im Weg. Einige Stimmen passen wunderbar zu ihren Charakteren, andere Figuren verlieren aufgrund fader Dialoge und offenbar unmotivierter Sprecher an Glaubwürdigkeit und Sympathie. Dazu gehört leider, leider auch der Protagonist Lennox. Der hat zwar einige coole Sprüche auf Lager, doch die Stimme wird dem muskelbepackten Kerl mit dem Dreitagebart nicht gerecht: viel zu weich und nett. Schade!

Weil die Story aber auf interessanter Basis ruht und weil die Neugier den Spieler ständig weiter treibt, überwiegen am Ende die positiven Eindrücke. Prima Steuerung, abwechslungsreiche Action und die düstere Stimmung fügen sich gut zusammen. Eine konsequentere Umsetzung der Ideen wäre halt schön gewesen. Immerhin: Wer Shooter mag und eine etwas andere Fantasy-Erzählung zu schätzen weiß, wird gut unterhalten.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Auch wenn »Infernal« an der Grafik krankt und Gegner-Wiederbelebung nervt: Der Shooter macht Spaß. Die infernalische Story und dämonische Superkräfte machen einiges wett. Geheimtipp mit kleinen Macken. Ich gebe 7.1

Infernal: Hell's Vengeance**GRAFIK**

Etwas altbacken und farblos, aber ahnenswert genug

7

SOUND

Schafft tolle Atmosphäre bei Kämpfen, sonst eher Durchschnitt

7

STEUERUNG

Flüssig und gut umgesetzt, könnte aber besser erklärt sein

7

Unterhaltsamer Shooter mit interessanter Geschichte. Mal was anderes, aber nicht weltbewegend.

7.4

von 10

OVERLORD 2

Wenn Bäume brennen und Kinder schreien, Knuddeltiere sterben und verträumte Dörfer dem Erdboden gleichgemacht werden, dann ist er zurück, der einzig wahre Herrscher der Unterwelt: der Overlord!

kurz & knapp

Hersteller |

Codemasters

Entwickler | Triumph

Studios

Preis | ab 70 Euro

Genre | Action-

Abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Einzigartiger Mix aus Action und Strategie, geprägt durch herrlich fiesen Humor. Sehr viel schräger kann's dieses Jahr kaum noch werden.

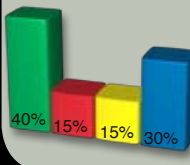
das ist drin

● Schergen

● Fette Feen

● Versklavte Dörfler

● Schwarzer Humor



Es ist Midwinter in Nordberg, das Fest der Liebe, der Geselligkeit, der Geschenke. In den verschneiten Sträßchen leuchten bunte Laternen, die Bäume sind geschmückt und es duftet verführerisch nach weihnachtlichem Gebäck. Die Menschen sind vergnügt, die Kinder lachen und alle feiern sie gemeinsam mit Speis und Trank ein Fest der Besinnlichkeit.

Beim Anblick dieser Idylle mag sich manchem Leser – ganz sicher aber noch jemandem anderen – der Magen umdrehen. Es handelt sich um einen kleinen, vermummten Jungen mit leuchtend gelben Augenschlitzen. Und während die anderen Kinder spielen, zerlegt er ihre Schneemänner, jagt die Kleinen mit Ruten durch die Winterlandschaft und randaliert auf dem Festplatz. Denn dieser kleine Hosen-schleißer hat nur eines im Sinn: Chaos und Zerstörung!

SCHLAGT MICH, MEISTER!

Wer anno 2007 »Overlord« auf der Xbox 360 gespielt hat, könnte ahnen, worauf dieses Szenario hinausläuft: Niemand anders außer dem Herrscher der Unterwelt, dem Meister des Chaos, dem Overlord selbst, ist in so jungen Jahren schon so böse! Und genau das denken auch die ein bisschen an Gremlins erinnernden Diener des Bösen: die Schergen. Seitdem der letzte Overlord seinen Posten verließ, irren die Schergen umher – auf der Suche nach einem neuen Herrn. Denn wie der Schergen-Gelehrte

Gnarl zu sagen pflegt: »Schergen ohne Meister sind wie Flöhe ohne Hund, wie Pusteln ohne Gesicht, wie Maden ohne Kadaver.«

Schon hallen die ersten Rufe der runzeligen Viecher durch die kalte Abendluft: »Es ist der Meister! Der neue Overlord! Führt uns, Meister!« Kurze Zeit später tummeln sich einige braune, spitzohrige, glubsch-äugige Gestalten hinter dem Rücken des Jungen. Ihr unentwegtes Geschwätz und Gewusel erinnert an einen Ameisenhaufen. Husten, schniefen, spucken, pöbeln und Nase bohren: Manieren kennt dieses Pack nicht. Sehr schön!

Mit ein paar Schergen macht die Tyrannei über das Dorf gleich nochmal so viel Spaß. Ein Ziel anvisieren, die Schergen mit der RT-Taste aussenden und sich an ihrer Zerstörungswut erfreuen. Körbe umwerfen, Feuerwerkskörper zünden, Dörfler mit Stöcken piesacken. Per B-Taste einmal kräftig das Horn geblasen, schon kehren die treuen Untergebenen zurück. Und auch außerhalb der Raufereien ist die Dienerschaft für jeden Ulk zu haben: Egal, ob sie sich die Köpfe der zerstörten Schneemänner aufsetzen oder plötzlich schiefe Weihnachtslieder anstimmen, diese irre Truppe hat ihren ganz eigenen Kopf, immer ein paar verrückte Sprüche auf Lager und sorgt allerorts für Unterhaltung.

Sobald der Spieler die Grundlagen der Schergen-Kontrolle beherrscht, ist die fiese Kindheit des künftigen Overlords auch schon

Erhältlich | 25. Juni 2009



Ob durch Schnee und Eis oder unwegsamen Dschungel: Die Schergen folgen ihrem Meister überallhin.



Gut oder böse?

- + Grandiose Atmosphäre, tiefschwarzer Humor, verbesserte Grafik, neue Schergen-Fähigkeiten, herrlich schräge Schergen-Sprüche
- Kamera macht oft was sie will, Übersichtlichkeit geht im Kampfgetümmel verloren, Wegfindungsroutine der Schergen noch immer nicht optimal, Mikro-Management der Schergen arg gewöhnungsbedürftig

Das Spiel in Zahlen

4 Schergen-Rassen: die Roten, die Grünen, die Blauen und die Braunen, bis zu 50 der krächzenden Stinktiefel im Schlepptau, 3 Reittiere: Wölfe, Salamander und Spinnen, bis zu 2 Spieler im Mehrspieler-Modus, bis zu 3 Mätrassen möglich.

wieder vorbei. Ein Badeunfall legt den frechen Rotzlöffel im wahrsten Sinne des Wortes einige Jahre auf Eis. In dieser Zeit hat das Kaiserreich, ein mächtiger Staat angelehnt an das römische Imperium, seine Macht ausgeweitet. Der Kaiser plant, alles Magische von der Erdoberfläche verschwinden zu lassen – egal, ob gut oder böse.

Als seine Schergen den Overlord endlich befreien, wird aus dem niedlichen Mini-Tyrannen ein stattlicher Herr der Unterwelt, wie ihn manche Spieler schon aus dem ersten Teil kennen: wehender, roter Umhang, gezackter Eisenhelm, tödlicher Kampfhammer und Augenhöhlen aus Feuer. Beeindruckend und finster wie eh und je!

In seinen schweren Eisenstiefeln marschiert der Bösewicht sogleich mit ein paar Schergen los, das Kaiserreich in seine Schranken zu verweisen.

HÜHOTT, FEINES WÖLFLEIN!

Über Portale wechselt der Spieler vom Unterwelts-Turm in der Rolle des Overlords zu vorgegebenen Punkten im Land – meistens Orte, an denen die nächste Aufgabe wartet. Der düstere Feldzug gegen das Imperium führt den Spieler in Städte, Dschungel und aufs offene Meer. Alle Schauplätze locken mit ihrem eigenen Charme und spielerischen Möglichkeiten: In Städten verzaubert der Spieler

Dorfbewohner und bringt sie unter seine Kontrolle, im Dschungel sitzen giftige Spinnen auf Bäumen, die bei Erschütterung herabfallen, und fette Nixen hängen sich auf See an die Schiffsruder. Auch grafisch beeindruckend die Szenerien. Dank schönem Licht-und-Schatten-Spiel wirken die Umgebungen einladend und bunt – hat der Overlord gewütet, prägen abgeholzte Bäume und Sträucher, demolierte Häuser oder umgeworfene Marktstände das Bild. Die Animation der Schergen treibt dem Spieler immer aufs Neue ein Grinsen ins Gesicht, und bei so detailliert dargestellten Gebäuden findet man es fast schon schade, sie zu zerstören. Aber nur fast!

Die erste Mission führt den Overlord nach Nordberg, wo er die Truppen des Kaiserreichs mitsamt Centurio Borius verjagen und die Stadt für sich beanspruchen soll. Doch vorher gibt's – wie bei jedem Gebietswechsel oder vor Zwischensequenzen – einen Ladebildschirm. Nicht, dass die Ladezeiten übermäßig lang wären, doch viel zu häufig wird der Spielfluss durch solche Unterbrechungen gestört. Andererseits käme man anders wohl nicht an die wertvollen Tipps von Gnarl, die in Textform eingeblendet werden. Sehr nützlich zu wissen, dass die Milz explodieren kann, wenn man Nymphenaugen verspeist! Überall in Nordberg sind jetzt so genannte Brutgruben verteilt: Kleine Löcher, >



Auch als Dreikäsehoch ist der Overlord schon ordentlich durchtrieben.



Schergen-Gelehrter Gnarl mit Hofnar-Scherge Knödel. Wenn diese zwei loslegen, bleibt kein Auge trocken.



Diese beleibten Togatragerrinnen fliehen schon angesichts des bestialischen Gestanks der Grünen.



✱ Rote, Grüne, Blaue, Braune

DIE SCHERGEN

Was wäre ein Overlord ohne seine Schergen! Sie stinken, machen Lärm, sind zerstörungswütig und haben nur Unfug im Kopf – und gerade das macht sie so sympathisch. Die vier unterschiedlichen Schergen-Typen aus Teil Eins haben sich in Teil Zwei kaum verändert – aber sie haben an Fähigkeiten hinzugewonnen. So können die Blauen neben dem Sprechen von Heilzaubern jetzt auch schwimmen, die Grünen beherrschen tödliche Attacken aus dem Hinterhalt. Und nicht nur das: Selbst große Kriegsmaschinerie ist vor den Gnomen nicht mehr sicher. Unter Anleitung ihres dunklen Fürsten bedienen die Lümmel selbst Katapulte und Ballisten. Getöteten Gegnern rauben sie Ausrüstung oder Waffen und Bauern entwenden sie auch mal Mistgabeln, um ihren Widersachern in den Allerwertesten zu pieksen. Solche Rabauken!

live&online

■ Mehrspieler-Modus für bis zu zwei Spieler – sowohl online als auch offline per Splitscreen möglich ■ Vier Mehrspieler-Modi: Plünderung, Unterwerfung, Arena und Invasion, sowohl kooperativ als auch gegeneinander spielbar ■ 50 Erfolge beschern insgesamt 1.000 Gamerpunkte, zum Beispiel »Würger der Wichte« für das Töten von 1.000 Wichten



➤ aus denen neue Schergen herausgezogen werden können, wenn man den Vorrat an Untergebenen im Schlepptau auffüllen möchte. Jeder Scherge benötigt für seine Herbeirufung Lebenskraftkugeln, die der Overlord aus getöteten Gegnern gewinnt. Zu Anfang befiehlt der dunkle Herrscher nur 15 der quirligen Stinker, später im Spiel werden es bis zu 50. Da gestalten sich taktische Rangeleien doch relativ schwierig. Die Verwaltung des Gefolges lässt zu wünschen übrig, die Übersicht im Kampf geht bei solchen Schergenhorden nur allzu schnell verloren. Wer ist der Gegner? Und wo bin ich? Zwar sollen rot eingefärbte Kreise über den Köpfen der Feinde anzeigen, wie viele Schergen ihm gerade zusetzen, doch dem macht die eigenwillige Kamera-

führung oft einen Strich durch die Rechnung. Anstatt sich mit dem Spieler in die richtige Richtung zu drehen, bleibt sie oft an Felsen oder in Bäumen hängen, Geäst versperrt dann die freie Sicht. Selbst-justieren ist Pflicht. Oft hilft aber nur der Rückruf der Dienerschaft, um sich neu zu orientieren. Das kostet mitunter Schergenleben und frustriert ungemein.

Je nach Fähigkeiten haben die Schergen unterschiedlich gefärbte Haut: Die Braunen schlagen gut zu, die Roten löschen Feuer, die Grünen neutralisieren giftige Dämpfe – stinken aber selbst wie ein Misthaufen – und die Blauen heilen verletzte Raufbolde. Natürlich stehen nicht alle Typen von Anfang an zur Verfügung. Stattdessen werden sie an sinnvollen Punkten eingeführt. Das lässt dem Spieler Zeit, ihre jeweiligen Besonderheiten zu testen. Gut gelöst.

Das Spiel speichert automatisch an bestimmten Abschnitten. Die Speicherpunkte sind prinzipiell sinnvoll gesetzt, eine Niederlage katapultiert den Overlord jedoch meist weit zurück. Ellenlange Fußwege müssen erneut marschiert werden. Wenigstens bleibt's mit ein paar verrückten Schergen im Schlepptau unterhaltsam, nervig ist's trotzdem.

Im Dorf stößt die Gruppe auf einige gefangene Wölfe – augenscheinlich sollen sie zu Pelzen verarbeitet werden. Doch der Overlord erkennt ihr Potenzial und macht die felligen Fleischfresser kurzerhand zu Reittieren für seine Schergen. So sind die

Knechte nicht nur stärker, sie können jetzt auch kleinere Abgründe überspringen oder formierte Gegner umstoßen, um weiter hinten verschanzte Anführer auszuschalten. Außer den Wölfen gibt es im Spielverlauf auch noch Salamander und Spinnen, die aber nur von roten oder grünen Schergen befehligt werden können. Eine klasse Idee, die dem ganzen Wust noch eine Prise mehr Taktik verleiht.

Seine finsternen Pläne schmiedet der Overlord im Unterwelts-Turm. Von seinem Thron aus bereist der garstige Herrscher die Welt, in der Schergen-Ebene belebt er verschiedene Diener wieder, in den Gemächern warten seine Mätressen auf romantische Stunden, in der Arena mischt er bereits besiegte Gegner nochmals auf, um mehr Seelen zu sammeln, und in der Schmiede kann er neue Waffen und Rüstungen herstellen lassen. Auch um Audienzen wird hin und wieder gebeten: Bürger, die eine Matresse ausleihen wollen, oder solche, die gegen eine Belohnung Informationen über das Kaiserreich ausplaudern. Ob der Wunsch der Besucher gewährt wird, entscheidet der Spieler. Das hat Auswirkungen auf die Gemütslage des Overlords. Zeigt sich der dunkle Herrscher häufig gnädig, verfärbt sich der Charakterbalken im Statusmenü blau, werden Wünsche wortlos ausgeschlagen und die Bittsteller kaltblütig in die Tiefen des Abyss geschickt, zeigt sich der Balken rot. Die Möglichkeit, wie im Vorgänger-Spiel einen halbwegs guten Overlord zu erschaf-



1



✖ Seitenhiebe

SATIRE VOM FEINSTEN

1 Ein »Overlord 2« kommt nicht umhin, Klischees aufzugreifen, diese vollkommen zu überzeichnen und am Ende durch den Kakao zu ziehen. Wo in Teil Eins noch hauptsächlich gängige Fantasy-Stereotypen verlacht wurden, bedient der Nachfolger eher Gegenwart und Historie.

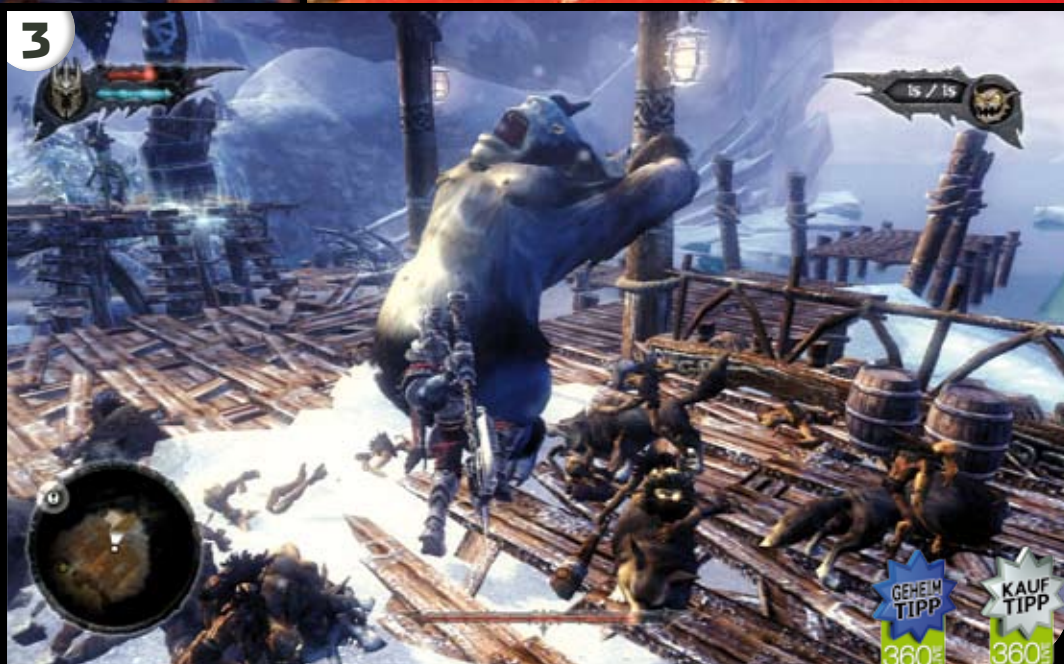
2 Verschwenderische Bauten, reißerische Statuen sowie pfundige Lebemänner in Sandalen und wurstpelleartigen Togen – hier bekommt das römische Reich so richtig sein Fett weg. Selbst Cäsar wird in Form des Kaisers mit wuchtigem, goldenem Lorbeerkranz auf die Schippe genommen.

3 Die Spieler wird's belustigen, »Greenpeace« vielleicht nicht: Die Robbenkloppelei unserer Schergen ruft den elfischen Umweltschutten Florian auf den Plan. Sein Ziel: die niedlichen, flauschigen Tiere vor brutalen Jägern, Wilderern und Tierquälern zu schützen – in grünen Strumpfhosen, mit Häkelmützchen, Peace-Umhänger und Rastalocken. Fantastisch!

2



3



fen, ist allerdings Geschichte. »Overlord 2« kennt lediglich die Abstufungen böse oder sehr böse. Abhängig von der Art seiner Tyrannei lernt der Overlord auch neue Zaubersprüche: Magie zur Versklavung unschuldiger Dörfler, zerstörerische Zauber oder Schergen-Magie.

SEHT NUR, DIESE FETTEN WEIBER!

Höhepunkte für Spiel und Lachmuskeln sind die Bosskämpfe. Hier ziehen die holländischen Entwickler alles und jeden durch den Kakao. Ein Hippie-Elf ist Aktivist einer Tierschutzorganisation und versucht, all die »niedlichen Tierchen von Mutter Natur« zu schützen. Kein Wunder, denn der Overlord hat kurz zuvor flauschige weiße Robbenbabies unter schallem Gelächter seiner Schergen niedergeknüppelt. Tiefer im Wald wartet eine korpulente Fee im knappen Blütenbody, deren zarte Flügelchen die Fleischmassen kaum tragen können. Rabenschwarze Situationskomik! Trotz der überragend überdrehten Optik, die jedes Zwerchfell strapaziert, verpasst die deutsche Synchronisation dem Ganzen einen Dämpfer. Vielleicht liegt es daran, dass sich die Stimmen einiger Figuren

»Husten, schniefen, spucken, pöbeln und Nase bohren: Manieren kennt dieses Pack nicht.«

arg überzogen anhören. Teilweise wirken sie gekünstelt und lieblos artikuliert. Mit den knarrig-genialen Schergen-Stimmen können sie jedenfalls nicht mithalten, und dieser Qualitätsunterschied fällt doch auf. Die englische Sprachausgabe zeigt sich da ausgewogener – ach, wäre sie doch nur auf dem Datenträger!

Ansonsten bleibt sich »Overlord 2« aber treu. Die lineare Erzählstruktur führt weitestgehend ohne Schnörkel durch die seichte, mit Seitenhieben gespickte Story. Einige Nebenmissionen lockern den strammen Handlungsrahmen etwas auf, lassen aber nicht allzu viele Freiheiten. Dafür glänzt »Overlord 2« wieder mit jeder Menge Slapstick, schwarzem Humor und witzigen Details – zum Beispiel einer eigenen Schergen-Band, die im Unterwelts-Turm krächzend und grölend die bisherigen Taten ihres Herrn besingt. Letztlich trägt auch Rhianna Pratchett, die Tochter des bekannten Fantasy-Autors Terry Pratchett, zum grotesken Charme bei: Sie zeigt sich erneut für die skurrilen Dialoge und Tipps des Schergen-Gelehrten Gnarl verantwortlich. »Ladet besser keinen Succubus zum Essen bei Eurer Schwiegermutter ein!« Natürlich nicht! »Holt Euch stattdessen lieber das Spiel direkt bei Veröffentlichung!« Diesen Tipp können wir nur unterstreichen. Denn »Overlord 2« hat zweifellos seine Schwächen, doch das höllisch gute Spielkonzept entschädigt für fast alles. Zuschlagen, Scherge!

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Für bitterbösen Humor bin ich immer zu haben, und darum habe ich »Overlord 2« natürlich ins Herz schließen müssen – obwohl es kaum Neuerungen im Vergleich zu Teil Eins gibt und obwohl's mir ab Spielende zu chaotisch wird. Ich gebe: 7,6

Overlord 2

GRAFIK

Grotesk, überdreht, stilsicher, einfallsreich – und top animiert

8

SOUND

Tolle Sprüche, düsterer Orchestersound, Punktabzug wegen Synchro

7

STEUERUNG

Erstaunlich handlich, die eigenwillige Kamera kostet Punkte

8

Die volle Dosis pure Bosheit! Pazifisten und Baumknutscher suchen das Weite.

8.1 von 10

Teamwork oder Alleingang?

- +** Cel-Shading-Technik versprüht Zeichentrick-Flair, einzigartige Charaktere, Anime-Zwischensequenzen von Production IG, minimale Ladezeiten
- Keine Original-Tonspur mit auf der Disk, kein echter Mehrspielermodus, Hauptstory linear und vorhersehbar, träger Einstieg, leichter Zeilenversatz

Das Spiel in Zahlen

9 Protagonisten, 4 Antagonisten, 364 verschiedene Gegner, 64 Nebenaufgaben, 23 Geheimmissionen, 34 Kochzutaten, in 45 Stunden durch die Hauptgeschichte, bis zu vier Spieler an einer Konsole, der elfte Teil aus Namcos »Tales of...«-Reihe, 22 Musikstücke im Soundtrack.

Erhältlich | 25. Juni 2009

TALES OF VESPERIA

Ein anderer Planet, eine andere Zeit, gewohnte Spielelemente.

Am 25. Juni machen alle Japanophilen einen kleinen Luftsprung, denn dann kann man hierzulande den nunmehr elften Teil der »Tales of...«-Reihe offiziell erwerben. Aber warum ist das solch ein Fest der Freude? Nun ja, nicht immer bedeutet das Erscheinen eines Japano-Rollenspiels in den Vereinigten Staaten, dass es auch für Europäer zu haben sein wird. Beim neuesten Spross der inzwischen schon 14 Jahre alten Reihe ist aber alles gut gegangen. Also Disk in die Konsole und rein in die bunte Fantasie-Welt!

Die Handlung spielt auf dem Planeten Terca Lumireis, auf dem eine uralte Technologie namens Blastia für alle möglichen Annehmlichkeiten des Lebens sorgt: Held Yuri wächst im heruntergekommenen Arbeiterviertel der Hauptstadt Zaphia auf und erhebt schließlich sein Schwert, als ein Blastia-Edelstein gestohlen wird, der die Wasserversorgung seines Viertels ermöglicht. Fast zeitgleich verschwinden auf ganz Terca Lumireis Blastia-Artefakte wie von Geisterhand und werden teilweise sogar zerstört.

Was wie ein Plot aus der Japano-Retorte beginnt und auch im folgenden keine Gelegenheit auslässt, um japanische Rollenspiel-Klischees abzufeiern, entwickelt sich alsbald zu einer tief sinnigen Geschichte, die sich mutig mit realen Problemen wie korrupten Regierungen, Tyrannei und Kriminalität auseinandersetzt. Neben seinem Hund Repede, der ständig an seiner Seite kämpft, trifft Yuri schon bald auf treue Weggefährten. Zusammen bilden sie eine Party bestehend aus vier Recken, die auf Wunsch auch mit anderen Gruppenmitgliedern ausgetauscht werden können.

Der hochkarätige Comic-Look begeistert durchweg: Auf den ersten Blick sehr minimalistisch wirkend verschmelzen flächige Farben und harte Konturen zu Bildern, die direkt aus dem Anime-Studio stammen könnten. Teilweise ist das einfach wunderschön anzusehen! Die minutenlangen Zwischensequenzen stammen übrigens tatsächlich aus einem solchen Studio – und zwar nicht von einem x-beliebigen: Niemand Geringeres als Production IG, die »Ghost in the Shell«-

kurz & knapp

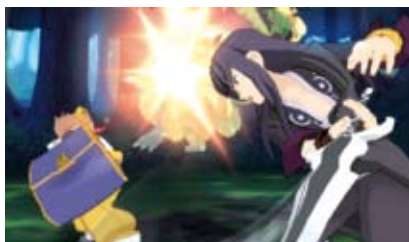
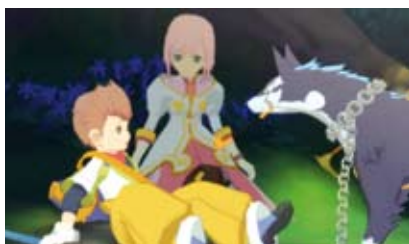
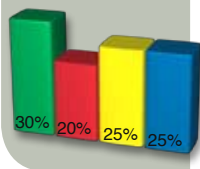
Hersteller | Namco
Bandai
Entwickler | Namco
Tales Studio
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Weltenretter-Action im Anime-Look mit durchdachtem Rollenspiel-System.

das ist drin

- Blastia
- Item-Suche
- Echtzeit-Kämpfe
- Kulleraugen



Ex-Ritter Yuri ist die Heldenfigur in »Tales of Vesperia«. Im Bild darüber: Der Hund Repede ist sein treuester Weggefährte und hat seltsamerweise immer eine qualmende Pfeife im Maul.

live & online

■ Reines Einzelspieler-Vergnügen, nur in den Kämpfen dürfen auf Wunsch vier Kumpels an einer Konsole auf Monster einschlagen ■ 50 Erfolge; wer alle haben will, sollte sehr viel Zeit bereithalten ■ Zwar wird das Online-Spielen nicht unterstützt, dafür gibt's aber Online-Weltranglisten mit den Inhalten bester Kombo-Zähler und beste Minispiel-Höchstpunktzahl ■ Allzu schwer auffindbare Ausrüstungsgegenstände soll es auch als separate Download-Inhalte geben

1



2



× Partyplauscherei

HERZLICHE EIGENHEIT

Fans der »Tales of...«-Reihe werden sie bestimmt noch kennen, die so genannten Skits. An einigen Stellen ploppt nach einem Druck auf die Back-Taste eine Dialogsequenz auf, in der sich die jeweiligen Party-Mitglieder über ein bestimmtes Ereignis auslassen. Der Look ist dabei komplett als Zeichnung gehalten, während der Inhalt oft weitere Infos zu den Figuren offenbart. Solche Szenen sind meist voller Charme, und es lohnt sich, diese anzuschauen. Trotzdem sind die Skits komplett freiwillig, bauen die Hauptgeschichte eher weiter aus, als dass sie sie vorantreiben.

3



× Heldenkluft...

...MACHT KAMPFESLUST

1 Ohne Zaubersprüche und begabte Team-Mitglieder, die diese beherrschen, hat man gegen die meisten Monster nur selten eine Chance. Doch wer sich ernsthaft mit den jeweiligen Künsten auseinandersetzt, wird mit noch mächtigeren Angriffen entlohnt.

2 Mit über 300 verschiedenen Monster-Gegnern verfügt »Tales of Vesperia« über ein sehr ansehnliches Bestiarium. Dieser Artenreichtum bietet nicht nur was fürs Auge, sondern sorgt auch immer wieder für neue taktische Herausforderungen.

3 Mit fortgeschrittenem Level sind die meisten Attacks nicht weniger als bombastisch. Gekocht werden darf übrigens auch wieder: Aus über 30 verschiedenen Zutaten entstehen so gesundheits- und fähigkeitsstärkende Snacks. Lecker!

Macher, zeichnen für die kleinen Filmchen verantwortlich. Aber auch das Spiel ist grafisch nicht weniger als fantastisch. Während der Cel-Shading-Look von »Eternal Sonata« schon enorm hübsch daherkommt, ist die Anime-Optik von »Tales of Vesperia« noch eine ganze Ecke homogener geraten. Die Figuren und Gegner passen sich noch besser in die Umgebungen ein, die Farben sind nicht ganz so grell. Bei der Pracht lässt sich auch der vereinzelte Zeilenversatz entschuldigen. Angenehm aber, dass die Kämpfe mit herrlich flüssigen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm zischen.

Und auch die sollte man bei »Tales of Vesperia« nicht auf die leichte Helden-Kappe nehmen. Vielmehr gilt es auch hier, Kerker zu besuchen, Monster zu schlachten, Erfahrungspunkte einzuheimsen und den vereinzelten Boss-Gegnern die Lichter auszuknipsen. Die Feinde sind jederzeit auf der Oberwelt sichtbar, Zufallskämpfe gibt es keine. Bei Berührung schaltet das Spiel allerdings in einen speziellen Kampfbildschirm um. Die dann folgenden Geschehnisse passieren komplett in Echtzeit. Standardmäßig übernimmt der Spieler Yuri, kann aber auch jederzeit durch die Party-Mitglieder schalten, um mit diesen gezielte Angriffe zu starten. Gegen allerlei Fantasy-Getier behelfen sich die Helden sowohl mit normaler Waffengewalt als auch mit Spezial- und Magie-Attacken – so genannten Artes. Auch wenn das Kampfsystem anfangs wegen mangelnder Ausrüstung und Kampffähig-

keiten etwas träge wirkt, bietet es doch gerade im späteren Spielverlauf ausreichend Möglichkeiten für taktische Geniestreiche. Denn das Verhalten der Party-Mitglieder lässt sich vor Kampfbeginn genau festlegen und somit fast schon automatisieren. Die ganz Glücklichen unter uns holen sich drei Kumpels an die Konsole und geben jedem einen Drucker in die Hand. Dann kann jeder Spieler seinen Charakter zum Sieg führen, was erstens bei Boss-Kämpfen sehr hilfreich ist und zudem den gesamten Schwierigkeitsgrad entschärft.

Was die musikalische Begleitung angeht, so wird das Ohr mal von kitschigen Japano-Tönen, mal von bombastischen Orchester-Klängen verwöhnt. Die englischen Sprecher machen ebenfalls ihren Job. Schade nur, dass man nicht wie bei »Eternal Sonata« die japanische Sprachspur anwählen kann. Und die Eindeutschung? Untertitel gibt es, womit man heutzutage ja schon fast froh sein muss.

»Tales of Vesperia« erfindet das Japano-Rollenspiel zwar bestimmt nicht neu, nimmt aber sämtliche guten Seiten aus 14-Jahren »Tales of...« und packt sie in ein modernes Abenteuer. Rund 45 Stunden sollten Genre-Fans beschäftigt sein, wenn sie nur der Hauptstory folgen. Wer alles sehen will, kann gut das Doppelte einkalkulieren.

Jan Heinrich/nb

Zweite Meinung

Nicholas Buracas: Klasse Anime-Look! Doch dass man die Zwischensequenzen nicht per Tastendruck abkürzen kann, geht mir vor allem bei gescheiterten Bosskämpfen krass auf die Nerven. Ich gebe 7.7

Tales of Vesperia

GRAFIK

Tolle Cel-Shading-Grafik, wirkt wie ein Anime

8

SOUND

Kitschige Spieluhr, Gitarren-Hammer, alles dabei

8

STEUERUNG

Griffiges System, das jeder schnell lernt

8

Für Japano-Rollenspiel-Fans dank sympathischer Figuren und interessanter Geschichte ein Muss.

8.3 von 10



kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Canada

Preis | ab 60 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

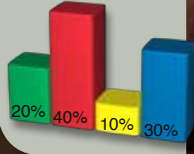
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Sensationell präsentiertes Boxspiel für Einsteiger und Profis.

das ist drin

- Ausweichen
- Austeilen
- Wiederholungen bestaunen
- Helden aufpeppen



Lauer Aufguss oder neuer Weltmeister?

- + Viele sinnvolle Verbesserungen beim Kampfsystem, Clipping-Probleme aus Teil Drei endgültig ausgemerzt, Top-Präsentation
- Die hohe Bildrate führt zuweilen zu unnatürlichen Animationen, einige Stars fehlen

Das Spiel in Zahlen

Flüssige Bildrate von 60 Bildern pro Sekunde, 33 Erfolge, tausende Physikberechnungen pro Sekunde, über 45 Kämpfer, ein dutzend Arenen, 4 Kampfstile.

Erhältlich | 2. Juli 2009

FIGHT NIGHT ROUND 4

Tyson und Ali mal so richtig einschenken...

Die Menge jubelt, Fotografen bringen sich dicht unterhalb der Ringseile in Stellung, Trainer und Assistent rufen letzte aufmunternde Worte, während der Ringrichter bereits auf Sicherheitsabstand geht. Dann der Gong – die Halle bebt. Für die Zuschauer und zwei Titanen der Boxwelt gibt es kein Halten mehr. Mike Tyson gegen Muhammad Ali, Stärke und Ausdauer gegen hohe Reichweite und Geschwindigkeit. Wie abgerichtete Kampfhunde stürmen die Legenden aufeinander los, Tyson fackelt nicht lange, versucht Kopftreffer zu landen. Eine Minute kann Ali dem hereinbrechenden Schlaggewitter Paroli bieten, durch gute Beinarbeit zahlreichen Treffern ausweichen. Doch plötzlich ein Moment der Unachtsamkeit. Tyson reagiert sofort, holt zum »Heumacher« – ein Schwinger mit Schmackes – aus, der den völlig überraschten Ali mit voller Wucht an der Schläfe trifft. Schweißtropfen spritzen, Haut platzt auf, Blut strömt, bleibt an Tysons Handschuhen kleben. Ali fällt rücklings in die Ringseile, verliert das Gleichgewicht, taumelt und sackt zusammen. Was für ein Treffer, was für ein Kampf! Ein Kampf, den Boxspiel-Fans in »Fight Night Round 4« so selbst erleben können.

Dargestellt in atemberaubender Geschwindigkeit, frei von nervigen Clipping-Fehlern, sprich dem merkwürdigen Ineinanderschieben von Grafikelementen, und ganz ohne das von vielen kritisierte Parieren-System aus Runde Drei. Kurzum: EA Canada hat hart daran gearbeitet, all jene Unzulänglichkeiten zu beseitigen, die den wegweisenden dritten Teil noch

plagen, und zudem versucht, bewährte Elemente weiter zu optimieren. Aus technischer Sicht hat man zu diesem Zweck die Grafik- und Physikengine einer kompletten Frischzellenkur unterzogen. Sämtliche Animationen werden nun erstmals prozedural, also in Echtzeit und in Abhängigkeit von Schlagstärke, Position des Boxers und weiteren Detail-Parametern berechnet. In der Praxis heißt das beispielsweise, dass Wunden nun exakt an der Stelle entstehen, wo der Kämpfer getroffen wurde, und nicht nur irgendwo im Bereich der Trefferzone. Noch auffälliger ist die im Vergleich zum Vorgängerspiel sichtbar gesteigerte Bildrate. Zähl wirkende Animationsphasen? Nicht hier! Das geht sogar so weit, dass einige Bewegungen so flott dargestellt werden, dass sie streckenweise schon fast wieder etwas unnatürlich wirken. Etwa wenn der Oberkörper des eigenen Boxers durch Einsatz des linken Analogsticks in Sekundenbruchteilen aus der Schusslinie der gegnerischen Fäuste manövriert wird.

Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch, denn steuern lässt sich alles wunderbar. Die Beinarbeit übernimmt weiterhin der linke Analogstick, während die verschiedenen Schläge durch Schnippen bzw. Halb- und Viertelkreis-Bewegungen auf dem rechten Stick vollführt werden. Kenner des Vorgängerspiels kommen sofort klar und auch Einsteiger haben das intuitive System schnell verinnerlicht – nicht zuletzt weil das Spiel noch vor dem Anzeigen des Hauptmenüs auf alle wichtigen Manöver in einer gut gemachten Übung eingeht. Neu ist die Art und Weise wie geblockt wird: Einfach die rechte untere



Bei einem Direkttreffer wird in Zeitlupe gezeigt, wie sich Gesichtspartien durch den Schlag verzerren, wie der Getroffene Schleim und Blut spuckt und schließlich zu Boden kracht.

live&online

■ On- wie auch offline gegeneinander spielbar

- Demo auf Xbox Live verfügbar, darin ist spielbar: Kampf zwischen Ricky »The Hitman« Hatton und Manny »Pac-Man« Pacquiao
- Selbstbearbeitete Wiederholungen können als Clips auf www.easportsworld.com hochgeladen werden
- 33 Erfolge, zum Beispiel für das Einbinden des eigenen Gesichts im Spiel mittels Charaktereditor, oder das wiederholte Landen bestimmter Schlagtypen in vorgegebener Zeit

1



✖ Der Charaktereditor

BEAM DICH INS SPIEL!

Endlich mal wieder ein Spiel, das sinnvollen Gebrauch von der Live Vision Kamera macht – und zwar bei der Geburt der eigenen Spielfigur. Kamera anstöpseln, zwei Fotos des eigenen Gesichts aufnehmen – einmal Portrait, einmal Profil – und schon errechnet das Game daraus ein virtuelles Boxergesicht, das dem eigenen stark ähneln soll. Das wirkt sich in der Praxis nur auf die Proportionen des Gesichts aus; Struktur bzw. Textur bleiben unbeeinflusst, weshalb sich die Ähnlichkeiten letztlich doch im Rahmen halten. Trotzdem: immerhin mal wieder ein Grund, die Kamera aus der Schublade zu kramen.

✖ Physikwunderwerk?

NEWTON HÄTTE DAS NICHT BESSER BERECHNET

1 **Enger Körperkontakt** wird in Teil Vier größer geschrieben denn je. Unsichtbare Wände zwischen zwei Kämpfern gibt es nicht mehr. Hauptverantwortlich hierfür ist eine stark überarbeitete Physik-Engine, die zudem leidige Clipping-Fehler nahezu restlos ausmerzt. Bravo!

2 **Wie gut** die Physikberechnungen und die daraus in Echtzeit generierten Animationen wirklich aussehen, zeigt sich am besten in der jederzeit abrufbaren Sofort-Wiederholung. Perspektiven, die im TV undenkbar wären!

3 **Du willst** aller Welt zeigen, wie du Mike Tyson die Visage zurechtgerückt hast? Dann speichere die Wiederholung dieses Kampfs ab, hübsche alles durch Kamerawechsel und verschiedene Farbfiler auf und stell dein Kunstwerk als Video auf www.easportsworld.com zur Verfügung. Die Community wird's freuen.

2



3



Schultertaste gedrückt halten und auf dem rechten Stick nach oben oder unten drücken – der Boxer schützt dann entweder sein Gesicht oder seinen Oberkörper. Doch Vorsicht! Je länger man blockt, desto schwächer wird der Schutz gegen Feindtreffer. Wer dagegen Abwechslung in seinen Kampfstil bringt, also nur blockt wenn's nötig ist, immer wieder tänzelt, geschickt mit dem Oberkörper ausweicht und im richtigen Moment zurückschlägt, der hält die Blocken-Leiste auf einem konstant hohen Level. Eine mehr als gelungene Alternative zum Parieren-System in Teil Drei. Wegrationalisiert wurde auch das Minispiel zwischen zwei Runden. Stattdessen investiert der Spieler nun Punkte in die Regeneration seiner Ausdauer, Lebensenergie und die bereits beschriebene Blocken-Leiste. Punkte gibt's für erfolgreiche Kampfmanöver aller Art, etwa den Niederschlag eines

Gegners oder – wenn man bereits übel zugerichtet wurde – das erfolgreiche Durchstehen einer weiteren Kampfunde.

Solche und dutzende weitere Feinheiten machen »Fight Night Round 4« zum aktuell besten Boxspiel auf dem Markt. Die Präsentation ist filmreif, der Kommentar – wenn gleich nur auf Englisch – höchst professionell und stets mit nützlichen Hintergrundinfos gespickt, auch die Ladezeiten fallen im Vergleich mit »UFC 2009« kaum auf. Hinzu kommen ein solider Charakter-Editor mit netter Videokamera-Funktion, ein fordernder Karrieremodus, hohe Optionsvielfalt sowie die Möglichkeit, sich online die Wangenknochen zu massieren. Wer hier nicht zuschlägt, ist selbst schuld. Sollten sich selbst Sportmuffel und Boxverweigerer mal geben – ist einfach ein tolles Game!

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Benjamin Kratsch: Nach einem halben dutzend Matches gegen Sönke hat's mich gepackt, und das, obwohl ich mit solchen Boxsimulationen bisher nichts anfangen konnte. Muss wohl an der intuitiven Steuerung liegen. Wobei, Grafik und Sound reißen auch ziemlich mit. Ich gebe 8.5.

Fight Night Round 4

GRAFIK

Filmreife Boxermodelle, kaum Clipping-Fehler, 1A-Replay-Modus

9

SOUND

Top Soundtrack, klasse Kommentare, deutsche Bildschirmtexte

8

STEUERUNG

Intuitive Analogstick-Steuerung, gute Einführung

8

Der Champion ist zurück. Und er hat seine Hausaufgaben gemacht!

8.7 von 10

TIGER WOODS PGA TOUR 10

Mit den Meistern auf einem Grün.

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Tiburon

Preis | ab 60 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4

Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren

Erhältlich | 2. Juli 2009

Das nunmehr zwölfte Tiger-Woods-Game greift die altbewährte Technik der Vorgängerspiele auf, bietet aber attraktive neue Funktionen. Auf 16 lizenzierten Plätzen – das schottische Turnberry als einziger Neuzugang – geht's auf die Jagd nach dem besten Handicap. Schläger wählen, Distanz und Richtung definieren, der Abschlag wird mit dem Nach-vorne-Schnalzen des linken Analogsticks eingeleitet. Auf Wunsch kann auch auf eine altmodische Kraftleiste am unteren Bildschirmrand umgeschaltet werden. Kenner kommen sofort mit der Steuerung zurecht, während Anfänger dank umfassendem Coaching und Profi-Tipps einen leichten Einstieg erleben.

ALBATROSS, EAGLE, BIRDIE

Das dynamische Wetter sorgt für noch realere Bedingungen: Hängt die Konsole am Netz, werden die aktuellen Wetterdaten der jeweiligen Golfplätze eingespeist. Selbst der routinierteste Golfer sieht dann sein Par gefährdet, wenn er auf dem Green plötzlich von heftigem Platzregen überrascht wird. Die neue »Charakter Progression«-Funktion ermöglicht es, eigene Spieler zu erstellen, deren Profil auch mit der Live-Vision-Kamera eingefangen werden kann. Das klappt erstaunlich gut. Dieser Charakter kann dann beispielsweise im neuen »Live Tournament«-Modus per Online-Turnier gegen die Spieler der Weltrangliste antreten. Die Daten und Werte der Profis werden dabei – wie mittlerweile üblich bei EA-Sportspielen – wöchentlich aktualisiert. Neben dem massiven Lizenz-Umfang weiß »Tiger Woods PGA Tour 10« aber auch optisch durchweg zu gefallen. Was bleibt, ist sicher kein Hole in one, aber erneut die derzeit beste Golf-Simulation.

Jan Heinrich



Tiger Woods PGA Tour 10

Tiger bleibt wieder deutlich unter dem Par und überzeugt mit Technik und Umfang.

8.3 von 10

Erhältlich | 29. Mai 2009



TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG

Spaßbremse aus der Zukunft.

Als Prolog zum aktuellen Kinofilm dient dieser Third-Person-Shooter. Im Jahre 2016 muss sich John Connor, Anführer der menschlichen Widerstandsbewegung, zusammen mit seinen Verbündeten gegen die Killerdrohnen der künstlichen Intelligenz Skynet beweisen. Doch wer denkt, er bekommt's hier tatsächlich mit überschaubaren Siliziumhirnen zu tun, der irrt. Das neueste T-Spiel bietet nicht mehr als konventionelle Shooter-Elemente, und die sind auf das Nötigste begrenzt: Permanente Grau-Braun-Färbung, unnatürlich wirkende Animationsphasen der Charaktere und ein Deckungssystem, das seinen Nutzen nur schwerlich erfüllt. Dabei sind die Sensenmänner aus Eisen wirklich alles andere als clever unterwegs: Die Blechkumpels bauen sich vor dir auf und ballern permanent aus allen Rohren, lassen sich aber gleichzeitig mit Leichtigkeit flankieren und von hinten ausräuchern. Wie konnten die nur die Menschheit beinahe ausrotten?

MASCHINENSCHADEN

Besonders nervig ist die Tatsache, dass fast alle Kämpfe nach dem gleichen Schema ablaufen: Übertritt man eine unsichtbare Linie, sieht man sich und sein Team darauf mit einer Handvoll bis an die Zähne bewaffneter Killermaschinen konfrontiert. Da hilft nur erneutes Flankieren und die nächste Welle im nächsten Abschnitt auf dieselbe Art und Weise erledigen. Gäh! Neben dem generellen Missionsaufbau, in dem in immer gleichen Szenarien die aus dem Film bekannten Wespen- und Spinnen-Bots monoton den Bildschirm fluten, gibt's zwischendurch aber auch ein paar Rail-Shooting-Einlagen. Dann klemmt sich Connor zusammen mit einem Kollegen an schwere MG- oder Granatwerfer-Geschützstände und muss nahende Terminator-Bikes zu Klump

schießen. Auch wenn man in diesen Abschnitten endlich mal selbst zügellos drauflos feuern darf, wirken sie doch schon nach kurzer Zeit ähnlich eintönig wie die Zu-Fuß-Etappen und bringen tatsächlich nur wenig Abwechslung mit sich.

TEURES BLECH

Generell fühlt man sich einfach zu schnell unterfordert und gelangweilt, Triumphgefühle stellen sich mangels Höhepunkten kaum je ein. Eine erzählerische Komponente – wie im Film – fehlt fast völlig. Am meisten enttäuscht allerdings der Umfang: Vier Stunden, dann sind die zehn Abschnitte auch schon wieder Geschichte. Etwaige Tricks, um den Spieler zu einem erneuten Durchspielen zu animieren, sparen sich die Entwickler völlig. Dank Koop-Modus lässt sich die leidvolle Action auch zu zweit durchstehen, doch überraschenderweise nur offline per geteiltem Bildschirm an einer Konsole. Dabei hätten dem Spiel ein paar Online-Funktionen nicht geschadet: Ein staubtrockener Shooter wie dieser hier ist geradezu für Online-Ranglisten gemacht. Schade eigentlich. Außerdem stehen die Einsparungen, die in diesem Fall ganz offensichtlich an der Produktion gemacht wurden, in keiner Relation zur unverbindlichen Preisempfehlung. Denn Qualität und Umfang rechtfertigen eine Investition von 60 Euro nicht im Geringsten. Auch nicht für Fans.

Jan Heinrich

Wertung

Wie befürchtet: Das hier kann ungefähr so viel wie ein Siliziumhirn ohne Strom.

4.7 von 10

kurz & knapp

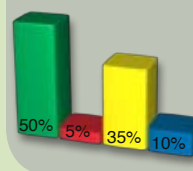
Hersteller | WB Games
Entwickler | Grin
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Eintönige Feuergefechte gegen die Schergen von Skynet.

das ist drin

- Rebellen
- Killer-Bots
- Ruinen
- Überlebenskampf



NIGHT AT THE MUSEUM 2

Garantiert nichts zu lachen!

kurz & knapp

Hersteller | Majesco **Entwickler** | Pipeworks Software
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Jump 'n' Run
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ungeprüft
Erhältlich | 22. Mai 2009 (UK-Import)

Auch dieser – bislang gottlob nur in England veröffentlichte – Bockmist zählt sich zur Riege der Filmlicenz-Umsetzungen. Die Vorlage: der aktuelle Ben-Stiller-Klamauk »Nachts im Museum 2«. In der Haut des Nachtwächters Larry Daley sollen aufständische Museumsbewohner ruhiggestellt werden. Historische Bösewichte wie Al Capone, Napoleon und Ivan der Schreckliche wurden durch die goldene Tafel des Pharaos Ahkmenrah zum Leben erweckt. In der daraus resultierenden Action muss Larry mit Hilfe seines Schlüsselbands auf Regale klettern, Abgründe schwingend überwinden und Gegner verhauen. Selten wechselt die Kamera für reine Hüpf-Abschnitte auch aus der Rücken- in die Seitenansicht. Außerdem kann Larry auf Dinosaurier-Skeletten reiten, mit historischen Flugzeugen durch die Hallen düsen oder mit seiner Taschenlampe leichte Rätsel am Wegesrand lösen.

MUSEUMSREIF

Die Grafik wirkt so, als sei sie von einem acht Jahre alten Grafik-Chip generiert. Auch Gameplay und Level-Design – generell ein Spießbrutenlauf aus Geschicklichkeitsrätseln und leichten Kämpfen – geben sich zwar abwechslungsreich, beinhalten aber zu viele Schon-mal-gesehen-Momente. Zu all dem unterfordert der Schwierigkeitsgrad selbst Fünfjährige. Und während die Musik mit vollem Orchester und tollen Melodien tatsächlich Kinoatmosphäre aufkommen lässt, verpassen die vielen gerenderten Zwischensequenzen genau dieses Ziel: Stocksteif palavern die Charaktere vor sich hin, ohne jeden Witz und Elan. Also Achtung: Verblödungsgefahr! Bloß nicht importieren!

Jan Heinrich



Wertung

Im Gegensatz zum Film bleibt hier der Spaß komplett auf der Strecke.

3.2 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 – 360-Live-Wertung: 8.1! 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!

360 LIVE-
8.1
WERTUNG!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

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

O 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

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

360 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 Sports League	GTA IV, Fallout 3	Gunstar Heroes, Wallace & Gromit, Yosumin Live!, Gel	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

ALLES
GUTE

Drei Jahre Consoles

Lieber spät als nie: Am 16. Mai hat die Consoles Sports League ihren dritten Geburtstag gefeiert. In drei Jahren hat sich aus einem ambitionierten Projekt Europas größte Liga für Konsolen-eSport entwickelt. Aber auch in den letzten 12 Monaten ist viel passiert. Neben neuen Features, um den Spielbetrieb noch komfortabler zu gestalten, hat die Seite der Liga auch ein komplett neues Design spendiert bekommen. Die über 50.000 registrierten Mitglieder haben also immer wieder Grund zur Freude. Da kommt es gerade recht,

» Vom ambitionierten Projekt zur größten Liga für Konsolen-eSport in Europa. «

dass gleichzeitig eine Turnierserie mit einem Preisgeld von insgesamt 2.000 Euro startet. Was wird gespielt? In »Call of Duty 4«, »Fifa 09«, »GoW 2«, »Halo 3« und »Street Fighter IV« geht es in die virtuellen Arenen. Die Besonderheit: Sämtliche Turniere laufen auf EU-Ebene. Die Gewinner gibt es in einer der kommenden Ausgaben. Wir wünschen viel Spaß und Erfolg und noch viele spannende Matches!



Die Mecker-Ecke PANTOMIMEN- SIMULATOR

Wow, die E3 ist nun also vorbei und im Vorfeld wurde wirklich nicht zu viel versprochen. Da hat sich zum vergleichsweise langweiligen Vorjahr wirklich einiges getan. Endlich standen mal wieder die Spiele im Vordergrund, weniger die hohlen PR-Parolen. »Splinter Cell: Conviction« sieht hervorragend aus. In Sachen »Alan Wake« stellen sich mir schon jetzt die Nackenhaare vor Spannung auf. Und Peter Molyneux' Technik-Demo »Milo«? Irgendwie gruselig, aber auch spannend. Wenn da nicht diese eine Ankündigung wäre...

ZAPPEL-PHILIPP

Die Rede ist von »Projekt Natal«. Alle, die diese Ecke schon länger verfolgen, wissen, was ich von dem Konzept, vor dem Bildschirm rumzuhampeln, halte. »Du bist der Controller« prangt da ein Schriftzug im passenden Werbefilmchen. Vielleicht will ich der aber gar nicht sein, sondern mich lieber auf der Couch fläzen und nach einem harten Tag im Büro einfach nur ausspannen? Oder ich will mein Rennspiel mit einem dazu passenden Lenkrad spielen und nicht mit widerstandsloser Luft. Davon abgesehen bin ich nicht derjenige, der gern vor dem Fernseher rumspringt wie ein Affe auf LSD. Außerdem würde ich es mit meiner Tollpatschigkeit wohl sofort schaffen, meinen Fernseher umzuschmeißen und die restliche Einrichtung zu demolieren.

KEINE PANIK?

Wie gut also, dass das Stück Hardware deutlich mehr drauf hat als nur die Produktion sinnloser Hamelei. Das Teil merkt per Gesichtserkennung, wer ich bin

und lässt mich per Spracherkennung das Dashboard steuern. Diese Kombination könnte durchaus interessante Aspekte für zukünftige Rollenspiele bieten, wenn's denn von den Entwicklern dort draußen mit mehr Cleverness eingesetzt wird als bisher die Live-Vision-Kamera, die Ähnliches ja eigentlich ebenfalls draufhaben sollte. Mein Statement zu »Projekt Natal«: wird wohl mehr als eine simple Erweiterung des »Eye Toy«-Konzepts. Aber bitte, liebe Entwickler, denkt an die faulen Videospieler im Lande, wie ich einer bin. Wir wollen unser Hobby zur Entspannung behalten und nicht zur körperlichen Ertüchtigung. Dazu gehe ich im Sommer nämlich lieber nach draußen, anstatt vor meiner 360 herumzulungern...



BIO

NAME/ Nicholas Buracas
SCHON GEWUSST?

Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und hat beim Zocken schon seine eigene Sitzkuhle ins Sofa gemacht.

interview

UNTER VIER
AUGEN MIT

Rambo vom Clan
Shooter Zocker



NAME | Alex Vogel **ALTER |** 16
BERUF | Fachinformatiker **WOHNORT |** Nürnberg
AUFGABE IM CLAN | Clan-Leader
WEBSEITE | <http://www.sz-clan07.de/gg>

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

Alex Vogel: Es passierte am 14. November 2007 bei meinem Praktikum. Dort war ein Kumpel von mir als Azubi angestellt, wir haben viel über Videogames und so weiter gesprochen. Dabei kamen wir auf seine Clan-Webseite. Er erzählte, wie es bei ihnen so ablief und dass es einfach geil sei, einen Clan zu haben. Es ging dann alles sehr schnell und spontan, als ich mich dann entschied, einen Clan zu gründen. Unser Name »Shooter Zocker« ist ziemlich einfach... aber einmalig. Ich überlegte nicht lange und machte ihn offiziell.

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

AV: Es ist so, dass wir ein eher kleiner Clan sind, was auch gut so ist. Wenn wir Anfragen bekommen, bieten wir meistens ein Probetraining an, ob es dem potenziellen neuen Mitglied überhaupt Spaß macht. Natürlich muss der Kandidat auch das Glück haben, dass wir überhaupt einen Neuzugang benötigen. Wir haben mit Absicht pro Squad maximal sechs Member, damit jeder zum Zocken kommt und nicht immer einer oder mehrere pausieren müssen.

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

AV: Wir bestehen derzeit aus einem »Halo 3«- und einem »GoW 2«-Squad. Das »Halo 3«-Squad trifft sich zweimal pro Woche zum Training, wobei es auch am Wochenende öfters zusammen aus Spaß zockt. Die »GoW 2«-Truppe trainiert wegen der Consoles-Ladder-Teilnahme dreimal pro Woche. Aber auch die Jungs treffen sich so zwei-, dreimal pro Woche zum puren Fun-Zocken.

360 Live: Wo seht ihr die Konsolen-eSportler-Szene in zwei bis drei Jahren?

AV: Eine schwierige Frage. Unserer Ansicht nach wird es aber wohl so aussehen, dass speziell große Titel wie »Call of Duty«, »Halo« oder »GoW« definitiv in Sachen Teilnehmerzahl weiterhin stark anwachsen werden, sofern die Anzahl an Laddern pro Spiel stimmt. Die kleineren Titel werden hingegen kaum – wenn überhaupt – eine Chance haben, sich langfristig zu halten.



✖ GTA

THE BALLAD OF GAY TONY

Im Herbst steht sie also an, die zweite Download-Episode für »GTA IV«. Diesmal verändert sich der Fokus erneut, weg vom rauen Biker-Leben in »The Lost and Damned« hin zum glamourösen Nachtleben von Liberty City.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines gewissen Luis Lopez, seines Zeichens Teilzeitverbrecher und Vollzeitassistent des mächtigen Nachtclubbesitzers Tony Prince, dessen Spitzname »Gay Tony« für den Untertitel der Episode sorgt. Luis wird nicht nur mit unterschiedlicher Gesinnung von Familie und Freunden zu kämpfen haben, sondern auch mit der Ungewissheit, wer von

denen ihn nur betrügt. Denn eines ist sicher: In dieser Welt hat jeder seinen Preis. Schade, dass es bis zum Redaktionsschluss noch kein Bildmaterial gab, weshalb wir uns an dieser Stelle mit einem Schnappschuss aus dem Hauptspiel begnügen. Der Download wird 1.600 Punkte kosten. Wer »The Lost and Damned« noch nicht besitzt oder schlichtweg keinen Online-Zugang hat, wird sich auch das zeitgleich erscheinende »Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City« kaufen können. Das enthält dann beide Episoden auf einer Disk, und dafür wird dann nicht einmal das Hauptspiel benötigt.



✖ TURNIER-BERICHT

BIONISCHE HERAUSFORDERUNG

Zusammen mit Capcom veranstaltet die Consoles Sports League vom 1. Juli bis zum 1. August die »Bionic Commando Challenge«. Das Ganze wird ein Free-for-All-Turnier, sprich drei bis sechs Teilnehmer kämpfen zweimal pro Woche im Modus Deathmatch um Punkte. Wer zum Schluss die meisten hat, gewinnt und erringt neben Ruhm und Ehre auch einen der vielen Sachpreise.

AUF WIEDERSEHEN, UNDERCOVER!

Jetzt ist es also offiziell: Auch der »Need for Speed: Undercover«-Bereich in der Consoles Sports League muss aufgrund mangelnder Beteiligung weichen. Trotzdem konnte man zum »Good Bye Cup« ein paar Leute auf die Rennstrecke locken. Am Ende konnte sich NXG Sephirus auf den ersten Platz fahren, dicht gefolgt von atbiochewberlin. Auf Platz Drei schaffte es schließlich oNyX I Showtek. Gratulation an die Sieger!

MEHR FALLOUT 3

Preis | je 800

Hersteller | Bethesda

Nach den bisherigen drei Download-Paketen stehen nochmals zwei weitere zum postapokalyptischen Rollenspiel an. Den Anfang macht »Point Lookout«, das den Helden in eine neue Sumpflandschaft bringt, die nicht nur mit frischen Quests gefüllt ist, sondern auch mit Hinterwäldler-Mutanten. Der Download für 800 Punkte sollte zur Drucklegung bereits verfügbar sein. Ende Juli erscheint dann »Mothership Zeta«, das den Spieler eine Entführung durch Außerirdische erleben lässt. Schafft man es, aus den Fängen der Invasoren zu entkommen? Auch für diesen Download werden 800 Punkte fällig. Das ist schon etwas ärgerlich, wenn man bedenkt, dass für alle erschienenen Episoden zusammen 4.000 Punkte aufgerufen werden, gut 47 Euro also. Für alle, die bisher weder Downloads noch »Fallout 3« besitzen, gibt's im Oktober ein deutlich lukrativeres Angebot: Die »Fallout 3: Game of the Year Edition« wird alle bisher erschienenen Inhalte zu einem Preis von 60 Euro bieten.



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!

WALLACE & GROMIT: GRAND ADVENTURES EPISODE 1

Preis | 800 **Hersteller** | Telltale Games **Schwierigkeit** | leicht

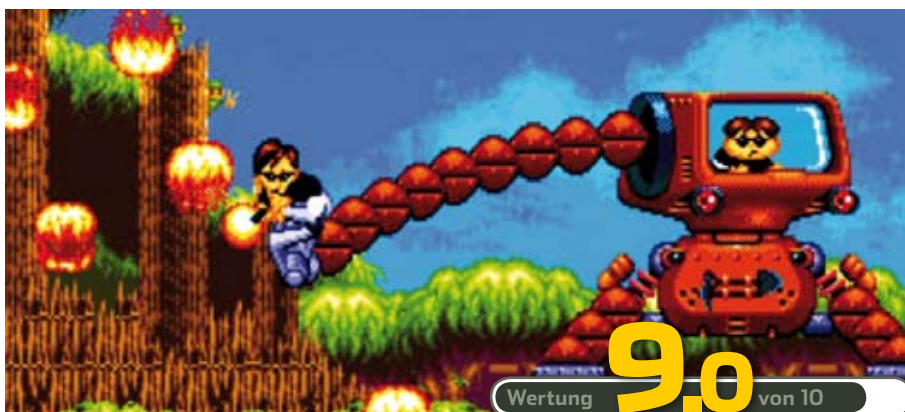
Klassische Abenteuer-Spiele sind im Konsolenbereich rar. Seit Ende Mai ändern zwei Knetfiguren aus dem englischen Städtchen Wigan diesen Zustand. Die Rede ist natürlich vom schrulligen Erfinder Wallace und seinem stummen Hund Gromit. Worum geht's? Wallace ist pleite und muss an Geld kommen. Lange Rede, kurzer Sinn, er muss dem örtlichen Gemischtwarenhändler eine riesige Honiglieferung beschaffen. Auf dem Weg dorthin muss Gromit Wallace erst mal mit seltsamen Maschinen Frühstück machen, während dieser anschließend »Futter« für die Bienen aufreiben muss. Ergo sucht man Objekte, kombiniert sie und löst simple Kombinations-Rätsel. Die Bedienung? Zappelig und unlogisch. Oft wählt man – per rechten Stick – wahllos Objekte und hofft das Beste. Die Grafik kommt der Vorlage nahe, selbst wenn ruckende Bilder den Eindruck stören. Fans haben sicher Spaß dran, schon wegen des typisch trockenen Humors. Leider sind die Dialoge nur mit Untertiteln eingedeutscht.



GUNSTAR HEROES

Preis | 400 **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | schwer

Segas aktuelle Disk-Compilation »Sega Mega Drive Ultimate Collection« ist ein tolles Paket, gar keine Frage. Aber ein Kracher von Segas bester Konsole fehlt: »Gunstar Heroes«. Die 2D-Actiongranate des japanischen Kultentwicklers Treasure ist Anfang Juni immerhin als günstiger Download erschienen. Das Spielprinzip? So simpel wie genial: Ein bis zwei Spieler hüpfen, schießen und schlagen sich durch sieben stellenweise in mehrere Richtungen scrollende 2D-Levels. Getragen wird das brutal schnelle und bunte Erlebnis von einer unüberschaubaren Flut an teils bildschirmfüllenden Zwischen- und Endgegnern. Spielt sich trotz des herausfordernden Schwierigkeitsgrades heute noch so toll wie vor 16 Jahren. Die Grafik bleibt bis auf den – zum Glück abschaltbaren – Weichzeichner-Filter dem Original treu. Die wohl beste Neuerung: Der Koop-Modus ist auf Wunsch an einer Konsole oder via Xbox Live spielbar. Für 400 Punkte? Pflichtdownload!



YOSUMIN! LIVE

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

An Puzzle-Spielen herrscht wahrlich kein Mangel auf Xbox Live Arcade. Nun schlägt es eine weitere Spielerei aus Fernost auf die heimischen Festplatten. Dieser Neuzugang macht jedoch einiges anders als die diversen »Tetris«- und »Bejeweled«-Varianten. Statt Blöcke zu ordnen, muss der Spieler hier das große Ganze im Auge behalten: Vier gleichfarbige Yosumin-Steinchen müssen ein Rechteck ergeben, je größer, desto mehr Punkte hagelt es aufs Konto. Um eine Stufe zu schaffen, muss eine bestimmte Anzahl von ihnen gelöscht werden. Ist anfangs recht einfach, wird im Verlauf ziemlich knifflig. Macht speziell im Mehrspieler-Modus an einer Konsole oder online Laune, wo sich die beiden Kontrahenten gegenseitig durchs Löschen die Zeit klauen. Kann man sich geben!



GEL

Preis | 800 **Hersteller** | Gastronom Studios

Schwierigkeit | mittel

Dieser Knobelspaß wirkt wie eine Mischung aus »Bomberman« und »Bust-a-Move«: Langnasige Gel-Aliens tummeln sich auf einem schachbrettartigen Spielfeld. Dort können sie farbige Gel-Klumpen aufheben und bewegen. Eine Viererkombination gleichfarbiger Quader löst sich auf. Auch Kettenreaktionen sind möglich, was für einen Punktehagel sorgt. Auf dieser simplen, aber süchtig machenden Mechanik basieren drei grundverschiedene Spiel-Modi: während sich Puzzle und Action auch zu zweit kooperativ spielen lassen, ist im Kampf-Modus Party angesagt: Bis zu vier Spieler können in der bildschirmgroßen Arena gegeneinander antreten, auch online. Definitiv spaßig! Eigentlich eine Ansammlung genialer Ideen, wären da nicht die einschläfernde Musik und die etwas lieblose Präsentation.



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 Sports League. Mitmachen und selbst die Tabelle erobern auf www.360-live.de und www.consoles.net.

FIFA 09

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	EnRo Goalgetter	▲	1498	288
2	EnRo Torevernichter	▲	1437	97
3	kENVELO	▲	1367	196
4	EnRo Niki	▲	1353	85
5	Czech	▼	1350	115



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	HD SoNnYHell	●	1266	26
2	MaYo	●	1198	10
3	P4N1C	●	1176	13
4	Whizkid	▲	1162	10
5	ISHINY	▲	1071	3

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	dzs.beyerdynamic. GENE7iX	▲	1185	9
2	Team zeTa	▲	1155	11
3	xX Delta Squad	▲	1046	8
4	GoW -- STARS. FaNaTiX	▲	1038	5
5	Xcite.Immortal	▲	1032	3

CALL OF DUTY 4

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

	Team		Punkte	Matches
1	WoH.COD 4	▲	1440	56
2	VirtualSports. Classic	▲	1193	10
3	eXR.eXeCuTioN StYlE V3	▲	1156	16
4	ABK Fahrenheit	▲	1117	26
5	Faces of Death	▲	1078	3



STREET FIGHTER IV

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

	Spieler		Punkte	Matches
1	sh1Nd	●	1326	23
2	Siamkusa	●	1219	12
3	PureTool	●	1184	25
4	Bakuyaku	▲	1139	6
5	Luffy	●	1132	41



UFC 2009 UNDISPUTED

Die UFC ist scheinbar auch in der Consoles Sports League beliebt. Hier die besten Kämpfer der Halbschwergewichts-Ladder:

	Spieler		Punkte	Matches
1	planB M i z z	●	1158	8
2	Vv o vV a	●	1122	9
3	MuTen	●	1094	7
4	Dantespada88	●	1073	4
5	Be3p	●	1044	4

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

AKTION GLEICH REAKTION

Qualität auf dem absteigenden Ast?

Jede Bewegung hat eine Gegenbewegung zur Folge: Der konservativen Generation der Fünfziger etwa folgten die freizügigen 68er. Die weiten Baggy-Hosen der Neunziger wurden durch enge Röhrenhosen abgelöst. Ob die Entwicklungen dabei als positiv zu beurteilen sind, sei dahingestellt. Eines ist jedoch sicher: In der Mitte treffen sich die Extreme wohl nie. Gleiches zeichnet sich für die Videospielindustrie ab. Wer früher als Nerd oder als Core-Gamer bezeichnet wurde, konnte sich herablassender Blicke zwar sicher sein, lieferte allerdings den Nährboden für die Videospielindustrie und wurde von dieser entsprechend beliefert. Das Ergebnis waren Titel mit einer oftmals langen Eingewöhnungsphase, etlichen Stunden Spielzeit und durchdachten Handlungssträngen. Heute kümmern sich viele Entwickler angesichts der steigenden Anzahl an Gelegenheitsspielern nur noch darum, möglichst einfach strukturierte Titel zu entwerfen, denen es im Vergleich zu früher deutlich an Tiefgang fehlt. Die spannende Frage dabei ist, woran liegt das? Sind die Core-Gamer von einst überhaupt noch daran interessiert, sich mit komplexen Spielmechaniken und langatmigen Karrieremodi auseinanderzusetzen? Sind sie vielleicht gereift? Haben sie sich gar dem Erwachsenendasein verschrieben, dem es im Allgemeinen an Zeit und Geduld mangelt? Und ist die neue Core-Gamer-Generation vielleicht gar nicht mehr in der Lage, die qualitativen Mängel festzustellen, denen sie oftmals ausgesetzt ist? Weil diese sowieso immer mehr zur Randgruppe gehört, werden die Wünsche der Basis möglicherweise kaum noch an Bedeutung gewinnen, bis... Ja, bis sich endlich wieder eine Gegenbewegung abzeichnet und die Menschen eine neue Richtung einschlagen. Eine Richtung, die dem Core-Gamer von damals bestimmt gefallen würde: Endlich wird wieder mehr Wert auf Qualität gesetzt und die Spielmechanik herausfordernder. Ob dies Wunschenken ist, bleibt abzuwarten...

Philipp Oppermann



RED FACTION: GUERRILLA

Wie bei so vielen Spielen mit offener Spielwelt, dürfte auch bei »Red Faction: Guerrilla« einige Zeit vergehen, bis man die vollen 1.000 Punkte erreicht. Speziell die 23 Mehrspieler-Erfolge sind fiese Zeitfresser. Wer sich eingehend mit dem Einzelspieler-Modus befasst, kann sich aber immerhin noch über 580 Punkte freuen. Allerdings nur, wenn er sämtliche Regionen des Mars befreit hat und sich den Bestzeiten aller Herausforderungen gestellt hat. Wer sich jedoch leichte 50 Gamerpoints verdienen möchte, sollte nach beendeter Kampagne ein Online-Match beenden. Wenn im Team ebenfalls jemand die Kampagne geschafft hat, wird der »Red Faction Member«-Erfolg freigeschaltet. Wer viel Geduld hat, kann sich also fast ganz ohne Mehrspieler 630 Punkte erspielen.

Kampagne mit allen Herausforderungen und Geheimnissen beenden:	580
Mit anderen Kampagnen-Beender online spielen:	50

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 630

VIRTUA TENNIS 2009

Du bist bereits Gamerscore-Meister in »Virtua Tennis 3«? Dann solltest du mit den Erfolgen in »Virtua Tennis 2009« keine größeren Probleme haben. Auch diesmal sind alle 50 Erfolge gut über alle Facetten des Spiels verteilt. Die Punkte für bestimmte Schlagaktionen ergeben sich bei Vielspielern letztendlich wie von selbst. Schwierig sind diesmal abermals alle Gold-Medaillen im Spiel zu gewinnen, auch in der Trainings-Akademie. Wer das bereits bei »Virtua Tennis 3« geschafft hat, wird es aber auch diesmal hinbekommen.



Im World Tour Modus Nummer eins unter Amateuren werden:	30
Im World-Tour-Modus Profispieler werden:	40
Im World-Tour-Modus den Davis oder Fed Cup gewinnen:	30
Im World-Tour Modus 10 Ranglistenspiele beenden:	20
Alle männlichen Spieler bezwingen:	20
Alle weiblichen Spieler bezwingen:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 160

CABELA'S DANGEROUS ADVENTURES

Dieses äußerst »spannende« Jagdspiel kommt mit insgesamt 21 Erfolgen daher. Neun davon sind geheim, die gibt's aber alle für das Erreichen aller Missionsziele in den jeweiligen Gebieten. Dafür winken 135 Punkte. Wer weitere 150 haben möchte, sollte die zehn Karriere-Missionen auf »Schwer« beenden. Wer dabei noch 15 Giftschlangen erlegt und zehn Bienenstöcke demoliert, bekommt weitere 40.



Die Karriere auf »Schwer« beenden:	150
Alle Haupt-Missionen erfüllen:	135
Alle Bonus-Missionen erfüllen:	50
Zehn Bienenstöcke zerstören:	20
15 Giftschlangen erledigen:	20

GAMERSCORE LEICHT GEMACHT: 375

games™

games™

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

E3 SPEZIAL

20 SEITEN / ÜBER 40 SPIELE

Mass Effect 2, Assassin's Creed 2, Blur, Saboteur,
Modern Warfare 2, Bad Company 2, Dead Rising 2

DOPPELT GEPRÜFT!

THE SIMS 3 ANNO 1404

Darum musst du beides spielen!

SCHON GETESTET

GHOSTBUSTERS

Schleimig schön, irre witzig. Haut
selbst den Marshmallow-Mann um!

EXKLUSIV-PREVIEW
UND POSTER

DIVINITY 2 EGO DRACONIS

Rollenspiel-Spektakel: Werde
zum Drachen, grill deine Feinde

SKANDAL-REPORT

GROSSES RETRO-STERBEN

Datenverfall bedroht Spielekultur.
So rettst du Pong und Pacman!

- RED FACTION: GUERRILLA - 4 SEITEN TEST
- DISCWORLD IM RETRO-RÜCKBLICK
- PROTOTYPE: DER TEST!
- FEATURE: DIE MACHT VON SPIELETESTS

- THE CONDUIT: DIE WII-SHOOTER-SENSATION!
- STAR OCEAN: THE LAST HOPE - IM TEST
- INFAMOUS: DIE PS-ÜBERRASCHUNG GETESTET
- VIRTUA TENNIS 2009 IM LESERTEST

- PUNCH-OUT!! KLOPPEN MIT WITZ
- TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG - SCHROTTREIF!
- COLIN MCRAE: DIRT 2
- DARKSIDERS: WRATH OF WAR



JETZT AM KIOSK!

games™

DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

www.games-tm.de



DER DUKE UND DU!

Warum wir den Duke vermissen...

Der Duke war unbesiegbar. Aliens, Schweinesoldaten, fliegende Tentakel-Hirnmonster – drauf geschossen! Doch jetzt ist die Entwicklung seines neuesten Ego-Shooters gestoppt – nach rekordverdächtigen zwölf Jahren. Wie's kam, wie's weitergeht...

Das ist der Duke, wie wir ihn lieben. Ein Kerl, der selbst Schwarzenegger und Vin Diesel auf die Stiefel spuckt. Ein blondes Muskelpaket, das Aliens in den Arsch tritt, um's mal mit seinen Worten zu sagen. Halt ein Typ aus Stahl und Nitroglyzerin, stets einen lockeren Spruch auf den Lippen und vollbusige Chicas im Arm – Duke Nukem! Viele Action-Helden haben große Waffen, doch er hat die größten. Maschinengewehre? Er ballert aus einer dreiläufigen Maschinenkanone, und wenn das Opfer am Boden liegt, tritt er mit seinem Stiefel, Größe 45, nach. Das hat er 1996 das erste Mal so richtig kompromisslos getan, in seinem ersten 3D-Ego-Shooter. Seitdem haben wir ihn ins Herz geschlossen. Denn kein anderer ist so hart, fies, böse und gemein – und kriegt doch alle Weiber rum.

Damit soll's jetzt wirklich vorbei sein? Wirklich nie mehr Duke? Der amerikanische Duke-Erfinder 3D Realms hat die meisten seiner Mitarbeiter entlassen müssen. »Duke Nukem Forever« hätte das letzte große Werk sein sollen. Zwölf Jahre Entwicklungszeit – und jetzt alles aus?

THIS REALLY PISSSES ME OFF!

Ob das Projekt noch zu retten ist, auf die Frage können nicht mal »Duke«-Erfinder George Broussard und 3D-Realms-Chef Scott Miller eine konkrete Antwort

geben. Beide schweigen sich aus, kommentieren das weitere Schicksal des Projekts nicht konkret. Doch wie es zum Scheitern kommen konnte, dafür gibt es reichlich Anhaltspunkte. So wie es aussieht, war »Duke Nukem Forever« von Anfang an Chaos pur. »Let god sort 'em out«, war wohl die Devise. Planlos – scheint es – hat das Team vor sich hin entwickelt. Hier etwas programmiert, da ein Level designt, Kniffe ausprobiert und eingebaut, was abgefahren und cool wirkt. Doch ohne zu testen, ob auch alles funktioniert – ob der wilde Mix ineinandergreift. Das zeigt schon 1998 der erste veröffentlichte Trailer. Physikspielereien, zerstörbare Umgebungen, gigantische Explosionen – das alles war zu dieser Zeit noch vollkommenes Neuland. Kein Wunder, dass das Gezeigte jeden Betrachter faszinierte. Denn zweifelsohne war das, was 3D Realms aus der bis dahin genutzten »Quake 2«-Engine herausholte, einfach überwältigend. Wie heute vermutet wird, findet sich hier eine der Ursachen für das Scheitern des ersten Versuchs: Zu sehr konzentriert sich das Team auf witzige und verspielte Elemente und vernachlässigt dabei das Gameplay, das Geschehen und die Levelstruktur. Story, Hintergrundgeschichte? Davon war nie die Rede. Da überrascht es rückblickend auch nicht, dass sich das Entwicklerteam mit dem

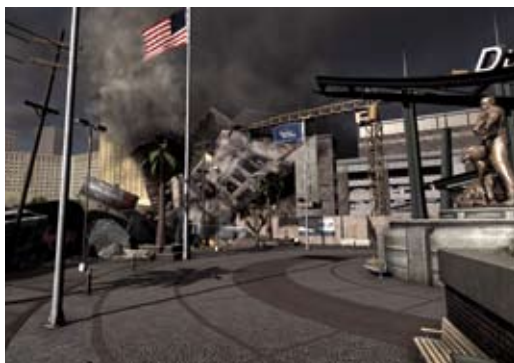
offensichtlich nur vage vorhandenen Konzept festfuhr, welches Scott Miller jedoch stets mit »revolutionärem Design« umschrieb. Lange Zeit ist dann nichts von 3D Realms zu hören; nur Gerüchte über Technikprobleme und angebliche Design-Änderungen huschen durch verschiedene Foren und Magazine. Doch nach einem Wechsel zur »Unreal«-Engine und der Veröffentlichung des legendären 2001er-Trailers auf der Spielemesse E3, wagt 3D Realms einen Schritt, der bei Fans und Fachpublikum Kopfschütteln auslöst: Im Jahr 2002 wird massenhaft Personal eingestellt. Ganze Bataillone von Programmierern und Grafikern strömen ins Studio. Das bisherige »Duke Nukem«-Team kommt nämlich nicht weiter. Ein Neuanfang wird gemacht. Zu diesem Zeitpunkt hatte das Spiel schon längst Kultstatus erreicht. Vor allem, da »Duke Nukem Forever« als Dauer-Preisträger des Vaporware-Awards des Kultmagazins »Wired« auftrumpfte – ein Preis für Technik und Software, die zwar angekündigt ist, deren Erscheinen aber ausbleibt. Sechsmal landet das Spiel auf

» Wir haben's verbockt. Wir haben alles weggeworfen und neu begonnen. «

George Broussard, Chefentwickler, 3D Realms

STIMMEN AUS DEM
360-LIVE-FORUM:

CFG Markus: »Ich denke schon, dass Duke Nukem Forever kommen wird. Die Frage ist nur, wann.« **Dodge_charger:** »Ich hatte mich so auf Duke Nukem schichte findet ein Ende – ohne gute Pointe.« **xPh03n1Xx GT:** »Das ist schon nicht mehr lustig, sondern traurig.« **Webster:** »Der Duke kommt schon noch



Viel hat sich seit der Ankündigung des Spiels in den 90er-Jahren getan. Vor allem grafisch ist nun weit mehr möglich...

Platz 1 und bekommt 2003 einen Preis für sein »Lebenswerk«. Als der Titel irgendwann aus der Liste verschwinden soll, kommt es zur Revolte unter den Fans. Sogar 3D Realms meldet sich zu Wort, bestätigt, dass immer noch am neuen Duke-Game gearbeitet wird.

AND I THOUGHT 10 GUNS WERE HARD TO CARRY!

Heute geht George Broussard mit sich ins Gericht: »Wir haben's verbock't«, sagt er im Rückblick, »wir haben alles weggeworfen und neu begonnen.« Dabei scheint das Team 2007 auf dem richtigen Weg. »Duke Nukem Forever« soll die Latte hoch legen. Wie jetzt veröffentlichte Bilder, Spielszenen und Zeichnungen zeigen, waren und sind Fahrsequenzen enthalten, Level so verschieden wie nur irgend möglich: von Las Vegas über Militärbasen durch verlassene Wild-West-Wüstenstädte, geheime Forschungseinrichtungen, Abwasserkanäle und Minenschächte. Und natürlich unzählige abgefahrene Gegner und Bosse: die bekannten Schweinesoldaten, schwebende Gehirne mit Tentakeln – die Oktabrains –, gepanzerte außerirdische Muskelpakete und haushohe Roboter-Aliens. Das alles gepaart mit abstrusem Humor und Sprüchen wie: »Your face. Your ass. What's the difference?« Dazu kommen Babes mit ordentlich Holz vor der Hütte – von Spielereien, wie dem Verschicken von Emails aus dem Spiel heraus, ganz zu schweigen. Kein Wunder also, dass 3D Realms so lange entwickelt hat. Die »Unreal«-Engine war niemals für so etwas vorgesehen. Was letztlich als technischer Unterbau gedient hat, soll so gar nichts mehr mit der ursprünglichen Engine zu tun gehabt haben. Doch

Das Spiel sollte nicht nur ein Ego-Shooter werden: Ebenso waren Fahrpassagen und ein wilder Ritt in einer Bergbaulore eingeplant.



was wird nun mit »Duke Nukem Forever«? Mancher Fan hat die Hoffnung derweil entnervt aufgegeben, versucht sich damit abzufinden, dass der Duke wohl nie auf seiner Xbox 360, seiner Playstation 3 oder dem PC einschlagen wird. Doch das Ende ist noch nicht gekommen. Denn wie George Broussard erklärt, ist 3D Realms nicht endgültig geschlossen. »Wir müssen leider bestätigen, dass das Entwicklerteam von Duke Nukem Forever am 6. Mai entlassen wurde«, sagt er. »Duke«-Spiele wird es aber weiter geben. Auch »Duke Nukem Forever«? Das lässt der Entwickler offen. Hersteller Take-Two jedenfalls versucht einen Erhalt, möchte das Ganze anderweitig fertigstellen lassen. So oder so: Der Duke ist nicht tot – er lebt weiter, zumindest in unseren Gedanken und in der Furcht seiner Gegner.

Michael Förtsch



Ursprünglich als reines PC-Spiel geplant, sollte »Duke Nukem Forever« auch für Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen.

MEHR ALS NUR EIN SPIEL

Der Pop-Duke

Mittlerweile ist »Duke Nukem Forever« mehr als nur ein Videospiel, es ist Teil der Popkultur und ein Running-Gag unter Entwicklern und Spielern. Und das nicht nur wegen Dukes Sprüchen: »I'm looking good!« und Ähnliches füllt ganze Webseiten. Die Macher der Ballerspiel-Reihe »Serious Sam« haben den Duke in ihren Spielen mehrmals auf die Schippe genommen und gewürdigt. Auch zahlreiche Internetseiten widmen sich 3D Realms ewigem Sinn für Satire und Zynismus. Die Seite duke.a-13.net listet etwa zahlreiche Ereignisse auf, die während der Arbeiten an »DNF« stattfanden: beispielsweise die Entwicklung von DSL-Internet, das Entstehen aller drei Star-Wars-Prequels, Britney Spears' gesamte Musikkariere und, und, und. Ach ja, selbst die Entwicklung der Atombombe ging schneller vonstatten als die des vierten »Duke Nukem«-Spiels.



DER DUKE UND DAS BABE

Gastbeitrag im Redaktions-Blog

Nur auf blog.360-live.de: Claudia Rieflin ist PR- und Marketingfachfrau. Im Jahr 1996 hat sie für den Spiele-Hersteller CDV gearbeitet und die Entwickler des Dukes besucht. Ein Erlebnis, das sie nie vergessen wird. Exklusiv für 360 Live schreibt sie im Gast-Blog darüber, wie sie bei einem Besuch von 3D Realms – damals noch Apogee – in Texas Verträge abschließen sollte, die CDV die Vertriebsrechte an »Duke Nukem 3D« sichern. Doch es läuft anders als geplant: »Der Kerl im Shirt war George Broussard. Er packte mich und mein Gepäck in einen ungesund großen Jeep mit eingebauter Tankstelle und gab Gas. Hinter mir schepperte es gefährlich. Bei der nächsten roten Ampel rappelte es hinten wieder gefährlich. Meine Neugierde war nun geweckt und ich drehte mich um ...« Wissen wollen, wie's weitergeht? Nur im Blog auf www.360-live.de!



Diskutier mit!
www.360-live.de

Forever gefreut, dann war wohl die Warterei umsonst.« **DesasterMaster:** »Meine Meinung: Der längste Witz der Spielegeschichte irgendwann. Wäre ja sonst der größte Witz überhaupt!« **DerSpieler187:** »Der Duke ist jetzt und für immer tot – und gut ist!«

360 LIVE LESERPOST



Wir haben es immer geahnt: Die brütende Hitze hält absolut niemanden davon ab, uns mit frischem Lob, neuer Kritik, dringenden Anfragen und ausgemachtem Blödsinn zu bombardieren. Daher frisch aus dem Luftschutzbunker der Redaktion: die Leserpost. Los geht's...



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

DIE VORLETZTE AUSABE...

Ein paar Worte zu eurer vorletzten Ausgabe: das beste Heft, seit ich euer Magazin kaufe. Dickes Lob! Vor allem der Kaufberater wird Leuten helfen, die sich nicht so gut auskennen. Eine Frage hätte ich aber noch: Wie kommt der Status eines Spiels zustande? Zum Beispiel steht bei »Risen«, es sei zu 40 Prozent komplett und Ende 2009 erhältlich, bei »Saboteur« steht hingegen was von 65 Prozent, soll aber auch Ende 2009 erscheinen? eXist, im Forum

Richard: Der Status eines Spieles beruht auf einer Mischung aus Herstellerangaben und Erfahrungswerten. Im Prinzip rechnen wir die Faktoren zusammen: Wie viele Level gibt es bereits, wie vollständig sind die Spielelemente schon ausgeprägt? Welche Dinge sind angekündigt, fehlen aber noch? Wie oft wurde das Spiel bereits verschoben? Wie groß ist das Entwicklerteam und Ähnliches. Wichtig ist das Genre. Ein aufwändiges Rollenspiel beispielsweise kann technisch komplett sein, braucht dann aber immer noch sehr viel Balancing gegen Ende der Entwicklung. Deshalb schätzen wir »Risen« als weniger komplett ein, selbst wenn es relativ zeitnah zu »Saboteur« erscheint. Im Übrigen kann Ende 2009 sowohl Mitte September bedeuten als auch Mitte Dezember. Das fließt ebenso in unsere Einschätzung ein.

UND NOCH EIN NACHZÜGLER...

Also ich finde das neue Heft echt klasse, muss ich sagen. Besonders hat mir das Extra-Heft gefallen. Habe mir

aufgrund des Extra-Hefts »Riddick« gekauft. Also für Einsteiger ist dieses Heft echt Gold wert, finde ich, weil man alles nachschlagen kann, wenn man sich mal nicht sicher sein sollte. Das Cover gefällt mir jetzt auch wesentlich besser, und der Bericht zu »Call of Juarez« war einfach super und hat Lust auf mehr gemacht. Marky Darcy, im Forum
Moritz: Etwas zartere Gemüter würden bei so vielen positiven Worten doch glatt erröten. Zum Glück sind wir kritikempfindlich und lobresistent. Oder war's umgekehrt? Egal, wir freuen uns für jeden zufriedenen Leser, zumal der Kaufberater eine ganze Menge Arbeit gemacht hat. Schön, wenn es sich am Ende doch gelohnt hat.

MANGELWARE

Auch wenn's nicht wirklich hier reinpasst. Bei uns bekommt man euer Magazin kaum noch zu kaufen. Ich muss es immer mitbestellen lassen, wenn ich eins möchte. Ich werde, denke ich, auch mal mit einem Abo liebäugeln, aber ich warte noch auf das perfekte Spiel als Prämie. Übrigens: Die Assassin's-Creed-Seiten in der aktuellen Ausgabe sind echt top und stechen förmlich heraus! DarkWater, im Forum

Sönke: Na klar passt deine Klage hier rein. Das mit dem fehlenden Heft am Kiosk ist zwar ärgerlich, aber auch für dich gilt: Nenne uns den Ort und den Namen des Geschäftes, und wir werden versuchen, diesen unhaltbaren Zustand abzustellen. Außerdem kannst du deinen Zeitschriftenhändler bitten, das Heft regelmäßig für dich zu bestellen – er wird deine Bitte

nicht ablehnen. Am besten und preiswertesten klappt es aber immer noch mit einem Abo!

AUSNAHMEERSCHENUNG

Die Vorberichte machen auf mich diesmal einen tollen Eindruck. Bei einigen Tests scheint allerdings verkehrte Welt zu sein. Alles, was ich bisher zu »Red Faction« und »Prototype« gesehen habe, war Grütze. Hier werden die Games gefeiert. Alles, was ich bisher zu »Fuel« gesehen habe, war dagegen schlichtweg genial. Allein schon die große Spielwelt. Ihr vergebt aber nur 4.7 von 10 Punkten. Das ist doch wohl ein schlechter Scherz?

Crizzero, im Forum

Richard: Wenn eine »große Spielwelt« für dich gleichbedeutend mit Spaß ist, dann möchte ich dir allerdings viel eher noch den »Flightsimulator« von Microsoft ans Herz legen. Der hat noch mehr Gelände, ärgert dich aber nicht. Oder anders formuliert: Wenn ein Open-World-Rennspiel nicht in der Lage ist, mir die Checkpoints deutlich zu zeigen bzw. wenn es mich über Navigationsfehler erst Minuten später informiert, dann ist das schlecht gemacht und muss entsprechend bewertet werden. Da helfen die ganzen 14.000 Quadrat-kilometer halt wenig, wenn sich der Spielspaß dazwischen verliert.

SUPPORT-ÄRGER

Seit etwa 10 Tagen arbeite ich nun an der Lösung eines scheinbar kleinen Problems. Die Xbox 360 verspricht ja eine mögliche Verbindung mit dem heimischen PC. Klickt man sich durch das Menü der Xbox, gibt's einen Setup-Schlüssel und danach den

TOPTHEMA

KABELSALAT

Habe mir vor zwei Wochen ein HDMI-Kabel gekauft. Dies soll angeblich für bessere Bilder auf meiner Flimmerkiste sorgen. Nun ja, ich merke nichts. Liegt das an meinem HD-Ready-TV? Müsste ich zur vollen Ausschöpfung des HDMI-Kabels einen Full-HD-TV haben? Dazu die nächste Frage. Seit mein HDMI-Kabel zwischen der Xbox und der Glotze hängt, startet meine Xbox immer neu, sobald ich von einem anderen TV-Sender wieder auf den HDMI-Eingang wechsele. Ist dies ein TV-Geräte-Problem oder liegt das an diesem superteuren HDMI-Kabel? Roger Lehmanns, per E-Mail

Richard: Stimmt, bei einer Bildauflösung von 720p ist der Unterschied zwischen Komponentenkabel und HDMI wirklich kaum zu erkennen; die Xbox 360 bringt mit beiden Kabeln ein brillantes Bild hervor. Das Plus an HDMI-Schärfe ist deshalb erst bei 1080p erkennbar. Der Neustart deiner Konsole bei Kanal-Umschaltung ist aber eine Eigenheit der Xbox 360, die an manchen Fernsehern – nicht an allen! – auftritt: Je nach Kabel-Variante erkennt die Konsole, ob das Signal abgebrochen ist und startet neu, um sich zu synchronisieren. Das Problem lässt sich angeblich lösen, indem man bestimmte Leitungen des HDMI-Kabels kappt. Aber das werden wir dir an dieser Stelle ganz bestimmt nicht raten. Eher schon, dass du eine aktive HDMI-Weiche zwischen TV und Konsole schaltest. Gibt's im Elektronik-Fachhandel, das klappt bei mir zu Hause sehr gut. Kostet aber leider. Vielleicht weiß ja ein anderer Leser noch eine weitere praktikable, aber preiswerte Lösung? Rat ist immer gern gesehen im Forum auf www.360-live.de!

✖ LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Ich habe mir nun nach einer längeren Zeit wieder mal eine Spielezeitschrift geholt und bin, ehrlich gesagt, sehr enttäuscht und verärgert. In eurer aktuellen Ausgabe finden sich sage und schreibe 39 Seiten mit Previews und unglaubliche 14 Seiten mit Spieletests. Das kann doch wohl nicht wahr sein. Was ich lesen will, sind unabhängige Spieletests, die mir bei meiner Kaufentscheidung helfen, nicht 39 Seiten mit Infos zu Spielen, die eventuell irgendwann mal erscheinen werden. Ich glaube, ihr solltet euch über das Verhältnis Preview/Review mal ein paar Gedanken machen, ansonsten werde ich mir mein Geld sparen und doch auf das Internet zurückgreifen. Frank Stange, per E-Mail

Richard: Und dabei heißt's doch immer, Vorfreude sei die

schönste Freude. Das spricht doch eigentlich für Previews, oder? Na, egal. Wir haben lange gegrübelt und jetzt eine Lösung für dich gefunden: Wir schieben unserem Praktikanten mal eben 100 Millionen Euro in die Tasche und schicken ihn zur Spiele-Industrie, mit der Bitte, den ganzen Sommer hindurch mehr Spiele zu veröffentlichen – und schon können wir mehr Tests drucken. Jedenfalls, sofern sich der Kollege nicht mit der Kohle nach Südamerika vertuscht. Oder anders formuliert: Sommer ist seit jeher eine schwache Zeit für Neuveröffentlichungen. Wir sind selbstverständlich um möglichst viele Spieletests in jeder Ausgabe bemüht. Aber wo wenig erscheint, können wir wenig testen. Ab Ende August sieht die Sache wieder ganz anders aus. Im vergangenen Jahr haben wir da mal eine Ausgabe fast nur mit Tests gefüllt. Könnte auch dieses Jahr wieder passieren.

Link xbox.com/pcsetup. Nutzt man XP und nicht Vista, benötigt man noch diverse Updates, aber diese erhält man leider nicht, da die Seiten nicht aufgerufen werden können, obwohl sie Microsoft ja angegeben hat! Das Schlimmste ist, dass der Support keine

Ahnung hat, denn auch in den Foren auf xbox.com schildern User dieses Problem, und wie kann es sein, dass man weiter tatenlos zuschaut? Ich kann also nicht alle zugesagten Möglichkeiten nutzen, und das scheint niemanden zu interessieren! Vom Support bekommt man nur doofe Antworten aus Textbausteinen, die wieder nur die nicht funktionierenden Links enthalten! Bitte fragt hier mal nach, denn das kann ja so nicht sein!

Name der Redaktion bekannt, per E-Mail

Reinhard: Da gibt es gleich mehrere mögliche Ursachen. Um die Konsole direkt an den PC anzuschließen, braucht es erst mal ein so genanntes gekreuztes Kabel – mit dem Ethernet-Kabel aus der Verpackung kann man PC und Konsole nur über Hub, Router oder DSL-Modem zusammenbringen. Außerdem muss der PC mit Service Pack 2 und dem Windows Media Connect 2.0 ausgestattet sein, für beide gibt es mehr als eine Download-Adresse im Internet. Es empfiehlt sich außerdem, eine feste IP zu vergeben. Alles anschließen, Codenummer übertragen und schon sollten sich beide Geräte die Hand schütteln können. In deinem konkreten Fall haben wir uns eigens bei Microsoft schlaue gemacht – und laut Produktmanager Boris Schneider-Johne könnte es bei dir so sein, dass sich deine »Windows«-Installation für eine Raubkopie hält. Ist illegal und macht letztlich nur Ärger, das wäre mal wieder der Beweis.

PAD-ATTACK

Wisst ihr, wann denn die »Street Fighter 4 Fight Pads« von Madcatz erscheinen? Ich warte schon seit drei Monaten auf das Gamepad, das ich bestellt habe (Blanka Edition) und kann »Street Fighter 4« nicht spielen. Es liegt schon seit drei Monaten bei mir zu Hause, aber mit dem Original-Controller soll das Spiel ja nicht so gut sein, deshalb warte ich nun schon so lange auf die Fight Pads. In dem

Online-Shop, wo ich es bestellt habe, sagen sie mir immer wieder, dass sie keine Informationen vom Hersteller bezüglich des Erscheinungsdatums bekommen. Ich finde es eine Sauerei von Madcatz, die Spieler von »Street Fighter 4« so lange warten zu lassen, wenn man doch das Spiel mit dem Original-Controller nur eingeschränkt spielen kann!

Stefan Eckl, per E-Mail

Nicholas: Sorry, aber wir haben leider schlechte Nachrichten für dich: Die »Street Fighter 4 Fight Pads« sind immer noch extreme Mangelware. Zitat Händler: »Einen genauen Termin, wann es neue Exemplare gibt, haben wir auch nicht!« Und da man mit dem Original-360-Pad kaum ein Scheunentor trifft, geschweige das Kinn des flinken Ryu, ist Warten angesagt. Falls es dich tröstet: Auch hier in der Redaktion konnten wir uns nur mit viel Mühe und der Androhung von Gewalt die Tournament-Edition besorgen. Ärgerlich ist es aber trotzdem.

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hab mir eure letzte und die aktuelle Zeitschrift sorgfältig angeschaut und muss sagen, dass mir das neue Layout auf jeden Fall besser gefällt. Ich finde, dass die Wertungskästen in Blau einfach besser aussehen, es macht alles einen etwas übersichtlicheren Eindruck. Ganz zu schweigen vom Cover, sieht wirklich gut aus. Was mich persönlich schon immer gestört hatte, war, dass das Erscheinungsdatum bei Previews und Tests nirgendwo zu finden war, nicht mal im Infokasten. Aber jetzt steht es endlich da. Macht weiter so. MetalMelon, im Forum

Jan: Schön, dass dir das Heft so gut gefällt. Auch schön, dass du es in einem Rutsch durchgelesen hast. Und noch schöner, dass du die neue Platzierung der Erscheinungstermine magst. Wir machen dann mal weiter so.

✖ SCHNIPSEL

Ich habe die ungeschnittene PAL-Version von »Saints Row 2«. Ist diese kompatibel mit dem Download-Inhalt, den es in Deutschland auf Xbox Live gibt, da die deutsche Version ja geschnitten ist? Mein Spiel ist mit deutschen Untertiteln und – glaube ich – aus Österreich oder England. Habe es selber nur geschenkt bekommen und deshalb weiß ich nicht genau, woher es ist. Ronny, per Xbox Live

So sehr wir hier in der Redaktion auch ungeschnittene Versionen schätzen, sie haben doch einen Nachteil: Sie sind in der Regel mit deutschen Download-Inhalten nicht kompatibel. Und für »Saints Row 2« gilt das leider auch. Deine Import-Version sollte allerdings keine Probleme machen.

In einer eurer letzten Ausgaben ist mir was aufgefallen, was mich leicht verwirrt: Bei eurem Bericht über »Call of Juarez: Bound in Blood« steht »Erhältlich: 26. Mai 2009«. Aber bei Spiele-Termine wird dasselbe Spiel für Juni 2009 gelistet. Wie kann so was sein? Alles andere finde ich genial, habe noch nie ein besseres Heft für Xbox gelesen.

Etienne Hurler, per Xbox Live

Tschuldigung, da ist unserem Texter eine Verschiebung des Spiels durch die Lappen gegangen. Ursprünglich sollte »Bound in Blood« nämlich Ende Mai erscheinen, wurde dann aber einige Stunden vor Druck der Ausgabe nach hinten verschoben. Sorry dafür.

Hallo, mein Name ist Dennis Schmidt von den Enro Griffins. Ich wollte fragen, ob 360 Live ein Interesse an einer Zusammenarbeit mit uns hat.

EnRo TuNiX, per Xbox Live

Klar doch, allerdings wüssten wir vorher gern, wer oder was die Enro Griffins eigentlich sind. Grundsätzlich suchen wir immer Clans, die sich im Community-Teil im Interview selbst vorstellen wollen.

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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Man muss nicht immer der hellste Stern am Himmel sein, um Licht ins Dunkel zu bringen. «
SaschaAsh

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

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

TITELSTORY

RISEN

Die »Gothic«-Macher blasen mit ihrem neuen 360-exklusiven Fantasy-Rollenspiel zum nächsten Kampf: Ein tropisches Eiland als offene Spielwelt mit den abstrusesten Kreaturen und ein Erfahrungssystem, das zur freien Charakterbildung einlädt, sind die wohl wichtigsten Merkmale der deutschen Produktion. Wie sich das ehrgeizige Projekt spielen lässt und ob's auch auf der technischen Seite glänzen kann, zeigt die Coverstory der nächsten Ausgabe.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Was lange fliegt, wird endlich Fledermaus? Drei weitere lange Monate hat Gothams dunkler Ritter schon auf sich warten lassen – jetzt endlich ist Schluss mit Däumchen drehen: Das wohl vielversprechendste »Batman«-Abenteuer aller Zeiten wagt nun endlich den Sprung über die Ladentische und schaut natürlich vorher in der Redaktion vorbei: Test im nächsten Heft.

COLIN MCRAE: DIRT 2

Nach dem ersten Besuch bei Codemasters im April naht nun der nächste Termin zum Spiele-TÜV. Wir packen die Boliden auf den Prüfstand, checken Leistung und Griffigkeit und errechnen den Spaßfaktor anhand der Spielmechanik. Hat »Colin McRae: Dirt 2« das Zeug zum ultimativen Geheimtipp für diese Saison? Klare Antworten und noch mehr Fakten im Preview-Teil der August-Ausgabe.



JETZT IN **games™**

FEATURE: ZIFFERNALARM – WIE SPIELETEST-NOTEN DIE INDUSTRIE BEEINFLUSSEN

RETRO: DISCWORLD – DAS ABENTEUER, DAS KEINER KENNT, ABER JEDER GESPIELT HABEN SOLLTE

PLUS!

BORDERLANDS

Rasante, mitunter tödliche Fahrzeug-Action à la »Mad Max« gefällig? Man nehme diese Grundidee und platziere sie in das futuristische Setting eines weit entfernten Wüstenplaneten, auf dem sich Banditen-Klans erbitterte Kämpfe liefern. Hat sich seit der Ankündigung mehr getan als nur der optische Wandel in Richtung Comic-Style? Wir wollen's wissen – Preview!

NEED FOR SPEED: SHIFT

Qualmender Gummi, röhrende Motoren, Feuer spuckende Auspuffrohre: Das neueste »Need for Speed« verspricht reinrassige Racing-Action mit dem Realitäts-Kick einer echten Simulation. Doch mit welchen Features will es die Vorgängerspiele gegen die Bande drücken, was ist das Besondere an der Fahr-Physik? Das letzte große Preview vor dem Test bringt die wichtigsten Informationen an den Start.

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 ... FORZA 3, ASSASSIN'S CREED 2, DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION, FINAL FANTASY XIII, DEAD SPACE 2, DARK VOID, MAFIA 2, MASS EFFECT 2, SPLINTER CELL: CONVICTION, LOST PLANET 2, BIOSHOCK 2 UND VIELE MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 29. JULI 2009!

**Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 71**

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

DAS BÖSE HAT EIN NEUES GESICHT...
... UND EIN PAAR ALTE FREUNDE.



BIST DU BÖSE GENUG FÜR DEN NEUEN OVERLORD?
AB JUNI IM HANDEL



CLIMAX

www.overlordgame.com



codemasters



NINTENDO DS

Wii



OVERLORD™ © 2010 The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved. "Codemasters", "Overlord" and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters. All other registered trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. © 2010-2011 Triumph Studios Ltd. Triumph Studios is a trademark of Triumph Studios Ltd. All rights reserved. "Triumph Studios" and the Triumph Studios logo are registered trademarks of Triumph Studios Ltd. All rights reserved. "Overlord: The Conquerors", "Overlord: Dark Legend" and "Overlord: The Inner Sanctum" are registered trademarks of Codemasters. The Codemasters logo and "Overlord" are trademarks of Codemasters. All other registered trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Development: Climax Group Limited and its subsidiaries. Codemasters: Codemasters Software Company Limited. All rights reserved. "Codemasters", "Overlord" and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters. The Codemasters logo and "Overlord" are trademarks of Codemasters. All other registered trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Original Overlord Game Concept by Clive Barker. Triumph Studios: Developed by Climax Group Limited and published by Codemasters. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.