

360 LIVE

ERSTER TEST!

BATMAN ARKHAM ASYLUM

PRICKELNDE ACTION, VERBLÜFFENDE
TECHNIK. SPIEL DES MONATS,
WERTUNG 9.0!

4-SEITEN-PROBEFAHRT!

FORZA MOTORSPORT 3

Exklusiv: Porsche-Lenkrad im Check,
F1-Pilot Alex Wurz im Interview

DAS DERBY 2010

FIFA VS. PES

Erstes Testspiel belegt: EA in
Bestform, Konami strauchelt

ERSTER SPIELBERICHT

SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher ist zurück: offene Welt,
raue Gangart, erstaunliches Design

DIE HALO-ALTERNATIVE?

BORDERLANDS

Shooter trifft Rollenspiel:
über 650.000 Waffen, 4-Spieler-
Koop und Sammel-Wahnsinn

360 LIVE AUF DER GAMESCOM: wo du hin
musst, was du sehen musst! Seiten 10 und 72

Metal Gear Solid Rising: Serien-Erfinder Hideo
Kojima über sein Debüt auf Xbox 360

AUSSERDEM Harry Potter, Avatar, Just Cause 2,
Battlefield 1943, Tropico 3, Monkey Island,
Marvel vs. Capcom 2, Garou: Mark of the Wolves

Hardcore-Trio!
**ALIENS VS.
PREDATOR**
WOLFENSTEIN
MAX PAYNE 3
Enthüllung, Bilder,
Spielbericht



EXKLUSIV GESPIELT

RISEN

Das neue Mega-Rollenspiel!

Abenteuerlich wie Fable 2, düster
wie Gothic, vollgepackt wie Oblivion.
6 Seiten plus Poster

MODERN WARFARE 2

Alles vom neuen Call of Duty:
Waffen, Spielmodi, Ideen

TEKKEN 6

Knockout für Street Fighter?
Beat 'em Up im Härtestest!



„GEZOCKT UND FÜR GENIAL BEFUNDEN – HIER KOMMT EIN
SPIELBARER ACTION-PORNO DER SUPERLATIVE!“

M!GAMES 08/09

„DAS GRENZT AN HEXEREI: SEGAS HEISSE BRAUT MISCHT
DIE ACTION-SZENE AUF!“

X3, 07/09

DAS BÖSE KANN
SO SCHÖN SEIN

BAYONETTA



© SEGA. SEGA, The SEGA logo and BAYONETTA are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Developed by PlatinumGames Inc. and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

Willkommen bei 360 Live!



Eigentlich zähle ich mich nicht zu den Menschen, die mit wilden Stammtischparolen auf Gott und die Welt schimpfen. Ich bemühe mich, die Motivation anderer zu verstehen, selbst wenn die meiner Meinung nach Unsinn reden. Aber was einige führende Politiker in den letzten Wochen von sich gegeben haben, das – sorry – lässt in mir die Wut hochkochen. Ging Anfang Juni los, mit dem Beschluss der Innenministerkonferenz. Die Versammlung wolle auf »ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot von so genannten Killerspielen« drängen, konnte ich auf welt.de lesen. Die Meldung hat eine Flut von Zuschriften besorgter Leser in die Redaktion gespült, die sich die Frage stellen: Gibt es bald keine Ego-Shooter mehr? Dann Ende Juni der CDU-Mann Thomas Strobl. Nach dem Amoklauf von Winnenden im März und im Windschatten der Sperrung von Kinderpornographie im Internet spricht der Mann glatt davon, man solle Internetseiten blockieren, die über Killerspiele berichten. Und wieder eine Flut von E-Mails in der Redaktion. Zu Recht beschwerten sich Leser über die Einmischung eines Politikers in ihr Hobby und in die freie Meinungsbildung. Vernünftige und verantwortungsvolle Politiker und Lobbyisten finden leider weniger Gehör. Der Bundestagsabgeordnete Jörg Tauss zum Beispiel, der eine Versachlichung der Debatte anstelle der Verbreitung »populistischen Unfugs« fordert. Oder Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats: »Bei den jüngsten Vorschlägen der Innenministerkonferenz muss man den Eindruck gewinnen, dass es nicht um Jugendschutz, sondern schlicht um Wahlkampf geht.«

Schlimm, was Thomas Strobl und andere tun. Wie sie den Amoklauf von Winnenden für ihre Zwecke ausschlachten. Wie sie ein Verbot so genannter »Killerspiele« fordern, wohl wissend, dass es bisher nicht einmal eine sinnvolle Definition für dieses Schlagwort gibt. Wahrscheinlich könnte Herr Strobl nicht genau beschreiben, welche Internetseiten mit welcher Berichterstattung er gesperrt sehen möchte. Ich habe ihn per E-Mail angeschrieben und nie eine Antwort erhalten. Solche Zensurpropagandisten missachten mit bemerkenswerter Hartnäckigkeit, dass es keine belegbaren Zusammenhänge zwischen Videospielen und Amokläufen gibt. Genauso gut könnten sie uns Buttermesser oder Wasserpistolen wegnehmen wollen. Aber damit würden sich Herr Strobl und Gesinnungsgenossen gegen die große Masse der Wähler stellen, die Buttermesser nützlich und Wasserpistolen lustig finden. Den paar Gamern dagegen, denen wäre eine Einschränkung ihrer Freiheiten offenbar zuzumuten; Hauptsache in den Schlagzeilen, so die simple Politiker-Rechnung. Solche Herren scheinen mehr an ihrem Namen und ihrem Ego interessiert zu sein als an den Menschen, für die sie arbeiten.

Aber diese Leute täuschen sich, wenn sie glauben, wir Gamer seien Minderheit und Randgruppe, unmündig und wehrlos. Nein. Sind wir nicht. Wir sind Millionen, und die meisten von uns sind Wähler! Der Altersdurchschnitt unserer Leser liegt bei 25,7 Jahren. Als Wähler können wir mitbestimmen, wer in der Politik was zu sagen hat. Wer also Herrn Strobl fehlende Kenntnisse in Sachen Gaming – vielleicht auch bei anderen Themen? – unterstellt: Der Herr kandidiert Ende September im Wahlkreis Heilbronn für den Bundestag, man kann ihn also abwählen. Mehr dazu plus Analyse »Warum uns Ego-Shooter trotz absurder Verbotsforderungen erhalten bleiben« im Blog auf www.360-live.de. Und in diesem Heft eine neue Auszeichnung für Spiele mit besonders überzeugendem Koop-Modus: sind ab sofort mit dem »Koop-Tipp« gekennzeichnet.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360-Live-Magazin

PS: Bravo für die neuen USK-Sticker. Viel weniger aufdringlich als die alten. Endlich kann man wieder bedenkenlos Spiele in deutscher Verpackung kaufen.

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

RISEN

Ein namenloser Held, eine mystische Insel, dutzende Aufgaben und unzählige Gegner, das sind die Eckpfeiler für »Risen« – das neue Werk der Leute hinter dem PC-Rollenspiel »Gothic«. Wir haben den Helden auf einer exklusiven Reise quer über die Insel begleitet und uns mit den Mächten der Finsternis angelegt. Herausgekommen ist ein fesselnder Abenteuerbericht, der die Stärken der frei erkundbaren Welt ebenso auslotet wie ihre Schwächen. 6 Seiten plus Poster in der Heftmitte!



GAMESCOM – WIR SEHEN UNS!
Das wird toll: Vom 20. bis 23. August findet in Köln die »Gamescom« statt – Europas größte Videospiel-Messe. 360 Live ist mit einem großen Stand vertreten. Wir möchten alle Leser herzlich einladen, sich dort mit uns zu treffen. Mehr über 360 Live und die Gamescom auf **Seite 10 und Seite 72!**

360 LIVE
AUSGABE AUGUST 09

DAS STECKT DRIN



16 COVERSTORY

Risen

06 AKTUELL

Neues aus der Welt
der Xbox 360

16 PREVIEWS

Die Spiele
von morgen

34 FUSSBALL-DUELL

Fifa 10 gegen
PES 2010

58 TESTS

Gespielt, geprüft
und bewertet



WELTWEIT ERSTER TEST!

58 BATMAN ARKHAM ASYLUM

Eines Superhelden würdige Action mit Grafik
wie aus dem Bilderbuch. Wertung: 9.0!



4-SEITEN-PROBEFAHRT

30 FORZA MOTORSPORT 3

Exklusiv: Forza-Lenkrad im Check,
Testfahrer Alex Wurz im Interview

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Hideo Kojima über Metal Gear Solid: Rising
- 06 Tropico 3
- 07 Einer gegen Hundert
- 07 Hitman 5
- 07 MotoGP 09/10
- 08 Blur: Ben Ward packt aus
- 08 Alien Breed Evolution
- 09 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 10 Castlevania: Lords of Shadow
- 10 Neu in gamesTM
- 10 360 Live auf der Gamescom
- 11 Termine
- 12 Community-Charts

PREVIEW

- 16 Risen
- 22 Aliens vs. Predator
- 24 Wolfenstein
- 27 Borderlands
- 30 Forza Motorsport 3
- 34 FIFA 10
- 36 PES 2010
- 38 Tekken 6
- 40 Ghostbusters: Das Videospiel
- 45 Avatar
- 48 Max Payne 3
- 50 Splinter Cell: Conviction
- 54 Just Cause 2

POSTER

- 41 Blood Bowl
- 42 Risen



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

80 REPORTAGE

360 Live auf der
Gamescom

Unbequeme Wahrheit:
Six Days in Fallujah

TEST

- 58 Batman: Arkham Asylum
- 64 Battlefield 1943
- 66 Harry Potter und der Halbblutprinz
- 67 Transformers: Die Rache
- 67 Ice Age 3: Die Dinosaurier sind los
- 68 The Secret of Monkey Island: Special Edition
- 70 Dynasty Warriors 6: Empires
- 70 Guitar Hero: Greatest Hits
- 70 Superstars V8 Racing
- 71 Summer Athletics 2009
- 74 Cellfactor: Psychokinetic Wars
- 74 Garou: Mark of the Wolves
- 74 Marvel vs. Capcom 2
- 74 Sam & Max: Retten Sie die Welt

COMMUNITY

- 72 Consoles Sports League
- 72 Interview: Pascal Hirt vom Clan Swiss Gren Corps
- 73 360 Live auf der Gamescom
- 74 Live Arcade Downloads
- 76 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 77 Einer gegen Hundert
- 78 Leserpost

REPORTAGE

- 80 Eine unbequeme Wahrheit: Six Days in Fallujah

SERVICE

- 53 Abo
- 56 Impressum
- 82 Vorschau

COVERTHEMA



16 RISEN

Abenteuerlich wie Fable 2, düster wie Gothic, vollgepackt wie Oblivion. 6 Seiten plus Poster in der Heftmitte

TOPSPIELE



09 Call of Duty: Modern Warfare 2

06 Metal Gear Solid: Rising

16 Risen

22 Aliens vs. Predator



24 Wolfenstein

27 Borderlands

30 Forza Motorsport 3

36 PES 2010

38 Tekken 6

40 Ghostbusters: das Videospiel

45 Avatar



34 FIFA 10

50 Splinter Cell: Conviction

54 Just Cause 2



48 Max Payne 3

58 Batman: Arkham Asylum

64 Battlefield 1943

66 Harry Potter und der Halbblutprinz

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	INSEL-STRATEGIE	WAS WIR WISSEN!	HEISSE AUSSICHTEN	WANN UND WO?
 Hideo Kojima	Tropico 3	Modern Warfare 2	Castlevania: Lords of Shadow	Charts und Termine

✖ DER HEISSE STUHL Hideo Kojima

Heiß erwartet, immer wieder dementiert und jetzt kommt es doch: Mit »Metal Gear Solid: Rising« findet eine der erfolgreichsten Videospiel-Reihen endlich den Weg auf die Xbox 360. Für Serienschöpfer Hideo Kojima ist das gleich in mehrfacher Hinsicht ein Experiment...

Playstation-Jünger kennen und lieben die »Metal Gear Solid«-Serie schon seit Jahren. Die Hightech-Thriller, erdacht vom japanischen Gamedesigner Hideo Kojima, ziehen jeden in ihren Bann; blieben aber bisher lediglich Sony-Konsolen vorbehalten. Das Gameplay verknüpft auf einzigartige Weise Schleicheinlagen und Action auf Basis einer geradezu epischen Hintergrundgeschichte mit Verschwörungen, Waffenhandel, Korruption, Militärs und Waffensystemen, die die Welt in den Untergang stürzen könnten. Nicht zuletzt die atemberaubenden Zwischensequenzen bringen die Story voran, sorgen für engen Schulterschluss mit den handelnden Persönlichkeiten wie zum Beispiel Agent Solid Snake. Nun bekommt auch die Xbox-360-Gemeinde die Chance, in diese Welt einzutauchen. Kojima-san übernimmt bei diesem Projekt eher die Position eines Beobachters als die des aktiven Machers: »Ich bin diesmal nicht der Direktor, ich designe das Spiel auch nicht. Ich bin nur dazu da, um alles zu begutachten und mich hier und da ordentlich zu beschweren«, sagt der Japaner, »aber natürlich nicht allzu viel.« Manchem Fan kommen da vielleicht Zweifel am neuen Projekt. Kann ein »Metal Gear« ohne Kojima funktionieren? Eher nicht. Deswegen ist der Serienschöpfer auch stärker eingespannt als ein Produzent das normalerweise wäre. Darum – und weil »Rising« ein Teil der »Metal Gear Solid«-Reihe ist, ist es trotzdem »sein« Spiel. Zu den Inhalten sagt Kojima: »Es wird eine neue Art von Action geben, anders als die bisher aus der Serie bekannte.« Grund dafür ist nicht zuletzt, dass diesmal nicht Schleichspezialist Solid Snake



BIO

NAME | Hideo Kojima

FIRMA | Kojima Productions

POSITION | Studiochef und kreativer Leiter

ARBEITET GERADE AN | Metal Gear Solid: Rising, Castlevania: Lords of Shadow

SCHON GEWUSST? | Hideo Kojima unterstützt momentan auch die Arbeiten am kommenden »Castlevania«-Action-Abenteuer. Ist nicht seine erste Arbeit an der Vampirjäger-Reihe: Schon zu den frühen Episoden der Saga hat er Konzeptzeichnungen und Ideen beigeleitet.

im Mittelpunkt steht, sondern der traumatisierte Veteran und derzeitige Cyber-Ninja Raiden. Raiden ist ein nebulöser, auch gefährlicher Charakter, der bis dato lediglich eine Nebenrolle einnahm. Allerdings stand er Solid Snake mehrfach auf die eine oder andere Art zur Seite. Alles in allem soll das neuste »Metal Gear Solid« damit kein sonderlich traditioneller Vertreter der Reihe werden, sondern eine neue Richtung einschlagen und dabei auch grafisch neue Möglichkeiten eröffnen. Das schlägt sich auch im neuen Untertitel »Lightning Bolt Action« nieder, der die bisherige Formulierung »Tactical Espionage Action« ablöst. »Metal Gear Solid: Rising« soll aber auch ein Experiment sein, wie der Japaner anmerkt, und das nicht nur in Sachen Gameplay, sondern auch was die Entwicklung betrifft. Man will sich an westlichen Stilen orientieren; weniger japanisch arbeiten: »In den Vereinigten Staaten entwickelt man erst die Engine, dann erst das Spiel. Das probieren wir jetzt auch.« Was dabei herauskommt, soll etwas Großes und Interessantes werden – weit mehr als nur ein Zugeständnis an die Xbox-360-Spieler: »Es ist eine gänzlich neue Metal-Gear-Erfahrung«, erklärt Kojima. »Ihr könnt euch auf viele beeindruckende Dinge gefasst machen.« Daneben betreut der berühmte Spiele-Entwickler ein weiteres Projekt, das er selbst als etwas »ganz Spezielles« ansieht: »Castlevania: Lords of Shadow«, das beim spanischen Studio Mercuryteam in der Mache ist. »Ich unterstütze das Team, helfe ihnen ihr Baby auf die Welt zu bringen«, so Kojima. Mehr dazu in der Rubrik »Heiße Aussichten«!





» Ihr könnt euch auf viele beeindruckende Dinge gefasst machen. «
Hideo Kojima, Produzent
»Metal Gear Solid: Rising«

klein- GEDRUCKT

KEIN ALTER KRAM!

✖ Microsoft modernisiert. Der Downloaddienst »Xbox Originals« von Xbox Live heißt ab August »Games on Demand«. Neben den Klassik-Games der alten Xbox sind dort dann auch 360-Titel zum Download erhältlich. Darunter »Assassin's Creed« und »Bioshock«. Leider sollen die Games genauso teuer sein wie im Laden, obwohl Packung und Handbuch fehlen.

HITMAN 5

✖ Der Klon-Killer Nummer 45 lebt und wird Ende 2010 wieder meucheln. Diese Info sickert aus dem Umkreis des dänischen Entwicklers IO Interactive durch. Danach soll der neue Hitman »in eine ganz andere Bahn« gelenkt werden. Vielleicht trägt 45 also Vollbart, so wie neuerdings auch Sam Fisher und Max Payne.

MOTOGP 09/10

✖ Motorrad-Fans dürfen sich freuen. Pünktlich zum Anfang der Weltmeisterschaftssaison hat Capcom »Moto GP 09/10« angekündigt. Das soll die WM-Saisons 2009 und 2010 umfassen; neue Inhalte dazu soll's wohl kostenfrei per Download geben. Ansonsten, klar: bessere Grafik, neue Modi, mehr Motorräder. Bleibt zu Hoffen, dass der neue Entwickler Monumental Games auch Faktoren wie künstliche Intelligenz und Fahrphysik spannender abstimmt.

EINER GEGEN HUNDERT

✖ Das Xbox-Live-Quiz »Einer gegen Hundert« ist am 12. Juli als Beta-Test gestartet. Mehrmals in der Woche können Xbox-Live-Gold-Mitglieder als Kandidat ausgewählt werden und gegen 100 andere Spieler quizzeln. Gewinne? Microsoft-Points und sogar ein Auto von Mini.

3 in 3 SEKUNDEN

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufsnappst...

FITNESS-GAMES MACHEN FIT...

...daher fordern US-Experten, Gesundheitsspiele an Schulen zu nutzen.

THQ MACHT AUF »GUITAR HERO«...

...2010 will der Hersteller ein Musik-Spiel samt Plastik-Gitarre veröffentlichen.

TWO WORLDS...

...kriegt einen Nachfolger: »Two Worlds 2« kommt 2010.

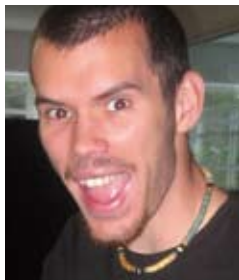
TROPICO 3

Pack die Mucho-Macho-Zigarren wieder aus und schenk dir einen schönen Zuckerrohrschnaps ein: El Presidente ist zurück! Ab September mischt der Diktator den Inselstaat Tropicco wieder mächtig auf. Diesmal dürfen dank Entwickler Haemimont Games und Hersteller Kalypso nicht nur PC-Strategen im Diktatorensessel Platz nehmen, sondern erstmals auch Xbox-360-Staatslenker. Die Wirtschaftssimulation »Tropicco 3« macht ausgehend vom Vorgänger einen ordentlichen Zeitsprung und katapultiert den Spieler in die Karibik zur Zeit des Kalten Krieges. Hier liegen die Geschicke des Volkes ganz in der Hand des Spielers. Gütiger Vater der Nation, korrupter Tyrann oder faschistoider Militärdiktator: Alles ist möglich.

Auch der Ausbau des kleinen Inselparadieses obliegt dem eigenen Gusto: Ob Urlauber-Paradies oder Polizei- und Überwachungsstaat – wie auch immer der Spieler sich entscheidet, er wird sich vor seinem Volk rechtfertigen müssen. Bis zu den nächsten Wahlen ist es nur eine Frage der Zeit. Doch bis dahin kann sich der Spieler als El Presidente unters Volk mischen, Wahlgegner einschüchtern oder populistische Reden halten. Und nach getaner Arbeit gibt es nichts Schöneres, als bei einer guten kubanischen Zigarre und Latino-Klängen aus dem Röhrenradio den Blick über das Inselreich schweifen zu lassen. ¡Adios democracia, bienvenido volver, el Presidente!

✦ DER PGR-MACHER ÜBER SEIN NEUES GAME

MEHR SPASS MIT BLUR



Früher war er unverzichtbar und vor allem bei Rennspielen gehörte er zum Pflichtprogramm: der Splitscreen. Doch mittlerweile scheint der für viele Entwickler zum alten Eisen zu gehören. Schade. Ärgerlich und unverständlich ist das, erklärt Bizarre Creations' Ben Ward im Gespräch. Er ist Community- und Web-Chef für den Fun-Racer »Blur« und hat auch bei »Project Gotham Racing« mitgewirkt. »Ich kann das nicht nachvollziehen«, meint Ward. »Ich denke, da wird oft Mist erzählt. Da kommt es nur auf bessere Grafik und bessere Technik an, und wir müssen all

diesen ach so coolen Online-Sch**** machen. Denn das ist es angeblich, was die Leute wollen, heißt es. Aber das glaube ich nicht.« Seiner Meinung nach wollen die Leute den Splitscreen, das gemeinsame Erlebnis vor einer Konsole wie bei »Mario Kart« und ähnlichen Party-Rennspielen. »Wir haben einen Abend nur Games wie Mario Kart gespielt. So viel Spaß soll auch Blur machen. Da geht's darum, das Ziel des Rennens zu schaffen, den anderen Kerl zu schlagen und dafür zu sorgen, dass auch dein Freund ins Ziel

kommt, Zeug zu zerstören und mit deinem Team zu gewinnen – nicht nur als Erster anzukommen.« Das alles findet mit realen Autos statt; Funken sprühen, Waffen können eingesetzt werden und Wagen fliegen durch die Luft. »Wir haben zwar deswegen einige Autohersteller verloren, doch haben wir immer noch bekannte Marken dabei«, verspricht Ward. Doch will man im Spiel fachgerecht echte Autos zerlegen? Und freust du dich auf das Comeback des Splitscreens? Diskutiere mit im Forum auf www.360-live.de.

» Darum müssen wir all diesen ach so coolen Online-Sch**** machen. «
Ben Ward, Bizarre Creations



✦ DIE WIEDERGEURT

ALIEN BREED EVOLUTION

Fast 18 Jahre ist das jetzt her, dass wir die »Alien Breed«-Disk ins Floppy-Laufwerk geschoben und auf dem Amiga-Computer fiesem Alien-Gewürm so richtig eingeheizt haben. Guter Zeitpunkt für ein zeitgemäßes Remake, denken sich offenbar auch die Macher von Team 17 und wollen ihren fast vergessenen Action-Klassiker per Download zurück ins Leben holen. Vor allem ältere Semester werden sich an den 1991 erschienenen Space-Labyrinth-Shooter im »Gauntlet«-Stil erinnern, der überdeutlich durch die »Aliens«-Filme inspiriert ist. In Vogelperspektive steuert man einen einsamen Space-Marine-Soldaten durch finstere Raumstationen und Kolonieranlagen, ballert mit Maschinengewehr und Flammenwerfer tausende garstiger Aliens und anderes außerirdisches Ungeziefer nieder, das einem an die Rüstung will. Ein einfaches Game, aber eines mit packender Atmosphäre. Daher soll »Alien Breed Evolution« auch kein kompletter Neustart sein, sondern eher eine dezent modernisierte Retro-Überarbeitung; man will das bewährte Game-

play in ein aktuelles Gewand packen, so Team-17-Chef Martyn Brown. Dabei wird die Vogelperspektive jedoch zur Schrägsicht gewandelt, die Grafik soll dank »Unreal Engine 3« düsterer, dreckiger, beklemmender und effektreicher werden. Und blutiger natürlich auch. Auch soll eine extra Koop-Kampagne Einzug finden, in der man zusammen mit einem Freund die eklige außerirdische Brut zu Säureklumpen schießen kann. Insgesamt 15 Stunden sollen alle drei Episoden umfassen, die erste Episode wird im Oktober via Xbox Live Arcade zu erwarten sein. Preis? Termine für die zwei weiteren Episoden? Demnächst in 360 Live.



✕ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

ENTHÜLLT: GESCHICHTE, WAFFEN, MEHRSPIELER- MODUS

CALL OF DUTY ODER WAS?

Verwirrung unter Freunden der »Call of Duty«-Reihe: »Modern Warfare 2« sollte zunächst ohne den bekannten Titel auskommen. Was hatte das zu bedeuten? Sollte »Modern Warfare« zu einer komplett eigenen Reihe ausgebaut werden? Hätte Sinn gemacht, schließlich ist das allererste »Modern Warfare« anno 2007 ein Experiment gewesen. Ego-Shooter mit moderner Kriegsführung, so was gab's bis dahin nicht in der »Call of Duty«-Reihe. Dann allerdings kam die Kritik: Laut Marktforschern des US-Instituts OTX würde »Modern Warfare 2« ohne den großen Namen von vielen Kunden nicht als Teil der Reihe wiedererkannt, schlechtere Verkäufe wären die Folge. Na, das hätte man sich auch gleich denken können. Wie dem auch sei, seit Anfang Juli hat Activision den Rat befolgt und den Titel geändert. Das Ganze heißt jetzt also offiziell »Call of Duty: Modern Warfare 2«. Clevere PR-Strategie, oder war's schon immer so geplant? Diskutiere mit im Forum auf www.360-live.de.

» Auch Modern Warfare 2 wird ein Call of Duty sein, bestätigte uns Activision Anfang Juli. «

DIE KULISSEN

Bisher wurde der Presse lediglich das Demo-Level »Cliffhanger« präsentiert, das in den eisigen Regionen Kasachstans spielt. 360 Live hat bei Infinity Ward nachgefragt, hat den leitenden Designer Jason West um weitere Details gebeten. West erzählt, dass beispielsweise auch die Favelas, also die Elendsviertel von Rio de Janeiro, als Szenerie für eine schweißtreibende Verfolgungsjagd dienen – zu Fuß und mit dem Auto. Infinity Ward lässt sich außerdem vom Afghanistan-Feldzug inspirieren: Ein weiteres Level spielt in der Wüste, in einer Höhle mit endlosen, staubigen Korridoren. Vielleicht ein Versteck der Warlords oder das von Terroristen? Weiter schlägt es den mit einem Atemgerät ausgerüsteten Spieler in eine geflutete Öl-Pipeline und in eine mittelalterliche Burg.

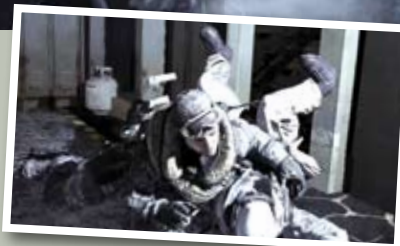
DIE SOLO-KAMPAGNE

Kurzes Aufatmen: In »Call of Duty: Modern Warfare 2« wird es keine KI-Gegner mehr geben, die unendlich oft wieder auftauchen, bis der Spieler einen bestimmten Punkt überschritten hat. Außerdem kündigt Infinity Ward deutlich mehr Gegner-Vielfalt an: Diese werden nicht nur unterschiedliche Uniformen tragen, sondern ihre unterschiedlichen Waffen an die Gegebenheiten anpassen.

Im Schnee-Level »Cliffhanger« ballern die Ultra-Nationalisten mit verschiedenen Typen der Sturmgewehre Marke Steyr AUG HBar oder einer Famas-F1. Der Protagonist Sergeant Sanderson, Soldat der Task Force 141, nutzt eine Bushmaster ACR, ein modulares Sturmgewehr, das sich mit einem Granatwerfer, diversen Ziel- und Laser-Visieren sowie einer Schrotflinte aufrüsten lässt. In der Operation »Cliffhanger« ist die Bushmaster ACR mit einem speziellen Display ausgestattet, das den Herzschlag umstehender Personen anzeigt. Insgesamt 18 Waffen aus aller Herren Länder soll's geben. Ein gutes Arsenal, auch wenn die Trailer etwas mehr versprochen. Schussichere Schutzschilde und Raketenwerfer komplettieren die Ausrüstung. Zum Einsatz geht's gegen den neuen Oberbösewicht Makarov. Der ehemalige Genosse des Waffenhändlers und Terroristen Zakhaev ist das »neue Gesicht des globalen Terrorismus«.

DER MEHRSPIELER-MODUS

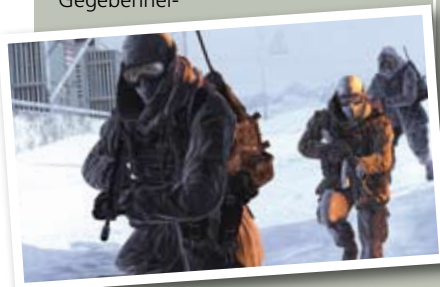
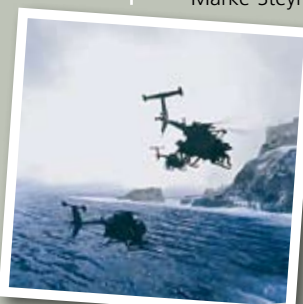
Einen Vier-Spieler-Koop-Modus gibt's ja bereits bei »Call of Duty: World at War«. Bei »Modern Warfare 2« hingegen verzichten die Macher auf einen Kampagnen-Koop-Modus, um »das sehr bestimmte Spielgefühl dieses atmosphärischen Werks nicht zu zerstören«, wie Community-Manager Robert Bowling beteuert. Infinity Ward entwickelt stattdessen den Special-Ops-Modus, für den spezielle, auf kooperative Taktik ausgelegte Einsätze konzipiert werden. Dabei haben jeweils zwei



Spieler beispielsweise nur zwei Minuten Zeit, um die Geiseln in einer Bank zu retten. Während der Koop sowohl via Splitscreen als auch online funktioniert, ist kein Splitscreen-Modus für den Mehrspieler-Part geplant. Dafür kehren Luftschläge, Helikopter-Angriffe sowie der Einsatz einer Drohne und Satelliten-aufklärung zurück, genauso wie die »Perks« genannten Belohnungen und Spezialfähigkeiten. Zum Aufstiegssystem ist noch nichts bekannt, doch sollen alle 18 Waffen der Kampagne im Mehrspieler-Modus freischaubar sein.

DIE ZIELVORGABE

Activision hat große Pläne mit »Modern Warfare 2«. Man will die Nummer eins in den Charts belegen und tut was dafür – zum Beispiel den Verkauf durch zwei Sonder-Ausgaben des Ego-Shooters anzuschieben. So soll es neben der zirka 80 Euro teuren so genannten »Hardened Edition« mit Blech-Hülle im Stahl-Look auch eine »Prestige Edition« geben. Und die hat es in sich. Neben Spiel, Skizzen-Buch und Download-Code für das allererste »Call of Duty« findet sich da laut Infinity Ward ein halbwegs funktionsfähiges Infrarot-Nachtsichtgerät: wohl mehr ein Yps-Gimmick bei einem Preis von rund 140 Euro fürs Gesamtpaket.



NEU IN GAMESTM

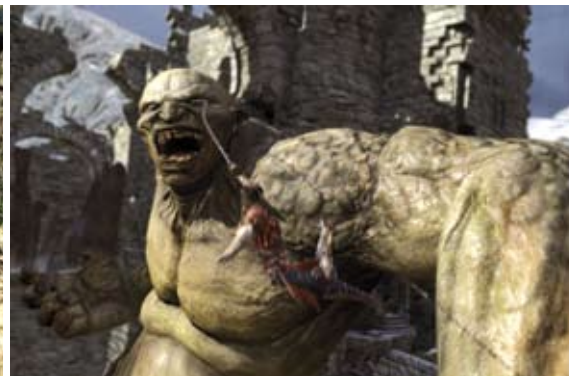
✖ Am 5. August erscheint die neue Ausgabe der **games™**, vollgestopft mit hintergründigen Themen und Exklusiv-Berichten rund um die Welt der Video- und Computerspiele. Retro-Freunde dürfen sich auf ein dickes Feature zum Abenteuer-Klassiker »Monkey Island« und einen Rückblick auf die frühen Tage der Abenteuer-Schmiede Lucasarts freuen. Mit »Rassismus in Videospielen« wird ein bisher unter den Teppich gekehrtes Tabu-Thema angefasst. Die Top-10-Liste zu »Liebe in Videospielen« zeigt sich da versöhnlicher. Dazu gibt's Previews, unter anderem zu »Max Payne 3«, »Left 4 Dead 2«, »Starcraft II« und dem Besten, was die Gamescom zu bieten hat – plus über 30 Tests.

360 LIVE AUF DER GAMESCOM!

✖ Start frei für Deutschlands neue Mega-Messe rund ums Videospiel: die Gamescom in Köln! Vom 20. bis 23. August werden rund 200.000 Besucher erwartet – und 360 Live ist mitten drin in der Show, mit eigenem Stand und eigener Mannschaft. Halle 6.1, Standnummer C-056, direkt bei Electronic Arts. Es gibt tausend gute Gründe, bei uns vorbei zu schauen: Du kannst die Redaktion kennen lernen, mit unseren hübschen Abo-Girls flirten; kannst dich gratis mit dem starken Energy-Drink »Effect« erfrischen, dich in den lässigen Sitzgelegenheiten unseres Partners »Lümmel« entspannen. Oder du drehst eine heiße Runde in der extrem erlebenswerten, sehr exklusiven Hightech-Attraktion »Rennsport Cockpit« unseres Partners Fanatec.

TRIFF UNS IN KÖLN!

Darüberhinaus sind zahlreiche Aktionen geplant. Hast du auf der Messe etwas Aufregendes erlebt, etwas Neues gesehen oder Fotos von heißen Messebabes geschossen? Wir bringen deine Berichte und Bilder auf www.360-live.de. Und natürlich winken auch Verlosungen und Gewinne! Außerdem exklusiv am Start: tolle Gelegenheiten für neue Abonnenten und die frische Ausgabe von 360 Live, knapp eine Woche bevor sie in den Handel kommt. Also, warum warten, besser gleich starten! Was du alles wissen musst, wie du hinkommst: das und mehr auf www.360-live.de sowie in dieser Ausgabe ab Seite 72.



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Die Welt ist in Dunkelheit gehüllt und das Ende aller Tage gekommen. Die Bande zwischen Erde und Himmel werden durch eine dämonische Allianz der Fürsten der Schatten gefährdet. Seelen Verbannter und düsterer Kreaturen suchen das Land heim, peinigten die Menschheit und wollen sie ins Verderben stürzen. Anno 2008 noch lediglich als »Lords of Shadow« angekündigt, soll der Third-Person-Action-Titel des spanischen Studios Mercuryteam nun der neueste Teil der berühmten »Castlevania«-Reihe werden. Der Spieler wird diesmal wohl nicht wie bisher gegen blutdürstige Vampire, Zombie-Ritter und Skelette zu Felde ziehen. Denn das soll eine Art Neustart der zuletzt etwas abgeflachten Serie werden. Dazu bekommen die Spanier – deren letztes Werk »Clive Barker's Jericho« durchaus Vorfreude auf kommende Taten zu wecken versteht – prominente Unterstützung: »Metal Gear Solid«-Schöpfer Hideo Kojima nimmt das Projekt unter seine Fittiche und die Schauspieler Patrick Stewart, bekannt als Captain Picard aus »Star Trek«, und Jason Isaacs, der Malfoy in den »Harry Potter«-Filmen spielt, sollen den Charakteren des Spiels ihre Stimmen leihen.

Das Horror-Game selbst wird hauptsächlich unkomplizierte Action und leichte Rätsel bieten. Was es bisher zu sehen gibt, erinnert stark an Sonys Playstation-Titel »God of War« oder Electronic Arts' »Dante's Inferno«. Als einsamer Held Gabriel, Ritter einer heiligen Bruderschaft, metzelt sich der Spieler mit Streitaxt, Peitsche und Kreuzifix durch unzählige Horden von Untoten und schickt riesige Gegner, wie turmhohe Steingolems, entstellte Trollkreaturen und bissige Höllenhunde, zurück ins Fegefeuer. Das Ziel: Die Fürsten der Schatten mit eigenen Händen zu töten! Doch kämpft der Rittersmann nicht für die Rettung der Welt. Nein, er will seine Geliebte rächen, die von einer Schar böser Kreaturen ermordet wurde. Das alles schaut schon effektiv und nicht zuletzt äußerst atmosphärisch aus. Als Szenarien dienen Brachlandschaften, finstere Kathedralen und Burgen im Süden des mittelalterlichen Europas. Gut so, denn etwas frisches Blut kann die ausgelaugte Untoten-Saga durchaus gebrauchen. Ob der Neustart aber auch das Ende der »Castlevania«-typischen Vampire bedeutet? Das wird sich wohl Anfang 2010 zeigen!





✱ 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.

JULI 2009

Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
Fight Night Round 4	Electronic Arts
Summer Athletics 2009	Dtp
Tiger Woods PGA Tour 10	EA Sports
Velvet Assassin	Topware Interactive

AUGUST 2009

Batman: Arkham Asylum	Eidos
G.I. Joe	Electronic Arts
Madden NFL 10	EA Sports
The King of Fighters XII	Ignition
	Entertainment
Wolfenstein	Activision

SEPTEMBER 2009

Divinity 2: Ego Draconis	Dtp
Guitar Hero 5	Activision
Halo 3: ODST	Microsoft
Colin McRae: Dirt 2	Codemasters
Mini Ninjas	Eidos
Need for Speed: Shift	Electronic Arts
Section 8	Topware Interactive
The Beatles: Rock Band	Electronic Arts

OKTOBER 2009

Alpha Protocol	Sega
Borderlands	2k Games
Brütal Legend	Electronic Arts
Cars Race-O-Rama	THQ
Dragon Age: Origins	Electronic Arts
Fairytale Fights	Playlogic
FIFA 10	EA Sports



Forza Motorsport 3	Microsoft
G-Force: Agenten mit Biss	Disney
	Interactive
Lips: Number One Hits	Microsoft
Risen	Deep Silver
Saw: The Videogame	Konami
Squeeballs	Performance Designed
	Products
Tony Hawk: Ride	Activision
Venetica	Dtp
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft

NOVEMBER 2009

Assassin's Creed 2	Ubisoft
Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
Left 4 Dead 2	Valve
Planet 51	Sega

DEZEMBER 2009

Avatar	Ubisoft
Darksiders: Wrath of War	THQ

2009

Bakugan: Battle Brawlers	Ubisoft
Bayonetta	Sega
Blur	Activision
Coraline	D3

Crossfire	Eidos
Dark Void	Capcom
Dead Island	Techland
Dead To Rights: Retribution	Namco
	Bandai

DJ Hero	Activision
Earth No More	Radar Group
Grand Slam Tennis	Electronic Arts
Grand Theft Auto: Episodes	
From Liberty City	Rockstar Games

Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony	Rockstar Games
Ghostbusters	Unklar
Heist	Codemasters

Highlander	Eidos
Indiana Jones	Lucasarts
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
Precursors	Play Ten Interactive
Ride to Hell	Deep Silver

Rogue Warrior: Black Razor	Bethesda
	Softworks
RTL Winter Sports 2010	RTL Games
The Saboteur	Electronic Arts
Score International Baja 1000	Activision

Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
Tekken 6	Namco Bandai
They	IMC
This is Vegas	Unklar

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
Battlefield: Bad Company 2	Electronic
	Arts

Beyond Good & Evil 2	Ubisoft
Bioshock 2	2k Games
Castlevania: Lords of Shadow	Konami
Crackdown 2	Microsoft

Crysis 2	Electronic Arts
Dante's Inferno	Electronic Arts
Das Schwarze Auge: Demonicon	TGC
Dead Rising 2	Capcom
Deus Ex 3	Eidos

Doom 4	id Software
Dragon Ball: Raging Blast	Namco Bandai
Driver 5	Ubisoft
EA Sports MMA (Arbeitstitel)	Electronic
	Arts

F1 2010	Codemasters
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
Invincible Tiger: The Legend of Han Tao	Namco Bandai
Just Cause 2	Eidos
Karaoke Revolution	Konami
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
Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Disney Interactive
Prey 2	2k Games
Rage	Electronic Arts
Raven Squad	Topware Interactive
Resonance of Fate	Sega
Red Dead Redemption	Rockstar Games
R.U.S.E.	Ubisoft
Singularity	Activision
Sonic & SEGA All-Stars Racing	Sega
Split Second	Disney Interactive
Supreme Commander 2	Square Enix
Test Drive Unlimited 2	Atari
The Return of American McGee's Alice	Electronic Arts
Thief 4	Eidos
Tom Clancy's Ghost Recon 4	Ubisoft
Two Worlds 2	Zuxxez
Vancouver 2010	Sega
Vandal Hearts: Flames of Judgement	Konami
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ

WOLFsoft!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...

Geräte sofort lieferbar...

Software ab 34,99 Euro

So guenstig wie nie

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

Xbox Live 3 Monate 14,99 Euro
Xbox Live 12 Monate 44,00 Euro
Xbox Live Points 2100 21,99 Euro
Sega Superstars Tennis 9,99 Euro
Call of Duty - World at War USK 18 44,44 Euro

viele Uncut Titel auf Lager!

wir führen auch alle anderen Systeme incl. Oldies

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

USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS

0700 WOLFsoft - www.wolfsoft.de

*12 ct/min

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

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

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

COD: MODERN WARFARE 2

1 Hersteller | Activision

15.02%
Tendenz
Von Kasachstan bis Afghanistan winken rasante Feuergefechte, brillante Inszenierung und reihenweise Gameplay-Kniffe. Am 10. November ist es so weit.

Einschätzung | sehr gut



ASSASSIN'S CREED 2

2 Hersteller | Ubisoft

11.74%
Tendenz
Leonardo Da Vincis Gleitdrache soll für taktische Facetten sorgen – die einen schleichen, die anderen fallen sprichwörtlich mit der Tür ins Haus.

Einschätzung | sehr gut



HALO 3: ODST

3 Hersteller | Microsoft

8.92%
Tendenz
»Halo« ohne den Master Chief, stattdessen mit den sperrig formulierten Orbital Drop Shock Troopers.

Einschätzung | sehr gut



4 Operation Flashpoint: Dragon Rising

6.57% Einschätzung | sehr gut

5 Final Fantasy XIII

6.10% Einschätzung | sehr gut

6 Alan Wake

4.69% Einschätzung | sehr gut

7 Left 4 Dead 2

3.78% Einschätzung | gut

8 Need for Speed: Shift

3.76% Einschätzung | sehr gut

9 Just Cause 2

3.29% Einschätzung | sehr gut

10 Lost Planet 2

3.18% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTE SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Juli 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	UFC 2009 Undisputed	THQ
2	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games
3	Tales of Vesperia	Namco
4	Fable 2	Microsoft
5	Fight Night Round 4	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Juli 2009



Pos	Titel	Hersteller
1	NCAA Football 10	Electronic Arts
2	Mass Effect	Microsoft
3	Blazblue: Calamity Trigger	Ark System Works
4	Dragon Ball Z: Burst Limit	Namco
5	X-Blades	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang Juli 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

CALL OF DUTY 4

1 Hersteller | Activision

10.69%
Tendenz
So wir haben es angedroht, jetzt tritt es in Kraft: Der Charts-Dauerbewohner muss ab sofort Miete zahlen. Wir würden auch eine »Modern Warfare 2«-Previewfassung akzeptieren!

360-Wertung | 9.1



FIFA 09

2 Hersteller | Electronic Arts

10.65%
Tendenz
Wer einmal »FIFA 10« gespielt hat, will nicht mehr zu »FIFA 09« zurück. Das 360-Grad-Dribblefeature des neuen Teils ist einfach grandios.

360-Wertung | 8.6



HALO 3

3 Hersteller | Microsoft

7.63%
Tendenz
Noch so ein Kandidat, der jetzt Charts-Miete lohnen muss. Als Zahlungsmittel wird ein Scheck oder eine Previewfassung zu »Halo 3: ODST« akzeptiert!

360-Wertung | 8.8



4 Fallout 3

6.11% Wertung | 8.1

5 Grand Theft Auto IV

5.43% Wertung | 9.1

6 Battlefield: Bad Company

5.34% Wertung | 8.6

7 Resident Evil 5

5.34% Wertung | 9.1

8 Halo Wars

4.58% Wertung | 7.8

9 Fable 2

3.82% Wertung | 8.8

10 Dead Space

3.76% Wertung | 8.7

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Noten 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

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

1 Hersteller | Ubisoft

Leser-
wertung
8.3
360-Live-
Wertung
8.0

KeksDose: »Der Wahnsinn, was die polnischen Jungs und Mädels (?) da auf die Beine gestellt haben. Steuerung, Grafik und Leveldesign sind großartig.«



OVERLORD 2

2 Hersteller | Codemasters

Leser-
wertung
8.8
360-Live-
Wertung
8.1



hagenNORKANOIA: »Die Möglichkeit, seine Schergen wiederzubeleben, ist die beste Neuerung, sie wachsen einem wirklich ans Herz.«

TALES OF VESPERIA

3 Hersteller | Namco Bandai

Leser-
wertung
7.7
360-Live-
Wertung
8.3



Dark: »Nach Star Ocean ist das hier das perfekte Futter für Rollenspielfreaks wie mich.«

4 Fight Night Round 4

Hersteller | Electronic Arts
Leser-Wertung | 7.9
360-Live-Wertung | 8.7
_Kool_Savas: »Ich mag es lieber als UFC 2009, im Boxen geht es schließlich um Taktik und nicht um möglichst spektakuläre Verrenkungen.«

5 Terminator: Die Erlösung

Hersteller | WB Games
Leser-Wertung | 4.5
360-Live-Wertung | 4.7
chris 99: »Auf der Packung müsste stehen: 1.000 Gamerpoints inklusive Minispiel. Damit könnte man eine Menge Enttäuschungen vermeiden.«

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

COD: MODERN WARFARE 2

1 Hersteller | Activision

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5

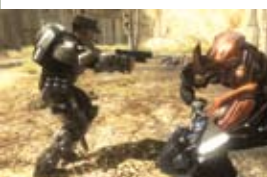
meikelJay: »Genial wäre, wenn man seine Waffe selbst zusammenbauen könnte. Mit Leucht-Punkt-Zielgerät und Granatwerfer oder Schalldämpfer.«



HALO 3: ODST

2 Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
8.0
360-Live-
Potenzial
8.0



Thing: »Ich hätte gerne ein Halo Zero. Mit Kriegausbruch, brutaler und dunkler Atmosphäre und einem Menschen als Hauptfigur, CoD in Halo sozusagen.«

VENETICA

3 Hersteller | Dtp

Leser-
Potenzial
8.3
360-Live-
Potenzial
8.0



SaschaAsh: »Story, Umgebung und die schöne Grafik gefallen mir sehr, erinnert ein bisschen an Fable, was auch nicht gerade verkehrt ist.«

4 Forza Motorsport 3

Hersteller | Microsoft
Leser-Potenzial | 8.5
360-Live-Potenzial | 8.0
Der_Schaender: »Genial wären Boxenstopps, bei denen man Spritmenge und Reifenmischung bzw. Profil, Slick oder Regen selbst wählen kann.«

5 Splinter Cell: Conviction

Hersteller | Ubisoft
Leser-Potenzial | 8.5
360-Live-Potenzial | 9.0
Sully: »Ich bin etwas skeptisch, weil die Nacht-Schleichereien eigentlich die Serie ausmachen. Toll hingegen, dass die Double-Agent-Geschichte weiter erzählt wird.«

✕ DEIN VOTING

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



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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

MODERNE KRIEGSFÜHRUNG

CoD: Modern Warfare 2: Welches Spielelement wünschst du dir?

Panzer fahren, Helikopter fliegen	36.87%
Ich möchte Türen öffnen können	21.62%
Kleinere Kommandoteams im Häuserkampf	21.51%
Endlich mal clevere Gegner-KI	20.00%

DIE GUTE ALTE ZEIT

Welche Spieleserien verdienen es, wiederbelebt zu werden?

Mega Man	34.92%
Shenmue	34.29%
Commander Keen	21.71%
Wing Commander	9.08%

ARGUMENTATIONS- VERSTÄRKER MIT STIL

Welche ist die coolste Waffe der Videospiegeschichte?

Portal Gun (Portal)	36.77%
Fat-Man, der Mini-Atombombenwerfer (Fallout 3)	21.72%
Gravity Gun (Half-Life 2)	21.51%
BFG 9000 (Doom 3)	20.00%

**"GRAFISCH STECKT DIE PRÄSIDENTEN-SIMULATION SCHON
JETZT JEDE URLAUBSPOSTKARTE IN DIE REISETASCHE." - GAMESTAR 6/09**

**"TROPICO 3 WIRD DER NACHFOLGER, DEN SICH ALLE AUFBAUSPIEL-FANS
SEIT JAHREN WÜNSCHEN." - GAMESTAR 6/09**

TROPICO 3

**EL PRESIDENTE
IST ZURÜCK!**



**TROPICO RELOADED
AB ENDE JULI IM HANDEL!**

Copyright © 2009 Kalypso Media GmbH. All rights reserved. Developed by Hoemem Games. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.
Tropico is a registered trademark of Kalypso Interactive Software, Inc. used under license by Kalypso Media GmbH.
Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, sowie die Xbox-Logos und Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe, "Games for Windows" und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet.

WWW.TROPICO3.COM



XBOX 360

XBOX LIVE

Games for Windows

PC DVD

TROPICO 3

DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

TROPICO 3



ANKUNFT
TROPICO ISLAND,
SEPTEMBER 2009

PC DVD ROM

XBOX 360

XBOX LIVE

kalypso

HAEMIMONT GAMES

kalypso

PREVIEW

EXKLUSIV
ANGESPIELT
NUR IN 360 LIVE!

Risen

Erhältlich | 2. Oktober 2009 | Status | 80% komplett

Wenn Fantasy-Welten von Monstern überrannt werden und unheimliche Mächte die Menschheit bedrohen, dann ist es Zeit für Helden. Bei diesem Rollenspiel aus deutschen Landen legt man sich gar mit gottgleichen Kreaturen an. Reinhard Fischer eilt zu einem exklusiven Rettungsversuch – und ist überrascht, wie sehr ihn das Erlebte an »Oblivion« erinnert.

Rollenspiele aus Deutschland sind anders. Rollenspiel aus Deutschland, das heißt Schmutz auf der Kleidung, Blut auf der Klinge, Wunden am Hals und Dreck unter den Nägeln. Und nirgendwo sonst bekommt man diese Kombination aus Tod und Fantasy besser zu spüren als in der berühmt-berüchtigten »Gothic«-Serie von Piranha Bytes. Berühmt, weil der erste Teil auf dem PC just jenen neuen Typus Rollenspiel schuf, berüchtigt, weil die beiden Nachfolgetitel stets mehr Bugs als Spielspaß aufweisen. Die Rechte an der Marke »Gothic« liegen mittlerweile beim österreichischen Publisher JoWood, aber das ist für das Entwicklerteam in Essen natürlich kein Grund, nicht erneut ein Spiel im »Gothic«-Stil herauszubringen. Das Ergebnis hört auf den Namen »Risen« und soll ab Herbst den Besitzern einer Xbox 360 zeigen, wie man Oger fachgerecht schlachtet. Die Parallelen zu »Gothic« sind allerdings unübersehbar und gehen schon bei der Vorgeschichte los: Im kurzen Intro kämpft sich ein kleines Schiff durch die Wellen einer von einem brüllenden Orkan aufgewühlten See; bald darauf wird ein in Lumpen gehüllter Kerl an den Strand einer großen Insel gespült. Sein Name, seine Vergangenheit? Ein Mysterium. Wahrscheinlich ist er nur einer der zahllosen herumstreunenden Abenteurer, wie sie Fantasiewelten wohl zu Tausenden hervorbringen.

Die ersten Schritte auf dem Eiland namens Faranga fallen leicht: Per linkem Analogstick geht der Namenlose vorwärts, rückwärts und zur Seite, mit dem rechten Stick schwenkt man den Kamera-Blick und somit den Helden selbst. Stark, wie die Atmosphäre den Spieler sofort einfängt: Prasselnder Regen nimmt jede Sicht, nur ab und zu erhellt ein gleißender Blitz den Nachthimmel. Kalte Leichen und geborstene Schiffsteile künden von der Havarie. Eingebledete Namen über den Gegenständen zeigen an: Damit lässt sich interagieren! Leichen werden nach nützlichen Gegenständen durchsucht, eine Muschel beherbergt eine glänzende Perle, aus einem alten Baumstumpf reißt der Namenlose einen Holzknüppel als Waffe heraus. Dann die erste Überraschung: Nicht alle Passagiere sind bei der Katastrophe umgekommen. Ein paar Schritte entfernt erwacht

eine junge Frau namens Sara aus ihrer Ohnmacht. Die Kollegin fungiert für den Spieler als unterstützende Einstiegshilfe, erklärt ihm die Handhabung von Waffen, weist den richtigen Pfad weg vom Strand, tiefer in die bewaldete Insel. Tropische Pflanzen säumen den Pfad, irgendwo zirpen Insekten, man wähnt sich fast im Urlaub. Doch ohne Vorwarnung geht ein Rumpeln durch die Insel. Ein Erdbeben? Was unser Alter-Ego zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß: Uralte Mächte haben die Insel als Platz für einen epischen Kampf auserkoren; seither schieben sich verfluchte Tempelruinen aus dem Erdboden und speien Monster aus. Die Hintergründe zu erhehlen, das ist die primäre Aufgabe des Spielers. Aber er ist weder mit dieser Aufgabe allein, noch ist er auf einer verlassen einsamen Insel gestrandet. Ein Trupp Inquisitoren hat die Insel bereits annektiert. Zusammen mit der Gilde der Magier wollen sie die Geheimnisse des Eilands aufdecken und nutzen. Dazu habe sie eine allgemeine Ausgangssperre verhängt und die Insel mittels magischer Barrieren in vier Bereiche geteilt. Aber das ruft auch Missmut hervor; vor allem den der Banditen, die ihr Lager in einem kleinen Tal aufgeschlagen haben und gegen die Anordnungen rebellieren. Über vier Kapitel hinweg muss sich der Spieler durch eine spannende und wendungsreiche Story kämpfen, denn die drei Fraktionen verfolgen recht unterschiedliche Ziele. Zoff ist also vorprogrammiert.

FLEISCH IST LEBENSKRAFT

Davon ahnt der Held zu Beginn natürlich noch nichts – er hat erst mal andere Sorgen: Kleine See-Geier stellen sich ihm in den Weg. Es gilt, den ersten Kampf zu bestehen. Mit der LB-Schultertaste zückt er die Keule, mit der B-Taste blockt er gegnerische Attacken. Mit einem Druck auf die A-Taste hingegen teilt er selbst flinke Schläge aus, die sich auch zu Kombos verketteten lassen. Das Parieren und Schlagen verlangt allerdings Übung, doch irgendwann sitzt das Timing und die Gegner fallen unter den Hieben. Die erschlagenen Bestien werden anschließend geplündert und zerlegt, denn der Held darf rohes Fleisch und andere Gegenstände beim örtlichen Händler für ein paar Münzen verhöckern. Natürlich sind diese ersten ➤

kurz & knapp

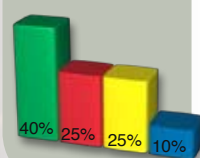
Hersteller | Deep Silver
Entwickler | Piranha Bytes
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Fantasy-Rollenspiel mit neuen Ideen und altbekannten Spielmechanismen; hinkt der Technik aber etwas hinterher.

das ist drin

- Fantasy
- Helden
- Monster
- Gedächtnisverlust



➤ Gegner kein Vergleich zu den Monstern, die die Insel ansonsten noch unsicher machen. In den Büschen und Sträuchern lauern Stachelratten, Rottwürmer und anderes Getier. Durch die Wälder stromern hungrige Wölfe, die nur im Rudel auf die Jagd gehen; blinde Asche-Bestien greifen ohne Vorwarnung an. So weit ein kleiner Abstecher in die Fauna der Oberwelt. Die ganze Insel ist außerdem mit Höhlen und Katakomben quasi untertunnelt, und die sind Heimstätte für noch viel üblere Kreaturen.

Nach dem Kampf bietet eine verlassene Hütte auf einer Lichtung Gelegenheit zur ersten Rast. Die auffällige Ruine ist schnell durchsucht. Es steht eine verschlossene Truhe darin, der passende Schlüssel findet sich ebenfalls an; das Öffnen fördert eine Pfanne zutage, die den Weg zur ersten Fähigkeit des Spielers freimacht. Eine der Stärken der »Gothic«-Serie wird deutlich: Viele Dinge lassen sich sinnvoll nutzen. Das macht die Welt von der reinen Bühne zum interaktiven Spielplatz. Und so wird das rohe Fleisch im Handumdrehen zu einem schmackhaften Steak gebrutzelt. Das mundet dem Helden und füllt seine Energieleiste schnell wieder auf. Echte Männer brauchen eben was Ordentliches zwischen die Kiemen!

Wer die im Spiel gewonnenen Erfahrungspunkte richtig einsetzt, kann eine ganze Anzahl praktischer Handwerkskünste erlernen. Als Schmied hämmert man seine Schwerter und Rüstungen selbst zusammen und als Schnitzmeister werden Pfeile, Bögen oder auch mal eine Armbrust gebastelt. Wem das noch nicht reicht, der darf sich aber auch als Bierbrauer, Bergarbeiter und Koch versuchen oder seine Fähigkeiten beim Schlösserknacken, Schleichen oder Taschendiebstahl verfeinern.

Nachdem das Steak verputzt ist, muss sich der Held allerdings allein durch-

schlagen, denn die holde Sara verweigert jeden weiteren Schritt. Mit dem Versprechen, Hilfe zu senden, lässt er sie zurück und durchstreift die Insel fortan auf Solopfad. Später hat man die Möglichkeit, das Versprechen einzulösen: Entweder vertraut man Sara einem Banditen an oder einem Mitglied der Inquisition. Beide werden die holde Dame in ihre Lager bringen, wo sie sich später wieder als Ratgeberin zur Verfügung stellt. Wer sie aber vergisst, muss damit rechnen, dass sie von wilden Wölfen zerfleischt wird.

DER JOB EINES HELDEN

Saras Tod würde zumindest das Aus für diese Aufgabe bedeuten. Macht aber nichts, denn auf den weiteren Spielverlauf hat dies keine größeren Auswirkungen. Anders sieht es da mit den restlichen Herausforderungen und Pflichten aus, die von allen Seiten auf den Spieler einprasseln. Die Bewohner der Städte und Ansiedlungen erwarten wie üblich kleine und große Gefälligkeiten. Es müssen Morde aufgeklärt, Diebe gefunden, Kurierdienste absolviert und Monster erschlagen werden. Als Gegenleistung gibt es Gold, Ausrüstungsgegenstände, Zaubersprüche und Erfahrungspunkte. Mit der Anzahl der gelösten Aufgaben steigt man in der Gunst der Gildenführer, bekommt immer kniffligere Aufträge und auch mal das eine oder andere Kleidungsstück zugeschustert. Inquisitor-Robe, Magiermantel, Banditenrüstung, die Zugehörigkeit des Spielers lässt sich recht schnell erkennen – auch von den gegnerischen Parteien, weshalb man auch immer einen neutralen Zwirn im Gepäck haben sollte. Ansonsten ist es kaum von Belang, ob man sich in der mächtigen Festung der Inquisitoren und Magier zum Dienst meldet oder ins sumpfige Camp der Banditen zieht, denn man darf jederzeit wieder in ein ➤

✕ Vitamin B

OHNE BEZIEHUNGEN GEHT NICHTS

Das Quest-System hat Methode: Viele Missionen bauen aufeinander auf. Mehr als einmal ist es nötig, mehrere kleinere Aufgaben zu erledigen, bevor man sich den größeren widmen darf. Ein gutes Beispiel ist der Clanführer der Banditen, genannt Don Esteban. Um in seine Nähe zu gelangen, muss der Held zunächst bei dessen hübscher Frau vorsprechen. Erst wenn diese ihm nach einigen erledigten Aufgaben wohlgesonnen ist, legt sie beim Chef ein gutes Wort für ihn ein. Auch der Großinquisitor oder der Anführer der Magier empfangen nicht jeden dahergelaufenen Abenteurer, man muss sich stets in der Hierarchie nach oben spielen. Klingt logisch und vermittelt das Gefühl, langsam, aber beständig vom mickrigen Knappen zum großen Krieger heranzureifen.

✕ Kleider machen Leute

Räuberarmel, Inquisitor-Outfit oder Magierrobe: Die Kleidung kennzeichnet stets die Zugehörigkeit zu einer der drei Fraktionen. Allerdings darf man sich auch als neutraler Abenteurer tarnen.



Gekämpft wird oft und gern: Hier nimmt es der Held gerade mit einer der gefährlichen Asche-Bestien auf.

✖ Individueller Held

Dank des flexiblen Fähigkeiten-Systems ist auch eine gesunde Mischung möglich: Man darf sich also ebenso mit Schwertern rüsten wie mit Zaubersprüchen.

live & online

Keinerlei Mehrspieler-Modi geplant, dieser Held ist ein Einzelkämpfer. Erfolge sind sicher, genaue Details bisher aber noch nicht bekannt

✖ Mächtige Magie

Als Magier darf man zwar heiße Feuerbälle und kühle Frostzauber wirken, allerdings ist man gegen Angriffe weniger gut geschützt. Doch mit den beiden Wölfen wird der Held spielend fertig.

Held oder Halunke?

- ✚ Wendungsreiche Story, ausgewogenes Kampfsystem, dichte Mittelalter-Atmosphäre, interessante Charaktere, große, offene Spielwelt
- ✖ Kein Mehrspieler-Modus, es wird ein Solo-Abenteuer; Grafik nicht ganz zeitgemäß

✖ Schwert und Magie

DARF'S EIN ZAUBER- SPRUCH MEHR SEIN?

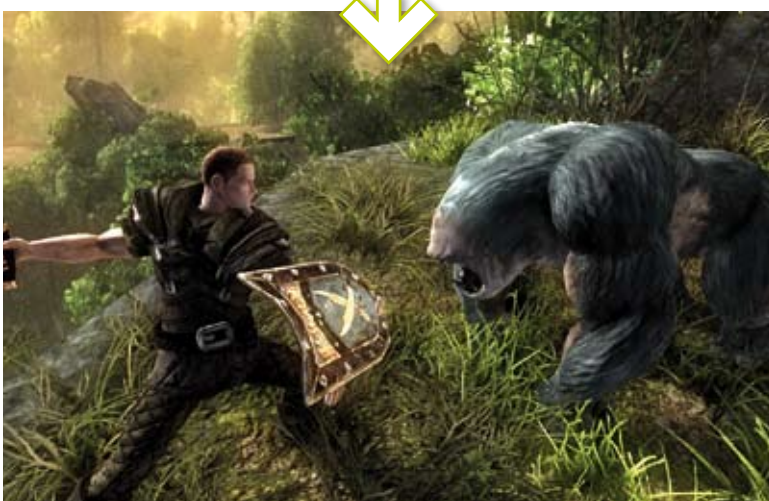
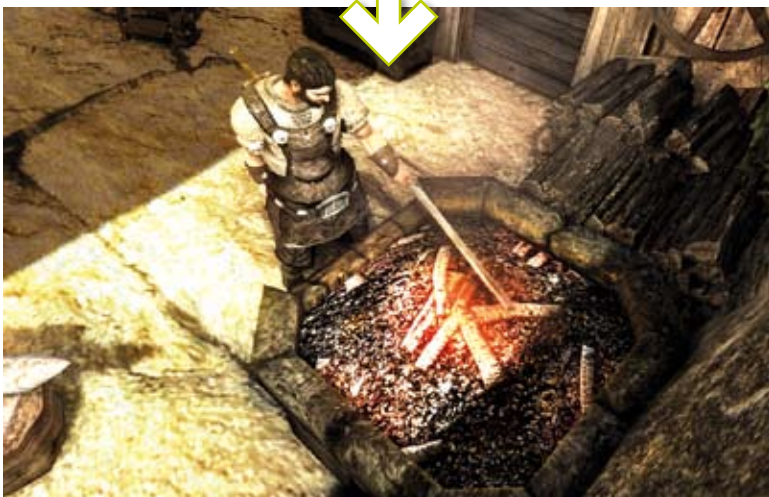
Klasse, wie man den Helden auf dem Bildschirm den eigenen Vorlieben anpassen darf. Allerdings muss man auch ständig die positiven und negativen Werte jeder Waffe abwägen. Ein Zweihänder teilt fürchterliche Schläge aus, hat aber Schwächen bei der Verteidigung. Dann vielleicht doch lieber eine der vielen Einhand-Klingen wählen, gepaart mit einem schützenden Schild? Oder einen schnellen Kampfstab, wahlweise ebenfalls mit Klingen bestückt? Wer mit spitzen und scharfen Gegenständen auf Kriegsfuß steht, darf natürlich auch mit magischen Sprüchen um sich werfen. Vereisungszauber, Feuerbälle, Flammenteppiche lassen die Feinde alt aussehen. Mit anderen Sprüchen darf man die Gesinnung von Nichtspieler-Charakteren ändern und Untote beschwören, die dem Helden im Kampf beistehen. Das sorgt für Vielfalt, will aber wohlüberlegt sein.



✂ Feuer und Hammer

HANDWERK HAT GOLDENEN BODEN

Handwerksberufe stehen in »Risen« hoch im Kurs und sind nicht nur optische Zier. Als Koch kann man kräftefördernde Fleischbrocken in der Pfanne brutzeln und als Alchemist lässt es sich prima Heiltränke brauen. Auch die Schmiedekunst ist sinnvoll integriert, schließlich kann der Held dann seine eigenen Rüstungen und Schwerter hämmern. Erste Station ist dabei die Esse. Dort wird das Eisen erwärmt und anschließend in Form gebracht. Nun noch schnell ein kühlendes Bad und schon ist der Rohling fertig. Letzte Station ist der Schleifstein, der dem Schwert die richtige Schärfe verleiht. Leichte Schwerter bekommt auch der einfache Geselle hin; wer sich aber an einer der berühmten Erzklingen versuchen will, muss die Schmiedefähigkeit mit entsprechend vielen Erfahrungspunkten aufpumpen. Aber es lohnt sich: Die Erzklingen sind leichte und mächtige Waffen, die jeder Held gern sein Eigen nennt.



Ein Großteil der Insel ist unterkellert. In den Katakomben und Höhlen lauern zahlreiche fiese Kreaturen.



➤ konkurrierendes Lager wechseln. Allerdings muss man zuvor erst das Vertrauen der Anführer wiedergewinnen und wieder ein paar Kastanien aus dem Feuer holen. Das kostet zwar Zeit, allerdings machen die drei Parteien auch völlig unterschiedliche Offerten: Die Banditen sind echte Könnern mit dem Schwert, die Inquisition bietet Kampfstäbe und magische Sprüche an und die Magier-Gilde weiß alles zum Thema Kriegerzauber. Statt sich also festlegen zu müssen, hat der Spieler die Möglichkeit, seinen Helden nach Belieben zu formen. Hier wie dort werden Lehrmeister den Spieler unterrichten: Effektivere Schwertattacken, nützliche Zaubersprüche, praktische Tricks aus dem Erfahrungsschatz der Diebeszunft. Bezahlt wird mit Erfahrungspunkten. Dadurch steigern sich die Fähigkeiten des Alter-Egos, er wird schneller, stärker, gewandter, robuster. Sogar ein Besuch im Freudenhaus ist möglich, tiefere Einblicke in das Liebesleben eines Abenteurers bleiben aber aus: Das Bild wird schwarz, bevor es interessant wird. Allerdings eröffnen sich nach dem Akt neue Aufgaben, die wiederum andere Pfade der Geschichte erschließen, interessante Seitenstränge erzählen und nützliche Informationen liefern. Und es sind genau diese kleinen Details, die die Fantasiewelt greifbar machen und den Spieler fesseln. Schon bald fühlt man sich tatsächlich als Held auf einer einsamen Mission. Aber so sehr sich die Pfade der Geschichte auch verzweigen mögen, am Ende eines jeden Kapitels erhält man einen Zauberspruch, um eine der magischen Barrieren niederzureißen und einen neuen Abschnitt der Insel begehbar zu machen.

Was wäre ein Rollenspiel ohne den typischen »Jäger und Sammler«-Aspekt? Auch »Risen« macht da keine Ausnahme, der Held darf alles Mögliche in seinen Rucksack packen: Zähne, Felle, Schwerter, Helme, Spruchrollen – schon bald gleicht das Inventar einem unsortierten Gemischwarenladen.

ROLLENSPIEL-MULI

Nur gut, dass die angebotene Filterfunktion etwas Ordnung bringt. Auf Wunsch lassen sich beispielsweise nur Waffen, nur Gegenstände oder ausschließlich die Zaubersprüche im Gepäck anzeigen. Gut so, denn während man im Inventar wühlt, pausiert das Spiel nicht. Da ist es schon praktisch, dass man sowohl die vier Aktionstasten des Pads als auch die vier Richtungen des Steuerkreuzes mit Waffen, Heiltränken oder Zaubersprüchen belegen kann. In Verbindung mit der gehaltenen LT-Schultertaste kann man bequem Schwerter tauschen, magische Geschosse abfeuern oder sich einen Heiltrank hinter die Binde gießen. Auch die Möglichkeit, das Spiel jederzeit speichern zu können, verhindert Frustmomente. Die sind hier allerdings sowieso recht dünn gesät, denn vor den Gefechten wird automatisch und fast unmerklich gespeichert. Stirbt man, darf man sich entscheiden, ob man sich an derselben Stelle erneut versuchen will oder zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehren möchte.

Damit man im harten Heldenalltag keine Aufgabe übersieht, werden alle Begegnungen im Quest-Tagebuch festgehalten. Dort darf man nicht nur erteilte und erledigte Jobs nachschlagen, sondern auch sämtliche Dialoge, die

✕ **Lass stecken, Junge!**

DER ROLLEN-SPIEL-KNIGGE

Der Umgangston auf der Insel Faranga ist zwar etwas ruppig, aber auch hier gelten einige Verhaltensregeln. So herrscht in den Städten, Burgen und Siedlungen ein allgemeines Waffenverbot. Wer hier blanken Stahl zieht, wird erst verwarnt und bald darauf angegriffen. Auch bei den Multiple-Choice-Gesprächen ist Zurückhaltung keine üble Sache, denn die meisten Inselbewohner haben kein Problem damit, einem Frischling barsch übers Maul zu fahren. Erst im späteren Spielverlauf kann man selbst auch mal eine freche Lippe riskieren.



man mit den redseligen Nichtspieler-Charakteren, den NPCs, per Multiple-Choice geführt hat. Und gerade da fällt auf: Im direkten Vergleich zu einem Titel wie »Oblivion« ist der Ton in »Risen« um einiges rauer. Denn während in »Oblivion« ein weiser König über Tamriel regiert und Ritter in wahrhaft strahlenden Rüstungen für Ordnung sorgen, herrschen auf Faranga das Recht des Stärkeren und blanker Stahl. Den NPCs rutscht leicht mal der eine oder andere Fluch über die Lippen, und wer eine Schriftrolle studiert, bekommt zu Anfang noch Bonuspunkte für Weisheit; beim dritten Mal weist der Held schon ungehalten darauf hin, dass hier doch sowieso »nur Scheiße drinsteht«. Mit einer Heile-Welt-Mentalität

kommt man hier also schnell unter die Hufe, aber in dieses mittelalterliche Szenario passen die herben Umgangsformen wie die Faust um den Schwertgriff.

TECHNIK-CHECK

Die Sprachausgabe ist stets tadellos in Ordnung und trägt während der rund 50 Stunden Spielzeit viel zur dichten Atmosphäre bei. Passend dazu erschallen aus den Boxen je nach Situation wechselnde Musikstücke. Wuchtige Orchesterstürme untermalen die Gefechte, heitere Töne begleiten die langen Wanderungen. Apropos Wanderungen: Schon bald erhält man Zugang zu den praktischen Teleportersteinen, die überall auf der Insel verstreut sind. Damit überbrückt man in Windeseile große Distanzen. Und das ist fast schon schade, denn die Ausstattung von Faranga kann sich sehen lassen: Dichte Urwälder wechseln mit mediterranen Hafenstädten ab, zerklüftete Vulkanlandschaften mit mittelalterlichen Burganlagen. Auch die Wechsel von Tageszeiten und Wetter sind stilvoll in Szene gesetzt: Bei blauem Himmel sticht die Sonne durch das Blätterdach, bei Gewitter zucken Blitze übers Firmament und ferner Donner grollt. Schmuddelwetter lässt sich durchaus auch zum Vorteil nutzen, denn wer seine Gegner bei Dunkelheit und strömendem Regen angreift, hat den Überraschungsmoment auf seiner Seite. Im Gesamteindruck wirkt die Optik aber auch leicht über-

holt, stellenweise sind die Texturen zu matschig und die Schatten zu weich. Die Präsentation muss noch nachlegen.

Unterm Strich kann man damit aber erstaunlich gut leben. Denn was das Spiel auszeichnet, ist vor allem die stimmige Atmosphäre: Die Charaktere haben alle ihre Eigenheiten, sind keineswegs immer strahlende Helden und benehmen sich auch so. Es wird geflucht und erzählt, gedroht und gebettelt, gekämpft und gestorben. »Risen« setzt eine Tradition fort, die man längst verloren glaubte: Es ist erdig, ehrlich und leicht verrückt. Es ist »Gothic« für die Xbox 360.

Reinhard Fischer



Sehen niedlich aus, sind in Schwärmen aber gefährlich: Gnome finden sich überall auf der Insel; die sind eine echte Landplage.

360 LIVE sagt...

Die Story ist packend, das Flair erdig und die Figuren sind wahre Charaktere mit Ecken und HITPOTENZIAL Kanten. Wird ganz groß.

8.5 von 10

ALIENS VS. PREDATOR

kurz & knapp

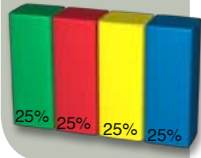
Hersteller | Sega
Entwickler | Rebellion
 Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Kampf ums Überleben: Predator gegen Aliens, der Mensch gegen alle.

das ist drin

- Aliens
- Predator
- Marines
- Panik



Sind die Menschen wirklich nur Kanonenfutter? Nicholas Buracas probiert's aus!

Fans des Science-Fiction-Schockers »Alien« haben wahrlich einen schweren Stand. Zum einen werden sie von missratenen Kinoproduktionen wie »Aliens vs. Predator« Teil Eins und Zwei heimgesucht, zum anderen sind Spiele zur Lizenz inzwischen Mangelware. Gut also, dass das kommende »Aliens vs. Predator«-Spiel außer dem Namen und dem außerirdischen Getier nichts mit den eingangs erwähnten Filmen zu tun hat. Verantwortlich ist das britische Entwickler-Studio Rebellion Software, das schon für die ersten beiden »AvP«-Spiele für Ataris Jaguar-Konsole und den PC verantwortlich zeichnet. Am Grundprinzip ändert sich beim neuesten Ego-Shooter glücklicherweise nichts: Im Einzelspieler-Teil warten insgesamt drei grundverschiedene Kampagnen auf den Spieler. Natürlich die Aliens, dann der außerirdische Trophäenjäger Predator und deren vermeintliche Opfer: die Menschen – sprich die Soldaten der »Marines«. Alle drei Kampagnen sollen von Beginn an wählbar sein. Derzeit sind Details zu Handlung, Schauplätzen und Zeitangaben noch geheim. Bei unserem Besuch in der Sega-Zentrale zwecks Probespiel der Predator- und der Marines-Kampagne finden sich aber genug Hinweise darauf, dass das Ganze etwa zur Zeit des »Aliens«-Films angesiedelt ist, also um das Jahr 2180 herum. Waffen

und Fahrzeuge scheinen jedenfalls übernommen zu sein.

Auftritt Predator: tiefster Dschungel. Sehr stimmige Beleuchtung, tiefe Schatten, blendendes Licht zwischen den Baumkronen; die üppige Vegetation macht einen lebendigen, bedrohlichen Eindruck. Ausgerüstet mit einer Energie-Kanone, Klingenwaffen und der Fähigkeit, sich bis zur Unsichtbarkeit zu tarnen, ist der Predator die mächtigste der drei Spielfiguren. Zudem hat er noch jede Menge anderer Tricks auf Lager. Kann etwa mit der Stimme eines Marines sprechen, kann dadurch Soldaten-Patrouillen verwirren, sie in eine Falle locken und anschließend auf brutale Art und Weise meucheln. Dennoch ist er eher der Nahkämpfer, der Schattensucher, der leise Töter, der sich zwischen Geäst verbirgt und aus dem Hinterhalt meuchelt. Wer sich zu schnell bewegt, den können die Marines trotz Tarnung entdecken. Fühlt sich prickelnd an, zumal der Sound die Spannungsspitzen weiter in die Höhe treibt. Trotz der vielen Möglichkeiten wirkt die Steuerung durchdacht statt überladen und funktioniert prima. Der Predator kämpft mit Köpfchen, lässt auch mal andere die Dreckarbeit erledigen, indem er beispielsweise die Trutzburg der Marines infiltriert, das Tor öffnet und einen Alien-Strom hineinlockt wie im vorliegenden Kapitel geschehen. Macht einfach Spaß, gemein zu sein, sich gelegent-



Mehr als dieses Bild gibt es von der Alien-Kampagne noch nicht. Allein ist das Biest wohl nie unterwegs.



Wer den Predator so nah an sich herankommen lässt, sollte sein letztes Gebet sprechen – falls Zeit dafür bleibt.

Erhältlich | Frühjahr 2010 | Status | 50% komplett

Jäger oder Gejagter?

- ➕ Schon jetzt Eins-A-Atmosphäre, Mensch und Predator spielen sich komplett unterschiedlich
- ➖ Die aus den Filmen bekannten Sound-Effekte sind noch ein bisschen schwachbrüstig

**EXKLUSIV
 ZU BESUCH BEI SEGA
 MARINE-KAMPAGNE
 GESPIELT**



1

✖ Blitzschnell und gefährlich

WAS IST MIT DEN ALIENS?

Details zur Alien-Kampagne sind momentan noch unter Verschluss, Mutmaßungen aber natürlich erlaubt: Speziell Gamer mit Hang zu Spielübelkeit werden sich wohl am Riemen reißen müssen, schließlich krabbelt das Alien mit Leichtigkeit an Wänden entlang, lässt sich von der Decke auf potenzielle Opfer fallen und ist überhaupt blitzschnell. Das kann man eigentlich als gegeben voraussetzen. Unklar bleibt, welches Kampagnen-Ziel die Biester verfolgen und ob der Spieler erneut alle Evolutionsstadien des Viehs – vom Facehugger bis zum ausgewachsenen Xenomorph – durchläuft.



2

✖ Schauplätze

UND GEFECHTE

1 Noch hält der Hersteller Details der Story geheim. Unklar ist auch, wo die Reise hingeht. Dieser Dschungel könnte sich durchaus auf der Erde befinden. Vielleicht handelt es sich aber auch um einen jener Planeten, der von der Weyland-Yutani-Corporation per Terraforming bewohnbar gemacht worden ist.

2 Ein »Aliens«-Spiel ohne heruntergekommene Raumschiff-Korridore? Undenkbar! Klar also, dass es die hier auch gibt. Die windigen Bodenplatten und zahlreichen Luftschächte bieten dem Alien viele Angriffsmöglichkeiten.

3 Wenn alle drei Parteien aufeinandertreffen, ist die Hölle los. Je nach Situation kann der Spieler das aber auch zu seinem Vorteil nutzen. Und überhaupt: Der Mehrspieler-Modus könnte deswegen herrlich chaotisch ausfallen.

3



live&online

■ Einen Online-Mehrspieler-Modus mit allen drei spielbaren Parteien wird es geben; Details dazu möchte der Entwickler noch nicht rausrücken ■ Koop-Freunde müssen hingegen auf »Aliens: Colonial Marines« warten, das Ende nächsten Jahres erscheinen soll

lich schocken und überraschen zu lassen. Wie am Ende des Probespiels: Da reißt ein Untier einem toten Soldaten den Kopf mitsamt Wirbelsäule heraus; Kamera-Schwenk auf den Schädel; der sieht aus wie eine Kreuzung aus Alien und Predator. Ist da ein Experiment fehlgeschlagen?

Dann die Marines-Kampagne. Ein namenloses Raumschiff, ein halbes Dutzend Soldaten – noch ... denn es geht von Beginn an heiß her. Das hier spielt sich wie ein richtig schneller, zorniger Shooter. Ein KI-Kamerad nach dem anderen fällt Aliens zum Opfer, Todesschreie und Lichtblitze dringen dir durch Mark und Bein. Spätestens wenn das Alarmsignal des Bewegungsmelders anschwillt, explodiert der Puls. Die Aliens können von überallher angreifen: aus Luftschächten herausfluten, unter Bodenplatten hervorkriechen, aus dunklen Ecken vorstoßen. Die LB-Schultertaste löst eine kleine Lichtgranate aus als Retter in der Not inmitten all der Dunkelheit. Die Angreifer sind verdammt schnell, verdammt aggressiv und bevorzugt in größeren Gruppen unterwegs. Das M41A-Impulsgewehr spritzt, Säure-Blut spritzt, Lebensenergie

sinkt. Empfehlenswert also, das Getier auf Distanz zu halten. Schlimm wird es, wenn die Beleuchtung komplett erlischt. Der Bewegungsmelder fiept, versprengte Marines schreien. Dann eine Sirene! Ein rotes Notlicht geht an und die Hölle bricht aus. Mehr und mehr Aliens strömen durch die Barrikaden, nach kürzester Zeit liegt eine KI-Kameradin am Boden und wird zerfleischt. Wenig später fällt der letzte Soldat. Ende des Probespiels.

Fazit: Die Atmosphäre stimmt. Auch wegen der authentischen Soundkulisse. Das hier klingt alles so, wie man es aus dem Kino kennt. Aber ein paar rohe Ecken und Kanten gibt es noch. So ist etwa der Sound des M41A noch nicht kraftvoll genug, noch zu leise abgemischt. Auch die Bildwiederholrate nervt mit kleineren Einbrüchen. Nichts, was Rebellion bis zum Anfang kommenden Jahres nicht noch ändern könnte. Dafür sehen die Licht- und Schatteneffekte bereits jetzt vorzüglich aus, etwa wenn man als Soldat ein kleines Notfallfeuer in eine dunkle Ecke wirft. Auch die Charaktermodelle von Mensch und Getier überzeugen, nur die Gesichter der Menschen wirken in Nahaufnahmen noch zu wenig

lebendig. Fraglich ist freilich, inwieweit das Ganze für Deutschland überarbeitet werden muss. Die Gewaltdarstellung – speziell bei den Nahkampfattacken des Predators – schrammt hart an der Grenze des guten Geschmacks entlang. Trotzdem ist es nicht zuletzt die knallharte Inszenierung im Teamwork mit dem variantenreichen Gameplay, die beide das Ganze so mitreißend wirken lassen. Das wird gut. Vormerken!

Nicholas Buracas/rl

360 LIVE sagt...

Macht einen vielversprechenden Eindruck. Wenn die kleineren Macken ausgegült werden, HITPOTENZIAL dürfen sich Fans der Vorlage freuen. Und wer ist das nicht?

7.5 von 10

Erhältlich | 14. August 2009 | Status | 90% komplett

WOLFENSTEIN

kurz & knapp

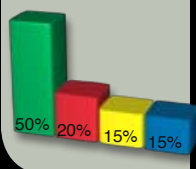
Hersteller | Activision
Entwickler | Raven / id
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Düster, dreckig, brutal und unheimlich abgedreht. Ein Ego-Shooter in Reinkultur, gemixt mit kleinen Experimenten.

das ist drin

- Nazis
- Magie
- Waffen
- Gewalt



Wenn sich Nazis in ihre finsternen Festungen verziehen und im okkulten Wahnsinn ihr Heil suchen, dann weil B. J. Blazkowicz hinter ihnen her ist – der Nazi-Jäger Nummer eins. Michael Förtsch war gemeinsam mit ihm unterwegs.

Wenn Activision zum Probespiel lädt, dann entspräche es fast schon einem Sakrileg, nicht unmittelbar eine Zusage zu geben. Das gilt besonders, wenn eine Produktion Gegenstand der Einladung ist, die bei passionierten Ego-Shooter-Fans Gefühle weckt wie sonst keine: »Wolfenstein« – der neueste Ableger aus der umstrittenen, bei Jugend- und Verfassungsschützern gleichermaßen bekannten Nazi-Hetzjagd. Christian Blendl, Activision-PR-Fachmann, weiß um das Problem. Und er bestätigt, dass man »Wolfenstein« auf jeden Fall in Deutschland herausbringe. Dafür sind allerdings Änderungen unumgänglich. Hakenkreuze, SS-Runen und weitere verfassungsfeindliche Symbole werden durch Fantasiegebilde ersetzt, ebenso wird die Nazi-Truppe wieder als die Geheimorganisation »Die Wölfe« bezeichnet. Abwandlungen, die am Spielprinzip nichts ändern, die nicht stören sollten und die insofern willkommen sind, als sie den legalen und problemlosen Genuss des neuen Gemeinschaftswerks der Häuser Raven und id sichern. Denn ein etwaiger Import der unveränderten Version ist nicht ratsam. Aufgrund der Nazi-Thematik kann die Einfuhr des Originals zu heftigen Problemen mit Polizei und Zoll führen. Lieber Finger weg davon.

WENN DER NAZI ZWEIMAL KLINGELT

Vor Ort bei Activision lädt bereits das Hauptmenü zum Probespiel. Ein flammendes Flugzeugwrack bildet die Kulisse für die drei Menüpunkte Kampagne, Optionen und Mehrspieler-Modus. Gezeigt wird die unveränderte US-Version in einer unvollständigen Variante. Der Autor darf nicht alles erkunden, kann nicht alles sehen. Ein Spaziergang durch Eisenstadt ist nicht erlaubt, und auch der Mehrspieler-Teil ist nicht verfügbar. Aber es bleibt genug Stoff mit sehr überzeugender Wirkung. Erster Auftritt des US-Agenten B. J. Blazkowicz: Das bekannte Alter-Ego aus der »Wolfenstein«-Reihe dringt in ein stark bewachtes Krankenhaus in einer Metropole namens Eisenstadt ein. Die ist irgendwo in

× Die Gegner

Flammende Skelette in SS-Uniformen? Ja, das kann nur »Wolfenstein« sein. Wo sonst flutet solch makabres, bizarres, irres und abgedrehtes Kanonenfutter den Bildschirm? Das hier ist alles andere als fader Standard-Zweiter-Weltkrieg, sondern ein schräger Ego-Shooter, dessen Szenario einmal quer durchs Nazi-Mythen-Becken gezogen wird: Raketenrucksack-Krieger, Supersoldaten, Magie, Nazi-Ninjas mit Energie-Klingen und Messerhänden. Das gibt's sonst in keinem Game – einfach kompletter Wahnsinn!

MG42 oder Luger 08?

- +** Fantastische Atmosphäre, magische Kräfte gut integriert, Waffen sind aufrüstbar, verdammt abgefahrene Gegner, deutsche Version nur leicht gekürzt
- Leicht angestaubte Grafik; ob die offene Welt Spaß macht, ist noch unklar



**IN DEUTSCHLAND
ERSTMALS GESPIELT
NUR IN 360 LIVE!**



Im Vorgängerspiel wollen die Nazi-Schergen noch einen Untoten für ihre niederen Zwecke wiederbeleben. Diesmal greifen sie erneut nach der Weltherrschaft – mit Hilfe einer geheimnisvollen Energiequelle.



live&online

■ Bisher mag sich Activision noch nicht zum Mehrspieler-Modus äußern, doch dass es einen geben wird, ist sicher ■ Höchstwahrscheinlich werden die klassischen Mehrspieler-Varianten wie Death-Match und Capture-the-Flag enthalten sein ■ Auch ein klassenbasierter Mehrspieler-Part, in dem spezielle Missionsziele erfüllt werden müssen, ist denkbar – ähnlich wie im indizierten Vorgänger oder in »Enemy Territory: Quake Wars«

✱ Nicht modern, aber hübsch

Anders als bei aktuellen Projekten setzt Raven Software bei »Wolfenstein« nicht auf die »Unreal-Engine 3«, sondern die »id Tech 4«-Technologie. Die ist zwar angestaubt, kommt sie doch schon in »Quake 4« zum Einsatz. Aber was die Entwickler aus dem Tech-Opa herausholen, lässt sich sehen. Plastische Umgebungen, glühende Flammen, derbe Explosionen und fleischige Zombies.

✱ Das Arsenal

SCHWARZMARKT SEI DANK

Die Handlung ist in der Metropole Eisenstadt angesiedelt. Agent B. J. Blazkowicz wird vom deutschen Untergrund unterstützt und darf auf den örtlichen Schwarzmarkt zugreifen. Die Händler bieten etliche Waffen-Erweiterungen feil: Bajonette, Zielfernrohre, Schalldämpfer, Rückstoßdämpfer und sogar die Experimentalwaffen können mit Linsen und Energiespeichern aufgerüstet werden. Bezahlen muss der Agent mit Gold und Schätzen, die er in Schränken, Geheimverstecken und Lagerräumen der Nazi-Schergen finden kann. Was bringt's? Mehr Feuerkraft. Gleich scharenweise werden mit der aufgemotzten Partikelkanone Nazi-Schergen ins Jenseits befördert und mit dem 98k samt Zielfernrohr über weite Entfernung Helme vom Kopf gefeuert. Heftig, aber unterhaltsam.



Deutschland gelegen – so etwa um das Jahr 1943 herum. Klar, es handelt sich um ein fiktives Szenario, Ähnlichkeiten mit real existierenden Orten und Personen wären rein zufällig. Im Hospital experimentieren jedenfalls Nazi-Schergen mit dem so genannten »Veil« – einer okkulten Kraft, die durch ein Dimensionstor aus einer anderen Realitätsebene im Wortsinne »ins Spiel« kommt. Ziel der Nazis: Sie wollen an die »Schwarze Sonne« gelangen, eine mysteriöse Energiequelle, die den irren Führern des Dritten Reiches Endsieg und Weltherrschaft beschern soll. In einer kurzen Zwischensequenz betritt Blazkowicz das Krankenhausfoyer und spricht eine der zwei Empfangsdamen an. Dann der erste Schock: Eine Tür platzt auf! Eine nur schemenhaft erkennbare Gestalt stürmt herein, eine Art Ninja mit leuchtenden Klingen an den Armen. Brutal metzelt die Gestalt die Frauen am Empfang nieder. Schreie ertönen, Blut spritzt! Blazkowicz kann nichts tun – Opfer und Mörder befinden sich hinter schussicherem Glas. Still und leise ins Labor vordringen? Chance vertan. Also: Mit Waffengewalt durchballern und herausfinden, was die Möchtegern-Weltherrscher

für Schindluder treiben. Wer die »Wolfenstein«-Reihe kennt, fühlt sich sofort zuhause.

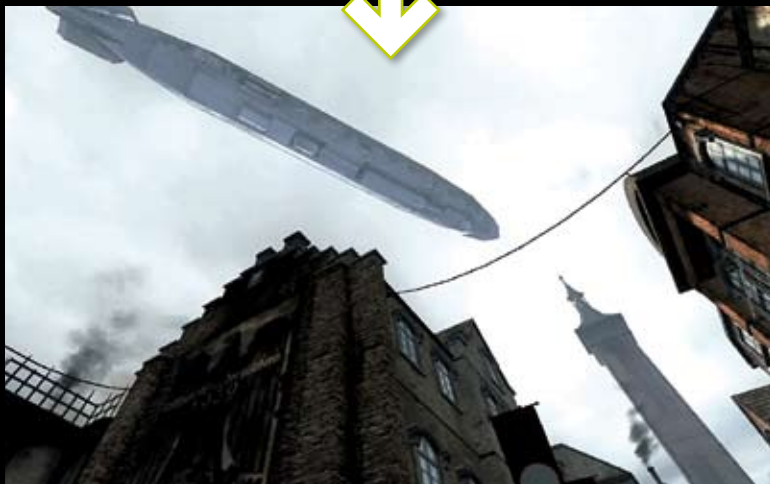
ALLES WIE IMMER – NUR ANDERS

Wieder zeichnen die Macher ihr eigenes Bild vom Zweiten Weltkrieg, gespickt mit bizarren Mythen und sonderbaren Ideen. Zieht man in den ersten Minuten noch durch Krankenhausgänge gegen Fußsoldaten zu Felde, wird es schnell enorm schräg. Bald ist Blazkowicz von nässenden Bunkerwänden, glänzenden Rohrleitungen und Starkstromkabeln umgeben. Glasbehälter mit missgestalteten Körpern stehen in den Ecken. Wahnsinn! Und: Ekelerregende Kreaturen fallen ihn an – offenbar fehlgeschlagene Experimente der Nazis. Ein Helm ist den grotesken Missgeburten auf den Kopf genietet, Schläuche ragen aus nacktem Fleisch hervor. Das ist alles herrlich bizarr und überzeichnet. Eine Atmosphäre – zum Schneiden dicht! Wenig später folgen düstere Priestergestalten in langen Mänteln. Sie sind die ersten Gegner, die auf »Veil«-Kraft setzen. Sie schleudern Energiebälle durch die Luft, schützen sich und Soldaten mit blauen Energie-Schilden. Die ➤

✕ Wohin die Reise geht

AUCH NACH WOLFENSTEIN?

Hat B. J. Blazkowicz im Vorgängerspiel noch in halb Deutschland Soldaten, Hi-Tec-Krieger und untote Ritter abgeknallt, sind die Reiseziele jetzt etwas beschränkter, doch keineswegs weniger vielfältig. Zwar dient die Stadt Eisenstadt als frei zu erkundender Ausgangspunkt. Von dort aus geht's ab in finstere unterirdische Forschungsanlagen, dreckige Gewölbe und stockdustere Kellerverließe. Ebenso wird aber auch auf idyllischen Bauernhöfen am Rande der Stadt und im belagerten Bahnhof der Metropole gekämpft. Was den Agenten dort hinführt? Noch geheim. Auch zerbombte Marktplätze, heilige Kultstätten und Lagerhallen für Kriegsgerät werden zum Schlachtfeld. Ob es von dort aus auch zur Burg Wolfenstein geht? Schwer zu glauben, dass dem nicht so ist. Was wäre die Nazi-Hatz ohne ihren Namenspatron. Auch eine riesige Versuchsanlage aus Stahlstreben und Betonpfeilern, eingepfercht in eine gigantische Höhle, wird als Schauplatz dienen. Und schwebt da nicht ein Zeppelin über den Kirchtürmen der Stadt? Wird der Blazkowicz in luftige Höhen tragen? Es bleibt spannend...



➤ bereits erwähnten Ninja-Krieger tauchen auf – oder besser: machen sich unsichtbar –, schlagen schnell zu, treffen hart mit ihren Klingen. In späteren Leveln folgen gepanzerte Soldaten und Nazi-Zombie-Priester, flammende Skelette in SS-Uniformen, genannt die »Be-raubten«. Allesamt agieren sie intelligent, verschanzen sich hinter Deckungen, schießen ratternd durch Türen, wenn sie Blazkowicz dahinter vermuten. Glücklicherweise kann der Agent mit einem magischen Medaillon selbst auf »Veil«-Magie zurückgreifen. Wo er das her hat? Top-Secret!

Über das D-Pad wird ein Schild aktiviert, an dem Kugeln abprallen, wird die Zeit verlangsamt oder eine Schockwelle abgefeuert, die Gegner, Stühle und Tische wegschleudert. Außerdem erlaubt der Einsatz des Medaillons einen Blick in die grünstichige Paralleldimension: Magische Durchgänge werden damit aufgedeckt und können durchschritten werden, getarnte Gegner werden sichtbar. Gleichzeitig funktioniert der »Veil«-Blick als Nachtsichtgerät: Gegner erstrahlen auch in Dunkelheit in leuchtenden Farben mit glühenden Augen. Doch ist die andere Dimension bevölkert von obskuren Monstern, fliegenden Ungeheuern, die an Käfer und Schnecken erinnern und sich an Orten zusammenrotten, an denen die unheilvolle Energie in die Welt einbricht. Zweifel, dass die magischen Kräfte nur schnödes Beiwerk sind, sind damit zerstreut. Ganz im Gegenteil: Der Einsatz der Paralleldimension macht Spaß, wirkt nicht aufgesetzt, sondern fügt sogar einen leichten taktischen Tupfer hinzu. Ohne »Veil«-Magie sind manche Passagen nicht zu schaffen. Türen werden krachend durch Schockwellen aufgesprengt; manch Sturmtrupp ist nur in

Zeitlupe unschädlich zu machen. Trotzdem: Das hier ist ein kompromissloser Ego-Shooter. Acht Waffen gibt's, darunter die MP43, die MP40, den Karabiner 98k, die bekannte Tesla-Kanone und die neue Partikelkanone. Die Waffenauswahl erfolgt mit dem linken Stick in einem Rundmenü, das durch Drücken der RB-Schultertaste aufgerufen wird. Prinzipiell gut gelöst. Aber wird dadurch leider die Action unterbrochen, was in hektischen Gefechten die Atmosphäre beeinträchtigt. Davon abgesehen bietet sich ein erwartetes Bild: Blut spritzt in rauen Mengen, per Tesla-Strom und mit dem Flammenwerfer werden Gegner geröstet oder mit Energiestrahlen vaporisiert. Das soll auch in der deutschen Version nicht anders sein. Lediglich umherfliegende Körperteile und platzende Köpfe sind tabu.

EINFACH MEHR!

Handelt es sich bei der letzten Kooperation zwischen Raven und id, »Quake 4«, noch um einen netten, aber einfallslosen Standard-Ego-Shooter, ist das hier anders. Während die für die Story relevanten Missionen aufeinanderfolgen, soll – ähnlich wie in »Far Cry 2« – eine offene Welt mit verschiedenen Nebenaufgaben Spiel-tiefe bieten. Sobald der Held Kontakt mit der Widerstandsbewegung aufnimmt und Begleiter an seiner Seite findet, wird die Action um taktische Feuergefechte ergänzt – so als würde man »Call of Duty« mit dem »Wolfenstein«-Universum kreuzen. Wie gut das funktioniert, kann man nach dem Probespiel leider noch nicht sagen. Dennoch sieht alles nach einem ganz großartigen Shooter aus, der schnelle Action mit bemerkenswerter Spieltiefe und vielen ungewöhnlichen Überraschungen paart. Ein Spiel, das übertreibt, das überspitzt und niemals zu verborgen versucht, worum es eigentlich geht – nämlich um Spaß am Dauerfeuer und Draufhalten!

Michael Förtsch/rl

360 LIVE sagt...

Tief schwarzer und abgedrehter Ego-Shooter, der nicht nur durch Gewalt und Blut, sondern auch HITPOTENZIAL mit Atmosphäre besticht.

8.0 von 10



Erhältlich | Oktober 2009 Status | 80% komplett

BORDERLANDS

Der Shooter vom anderen Stern, erstmals ausgiebig angespielt...

kurz & knapp

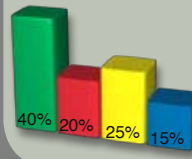
Hersteller | 2k Games
Entwickler | Gearbox
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein mit etlichen Rollenspiel-Elementen infizierter Ego-Shooter auf einem weit entfernten Wüstenplaneten.

das ist drin

- Über 650.000 Waffen
- Banditen-Klans
- Alien-Biester
- Jagdinstinkt



Der Weltraum: grenzenlose Freiheit, unendliche Weiten, aber auch Trostlosigkeit. Ein Attribut, das speziell auf den Planeten Pandora zutrifft. Heftige Wüstenstürme und gleißende Sonnenstrahlung suchen den Himmelskörper seit Jahrtausenden heim. Sand, Canyons und Höhlensysteme bestimmen das Landschaftsbild. Die ultimative Spielweise für das neue Game des »Brothers in Arms«-Entwicklers Gearbox. Seit über drei Jahren bastelt das texanische Studio nun schon am abgedrehten Action-Konzept und will damit unter anderem beweisen, wie gut ein Ego-Shooter in einer offenen Spielwelt funktionieren kann. Des Weiteren haben sich die US-Boys das Ziel gesetzt, Sci-Fi-Klassiker wie »Mad Max«, »Star Wars«, »Pitch Black« und »Starship Troopers« auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Erste Anspiel-Eindrücke zeigen: Dieser Plan könnte durchaus aufgehen.

Warum? Nun, allein schon weil Pandora als Szenario unglaublich gut funktioniert. Banditen-Klans treiben mit außerirdischer Waffentechnologie ihr Unwesen, die einheimische Tierwelt ist alles andere als friedlich gesonnen und zu allem Übel versuchen auch noch intergalaktische Großkonzerne, den Planeten auf alle erdenkliche Art und Weise auszuheuten. Mitten in diesem Gewirr unterschiedlichster Interessen befindet sich eine kleine menschliche Kolonie. Der Ausgangsort der Kampagne scheint ein gottverlassener Ort zu sein: Nur wenige Bewohner haben die letzten verhee-

renden Attacken der sich gegenseitig zerfleischenden Klans überlebt. Da kommt ein verwegener Haudegen gerade recht, der auf Pandora für Recht und Ordnung sorgen will. Doch bevor die Jagd auf Plünderer und Höllenviecher beginnt, muss sich der Spieler zunächst für einen von vier Charakteren entscheiden – jeder davon mit einer eigenen Hintergrundgeschichte und herausragenden Spezialfähigkeiten.

KLASSENBASIERTER ÜBERLEBENSkampf

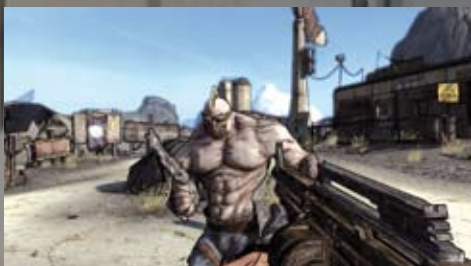
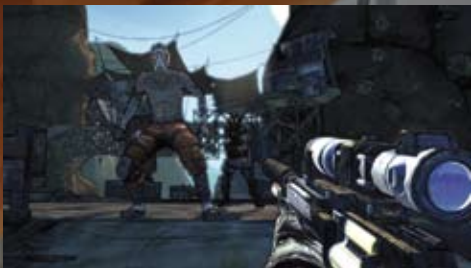
Soldat Roland beispielsweise beherrscht Nah- und Fernangriffe in ausgewogenem Verhältnis und nutzt technische Hilfsmittel wie automatische Geschützstände gleichermaßen zum Angriff wie zur Verteidigung. Die rothaarige Lilith ist die Spionin der Vier-Mann-Armee, kann sich kurzzeitig für Gegner unsichtbar machen und diese mit einer Energiewelle aus dem Hinterhalt attackieren. Für die Jagd auf die vielen einzigartigen Kreaturen bietet sich dagegen Mordecai an. Seine Spezialität: der Umgang mit dem Scharfschützengewehr. Vierter im Bunde und ungeschlagener Nahkampfspezialist bleibt Muskelprotz Brick. Wie eine Dampfwalze nähert er sich feindlichen Klan-Kriegern, nur um sie kurz darauf mit einem Faust-Attackenhagel in Grund und Boden zu hauen. Um dem Ganzen zusätzliche Substanz zu geben, würzen die Entwickler die Shooter-Action mit einer gehörigen Prise Rollenspiel-elemente. Schon nach den ersten Abschüssen blitzen beispielsweise die ➤

Selbstgeschmiedet oder abgeкупfert?

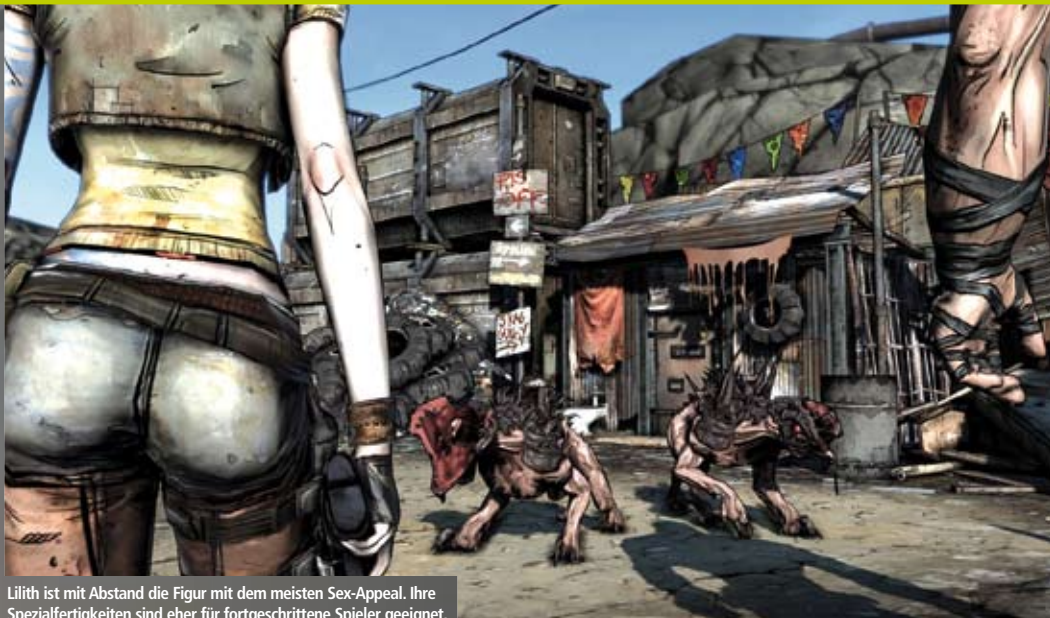
- +** Rollenspiel-Elemente entfachen Sammelfieber, tolles Kreaturen-Design
- Noch wirkt die neue Render-Engine nicht ganz ausgereift, viele Waffen ähneln sich zu sehr

Auch wenn kooperatives Spielen bei »Borderlands« klar im Vordergrund steht, ist es definitiv möglich, das Spiel auf sich allein gestellt zu bewältigen.





Diesem Koloss sollte man sich besser gar nicht erst allein oder gar ohne Fahrzeug nähern. Überhaupt sind solche Riesenbiester keine Seltenheit auf Pandora.



Lilith ist mit Abstand die Figur mit dem meisten Sex-Appeal. Ihre Spezialfertigkeiten sind eher für fortgeschrittene Spieler geeignet.



live & online

■ Im Koop spielbare Kampagne für bis zu vier Spieler über Xbox Live ■ Versus-Modi nur über Online-Verbindung ■ Offline-Koop via geteiltem Bildschirm ■ Keine Frage, Erfolge sind wieder mit von der Partie ■ Download-Inhalte sind schon in Planung, allerdings will sie Gearbox an die Wünsche der Spieler anpassen und wartet deshalb noch mit der Umsetzung

✖ Gemaltes Blut

ERWACHSENE COMIC-ACTION

Bei den ersten Präsentationen flimmerte »Borderlands« noch in einer recht konventionellen Optik über den Bildschirm. Mittlerweile hat sich Gearbox auf ein komplett neues, interessantes, überraschendes Design festgelegt: flächiger, mehr wie ein Comic, ein bisschen wie bei Ubisofts »Prince of Persia«. Was auf den ersten Blick als Werk einer komplett neuen, auf Cel-Shading spezialisierten Engine wirkt, wird tatsächlich mit den Standard-Tools der »Unreal Engine 3« bewerkstelligt. Grundlage für den außergewöhnlichen Look sind hauptsächlich handgezeichnete Texturen und schwarze Outlines an den Silhouetten der Charaktere. Dadurch wird zugleich ein beachtliches Maß an Rechenleistung gespart, denn die Tiefenwirkung von Texturen oder aufwändige Detailschatten belasten den Rechenkern nicht zusätzlich. Sieht aber dennoch klasse aus.

Das Vierer-Team wie es lebt und lebt – von links nach rechts: Roland, Lilith, Mordecai und Brick.





Der Fahrzeug-basierte Kampf endet nicht selten – wie hier zu sehen – in fetzigen Explosionen.



Kammerjäger auf Spinnenjagd. Gefährlich wird's, wenn die Krabbler zu Dutzenden heranstürmen.

➤ Worte »Level Up« über den Bildschirm. Kurzum: Der eigene Charakter wird mit steigendem Spielfortschritt immer stärker. Im Kampf ergattete Erfahrungspunkte können ferner gegen hilfreiche Spezialfertigkeiten eingetauscht werden. Welche davon man bereits freigeschaltet hat beziehungsweise noch freispielen kann, zeigt der so genannte Fertigkeitenbaum übersichtlich an. Der Talent-Aufbau des eigenen Charakters ist von enormer Bedeutung, denn auch die Gegner kämpfen mit steigender Spieldauer und zunehmender Entfernung zum Basis-Camp immer intelligenter und können immer mehr Treffer einstecken.

Herzstück von »Borderlands« ist jedoch der Koop-Modus. Bis zu vier Spieler können antreten, um das komplette Abenteuer kooperativ zu bestehen. Wer will, kann mit dem eigenen Charakter sogar beliebig zwischen offenen Mehrspielersitzungen und der persönlichen Einzelspieler-Kampagne wechseln, ohne den davor erspielten Fähigkeitslevel zu verlieren. Die Mehrspielerkomponente wird zusätzlich durch mehrere Versus-Modi und einen per Splitscreen spielbaren Offline-Koop-Modus abgerundet.

ÜPPIGE SONDERAUSSTATTUNG

Dass sich die Entwickler beim Spieldesign stark an den prominenten Rollenspiel-Vertretern »Diablo« und »World of Warcraft« orientieren, macht sich nicht zuletzt beim Missionsverlauf bemerkbar. Um diesen möglichst abwechslungsreich zu gestalten, finden sich überall in der Spielwelt Kolonisten, die insgesamt 160 Missionen bereithalten. Viele davon führen in die entlegensten Winkel von Pandora. Um die Story

des Hauptspiels voranzutreiben, ist gleichwohl nur das Abschließen von 30 Schlüsselmissionen relevant. Lobenswert ist ferner die Möglichkeit, fast immer zwischen mehreren Missionen wählen zu können: Soll ich erst den Klan der so genannten Ninetoes eliminieren oder kümmere ich mich zunächst um ein Rudel hundeähnlicher Bestien, die sich immer wieder an den Fleischvorräten eines befreundeten Farmers vergehen? Der Spieler soll mit etlichen solcher Entscheidungsfragen konfrontiert werden. Wer sich sämtlicher Kolonisten-Anliegen annimmt, der darf schon jetzt zirka 70 Stunden Spielzeit im Terminkalender reservieren.

Auch auf technischer Seite ist Abwechslung Trumpf: Bevor ein Spiel startet, werden zahlreiche Strukturen wie Gebäude und

Arsenal von über 650.000 Schießprügel. Schade nur, dass trotz der großen spielerischen Vielfalt die rein optische Vielfalt der Waffen doch zu wünschen übrig lässt – ein Punkt, an dem definitiv noch nachgebessert werden muss.

Im späteren Spielverlauf tritt darüber hinaus der fahrzeuggesteuerte Kampf in den Vordergrund. Gleich mehrere Spieler können sich zusammen ein Vehikel schnappen und damit auf Monsterjagd gehen – schon beim ersten Probespiel eine Mordsgaudi! Faszinierend überdies das Sammelfieber, das »Borderlands« während des Anspielens innerhalb von Minuten entfachen konnte. In wirklich jeder Ecke von Pandora sind Waffen und Munition versteckt – oft an Orten, an denen man neues Equipment nicht auf Anhieb vermutet hätte: in Briefkästen, Knochenhaufen, Brot-

»Das Spiel generiert über eine Million verschiedene Ausrüstungsgegenstände. Da ist sicher für jeden das Passende dabei.«
Randy Pitchford, Präsident von Gearbox

Objekte nach dem Zufallsprinzip auf der Karte platziert. Ähnlich verhält es sich auch mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Schilde, Granaten, Pistolen und Gewehre werden aus unterschiedlichsten Einzelteilen bei jedem Anlauf immer wieder neu generiert. Selbst nach mehrmaligem Durchspielen ist es somit mehr als wahrscheinlich, dass man Waffen findet, die sich nicht einmal die Entwickler erträumt hätten. Faktoren, die die Waffen voneinander unterscheiden, sind übrigens Munitionstyp, Zielvorrichtung, Größe des Magazins, Nachladezeit und vieles mehr. Insgesamt verspricht Gearbox ein

zeitboxen, ja sogar im Klo.

Zusammenfassend kann man sagen, dass sowohl Konzept als auch Design schon jetzt einen extrem ausgeklügelten Eindruck hinterlassen. Diese Mischung aus Tiere erlegen, Gegenstände sammeln und den Charakter aufleveln macht richtig Spaß – erst recht im Team. Auch der eigenständige Look gefällt und macht dank angenehmer Fernsicht und flüssigen Animationen Lust auf mehr. Herausragendstes Merkmal bleibt dabei der fantastische Koop-Modus. Zu viert Kammerjäger im All spielen – was kann es Schöneres geben...

Jan Heinrich



Auch ein Tag-Nacht-Wechsel gehört zu der lebensfeindlichen Spielwelt auf Pandora.



360 LIVE sagt...

Das Konzept vereint die besten Ideen aus zehn Jahren Videospiegelgeschichte und projiziert sie in HITPOTENZIAL ein packendes Sci-Fi-Szenario. Sehr vielversprechend.

8.5 von 10



FORZA MOTORSPORT

Das beste Rennspiel dieser Generation, sagen zumindest die Urheber. 360 Live macht die Probefahrt.

kurz & knapp

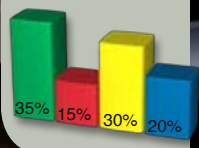
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Turn 10
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Microsofts Antwort auf Sonys »Gran Turismo 5«, also eine beinaherte Rennsimulation.

das ist drin

- Gasgeben
- Angeben
- Handeln
- Anmalen



**NEUE BILDER!
SCHON GEFAHREN
NUR IN 360 LIVE**

Unfallschaden oder Siegetyp?

- ➕ Realistische Fahrzeugmodelle, überzeugendes Fahrgefühl mit Force-Feedback-Lenkrad, sehr gute Grafik...
- ➖ ... die jedoch streckenweise noch mit Rucken und Bild-Aussetzern zu kämpfen hat



Schon mal ein Rennspiel erlebt, bei dem dir nach vier Rennen tatsächlich die Arme wehtun? Bei dem du schwitzige Hände bekommst vor lauter Anspannung und geleisteter Konzentration? Bei dem die Unebenheiten der Straße tatsächlich deine Sitzmuskeln strapazieren? Bei dem du alles um dich herum vergisst und voll und ganz in der Spielerfahrung versinkst?

Das für Oktober

2009 geplante »Forza 3« könnte so ein Spiel werden – wenn man es denn mit dem richtigen Equipment spielt. Das zumindest behaupte ich jetzt mal nach unzähligen Runden mit einer ersten Vorab-Fassung. »Richtiges Equipment« meint in diesem Fall ein perfekt konfiguriertes Force-Feedback-Lenkrad samt Pedaleinheit und Schaltknüppel, die Darstellung der Action auf drei synchron geschalteten 40-Zoll-Bildschirmen und – um dem Ganzen die Krone aufzusetzen – dem zusätzlichen Feedback durch so genannte »Butt-Kicker«, also Vibrationsmotoren, die die Fläche, auf dem der Rennsitz positioniert ist, zum Wackeln bringen. Dabei war ich zu diesem Zeitpunkt schon ziemlich voreingenommen, was den neuen Titel des US-Entwicklers Turn 10 angeht. Warum? Nun, die der Spielsession voraus- ➤

live & online

■ Online- bzw. System-Link-Rennen für bis zu acht Spieler, im Splitscreen für maximal zwei Spieler ■ Wer drei Xbox-360-Konsolen, drei Vollversionen und drei Bildschirme besitzt, kann im gigantischen Drei-Bildschirm-Setup spielen ■ Erfolge? Gibt's natürlich, Details bleiben vorerst aber noch geheim ■ Alle Community-Features, mit denen auch Teil Zwei glänzte, dazu überarbeitete Ranglisten, noch mehr Möglichkeiten Autos zu bepinseln sowie ein überarbeitetes Auktionshaus ■ Exklusive Download-Inhalte



Freu dich auf Le Mans

24 Stunden am Lenkrad?

Sie ist 13,5 Kilometer lang, gespickt mit 21 Kurven und seit Jahrzehnten ein fast schon heiliger Ort für Motorsport-Fans. Die Rede ist natürlich von der weltberühmten Rennstrecke im französischen Le Mans. Für »Forza 3« ist sie als Teil des 100 Strecken umfassenden Pistenkontingents bereits bestätigt. Ebenfalls mit an Bord: die Nordschleife

und eine sehr interessant angelegte Fantasie-Langstrecke. Dort balgen sich dann eine Vielzahl authentischer Flitzer – weit mehr als nur die, die in Le Mans Jahr für Jahr um die Krone beim 24-Stunden-

Ausdauerrennen wetteifern. Porsche ist

wieder mit Originalautos am Start, und Audi steuert unter anderem den abgebildeten Prototypen R10 TDI bei. Das Presse-Bildschirmfoto belegt sehr gut, welchen Detailgrad die Entwickler in der Darstellung der Fahrzeugmodelle anstreben. Ob's im Spiel dann auch so gut aussieht? Wie die Probefahrt beweist: fast!

Das Spiel in Zahlen

2 Jahre in Arbeit, 400 Originalfahrzeuge, 50 Hersteller, 100 Strecken, Spieldarstellung auf drei synchron geschalteten Bildschirmen möglich, Bildrate von 60 Bildern pro Sekunde, 9.000 Parameter fließen in die Kalkulation des Fahrverhaltens jedes Autos mit ein.



Die Sammler-Edition

Für die, die alles wollen...

Wie bei den meisten von Microsoft Game Studios veröffentlichten Xbox-360-Spielen wird's auch zu »Forza 3« eine Sonderedition geben. Zumindest für die US-Fassung sind folgende Zugaben bestätigt: ein 2GB großer USB-Stick sowie ein Schlüsselanhänger – beide im »Forza 3«-Design. Außerdem dabei: eine VIP-Mitgliedschaft für die Forza-Online-Community. Vorteil: Selbst erstellte Inhalte werden prominenter auf der Webseite präsentiert, außerdem hat man Zugriff auf fünf exklusive Fahrzeuge. Obendrauf gibt's ein weiteres Fahrzeug-Pack mit nochmals fünf Flitzern im »Forza 3«-Design sowie einen Hintergrund fürs Xbox-360-Dashboard. Termin in den USA: 27. Oktober 2009.



Schwarz, schwärzer, BMW M3 – die wichtigsten Flitzer der Bayerischen Motorenwerke sind ebenfalls am Start.

gehende Präsentation war mit so vielen Lobeshymnen gespickt, dass die Rebellion aller Magensäfte fast unmittelbar bevorstand. »Kein Spiel wird uns in dieser Generation in die Quere kommen«, lässt Projektleiter Dan Greenawalt da verlauten, und das mit einer Zuversicht, als ob er bereits die ersten zwei Millionen Stück verkauft hätte. Wenn ich parallel dazu vergleiche, welche Zahlensprünge der Playstation-Erzkandidat »Gran Turismo« im Verlauf seiner Evolution hingelegt hat, dann fällt es mir schwer, dies zu glauben. So konnte beispielsweise die Zahl der verfügbaren Fahrzeuge zwischen Teil Drei und Teil Vier von über 150 auf über 700 gesteigert werden. Kriegt »Gran Turismo« mit dem für Playstation 3 geplanten fünften Teil wieder einen ähnlich großen Sprung hin, dann würden den 400 Autos aus »Forza 3« über 1.000 Fahrzeuge in »Gran Turismo 5« gegenüberstehen. Doch Greenawalt scheint sich wenig um die Erfolge und Bemühungen der Mitbewerber zu scheren, verzichtet kein einziges Mal die Miene und ergänzt: »Noch warte ich auf jemanden, der mir das Gegenteil beweist.« Zwischendurch ist die Rede von einer gänzlich überarbeiteten Grafik-Engine, die 60 Bilder pro Sekunde stemmen kann. Definitiv imposant; blöd nur, wenn die später spielbare Demo diese mit einer solchen Äußerung verbundene Erwartung leider nur

teilweise erfüllen kann. Denn im Direktvergleich mit dem kommenden, nunmehr in Richtung Simulation getrimmten »Need for Speed: Shift« ist »Forza 3« aktuell das gefühlt langsamere Spiel und hat zudem in der ersten Demo-Version mit seltenen, aber sichtbaren Lade-Aussetzern zu kämpfen. Zugegeben, sehr gut sieht es aus, die Fahrzeugmodelle begeistern, die Texturen sind gestochen scharf und auch die Streckenhintergründe fallen mit ihren fast schon fotorealistischen Texturen sofort ins Auge. Zum angepriesenen Grafik-Overkill fehlt es gleichwohl an Leben am Streckenrand: Alles wirkt sehr steril, kaum Dinge, die im Hintergrund passieren. Wo sind die winkenden und jubelnden Zuschauer? Wo die Kamerawagen der TV-Crews? Wo der Hubschrauber, der Bilder aus der Luft einfängt?

GRIFFIGER DENN JE

Glaubwürdiger ist da schon folgende Aussage: »Wir wollen Autoliebhaber in Gamer konvertieren und Gamer in Autoliebhaber.« Glaubwürdig deshalb, weil das Fahrgefühl von der ersten Minute an stimmt, ich auch als Durchschnitts-Rennspieler das Gefühl habe, sowohl mittels Pad- als auch per Lenkradsteuerung präzise um jede Kurve zu zirkeln und die neu hinzugekommene Rückspulfunktion für Einsteiger tatsächlich

STEUER-ERKLÄRUNG Exklusive Probefahrt mit dem Porsche-Wheel



Das bisher beste Lenkrad für die Xbox 360 entsteht momentan beim Landshuter Edelzubehör-Hersteller Fanatec. Das weltweit auf 10.000 Stück limitierte »Porsche 911 Turbo S Wheel« gibt's ab Ende September zu kaufen; wir haben exklusiv einige Runden damit gedreht. Fazit: Das Teil trägt den edlen Namen zu Recht. Das lederne Lenkrad ist so schön verarbeitet, so herrlich kompakt, das würde man sich am liebsten ins eigene Auto schrauben. Turn 10 ist in die Entwicklung eingebunden. »Forza Motorsport 3« soll alle Feinheiten des Lenkrads unterstützen. Also etwa den 7-Gang-Schaltstock; den bis auf 900 Grad maximierbaren Rotationswinkel; richtig zackiges und kräftiges Force Feedback; den dosierbaren

Hebelweg der manuellen Kupplung; das Bremspedal inklusive ABS-Stottereffekt (!). Das Lenkrad ist in drei Ausstattungsvarianten lieferbar: pur ab 200 Euro, mit Standard-Pedalerie ab 350 Euro und – für 500 Euro – als »Clubsport-Edition« mit verstellbaren Pedalen. Die sind aus dem Vollen gefräst und begeistern mit verschleißfreien Magnetsensoren, progressiver Pedaldämpfung und vielen weiteren Technik-Gags. Gibt's auch komplett mit großartigem Rennsport-Cockpit. Probefahrt gefällig? Dann komm auf unseren Stand auf der Gamescom-Messe in Köln, vom 20. bis 23. August, Halle 6.1, Gang C, Stand 56. Mehr zur Technik des Lenkrads jetzt auf www.360-live.de und demnächst in diesem Magazin.

Frustramente abwendet. Auch cool: Bei eingeschalteter automatischer Bremshilfe reicht sogar ein Knopf kombiniert mit den Lenkbewegungen, um das Fahrzeug auf der Strecke zu halten. Profis dürfen sämtliche Fahrhilfen natürlich zu jeder Zeit einzeln abschalten. Doch bevor ich mich später an der Konsole über all diese und weitere Neuerungen wie die Cockpit-Perspektive freuen darf, legt Greenawalt noch eine Schippe drauf, spult seine wie Theatertexte auswendig gelernten Forza-3-wird-alles-in-die-Tasche-stecken-Passagen ab und setzt dabei dieses seltsame, leicht diabolische Lächeln auf: »Es geht nicht darum, eine bestimmte Marke zu schlagen, sondern die Leute miteinander zu verbinden. Nutzergenerierte Inhalte und Community sind in diesem Zusammenhang die zentralen Stichworte. Täglich enthüllen wir neue Features, doch die Wahrheit ist, dass alles bisher Gesagte nur die Spitze des Eisbergs darstellt.« Mag sein, doch warum der Presse nicht einfach anhand von praktischen, greifbaren Beispielen zeigen, was denn online nun wirklich Ungewöhnliches kommen soll, anstatt ständig verheißungsvolle Neuerungen anzukündigen. Aber nein, es geht weiter mit »Niemand hat bis jetzt das getan, was wir mit dem Auktionshaus tun werden, niemand verbindet die Leute auf der Kreativ-Ebene besser als wir. Wir werden nicht die Konkurrenz kopieren, sondern sie uns.«

KENNER BEI DER ARBEIT

Nach einiger Recherche gibt's schließlich doch etwas mehr Klarheit: Gänzlich neu ist beispielsweise die Möglichkeit, Videos von jedem Rennen aufzuzeichnen und diese dann online mit der Community zu teilen – gab's schon beim letzten »Project Gotham Racing«, trotzdem ein lobenswertes Extra. Nun mag man über Greenawalt und seine überhebliche

Werbevorträge denken, was man möchte, der Eindruck bleibt, dass er und auch sein Team zu 100 Prozent von ihrem Spiel überzeugt sind. Und darauf kommt es an! Man merkt den Jungs an, dass sie auf Xbox 360 keine Konkurrenz fürchten, dass sie »Gran Turismo« den plattformübergreifenden Rennsimulations-Thron streitig machen wollen, dass sie absolute Auto-Narren sind, dass sie auf die Meinungen der Community hören und dass sie Teil Drei in jeder Hinsicht besser machen möchten als alle Teile zuvor. Das gilt speziell auch für alles rund um das Thema Auto-Tuning. Greenawalt weiter: »Wir bieten drei Upgrade-Kategorien mit je 50 Upgrade-Optionen. Insgesamt kannst du deine Rennsammel also mit 150 Upgrades aufpimpen. Zwar ist das Upgrade-System nun komplizierter, für Hardcore-User dafür aber umso befriedigender. Gleiches gilt für den Editor, mit dem sich der Look eines Wagens anpassen lässt.« Wir drücken die Daumen, dass all diese Vorhaben tatsächlich Früchte tragen und man vor lauter Vorschusslorbeeren die zeitige und fehlerfreie Fertigstellung nicht vergisst. Denn Chart-Stürmer-Potential hat dieses mehr als ambitionierte Projekt allemal!

Sönke Siemens
Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Ambitioniertes Projekt mit vielen Versprechungen: Mal sehen, ob Können oder Übermut das HITPOTENZIAL Rennen gewinnt.

8.0 von 10



Die Rennstrecke von Le Mans, diesmal eingefangen von einer nicht ganz so dicht am Fahrzeug positionierten Kamera. Sehr schön kommen aus dieser Perspektive die Verwisch-Effekte vorn und hinten im Bild zur Geltung.



REALITÄTS-CHECK

360 Live im Interview mit Alex Wurz, dem Ex-Formel-1-Fahrer, zweifachen Gewinner des 24-Stunden-Rennens von Le Mans und Entwicklungsberater bei Turn 10.



360 Live: Wie konnten Sie sich bisher in die Entwicklung des Titels einbringen?

Wurz: Nun, zunächst einmal konnte ich den Entwicklern mitteilen, ob das Fahrgefühl aus der Sicht eines Rennpiloten stimmt. Außerdem habe ich diese Eindrücke durch Einschätzungen zu wissenschaftlichen Fragen ergänzt: Entspricht das, was dort mit den Autos passiert, der Realität? Wie gut wird das Wechselspiel zwischen Bodenbelag und Reifen im Fahrverhalten abgebildet? Vor allem der letztgenannte Aspekt hat extreme Auswirkungen

– schließlich sind die Reifen die einzige Verbindung zwischen dir und der Straße. Unzählige Faktoren spielen plötzlich eine Rolle, zum Beispiel die Oberflächenbeschaffenheit des Reifens, die Federung des Wagens, der Reifendruck und, und, und. Ich bin ziemlich beeindruckt, wie gut solche Details eingearbeitet wurden.

360 Live: Die »Forza 3«-Serie ist bekannt für ihre Liebe zu technischen Details. Waren Sie überrascht von der Komplexität der simulierten Aspekte?

Wurz: Ja, in der Tat. Das kannte ich noch nicht von den Simulatoren, die wir zu Trainingszwecken verwenden. »Forza 3« bezieht wirklich unglaublich viele Parameter in die Simulation mit ein, zum Beispiel wie sich Fahrzeug- und Reifenverformungen auf das Fahrverhalten auswirken. Wirklich beachtlich und meiner Meinung nach genau der richtige Ansatz. Und nicht nur der Simulations-Aspekt überzeugt. Hinzu kommt ein riesiger Fuhrpark: Mini Cooper, alte Schlitten, alles dabei. Auch könnte man das Spiel einsetzen, um neue Kurse einzustudieren. Natürlich gibt es noch Unterschiede zwischen dem Spiel und der echten Welt da draußen, aber in Sachen Fahrgefühl merkt man schon, wie sich beide Welten immer weiter annähern.

360 Live: Haben Sie schon andere Rennspiele ausprobiert?

Wurz: Ich muss zugeben, dass ich kein großer Spieler bin. Mein siebenjähriger Sohn schlägt mich in fast jedem Game. Trotzdem fasziniert mich »Forza 3« und die Herangehensweise der Entwickler, vor allem was technische Fragen angeht – etwas, womit ich mich ebenfalls sehr gern beschäftige. Mein Bestreben ist es, Turn 10 so gut es geht dabei zu unterstützen, ein möglichst realistisches Spiel auf die Beine zu stellen.

kurz & knapp

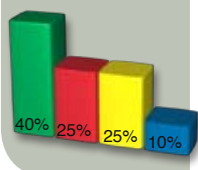
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Sports
Genre | Sport
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Unbegrenzte Freiheit dank 360-Grad-Steuerung: So muss sich Fußball anfühlen.

das ist drin

- 360-Grad-Dribblings
- Kurzpaspsspiel
- Flankenläufe
- Torwarttitanen



FIFA 10

Angespielt und für grandios befunden: Warum das neue FIFA richtig kickt!

Das Geheimnis von Stürmern wie Cristiano Ronaldo und Lionel Messi ist das perfekte Kurzpaspsspiel, das Dribbling auf engstem Raum. Finessen, die auch die Basis bilden für »FIFA 10« – so viel steht fest nach einem Nachmittag, den 360 Live mit einer weit fortgeschrittenen Version verbringen konnte. Das Zauberwort lautet 360-Grad-Steuerung. In »FIFA 09« kann man seinen Kicker tatsächlich letztlich nur in acht Richtungen lenken. »Dadurch fühlst du dich eingeschränkt, dein Bewegungsradius beträgt nur 45 Grad«, erklärt Produzent David Rutter. Wer in »FIFA 09« den Ball am Fuß führt und nach rechts ausbrechen will, der legt sich den Ball automatisch ein paar Zentimeter vor. Erst dann folgt der Fuß. Grund: Der Körper des virtuellen Kickers dreht sich zu behäbig. Wenn hingegen Ronaldo in »FIFA 10« den Ball führt, muss man den Analogstick nur minimal bewegen. Ronaldo macht einen Übersteiger, dreht sich mit dem runden Leder unterm Fuß in jede beliebige Richtung. So wird es deutlich schwieriger für den Verteidiger, den Ball zu schnappen.

Ein scheinbar kleines Detail – und doch fühlt sich das Gameplay dadurch spürbar realistischer, authentischer, einfach besser an; noch etwas mehr nach wahren Fußball

eben. Wer den Sturm von Real Madrid oder dem FC Barcelona genau beobachtet, der sieht, dass die Spanier bis zum 16-Meterraum vordringen, dann die gegnerische Abwehr austanzeln und den Ball auf engstem Raum führen, sich millimetergenaue Pässe zuspiesen. Natürlich braucht man Training, um die neue Steuerung effektiv zu nutzen. Aber die Arbeit lohnt sich, der Spielablauf gewinnt erheblich an Reiz – und an taktischen Facetten: In »FIFA 09« spielt man gern über die Außen, flankt den Ball herein und erzielt dann Kopfballtreffer – oder zieht vor dem 16-Meterraum ab. Warum? Weil das Navigieren auf engstem Raum kaum möglich ist. Wer schön spielen mag, der wird mit hoher Wahrscheinlichkeit enttäuscht, weil ihm ein Abwehrspieler das Leder abluchst.

Auch die künstliche Intelligenz scheint deutlich zuzulegen. Die Mitspieler denken besser mit, Stürmer laufen sich frei, bieten sich an den Flanken an, das wirkt alles noch ein bisschen harmonischer und organischer. Defensivspieler hingegen machen hinten die Räume dicht, suchen sich eigenständig einen Gegner und decken diesen ab. Ein großes Problem des alten Teils sind die langen Bälle: Hohe Pässe über lange Distanz verlieren schnell ihre Wucht, was es kopfballstarken



Lass die Muskeln spielen: »FIFA 10« sieht zwar nicht ganz so gut aus wie auf diesen Herstellerbildern, aber auch im Spiel dehnt sich die Beinmuskulatur der Kicker.



Das hat Stil: Mit 50 neuen Animationen spielen die Stars auf. Beim Kopfball schraubt sich Clichy von Arsenal förmlich in die Luft.

Erhältlich | 2. Oktober 2009 **Status** | 80% komplett

Flugkopfballtor oder Verzweiflungsschuss?

- ⊕ Geniale 360-Grad-Steuerung, verbessertes Kurzpaspsspiel, effektivere Flanken
- ⊖ Aktuell noch hin und wieder Clipping-Fehler, Spieler tritt zweimal in den Ball hinein

ERSTMALS GESPIELT!
DRIBBELN MIT 360 GRAD
DAS NEUE FIFA-GEFÜHL



*** Kampfschweine****DER TORWART ALS SICHERE BANK**

Es gibt sie: so richtige Kampfschweine unter den Torhütern. Typen wie Diego Benaglio, die sich lieber drei Mal in den Matsch schmeißen als einen Ball hereinzulassen. In »FIFA 10« fühlen sich die Keeper noch mal deutlich agiler und realistischer an. Beispiel: Bayern-Stürmer Luca Toni zirkelt den Ball in die linke Ecke, Wolfsburgs Meisterkeeper Benaglio legt eine Glanzparade hin, kann den Ball gerade so wegfausten. Luca Toni tritt nach, Benaglio rappelt sich auf, versucht von der einen in die andere Ecke zu springen. Das Ding ist zwar drin, aber Benaglio hat alles getan, was machbar war – »FIFA« wie es lebt und lebt.

*** Standardsituationen****CHOREOGRAFIE EINES FREISTOSSTORES**

1 Standardsituationen sind schwierig zu meistern: Es kommt auf das perfekte Zusammenspiel zwischen Freistoßschütze und seinen Mitspielern an, die in die optimale Position laufen müssen. Beides gleichzeitig zu dirigieren, ist für die meisten Spieler ein Problem.

2 Das neue »FIFA« löst diese Herausforderung mit einem cleveren Kniff: Im Trainingsmodus kann man jedem einzelnen Spieler Laufrichtungen vorgeben. Einfach den Sportler auswählen, A-Taste drücken, neue Position mit dem Analogstick auswählen, wieder A drücken, abspeichern, fertig. Hier soll ein Mittelfeldspieler beispielsweise über die Außen vordringen und sich in Flankenposition bringen.

3 Der Clou: Bei jedem Freistoß fragt das Spiel, ob man eine seiner Standard-Choreografien abrufen will. Wer also den perfekten Freistoß mit bis zu 32 Aktionen eingeübt hat, spult das Prozedere jetzt ab: Schütze flankt an die Außen, die gegnerische Abwehr ist verwirrt, stürmt hin, es entsteht ein Loch, der Ball geht zurück in den Sechzehner, Stürmer startet Flugkopfball – Tor!

**live&online**

■ Selbstverständlich Eins-gegen-eins- und Zwei-gegen-zwei-Matches ■ Neuer Trainingsmodus für bis zu fünf gegen fünf Spieler, in denen Taktiken erprobt werden ■ Wie auch in »FIFA 09«: Zehn gegen zehn auf einem Platz plus spielgesteuerte Torwarte ■ Erweiterte Video-Editorfunktionen, wie Zeitlupe, Blendeneffekte und Ähnliches ■ 1.000 Gamerpoints sind sicher und Erfolge gibt's für Traumtore – Fallrückzieher zum Beispiel

Abwehrspielern leicht macht, die Kugel aus der Luft zu pflücken. »PES 2009« und jetzt endlich auch »FIFA 10« lösen das besser: Wie im realen Fußballspiel verteilt der Mittelfeldregisseur die Bälle an die Außen. Der Ball fliegt zu einem offensiven Mittelfeldspieler, der sogleich von mehreren Verteidigern attackiert wird. Dadurch zieht sich die feindliche Abwehrkette in die Länge, Schlupflöcher entstehen, die Stürmer preschen durch, werden vom Mittelfeld via Flanke in Szene gesetzt und hauen das Ding rein. Damit ist wieder ein Schritt hin zu mehr Realismus getan, auch wenn EA Sports damit später kommt als Konami. Auch die Defensive kann ein paar neue Tricks. Steht der Verteidiger genau hinter dem rollenden Ball, reicht ein Druck auf die Y- respektive Grätschtaste, um das Bein nach hinten auszustrecken und den Ball zu

kontrollieren. Damit lässt sich Kurzpassspiel wiederum gut unterbinden. »Wir wollen die Stärken und Schwächen einzelner Teams stärker herausarbeiten«, erklärt Produzent Rutter. Und zwar so: Im Pausenmenü lassen sich 26 verschiedene Spielstile einstellen. In »FIFA 09« waren es nur eine Hand voll, beispielsweise auf Abseits spielen. Wer etwa mit den Konterkönigen der letzten Bundesligasaison spielt – 1899 Hoffenheim – sollte die Einstellung entsprechend vornehmen. Denn jedes Team hat prägende Attribute, ist mit verschiedenen Stilen erfolgreich. Barca und Real Madrid lieben das Kurzpassspiel, die Bayern gelten dank Philipp Lahm als Flankenkönige – was letzte Saison aber auch nichts genutzt hat. Im Interview lautet Rutters Lieblingswort: »Feinschliff«. Warum auch nicht? Bewährtes aus »FIFA

09« wird optimiert, taktische Möglichkeiten werden hinzugefügt. Auch grafisch tut sich was; die Texturen wirken schärfer bei flüssiger Bildwiederholrate. Wer genau hinschaut, erkennt bei Eckstößen sogar, welche Stollenschuhe der Kicker trägt. Die von Christiano Ronaldo sind momentan nicht identifizierbar – der muss gerade ein Tor schießen.

Benjamin Kratsch

» Durch das neue 360-Grad-Dribbling fühlt sich FIFA 10 ein bisschen wie ein Tanz an, Salsa, schwungvoll und ohne Bewegungseinschränkung. «

360 LIVE sagt...

So muss sich Fußball anfühlen: agil, schnell, taktisch, mit uneingeschränkter Bewegungsfreiheit.

HITPOTENZIAL ■ Bleiben Spielfehler aus, dann klappt's auch dieses Jahr mit der Meisterschale.

8.5 von 10



Getunnelt oder Übersteiger?

- +** Fotorealistische Spieler mit aktuellen Frisuren, Stars mit individuellen Eigenschaften, erhöhter Simulationsgrad, stufenlos einstellbare Taktiken
- Wenig Torraumszenen, nichts für Spontan-Fußballer



Erhältlich | Herbst 2009 | Status | 60% komplett

kurz & knapp

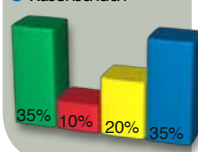
Hersteller | Konami
Entwickler | Konami
 Tokyo
Genre | Fußball-simulation
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fußball für Realismus-vernarrte Taktik-füchse mit vielen neuen Einstellmöglichkeiten auf Team- und Einzelspieler-Ebene.

das ist drin

- Mittelfeldduelle
- Torraumszenen
- Superstar-Moves
- Rasenschach



PES 2010

Karten werden nicht nur auf dem Rasen verteilt...

Das mit Spannung erwartete Duell der Konsolenkicker »FIFA« gegen »PES« geht in eine weitere Runde: Beide Kontrahenten betreiben für ihre 2010er-Updates vor allem Feintuning im Detail und schreiben sich noch mehr Realismus auf die Fahnen. Eine zu etwa 60 Prozent vollendete Version von »PES 2010« steht beim Hersteller Konami zum Probekick mit den Mannschaften von Barcelona und Liverpool bereit – also nix wie hin. Zunächst fällt auf, dass es keine neuen Spielmodi gibt. Dafür können jetzt auf Team-Ebene stufenlos mehrere Eigenschaften wie aktives Pressing, wie tief die Mannschaft stehen soll, die Kompaktheit der Abwehr oder der Aktionsradius des Mittelfelds eingestellt werden. Wenn man zum Beispiel die Defensivlinie und Kompaktheit auf 100% stellt, erwartet die eigene Verteidigung die gegnerischen Stürmer in der Tat eng stehend tief im eigenen Strafraum. Die zweite Neuerung betrifft die einzelnen Spieler, die jetzt über Karten mit entsprechenden Angaben zu Eigenschaften und Tricks verfügen. Die Attribute können mit Hilfe dieser Karten teilweise ein- und ausgeschaltet werden. Klar, dass ein Superstar wie Messi volle acht Karten mitbringt, dass er One-Touch-Pässe, Übersteiger, Blutgrätsche, lange Einwürfe und blitzschnel-

les Steilgehen beherrscht, während zum Beispiel ein Yaya Touré mit einer einzigen bescheidenen Karte auskommen muss. Der Kniff des Konzepts liegt darin, dass man einen Teil der Eigenschaften auf »Aus« setzen kann und damit die Berechenbarkeit der eigenen Spieler für den Gegner erschwert.

Wie wirkt sich das im Live-Match aus? Nach ausführlichem Probespiel muss dem neuen »PES« eine eher gemächliche Geschwindigkeit attestiert werden. Das sei laut den Entwicklern zugunsten des Realismus exakt so gewollt. Erkennbar ist bereits, dass die Partien zu weiten Teilen im hart umkämpften Mittelfeld stattfinden und dass spektakuläre Torszenen rar sind. Schade eigentlich. So kommen die deutlich verbesserten Gesichtstexturen der Stars mit ihren aktuellen Frisuren selten zur Geltung. Letztlich merkt man dem Gameplay aber noch zu deutlich an, dass es bisher noch keinem Feintuning unterzogen wurde. Noch verstopfen die Kicker Bälle ungeschickt ins Aus, was nervt, aber sicherlich noch behoben wird. Essenzielle Gameplay-Bestandteile wie die Animationen für Schüsse und Dribblings fehlen ebenfalls noch in der präsentierten Version. Vielleicht überdenken Konamis Entwickler außerdem die Entscheidung, die

von vielen Fans mittlerweile verinnerlichte Charakterisierung der Attribute und Eigenschaften mit Hilfe von Sternen durch etwas zu ersetzen, das aufgrund vieler kryptischer Bezeichnungen nicht mehr ganz so intuitiv anmutet.

Letzten Endes bleibt die Tatsache, dass Aussagen zum Unterhaltungswert des neuen »PES« momentan eher vorsichtig getroffen werden müssen. Insgesamt sind gute Ansätze erkennbar. Und wer selbst ein Teil von »PES« werden will, geht auf www.360-live.de, schickt ein Foto mitsamt seiner persönlichen »PES«-Geschichte ein und wird mit etwas Glück Teil der Kampagne für das Projekt.

Ralph Karels

360LIVE sagt...

Das wird eine Sportsimulation für höchste Ansprüche. Hoffentlich bleibt bei so viel HITPOTENZIAL Realitätssnähe nicht der Spielspaß auf der Strecke.

7.5 von 10

TV. UND LUSTIG.



TÄGLICH AB 20:15



COMEDYCENTRAL.DE

TEKKEN 6

kurz & knapp

Hersteller | Namco-Bandai

Entwickler | Namco-Bandai

Genre | Beat 'em Up

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Sehr stimmungsvolle und hochakrobatische Martial-Arts-Duelle in opulent ausgestatteten Arenen.

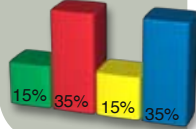
das ist drin

● Kampf um Mishima Zaibatsu

● Kettenkombos

● Zerstörbare Arenen

● Superbes Martial-Arts-Potpourri



Mit eiserner Faust kämpft Namco um den Sieg im Beat-'em-Up-Genre.

Der Hauptunterschied zwischen japanischen und westlichen Games-Entwicklern ist nach wie vor der Grad an Detailverliebtheit beziehungsweise Feinschliff, der an einen Titel angelegt wird – in dem Punkt sind Nippons alteingesessene Softwarehäuser unschlagbar. Ein Paradebeispiel dafür ist das Hochglanz-Beat-'em-Up »Tekken 6«. Namco-Bandai hat zu einem ausgiebigen Probespiel eingeladen. Eine gute Gelegenheit, alle offenen Fragen zum ersten Kick der turboschnellen Beat-'em-Up-Reihe für die Xbox 360 zu beantworten, zum Beispiel, wie sich »Tekken 6« in der Konsolen-Adaption von dem zugrundeliegenden Spielautomaten unterscheidet. Dazu kommt, dass das »King of Iron Fist Tournament«, das sozusagen seit jeher die Grundlage für die »Tekken«-Reihe bildet, nunmehr in der achten Auflage vorliegt. Zumindest wenn man die Ableger »Dark Resurrection« und »Tag Tournament« mitrechnet; und außerdem das im Dezember letzten Jahres erschienene Automaten-Update »Tekken 6 Bloodline Rebellion« mit den zwei neuen Kämpfern Alisa Boskonovitch und Lars Alexandersson – übrigens die Basis für die Portierung. Anders formuliert: Zwei Jahre hat »Tekken 6« nun grundsätzlich bereits auf dem Buckel, und vor

diesem Hintergrund wäre eine simple Umsetzung auf Xbox 360 eher enttäuschend. Die bloße Anpassung des Software-Codes hätte sicherlich weniger Zeit in Anspruch genommen. Was also ist neu?

Nun, der Arcade-Modus bleibt wie gehabt. Zwei Prügelknaben entern den Ring, einer davon verlässt ihn stehend. Namco ergänzt die Heimversion aber um eine umfangreiche Kampagne, die sich bereits ausführlich anspielbar zeigte. Ziel ist es, entweder allein oder zu zweit im Team in bester »Final-Fight«-Tradition ganze Stadtteile von Schergen und Bossgegnern zu befreien. Man bewegt sich dazu via Analogstick durch geradlinig strukturierte Kulissen, etwa einen Hafen. Sobald es zum Kampf kommt, greift die bekannte und beliebte »Tekken«-Steuerung mit je zwei Schlag- und Tritt-Attacken, die in Kombination mit dem Steuerkreuz akrobatische und atemberaubend animierte Martial-Arts-Manöver und Kombos ermöglicht. Ganz reizvoll könnte es sein, online im Koop-Modus auf den Straßen aufzuräumen und dabei fleißig Objekte zur Individualisierung des persönlichen Kämpfers zu sammeln. Das spielt sich jedoch noch etwas hakelig und erscheint auch grafisch eher durchwachsen. Da Namco schon früher mit solchen Experi-



Jeder Prügelknabe lässt sich von den Haarspitzen bis zu den Tätowierungen sehr individuell stylen.



Der brasilianische Capoeira-Star Eddy Gordo zeigt herrliche Martial-Arts-Akrobatik.

Erhältlich | Oktober 2009 | Status | 80% komplett

**ERSTMALS
GESPIELT
PRÜGELN DELUXE!**

live & online

■ Klassische Online- und Versus-Matches Einer-gegen-einen ■ Online Koop-Modi gegen KI-Gegner ■ Neuer Online-Kampagnen-Spielmodus für einen oder zwei Spieler ■ Und die Erfolge? Sind drin. Wird wohl wieder 1.000 Punkte geben

Das Spiel in Zahlen

40 Charaktere, 1 umfangreicher Kampagnen-Modus, 4-mal so viele Animationen wie in »Tekken 5: Dark Resurrection«, 60 Bilder pro Sekunde mit Full-Time-Animation-Blur, erscheint 2 Jahre nach Veröffentlichung des Spielautomaten, erstes »Tekken« auf einer Microsoft-Konsole, Teil 8 der Serie insgesamt, 6 neue Charaktere, 3 Editionen geplant: Standard, inklusive Wireless-Arcadestick von Hori und als Collector's Edition mit Buch, Poster und Kapuzenpulli.



1

× Duell der Dicken

ZWEI WAMPEN AUF DER WAAGE

Da hatten Capcom und Namco offenbar parallel eine ähnliche Idee: Ein mit ordentlich Pfunden auf den Rippen beladener, aber dennoch wieselflinker Recke sollte die Riege in »Street Fighter« verstärken – und nun eben auch in »Tekken«. Gesagt, getan. Und so finden sich der Biker Rufus und der dicke Bob – beides übrigens US-Boys – in der aktuellen Kämpferriege wieder. Hat da etwa einer vom anderen abgekupfert? »Street Fighter IV« erschien im August 2008 in den Spielhallen, »Tekken 6« schon davor, nämlich im November 2007. Ein Schelm, wer Böses denkt.

2



× Schöner schlägern

VON WRACKS UND DOJOS

1 Die zahlreichen Kampfarenen sind eine wahre Pracht. Ob im Bauernhof zwischen quiekenden Schweinen, in einer gefluteten Garage zwischen brennenden Autowracks, inmitten der legendären Tomatenschlacht in Spanien...

2 ...im stimmungsvollen Dojo an der Meeresküste, in frostiger Schneelandschaft oder subtropischer Sumpfkulisse: Nahezu alle Stages sehen phänomenal gut aus, begeistern mit herrlich animierten Details und punkten mit interaktiven Elementen.

3 Lass es krachen: Gegner können mit einem gewaltigen Finishing-Move in eine Leuchtreklame geworfen werden; mehrstöckige Arenen mit zerstörbaren Böden und Decken laden zu Experimenten ein.

3



OK oder KO?

- +** Charaktere in Hülle und Fülle, Kampfstile von Capoeira bis Sumo, umfangreiche Bonus-Modi, erfrischend unblutig, klasse Soundeffekte
- Kampagnen-Modus wirkt spielerisch noch etwas schwach

menten – beispielsweise im ähnlichen »Tekken Force«-Modus – keine durchschlagenden Ergebnisse erzielt hat, darf man in diesem Punkt skeptisch sein und diesen Modus eher als nette Beigabe betrachten.

Der Kern des Ganzen ist freilich ohnehin das altbekannte Duell im Ring beziehungsweise in der Arena. Und was das betrifft, stellt »Tekken 6« das erhoffte und erwartete Fest für Freunde des Genres dar – und zwar in jeder Hinsicht. In der gezeigten, bereits weit fortgeschrittenen Software-Version sind alle 40 Charaktere spielbar. Da stürzt man sich natürlich sofort auf die Neuzugänge Bob, Leo, Zafina, Miguel, Alisa und Lars und verteilt Backpfeifen und Kicks bis die Daumen glühen. Anders als bei »Street Fighter IV« fühlen sich alle neuen Kämpfer vom Fleck weg gut an, der Spieler wird schnell mit den Aktionen warm. Ob Roundhouse-Kick vom Übergewichtigen, aber trotzdem pfeilschnellen Bob, High-Low-In-Fight-Combos der grazilen sexy Spider-Lady Zafina oder die brachialen Streetfighting-Techniken des Latino-Matadors Miguel: Schnell stellen sich erste Erfolge auch bei Einsteigern in das Genre ein. Die fein choreographierten, rasanten Kämpfe und Moves laufen serien-

typisch ohnehin wie gehabt mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde – aufgehübscht mit so genanntem Full-Time-Animation-Blur, einer Art Weichzeichner-Effekt. In der Praxis haben sich 3D-Duelle in »Tekken« noch nie so flüssig, so galant und so umwerfend gut präsentiert. Mit der Frage konfrontiert, wie das Balancing der zahlreichen Charaktere geschieht und wie Neuzugänge in das »Tekken«-Universum integriert werden, meint Chefproduzent Katsuhiro Harada: »Wir haben ein ganzes Team bei Namco, das sich nur mit der Lösung dieses Problems beschäftigt. Unser Ansatz ist, dass neue Charaktere mit einem nicht ganz so umfangreichen Arsenal an Tritten und Hieben ausgestattet sind wie alteingesessene Haudegen. Denn an deren Können wird ja teilweise schon seit dem allerersten Tekken gearbeitet; diese Perfektion lässt sich wirklich nur über Jahre erreichen.«

In Sachen Gameplay darf man jedoch keine Quantensprünge erwarten: Das Ganze spielt sich wie gehabt, also extrem flüssig und handlich. Eine der wenigen Neuerungen ist die bei drohender Niederlage rot blinkende Lebensleiste und die damit verbundene Verzweiflungs-

energie »Rage«, die größeren Schaden zufügt. Bei den atemberaubend stilsicher inszenierten In-Fight-Moves und Würfeln – seit jeher »Tekken«-typisch ausgelöst mit Schlag- plus Tritt-Button in Abhängigkeit von der Position zum Gegner – sind in der Vorabversion noch minimale Polygonfehler zu erkennen. Stört nicht weiter, sollte aber trotzdem behoben werden.

Ralph Karels

360 LIVE sagt...

Das erste »Tekken« auf der aktuellen Konsolengeneration ist in jeder Hinsicht ein Kandidat für HITPOTENZIAL den Genre-Thron.

8.5 von 10

Nuklearbeschleuniger oder Dampfgebläse?

+ Großartige Atmosphäre und Grafik, lebensechte Figuren, zahlreiche Referenzen zu den Filmen, Originalsynchronsprecher

- Teils langatmige Laufpassagen, nur vier Waffen, erst mit erheblicher Verspätung in Deutschland



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

kurz & knapp

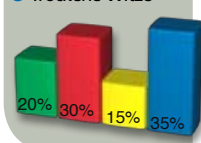
Hersteller | unklar
Entwickler | Terminal Reality
Genre | Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Spannende und grafisch toll inszenierte Geisterjagd mit den Kulthelden der 80er.

das ist drin

- Verspätung
- Geister
- Protonenstrahlen
- Trockene Witze



GHOSTBUSTERS DAS VIDEOSPIEL

Kommen die Geisterjäger nun oder nicht? Eine gute Frage für viele Fans. So manch einer hat sich für das Third-Person-Game »Ghostbusters: Das Videospiel« schon mit den Kultfilmen der 80er Jahre angeheizt. Doch dann: Enttäuschung, Wut und Unverständnis. Denn entgegen der ursprünglichen Ankündigung dürfen in Europa nur Playstation-3-Zocker zum Protonenstrahler greifen, während das Game in den USA längst auch für Xbox 360 erschienen ist. Nach dem Anspielen der US-Importversion steht fest: Damit entgeht uns wohl einer der Überraschungshits des Jahres. Die Geisterjäger Peter, Egon, Ray und Winston sind lebendig wie schon lang nicht mehr. Richtig lebensecht wirken die digitalen Alter-Egos und sehen ihren Vorbildern überaus ähnlich. Der Witz ist trocken und umwerfend wie in den Filmen. Man trifft unzählige alte Bekannte, wie den Marshmallow-Man, die geisterhafte Bibliothekarin oder auch den tanzenden Toaster aus »Ghostbusters 2«. Eine echte Bereicherung des Geisterjäger-Universums, von dem es in den letzten Jahren

viel zu wenig zu sehen und zu spielen gab. Vor allem Venkmans Sprüche kommen im Spiel genial rüber; das typische Technobabble sowieso: konvulsive Eruptionen, Gedankenformdurchrisse. Herrlich! Aber vor allem das Einfangen und Jagen der Geister macht Spaß und ist grafisch effektiv in Szene gesetzt. Bunt flackernde Protonenstrahlen surren umher, zerschmettern Tische, Stühle und umfassen schräge Spukgestalten. Das macht richtig Spaß, auch wenn teils lang gelatscht werden muss, um zum nächsten Para-Unhold zu gelangen. Die Szenarien sind fantasievoll. Vom typischen New Yorker Hinterhof bis zur abstrusen Geisterwelt ist einiges dabei. Dabei kommt die Xbox-360-Version grafisch sogar noch etwas besser daher als die Sony-Variante. Einen 1080p-Fernseher vorausgesetzt wirkt alles einen Hauch schärfer, kontrastreicher und bunter. Zu Recht keimt da – beispielsweise im Magazinforum auf www.360-live.de – Verärgerung darüber auf, dass das Game für Xbox 360 hierzulande nicht zu kaufen ist. Das könnte sich im Herbst 2009 ändern; Gerüchte sprechen vom

Sie sind hier um die Welt zu retten... wenn auch etwas spät.

1. Oktober als Erscheinungstermin. Doch das scheint Wunschdenken zu sein, denn bisher ist noch nicht einmal ein neuer Hersteller für den deutschen Raum gefunden – der bisherige Hersteller Atari jedenfalls zieht sich zurück. Wer also nicht länger warten kann oder will, dem legen wir den Import der US-Version ans Herz. Denn diese Version läuft mangels Regionalcode-Check anstandslos auch auf deutschen Konsolen. Zudem sind gute deutsche Synchronisation und entsprechende Untertitel mit auf der Disk. Damit ist klar: Dieses Game ist ein Muss für Fans der Filme. Und ein Import ebenso!

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Das bisher beste Geisterjäger-Spiel. Witzig, schrill und abgedreht. Doch leider mit ziemlicher HITPOTENZIAL Verspätung.

8.0 von 10

BOWL[®]



BOWL-GAME.COM

Characters, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, items and item insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries. "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS is a trademark of NINTENDO.

RISEN

TM

RISEN.DEEPSILVER.COM

© DEEPSILVER, A DIVISION OF KOCH MEDIA GMBH, AUSTRIA. RISEN IS A REGISTERED TRADEMARK OF DEEP SILVER.

www.360-live.de
DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE

DEEPSILVER





BLOOD



FOCUS
HOME INTERACTIVE

GAME
WORKSHOP

PC
DVD

XBOX 360

XBOX
LIVE

PSP
PlayStation Portable

NINTENDO DS

CYANIDE
studio

WWW.BLOODBOWL

Copyright © Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under license from Cyanide, Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, countries around the world, and used under license. All rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2009 Focus Home Interactive and Cyanide Studio and their logos are registered trademarks and/or trademarks of Focus Home Interactive.



Erhältlich | 18. Dezember 2009 | Status | 75% komplett



**3D-ERLEBNIS
 AUSPROBIERT
 RÄUMLICHES GAMING**

3D-Erlebnis oder Schwarzweiß-Schinken?

- +** Wunderschöne Dschungelwelt, tiefgreifende Story-Wendungen, greifbare Charaktere, atemberaubendes Erlebnis, wenn man auf riesigem 3D-Plasma-TV spielt
- Fühlt sich »Avatar« auch auf einem eher konventionellen 80-Zentimeter-TV so packend an?



In der Nacht lumineszieren alle Pflanzen; der Held hinterlässt bei jedem Schritt einen kleinen leuchtenden Farbkleck und ist so leichter durch die Na'vi zu orten.

kurz&knapp

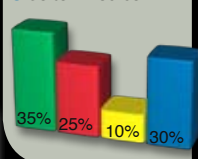
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Montreal
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Hier trifft »Halo«-Action auf »Jurassic Park«, faszinierend vor allem wegen des räumlichen Effekts.

das ist drin

- 3D erleben
- Story genießen
- Morde bereuen
- Seiten wechseln



live&online

■ Bisher keinerlei Informationen über eine Mehrspieler-Komponente; sinnvoll wäre die allerdings, schließlich spielen sich das Ureinwohner Na'vi und die Truppen der menschlichen RDA sehr unterschiedlich ■ Gamerpoints und Erfolge sind sowieso Standard, aber auch hierzu gibt's keine Informationen

AVATAR

Da kommt was auf dich zu, und zwar buchstäblich: Wahre, echte 3D-Grafik soll deinen Fernseher lebendig machen.

Wer mit Hollywood-Titan James Cameron über dessen neues Baby »Avatar« spricht, der erwartet Selbstbeweihräucherung. Doch es kommt anders. Der Mann, der den Terminator erschaffen und die Titanic versenkt hat, spricht Klartext: »Ich weiß genau, was ihr denkt: Das ist doch wieder nur so eine Spielumsetzung eines Films, um ein paar Millionen extra zu verdienen.« Er hat Recht. Produktionen wie »Der Herr der Ringe: Die Eroberung« oder »Terminator: Die Erlösung« bleiben unauslöschlich im Gedächtnis verankert. Dabei gibt es auch ganz großartige Ausnahme-Games mit cineastischem Hintergrund. »Riddick« zum Beispiel. Auch »Avatar« könnte sich in diese erste Liga einreihen. Echte 3D-Grafik, also mit räumlichem Tiefeneffekt und mit richtig plastischen Kulissen, als wären sie zum Greifen nahe – so was hat es bisher auf der Xbox 360 noch

nicht gegeben. Doch bei »Avatar« scheint auch noch mehr zu passen. Die Action-Komponente macht einen guten Eindruck, die Handlung scheint eine gewisse Tiefe zu entfalten. Kurz zur Erklärung: James Cameron führt beim Film »Avatar« Regie, arbeitet aber eng mit den Entwicklern von Ubisoft Montreal zusammen. Das Spiel wird Hand in Hand mit dem Film entwickelt.

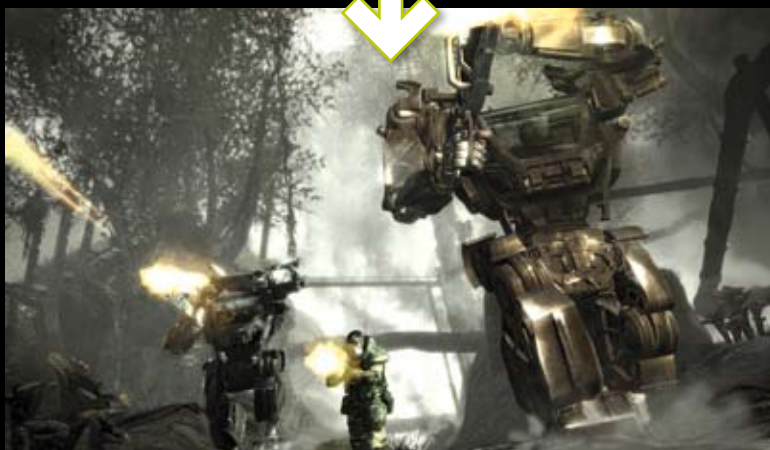
VERWIRREND UND SPANNEND

Auf dem riesigen 103-Zoll-Plasma von Panasonic erzählt ein Einleitungsfilmchen die Geschichte, die im Übrigen nichts mit der gleichnamigen Anime-Reihe zu tun hat. »Avatar« entführt dich nach Pandora, in ein Paradies, das wie eine Postkartenidylle wirkt, in der sich gigantische, saftig grüne Palmen zu einem malerischen Dschungel auftürmen. Doch die Idylle trügt, die Menschheit rückt an und will die Ressourcen des Planeten ➤

✗ So spielen sich die Ureinwohner

ERWECKE DEN NA'VI IN DIR!

In »Avatar« tobt ein blutiger Kampf um den Planeten Pandora. Der Spieler entscheidet immer wieder, ob er lieber auf Seiten der Menschen Aliens ausrotten will oder die Na'vi beim Kampf gegen die Besatzungstruppen unterstützt. Die geschichtliche Wendung führt dazu, dass Protagonist Josh via Gedankenkraft entweder einen Söldner oder einen Na'vi steuert. Die Na'vi spielen sich anders als die Otto-Normal-Soldaten, die mit Granatwerfer, tragbarer Gatling oder an Bord eines waffenstarken Mechs ins Feld ziehen. Zwar sehen die Zentauren-Na'vi mit ihrem wedelnden Schwanz recht putzig aus, verschießen aber anderthalb Meter lange Pfeile. Die sind nicht nur schlagkräftig, sondern wirken ziemlich martialisch, wenn ein Soldat an einen Baum genagelt wird und der Pfeil in hochauflösendem 3D aus dem Bild sticht. Wer nicht laufen will, der ruft über ein Befehlssystem einen Pandora-Flugsaurier zu sich. Sobald der abhebt, wird die Linearität der Dschungellevel aufgehoben, der Vogel fliegt hin, wo immer man hin will – und dient auch als Rammbock, um feindliche Helikopter vom Himmel zu holen. Aber natürlich sind auch die Elitesoldaten nicht wehrlos: Wer beispielsweise plötzlich einer ganzen Na'vi-Armee gegenübersteht, darf Luftschläge anfordern. Unklar ist allerdings, ob sich dadurch die Flora entzündet wie in »Far Cry 2«.



➤ ausbeuten. Also okkupiert die Ressourcen Development Administration – kurz: RDA – den Himmelskörper, plündert die Rohstoffe und will die Ureinwohner vertreiben. Die heißen Na'vi und lassen sich am ehesten als eine Art dicker Zentaur beschreiben: halb Mensch, halb Pferd und so schnell wie ein Tiger – allerdings mit drei Meter langem Giraffenhals. Sie wehren sich, werden von den RDA-Truppen gejagt und führen fortan einen Guerillakrieg aus dem Verborgenen gegen die Besatzungsmacht. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Josh Sully, einem Kriegsveteranen, der einem Experiment unterzogen wird: Die Armee pflanzt ihm einen Chip ein, durch den er mit den Na'vi Kontakt aufnehmen kann. Das Skurrile ist, dass Josh nicht selbst auf Pandora anwesend ist, sondern vielmehr in Kopf und Körper eines RDA-Soldaten schlüpft und ihn Kraft seiner Gedanken steuert. Das Gleiche funktioniert auch mit den Na'vi. Laut Ubisoft wird es verschiedene Szenen geben, in denen sich der Spieler entscheiden muss, ob er nun lieber munter Na'vi für die fiese RDA metzelt oder den alienartigen Wesen bei der Befreiung ihres Planeten unter die Arme greift.

Das verspricht interessant zu werden, weil sich Na'vi und RDA-Truppen sehr unterschiedlich spielen. Während die

RDA mit schweren Geschützen anrückt, greifen die Na'vi mit Giftwaffen an, lähmen so den Körper eines Soldaten und töten ihn dann mit primitiven Wurf Waffen. Zudem erhalten sie Unterstützung von Urwaldgeschöpfen wie saurierähnlichen Reptilien oder den Samson-Flugsauriern. Die Samsons dienen den Ureinwohnern als Luftwaffe, rasen aus großer Höhe blitzschnell nach unten und zerhacken den Feind mit ihrem Fleischfresserkiefer.

DA KOMMT WAS AUF DICH ZU

Das Gameplay fühlt sich ein bisschen an wie eine Mischung aus »Halo« und »Jurassic Park«. Nichts Besonderes eigentlich: rumlaufen, Monster erschießen, hin und wieder dicke Mechs entern und richtig aufräumen. Also, warum fasziniert das so? Weil es mithilfe einer Spezialbrille – der so genannten Shutterbrille – in echtem 3D geschieht. Die ist so beschichtet, dass sie jeweils nur eines von zwei Halbbildern durchlässt. Das Besondere am Panasonic-TV ist, dass er die beiden Halbbilder in der maximalen Auflösung von 1080p und mit 60 Bildern/Sekunde wiedergibt. Aus den beiden Halbbildern bastelt das Gehirn dann einen verblüffenden stereoskopischen Effekt. Im Prinzip schaut man also nicht direkt auf den gigantischen 103-Zoll-Fernseher, sondern durch das Display der Brille in eine andere Welt. Jeder kennt ja sicher die 3D-Brillen, die es in Themenparks gibt. Schon hier beeindruckten Haie, die scheinbar nur eine Nasenspitze entfernt zuschnappen. In »Avatar« hingegen wird man schlicht überwältigt: Der Unterschied ist, dass man selbst spielt und selbst die Führung übernimmt. Nehmen wir zum Beispiel ein ausgewachsenes Nashorn. Das rennt im 3D-Kino auf dich zu, stoppt vielleicht, ändert die Richtung. Doch sind sämtliche Bewegungen, alle Animationsphasen vorherbestimmt. In »Avatar« hingegen

Das Spiel in Zahlen

3 Jahre in Arbeit, 2 Fraktionen: Ureinwohner-Volk Na'vi soll 40 Waffen haben und 20 Spezialfähigkeiten, die menschlichen Soldaten der RDA hingegen 60 Waffen und 5 Spezialfähigkeiten, 130 Mann arbeiten am Spiel »Avatar«, 1 Oskar erhielt James Francis Cameron für die beste Regie in »Titanic«

✖ Der Weg ist das Ziel

Die hier gezeigten Screenshots stellen nicht die tatsächliche Qualität der Grafik von »Avatar« dar. Es handelt sich eher um so genannte Target-Render, also Bilder, die zeigen, wie das Spiel mal aussehen soll.

✖ Invasion der Orcas?

Vom Design her erinnert »Avatar« stark an »Halo«, zeigt sich also knallbunt. Der Helikopter ähnelt mit seinen Schwenkrotoren hingegen den Orcas aus »Command & Conquer: Tiberium Wars«.

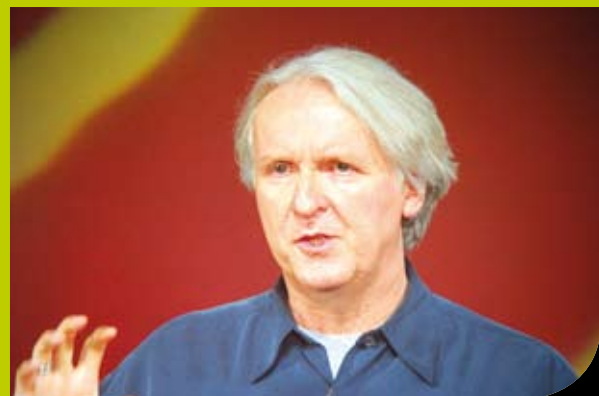
✖ Der stürzt aus dem Bild

Das 360 Live Magazin hat »Avatar« mit einer 3D-Shutterbrille auf einem 103-Zoll-Fernseher erlebt. Diese Brille lässt unterschiedliche Bilder an das linke und das rechte Auge vordringen. Die beiden Bilder werden im Gehirn zu einer Komplettansicht von beeindruckender Plastizität vereint. Das genutzte Panasonic-Gerät ist aufgrund seiner hohen Bildwiederholrate in der Lage, beide Bilder in voller Bildwiederholrate und voller Auflösung von 1080p wiederzugeben. Das garantiert höchste Qualität. Dieser Bildausschnitt zeigt sehr schön den räumlichen Eindruck, der das Ganze kennzeichnet. Da hat man tatsächlich das Gefühl, als stürmte das Biest direkt auf einen zu. Atmosphäre pur!

✖ Unterschied zwischen Film und Spiel

JAMES CAMERON PACKT AUS

Der oskarprämierte Regisseur James Cameron kümmert sich vorrangig um die Filmvorlage, befasst sich aber auch mit dem Spiel: »Vor zwölf Jahren bin ich nachts aufgewacht und hatte diese Idee, es müsste doch möglich sein, einen Film wortwörtlich greifbarer zu machen. Die Enttäuschung war groß, als 50 Experten meines Teams meinten, ein 3D-Film sei 1997 nicht zu realisieren. Ich habe mich dann mit Ubisoft an einen Tisch gesetzt. Von da an haben wir Film und Spiel parallel entwickelt. Für mich als alten Kino-Mann ist es total spannend, mit Ubisoft Montreal zusammenzuarbeiten. Einmal im Monat fliege ich nach Montreal und kontrolliere den Spielfortschritt«, grinst Cameron. »Die Game-Designer haben uns oft am Set in Neuseeland besucht. Aus den Gesprächen entstanden Ideen, die sowohl in den Film als auch in das Spiel einfließen. Zum Beispiel ein spezielles Fahrzeug, das die Spieldesigner gerne einbauen wollten und das jetzt eine große Rolle spielt. Die prickelnde Liebesgeschichte im Film zwischen Josh und einer Na'vi – gespielt von Michelle Rodriguez – hat Ubisoft herausgelassen. Als Spieler soll man die Möglichkeit haben, sich zwischen den Menschen der Erde und den Na'vi zu entscheiden.«



rennst du vor einem riesigen Hammerhead davon. Das ist eine Kreuzung aus Rhinoceros, Elefant und Hammerhai. Das riesige Tier befindet sich hinter dir, die Kamera zoomt immer wieder über deine Schulter, du siehst wie das Ungetüm auf dich zustürmt. Also weichst du aus, das riesige Tier rammt ins Leere, um im nächsten Moment mit einem Affenzahn wieder direkt auf dich zuzurasen. Da möchte man sich am liebsten ducken, irgendeine Bewegung machen um auszuweichen, so präsent wirkt das Horn des Hammerhead, das plötzlich aus dem Plasma heraussticht. Merkwürdig ist nur, dass es Joshs KI-Kameraden nicht verfolgt, das trübt ein wenig die Stimmung. Auch sieht Josh ein wenig kleiner aus als normal, wenn er vom Hammerhead erwischt und nach vorne – also direkt ins Blickfeld – geschleudert wird. Dennoch, in Kombination mit der wuchtigen 7.1-Soundanlage wirkt das alles tatsächlich so, als raste das Ungetüm direkt an dir vorbei.

Die größte Stärke könnte aber zugleich »Avatars« große Schwäche werden: Die Atmosphäre verlässt sich im konkreten Fall der Präsentation vor allem auf das gewaltige Technik-Equipment. Was bleibt, wenn man das Ganze ohne 3D-Shutterbrille genießt? Oder wenn kein 103-Zoll-Plasma-TV mit vollwertiger 3D-Plastizität das Zimmer füllt, sondern ein Standardgerät? Wird sich auf einem herkömmlichen Fernseher ein ähnliches Mittendrin-Gefühl einstellen? Funktioniert die Shutterbrille vielleicht sogar noch mit Röhrenfernsehern? Und wo gäbe es sie für wie viel

Geld zu kaufen? Die Antworten auf all diese Fragen muss Ubisoft bis Jahresende liefern. Das Gameplay jedenfalls – abseits des 3D-Erlebnisses – fühlt sich aktuell noch zu sehr nach Standard-Shooter an. Dieser Eindruck mag allerdings der Kürze der gezeigten Szenen geschuldet sein. Man wollte vorrangig die Technik demonstrieren. Was das Gameplay betrifft, verspricht Ubisoft die Integration von Elementen aus Rollenspielen und Abenteuern – Tiefe und Handlung also. Spannend wird vor allem sein, wie sich die Geschichte entwickelt und inwiefern der Spieler Einfluss darauf nehmen kann. Und bitte, bitte, liebe Entwickler: Ihr könnt gerne auf Quicktime-Events verzichten, in denen man nur Knöpfchen antippen und dann die eine oder die andere Zwischensequenz betrachten kann. Mehr echte Entscheidungsfreiheit wie in »Fable 2« – das wäre doch was!

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Dreidimensional, plastisch und optisch enorm beeindruckend. Überzeugt aber auch inhaltlich
HITPOTENZIAL mit guten Ideen und abwechslungsreichem
Gameplay.

7.5 von 10

kurz & knapp

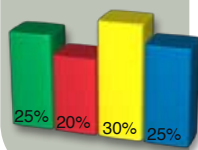
Hersteller | Rockstar Games
Entwickler | Rockstar Vancouver
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Max Payne ist zurück – und rächt sich.
 Wofür auch immer...

das ist drin

- Vollbart
- Glatze
- Versifftes Hemd
- Waffen, viele Waffen



MAX PAYNE 3

Verroht, brutal und des Lebens überdrüssig...

Alt ist er geworden und verbittert. Er sieht aus, als hätte er die letzten Nächte in der Gosse verbracht, wo ihm lediglich eine Flasche Jack Daniels Gesellschaft geleistet hat. Was ist nur aus Max Payne geworden? Nichts Gutes. Der einstige Krawattenträger wirkt mit Vollbart, Glatze und seinem versifften, durchbluteten Unterhemd wie eine Mischung aus John McClane aus »Stirb langsam« und dem rachsüchtigen Vater Bryan aus dem Film »96 Hours«. Nichts ist von dem gepflegten, frisierten Polizisten mehr übrig. Alkohol und Schmerzmittel haben sein Leben nun vollkommen ruiniert. Bei dieser Vorgeschichte ist's auch nachvollziehbar. Frau und Kind hat der Ex-Cop verloren, seine neue Liebe Mona starb in seinen Armen. Drogendealer und seine einstigen Kollegen haben ihn gejagt, beinahe getötet. Mehr als nur einmal ist er dem Tod knapp entronnen und musste dafür selbst zahllose Menschen umbringen. Nur sich selbst und seinen Waffen vertraut er noch.

Bereits seit Jahren fiebern Fans des Third-Person-Shooters der Rückkehr des zerrissenen

Antihelden entgegen – nicht zuletzt wegen der düsteren, einnehmenden Geschichte und dem vor den Augen der Spieler immer mehr verzweifelnden Max, der letztlich allein von seiner Rache getrieben ist. Nun endlich kommt »Max Payne 3« – aber nicht vom finnischen Erfinder Remedy Entertainment, sondern von Rockstar Vancouver, dem Studio, das zuletzt für das Game »Canis Canem Edit« verantwortlich war. Da ist Vertrauen angebracht. Mit dem Studiowechsel erklärt sich auch Max' krasse optische Wandlung und sonstige Änderungen. Statt durch das finstere und beklemmende New York City schießt sich der abgehalfterte Held als schmerztabletten-süchtiger Bodyguard einer reichen Familie durch São Paulo in Brasilien. Zwölf Jahre nach der Handlung des letzten Teils ist diese Stadt nun seine Heimat, nachdem er seinen Schmerz im Suff ertränken wollte und seine gewohnte Umgebung nicht mehr ertrug.

Palmen und Sonne statt Schnee und Nacht. Wo bleibt der abgeklärte, kühle Film-Noir-Stil? Ob »Max Payne« so funktioniert? Anscheinend schon. Denn die beliebte



Max hat sich verändert: Als würde er nur noch von Hoffnungslosigkeit getrieben, geht er mit roher Gewalt gegen Widersacher vor.



Erhältlich | Winter 2009 Status | 69% komplett



Valium oder Placebo?

- ⊕ Schon jetzt fantastische Optik, Zeitlupen-Kämpfe bleiben erhalten, Mehrspieler-Modus ist geplant
- ⊖ Ob die Atmosphäre durchgehend stimmig ist und Max' Charakter wirklich gefällt?



- ✱ Mehr Bilder
- ✱ Leser-Umfrage: Max' neues Aussehen – gut, schlecht oder beides?
- ✱ Plus: mehr über verwahrloste Videospiel-Helden



1

✱ Wer ist eigentlich...

... ROCKSTAR VANCOUVER?

Normalerweise verbindet man den Namen Max Payne unmittelbar mit dem finnischen Games-Entwickler Remedy. Der hat die Urheberrechte nach »Max Payne 2« aber an den US-Hersteller Rockstar abgegeben. Deshalb arbeitet jetzt das Team Rockstar Vancouver an Teil Drei. Das Studio wurde bereits 1998 als Barking Dog gegründet und 2002 von Rockstar übernommen. Dort wurde hauptsächlich an PC-Spielen wie »Homeworld« und »Canis Canem Edit« gearbeitet. Bei »Max Payne 3« kommt natürlich die hauseigene »Rage«-Engine zum Einsatz, die auch »GTA IV« antreibt. Speziell für die imposanten Feuergefechte will man vor allem die Darstellung der Details deutlich verbessern.

2



✱ Alles anders...

...ALLES BEIM ALTEN

1 Max Payne mag hart und brutal sein, aber kugelsicher ist er nicht. Daher muss auch er bei gefährlichem Beschuss den Kopf einziehen. Dass das aber in eine fade Von-Deckung-zu-Deckung-Akrobatik à la »Wanted« ausartet, ist nicht zu erwarten.

2 Auch wenn Max nicht mehr in New York, sondern in São Paulo Blutgericht übt: Düster und melancholisch soll's trotzdem bleiben. Teile der Action sind im typischen Stil des Film-Noir inszeniert: einsamer Held in Großaufnahme, schwarz-weiße Kulisse, tiefe Schatten, hohe Kontraste, starkes Gegenlicht.

3 Der Held befriedet unter anderem ein verdrecktes Armenviertel, diverse Lagerhallen und wohl den einen oder anderen Wolkenkratzer der reichen, selbstverliebten Oberschicht. Die Gegner? Bandenmitglieder, Söldner und Sicherheitsbeamte.

3



live & online

■ Ein Mehrspieler-Modus ist geplant und schon bestätigt ■ Wie der ausfallen wird, ist ein Mysterium: Koop, Deathmatch? – vollkommen unklar ■ Auch ob und wie Bullet-Time, also die Zeitlupe, integriert werden könnte, ist unsicher ■ Und die Erfolge? – wird's wohl geben

Millionenstadt ist so zerrissen wie der Protagonist selbst: Stinkende, heruntergekommene Slums grenzen an Glaspaläste und hohe Wolkenkratzer. Drogenbanden beherrschen einzelne Viertel, verbreiten Angst und Schrecken. Die Polizei ist korrupt und machtlos. Klar, dass Max da aneckt, sich Probleme mit der Unterwelt aufhals. Trotz des harten Schwenks verspricht Rockstar der Serie weitestgehend treu zu bleiben. Weiterhin soll der Fokus auf der Story liegen, zu Details schweigt sich das Studio aber noch aus. Eines versichern die Macher aber: Wie in den Vorgängern soll die Geschichte tiefgehend, bewegend und mitreißend sein. Auch Max' innerer Dialog soll erhalten bleiben, der in comichaften Sequenzen die Handlung vorantreibt und Zusammenhänge erklärt. Allerdings wird Max nicht mehr von Schauspieler James McCaffrey gesprochen werden; da Max nun weit älter ist, soll er eine rauere und härtere Stimme verpasst bekommen. Das könnte ein kritischer Punkt für viele Fans sein, die Rockstars Konzept generell noch etwas skeptisch sehen.

Das Gameplay der Vorgängerspiele soll allerdings wiederkehren, auch wenn dies ebenfalls leicht abgewandelt wird. Die so genannte Bullet-Time, das Verlangsamung

der Zeit auf Knopfdruck, wird natürlich beibehalten und sogar noch ausgebaut: Diese Sequenzen sollen jetzt noch intensiver, da dramaturgisch und technisch ausgefeilter, ausfallen. Wenn Max in Zeitlupe zur Seite hechtet, dabei aus zwei Pistolen feuert, soll die pure Gewalt dahinter spürbar werden. Wenn er gegen eine Kiste springt, wird die beim Aufprall unter seinem Gewicht einbrechen. Schürfwunden und Schnitte sollen am Arm des Antihelden zurückbleiben. Dazu wird ein Deckungssystem das Spiel erweitern: Wände, Mauern und Pfeiler werden per Tastendruck zum Schutz genutzt. Auch den Nahkampf wird der Ex-Cop beherrschen; hart zuschlagen, treten und Gegner ohne Mitleid gegen Wände schleudern. Schließlich ist er kalt, unerbittlich und hat nichts zu verlieren. Das sollen auch die Feuergefechte vermitteln, die Rockstar gnadenlos und brutal gestalten will: Wird ein Bandenmitglied ins Bein geschossen, wird es davonhumpeln, während Blut seine Hose rot färbt. Sturmgeschwehre werden Gegner geradezu durchpeitschen. Das Gleiche gilt für den Protagonisten. Ist er getroffen, wird er ein Bein stärker belasten als das andere, wird sich eine blutende Wunde am Bauch halten. Welche Schießbeisen zum Einsatz kommen? Noch

unsicher. Auf bisherigen Bildern sind aber schon die Desert Eagle, die Maschinenpistole MAC-10, das Schrotgewehr Benelli M4 und eine Pistole Marke Beretta 92 zu erkennen.

Auch wenn Rockstars Werk sich im Szenario deutlich von den beiden Vorgängerspielen abhebt und der charakterstarke Held optisch kaum etwas mit seinem früheren Alter-Ego zu schaffen hat: Der dreckige und lebensmüde Max verblüfft, macht's spannend und scheint ein würdiger und vor allem zeitgemäßer Nachfolger zu werden.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Harter Third-Person-Shooter mit charakterstarkem, aber zwiespältigem Helden, toller HITPOTENZIAL Grafik und frischem Szenario.

8.5 von 10

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

SPLINTER CELL CONVICTION

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

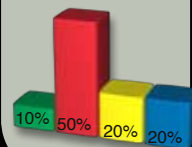
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für 360:
Durchdachte
Neuerungen, flottes
Gameplay. Die
Schleich-Action
der Zukunft?

das ist drin

- Improvisation
- Rücksichtslosigkeit
- Akrobatik
- Offene Level



Gut zweieinhalb Jahre war die Akte Fisher geschlossen. Nun wird sie endlich offengelegt. Nicholas Buracas mit einem ersten Bericht zum Spionage-Thriller des Jahres.

Lang herrschte Funkstille um Agent Sam Fisher. Jetzt kehrt er zurück und will Rache. Wir erinnern uns: Kurz bevor der vierte Teil der »Splinter Cell«-Reihe beginnt, stirbt seine Tochter Sarah, als sie von einem betrunkenen Autofahrer überfahren wird. Das treibt ihn in eine Krise und tiefe Verzweiflung. Vor allem, weil sich sämtliche Ermittlungen der Behörden im Sand verlaufen. Sam glaubt nicht mehr an einen Unfall und sucht die Schuldigen. Die Spur führt ihn in den Inselstaat Malta – um genau zu sein in dessen Hauptstadt Valletta.

Hier also setzt die Handlung des Third-Person-Spektakels »Conviction« ein und damit auch das erste Probespiel – in Wahrheit räumlich betrachtet etwas weiter nördlich, nämlich an einer Xbox 360 in Paris in den Studios von Ubisoft. Die Handlung beginnt auf einer Toilette in einer heruntergekommenen Bar: Sam verhört einen Kriminellen, schlägt ihm heftig ins Gesicht und versucht an Informationen zum Tod seiner Tochter zu kommen. Als der Kerl nicht antworten will, übernimmt der Spieler. Nun kann er den Gauner am Schlafittchen packen, quer durch den Raum zerrn und per Druck auf die X-Taste gegen die Pissoirs knallen, in einen Spiegel donnern oder in eine besetzte Klokabine schleudern – inklusive entsetzt davonlaufenden Insassen. Irgendwann redet der Kerl dann doch, erzählt von einem Typen namens Andriy Semyon Kobin, der in einer Villa in der Stadt wohnt. Währenddessen wird eine Videosequenz an die Wände projiziert. Sie zeigt Kobin, wie er scheinbar auf Tony Montana aus »Scarface« machen will. Die Szene läuft einfach so im Hintergrund, scheinbar belanglos – und doch so fesselnd. Denn diese völlig neuartige Designkomponente kickt die Handlung vorwärts. Während der Spieler die Kontrolle behält werden gleichzeitig Informationen abgespielt. Klingt zunächst etwas abwegig, so als ob's



* Ausfragen

Das ist die Anfangsszene des Spiels. Nach ein, zwei Faustschlägen übernimmt der Spieler und kann sich entscheiden, ob er den Ganoven lieber gegen den Spiegel, gegen ein Pissoir oder gegen eine besetzte Klokabine schleudert. Bleibt nur zu hoffen, dass die weiteren Verhörsequenzen im Verlauf nicht über die Stränge schlagen.

Verdeckt oder aufgeflogen?

- ⊕ Gelungene Gameplay-Neuerungen, Freiheiten in Sachen Vorgehensweise und deutlich gesteigener Handlungsanteil
- ⊖ Hoffentlich funktioniert das Spielprinzip auch in größeren Abschnitten



**ERSTMALS
GESPIELT!
NUR IN 360 LIVE**



Eine der projizierten Zwischensequenzen. Sieht auf einem Foto relativ plump aus, kann aber als Bewegtbild begeistern.

*** Neu gemischte Karten**

Vorbei die Zeiten, in denen Sam vor Technik-Spielereien nur so gestrotzt hat. Nicht einmal seine viel genutzte Sichtbrille ist mit von der Partie. Im Verlauf deckt er sich über einen Schwarzmarkt-Kontakt dennoch wieder ein. Die Entwickler wollen weniger, dafür aber effektivere Hightech-Gimmicks einbauen.

*** Härter und tiefsinniger**

Bereits die letzte »Splinter Cell«-Episode mit dem Untertitel »Double Agent« ist härter ausgefallen als die ersten drei Spiele der Reihe. »Conviction« setzt den Ton konsequent fort, will aber deutlich größeren Wert auf die Handlung und vor allem die Figuren legen.

live&online

■ Einen Mehrspieler-Modus wird es definitiv geben; Details wollen die Entwickler aber erst zu einem späteren Zeitpunkt herausrücken; sollte aber zur Gamescom so weit sein ■ Wir rechnen wie in den vergangenen Episoden damit, dass die Grundzutaten des Einzelspieler-Modus aufgegriffen und sinnig in den Mehrspieler-Teil integriert werden; dumpfes Deathmatch kommt dabei wohl kaum raus... ■ Auch Erfolge werden logischerweise integriert; hoffentlich dafür, Missionen auf unterschiedliche Art und Weise zu spielen

*** Silhouetten-Jagd****LETZTE BEKANNTE POSITION**

Ein neues Element ist die so genannte »Last Known Position« – also die zuletzt bekannte Position. Hinter dem komplizierten Begriff steht eine gänzlich einfache Methode zu sehen, worauf sich die Feinde gerade konzentrieren. Wird Sam beispielsweise entdeckt, schafft es aber kurz darauf aus dem Sichtfeld der Gegner zu entkommen, bleibt eine transparente Silhouette von Sam an der letzten Position, an der er gesehen wurde. Das ist einerseits beim Planen von Flankiermanövern hilfreich, andererseits könnte das für einige Spieler den Schwierigkeitsgrad enorm nach unten drücken. Weckt natürlich Skepsis, die von den Entwicklern schnell zerstreut wird. Auf die Frage, ob man im fertigen Spiel Elemente wie dieses auf Wunsch auch deaktivieren könne, heißt es, dass die Chancen dafür recht gut stünden. Es sei zwar noch nicht beschlossene Sache, aber einige Leute hätten bereits danach gefragt. Und da soll noch mal einer sagen, die Entwickler hörten auf niemanden...



nicht ins sonst eher auf realistisch gebürstete Drumherum der Tom-Clancy-Reihe passen würde. Aber es funktioniert prima, fügt sich perfekt in die Umgebung ein, wirkt nie aufgesetzt. Ähnlich werden übrigens auch die Missionsziele präsentiert. Zudem gibt es häufig Szenen aus Sams Gedankenwelt zu sehen. Das verleiht Fisher deutlich mehr Tiefe als in allen »Splinter Cell«-Titeln bisher.

IN DEN STRASSEN VON VALLETTA

Schließlich hat Sam die Informationen, die er braucht. Aber anstelle nun einen langweiligen Ladebildschirm zu präsentieren, werden die Straßen von Valletta gezeigt: Zivilisten, die vor Kneipen quatschen, Pärchen Hand in Hand auf der Promenade und schließlich besagte Villa, vor der zwielichtige Gestalten Wache halten. Diese Szenen sind zum einen praktisch, damit man sich schon vorab ein Bild von der Gesamtsituation machen und Taktiken bereitlegen kann. Zum anderen ersparen sie dem Spieler langweilige Ladepausen. Danach geht es auch schon

wieder lückenlos in die Haut von Sam, der zuerst den Rückspiegel eines Geländewagens demoliert und sich eine Scherbe als Mini-Kameraersatz einpackt. Weil Sam dem Geheimdienst Third Echelon den Rücken gekehrt hat, ist es anfangs erst mal aus mit dem Superwaffen-Schlaraffenland. Vorerst heißt es improvisieren. Der Agent mischt sich also in das Straßenleben von Valletta. Aber wie an den Wachen vor Kobins Anwesen vorbeikommen? Als Freund der Dunkelheit verzieht sich Sam gleich in den Schatten und entdeckt auf diese Weise eine weitere Änderung. Die altgediente Nacht- und Wärmesichtbrille aus den vergangenen Episoden bleibt daheim. Ebenso die Anzeige, ob sich Sam im Schatten befindet oder gut sichtbar ist. Stattdessen entweicht dem Bild im Dunkeln sämtliche Farbe, lediglich wichtige Personen oder Objekte sind noch farblich hervorgehoben. Nun entdeckt Sam am Geländer zu einer Gasse einen einzelnen Wachposten. Behände schwingt er sich auf die andere Seite, kraxelt wie früher seitwärts Richtung ►

✕ Film zum Spielen

SO MUSS DAS SEIN

Ja, die Überschrift liest sich abgedroschen. Aber »Conviction« scheint dank seiner Dynamik wirklich verflucht nahe dran zu sein am Agenten-Film zum Mitmachen. Dabei kann sich Sam fast schon Shooter-typisch auf wilde Feuergefechte einlassen, bei denen einiges an der Einrichtung zu Bruch geht. Oder er packt sich einen Gegner und missbraucht ihn als menschlichen Schutzschild. Aber auch Fans der klassischen »Splinter Cell«-Einsätze müssen nicht verzweifeln. Denn noch immer gibt es die Möglichkeit für die Vorgehensweise mit den drei Attributen: heimlich, still und leise. Sam kann etwa aus dem Hinterhalt auf einen Gegner springen, ihm das Genick brechen und bevor die Kollegen des Getöteten den Gewehrlauf in Richtung »Knacks« ausrichten wieder verschwinden. Wer sich dann mit dem Spiel eine Weile beschäftigt hat, der kann all das miteinander verbinden und im weiteren Verlauf auch noch Technikspielereien wie EMP-Granaten gegen elektrische Geräte und Lichtquellen einsetzen.



> Gauner. Ein Druck auf die X-Taste befördert den Mann mit einem Ruck in einen Müllcontainer – gut drei Meter tiefer. Nahkampf erfolgreich beendet, womit sich Sam ein »Execute« verdient hat, die Grundlage einer weiteren Neuerung.

MARKIEREN UND EXEKUTIEREN

Denn um die blitzschnellen Reaktionen von Sam in Kombination mit Schusswaffen besser zu zeigen, kommt das so genannte »Mark and Execute«-System zum Einsatz. Per RB-Schultertaste kann der abtrünnige Agent mehrere Feinde markieren und per Druck auf die Y-Taste ruck, zuck automatisch niederschießen. In Kombination mit der Spiegelscherbe ideal, um einen Raum zu säubern: An einer Tür per Druck auf den rechten Analogstick unter die Tür gelugt, markiert, eingetreten und bumm! Die Befürchtung, dass das Spiel dadurch zu leicht wird, bestätigt sich beim Ausprobieren nicht. Schließlich muss diese Möglichkeit mit gekonnten Krav-Maga-Nahkampfmanövern – einer israelischen Selbstverteidigungs-Taktik – per X-Taste »verdient« werden. Und wer lieber selbst zielt, darf das noch immer tun.

»Conviction« hat das Zeug dazu, selbst den Leuten zu gefallen, die bisher einen großen Bogen um das Schleich-Genre gemacht haben. Warum? Anstatt den Nachwuchsagenten zu zwingen, reglos im Schatten zu verharren um die Patrouillen-Routen der Feinde auswendig zu lernen, strotzt das Spiel nur so vor Dynamik: Einen Gegner im Nahkampf erledigen, anschließend schnell in einen anderen Korridor gerannt, Licht aus und anstürmende nächste Gegner niedergeschossen; danach schnell an einem Rohr an der Wand nach oben geklettert, an die Decke gehängt und zwei

planlose Wachen markiert, während eine dritte unwissend unter Sam vorbeigeht. Sofort fallen lassen, dem Unglücklichen das Genick brechen und den Bruchteil einer Sekunde später die anderen beiden Handlanger mit der Schusswaffe erledigen. So kann eine kurze Sequenz in »Conviction« aussehen, wenn der Spieler das so will. Wahlweise kann Sam auch auf Waffengewalt oder Schleicherei plus Nahkampf pur setzen. Diese unglaubliche Vitalität verleiht dem neuesten »Splinter Cell« auch spielerisch den Charakter von modernen Agentenfilmen wie dem »Bourne Komplott« oder zuletzt »96 Hours«.

VERRAT?

Ein Raum ist noch übrig, in dem sich Kobin mit dreien seiner Handlanger verschanzt hat. Per »Mark and Execute« erledigt Sam die Schergen, während Kobin wie besessen mit seinem M4-Sturmgewehr schießt. Tische zerbröckeln, Glas zerbricht. Mit einem gekonnten Sprung rettet sich der Protagonist aus dem Fenster und hangelt sich an der Fassade entlang. Sein Opfer merkt nicht, dass er sich von hinten anschleicht. Schnell packt Sam Kobin am Hals. Doch bevor er den Unterweltler »verhören« kann, trifft ein Sonderkommando von Third Echelon ein – und verhaftet Sam. Hier endet leider das erste Probespiel. Was bleibt, ist die Lust auf mehr. Wie geht es weiter? Kommt Sam da wieder raus? Und was hat der neue Third-Echelon-Chef Tom Reed mit all dem zu tun?

Alle bisherigen Zeichen stehen auf »Kauf-tipp«, fast alle Befürchtungen scheinen sich als unbegründet zu erweisen. Ob das neue Konzept aber wirklich so gut aufgeht, wie es in diesem Demo-Level der Fall ist, wird sich erst in den späteren und vor allem größeren Levels zeigen. Aber selbst wenn noch ein kleiner Rest Skepsis bleibt: »Conviction« hat das Zeug zum besten Teil aus der »Splinter Cell«-Reihe. Selbst wer dem Schleichen im Schatten eher abgeneigt ist, sollte Sam diesmal auf dem Radar behalten.

Nicholas Buracas

360 LIVE sagt...

Nach dem ersten Probespiel sind fast sämtliche Befürchtungen beseitigt. Der Herbst kann nicht HITPOTENZIAL früh genug kommen.

9.0 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 Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360-Live-Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »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 und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live-Magazins gewesen sind.

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.

**DIE NEUESTEN
BILDER UND INFOS
NUR IN 360 LIVE!**

Himmelsstürmer oder Bruchpilot?

- +** Top-Grafik, faszinierende Möglichkeiten, den Enterhaken einzusetzen, riesige Spielwelt
- Alles Gezeigte wirkt sehr abwechslungsreich – bleibt zu hoffen, dass es im Endprodukt auch so ist

Das Spiel in Zahlen

Über 60 Missionen; über 100 Vehikel, die zu Lande, zu Wasser und in der Luft zum Einsatz kommen; Tag- und Nachtwechsel im Abstand von ca. 30 Minuten; weit über 100 Wege, den Enterhaken einzusetzen; 1.000 Quadratkilometer große Spielwelt

Erhältlich | Frühjahr 2010 **Status** | 80% komplett



In der weitläufigen Spielwelt sind immer wieder seltene Waffenteile versteckt, die auf dem Schwarzmarkt gegen tatsächlich nutzbare Waffen-Upgrades getauscht werden können.

live&online

■ Momentan reine Einzelspieler-Erfahrung; Koop-Missionen als Download-Inhalt wären natürlich eine feine Sache ■ Download-Inhalte noch nicht offiziell, bei Erfolg des Titels aber sehr wahrscheinlich ■ Erfolge zum Beispiel für besonders weite Sprünge ohne Fallschirm und Ähnliches

kurz & knapp

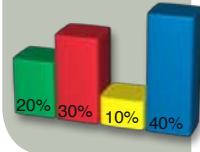
Hersteller | Eidos
Entwickler | Avalanche Studios
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Top-Agent jagt seinen Ex-Boss und stürzt gleichzeitig ein Militärregime.

das ist drin

- Inselwelt erkunden
- Chaos anrichten
- Vehikel kapern
- Greifhaken kreativ nutzen



JUST CAUSE 2

Mann plus Haken plus Fallschirm: Der ultimative Adrenalinrausch?

Stell dir vor, du stehst auf dem Dach eines knapp fünfzigstöckigen Hochhauses. Stell dir vor, dieses Hochhaus wurde direkt neben dem steil abfallenden Kliff eines über einen Kilometer hohen Berges errichtet. Die Aussicht von hier oben ist wirklich einmalig: Trotz vorbeiziehender Wolken kann man kilometerweit gucken, Dörfer, Brücken, Buchten und Wälder erkennen. Mit etwas Glück auch mal ein vorbeiziehendes Sportflugzeug, das durch knatternde Motorengeräusche auf sich aufmerksam macht. Doch irgendwie scheint dich all das nicht zu beeindrucken – denn der Grund, warum du hier oben bist, ist ein anderer. Du beginnst zu rennen, spürst wie dein Herzschlag in Sekundenbruchteilen nach oben schnellte. Nur wenige Meter sind es bis zum Rand der Plattform. Dann springst du ab. Die ersten Meter reißt es dich wie einen Stein nach unten, doch schließlich beginnst du zu gleiten – Schwerelosigkeit, Freiheit, Geschwindigkeit. Wahnsinn! Und das Beste: Einen immer funktionierenden Fall-

schirm hast du auch dabei, denn du spielst »Just Cause 2«, das neue Offene-Welt-Abenteuer der schwedischen Avalanche Studios, das nicht nur Fans von »GTA IV« begeistern dürfte.

»Was du in der Start-Sequenz gesehen hast, definieren wir gern mit dem Ausdruck vertikales Gameplay. Es gibt keine künstlichen Barrieren, keine Limits«, kommentiert Design-Chef Peter Johansson den ersten Abschnitt der Demo. »Der lebensmüde Typ, der hier dem Abgrund entgegenrauscht, nennt sich Rico Rodriguez – Fans der Serie kennen den todesmutigen Agenten schon aus dem ersten Teil. Sein neuer Auftrag ist simpel: Er soll Tom Sheldon, seinen ehemaligen Boss und Mentor, zur Strecke bringen. Denn Sheldon hat die Fronten gewechselt, ist irgendwo im südostasiatischen, von einem Diktator regierten Inselstaat Panau untergetaucht – mit einem ganzen Batzen Geheimdienstdaten und mehreren Millionen Dollar in der Tasche.« Derweil Johansson weitere bereits bekannte Infos zur fiktiven,



3

* Physik-Engine und Co. HOLLYWOOD-ACTION IN VOLLENDUNG

Ähnlich wie Genre-Primus »GTA IV« erfreut auch »Just Cause 2« durch zahlreiche Realismus-Spielereien: zum Beispiel Regen, der – prasselt er extrem heftig vom Himmel – Fahrzeuge spürbar ausbremst. Oder Sand, der Fahrzeuge ohne Allrad in ihrem Vorankommen deutlich verlangsamt. Zudem macht die Physik eine gute Figur, etwa, wenn einem Fahrzeug bei 150 km/h die Vorderreifen platzen, es dadurch ins Schleudern gerät, kurz darauf einen Überschlag hinlegt, bei diesem überall Gras und Staub aufwirbelt und anschließend in einer glaubwürdigen Explosion zerbricht. Ach ja, die Wrackteile bleiben bis zum Spielende liegen. Top!



2

* Fähigkeiten-Analyse

RICO: DIE EIN-MANN-ARMEE

1 Ricos bemerkenswerteste Fähigkeit ist sicherlich sein perfekter Umgang mit dem stets mitgeführten Greifhaken. Das daran befestigte Seil hat eine Reichweite von ca. 80 Metern und kann vielfältig eingesetzt werden, zum Beispiel wie hier, um sich in Sekundenschnelle an ein Objekt heranzuziehen. Spiderman lässt grüßen.

2 Talent Nummer zwei: Agilität. Bei voller Fahrt rund um ein Vehikel kraxeln, ohne sich festzuhalten auf dem Dach eines rasenden Jeeps stehenbleiben und dabei noch gezielt um sich schießen – der Mann hat's echt drauf! All das leicht überzogen darzustellen, ist von den Machern gewollt.

3 Bleiben noch seine Fähigkeiten als Fallschirmspringer und Fahrzeugkenner. Egal, ob Offroad-Bike, Panzer, Motorboot, Düsenjet oder Zeppelin – es gibt nichts, was Rico nicht fahren oder fliegen könnte. Ist ein Vehikel allerdings von Gegnern besetzt, muss er dieses erst in einem Quicktime-Event erobern.



1

1.000 Quadratkilometer großen Spielwelt aus dem Ärmel schüttelt, schon der nächste Aha-Moment: Rodriguez – noch immer im freien Fall – saust an einem tosenden Wasserfall vorbei, die Gischt spritzt förmlich aus dem Bildschirm, der Boden kommt immer näher. Bei genauerem Hinsehen bemerkt man eine kleine Ziffer in der Bildmitte, die unaufhaltsam größer wird: 500 Meter Falltiefe, 550 Meter, 600 Meter. Erst als Vorspieler und assistierender Produzent George Wright den Fallschirm bei 690 Meter öffnet, stoppt der Zähler. »Ja, statistische Details sind uns wichtig. Ständig werden alle möglichen Dinge wie Basejump-Weite und so weiter protokolliert. Die Leute lieben das, außerdem nutzen wir das als Basis für zahlreiche Erfolge«, verdeutlicht Johansson.

Rico, im letzten Moment dem tödlichen Aufprall entkommen, segelt nun einem Küstenabschnitt entgegen. Johansson weiter: »Besonders haarsträubende Fallschirm-Manöver sind in Kombination mit dem an Ricos Arm befestigten Greifhaken möglich.« Sofort demonstriert Wright, was gemeint ist, schießt den Greifhaken und das daran befestigte Seil in den Stamm einer Palme, zieht sich mittels Winde zu dieser hin und nutzt den Schwung, um eine verflucht enge Kurve zu fliegen. Das kunstvolle Manöver endet wenig später auf der Sitzbank eines ankernden

Rennboots. »So, schnell einsteigen und ab zur Militär-Basis auf der anderen Seite der Bucht. Hier werden wir dann ein bisschen Chaos veranstalten«, freut sich Johansson. »Denn je mehr Chaos Rico entfacht, desto mehr Missionen werden freigeschaltet. Außerdem ist dies die einzige Möglichkeit, die Macht des Militär-Regimes, das Sheldon Unterschlupf gewährt, ins Wanken zu bringen.« Gesagt, getan: Zwei Minuten später gleitet Rico, wieder am Fallschirm hängend, durch die Luft, nimmt mittels Raketenwerfer mehrere Treibstoffsilos und ihre panisch umherlaufenden Bewacher unter Beschuss – prompt schnellte die Chaosanzeige in die Höhe. Rico landet, geht zum Bodenkampf über. Erneut leistet der Enterhaken gute Dienste. Auf einem Wachturm hat sich ein Posten verschanzte? Mit dem Haken zieht Rico ihn ruck, zuck aus der Deckung. Ein Feind stürmt auf Rico zu, während diesem die Munition ausgeht? Kein Problem: Einfach den Haken fies ins Fleisch des Gegenübers treiben und das andere Ende mit einer herumstehenden Propangasflasche verbinden. Dann die letzten Kugeln in die Flasche jagen, die sogleich wie ein Raketenauto am Boden entlangdüst und am nächstgelegenen Hindernis effektiv zerschellt. Fall erledigt. Welche zwei Objekte man durch den Haken miteinander verkoppelt, ist laut Johansson egal. »Wer etwa

eine Bombe basteln möchte, nimmt ein Fahrzeug, kettet es per Haken und Seil an einen Helikopter, fliegt zum Zielobjekt und löst im richtigen Moment die Verankerung – Kawoom!« Die restlichen 40 Minuten der Demonstration laufen ähnlich explosiv ab: Rico kapert fliegende Jets, duelliert sich auf einem Wolkenkratzer, flüchtet vor einem Rudel Humvee-Jeeps, verwüstet ganze Landstriche – die Action reißt nicht ab! Sollte Avalanche diesen konstant hohen Adrenalinpegel halten können, bleibt nur noch eins zu sagen: Caramba, wird das gut!

Sönke Siemens

360

LIVE sagt...

Feurig, furchtlos, fantastisch – Rico Rodriguez brennen auch in Teil Zwei förmlich die Stiefel-HITPOTENZIAL sohlen. Actionfeuerwerk erster Güte!

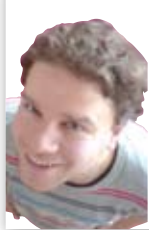
8.5

von 10

360 – DAS SIND WIR



RICHARD LÖWENSTEIN
CHEFREDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70
GENRES | Action, Racing
SPIELT GERADE | »Gunstar Heroes«, »Overlord 2«
FREUT SICH AUF | »Bioshock 2«, »Forza Motorsport 3«



SÖNKE SIEMENS
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie
SPIELT GERADE | »Mass Effect«, »Fight Night Round 4«
FREUT SICH AUF | »DJ Hero«, »Mass Effect 2«



BENJAMIN KRATSCH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Agent_K
GENRES | Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Batman: Arkham Asylum«, »Battlefield 1943«
FREUT SICH AUF | »Alan Wake«, »Modern Warfare 2«



NICHOLAS BURACAS
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Type422
GENRES | Action, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Red Faction: Guerrilla«, »Tales of Vesperia«
FREUT SICH AUF | »Red Dead Redemption«, »Splinter Cell: Conviction«



JAN HEINRICH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Action, Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE | »Rocket Riot«, »Red Faction: Guerrilla«
FREUT SICH AUF | »Bioshock 2«, »Borderlands«



MICHAEL FÖRTSCH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Red Faction: Guerrilla«, »The Secret of Monkey Island« (PC)
FREUT SICH AUF | »Halo: Reach«, »Duke Nukem Forever«



SABINE VOGEL
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Nyanko
GENRES | Horror, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Batman: Arkham Asylum«, »The Whispered World« (PC)
FREUT SICH AUF | »Mini Ninjas«, »Guitar Hero 5«



MORITZ WANKE
WEB-REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Cyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Batman: Arkham Asylum«, »Monkey Island: Special Edition«
FREUT SICH AUF | »Brütal Legend«, »Aliens vs. Predator«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER
Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG
Richard Löwenstein

PRODUKTION
Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Olaf Bleich, Benedikt Flass-Fleckenbauer, Ralph Karels

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Clarissa Gallistl

GRAFISCHES KONZEPT
Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Martina Strack, Alice Klink, Tomas Soucek

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

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

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

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

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrechte: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München. 360 Live nutzt gelegentlich in Teilen Inhalte des X360-Magazins von Imagine Publishing, Bournemouth, England. Covermotiv: Risenpiff. Bildmotive von www.pixello.de und www.aboutpixel.de. Verbreitete Auflage (IVW Q2/2009): 20.446 Hefte. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin.

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



Die grüne Auszeichnung
»Kooptipp«
erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Koop-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.

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



- ✖ Sexy Fotogalerie mit der heißen Harley Quinn im Minirock
- ✖ Plus: Auch mal Lust auf Lesertest? Aufruf im Forum!



Willkommen im Irrenhaus, Batman! Ich stelle eine Falle auf, und du bist herrlich reingetrampelt! Mit diesen warmen Worten empfängt dich der Joker im Arkham Asylum. Du bist Batman, aber bist du Jäger oder Gejagter? Nur ganz zu Anfang scheinen die Rollen klar verteilt: Eine minutenlange Kameraeinstellung zeigt Gotham City bei Nacht. Der Regen prasselt, fahler Nebel, Dunkelheit legt sich wie ein Schleier über die Stadt. Nur einer ist unterwegs, der unermüdliche Batman in seinem Batmobil. Er hat seinen Erzfeind an seiner Seite, den wahnwitzigen Kriminellen Joker. Er hat ihn mal wieder eingefangen; leichtes Spiel. Zu leicht? Wollte sich der Joker fangen lassen, heckt er etwas aus? Nun, bald jedenfalls steckt er hinter Gittern, in der Anstalt von Arkham. Da wo all die Irren, Verrückten und Durchgeknallten einsitzen. Die Kamera schwenkt vom Fahrzeug hinüber zum Gitterzaun, der Gotham City von Arkham und dem die Anstalt umgebenden Gelände trennt. Die Kamera zeigt den riesigen Bau im altviktorianischen Stil, geprägt durch aufwändige Architektur und herrliche Detailarbeiten. Die Mauern wirken grau und alt, die Bilder erinnern an die verrottende Unterwasser-Stadt Rapture im Action-Drama »Bioshock«. Diese Eindrücke verstärken sich später beim Besuch der botanischen Gärten. Und mit der Zeit offenbaren sich weitere Gemeinsamkeiten – auch beim Gameplay...

ICH WITTERE DICH, BATMAN!

Fast unmerklich verändern sich nach etwa zwei Minuten Farben und Look. Man hat den Eindruck, es handele sich jetzt um kein Video mehr, sondern um was anderes.

Game-Engine? Tatsächlich. Der Londoner Entwickler Rocksteady treibt die »Unreal Engine 3« ans Limit. Unterschiede zwischen gerendertem Film und Echtzeitgrafik sind nur vom geübten Auge erfassbar. Zwei Figuren füllen das Bild. Batman: breit, muskulös, entschlossener Blick. Der Joker: blauer Smoking, bunte Fliege, bleiche Schminke, spöttisch grinsend. Wachen begleiten das ungleiche Paar durch Eingangskorridore und Untersuchungstrakt, die Kamera bleibt hinter Batman und hält Abstand. Dann und wann meldet sich eine Wache zur Wort, später stößt Polizeichef

Wer würde je eine Film- oder Comic-Adaption ernsthaft in einem Atemzug mit großen Spielen wie »Bioshock« oder »Prince of Persia« nennen wollen? Aber – Überraschung: »Batman: Arkham Asylum« ist verflucht nahe dran. Richard Löwenstein über visuell bemerkenswerte, inhaltlich faszinierende und spielerisch erstaunliche Superhelden-Action.

Com-missioner Gordon kurz eine gewaltige Kreatur durch das Bild, eine Kreuzung aus Mensch und Krokodil: Killer Croc, nur einer der vielen Irren und Wahnwitzigen hier in Arkham – ein Vorbote dessen, was Batman hier noch erwartet. Man hat die ganze Zeit über die Kontrolle, kann spazieren, Details in den Kulissen bewundern, Figuren näher betrachten, die Basis-Steuerung kennenlernen. Die Namen der an der Spielherstellung Beteiligten schieben sich als Text ins Bild, unterstreichen so den cineastischen Eindruck. Ein atmo-

sphärisch starker Einstieg, der aber nicht bei jedem gut ankommt: »Ist gut gemacht, dauert mir aber zu lange. Und die Heldenfigur ist mir zu muskulös geraten«, findet unser Lesertester Alexander Quehenberger aus Traunreut. Er ist unserem Aufruf zum Lesertest im Forum auf www.360-live.de gefolgt und hat sich in der Redaktion einen Nachmittag lang mit »Batman: Arkham Asylum« vertraut gemacht.

Dann geschieht das Unvermeidliche. Der Joker zündet einen Sprengsatz, befreit sich, flüchtet in die Katakomben. Schon bald meldet er sich über die überall angebrachten Monitore zu Wort und kündigt sein Vorhaben an. Er will die Gefangenen befreien und die Anstalt unter seine Kontrolle bringen. Dass er tatsächlich anderes im Sinn hat, das deutet sich erst später an.

Kompliment an die Game-Designer für den respektvollen Umgang mit den Charakteren aus dem DC-Universum. »Arkham Asylum« versucht sich an einer ernsthaften Portraittierung Batmans, zeigt ihn als menschlichen Superhelden, weder selbstgerecht noch unangreifbar oder gar unbesiegbar. Er ist keiner, der mordend die Straßen säubert, sonder vielmehr ein Kämpfer für das Gerechte. Von Stärke, Mut und Zuversicht, aber auch Zweifeln und Ängsten getrieben. Der Joker bildet den würdigen Gegenpol. Irre, sarkastisch und clever, durchtrieben, hinterhältig und abgrundtief böse.

ICH BRINGE DICH ZUR STRECKE!

Filme und Comics liefern Figuren und Ideen, die Handlung ist eine eigene. Sie wird über Kamera- ➤

Das Spiel in Zahlen

Insgesamt 7 Kapitel mit 150 Etappen; 16 Arenen für schnelle Herausforderungskämpfe; 19 Upgrade-fähige Wayne-tech-Erweiterungen, unter anderem für Kampfkombos und Wurfgriffe, Batsuit-Panzerung und Batarang-Tuning; 1 Fest für Comic-Fans, denn im Asylum sind unzählige Freischalt-Extras zu finden: Über 30 Charakter-Biografien von Freund und Feind, 20 Polygon-Figuren zur Begutachtung im Charakter-Betrachter; 44 Auszüge aus den Arkham-Chroniken mit Infos zur Entstehung der Irrenanstalt, Tonbänder mit Protokollen von Gefangenen-Verhören; zirka 20 Stunden Spieldauer.

kurz&knapp

Hersteller | Eidos/
Warner

Entwickler |
Rocksteady Studios

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-
Abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

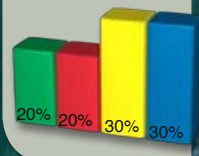
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Endlich mal eine Comic-Umsetzung, die dem zugrunde liegenden Comic mehr als gerecht wird.

das ist drin

- Batman
- Joker
- Action
- Versteckspiel



live & online

■ Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modus

■ 47 Erfolge: Die meisten gibt's für Etappenziele, andere für erfolgreiche Kampfkombos oder entdeckte Riddler-Trophäen; je drei für das Durchspielen auf den drei Schwierigkeitsgraden
■ Highscore-Upload aus den Arenakämpfen in eine globale Highscore-Liste ■ Herausforderungskarten als Download: Karte »Top Secret« in Collector's Edition enthalten

Joker oder Niete?



Deutsche Version ungekürzt, Collector's Edition exklusiv in Deutschland mit zwei Gratis-Downloads: Armoured Suit und extra Karte Herausforderungskämpfe



Bossgegner ohne Restenergie-Anzeige, Steuerung nicht konfigurierbar, Bildschirm-Einblendung fürs automatische Zwischenspeichern könnte markanter sein

✕ Röntgenblick

DER DETEKTIV-MODUS

Dass das hier mehr ist als nur stumpfe Haudrauf-Action, das belegt allein schon die LB-Schultertaste auf dem Controller. Damit lässt sich Batmans »Detektiv-Sinn« jederzeit ein- und ausschalten. Dann verwischt der Screen, verfärbt sich, zusätzliche Infos werden als Bild-im-Bild – Augmented Reality – bei laufender Action eingeblendet. Der Detektiv-Modus fügt sich herrlich nahtlos ein und entwickelt sich mit der Zeit zu einer Allzweckwaffe. Der Röntgenblick etwa sieht durch Wände, zeigt die Anzahl der Gegner in einem Raum, auch Bewaffnung und Puls jedes Einzelnen; so kann man ängstliche und reaktionsschwache Gegner zuerst abfertigen. Zoom- und Scannerfunktion entlarven Fingerabdrücke und forensische Spuren. Indem Batman etwa in der Luft schwebenden Alkoholteilchen folgt, entdeckt er eine alkoholisierte Wache. Der Detektiv-Modus bildet also die Grundlage für schlüssig eingebundene Such- und Rätsel-Aufgaben. Beklagenswert daran sind allenfalls die sich wiederholende Machart und die arg aufdringlichen Lösungshinweise. Stolz und Freude über eigenhändig geknackte Rätsel kommen deshalb zu kurz.

> fahrten, Dialogszenen und Sprechfunk so wirkungsvoll geschildert, dass man binnen kurzer Zeit mit Batmans Verbündeten und seinen Erzfeinden verschmilzt. Tatsächlich ist die Erzählweise von einer derart hohen Qualität, dass sie Comic-Freaks überzeugen und Neulinge fesseln kann. Dieses Spiel hat was zu sagen, hat eine Geschichte zu erzählen. Die Dialoge funktionieren, sind konsequent auf erwachsenes Entertainment getrimmt. Die Handschrift des US-Autors Paul Dini ist klar erkennbar. Er hat für DC Comics bereits reihenweise Storys zu Papier gebracht und das Batman-Universum um zahlreiche interessante Figuren ergänzt. Darunter Harley Quinn: sexy, krankhaft, gefährlich; genau die richtige Begleitung für den Joker – auch in diesem Spiel. Überhaupt entwickelt sich das Ganze zum Stelldichein von rund 30 vertrauten Figuren aus den DC- und Batman-Comics. Viele davon begleiten den Spieler über mehrere Kapitel hinweg. Beispielsweise meldet sich nach etwa zwei Stunden der Riddler zu Wort. Er treibt offenbar sein eigenes perfides Spiel mit Batman...

Anfangs wirkt alles wie technisch blendende, erzählerisch starke, letztlich aber doch

» Man nimmt keine einzige Unterbrechung wahr. Sensationeller Spielfluss! «

konventionelle Action. Laufen, kämpfen – das Übliche. Ein paar von Jokers Vasallen stellen sich für ein erstes Nahkampf-Sparring zur Verfügung. Fausthieb, Konter, den auf dem Boden Liegenden ausknocken, das wirkt kontrollierbar und geht locker von der Hand. Unser Lesertester: »Ausgereifte Steuerung. Die Konter-Taste lässt wunderbare Kombos entstehen. Sogar wenn sich Batman mit acht Gegnern anlegt, kann er sich per Ausweiche-sprung super retten.« Je tiefer Batman in das Arkham Asylum vordringt, desto stärker prägen sich weitere Gameplay-Facetten aus. Hinterlist und Geheimnisse gewinnen an Gewicht. Batman lernt, sich unerkantet Gegnern zu nähern. Er segelt leise von einem Turm herab, macht ein Opfer nach dem anderen fertig. Diese behutsame Stealth-Taktik prägt große Teile der Action. Fühlt sich aber nie sperrig oder langsam an, sondern immer handlich und spannend. Und wie sich die Stimmung immer wieder ändert! Was für ein erhebender

Moment, wenn Batman das erste Mal das Dach der Anstalt erreicht! Die Kamera geht auf Distanz, zeigt Batman aufrecht vor den funkelnden Lichtern von Gotham City. Atemberaubend! Dann das Gegenteil: Batman tief unten in den Abwasser-Kanälen. Das Wasser schimmert, die Wände leuchten schmutzig grün, ein Schluchzen aus dem Nirgendwo. Das Sonnenlicht sticht an einigen Stellen wie eine Schneide durch die Dunkelheit. Der Wind trägt die Klänge eines Klaviers durch die verrottenden Relikte einst prunkvoller Säle. In solchen Momenten baut sich eine gewisse Furcht vor dem Ungewissen auf, das Kribbeln beginnt. Man fühlt sich herrlich in die Enge getrieben, der Adrenalinpegel steigt, die Sinne stellen sich scharf.

Die Atmosphäre erinnert an das Unterwasser-Drama »Bioshock«, Gleiches gilt für das sich auffächernde Gameplay. Immer wieder meldet sich der Joker über das TV-Interkom zu Wort. Anfangs neckt er Batman,



Batmans liebster Hobby: Lautlos katapultiert er sich von Empore zu Empore und verschafft sich von da oben einen Überblick über das Geschehen unter ihm.



Im Gegensatz zur aktuellen Actionmode füllt sich Lebensenergie des dunklen Ritters nicht von selbst. Die Kräfte fließen Batman zu, sobald er Gegner ausknockt.



Wer Kombos und Konter in den Griff kriegen möchte, kann im Arcade-Spielmodus namens »Herausforderung« Welle um Welle anrückender Gegner niederhauen.

gegen Ende wird der Ton rauer. Doch Batman ist nicht allein, sondern per Sprechfunk mit Commissioner Gordons Tochter Barbara, alias Oracle, verbunden. Sie dient als Führungs-offizier, meldet sich ab und zu und lost den Dunklen Ritter von Mission zu Mission. Die Aufgaben wechseln in schneller Folge. Kampf- und Fluchtscenes, Schleichpassagen, Puzzles, Kletterakrobatik und Reaktionstests – all das fügt sich prima zusammen. Schwierigkeitsgrad? Ganz selten mal rennt Batman chancenlos in Gegnergruppen hinein. In der Regel warnt das Spiel, zeigt sich unterstützend und fair. Gut handzuhaben, auch für Einsteiger.

Nach zwei bis drei Stunden weicht die geradlinige Spielstruktur auf, Arkham Asylum beginnt sich zu öffnen, bietet neue Missionen: Jagd auf Officer Frank Boles, Rettung des Commissioners Gordon, Instandsetzung eines Transportsystems, Flucht vor Killer Croc; da tut sich einiges, auch in der Rahmenhandlung. Das ehrwürdige Gebäude scheint auf Geheimnissen und Überraschungen, Intrigen und Verrat aufgebaut zu sein. Und man kann vieles davon auf eigene Faust erkunden. Wiederum Kompliment an die Game-designer, diesmal dafür, wie sie die Gefahr des sich Verirrens neutralisieren. Unaufdringlich lenken choreographierte Szenen und durchdachte Levelstrukturen die Aufmerksamkeit des Spielers. Freilich hat das zur Folge, dass oft Türen versperrt bleiben und »falsche« Wege blockiert sind. Die Offenheit hat also ihre Grenzen. Abenteuersuchende könnten das als einschränkend empfinden. Dass Batman

seine Superhelden-Fähigkeiten im Lauf der Zeit spürbar steigert, motiviert zusätzlich.

DU NARR, ICH HABE EINE BOMBE!

Die Batarang-Sichel wird von der simplen Wurff Klinge zur taktisch einsetzbaren Ablenkungswaffe; neue Attacken und Kombos erweitern das Nahkampf-Arsenal; Sprengstoff-Gel lässt Mauern bröseln und Opfer fallen. Batmans so genannte Detektiv-Sinne sind eine schöne Ergänzung, sie unterstreichen das Flair des Anspruchs- und Geheimnisvollen. Der Röntgenblick etwa lässt sich fast von Beginn an aktivieren. Das Bild wird verzerrt und abgedunkelt; Menschen sind als Skelette zu erkennen, selbst hinter Mauern. Die Zahl der Gegner steht im Klartext auf dem Bildschirm geschrieben. Sieht faszinierend aus und hilft enorm bei der Einschätzung der Lage. Später markiert der Detektiv-Sinn Freund und Feind durch Farben, entlarvt Fingerabdrücke und zeigt Geruchs-Spuren in der Luft.

An »Prince of Persia« erinnert die Möglichkeit, dass Batman mit Hilfe des Spielers dem Tod knapp von der Schippe springen kann. Wenn man beispielsweise einen weiten Sprung verhaut und Batman in den Tod stürzt, fordert ein hektisch blinkendes Symbol zum Antippen der RB-Schultertaste auf. Sofort reagiert? Dann schießt eine Batkralle aus dem Bild und verankert sich im Nirgendwo. Die Kamera fährt herum, das Bild dunkelt ab. Einen Augenblick später findet sich der Gestrauchelte auf der letzten ➤

DER DUNKLE RITTER

Die Batman-Figur ist durch eine ninjagleiche Kampftaktik geprägt. Sturm und Drang sind nicht seine Mittel; er bevorzugt Schatten, Dunkelheit und Hinterlist. Im Spiel wird diese Charakter-Eigenschaft perfekt eingefangen und schlüssig erklärt: Batman ist kein unsterblicher Superheld, vielmehr verbirgt sich hinter der Fledermaus-Maske ein verletzlicher Mensch. Auf dem untersten Schwierigkeitsgrad steckt er ein paar Hiebe und eine Handvoll Waffentrefter weg, auf dem oberen kaum noch. Achtsamkeit ist angebracht, vor allem, wenn Gegner über Schusswaffen verfügen. Blinde Attacken enden meist mit dem schnellen Heldentod. Wenn drei, vier oder acht Wachen in einem Raum oder einer Halle patrouillieren, ist behutsames Anschleichen, das Nutzen von Säulen als Deckung, das Umgehen der Gefahr die bessere Wahl.

KAMPF MIT KÖPFCHEN

In einer Szene kurz nach Spielbeginn findet sich Batman in einer »Station für Intensivbehandlung« wieder und soll drei Wachen neutralisieren. Wie? Wache Nummer eins: Von hinten heranschleichen, die Y-Taste antippen, gedrückt halten und beobachten, wie Batman das Opfer in den Würgegriff nimmt. Nach wenigen Sekunden sinkt der Mann lautlos zu Boden. Dann Nummer zwei. Der Röntgenblick zeigt den Posten auf Patrouille hinter der Wand. Jetzt sachte an die Mauer heranpirschen, die Schultertaste antippen, das Ziel erfassen; erneut die Schultertaste antippen und schon fliegt ein Batarang – Batmans Würfelsichel – dem Ziel entgegen und reißt den Mann von den Füßen. Dann ein schneller Sprint, RT- und Y-Taste angetippt und schon geht die Wache mit einem endgültigen Knockout in die Knie.

DEN HINTERHALT NUTZEN

Nun noch Nummer drei. Wo ist der? Erst mal per Batkralle – ein Greifhaken mit Seil – nach oben unter das Dach springen, umschauen, beobachten, den verbleibenden Gegner lokalisieren. Erhabene Aussichtspunkte, etwa T-Träger und Wasserspeier, sind von entscheidender Bedeutung für das Versteckspiel. Langwierige Kletterpartien? Nicht hier. Aussichtspunkt anvisieren, per LB-Schultertaste die Batkralle auslösen, schon reißt's den Superhelden ans Ziel. Von oben lässt sich die letzte verbleibende Wache ausfindig machen. Dann per X-Taste den Gleitflug mit K.O.-Tritt auslösen; geschafft! Erstaunlich, wie handlich sich das alles anfühlt. Verantwortlich dafür sind auch die vielen, angenehm dezent integrierten Spielhilfen. Symbole veranschaulichen, welche Aktionen zu welchem Zeitpunkt sinnvoll sind. Entscheidende Stellen, etwa Ankerpunkte für den Greifhaken, sind gut gekennzeichnet.



✕ Das steckt drin

BIOSHOCK UND MEHR

Dass »Batman: Arkham Asylum« einen so unwiderstehlichen Reiz entfaltet, hängt mit der ausgewogenen Vermengung actionreicher Kämpfe, intelligenter Puzzles und prickelnder Schleichereien zusammen. Eine Handvoll Klettereinlagen und Hangeleien lockern auf und bringen den Puls runter, bloß damit er bei den spektakulären Bossgegner-Kämpfen umso mehr in die Höhe schießt. Die Auseinandersetzung mit einer fiesen XXL-Kreatur namens Killer Croc umfasst beispielsweise ein halbes Kapitel – inklusive haarsträubender Flucht und aufregender Reaktionstests. Außerdem hält die offene Welt des Arkham Asylums zahlreiche Entdeckungen bereit. Dazu gehören Einträge in das liebevoll gemachte Charakter-Lexikon, das jede beteiligte Figur – Gordon, Joker, Two-Face, Poison Ivy und viele mehr – im Detail beschreibt. Und dann ist da noch die geheimnisvolle Figur des Riddlers, der sich ab und zu per Sprechfunk einmischt. Er verfolgt eigene Pläne, soviel ist bald klar. Aber welche? Und warum hält er einen ab und zu mit Wort-, Bild- und Reim-Rätseln zum Narren? Die Antworten jagen, das spornt nicht nur Comic-Fans an.



Nach jedem Sieg flattern Batmans Erfahrungspunkte – buchstäblich: als kleine Fledermäusel – aufs Konto. Die kann man jederzeit im WayneTech-Bildschirm gegen Ausrüstung und Kampf-Moves tauschen.



➤ sicheren Plattform wieder. Keine Ladepause, sofort neuer Versuch: wirklich ein sensationeller Spielfluss! Wer jedoch an diesem Reaktionstest scheitert, darf sich vom Joker verhöhnen lassen und muss am letzten Etappenziel neu beginnen.

Weitere Komfortmerkmale: Dialoge und Zwischenszenen können jederzeit per B-Taste abgebrochen werden, die Bildhelligkeit lässt sich justieren, die Art der Kameraführung beeinflussen. Kompliment an die Steuerung. Zwar sind gegen Spielende viele Tasten auf dem Controller doppelt belegt. Viele Möglichkeiten haben aber eher Kann- als Muss-Charakter. Automatismen nehmen dem Spieler viele lästige Dinge ab, dann allerdings auf angenehm unaufdringliche Weise. Sprünge beispielsweise gelingen von selbst, sobald Batman an eine Kante heransprintet. Da kommt nie der Eindruck auf, die Steuerung würde einengen. Man bleibt Herr der Lage, hat das Kommando, kann die Dinge beeinflussen.

ES KOMMEN GÄSTE AUS GANZ ARKHAM

Gibt es also gar nichts zu bemängeln? Allenfalls Kleinigkeiten. Die Zielverfolgung für das Batarang zickt. Und die per Back-Taste jederzeit einblendbare Karte dürfte ruhig mehr zeigen als nur Missionsziele und Batmans Position im Gelände. Schade, dass ein paar von Riddlers Worträtseln

✕ Der Schatten-Krieger

Das Kampfsystem ist auf Nahkämpfe geeicht und ja – das kann richtig was! Mittleres Tempo, planbares Timing und durchdachte Kombos sind die Eckpfeiler. Dem Gegner per X-Taste die Ferse in die Brust rammen, per A-Taste einen Ausweich-Schwung einleiten, sich elegant im Rücken des Angreifers platzieren, dann per Y-Taste das ausgestreckte Bein mit Wucht in den Rücken stoßen; das lässt sich alles prima kontrollieren. Obwohl viele Bewegungsabläufe choreographiert sind und wie von selbst aufeinanderfolgen, fühlt man sich recht frei in seinen Möglichkeiten, kann taktische Finessen auskosten. Indem man Gegner aus der Gruppe löst und im Einzelkampf schwächt, den auf dem Boden Liegenden endgültig ausknockt und ihm damit jede Chance zum Aufrappeln nimmt, macht man sich das Leben leichter. Auch das Ausweich- und Kontersystem überzeugt, lässt sehr gezielte Aktion und Reaktion zu. Grund dafür sind Symbole über den Köpfen der Angreifer, die bevorstehende Attacken andeuten. Im Spielverlauf eignet sich Batman wirkungsvolle Würfe, Griffe und Kombos an – das macht das Ganze dauerhaft spielenswert.



Die »Unreal Engine 3« in Bestform: Charaktere und Kulissen sehen großartig aus, die flüssigen Bilder bilden die Basis für einen sehr geschmeidigen Spielablauf.

schwach eingedeutscht und daher schwer nachvollziehbar sind. Das fällt umso mehr auf, als sonst alle Übersetzungs- und Synchronarbeiten ein Sonderlob verdienen. Engagierte Sprecher, erwachsene Texte, alles prima. Auch David Nathan ist als deutscher Batman wieder so gut wie zuletzt in »The Dark Knight«. Düsteres Timbre, entschlossener Ton, top!

Schade halt, dass Gotham City nur als Skyline am fernen Horizont abgebildet wird. Der Besuch der Stadt ist ebenso wenig möglich wie der von Bruce Waynes Herrenhaus, dem Wayne Manor. Und das Batmobil hat seinen großen Auftritt im Introvideo bereits hinter sich. Immerhin steht die Bathöhle offen, erreichbar per Tunnel und Gleitflug über die Meeresklippen. Ein Mangel an Vielfalt steht demnach nicht zur Debatte. »Was mir besonders auffällt: die Abwechslung des Leveldesigns inner- und außerhalb des Arkham Asylums. Die Licht- und Schatteneffekte sind eine Augenweide«, findet Lesertester Alexander Quehenberger. Wohl wahr. Eingangsbereich, Intensivbehandlung, Zuchthaus, Arkham-Villa, medizinische Abteilung, botanische Gärten,

unterirdisches System, dazu mehrere kleine Außenareale: Auge, Ohr und Verstand wird viel geboten, auch an dramatischen Höhepunkten. »Besonders erwähnen muss ich den dritten Endgegner. Eine Hammeroptik und visuelle Inszenierung, die ihresgleichen sucht«, zeigt sich der 360-Live-Lesertester angetan.

Weil eben auch die Kleinigkeiten stimmen, etwa die Kameraführung. Nur ganz selten schieben sich Teile der Kulisse zwischen Held und Kamera und das auch nur, wenn Finishing-Moves per Zeitlupe aufbereitet werden. Solche Nahaufnahmen der Figuren lösen Staunen aus. Mitreißende Mimik, plastische Haut, faserige Haare – erstaunlich! Und diese Augen. Das sind keine toten Murmeln! Die hier drücken Hass, Begehren oder Schmerz aus, und sie funkeln gelegentlich vor Begeisterung. Ähnliches könnte beim Besitzer dieses Spiels zu beobachten sein, wenn er sich nach 20 Stunden dem Finale nähert. Muss gar kein Comic-Fan sein. »Arkham Asylum« bereitet jedem Vergnügen, der intelligente Action-Unterhaltung zu schätzen weiß.

Richard Löwenstein

Batarang und Batkralle sind des Helden liebste Waffen; diese Dame namens Harley Quinn setzt offensichtlich andere Mittel ein. Mehr Bilder auf www.360-live.de.



Zweite Meinung

Lesertester Alexander Quehenberger:

Insgesamt finde ich die Kombination aus halbwegs logischen Rätseln, angedeutetem Stealth-Modus und Beat-em-Up-Elementen toll. Ein Top-Titel, ein Muss-Kauf in diesem Jahr. Ich gebe 8.8

Batman: Arkham Asylum

GRAFIK

Stimmiger Look, überzeugendes Charakterdesign, alles sehr flüssig

9

SOUND

Cineastische Musik, stimmungabhängige Effekte, top Synchro

8

STEUERUNG

Vielseitig, reaktionsschnell, handlich, einsteigerfreundlich

8

Wäre auch ohne Lizenz ein außergewöhnliches Action-Abenteuer. Aber mit diesen tollen Figuren? Ganz großartig!

9.0 von 10



Das Spiel in Zahlen

Nur 3 verschiedene Gefechtskarten plus eine Karte zum Freischalten; 3 Spielerklassen: Infanterist, Schütze und Kundschafter mit jeweils 4 Waffen; bis zu 24 Spieler pro Karte, maximal 4 Spieler gemeinsam in einem Squad; Festplatteninstallation von knapp 400 MB notwendig; 4 lenkbare Flugzeuge, 2 Panzer, 2 Jeeps, 2 Boote.

Granate oder Knallfrosch?

- +** Sehr atmosphärische Kriegsszenerie, schöne Explosionen, teils zerstörbare Umgebung
- Keine Einzelspieler-Kampagne, kein Offline-Multiplayer, zu bunte Grafik, nur drei Karten und drei Charaktermodelle zum Start, Einführungslevel nicht einsteigerfreundlich

EXKLUSIV
DIE REDAKTIONSSCHLACHT
LIVE VON DER FRONT

Erhältlich | 25. Juni 2009



Unter schweren Geschützen wie der Panzerfaust oder einer gezielten Granate gehen Panzer und Jeeps opulent in die Luft.

live & online

■ Reinrassiges Online-Spiel
■ Mehrspieler-Schlachten für bis zu 24 Soldaten in zwei Fraktionen
■ Online-Ranglisten und Bestenliste
■ Knapp 400 Megabyte Festplatteninstallation
■ Dienstgrade und Beförderungen für erfolgreiches Gameplay
■ Zwölf Erfolge für insgesamt 200 Gamerpoints, zum Beispiel für zehn Minuten aktive Fliegerei mit F4U Corsair, Douglas Dauntless, Mitsubishi A6M Zero oder Aichi D3A
■ Die vierte Karte Korallenmeer wird freigeschaltet, nachdem alle Teilnehmer gemeinsam 43 Millionen Kills erreicht haben

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Dice

Preis | 1.200 MS-Punkte

Genre | Taktik-Shooter

Spieler | 1 - 24

Xbox Live | ja

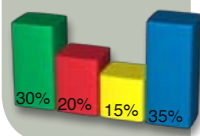
USK | noch nicht geprüft

kurz gesagt

Technisch und optisch gut gemachtes Multiplayer-Erlebnis mit etwas zu wenig Abwechslung.

das ist drin

- Granaten
- Panzer
- Flugzeugträger
- Explodierende Palmen



BATTLEFIELD 1943

An die Front, Soldat!

Pazifik, 1943: Der Zweite Weltkrieg tobt. Die kaiserlich japanische Marine unter Führung von Brigadegeneral Sabine Nekome belagert das kleine Atoll Wake Island. Eine Insel, gesäumt von Palmen, umrandet von Klippen und Sandstränden, auf der sich fünf Stützpunkte verteilen. Die Alliierten befinden sich in einer scheinbar ausweglosen Situation: Eingesekelt in einer Landzunge der Insel, von allen Seiten rücken japanische Truppen vor. Captain Michael Winchester sieht nur einen Ausweg: »Wir müssen unentdeckt am Rand der Insel entlang in den Vorposten im Norden einfallen. Nur so lässt sich die Vorherrschaft der Japaner brechen.«

Flugschultern die Infanteristen ihre M1A1-Thompson, die Schützen machen ihre M1 Garand startklar und die Kundschafter buckeln ihre Springfield M1903. Das war's? Nur drei Klassen anstatt fünf? Ganz recht. Doch hat »Battlefield 1943« einige der alten Klassen kombiniert: So kann der Infanterist eine Panzerfaust bedienen, für die es in den PC-Urvätern noch eine separate Klasse gab. Dazu noch ein paar Granaten, Haftbomben

und Raketen im Gepäck, ein Bajonett, Munition – raus ins Getümmel. Es ist hell, die Sonne brennt. Auch wenn Wake in der Nähe von Hawaii liegt: Hier ist's etwas zu bunt für den Zweiten Weltkrieg. Der Himmel ist so blau wie die Farbe im Malkasten, das Wasser türkis wie ein Kunststein. Das hätte gern etwas weniger sein dürfen.

Immer wieder fliegen Kampfflugzeuge durch den wolkenlosen Himmel. In der Ferne: Geschrei, Explosionen. In Strandnähe geht ein Panzer in die Luft. Rauch zieht auf, die Trümmerteile fliegen meterweit. Mann, hier geht richtig die Post ab! Plötzlich fliegen Captain Winchester Kugeln um den Stahlhelm – Kugeln einer MP Typ 100: Die Japaner haben sie entdeckt! Jetzt heißt es reagieren – und zwar schnell! Schon schallt der Ruf durch die Reihen: »Granate! In Deckung!« Die Explosion reißt einen Krater in den Inselboden – und einen Soldaten mit in den Tod. Die verbleibenden drei Mannen suchen und finden ihr Ziel. Eine Gruppe Japaner geht unter gezielten Schüssen zu Boden.

General Nekome plant in der Zwischenzeit einen Hinterhalt. Ihre gut getarnten Scharf-



Mehr auf www.360-live.de

TEST

✖ Leser-Umfrage: »Battlefield 1943« – Abwrack-Titel oder gelungenes Remake?
Was denkt ihr über das Download-Schlachtfeld?

1

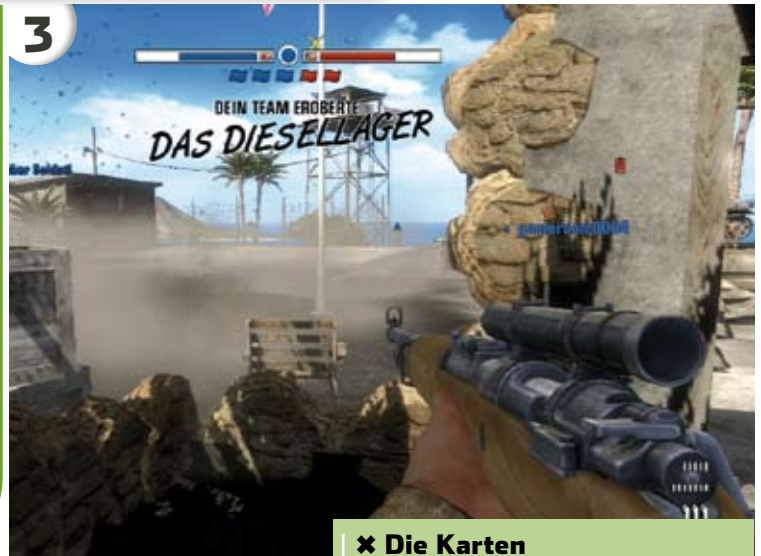


✖ Ohne Disk...

...OHNE DICH?

Download-Spiele sind meist kleinere Titel – etwas für Zwischendurch. EA will das ändern und stellt mit »Battlefield 1943« ein 400 MB starkes Werk zum Herunterladen bereit: Uns scheint das Ganze ein Experiment zu sein. Man will herausfinden, ob die Welt schon reif ist für große Download-Spiele. Können und wollen Gamer auf Disks und Verpackungen verzichten? Das soll »Battlefield 1943« zeigen. Vor allem aber: Wer ist bereit, umgerechnet 15 Euro für eine reine Mehrspieler-Erfahrung mit einigen wenigen Karten zu bezahlen – und weiteres Geld für mehr Inhalte zu investieren, die sicherlich in Kürze folgen werden? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.

3



✖ Die Karten

INSELSCHLACHTEN

1 Dem Couch-Soldaten stehen zu Anfang drei Karten zur Verfügung und zwar die beliebtesten aus dem PC-Vorbild »Battlefield 1942« – darunter Wake Island, welche der gleichnamigen Insel nachempfunden ist, die im Jahr 1941 gleich mehrmals Ziel eines japanischen Überfalls wurde.

2 Das Vorbild für die zweite Karte, Iwo Jima, ist eine Vulkaninsel im Pazifik, unweit von Japan. Sie war Schauplatz einer der blutigsten Schlachten des Zweiten Weltkrieges. Während der mehrwöchigen Belagerung durch die Amerikaner im Jahr 1945 kamen dort fast 30.000 Soldaten ums Leben.

3 Die Schlacht um den Guadalcanal bildet das dritte Szenario. Bei dieser landete die US-Armee 1942 auf der Insel Guadalcanal, um sie den Japanern zu entreißen. Aus dem schnellen Überfall entwickelte sich jedoch ein Gefecht zu Lande, Wasser und in der Luft, das über mehrere Monate andauerte.

2



schützen verschmelzen mit der Insellandschaft. So werden die vorwichtigen Amerikaner nie ihren Nord-Stützpunkt einnehmen. Banzai!

Captain Winchester sieht sich auf der sicheren Seite. Da! Der Stützpunkt! Nur noch wenige Meter trennen das Squad vom Ziel. Die japanische Flagge weht am Eroberungspunkt im Wind über der Basis – das soll sich ändern! Doch das Lager ist auf der Vorderseite durch Zäune gesichert, hier kommt man nur mit Granaten oder Fahrzeugen durch. Wie also vorgehen? Ab in's kühle Nass und das Lager von hinten angreifen? Genial!

Plötzlich heult eine Turbine. Nervöse Blicke gen Himmel. Japanische Kampfflieger kreisen in der Luft. Bombenschächte öffnen sich. Ein lautes Getöse schallt über die Insel, Funken sprühen, Feuer, Dreck fliegt durch die Luft. Dann, im letzten Moment, legt Michael Förtisch den Controller beiseite...

Wie unser kleines Redaktions-Match ausgegangen ist, sei an dieser Stelle verschwiegen. Das Thema ist nämlich ein anderes: Was taugt »Battlefield 1943« denn nun, so ganz ohne Disk und Verpackung? Grafisch ist's tatsächlich opulenter und bunter als seine PC-Pendants, doch stellt es aufgrund weniger Möglichkeiten auch nicht so viele taktische Ansprüche. Dafür stimmt das Tempo. Panzer und Jeeps flitzen nur so übers Gelände, man kann mit Laufsprints Strecke machen, die Zeit bis zur nächsten Wiederbelebung umfasst nur einen Bruchteil derer aus »Battlefield 2142«. Doch die Steuerung hinterlässt

einen faden Beigeschmack. Ein Sprint erfolgt durch Drücken und Halten des linken Sticks; gleichzeitig muss man sich damit aber vorwärts bewegen. Da gibt's schnell einen Krampf im Daumen. Noch vertrackter ist die Steuerung des Panzers. Die Anzeige der Geschütz-Ausrichtung fehlt. So fährt man leicht mal in die falsche Richtung oder setzt sein Gefährt in den Schützengraben – so wie Michael, den diese missliche Lage den Sieg kostete. Ups, jetzt ist's doch verraten...

Obwohl »Battlefield 1943« ausschließlich auf Mehrspieler-Gefechte ausgelegt ist: Mit nur 24 Teilnehmern pro Karte – statt mit 64 wie in der PC-Version – fällt das Hickhack etwas zu mickrig aus. Dafür sind die Karten detailreicher, bestechen durch Kleinigkeiten. Auch die Explosionen wirken actionlastiger und fetziger als in den PC-Titeln. Da zerbombt ein einzelnes Benzinfass auch schon mal ein komplettes Steinhaus, korrekt platzierte Schüsse lassen eine Palme platzen. Physikalisch nicht ganz auf der Höhe, aber immerhin sieht's gut aus. Überhaupt wirkt dank der »Frostbite«-Engine alles sehr lebendig, niemals statisch.

Trotzdem: hier wurde einfach zu stark am Umfang gespart – Zu wenig Karten, zu wenige Waffen, keine Einzelspieler-Kampagne. Ein abgespecktes »Battlefield« für gesellige Feldherren, bei denen auch mit nur drei Karten keine Langeweile aufkommt.

Sabine Vogel/ mf

Zweite Meinung

Michael Förtisch: Rasante Multiplayer-Schlachten mit taktischem Anspruch. Flug- und Fahrzeuge. Ja, das ist ein »Battlefield«. Aber mir ist's zu abgespeckt. Nur 24 Mitspieler dürfen sich bekriegen, da gibt's auf dem PC deutlich mehr. Ich geb 7.3

Battlefield 1943

GRAFIK

Nette Effekte, etwas zu bunt, teils verwaschene Texturen

7

SOUND

Typischer »Battlefield«-Soundtrack, krachige Explosionen

8

STEUERUNG

Für »Battlefield«-Kenner okay, sonst Gewöhnungssache

7

»Battlefield« für Gelegenheitsstrategen und Couchsoldaten: bunter, schneller, puristischer.

7.7 von 10

Erhältlich | 2. Juli 2009



Gryffindor oder Slytherin?

- +** Umfangreiche Spielwelt weckt Entdecker-Trieb, witzige Minispiele, liebevolle Details für Kenner, zum Beispiel die Karte des Herumtreibers
- Zu wenig Rätsel und Herausforderungen, Gameplay sehr geradlinig, offensichtlich reine Minispiel-Sammlung mit Story-Drumherum



HARRY POTTER

UND DER HALBBLUTPRINZ

Nach Hogwarts bitte hier entlang.

kurz&knapp

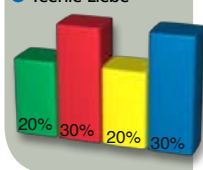
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Bright Light
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Charmante Mini-Spiel-Sammlung mit Abenteuer-Anstrich und Potter-Drumherum.

das ist drin

- Quidditch
- Zaubertänke
- Voldemort
- Teenie-Liebe



Die Zauberschule Hogwarts ist der Gestalt gewordene Traum vieler Kinder und Teenager – und auch manch Erwachsener würde wohl einiges dafür geben, einmal über die großen Wendeltreppen in der Haupthalle zu schlendern. »Harry Potter und der Halbblutprinz«, der nunmehr sechste Teil der Videospiel-Reihe zu gleichnamigem Buch und Film, entführt die Spieler erneut nach Hogwarts; doch viel Zeit zum Lernen bleibt nicht. Die dunkle Macht des bösen Zauberers Voldemort breitet sich immer weiter aus und bedroht sowohl die Welt der Zauberer als auch die Welt der Menschen. Harry muss handeln. Zusammen mit Albus Dumbledore stößt Harry in magisch konservierten Erinnerungen nach Informationen über Voldemorts Vergangenheit als Tom Riddle. So erzählen es schön animierte und vor allem klasse vertonte Zwischensequenzen, die die – übrigens mit der des Films identische – Story vorantreiben.

HEXENKESSEL

Der klanggewaltige Orchestersound sorgt für eine wohlige Gänsehaut, die Grafik geht in Ordnung – auch wenn manch anderer Xbox-Titel technisch ausgereifter sein mag: Wiedererkennungswert par excellence – sowohl was die Charaktere als auch die Kulissen angeht. Erfri-schend erwachsen und herrlich atmosphärisch!

Abseits seiner Treffen mit Dumbledore kann Harry Pflichten und Freizeitbeschäftigungen nachgehen: den Unterricht besuchen, Quidditch spielen, streitsüchtigen Mitschülern in Minispiel-Duellen mit Angriffszaubern eins überbraten.

Alltag eben. Leider gibt es nur ein einziges Unterrichtsfach: Zaubertänke. Hier werden in einem Schnell- und Geschicklichkeitstest allerlei Zutaten in einen großen Kessel gegeben, gerührt, geschüttelt und natürlich auch das Feuer der Kochstelle angefacht. Ziemlich unterhaltsam, wenn man die etwas unsaubere Steuerung einmal beherrscht. Natürlich darf auch das beliebte Quidditch nicht fehlen. Harry treibt es immer wieder aufs Feld. Es folgt ein Minispiel: Per linkem Analogstick lenkt man Harry durch leuchtende Ringe dem Schnatz hinterher. Geht leicht von der Hand, ist aber um Längen weniger spaßig als Tränke zu brauen. Gezaubert wird mit den Analogsticks, wobei jeder Spruch seine eigene Richtungskombination besitzt. Einmal vor und nach links und rechts wackeln beschwört zum Beispiel einen Wingardium Leviosa, der Gegenstände fliegen lässt. Jedoch wirkt die Reaktion auf Stickbewegungen etwas träge; oft führt sogar unkoordiniertes Rotieren des Sticks zum Ziel. Mehr Feintuning hätten Authentizität und Unterhaltungswert besser unterstützt.

Zauberei und Alltag

Neben den Minispielen lockern zahlreiche Dialoge den Alltag auf, doch auch das alles dient letztlich nur einem Zweck: Harry von Aufgabe zu Aufgabe führen, ohne dass sich diese großartig unterscheiden würden. Es fehlt an klar definierten Höhepunkten. Immerhin kann man abseits der Handlung Hogwarts erkunden. Das ist dank entdeckenswerter Details und sehenswerter Kleinigkeiten oft interessanter als dem Verlauf der Story zu folgen. Was dem sechsten Teil fehlt, ist Witz und Abwechs-

lung. So unterhaltsam die Minispiele für sich genommen sein mögen – das immer gleiche Tun geht schwer zu Lasten der Motivation. Aus so viel zauberhaftem Potenzial der Film- und Buchvorlage hätte sich deutlich mehr machen lassen. Großen und kleinen Harry-Fans könnte das Spiel trotzdem gefallen, allein schon, um die Romanze zwischen dem Zauberschüler und Ginny nachzuerleben. Freunde wahrhaft vielschichtiger Action-Abenteuer werden ob der schwach ausgeprägten Möglichkeiten eher enttäuscht.

Sabine Vogel/rl

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Ich möchte die früheren »Harry-Potter«-Abenteuer. Aber diesmal? Mystik und Magie, Geheimnisse und Entdeckungen, Rätsel und Puzzles, Suche nach Lösungen, alles kaum noch ein Thema. Diese Minispiel-Kollektion mag Charme haben, ist mir aber zu leicht. Ich gebe 5,0

Harry Potter

GRAFIK

Kulissen detailverliebt, schöne Mimik, etwas kontrastarm und verwaschen

7

SOUND

Vollmundiger Orchestersound, motivierte Synchronsprecher

8

STEUERUNG

In den Minispielen manchmal etwas unpräzise, ansonsten eingängig

7

Hätte Electronic Arts doch die vielfältigen Möglichkeiten Hogwarts' genutzt, dann wäre mehr rumgekommen.

6.1 von 10

ICE AGE 3

Das Filmplakat ist witziger...

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Eurocom

Preis | ab 50 Euro **Genre** | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 - 2

Xbox Live | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 26. Juni 2009

Ja, es gibt sie. Richtig spritzige und geistvolle Jump-and-Run-Games auf Basis computergenerierter Animationsfilme. Das hier ist allerdings keines davon, sondern einfallsloser Standard. Hat mit dem aktuellen Leinwand-Spaß »Ice Age 3« die Figuren, aber nicht den Witz gemeinsam. Schon der Einzelspielermodus enttäuscht. Die 15 Kapitel von je drei bis zehn Minuten Dauer folgen zusammenhanglos aufeinander. Faultier Sid läuft und hüpfert durch Eis und Dschungel, klaubt Beeren auf, balanciert über Schluchten, verdrischt Biber und Dodos, reitet Nashörner schwindlig und nimmt vor Sauriern Reißaus. Steuerung? Gut! Aber ohne schlüssige Rahmenhandlung auf platten Kulissen und herzlos animierten Figuren aufgebaut, wird der ordentliche Spielfluss von behäbigem Tempo und ermattendem Interesse ausgebremst.

SPIELWITZ ZU EIS ERSTARRT

Okay, die deutschen Synchronsprecher machen einen so guten Job, dass das Fehlen von Otto Waalkes als Sids vertrauter Kinostimme kaum stört. Ein paar der eingestreuten Dialoge entlocken dem Spieler sogar ein Schmunzeln. Aber die meisten Gags sind so einfältig – da hacken auch die jüngsten Gamer bald auf die A-Taste ein, damit die Zwischensequenz vorzeitig endet. Dass Manni und Sids Freunde gelegentlich die Hauptrolle übernehmen, ändert genauso wenig am Hunderte-Male-Gesehen-Eindruck wie die Tatsache, dass sich zwei Spieler in acht Mini-Games necken können. Puzzles, Filmschnipsel, Koop-Modi, nix zu erforschen: Die Liste der fehlenden Ausstattungsmerkmale ist länger als die der vorhandenen Features. Am Ende ist das Ganze vielleicht gut gemeint, aber nicht gut gemacht.

Richard Löwenstein



Wertung

Oberflächlicher und einfallsloser Geschicklichkeitstest. Vielleicht für ganz junge Gamer angemessen, sonst für niemanden.

3.9 von 10

Erhältlich | 26. Juni 2009

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Luxoflux

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

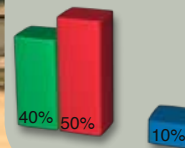
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Ziemlich banale Roboter-Prügeleien, allerdings mit sehenswerter Grafik.

das ist drin

- Grafik
- Lizenz
- Überraschungen
- Nähe zum Film



TRANSFORMERS: DIE RACHE

Kann das mal jemand in ein gutes Spiel transformieren?



Als das Actiongame zum aktuellen »Transformers«-Streifen am 23. März Premiere vor der Presse hatte, lag der Fokus des Gezeigten auf der Grafik. Schon klar. Denn wenn Optimus Prime, Bumblebee und die anderen XXL-Roboter durch die düsteren Gassen von Shanghai stampfen, der Hafen von Los Angeles unter Mörserfeuer explodiert und die Pyramiden bei Kairo im Effektwetter leuchten, dann sieht das klasse aus. Warum das Gezeigte allerdings nur vorgespielt wurde und 360 Live nicht selbst Hand anlegen durfte, das zeigt sich jetzt: steile Bilder, banale Action.

SPERRIG UND SEICHT

Die Handlung des Films wird zurückgestutzt auf kurze Mission-Briefings und windige Dialogszenen. Dass zwei Roboterfraktionen auf der Erde gegeneinander kämpfen, dass Autobots für die Menschheit Partei ergreifen und Decepticons deren Vernichtung anstreben, braucht man keinem Fan erklären. Sam, Mikaela und andere Leinwandhelden verkommen zu hölzernen Miniaturen, die gelegentlich ins Bild winken. Man darf sie retten, transportieren oder eskortieren. Dazwischen: Action, Action, Action. Herumstampfen, Gegner mithilfe des Radars – links unten im Bild platziert, gewöhnungsbedürftig! – aufspüren und aus allen Rohren feuern, mehr ist in den 23 Missionen kaum zu tun. Die 14 Kulissen wirken wie Arenen, klein und überschaubar, mit wenig Raum für Entdeckungen. 24 Extras sind im Spiel versteckt. Neben dem Üblichen – Skizzen etc. – auch drei Folgen aus der ersten Staffel der TV-Zeichentrickreihe »Transformers«. Leider nur auf Englisch, für Jüngere also belanglos. Überhaupt, die Ausstattung: Eine Kampagne umfasst nur sieben Stunden. Wer sie zweimal durchspielt, also auf Seiten von Autobots und Decepticons, erlebt ziemlich dasselbe. Die Orte ändern sich nicht, die Aufgaben minimal, die kompli-

zierte und unhandliche Steuerung bleibt. Beispiel: die RT-Schultertaste antippen, das löst die Hauptwaffe aus. Dieselbe Taste gedrückt halten, führt zur Verwandlung vom Roboter zum Auto. Klar, dass das vor allem in hektischen Situationen ungewollte Transformationen zur Folge hat. Das Allspark möge Entwickler Luxoflux heimsuchen für diese Idee.

KÄMPFE VOLLER KRAFT

Passt aber zur genauso nervigen Zielerfassung. Sie erfasst Opfer nämlich erst, wenn man sie sowieso schon im Visier hat. Und verliert sie wieder, sobald sie sich bewegen, in welche Richtung auch immer. Denn die Gegner-KI ist dumm wie ein Sack voll Eisen. Angreifer, die sich von simplen Einmal-ums-Haus-Fluchtmanövern verwirren lassen – meine Güte, wie haben die bloß den Weg vom Planeten Cybertron zur Erde gefunden? Das Ganze pendelt ständig zwischen halbwegs kontrollierbar, planlos und chaotisch, vor allem in den banalen Online-Deathmatches. Trotzdem, irgendwie motiviert's doch. Das Tempo stimmt, Nahkämpfe und Waffensysteme fühlen sich nach Saft und Kraft an, die Bossgegner-Kämpfe bilden tolle Höhepunkte. Zeitdruck, Medaillen sowie Highscore-Listen wecken den Punktejäger in dir. Nicht zu vergessen Eindeutlichkeit und Wiedererkennbarkeit der Roboter. Das harmonisiert, da stellt sich tatsächlich eine Verbundenheit zwischen Spieler und Maschinen ein. Fans könnten das unterhaltsam finden. Andere kaum.

Richard Löwenstein

Wertung

Ohne die große Lizenz wäre das Ganze wertlos. Junge Fans könnten's dennoch unterhaltsam finden.

5.3 von 10

Erhältlich | Juli 2009

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Mich laust der Affe! Es ist Monkey Island! Als Special Edition!

Wer kennt ihn nicht, den schrulligen Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood? In den 90er-Jahren machte sich der Blondschoopf mit dem losen Mundwerk zum ersten Mal auf nach Mêlée Island, um ein mächtiger Pirat zu werden. Warum? Gute Frage. Ist halt so. Doch die Fans brauchten sowieso keine stichhaltigen Begründungen: Mit seinen coolen Sprüchen und einer großen Portion Naivität schlossen zahllose Freunde klassischer Grafik-Abenteuerspiele den Tollpatsch ins Herz. Jetzt, knapp 20 Jahre nach Veröffentlichung des ersten »Monkey Island«-Titels, setzt der überlebende, groggurglende Pirat die Segel in Richtung Xbox-Marktplatz. Doch nicht als Fortsetzung seiner Schatzjagd – der Freibeuter macht sich auf, sein allererstes Abenteuer erneut zu bestreiten: exklusiv auf Xbox 360, exklusiv als Download. Ein Download mit zwei Fassungen: die »Special Edition« mit modernisierter Grafik und frischem Sound und der originale Pixellook von 1990. Der Clou: Während des Spiels kann man zwischen Remake und Original per Back-Taste schnell hin und her schalten. Allein das bringt schon Spaß für Stunden!

Die Story kurz zusammengefasst: Auf der kleinen Insel Mêlée Island beginnt Guybrush Threepwood, der mächtigste Pirat der Welt zu werden. Ganz nebenbei gewinnt er die Zuneigung der Gouverneurin Elaine Marley, für die aber auch das untote Herz des Geisterpiraten LeChuck schlägt. Der schmiedet einen teuflischen Plan: Er entführt Elaine und verschleppt sie auf die sagenhafte Insel Monkey Island. Schönen

Frauen kann man bekanntermaßen nicht widerstehen. So macht Guybrush sich auf, seinen Ruf als gefürchteter Pirat auszubauen und seine Geliebte zu retten. Wem diese Beschreibung schon die Nostalgie-Freudentränen ins Holzauge treibt, sollte eine große Packung Taschentücher bereitstellen: Die Entwickler haben es geschafft, die Brücke zwischen den Vorstellungen der Fans und den hohen spielerischen und grafischen Ansprüchen von Neueinsteigern zu schlagen. Es wurde einzig das überarbeitet, was nicht mehr aktuell ist: Die Grafik und der Soundtrack. Das schöne Mêlée Island und die wilde Affeninsel präsentieren sich in HD-Auflösung und hübschem Breitbild-Format. Sehr schick!

Wie schon in den klassischen Versionen für Amiga und PC steuert sich Guybrush auch hier mit einer Art Mauszeiger über den Bildschirm. Der linke Analogstick führt das Symbol über die Kulisse, die A-Taste löst eine Aktion aus. Anders als im Original ist die untere Hälfte der Spielszene nicht mehr mit Kommandos zugestapelt. Nehmen, Sprechen, Geben – all das klappt per Schultertasten-Menü. Auf dem Bildschirm bleibt Platz für wunderschön handgezeichnete Kulissen und Charaktere. Bedeutsame Dialoge gewinnen dank passender Vertonung deutlich an Unterhaltungswert. Gut so, denn die machen knapp 90 Prozent des Spiels aus. Der Rest besteht genretypisch aus dem Lösen mal mehr, mal weniger vertrackter Rätsel: Gegenstände von A nach B bringen, miteinander kombinieren oder weitergeben. Wer sich noch nie mit einem Gummihuhn mit Karabinerhaken über eine Meerenge

kurz & knapp

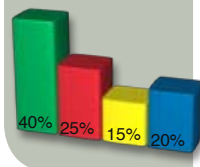
Hersteller | Lucasarts
Entwickler | Telltale Games
Preis | 800
Genre | Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Deck geschrubbt und Holzauge poliert – Hommage an den Abenteuer-Klassiker aus dem Jahr 1990.

das ist drin

- Nostalgie
- Mêlée Island
- Dreiköpfiger Affe
- Beleidigungsfechten



live & online

■ Ausschließlich als Download über Xbox

Live Arcade erhältlich, belegt 533 MB ■ Witzig: Das Spiel verfügt über einen eigenen Punktezähler; der registriert, wie schnell man die Rätsel löst, ob man die Hilfefunktion nutzt, wie oft man das Ganze durchspielt. Das Ergebnis wird in einer Online-Rangliste veröffentlicht. 15.000 Punkte gibt's für einmaliges Komplettieren mit Hilfefunktion ■ Zwölf Erfolge insgesamt, zum Beispiel für einen Wechsel in die Ursprungs-Grafik; alles in allem 200 Gamerpunkte; inklusive geheimer Erfolge etwa 10 bis 15 Stunden Aufwand

Das Spiel in Zahlen

2 Spielmodi mit originaler und überarbeiteter Grafik, Bilder für 1080p optimiert, 1 möglicher Heldentod, 3 Piratenprüfungen, 30 tote Piraten und 1 Frau, 5 tödliche Piranha-Pudel, 40 Minuten Spieldauer im Speedrun, 3 Stunden Spieldauer mit Vorwissen, 7 Stunden Spieldauer ohne Vorkenntnisse und ohne Hilfe-Funktion.

✱ Frischer Anstrich

AUS ALT MACH NEU

1 So schön hat der Mond über Mêlée Island noch nie geschienen. Rauschende Wellen, kreischende Azteken-Möwen und die Spiegelung des Erdtrabanten im Wasser. Das sieht nach Urlaub aus! Wäre da nicht die verruchte, stinkende Scumm-Bar direkt nebenan...

2 Charmant, charmant: Erstmals präsentiert sich Gouverneurin Elaine in voller Grafik-Schönheit. Welchem Mann verschlägt es da nicht die Sprache? Guybrush jedenfalls schon.

3 Auch die Lavaflüsse unter Monkey Island erstrahlen in neuem, diabolischem Glanz. Ein Luftflimmern suggeriert starke Hitze – Effekte, die vor 20 Jahren noch nicht möglich waren.



Bei einer derart originalgetreuen Umsetzung dürften selbst alteingesessene Fans nichts zu meckern haben. Und wenn doch: Ein Knopfdruck teleportiert in die 90er.



**Grog oder Kamillentea?**

Wechsel zwischen alter und neuer Grafik jederzeit möglich, atmosphärische Kulissen, handgezeichnete Figuren, prima Hilfesystem



Steuerung gewöhnungsbedürftig, keine deutschen Stimmen, Original-Grafik ruckt etwas, keine deutsche Untertitelung bei Originalgrafik

*** Wenn's Hirn raucht...****... FRAG DAS SPIEL!**

Was hätten »Monkey-Island«-Spieler vor 20 Jahren für eine Hilfe-Funktion gegeben! Ein kleiner Wink mit dem Zaunpfahl, wenn's sein muss auch ein Schlag auf den Hinterkopf – Tipps zum Lösen der teils kniffligen Rätsel gab's damals nicht. »The Secret of Monkey Island: Special Edition« hingegen hilft weniger akrobatischen Denk-Athleten auf die Sprünge. Per Knopfdruck wird ein Hinweis eingeblendet, der Geistesblitze auslösen soll. Wer nicht auf des Rätsels Lösung kommt, kann sich so lange beraten lassen, bis das Spiel den letzten Schritt vorgibt. Aber nicht zu oft schummeln, das verstößt gegen den Piraten-Kodex!

gehangelt hat, sollte das jedenfalls nachholen. Die englischen Sprecher? Super, nämlich genau die, die bereits das dritte »Monkey Island« so famos vertont haben. Aber warum bleiben uns die ebenfalls perfekten deutschen Sprecher vorenthalten? Hinzu kommt die Untertitelung mit oft grellbunter Schrift auf kontrastarmem Hintergrund. Gut, dass der Englischkundige diesen polychromen Unfug komplett abstellen und die Sprachausgabe genießen kann. Eine herrliche Stimmung verbreitet auch der Soundtrack: ganz hervorragende Karibik-Atmosphäre mit Aufnahmen von Holzblasinstrumenten und Trommeln. Die bekannte Leitmelodie – neu abgemischt – schürt die Lust auf Urlaub und Cocktaillbar.

Letztlich zählt »Monkey Island Special Edition« ganz klar zu den charmantesten Remakes, die ein Oldie je erfahren hat. Das Ganze bereitet auch nach fast 20 Jahren noch enorm viel Vergnügen, so dass die knapp sieben Stunden Spielzeit dahinschwinden wie heißer Grog. Hoffentlich folgt bald die Wiederbelebung von Teil Zwei.

Sabine Vogel**Zweite Meinung**

Moritz Wanke: Fast 20 Jahre soll das her das sein, dass ich Guybrushs Abenteuer verschlungen habe? Umso mehr begeistert mich dieses Remake, vor allem wegen der ansprechenden HD-Grafik. Danke, Lucasarts. Jetzt bitte noch »Fate of Atlantis«. Ich gebe 8.7

The Secret of Monkey Island**GRAFIK**

Nostalgisch pixelig oder handgemalt pastellig: beides toll!

8**SOUND**

Bongos und Ukulele aufs Ohr, englische Sprecher leisten gute Arbeit

8**STEUERUNG**

Braucht etwas Eingewöhnung, Umsetzung der Computermouse gut gelöst

7

So buddelt man totgeglaubte Videospielhelden würdevoll wieder aus! Ein Fest für Nostalgie-Freunde und Neulinge mit Sinn für schrägen Humor!

8.5

von 10

DYNASTY WARRIORS 6 EMPIRES

2.153.367.789 tote Chinesen

kurz & knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Koei **Preis** | ab 35 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 26. Juni 2009

Der neueste Ableger der »Empire«-Reihe dreht sich um die Zusammenführung Chinas ab dem Jahr 184 n. Chr. Schon beim Schalten durch die vielen Menüs fällt auf, dass Koeis neuestes Spiel technisch nicht ganz auf der Höhe ist: Häufige kurze Ladezeiten machen das Durchforsten der optionsreichen Untermenüs zur Qual. Im Empire-Modus stehen verschiedene Epochen zur Wahl, in denen Gebiete durch das Einnehmen von Knotenpunkten unter die eigene Flagge gestellt werden müssen. Simples Tasten-hämmern löst Standardangriffe und Spezialattacken mit Pfeilen, Sicheln und Säbeln aus. Die Gegner fallen wie Fliegen, der schwachen KI sei Dank. Ist also wieder ein wildes Gemetzel zwischen aber-tausenden Chinesen. Hacken und schlachten eben.

INNOVATION BITTE!

Während sich andere Spielentwickler ein Rennen um die beste Technik-Engine liefern, gehen bei Koei offenbar die Uhren rückwärts. Obwohl Umfang, Präsentation und Sound durchaus überzeugen, baut alles Drumherum ab. Die Grafik wirkt dank fader Texturen und extrem vieler Pop-ups wie von Vorgestern, die Steuerung könnte kaum unpräziser sein. Zudem ist das Speichersystem unfassbar unzuverlässig, lässt schon mal die neueste Eroberung unter den Tisch fallen. Das sorgt für Frust. Und der Koop-Modus? Startet einfach nicht, obwohl er laut Anleitung vorhanden sein soll. Trotz netter Ingame-Enzyklopädien und historischer Schilderungen: das hier ist ein Griff in die Reisschüssel. Die Kanten des Kampffächers nachschleifen hätte mehr Unterhaltungswert.

Jan Heinrich/rl



Wertung

Fernöstliche Massen-Schlitzerei wie gehabt, technisch so fortschrittlich wie eine Stein-schleuder. Sehr enttäuschend.

3.6 von 10

SUPERSTARS V8 RACING

Wo »Superstars« drauf steht, sind noch lange keine Superstars drin...

kurz & knapp

Hersteller | Codemasters/Black Bean **Entwickler** | Milestone
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Renn-Simulation **Spieler** | 1 - 12
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 19. Juni 2009

Ob das Prädikat »Superstar« zutrifft oder nicht, liegt im Auge des Betrachters. In Italien beispielsweise leuchten bei Motorsport-Interessierten die Augen, wenn sie die Namen Morbidelli und Gabellini hören. Hierzulande dagegen lösen diese Piloten aus der italienisch geprägten Tourenwagen-Serie »Superstars« eher Stirnrunzeln aus. Diese darauf aufgebaute Rennsimulation wird kaum mehr Interesse entfachen. Wo sollen denn auch Hitzewallungen bei simplen Rundrennen auf nur zehn Rennstrecken herkommen? Monza und Misano kennt man vielleicht noch, aber Adria oder Kyalami lösen ähnliche Gefühle aus wie der Fuhrpark: Langeweile. Klar sind BMW 550, M3, M5, Audi RS4 und Jaguar S-Type begehrenswerte Fahrzeuge. Aber nur diese fünf in vollem Lizenz-Ornat, dazu verfremdete Chrysler und Infiniti mit frei erfundenen Namen – das ist zu wenig!

DAS HIER ODER KART FAHREN?

Weil Grafik und Fahrphysik grundsätzlich in Ordnung gehen, macht die Jagd nach Bestzeiten und dem Fahrertitel dennoch eine Zeitlang Spaß. Zumal die Fahrer-KI aufgrund des flexibel einstellbaren Schwierigkeitsgrades Einsteiger und Kenner durchaus herausfordert. Wer sich reinsteigert, kann außerdem mit Telemetrie und Fahrzeug-Setup herumspielen, 20 Kompakt-Herausforderungen freispielen und online andere niederkämpfen. Aber Drumherum fehlt es halt an Ausstattung, an Ideen und an Atmosphäre. Die ganz harten Motorsportler werden sich vielleicht dennoch gut unterhalten fühlen; alle anderen könnten ein paar Runden Open-Air-Kart-Fahren als lohnendere Investition empfinden.

Richard Löwenstein



Wertung

Belangloses Tourenwagen-Racing mit bedeutungsarmer Lizenz.

5.0 von 10

GUITAR HERO: GREATEST HITS

Neue Gitarre, alte Saiten...

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Beenox
Preis | ab 65 Euro **Genre** | Musik **Spieler** | 1 - 8
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 26. Juni 2009

Activision kann es nicht lassen. Um Spielern ein wenig Geld bis zur Veröffentlichung von »Guitar Hero 5« im November zu entlocken, wirft der Hersteller schnell mal eine Best-of-Sammlung auf den Markt. Namhafte Künstler machen's ja auch so. »Greatest Hits« schimpft sich die ausgewogene Zusammenstellung aus 48 bereits aus Vorgängerspielen bekannten Original-Songs, darunter »Raining Blood« von Slayer und »Miss Murder« von AFI – allerdings mit neuer Notenverteilung. Auch kommt hier das ganze Instrumenten-Set, bestehend aus Gitarre, Bass, Schlagzeug und Mikrophon, zum Einsatz. Neben den vertikal ablaufenden Frets, die im Takt analog auf dem Controller gedrückt werden wollen, erfreuen sich Musikprofis an der aus »World Tour« bekannten Slide-Bar zum Notengleiten und dem knüppelharten »Expert Plus«-Modus für Doppel-Kickpedal.

AUS ALT MACH NEU

Dass man hier versucht, die Spiel-Serie ordentlich zu melken, liegt auf der Hand. Schade nur, dass der fade Beigeschmack bleibt, hier ein undurchdachtes und unfertiges Produkt auf der Bühne zu haben. Online gekaufte Songs für die Vorgängertitel lassen sich nicht importieren, andersrum darf auch nicht exportiert werden. Schwach! Das »GH Tonstudio« verursacht wegen seines Klingelton-Klangs immer noch Ohrenschmerzen. Wenigstens sind alle Songs im Schnellspiel-Modus von Anfang an freigeschaltet. Dank einsteigerfreundlicher Schwierigkeitsgrade, hohem Spaßfaktor und Vierer-Koop an einer Konsole ist's dennoch perfektes Partyfutter – wenn gleich auch mit knapp 70 Euro schon sehr teuer.

Moritz Wanke



Wertung

Überteuerte Best-of-Sammlung mit guter Songauswahl.

6.7 von 10

Erhältlich | 10. Juli 2009



Absteiger oder Medaillengewinner?

- +** Nachvollziehbare Steuerung, passable Sprachausgabe, 44 motivierende Erfolge
- Teils hölzerne Animationen, leblose Charaktermodelle, viel Klon-Publikum, kein Xbox-Live-Modus



SUMMER ATHLETICS 2009

Männer mit Stöcken im Kreuz rennen um die Wette...

kurz&knapp

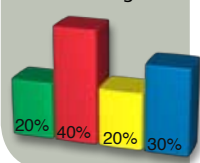
Hersteller | dtp
Entwickler |
 49 Games
Preis | ab 40 Euro
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | nein
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Preiswerte Rüttel-Sportspiel-Sammlung für Besitzer vieler Ersatz-Controller.

das ist drin

- Wunde Finger
- Länderte Analogsticks
- Grölende Mitspieler
- Millimeter-Entscheidungen



Wenn unbeteiligte Betrachter in der Redaktion dem Tester über die Schulter schauen und das hier Gezeigte mit Sätzen kommentieren wie zum Beispiel »Das Publikum sieht aber besser aus als die Athleten!«, dann liegt die Vermutung nahe, dass auch der Rest des Spiels mehr als nur zu wünschen übrig lässt. Aber trotzdem zeigt sich das Gameplay solide bis unterhaltsam, ähnlich wie schon beim Vorgängerspiel im vergangenen Jahr. Will heißen: Für einen 40-Euro-Titel gehen Umfang und Unterhaltungswert in Ordnung. Vier Spielmodi sowie 28 Disziplinen stehen auf dem Programm, darunter für das Genre unvermeidliche Standards wie Sprint, Hammerwerfen, 110m-Hürden oder Dreisprung. Kenner des ersten Teils freuen sich zudem über das neu hinzugekommene Tontaubenschießen sowie die nun gemeinsam spielbaren Staffeldisziplinen 4x100m-Sprint sowie 4x100m-Schwimmen. Viel wichtiger ist jedoch die spielerische Umsetzung der verschiedenen Sportarten: Schon nach wenigen Minuten wird klar, dass die Entwickler den Fokus erneut eher auf einwandfreie Spielmechanik als auf opulente Präsentation richten.

GEFÜHL IST TRUMPF

Beim 400m-Sprint gilt es beispielsweise, den rechten Analogstick möglichst schnell von links nach rechts zu bewegen. Doch Vorsicht: Wer unkoordiniert rüttelt, wird kaum Erfolge erzielen. Wer hingegen auf gleichmäßige Bewegungen achtet, die zudem immer schneller werden, hat gute Chancen, als Erster die Ziellinie zu passieren.

Gleiches gilt für die Startsequenz eines Rennens: Volle Konzentration ist gefragt, um den perfekten Zeitpunkt zum Loslaufen abzuspielen. Ein paar Millisekunden zu früh gestartet und schon folgt die erste Ermahnung des Schiedsrichters, ein paar Millisekunden zu spät losgelaufen und über den Traum der neuen Weltrekordzeit legt sich ein großer Dunstschleier. Spätestens wenn man dann die ersten Medaillen eingesackt hat, verfliegt sogar die anfängliche Enttäuschung über die fade Grafik, und die motivierende Jagd nach immer besseren Ergebnissen rückt in den Mittelpunkt.

VITAMINMANGEL?

Diese Begeisterung hält zumindest so lange an, bis man bei allen Sportarten den Dreh raus hat. Ist dieser Zeitpunkt gekommen, werden vor allem für Solo-Spieler weitere Unzulänglichkeiten umso deutlicher sichtbar. Dazu gehört der fehlende Online-Mehrspieler-Modus. Splitscreen oder Hotseat – sprich: Herumreichen des Controllers – lauten die Alternativen. Dazu gehört auch die lieblose Präsentation des neuen Berlin-Modus, bei dem man alle wichtigen Events der Leichtathletik-WM in Berlin inklusive Qualifikation nachspielen darf. Nichts transportiert ein Gefühl für die Mega-Veranstaltung außer einer Tabelle, die über die Abfolge der Events informiert, sowie eine kurze Abschlussequenz. Wenig spektakulär ist auch das überarbeitete Charakter-Design-Tool. Wer das mit anderen Editoren, etwa dem aus »Fight Night Round 4« vergleicht, kann die hiesigen Möglichkeiten nur belächeln. Dennoch: Sieht man über diese Mängel hinweg, bleibt ein Sportspaß für

Medaillenjäger jeden Alters. Besitzer des Vorgängerspiels werden allerdings kaum Neuerungen entdecken und sollten besser »Beijing 2008« ins Auge fassen.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Grafik im Wii-Modus, keine namhaften Athleten, keine nennenswerte Lizenz. Trotzdem macht mir die Rekordjagd dank motivierender Steuerung Spaß, zumindest im Zweier-Duell. Den Verschleiß am Analogstick finde ich allerdings bedenklich. Ich gebe 6.0

Summer Athletics 2009

GRAFIK

Durchweg fade, keine Steigerungen zur letztjährigen Version

4

SOUND

Grundsolide Sprachausgabe, viele unscheinbare Effekte

5

STEUERUNG

Gut erklärt, leicht zu lernen, sehr präzise

8

Technisch schwach, spielerisch jedoch recht unterhaltsam. Vor allem zu viert auf dem Splitscreen.

5.8 von 10

360 LIVE COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	TABELLEN	GAMERPOINTS
Mecker-Ecke, Szene-News, Gamescom	Neues aus der Consoles Sports League	Burnout Paradise, Rock Band	Marvel vs. Capcom 2, Sam & Max: Retten Sie die Welt, Cellfactor	Die Ladder-Meister der Consoles Sports League	So punktet es sich richtig

SPRING SEASON...

...und Gamescom

Die Spring Season 2009 ist in der Consoles Sports League zu Ende gegangen. Es wurde gekämpft, geschlagen, gekickt und geschossen. Und nun stehen die Sieger fest. In »Call of Duty 4: Modern Warfare« konnten WoH.COD 4 ihren Titel aus der Winter Season erfolgreich verteidigen. Bei den Kampfsportlern von »Street Fighter 4« konnte sich B3rni an die Spitze setzen, dicht gefolgt von Luffy. Im 2-on-2-Bereich von »GoW 2« holte sich schließlich die Mini-Army den Titel. Bei den Pokerfaces von »Texas Hold'em« hatte CO3EN

» Alle Neuigkeiten
gibt's auf
www.360-live.de «

die besten Karten und konnte sich somit auf Platz eins schieben. Gratulation an alle Sieger! Aber die Spring Season ist nicht alles. Schließlich stehen die Tore der Gamescom vom 20. bis 23. August offen. Die Planungen der Consoles Sports League zum Thema sind zum Redaktionsschluss noch im vollen Gange. Sobald erste Informationen bekannt sind, gibt's alle Neuigkeiten auf www.360-live.de.



www.consoles.net

Die Meckerecke

MESSE-MUFFEL

Wenn diese Zeilen erscheinen, ist es gar nicht mehr so lang hin: Vom 20. bis 23. August findet mit der Gamescom Deutschlands größte Videospiel-Messe erstmals in Köln statt. An die 200.000 Besucher erwarten die Veranstalter, die von bisher 300 Ausstellern aus 25 verschiedenen Ländern unterhalten und/oder informiert werden wollen. Klingt nach einer Riesen-Party? Das ist Ansichtssache...

LAUT, ENG, STRESSIG

Ich gebe es ganz offen zu. Ich bin ein ziemlicher Messe-Muffel. Nicht, dass ich ein Problem damit hätte, kommende Spieleperlen bereits ein paar Monate vor ihrem Erscheinen zu spielen, ganz im Gegenteil. Das Problem ist nur: Sämtlichen anderen Besuchern geht es genauso. Wenig überraschend daher das Resultat: Scharenweise Leute auf einem Haulen, donnernder Soundbrei aus unzähligen Boxen und eine saunagleiche Hitze in den Hallen. Wenn es dann noch Gratis-Kram zum

Abgreifen gibt, ist das Chaos perfekt. In wenigen Sekunden bildet sich eine Menschenmasse, die sich selbst für Kleinigkeiten wie Kugelschreiber bereitwillig zum Affen macht und allen anderen den Weg versperrt.

ÜBERRASCHUNGEN?

Trotz dieser Probleme bin ich vor allem gespannt, ob es in Köln irgendwelche Überraschungen zu sehen geben wird, die man noch nicht von der E3 kennt. Zudem ist die Gamescom die ideale Gelegenheit, mit vielen Entwicklern ins Gespräch zu kommen. Und genau das ist meistens sogar deutlich interessanter als das Anspielen ihrer Produkte. Zudem ist unsere Redaktion erstmals mit einem eigenen Messestand vertreten. Jetzt hat keiner mehr eine Ausrede parat, nicht zur Messe zu kommen! Für alle, die noch in der Planungsphase sind, gibt's auf der nächsten Seite noch ein paar praktische Tipps. Also: Man sieht sich in Köln, zumindest, was den Rest der Redaktion angeht!



BIO

NAME/ Nicholas Buracas
SCHON GEWUSST?

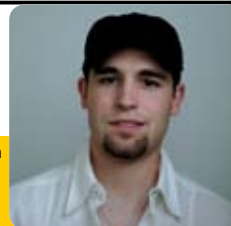
Nicholas Buracas schreibt seit 2006 für das 360 Live Magazin und bewacht zur Gamescom die heiligen Hallen der Redaktion.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Swiss Sniper vom Clan Swiss Gren Corps

NAME | Pascal Hirt **ALTER |** 23 **BERUF |** Polymechaniker in Ausbildung **WOHNORT |** Zetwil (Kanton Aargau/ Schweiz)
AUFGABE IM CLAN | Clan-Leader
WEBSEITE | <http://www.sgc-clan.ch>



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

Pascal Hirt: Der Auslöser zur Gründung unseres Clans war eine langweilige Schulstunde, in der ich nichts Besseres zu tun hatte, als im Internet zu surfen und zu schauen, was man so anstellen kann. Da ich leidenschaftlicher Xbox-360-Spieler bin und wir früher im Kollegenkreis jeden Dienstag eine LAN-Party bei mir gemacht haben, wo hauptsächlich »Ghost Recon 2« gespielt wurde, hatte ich die Idee, dass wir einen Clan gründen könnten. Voller Tatendrang griff ich zu meinem Handy und schrieb alle meine Kollegen an, ob sie Interesse daran hätten, einen Clan zu gründen. Natürlich willigten alle ein und so ist unser Clan am 14. März 2008 entstanden. Am Anfang spielten wir nur »Ghost Recon 2«, bis wir dann schließlich auf den Geschmack von »Call of Duty 4«

kamen. Zunächst spielten wir nur Freundschafts-Wars gegen Leute, die wir kannten und die einen Clan hatten. Erst im Oktober 2008 meldeten wir uns bei Consoles, unserer ersten E-Sports-Liga, an. Wir haben heute 20 Mitglieder und spielen mittlerweile bei Gamebattles, EXG-Liga, DKL-Liga und Consoles Sports League mit.

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

PH: Wenn er mit uns spielt und auf unsere Homepage geht, dann will derjenige von sich aus in den Clan kommen. Wir haben in jüngster Vergangenheit große Erfolge gefeiert, beispielsweise mit dem ersten Platz in der »Hardcore-5-on-5 Suchen & Zerstören«-Ladder in der EXG-Liga. Bei Consoles waren wir auf Platz zwei, als wir auf Grund der Regel-

änderung rausgingen und wir haben große Pläne für die Zukunft. Wir haben einfach die Philosophie: Kommen lassen, nicht suchen gehen.

360 Live: Was haltet ihr von der Gamescom in Allgemeinen?

PH: Es ist eine tolle Veranstaltung, auf der man immer wieder neue und interessante Dinge sehen kann.

360 Live: Bedauert ihr den Umzug von Leipzig nach Köln oder seht ihr dem positiv entgegen?

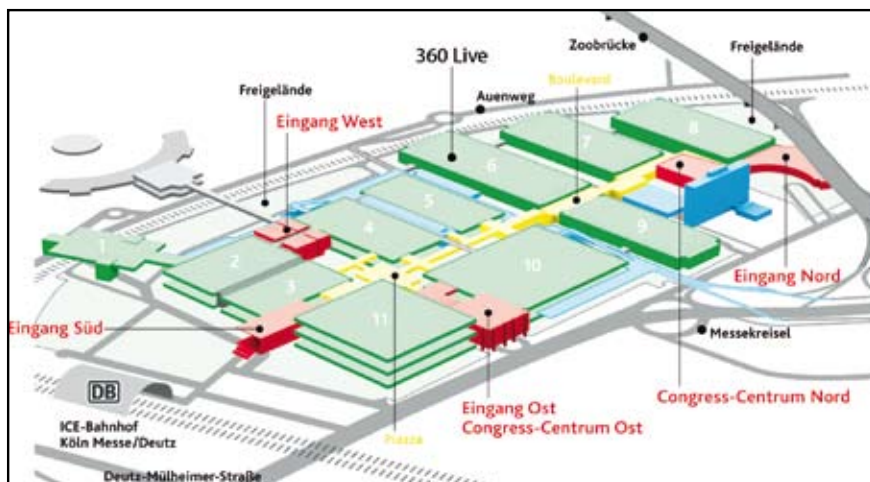
PH: Neuer Ort, neues Glück. Der Umzug muss nicht unbedingt negativ sein, ganz im Gegenteil. Es wird bestimmt ein toller Event!

360 Live: Was erwartest du von der gänzlich neuen Gamescom?

PH: Sie muss den letzten Games Conventions mindestens ebenbürtig sein. Eigentlich sollte sie diese sogar in den Schatten stellen.

360 Live: Welche Bedeutung hat für euch die Gamescom und deiner Meinung nach auch für andere Clans?

PH: Ich denke schon, dass die Gamescom auch für andere Clans eine sehr große Bedeutung hat.



✕ Messetrübel

WIE KOMM ICH HIN, WO IST WAS LOS?

Bevor es »Celebrate the Games« – das Motto der Gamescom – heißt, muss natürlich erst mal eine Eintrittskarte her. Die gibt es bei allen gängigen Vorverkaufsstellen oder direkt auf der Webseite der Gamescom. Eine Tageskarte kostet dann 6 Euro ermäßigt oder 10 Euro für Erwachsene. Aber weil nicht jeder das Glück hat, direkt in Köln zu leben, haben wir im Netz auf www.360-live.de einige gute Tipps vorbereitet, wie du komfortabel und kostengünstig zur Messe gelangen kannst. Und wenn man an der Messe angekommen ist, wo trifft sich die Community? Die ist herzlich bei 360 Live am Airmotion-Games-Stand eingeladen. Hier kannst du Abos abschließen, mit Redakteuren plauschen, gegen sie spielen, ein wenig entspannen oder alles auf einmal. Für geschundene Messebesucher gibt es zudem gekühlte Getränke. Den Stand findest du in der Entertainment-Area in Halle 6.1, Gang C, Stand 56 – quasi in direkter Nähe von

Electronic Arts. Ein Blick auf den Lageplan oben hilft weiter. Was die einzelnen Hersteller bieten, ist zum Zeitpunkt des Redaktionsschluss noch unklar. Zumindest Microsoft wird »Forza Motorsport 3«, »Halo 3: ODST« und »Lips: Number One Hits« zeigen. Was besondere Aktionen angeht: Wer regelmäßig auf www.360-live.de surft, wird stets informiert sein.

Aber auch abseits der Messe ist Action angesagt. In der Kölner Innenstadt etwa laden die Veranstalter zum Gamescom-Festival. Das wird am 19. August unter anderem mit einem Open-Air-Konzert der Toten Hosen eröffnet. Ansonsten gibt's jede Menge Partys. Die größte davon wohl am 22. August in unmittelbarer Messe-Nähe. Dann sorgen bei »Unitedrespect« unter anderem namhafte DJs wie David Guetta, DJ Hell, Axwell oder Lexi & K-Paul für tobende Tanzflächen. Man sieht sich in Köln!

BURNOUT PARADISE

Preis | 1.000

Hersteller | Criterion/
Electronic Arts

Seit Anfang Juni ist endlich »Big Surf Island« verfügbar. Wer nach dem Download über die Brücke am Ende der vierten Straße rast, erreicht diese komplett neue Insel. Als Willkommensgeschenk wartet der Dust Storm Buggy bereits in der Garage, während man acht weitere Autos gewinnen kann. Zudem gibt's 15 neue Events, zehn Freeburn-Herausforderungen, zwölf neue Straßen, 75 Island-Smashes, 45 Insel-Werbetafeln und 15 Mega-Sprünge. Die lassen einen nahezu jeden Teil der Insel erforschen, ob Straßenschluchten oder Häuserdächer. Trotz des Umfangs stößt der Preis von 1.000 Punkten etwas sauer auf. »Burnout«-Fans können aber trotzdem zugreifen.

ROCK BAND

Preis | je 160

Hersteller | Harmonix/
Electronic Arts

Der Nachschub an neuen »Rock Band«-Songs geht stetig weiter. Inzwischen ist etwa die Live-Version von »State of Love and Trust« der Grunger Pearl Jam, »21st Century (Digital Boy)« der US-Skate-Punker Bad Religion oder »Reinventing Your Exit« der Metalcore-Helden von Underoath verfügbar. Schade, dass sich am Preis von 160 Punkten pro Lied noch immer nichts geändert hat. Eine Flatrate würde hier wohl Wunder wirken.



NUR IM WEB: DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN!

Viele Wege führen nach Köln, aber welcher ist der richtige für dich? Um dir deine Frage zu beantworten, ist auf unserer Website unter www.360-live.de eine Seite rund um die Gamescom eingerichtet. Dort erfährst du, wie du zur Videospielmesse hinkommst – ganz gleich ob mit Bus, Zug oder Auto.

Außerdem sagen wir dir, was du auf der Gamescom nicht verpassen darfst: Welche Spiele musst du gesehen haben, welche Ereignisse darfst du dir nicht entgehen lassen und welche Konzerte und Partys bringen Köln auch vor und nach der Messe zum Beben. Natürlich alles mit genauer Standortangabe und

Termine. Abgerundet wird das Online-Angebot von einer umfangreichen Link-Sammlung zu allen wichtigen Webseiten im Web. Wir zeigen dir, wo du deine Tickets kaufen kannst und welche anderen spannenden Seiten es rund um das Thema Gamescom gibt. Außerdem laden wir dich herzlich in unser Forum ein, dich mit anderen Games-Enthusiasten auszutauschen und am Leser-Treffen auf der Messe teilzunehmen. Zudem werden wir für alle, die es nicht nach Köln schaffen live von der Gamescom berichten. Also, schnell auf www.360-live.de surfen und informiert sein!



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!

SAM & MAX: RETTEN SIE DIE WELT

Preis | 1600 **Hersteller** | Telltale Games **Schwierigkeit** | mittel

Fans spaßig-böser Grafik-Abenteuer haben das pelzige Duo Sam und Max sicher im Gedächtnis behalten. Jetzt ermitteln der Kötter Sam und sein psychotischer Karnickel-Kollege Max auch auf der Xbox 360. »Retten Sie die Welt« enthält sechs Episoden, die auf dem PC einzeln erschienen sind. Man übernimmt die Rolle von Sam, löst witzige Kombinationsrätsel, erfreut sich an Max' gewalttätigem Zynismus und trifft allerhand seltsamen Gestalten. Herrlich, wie die amerikanische Popkultur durch den Kakao gezogen wird! Die Bedienung? Mit dem linken Analogstick schiebt man einen Cursor durch die Landschaft, seziert die Kulissen, kommandiert die Figuren. Passt. Leider nerven gelegentliche Grafikruckler, die sperrige Übersetzung der englischen Dialoge und die Tatsache, dass viele Texte wegen schnell wechselnder Textfelder kaum lesbar sind. Wer damit leben kann, wird 15 bis 20 Stunden gut unterhalten.



MARVEL VS. CAPCOM 2

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

Sie ist ein Fest für Fans von 2D-Prügelspielen, diese Mixtur aus den beliebtesten Capcom-Figuren und Helden beziehungsweise Schurken aus dem Marvel-Universum. Stolze 56 Kämpfer enter die Arena: darunter Ryu, Jill Valentine und Mega Man auf der einen, Spider-Man, Iron Man und Dr. Doom auf der anderen Seite. Aus diesem Kämpfer-Pool wählt man ein Dreierteam und schickt es in den Fight. Das macht Spaß ohne Ende, sofern man sich mit dem chaotischen Tempo, dem anspruchsvollen Timing und der komplexen Steuerung anfreunden kann; SNKs »The King of Fighters XII« macht da einen vielschichtigeren und zugänglicheren Eindruck – und sieht um Welten besser aus. Aber meine Güte, das hier ist die preiswerte XBLA-Umsetzung eines Oldies, der auch mit grob aufgelösten Pixelsprites aus dem Jahr 2000 großartigen Charme ausstrahlt – besonders im Online-Modus.



CELLFACTOR: PSYCHOKINETIC WARS

Preis | 800 **Hersteller** | Ubisoft **Schwierigkeit** | mittel

Auf den ersten Blick ein recht einfallsloser Ego-Shooter, den Ubisoft da in die Arcadehalle schiebt. Während das Drumherum an die Cyberpunk-Modifikation »Distopia« für »Half Life 2« auf dem PC erinnert, bringt man das Gesamtkonzept als abgespecktes »Unreal Tournament 3« wohl treffend auf den Punkt. Die unterschiedlichen Charakterklassen bestechen durch abgefahrene Fähigkeiten: Blackops teleportieren sich hinter ihre Gegner, die flugfähigen Bishops teilen Psi-Kräfte aus, die cybernetischen Guardians verfügen über die mächtigste Feuerkraft. Grafik und Sound sind eher schmucklos, aber Gameplay und Steuerung machen Laune. Im Einzelspielermodus – Kampf gegen Bots – lassen sich zudem etliche Gimmicks freischalten. Die sind dann auch in den Online-Modi für bis zu 16 Spieler verfügbar.



GAROU: MARK OF THE WOLVES

Preis | 800 **Hersteller** | SNK Playmore

Schwierigkeit | hoch

Eine echte Download-Perle erwartet Freunde fliegender Fäuste mit dieser Portierung des beliebten Spielhallen-Beat-'em-Ups aus dem Jahr 1999. Die Abspaltung aus der »Fatal Fury«-Reihe reizt vor allem mit dem komplexen Kampfsystem. Nicht ohne Grund gilt »Mark of the Wolves« als Geheimtipp: Unzählige Spezial-Attacken und ein komplexes Konter- und Abwehrsystem sorgen für immer neue Wendungen in den spannenden Zweikämpfen. In klassischer 2D-Ansicht werden die zwölf charakterstarken Haudegen und zwei extrem fordernde Bossgegner mit handgezeichneten Sprites und wunderschönen Animationen zum Leben erweckt. Natürlich dürfen sich zwei Spieler in der Arena treffen – sowohl offline an einer Konsole oder online via Xbox Live. Das macht dank flüssiger Datenübertragung auch richtig Spaß. Zeitlos gut!



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	Deniz	⬆	1523	176
2	AWAKE Kuba	⬆	1445	297
3	AWAKE Abahatchi	⬆	1443	163
4	Crisi7	⬆	1442	194
5	MP Kevo	⬆	1435	148



HALO 3

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

	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

Weil »GoW 2« eben doch ein Team-Spiel ist, lassen wir den Kämpfern der 4-on-4-Ladder den Vorrang. Hier die besten Teams:

	Team		Punkte	Matches
1	u will be AmazeD	⬆	1237	14
2	SZ NoobS 4 Life	⬆	1103	11
3	XI Team Bravo	⬆	1020	13
4	Zockvereinigung	⬆	998	1
5	V Stands for Victim	⬆	986	10

CALL OF DUTY 4

Der nächste »Modern Warfare«-Teil rückt immer näher. Der erste Teil ist aber noch immer wie geschaffen, um die Wartezeit zu verkürzen:

	Team		Punkte	Matches
1	WoH.COD 4	●	1456	58
2	VirtualSports. Classic	●	1258	15
3	finest.PriMarY	⬆	1137	9
4	eXR.eXeCuTioN StyLE V3	⬇	1129	20
5	Faces of Death	●	1094	4



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	●	1337	24
2	Siamkusa	●	1219	12
3	PureTool	●	1208	26
4	Bakuyaku	⬆	1157	9
5	playaathome	⬆	1137	16



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	●	1264	17
2	Vv o vV a	●	1088	12
3	GX Zizou	⬆	1053	4
4	eXvoTo Doomsday	⬆	1033	6
5	Pener 79	⬆	1020	3

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

Alles verändert sich, so auch die Erfolge in den Spielen für Xbox 360. Wo früher die volle Punktzahl oftmals einfach nur fürs Durchspielen gewinkt hat, sind die lockeren Zeiten inzwischen vorbei. Deshalb ändert sich auch diese Gamerscore-Seite. Statt einer Aufzählung der angenehmsten Erfolge gibt's nun eine eingehende Bewertung inklusive einer Zeiteinschätzung auf einer Skala von eins bis zehn, bei der die 1 etwa bis zu fünf Stunden, die 10 mehr als 50 Stunden Spielzeit bedeutet.

XBOX LIVE

Bald mit mehr Werbung?

Schon von Beginn an wird via Xbox Live im Dashboard geworben – das ist nichts Neues. Noch im Verlauf dieses Jahres könnte sich die Art der Werbung in der Benutzeroberfläche aber verändern, wenn man einer Meldung des Online-Portals mediapost.com Glauben schenkt. Demnach plant Microsoft, die Richtlinien des »Interactive Advertising Bureaus« für diverse Werbetechnologien in Xbox Live zu integrieren, darunter auch die Microsoft-eigene Flash-Konkurrenz »Silverlight«. Die Idee dahinter ist, dass Werbeagenturen weniger Zeit damit verbringen, Kampagnen für unterschiedliche Medien, etwa reguläre Online-Werbung oder gar Fernsehspots, anzupassen. »Wir kratzen gerade mal an der Oberfläche des Möglichen«, so Sean Alexander, Direktor Microsoft Advertising Business Group. »Als Vermarkter ist es dein Job, eine emotionale Bindung zur Marke zu schaffen, ganz egal auf welcher Plattform.« Mit »Silverlight« würden die Kampagnen via Xbox Live die gleiche Qualität erreichen wie auf regulären Webseiten. Wird das Dashboard nun gefüllt mit nerviger Werbung? Das ist bisher noch schwer einzuschätzen. Das Konzept steht oder fällt jedoch mit der Integration. Wenn die jeweiligen Vermarkter – und auch Microsoft – es schaffen, ihre Kampagnen so zu platzieren, dass sie den täglichen Gebrauch nicht behindern, könnte wohl der eine oder andere damit leben. Vielleicht kommen Gold-Mitglieder gar ganz ohne aus? Wäre schon enorm ärgerlich, wenn ein Service, für den man sowieso schon monatliche Gebühren zahlt, auch noch mit Werbung vollgepflegt wird. Was hältst du vom kommenden Werbekonzept? Diskutier mit im Forum auf www.360-live.de.



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Auch im Wilden Westen müssen Gamerscore-Jäger genügend Zeit einplanen, um 1.000 Gamerscore-Punkte komplett zu kassieren. 300 Punkte sind ausschließlich im Mehrspieler-Modus zu verdienen. Dabei zählen nur Ranglisten-Matches, Tricksen mit einem Kumpel fällt deswegen flach. Aber auch bei den Einzelspieler-Erfolgen gibt es etwas zu beachten: Insgesamt neun Erfolge sind an Taten in einem bestimmten Kapitel gebunden, etwa im zweiten Kapitel alle Gegner im Feld auszuschalten, ohne entdeckt zu werden. Diese Erfolge können somit verpasst werden.

Anzahl der Erfolge:	47
Geheime Erfolge?	nein
Mehrspieler-Erfolge?	ja
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

FAZIT: Wie so oft sind es die Mehrspieler-Erfolge, die am meisten Zeit fressen. Für Gamerscore-Jäger bleibt zu hoffen, dass auch genügend Spieler online den Wilden Westen für sich erobern wollen.

OVERLORD II

Wer sich mit seinen Schergen die vollen 1.000 Gamerscore-Punkte holen will, sollte ebenfalls ein bisschen mehr Zeit einplanen. Selbst wenn sich die fünf Mehrspieler-Erfolge als nicht ganz so anstrengend erweisen wie noch im ersten Teil, sind für den Einzelspieler-Teil mehrere Durchgänge nötig; unter anderem, um die beiden Städte Nordberg und Everlight entweder zu versklaven oder dem Erdboden gleichzumachen. Pro Variante winken dafür nämlich bis zu 45 Punkte.



Anzahl der Erfolge:	49
Geheime Erfolge?	ja
Mehrspieler-Erfolge?	ja
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

FAZIT: Die Erfolge an sich sind nicht wirklich schwierig und allesamt gut zu schaffen. Wer das Spiel allerdings nicht mehrmals durchspielen möchte, der wird sich die Gesamtpunktzahl abschnürken müssen.

DYNASTY WARRIORS 6: EMPIRES

Auch hier machen die Entwickler einen Strich durch die Rechnung, zumindest was das Erreichen der kompletten 1.000 Punkte angeht. Schließlich dauert schon enorm lang, sämtliche Boni freizuspüren, was 115 Punkte bringt. Wer immerhin 885 Punkte verdienen möchte, sollte zunächst alle Szenarien im »Empire«-Modus mit einem beliebigen Charakter beenden. Anschließend muss man mit jeder der restlichen Figuren eine Schlacht gewinnen; dann abspeichern und anschließend pro Kämpfer 15 Punkte kassieren. Das ist bei 43 Charakteren – inklusive einem selbsterstellten – zwar mühselig, aber nicht wirklich schwierig.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	nein
Mehrspieler-Erfolge?	nein
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	3 von 10

FAZIT: Auch wenn es einiges an Zeit kostet: Die Erfolge in »Dynasty Warriors 6: Empires« sind deutlich einfacher zu erspielen als noch in den Vorgängern.



✕ **Einer gegen Hundert**

STARTSCHUSS

Am 12. Juli ist der Startschuss zur ersten Staffel der Xbox-Live Quiz-Show »Einer gegen Hundert« gefallen. Neben der großen Live-Sendung, die jeweils am Sonntag ab 20 Uhr läuft, stehen über die Woche verteilt unterschiedliche, halbstündige Themenrunden zur Verfügung – etwa »Allgemeinwissen«, »Videospiel-Gurus«, »Er gegen Sie« oder »Europareise«. Zur Teilnahme locken Sachpreise, wie Microsoft Points, Digital-Kameras, HD-Fernseher oder in der Endrunde sogar ein Mini One. Und das Beste: Für Gold-Mitglieder ist das Ganze kostenlos. Ausprobieren und losquizzen lautet da die Devise. Den Nutzern im 360-Live-Forum gefällt's jedenfalls. »Ich finde das Spiel richtig

gut. Nur die vorher angekündigte Live-Moderation war noch nicht vorhanden. Oder sollte das der Computer mit der weiblichen Stimme sein?«, fragt 360-Live-Forumsmoderator toterkenny. »Hat auf jeden Fall Spaß gemacht, aber der Schwierigkeitsgrad der Fragen sollte einen Tick nach oben geschraubt werden«, stimmt ihm DisasterMaster größtenteils zu. SaschaAsh sieht das Ganze etwas skeptischer: »Erst mal schauen wie es sich entwickelt. Am Anfang werden die Leute öfter dabei sein, gerade jetzt zur Ferienzeit. Aber lass mal den Alltag einkehren, dann wird das Interesse eh etwas abflauen.« In der Sache sind sich aber alle einig: Ist was richtig Frisches, Neues!



gamescom

CELEBRATE THE GAMES

20. – 23.8.2009

KÖLN

**Jetzt Tickets sichern unter
www.gamescom.de!**

Du denkst, du hast schon alles gesehen? Dann erlebe Europas größte Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung 2009 in Köln. Entdecke die neuesten und besten Games, probiere alles aus und feiere das Highlight des Jahres der Games-Community!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 508 99 99*
*(max. 0,14 €/Min. bzw. 0,20 €/Anruf aus dem
dt. Festnetz; max. 0,42 €/Min. bzw. 0,60 €/Anruf mobil)
Telefax: +49 221 821 25 74
www.koelnmesse.de

koelnmesse
we energize your business

360_{LIVE} LESERPOST



Sommerzeit ist Urlaubszeit, das gilt auch für uns hier in der Redaktion. Doch bevor wir unsere Konten plündern und uns auf die Malediven, in die Berge oder einfach nach Balkonien verdrücken, kommen hier noch schnell die Leserbriefe. Viel Spaß damit!



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

DAUERBRENNER USK

Liebes 360-Live-Magazin. Ich finde euer Heft sehr interessant, gut recherchiert und seinen Preis vollkommen wert. Ich schreibe euch, weil ich vor Wut ausrasten könnte! Die so genannte »Schutzorganisation« USK indiziert froh durch die Weltgeschichte und zeigt dabei eine übertriebene Inkompetenz. Das »Map-Pack Eins« von »Call of Duty: World at War« enthielt einen Zombie-Modus als Bonus. Für den habe ich zwar auch bezahlt, konnte ihn aber nicht spielen. Warum? Wegen der USK! Da tut sich doch nur die Frage auf: Was bringt die Indizierung, wenn der Rest der Welt weiter fröhlich vor sich hin ballert. Es geht hierbei doch nur um den Spielspaß, reale Parallelen gibt es sowieso nicht. Sebastian, per E-Mail

Richard: So sehr ich deinen Ärger verstehen kann, muss ich an dieser Stelle doch mal eine Lanze für die USK brechen. Sie vergibt zwar das allseits bekannte Alterskennzeichen, aber sie indiziert nicht. Das ist der Job der BPjM. Und im Fall von »World at War« ist es so, dass der Hersteller das Spiel für den deutschen Markt um den – im US-Original vorhandenen – Zombie-Modus gekürzt hat. Man wollte damit der hiesigen Jugendschutz-Gesetzgebung Genüge tun und sich so das begehrte USK-Etikett sichern. Denn das stellt sicher, dass

das Spiel in möglichst großen Stückzahlen verkauft werden kann. Das ist der wahre Grund, warum du den Zombie-Modus nicht spielen kannst. Und da hast du – nebenbei gesagt – nicht wirklich was verpasst.

DRACHEN-DRAMA

Hallo. Es geht um »Operation Flashpoint: Dragon Rising«. Laut eurem Heft ist der Release noch diesen Monat im Juni, auf eurer Webseite ist es der Juli, genauer der 17. Juli. Auf anderen Online-Seiten ist es mal Herbst 2009, mal November 2009, dann wieder September 2009. Ist irgendein Termin von Codemasters überhaupt bestätigt, oder sind das alles nur Spekulationen? Außerdem soll ja auch vorher noch eine Demo kommen, aber davon hört man auch nichts mehr. Andree, per E-Mail

Benjamin: Was den Erscheinungstermin eines Spiels betrifft, sind wir auf Hersteller-Angaben angewiesen. Ursprünglich sollte »Operation Flashpoint: Dragon Rising« wirklich Mitte 2009 erscheinen, inzwischen rückt der Termin ständig weiter nach hinten. Aktuell ist von Herbst oder Winter die Rede. Auch die dazugehörige Demoversion soll kommen, aber erst kurz vor der Fertigstellung. Immerhin gibt es schon relativ konkrete Angaben zum Mehrspieler-Modus. Dort werden sich bis zu 16 Spieler treffen können,

der Koop-Modus unterstützt bis zu vier Spieler. Und das ist ja auch schon mal was.

GIRLS, DRUGS AND MIDI-KABEL

Hallo Xbox-360-Freaks. Ich bin ja leidenschaftlicher Spieler von »Guitar Hero«. Mit der Gitarre ist alles erste Sahne, doch auf das Schlagzeug muss man draufhämmern wie blöde, sonst erkennt es fast keine Anschläge. Jetzt sehe ich natürlich schwarz für meine Rocker-Karriere. Kann man da noch was dran drehen? P_Eschi, per E-Mail

Jan: Da haben wir gute und weniger gute Nachrichten für dich. Unter <http://redoctane.custhelp.com> gibt es ein praktisches Tool namens »Drum Tuner«; damit lässt sich die Empfindlichkeit der Anschläge individuell anpassen. Und das waren auch schon die guten Nachrichten. Die schlechten: Du musst das Schlagzeug dazu auch an den PC anschließen, dafür braucht es ein so genanntes Midi-USB-Kabel. Gibt's im Fachhandel ab 10 Euro. Dann klappt es vielleicht auch mit den Groupies.

ERFOLGLOS AUF GANZER LINIE

Ich habe ja schon öfter gehört, dass uns viele Spiele sogar ihre Erfolge verweigern, weil die oftmals nicht USK-konform sind. Und tatsächlich

TOPTHEMA

BRIEF-KONTAKT

Diesen Brief habe ich an die USK geschickt und möchte euch bloß dran teilhaben lassen: Sehr geehrte Damen und Herren, leider muss ich Ihnen mitteilen, dass ich, so wie viele andere Computerspieler, sehr unzufrieden mit dem aktuellen USK-System bin. Warum muss es sein, dass volljährige Spieler keine ungeschnittenen Spiele erhalten können? Ich weiß wohl, dass es immer die Möglichkeit gibt, diverse Spiele unter der Ladentheke oder im Ausland zu erhalten. Allerdings verstehe ich nicht, warum Jugendschutz gleichzeitig eine Bevormundung erwachsener Bürger bedeutet? Warum kann man den Jugendschutz nicht so ausbauen, dass Spiele einerseits immer in Deutschland ungeschnitten erscheinen, den Eltern andererseits mehr Aufklärung

und Informationen an die Hand gegeben werden, damit solche Spiele auch nur für Erwachsene erhältlich sind? Ich möchte selbst darüber entscheiden können, welches Spiel ich in Deutschland kaufe. Jugendschutz ist meines Erachtens wichtig, aber Bevormundung von Erwachsenen passt nicht in ein demokratisches Land. U. Höninger, per E-Mail

Nicholas: Lassen wir den Jugendschutz mal auf der Seite und betrachten wir die Sache doch mal aus der Sicht der Hersteller. Natürlich könnten die Produzenten jedes Spiel in zig Varianten herausbringen: Im ungeschnittenen englischen Original, als geschnittene, deutsche Version für Minderjährige, als ungeschnittene deutsche Version für Erwachsene – und das Ganze dann bitte auch noch für die entsprechenden Regelungen anderer Länder wie Frankreich, Italien oder Spanien. Aber das kostet natürlich noch mal Geld. Viel Geld! Wärest du auch bereit, den Preis dafür zu bezahlen?

✖ LASS ES RAUS!

UNSERE MOTZECKE

Hallo Leute. Ich find das Heft gelungen, nur kann ich die Bewertung von »Call of Juarez: Bound in Blood« so überhaupt nicht nachvollziehen. Es wird geschrieben, dass die kleinen Fehler kaum ins Gewicht fallen und dass es in Sachen Unterhaltungswert und Spielfluss »verdammt nahe« an das Beste von der »Call of Duty«-Reihe rankommt. Und was sehe ich dann? Eine 8.0 ! »Call of Duty: Modern Warfare« hat damals eine 9.3 bekommen und »verdammt nahe dran« ist meiner Meinung nach was anderes! Sprich: mindestens ein 8.8. Außerdem lobt ihr die Grafik und die tolle Weitsicht, Zitat:

»Die Partikeleffekte sind eine Wucht«. Und dann gebt ihr wieder »nur« eine 8.

Chef_Noob_15, im Forum

Benjamin: Tja, »Verdammt nah dran« ist eben nicht das gleiche wie »so gut wie«. Und gerade bei »Call of Juarez: Bound in Blood« sind es eben eine Handvoll Kleinigkeiten, die die Wertung drücken: Die gleichförmige KI zum Beispiel oder das stellenweise recht unfaire Gameplay, das nervt auf Dauer. Außerdem verwenden wir bei den Einzelwertungen keine Komma-Zahlen und für eine satte 9 reicht die Optik der Wild-West-Schießerei dann doch nicht aus. Daher darf man die Wertung mit Recht so stehen lassen.

✖ AUS DEN BLOGS

Hier sammeln wir die Kommentare unserer Leser zu den Blogs auf der Webseite. Noch nicht gelesen? Dann schnell auf www.360-live.de/blog surfen und mitdiskutieren.

Diese Diskussion gibt es ja nun leider schon seit Jahren. Aber ein Verbot von »Killerspielen« ist ja wohl absolut lachhaft. Richard, du schreibst für Spiele mit USK-Freigabe würde sich nichts ändern; ich habe das aber so verstanden, dass alle Spiele, in denen der Spieler die Möglichkeit hat, Menschen oder menschenähnliche Kreaturen zu töten, zur Kategorie der Killerspiele zählen sollen – und somit verboten werden müssten. Und das würde den Markt für 360 oder Playstation 3 ja wohl völlig beerdigen. ArneMaster zum Blog »Killerspiele! Verboten! Oder?«

Richard: Ganz so dramatisch wird es selbst im schlimmsten Fall nicht werden. Von einer »Beerdigung« des Marktes kann schon zweimal nicht die Rede sein. Denn die gute Nachricht ist: Die meisten Politiker scheinen zu glauben, sie könnten sich im aktuellen Bundestags-Wahlkampf profilieren, wenn sie nach Verboten rufen. Egal welchen. Wenn diese Herren dann ihre Schlagzeilen hatten, ist das Thema damit für sie oft schon erledigt.

Ja, ich bin auch dafür, dass diese bösen Killerspiele verboten werden. Dann ist endlich Schluss mit der Gewalt und man kann sich wieder auf die Straße trauen. Nebenbei kann man auch diese so genannten Strategiespiele verbieten, sonst kommt noch jemand auf die Idee und marschiert wieder in Polen ein. Rennspiele. Hatte ich schon Rennspiele erwähnt? Weg damit, dann gibt es keine Raser mehr auf den Straßen. Ich persönlich bin ja für »Steuererhöhungsspiele«, die arbeiten dem Staat dann wenigstens in die Tasche. Sebastie zum Blog »Killerspiele! Verboten! Oder?«

Reinhard: Ich sehe die Dinge ähnlich entspannt wie Kollege Richard. Ich fürchte nicht, dass generell so genannte Killerspiele verboten werden, denn das wäre mit dem Grundgesetz nicht vereinbar, das ja auch unsere Verfassung, die Menschenwürde und die Jugend schützt. Da sollten die Volksvertreter mal nachlesen...

hat's mich nun bei »Call of Duty: World at War« auch erwischt:

»Dieser Erfolg ist von ihrem Ort aus nicht verfügbar.« Na danke! Dabei habe ich das US-Original. Das geht mir eindeutig zu weit! Max-Million, per Mail

Sönke: Da geht der Hersteller wohl auf Nummer sicher und hobelt gleich alles ab, woran sich der Jugendschutz kratzen könnte. Diese Art der Beschneidung scheint aber zum Glück eher die Ausnahme zu sein. Wollen wir einfach mal hoffen, dass so etwas nicht in Mode kommt. Wie sehen die 360-Live-Leser das? Mitdiskutieren im Forum unter www.360-live.de.

DOWNLOAD OHNE REUE?

Mal was zum Thema Vollpreis-Spiel als Download: Ich möchte auf keinen Fall diesen Download-Quark. Ich muss was im Regal stehen haben. Aus dem gleichen Grund lese ich auch keine E-Books. Schlimm genug, dass »Prince of Persia Epilog« auf der Festplatte rumgeistert und nicht in einer schönen Hülle. Ich werde das nicht weiter unterstützen. Ofenbürste, im Forum

Moritz: Dem schließen wir uns einfach mal an. Denn außer der Tatsache, dass man nicht mehr ins Geschäft laufen muss, um sich seinen Wunschtitel zu kaufen, hat der Spieler dadurch keinerlei Vorteile. Und dass der Hersteller dadurch mehr Geld einnimmt, ist zwar schön für ihn, ob es deshalb aber auch bessere Spiele für uns geben wird, bleibt fraglich.

LASS MICH IN RUHE!

Zum Thema Twitter: Ich brauch den Mist von Twitter und Co. nicht. Nutz ich nicht und werde damit auch nicht anfangen. »Wer-kennt-wen« und »studiVZ« auf dem PC reichen ja schon vollkommen. Ich hab schon den ganzen Microsoft-Netzwerk-Kram auf der Xbox abgestellt, weil es mich nervt, wenn ich während des Zockens ständig

angemailt werde.

lo360oser, im Forum

Sönke: Ja, Twitter, Facebook und andere soziale Netzwerke werden bald auch die Xbox 360 unsicher machen. Gottlob bleibt es aber jedem selbst überlassen, ob und wie man solche Dienste nutzen will. Wer's bisher nicht gebraucht hat, wird wohl auch weiterhin ohne auskommen.

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Als mittlerweile heimlicher Xboxer bin ich nun seit fünf Ausgaben bei euch dabei. Und weil ich nunmehr sogar Abonnent bin, spricht dies für eine gewisse Grundzufriedenheit. Besonders lesenswert ist das Editorial, zumal mich das Foto von Richard gnadenlos an Olli Dittrich erinnert. Der heiße Stuhl und der gesamte Aktuell-Teil sind interessant. Könnte alles noch umfangreicher sein, aber dennoch: einfach klasse! Doch warum verweist ihr bei vielen Previews immer wieder auf eure Webseite? Sicher, jeder Klick bringt Geld, aber ich will nicht erst ins Netz gehen müssen, wenn ich im Garten liege. Sonst hätte ich ja keine Zeitung als Medium gewählt. Also bitte, bitte, alles drucken, dann funzt es auch mit dem Lächeln. PS: Welche Felgen möchte sich Richard holen? Kleiner Tipp: Wie beim Plasma-TV – breiter geht's immer! Sewer Shark per Brief

Richard: Ich hoffe, Du kannst uns verzeihen, dass wir deinen tollen Brief hier nur ansatzweise abdrucken. Aber wir wollen auch den anderen Lesern noch Gelegenheit geben, ihre Meinung loszuwerden. Das mit den Infos im Netz hat jedoch mehr als nur einen finanziellen Hintergrund: Manche Informationen sind zwar angekündigt, liegen beim Erstellen der Texte aber einfach noch nicht vor. Die reichen wir dann eben auf unserer Webseite nach, vielleicht garniert mit ein paar frischen Bildern. Bei Previews und News-Meldungen gilt bei uns ansonsten die Devise: Keine Information unterschlagen, was bekannt ist, wird auch gedruckt. Und was die neuen Felgen betrifft: Erst mal muss das Auto da sein, danach werde ich mich um einen Kompromiss zwischen Optik und Straßenlage bemühen. Versprochen.

✖ SCHNIPSEL

Ich muss mal was zu »Fuel« sagen. Die Herausforderungen sind tatsächlich teilweise unfair schwer. Die muss man sich nicht alle antun.

JackDanielNo.1, per Xbox Live
Ganz unsere Rede! Und das reicht auch schon aus, um den Spielspaß gehörig zu drücken. Es sind solche Kleinigkeiten, die gute Spiele von weniger guten unterscheiden.

Das neue »Wolfenstein« wird es wohl nicht nach Deutschland schaffen. Ob das ein Verlust ist, wage ich zu bezweifeln. Andererseits könnte man ja nach all den Jahren auch etwas relaxter an die Thematik herangehen.

Fuzzyy, im Forum
Spielprinzip und Setting sind USK und Staatsanwalt sicherlich ein Dorn im Auge, in diesem Falle auch zu Recht. Dennoch werden wir nicht auf die erneute Rückkehr in die Burg verzichten müssen, wie der ausführliche Bericht weiter vorn im Heft zeigt.

Euer Job klingt ja wahnsinnig spannend: Den ganzen Tag an der Konsole zocken, dann ein paar Texte tippen und auch noch einen Haufen Kohle kassieren. Da packt mich schon der Neid! MariusE, per E-Mail
Okay, zumindest EINER der drei Punkte entspricht der Wahrheit, rate mal welcher! Kleiner Tipp: Es ist der zweite, denn tatsächlich besteht unsere Hauptarbeit aus Schreiben. Wer's nicht glaubt: Wir haben noch zwei Plätze für Praktikanten zu vergeben, mehr Infos unter <http://www.360-live.de/xbox/jobs/>



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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Der Autor schreibt das Drehbuch, der Leser macht den Film. Das ist das Schöne an Büchern! «

lo360oser

(DAS FETTNÄPFCHEN VON ATOMIC GAMES)

Eine unbequeme Wahrheit

→ Auch wenn Konami als Publisher abgesprungen ist: Der Third-Person-Shooter »Six Days in Fallujah« befindet sich bei Atomic Games nach wie vor in der Entwicklung. Und das trotz der umstrittenen Thematik. Atomic selbst verteidigt sich, behauptet, der Sinn des Projekts sei es, dabei zu helfen, den Konflikt zu schlichten und den Menschen die Problematik näherzubringen. Doch der irakische Journalist Dahr Jamail deckt im Gespräch mit **games™** auf: Dieses Spiel streut Salz in offene Wunden.

Das Schicksal von Fallujah wurde damals in den Medien nicht besonders ausgiebig behandelt. Wurden die Geschehnisse in den vergangenen Jahren jemals wieder thematisiert?

Nein, wurden sie nicht. Und wenn man bedenkt, dass die irakischen, nicht-staatlichen Organisationen von knapp 5.000 Irakern ausgehen, die innerhalb der wenigen Wochen der US-Invasion in Fallujah getötet wurden, ist das absolut niederschmetternd! Viele europäische Nachrichtendienste vergleichen Fallujah sogar mit Guernica: Auch hier wurden alle das Massaker betreffenden Berichte systematisch abgefangen, aussortiert und nur zensiert an die Presse weitergegeben – und sie werden es noch heute.

Wird im Westen überhaupt verstanden, was wirklich in Fallujah passiert ist?

Ganz und gar nicht. Im Gegenteil: Oft wird die Realität von den Medien auf den Kopf

gestellt. Hier in den USA wird der blutige Angriff damit gerechtfertigt, dass es sich um eine Art Geiseldrama-Intervention handelte. Der jordanische Terrorist Abu Musab al-Zarqawi soll angeblich die Stadt kontrolliert und als Basis für seine terroristischen Aktivitäten genutzt haben. Doch das ist eine absurde Anschuldigung. Es existiert kein Beweis dafür, dass Zarqawi jemals auch nur einen Fuß in die Stadt gesetzt hat. Und jeder in Fallujah, mit dem ich mich unterhalten habe, sagte mir, dabei könne es sich nur um übelste Propaganda handeln. Tatsache ist, dass der Angriff auf Fallujah über 300.000 Menschen vertrieben hat. Zehntausende konnten bis heute nicht in ihre Heimat zurückkehren. Noch immer ist ein Großteil der Stadt zerstört, Aufbauarbeiten finden kaum statt. Außerdem wurde bei den Angriffen so viel abgereichertes Uran benutzt, dass noch immer Kinder mit entsetzlichen Missbildungen geboren werden. Über nichts davon wird in den Medien berichtet. Auch nicht

Fremdgeher?
Exklusive Leseprobe

Wir sind so frei und empfehlen an dieser Stelle einen Blick in unser Schwester-magazin games™. Das Fachmagazin für alle, die mehr über Hintergründe wissen wollen. games™, ab 5. August am Kiosk, unter anderem mit dieser Reportage: »Eine unbequeme Wahrheit«. Außerdem: brisantes Feature über Rassismus in Videospielen und Propaganda im Ego-Shooter am Beispiel »America's Army 3«.

» Tod ta
hunder
zu mach
Dahr Jama

(GESCHICHTS-CHECK)

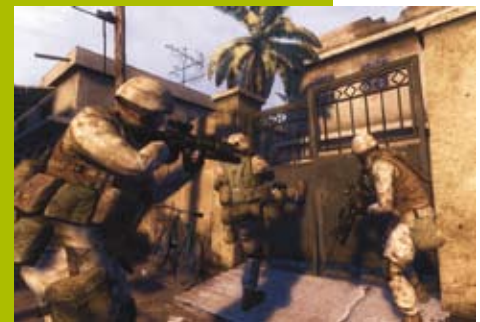
Die zweite Schlacht um Fallujah

Bis April 2004 galt die irakische Stadt Fallujah in der Provinz al-Anbar als friedlicher und stabiler Landesteil. Doch als Einheimische sich gegen die Besatzung durch US-Marines mit Protesten zur Wehr setzen, eskaliert die Situation. Es folgen blutige Auseinandersetzungen zwischen

US-Militärs und Irakern, Bombenanschläge und Erschießungs-

kommandos. Fallujah entwickelt sich zur Rebellenhochburg. Der Konflikt gipfelt in der sogenannten zweiten Schlacht um Fallujah, die vom 8. bis 23. November des Jahres dauert. Die Bilanz: über 5.000 getötete Iraker, darunter fast ausschließlich Zivilisten, und 71 tote US-Soldaten. Hinzu kommen zerstörte Häuser durch Luft- und Bombenangriffe, die Stadt ist nahezu unbewohnbar. Das Ziel, den Terroristenführer Abu Musab al-Zarqawi zu finden und zu eliminieren, haben die USA nicht erreicht. Ob er sich zu Beginn

der zweiten Schlacht um Fallujah überhaupt dort aufgehalten hat, ist bis heute fraglich.



Oben: Die Verharmlosung der Schlacht um Fallujah macht Atomic Games' Spiel zur Zielscheibe der Presse.



STIMMEN AUS DEM FORUM »WENN, DANN SOLLTE DIE NACKTE WAHRHEIT ENTHALTEN SEIN!« (C4L2ISM4) → »ICH HALTE DAS WIEDER NUR FÜR SO EIN PROPAGANDA-GAME SEITENS DER USA...«

darüber, dass von irakischen Frauen Vergewaltigungsvorwürfe gegen US-Soldaten erhoben werden.

In Ihren Reportagen finden sich häufig Aussagen von Journalisten und Einwohnern, die von einer kompletten Vernachlässigung des Zivilschutzes seitens der US-Soldaten berichten. Schenken Sie diesen Aussagen Glauben?

Absolut. Während der ersten Belagerung im April sah ich Frauen, Kinder und alte Menschen, die in Behelfskliniken gebracht wurden. Sie kamen aus den unterschiedlichsten Teilen der Stadt und doch berichteten sie alle das Gleiche: Sie wurden von US-Scharfschützen angeschossen. Außerdem schossen Marines mehrere Male auf Hilfskräfte, die verwundete Zivilisten in einem Krankenwagen abtransportieren wollten. Während des zweiten Angriffs im November, dem Zeitpunkt, zu dem auch das Spiel stattfinden soll, wurden die gleichen Anschuldigungen laut. Es ist mittlerweile sogar offiziell – und auch vom Militär bestätigt –, dass weißer Phosphor zum Einsatz gegen Zivilisten kam. Das ist ein Kriegsverbrechen.

Sie berichten auch von Marines und Nationalgardisten, die Zivilisten daran hinderten, die Stadt zu verlassen und medizinische Helfer von der Behandlung der Verwundeten abhielten...

Ich selbst habe Marines interviewt, die mir berichteten, genau das getan zu haben. Sie waren sich bewusst, dass ihr Handeln Opfer fordert. Doch sie taten es trotzdem, weil sie Anweisungen befolgten.

Was löst die Nachricht über ein Videospiel, das den Kampf um Fallujah thematisiert, für ein Gefühl in Ihnen aus? Was sind Ihre Bedenken?

Ich finde es abstoßend und ekelhaft. Aus Kriegsverbrechen – dem Tod tausender Iraker und hundert US-Soldaten – ein Spiel zu machen, das ist unfassbar. Ich befürchte, dass dieses Spiel, genauso wie andere Kriegsspiele, die Grausamkeiten des Krieges entpersonalisiert. Das macht es leichter, Anhänger anderer Kulturen zu entmenslichen.

KRITIK-HAGEL

Atomic-Chef verteidigt Six Days

Trotz vernichtender Reaktionen von Medien, Fachpresse, Bevölkerung und einiger US-Soldaten, die die Geschehnisse in Fallujah miterlebten: Atomic Games sieht »Six Days in Fallujah« hartnäckig als echte Kunst. Auch auf der Triangle Games Conference in Raleigh, North Carolina, verteidigt Chef-Designer Peter Tamte sein Konzept: »Jede Art von Medien wächst, indem aktuelle Geschehnisse thematisiert

werden. Relevanz: Das ist es, was die Leute wollen. Filme, Musik und das Fernsehen haben den Menschen dabei geholfen, den Sinn hinter komplexen Sachverhalten unserer Zeit zu verstehen.« Inwieweit aber das Spiel die allgemein gültige Sicht auf einen kontrovers diskutierten Krieg weiter untermauert oder ob stattgefundenen Kriegsverbrechen durch die Militäreinheiten im Spiel

bestraft werden können, wurde nicht erläutert. »In Six Days in Fallujah geht es nicht darum die Frage zu klären, ob die US-Armee in den Irak hätte einmarschieren sollen«, sagt Tamte. »Es ist eine Gelegenheit, die wahren Erlebnisse derjenigen nachzuempfinden, die in einer der größten Schlachten des vergangenen halben Jahrhunderts gekämpft haben.«

Es verharmlost den Krieg und macht somit weitere Massaker in Zukunft wahrscheinlicher.

Finden Sie es unverantwortlich, die Schlacht zu dokumentieren, ohne auf zivile Opfer oder die umstrittenen Taktiken des US-Militärs einzugehen?

Natürlich. Wie kann man über die US-Invasion in Fallujah sprechen, ohne zu erwähnen, dass 5.000 Iraker – die meisten von ihnen Zivilisten – getötet wurden? Oder dass die USA Cluster-Bomben, Flechets und weißen Phosphor einsetzten, was gegen internationale Gesetze verstößt? Oder dass 71 US-Soldaten ums Leben kamen und fast 1.000 verwundet wurden? Und was ist mit den Familien und Angehörigen der Opfer? Ist es nicht unglaublich bequem, diese Fakten zu ignorieren und eines der größten Kriegsverbrechen der vergangenen Jahre zu banalisieren?

Atomic Games behauptet, dass das Spiel die Perspektive einer Gruppe von US Marines schildert, die nie an die Öffentlichkeit gelangte. Können Sie das nachvollziehen oder ist das nur ein Beispiel von Geschichte, die von den Siegern geschrieben wird?

Hierbei handelt es sich tatsächlich um die Sicht der Siegermächte. Wenn die Entwickler wirklich glauben, über die Perspektive von US Marines sei nie berichtet worden, dann haben sie nicht ein einziges Mal die Zeitung aufgeschlagen oder die Nachrichten geschaut: Es ist die einzige Perspektive,

aus der über die Invasion berichtet wurde.

Viele Spieler verteidigen »Six Days in Fallujah«, indem sie behaupten, Videospiele würden auch häufig den Zweiten Weltkrieg oder den Vietnamkrieg als Szenario gebrauchen...

Dem kann ich absolut nicht zustimmen. Zu sagen, es ist okay, die Grässlichkeiten dieses Krieges zu verharmlosen, nur weil andere Entwickler das schon zuvor mit anderen Kriegsschauplätzen getan haben – das ist ungefähr so, als würde ein Kind sagen, es ist in Ordnung, jemanden zu schlagen, weil sein Freund das auch getan hat. Die Tatsache, dass sich Konami als Publisher zurückgezogen hat, spricht für sich. Weiterhin brisant bleibt jedoch die Tatsache, dass der US-Geheimdienst CIA das Projekt nach wie vor mitfinanziert.

SABINE VOGEL



Oben: Auch wenn viele argumentieren, dass Shooter häufig in realen Kriegsszenarien angesiedelt sind: Jamail empfindet die Entwicklung von »Six Days in Fallujah« als absolut nicht vertretbar.

(DIE WAFFEN DES KRIEGES)

Weißer Phosphor: Hochentzündlicher Stoff, der insbesondere in Brandbomben Verwendung findet. Er reagiert bereits bei Raumtemperatur mit Sauerstoff und brennt bis zu 1300 Grad Celsius heiß. Sein Einsatz gegen Zivilpersonen ist seit 1977 durch ein Zusatzprotokoll der Genfer Konvention verboten.

Abgereichertes Uran: Abfallprodukt, das bei der Anreicherung von Uran, etwa für Brennstäbe, anfällt. Als Geschoss eingesetzt, durchschlägt es dank seiner hohen Dichte selbst dickste Panzerungen. Durch die beim Aufschlag entstehenden Staubpartikel können Zellmutationen hervorgerufen werden.

Flechets: Ein pfeilförmiges Geschoss, das bei Eintritt in den Körper instabil wird und zu schrecklichen Verletzungen führt. Das Projektil verbiegt sich oft U-förmig oder neigt dazu, sich im Ziel quer zu stellen. Der Einsatz ist laut Genfer Konvention verboten.

360 LIVE - NEU AB DEM 26. AUGUST! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

HALO 3: ODST

Die Orbital Drop Shock Trooper kommen endlich im Xbox-360-Universum an! In der Schlacht um New Mombasa wird sich zeigen, ob Bungies neue Truppe tatsächlich dem Master Chief ebenbürtig ist. Die 360-Live-Redaktion unterzieht die neuen Action-Helden einem ausgiebigen Härte-Test in allen Belangen. Wie umfangreich der Mehrspieler-Komplex wirklich ist? Test im nächsten Heft!

NEED FOR SPEED: SHIFT

Das volle Paket für Freunde des virtuellen Bleifußes befindet sich bereits auf der Zielgeraden. Electronic Arts' neuester »Need for Speed«-Teil hat den Tiefgang einer echten Simulation und besticht mit realitätsnahen Schadensmodellen an den Boliden. Die Renn-Profis von 360 Live klemmen sich schon mal in die Schalensitze und checken nicht nur die Kurven der Boxen-Luder. Probefahrt!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Gary Sanderson und die Taskforce 141 melden sich zum Dienst – und zum ersten ausgiebigen Probespiel. Zweifelsohne geht der aktuelle »Call of Duty«-Ableger neue Wege: Schleichpassagen, eine um etliche Features erweiterte Spielmechanik und eine rundum erneuerte Physik-Engine. Gelingt Infinity Wards Drill zu mehr Abwechslung? Der Frontbericht in der nächsten Ausgabe wird's zeigen...



AB 5. AUGUST IN **games™**
FEATURE: RASSISMUS UND VIDEOSPIELE – EIN VERKANNTES PROBLEM?
RETRO: DREAMCAST-SPEZIAL TEIL EINS – LEBENS LAUF DER LETZTEN HEIMKONSOLE VON SEGA

PLUS!

BIOSHOCK 2

So langsam aber sicher steigen immer mehr Informationen aus der unterseeischen Stadt Rapture an die Oberfläche – jetzt gar eine spielbare Version des berühmten Unterwasser-Ego-Shooters. Der Erfahrungsbericht über den Tauchgang und zahlreiche Mehrspieler-Sitzungen wird nicht nur mehr Licht in die düstere Geschichte der Big Daddys und Little Sisters bringen, sondern auch ordentlich Adam in deine Venen pumpen. Preview!

MINI NINJAS

Knuddel-Optik, fernöstliches Ambiente und messerscharfer Humor: Die gewagte und außergewöhnliche Mischung des dänischen »Hitman«-Schöpfers IO Interactive ist jetzt schon ein Geheimtipp in der 360-Live-Redaktion. Held Hiro und die anderen »Mini Ninjas« schleifen schon die Klingen und wappnen sich für den Test in der nächsten Ausgabe!

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 ... DIE HIGHLIGHTS DER GAMESCOM IM DETAIL, ASSASSIN'S CREED 2, FINAL FANTASY XIII, DEAD SPACE 2, DARK VOID, MAFIA 2, MASS EFFECT 2, SPLINTER CELL: CONVICTION, LOST PLANET 2 UND VIELE MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 26. AUGUST 2009!

**Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 53**

games™

games™

PC / PS3 / Xbox 360 / Wii /

PS2 / DS / PSP / Retro

EXKLUSIV

Feature: Rassismus in Videospielen
Dreamcast-Spezial: Teil 1/2
Lucasarts' unveröffentlichte Perlen

DIE FLEDERMAUS IM TEST!

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Bestes Lizenzspiel seit Jahren?

ERSTMALS ANGESPIELT!

BORDERLANDS

4-Spieler-Koop-Action, offene
Spielwelt, über 650.000 Waffen

6 SEITEN SPIELBERICHT
PLUS POSTER

VENETICA

Sexy, phantasievoll, mitreißend: Auf
Tuchfühlung mit dem Fantasy-Spektakel



4-SEITEN-TEST CITIES XL

Die ultimative
Städtebau-Simulation?

- TEKKEN 6: EIN AUTOMAT SCHLÄGT ZURÜCK
- EXKLUSIV-INFOS: NO MORE HEROES 2
- MAX PAYNE 3: BLUTRACHE IN SÃO PAULO
- SIX DAYS OF FALLUDJA: MENSCHENVERACHTEND?

- LIEBE IN VIDEOSPIELEN: WAS DAS HERZ BERÜHRT
- THE KING OF FIGHTER XII IM TEST
- DIE EVOLUTION VON SCUMM
- GP2X WIZ IM HARDWARE-TEST



AB 5. AUGUST AM KIOSK!

games™ DIE BESTEN SPIELE. IM BESTEN MAGAZIN.

www.games-tm.de

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®



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

Wii



OVERLORD™. © 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "Overlord" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. © 2005 - 2009 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved. NVIDIA, PhysX™ by NVIDIA and the NVIDIA logo are trademarks of NVIDIA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PLAYSTATION", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. OVERLORD/DARK LEGEND. © 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and "Overlord" are registered trademarks owned by Codemasters. The Codemasters logo and "Overlord Dark Legend" are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Climax Group Limited and published by Codemasters. "Codemasters" and "Overlord" are registered trademarks owned by Codemasters. The Codemasters logo and "Minions" are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Original Overlord Game Concept by Lemmink, Arno van Wieringen and Triumph Studios. Developed by Climax Group Limited and published by Codemasters. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.